

PRO STRIKER

final stage



J.LEAGUE OFFICIAL
TV GAME

取扱説明書

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

14 CLUBS

The complete Guide
of 14 CLUBS

MEGA DRIVE™

SEGA™



このたびはメガドライブ専用ソフト
『プロストライカー ファイナルステージ』を
お買い上げいただきまこと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。

PRO STRIKER

final stage

CONTENTS 【もくじ】

コントロールパッドの接続方法	4
基本操作方法	5
ゲームの始め方	7
ゲームの遊び方	10
各モード別の操作方法	15
試合開始	20
試合中の操作方法	23
クラブ紹介	27
使用上のご注意	34

すべての観客をかんきやく

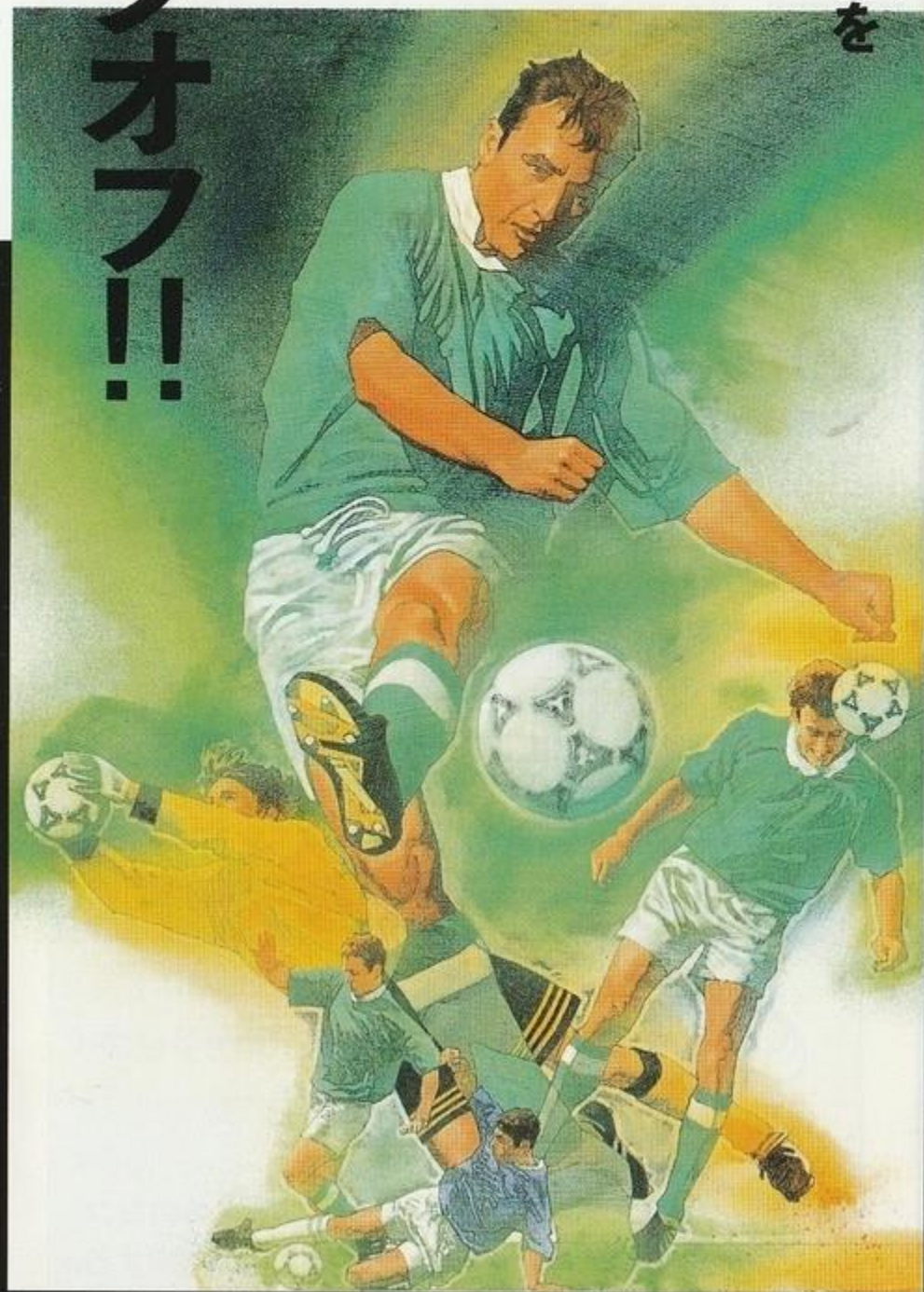
興奪させるこうふん

新たななるあら

ストライカー

でんせついま
伝説が今、

キックオフ!!



コントロールパッドの接続方法



J.LEAGUE

ここでは、1～2人で遊ぶ場合と、セガタップを使用して2～4人で遊ぶ場合のコントロールパッドの接続方法についてそれぞれ説明しましょう。

1人で遊ぶ

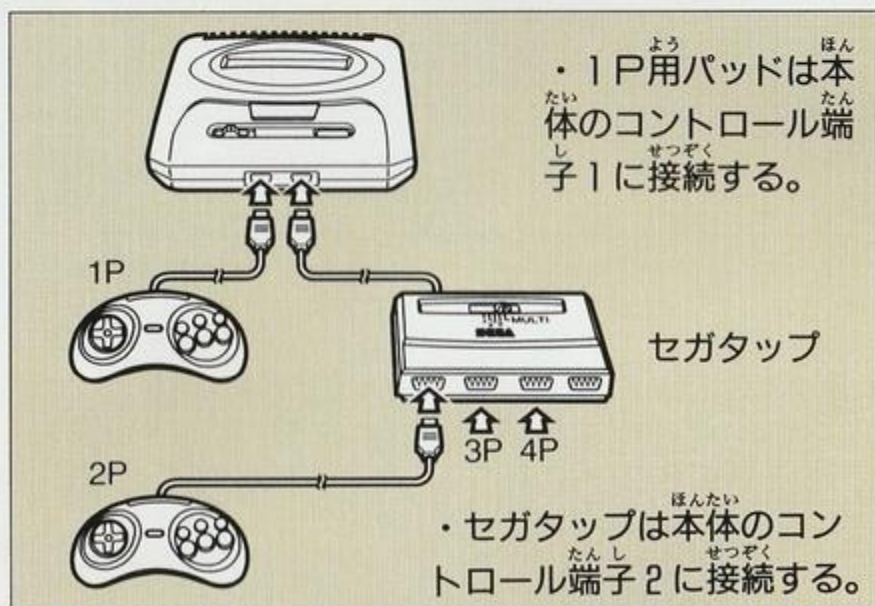
メガドライブ本体のコントロール端子1に、コントロールパッドをしっかりと接続してください。

