

# 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



KASHIMA ANTLERS

BELLMARE HIRATSUKA

JEF UNITED ICHIHARA

SHIMIZU S-PULSE

URAWA RED DIAMONDS

JUBILO IWATA

VERDY KAWASAKI

NAGOYA GRAMPUS EIGHT

YOKOHAMA MARINOS

GAMBA OSAKA

YOKOHAMA FLÜGELS

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。

# C O N T E N T S

【もくじ】

<small>そう さ ほう ほう</small> 操作方法	4
<small>は じ か た</small> ゲームの始め方	6
<small>しょう かい</small> ゲームモード紹介	8
<small>し あい かい し</small> 試合開始	16
<small>が め ん み か た</small> ゲーム画面の見方	19
<small>し あい い ち じ ちゅう だ ん</small> 試合の一時中断	20
<small>し あい しゅう りょう</small> 試合終了	24
<small>しょう かい</small> チーム紹介	27
<small>し ょう じょう ちゅう い</small> 使用上のご注意	34



# こうふん の興奮...



ねつきょう ぜつきょう に かんせい  
熱狂するサポーターの、絶叫にも似た歓声が、

きんぱく おお つつ こ  
緊迫するスタジアムを大きく包み込む...

ほこ めいよ  
プロの誇りと、チームの名誉をかけた

たたか いま  
Jリーガーたちの戦いが今、キックオフ!

Jリーグ

GG PRO-STRIKER '94



# 操作方法

そのまはこほう

ほうこう  
方向ボタン



スタートボタン

2 ボタン

1 ボタン

## ■メニュー画面等の操作方法

ほうこう 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	かくしゅこうもく 各種項目のキャンセル
2 ボタン	かくしゅこうもく けってい 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)



し あいちゅう そう さ ほうほう  
**■試合中の操作方法**

こうげきじ  
**攻撃時** (ボールを持っている時)

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

しゅびじ  
**守備時** (ボールを持っていない時)

ほうこう <b>方向ボタン</b>	マーカーがついている選手の移動
<b>1 ボタン</b>	スライディングタックル / マーカーの変更
<b>2 ボタン</b>	マーカーの変更
<b>スタートボタン (共通)</b>	ゲームのポーズ & 解除 / 作戦画面の呼び出し

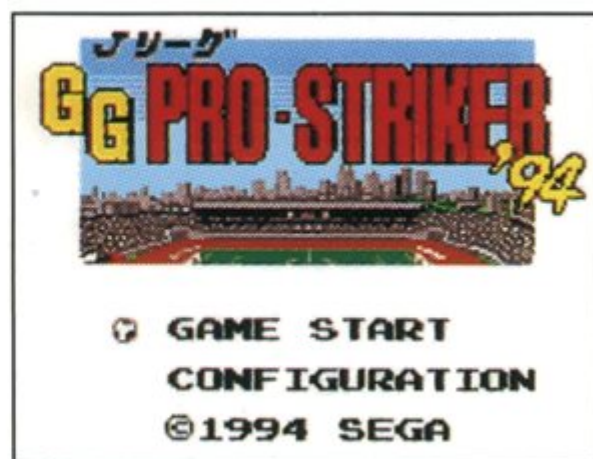




ゲームのはじめかた

## ■メニューを選択する<sup>せんたく</sup>

タイトル画面<sup>がめん ひょうじ</sup>の表示  
中にスタートボタンを<sup>ちゆう</sup>  
押し<sup>お</sup>すと、下のメニュー<sup>した</sup>  
選択画面<sup>せんたく がめん ひょうじ</sup>が表示されま  
す。方向ボタン<sup>ほうこう</sup>の上下<sup>じょうげ</sup>  
でカーソルを<sup>うご</sup>動かし、  
2ボタンで決定<sup>けってい</sup>します。



## GAME START

### ゲームモードの選択<sup>せんたく</sup>

6種類<sup>しゅるい</sup>のゲームモードを選択<sup>せんたく</sup>し  
ます。方向ボタン<sup>ほうこう</sup>の上下<sup>じょうげ</sup>で実行<sup>じっこう</sup>  
したいモードにカーソルを<sup>うご</sup>動か  
し、2ボタンで決定<sup>けってい</sup>しましょう  
(各モードの紹介<sup>かく</sup>はP 8 参照<sup>しょうかい</sup> <sup>さんしょう</sup>)。

