

NUS-NDSJ-JPN

NINTENDO 64



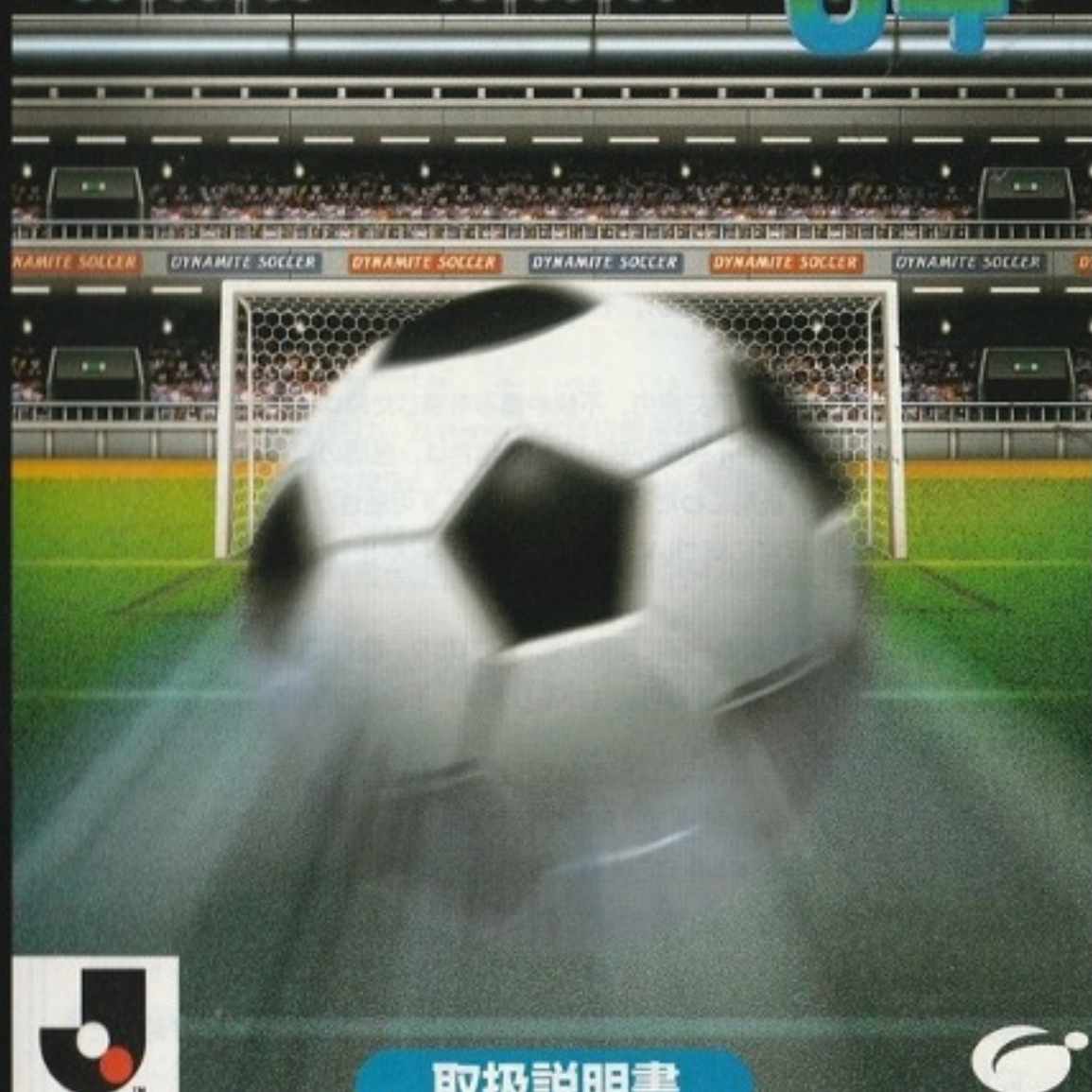
<http://www.emulation64.fr>

Jリーグオフィシャルゲーム

JLEAGUE ダイナマイトサッカー64

DYNAMITE SOCCER

64



取扱説明書



Emulation64.fr

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ください。

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)

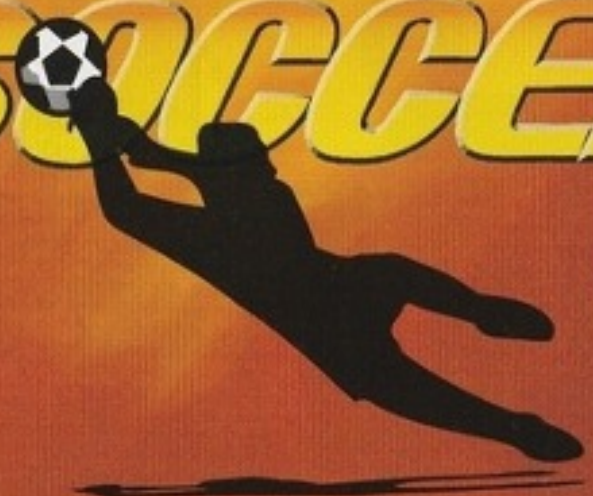
* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

* 3Dスティックの使用方法については、8ページをご覧ください。

J.LEAGUE

DYNAMITE SOCCER

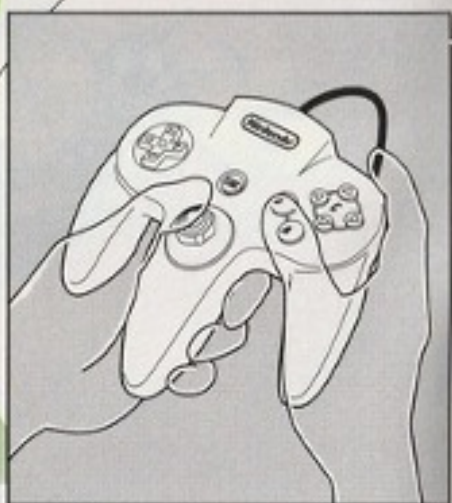
64



⚽ ご注意	4	⚽
⚽ コントローラの説明	6	⚽
⚽ ゲームモード紹介	8	⚽
⚽ エキシビジョンモード	9	⚽
⚽ リーグ戦モード	10	⚽
⚽ トーナメントモード	12	⚽
⚽ オールスターモード	13	⚽
⚽ PKモード	14	⚽
⚽ 移籍エディット	14	⚽
⚽ オプション	15	⚽
⚽ フォーメーション画面	16	⚽
⚽ 操作説明(試合中)	18	⚽
⚽ クラブ紹介	22	⚽