2人同時プレイで遊ぶ

メガドライブ本体のコントロール端子1・2それぞれに、コントロールパッドを接続してください。

3～4人同時プレイで遊ぶ

セガタップを使用して2～4人で遊ぶ場合には、以下のようにコントロールパッドを接続してください。



※セガタップとコントロールパッドの接続については、セガタップ本体の取扱説明書をよくお読みになってください。

基本操作方法



ここでは、コントロールパッドの各部名称とメニュー画面についての説明、ゲームをプレイする上での基本的な操作方法についての説明を行います。

コントロールパッドの各部名称と操作方法

コントロールパッドの操作は以下のとおりです。なお、3ボタンのコントロールパッドでも操作は同じです。

スタートボタン

X・Y・Zボタン
【使用しません】



方向ボタン

Aボタン

Bボタン

メニュー画面時

メニュー画面での操作方法は、下の表のとおりです。各ボタンの役割をきちんと把握しておきましょう。

方向ボタン	カーソルの移動 オプションの設定変更
A・Cボタン	決定
Bボタン	キャンセル
スタートボタン	次の画面への切り替え、決定

ゲーム画面時

FIELDPLAYER

ゴールキーパー以外の10人は、以下のように操作します。
攻撃時と防御時ではその内容は異なります。

	OFFENSE時	DEFENSE時
方向ボタン	選手の移動、ボールの変化、キック方向の指定 進行方向にすばやく2回押すことでダッシュ	
A ボタン	シュート (敵陣) クリアー (自陣)	スライディングor ショルダータックル
B ボタン	サーチパス	インターセプト
C ボタン	8方向キック	作戦実行

空中にボールがある時

A ボタン B ボタン	ダイビングヘッド、オーバーヘッドキック ボレーキック、ヘディング ジャンピングボレーなど
C ボタン	作戦実行

GOALKEEPER

ゴールキーパーの操作は以下の表のとおりです。詳細についてはP25を参照してください。

A ボタン C ボタン	キック (ボール所有時) 低いボールに対してスライディング
B ボタン	ゴールスロー (ボール所有時)、ジャンプ
方向ボタン	キック方向の指定 キーパーの移動 (マニュアル操作時)

※作戦実行の詳細についてはP12を参照してください。

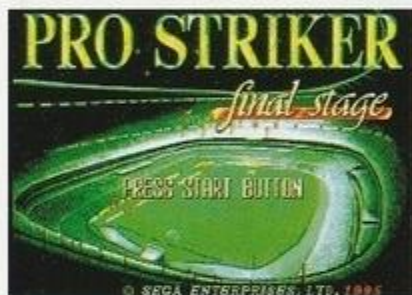
はじ かつ ゲームの始め方



まずは、モード^{せんたく}選択までの操作^{そう さ ほうほう}方法と
6種類^{しゅるい}ある各モード^{かく}について説明^{せつめい}しましょう。
コントロールパッド^{ただ}を正しく^{せつぞく}接続したら
以下の操作^{い か そう さ じが}に従ってモード^{せんたく}を選択^{せんたく}してください。

タイトル画面^{が めん}から
モードセレクト画面^{が めん}
を表示^{ひょうじ}

タイトル画面^{が めん ひょうじ}表示中にスタートボタン^おを押すと、モード^{せんたく}選択画面^{が めん}になります。操作^{そう}方法は下記^{さ ほうほう か き}で説明^{せつめい}します。



さまざまな
ゲームが
楽しめる
6つのモード

このゲームでは、
6つのモード^{えら}を選
ぶことができます。
方向ボタン^{ほうこう}で希望^{き ぼう}
のモード^あにカーソ
ルを合わせたら、
A・Cボタン^あのい
ずれか^おを押して決
定^{けつ}してください。

<p>プレシーズンマッチ</p> <p>1試合^{し あい}のみの練習^{れんしゅう} 試合^{し あい}を行うための モードです。</p>	<p>P K 戦^{せん せん}</p> <p>クラブ^{じ ゅう}を自由^{じゆ}に選 択^{たく}してPK戦^{せん}を行 うモードです。</p>
<p>オールスター戦^{せん}</p> <p>オールスターチー ムの作成^{さくせい}と試合^{し あい} を行うモード^{おこな}です。</p>	<p>トーナメント戦^{せん}</p> <p>トーナメント方式^{ほうしき} の勝ち抜き^{か ぬ}戦^{せん}を行 うモードです。</p>
<p>リーグ戦^{せん}</p> <p>フルシーズン戦^{た たか}い 抜^ぬく、リーグ戦^{せん}を 行うモード^{おこな}です。</p>	<p>オプション</p> <p>各種^{かくしゅ}設定^{せつてい}の変更^{へんこう}や、 ゲーム中^{ちゆう}の音楽^{おんがく}を 聴^きくモード^{おこな}です。</p>

