# JリーグGG プロストライカー'94

## 取扱説明書

GAME GEAR

Jリーグ GG PRO-STRIKER '94

J.LEAGUE™

KASHIMA ANTLERS
JEF UNITED ICHIHARA
URAWA RED DIAMONDS
VERDY KAWASAKI
YOKOHAMA MARINOS
YOKOHAMA FLÜGELS
BELLMARE HIRATSUKA
SHIMIZU S-PULSE
JUBILO IWATA
NAGOYA GRAMPUS EIGHT
GAMBA OSAKA
SANFRECCE HIROSHIMA

SEGA

このたびはゲームギアカートリッジ「Jリーグ GG プロストライカー'94」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。



# CONTENTS［もくじ］


操作方法 4

ゲームの始め方 6

ゲームモード紹介 8

試合開始 16

ゲーム画面の見方 19

試合の一時中断 20

試合終了 24

チーム紹介 27

使用上のご注意 34

# Jの興奮(こうふん)…

J.LEAGUE™

熱狂(ねっきょう)するサポーターの、絶叫(ぜっきょう)にも似(に)た歓声(かんせい)が、
緊迫(きんぱく)するスタジアムを大(おお)きく包(つつ)み込(こ)む…。
プロの誇(ほこ)りと、チームの名誉(めいよ)をかけた
Jリーガーたちの戦(たたか)いが今(いま)、キックオフ!

Jリーグ
GG PRO-STRIKER '94

J.LEAGUE™

# 操作方法

そうさほうほう




## ■メニュー画面等の操作方法

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | カーソルの移動／選手データ画面の選択 |
| 1 ボタン | 各種項目のキャンセル |
| 2 ボタン | 各種項目の決定 |
| スタートボタン | ゲームスタート（タイトル画面時） |

## ■試合中の操作方法

### 攻撃時（ボールを持っている時）

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | ドリブル／キック・パス等の方向指定 |
| 1ボタン | キック（止まっている時＝大キック／走っている時＝小キック）<br>シュート（＋方向ボタンの上で高い弾道／＋下で低い弾道） |
| 2ボタン | パス（進行方向の最も近い選手にパス） |

### 守備時（ボールを持っていない時）

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | マーカーがついている選手の移動 |
| 1ボタン | スライディングタックル／マーカーの変更 |
| 2ボタン | マーカーの変更 |

