SEGA SATURN™

COMPACT disc

取扱説明書

J.LEAGUE
OFFICIAL TV GAME

J.LEAGUE

ビクトリーゴール'96
J.LEAGUE VICTORY GOAL '96™

JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

KASHIMA ANTLERS
JEF UNITED ICHIHARA
KASHIWA REYSOL
URAWA REDS
VERDY KAWASAKI
YOKOHAMA MARINOS
YOKOHAMA FLÜGELS
BELLMARE HIRATSUKA
SHIMIZU S-PULSE
JÜBILO IWATA
NAGOYA GRAMPUS EIGHT
KYOTO PURPLE SANGA
GAMBA OSAKA
CEREZO OSAKA
SANFRECCE HIROSHIMA
AVISPA FUKUOKA

SEGA SPORTS™

推奨年齢
全年齢

SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●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、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、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使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンＣＤは、セガサターン専用ソフトです。普通のＣＤプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターン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るため、接続しないでください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。



このたびはセガサターン専用ソフト
『ビクトリーゴール'96』をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に
この取扱説明書を必ずお読みください。

J.LEAGUE
VICTORY GOAL '96
TM

CONTENTS

実況＆解説者紹介	4
基本操作方法	5
ゲームの始め方	8
ゲームモード紹介	9
試合画面の見方	21
試合開始	22
試合終了	29

※データのセーブなどを行う「バックアップ機能」についてはP12をお読みください。このゲームのすべてのデータの保存には、269以上の空き容量が必要となります。

実況&解説者紹介

ここでは「ビクトリーゴール'96」の魅力の1つ
試合の興奮を高めてくれる「実況システム」で
実況と解説を担当する2人について紹介します。

プレイを実況・解説してくれる2人のプロフィールを紹介

本物の試合さながらに試合の臨場感を高めてくれる「実況システム」。ここでは実況を担当するアナウンサーと、解説者の2人について紹介しましょう。



実況担当：金子勝彦（写真左）

●金子勝彦プロフィール　1934年横浜市生まれ。中央大学法学部卒。大阪毎日放送を経て1964年、テレビ東京に入社。日本に、世界のサッカーを紹介し続けてきた名番組「ダイヤモンドサッカー」の実況を1968年より20年間担当する。豊富な放送経験に基づいたサッカーへの視点は、鋭く、かつ愛情にあふれている。

解説担当：木村和司（写真右）

●木村和司プロフィール　1958年（昭和33年）広島県生まれ。小学校4年生からサッカーを始める。広島県立工業高等学校時代は、全国選手権大会ベスト4に進出。高校卒業後は明治大学に進学し、大学3年生のとき日本代表に選ばれる。1981年、日産自動車サッカー部に入部。リーグ優勝2回、天皇杯優勝6回、JSLカップ3回の優勝を経験し、日産の黄金時代を築いた。また、1986年にはチームとプロ契約を結び、「純国産第一号プロサッカープレイヤー」となる。日本サッカーリーグ、Jリーグを通じて233試合に出場し51得点、61アシストを記録、年間最優秀選手賞3回、ベストイレブン5回、アシスト王1回をそれぞれ受賞、日本代表としても国際Aマッチ54試合に出場、27得点を上げた。Mr.マリノスとして多くのファンを魅了し、1995年に惜しまれつつ現役を引退。

J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

基本操作方法

まずは、コントロールパッドの接続方法や操作方法を詳しく説明しましょう。ゲームを楽しく進めるためにも、ここで基本を理解してください。

コントロールパッドの接続

このゲームでは、最大で4人までの同時プレイができます。以下の手順に従い、プレイする人数に応じてコントロールパッドを接続してください。

■1人プレイのとき

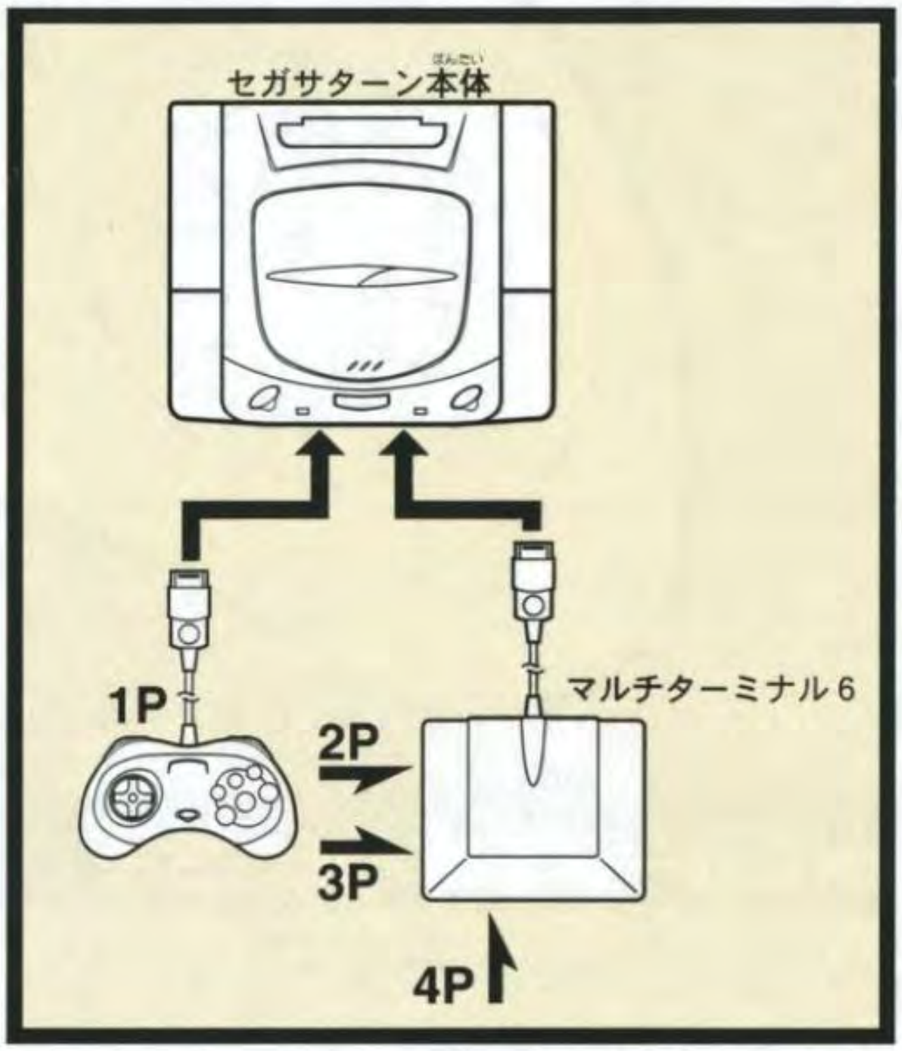
1人で遊ぶときは、本体の1P接続端子に、コントロールパッドを接続してください。ここにパッドが接続されていないと、ゲームは進行しません。

