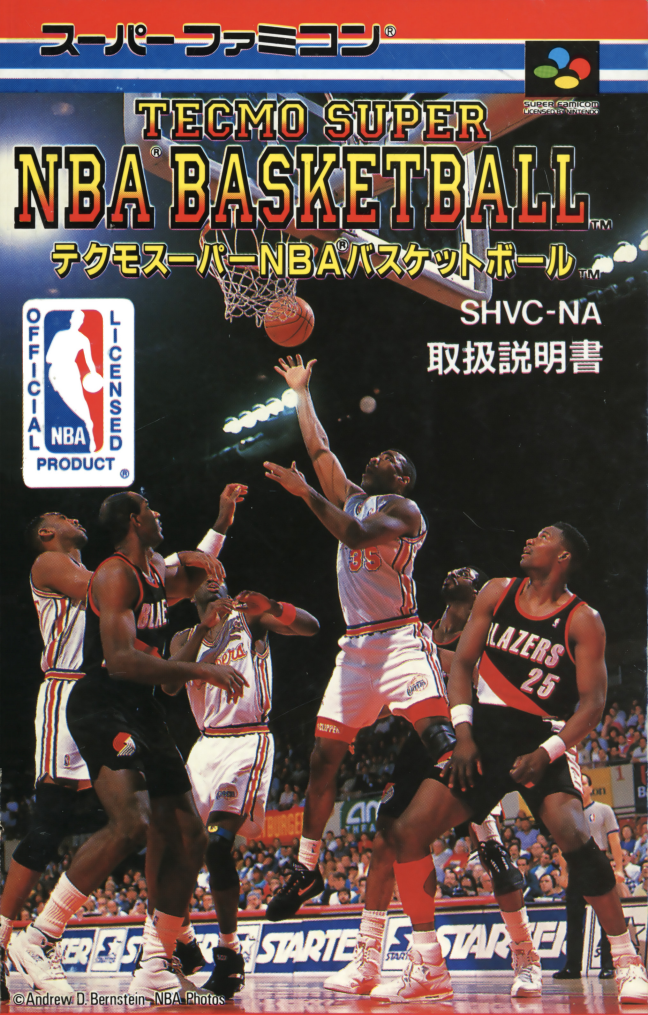
スーパーファミコン®

TECMO SUPER NBA® BASKETBALL™

テクモスーパーNBA®バスケットボール™

SHVC-NA

取扱説明書



TECMO

このたびはスーパーファミコン用ゲームカセット「テクモ　スーパー　NBA　バスケットボール」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

もくじ

1章　コントローラーの基本操作 …… 4
2章　メインメニュー画面 …… 6
　　メインメニューの説明 …… 6
3章　チームデータを調べるときは? …… 10
　　チームデータ画面 …… 10
　　個人データ画面 …… 11
　　ラインナップ画面 …… 13
　　フォーメーションの差替え …… 14
4章　チームコントロールモード …… 15
5章　レギュラーシーズンゲーム …… 16
　　レギュラーシーズンゲーム画面 …… 16
　　NBAリーダーズのプレイジャンルの見方 …… 19
6章　レギュラーシーズンゲームを
　　最初からやり直したいとき
　　(データのリセット) …… 21
　　3つのシーズンスケジュール …… 22
　　プログラムドシーズン …… 22
　　スケジュール表が色分けされているわけ …… 23

テクモ スーパー NBA バスケット ボール

世界最強のプロバスケ、アメリカのNBAバスケットボールをシミュレートしたスーパーファミコン用ゲームがこの「テクモ スーパーNBAバスケットボール」です。プレシーズン(練習試合)からレギュラーシーズン(公式試合)、オールスター戦までワンシーズンを通した試合の再現が可能です。NBA全27チームに、それぞれ12人の選手達がいて、ひとりひとりに実在のプレイヤーにもとづいたデータを設定。すばらしいNBAの世界を、いろいろな遊び方で、エンジョイしつくして下さい。

※このゲームは、'91～'92シーズンの実際のデータに基づいて作られたものです。

7章 ゲームのスタート 24
試合開始だ 24
プレイ 24
ティップオフ 24
オフェンス時の操作 24
ディフェンス時の操作 26
オフェンス時の作戦 27
コールプレイ 27
ポーズメニュー 28
選手の交代 29
1試合の構成 30
8章 ルールと用語 31
9章 NBAファイナルを目指せ! 37
テクニック編 37
オフェンス 37
ディフェンス 38
戦術編 39
テクモスポーツニュースを利用しよう 40