| | |
|---|---|
| スタートボタン（共通） | ゲームのポーズ&解除／作戦画面の呼び出し |

J.LEAGUE TM

# ゲームの始め方

ゲームのはじめかた

## ■メニューを選択する

タイトル画面の表示中にスタートボタンを押すと、下のメニュー選択画面が表示されます。方向ボタンの上下でカーソルを動かし、2ボタンで決定します。




### GAME START
### ゲームモードの選択

6種類のゲームモードを選択します。方向ボタンの上下で実行したいモードにカーソルを動かし、2ボタンで決定しましょう(各モードの紹介はP8参照)。

### CONFIGURATION
### ゲーム環境の設定

ゲームの難易度やスピードなどの設定変更や、ゲーム音楽などを聞くことができます。それぞれの項目を右記で紹介します。

## GAME LEVEL[難易度を設定する]

1か2ボタンで項目を選択します。
NORMAL▶普通
HARD▶難しい

## リプレイがめん
[ゴールシーンのリプレイを設定する]

1か2ボタンで項目を選択します。
ON▶リプレイあり
OFF▶リプレイなし

## ゲームスピード
[試合のスピードを設定する]

1か2ボタンで項目を選択します。
SLOW▶遅い　FAST▶速い

## セーブデータしょうきょ
[保存中のデータを消去する]

1か2ボタンを押すと、「リーグせん」モードと「チームへんせい」モードのセーブデータが消去され、初期設定に戻ります。

## BGM TEST[ゲーム中の音楽を聞く]

## SE TEST[ゲーム中の効果音を聞く]

「BGM」「SE」ともに、方向ボタンの左右で音を選択し、1ボタンで聞くことができます。2ボタンでキャンセルです。

## EXIT[設定を終了する]

1か2ボタンでタイトル画面に戻ります。

J.LEAGUE™

ゲームモード紹介

ゲームモードしょうかい

# ■6種類のゲームモードの始め方

ここでは、6種類のゲームモードの始め方をそれぞれ説明します。しっかり把握してゲームを楽しみましょう。

## リーグせん

全12チームによるリーグ戦です。

## カップせん

8チームによるトーナメント戦です。

## プレシーズンマッチ

2チームによる1回勝負の試合です。

## たいせん

プレイヤー同士による対戦です。

## せんしゅカード

登場選手のパーソナルデータです。

## チームへんせい

夢のオールスターチームの作成です。

※モードの名称は実際のモノと異なる場合があります。

## リーグせん　2ステージ制、全44試合のリーグ戦

### 1 ゲーム方式を選択する

まず、右のようなゲーム方式の選択画面が表示されます。方向ボタンの上下でカーソルを動かし、2ボタンで決定します。1ボタンを押すと、ゲームモード選択画面に戻ります。




### ➡NEW GAME

自チームの選択画面が表示されます。方向ボタンの上下で使いたいチームの名前にカーソルを動かし、1か2ボタンで決定しましょう。




### ➡LOAD GAME

前回セーブした試合から、ゲームを始めることができます（セーブについてはP10参照）。

## 2 対戦チームを確認する

各試合前には、下の画面が表示されます。この画面には3つのコマンドがあり、方向ボタンの左右でカーソルを動かし、2ボタンで実行します。




### しあい 試合を開始する

ゲームスタートとなり、試合前に戦術を練る作戦画面（P16参照）が表示されます。

### けいか 順位表を見る



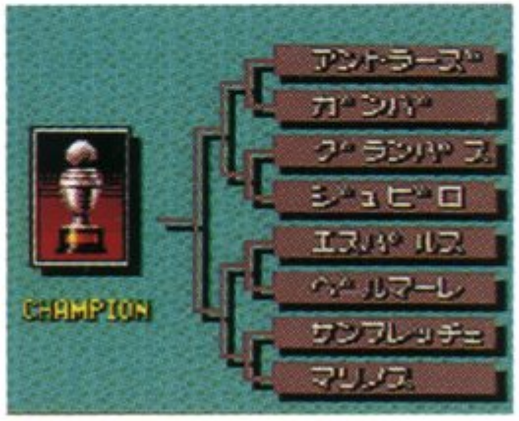

現時点までのJリーグの順位表を見ることができます。さらに、方向ボタンの左右で各チームの勝ち数、負け数、得点数、失点数、得失点差、消化した試合の数を見ることができます。1か2ボタンを押せば、前の画面に戻ります。

### セーブ データを保存する

現時点での成績をセーブすることができます。2ボタンを押して音が鳴れば完了です。

## カップせん　８チームによるトーナメント戦

「リーグせん」モードと同様、チーム選択画面が表示されます。方向ボタンの上下でカーソルを動かし、１か２ボタンで決定しましょう。チームを決めるとトーナメント表が表示され、ここで１か２ボタンを押すとゲームスタートです。




## プレシーズンマッチ　リーグ、カップに向けての前哨戦

チーム選択画面が表示されたら、方向ボタンの上下で「Ｐ１」カーソルを動かし、１か２ボタンで自チームを決定します。次に、同じ操作でコンピューターチームを決定します（カーソルは「ＣＭ」）。決定後、ゲームスタートです。



