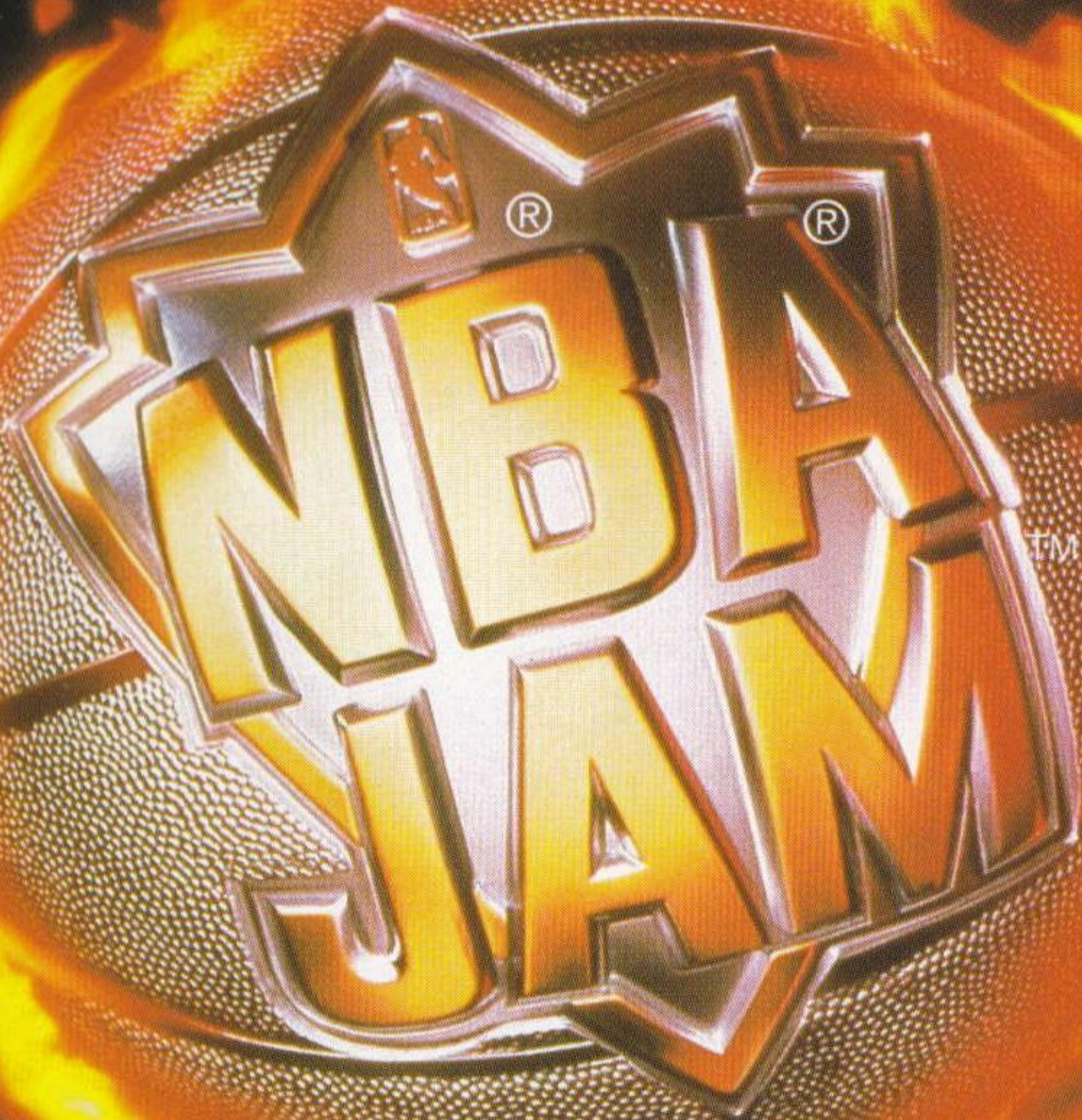


取扱説明書

OFFICIAL  
NBA  
LICENSED  
PRODUCT®



T.E.™  
TOURNAMENT EDITION

NBA® ジャム™  
トーナメントエディション

MIDWAY®

SUPER  
32X™

AKkaim®

注意

次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください  
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください

- ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時はゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。
- ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。
- 過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

このたびは、(株)アクレイムジャパンのスーパー32X用ゲームソフト「NBA®ジャム™トーナメントエディション」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でプレイをお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、ご面倒ですが、下記住所宛て、書面にてお送りください。なお、お送りの際は、住所、氏名(保護者)、電話番号と、お子様の名前、年令も必ずお知らせください。

株式会社アクレイムジャパン

〒144 東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

# CONTENTS

ゴール<sup>めざ</sup>目指して突っ<sup>つ</sup>走れ<sup>はし</sup>！

1

ゲームの<sup>はじ</sup>始め方<sup>かた</sup>

2

オプション<sup>せんたく</sup>選択

5

SPECIAL FEATURES (スペシャル<sup>きのう</sup>機能)

6

JAM™のルール！

9

<sup>せんしゅこうたい</sup>選手交代

10

JAM™の<sup>そうさほうほう</sup>操作方法

11

クイックチャート (キー<sup>そうさはやみひょう</sup>操作早見表)

15

WHAM IT, SLAM IT, JAM™ IT!

17

スーパースター<sup>しょうかい</sup>の紹介

19

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software ©1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ®&© 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

JAM™  
TOURNAMENT EDITION™

# ゴール<sup>めざ</sup>目指して突<sup>つ</sup>っ走<sup>ばし</sup>れ！

ルーズボールをカットして、敵<sup>てき</sup>のゴールにボールをたたき<sup>こ</sup>込め！NBA<sup>®</sup>ジャム<sup>™</sup>トーナメントエディションは、超<sup>ちょう</sup>ド派<sup>は</sup>手で迫<sup>はくりよく</sup>力のあるスーパーバスケットアクションゲームの第<sup>だい</sup>2<sup>だん</sup>弾だ！

スコッティ・ピッペン、パトリック・ユーイング、ドミニク・ウィルキンス、アキーム・オラジュワン、クリス・ミューリン、カール・マローンなど、コート<sup>さわ</sup>を騒<sup>さわ</sup>がすスーパースターと一緒<sup>いっしょ</sup>に暴<sup>あば</sup>れ回<sup>まわ</sup>ることができるゾ！さあ、キミの熱<sup>あつ</sup>いプレーで世界<sup>せかい</sup>最<sup>さい</sup>高<sup>こう</sup>の試<sup>し</sup>合<sup>あい</sup>にするんだ！

ロケッツ、ブレイザーズ、マジック、ヒート、ホークス、ホーネッツなどなどNBA<sup>®</sup>の27チームすべてが君<sup>きみ</sup>の手<sup>て</sup>足<sup>あし</sup>となってプレーすることができる！

練習<sup>れんしゅう</sup>モードでハードな訓練<sup>くんれん</sup>を重<sup>かさ</sup>ね、タフな試合<sup>しあい</sup>に備<sup>そな</sup>えるんだ！スラムダンクとターボチャージで相手<sup>あいて</sup>ゴールにたたき<sup>こ</sup>込め！逆<sup>ぎゃく</sup>サイドからのスリーポイントシュートもOK！相手<sup>あいて</sup>ゴールまでイッキに走<sup>はし</sup>り込<sup>こ</sup>むのもGOOD！バスケットのことはよく知<sup>し</sup>らなくてもダイジョウブ！NBA<sup>®</sup>ジャム<sup>™</sup>トーナメントエディションでエキサイティング<sup>あた</sup>な新<sup>せ</sup>しい世界<sup>せかい</sup>をキミも体<sup>たい</sup>感<sup>かん</sup>しよう！

# ゲームの始め方

- 1 スーパー32Xを対応機種に正しくセットし対応機種  
本体の電源スイッチがオフになっていることを確認し  
てください。
- 2 NBA<sup>®</sup>ジャム<sup>™</sup>トーナメントエディションのゲームカ  
ートリッジをスーパー32Xに装着してください。3人  
または4人で遊ぶときは、ここでセガタップ(別売)を  
取扱説明書に従って使用してください。
- 3 対応機種本体の電源スイッチをオンにしてください。
- 4 画面にNBA<sup>®</sup>ジャム<sup>™</sup>トーナメントエディションのタ  
イトル画面が表示されたら、スタートボタンを押して  
ください。そして次に説明するモードの選択をおこな  
ってください。