かく
各ゲームモードの
なが
流れ

せん
PK戦(P25)とオプション(P
19) 以外の各ゲームモードの
なが
流れを紹介し
しょうかい
ます。以下の表
を参考
さんこう
にしてください。

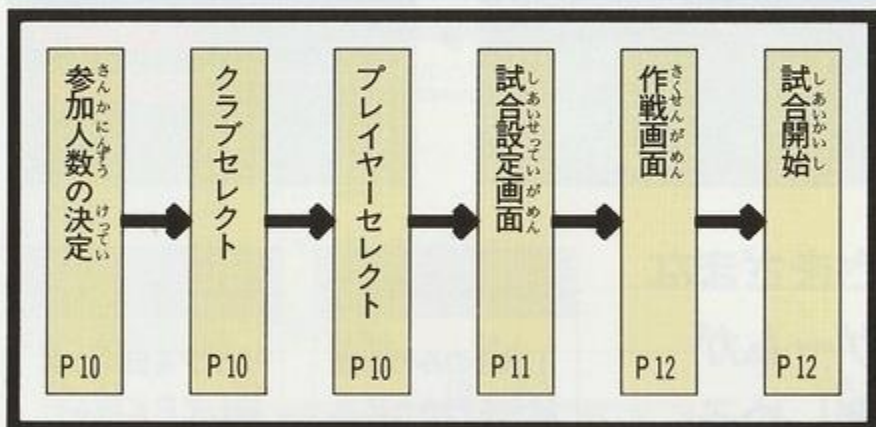
かく み かつ
各チャートの見方

きょうつうそうさ
共通操作

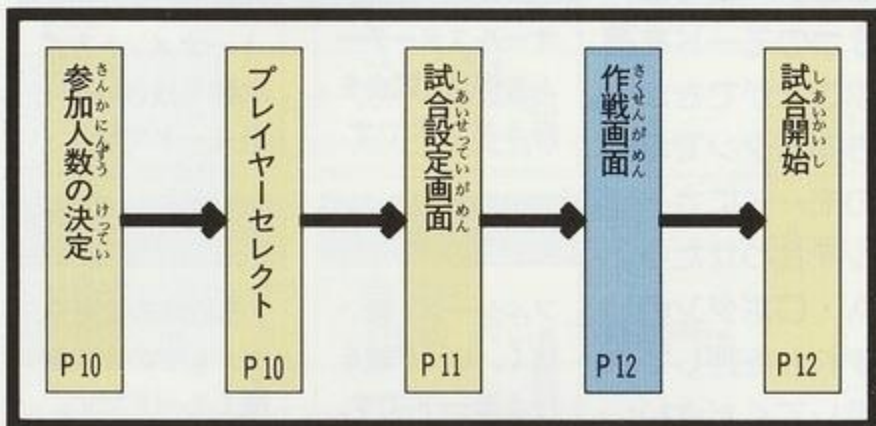
オリジナルの
そうさ ふく
操作を含む

い かつ
以下のチャートは、各ゲームモード
ごとの流れを表したものです。掲載
ページのほか、共通操作で行える
こうもく きいろ
項目は黄色で、オリジナル操作を
そうさ ふく
含む項目は青で表示してあります。

