

JLeague Eleven Beat 1997

NUS-NJEJ-JPN

コントロール
パック 対応 38



Jリーグ イレブン ビート 1997



取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>



©1997 HUDSON SOFT
©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION



HUDSON®



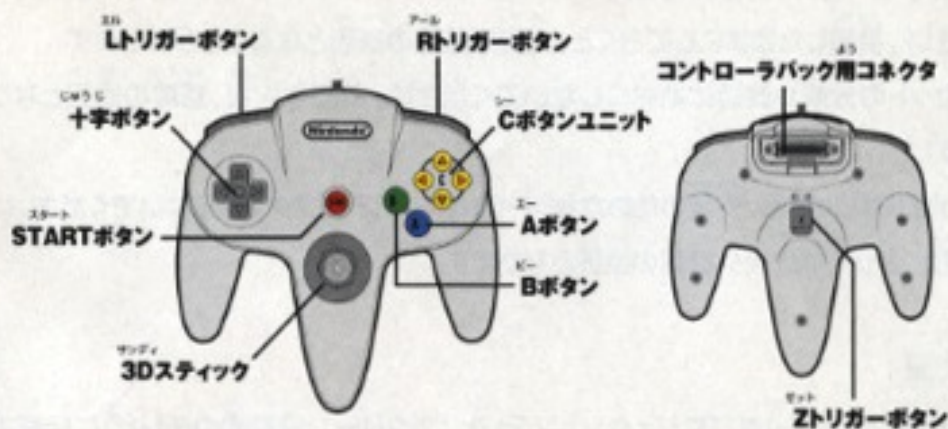
Emulation64.fr

EMULATION64.FR

ニンテンドー ロクヨン
NINTENDO 64 コントローラについて

ニンテンドー ロクヨン しよふ ぶら ぶら ぶら
 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。

コントローラ各部の名称



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で、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、LTトリガーボタンとRT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、操作説明のページおよび付属のオペレーションマニュアルをご覧ください。**



Jリーグ イレブン ビート 1997

も く じ

コントローラ操作一覧-1	<small>そう さ いちらん</small> イージータイプ	P6
コントローラ操作一覧-2	<small>そう さ いちらん</small> マスタータイプ	P9
基本操作方法-1	<small>きほん そうさ ほうほう</small> インプレイ時	P12
基本操作方法-2	<small>きほん そうさ ほうほう</small> ゴールキーパー	P14
基本操作方法-3	<small>きほん そうさ ほうほう</small> アウトオブプレイ時	P16
モード紹介	<small>しやうかい</small>	P18
オプション		P23
ゲームスタート		P26
コントローラバックについて		P30

コントローラ操作一覧-1



イージータイプ

基本的なボタン操作のみでプレイできる簡単操作モードです。高度なプレイはできませんが、初めてサッカーゲームをプレイするビギナーなら、まずこのモードから始めてみましょう。

ボールキープ時

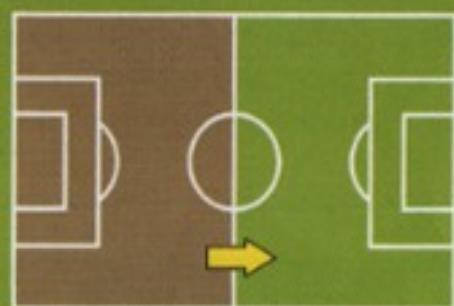
ボタン	効果
スティック 3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整
Aボタン*1	(敵陣で押した場合)シュート (自陣で押した場合)クリア
Bボタン*2	サーチパス (押しっぱなしで)ダイレクトパス (敵陣のペナルティエリア横付近で押した場合)センタリング
Cボタンユニット④、⑤	作戦変更
Cボタンユニット⑥	浮球のパス
Cボタンユニット⑦	ゴロのパス
スタートボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー*3(ボールの当たり判定がなくなる)


相手がボールキープ時

ボタン	効果
スティック 3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	ショルダータックル
Bボタン	スライディングタックル (ボール接触時)インターセプト
Cボタンユニット④、⑤	作戦変更
スタートボタン	(通常時)ポーズ / (アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)


ボールフリー (ダイレクトプレイ) 時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	キック/ボレーキック/オーバーヘッドキック※4
Bボタン	ダイビングヘッド/ヘディング※4
Cボタンユニット④、⑤	作戦変更
STARTボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
ジャンプ中+Bボタン	ジャンピングボレー/ジャンピングヘッド
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)



※1=右に向かって攻めている場合、自陣(図の  部分)ではクリアとなり、敵陣ではシュートになります。この時、ボールを持っている選手が向いている方向に関わらず、クリアの場合はサイドラインに平行に、前方へ大きく蹴り出します。またシュートの場合は、相手ゴール方向へボールを蹴ります。



※2=通常は、ボールを持っている選手が向いている方向で、一番近い角度にいる味方選手にパス(サーチパス)を出しますが、相手ペナルティエリアの横(図の  部分)から蹴る場合は、ボールを持っている選手の向いている方向に関わらず、ゴール前に浮かしたパス(セントリング)を出すことができます。

※3=スルーをしてボールがかかと付近にある時にジャンプをすると、「ヒールリフト」ができます。

※4=ボールとの位置関係によって自動的にプレイの種類が変化します。またAボタンを押した場合、自陣ならクリア性、敵陣ならシュート性のボールとなります。

ゴールキーパー (マニュアル時)

ボタン	効果
マウスの3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整、 ジャンプの方向指示
Aボタン	(キャッチ時)ジャンピングキャッチ*5 (キャッチ後)バントキック
Bボタン	(キャッチ時)スライディングキャッチ (キャッチ後)スロー
Cボタンユニット(ⓐ、ⓑ)	作戦変更
STARTボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
Z+Rトリガーボタン	(キャッチ後)持っているボールを足元に転がす

*5=ボールの方向とAボタンを押すタイミングが合えば、ジャンプの高さは自動補正されます。
 ※味方からのバックパスや、ゴールキーパー自身がペナルティエリアの外にいる場合など、ゴールキーパーが(サッカーのルール上で)ボールをキャッチできない状況の時は、ゴールキーパーの操作はピッチ上の他の選手と同じになります。

メニュー画面

ボタン	効果
マウスの3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル



フォーメーション画面



ボタン	効果
マウスの3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Cボタンユニット(ⓐ、ⓑ)	作戦変更
Rトリガーボタン	(マルチプレイ時)プレイヤー操作切り替え
Zトリガーボタン	基本ポジション、コンディショニング(ケガ、体調、カード)切替表示