**注意!** カートリッジを抜き差しする場合は、必ず本体の電源  
スイッチをオフにしてからおこなってください。

●HEAD TO HEAD (ヘッド・トゥ・ヘッド) は、コン  
ピュータもしくは友達と対戦するモードです。コントロー  
ルパッド1を操作しているプレイヤーは1になりますが、  
コントロールパッド2を操作しているプレイヤーは3にな  
ります。

●TEAM GAME (チームゲーム) は、2人で遊ぶ場合の  
モードです。あなたと友達がチームになって、コンピュ  
ータと対戦します! このときコントロールパッド1がプレイ  
ヤー1に、コントロールパッド2がプレイヤー2に割り当  
てられます。

●PRACTICE (練習) は、ヘッド・トゥ・ヘッドモード  
やチームゲームモードを始める前に、パスやシュートを  
何度も繰り返し練習することができます! 練習モードで

も、プレイヤーとコンピュータでチームを作ることができますし、友達とチームを作ることができます。練習モードを利用すると、NBA®の最強メンバーと対戦する前に、スーパーダンクをマスターすることができます！

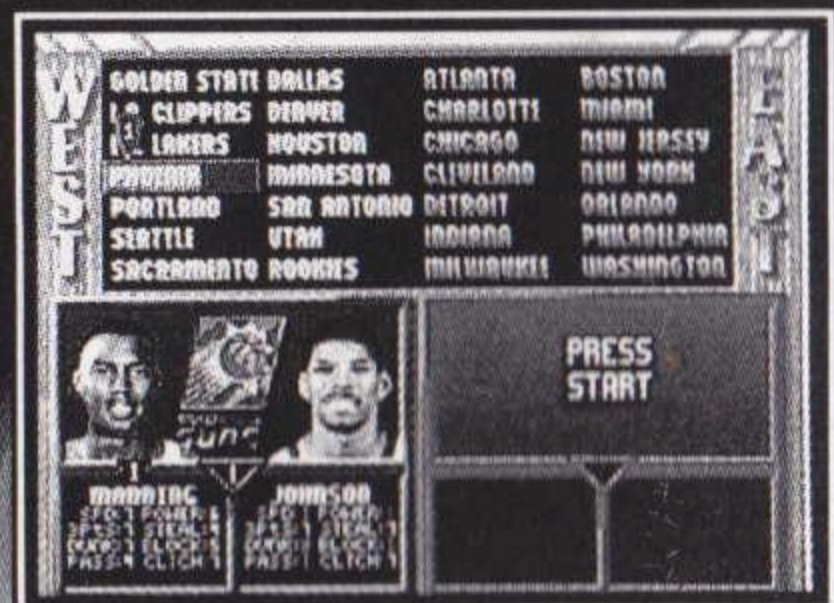
●OPTIONS (オプション) は、自分の技術や好みに合わせてゲームの設定を変更することができるモードです。

(このモードについての詳細は6ページの「オプション選択」を参照してください。)

※4人でゲームをする時にはセガタップ(別売)を使用してください。操作したいプレイヤーに対応するコントロールパッド番号を指定します。そのあとゲームに参加するすべてのプレイヤーは、それぞれのコントロールパッドでスタートボタンを押してください。

5.あなたの記録にイニシャルを入れるかどうか指定しなければなりません。コントロールパッドのA、B、Cボタンまたはスタートボタンで選択してください。この決定はほかのプレイヤーにも関係します。つまり「NO」を選択すると、どのプレイヤーもイニシャルを入力することはできません。「YES」を選択した場合は、各プレイヤーはイニシャルを入力することになります。方向ボタンとA、B、Cボタンを使い、イニシャルを入れてください。ここで入力したイニシャルがメモリーされている場合は、そのイニシャルの記録がすぐに呼び出されます。

NBA®ジャム™トーナメントエディションの各プレイヤーの成績、ランキング、勝率などが保存されます！



6.次はチームと選手を選択しなければなりません。方向ボタンを使って、好きなチームにカーソルを合わせます。カーソルを合わせたら、A、B、Cボタンを使って選択できる選手の組み合わせをスクロールし、スタートボタンを押して選択します。2人のプレイヤーが同じチームを選択することもできます。各チームごとに3人以上のNBA®選手が登録されており、その中から2人の選手を選択することができます。NBA®ジャム™トーナメントエディションでは、27のNBA®チームの他に、NBA®の新人ばかりを集めたルーキーチームを用意しています。ルーキーチームの試合は、シーズン中の記録にはなりません。NBA®の各選手はそれぞれの能力に応じて、8つの項目について0から9までのレベルで評価されています。8つの項目は次のとおりです。

スピード  
スリーポイント  
ダンク  
パス

	
<b>MANNING</b> SPD: 7 POWER: 6 3PTS: 7 STEAL: 4 DUNK: 7 BLOCK: 5 PASS: 4 CLTCH: 7	<b>JOHNSON</b> SPD: 1 POWER: 7 3PTS: 1 STEAL: 1 DUNK: 3 BLOCK: 7 PASS: 1 CLTCH: 7

パワー  
スティール  
ブロック  
クラッチ

Speed (スピード) : 俊敏性能力。

3 Pt (スリーポイント) : スリーポイントシュートの能力。

Dunk (ダンク) : ダンクシュートの能力。

Pass (パス) : パスの正確さ。

Power (パワー) : 相手を押し倒す力とケガに耐える能力。

Steal (スティール) : 相手からボールを奪う能力。

Block (ブロック) : シュートボールに触ることによってゴールを阻止する能力。

Clutch (クラッチ) : ゲーム終了10秒前にスーパープレーをおこなえる能力。

## オプション選択

オプションの画面では、さまざまな設定をおこなって使用の変更をすることができます。変更したいときはスタートボタンを押して確定します。

●TIMAR SPEED (タイマースピード) : 試合時間の進む早さを、1 (大変遅い) から5 (大変早い) の5段階から選択することができます。

●DRONE DIFFICULTY (難易度) : コンピュータと対戦するとき、相手のチームの強さを1 (とても易しい) から5 (とても強い) の5段階から選択することができます。

●TAG MODE (タグモード) : 1人でプレイしているか、ヘッド・トゥ・ヘッドモードで友達と対戦しているときに、仲間の選手の操作方法を選択するモードです。モードがオフの場合、コントロールパッドで動きを操作できるのは特定の一選手だけですが、モードをONにすると、常に自分のチームのボールを持っている方の選手の動きを操作することができます。つまりパスされたボールを仲間の選手が受け取った瞬間、コントロールパッドの操作対象の選手がボールを受けた選手に変わることになります。

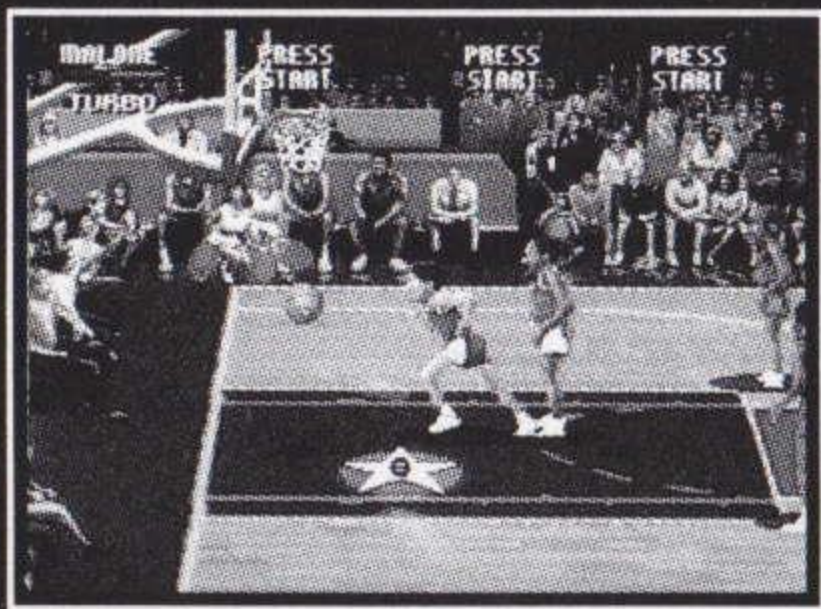
●COMPUTER ASSISTANCE (コンピュータのアシスト) : ONとOFFで設定します。ONにした場合、チームが大差をつけられている場合、コンピュータが自動的に働きゲームが接戦になるようにします。



