



KONAMI

取扱説明書

MAJOR



NINTENDO 64



NUS-NJPJ-JPN

しゅきょう Jリーグ
実況 J.LEAGUE

パーフェクト ストライカー™

<http://www.emulation64.fr>

KONAMI



© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. RZ002-J1

実況Jリーグパーフェクトストライカー and KONAMI are trademarks

Emulation64.fr

じっ きょう Jリーグ
実況 J.LEAGUE

パーフェクト ストライカー™

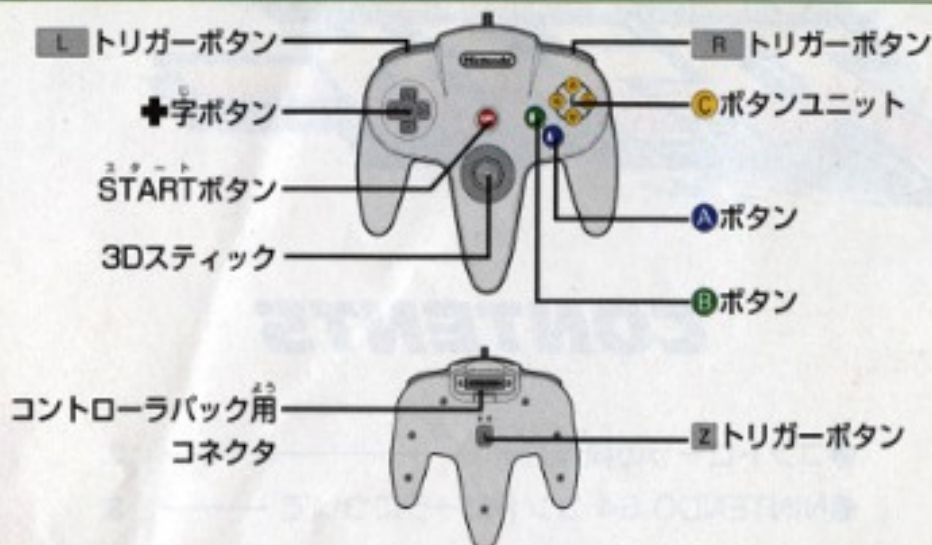
CONTENTS

●コントローラ <small>まうごほうほう</small> の操作方法	2
●NINTENDO 64 コントローラについて	3
●コントローラバックについて	4
●ゲームのはじめかた	8
●試合設定 <small>しあひせってい</small>	10
●試合開始 <small>しあひかいし</small>	12
●ゲームのルールと初期設定 <small>しよきせってい</small>	13
●ポーズ画面 <small>がめん</small> 、ハーフタイムの画面 <small>がめん</small>	14
●試合終了画面 <small>しあひしゆうじょうがめん</small> (セーブ)	15
●エディット画面 <small>がめん</small> について	16
●エディットデータ <small>た</small> を使って対戦 <small>たいせん</small> するには	29
●プレイヤーの攻撃操作 <small>こうげきそうさ</small>	30
●プレイヤーの守備操作 <small>しゅびそうさ</small>	36
●ゴールキーパー <small>まうご</small> の操作	37
●リスタートの操作 <small>まうご</small>	38
●その他の操作 <small>まうご</small>	39
●オプション	40
●P.K戦 <small>せん</small>	44
●シナリオ	46
●トレーニング	48
●データロード	49
●クラブ紹介 <small>しやうかい</small>	50



コントローラの操作方法

コントローラの各部の名称



セレクト画面の操作

- 3Dスティック 選択カーソルの移動。項目の選択。
- 十字ボタン 決定、進む。
- Aボタン キャンセル、もどる。
- Bボタン エディット画面でポジション、役割、調子、カード等の切りかえ。
- Cボタンユニット ウィンドウの切りかえ。
- Zトリガーボタン

コントローラの握りかた

「実況 Jリーグ パーフェクトストライカー」はコントローラをライトポジション、ファミコンポジションで操作できます。リアルな動きが可能な為、コントローラの握りかたはライトポジションでのプレイをおすすめいたします。

★ゲームのプレイヤー操作はP.30をお読みください。





NINTENDO 64 コントローラについて

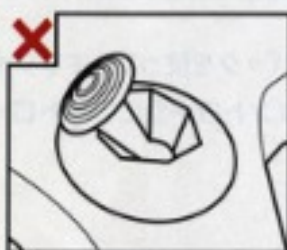
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意して下さい。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

* **NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。
(再設定機能)

* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

* 3Dスティックの使用方法については、各操作説明のページをご覧ください。

●コントローラコネクタへの接続

このゲームは1~4人でプレイできます。コントローラコネクタ1~4はそれぞれP1~P4コントローラのプレイヤーに対応しています。

正しく接続しないとゲームができません。(1人プレイ時はコントローラコネクタ1に接続してください。)また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。



コントローラパックについて

コントローラパックについて

- ◆「実況 Jリーグ パーフェクトストライカー」はコントローラパック(別売)を使うと、データのセーブ、ロードができるようになります。ゲームのデータはP1のコントローラに装着されたコントローラパックに保存します。

■「実況 Jリーグ パーフェクトストライカー」のデータ保存の内容

- | | |
|---------------------|-----------------|
| ・ リーグ戦、トーナメントの試合データ | ・ 選手作成データ |
| ・ オプション | ・ 作成フォーメーションデータ |
| ・ トレードデータ | ・ シナリオモードのデータ |

- ◆ 選手作成、クラブエディットのデータがセーブされたコントローラパックを使って、オリジナルデータ同士で対戦プレイすることができます。その場合、P1、P2コントローラにコントローラパックを入れてノート選択画面でデータを読み込みます。

★くわしくはP.29をお読みください。

コントローラパック使用時の注意

- ◆ コントローラパックは別売りです。
- ◆ コントローラパックの使用に関してはコントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。
- ◆ コントローラパックがないとデータの保存ができません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。
- ◆ ゲーム中のデータをバックアップするのはP1コントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ず1コントローラにコントローラパックを差し込んでください。P1コントローラ以外にコントローラパックが入っていても、ゲームのデータはセーブされません。(対戦時P2のフォーメーションはP2の選択したゲームノートにセーブされます。)
- ◆ コントローラパックの抜き差しは、必ず本体の電源を切っておこなってください。セーブされたデータが消失する恐れがあります。また、本体の電源が入っている状態でコントローラパックを差ししても、コントローラパックが差されていないものとして本体に認識されます。

ノート(セーブファイル)の作成

コントローラパックの保存領域は123ページにわかれています。

「実況 Jリーグ パーフェクトストライカー」は1つのノートに保存領域を38ページ必要とします。保存データのないコントローラパックを使った場合、3つのノートを作ることができます。

■ このゲームのノートがコントローラパックにない場合

- 1 タイトルデモの後、STARTボタンでノート作成画面が表示されます。ノートを作成する場合は、「はい」を選んで、Aボタンで決定します。

◆ ノートに必要なページ数と残りページ数が画面表示されています。

★ コントローラパックに残りページが足りないと、ノートができません。この場合、コントローラパックのノートの消去を行います。

くわしくはP.6をお読みください。

- ◆ いいえを選ぶとノートは作成されず、ゲームデータのセーブはできません。

- 2 ノート選択画面に1で作ったノートが表示されます。

■ 新しいノートをつくる場合

- 1 ノート選択画面で「ノートの追加」を選び、Aボタンで決定します。新しいノートが追加されます。

★ データのセーブ方法はP.15をお読みください。





ノート(セーブファイル)の消去

■いらなくなったノート(データ)の消去

- 1 ノート選択画面で「ノートを消す」を選びます。
消したいノートを選択し、**A**ボタンで決定します。「はい」を選ぶと、ノートを消すことができます。
- ◆ 一度、消去したデータは元にはもどらなくなりますので、データの消去はよく確認して行ってください。
- ◆ 別のゲームのノートを消したい場合は下記のコントローラバックメニューで行ってください。



コントローラバックメニュー

コントローラバックの保存データをすべて見ることができます。また、いらなくなったデータの消去も可能です。

- 1 コントローラバックをコントローラに装着した状態で、STARTボタンを押しながら、本体の電源ボタンを入れてください。コントローラバックメニュー画面が表示されます。
- 2 コントローラバックメニュー画面でセーブされたゲームデータ、コントローラ、コントローラバックの接続状態が確認できます。



■コントローラバックのデータの消去

- 1 コントローラバックメニュー画面で3Dスティックで消したいデータにカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
- 2 ウィンドウの「はい」を選び、**A**ボタンでデータが消去されます。
- ◆ 一度、消去したデータは元にはもどらなくなりますので、データの消去はよく確認して行ってください。



コントローラパックのエラーメッセージ

ノートの作成、ノートの追加、ノートの削除でエラーメッセージが表示されたときは下記の操作を行ってください。

●「ページがたりないためにノートができません。」

▶ コントローラパックのいらぬデータを消去してください。

●「バックアップデータを使わずにゲームをはじめます。データの保存をしたい場合は、一度電源を切ってコントローラパックを接続してから再びゲームをはじめてください。」

▶ コントローラパックが装着されていません。このままでもゲームはできますが、セーブができません。一度電源を落とし、コントローラパックを装着してゲームをすることをお勧めします。

●「ノートの設定がされていないのでロードはできません。」

▶ コントローラパックが装着されていない、ノートの作成がされていない、ノートの選択がされていない場合に表示されます。本説明書のP.4～P.6をお読みください。

●「削除できるノートがありません。」

▶ パーフェクトストライカーのノートがコントローラパックにない場合に、「ノートを消す」を選ぶと表示されます。他のゲームのノートを消すときはコントローラパックメニューにて消去してください。

◆ コントローラパックメニューについては、P.6をお読みください。

●「ノートをつくることができません。」「このファイルはロードできません。」

▶ このエラーメッセージは、コントローラパック自体が壊れた場合、もしくはノートが壊れ、なおかつそれが消せないとき、またどのエラーにも当てはまらない場合に表示されるメッセージです。

1 一度、電源を切ってからもう一度お試しください。

2 別のコントローラパックに差しかえて試してみてください。別のコントローラパックでノートが作れる場合はエラーの起きたコントローラパックが壊れている可能性があります。コントローラパック付属の説明書をご確認ください。