CONTROLLER

●コントローラの握り方



●コントローラコネクタへの接続



このゲームでは、NINTENDO 64本体前面にあるコントローラコネクタ1にコントローラが接続されていないと、ゲームを始める事ができません。

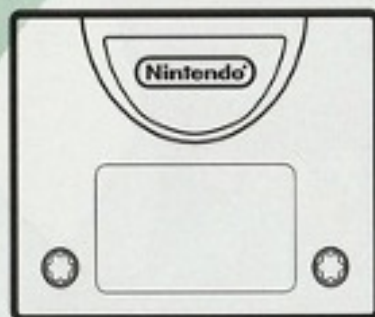
またこのゲームでは、4人まで同時にプレイできるようになっています。2人以上でプレイする場合には、追加のコントローラをコネクタ2~4に順番に接続してください。なお、コントローラの接続は必ず本体の電源を切っておこなってください。

ROLLER

「ダイナマイトサッカー64」では、コントローラをライトポジションで握ることをお勧めします。このポジションでは、左手の親指を3Dスティックに乗せ、右手の親指で、A/Bボタンおよび、Cボタンユニットを押すようにすると操作しやすいでしょう。



●コントローラパックについて



このゲームでは、変更内容を別売のコントローラパックに記録（セーブ）していきます。コントローラパックが無いと変更内容が何も保存されませんので、ご了承下さい。なお、このゲームでは21ページの記憶容量が必要です。

詳しい操作方法については、※10,15,16ページをご覧ください。

DYNAMITE SOCCER 64

DYNAMITE SOCCER 64

DYNAMITE

CONTROLLER

■コントローラの説明

スタートボタン

Lボタン

十字ボタン

Zトリガー

3Dスティック

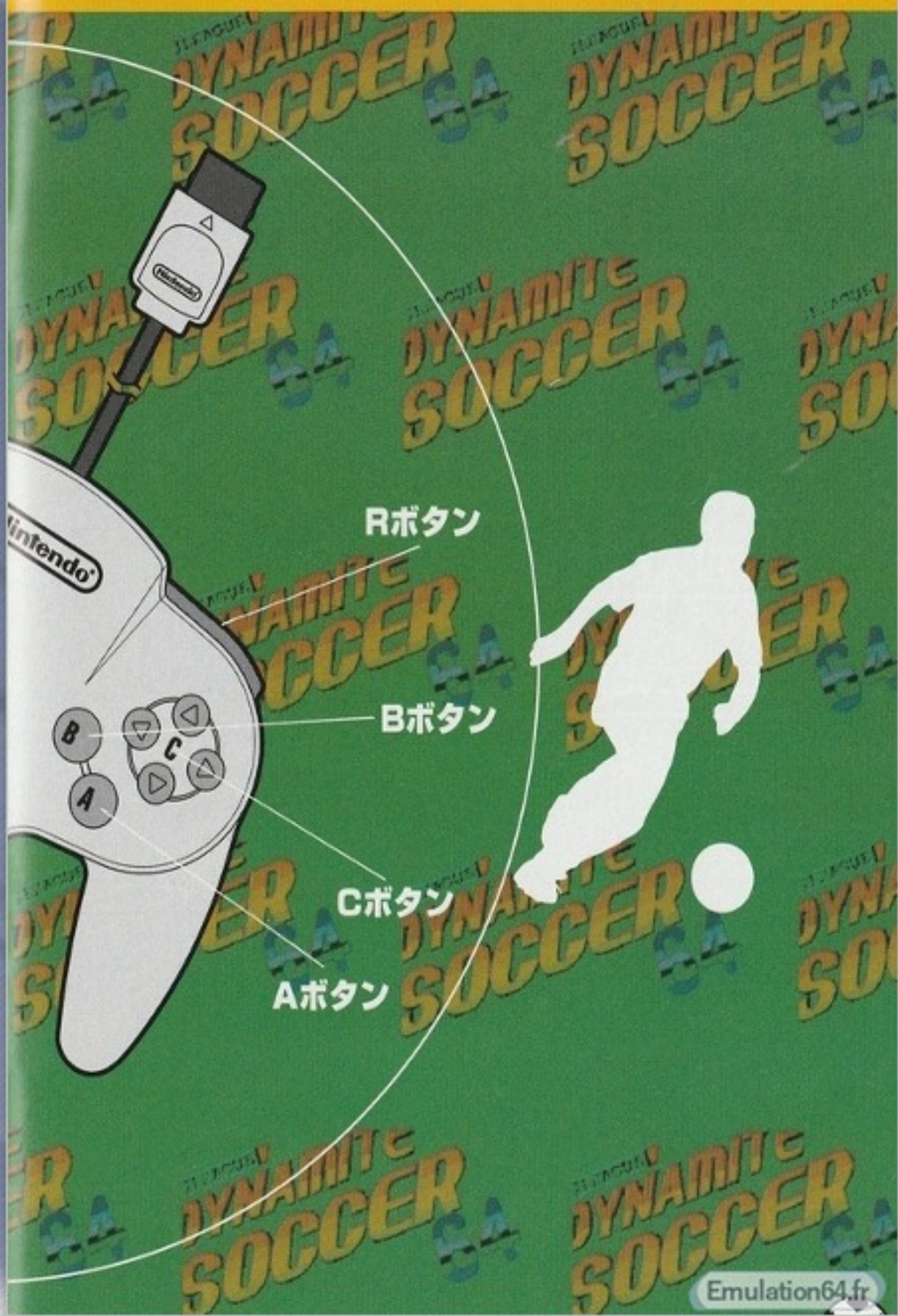


Emulation64.fr

SOCCER 64

DYNAMITE SOCCER 64

DYNAMITE SOCCER 64



GAME MODE

■ゲームモードのご紹介

「Jリーグ ダイナマイトサッカー64」には、以下のゲームモードがあります。

●エキシビジョンモード

1試合のみ単独の対戦を行います。クラブ、競技場は自由に選択できます。手軽に短時間遊ぶことが出来ます。

●リーグ戦モード

1STステージ16試合、2NDステージ16試合+チャンピオンシップを戦います。同一リーグには最大4人まで参加できます。試合会場や日程、対戦組み合わせ、試合時間は全て設定されており、変更はできません。