コントローラ操作一覧-2



マスタータイプ

サッカーゲームに慣れた人向けの標準操作モードです。ボタンの組み合わせでさまざまなアクションを引き出すことができ、バリエーション豊かなゲーム展開が楽しめます。

コントローラ操作一覧 マスタータイプ

ボールキープ時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整
Aボタン	(短く押した場合は弱く、長く押した場合は強く)キック *6 *7 (短く押した場合は弱く、長く押した場合は強く)スローイン
Bボタン	サーチパス (向いている方向に味方がいない場合)ゴロキック (押しっぱなしで)ダイレクトパス *6
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト *8
Zトリガーボタン	ローエフェクト *8
STARTボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる) *9

*6=ボタンを離した直後に3Dスティックを倒すと、360度自由な方向にボールが打ち出せます。ただし、ダイビングヘッドとジャンピングボレーの場合、進行方向の後方へボールを打ち出すことはできません。

*7=ボールの打ち出し直後に、3Dスティックでボールにカーブをかけることができます。

*8=Aボタン+Rで、山なりのボール(ハイエフェクト)になり、Aボタン+Zなら、ゴロボール(ローエフェクト)になります。

※ボールキープからのBボタン(パス系キック)操作には、エフェクトはかかりません。ダイレクトパスの場合のみ、エフェクトがかかります。

*9=スルーをしてボールがかかと付近にある時にジャンプをすると、「ヒールリフト」ができます。

相手がボールキープ時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	ショルダータックル *10
Bボタン	スライディングタックル *11 (ボール接触時)インターセプト
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト
Zトリガーボタン	ローエフェクト
STARTボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)

ボールフリー(ダイレクトプレイ)時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	キック/ボレーキック/オーバーヘッドキック *6 *12 *13 *14
Bボタン	ダイビングヘッド/ヘディング *6 *12 *13
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト *15
Zトリガーボタン	ローエフェクト *16
STARTボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
ジャンプ中+Aボタン	ジャンピングボレーキック *6 *13
ジャンプ中+Bボタン	ジャンピングヘッド *6 *13
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)

メニュー画面

ボタン	効果
3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル

フォーメーション画面

ボタン	効果
3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	(マルチプレイ時)プレイヤー操作切り替え
Zトリガーボタン	選手ポジション、コンディション(カード、ケガ、体調)の表示

ゴールキーパー (マニュアル時)

ボ タ ン	効 果
3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整 ジャンプの方向指示
Aボタン	(キャッチ時)ジャンピングキャッチ*16*17 (キャッチ後)バントキック*18
Bボタン	(キャッチ時)スライディングキャッチ*16 (キャッチ後)スロー *18
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト
Zトリガーボタン	ローエフェクト
STARTボタン	(通常時)ポーズ (アウトオブプレイ時)選手交代指示
Z+Rトリガーボタン	(キャッチ後)持っているボールを足元に転がす

- *6=ボタンを離した直後に3Dスティックを倒すと、360度自由な方向にボールが打ち出せます。ただし、ダイビングヘッドとジャンピングボレーの場合、進行方向の後方へボールを打ち出すことはできません。
- *7=ボールの打ち出し直後に、3Dスティックでボールにカーブをかけることができます。
- *8=Aボタン+Rで、山なりのボール(ハイエフェクト)になり、Aボタン+Zなら、ゴロボール(ローエフェクト)になります。
*ボールキープからのBボタン(パス系キック)操作には、エフェクトはかかりません。ダイレクトパスの場合のみ、エフェクトがかかります。
- *9=スルーをしてボールがかかと付近にある時にジャンプをすると、「ヒールリフト」ができます。
- *10=+Rなら必ず相手を倒せますが、ファウルを取られやすいタックルになり、また+Zなら、相手を倒すよりもつまずかせやすいタックルになります。
- *11=+Rでロングスライディング、+Zでショートスライディングになります。
また、雨の日はすべりやすく、雪の日は止まりやすいという特性もあります。
- *12=ボールとの位置関係によって自動的にプレイの種類が変化します。
- *13=+Rで山なりのボールになり、+Zでゴロもしくは叩きつけるボールとなります。
- *14=3Dスティックニュートラルでボレーキック、またはオーバーヘッドキックを行うと、選手が向いている方向に関わらず、ゴール方向へ蹴ります。
- *15=トラップ時に+Rで高く、+Zで低くトラップができます。
- *16=+Rでロングジャンプまたはロングスライディングとなり、+Zでショートジャンプまたはショートスライディングとなります。ロングジャンプはショートジャンプに比べ、キャッチ率が下がります。
*ゴールキーパーのスライディング時のキャッチ率は、エフェクトボタンに影響されません。
- *17=ボールの方向とAボタンを押すタイミングが合えば、ジャンプの高さは自動補正されます。
- *18=+Rで山なりのボールになり、+Zでゴロボールになります。
*味方からのバックパスや、ゴールキーパー自身がペナルティエリアの外にいる場合など、ゴールキーパーが(サッカーのルール上で)ボールをキャッチできない状況の時は、ゴールキーパーの操作はピッチ上の他の選手と同じになります。

基本操作方法-1

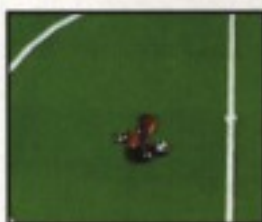


インプレイ時

サッカーのごく基本的なプレイの操作方法を簡単に説明します。
プレイのコツや高度なプレイについては、「イレブンビート・超テク 完全攻略法」を参照してください。

ドリブル=3Dスティック

ボールを持っている時に3Dスティックを使うと、その方向へドリブルで進んでいきます。



パス=Bボタン

Bボタンを押すと、向いている方向の一番近くにいる味方にパスを出します。ただし、マスタータイプでは、向いている方向に味方がいない場合、ゴロキックとなります。また、Bボタンを押しっぱなしにすると、ダイレクトパスができます。

イージータイプでゴロキックをする場合は、Cボタンユニット@です。

ボレーキック=Aボタン

ボールが腰よりも高い位置に飛んできた時にタイミングよくAボタンを押すと、ボレーキックができます。

また、頭付近にボールが飛んできた場合は、自動的にオーバーヘッドキックとなります。

シュート=Aボタン (イージータイプのみ)

敵陣でAボタンを押すと、向いている方向に関係なく、ゴールに向かってシュートを打つことができます。

マスタータイプには、特にシュートボタンを設定していません。通常のキックと同じAボタンを使いますので、シュートの方向や強さ、高さなどは自分でボタン操作をして調整します。

クリア=Aボタン(イージータイプのみ)

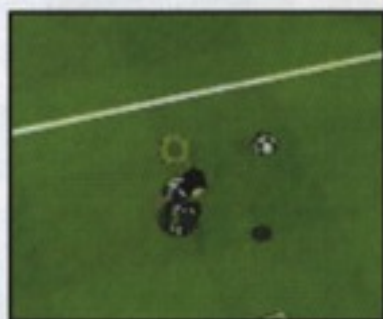
自陣でAボタンを押すと、向いている方向に関係なく、タッチラインと平行に前方へ大きく蹴り出すことができます。