ゲームのはじめかた

ゲームのはじめかた

1 NINTENDO 64にカセットを正しくセットし、コントローラの接続、コントローラバックの装着の確認をしてください。コントローラコネクタ1~4はそれぞれ1~4コントローラのプレイヤーに対応しています。

2 電源スイッチを入れます。タイトル画面、ゲームデモが表示されます。STARTボタンでノート作成画面(ノートがない場合)かノート選択画面(ノートがある場合)が表示されます。

★ノートの作成についてはP.5をお読みください。



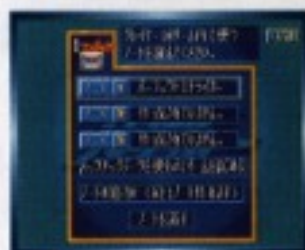
3 始めのノート選択画面でプレイヤー1が使うノートを選び、Aボタンで決定します。

◆「バックアップデータを使わずにゲームをはじめる」を選ぶと、データのセーブができません。

★ノートの追加についてはP.5をお読みください。

★ノートを消去についてはP.6をお読みください。

4 ゲームモードセレクト画面が表示されます。ゲームモードを選び、Aボタンで決定します。



せつめい

ゲームモードの説明

プレシーズン
マッチ

プレシーズンマッチ 1~4人 対戦、協力プレイ

対戦用のサッカーゲームです。



リーグ戦

リーグ戦 1人用モード 1~4人協力プレイ

96年度のJリーグの試合と同じ日程で全16クラブによるリーグ戦です。リーグ戦はホームアンドアウェイ方式の2回戦総当たりで全30節行われます。順位は全30節の勝ち点の合計で決定されます。



トーナメント

トーナメント戦 1人用モード 1~4人協力プレイ

Jリーグ全16クラブが2ブロックに別れ、勝ち抜き戦を行い、優勝を目指します。



オプション

オプション ▶ P.40

ゲームの設定、トレード、選手作成、登録選手の削除ができます。ここで設定されたデータは自動的にセーブされます。



P.K.戦

P.K.戦 1~4人 対戦、協力プレイ ▶ P.44

対戦用のP.K.戦です。



シナリオ

シナリオ 1人用モード 1~4人協力プレイ ▶ P.46

96年シーズンの名試合、名場面を忠実に再現。与えられた条件下で試合を戦います。その試合を勝つことでシナリオクリアになります。



トレーニング

トレーニング 1人プレイ ▶ P.48

トレーニングで基本操作を練習します。

データ
ロード

データロード ▶ P.49

リーグ戦、トーナメント、シナリオのセーブされた試合データのノート選択ができます。



し あいせってい 試合設定

試合をはじめる前にプレイヤー数、クラブ、ハンディキャップの設定、スタジアムの設定を行います。

プレイヤー数のセレクト

1 3Dスティック(十字ボタン)でプレイヤー数を選択します。

Aボタン ▶ 決定。つぎのセレクト画面へ

Bボタン ▶ 一つ前の画面にもどります。

◆ CPU vs CPUを選ぶと、試合を観戦できます。



クラブのセレクト

1 プレイするクラブを3Dスティック(十字ボタン)←→で選択します。

2 トレードしたデータを使うときはトレードデータのウィンドウでデータを「使う」を選択します。

◆ ノート選択画面でP1、P2が別々のノートを使用した場合、トレードデータの「使う」を選択すると、各ノートにセーブされているトレード、選手作成、フォーメーションがそれぞれ使用できます。(フォーメーションはトレードデータを設定していなくても、ノートを指定していればロードできます。)

3 ユニフォームをL、R、Zトリガーボタンのいずれかで「ホーム」「アウェイ」に設定します。

Aボタン ▶ 決定。1人プレイのときはCPUのクラブセレクトへ

Bボタン ▶ 一つ前の画面にもどります。

◆ クラブセレクトはSTARTボタンでランダムに決めることもできます。

◆ リーグ戦、トーナメント戦はクラブセレクトを行った後、エディットセレクト画面になります。



せってい

ハンディキャップの設定(プレシーズンマッチのみ)

1 調子のウインドウにカーソルを合わせ、選手の調子を3Dスティック(十字ボタン)の $\leftarrow\rightarrow$ で設定します。

◆ ? を選ぶと選手の調子がランダムに設定されます。

2 選手数のウインドウにカーソルを合わせ、選手数を3Dスティック(十字ボタン)の $\leftarrow\rightarrow$ で設定します。

3 キーパーレベルのウインドウにカーソルを合わせ、ゴールキーパーのレベルを3Dスティック(十字ボタン)の $\leftarrow\rightarrow$ で設定します。

R トリガーボタンでCPU側のハンディキャップ設定が行えます。

A ボタン ▶ 決定。つぎのセレクト画面へ

B ボタン ▶ キャンセル。一つ前の画面にもどります。



スタジアムのセレクト

1 スタジアムを選択します。L、R、Z トリガーボタンでスタジアムウインドウが切りかわります。

A ボタン ▶ 決定。エディットセレクト画面へ

B ボタン ▶ キャンセル。一つ前の画面にもどります。





し あいかい し 試合開始

し あいかい し 試合開始

- 1 エディットセレクト画面で試合のエディット設定ができます。設定をしなければ初期設定でゲームがおこなわれます。「試合開始」を選ぶと試合がはじまります。

- A ボタン ▶ 決定。つぎの画面にすすみます。
B ボタン ▶ 一つ前の画面にもどります。

★試合のエディット設定についてはP.16～P.28をお読みください。

- 2 試合の設定が確認されます。このときそれぞれのプレイヤーのカーソルタイプが表示されます。

- A ボタン ▶ 決定。試合開始。
B ボタン ▶ 一つ前の画面にもどります。

- 3 試合開始デモの後、コインスがあります。コインの表か裏を選んでください。コインスに勝てばボールかコートどちらかを決めキックオフです！

★プレイヤーの操作はP.30～P.39をお読みください。



し あい ばあい 試合をやめる場合(プレシーズンマッチのみ)

試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。「試合やめる」を選び、Aボタンで決定します。確認メッセージの「はい」を選ぶと試合をやめます。

がめん クイックスタート画面(プレシーズンマッチのみ)

プレシーズンマッチの試合が終了すると、クイックスタート画面が表示され、「もう一度試合をしますか？」のメッセージが表示されます。「はい」「クラブセレクトにもどる」「エディットセレクトにもどる」「いいえ」を選び、Aボタンで決定します。



ゲームのルールと初期設定

しあいがめん せつめい

試合画面の説明



しあい

試合のルール

- ◆ 試合はサッカーの基本的なルールに基づいて、行われます。
- ◆ 試合中の選手交代はキーパーを含む3人までできます。但し、レッドカードで退場した選手の補充はできません。
- ◆ ファールは相手クラブにフリーキックが与えられます。
- ◆ ゴールエリア内でのファールは相手クラブにペナルティキックが与えられます。
- ◆ 悪質なファール(後ろからのスライディングなど)に対し警告が与えられます。
 - イエローカード ▶ 同試合中に2枚でレッドカード。累積3枚で次の試合出場停止。
 - レッドカード ▶ 退場と次の試合出場停止。レッドカード累積枚数分の試合停止。
- ◆ 時間内で勝敗が決まらない場合は延長戦が行われます。この場合、「延長Vゴール方式」(どちらか一方がゴールした時点で試合終了)が採用されます。
- ◆ 延長戦でも勝敗が決まらない場合は、5人のP.K.戦を行います。5人でも決着がつかない場合は1人ずつ交互にP.K.を行い、勝敗を決めます。

試合の初期設定 (エディットセレクト画面でなにも設定しない場合)

- メンバーセレクト …… [メンバー、キッカー] 各クラブの初期設定。
- フォーメーションエディット …… フォーメーション、役割、ポジションチェンジ、ゾーンポジション
 [攻撃参加設定] 各クラブの初期設定。
- 作戦設定 …… [作戦数] 4 [作戦表示] 内容表示 [4つの○ボタンユニット] 作戦なし
- マンマーク設定 …… なし
- コントローラエディット …… [コントローラ] タイプ1 [カーソルチェンジ] オート [キーパー操作] オート
- 環境設定 …… カメラアングル [ズーム] 中 [高さ] 中
 [開始時刻] デイゲーム [天候] 晴れ

Emulation64.fr



ポーズ画面、ハーフタイムの画面

試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。

ポーズ画面で試合の設定を変更することができます。

試合を再開するときは「試合続行」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。



せんしゅへんこう

選手変更について

「選手変更」にカーソルを合わせ、Aボタンで↻マークが表示されます。試合を再開して、ボールがラインアウトしたとき選手交代ができます。

リプレイについて

試合のプレイのリプレイができます。STARTボタンでポーズ画面にもどります。

★ リプレイ操作はP.39をお読みください。

カメラアングルについて

カメラのアングル(高、中、低)ズーム(遠、中、近)の変更ができます。3Dスティック(十字ボタン)↑↓でカメラのアングル、ズームを選び、←→で距離を選び、Aボタンで決定します。

試合をやめる場合(プレシーズンマッチのみ)

試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。「試合やめる」を選び、Aボタンで決定します。確認メッセージの「はい」を選ぶと試合をやめることができます。

ハーフタイムの画面について

試合のハーフタイムで前半の結果、試合の各データが表示されます。Aボタンで得点者の画面が表示されます。Aボタンで試合続行画面にかわります。「試合続行」を選ぶと後半が始まります。

★ 試合続行画面で試合の設定が変更できます。

くわしくはP.16~P.28をお読みください。





試合終了画面(セーブ)

試合終了画面について

試合の結果、試合の各データが表示されます。Aボタンで得点者の画面が表示されます。

リーグ戦の試合終了画面

- 得点者の画面の後、〇〇月〇〇日〇〇節の各チームの試合結果が表示されます。
L、R、Zトリガーボタンで画面が切りかわります。Aボタンでセーブ画面が表示されます。
- 画面上の「はい」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で1~3のファイルを選び、Aボタンで決定します。
- 「ここにセーブします。よろしいですか?」のメッセージが表示されます。「はい」にカーソルを合わせ、Aボタンでセーブします。(コントローラバックが装着されていないとセーブはできません。)
- つづけてゲームをするときには「はい」を選び、Aボタンで順位表が表示されます。3Dスティック(十字ボタン)の↑↓で順位がスクロールします。←→で各データを見ることができます。