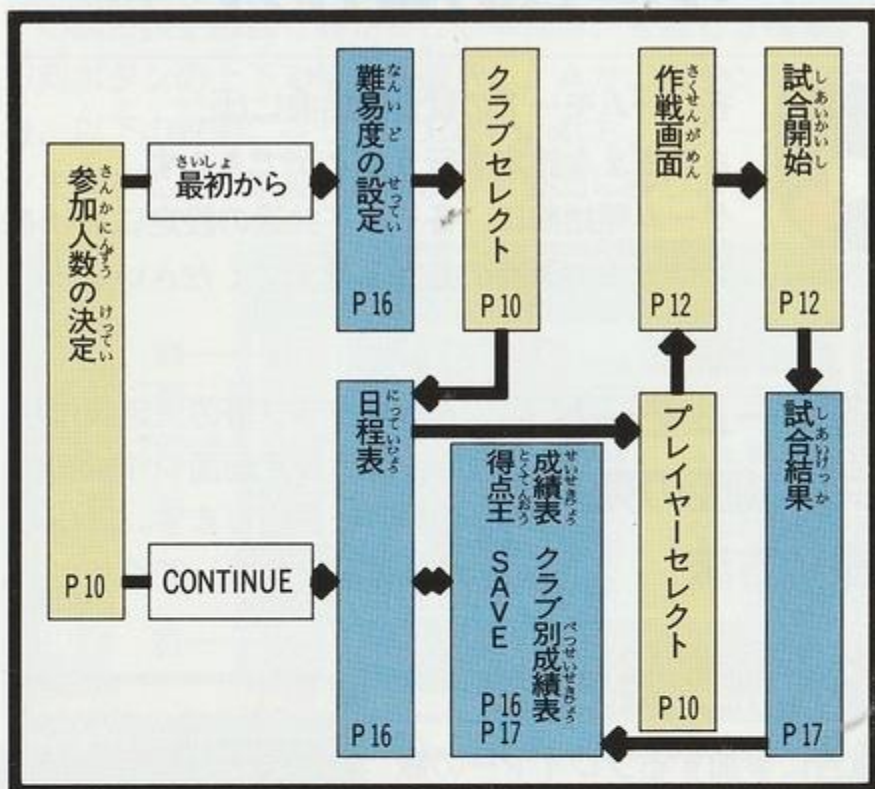
プレシーズンマッチ



オールスター戦

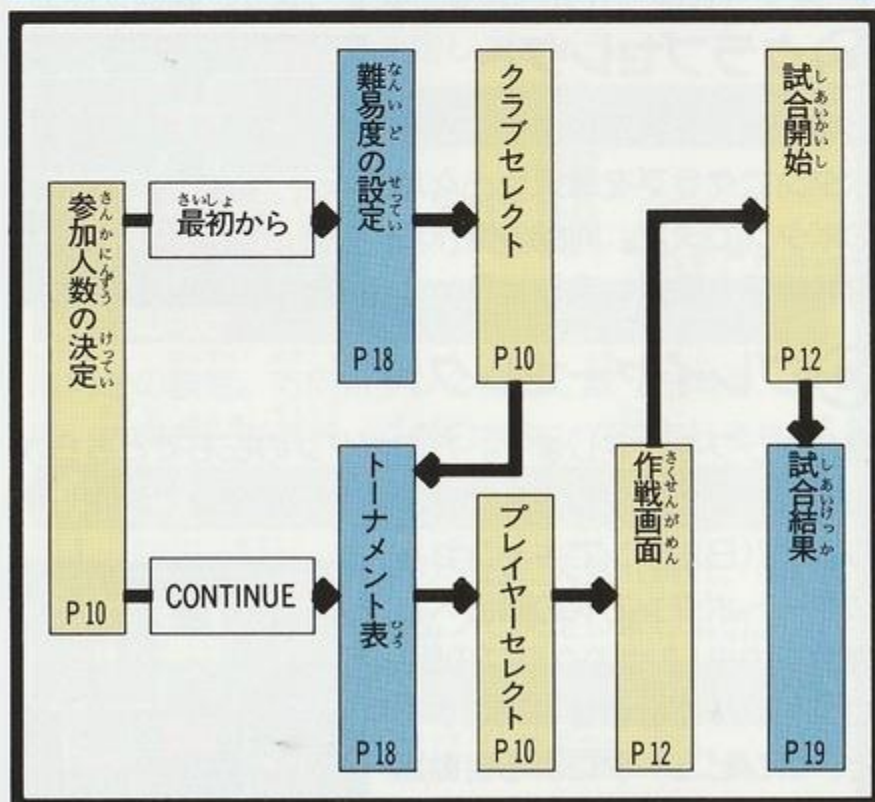


リーグ戦



※節が終了していない場合は、試合結果の表示後、日程表に戻ります。

トーナメント戦



※試合に勝ち上がれば、試合結果の表示後、トーナメント表に戻ります。

あそ かつ ゲームの遊び方



かく し あいかいし まえ
各ゲームモードの試合開始前には、
さまざま設定を行うことができます。
かいし まえ かく きょうつう せってい
ゲーム開始前に、各モード共通の設定における
そう さ ほうほう がめん みかた おぼ
操作方法や画面の見方を覚えてください。

かく 各ゲームモード きょうつう がめん みかた 共通画面の見方と そう さ ほうほう 操作方法

にんずう とう けってい そう さ
人数やクラブ等の決定操作か
ら、し あい せってい がめん さくせん がめん
試合設定画面や作戦画面
の見方を説明します。詳しく
は、か き さんしやう
下記を参照してください。

さん か にんずう けってい 参加人数の決定

し あい さん か かず
試合に参加するプレイヤーの数を
けってい ほうこう さ
決定します。方向ボタンの左
ゆう にんずう にん せんたく
右で人数（1～4人）を選択し、
AかCボタンで決定しましょう。



しやうじやう けってい ほうこう 出場クラブを決定します。方向 ボタンでクラブを選択し、Aか Cボタンで決定。同様の操作で たいせんあいて せんたく 対戦相手も選択しましょう。

しやうじやう けってい ほうこう
出場クラブを決定します。方向
ボタンでクラブを選択し、Aか
Cボタンで決定。同様の操作で
たいせんあいて せんたく
対戦相手も選択しましょう。



そう さ けってい ほうこう さゆう 操作クラブを決定します。方向ボタンの左右でどちらか のクラブにカーソルを合わせ、AかCボタンで決定しま しょう (Bボタンでキャンセル、 スタートボタンで次の画面へ)。 なほ、ちゆうおう (2つのクラブの間) にカーソルを合わせて決定する と、コンピューターによる自動操 作となります。

そう さ けってい ほうこう さゆう
操作クラブを決定します。方向ボタンの左右でどちらか
のクラブにカーソルを合わせ、AかCボタンで決定しま
しょう (Bボタンでキャンセル、
スタートボタンで次の画面へ)。
なほ、ちゆうおう (2つのクラブの間)
にカーソルを合わせて決定する
と、コンピューターによる自動操
作となります。



し あいせっていがめん 試合設定画面

した し あいせっていがめん せってい こうもく ぜんぶ しゆるい
 下の試合設定画面で設定できる項目は、全部で5種類。
 ほうこう じょうげ こうもく せんたく けってい
 方向ボタンの上下で項目を選択し、AかCボタンで決定
 ごと い か せつめい しが
 後、以下の説明に従ってください。なお、スタートボタ
 お しょき せってい さくせんがめん うつ
 ンを押すと、初期設定のまま作戦画面に移ります。



1 し あいじかん 試合時間

ぜんはん こうはん じかん せってい ほうこう
 ハーフ（前半／後半）の時間の設定。方向ボタンの
 さゆう じかん ぶん ぶん ぶん ぶん ぶん ぶん せん
 左右で時間（3分、6分、9分、12分、45分）を選
 たく けってい
 択し、AかCボタンで決定しましょう。

2 スタジアム

し あいかいじょう せってい ほうこう さゆう
 試合会場の設定。方向ボタンの左右でスタジアム（2
 しゆるい せんたく けってい
 種類）を選択、AかCボタンで決定しましょう。

3 かざむ 風向き

かざむ せってい ほうこう さゆう かぜ りだりむ む
 風向きの設定。方向ボタンの左右で風（左向き、無
 ふう みざむ せんたく けってい
 風、右向き）を選択、AかCボタンで決定します。

4 てんこう 天候

てんき せってい ほうこう さゆう てんき は あめ
 天気の設定。方向ボタンの左右で天気（晴れ、雨、
 ゆき せんたく けってい
 雪）を選択し、AかCボタンで決定しましょう。