マスタータイプには、特にクリアボタンを設定していません。通常のキックと同じAボタンと3Dスティックを組み合わせて、前方へ大きくボールを蹴り出します。



ヘディング=Bボタン

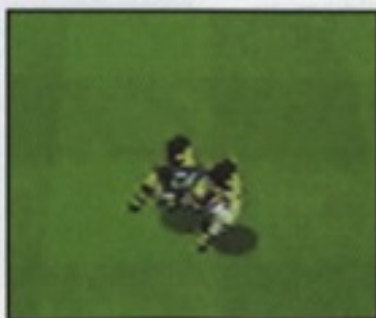
自分の頭より高い位置に飛んできたボールに合わせてBボタンを押すと、ヘディングができます。また、腰から下程度の低めのボールが飛んできた場合は、自動的にダイビングヘッドとなります。



マスタータイプの場合は、+Rトリガーボタンで山なりのボールとなり、+Zトリガーボタンならボールを地面に叩きつけます。

ショルダータックル=Aボタン

相手がボールを持っている時、その近くでAボタンを押すとショルダータックルをし、ボールを奪いにいきます。



スライディングタックル=Bボタン

ボールを持っている相手が近くにいる時に、Bボタンを押すとスライディングタックルをします。タイミングがよければ、相手からボールを奪い取ることができます。



基本操作方法 -2



ゴールキーパー

ゴールキーパーをマニュアルに設定した時の操作について説明します。

ジャンピングキャッチ=3Dスティック+Aボタン

ジャンプしたい方向を3Dスティックで指示しながらAボタンを押すと、指示した方向にキーパーがジャンプし、ボールをキャッチ、またはバンチングできます。

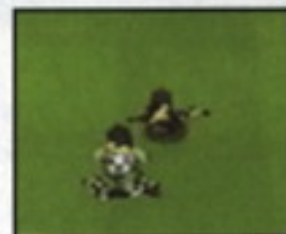
方向とタイミングが合えば、ジャンプの高さは自動補正されます。

3Dスティックがニュートラル状態でAボタンを押すと、上方方向にジャンプします。この時、R、Zトリガーボタンによるエフェクトは無効です。



スライディングキャッチ=3Dスティック+Bボタン

3Dスティックと同時にBボタンを押すと、指示した方向にスライディングしながらボールをキャッチします。



バントキック=Aボタン

キーパーがボールを持っている時にAボタンを押すと、ボールを大きく蹴り出します。またキックの方向指示は、あらかじめキーパーの体の向きを蹴り出したい方向に3Dスティックで指示しておけばOKです。



スロー=Bボタン

キーパーがボールを持っている時にBボタンを押すと、3Dスティックで指示した方向にスローを行います。



マスタータイプの場合は、ジャンプやスライディングの長さ、キックやスローの強さなどを調整することができます。

ボタ ン	効 果
Aボタン+Rトリガーボタン	ロングジャンプ
Aボタン+Zトリガーボタン	ショートジャンプ
Bボタン+Rトリガーボタン	ロングスライディング
Bボタン+Zトリガーボタン	ショートスライディング
短くAボタン	弱いバントキック
長くAボタン	強いバントキック
短くBボタン	弱いスロー
長くBボタン	強いスロー
Aボタン+Rトリガーボタン	山なりのバントキック
Aボタン+Zトリガーボタン	ゴロのバントキック
Bボタン+Rトリガーボタン	山なりのスロー
Bボタン+Zトリガーボタン	ゴロのスロー

ジャンプやスライディングの場合、3Dスティックで方向を指示する必要があります。

基本操作方法-3



アウトオブプレイ時

コーナーキック=Aボタン(キック)、またはBボタン(パス)

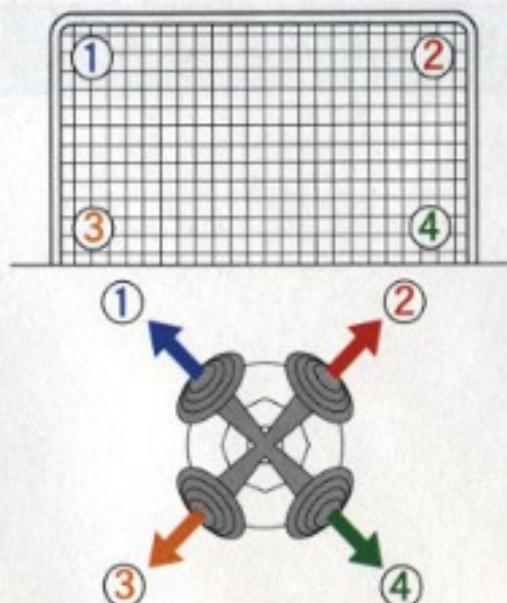
相手の蹴ったボールが相手側のゴールラインを割るとコーナーキックが与えられます。コーナーキックを蹴る選手の向きを3Dスティックで指示してからAボタンを押してキックを打ち出します。

フリーキック=Aボタン(キック)、またはBボタン(パス)

相手側がファウルをした場合、その位置からフリーキックが与えられます。直接ゴールを狙うのなら、3Dスティックで選手の向きを指示してからAボタンを押します。また、近くの味方にパスを出す場合は、Bボタンを押します。

ペナルティキック=Aボタン

相手側のペナルティエリア内で相手がファウルを犯した場合にペナルティキックが与えられます。ゴールマウス内の狙う位置を3Dスティックで指示してからAボタンを押します。この時、指示のマークは表示されません。ゴールの右上を狙うなら3Dスティックを右上に倒し、ゴール左下を狙うなら左下に倒す、というように方向を指定します。Aボタン操作で、キッカーならキックを、ゴールキーパーならジャンプを行います。



スローイン=Aボタン

相手の蹴ったボールがタッチラインを割るとスローインが与えられます。スローインする選手の体の向きを3Dスティックで変えてからAボタンを押します。



ゴールキック=Aボタン(キック)、またはBボタン(パス)

相手の蹴ったボールが自陣のゴールラインを割るとゴールキックが与えられます。キックをするなら、3Dスティックで選手の向きを指示してからAボタンを押します。また、近くの味方にパスを出す場合は、Bボタンを押します。

ONE POINT (ワン・ポイント)

選手の交代について

アウトオブプレイ時にSTARTボタンを押すと、選手交代をすることができます。選手交代の手順については、ゲームスタートの項目(P28)を参照してください。なお、コーナーキックやフリーキックを蹴るキッカーの変更も同様の手順で行えます。



ONE POINT (ワン・ポイント)

作戦変更について

作戦の変更は、ゲームが始まる前のプレイヤー設定画面で行いますが、試合中にもCボタンユニットを押して変更することができます。初期登録されている作戦は以下の4つです。