トーナメントの試合終了画面

- 得点者の画面の後、各チームのトーナメント表が表示されます。
L、R、Zトリガーボタンで画面が切りかわります。
試合に勝てば、Aボタンでセーブ画面が表示されます。
試合に負けた場合はゲームオーバーになります。
- 画面上の「はい」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で1~3のファイルを選び、Aボタンで決定します。
- 「ここにセーブします。よろしいですか?」のメッセージが表示されます。「はい」にカーソルを合わせ、Aボタンでセーブします。(コントローラバックが装着されていないとセーブはできません。)



Emulation64.fr



がめん エディット画面について【メンバーセレクト】

がめん メンバーセレクト画面について

- 1 「メンバーセレクト」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
メンバーセレクト画面で画面右上のアイコンを選び、**A**ボタンで各設定が変更できます。



- ◆ **L**、**R**、**Z**トリガーボタンでリザーブの選手が表示されます。
- ◆ **C**ボタンユニット でポジション、役割が確認できます。
- ◆ **C**ボタンユニット で調子、イエロー、レッドカードが確認できます。
- ◆ 調子とはその試合の選手の調子です。体調がいいと動きもいように設定されています。
- ◆ スタミナメーターは試合中のスタミナ値の表示です。スタミナがなくなると動きが悪くなります。
- ◆ 怪我をすると動きがおそくなり、重傷の時は数試合ゲームに出場できない場合もあります。

がめん メンバーセレクト画面のアイコンについて

	EXIT	設定後、メンバーセレクト画面から出ます。
	メンバーチェンジ	試合に出場させる選手の変更をします。
	キッカーセレクト	FK(フリーキック)、CK(コーナーキック) PK(ペナルティキック)のキッカーを決めます。
	リセット	設定したデータを初期設定にもどします。

- ◆ リセットのアイコンを選んだ場合、「全部」「メンバーチェンジ」のどちらをリセットするかを選び、**A**ボタンで決定します。選ばれた項目が初期設定にもどります。
- ◆ ゴールキーパーは必ず試合に出さなければなりません。
- ◆ 試合中のメンバーセレクト画面のリセットアイコンはキャンセルにかわります。
キャンセル・・・試合から抜けたときの状態にもどります。

Emulation64.fr

メンバーチェンジ

- 1 アイコンの「メンバーチェンジ」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)の↑↓でかえたい選手を選び、**A**ボタンで決定します。
◆ カーソルを選手に合わせると、選手の能力パラメーターが表示されます。
- 2 **L**、**R**、**Z**トリガーボタンでリザーブの選手が表示されます。
試合に出したい選手を選び、**A**ボタンで決定。プレイヤーがチェンジします。
- 3 メンバーチェンジが終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



キッカーセレクト

- 1 アイコンの「キッカーセレクト」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)の←→で「エディット」を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 「FK」「CK」「PK」を3Dスティック(十字ボタン)の←→でカーソルを合わせ、3Dスティック(十字ボタン)の↑↓でキッカーを選択し、**A**ボタンで決定します。
- 3 キッカーの変更が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
◆ フリーキックの設定は敵ゴール前のみ有効です。それ以外の場合は、ボールに近い人がキックします。



EXIT

メンバーセレクト画面の設定が終わったら、「EXIT」にカーソルを合わせ、**A**ボタンでエディットセレクト画面にもどります。



ゲームン エディット画面について [フォーメーションエディット]

ゲームン フォーメーションエディット画面について

- 1 「フォーメーションエディット」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。フォーメーションエディット画面で画面右上のアイコンを選び、**A**ボタンで各設定が変更できます。



アイコン

フォーメーション
ウインドウ

ゲームン フォーメーションエディット画面のアイコンについて



EXIT

設定後、フォーメーションエディット画面から退ります。

フォーメーション
チェンジ

フォーメーション(プレイヤーの陣形)の変更をします。

ポジション
チェンジ

各エリアのプレイヤー位置を調整します。

ゾーンポジション
チェンジ

ゾーン単位でプレイヤーの位置を変更します。

GO!
攻撃参加設定MF(ミッドフィルダー)、DF(ディフェンダー)の
攻撃参加するプレイヤーを設定します。

役割

プレイヤーの役割を変更します。



役割説明

役割の説明が表示されます。



セーブ

設定したデータを保存します。
セーブファイルは16あります。



ロード

保存されたファイルを読み込みます。



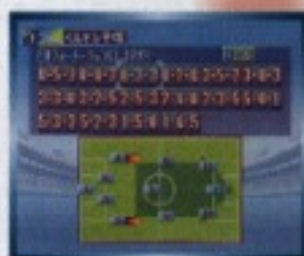
リセット

設定したデータを初期設定にもどします。

- ◆ リセットのアイコンを選んだ場合、「全部」「フォーメーションチェンジ」「ポジション」「攻撃参加設定」「役割」のどれをリセットするかを選び、**A**ボタンで決定します。選ばれた項目が初期設定にもどります。

フォーメーションチェンジ

- 1 アイコンの「フォーメーションチェンジ」を選び、**A**ボタンで決定します。3Dスティック(十字ボタン)でフォーメーションを選び、**A**ボタンで決定します。
- ◆ 各フォーメーションに合わせて、フォーメーションウインドウにフォーメーションが表示されます。



ポジションチェンジ

- 1 アイコンの「ポジションチェンジ」を選び、**A**ボタンで決定します。3Dスティック(十字ボタン)の↑↓でかえたい選手を選び、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ **C**ボタンユニットでポジション、役割が確認できます。
 - ◆ **C**ボタンユニットで調子、イエロー、レッドカードが確認できます。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)で選手のポジションを移動し、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ 3Dスティックでの位置移動は、スティックをはなすと元の位置にもどります。十字ボタンの場合は**B**ボタンで元の位置にもどります。
- 3 ポジションチェンジが終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



ゾーンポジションチェンジ

- 1 アイコンの「ゾーンポジションチェンジ」を選び、**A**ボタンで決定します。3Dスティック(十字ボタン)の $\leftarrow\rightarrow$ でゾーンを変更したいエリアを選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)で位置を移動し、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ 3Dスティックでの位置移動は、スティックをはなすと元の位置にもどります。十字ボタンの場合は**C**ボタンで元の位置にもどります。
- 3 ゾーンポジションチェンジが終わったら「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンでフォーメーションエディット画面にもどります。



こうげきさんかせってい

攻撃参加設定

- 1 アイコンの「攻撃参加設定」を選び、**A**ボタンで決定します。3Dスティック(十字ボタン)の $\uparrow\downarrow$ で攻撃参加させたい選手を選びます。
 - ◆ **C**ボタンユニット \leftarrow でポジション、役割が確認できます。
 - ◆ **C**ボタンユニット \rightarrow で調子、イエロー、レッドカードが確認できます。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)の \rightarrow で攻撃参加の矢印がつかます。3Dスティック(十字ボタン)の \leftarrow で攻撃参加の取り消しができます。
- 3 攻撃参加設定が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



やくわり

役割

- 1 アイコンの「役割」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)の↑↓で役割をかえたい選手を選び、**A**ボタンで決定します。
- ◆ **C**ボタンユニット **◀** でポジション、役割が確認できます。
- ◆ **C**ボタンユニット **▶** で調子、イエロー、レッドカードが確認できます。
- 2 画面右上に役割が表示されます。3Dスティック(十字ボタン)で選び、**A**ボタンで決定します。
- 3 役割の設定が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



やくわりせつめい

役割説明

- 1 アイコンの「役割説明」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で説明を見たい役割を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 画面に説明が表示されます。**R**トリガーボタンでページを送ることができます。**L**、**Z**トリガーボタンでページがもどります。
A、**B**ボタンで説明表示が終わります。
- 3 **B**ボタンでフォーメーションエディット画面にもどります。



- ◆ 役割は画面で以下のように表示されます。

▶ DF (ディフェンダー)

SW: スーパー CB: センターバック ST: ストッパー SB: サイドバック

▶ MF (ミッドフィルダー)

WB: ウイングバック DH: ディフェンシブハーフ OH: オフェンシブハーフ

▶ FW (フォワード)

WG: ウイング CF: センターフォワード SK: ストライカー



セーブ(保存)

- 1 アイコンの「セーブ」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)でデータを保存したいファイルを選び、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ 16ファイルまでセーブファイルが作成できます。セーブされたファイルは自動的にコントローラバックに保存されます。
 - ◆ ノートを設定していない時はセーブアイコンは選べません。
- 2 確認のメッセージが表示されます。「はい」を選び、**A**ボタンでセーブができます。
 - ◆ セーブされたファイルや、いらなくなったセーブファイルに新しいフォーメーションのファイルをセーブする場合は、上書きされます。前のセーブファイルは元にもどらなくなりますので気をつけてください。
 - ◆ データはゲームの最初にP1及びP2が指定したノートにセーブされます。



ロード(読み込み)

- 1 アイコンの「ロード」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で読み込みたいファイルを選び、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ 画面下のフォーメーションウィンドウでセーブされたフォーメーションが確認できます。
 - ◆ ノートを設定しないときはロードアイコンは選べません。
- 2 確認のメッセージが表示されます。「はい」を選び、**A**ボタンでセーブができます。



EXIT

フォーメーションエディット画面の設定が終わったら、「EXIT」にカーソルを合わせ、**A**ボタンでエディットセレクト画面にもどります。



がめん エディット画面について【作戦設定】

さくせんせっていがめん

作戦設定画面について

- 1 「作戦設定」にカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。作戦設定画面で画面右上のアイコンを選び、**A** ボタンで各設定が変更できます。



さくせんせっていがめん

作戦設定画面のアイコンについて



EXIT

設定後、作戦設定画面から出ます。



作戦変更

作戦を**C** ボタンユニットに登録します。



作戦数

作戦の数を設定します。



表示

試合中の作戦表示の設定をします。



作戦説明

作戦について説明が表示されます。



リセット

設定したデータを初期設定にもどします。

- ◆ リセットのアイコンを選んだ場合、「全部」「作戦変更」のどちらをリセットするかを選び、**A** ボタンで決定します。選ばれた項目が初期設定にもどります。



さくせんへんこう

作戦変更

- 1 アイコンの「作戦変更」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で作戦をかえたいボタンを選び、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ 作戦実行ボタンは初期設定で**C**ボタンユニットに設定されています。「作戦数」アイコンで作戦数を1に設定した場合は**L**、**Z**トリガーボタンが作戦実行ボタンになります。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)で作戦ウィンドウの作戦を選び、**A**ボタンで決定します。作戦が設定されます。
 - ◆ 作戦ウィンドウで作戦にカーソルを合わせると、画面右下のウィンドウに作戦のアニメーションが表示されます。
- 3 作戦変更が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