コントローラーの基本操作

ウインドウ画面

✚ボタン
メニューの選択。

スタートボタン
選手交替画面(ラインナップ)で、選んだ選手の個人データ画面を呼び出す。

Aボタン
メニューの決定。

Bボタン
メニューのキャンセル。

ディフェンス

✚ボタン
1、または2の印のついた選手をコントロールする。
向いた方向の選手に印が移る。

L,Rボタン
相手を押す。
(故意にプッシング:反則)。

Xボタン
ボールに一番近い選手にコントロールを移す。

Aボタン
印の選手にコントロールを移す。

セレクトボタン
ポーズメニュー

Yボタン
スティール(ボールをはたき、奪いに行く)。

Bボタン
ジャンプしてブロックショット。

ティップオフ





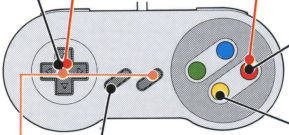
オフェンス

✚ボタン

ボールを持った選手をコントロールする(ドリブル)。向いた方向の選手に印が移る。

Aボタンを押したまま✚ボタン

ピボット、向いた方向に印が移る。



Aボタン

押すとボールをホールド、放すと印のついた味方選手にパスを出す。

Bボタン

押すとボールを持った選手がジャンプ／放したときにシュート。*

セレクトボタン

ポーズメニュー
(試合中にチームの設定を確認／変更するメニュー画面)を呼び出す。

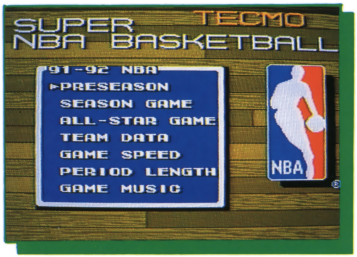
✚ボタンとスタートボタンを同時に押す

コールプレイ(フォーメーションを替える)。

*放さないとトラベリングになってしまうので注意!

2章 メインメニュー画面

デモ画面、タイトル画面でそれぞれスタートボタンを押すと、メインメニュー画面になります。



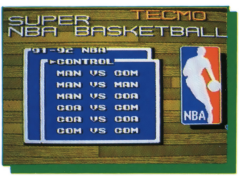
・✚ボタンの上下で　カーソルを動かしてメニューを選びます。
Aボタンで決定です。

＊メインメニューの説明

①PRESEASON：プレシーズン

NBA全27チームの中から、好きなチームを2チーム選んで対戦させることができます。（このモードの成績は記録されません）

・PRESEASONにカーソルを合わせてAボタンを押すとチームコントロールウインドウがひらきます。コントロールモードを選んでAボタンを押すと、さらにディビジョン選択ウインドウが現れます。ディビジョンを選んでAボタンを押すと、ディビジョンごとのチーム選択画面になります。自分と相手の2チームをそれぞれ、✚ボタンの左右で選んでAボタンを押すとゲームスタートです。







・チームコントロールウインドウでCONTOROLを選ぶと、難易度ウインドウがひらきます。3段階の難易度を✚ボタンの上下で選ぶことができます。お好みのレベルで遊んで下さい。

・チームデータモードを使ってチームや選手の設定が確認／変更できます。

②SEASON GAME：レギュラーシーズンゲーム

1シーズンのスケジュールにしたがって各チームが試合を消化してゆき、プレイオフに出場、勝ち抜いたチームがファイナルでのシーズン優勝を争うゲームモードです。
スケジュールは、リセットコマンドを使ってRegular, Reduced, Shortの、3種類の異なる長さを選ぶことができます。また、Programmed Seasonを選ぶことによって、現実に進行しているNBAスケジュールの勝敗数を入力し、シミュレーションして、その後のNBAを自分でプレイ、といった遊び方もできます。それぞれのチームと選手の成績は、シーズンを通してカセット内に記録されます。



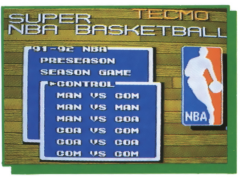
・SEASON GAMEにカーソルをあわせてAボタンを押すと、レギュラーシーズンウィンドウ画面になり、ゲーム内のデータを確認したり、ゲーム設定の変更を行うことができます。

・GAME STARTを選んでAボタンを押すと、スケジュールの順番どおりにゲームがスタートします。

＊ひとりでレギュラーシーズンゲームを遊ぶとき、スケジュールの試合組合せによってはMANvsMAN, COAvsCOA等の2人用ゲームになり、ひとりでは遊べなくなってしまうことがあります。試合ごとにスケジュールとチームコントロールモードをよく確認してから試合をスタートさせて下さい。