■2人同時プレイのとき

2人で遊ぶときは、本体の1P端子と2P端子にそれぞれパッドを接続してください。また、マルチターミナル6を使用してもプレイ可能です。

■3~4人同時プレイのとき

3人以上で遊ぶときは、2P端子にマルチターミナル6を接続します。1P以外のパッドをここにつなげれば、最大4人同時プレイが可能です。



マルチターミナル6の詳しい接続方法については、マルチターミナル6の取扱説明書をよく読んで理解されておくことをお勧めします。

コントロールパッドの各部名称と操作方法

ここでは、コントロールパッドの各部名称と、それぞれのボタンの使い方を説明しましょう。各ボタンの使用方法は、メニュー画面表示中と試合中とに分けて解説します。



メニュー画面時の操作方法

メニュー画面等の操作方法は、右表のとおりです。カーソルの移動、決定、キャンセルなど、ボタンによって役割が異なりますが、操作はシンプルですのですぐに覚えられるでしょう。また、カーソルのタイプは、画面によって異なります。

方向ボタン	カーソル移動
A/C/X/Zボタン	決定
B/Y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

※ゲーム中に、A·B·C·スタートボタンを同時に押すとタイトル画面に戻ります。

試合中の操作方法

試合中の操作方法は、攻撃時、守備時、ボールフリー時、キーパー操作時の4つに分かれています。下記で、それぞれの場面ごとの操作方法を覚えましょう。なお、以下の操作方法はすべて初期設定時のもので、好みに合わせてボタンの配置を自由に変更することが可能です。変更の仕方についてはP19を参照してください。

攻撃時

味方クラブがボールを持っているときの操作方法です。同じボタンでも、押す回数や状況によって異なるプレイを行う場合もあります。

Aボタン	シュート
Bボタン	サーチパス／スルーパス
Cボタン	ロングパス／チップキック／センタリング
Xボタン	キーパーにマーカーチェンジ
Yボタン	コーチング（プレス）
Zボタン	コーチング（オーバーラップ）
Y+Zボタン	使用しません
Lボタン	ダッシュ
Rボタン	マーカーチェンジ
方向ボタン	選手の移動／パス方向の指示／ダッシュ

守備時

相手クラブがボールを持っているときの操作方法です。攻撃時と同様に、同じボタンでも、状況によって異なるプレイを行う場合もあります。

Aボタン	スライディング
Bボタン	パスカット／ショルダーチャージ
Cボタン	使用しません
Xボタン	キーパーにマーカーチェンジ
Yボタン	コーチング（プレス）
Zボタン	コーチング（オフサイドトラップ）
Y+Zボタン	コーチング（マンツーマン）
Lボタン	ダッシュ
Rボタン	マーカーチェンジ
方向ボタン	選手の移動

ボールフリー時

Aボタン	ダイレクトシュート
Bボタン	ダイレクトパス
Cボタン	ダイレクトロングパス

両クラブともボールを持っていないときの操作は上記の表のとおりです。

キーパー

Aボタン	使用しません
Bボタン	パス（スローイング）
Cボタン	パス（キック）

キーパーがボールを手で持ったときの操作です。ドリブル中の操作は、他の選手と同様です。

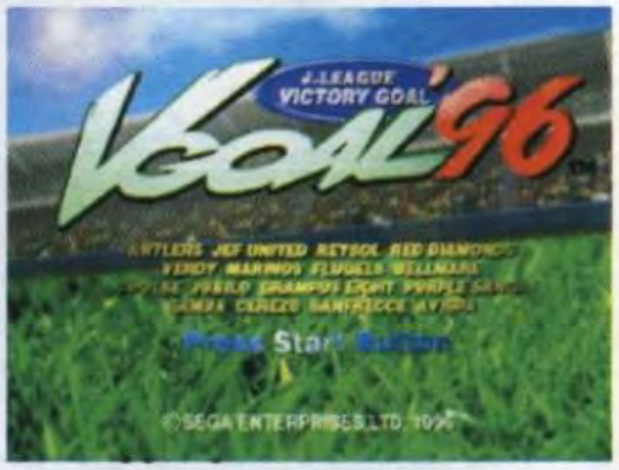
J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

ゲームの始め方

ここではモード選択画面を表示するまでの操作方法を説明します。コントロールパッドを正しく接続して以下の操作に従ってください。

ゲームの始め方

電源を入れると、オープニングデモに続いて「ビクトリーゴール'96」のタイトル画面が表示されます。この画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト画面に切り替えることができます。なお、オープニングデモ中にスタートボタンを押すことで、デモ画面をスキップして直接、タイトル画面を表示させることもできます。



モードの選択

モードセレクト画面では、「エキシビション」「リーグ戦」「Sリーグ」「カップ戦」「スーパースターゲーム」「PK戦」「オプション」の7つのモードが表示されます。方向ボタンの上下左右でカーソルを移動してモードを選択し、Cボタンを押して決定しましょう。それぞれのモードの内容や操作方法については、右記の各モードごとの説明ページを参考にしてください。