# たいせん　プレイヤー同士による対戦

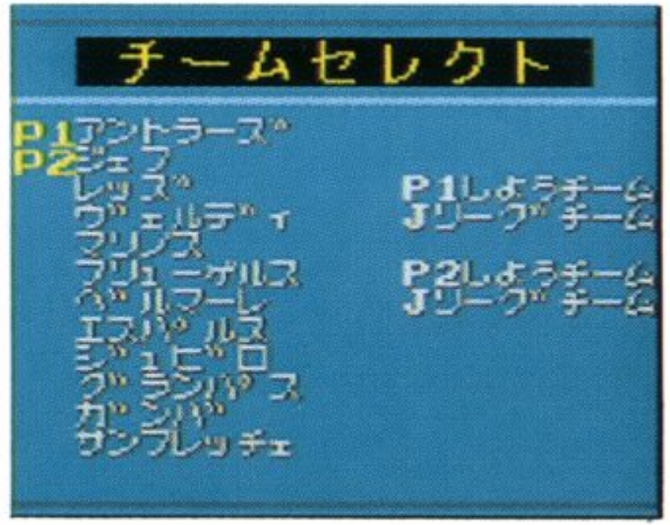
## 1 ゲームギア２台を接続する

２台のゲームギアを接続（P13参照）したら、右の画面で「たいせん」にカーソルを合わせ、２ボタンを押します（押した方のゲームギアがプレイヤー１になります）。

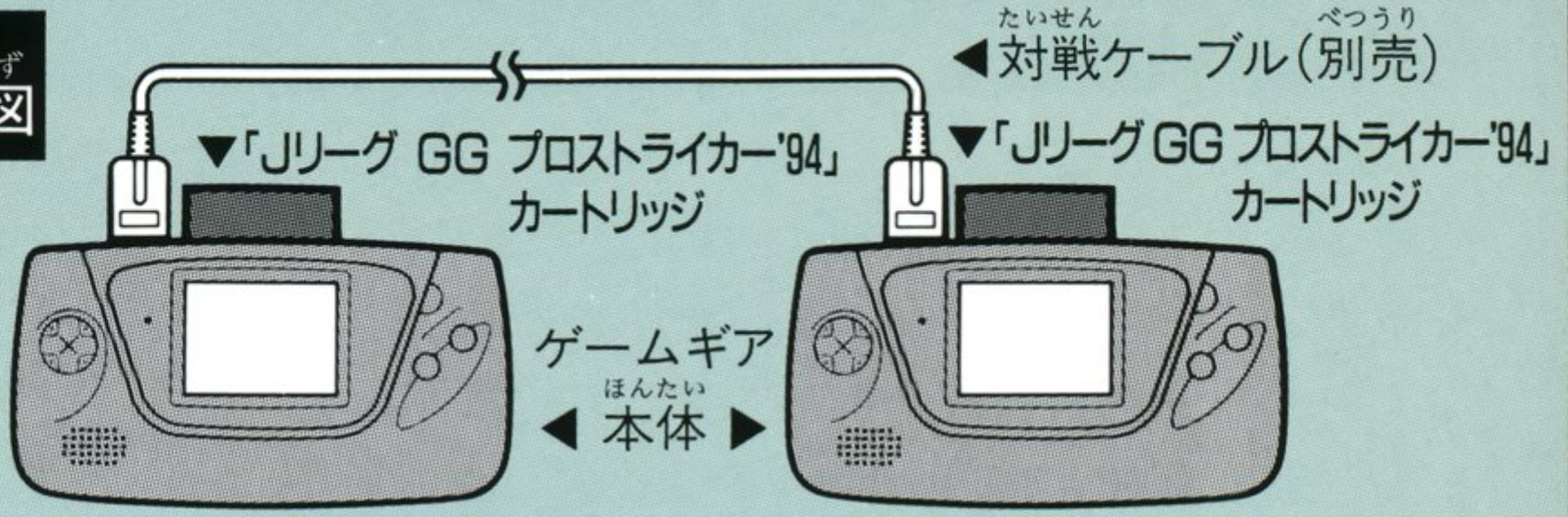



## 2 それぞれチームを選択する

２台のゲームギアの画面にチーム選択画面が表示されます。選択・決定の操作方法は他のモードと同じです。プレイヤー２がチームを決定するとゲームスタートです。



## 接続図




**■接続のしかた**（接続図のように正しく接続してください）

①ゲームギア2台を、対戦ケーブルで接続してください。

②カートリッジを、それぞれのゲームギアに正しく差し込みます。

③ゲームギア本体の電源をＯＮにします。

プレイ中に対戦ケーブルを抜くと、正しく作動しなくなります。このようなときは、両方のゲームギア本体の電源を切り、もう一度接続しなおしてください。

## せんしゅカード　Jリーガーのパーソナルデータ

他のモード同様、チーム選択画面でチームを決定すると、選手データ画面が表示されます。2ボタンで左右にスクロール、方向ボタンの上下で別の選手データを見ることができます。1ボタンを2回押すと、タイトル画面に戻ります。