●トーナメントモード

3~17クラブでトーナメント戦を行うモードです。

●オールスターモード

全17クラブを東西に2つに分けた夢の東西対抗戦です。自分で自由にメンバーを選抜することも可能で、その他設定も自由に行う事ができます。

●PKモード

ペナルティキックを練習するモードです。ここで練習しておけば延長戦後のPKや、ファウルによるPKの時に役に立ちます。

●移籍エディットモード

クラブメンバーの移籍を行う事が出来ます。このモードで移籍を行っておけば、エキシビジョン、トーナメント、PKモードで移籍したメンバー、クラブでプレイすることができます。またコントローラバックを装着していない時は、一度電源を切ってしまうと移籍は全て消えてしまいますので、ご注意下さい。

●オプション

さまざまな設定を行うことが出来ます。

●エキシビジョンモード



モードを選択するとまずプレイ方式を選びます。好きなモードをスティックの上下で選んでAボタンを押し決定して下さい。このとき、1Pvs2Pと1P+2PvsCOMを選ぶときはコネクタ2に、1P+2Pvs3P1P+2Pvs3P+4Pを選ぶときはコネクタ3及び4にコントローラが刺さっていないとゲームを行う事ができませんので、ご注意下さい。



次に試合時間（ハーフの長さ）を決めます。初期表示はオプションで設定した時間が表示されていますので、変更したければスティックを上下に入れて時間を変更して、Aボタンを押して決定して下さい。



次にクラブを選択します。スティックを左右に入れて好きなクラブを選択し、Aボタンで決定します。



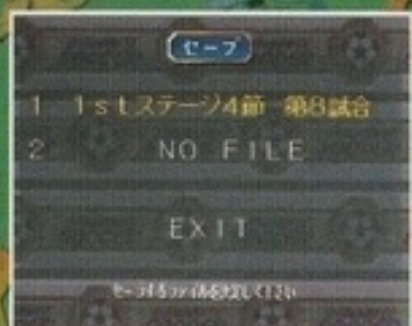
最後にスタジアムを選択します。画面横に芝の状態が表示されますので、参考にして好きな競技場を選んでください。その後、フォーメーション画面（P16）へ入り試合開始です。

● リーグ戦モード



まず最初に移籍エディットを行うかどうかの選択をします。選手の移籍は1STステージの一番最初にしか行うことはできません。なお移籍方法は移籍エディットモード (P14) を参照してください。次に同一リーグへの参加人数を決定します。リーグ途中での参加及び棄権はできませんので、ご注意ください。全ての参加者がクラブを選択し終わると、1STステージが開幕し、対戦組み合わせ表が表示されます。ここではその節の対戦組み合わせが表示されています。スティックの左右でそれぞれのボタンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、試合が進んでいきます。COM同士の対戦は通常「結果を見る」に合わせてAボタンを押すと、対戦の結果のみが組み合わせ中央部に表示されていきます。観戦したい場合は「観戦する」にカーソルを移動し、Aボタンを押してください。またここではセーブすることもできます。プレイヤーが担当するクラブは人間マークが表示されています。プレイヤーの対戦組み合わせの試合時間/競技場は最初から設定されており、変更することはできません。

リーグ戦のセーブ及びロードについて



▼セーブ

リーグ戦の時に、セーブにカーソルを合わせてAボタンを押すと、セーブ画面に入ります。2ヶ所までセーブできますので、好きな場所を選んでAボタンを押すと最終確認が出来ます。古いファイルに重ねてセーブするときは内容を確認してはいを選択しAボタンを押してください。

▼ロード

電源投入後、リーグ戦モードに入る時にセーブデータがあるコントローラーバックがコントローラー1にセットされていると、自動的にロード画面に入ります。ロードしたいファイルを選択し、Aボタンを押し、内容を確認後、Aボタンを押してロードしてください。

以下の画面は節終了時に表示されます。

順位	チーム名	勝	勝点	得点	失点	差
1	トヨタ自動車	10	30	28	12	16
2	トヨタ自動車	9	27	25	10	15
3	トヨタ自動車	8	24	22	10	12
4	トヨタ自動車	7	21	20	10	10
5	トヨタ自動車	6	18	18	10	8
6	トヨタ自動車	5	15	15	10	5
7	トヨタ自動車	4	12	12	10	2
8	トヨタ自動車	3	9	10	10	-1
9	トヨタ自動車	2	6	10	10	-4
10	トヨタ自動車	1	3	10	10	-7

●順位表

現時点での順位を1位から順番に表示します。勝点（勝利3／Vゴール2／PK1）得点（総得点）失点（総失点）点差（総得点－総失点）を表示します。なお点差が青文字で表示されているクラブはマイナスのクラブです。（5なら－5となります）

対戦相手	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車	トヨタ自動車
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									
トヨタ自動車									

●星取り表

クラブ毎の対戦結果を一覧で表示します。白が勝ち、黒が負けです。

順位	名前	クラブ	得点
1	スミタニ	トヨタ自動車	9
2	中山	トヨタ自動車	8
3	ドゥッ	トヨタ自動車	3
3	松本	トヨタ自動車	3
5	名波	トヨタ自動車	2

●得点者ランキング

その時点での得点者ランキングを16位まで表示します。5位以下はスティックの上下でスクロールして見ることができます。

●その他

リーグ戦のみのルールとして、以下のような物があります。

イエローカードが累積して行きます。一試合で2枚のイエローカードが出るか、累積で3枚のイエローカードが出た時点で、次の試合は出場できなくなります。

DYNAMITE SOCCER 64

DYNAMITE SOCCER 64

DYN

● トーナメントモード

まず最初に、クラブの参加／不参加を決定します。クラブ名にカーソルを合わせて1P参加ならAボタン、2P参加（協力プレイのみ）ならC左ボタン、COM参加ならZボタン、不参加ならC下ボタンを押して決定します。参加クラブ数は最少で3以上、最大17クラブまで設定することができます。選択が終わったら「EXIT」にカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。