エキシビション	P10
リーグ戦/Sリーグ	P12
カップ戦	P14
スーパスターゲーム	P15
PK戦	P17
オプション	P18

J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

ゲームモード紹介

ここではモード選択画面を表示するまでの操作方法を説明します。コントロールパッドを正しく接続して、以下の操作に従ってください

7つのモードを楽しもう

7つあるモードでは、さまざまなタイプのゲームを楽しむことができます。また、ゲーム中の各種設定の変更も行えます。下記で、各モードについて簡単に説明しますので、ゲームを始める前に、それぞれのモードの内容を頭に入れておきましょう。なお、モードによってプレイ可能な人数が異なります。

エキシビション

自由に選択した2つのクラブで1試合のみの練習試合を行います（1～4人用）。

リーグ戦

自由に選択したクラブで全30試合のリーグ戦を行います（1人用）。

Sリーグ

自由に選択したクラブで全15試合の総当たり戦を行います（1人用）。

カップ戦

トーナメント方式で試合を行う勝ち抜き戦です（1～4人用）。

スーパースター

各クラブから選出したメンバーで編成したクラブで試合を行います（1～4人用）。

PK戦

自由に選択したクラブ、または編成したクラブでPK戦を行います（1～4人用）。

オプション

ゲーム中のさまざまな設定を行うことができます。

GAME MODE

エキシビション　1試合のみの練習試合

全16クラブの中から自由にクラブを選択して、1試合のみの練習試合を行うモードです。このモードにおけるゲームの流れは右記のとおりです。ここでは、試合開始までの詳しい操作方法と、各場面ごとの画面の見方を、実際のゲームの流れに沿って説明しましょう。

キックオフまでの流れ

1. クラブセレクト
2. ゲームセットアップ
3. 対戦画面
4. 作戦画面

1 クラブセレクト

まず、方向ボタンで参加プレイヤーを選択し、Cボタンで決定します。同様に、方向ボタンでカーソルを動かして、対戦クラブを選択・決定しましょう。対戦画面が表示されましたら、クラブを確認してCボタンを押してください。



2 ゲームセットアップ

試合中の環境を設定します。方向ボタンで「スタジアム」「環境」を選択してCボタンを押すと設定画面が表示。方向ボタンで好みの設定に変更し、Cボタンで決定したら、「試合開始」を選択してCボタンで決定しましょう。



●試合開始

「対戦画面」を経て試合を開始します。

●スタジアム

試合を行うスタジアムを3種類の中から選択できます。

●環境

試合の時間帯（昼/夜）と、天候（晴れ/雨）を選べます。

●ハンディ（対人戦のみ）

対人戦の場合のみ、各クラブの強さを5段階に調整することができます。3が標準で、1→2→3→4→5の順で強くなります。

3 各種作戦の選択

試合中の戦術の決定や、各選手の調子の良さの確認、メンバーチェンジ等を行うのがこの作戦画面です。ここで決定した内容が、試合に大きな影響を与える場合もあります。下記で説明する、各項目の内容を十分に理解して、的確な作戦を立てられるようになりましょう。



❶決定

ここにカーソルを合わせてCボタンを押すことで、試合を始めることができます。

❷戦術

非操作選手の動きを設定します。方向ボタンの左右で、7種類の中から戦術を選択しましょう。各戦術の内容は下記のとおりです。

- 【ノーマル】攻守のバランスのとれた動き
- 【攻撃的】積極的に攻撃に参加
- 【守備的】守備に重点を置いた動き
- 【カウンター】チャンス時に一気に攻撃
- 【右サイド】右側からの突破狙い
- 【左サイド】左側からの突破狙い
- 【中央突破】中央からの突破狙い

❸ディフェンス

ディフェンダーの守備隊形を決定します。方向ボタンの左右でタイプを選択しましょう。

- 【ライン】横一線に並ぶ守備隊形
- 【リベロ】キーパー前にフリーのDFを1人配置

❹システム

システムを決定します。方向ボタンの左右で全12種類の中からシステムを選択しましょう。なお、初期状態では、そのクラブ固有のシステムが選択されています。

❺メンバーチェンジ

「決定」にカーソルを合わせた状態で、方向ボタンの左右を押すと各選手にカーソルが移動、選手のデータが表示され、メンバーチェンジが可能となります。方向ボタンの上下で入れ替えたい選手2人を選び、Cボタンを押すことで交代します。

❻選手の状態

イエローカードの枚数やケガの有無、現在の調子が表示されます。調子は全部で5段階あり、それぞれ以下のマークで表されます。



絶好調　好調　普通　不調　絶不調

GAME MODE

リーグ戦/Sリーグ 全16クラブによる総当たり戦

「リーグ戦」「Sリーグ」ともに、全16クラブによる総当たり戦を行うモードです。「リーグ戦」は勝ち点方式で行われます。「Sリーグ」では、得失点差方式か勝ち点方式のどちらかを選択することができます。「リーグ戦」と「Sリーグ」では、操作の手順がやや異なりますので注意してください。

キックオフまでの流れ

1. コンティニューセレクト
2. 順位方式の決定
3. クラブセレクト
4. 対戦画面
5. 作戦画面

1 コンティニューセレクト

まず、「最初から」と「続きから」のいずれかを選択、決定します。本体にパワーメモリーがささっている場合は、さらに「本体RAM」か「カートリッジRAM」のいずれかを選択、決定してください。「リーグ戦」「Sリーグ」では、オプションのEXTRA TIME、PKの設定は無効となります。また、1度リーグ戦を開始すると、LEVEL、TIME、WEATHERなどはリーグ戦が終了するまで変更することはできません。

●最初から

「最初から」を選択、決定した場合は、2つのモードで切り替わる画面が異なります。「リーグ戦」はクラブセレクト画面へ、「Sリーグ」は順位方式選択画面へ切り替わります。

●続きから

「続きから」を選択、決定した場合は、リーグ成績画面に切り替わります（→P13）。成績を確認したあと、スタートボタンを押し、「次の試合」を選んでCボタンを押すことで次の試合に進むことができます。

リーグ戦における試合データの保存について

「リーグ戦」と「Sリーグ」では、試合終了後の結果画面で試合データの保存を行うことができます。「EXIT」を選択、決定した後に、試合データを保存するか聞いてくるので、データを保存する場合は「はい」を、保存しない場合は「いいえ」を選んでCボタンを押してください。