- 基本=そのクラブの基本となる選手配置。どんな作戦にしていかわからない、特に初心者の方はこれを選んでおきましょう。
- 攻撃的=敵陣に攻め入った時や、負けていて積極的に点を取りに行きたい時などに使うと効果的な選手配置です。
- 守備的=自軍に攻め込まれている時や、相手から押されている時などに使うと有効な選手配置です。
- 特別=敵ゴール前でのフリーキックの時や、敵陣でコーナーキックをする時などに使うと効果的な選手配置です。

各作戦はエディットすることもでき、またコントローラバックがあれば、エディットした作戦データを保存することもできます。

なお、作戦エディットについて詳しくは(モード紹介-オプション/トレーニング)(P23)を参照してください。

モード紹介



ここでは、いろいろ遊べる「Jリーグイレブンビート1997」の6つのモードについて紹介していきます。

モードセレクト

プレシーズンマッチ
Jリーグ
オリジナルリーグ
トーナメント
PK
オフサイド
オプション



プレシーズンマッチ

1試合のみのシングルマッチ。ゲームに慣れるための練習にぴったりのモードです。「オリジナルクラブエディット」で作成したクラブも選ぶことができます。

*オリジナルクラブエディットについて詳しくはモード紹介-オプション/オリジナルクラブエディット(P24)を参照してください。

ゲームスタートまでの手順は、基本的に「Jリーグ」モードと同じですが、プレイヤーセレクト画面で、マルチプレイを選択することができます。また、ゲームルールの項目も自分で設定できます。

クラブセレクト

× 横浜アントワープ	× ヴェファ市原
○ 鹿島アントラーズ	× 浦和レッズ
○ デュエティ川崎	× 横浜マリノス
○ 横浜フリューゲルス	× 横浜マリノス
○ 清水エスパルス	○ 横浜F.C. 湘田
○ 名古屋グランパス	× 京セラV.V. 京セラ
○ ガンバ大阪	× 札幌サンプラザ
○ ヴェファー神戸	× サッポロFC 広島
○ ヴェファー福岡	× HUDSON

1P 3P VS 2P 4P

(ゲームルール)

- ・スタジアム=「ウィナーズ」「グレイト」「キング」の中から選びます。
- ・かいしじかん=「ひる」「よる」のどちらかを選びます。
- ・てんき=「はれ」「あめ」のどちらかを選びます。
- ・ハーフ=1~9分の間で設定します。
- ・延長戦=「Vゴール方式」「延長戦なし」「前後半方式」の中から選びます。
- ・延長ハーフ=1~3分の間で設定します。
- ・PK戦=「あり」「なし」を選びます。
- ・オフサイド=「あり」「なし」を選びます。
- ・体調=「あり」「なし」を選びます。
- ・ケガ=「あり」「なし」を選びます。
- ・COMレベル=「よわい」「ふつう」「つよい」の中から選びます。



Jリーグ

実際のJリーグに準じた試合日程に沿ってチャンピオンを争う、対コンピュータモードです。詳しいゲームスタートまでの流れは、この後の項目(P26～)で紹介합니다。

〈順位の決定について〉

クラブの順位、得点王、ラストパス王がまったく同順位になった場合は、プレイヤーが使用しているクラブを上位に表記します。また、コンピュータの操作するクラブが複数で同順位の場合は、Jリーグのオフィシャル順で表記しています。得点王、ラストパス王が同一クラブ内で同順位になっている場合は、番号の若い順(フォーメーション画面で表示される選手一覧の順)に表記します。最終的に1位のクラブ(または選手)が複数となった場合も、上記の条件で優勝(または得点王、ラストパス王)が決定されます。

*「オリジナルリーグ」モードの場合の順位決定も、基本的には同様です。ただし、プレイヤーの操作するクラブが複数で同順位となった場合は、Jリーグのオフィシャル順となります。

〈チャンピオンシップ特別ルール〉

チャンピオンシップを行った際、第1戦にPK勝ち、第2戦にPK負け(あるいはその逆)となった場合、プレイヤーが操作しているクラブが優先的に優勝となります。

*「オリジナルリーグ」モードも同様ですが、プレイヤーが両クラブとも操作している場合は、ランダムで優勝を決定します。

※これらのルールは、実際のJリーグと異なる部分もある、「Jリーグイレブンビート1997」のオリジナルルールです。

オリジナルリーグ

自分のお気に入りのクラブだけをセレクトして、オリジナルリーグを結成、試合を行うモードです。もちろん「オリジナルクラブエディット」で作成したクラブも選ぶことができます。

*「オリジナルクラブエディット」について詳しくは、オプションの項目(P24)をご参照ください。

初めて「オリジナルリーグ」モードをプレイする場合は、まず最初に「はじめから」を選び、リーグ名の入力を行います。リーグ名は、ひらがな、カタカナ、英字で8文字まで入力できます。続いて参加クラブを選びます。Aボタンを1度押すとコンピュータが操作するクラブが選択され、2度押すとプレイヤーが操作するクラブが選択されます。さらにもう1度Aボタンを押すと、選択したクラブがキャンセルされます。参加クラブは4クラブ以上16クラブ以下です。次に大会ルールを決めます。この時、日程を1試合総当たり、2試合総当たりのどちらかに設定します。以下は基本的に「Jリーグ」モードと同様です。

オリジナルリーグ

はじめから

つづきから

せんだく 再スタート 自もとる

クラブセレクト

MAN	東京アルテアズ	MAN	フェリス市役
MAN	柏レイソル	MAN	浦和レッズ
MAN	ヴェルディ川崎	MAN	横浜マリヤス
MAN	横浜フリューゲルス	MAN	横浜マリヤス
MAN	清水エスパルス	MAN	磐田フットボールクラブ
MAN	名古屋グランパス	MAN	京都サンガ
MAN	ガンバ大阪	MAN	ロケット大阪
MAN	ヴェルディ神戸	MAN	サンプレーヴェル
MAN	アビスパ福岡		

どうろくおわり

キャンセル

大会ルール

試合日	3
試合	Vゴール方式
試合時間	1
PK制	あり
オフサイト	あり
自衛	あり
アガ	あり
スコアシステム	ふつう
試合日	2試合総当たり

〈マルチプレイについて1〉

試合前のフォーメーション画面で「マルチ」を選択し、一緒にプレイするプレイヤーを登録します。また、試合中にマルチプレイの解除や、一緒にプレイするプレイヤーの変更も行えます。

*「トーナメント」モードも同様です。

〈マルチプレイについて2〉

マルチプレイ時は、それぞれが操作する選手を設定することもできます。たとえば、1PはMFを操作して、残りの選手は2Pという形や、1PはGKのみで、2Pがフィールド選手を全部操作するというのもOKです。初期設定では、1番の選手が1Pで、2番の選手は2P、3番が再び1Pという順序になっています。