参加チームを3つ以上選んで下さい 計10 チーム

徳島アントラーズ	COM	ジュビロ磐田	2人で
ジェフ市原	1人で	名古屋グランパス	
柏レイソル	COM	京セラパープルサンガ	
浦和レッズ	1人で	ガンバ大阪	
ヴェルディ川崎	COM	セレッソ大阪	
横浜マリノス	COM	ヴィッセル神戸	
横浜フリューゲルス	COM	サンフレッチェ広島	
ベルマーレ平塚	COM	アビスパ福岡	
清水エスパルス	COM	EXIT	

● 1P ● 2P ● COM ● 不参加

次に、トーナメント表が表示されます。ここで対戦組み合わせの変更を行うことができます。変更したいクラブ名にカーソルを合わせ、Aボタンを押し、入れ替えたいクラブにカーソルを移動してもう一度Aボタンを押すと対戦クラブを入れ替えることができます。また、Cボタンを押すと全ての組み合わせをシャッフルする事もできます。変更が終わったらスタートボタンを押して対戦を開始します。なおトーナメントモードの試合時間はオプションの設定に依存します。

対戦カードを決めて下さい

Legend:

- C 横
- 大 洪
- 藤 M
- 平 名
- 塚 古
- 水
- 大 原
- 和 賀
- 津 野
- 神 戸
- 廣 島
- 高 岡
- 高 崎
- 阪 神
- F

● オールスターモード

プレイ方式、試合時間はエキシビジョンと共通ですが、クラブ選択時には「J-EAST」と「J-WEST」2つのクラブしか選択できません。また、それぞれのクラブには所属クラブが決まっており、これを変更する事はできません。1P側のコントローラーでどちらかのクラブを選択して、Aボタンを押して下さい。



スタジアムの選択をした後に、まず、所属クラブから選抜メンバーを選択します。メンバーにカーソルを合わせAボタンを押すと、所属しているクラブのメンバーと自由に入れ替えを行うことができます。現在メンバーに選ばれている選手は名前が赤く表示されています。また「RANDOM」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、所属クラブからランダムにメンバーを選抜する事が出来ます。

J-EAST	選抜するメンバー	J-WEST
EXIT	RANDOM	EXIT
川口	長田	伊藤(裕)
山口(智)	斉藤	村田
ワイルドベア	安藤	都
田坂	坂本	豊
井原(正)	森岡(隆)	坂池
フットボール		ラミス
池井	クラクワ	森保
前岡	アエフ	タイコビ
山口(康)	公文	中山
城	中田(英)	高木
三浦(知)	名塚	鈴木(マ)

● PKモード

最初にキーパーをAボタンで選択します。その後キッカーを蹴る順番に選択していきます。PKモードでは控えの選手も選択できますが、その他のモード（エキシビジョン、リーグ戦、オールスター）では試合に出場していたメンバーから選択しなければなりません。通常は10人まで選べますが、試合で退場者が出ている場合はその限りでは有りません。



● 移籍エディットモード

最初に外したい選手をAボタンで選択後、入団させたい選手を上下左右キーで選択してAボタンを押して決定すると選択した2人の選手を入れ替える事ができます。また「RESET」を選びAボタンを押すと、変更したメンバーを全て初期設定に戻すことができます。なおこのモードでは変更した事をわかりやすくするために、初期状態で所属していたクラブのフラッグが表示されます。メンバー変更や「RESET」等は実行した後に、必ず「EXIT」を選択して、メインメニュー（モードセレクト）に戻して下さい。そうしないと変更が有効になりません。またコントローラバックを装着していない時は、一度電源を切ってしまうと移籍は全て消えてしまいますので、ご注意ください。



●オプション



ここでは以下の設定を行う事ができます。

- ① コンピュータの強さ (イージー/ノーマル/ハード)
- ② 試合時間 1~10 (ハーフ) → 試合前にも変更可能です。
- ③ キーボード操作 (オートorマニュアル)
→ フォーマーション画面でも変更可能です。

●キーボード操作について設定です。

AUTO

ボールキャッチは全て自動で行います。但し、キャッチした後、及びゴールキック時は手動になります。

MANUAL

全て手動で行います。その場合、ボールがペナルティエリア近くになると、DFがコンピュータ操作に自動的に切り替わりますので、キーボード操作のみに集中してください。

- ④ 視点 (縦or横、但しゲーム途中の切り替えは出来ません。)
ここで設定した視点で試合を行います。視点の変更はエキシビジョン/リーグ戦/トーナメント/オールスターの4つのモードに影響します。初期設定は縦視点ですが、コントローラバックをセットしてあれば、自動的に最後に設定した視点を保存しておくことができます。

- ⑤ サウンド (ステレオorモノラル)

- ⑥ バックアップ管理

ファイルを選んで消すことができます。但し全ファイルを消しても設定ファイルを全て消去して初期状態に戻すだけで、ゲームノート自体を消すことはできません。ゲームノートを消したい場合は、スタートボタンを押しながら電源を入れ、ゲームノート消去画面にて消去してください。



●ゲームノート消去画面



スタートボタンを押しながら電源を入れると、ゲームノートを選択する画面になります。この画面では間違ってもノートが消してしまうことが起きにくいように、十字ボタンのみでカーソルが移動するようになっておりますので、ご注意ください。十字ボタンでカーソルを消したいノートへ移動しAボタンを押すと、最後の確認が出ます。良ければ「ホントウニクス」を選んでAボタンを押して下さい。但し一度消してしまったノートは2度と復活致しませんので、ご注意ください。

●フォーメーション画面



この画面では以下の事を設定
および変更することができます。

- ▼メンバー選手及び控え選手との
入れ替えとポジション換え
- ▼フォーメーションの変更及び
エディット
- ▼作戦の変更
- ▼キーパー操作の変更

▼選手ポジション変更及び控え選手との交代



まず変更したい選手にカーソルを合わせ、Aボタンを押して
選択状態にします。すると画面中央部（フォーメーション
が表示されている部分）に選ばれた選手が画面に向かって左
側に表示されます。次に変更したい選手にカーソルを移動
させ（画面中央にカーソル位置の選手の顔が出ます）Aボタ
ンを押すと、選択した2人の選手が入れ替わります。また
画面一番下の選手にカーソルを合わせ、更にスティックを
下方向に入れると、控え選手が表示されますので、控え選
手とスターティングメンバーを入れ替える事も出来ます。