## チームへんせい　オリジナルチームの作成

### I オールスターAまたはBを選択する

右の画面で、方向ボタンの左右でA（EAST）かB（WEST）を選択し、2ボタンを押します。すると、選手選択画面が表示されます。



## 2 16人の選手を選抜する




方向ボタンの左右でチームを変更し、上下左右で選びたい選手にカーソルを合わせます。２ボタンを押して、選手名が赤くなったら決定、ここで２ボタンを押せばキャンセルです。この要領で16人の選手（ゴールキーパーは２人まで）を選択決定した後、「こうたい」にカーソルを合わせて２ボタンを押すと、選手交代画面が表示されます。

## 3 ポジションを変更する

ポジション、選手の交代はP17を参考にしましょう。「ＳＡＶＥ」で作成したチームを保存し、「ＥＸＩＴ」で選手選択画面に戻ります。

## 4 「たいせん」を実行する

選手選択画面で１ボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。その後は、P12で紹介した手順で「たいせん」を実行し、対戦を行います。

J.LEAGUE TM

# 試合開始

しあいかいし

## ■作戦画面の見方

ゲームをスタートさせると、下の作戦画面が表示されます。この画面では、試合経過の確認やフォーメーション、選手の交代などができます。右記でそれぞれ紹介しましょう。




### ❶プレイヤー表示

「たいせん」の場合は、2Pも表示されます。

### ❷チームロゴ

### ❸スコアボード

試合の経過状況を確認することができます。上から、両チームの略称名、得点、試合の経過時間、現在のハーフ（前半・後半、あるいは延長戦）です。

## ❹こうたい

1選手のポジションと2選手の交代が行えます。「こうたい」にカーソルを合わせ2ボタンを押すと、下の画面が表示されますから、ともに交代したい選手にカーソルを合わせ2ボタンを押します。その選手の名前が赤くなったら、1ではフィールド上の選手の中から、2では“RESERVE”以下の選手の中からカーソルで選手を選び、2ボタンを押せば、選んだ2選手が交代（キャンセルは1ボタン）します。なお、2は1試合につき2人までです。「EXIT」にカーソルを合わせ2ボタンを押せば、作戦画面に戻れます。




★ハーフタイムにも作戦画面が表示される

前半が終了してハーフタイムに入ると、再び作戦画面が表示されます。「EXIT」にカーソルを合わせて2ボタンで、後半戦が始まります。



## ❺フォーメーション

4種類あるフォーメーションの変更が行えます。まず、「フォーメーション」にカーソルを合わせ2ボタンを押します。すると、画面右側に表示されているフォーメーション名と配置図が変わり、これで変更となります。ここでさらに2ボタンを押すことで、他のフォーメーションへの変更ができます。なお、フォーメーション変更は、試合開始前かハーフタイム時のみ可能です。




## ❻しあいかいし

方向ボタンの上下でカーソルを合わせて2ボタンを押すと、試合が始まります。

J.LEAGUE™

# ゲーム画面の見方

ゲームがめんのみかた

## ■試合画面の見方




**マーカー＆背番号**

この2つが表示されている選手を、プレイヤーは動かすことができます。なお、マーカーは、右側に攻めている選手は右向きに、左側に攻めている選手は左向きにそれぞれ表示されます。