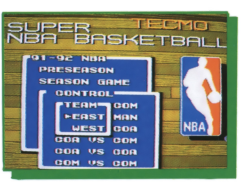
③ALL-STAR GAME：オールスターゲーム

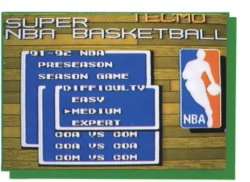
NBAのふたつのカンファレンス、EASTvsWESTのオールスター戦です。



・ALL-STAR GAMEを選ぶとチームコントロールウインドウが開きます。コントロールモードを決めたら、イースタン、ウエスタン、どちらかのカンファレンスを選んで下さい。試合開始です。

・チームコントロールウインドウでCONTROLを選んでAボタンを押すと、難易度ウインドウが開きます。3段階の難易度は、✚ボタンの上下で選ぶことができます。





④TEAM DATA：チームデータ

チームデータを見たり、設定を変更したりできるモードです。詳しくは3章「チームデータを調べるときは?」を見て下さい。

⑤GAME SPEED：ゲームスピード

ゲームのテンポを3段階に調節できます。



・GAME SPEEDを選んでAボタンで決定するとスピードウインドウが開きます。✚ボタンの上下でお好みのスピードを選んで下さい。Aボタンを押すと設定終了です。

⑥PERIOD LENGTH：ピリオドレングス

1試合は、4つのピリオドから成り立っています。
ピリオドレングスでは、1ピリオドの長さを好みにあわせて2分（MIN）から12分まで、5段階に設定することができます。

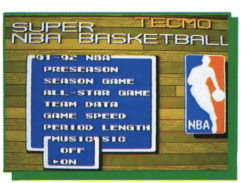
・PERIOD LENGTHを選んでAボタンで決定するとピリオドタイムウインドウが開きます。数字を✚ボタンの上下で変更します。Aボタンを押すと設定終了です。



⑦GAME MUSIC：ゲームミュージック

試合中のBGM（音楽）をやめることができます。

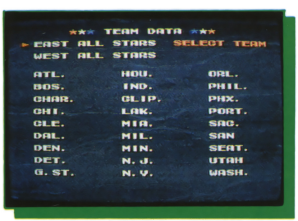
・GAME MUSICを選ぶとミュージックウインドウが開きます。✚ボタンを上にいれてOFFを選ぶと試合中は音楽がかかりません。Aボタンを押すと設定終了です。



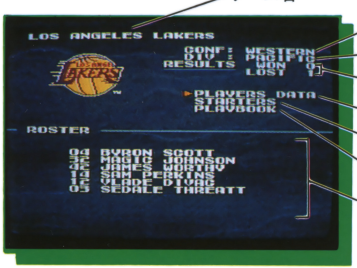
3章 チームデータを調べるときは？

メインメニュー画面か、レギュラーシーズン画面でTEAM DATAを選んでAボタンを押すと、チームリスト画面になります。メンバーやデータを見たり、スターターメンバーを変更したいチームがあるときには、✚ボタンでそのチームを選んでAボタンを押して下さい。チーム別のデータ画面になります。
（試合中のポーズメニューでTEAM DATAを選んだときは、プレイしているチームのデータ画面が出ます）

チームリスト画面



チームデータ画面

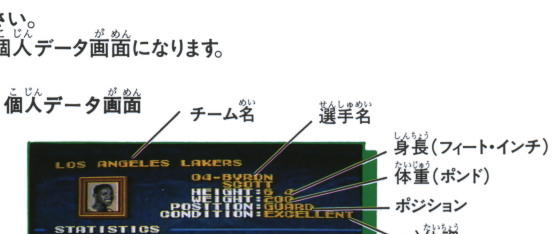


①プレイヤーズデータ

個人別のデータを見ることができます。

・PLAYERS DATAにカーソルをあわせてAボタンを押すと、カーソルがロースター欄に移ります。✚ボタンの上下左右で、コンディションや能力、データを見たい選手を選び、Aボタンを押して下さい。

個人データ画面になります。



＊1フィート=30.48cm、1インチ=2.54cm、1ポンド=0.454kg

a)体調:6段階に分かれています。

Excellent	: 絶好調
Good	: よい
Average	: 普通
Poor	: 少し疲れています。動きも鈍い。
Bad	: スランプ。プレーは無理。 体調のよい選手と交替させましょう。
Injured	: 負傷中。試合には出られません。

b）成績：その選手のシーズンゲームの成績です。

FG%　：フィールドゴール成功率
FT%　：フリースロー成功率
3PT%：スリーポイントシュート成功率
STL　：スティール
BLK　：ブロック
REB　：リバウンド
PTS　：得点数

c）能力：選手個人別の能力です。ここを見れば、その選手がどんなプレイを得意としているかがわかります。

Running Speed　：速く走る能力
Jumping　：高くジャンプする能力
Stealing　：相手のボールを奪う能力
Blocking　：ブロックショットする能力
Shooting Range：シュートのうまさ
Stamina　：スタミナ