スターティングメンバーの中で入れ替えを行うことによって、ポジションの入れ替えを行うこ
ともできます。キーパーは控えのキーパーのみにカーソルが強制的に飛ぶようになっています。キ
ーパーはキーパー以外のポジションにつくことはできませんのでご注意ください。また、1試合で
試合中に最大3人までしかメンバーを変更できません。

▼フォーメーション変更及びエディット



フォーメーション画面で、「MENU」を選択状態にして
フォーメーションにカーソルを合わせAボタンを押すとフォ
ーマーションが7種類の中から選択出来るようになります。
スティックの上下で選んでAボタンを押すと選んだフォ
ーマーションに変更されます。また自分でフォーメーシ
ョンを作りたい場合は「EDIT」にカーソルを合わせAボ
タンを押すと、フォーメーションエディットが可能になり
ます。エディットは画面下半分が1P用、画面上半分が2
P用になります。位置を動かしたい選手の背番号にカーソ
ン

を合わせAボタンを押して選択し、動かしたい位置にカーソルを移動させもう一度Aボタンを押
すと選手を移動する事ができます。また、コントローラバックが有れば、フォーメーションの形
を5個までセーブしておけます。セーブ及びロード時はフォーメーション内容が画面に表示され
ますので、確認して「はい」を選択して下さい。

▼作戦変更について



ゲーム内の作戦はそれぞれ以下のようになっています。フォーメーションと組み合わせて設定することにより、多彩な試合展開が楽しめます。

- | | |
|---------|---|
| 攻撃重視 | 全選手が全体に相手ゴール側に上がります。 |
| 守備重視 | 全選手が全体に自軍ゴール側に下がります。 |
| 中央突破 | フォーメーションを全体的に中央に寄せます。 |
| ノーマル | 一般的な状態です。 |
| オーバーラップ | SWライン（ゴール手前1番目の横一列）& DF最前線ライン（ゴールから4列目の横一列）にいる味方が、攻撃時に前線が上がってきます。 |

なお作戦は試合中でもリアルタイムに変更することができます。十字ボタンを使用して好きな作戦にいつでも変更できます。

●ゲーム中の作戦変更



十字ボタンでリアルタイムに作戦の変更を行います。

「↑」	攻撃重視（縦視点上方向攻めの場合）
「↓」	守備重視（縦視点上方向攻めの場合）
「中」	中央突破
「N」	ノーマル
「オ」	オーバーラップ



▼キー操作

キーボードの操作をAUTO（コンピュータ操作）とMANUAL（プレイヤー操作）のどちらかに設定することができます。オプションの設定に影響されますが、好きな方を選んでAボタンを押すと変更することができます。詳細はオプションの項目を参照してください。

全ての変更が終わったら、EXITにカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。試合開始です。

■操作説明 (試合中)

●ボールを持っているとき (ドリブル時)

3Dスティック	選手の移動、キック時のボール変化率調整
Aボタン	ロングキック (飛び方は押す長さに依存します)
Bボタン	ショートキック (ゴロキック、押す長さに依存)
C左ボタン	オートシュート (ゴール正面付近)
(※19P参照)	クリアボール (センターライン手前の時)
	センタリング (上記以外の時)
C下ボタン	サーチパス
Rボタン	キックフェイク
Zトリガー	ダッシュ (但しボールが足から離れます)
進行方向逆方向にスティックを入れる+Bボタン	ヒールパス
進行方向逆方向にスティックを一瞬入れる →進行方向へスティックを戻す+Rボタン	ヒールリフト (又はRボタン押しっぱなし +進行方向逆方向スティック →進行方向スティック戻し)

●浮き玉時 (カッコ内ボールの高さ)

Aボタン (低)	ロングキック
Aボタン (中)	ボレーキック
Aボタン (中~高)	攻撃型ヘッド
Aボタン (高)	オーバーヘッドキック
Bボタン (低)	スライディングキック
Bボタン (中)	ダイビングヘッド
Bボタン (高)	高いヘディング
C右ボタン	ショルダータックル

●ボールを持っていない時 (相手側キープ時)