**ボール**

**選手の名前**

現在ボールを持っている選手の名前です。

**ゴールキーパー**

ボールをキャッチした後のキックやゴールキック（P21参照）、ペナルティキック（P23参照）以外は、自動的に動きます。

**前（後）半の経過時間**

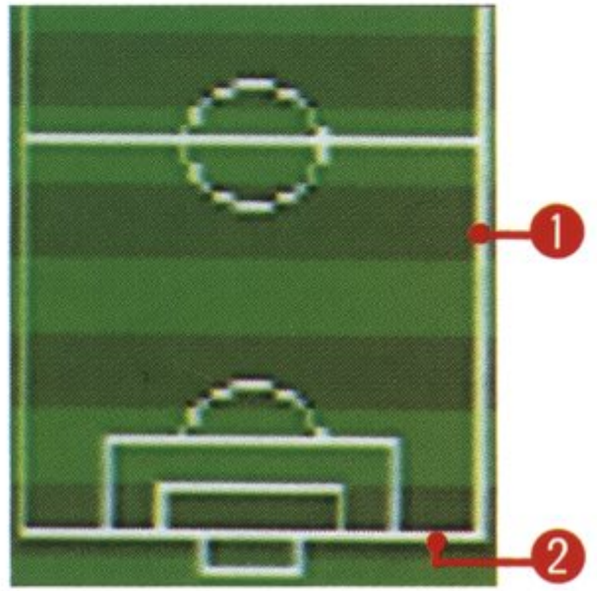
J.LEAGUE™

# 試合の一時中断

しあいのいちじちゅうだん

## ■フィールド外にボールが出た場合

試合中、相手選手がフィールドのラインを越えてボールを外に出すと、スローイン、ゴールキック、コーナーキックのいずれかを行うことになります。ここでは、この3つのプレイの操作方法をそれぞれ紹介しましょう。




### ❶タッチライン

タッチラインを越えてボールを外に出すと、スローインになります。

### ❷ゴールライン

相手側のゴールラインから出すとゴールキック、自陣側のゴールラインから出すと相手側のコーナーキックです。




## ●スローイン

方向ボタンの左右でカーソルを動かして方向を決めたら、1ボタンで投げます。また、方向ボタンの上を押しながら1ボタンを押すと遠くに、下を押しながら1ボタンを押すと近くに投げます。




## ●ゴールキック

スローインと同様、カーソルを動かして1ボタンで蹴ることができ、方向ボタンの上か下を押しながら1ボタンを押せば、距離が変わります。また、キャッチ後のキックも、同じ操作方法で行います。

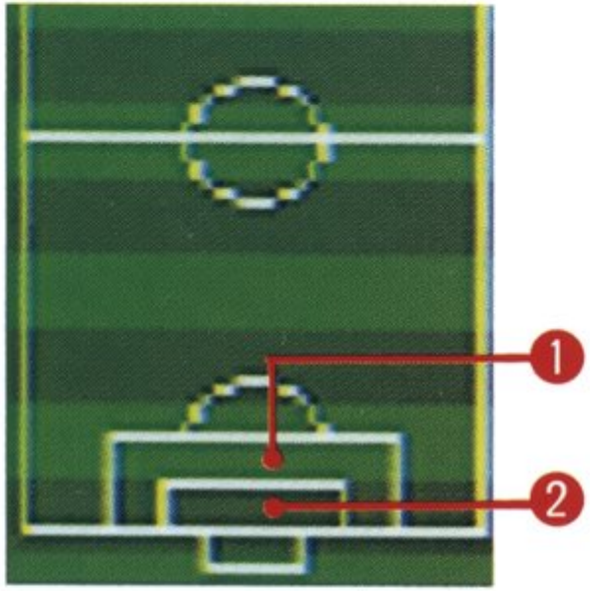



## ●コーナーキック

コーナーキックも左の2つの操作と同じです。方向ボタンの左右でカーソルを動かし、1ボタンでキック。方向ボタンの上か下を押しながら1ボタンを押せば、ボールの飛距離が変わります。

## ■相手選手のファウルを受けた場合

相手選手からファウルを受けると、場所によってフリーキックかペナルティキックが与えられます。ここでは、この2つの操作を紹介します。




**❶ゴールエリア**

**❷ペナルティエリア**

攻撃側がこの両エリア内でファウルを受けるとペナルティキックが、エリア外のファウル、相手のオフサイドがあった場合はフリーキックが与えられます。

### ★危険なファウルはイエローカード

危険なファウルにはイエローカードが提示され、同一選手が1試合でこのカードを2枚提示されると、退場となります。また、レッドカードを提示されると即、退場となります。





## ●フリーキック

方向ボタンの左右でカーソルを動かし、方向を決めたら、1ボタンでキックします。また、方向ボタンの上を押しながら1ボタンで遠くに、下を押しながら1ボタンで近くにキックします。