リーグ成績画面

全クラブの成績が表示されます。方向ボタンの上下でクラブを選択し、Cボタンを押すと選手成績画面に切り替わり、方向ボタンの左右ですべての項目が見られます。また、画面上部には右記の5種類の項目が表示されています。方向ボタンで項目の選択、Cボタンで決定です。

次の試合	リーグ成績画面を終了して、次の試合を開始します。
得点ランキング	現在の得点ランキングが表示されます。Bボタンで前の画面に戻ります。
日程表	これまでの成績と日程表が表示されます。Bボタンで前の画面に戻ります。
順位グラフ	現在までの順位表が表示されます。Bボタンで前の画面に戻ります。
欠場選手	欠場選手（出場停止/故障）が表示されます。Bボタンで前の画面に戻ります。

選手成績画面

選手の個人成績を確認します。方向ボタンの上下左右を押せば、画面がスクロールし、表示しきれない情報を見ることができます。リーグ成績画面に戻るには、L、Rボタン以外のボタンを押してください。



2 順位方式の決定 Sリーグのみ

「Sリーグ」では「最初から」を選択後、順位方式を決定します。「得失点差」か「勝ち点方式」のいずれかを選択しましょう。

3 使用クラブセレクト

「リーグ戦」「Sリーグ」とも、「最初から」を選択した場合は、クラブセレクトを行います。操作はエキシビションと同様です。

4 対戦画面

各設定を終了すると、対戦クラブを確認する画面が表示されます。また、両クラブのこれまでの成績を見ることもできます。

5 作戦画面

対戦画面でCボタンを押すことで、作戦画面に切り替わります。以後の操作はエキシビションと同様です。

GAME MODE

カップ戦 4～16クラブによるトーナメント戦

全16クラブの中から任意の4～16クラブを選択して、トーナメント方式のカップ戦を行います。このモードでは、最高で4人まで同時プレイが可能です。なお、「カップ戦」では、オプションのPKの設定は無効です。

キックオフまでの流れ

1. 参加クラブ数セレクト
2. クラブセレクト
3. トーナメント表
4. 対戦画面
5. 作戦画面

1 参加クラブ数セレクト

まずは、カップ戦に参加するクラブの数を選択します。方向ボタンの上下でクラブ数を選択、Cボタンで決定してください。参加クラブ数は、最少で4クラブから最大16クラブの間で自由に選ぶことができます。

2 クラブセレクト

参加するクラブを決定します。方向ボタンでクラブを選択後、操作プレイヤーを選択、決定しましょう。なお、スタートボタンを押すとランダムでクラブが決定されます。操作プレイヤーは、「単独」ではプレイヤーが1人、「協力」では2人、「COM」ではコンピューターが参加します。

3 トーナメント表

トーナメント表が表示されます。この画面では、全クラブの対戦カードを確認することができます。また、CPU同士の試合結果も自動的に表示されます。

4 対戦画面

対戦クラブの確認が行えます。この画面でCボタンを押すと、作戦画面に切り替わります。

5 作戦画面

対戦画面でCボタンを押すことで、作戦画面に切り替わります。以後の操作はエキシビションと同様です。

GAME MODE

スーパースター 各クラブ選抜のスーパースターによる試合

全16クラブの中から自由に選手を選択してオリジナルクラブを編成し、そのクラブを使用して試合を行います。また、編成したクラブを保存しておけば、いつでもオリジナルクラブを使うことができます。下記で説明する操作方法をしっかりと覚えて、自分だけの最強クラブ作りを目指しましょう。

キックオフまでの流れ

1. プレイヤーセレクト
2. メンバー選出方法セレクト
   【メンバーエディット】
3. ゲームセットアップ
4. 対戦画面
5. 各種作戦の選択

1 プレイヤーセレクト

まず、参加プレイヤーを決定します。方向ボタンの上下でプレイヤーのタイプを選択しCボタンを押して決定しましょう。このモードでは、最大で4人同時プレイが可能です。



2 メンバー選出方法セレクト

メンバー選出方法を選択します。選出方法は「エディット」「ランダム」「ロード」の3種類です。方向ボタンの上下でタイプを選択したら、Cボタンを押して決定しましょう。



エディット
自由に選手を選択してクラブを作成します。



ランダム
ランダムに編成されたクラブを使用します。



ロード
保存しておいたクラブを読み込みます。



エディット



16人の選手を自由に選出します。まず「ROSSO」クラブを選び、方向ボタンで選手を配置したいポジションにカーソルを合わせてCボタンを押します。続いて、方向ボタンの左右でクラブ、同様に上下で選手を選び、Cボタンを押して決定してください（Bボタンで決定した選手のキャンセル）。今度は「BLU」クラブの選出画面になりますので、上記の操作を交互に繰り返して、各クラブ16人ずつ選出しましょう。なお、エディット中にスタートボタンを押すと、残りの選手はランダムに自動選出されます。選手の選出が終了すると、そのデータを保存するか聞いてくるので、保存する場合は「はい」を、保存しない場合は「いいえ」を選択してCボタンで決定してください。

ランダム



16人の選手をランダムに選出します。作成されたクラブを使用する場合はCボタンを押して決定してください。なお、Bボタンを押すと、クラブのエディットが可能です。

ロード



「エディット」や「ランダム」で作成し、保存したクラブのデータを読み込みます。方向ボタンの上下で、使用したいファイルを選択したらCボタンを押して決定してください。

3 ゲームセットアップ

クラブの選択が終了すると、試合の環境設定を行うことになります。方向ボタンで好みの設定に変更したら、「試合開始」を選択してCボタンで決定しましょう。

4 各種作戦の選択

対戦画面が終了すると各種の作戦を選択を行います。各ゲームモードと同様の手順で、作戦を選択、決定しましょう。作戦画面を終了すると、いよいよキックオフです。

GAME MODE

PK戦　ペナルティキックによる対戦

PK戦には、自由に選手を選択して行う「スーパースターPK」と、全16クラブの中から任意のクラブを選択して行う「クラブ対抗PK」の、2つのモードがあります。モードによって、ゲームスタートまでの操作方法がやや異なりますので、下記の説明をよく読んできちんと理解しておきましょう。