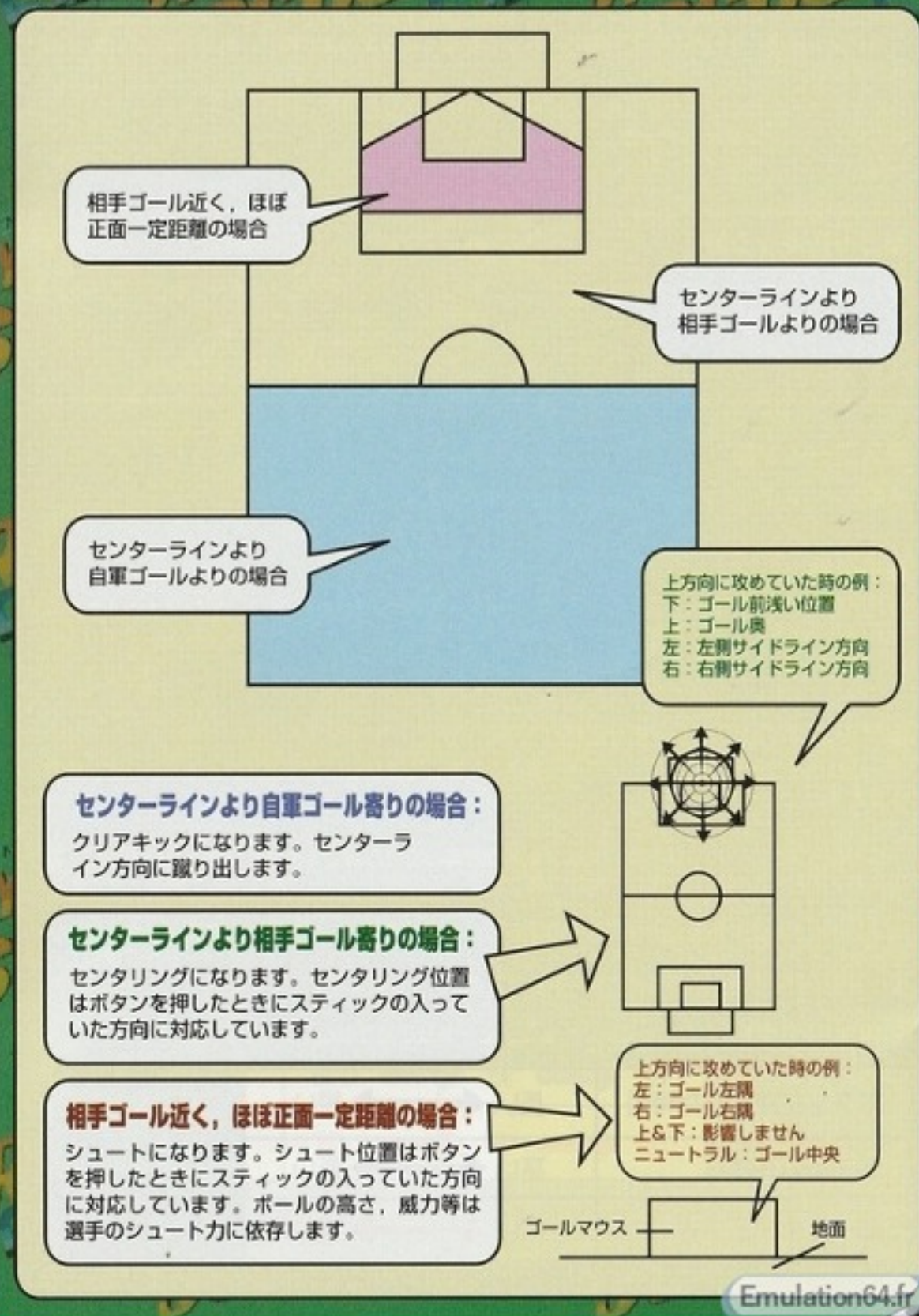
3Dスティックのみ	競り合う (ボタンを使用しなくても、ボールに当たっていれば ボールを弾けます) →反則は出ません。
Aボタン&Bボタン	スライディングタックル→時々反則になります。
C右ボタン	ショルダータックル→高い確率で反則になります。

●ボールを持っていない時 (ルーズボール時)

Aボタン	ロングキック
Bボタン	スライディングキック
C右ボタン	ショルダータックル
C下ボタン	浮き玉を蹴る (ロビング)
C左ボタン	ボールを持っている時と同じ

C左ボタンについて

このボタンは選手の位置と状況により、使用方法が変わります。



●キーパーボールキャッチ時

※AUTOでもMANUALでもボールキャッチ時には以下の操作ができます。また、長時間キック（ボタンの操作）を行わないと自動的にボールを蹴ってしまいますので、素早く前線にボールを送りましょう。

Aボタン	ロングキック（飛び方は押す長さに依存します）
Bボタン	ショートキック
C左	クリアボール

●ゴールキック時

Aボタン キック（飛び方は押す長さに依存します）

●FK時

Aボタン キック（飛び方は押す長さに依存します）
 Bボタン ショートボール
 C下 サーチパス
 C左 ボールを持っている時と同じ

●スローイン時

Aボタン スローイン（飛び方は押す長さに依存します）

●その他

対戦時など1Pコントローラーのみスタートボタンでポーズがかかります。但しフォーメーション変更などの画面は2Pコントローラーでも呼び出せます。

●ゲーム中のメンバーチェンジ

ボールがラインを割った時に、スタートボタンを押しっぱなしにすると、フォーメーション画面へ入ります。

※ヒールパスとヒールリフトは、ドリブル進行方向と逆の方向にスティックを入れた瞬間に、選手のカカトにボールが行く動作が瞬時だけあります。この瞬間にのみ可能なハイレクニックです。

※スティックを倒す角度により、選手の走るスピードが変わります。また、スティックをいろいろな方向に「チョンチョン」と入れることにより（例えば右→左など）フェイントを行う事もできます。選手の動きの組み合わせにより、多彩なフェイントが可能です。

※ABボタンは押す長さによって、ボールのスピード及び高さなどが変わります。

ボタンが押された時間	長い ←→ 短い
ボールの高さ	高い ←→ 低い
ボールのスピード	遅い ←→ 速い

●PK時及びマニュアルキーパーの操作

試合中のペナルティエリア内でのファウル/延長でのPK戦/PKモードのいずれもPK時の操作は一緒になります。また、キーパー操作をAUTOにしている場合でもPK時のみはMANUAL操作に強制的になります。

▼キッカー

3Dスティック ボールを蹴りたい位置を指示します。Aボタンを押して蹴る時に3Dスティックのあった位置にボールが飛びます。

Aボタン キックします。

▼キーパー

3Dスティック 移動します。
A&Bボタン レバーを入れた方向に飛びつきます。

■その他

●多人数プレイ時の選手自動選択について

このゲームでは操作選手をゲーム中にリアルタイムに変更することは出来ません。操作する選手を変更したい場合は、フォーメーション画面で以下の法則に乗っ取って編成してください。またメニュー時の操作変更及び決定は1P及び3Pでしか行えませんので、ご注意ください。

▼多人数プレイの時、操作する選手の振り分けは以下のように、自動的に設定されます。

奇数背番号の選手（キーパー含む）：1P側又は3P側

偶数背番号の選手：2P側又は4P側

●コーナーキックのキッカーについて

キッカーはボールがラインをわたった時点で最後に一番ボールの近くにいた選手に自動的になります。

●ファウル発生時のPK、FKのキッカーについて

キッカーはクラブの中からキック力が1～3番目に優れた選手の中からランダムで自動的に選ばれます。

●ファウルの判定基準

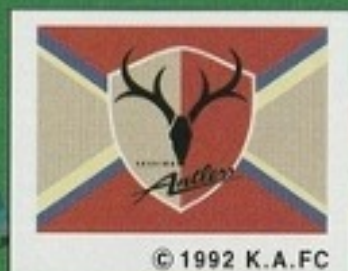
以下の様になっています。またスライディングタックルよりも、ショルダータックルの方がファウルが起きやすくなります。競り合うだけではファウルは発生しません。