## CONFIGURATION

### ゲーム環境<sup>かんきょう</sup>の設定<sup>せってい</sup>

ゲームの難易度<sup>なんいど</sup>やスピードなど  
の設定変更<sup>せっていへんこう</sup>や、ゲーム音楽<sup>おんがく</sup>など  
を<sup>き</sup>聞くことができます。それぞ  
れの項目<sup>こうもく</sup>を右記<sup>うき</sup>で紹介<sup>しょうかい</sup>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よ

[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。





紹	ゲ
介	ー
	ム
	モ
	ー
	ド

ゲームモード紹介

## ■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

ぜん  
全12チームによる  
リーグせん  
戦です。

### カップせん

8チームによるト  
ーナメントせん  
戦です。

### プレシーズン マッチ

2チームによる1  
かいしょうぶ しあい  
回勝負の試合です。

### たいせん

プレイヤー同士に  
よるたいせん  
対戦です。

### せんしゅカード

とうじょうせんしゅ  
登場選手のパーソ  
ナルデータです。

### チーム へんせい

ゆめ  
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

せい ぜん し あい 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）。







## カップせん

8チームによるトーナメント戦<sup>せん</sup>

「リーグせん」モードと同様、チーム選択画面<sup>せんたくがめん</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。方向ボタンの上下でカーソル<sup>じょうげ</sup>を動か<sup>うご</sup>し、1か2ボタンで決定<sup>けつてい</sup>しましょう。チームを決<sup>き</sup>めるとトーナメント表が表示<sup>ひょうひょうじ</sup>され、ここで1か2ボタンを押<sup>お</sup>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<sup>むぜんしょうせん</sup>

チーム選択画面<sup>せんたくがめんひょうじ</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されたら、方向ボタンの上下で「P1」カーソル<sup>じょうげ</sup>を動か<sup>うご</sup>し、1か2ボタンで自チームを決<sup>じ</sup>定<sup>けつてい</sup>します。次に、同じ操作<sup>つぎおなそうさ</sup>でコンピューターチームを決<sup>けつてい</sup>定<sup>てい</sup>します（カーソルは「CM」）。決定<sup>けつてい</sup>後、ゲームスタートです。