さくせんすう

作戦数

- 1 アイコンの「作戦数」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で作戦の数をを選び、**A**ボタンで決定します。
 - ◆ 「4個」・・・**C**ボタンユニットが作戦実行ボタンになります。
試合中**L**、**Z**トリガーボタン+**C**ボタンユニットで作戦を実行します。
 - ◆ 「1個」・・・**L**、**Z**トリガーボタンが作戦実行ボタンになります。
試合中**L**、**Z**トリガーボタンで作戦を実行します。
 - ◆ 試合中、作戦を解除するには作戦数が「4個」「1個」のどちらでも**L**、**Z**トリガーボタンを押すことで解除できます。



ひょうじ

表示

- 1 アイコンの「表示」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で試合中の表示方法を選び、**A**ボタンで決定します。
- ◆ 「内容表示」・・・「作戦の内容」を試合中の画面に表示します。
 - ◆ 「表示のみ」・・・「サクセンジッコウ」を試合中の画面に表示します。
 - ◆ 「表示なし」・・・実行中の作戦を試合中の画面に表示しません。



試合中の
作戦表示位置



さくせんせつめい

作戦説明

- 1 アイコンの「作戦説明」を選び、**A**ボタンで決定します。
3Dスティック(十字ボタン)で説明を見たい作戦を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 画面に説明が表示されます。**R**トリガーボタンでページを送ることができます。**L**、**R**トリガーボタンでページがもどります。
A、**B**ボタンで説明表示が終わります。
- ◆ 作戦の説明中、画面右下のウィンドウに作戦のアニメーションが表示されます。
- 3 **B**ボタンで作戦設定画面にもどります。



EXIT

作戦設定画面の設定が終わったら、「EXIT」にカーソルを合わせ、**A**ボタンでエディットセレクト画面にもどります。



ゲーム エディット画面について [マンマーク設定]

マンマーク設定画面について

- 1 「マンマーク」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



- ◆ **C**ボタンユニット **△** でポジション、役割が確認できます。
- ◆ **C**ボタンユニット **▽** で調子、イエロー、レッドカードが確認できます。

マンマーク

- 1 3Dスティック(十字ボタン)でマンマークをさせたい選手を選び、**A**ボタンで決定します。

- 2 相手クラブ画面が表示されます。3Dスティック(十字ボタン)でマークする選手を選び、**A**ボタンで決定。マンマークが設定されます。

- ◆ 選択されている相手選手の位置が画面左下のウインドウで、確認できます。



- 3 マンマーク設定が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。

- ◆ マークさせた選手にカーソルを合わせて、**C**ボタンユニット **△** でマークをやめることができます。
- ◆ 「リセット」を選ぶと、全員のマンマーク設定をやめることができます。



ゲーム エディット画面について [コントローラエディット]

ゲーム コントローラエディット画面について

- 1 「コントローラエディット」にカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。



各設定の説明ウインドウ

- ◆ **L**、**R**、**Z** トリガーボタンでウインドウの説明が切りかわります。
- ◆ 1人プレイ時は選択している内容に合わせて、自動的に切りかわります。

コントローラエディット

- 1 3Dスティック(十字ボタン)の \uparrow \downarrow でかえたいコントローラ設定の項目を選び、 \leftarrow \rightarrow で選択します。



- ◆ 「キーコンフィグ」・・・タイプ1~3に設定できます。
 - ◆ 「カーソルチェンジ」・・・「オート」「セミオート」「マニュアル」に設定できます。
 - ◆ 「キーパー操作」・・・「オート」「セミオート」「マニュアル」に設定できます。
- 2 コントローラエディットが終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。ゲームに参加している全てのプレイヤーの設定が終わったら、エディットセレクト画面にもどります。



編集画面について [環境設定] [操作人数]

かんきょうせってい

環境設定

- 1 「環境設定」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)の↑↓でかえたい環境の項目を選び、←→で選択します。



- ◆ 「カメラアングルのズーム」・・・カメラの画面サイズです。画面の遠近が調整できます。「近」「中」「遠」に設定できます。試合中のポーズ画面でも変更できます。
- ◆ 「カメラアングルの高さ」・・・カメラの高さです。画面の高低が調整できます。「低」「中」「遠」に設定できます。試合中のポーズ画面でも変更できます。
- ◆ 「試合時間」・・・試合の行われる時間を「デイゲーム」「ナイトゲーム」に設定できます。
- ◆ 「天候」・・・試合の行われる天候を「晴れ」「雨」「雪」に設定できます。

- 3 環境設定が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。

そうさにんすう

操作人数

- 1 「操作人数」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)でゲームの参加人数を選び、**A**ボタンで決定します。



Emulation64.fr



エディットデータを使って対戦するには

自分だけのエディットクラブを作って、友達同士で持ち寄れば、エディットクラブ同士で対戦できます。

オリジナルクラブの作り方

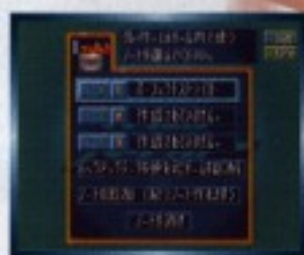
- 1 オプションモードの「選手作成」、「トレード」、エディット画面の「フォーメーションエディット」で各設定を行い、エディットクラブのデータを作り、コントローラパックのノートに保存します。(データは自動的に保存されます。)

- ◆ オプションの説明はP.40をお読みください。
- ◆ フォーメーションエディットの説明はP.18をお読みください。



オリジナルクラブのデータロード

- 1 コントローラにエディットクラブのノートが保存されたコントローラパックを装着してゲームを始めます。
 - ◆ 別々のコントローラパックを使うときはP1、P2コントローラにそれぞれ装着してください。3~4人でプレイする場合にP3、P4コントローラにコントロールバックを装着してもデータは読みません。必ずP1、P2コントローラに装着して、ノートの選択を行ってください。
 - ◆ P1コントローラだけにコントローラパックを装着してゲームを始めた場合はP2コントローラからでもP1コントローラのデータをつかうことができます。
- 2 「ゲームモードセレクト画面」で「データロード」の「ノート選択」を選び、Aボタンで決定します。
- 3 ノート選択画面でP1コントローラで使うノートを選びます。次にP2コントローラで使うノートを選びます。
- 4 「ゲームモードセレクト画面」で「プレシーズンマッチ」を選びます。クラブセレクト画面で「トレードデータ」を使うに設定するとエディットクラブで対戦ができます。



Emulation64.fr



プレイヤーの攻撃操作

プレイヤーの攻撃操作はコントローラエディットでタイプ1~3に設定できます。

◆P.31~P.38のプレイヤーの操作方法は、画面右向きに攻撃している設定で書かれています。

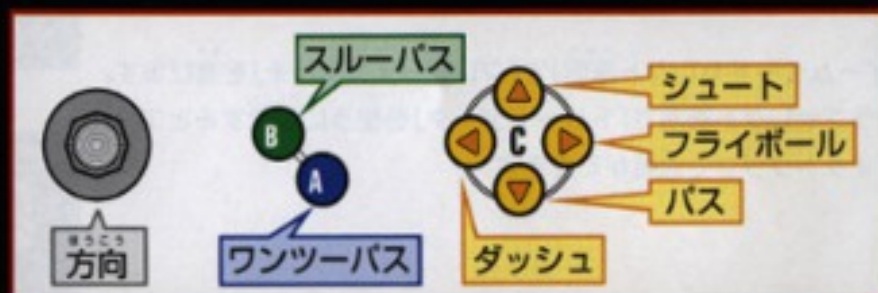
タイプ1の攻撃操作



タイプ2の攻撃操作



タイプ3の攻撃操作



ドリブル




タイプ 1
タイプ 2
タイプ 3

ドリブルの方向

3Dスティックの方向に移動します。

ダッシュ




タイプ 1
タイプ 2
タイプ 3

ダッシュの方向

ダッシュボタンを押したまま3Dスティックでその方向にダッシュします。ダッシュ中はスタミナを消耗します。

サーチパス




A	タイプ 1
A	タイプ 2
△	タイプ 3

パスの方向

3Dスティックの方向にいるプレイヤーに「パスカーソル」がつき、そのプレイヤーにパスを出します。方向キーをいれていない場合は一番近い味方に「パスカーソル」がつき、パスを出します。

スルーパス






△	タイプ 1
△	タイプ 2
B	タイプ 3

パスの方向

3Dスティックをいれている方向にいる味方の前方にパスを出します。

パス (サーチなし)

R + A (グラウンダー)	B (シュート)	△ (フライボール)	タイプ 1
R + A (グラウンダー)	△ (シュート)	▽ (フライボール)	タイプ 2
R + ▽ (グラウンダー)	△ (シュート)	▶ (フライボール)	タイプ 3

パスの方向

それぞれ3Dスティックをいれた方向に飛びます。(サーチなし)
 押している時間により飛距離がかわります。



フェイント



	すばやく2回押す。	タイプ 1
	すばやく2回押す。	タイプ 2
	すばやく2回押す。	タイプ 3

そのまま連打を続けると、しばらくフェイント状態を続けます。

フェイントから3Dスティックを入力しなおすと、その方向にすばやくダッシュ。

蹴るまねフェイント



	すばやく1回押す。	タイプ 1
	すばやく1回押す。	タイプ 2
	すばやく1回押す。	タイプ 3

フェイントから3Dスティックを入力しなおすと、その方向にすばやくダッシュ。

ヒールリフト



	ダッシュ中に 3Dスティック をはなして。	タイプ 1
		タイプ 2
		タイプ 3

相手選手の頭上を抜くフェイントです。

クイックターン



	ダッシュ中に 3Dスティック を一回転。	タイプ 1
		タイプ 2
		タイプ 3

ボールに追いつくとすばやく一回転ターンをします。

スルー

	A パスが味方に届く前に	タイプ 1
	A パスが味方に届く前に B	タイプ 2
	パスが味方に届く前に	タイプ 3

サーチパスを出した後、味方にボールが届く前にダッシュボタンを押し、すばやく離す。

ワンツ（グラウンダー）

		パスの方向	一回押しすと、パスを出してくれます。	タイプ 1
			一回押しすと、パスを出してくれます。	タイプ 2
			A 一回押しすと、パスを出してくれます。	タイプ 3