キックオフまでの流れ

1. 対戦形式セレクト
2. プレイヤーセレクト
3. メンバーエディット
4. クラブセレクト
5. ゲームセットアップ

1 対戦形式セレクト

方向ボタンの上下で「スーパースターPK」か「クラブ対抗PK」のどちらかを選び、Cボタンで決定しましょう。

2 プレイヤーセレクト

参加プレイヤーを決定します。方向ボタンの上下でプレイヤーを選択したら、Cボタンで決定してください。

3 メンバーエディット スーパースターPKのみ

キッカー10人とゴールキーパー1人を、自由に選出します。操作方法はスーパースターゲームの「エディット」と同様です。

4 クラブセレクト クラブ対抗PKのみ

全16クラブの中から、使用するクラブを選択します。他のモードと同様の操作でクラブを選択、決定してください。

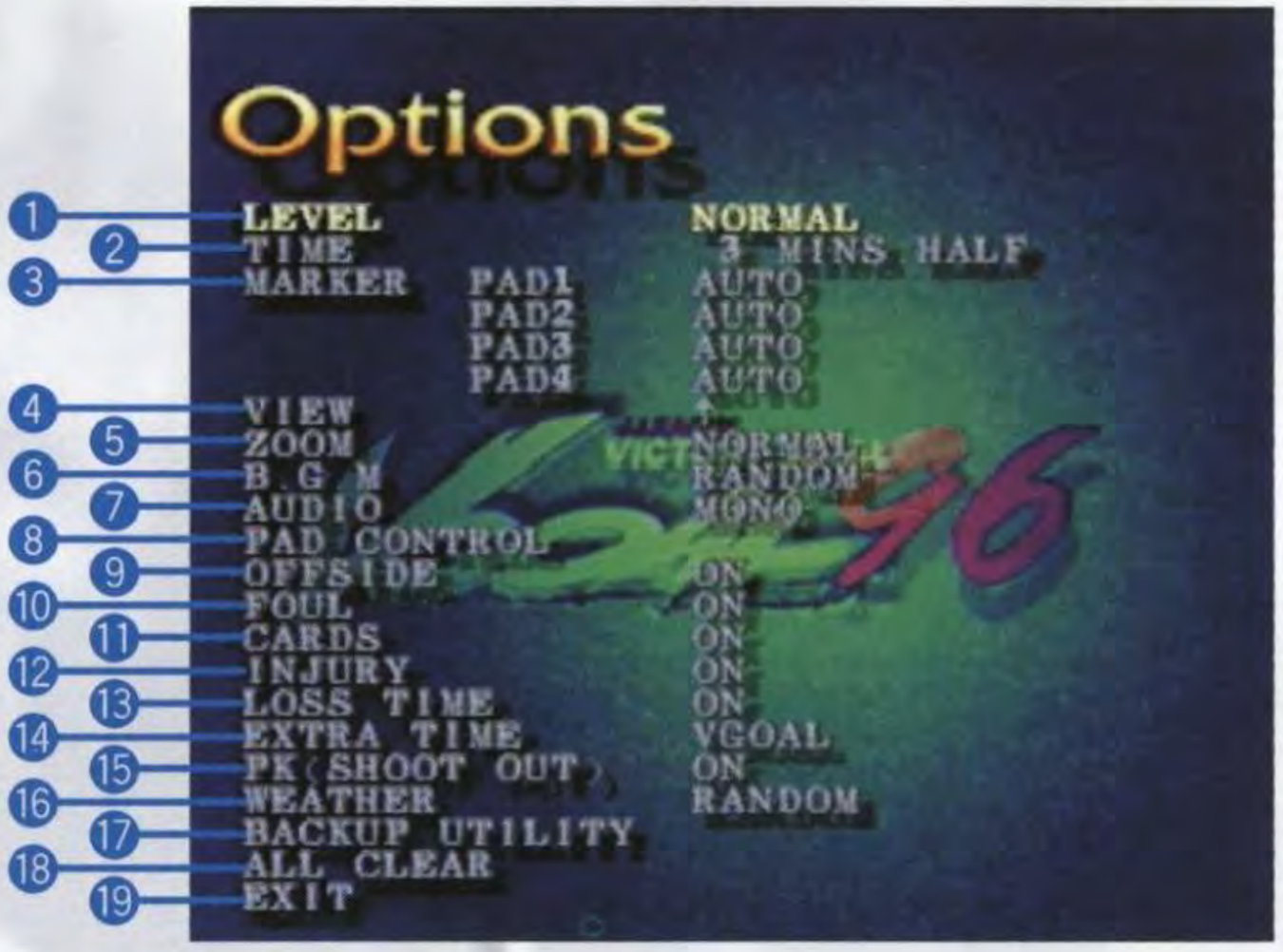
5 ゲームセットアップ

上記の選択がすべて終わると、通常の試合開始前と同様に試合の環境を設定することになります。操作方法は他のモードと共通です。なお、このモードでは作戦画面はありませんので、ゲームセットアップ終了後、対戦画面が表示され、Cボタンを押すとPK戦がスタートします。クラブ対抗PKでは、FW→MF→DFの順に、スーパースターPKではメンバー表の上の選手から順に蹴っていきます。

GAME MODE

オプション ゲーム中の各種設定の変更

ゲーム中の各種設定の変更や、バックアップユーティリティの管理等を行います。ここでは、ゲームの難易度の設定や、コントロールパッドのボタン配置を始め、設定できる項目は多岐に渡ります。下記で説明する各項目の操作方法を理解して、好みの設定でゲームを楽しんでください。



❶LEVEL

CPUクラブの強さを設定します。方向ボタンの左右で「EASY（弱い）」「NORMAL（普通）」「HARD（強い）」「HARDEST（最強）」のいずれかを選択してください。

❷TIME

ハーフごとの試合時間を設定します。方向ボタンの左右で3・6・9・15分の中からいずれかを選択してください。なお、初期設定では3分となっています。

❸MARKER

マーカーチェンジを自動で行うか、手動で行うかを各コントロールパッドごとに設定できます。方向ボタンで「AUTO（自動）」「MANUAL（手動）」のどちらかを選択してください。初期設定ではすべて「AUTO」になっています。

❹VIEW

試合中の視点の方向を4種類の中から設定します。方向ボタンで「↖（左斜め）」「↗（右斜め）」「↑（縦）」「→（横）」のいずれかを選択してください。なお、初期設定では「↑（縦）」です。

⑤ZOOM

試合中のズームのサイズを3タイプの中から設定します。方向ボタンで「NORMAL（普通）」「LONG SHOT（縮小）」「CLOSE UP（拡大）」のいずれかを選択してください。なお、初期設定では「NORMAL（普通）」となっています。

⑥B.G.M.