5 OK

けってい さくせんがめん うつ
 AかCボタンで決定すると、作戦画面に移ります。

サッカーがめん
作戦画面

作戦画面では、試合に直接、関わってくる各種設定を行うことができます。以下では、その作戦画面の見方と、各作戦メニューの利用法を紹介します。



1 作戦画面メニュー

以下では8つの作戦画面メニューのコマンドを説明します。参考にしてください。



① 試合開始

試合を始めることができます。

② フォーメーション

フォーメーションの変更が行えます。方向ボタンでカーソルを移動、AかCボタンで決定してください。キャンセルする場合はBボタンを押します。



せんしゅこうたい
③選手交代

せんばつ へんこう
先発メンバーの変更や、
ポジションの入れ替えが
行えます。入れ替える選
手を2人、選択、決定し
てください。




さくせん
④作戦

FW、MF、DFごとに
作戦を指示することがで
きます。各作戦内容につ
いては、下記の表を参考
にしてください。



さくせんないよう 作戦内容	こうか 効果 (プレイヤー)	オレオレシステム ON時のCPUの動き
パス多用	CPU選手たちが、パスをもらうために集まってきます。	CPU選手が、パスを多用した試合展開をします。
ラインUP	FWは常に上がっている状態となります。また、MFとDFはオーバーラップを行います。	
ラインDOWN	常に下がり気味で試合を行います。	
マーク強化	相手選手に対して徹底したマークを行います。	
逆サイド	逆サイドへのロングパスを出します。また、FWが使うと逆サイドへのセンタリングとなります。	CPU選手は、すぐ近くに味方がいる場合でも、左右に大きくパスを出します。


 さくせんじっこう
 作戦実行ボタン(Cボタン)を押すことで行います。

⑤オレオレシステム

特定の選手（1人）だけを操作するシステムです。このメニューを選択決定後、方向ボタンの上下で「ON」を選択、AかCボタンで決定すると、先発メンバー表にカーソルが表示。同様の操作で特定の選手を選択決定しましょう。



⑥キーパー

このメニューを決定後、方向ボタンの上下で「AUTO」か「MANUAL」を選択し、AかCボタンで決定します。



⑦LOAD ⑧SAVE

「SAVE」では、フォーメーションや選手交代など、作戦画面で設定した状態が保存できます。メニューを選択決定後、セーブするファイルを選んでください。このセーブデータを使用して試合に臨むときは「LOAD」のファイルを選択決定します。



2 フォーメーション

画面左下に自クラブのフォーメーション（陣形）が表示されます。フォーメーション図内の各選手に表示されている番号は背番号です。

3 先発メンバー

画面右側には、自クラブの先発メンバー表が表示されています。背番号、選手名、ポジションを、フォーメーションと対応させながら確認しましょう。

かく べつ そう さ ほう ほう 各モード別の操作方法



J.LEAGUE

オールスター戦やリーグ戦、そして
トーナメント戦では、オリジナルの設定を
行うこととなります。画面の見方とともに
ここで紹介していきます。

かく 各モード

オリジナル画面の みかた そうさ ほう ほう 見方と操作方法

以下で紹介する各種設定は、
オールスター戦、リーグ戦、
トーナメント戦のモードの試
合開始前と終了後に行います。

せん オールスター戦

チームエディットの操作

方向ボタンの左右で「EDIT」
を選択、AかCボタンで決定す
ると、エディット画面に切り替
わります。この画面でまず、方
向ボタンの上下で変更する選手
を選択、AかCボタンで決定す
ると、カーソルが画面左側に移
動。さらに方向ボタンの左右で
クラブ、上下でもう一方の選
手を選択、AかCボタンで決定
すると、選択した選手同士が
入れ替わります。スタートボタ
ンを押すと前の画面に戻り、
「OK」を選択決定すればエディ
ット終了です。



せん リーグ戦

ゲームの再開

方向ボタンの左右で「最初から」
か「CONTINUE」にカーソル
を合わせて、AかCボタンで決
定しましょう。



なんいど せってい
難易度の設定

ゲームを最初から行う場合は、難易度の設定を行います。「NORMAL」と「HARD」のいずれかを選択決定してください。



かくしゅがめん みかた
各種画面の見方

にっけいようがめん
日程表画面

リーグ戦は、ファーストステージとセカンドステージで各26節ずつ、計52試合が組まれています。そして、日程表画面では、ステージごとの各節の対戦クラブを確認することができます。方向ボタンの上下で、画面をスクロールさせてください。



また、日程表画面が表示されている時に、AかCボタンを押すと、右のようなメニュー画面が表示されます。各メニューについては以下を参考にしてください。



1 しあいかいし
試合開始

試合を始めるための各種設定画面に切り替わります。

2 せいせきりょう
成績表

シーズンの順位が確認できます。また方向ボタンの上下で画面がスクロール。日程表に戻る場合はA・B・C・スタートのいずれかを押します。

◆ ◆ ◆ クラブ別対戦成績表 ◆ ◆ ◆

クラブ	試	勝	点	勝	得	失	点差
1 川崎	1	3	3	3	0	-3	
2 C大阪	1	3	1	3	0	-3	
3 市原	2	3	1	3	1	-2	
4 鹿島	1	3	1	5	4	-1	
5 横浜F	1	3	1	3	2	-1	
6 磐田	1	3	1	1	0	-1	

3 クラブ別成績表

各対戦クラブごとの勝敗を確認することができます。成績表と同様に、A・B・C・スタートのいずれかを押すことで日程表画面に戻ります。

市原	勝	敗	清水	勝	敗
和	勝	敗	男田	勝	敗
浦和	勝	敗	名古屋	勝	敗
川崎	勝	敗	G大塚	勝	敗
横浜M	勝	敗	大塚	勝	敗
横浜F	勝	敗	広島	勝	敗
千葉	勝	敗	磐城	勝	敗