◆ 応用操作：ワンツパスボタンを押して味方にパスが届く前までパスボタンを押し続けると、味方がボールをキープします。ボタンを離すとグラウンダーのボールをカーソルプレイヤーの前方に戻します。

ワンツ（フライボール）

		パスの方向	そのまま押しっぱなしで、フライボールのパス	タイプ 1
			そのまま押しっぱなしで、フライボールのパス	タイプ 2
			そのまま押しっぱなしで、フライボールのパス	タイプ 3

◆ 応用操作：ワンツパスボタンを押して味方にパスが届く前までフライボタンを押し続けると、味方がボールをキープします。ボタンを離すとフライのボールをカーソルプレイヤーの前方に戻します。

リフティング

		止まっている状態 ニュートラル		タイプ 1
				タイプ 2
				タイプ 3

止まっているとき(3Dスティックを離しているとき)にリフティングします。
フライボタンを押しっぱなしで連続リフティングします。

シュート



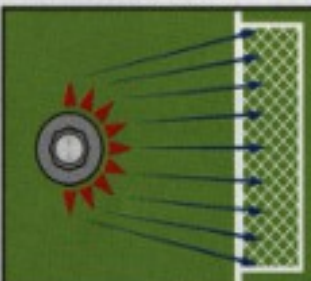
	タイプ 1
	タイプ 2
	タイプ 3

シュートの方向

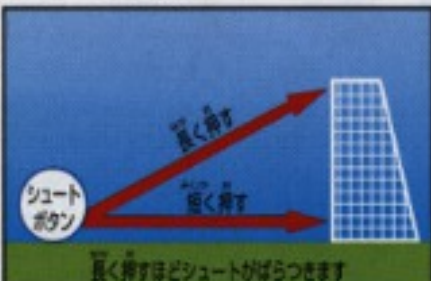
3Dスティックの方向がゴールマウスの位置と対応し、その方向にシュートを打てます。ボタンを押している長さにより、シュートの強さがかわります。

◆ゴールマウスとシュート時の3Dスティック

シュートの方向



シュートの強さ



長く押すほどシュートがばらつきます

ループシュート



	タイプ 1
	タイプ 2
	タイプ 3

攻め方向と反対

攻め方向の逆方向に3Dスティックをいれてシュート。ボタンを押している時間により飛距離がかわります。

ヘディングシュート



	タイプ 1
	タイプ 2
	タイプ 3

シュートの方向

センタリング等に合わせ、B ボタンを押します。ボタンを押している長さにより、シュートの角度がかわります。

オーバーヘッドシュート

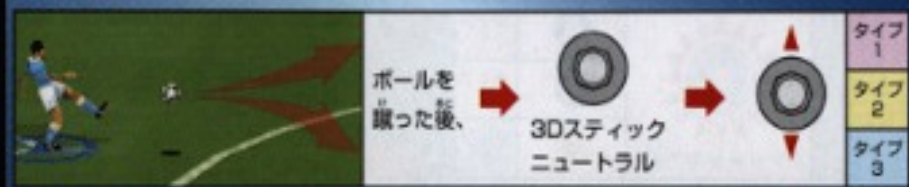


	タイプ 1
	タイプ 2
	タイプ 3

シュートの方向

相手ゴールに背を向けた状態で、ボレーで合わせます。

カーブ



ボールを蹴ったあと、いったん3Dスティックをニュートラル(中心)にもどして、再びキーをいれるとその方向にカーブします。3Dスティックの倒し具合、倒している長さによりカーブのかかり具合が違います。

- ◆ ボールの進行方向に対し、進行方向に3Dスティックを倒すとトップスピンのがかかります。また、逆に倒すと、バックスピンのがかかります。

フライ、センタリング



センタリングエリアでは、必ずゴール前にボールをあげ、押している長さにより、飛距離がかわります。ゴール前にあげる範囲内で3Dスティックによる調整が効きます。



センタリングエリア





プレイヤーの守備操作 しゅびそうさ

チャージ



A	タイプ 1
A	タイプ 2
△	タイプ 3

足を出して敵のボールを奪う。ファールになりません。

スライディング



◀	タイプ 1
▼	タイプ 2
▶	タイプ 3

スライディングして敵のボールを奪う。バックチャージをするとファールになりやすい。

ショルダーチャージ



B + A または B + ◀	タイプ 1
◀ + A または ◀ + ▼	タイプ 2
△ + ▼ または △ + ▶	タイプ 3

ショルダーチャージをする。バックチャージをするとファールになりやすい。

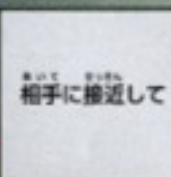
ダッシュ



▼	タイプ 1
B	タイプ 2
◀	タイプ 3

ダッシュボタンをいれたまま3Dスティックをいれていると、その方向にダッシュします。

相手を押し退ける



▼	タイプ 1
B	タイプ 2
◀	タイプ 3

敵に接近してダッシュボタンを連打すると、敵を押し退けることができます。



ゴールキーパーの操作（マニュアル、セミオート時）

オートセーブ

		タイプ 1
		タイプ 2
		タイプ 3

状況に応じたセーブを自動でします。

キーパーへのカーソルチェンジ

		タイプ 1
		タイプ 2
		タイプ 3

キーパーにカーソルチェンジしているときに、3Dスティックの方向をセーブ。

キャッチ後の移動

		キャッチ後、4歩 だけ移動できます。	タイプ 1
			タイプ 2
			タイプ 3

3Dスティックの方向に4歩移動できます。

キャッチ後、ボールを足下に落とす

		タイプ 1
		タイプ 2
		タイプ 3

バントキック

		キックの方向		タイプ 1
				タイプ 2
				タイプ 3

3Dスティックをいれている方向に蹴る。押す長さにより距離が変わります。

◆ゴールキックの方法はP.38をお読みください。

オーバースロー

		スローの方向		タイプ 1
				タイプ 2
				タイプ 3

3Dスティックをいれている方向の味方に投げる。押す長さにより距離が変わります。

アンダースロー



		スローの方向		タイプ 1
				タイプ 2
				タイプ 3

3Dスティックをいれている方向にいる味方に投げます。



リスタートの操作

スローイン

		カーソルプレイヤーの移動	A (低いボール)	← (フライ)	B (ロングスロー)	タイプ 1
			A (低いボール)	↓ (フライ)	← (ロングスロー)	タイプ 2
			↓ (低いボール)	→ (フライ)	→ (ロングスロー)	タイプ 3

ボタンを押すと、カーソルプレイヤーに向かってボールを投げます。押す長さにより距離が変わります。



リスタートの矢印移動

		3Dスティックで 置く方向を含ませ ます。	タイプ 1
			タイプ 2
			タイプ 3

矢印の色によってキックの強さが表示されます。

R トリガーボタンで矢印を消すと、
矢印の方向に関係なく、3Dスティックの方向
にキックできます。

コーナーキック、フリーキック、ゴールキック

		キックの方向	← (フライボール)	A (グラウンダー)	B (シュート)	タイプ 1
			↓ (フライボール)	A (グラウンダー)	← (シュート)	タイプ 2
			→ (フライボール)	↓ (グラウンダー)	→ (シュート)	タイプ 3

◆ コーナキックのその他のボタン操作(タイプ1~3の順で表記しています。)

コーナキックフォーメーション変更 . . . ↓、B ボタン、←



視点切り替え . . . →、→、B ボタン

キッカーの立ち位置変更 . . . →、→、A ボタン

◆ フリーキックのその他のボタン操作(タイプ1~3の順で表記しています。)

視点切り替え . . . →、→、B ボタン

P.K. (ペナルティキック)

		シュートカーソルの移動	B (強キック)	A or ← (弱キック)	タイプ 1
			← (強キック)	A or ↓ (弱キック)	タイプ 2
			→ (強キック)	↓ or → (弱キック)	タイプ 3

◆ P.K.のその他のボタン操作(タイプ1~3の順で表記しています。)

キッカーの立ち位置変更 . . . →、→、A ボタン

キッカー、キーパーカーソルの「ON」「OFF」 . . . R トリガーボタン



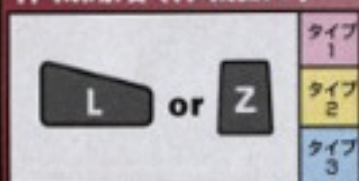
その他の操作

カーソルチェンジ



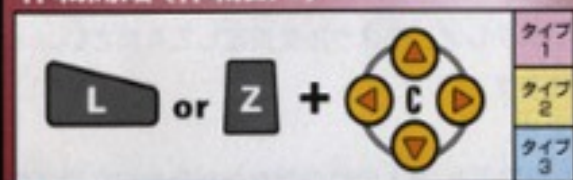
- オート・・・自動的にカーソルチェンジが行われる。
Rトリガーボタンを押すと、最適な人にカーソルチェンジします。
- セミオート・・・**R**トリガーボタンを押すと、最適な人にカーソルチェンジします。
- マニュアル・・・**R**トリガーボタンを押すと、3Dスティックの方向にいる味方にカーソルチェンジします。
- カーソルロック・・・どのタイプでも**R**トリガーボタンを押しつづけている間はカーソルチェンジしません。

作戦開始 (作戦数1)



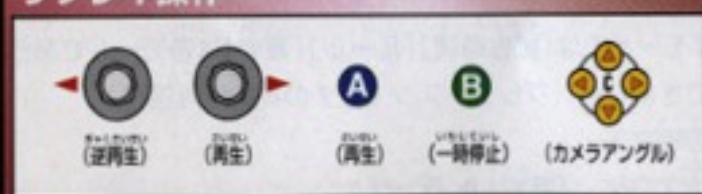
- L** or **Z**トリガーボタンで 作戦発動。もう一度 **L** or **Z**トリガーボタンで作戦解除します。

作戦開始 (作戦数4)



- L** or **Z**トリガーボタンを押している間に、ボタンユニットに割り当てた作戦を選択し、**L** or **Z**トリガーボタンを離すと同時に作戦始動します。もう一度 **L** or **Z**トリガーボタンだけで 作戦を解除します。