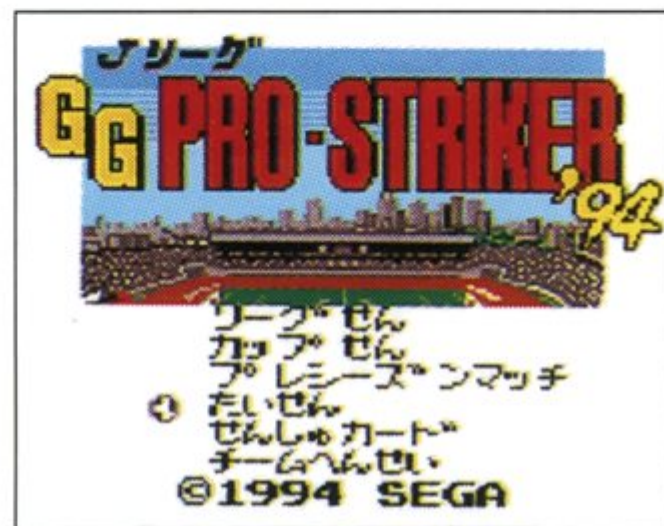


# たいせん

プレイヤー<sup>どうし</sup>同士による<sup>たいせん</sup>対戦

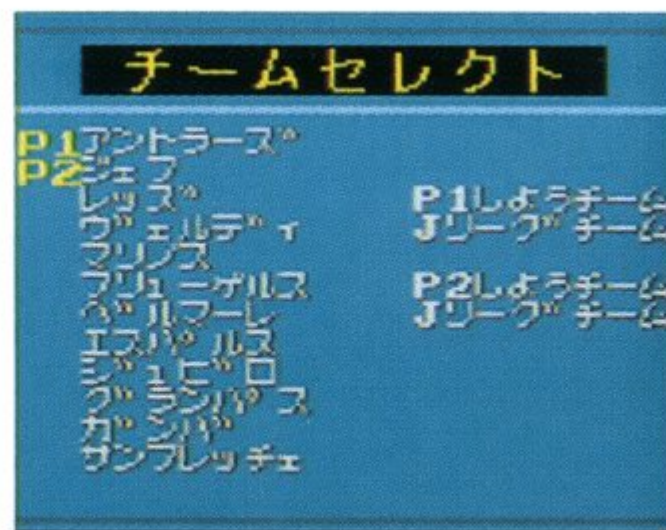
## 1 ゲームギア<sup>だい</sup> 2台<sup>せつぞく</sup>を接続する

2台のゲームギアを接続（P 13参照）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）。



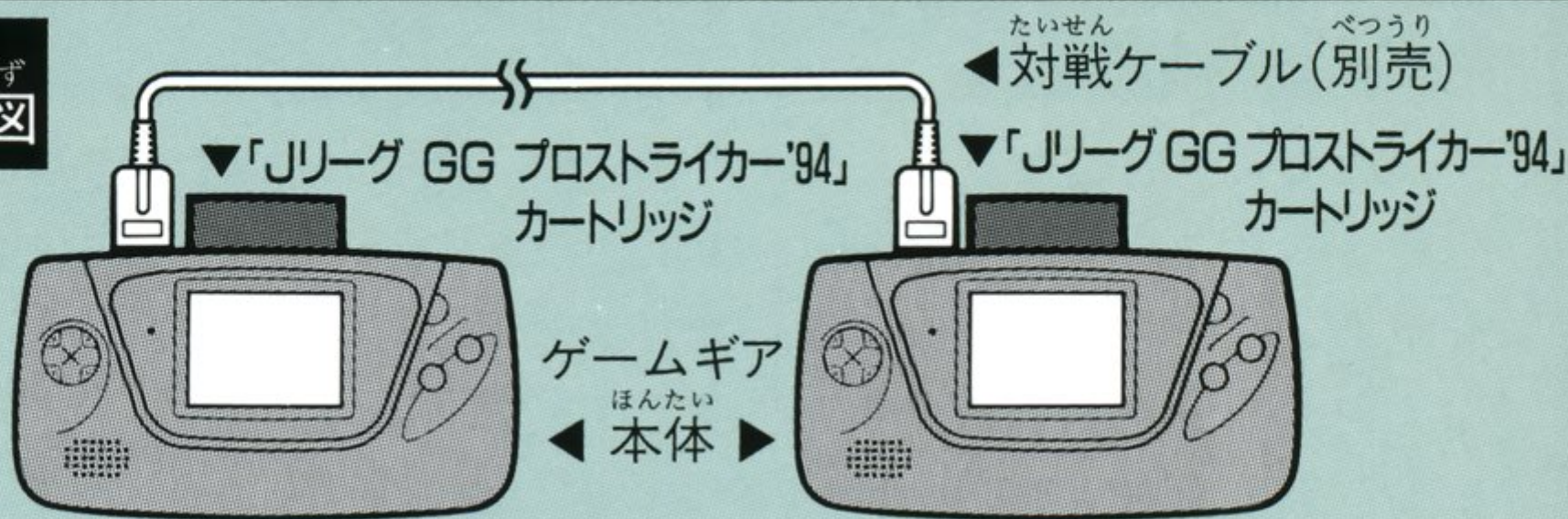
## 2 それぞれチーム<sup>せんたく</sup>を選択する

2台のゲームギアの画面にチーム<sup>せんたく</sup>選択画面が表示されます。選択・決定の操作<sup>ほうほう</sup>方法は他のモードと同じです。プレイヤー2がチーム<sup>けんてい</sup>を決定するとゲームスタートです。