トーナメント

参加クラブを選択して行う、勝ち抜きのトーナメント戦です。

「オリジナルリーグ」モードと同様にトーナメント名を入力し、参加クラブ(4クラブ以上16クラブ以下)をセレクト。大会ルールを決定すると、トーナメント表が表示されます。トーナメントの組み合わせは、シャッフル(Rトリガーボタン)で変更することができます。

*クラブ選択の仕方は、「オリジナルリーグ」モードと同様です。



PK

PK戦のみを行うモードです。

「プレシーズンマッチ」モードと同様にプレイヤー数を決め、クラブを選択します。ゲームルール(スタジアム、かいしじかん、てんき、COMレベルの選択)を設定したら、キッカーの順番を決めます。

*「PK」モードでは、キーパーの操作は常にマニュアルになります。

*PK時のゴールの狙い方については、<基本操作方法-アウトオブプレイ時/ペナルティキック>(P16)を参照してください。

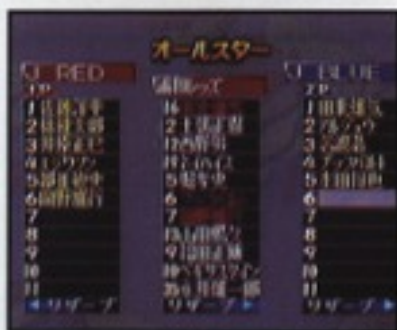


オールスター

自分の好きな選手を選出して行う、1試合のみのドリームゲームです。

「プレシーズンマッチ」モードと同様にプレイヤー数を決定し、ゲームルール(スタジアム、かいしじかん、てんき、ハーフ、延長戦、延長戦ハーフ、PK戦、オフサイド、体調、ケガ、COMレベルの選択)を設定。選手のセレクトは、自分の好きな選手を選出する「マニュアル」と、コンピュータが自動的に選出する「ランダム」のどちらかで設定します。

*「ランダム」の場合、5回までメンバーを変更することができます。



ケガについて

試合中、カードを出されるようなファウルを受けた場合、選手がケガをすることがあります。ケガをすると、走る速さやキック力などの選手の能力が下がります。ケガには3段階あり、×の数が多いほどケガの度合いも重く、選手の能力の低下も大きくなります。Jリーグ、オリジナルリーグ、トーナメントの各モードでは、ケガをした選手は試合に出場しないと回復します。ただし、1試合につき×1個分しか回復しないので、×3個分のケガを完全に回復させるには、3試合休ませなくてはなりません。

各選手のケガの状況は、フォーメーション画面のコンディション表示で確認できます。



体調について

選手の体調は試合ごとに変化し、体調が良い時には能力が上がり、逆に悪い時には下がってしまいます。体調は、フォーメーション画面のコンディション表示で確認できます。上向きの矢印が好調、横向きが普通、下向きが不調です。



カードについて

試合中にファウルを犯すと、カードを提示されることがあります。イエローカードの場合、1試合で同じ選手が2枚以上受けると退場となり、レッドカードの場合は、その場ですぐ退場となります。Jリーグ、オリジナルリーグ、トーナメントの各モードでは、退場になった選手は、次の試合に出場することはできません。また、Jリーグ、オリジナルリーグ、トーナメントの各モードで、一人の選手のイエローカード累積枚数が3枚になると、次の試合には出場できなくなります。フォーメーション画面のコンディション表示で、選手が受けているカードの枚数などを確認できます。試合中は、その試合で出されたカードのみ、選手名の横に表示されます。



オプション



オプションメニュー

オリジナルクラブエディットやトレーニング、選手の移籍などが行えます。



オプション

ゲームオプション

Option

ゲームの基本的な設定を変更できます。

- ・レーダー=「かいてん」「こてい」のどちらかを選びます。
- ・サウンド=「ステレオ」「モノラル」のどちらかを選びます。
- ・選手カーソル=「あり」「なし」を選びます。



トレーニング

Option

チームプレイの練習ができます。また、オリジナルフォーメーションのセーブ、作戦名の変更などを行うこともできます。トレーニングしたいクラブを選んだら、コンローラタイプをイージーか、マスターのどちらかに設定。試合と同様にメンバーをセレクトしてトレーニングを開始します。



作戦名を変更するには、メンバーセレクト画面右上の「作戦名へんこう」へカーソルを移動させ、Aボタンを押します。続いて、Cボタンユニットで変更したい作戦を表示し、作戦名にカーソルを移動させてAボタンを押します。作戦名入力は、〈オリジナルクラブエディット〉のクラブ名入力(P24)と同じ要領です。また、変更した作戦名は、1つのノートに16ファイルまでセーブすることができます。1つのファイルには、作戦とその作戦名(4パターン)とキッカー指定をまとめてセーブすることができます。

※作戦名の変更は、トレーニングモードでしかできません。

※オリジナルフォーメーションの作成とセーブ、および作戦の変更とキッカーの変更について詳しくは、〈ゲームスタート/メンバー設定〉(P28)を参照してください。



オリジナルクラブエディット

Option

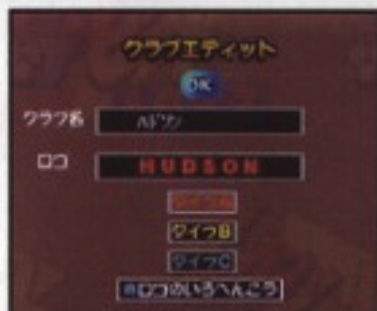
自分だけのオリジナルクラブを作成できます。ここで作成したオリジナルクラブで、「プレシーズンマッチ」や「Jリーグ」、「オリジナルリーグ」、「トーナメント」などのモードに参加できます。

まず、クラブ名を入力します。使える文字はひらがな、カタカナ、英数字、漢字で、最大8文字まで入力できます。続いてロゴの入力を英数字で行い、ロゴ色を赤、黄、青の3種類から選びます。

ユニフォームの基本色を10色の中からAボタンを押して選び、続けてデザインも10パターンの中からAボタンで選びます。フラッグはユニフォームの基本色とロゴの組み合わせになりますので、5種類のデザインの中から好きなパターンをAボタンで選び、マスコットキャラクターも6種類の中からAボタンで選びます。

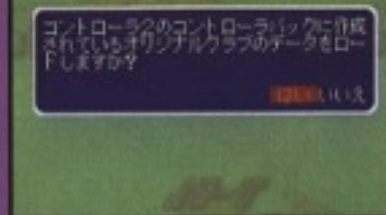
オリジナルクラブのメンバーをJリーグ登録選手から選び、一人一人名前を登録し直します。続いて選手のスタイル「かみのいろ」「かみがた」「はだのいろ」を変えれば、オリジナル選手の出来上がりです。