## ●ペナルティキック

まず、方向ボタンの上下左右でシュートしたい方向（ゴールキーパーの場合はセービングしたい方向）にカーソルを動かします。2ボタンを押せばペナルティキック（シュート、セービング）です。

## ★中断中の作戦画面について

スローイン、コーナーキック、フリーキックを行う前にスタートボタンを押すと、作戦画面が表示されます。ただし、この画面ではフォーメーションの変更はできません。



J.LEAGUE TM

# 試合終了

しあい
しゅうりょう

## ■試合終了後の流れ

試合終了後の流れは、試合の勝敗によって異なり、さらに、各ゲームモードによっても異なってきます。ここでは、各モードの試合終了後の流れを、それぞれ勝敗別に紹介しましょう。

### 【リーグせん】モードの場合

このモードは、ファーストステージ22試合、セカンドステージ22試合の全44試合を戦います。両ステージが終了した時点で一定の条件を満たしていれば、チャンピオンシップ（右記参照）への出場権を得られます。セカンドステージ終了まで、勝敗に関係なく試合は進みますが（ファーストからセカンドへも）、チャンピオンシップに出場できない場合はゲームオーバーとなってしまいます。



## [チャンピオンシップ]について

以下の条件の1つを満たすと、チャンピオンシップに出場できます。①ファーストまたはセカンドステージで優勝する。②両ステージとも優勝する。③両ステージの優勝が同一チームの時、両ステージとも2位になる。④両ステージの優勝が同一チームの時、どちらかのステージで2位になり、もう一方のステージの2位チームとプレーオフを行い勝つ。

## 【カップせん】モードの場合

試合に勝った場合は、次の試合に進むことができます。逆に負けた場合は、その時点でゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。このカップ戦は、全部で3試合勝つと優勝となります。




## 【プレシーズンマッチ】モードの場合

このモードは1試合のみの設定になっているので、試合が終了すると、勝敗に関係なくゲームオーバーとなります。ゲームオーバー後、タイトル画面に戻ります。

## ■同点で試合終了になった場合

同点で試合が終了した場合、延長Vゴール方式に突入。さらに決着がつかない場合は、PK戦を行います。右記でこの2つを紹介しましょう。

### 延長Vゴール方式

前後半それぞれ15分ずつを戦います。ただし、どちらかのチームが1点先取すると、時間の有無にかかわらず、その時点で試合終了となります。ちなみに、この延長Vゴール方式でも、開始前とハーフタイム時に作戦画面が表示されます。

### PK戦

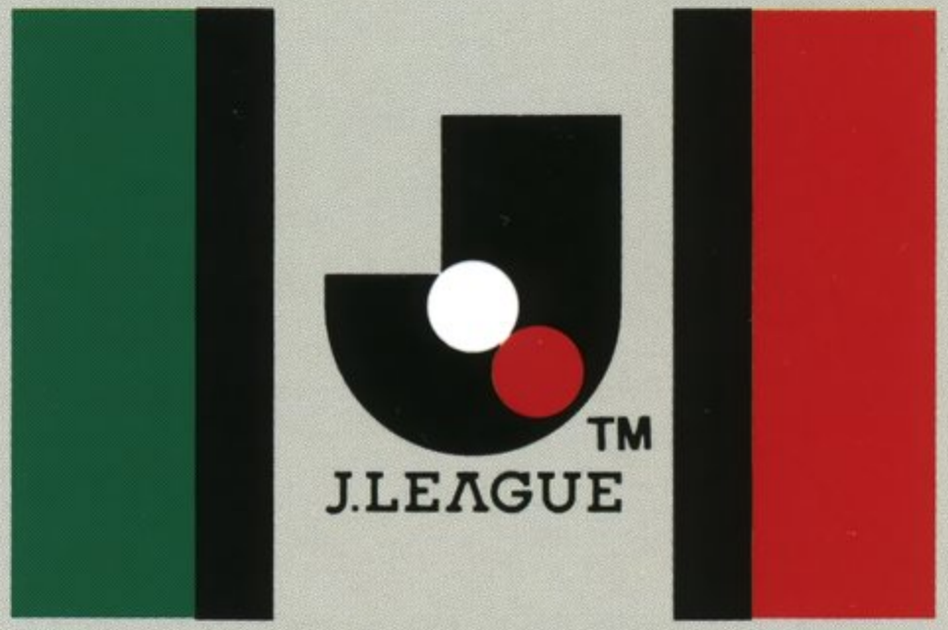
2チームとも5人ずつシュートをし、成功したゴール数が多いチームが勝ちとなります。もし、5人全員が蹴り終わった時点で同点の場合は、さらにペナルティキックを続け、最終的に1点を先行したチームが勝ちとなります。なお、操作方法は、P23の「ペナルティキック」と同じですので、そちらを参考にしましょう。