リプレイ操作

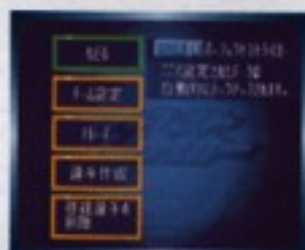


- ◆ 試合中、ゴールすると、自動的にリプレイ画面にはいります。
- ◆ ボース画面でも少し前のシーンがリプレイできます。
- ◆ 一時停止状態 (**B** ボタン) での3Dスティックの \leftarrow \rightarrow はスロー再生、スロー逆再生になります。3Dスティックの倒しかたで再生スピードが変化します。



オプション

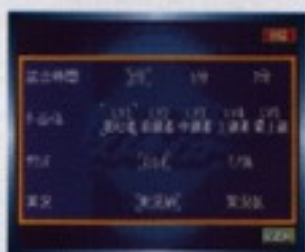
- 1 ゲームモードセレクト画面で「オプション」を選び、**A**ボタンで決定します。オプション画面が表示されます。
- 2 オプション画面でかえたい項目にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



オプションで設定された項目は、自動的に装着されたコントローラバックに保存されます。ノート(セーブデータ)を選ぶと設定された状態でゲームが楽しめます。

ゲーム設定

- 1 オプション画面の「ゲーム設定」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
- 2 3Dスティック(十字ボタン)の↑↓でかえたい設定の項目を選び、←→で選択します。**L**、**R**、**Z**トリガーボタンで次のページの設定画面に送ることができます。



- ◆ 試合時間・・・試合時間(ハーフ)を設定します。
- ◆ ゲームレベル・・・ゲームの難易度を設定します。
- ◆ サウンド・・・お持ちのテレビに合わせてステレオ、モノラルを設定してください。
- ◆ 実況・・・実況あり、なしに設定できます。
- ◆ ルール・・・試合のルール変更を行います。
- ◆ 審判・・・審判が選べます。ランダムを選ぶと、3人の内のだれかが自動的に選ばれます。

- 3 オプションの設定が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。

- ◆ リーグ戦、トーナメント、シナリオモードでは「試合時間」「ルール」「審判」は各モードであらかじめ設定されている為、変更はできません。(プレシーズンマッチのみ設定可能。)
- ◆ リーグ戦、トーナメントの試合の初期設定
「試合時間」▶ 5分 「ルール」▶ 全てON 「審判」▶ ランダム
- ◆ シナリオの初期設定
「試合時間」「審判」▶ シナリオごとに設定 「ルール」▶ 全てON

トレード

- 1 オプション画面の「トレード」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
- 2 **L**、**R**、**Z**トリガーボタンでトレードを行うクラブを選び、**A**ボタンで決定します。
- 3 3Dスティック(十字ボタン)でトレードする選手を選び、**A**ボタンで決定します。
- ◆ オプションの「選手作成」で作成したオリジナル選手は作成選手1～3に登録されます。
トレードすることで、試合でプレイできるようになります。
- 4 **L**、**R**、**Z**トリガーボタンでトレードを行うクラブを選びます。
3Dスティック(十字ボタン)でトレードしたい選手を選び、**A**ボタンでトレードされます。
- ◆ 画面上にトレードする選手のパラメータが表示されます。
- 5 **B**ボタンでトレード画面にもどります。トレードが終わったら、「OK」「リセット」「キャンセル」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
「OK」・・・トレード設定をセーブします。
「リセット」・・・全てのトレード設定を初期設定にもどします。
「キャンセル」・・・この画面に入る前の状態にもどします。





せんしゅさくせい

選手作成

1 オプション画面の「選手作成」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。

2 3Dスティック(十字ボタン)で作成する選手のタイプを選び、**A**ボタンで決定します。

3 3Dスティック(十字ボタン)で「かな」「漢字」「英字」を選ぶと文字入力カウインドウが切りかわります。1文字ずつ文字を選び、**A**ボタンで入力。**B**ボタンで一つ前の文字が消えます。

◆ **L**、**R**、**Z**トリガーボタンで文字入力カウインドウが切りかわります。

◆ 漢字は4文字まで、ひらがな、カタカナ、英字は8文字まで入力できます。

◆ **C**ボタンユニットの◀▶でカーソルの移動ができます。

◆ また、**C**ボタンユニットの▲▼で半角スペースが入力できます。

4 名前の入力が終わったら、3Dスティックで文字ウインドウの上の部分にある「終了」にカーソルを合わせ、確認メッセージの「はい」を選び、**A**ボタンで名前を決定します。

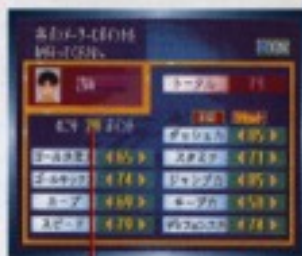
5 選手の顔のタイプを選びます。

3Dスティック(十字ボタン)でカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。

◆ **L**、**R**、**Z**トリガーボタンで選択ウインドウが切りかわります。



- 6 各パラメータの設定をします。3Dスティック(十字ボタン)でかえたいパラメータにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。
- 7 3Dスティック(十字ボタン)←→でパラメータポイントを設定します。
- ◆ 画面にパラメータわりふりの残りポイントが表示されています。各パラメータの最高値は99です。



パラメータわりふりの
のこりポイント

- 8 パラメータ設定が終わったら、「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。画面左上の確認メッセージの「はい」を選び、Aボタンでパラメータの設定値が決定します。



- 9 登録画面で「はい」を選び、Aボタンで作成した選手を登録します。3Dスティック(十字ボタン)でカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。L、R、Zトリガーボタンでファイル1~3が切りかわります。確認メッセージで「はい」を選び、Aボタンで作成した選手データがコントローラバックに保存されます。



- ◆ 作成した選手はトレードで好きなクラブに登録することで、試合でプレイできるようになります。

登録選手の削除

- 1 オプション画面の「登録選手の削除」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。
- 2 削除したい選手を選び、Aボタンで決定します。画面左上の確認メッセージの「はい」を選び、Aボタンで選手の削除ができます。





P.K.戦

1 ゲームモードセレクト画面で「P.K.戦」を選び、**A**ボタンで決定します。プレイヤー数セレクト画面で人数を選び、**A**ボタンで決定します。



2 コントローラタイプを設定し、**A**ボタンで決定します。

3 プレイするクラブを3Dスティック(十字ボタン)←→で選択します。セーブデータ、ユニフォームの設定を行い、**A**ボタンで決定します。



◆ ユニフォームのアイウェイ、ホームは**L**、**R**、**Z**トリガーボタンで選べます。クラブセレクトはSTARTボタンでランダムに決めることもできます。

4 スタジアムを選び、**A**ボタンで決定します。**L**、**R**、**Z**トリガーボタンでスタジアムウィンドウが切りかわります。



5 コントローラエディットを行います。3Dスティック(十字ボタン)←→でタイプ1~3を選び、**A**ボタンで決定します。

6 P.K.をける11人の順番を決めます。順番を変える場合は「エディット」を選び、3Dスティック(十字ボタン)でカーソルを選手に合わせ、**A**ボタンで決定します。決定後、「OK」にカーソルを合わせ、**A**ボタンでP.K.戦が始まります。



[P.K.の操作方法]

P.K. (ペナルティキック)

		B (強キック)	A or ← (弱キック)	タイプ1
		← (強キック)	A or ↓ (弱キック)	タイプ2
		△ (強キック)	↓ or → (弱キック)	タイプ3

シュートカーソルの移動

◆ P.K.戦でSTARTボタンを押すと、「P.K.続行」「P.K.をやめる」の表示が出ます。試合をやめる場合は「P.K.をやめる」に合わせて、**A**ボタンで決定します。確認メッセージに従い、**A**ボタンでP.K.戦をやめます。**B**ボタンでP.K.戦にもどります。

せんがめん

P.K.戦画面について

キッカー
カーソルキーパー
カーソル

キッカー

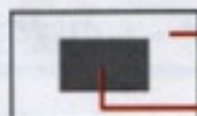


選手名、ポジション

● キッカーカーソル ●

強キックエリア
弱キックエリア

● キーパーカーソル ●

パンチングエリア
キャッチングエリア

そうさ

P.K.のキッカー操作について

弱、強キックボタンを押すと、P.K.キックがスタートします。

キッカーがキックボタンを押してシュートするまでに、3Dスティックでキッカーカーソルを動かして、シュートコースを決めます。ボールがシュートエリア(弱、強)にシュートされます。

★ P.K.のキッカー操作はP.38をお読みください。

◆ 弱キックはシュートエリアに対し、正確にキックできます。

強キックは強キックエリア内であればつきます。

◆ **R** トリガーボタンでキッカー、キーパーカーソル表示の「ON」「OFF」ができます。

そうさ

P.K.のキーパー操作について

キッカーがシュートした瞬間にボールのシュートポイントが表示されます。3Dスティックでキーパーカーソルを動かして、**A**または**B**ボタンでキーパーがキャッチングエリアのシュートをキャッチ、パンチングします。

◆ キーパーのキャッチ、パンチングはタイプ1~3とも、**A**または**B**ボタンです。



シナリオ

- 1 ゲームモードセレクト画面で「シナリオ」を選び、Aボタンで決定します。



- 2 3Dスティック(十字ボタン)でシナリオを選び、Aボタンで決定。シナリオゲームがスタートします。

★プレイヤーの操作はP.30~P.39をお読みください。

- ◆ オプション、エディット等のゲーム設定はあらかじめ設定されています。



しあ

シナリオゲームの試合ルール

- ◆ その試合を勝つことでシナリオクリアになります。
- ◆ 同点の場合はシナリオクリアになりません。
- ◆ 延長戦はありません。

シナリオのセーブ

- 1 シナリオゲーム終了後、セーブ画面が表示されます。

「セーブするファイルを選んでください。」のメッセージが表示されます。

3Dスティック(十字ボタン)で1~3のファイルを選び、Aボタンで決定します。

「ここにセーブします。よろしいですか？」のメッセージが表示されます。「はい」にカーソルを合わせ、Aボタンでセーブします。(コントローラバックが装着されていないとセーブはできません。)