せつぞく  
接続図



せつぞく  
■ 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

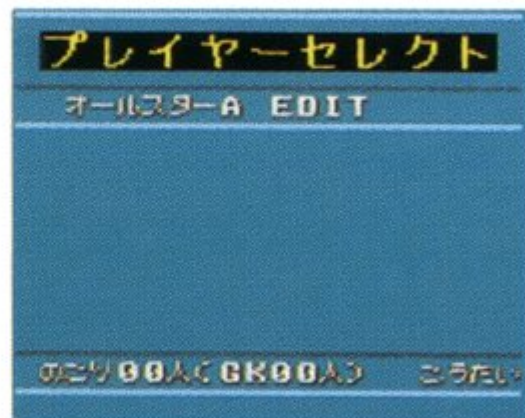
ほかのモード同様、チーム選択画面でチームを決定すると、選手データ画面が表示されます。2ボタンで左右にスクロール、方向ボタンの上下で別の選手データを見ることができます。1ボタンを2回押すと、タイトル画面に戻ります。

	1 GK
古川 昌明	
生年月日	1968年 8月 28日
身長体重	180cm 72kg
出身	本田技研狭山
血液型	B型

## チームへんせい オリジナルチームの作成

### 1 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、上下左右で選抜し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。





試  
合  
開  
始

かし  
あい  
しい

## ■ 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。



### ① プレイヤー表示

「たいせん」の場合は、  
2Pも表示されます。

### ② チームロゴ

### ③ 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。



#### ④ 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。





## ⑤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。

## ⑥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。







見方ゲーム画面の

ゲームがめんのみかた

し あい が め ん み か た  
**■試合画面の見方**

せ ば ん ご う  
**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**

せんしゅ なまえ  
**選手の名前**

げんざい  
 現在ボールを  
 も  
 持っている選  
 しゅ  
 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 (P  
 21参照)、ペナ  
 ルティキック  
 (P23参照)以  
 外は、自動的  
 に動きます。