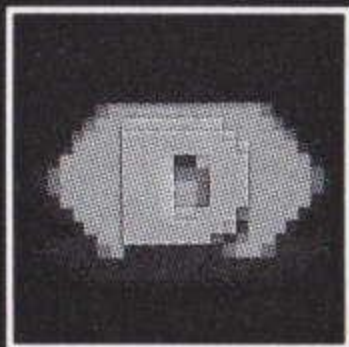


プレイヤーがホットスポットに入ると、音が鳴り、スポットの色が変わります。

5. POWER-UP ICONCS (パワーアップアイコン) : アイコンは画面上にランダムに現れます。これらのアイコンを取ると次のようなパワーがアップします。



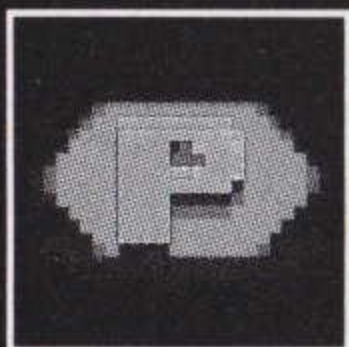
[3] スリーポイントシュート能力が高くなる。<sup>のうりよく たか</sup>



[D] コート上<sup>じょう</sup>のどこからでもダンクシュートがおこなえる。



[S] プレイヤーの<sup>せんたいてき</sup>全体的なスピードがあがる。



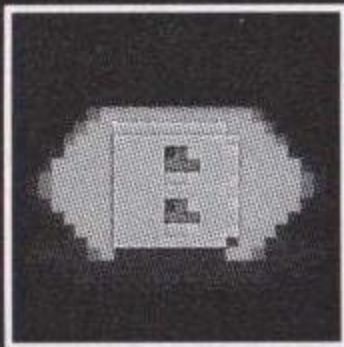
[P] プレイヤーの<sup>のうりよく たか</sup>プッシュ能力が高くなる。



[T] 無限のターボが一時的に使える。



[F] プレイヤーが「ファイヤー状態」となり  
ファイヤーボールシュートが使える。



[B] このアイコンを取ったプレイヤー以外の  
コート上のプレイヤーをすべて転ばせること  
ができる。

6. JUICE MODE (ジュースモード) : すべてのプレイヤーの全体的なスピードが1から4までのレベルで設定できます。

注意：ホットスポットやパワーアップアイコンを使った試合は、シーズン中の記録には入りません。

オプションを変更したときは、スタートボタンを押して確定します。

第1クォーター、第3クォーターが終わったら、試合を有利にするために、コーチングアドバイスが受けられます！

第2クォーターが終わったら、前半のプレイについて、プレイヤーの分析が行われます。

### COACHING TIPS

CLUTCH ATTRIBUTE.

THE GREATER A PLAYERS CLUTCH RATING THE MORE CHANCE THAT HE WILL MAKE A GREAT PLAY IN THE LAST TEN SECONDS OF ANY QUARTER.

# JAM™ のルール!

1. NBA®ジャム™ トーナメントエディションの試合はすべて1クォーター3分の4クォーター制でおこなわれます。試合はティップオフで始まり、2人のプレイヤーがジャンプしてボールを奪い合います。第2クォーター、第4クォーターの始めには、ホームチーム(チーム2)がボールを持ち、第3クォーターの始めはビジター(チーム1)がボールを持ちます。これは、ティップオフでボールを取るのが誰であっても、また前のクォーターの終了時にボールを持っていたのが誰であっても変わりません。ホームチームは画面の右側のゴールを守り、左側の相手チームのゴールで点を奪います。



2. 試合は、4クォーターが終了した時点で、相手チームより得点が多い方が勝ちです。得点はスリーポイントラインの内側からのシュートは2点、外側からでは3点になります。



ポジション  
ひょうじ  
表示

スリー  
ポイント  
ライン

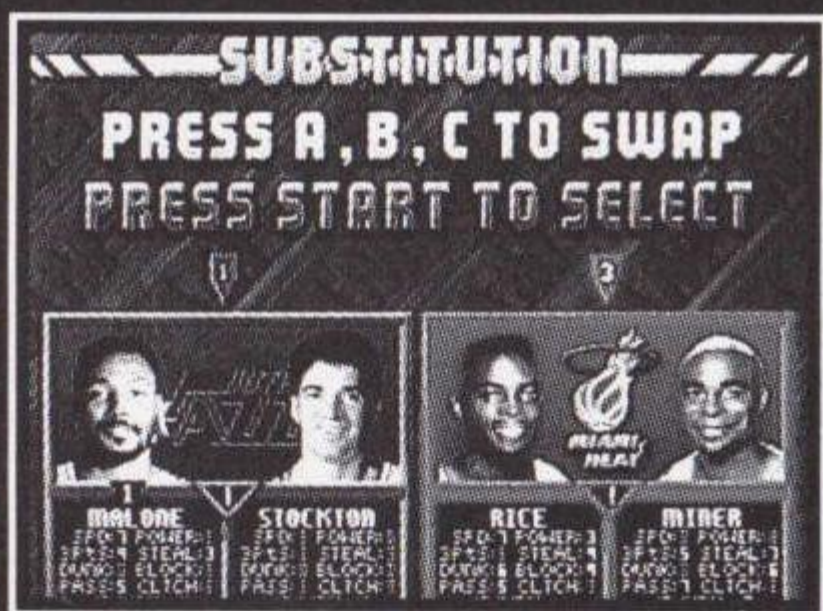
3. ディフェンスのプレイヤーはシュートをブロックすることができますが、ゴールに向かって落ちてくるボールに触った場合、反則となりそのシュートが決まっても決まらなくても得点が与えられます。しかしボールがいったんリングに当たった場合は、オフェンス、ディフェンスを問わずどのプレイヤーもそのボールに触ることができます。

4.プレイヤーがボールを持っているときは、オレンジ色のバスケットボール型のインジケーターが、そのプレイヤーの名のうしろに表示されます。ボールが空中にあるとき、またはたたき落とされたときは、インジケーターには表示されません。

5.プレイヤーがスリーポイントシュートを決めると、そのプレイヤーは「ファイヤー状態」になります！「ファイヤー状態」の間、そのプレイヤーはターボが無限になり、シュートの成功率が高くなります。「ファイヤー状態」のプレイヤーが4回得点するか、相手チームが得点するまで「ファイヤー状態」は続きます。「ファイヤー状態」のプレイヤーがボールを触るとそのボールも燃えて、シュートすると煙を出します！「ファイヤー状態」のプレイヤーは一度に1人だけです。

6.NBA®ジャム™トーナメントエディションでは、プッシング等のファウルが一切ありません。そのため思い切った激しいプレイが可能です。もちろん退場者もありません！

## せんしゅこうたい 選手交代



NBA®JAM™トーナメントエディションでは、第1、第2、第3の各クォーターのあと、選手を交代させることができます。A、B、Cボタンを押して、選手の組み合わせを変更します。希望する選手が画面に