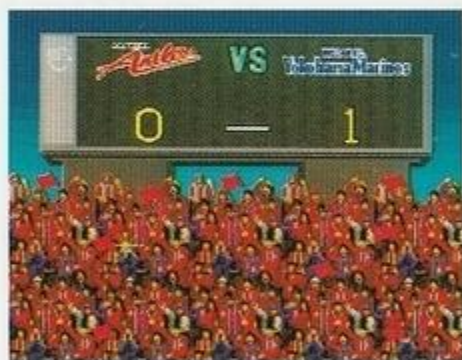
4 得点王ランキング

獲得得点の順位が選手名、クラブ名、得点数とともに表示されます。また、方向ボタンの上下を押すことで画面がスクロールします。

名前	クラブ	得点
石ノ森光	磐城	3
アリス	横浜M	3
新田正博	浦和	2
アスロハル	市原	1
野矢 彰	市原	1
野田マツ	市原	1

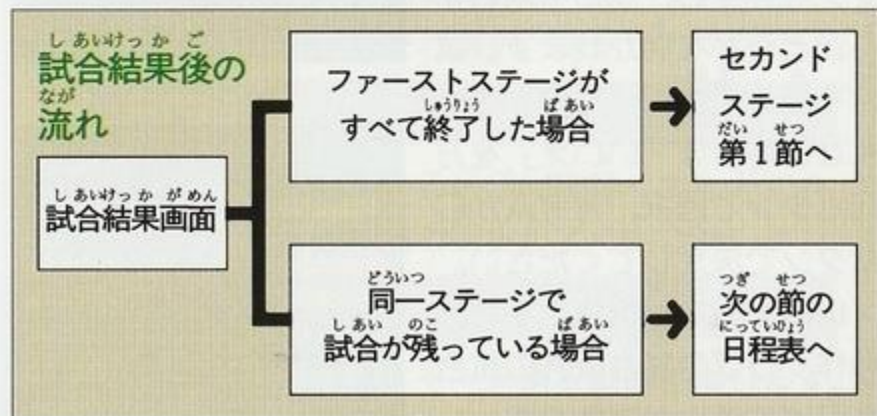
5 SAVE

現在の状況をセーブすることができます。



試合結果画面

試合が終わると、その節の試合結果が表示されます。すべてのクラブの結果を確認したら、スタートボタンを押し、日程表画面に切り替えましょう。



P K

せん戦

メンバーの選択

PK戦では、まず2人のゴールキーパーのうち、どちらにキーパーをまかせるかを選択することになります。方向ボタンの上下で選手を選択、AかCボタンで決定してください。キーパーを決定すると、次にキッカーの順番を決定する画面に切り替わりますので、キーパーの選択方法と同様の操作を行ってください。



トーナメント戦

難易度の設定

トーナメント戦の難易度設定は、リーグ戦の難易度設定（P16参照）と同様の操作で決定することができます。

各種画面の見方

トーナメント表画面
 トーナメント表で、AかCボタンを押すと、試合を観戦するかどうかを聞かれます。試合を見る場合は「はい」を、見ない場合は「いいえ」を方向ボタンで選択、再度AかCボタンで決定してください。
 「いいえ」を選択決定すれば操作クラブの試合以外の試合を飛ばすことができます。



し あいけっ か が めん

試合結果画面

し あいけっ か が めん

試合結果画面でAかCボタンをおすと、トーナメント表画面に入れる「トーナメント表」およびデータの保存ができる「セーブ」の2項目が表示されます。



オプション

オプション画面の利用法



このオプション画面では、オフサイドの有無の設定や、コントロールパッドの操作ボタンの変更、BGMの確認などを行うことができます。

1 オフサイド

し あいけっ か が めん

試合中にオフサイドをONにするかOFFにするかを設定します。方向ボタンの左右で変更してください。初期設定時はONになっています。

2 コントローラー

し あいけっ か が めん

試合中の各ボタンの割り付けを変更します。コントローラーにカーソルを合わせて方向ボタンの下を押し、カーソルを表示。各コントロールパッド単位で変更するボタンをそれぞれ選択、決定してください。

3 BGM

し あいけっ か が めん

ゲーム中に使用されているBGMを聴くことができます。方向ボタンの左右で選択してください。

4 EXIT

し あいけっ か が めん

オプション画面を抜け、モード選択画面に戻ります。

し あいかい し 試合開始



J.LEAGUE

し あい なが かくしゅせつていほうほう
試合の流れや各種設定方法をマスターしたら
いよいよキックオフとなります。

ルールを把握し、ゲーム画面、ポーズ画面の
み かた りようほう りかい し あい のぞ
見方と利用法を理解して試合に臨みましょう。

きほん 基本となるルール

せん じゅん い けつていほうほう はん
リーグ戦の順位決定方法、反
そく たいじょう えんちようせん
則や退場、そして延長戦につ
いてのルールを説明します。

せん じゅん い けつてい リーグ戦の順位決定

せん か てんせい じゅん い
リーグ戦では勝ち点制によって順位が
けつてい てんすう か
決定されます。点数はそれぞれ勝った
ばあい てん ま ばあい てん せん
場合が3点、負けた場合が0点(PK戦
による敗退は1点)となります。

クラブ	勝	敗	引き分け	勝ち点
名古屋	1	3	1	4
横浜FC	1	3	1	5
FC東京	1	3	1	2
磐田	1	3	1	2
川崎	1	3	1	3
新潟	1	3	1	0
浦和	1	3	1	1
札幌	1	3	1	1
鹿島	1	3	1	1
水戸	1	3	1	0