# Jリーグ GG プロストライカー'94

## 【チーム紹介(しょうかい)】

KASHIMA ANTLERS
JEF UNITED ICHIHARA
URAWA RED DIAMONDS
VERDY KAWASAKI
YOKOHAMA MARINOS
YOKOHAMA FLÜGELS




BELLMARE HIRATSUKA
SHIMIZU S-PULSE
JUBILO IWATA
NAGOYA GRAMPUS EIGHT
GAMBA OSAKA
SANFRECCE HIROSHIMA

THE GUIDE OF
**12TEAMS**
ON J.LEAGUE

# 鹿島アントラーズ
KASHIMA ANTLERS



KASHIMA Antlers

©1993 K.A.FC

正式名称
鹿島アントラーズ

ホームスタジアム
茨城県立カシマサッカースタジアム

# ジェフユナイテッド市原
JEF UNITED ICHIHARA



JEF UNITED

©1993 DNP/JEF.FC

正式名称
東日本ＪＲ古河サッカークラブ

ホームスタジアム
市原臨海競技場

# 浦和(うらわ)レッドダイヤモンズ

URAWA RED DIAMONDS



©1993 M.U.FC

正式名称(せいしきめいしょう)

三菱浦和(みつびしうらわ)フットボールクラブ

ホームスタジアム

浦和市駒場競技場(うらわしこまばきょうぎじょう)

# ヴェルディ川崎(かわさき)

VERDY KAWASAKI



©1993 Y.N.FC

正式名称(せいしきめいしょう)

読売日本(よみうりにほん)サッカークラブ

ホームスタジアム

等々力緑地運動公園陸上競技場(とどろきりょくちうんどうこうえんりくじょうきょうぎじょう)

よこはま
# 横浜マリノス
YOKOHAMA MARINOS



NISSAN F.C.
Yokohama Marinos
©1993 N.Y.MARINOS

せいしきめいしょう
正式名称
にっさん よこはま
日産F.C.横浜マリノス
ホームスタジアム
よこはましみつざわこうえんきゅうぎじょう
横浜市三ツ沢公園球技場

よこはま
# 横浜フリューゲルス
YOKOHAMA FLÜGELS



©1993 ANA.S.CO.,LTD.
AS FLÜGELS

せいしきめいしょう
正式名称
ぜんにっくうさとうこうぎょう
全日空佐藤工業サッカークラブ
ホームスタジアム
よこはましみつざわこうえんきゅうぎじょう
横浜市三ツ沢公園球技場