表示されたら、スタートボタンを押して、次のクォーターを開始させます。

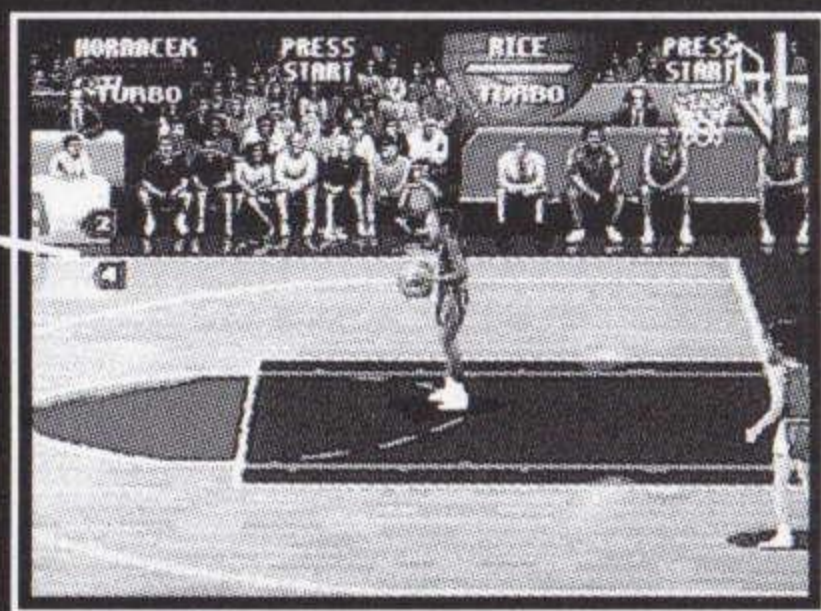
ちゅうい  
[注意：1シーズン<sup>とお</sup>通して27のすべてのNBA<sup>®</sup>チームに  
しょうり  
勝利すると、チームによっては、選手<sup>せんしゅ</sup>リストが拡張<sup>かくちょう</sup>されて、  
あら  
新しい選手<sup>せんしゅ</sup>を選<sup>えら</sup>べるようになります。]

Injury(ケガ)：これは選手<sup>せんしゅ</sup>の健康<sup>けんこう</sup>についての評価<sup>ひょうか</sup>で、  
せんしゅ しあいちゅう  
選手が試合中にケガを重<sup>かさ</sup>ねていくにつれてレベルが上<sup>あ</sup>がり  
ます。ケガをした選手<sup>せんしゅ</sup>はあらゆる面<sup>めん</sup>で能力<sup>のうりょく</sup>が落<sup>お</sup>ちてくるの  
で、ケガをした選手<sup>せんしゅ</sup>は元<sup>げん</sup>気な選手<sup>き</sup>と交<sup>せんしゅ</sup>代<sup>こう</sup>させます。1クオ  
ーターの間、試合<sup>あいだ</sup>から外<sup>しあい</sup>せば選手<sup>はず</sup>の健康<sup>せんしゅ</sup>は回<sup>けんこう</sup>復<sup>かい</sup>します。

## そうさほうほう JAM<sup>TM</sup>の操作方法

ほうこう  
方向<sup>ほうこう</sup>ボタン：プレイヤーをコート上<sup>じょう</sup>で動<sup>うご</sup>かします。画面<sup>がめん</sup>  
そと  
の外にいるプレイヤーは、そのプレイヤーの番<sup>ばん</sup>号<sup>ごう</sup>と色<sup>いろ</sup>の  
ついた矢<sup>や</sup>印<sup>じるし</sup>で位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>が表<sup>ひょう</sup>示<sup>じ</sup>されます。矢<sup>や</sup>印<sup>じるし</sup>の高<sup>たか</sup>さは画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>上<sup>じょう</sup>  
におけるプレイヤーの上下<sup>じょうげい</sup>位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>をあらわし矢<sup>や</sup>印<sup>じるし</sup>の長<sup>なが</sup>さは、  
そのプレイヤーが画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>からどの程<sup>てい</sup>度<sup>ど</sup>離<sup>はな</sup>れているかを示<sup>しめ</sup>  
ています。

やじるし  
矢印



しゅーと／ぶろっく  
シュート／ブロック：自<sup>じ</sup>分<sup>ぶん</sup>のチー<sup>ち</sup>ム<sup>む</sup>がボ<sup>ぼ</sup>ール<sup>る</sup>を持<sup>も</sup>っ<sup>も</sup>てい<sup>い</sup>  
るとき、シュート／ブ<sup>お</sup>ロック<sup>ろ</sup>ボ<sup>お</sup>タン<sup>ん</sup>を押<sup>お</sup>してシュートするこ  
とができます。1人<sup>ひとり</sup>でプレイしている場<sup>ば</sup>合<sup>あい</sup>は、コンピ<sup>こ</sup>ンピ<sup>こ</sup>ー<sup>こ</sup>ー  
のチー<sup>ち</sup>ム<sup>む</sup>メ<sup>め</sup>イト<sup>いと</sup>もシュートをし<sup>し</sup>ま<sup>ま</sup>す。) ボタン<sup>はな</sup>を離<sup>はな</sup>すこと  
により、プレイ<sup>はな</sup>ヤーもボ<sup>はな</sup>ール<sup>る</sup>を離<sup>はな</sup>します。ジャンプして、  
そのジャンプの一番<sup>いちばん</sup>高<sup>たか</sup>い位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>でボ<sup>ぼ</sup>ール<sup>る</sup>を離<sup>はな</sup>すと、シュー



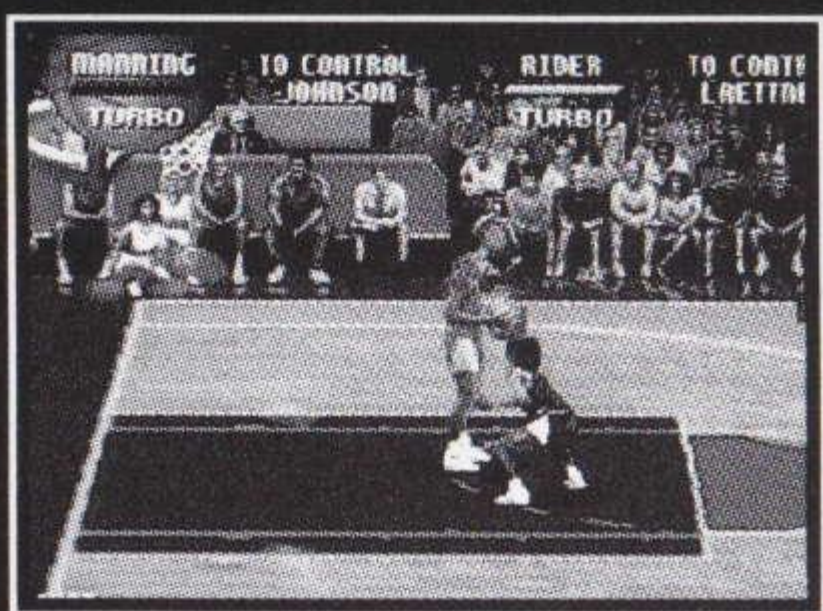
トの精度は高くなりますが、  
 ボールを離すときに素早く離  
 したり、ゆっくり離したりす  
 ることによって、ディフェン  
 ダーがボールをブロックした  
 り、スティールしたりするの  
 を防ぐことができます。素早  
 くシュート／ブロックボタンを  
 連打すると、ヘッドフェイク  
 をおこなって、フェイントで  
 ディフェンスを引っ掛けるこ

とができますが、ドリブルも止まるので、動き始める前に  
 パスかシュートをしなければなりません！

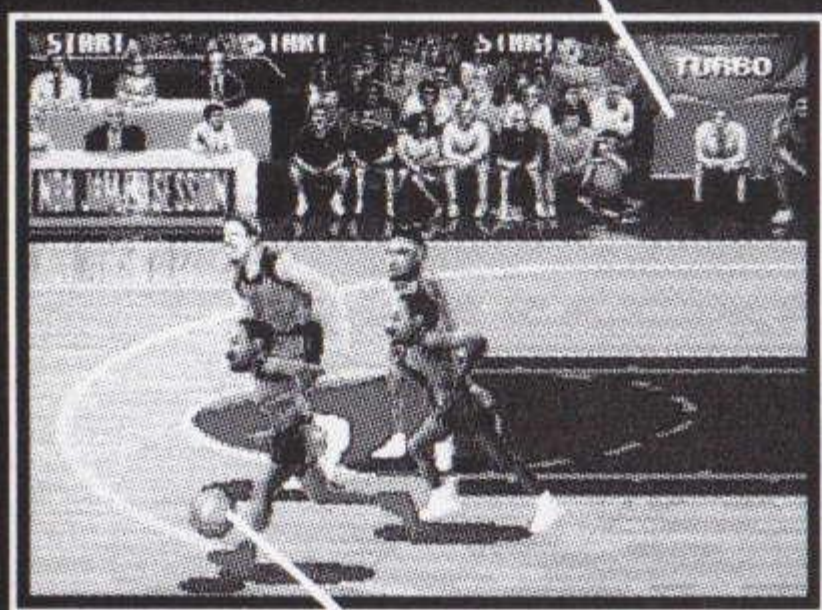
チームがボールを持っていないときは、シュート／ブロッ  
 クボタンでプレイヤーをジャンプさせ、シュートなどをブ  
 ロックさせることができます。シュートを止めるにはタイ  
 ミングが決定的な要因になります。ディフェンダーのジャン  
 プのタイミングが早すぎれば、シュートするプレイヤー  
 はディフェンダーが降りてくるのを待ってからシュートす  
 れば良く、ジャンプが遅すぎるときは、ディフェンダーの  
 頭上を越えてシュートされます！ディフェンスプレイヤー  
 がボールに触れたときはいつでも、ボールが白くフラッシ  
 ュします。