ぜん こう はん  
**前(後)半の**  
 けい か じ かん  
**経過時間**



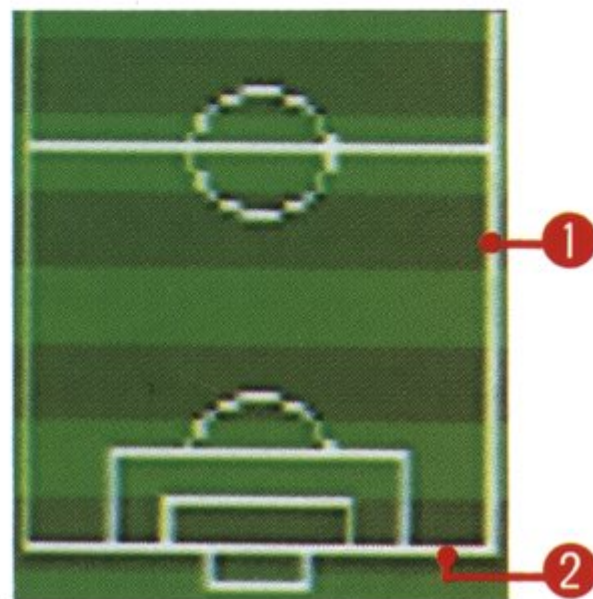


一	試
時	合
中	の
断	

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。



### ① 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。

### ② ゴールライン

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





## ●スローイン

ほうこう 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。



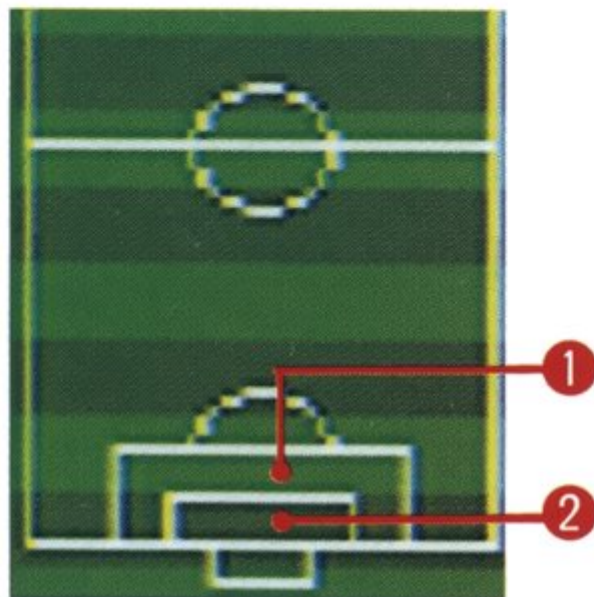
## ●コーナーキック

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。



## ■ 相手選手から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。



### ① ゴールエリア

### ② 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。







# 試合終了

しあいに  
うけひら

## ■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。



どうてん  
■同点で  
し あいしゅうりょう  
試合終了に  
ば あい  
なった場合

どうてん し あい  
同点で試合  
しゅうりょう ば  
が終了した場  
あい えんちよう  
合、延長Vゴ  
ほうしき とつ  
ール方式に突  
にゅう けっ  
入。さらに決  
ちやく  
着がつかない  
ば あい  
場合は、PK  
せん おこな  
戦を行います。  
う き  
右記でこの2  
しょう かい  
つを紹介し  
ましょう。

えんちよう  
延長Vゴール  
ほうしき  
方式

ぜんこうはん  
前半それぞれ15  
ぶん たたか  
分ずつを戦います。  
ただし、どちらか  
のチームが1点先  
しゅ じ かん  
取すると、時間の  
う む  
有無にかかわらず、  
その時点で試合終  
りょう  
了となります。ち  
なみに、この延長  
えんちよう  
Vゴール方式でも、  
かいしまえ  
開始前とハーフタ  
じ さくせん が めん  
イム時に作戦画面  
ひょうじ  
が表示されます。

せん  
PK戦

2チームとも5人ずつシュートをし、  
せいこう すう おお  
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  
お じん どうてん ば あい  
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  
てき てん せんこう  
的に1点を先行したチームが勝ちと  
なりま。なお、操作方法は、P23の