- 2 つづけてゲームをするときには「はい」を選び、Aボタンでシナリオが表示されます。

- ◆ クリアしたシナリオにはクリアマークがつきます。



Jikkyou JLeague Perfect Striker



シナリオ 1 鹿島アントラーズ用 レベル 1

8月31日 第17節 ガンバ大阪 vs 鹿島アントラーズ
万博記念競技場 0対1
後半 4:25 ガンバのコーナーキックから

シナリオ 3 柏レイソル用 レベル 6

9月21日 第20節 柏レイソル vs 浦和レッドダイヤモンズ
国立霞ヶ丘競技場 0対4
後半 2:30 レイソルのゴールキックから

シナリオ 5 ヴェルディ川崎用 レベル 2

9月5日 カップ戦 ヴェルディ川崎 vs 柏レイソル
国立霞ヶ丘競技場 2対1
後半 4:15 レイソルのスローインから

シナリオ 7 横浜フリューゲルス用 レベル 4

5月18日 第15節 横浜フリューゲルス vs 鹿島アントラーズ
国立霞ヶ丘競技場 0対1
後半 4:00 フリューゲルスのフリーキックから

シナリオ 9 清水エスパルス用 レベル 3

9月25日 カップ戦 ヴェルディ川崎 vs 清水エスパルス
国立霞ヶ丘競技場 2対2
後半 4:37 エスパルスのスローインから

シナリオ 11 名古屋グランパスエイト用 レベル 4

3月20日 第2節 柏レイソル vs 名古屋グランパスエイト
国立霞ヶ丘競技場 2対2
後半 ロスタイム レイソルのフリーキックから

シナリオ 13 ガンバ大阪用 レベル 5

4月20日 第9節 ヴェルディ川崎 vs ガンバ大阪
等々力陸上競技場 2対0
後半 2:39 ガンバのゴールキックから

シナリオ 15 サンフレッチェ広島用 レベル 2

5月15日 第14節 名古屋グランパスエイト vs サンフレッチェ広島
瑞穂陸上競技場 2対1
後半 3:55 グランパスのスローインから

シナリオ 2 ジェフユナイテッド市原用 レベル 1

8月17日 カップ戦 ジェフユナイテッド市原 vs 清水エスパルス
市原臨海競技場 2対1
後半 4:05 ジェフのフリーキックから

シナリオ 4 浦和レッドダイヤモンズ用 レベル 4

9月7日 第18節 京都パープルサンガ vs 浦和レッドダイヤモンズ
西京極陸上競技場 0対1
後半 4:40 レッズのスローインから

シナリオ 6 横浜マリノス用 レベル 4

4月20日 第9節 横浜フリューゲルス vs 横浜マリノス
三ツ沢公園競技場 1対1
後半 ロスタイム マリノスのスローインから

シナリオ 8 ベルマーレ平塚用 レベル 5

5月18日 第15節 ベルマーレ平塚 vs 名古屋グランパスエイト
平塚競技場 2対2
後半 4:45 グランパスのキックオフから

シナリオ 10 ジュビロ磐田用 レベル 3

4月17日 第8節 ジュビロ磐田 vs 鹿島アントラーズ
ジュビロ磐田サッカースタジアム 2対2
後半 4:35 アントラーズのフリーキックから

シナリオ 12 京都パープルサンガ用 レベル 1

9月21日 第20節 京都パープルサンガ vs ヴェルディ川崎
西京極陸上競技場 2対0
後半 3:00 ヴェルディのコーナーキックから

シナリオ 14 セレッソ大阪用 レベル 2

4月27日 第10節 セレッソ大阪 vs 名古屋グランパスエイト
長居スタジアム 2対2
後半 4:50 セレッソのコーナーキックから

シナリオ 16 アビスパ福岡用 レベル 3

8月31日 第17節 アビスパ福岡 vs 柏レイソル
博多の森球技場 4対4
後半 4:00 アビスパのスローインから

Emulation64.fr

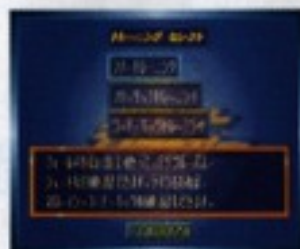


トレーニング

- 1 ゲームモードセレクト画面で「トレーニング」を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 クラブセレクト画面でクラブを選び、**A**ボタンで決定します。



- 3 トレーニングセレクト画面で練習したいモードを選び、**A**ボタンで決定します。
- ◆ 各モードの説明が画面下に表示されます。



- 4 トレーニングの各設定ができます。設定したい項目を選び、**A**ボタンで決定します。「トレーニング開始」を選び、**A**ボタンでトレーニングを開始します。



★プレイヤー操作はP.30～P.39をお読みください。

- ◆ 「メンバーセレクト」・・・メンバーを選びます。
 - ◆ 「フォーメーションエディット」・・・フォーメーションを設定します。
 - ◆ 「コントローラエディット」・・・コントローラタイプを設定します。
 - ◆ 「環境設定」・・・カメラアングルを設定します。
- 5 トレーニング中、STARTボタンでポーズ画面が表示されます。「トレーニングをやめる」を選ぶと、トレーニングが終了します。





データロード

- 1 ゲームモード選択画面で「データロード」を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 データロード画面で読み込みたい項目にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。



- ◆ もどる モード選択画面にもどります。
 - ◆ リーグ戦、トーナメント セーブされたデータをロードすると、試合の続きから始まります。
 - ◆ シナリオ セーブされたデータをロードし、シナリオの続きが始まります。
 - ◆ ノート選択 コントローラバックにセーブされたノートを読み込みます。対戦時に別々のノートで対戦したい場合はここでノートの選択をしてください。
- 3 各データロード画面で「はい」にカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
ロードするファイルを選び、**A**ボタンで決定します。「このデータでよろしいですか？」のメッセージが表示されます。「はい」を選ぶとデータがロードされ、**A**ボタンでセーブされたゲームのつづきからプレイができます。
- ◆ コントローラバックが装着されていない場合や「コントローラバックを使わずにゲームをする」を選んだ場合はデータロード画面に入れません。

しょうかい
クラブ紹介かしま
鹿島アントラーズ

背番号	ポジション	選手氏名
1	GK	佐藤 洋平 (さとう ようへい)
3	DF	秋田 豊 (あきた ゆたか)
4	DF	奥野 僚右 (おくの りょうすけ)
7	DF	相馬 直樹 (そうま なおき)
2	MF	ジョルジーニョ
5	MF	内藤 就行 (ないとう なるゆき)
6	MF	本田 泰人 (ほんだ やすと)
8	MF	マジーニョ
10	MF	ロドリゴ
9	FW	黒崎 比差支(くろさき ひさし)
11	FW	長谷川 祥之(はせがわ よしゆき)
12	DF	賀谷 英司 (がや えいじ)
13	DF	室井 市衛 (むろい いちえい)
14	MF	増田 忠敏 (ますだ ただとし)
15	FW	柳沢 敦 (やなぎさわ あつし)
16	GK	古川 昌明 (ふるかわ まさあき)

JEPUNITED

いちほら
ジェフユナイテッド市原

背番号	ポジション	選手氏名
1	GK	下川 健一 (しもかわ けんいち)
2	DF	鈴木 和裕 (すずき かずひろ)
3	DF	武藤 真一 (むとう しんいち)
4	DF	真中 幹夫 (まなか みきお)
5	DF	サンドロ
6	MF	秋葉 忠宏 (あきば ただひろ)
7	MF	廣山 望 (ひろやま のそみ)
8	MF	ハシエック
10	MF	マスロバル
9	FW	城 彰二 (じょう しょうじ)
11	FW	江尻 篤彦 (えじり あつひこ)
12	DF	茶野 隆行 (ちあの たかゆき)
13	MF	中西 永輔 (なかにし えいすけ)
14	MF	野々村 芳和(ののむら よしかず)
15	FW	新村 泰彦 (にいむら やすひこ)
16	GK	立石 智紀 (たていし とものり)

Emulation64.fr

Reysol

かしわ
柏レイソル



背番号 選手番号	ポジション	選手氏名
1	GK	土肥 洋一 (どい よういち)
2	DF	沢田 謙太郎 (さわだ けんたろう)
3	DF	アントニオ
4	DF	渡辺 毅 (わたなべ たけし)
6	DF	片野坂 知宏 (かたのさか ともひろ)
5	MF	下平 隆宏 (しもたいら たかひろ)
11	MF	加藤 望 (かとう のぞむ)
8	MF	柱谷 幸一 (はしらたに こういち)
7	MF	伊達 倫央 (だて みちひさ)
9	FW	カレカ
10	FW	エジウソン
12	MF	横山 雄次 (よこやま ゆうじ)
13	FW	酒井 直樹 (さかい なおき)
14	FW	菅野 賢一 (すがの けんいち)
15	FW	有馬 賢二 (ありま けんじ)
16	GK	加藤 竜二 (かとうりゅうじ)

Red
Diamonds

うらわ
浦和レッドダイヤモンズ



背番号 選手番号	ポジション	選手氏名
1	GK	田北 雄気 (たきた ゆうき)
4	DF	ボリ
6	DF	ブッフバルト
3	MF	山田 暢久 (やまだ のぶひさ)
2	MF	土橋 正樹 (つちはし まさき)
5	MF	堀 孝史 (ほり たかふみ)
8	MF	広瀬 治 (ひろせ おさむ)
10	MF	バイン
7	FW	岡野 雅行 (おかの まさゆき)
9	FW	福田 正博 (ふくだ まさひろ)
11	FW	福永 泰 (ふくなが やすし)
12	DF	田口 祐剛 (たぐち よしのり)
14	MF	杉山 弘一 (すぎやま こういち)
15	MF	池田 伸泰 (いけだ のぶやす)
13	FW	大柴 健二 (おおしば けんじ)
16	GK	土田 尚史 (つちだ ひさし)



EMULATION64.FR



かわさき
ヴェルディ川崎



背番号 選手氏名	ポジション	選手氏名
1	GK	菊池 新吉 (きくち しんきち)
2	DF	石川 康 (いしかわ こう)
3	DF	アルジェウ
5	DF	柱谷 哲二 (はしらたに てつじ)
6	DF	中村 忠 (なかむら ただし)
10	DF	菅原 智 (すがわら とも)
4	MF	三浦泰年 (みうら やすとし)
7	MF	ビスマルク
8	MF	北澤 豪 (きたざわ つよし)
9	FW	マグロン
11	FW	三浦 知良 (みうら かずよし)
13	DF	西澤 淳二 (にしざわ じゅんじ)
12	DF	廣長 優志 (ひろなが ゆうじ)
14	FW	玄 新哲 (げん しんてつ)
15	FW	布部 陽功 (ぬのべ たかのり)
16	GK	大石 尚哉 (おおいし たかや)