試合中のBGMを「実況」を含めた6タイプの中から選択します。方向ボタンで「BGM1」「BGM2」「BGM3」「NO.BGM（音楽なし）」「ＲＡＮＤＯＭ（ランダム）」「ＬＩＶＥ BROADCASTING（実況）」のいずれかを選択してください。なお、初期設定では「LIVE BROADCASTING（実況）」です。

⑦AUDIO

試合中の音楽の出力タイプを選択します。方向ボタンで「STEREO（ステレオ）」「MONO（モノラル）」のどちらかを選択してください。

⑧PAD CONTROL

コントロールパッドのボタンの設定を変更することができます。まず、Cボタンを押してパッドセレクト画面を表示させてください。方向ボタンの左右で「1P」か「2P」を選択し、方向ボタンの上下で好みのパッドのタイプを選択しましょう。パッドのタイプは3種類ありますが、その他にプレイヤーが自由に設定することも可能です（Y、Zボタンはコーチングのみ設定可能）。新たにパッドのタイプを設定する場合は、方向



ボタンの上下で「CONFIG」を選択、決定し、方向ボタンの左右で「USER1」「USER2」「USER3」「USER4」のいずれかを選択、決定してパッドコンフィグ画面を表示させてください。各ボタンを設定するには、方向ボタンの上下で役割 を選択、決定してから、同様に、その役割を割り当てるボタンを選択、決定しましょう。すべてのボタンの設定が終了したら「EXIT」を選択してCボタンを押してください。なお、設定した内容は自動的に保存され、電源を切っても消えることはありません。

⑨OFF SIDE

オフサイドを採用するかどうかを決定します。方向ボタンで「ON（オフサイドあり」「OFF（オフサイドなし）」のどちらかを選択してください。なお、初期設定では「ON」です。

※PAD CONTROLの「パス/チャージ」のボタン設定をしていないと、キックオフできなくなるのでご注意ください。

⑩FOUL

ファウルを採用するかどうかを決定します。方向ボタンで「ON（ファウルあり）」「OFF（ファウルなし）」のどちらかを選択してください。

⑪CARDS

イエローカード・レッドカードのあり／なしを選択します。方向ボタンで「ON（あり）」「OFF（なし）」のどちらかを選択してください。

⑫INJURY

試合中の選手のケガのあり／なしを選択します。方向ボタンで「ON（あり）」「OFF（なし）」のどちらかを選択してください。

⑬LOSS TIME

ロスタイムのあり／なしを選択します。方向ボタンで「ON（あり）」「OFF（なし）」のどちらかを選択してください。

⑭EXTRA TIME

延長戦に関する設定を行います。方向ボタンで「ON（延長戦あり）」「OFF（延長戦なし）」「VGOAL（VGOAL方式の延長戦あり）」のいずれかを選択してください。

⑮PK(SHOOT OUT)

同点のまま試合が終了した場合の、PK戦のあり／なしを選択します。方向ボタンで「ON（PK戦あり）」「OFF（PK戦なし）」のどちらかを選択してください。

⑯WEATHER

試合中の天候の状態を設定することができます。方向ボタンで、下記の3タイプの中からいずれかを選択してください。天候により、ボールのころがる距離が変化します。

●RANDOM
天候がランダムに設定されます。

●FINE
天候が常に晴れの状態となる設定です。

●RAIN
天候が常に雨の状態となる設定です。

⑰BACKUP UTILITY



オプション画面の設定を保存して、セーブデータの編集画面に切り替わります。ここでは、リーグ戦のセーブデータをパワーメモリー（別売）にコピーしたり、データの削除、並び替え等を行うことができます。

⑱ALL CLEAR

オプション画面の設定を、すべて初期状態に戻します。

⑱EXIT

オプション画面の設定を保存して、モードセレクト画面に戻ります。

※オプションのデータは本体RAMのみに保存され、カートリッジRAMには保存できません。なお、空き容量は3必要となります。

J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

試合画面の見方

試合中の画面には、選手やボールの他にも
さまざまな情報が表示されています。
ここでは、試合画面の見方を説明しましょう。

試合画面の見方

キックオフ後、試合画面に切り替わりゲームが進行します。この試合画面の見方を理解すれば、よりスムーズにプレイできるでしょう。右記の説明を参考にして、各情報を活用してください。なお、試合画面は各モードとも共通です。



マーカー
現在、プレイヤーが操作している選手が、数字で示されます。

操作選手
現在、プレイヤーが操作している選手の名前が表示されます。

レーダー
ボールと各選手の現在位置が表示されます。ラインの交差点がボールです。

操作選手の表示位置

操作選手の表示位置はプレイ人数によって異なり、2人以上でプレイするときは、右記のようになります。

1Pvs2P



1Pの操作選手が左側、2Pの操作選手が右側に表示。

1P+2Pvs3P



1P、2Pの操作選手が左側、3Pの操作選手が右側に表示。

1P+2Pvs3P+4P



1P、2Pの操作選手が左側に、3P、4Pの操作選手が右側に表示。

試合開始

ここでは、プレイヤーが試合中に行う数々のプレイの操作方法を紹介します。自クラブを勝利に導くためにも、確実な操作を身に付けましょう。

多彩なプレイの操作をマスターしよう

試合中のプレイは、大きく「攻撃時」「守備時」「ボールフリー時」「キーパー」の4タイプに分けることができます。ここでは、各タイプごとの操作方法を説明しましょう。

攻撃時の操作

味方がボールを持っているときの操作です。ドリブルで攻め上がり、各種のパスやフェイント、センタリングを織りまぜながら、相手のゴールにシュートする、というのが攻撃時の基本的な流れです。