選手への当たり	後ろ → 横 → 前
ファウル発生率	高い → 中 → 低い

●ルールについて

一部実際のゲームに基づいていない部分がありますので、予めご了承ください

CULB & MEMBER J-E



鹿島アントラーズ

KASHIMA ANTLERS

カシマサッカースタジアム

古川 昌明	GK	1
ジョルジーニョ	MF	2
秋田 豊	DF	3
奥野 僚右	DF	4
内藤 就行	DF	5
本田 泰人	MF	6
相馬 直樹	DF	7
マジーニョ	MF	8
黒崎 比差支	FW	9
ビスマルク	MF	10
長谷川 祥之	FW	11
名良橋 晃	DF	32
増田 忠俊	MF	14
真中 靖夫	FW	19
柳沢 敦	FW	13
佐藤 洋平	GK	21



芝DATA



© 1992 K.A.F.C

FAST



ジェフユナイテッド市原

JEF UNITED ICHIHARA

市原臨海競技場

下川 健一	GK	1
中西 永輔	DF	2
武藤 真一	DF	3
鈴木 和裕	DF	4
山口 智	DF	5
ボス	MF	6
野々村 芳和	MF	14
ラデ	FW	8
松原 良香	FW	9
マスロバル	MF	10
江尻 篤彦	MF	11
浮氣 哲郎	DF	13
茶野 隆行	DF	15
廣山 望	MF	7
松下 直樹	FW	19
立石 智紀	GK	12



芝DATA



© 1992 DNP/JEF.FC

Emulation64.fr



柏レイソル

KASHIWA REYSOL

日立柏サッカー場

土肥 洋一	GK	1
沢田 謙太郎	DF	2
渡辺 毅	DF	4
伊達 倫央	DF	13
片野坂 知宏	DF	18
下平 隆宏	MF	5
パウディール	MF	6
ジャメーリ	FW	9
加藤 望	MF	11
酒井 直樹	FW	7
エジウソン	FW	10
横山 雄次	DF	8
棚田 伸	MF	14
明神 智和	MF	17
有馬 賢二	FW	19
加藤 竜二	GK	23



芝DATA



© 1993 H.K.REYSOL



浦和レッズ

URAWA REDS

浦和市駒場スタジアム

田北 雄気	GK	16
土橋 正樹	MF	2
田口 禎則	DF	3
ポリ	DF	4
堀 孝史	MF	5
ブッフバルト	DF	6
岡野 雅行	FW	7
広瀬 治	MF	8
福田 正博	FW	9
山田 暢久	MF	13
福永 泰	FW	11
パウアー	MF	10
杉山 弘一	MF	15
磯貝 洋光	MF	14
大柴 健二	FW	24
土田 尚史	GK	1



芝DATA



© 1992 M.U.F.C



ヴェルディ川崎

VERDY KAWASAKI

等々力陸上競技場

菊池 新吉	GK	1
石川 康	DF	2
アルジェウ	DF	3
林 健太郎	DF	4
柱谷 哲二	DF	5
中村 忠	DF	6
前園 真聖	MF	7
北澤 豪	MF	8
栗原 圭介	FW	9
石塚 啓次	MF	10
三浦 知良	FW	11
永井 秀樹	MF	12
武田 修宏	FW	21
廣長 優志	DF	14
三浦 泰年	MF	15
大石 尚哉	GK	26



芝DATA



© 1992 Y.N.F.C.



横浜マリノス

YOKOHAMA MARINOS

横浜市三ツ沢公園球技場

川口 能活	GK	1
賀谷 英司	DF	2
小村 徳男	DF	5
井原 正巳	DF	4
鈴木 健仁	DF	3
野田 知	MF	8
三浦 文文	MF	11
バルディビエソ	MF	10
上野 良治	MF	6
城 彰二	FW	9
サリナス	FW	7
松田 直樹	DF	14
鈴木 正治	DF	15
山田 隆裕	MF	22
安永 聡太郎	FW	17
中河 昌彦	GK	16



芝DATA



© 1992 Y.MARINOS



横浜フリューゲルス

YOKOHAMA FLÜGELS

横浜市三ツ沢公園球技場

榑崎 正剛	GK	1
前田 浩二	DF	13
大嶽 直人	DF	4
薩川 了洋	DF	3
森山 佳郎	MF	2
山口 素弘	MF	5
サンパイオ	MF	8
三浦 淳宏	MF	6
ジーニョ	MF	10
パウベル	FW	9
服部 浩紀	FW	11
奥野 誠一郎	DF	17
原田 武男	MF	19
吉田 孝行	FW	15
埜下 荘司	DF	14
佐藤 浩	GK	30



芝DATA



© 1992 ANA.S.CO.,LTD.



ベルマーレ平塚

BELLMARE HIRATSUKA

平塚競技場

小島 伸幸	GK	1
岩元 洋成	DF	2
田坂 和昭	MF	3
クラウジオ	DF	4
シモン	MF	5
公文 裕明	DF	6
中田 英寿	MF	7
名塚 善寛	DF	8
関 浩二	FW	9
ロペス	FW	10
野口 幸司	FW	11
高田 哲也	MF	12
岩本 輝雄	MF	13
反町 康治	MF	14
西山 哲平	MF	15
掛川 誠	GK	16



芝DATA



© 1994 SHONAN BM.H.FC

CULB & MEMBER J-V



© 1992 ESLAP

清水エスパルス

SHIMIZU S-PULSE

日本平スタジアム

真田 雅則	GK	1
斎藤 俊秀	DF	2
安藤 正裕	DF	3
堀池 巧	DF	4
森岡 隆三	DF	11
大榎 克己	MF	6
サントス	MF	5
オリバ	MF	8
伊東 輝悦	MF	7
澤登 正朗	MF	10
長谷川 健太	FW	9
戸田 和幸	DF	14
ボウエン	DF	24
佐藤 由紀彦	MF	12
興津 大三	FW	18
中原 幸司	GK	16



芝DATA



© 1992 ESLAP

WEST



ジュビロ磐田

JUBILO IWATA

ジュビロ磐田スタジアム

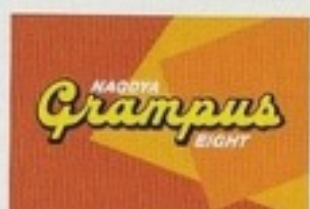
尾崎 勇史	GK	1
鈴木 秀人	DF	2
古賀 琢磨	MF	28
アジウソン	DF	4
服部 年宏	MF	6
福西 崇史	MF	23
名波 浩	MF	7
ドゥンガ	MF	8
中山 雅史	FW	9
藤田 俊哉	MF	10
スキラッチ	FW	11
山西 尊裕	DF	14
勝矢 寿延	DF	26
坂本 紘司	FW	24
久藤 清一	MF	20
大神 友明	GK	12



芝DATA



© 1993 Y.F.C. JUBILO



© 1992 NAGOYA.G.E.