パス／スティール：自分のチ  
 ームがボールを持っているとき、  
 パス／スティールボタンでチーム  
 メートにボールをパスすることが  
 できます。(1人でプレイしている  
 場合は、コンピュータのチームメ



## ターボメーター



## ターボ状態のプレイヤー

ターボパワーはボタンを離すと回復します。ターボ状態のプレイヤーは色つきの靴で見分けられます！プレイヤーが「ファイヤー状態」のとき、火が消えるまで無限ターボが使えますが、ターボを使うためにはボタンをずっと押し続けなければなりません！

ターボボタンを素早く連打すると、プレイヤーはボールをつかんでひじを振り回します。これによりディフェンダーを蹴散らし、きれいなシュートを決めることができます。



イトもパスをします。) チームがボールを持っていないとき、このボタンを連打すると、ボールをスティールするか、または相手プレイヤーの持つボールを叩き落とそうとします。

**ターボ：**ターボボタンを押すと、ディフェンス、オフェンスを問わず、プレイヤーは通常より速く走ることができ、ディフェンダーのそばを走り抜けたり、シュートの前に入ってブロックしたりすることができます。ターボパワーの量はプレイヤー名の下でメーターで表示されます。

**ターボ+シュート/ブロック：**プレイヤーがゴールの近くでボールを持っているときに、この2つのボタンを押すと、プレイヤーは密集を分けてスラムダンクをおこないます。(1人で



プレイしている場合は、コンピュータのチームメイトもスラムダンクをおこないます。) またさまざまな要因によって、アクロバット技「ウルトラジャム」をおこなうこともできます。

チームがボールを持っていないときにこの2つのボタンをお押しすると、プレイヤーはスーパーブロックをするために、通常より高くジャンプすることができます!

**ターボ+パス/スティール**: この2つのボタンをお押しすると、ボールを持っているプレイヤーは速くて正確なパスをおこなうことができます。通常の場合ビハインドパスやパウンスパスなどの形をとります。

チームがボールを持っていないときにこの2つのボタンをお押しすると、プレイヤーは相手プレイヤーを押し、相手プレイヤーをフロアに倒します。また相手プレイヤーをスタンドに叩きこむことさえありま

す。味方のプレイヤーを倒すこともあるので注意しましょう! ディフェンスでは、相手を押し倒すことは、ボールをスティールしたり、リバウンドを落としたり、「イージージャム」を妨害したりする上で有効な手段になります。オフェンスでは、相手プレイヤーを押し倒すことにより、ディフェンスのプレイヤーをどかしてチームメイトにきれいなシュートをさせることができます。

**スタート**: スタートボタンで試合を中断したり、再開したりすることができます。



# オフense<sup>そうさ</sup>操作

プレイヤーがボールを持っている<sup>も</sup>時の<sup>とき</sup>操作方法<sup>そうさほうほう</sup>  
 (かっこ内<sup>ない</sup>はデフォルト<sup>せってい</sup>設定)

	ボタンを れんだ 連打	ボタンを お 押す	ボタン+ ターボ
シュート/ ブロック (Aボタン)	ヘッド フェイク	ジャンプ シュート	ダンク シュート
パス/ スティール (Cボタン)	パス	パス	スーパー パス
ターボ (Bボタン)	ひじを ふ まわ 振り回す	はや 速く はし 走る	