シュート

Aボタンを押すとシュート。自陣内ではクリアキックになります。



サーチパス

Bボタンを押すと、向いている方向にいる味方にパスを出します。



スルーパス

Bボタンを2回押すと、スルーパスを出すことができます。



ロングパス

Cボタンを押すと、向いている方向にロングパスします。なお、位置によって、自動的にセンタリングになります。

センタリング

相手ゴール前付近の両サイドでCボタンを押すと、ゴール前の味方にセンタリングを上げます。

チップキック

Cボタンを2回押すと、選手の頭を越えるフワッとしたボールを蹴ることができます。



ヒールキック

進行方向の反対側を押し、振り向く前にBボタンを押すと後ろへボールを蹴り出します。

壁パス

Rボタンを押しながらBボタンを押すと、近くにいる味方を利用して壁パスを出すことができます。



ボールまたぎフェイント

ドリブル時に、進行方向の真横の方向を2回押すと、ボールをまたぐようにフェイントします。

ヒールリフト

ドリブル時、進行方向の反対側を押し、振り向く前に再び進行方向とBボタンを押すと後ろから頭上を越して手前にボールを出します。



コーチング
COACHING

Y、Zボタンで、操作選手以外の選手に指示を与えること（コーチング）ができます。攻撃時のコーチングは下記の2種類です。

プレス

Yボタンを押すとプレスします。操作選手以外の選手をボール付近に寄らせます。



オーバーラップ

Zボタンを押すとオーバーラップして、ディフェンダーが攻撃に参加します。



守備時の操作

相手がボールをキープしているときの操作です。向かってくる相手選手に対し、ボールに向かって滑り込むスライディングや、肩を当てるショルダーチャージ等を駆使して、積極的にボールを奪いましょう。ただし、チャージする位置によってはファウルを取られることがあります。

スライディング

ボールをキープしている相手選手の近くでAボタンを押すと、スライディングタックルをかけます。



パスカット

ボールをキープしている相手選手や、パスを出そうとしている選手の近くでBボタンを押すとパスカットします。



ショルダーチャージ

ボールをキープしている相手選手と並んで走っているときにBボタンを押すと、相手選手に向かって肩を入れてボールを取ろうとします。



コーチング
COACHING

Y、Zボタンの組み合わせで、攻撃時と同様にコーチングを行うことができます。守備時のコーチングは下記の3種類です。

プレス

Yボタンを押すとプレスします。操作選手以外の選手を、ボール付近に寄らせる効果があります。



オフサイドトラップ

Zボタンを押すとディフェンスラインが上がり、オフサイドトラップを行います。ただし、失敗する場合もあります。



マンツーマン

YとZボタンを同時に押すとマンツーマンでマークします。人数が足りない場合は、ボールに近い選手から順にマークします。



攻撃時・守備時共通の操作

攻撃時・守備時に共通する操作としては右記の3つがあります。いずれも、スムーズな試合進行のためには欠かせない基本的なプレイですので、ここでしっかりとマスターしておきましょう。

トラッピング

空中にボールがあるとき、落下地点に移動し、タイミングよくボールを受けることで素早くボールをキープします。

マーカーチェンジ

プレイヤーがボールをキープしていないときにRボタンを押すと、マーカーがボールに近い選手に切り替わります。

ダッシュ

マーカーのついた選手を操作しているときに、Lボタンを押すか、ドリブル中に進行方向にボタンを2回押すと選手がダッシュします。



ボールフリー時の操作

プレイヤー、相手のどちらもボールをキープしていないときの操作は右記の3種類です。いずれも、タイミングが重要なプレイです。

ダイレクトシュート

Aボタンを押すと、トラッピングせず、直接、ボールをシュートします。

ダイレクトパス

Bボタンを押すと、トラッピングせず、直接、ボールをパスします。

ダイレクトロングパス

Cボタンを押すと、トラッピングせず、直接、ボールをロングパスします。

危険なファウルに対する警告および退場

相手選手にショルダーチャージやスライディングタックルをかけると、まれにイエローカードやレッドカードが提示されます。1試合中にイエローカードを2枚、またはレッドカードを1枚もらうと退場となります。なお、イエローカードの累積が3枚になると次の試合は出場停止になり、2度めの退場からは2試合の出場停止になりますので注意しましょう。

ピッチ外にボールが出た場合

ピッチ上の選手が規定ラインを越えてボールを出すと、右記で説明する「スローイン」「ゴールキック」「コーナーキック」のいずれかのプレイになり、どれも方向と距離を任意に変えられます。
なお、右記の各プレイのリスタート前には、**「Lボタンで視点を変更」**することができます。

スローイン



まず、方向ボタンで投げる方向を指定しましょう。方向を指定したら、Bボタンを押すと近くに投げ、Cボタンを押すと遠くに投げます。

ゴールキック



まず、方向ボタンで蹴る方向を指定しましょう。方向を指定したら、Bボタンを押すと近くに蹴り、Cボタンを押すと遠くに蹴ります。

コーナーキック



方向ボタンで蹴る方向を指定した後、Aボタンを押すとゴールを直接狙うボール、Bボタンを押すとグラウンダー、Cボタンを押すと高い弾道のボールを蹴ります。

ファウルを受けた場合

ペナルティエリア内で相手選手がファウルをおかした場合は、ペナルティキック、また、ペナルティエリア外でのファウルではフリーキックが与えられます。

フリーキック

方向ボタンで蹴る方向を指定。Aボタンでゴールを直接狙い、Bボタンでパス、Cボタンでロングパスします。

ペナルティキック

方向ボタンでシュートする方向を指定し、Aボタンで、強いが精度の低いシュート、Bボタンで弱いが精度の高いシュートをします。

ポーズ時の操作



試合中にスタートボタンを押すとポーズ画面が表示されます。この画面に表示される10種類の項目を任意にカーソルで選択・実行することで、下記のような操作を行うことができます。