*選手名や選手のスタイルは、変更せずにそのまま決定することもできます。



2P側のコントローラバックにオリジナルクラブのセーブデータがある場合、そのデータをロードして、オリジナルクラブ同士の対戦も可能です。また、フォーメーションのセーブデータをロードすることもできます。ただしオリジナルクラブのセーブデータがない場合には、2P側のコントローラバックをロードすることはできません。

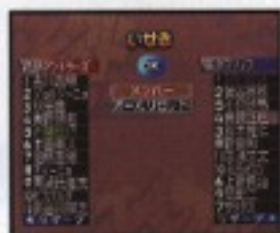
※フォーメーションのセーブデータがある場合でも、オリジナルクラブのセーブデータがなければロードすることはできません。



いせき

Option

Jリーグの各クラブ間で、選手の移籍が行えます。まず所属元のクラブを3Dスティックで表示し、移籍させたい選手をAボタンで決定します。続いて移籍先のクラブを同様の手順で表示したら、交換選手をAボタンで選んで移籍させます。



日本代表エディット

Option

自分の好きな選手を選出して、日本代表メンバーがエディットできるモードです。日本代表メンバーで「プレシーズンマッチ」や「オリジナルリーグ」、「トーナメント」などのモードをプレイすることができます。「Jリーグ」モードで優勝すると「オプション」に「日本代表エディット」の項目が追加されます。項目をセレクトすると、日本代表メンバーセレクト画面になりますので、自分だけの日本代表チームを編成してください。



日本代表メンバーには外国籍選手を選ぶことはできません。また、特例として、ヴェルディ川崎の「石川謙」選手も、ポリビア出身で過去にポリビアのユース代表に選ばれたことから、日本代表としての選出はできません。

ゲームスタート



スタートの手順

ゲームスタートまでの手順を「Jリーグ」モードを例にとって説明していきます。



1

モードセレクト

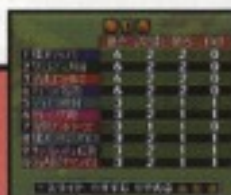
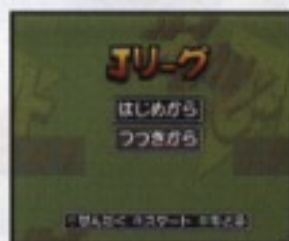
電源をONすると、オープニングデモが流れます。STARTボタンを押すとタイトル画面が表示され、もう一度STARTボタンを押すと、モードセレクト画面に変わります。「Jリーグ」を選び、Aボタンで決定します。



2

セーブデータセレクト

セーブデータがある場合には、「つづきから」を選ぶと前回の続きからゲームを再開することができます。ここでは「はじめから」を選びます。



データは1試合終了ごとにセーブすることができ、各クラブの成績(試合数、勝敗数、得失点)と、個人得点ランキング、イエローカードの累積も保存されます。

3

クラブセレクト

自分のプレイしたいクラブを選び、Aボタンで決定します。

「Jリーグ」以外のモードでは、自分のクラブを決定後、同様に相手クラブの選択・決定を行います。



4

大会ルール

リーグを戦う上でのルールが表示されます。ここでは、COMレベルのみ「よわい」「ふつう」「つよい」の中から選択できます。選択後は「つぎへ」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。



選択するモードによっては、大会ルールのすべてを変更できる場合もあります。

5

日程表

Jリーグ開幕のタイトルが表示され、ここでAボタンを押すと全クラブの対戦カードが表示されます。

Aボタンを押すごとに、上の対戦カードから順に試合結果が表示されます。自分が選んだクラブの対戦カードでAボタンを押すと、ゲームルール(大会ルールに、「スタジアム」や「かいしじかん」、「てんき」などが加わったもの)が表示されますので、もう一度Aボタンを押します。



日程表が表示されている時にRトリガーボタンかZトリガーボタンを押すと、これから先の試合日程を確認することができます。

6

成績一覧

日程表画面でCユニットを押すと、チームと個人の成績を表示することができます。



ボタン	表示内容
Cボタンユニット①	順位表
Cボタンユニット②	勝敗表
Cボタンユニット③	得点ランキング
Cボタンユニット④	ラストパスランキング

7

コントローラセレクト

イーザータイプか、マスタータイプのどちらかを選択、決定してください。



8

メンバー設定

スターティングメンバーの決定や作戦の設定、ペナルティキックやフリーキック時のキッカーの設定などを行います。

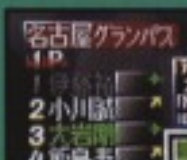
コンディション確認

Zトリガーボタンを押すと各選手のポジションが、もう一度Zトリガーボタンを押すと各選手のコンディションが表示されます。



メンバー交代

スターティングメンバーの変更がしたい場合は、3Dスティックで外したい選手を選び、Aボタンで決定します。指定された選手名が緑に変わりますので、続けて出場させたい選手を3Dスティックで指定し、Aボタンで決定すると、選手が入れ替わります。



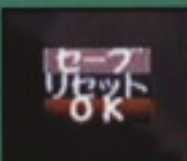
フォーメーション変更

フォーメーションは初期設定では「デフォルト」になっています。これを変更したい時には、3Dスティックで「デフォルト」を選択してAボタンを押します。するとメンバー一覧が消え、フォーメーション一覧が表示されますので、好きなフォーメーションを選択、決定します。



フォーメーション登録

フォーメーション変更で「ユーザー」を選ぶと、自分の好きなフォーメーションを作成することができます。Aボタンで決定後、中央のピッチ上に□マークが表示されます。好きな位置に動かしてAボタンを押したら、その位置に移動させたい選手の番号の上で再びAボタンを押します。すると、番号が指定した位置に移動します。これを繰り返してオリジナルフォーメーションを完成させます。また、Cボタンユニットで作戦を切り替えて4つ作戦をエディットすることもできます。すべての指示が終了したら、ピッチ横の「OK」を選び、Aボタンで決定します。このフォーメーションを残したい場合は、「セーブ」を選びます。また、フォーメーションを作りなおしたい時には「リセット」を選んでください。



キーパー設定

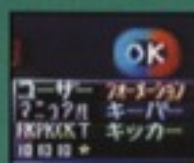
「キーパー」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、キーパーの操作をオートにするか、マニュアルにするかを選択できます。初期設定はオートです。



キッカー変更

初期設定されているキッカーを変更したい場合は、まず変更したいキッカーの項目にカーソルを合わせます。そしてAボタンを押すことに、メンバー順の順に背番号が表示されますので、希望のキッカーの番号になるまでAボタンを押します。番号の代わりに☆を選ぶと、それぞれの場面で、ボールの位置に最も近い選手がキック、またはスローイングを行います。