はんそく たいじょう 反則と退場

ファールを取られた時にレッドカード
を提示されると即退場、イエローカー
ドは同一試合で2枚提示されると退場
となってしまいます。



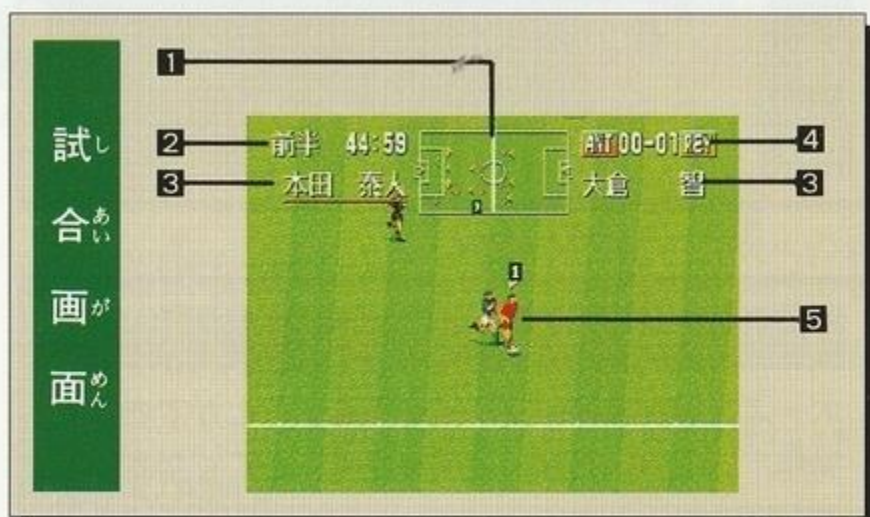
えんちようせん 延長戦

ぜんこうはん けつちやく ばあい
前後半で決着がつかない場合は、Vゴ
ール方式の延長戦となります。ここで
けつちやく えんちようせん
も決着がつかなかった場合はPK戦を行
うこととなります。



2つある 試合画面の見方と 利用方法

ここでは、さまざまな情報が表示されているゲーム画面と、ポーズ画面の見方と利用法について説明します。



1 レーダー

選手とボールの位置を確認することができます。

2 試合経過時間

現在の試合経過時間。ロスタイム時は赤で表示。

3 操作選手名

現在マーカーがついている選手の名前が表示されます。操作選手がボールをキープしている場合は、名前の下にラインが表示されます。

4 両チームの得点

現在の両クラブの獲得点数が表示されます。

5 マーカーの選手

プレイヤーが操作している選手にはマーカーが表示されています。マーカーの数字は、どのコントロールパッドで動かしている選手なのかを意味します。

ポーズ画面



1 リプレイ

ポーズをした直前のプレイを見直すことができます。
操作方法については、以下を参考にしてください。

Aボタン	巻き戻し、コマ送りによる巻き戻し (ポーズ時)
Bボタン	再生/ポーズ
Cボタン	早送り、コマ送りによる早送り (ポーズ時)
スタートボタン	メニュー画面に戻る

2 作戦画面

作戦画面に切り替わります (P12参照)。

3 操作設定

プレイヤーセレクト画面を表示 (P10参照)。



セガタップを利用して試合に乱入しよう

「プロストライカー ファイナルステージ」では、接続中の未使用コントロールパッドのスタートボタンを押すことで、試合に乱入が可能です。乱入者は、操作クラブを選択、決定してください。



し あいちゆう そう さ ほうほう 試合中の操作方法



ぜんこうはん ふん げきせん たか ぬ し あい
前後半45分ずつの激戦を戦い抜く試合では、
さまざまなおこなをを行い、ゴールを目指します。
ここでは、こうげきじ しゅびじ
攻撃時、守備時、キーパーと、
しゅるい わ そう さ ほうほう せつめい
3種類に分けて操作方法を説明していきます。

し あい か ぬ 試合を勝ち抜く ための基本操作

き ほん そう さ は あく し り だい
基本操作の把握が、勝利への第
いっ ぽ とく つよ
一步です。特にボールの強さと
たか ち ゅう せい そう さ じ ゅう よう
高さを調整する操作は重要です。

こうげきじ そう さ 攻撃時の操作

OFFENSE

シュート

てきじんない
敵陣内でボールを
キープしていると
きに、Aボタンを
お 押します。すると、
ゴールに向かっ
てボールを蹴ります。



ボールの変化

へん か
ボールの変化
キックボタン入
力後、方向ボタ
んをお 押すこと
で、ボールに
変化をつける
ことができます。

ボールの強さと高さ

つよ たか
ボールの強さと高
さは、キックボ
タンの入力時間
によって決定さ
れます。ボール
は、それぞれ、
ボタンの入力
時間が長ければ
長いほど高い、
そして、より強
いボールを蹴る
ことができます。

スローイン

ほう
スローインは、
方向ボタンで
位置を決め、
A・B・Cボ
タンのいずれか
をお 押してください。

パス

てき まえ せ
敵ゴール前に攻
め込むには、パ
ス回しも重要
です。基本的
にはBボタン
でパスを出
しますが、Cボ
タンの8方向
キックをうま
く利用すること
で、スルーパ
スを出すこと
も可能です。

フリーキック

ペナルティキック

コーナーキック

かく
各キックも、ス
ローイン同様
に、A・B・
Cボタンのい
ずれかをお 押
してください。

しゅびじ そうさ
守備時の操作

DEFENSE

スライディングタックル
ショルダーチャージ

あいてせんしゅ
相手選手がボールキープ時にA
ボタンを押すことで、スライデ
ィングタックルかショルダーチ
ャージを行います。ただし、真
うし
後ろからのチャージなどを行う
と、ファールを取られる可能性
だい ばあい
大。場合によっては退場となっ



てしまうこ
ともありま
すので、十
ぶん ちゆうい
分な注意が
ひつよう
必要です。

インターセプト

スライディングタック
ルやショルダーチャー
ジを行うことなく、B
ボタンを押すことでポ
ールを奪います。

クリアー

じじん
自陣でボールをキープ
している時に、Aボタ
ンを押すことで、前方
におお
に大きくボールを蹴り
だ
出すことができます。

そらさ
キーパーの操作

KEEPER

じ
AUTO時

いちれん
キーパーは一連の
そうさ じどう おこな
操作を自動で行い
ます。ただしボー
ルキャッチ後のみ
そうさ かのう
操作可能。A・B・
Cのいずれかを押
してください。



じ
MANUAL時

キーパーをマニュ
アル操作で行うと、
ちか
ゴール近くにポー
ルが来た時点で、
き じてん
マーカークeeper
に切り替わりま
す。方向ボタンで
いどう
移動、A・Cボタン
でスライディング、
Bボタンでジャン
プしてボールをキ
ャッチします。

じ
PK時

せってい
キーパーの設定が
オートの場合は、
すべてキーパーは
じどう うご
自動で動きます。
マニュアルの場合
は、ボールが蹴ら
れた後は、左記と
まったく同様の操
作を行って、セー
ピングを行うこと
になります。