# ベルマーレ平塚（ひらつか）

BELLMARE HIRATSUKA




Bellmare

©1993 BELLMARE H.FC

正式名称（せいしきめいしょう）
ベルマーレ平塚（ひらつか）

ホームスタジアム
平塚競技場（ひらつかきょうぎじょう）

# 清水（しみず）エスパルス

SHIMIZU S-PULSE



SHIMIZU
S-PULSE

©1993 ESLAP

正式名称（せいしきめいしょう）
清水（しみず）ＦＣエスパルス

ホームスタジアム
日本平運動公園球技場（にほんだいらうんどうこうえんきゅうぎじょう）

# ジュビロ磐田（いわた）

JUBILO IWATA



Jubilo IWATA

©1993 Y.F.C.JUBILO

正式名称（せいしきめいしょう）

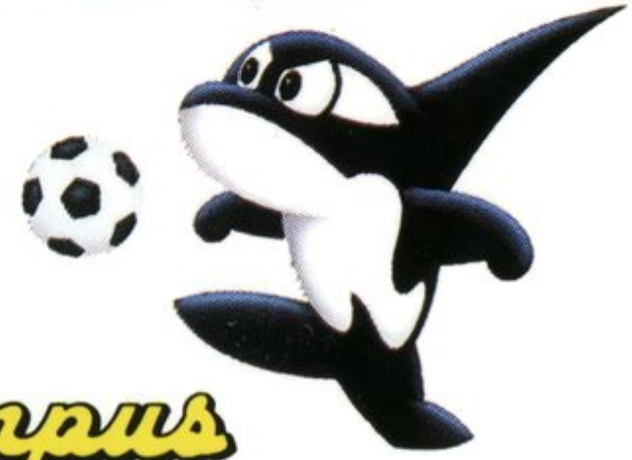
ヤマハＦＣジュビロ磐田（いわた）

ホームスタジアム

ジュビロ磐田（いわた）スタジアム

# 名古屋（なごや）グランパス

NAGOYA GRAMPUS EIGHT



NAGOYA Grampus EIGHT

©1993 NAGOYA.G.E.

正式名称（せいしきめいしょう）

名古屋（なごや）グランパスエイト

ホームスタジアム

名古屋市瑞穂競技場（なごやしみずほきょうぎじょう）

おおさか
# ガンバ大阪
GAMBA OSAKA



Panasonic
GAMBA
OSAKA

©1993 S·MATSUSHITA/GAMBA

せいしきめいしょう
正式名称
パナソニックガンバおおさか大阪
ホームスタジアム
ばんぱくきねんきょうぎじょう
万博記念競技場

ひろしま
# サンフレッチェ広島
SANFRECCE HIROSHIMA

©1993 S.FC
SANFRECCE
HIROSHIMA FC



せいしきめいしょう
正式名称
サンフレッチェひろしま広島F.C
ホームスタジアム
ひろしま
広島スタジアム

# 使用上のご注意

- ●カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源を切ってください。
- ●カートリッジを無理に折り曲げないでください。
- ●端子部に触れたり、水でぬらしたりしないでください。
- ●精密機器ですので、絶対に分解しないでください。また極端な温度条件のもとでの使用、保管は避けてください。
- ●シンナーやベンジンなどを使って、拭かないでください。
- ●ゲームで遊ぶときは暗い場所を避け、なるべく画面を離してください。疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。また、健康のため1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。

## ●●● 健康上のご注意 ●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

GAME GEAR
Jリーグ GG
プロストライカー
'94

株式会社 セガ・エンタープライゼス


本　　社　〒144 東京都大田区羽田１－２－12　お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235　受付時間　月～金 10:00～17:00（除く祝日）
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条３－２－34　☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東２－５－３　☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金２－５－15　☎092(522)4715


## 修理について

修理を依頼されるときは、下記または各支店までお申しつけください。
株式会社セガ・エンタープライゼス　佐倉事業所　HE補修管理課
〒285　千葉県佐倉市大作１－３－４　☎043(498)2610（直通）


Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

# セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。

| | |
|---|---|
| 札幌 | 011-842-8181 |
| 仙台 | 022-285-8181 |
| 東京 | 03-3743-8181 |
| 名古屋 | 052-704-8181 |
| 大阪 | 06-333-8181 |
| 広島 | 082-292-8181 |
| 福岡 | 092-521-8181 |



※電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

©1994 SEGA

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS™




この取扱説明書はエコマーク認定の再生紙を使用しています。

G-3417
672-1830-01

株式会社セガ・エンタープライゼス