よこはま
横浜マリノス



背番号 選手氏名	ポジション	選手氏名
1	GK	川口 能活 (かわぐち よしかつ)
3	DF	松田 直樹 (まつだ なおき)
5	DF	小村 徳男 (おむら のりお)
4	DF	井原 正巳 (いはら まさみ)
2	DF	鈴木 正治 (すずき まさはる)
6	MF	野田 知 (のだ さとる)
8	MF	三浦 文文 (みうら ふみたけ)
7	MF	サバタ
10	MF	山田 隆裕 (やまだ たかひろ)
11	MF	ビスコンティ
9	FW	アコスタ
13	DF	鈴木 健仁 (すずき たけひと)
12	DF	大森 健作 (おおもり けんさく)
14	MF	遠藤 彰弘 (えんどう ありひろ)
15	FW	安永 聡太郎 (やすなが そうたろう)
16	GK	中河 昌彦 (なかがわ まさひこ)

FLÜGELS

よこはま
横浜フリューゲルス

背番号 選手番号	ポジション	選手氏名
1	GK	橋崎 正剛 (ならざき せいご)
2	DF	前田 浩二 (まえだ こうじ)
4	DF	大嶽 直人 (おおたけ なおと)
3	DF	藤川 了洋 (さつかわ のりひろ)
11	MF	森山 佳郎 (もりやま よしろう)
5	MF	山口 素弘 (やまくち もとひろ)
8	MF	サンバイオ
6	MF	三浦 淳宏 (みうら あつひろ)
10	MF	ジーニョ
7	FW	前園 真聖 (まえその まさきよ)
9	FW	エバイール
12	DF	小泉 淳嗣 (こいずみ じゅんじ)
13	MF	原田 武男 (はらだ たけお)
14	MF	桂 秀樹 (かつら ひでき)
15	FW	前田 治 (まえだ おさむ)
16	GK	森 敦彦 (もり あつひこ)

Bellmare

ひらつか
ベルマーレ平塚

背番号 選手番号	ポジション	選手氏名
1	GK	小島 伸幸 (こじま のぶゆき)
2	DF	名良橋 晃 (ならはし あきら)
3	DF	宮澤 浩 (みやざわ ひろし)
4	DF	公文 裕明 (くもん ひろあき)
5	MF	田坂 和昭 (たさか かずあき)
6	DF	名塚 善寛 (なつか よしひろ)
8	MF	岩本 輝雄 (いわもと てるお)
9	MF	シモン
10	MF	ベッチーニョ
7	MF	中田 英寿 (なかた ひでとし)
11	FW	野口 幸司 (のぐち こうじ)
12	MF	原崎 政人 (はらさき まさと)
13	MF	反町 康治 (そりまち やすはる)
14	MF	高田 哲也 (たかだ てつや)
15	FW	関 浩二 (せき こうじ)
16	GK	佐々木 仁 (ささき ひとし)



EMULATION64.FR



しみず
清水エスパルス



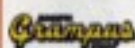
背番号 選手番号	ポジション	選手氏名
1	GK	真田 雅則 (さなだ まさのり)
2	DF	斎藤 俊秀 (さいとう としひで)
3	DF	安藤 正裕 (あんどう まさひろ)
4	DF	堀池 巧 (ほりいけ たくみ)
9	DF	森岡 隆三 (もりおか りゅうそう)
5	MF	サントス
6	MF	大根 克巳 (おおえのき かつみ)
7	MF	永井 秀樹 (ながい ひでき)
8	MF	オリバ
10	FW	澤登 正朗 (さわのぼり まさあき)
11	FW	マッサーロ
12	MF	白井 博幸 (しらい ひろゆき)
13	MF	伊東 輝悦 (いとう てるよし)
14	FW	松原 良香 (まつばら よしか)
15	FW	長谷川 健太 (はせがわ けんた)
16	GK	浦上 壮史 (うらかみ たけし)



いわた
ジュビロ磐田



背番号 選手番号	ポジション	選手氏名
1	GK	大神 友明 (おおがみ ともあき)
4	DF	鈴木 秀人 (すずき ひでと)
3	DF	遠藤 昌浩 (えんどう まさひろ)
5	DF	服部 年宏 (はっとり としひろ)
10	MF	ファネンブルグ
7	MF	名波 浩 (ななみ ひろし)
6	MF	藤田 俊哉 (ふじた としや)
8	MF	ドゥンガ
2	MF	武田 修宏 (たけだ のぶひろ)
9	FW	中山 雅史 (なかやま まさし)
11	FW	スキラッチ
12	DF	勝矢 寿延 (かつや としのぶ)
13	DF	田中 誠 (たなか まこと)
14	MF	福西 崇史 (ふくにし たかし)
15	FW	久藤 清一 (くどう きよかず)
16	GK	尾崎 勇史 (おざき ゆうし)


 なごや
名古屋グランパスエイト


背番号	ポジション	選手氏名
1	GK	伊藤 裕二 (いとう ゆうじ)
4	DF	飯島 寿久 (いいじま かずひさ)
5	DF	トーレス
3	DF	西ヶ谷 隆之(にしがや たかゆき)
2	DF	小川 誠一 (おがわ せいいち)
6	MF	浅野 哲也 (あさの てつや)
9	MF	平野 孝 (ひらの たかし)
10	MF	ストイコビッチ
7	MF	デュリックス
8	FW	岡山 哲也 (おかやま てつや)
11	FW	小倉 隆史 (おくら たかふみ)
12	DF	大岩 剛 (おおいわ こう)
14	MF	中西 哲生 (なかにし てつお)
15	MF	望月 重良 (もちづき しげよし)
13	FW	森山 泰行 (もりやま やすゆき)
16	GK	石川 研 (いしかわ けん)


 きょうと
京都パープルサンガ


背番号	ポジション	選手氏名
1	GK	森下 申一 (もりした しんいち)
2	DF	西田 吉洋 (にしだ よしひろ)
5	DF	大野 俊三 (おおの しゅんぞう)
4	DF	カルロス
3	DF	塩谷 伸介 (しおたに しんすけ)
8	MF	セルジオ
6	MF	大熊 裕司 (おおくま ゆうじ)
7	MF	山口 敏弘 (やまぐち としひろ)
10	MF	ラモス瑠偉 (るい)
9	FW	ハウジネイ
11	FW	佐藤 昌吉 (さとう しょうきち)
12	DF	井原 康秀 (いはら やすひで)
13	MF	望月 聡 (もちづき さとる)
14	MF	松橋 力蔵 (まつはし りきぞう)
15	FW	永田 崇 (ながた たかし)
16	GK	柳引 実 (くしびき みのる)



 おおさか
ガンバ大阪


背番号	ポジション	選手氏名
1	GK	本並 健治 (ほんなみ けんじ)
6	DF	實好 礼忠 (さねよし のりただ)
5	DF	宮本 恒晴 (みやもと つねやす)
3	DF	バプンスキー
7	MF	今藤 幸治 (こんどう こうじ)
2	MF	平岡 直起 (ひらおか なおき)
4	MF	ムラデノピッチ
10	MF	磯貝 洋光 (いそがい ひろみつ)
9	FW	松並 正信 (まつなみ まさのぶ)
8	FW	森岡 茂 (もりおか しげる)
11	FW	ヒルハウス
12	DF	辛島 啓珠 (からしま けいじゅ)
13	DF	島田 貴裕 (しまだ たかひろ)
14	MF	木場 昌雄 (きば まさお)
15	FW	松山 吉之 (まつやま よしゆき)
16	GK	岡中 勇人 (おかなか はやと)

 おおさか
セレッソ大阪


背番号	ポジション	選手氏名
1	GK	ジルマール
3	DF	稲垣 博行 (いながき ひろゆき)
2	DF	川前 力也 (かわまえ りきや)
4	DF	皆本 勝弘 (みなもと かつひろ)
6	DF	神田 勝夫 (かんだ かつお)
5	MF	村田 一弘 (むらた かずひろ)
7	MF	梶野 智 (かじの さとし)
11	MF	マノエル
8	MF	森島 寛晃 (もりしま ひろあき)
9	FW	ナルシーソ
10	FW	西澤 明訓 (にしざわ あきのり)
12	DF	木澤 正徳 (きざわ まさのり)
13	DF	藏田 茂樹 (くらた しげき)
14	MF	米倉 誠 (よねくら まこと)
15	FW	山橋 貴史 (やまはし たかし)
16	GK	武田 治郎 (たけだ じろう)

Emulation64.fr

SANFRECCE

ひろしま
サンフレッチェ広島

背番号 NO.	ポジション POS.	選手氏名 PLAYER
1	GK	前川 和也 (まえかわ かずや)
4	DF	上村 健一 (うえむら けんいち)
3	DF	柳本 啓成 (やなぎもと ひろしげ)
2	DF	内藤 直樹 (ないとう なおき)
7	MF	森保 一 (もりやす はじめ)
6	MF	小島 光顕 (こじま みつあき)
8	MF	サントス
5	MF	路木 龍次 (みちき りゅうじ)
9	FW	盧 廷潤 (の じゅんゆん)
10	FW	高木 琢也 (たかぎ たくや)
11	FW	ハウストラ
12	DF	佐藤 康之 (さとう やすゆき)
13	MF	吉田 康弘 (よしだ やすひろ)
14	MF	桑原 裕義 (くわばら ひろよし)
15	FW	笛 真人 (ふえ まさと)
16	GK	河野 和正 (かわの かずまさ)

Avispa

ふくおか
アビスパ福岡

背番号 NO.	ポジション POS.	選手氏名 PLAYER
1	GK	塚本 秀樹 (つかもと ひでき)
2	DF	中込 正行 (なかごみ まさゆき)
3	DF	マジョール
4	DF	岩井 厚裕 (いわい あつひろ)
5	DF	都並 敏史 (つなみ さとし)
6	MF	其田 秀太 (そのだ しゅうた)
7	MF	中田 一三 (なかた いちそう)
8	MF	トログリオ
9	MF	永井 篤志 (ながい あつし)
10	FW	マラドーナ
11	FW	山下 芳輝 (やました よしてる)
12	DF	梅山 修 (うめやま おさむ)
13	DF	古邊 考功 (ふるべ よしのり)
14	MF	石丸 清隆 (いしまる きよたか)
15	FW	上野 優作 (うえの ゆうさく)
16	GK	佐野 友昭 (さの ともあき)