名古屋グランパスエイト

NAGOYA GRAMPAS EIGHT

名古屋市瑞穂陸上競技場

伊藤 裕二	GK	1
小川 誠一	DF	2
大岩 剛	DF	3
飯島 寿久	DF	4
トレース	DF	5
リカルジーニョ	MF	7
浅野 哲也	MF	8
平野 孝	MF	17
岡山 哲也	MF	21
ストイコビッチ	FW	10
小倉 隆史	FW	11
西ヶ谷 隆之	DF	6
古賀 正紘	DF	14
望月 重良	MF	9
森山 泰行	FW	15
本田 征治	GK	23



芝DATA



© 1992 NAGOYA.G.E.



京都パープルサンガ

KYOTO PURPLE SANGA

西京極総合運動公園陸上競技場

森下 申一	GK	1
カポネ	DF	3
井原 康英	DF	5
カルロス	DF	4
西田 吉洋	DF	2
ラモス瑠偉	MF	10
大熊 裕司	MF	6
佐藤 昌吉	MF	17
山口 貴之	MF	15
藤吉 信次	MF	11
クレーベル	FW	9
野口 裕司	MF	13
本田 将也	MF	16
松山 吉之	MF	30
永田 崇	FW	19
櫛引 実	GK	12



芝DATA



© 1995 KYOTO.P.S.



ガンバ大阪

GAMBA OSAKA

万博記念競技場

本並 健治	GK	12
實好 礼忠	DF	4
宮本 恒靖	DF	20
ハブンスキー	DF	5
木山 隆之	MF	17
平岡 直起	MF	7
エムボマ	FW	9
クルブニ	MF	10
松波 正信	FW	11
森岡 茂	FW	14
森下 仁志	MF	6
斎藤 大輔	DF	3
島田 貴裕	DF	27
木場 昌雄	MF	15
小島 宏美	FW	13
岡中 勇人	GK	1



芝DATA



©1992 S·MATSUSHITA/GAMBA



© 1994 OSAKA F.C.

セレッソ大阪

CEREZO OSAKA

長居スタジアム

武田 治郎	GK	1
木澤 正徳	DF	2
稲垣 博行	DF	3
ジャン	DF	4
古賀 一成	MF	5
神田 勝夫	DF	6
米倉 誠	MF	7
森島 寛晃	MF	8
西澤 明訓	FW	9
マノエル	MF	10
高 正云	FW	11
横山 貴之	FW	12
川前 力也	DF	13
村田 一弘	DF	14
皆本 勝弘	MF	15
武田 亘弘	GK	22



速い

普通

遅い

芝DATA



© 1994 OSAKA F.C.



ヴィッセル神戸

VISSEL KOBE

神戸ユニバー記念競技場

石末 龍治	GK	1
幸田 将和	DF	15
吉村 寿洋	DF	26
チョウ キジエ	DF	3
和田 昌裕	DF	7
東 博樹	MF	4
内藤 潤	MF	23
ビッケル	MF	10
ラウドルップ	MF	5
ジアード	FW	9
永島 昭浩	FW	13
神野 卓哉	FW	11
塚野 真樹	FW	22
江川 重光	MF	6
森 直樹	DF	19
兼本 正光	GK	16



芝DATA



© 1995 V.KOBE



© 1992 S.F.C

サンフレッチェ広島

SANFRECCE HIROSHIMA

広島ビックアーチ

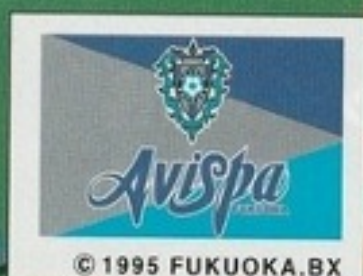
前川 和也	GK	1
ポボヴィッチ	DF	2
柳本 哲成	DF	3
上村 健一	DF	19
路木 龍次	MF	17
小島 光顕	MF	6
森保 一	MF	7
吉田 康弘	MF	8
盧 廷潤	FW	14
高木 啄也	FW	18
アーノルド	FW	9
伊藤 哲也	DF	5
安部 雄大	MF	15
桑原 裕義	MF	4
笛 真人	FW	11
下田 崇	GK	16



芝DATA



© 1992 S.F.C



アビスパ福岡

AVISPA FUKUOKA

博多の森球技場

塚本 秀樹	GK	1
森 秀昭	DF	2
バスケス	DF	3
岩井 厚裕	DF	4
都並 敏史	DF	5
中込 正行	MF	6
梅山 修	MF	7
石丸 清隆	MF	8
山下 芳輝	FW	9
リエップ	MF	10
永井 篤志	MF	11
辛島 啓珠	DF	12
中田 一三	MF	13
秋葉 忠宏	MF	15
上野 優作	FW	20
佐野 友昭	GK	16



速い

普通

遅い

芝DATA



© 1995 FUKUOKA.BX

SOCCER 64

DYNAMITE SOCCER 64

DYNAMITE SOCCER 64

J-EAST



J-WEST



国立霞ヶ丘競技場

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| © 1992 K. A. FC | © 1992 ESLAP |
| © 1992 JEF. FC | © 1993 Y. F. C. JUBILO |
| © 1996 H. K. REYSOL | © 1992 NAGOYA. G. E. |
| © 1992 M. U. FC | © 1995 KYOTO. P. S. |
| © 1992 Y. N. FC | © 1994 OSAKA F. C. |
| © 1996 Y. MARINOS | © 1995 V. KOBE |
| © 1994 ANA. S. CO., LTD. | © 1992 S. FC |
| © 1994 SHONAN BM. H. FC | © 1995 FUKUOKA. BX |



芝DATA

Emulation64.fr