*それぞれ、FK=フリーキック、PK=ペナルティキック、CK=コーナーキック、T=スローインを行う選手を表わしています。

**作戦変更**

作戦を変更したい時は、Cボタンユニットを押して「基本」「攻撃的」「守備的」「特別」の4パターンの中から選択します。



すべての設定が終了したら、画面一番上の「OK」にカーソルを合わせてAボタンを押します。

9**コイントス**

ホームゲームの場合、コインの表か裏かを指定することができます。自動的にコインがトスされ、的中した時にはボールかエンドかのどちらかを選び、Aボタンで決定します。

アウェイの場合は、相手がコインを指定することになります。

**10****キックオフ**

さあ、いよいよゲームスタートです。

画面表示の見方

①:スコア

②:残り時間

③:レーダー

(ピッチの全体表示&各選手の位置)

④:左エリアを自陣とするクラブで、操作中の選手名

⑤:選手名が表示されている選手のパワーゲージ

⑥:右エリアを自陣とするクラブで、操作中の選手名

⑦:選手名が表示されている選手のパワーゲージ

4人プレイ時



コントローラパックについて

「Jリーグイレブンビート1997」は、コントローラパック(別売)でデータのセーブ、ロードを行います。データは、プレイヤー1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されます。

ノートの作成

データをセーブするには、ゲームをスタートさせる前にノートを作成しておく必要があります。コントローラパックが装着されている状態でゲームカセットを差し込み、電源を入れると「ノート作成画面」が表示されます。そこで「新しいノートをつくる」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、ノートが作成され、データの保存ができるようになります。「ノートをロードする」で使用するノートを選択し、ゲームを開始します。

このゲームでは、1つのノートを作成するのに38ページ分の領域を必要とします。保存データがないコントローラパックを使った場合は、3つまでノートを作ることができます。

ノートの消去

いらなくなったノートを消すには、「ノート作成画面」から「ノートを消す」を選んでAボタンを押し、消したいデータにカーソルを合わせてからAボタンで決定します。なお、コントローラパック内にある別ゲームのデータを消したい場合は、STARTボタンを押しながら本体の電源を入れ、「コントローラパックメニュー画面」を表示させてから行ってください。現在、保存されている全データの一覧が表示されますので、消したいデータにカーソルを合わせてAボタンで決定します。

※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はできません。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、プレイヤー1のコントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ずプレイヤー1の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。プレイヤー1以外のコントローラにコントローラパックが入っていても、ゲームのデータを保存することはできません。
- プレイヤー2のノートをロードしている場合、対戦時のプレイヤー2のデータに関しては、プレイヤー2のコントローラパック内のノートにセーブされます。詳しくはP25を参照してください。
- コントローラパックの抜き差しは、必ず電源を切って行ってください。電源が入っている状態でコントローラパックを差し込んでも、コントローラパックが差されていないものとして本体は認識します。また、電源を入れたままで抜き差しをすると、セーブされたデータが消失する恐れがあります。



せんしゅ
クラブ選手データ

かしま
鹿島アントラーズ



©1992 K.A.F.C

古川 昌明	GK	本田 泰人	MF
佐藤 洋平	GK	マジーニョ	MF
秋田 豊	DF	ビスマルク	MF
奥野 僚右	DF	増田 忠俊	MF
内藤 就行	DF	黒崎 比差支	FW
相馬 直樹	DF	長谷川 祥之	FW
名良橋 晃	DF	真中 靖夫	FW
ジョルジーニョ	MF	柳沢 敦	FW

*この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

いち はら
ジェフユナイテッド市原



©1996 JEF.F.C

下川 健一	GK	ボス	MF
白井 淳	GK	野々村 芳和	MF
中西 永輔	DF	マスロバル	MF
武藤 真一	DF	江尻 篤彦	MF
鈴木 和裕	DF	廣山 望	MF
山口 智	DF	井上 公平	MF
スコルテン	DF	松原 良香	FW
栗原 克志	DF	杉山 貴之	FW

*この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

GK:ゴールキーパー DF:ディフェンダー MF:ミッドフィルダー FW:フォワード

かしわ
拍レインソル

©1996 H.K.REYSOL

と せい せい いち 土肥 洋一	GK	しもはら たかひろ 下平 隆宏	MF
か せき へん に 加藤 竜二	GK	パウディール	MF
ふ せき たけ じゅう 沢田 健太郎	DF	か せき せい 加藤 望	MF
た べ へん けん 渡辺 健	DF	し げ の けん 榎田 伸	MF
あ せ の し げ けん 萩村 滋則	DF	さ かい ちか ぶ 酒井 直樹	MF
か せ の けん ちか へん 片野坂 知宏	DF	ジャメーリ	FW
よ こと やま けん じ 横山 健次	DF	エジウソン	FW
い づ ね けん ちか 伊達 慎央	DF	きたけ 秀 朗 北嶋 秀朗	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

うら ち
浦和レッズ

©1992 M.U.F.C

た きた けん ちか 田北 健次	GK	堀 孝 史 堀 孝史	MF
と だ けん ちか 土田 尚史	GK	ひろ けい じ 広瀬 治	MF
にし の けん ちか 西野 努	DF	やま の けん ちか 山田 暢久	MF
ネイハイス	DF	ベギリストイン	MF
ブッフバルト	DF	あ の けん ちか 岡野 雅行	FW
た ね の けん ちか 田畑 昭宏	DF	ふ せ の けん ちか 福田 正博	FW
じ げ だ けん ちか 城定 信次	DF	えい せい けん ちか 永井 雄一郎	FW
つ け の けん ちか 土橋 正樹	MF	お ぐ けん ちか 大栗 健二	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

かわ さき
ヴェルディ川崎

©1992 Y.N.F.C

あ きの しん きち 菊池 新吉	GK	あ の けん ちか 前園 真聖	MF
お おい けん ちか 大石 尚哉	GK	きたけ けん ちか 北澤 豪	MF
い し かわ けん ちか 石川 康	DF	ラモス瑠偉	MF
アルジェウ	DF	えい せい けん ちか 永井 秀樹	MF
はや し けん ちか 林 健太郎	DF	ジース	MF
は せ の けん ちか 柱谷 哲二	DF	アルシンド	FW
な かの けん ちか 中村 忠	DF	みつ けん ちか 三浦 知良	FW
ひろ なが けん ちか 廣長 優志	DF	あ きの けん ちか 栗原 圭介	FW

※この選手データは、1997年8月19日現在のものです。

GK:ゴールキーパー DF:ディフェンダー MF:ミッドフィルダー FW:フォワード

よこはま
横浜マリノス

©1996 Y.MARINOS

かわぐち しのぶ	川口 能活	GK	のの とも	野田 知	MF
なかの かつひさ	中河 昌彦	GK	みつみ ぶんぶん	三浦 文文	MF
あや せいし	賀谷 英司	DF	バルディビエソ		MF
こむら かつひさ	小村 徳男	DF	しの しのぶ	上野 良治	MF
いしはら せいじ	井原 正巳	DF	えんこう かげひろ	遠藤 彰弘	MF
たけがき けん	鈴木 健仁	DF	じょう かげに	城 彰二	FW
まつだ ちか樹	松田 直樹	DF	サリナス		FW
やまの かつひろ	山田 隆裕	DF	やすなが けんたろう	安永 聡太郎	FW

*この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

よこはま
横浜フリューゲルス

©1994 ANA.S.CO.,LTD.