「ペナルテ  
イキック」  
おな  
と同じです  
ので、そち  
らを参考に  
さんこう  
しましょう。

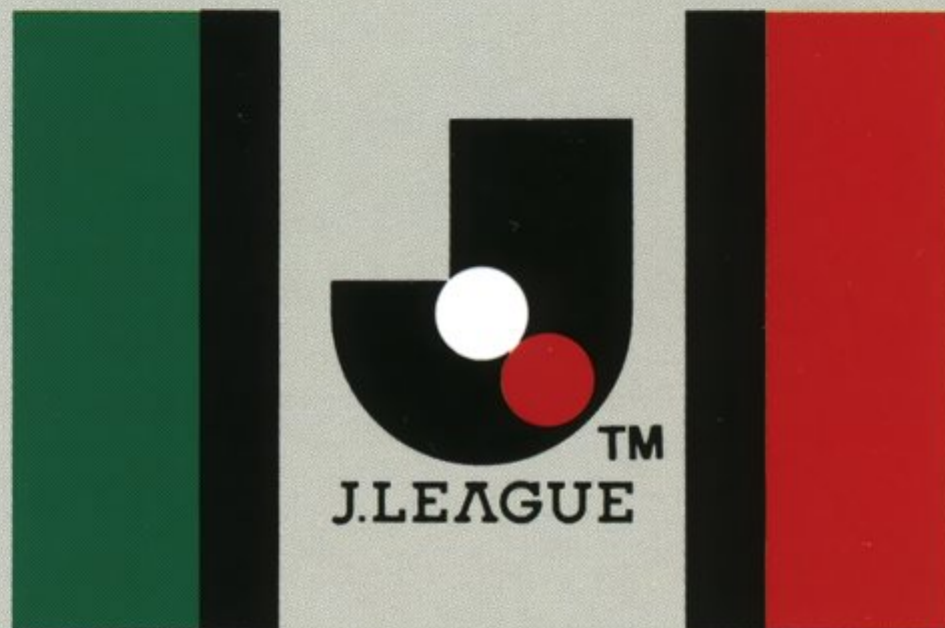




Jリーグ GG プロストライカー'94

しょうかい  
【チーム紹介】

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



かしま  
鹿島アントラーズ  
KASHIMA ANTLERS



KASHIMA  
*Antlers*

©1993 K.A.FC

せいしきめいしょう  
正式名称

かしま  
鹿島アントラーズ

ホームスタジアム

いばらきけんりつ  
茨城県立カシマサッカースタジアム

いちほら  
ジェフユナイテッド市原  
JEF UNITED ICHIHARA



JEF UNITED

©1993 DNP/JEF.FC

せいしきめいしょう  
正式名称

ひがしにほん  
東日本J R古河サッカークラブ

ホームスタジアム

いちほらりんかいきょうぎじょう  
市原臨海競技場



うらわ  
**浦和レッドダイヤモンドズ**  
URAWA RED DIAMONDS

*Red  
Diamonds*

©1993 M.U.F.C



せいしきめいしょう  
正式名称

みつびしうらわ  
三菱浦和フットボールクラブ

ホームスタジアム  
うらわ しこまばきょうぎじょう  
浦和市駒場競技場

かわさき  
**ヴェルディ川崎**  
VERDY KAWASAKI

*Verdy*  
YOMIURI

©1993 Y.N.F.C



せいしきめいしょう  
正式名称

よみうりにほん  
読売日本サッカークラブ

ホームスタジアム  
とどろきりくちうんどうこうえんりくじょうきょうぎじょう  
等々力緑地運動公園陸上競技場



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



ひらつか  
ベルマーレ平塚  
BELLMARE HIRATSUKA



Bellmare

©1993 BELLMARE H.FC

せいしきめいしょう  
正式名称

ベルマーレ平塚

ホームスタジアム

ひらつかまうぎじょう  
平塚競技場

しみず  
清水エスパルス  
SHIMIZU S-PULSE



SHIMIZU  
S-PULSE

©1993 ESLAP

せいしきめいしょう  
正式名称

しみず  
清水FCエスパルス

ホームスタジアム

にほんだいらうんどうこうえんきょうぎじょう  
日本平運動公園球技場



いわた  
ジュビロ磐田

JUBILO IWATA

Júbilo  
IWATA

©1993 Y.F.C.JUBILO



せいしきめいしょう  
正式名称

いわた  
ヤマハFCジュビロ磐田

ホームスタジアム

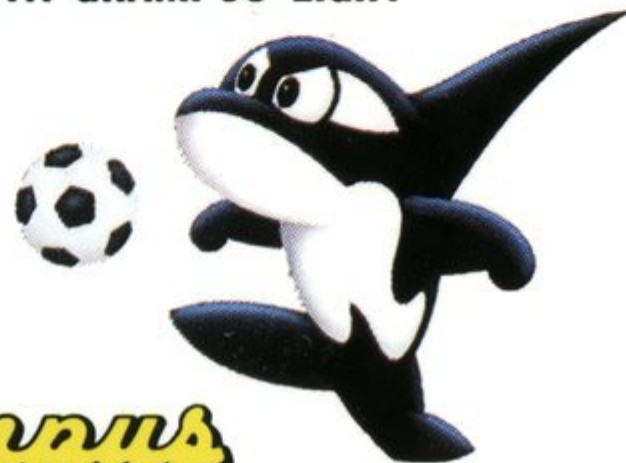
いわた  
ジュビロ磐田スタジアム

なごや  
名古屋グランパス

NAGOYA GRAMPUS EIGHT

NAGOYA  
Grampus  
EIGHT

©1993 NAGOYA.G.E.



せいしきめいしょう  
正式名称

なごや  
名古屋グランパスエイト

ホームスタジアム

なごやししみずほきょうぎじょう  
名古屋市瑞穂競技場



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

おおさか  
パナソニックガンバ大阪

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

ひろしま  
サンフレッチェ広島F.C

ホームスタジアム

ひろしま  
広島スタジアム



# し よう じょう ちゅう い 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。

## けん こう じょう ちゅう 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。



# 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。<sup>しんさく</sup>新作ゲ  
ームソフトや楽しい情報<sup>たの</sup>を、どん  
どんお知らせ<sup>し</sup>しています。

さっ 札 せん 仙 とう 東 な 名 お 大 ひろ 広 ふ 福	ぼろ 幌 だい 台 きょう 京 や 屋 さか 阪 しま 島 おか 岡	011-842-8181 022-285-8181 03-3743-8181 052-704-8181 06-333-8181 082-292-8181 092-521-8181
--	---	---



※<sup>でんわばんごう</sup>電話番号をよく<sup>たし</sup>確かめて、  
<sup>ただ</sup>正しくかけてください。

©1994 SEGA



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**