リプレイ



これまでの試合中のリプレイを見ることができます。ここでは、フィールドの回転や、拡大・縮小を自由に行えます。リプレイ中の操作方法は、下記の表を参照してください。

リプレイ画面時の操作

Aボタン	逆再生
Bボタン	順再生
Cボタン	コマ送り
X・Zボタン	フィールドの回転
L・Rボタン	フィールドの拡大・縮小

メンバーチェンジ

作戦画面に切り替わり、選手交代等を行うことができます。ただし、フィールド内にボールがあるときは、1度ゲームが中断するまで作戦画面には入れません。

レーダー

両クラブの選手やボールの位置を表すレーダー画面のON/OFFを設定します。

マーカーチェンジ

ポーズをかけたプレイヤーの、マーカーチェンジのオート/マニュアルを設定します。

ズーム

試合中のズームのサイズを設定します。方向ボタンの左右で「ノーマル」「拡大」「縮小」のいずれかを選択してください。

ビュー

試合中の視点の方向を設定することができます。方向ボタンで「◣（左斜め）」「◢（右斜め）」「▲（縦）」「▶（横）」のいずれかを選択してください。

サウンド

音楽の出力タイプを選択します。方向ボタンで「モノラル」か「ステレオ」を選んでください。

BGM（オプションでBGMを選択している時のみ変更可）

試合中のBGMを「なし」を含めた4タイプの中から選択することができます。方向ボタンの左右で好みのBGMを選択してください。

コントロールパッド

パッドの操作タイプを変更することができます。方向ボタンの左右で「TYPE1～3」「USER1～4」のいずれかを選択してください。

この試合をやめる

現在、行っている試合を終了してモードセレクト画面に戻ります。キャンセルする場合は「いいえ」を選択してください。

PK戦時の操作

キッカーの操作はペナルティキック時と同様で、方向ボタンでシュートの方向を決定し、Aボタンで、ボールコントロールよりも威力を重視した強力なシュートをします。なお、ボタンを押している長さで威力が変化します。また、Bボタンではボールコントロールを重視した低めのシュートをします。キーパーは、相手のシュートに合わせて方向ボタンを押すことでその方向にセービングします。

●PK戦時のキーパーの操作

方向ボタン左	画面の左方向に飛びます
方向ボタン右	画面の右方向に飛びます
方向ボタンを押さない	正面のボールに対応します

PK戦時の画面の見方

「PK戦」モードや、同点のまま試合が終了した場合のPK戦は、下のような迫力あるワイド画面で行われます。ここでは、PK戦時の画面の見方について説明しましょう。

❶取得ポイント数

各クラブの取得ゴール数です。GOALは○、NO GOALは×でそれぞれ表示されます。5人で勝負が決まらなかった場合はどちらかが1点リードするまで続きます。

❷マーカー

プレイヤーが操作する選手を表しています。

❸先攻側の選手名

先攻側のキッカーまたはキーパーの選手名です。

❹後攻側の選手名

後攻側のキッカーまたはキーパーの選手名です。



J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

試合終了

「ビクトリーゴール'96」では各モードごとに
試合終了後の操作方法が異なります。
ここではその操作方法と、延長戦での流れを説明します。

時間内に決着がつかなかった場合

90分間戦い続けても勝敗が決まらなかった場合は、Vゴール方式による延長戦となります。延長戦でも決着がつかなかった場合は、PK戦へと突入し、最終的に勝敗を決することになります。詳しくは、下記の説明を参照してください。

試合終了までの流れ



延長Vゴール方式

90分間で勝敗が決しない場合、15分ハーフの延長Vゴールに突入、どちらかのクラブが得点した時点で試合終了です。ここでも決着がつかない場合はPK戦となります。

PK戦

両クラブが5人ずつPKを行います。5人ずつ蹴っても勝敗がつかない場合は、どちらかが1点リードするまで続きます。操作方法と画面の見方についてはP28を参照してください。



※試合終了までの流れは、オプションの設定（EXTRA TIME/PK）により異なります。

試合終了後の流れ

各モードでは、試合が終了すると、試合結果画面が表示されます。この画面では、試合の詳細なデータを確認することができます。ただし、PK戦の試合結果画面では得点のみが表示されることになります。

試合結果画面の見方

試合結果画面には全部で4種類の項目があります。各項目の内容は、右記の説明のとおりです。



●ゲームステータス
両クラブのシュート数やファウル数などを始めとする、試合のデータです。

●得点
両クラブのスコアと、得点の内容および得点者に関する詳細なデータです。

●選手成績
クラブごとに、今回の試合における各選手の詳細なデータ（得点数、ファウル数等）を方向ボタンで見ることができます。

●EXIT
試合結果画面を終了して、次の画面に切り替わります。

エキシビション／PK戦

試合結果画面を終了すると、もう1回プレイするかを確認する画面になります。再戦するなら「はい」、クラブを変える場合は「クラブ セレクト」、試合環境を設定する場合は「ゲーム セットアップ」、モードを終了するなら「EXIT」をそれぞれ選択してCボタンを押して決定ください。

リーグ戦／Sリーグ

「リーグ戦」「Sリーグ」では、試合結果画面を終了すると、セーブ画面に切り替わります。「はい」「いいえ」のいずれかを選択、決定しましょう。次に、ゲームを続けるかを確認する画面が表示されますので、続行するなら「はい」を、モードを終了するなら「いいえ」を選択、決定してください。

カップ戦

トーナメント方式で行われるカップ戦では、試合に勝つと自クラブの旗がトーナメント表の1段上に表示され、次の試合を行うことになります。もし、負けてしまった場合は優勝クラブが表示され、ゲームオーバーです。

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

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



FAXで セガ ファックス クラブ

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

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

禁無断転載

お問い合わせ先

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)

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limited のものを使用しています。
FONTWORKS のフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limited の商標または登録商標です。

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

J.LEAGUE VICTORY GOAL '96™

J.LEAGUE
OFFICIALLY
LICENSED
PRODUCTS

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

GS-9048 672-3045

株式会社 セガ・エンタープライゼス