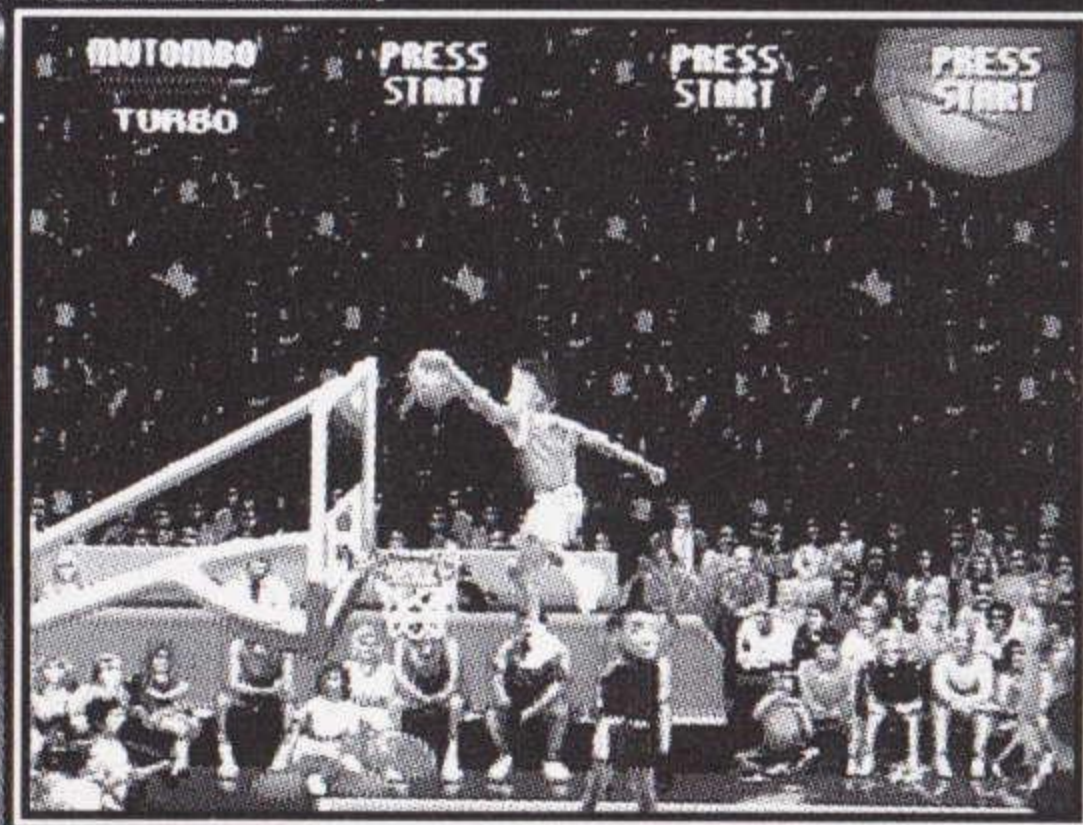
# ディフェンス操作 そうさ

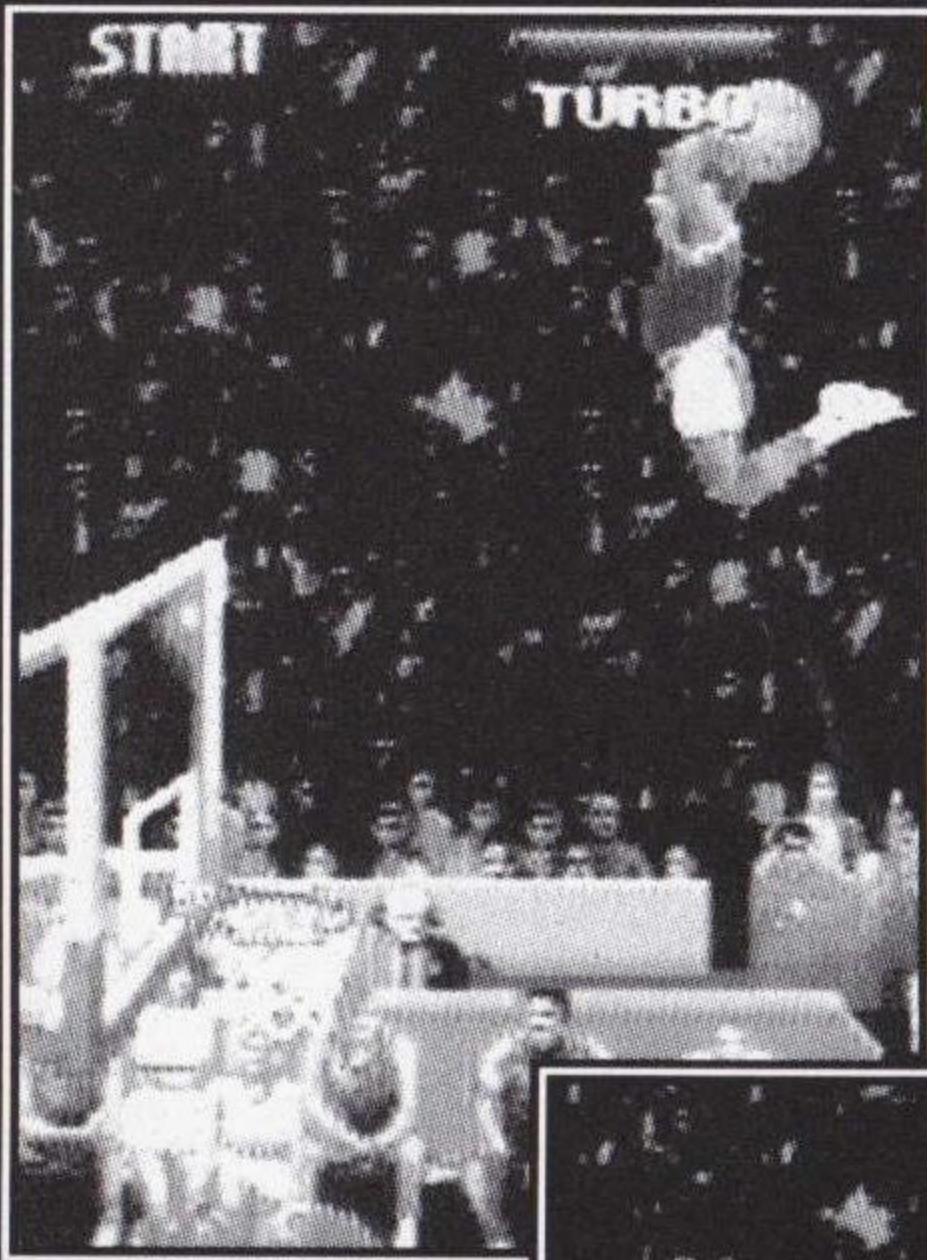
プレイヤーがボールを持っていない時の操作方法 も とき そうさほうほう  
 (かっこ内はデフォルト設定) ない せってい

	ボタンを <small>れんだ</small> 連打	ボタンを <small>お</small> 押す	ボタン+ ターボ
シュート/ ブロック (Aボタン)	ブロック	ブロック	スーパー ブロック
パス/ スティール (Cボタン)	スティール	スティール	<small>あいて</small> 相手を <small>たお</small> 押し倒す
ターボ (Bボタン)		<small>はや</small> 速く走る <small>はし</small>	⑥

# WHAM IT, SLAM IT, JAM™ IT!

NBA®のスーパースターたちの華麗でド迫力のスーパープレーだ！さあ！キミも練習を積み重ね、これらの技を繰り出してくれ！





TM

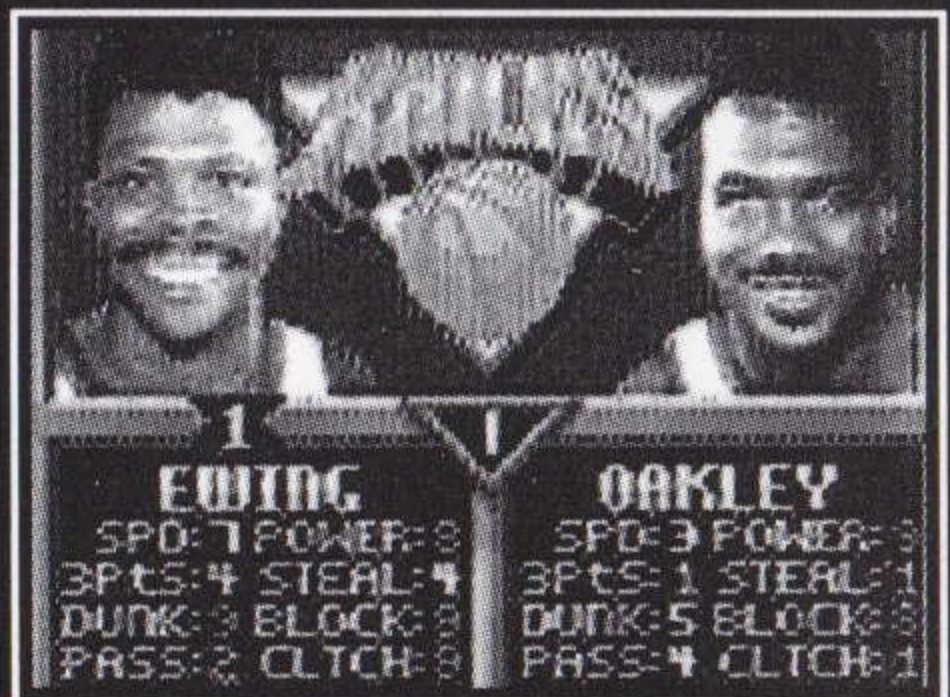
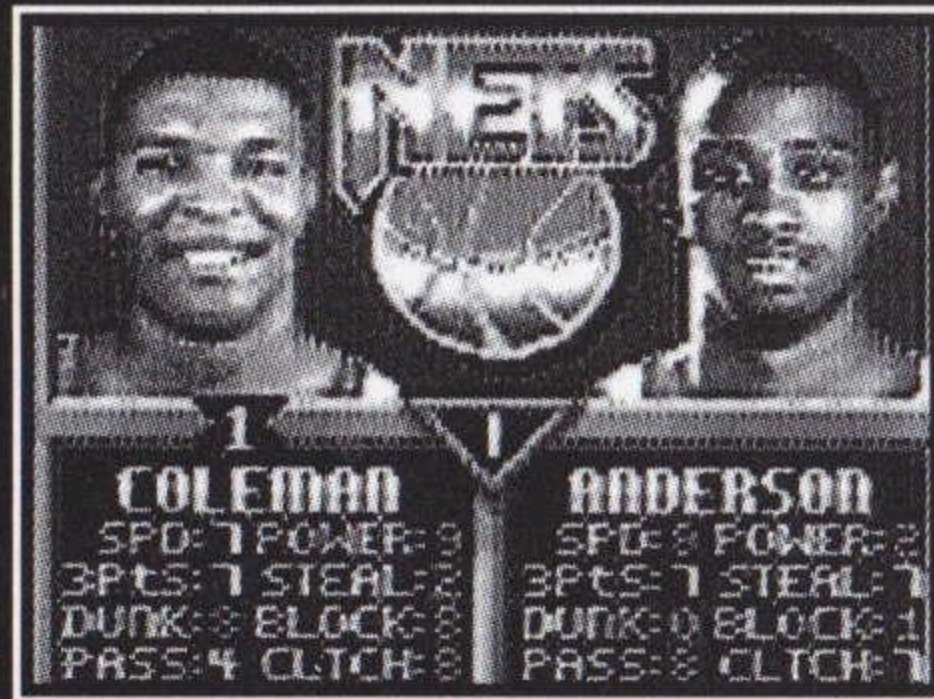
# TURBO

TOURNAMENT EDITION™

# しょうかい スーパースターの紹介

NBA®27チームからすばらしいスーパースターを集めて、8つの能力分野<sup>のうりよくぶんや</sup>について0から9までのレベルでランク付け<sup>す</sup>しています！