なごさ せいし	楢崎 正剛	GK	サンバイオ		MF
ささき たく	佐藤 浩	GK	みつみ じゆん	三浦 淳宏	MF
まえだ かつに	前田 浩二	DF	パウベル		MF
おおい ぢん	大塚 直人	DF	はらだ ぶし	原田 武男	MF
ふかがわ しのぶ	藤川 了洋	DF	なみ けんか	波戸 康広	MF
せがし しょうじ	埜下 荘司	DF	くさね しょうき	服部 浩紀	FW
もりやま けいじ	森山 佳郎	DF	フェルナンド		FW
やまぐち けん	山口 兼弘	MF	よしと けんこう	吉田 孝行	FW

*この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

ひらつか
ベルマーレ平塚

©1994 SHONAN BM.H.FC

こじま のぶゆき	小島 伸幸	GK	なかつ へいすけ	中田 英寿	MF
つぐがわ けん	掛川 誠	GK	のぶたけ かつあき	田坂 和昭	MF
つとむら けんし	都並 敏史	DF	いわた けん	岩本 輝雄	MF
たかた けん	高田 哲也	DF	かたあき けんち	反町 康治	MF
クラウジオ		DF	まつかわ ともあき	松川 友明	MF
くもと かつあき	公文 裕明	DF	さかい けん	坂井 浩	FW
なづか けん	名塚 義寛	DF	ロベス		FW
ふかやま けん	洪明甫	MF	とけい だいり	外池 大亮	FW

*この選手データは、1997年8月19日現在のものです。

GK:ゴールキーパー DF:ディフェンダー MF:ミッドフィルダー FW:フォワード

し みず
 清水エスパルス


©1996 ESLAP

真田 雅則	GK	大根 克己	MF
中原 幸司	GK	サントス	MF
斉藤 俊秀	DF	オリバ	MF
安藤 正裕	DF	伊東 輝悦	MF
堀池 巧	DF	澤登 正朗	MF
西澤 淳二	DF	森岡 隆三	MF
戸田 和幸	DF	長谷川 健太	FW
ポウエン	DF	興津 大三	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

 いわた
 ジュビロ磐田


©1993 Y.F.C.JUBILO

大神 友明	GK	福西 崇史	MF
尾崎 勇史	GK	名波 浩	MF
鈴木 秀人	DF	ドゥンガ	MF
アジウソン	DF	藤田 俊哉	MF
山西 尊裕	DF	久藤 清一	MF
勝矢 寿延	DF	中山 雅史	FW
奥 大介	MF	アレサンドロ	FW
服部 年宏	MF	坂本 紘司	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

 なごや
 名古屋グランパスエイト


©1992 NAGOYA G.E.

伊藤 裕二	GK	浅野 哲也	MF
本田 征治	GK	バウド	MF
小川 誠一	DF	平野 孝	MF
大岩 剛	DF	岡山 哲也	MF
トーレス	DF	望月 重良	MF
飯島 寿久	DF	ストイコビッチ	FW
西ヶ谷 隆之	DF	森山 泰行	FW
古賀 正統	DF	福田 健二	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

GK:ゴールキーパー DF:ディフェンダー MF:ミッドフィルダー FW:フォワード

きょうと
京都パープルサンガ



©1995 KYOTO P.S.

森下 申一	GK	松橋 力蔵	MF
藤引 実	GK	ダニエル	MF
小川 雅己	DF	大熊 裕司	MF
カルロス	DF	山口 貴之	MF
西田 吉洋	DF	本田 将也	MF
佐藤 昌吉	DF	藤吉 信次	FW
平岡 靖成	DF	武田 修宏	FW
野口 裕司	DF	永田 崇	FW

※この選手データは、1997年8月19日現在のものです。

おおさか
ガンバ大阪



©1995 GAMBA

岡中 勇人	GK	木山 隆之	MF
都築 龍太	GK	クルブニ	MF
貫好 礼忠	DF	森下 仁志	MF
バブンスキー	DF	木場 昌雄	MF
斎藤 大輔	DF	森岡 茂	MF
松本 大樹	DF	エムボマ	FW
平岡 直起	DF	松波 正信	FW
宮本 恒靖	MF	小島 宏美	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

おおさか
セレッソ大阪



©1994 OSAKA F.C.

武田 治郎	GK	米倉 誠	MF
下川 誠吾	GK	森島 寛晃	MF
木澤 正徳	DF	アレックス	MF
藤田 茂樹	DF	皆本 勝弘	MF
神田 勝夫	DF	西澤 明訓	FW
百武 義成	DF	クラウジーニョ	FW
梶野 智	DF	高正云	FW
古賀 一成	MF	横山 貴之	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

GK:ゴールキーパー DF:ディフェンダー MF:ミッドフィルダー FW:フォワード

ヴィッセル神戸



©1995 V.KOBE

石末 龍治	GK	内藤 潤	MF
兼本 正光	GK	ビッケル	MF
幸田 将和	DF	ピングリー	MF
吉村 寿洋	DF	吉村 光示	MF
ヴァチッチ	DF	江川 重光	MF
内藤 直樹	DF	永島 昭浩	FW
海本 慶治	DF	神野 卓哉	FW
渡辺 一平	DF	矢野マイケル	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

サンフレッチェ広島



©1992 S.F.C

前川 和也	GK	森保 一	MF
下田 崇	GK	吉田 康弘	MF
ボボヴィッチ	DF	服部 公太	MF
柳本 啓成	DF	森原 裕義	MF
上村 健一	DF	盧延潤	FW
伊藤 哲也	DF	高木 琢也	FW
鈴木 龍次	MF	アーノルド	FW
小島 光顕	MF	久保 竜彦	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

アビスパ福岡



©1995 FUKUOKA BX

塚本 秀樹	GK	梅山 修	MF
佐野 友昭	GK	石丸 清隆	MF
森 秀昭	DF	永井 篤志	MF
バスケス	DF	種田 善之	MF
西 政治	DF	オビク	FW
古邊 秀昇	DF	パブロ	FW
中弘 大介	MF	山下 秀輝	FW
久永 辰徳	MF	上野 優作	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

GK:ゴールキーパー DF:ディフェンダー MF:ミッドフィルダー FW:フォワード