PK戦の操作方法 とポイント



モードセレクトの1つとして用意されているPK戦と、延長戦後のPK戦でのキッカー、ゴールキーパーの操作方法をそれぞれ説明します。まずは、表中で基本操作を把握し、各ポイントで、より高度な操作を身につけてください。

キッカーの 操作

まずは、方向ボタンの左右で初期ポジションを決定します。次に、AかCボタンを押すことで助走を始めますので、キックする直前で再度、A・B・Cボタンのいずれかを押してください。詳細は下表を参考にしてください。

	走り始める位置	キック直前の位置
方向ボタン	立ち位置の移動	ボールの軌道修正
Aボタン	左足キック	速いシュート
Bボタン		中速のシュート
Cボタン	右足キック	遅いシュート
スタートボタン	ポーズ/ポーズの解除	

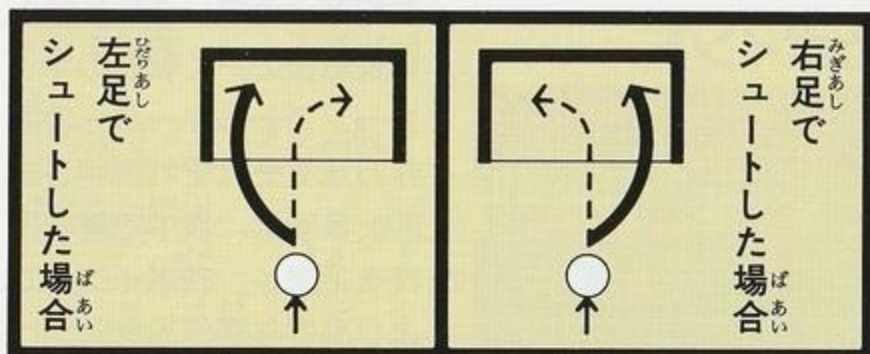
P POINT

シュート時の心得

シュート時のポイントは、狙う方向が大切であることはもちろんですが、高さを考えてのキックもまた、重要となってきます。シュートの高さ調整は、キックする直前で押す各ボタンの入力の長さによって変化します。また、キックする直前にボタンを押さないと、ミスキックとなり、キーパーの正面にゴロが蹴られてしまいますので、注意してください。



シュートボールの軌道きどう



→	ほうこう びり お 方向ボタンの左を押しながらキックした場合
--->	ほうこう みぎ お 方向ボタンの右を押しながらキックした場合

※各ボールの軌道は、立ち位置の移動を行わず、すべて正面からシュートした場合のものです。

キーパーの 操作

キーパーはキッカーがボールを蹴るまでは、体重移動などを行うことで、フェイントをかけ、キッカーを惑わせたりすることができます。シュートが放たれたら、A・B・Cボタンのいずれかでジャンプしましょう。

	シュート前	シュート後
ほうこう 方向ボタン	たいじゅういどう 体重移動	ほうこうしじ ジャンプ方向指示
A・B・Cボタン	フェイント	ジャンプ
スタートボタン	ポーズ/ポーズの解除	

P POINT

セービングの心得こころえ

体重移動には、フェイント以外にも重要な役目があります。それは、体重移動していた方向とは逆の方向に、より長く跳躍できるということです。まずは、この操作をマスターすることが大切です。





しょうかい
クラブ紹介

The Complete Guide 14CLUBS

J.LEAGUE



かしま
鹿島
アントラーズ
KASHIMA ANTLERS

KASHIMA
Antlers

©1992 K.A.FC

ジェフユナイテッド
いち はら
市原
JEF UNITED ICHIHARA




©1992 DNP/JEF.FC

JEF UNITED



J.LEAGUE



KASHIWA
Reysol

©1993.H.K.REYSOL

かしわ
柏レイソル
KASHIWA REYSOL

うらわ
浦和
レッドダイヤモンドズ
URAWA RED DIAMONDS



Red Diamonds

©1992 M.U.FC

かわさき
ヴェルディ川崎

VERDY KAWASAKI

Verdy
YOMIURI



©1992 Y.N.FC

NISSAN F.C.
Yokohama Marinos

よこはま
横浜マリノス

YOKOHAMA MARINOS



©1992 N.Y.MARINOS



J.LEAGUE

よこはま
横浜
フリューゲルス
YOKOHAMA FLÜGELS

FLÜGELS
YOKOHAMA

©1992 ANA.S.CO.,LTD.



©1993 BELLMARE H.FC



Bellmare

ベルマーレ
ひらつか
平塚

BELLMARE HIRATSUKA





J.LEAGUE

NAGOYA
Grampus Eight

©1992 NAGOYA.G.E.



なごや
**名古屋
グランパスエイト**
NAGOYA GRAMPUS EIGHT

おおさか
ガンバ大阪
GAMBA OSAKA



Panasonic
GAMBA
OSAKA

©1992 S-MATSUSHITA/GAMBA



● ● 使用上のご注意 ● ●

●電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。



ON OFF

●端子部には触れないで!

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



●薬品を使って拭かないで!

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●カートリッジは精密機器!

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



●保管場所に注意して!

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、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。

● ● ● ● 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。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

MEGA DRIVE

Sega

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で

セガ ジョイジョイ
テレフォン

FAXで

セガ ファックスクラブ

東京大阪 03-5950-7790
06-948-0606

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



- 1 ファックスの受話器を使ってコール。
- 2 音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

*プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

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

お問合せ先

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)

修理について

修理を依頼されるときは、最寄りの各支店または事業所までお申しつけください。

札幌支店 CSサービスセンター
〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248(代表)

佐倉事業所 CSサービスセンター
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610(直通)

関西支店 CSサービスセンター
〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)6486(直通)

九州支店 CSサービスセンター
〒812 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 ☎092(452)6842(代表)

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;
Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

禁無断転載



PRO STRIKER
final stage

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