EASTERN CONFERENCE  
ATLANTIC DIVISION



TM

1	1
<b>WEBBER</b>	<b>CHEANEY</b>
SPD: 4	SPD: 4
POWER: 3	POWER: 3
3PTS: 4	3PTS: 3
STEAL: 3	STEAL: 1
DUNK: 1	DUNK: 3
BLOCK: 1	BLOCK: 4
PASS: 1	PASS: 5
CLTCH: 5	CLTCH: 1

3	1
<b>BRADLEY</b>	<b>WEATHERSPON</b>
SPD: 3	SPD: 5
POWER: 5	POWER: 1
3PTS: 3	3PTS: 6
STEAL: 3	STEAL: 3
DUNK: 1	DUNK: 6
BLOCK: 1	BLOCK: 1
PASS: 6	PASS: 1
CLTCH: 1	CLTCH: 4

1	1
<b>HARDAWAY</b>	<b>GRANT</b>
SPD: 3	SPD: 6
POWER: 1	POWER: 1
3PTS: 1	3PTS: 1
STEAL: 1	STEAL: 1
DUNK: 3	DUNK: 1
BLOCK: 4	BLOCK: 1
PASS: 1	PASS: 1
CLTCH: 5	CLTCH: 1

3	1
<b>RICE</b>	<b>MINER</b>
SPD: 1	SPD: 1
POWER: 3	POWER: 1
3PTS: 1	3PTS: 5
STEAL: 4	STEAL: 1
DUNK: 6	DUNK: 1
BLOCK: 4	BLOCK: 6
PASS: 6	PASS: 1
CLTCH: 1	CLTCH: 1


**EASTERN CONFERENCE  
CENTRAL DIVISION**

3	1
<b>MILLER</b>	<b>SMITS</b>
SPD: 7 POWER: 4	SPD: 7 POWER: 4
3PTS: 1 STEAL: 5	3PTS: 1 STEAL: 5
DUNK: 5 BLOCK: 4	DUNK: 4 BLOCK: 3
PASS: 6 CLTCH: 1	PASS: 3 CLTCH: 6

1	1
<b>DUMARS</b>	<b>MILLS</b>
SPD: 1 POWER: 3	SPD: 7 POWER: 6
3PTS: 1 STEAL: 4	3PTS: 6 STEAL: 5
DUNK: 1 BLOCK: 1	DUNK: 6 BLOCK: 7
PASS: 5 CLTCH: 1	PASS: 5 CLTCH: 5


3	1
<b>PRICE</b>	<b>DAUGHERTY</b>
SPD: 1 POWER: 1	SPD: 7 POWER: 6
3PTS: 1 STEAL: 1	3PTS: 3 STEAL: 3
DUNK: 1 BLOCK: 1	DUNK: 1 BLOCK: 7
PASS: 1 CLTCH: 1	PASS: 4 CLTCH: 6






**BUCKS**

1		1
<b>BAKER</b>		<b>DAY</b>
SPD: 7 POWER: 4		SPD: 6 POWER: 4
3PTS: 4 STEAL: 1		3PTS: 4 STEAL: 1
DUNK: 7 BLOCK: 1		DUNK: 5 BLOCK: 1
PASS: 1 CLTCH: 1		PASS: 6 CLTCH: 1




3		1
<b>MOURNING</b>		<b>JOHNSON</b>
SPD: 7 POWER: 4		SPD: 7 POWER: 4
3PTS: 5 STEAL: 4		3PTS: 5 STEAL: 4
DUNK: 1 BLOCK: 1		DUNK: 1 BLOCK: 1
PASS: 5 CLTCH: 1		PASS: 3 CLTCH: 1



**MIAMI HEAT**

1		1
<b>BLAYLOCK</b>		<b>SMITH</b>
SPD: 7 POWER: 5		SPD: 7 POWER: 5
3PTS: 5 STEAL: 1		3PTS: 6 STEAL: 7
DUNK: 3 BLOCK: 4		DUNK: 1 BLOCK: 6
PASS: 7 CLTCH: 7		PASS: 7 CLTCH: 1



**CHICAGO BULLS**


1		1
<b>PIPPER</b>		<b>ARMSTRONG</b>
SPD: 7 POWER: 3		SPD: 7 POWER: 4
3PTS: 6 STEAL: 1		3PTS: 1 STEAL: 4
DUNK: 1 BLOCK: 5		DUNK: 1 BLOCK: 1
PASS: 7 CLTCH: 1		PASS: 6 CLTCH: 1

TM

# 2000


TOURNAMENT EDITION™

**WESTERN CONFERENCE  
MIDWEST DIVISION**




3 1

<b>MALONE</b>	<b>STOCKTON</b>
SPD: 7 POWER: 3	SPD: 1 POWER: 3
3PTS: 4 STEAL: 3	3PTS: 1 STEAL: 1
DUNK: 1 BLOCK: 1	DUNK: 1 BLOCK: 1
PASS: 5 CLTCH: 1	PASS: 1 CLTCH: 1



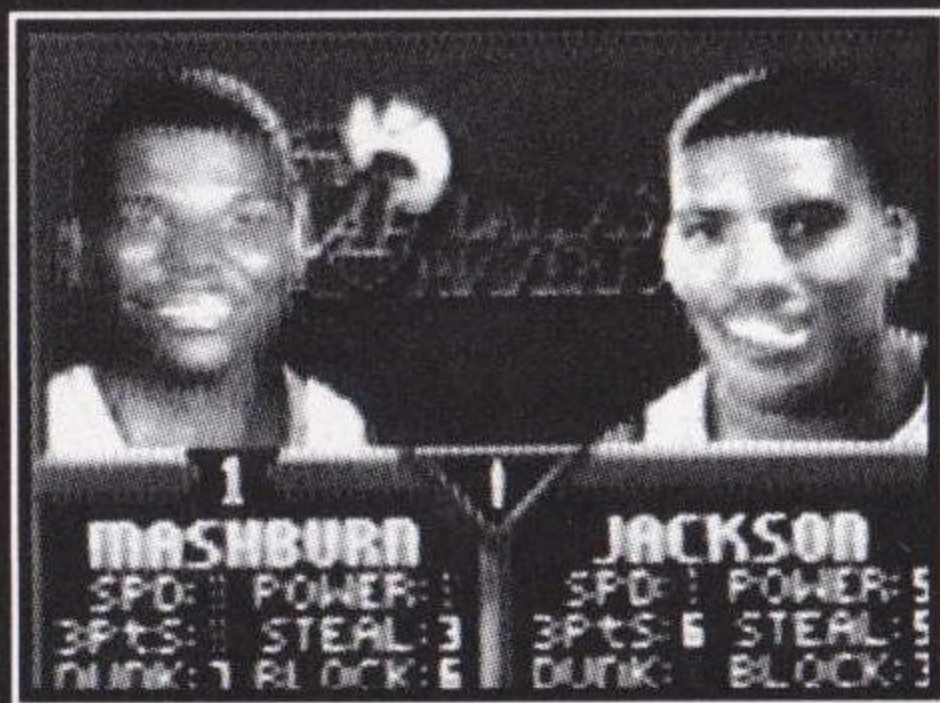
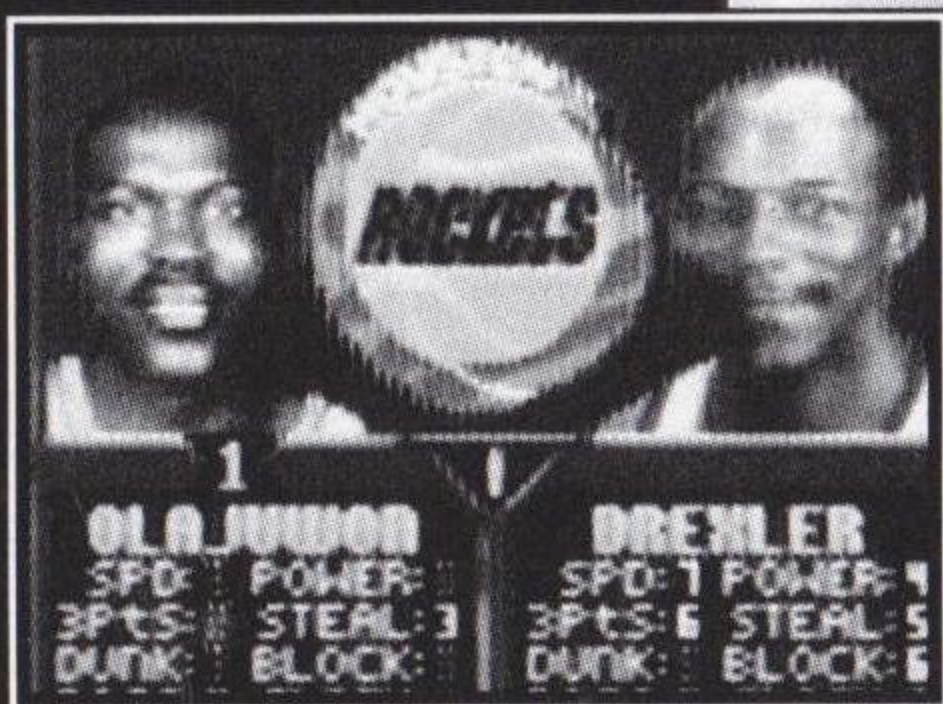
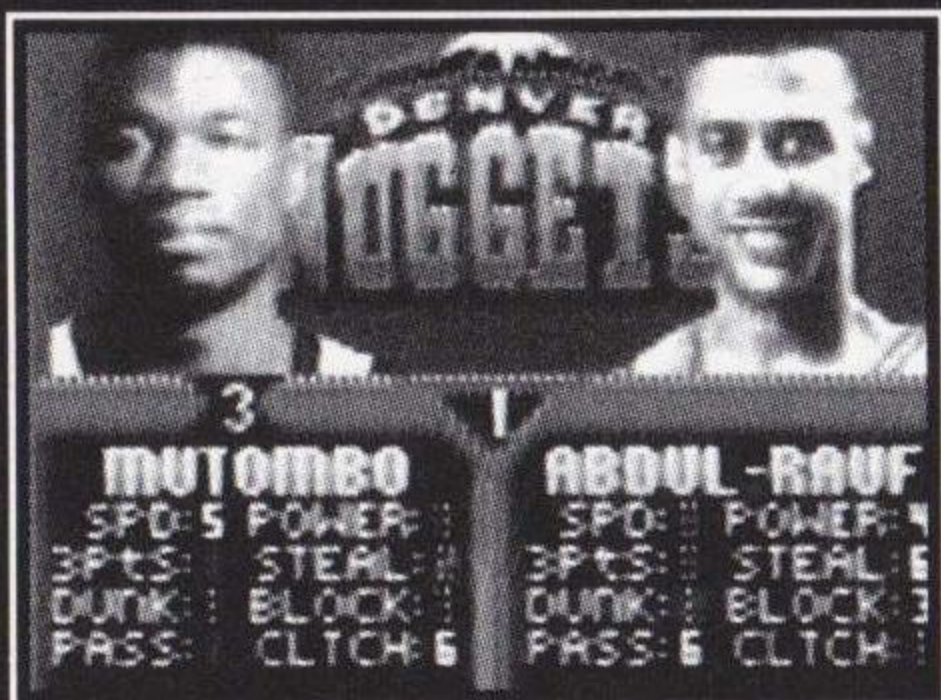
1 1

<b>ROBINSON</b>	<b>RODMAN</b>
SPD: 7 POWER: 3	SPD: 1 POWER: 3
3PTS: 3 STEAL: 3	3PTS: 1 STEAL: 7
DUNK: 1 BLOCK: 1	DUNK: 7 BLOCK: 1
PASS: 5 CLTCH: 1	PASS: 5 CLTCH: 4



3 1


<b>RIDER</b>	<b>LAETTER</b>
SPD: 1 POWER: 6	SPD: 5 POWER: 4
3PTS: 4 STEAL: 5	3PTS: 6 STEAL: 3
DUNK: 1 BLOCK: 5	DUNK: 4 BLOCK: 6
PASS: 5 CLTCH: 5	PASS: 1 CLTCH: 6




# SLAM™

TOURNAMENT EDITION™


**WESTERN CONFERENCE  
PACIFIC DIVISION**




3		1	
<b>RICHARDSON</b>		<b>ROBERTS</b>	
SPD: 3	POWER: 1	SPD: 1	POWER: 1
3PTS: 1	STEAL: 1	3PTS: 1	STEAL: 1
DUNK: 1	BLOCK: 1	DUNK: 1	BLOCK: 1
PASS: 1	CLTCH: 1	PASS: 1	CLTCH: 1



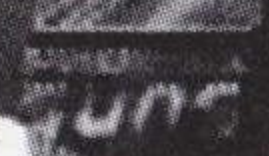
1		1	
<b>HARDWAY</b>		<b>SPREWELL</b>	
SPD: 3	POWER: 1	SPD: 6	POWER: 4
3PTS: 4	STEAL: 3	3PTS: 1	STEAL: 3
DUNK: 1	BLOCK: 1	DUNK: 1	BLOCK: 1
PASS: 3	CLTCH: 1	PASS: 1	CLTCH: 5



1		1	
<b>RICHMOND</b>		<b>WEBB</b>	
SPD: 1	POWER: 1	SPD: 1	POWER: 1
3PTS: 1	STEAL: 5	3PTS: 3	STEAL: 3
DUNK: 3	BLOCK: 1	DUNK: 1	BLOCK: 5
PASS: 6	CLTCH: 1	PASS: 5	CLTCH: 6




1		1
<b>THORPE</b>		<b>ROBINSON</b>
SPD: 5 POWER: 7		SPD: 5 POWER: 7
3PTS: 6 STEAL: 4		3PTS: 3 STEAL: 3
DUNK: 7 BLOCK: 5		DUNK: 7 BLOCK: 5
PASS: 5 CLTCH: 4		PASS: 4 CLTCH: 5



3		1
<b>MANNING</b>		<b>JOHNSON</b>
SPD: 7 POWER: 6		SPD: 7 POWER: 6
3PTS: 7 STEAL: 4		3PTS: 7 STEAL: 7
DUNK: 7 BLOCK: 5		DUNK: 7 BLOCK: 5
PASS: 4 CLTCH: 7		PASS: 7 CLTCH: 7



1		1
<b>DIVAC</b>		<b>PEELER</b>
SPD: 3 POWER: 6		SPD: 3 POWER: 6
3PTS: 5 STEAL: 4		3PTS: 7 STEAL: 4
DUNK: 7 BLOCK: 7		DUNK: 4 BLOCK: 5
PASS: 7 CLTCH: 7		PASS: 4 CLTCH: 7



3		1
<b>KEMP</b>		<b>PAYTON</b>
SPD: 7 POWER: 6		SPD: 7 POWER: 5
3PTS: 5 STEAL: 3		3PTS: 5 STEAL: 7
DUNK: 7 BLOCK: 5		DUNK: 7 BLOCK: 5
PASS: 3 CLTCH: 6		PASS: 7 CLTCH: 4

# BLAZER™ TOURNAMENT EDITION™



## しょうじょう ちゅうい 使用上のご注意

カートリッジは精密機器せいみつぎきですので、とくに次のことに注意ちゅういしてください。

### ●電源OFFをまず確認でんげん かくにん

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチかなら ほんたいをOFFにしておいてください。電源スイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因こしょう げんいんになります。

### ●端子部には触れないでたんしぶ ぶ

カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらしたりすると、故障の原因こしょう げんいんになりますので注意してください。

### ●薬品を使って拭かないでやくひん つか ぶ

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

### ●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物きんもつです。また、分解は絶対にしないでください。

### ●保管場所に注意してほかんばしょ ちゅうい

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブあその近く、湿気の多いところなども禁物きんもつです。

### ●ゲームで遊ぶときはあそ

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン  
とうえいほうしき せつそく ざんぞうこうりょう かもんや  
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  
しょう かのうせい せつそく  
が生じる可能性があるため、接続しないでください。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SUPER32X 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

**株式会社アクレイムジャパン**

T-8102A

〒144東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

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