②スターターズ

チーム別データ画面でSTARTERSを選ぶとラインナップ画面になります。

ラインナップ画面



LINE UP欄とBENCH欄の選手を、✚ボタンとAボタンを使って差替えることができます。詳しくは「選手の交替」のページを見て下さい。

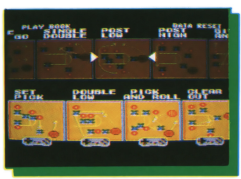
＊ラインナップ欄の選手にカーソルをあわせてスタートボタンを押すと、その選手の個人データ画面になります。

③プレイブック

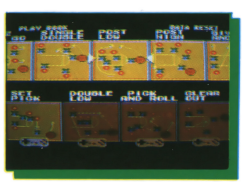
試合時に使用できる4個のフォーメーションは、このモードで確認し、差替えることができます。

フォーメーションの差替え

1、✚ボタンの左右で差替えたいフォーメーションを選んでAボタンを押します。



2、差替え用フォーメーションが✚ボタンの左右でスライドするので、好きなパターンを選んで中央にスライドさせ、Aボタンで決定して下さい。
フォーメーションが入れ替わります。



DATA RESETを選んでAボタンを押すと、交換したフォーメーションが最初の状態に戻ります。



4章 チームコントロールモード

・チームコントロールモードには、以下の4種類があります。

1、MAN：個々のチームをマニュアルで操作するモードです。

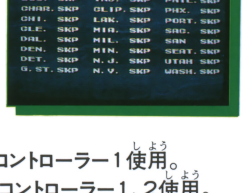
2、COA：ヘッドコーチを楽しむモードです。
このモードではフォーメーションの選択、タイムアウト、選手の交替の時のみ操作し、あとは自動的に選手達がプレイします。

3、COM：コンピュータが全ての操作を行います。

4、SKP：レギュラーシーズンゲームで使用できます。
普段はCOMモードとして機能しますが、SKPvsSKPの試合は自動的にスキップされ、試合の結果のみ表示されます。

・レギュラーシーズンゲームのコントロールモード設定
レギュラーシーズンウインド画面でTEAM CONTROLを選ぶとチームコントロール画面になります。通常は全チームともSKPモードに設定してありますから、モードを替えたいチームを✚ボタンの上下左右で選んで下さい。Aボタンを1回押すごとにSKP→COM→MAN→COAの順で切り替わります。





MANvsCOM：ひとりで遊びます。コントローラー1使用。
CONvsCON：ふたりで遊びます。コントローラー1、2使用。
COAvsCOM：ひとりで遊びます。コントローラー1使用。
COAvsCOA：ふたりで遊びます。コントローラー1、2使用。
MANvsCOA：ふたりで遊びます。コントローラー1、2使用。
COMvsCOM：ウオッチモードです。試合観戦を楽しんで下さい。
SKPvsSKP：(レギュラーシーズンゲームのみ)試合結果のみ表示。

レギュラーシーズンゲーム画面



①TEAM CONTROL

チームコントロールモードの設定を確認／変更できます。
（4章 「チームコントロールモード」を見て下さい）

②NBA SCHEDULE

NBAシーズンのスケジュールを見ることができます。

✚ボタンを下に入れることによってスケジュール表の先を見ることができます。☆☆☆マークのついたカードが次の試合です。スケジュール表は3色に色分けされています。詳しくは23ページを見て下さい。

スケジュール画面



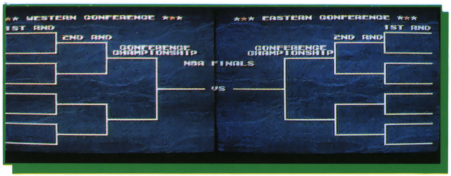
リセットウインドウ



・RESETを選ぶとシーズンゲームのデータを最初の状態に戻すことができます。詳しくは6章 「データを消したいとき」を見て下さい。

・プレイオフスケジュール画面を見るためには、スケジュール画面でAボタンを押して下さい。リセットウインドウが開きます。(Bボタンでキャンセル)PLAY OFFを選んでAボタンを押すとプレイオフスケジュール表が現れます。

プレイオフスケジュール画面



✚ボタンの左右で全体を見て下さい。

③GAME START

試合がスケジュール表の順番の通りにスタートします。スケジュール表内で☆☆☆マークのついたカードが次にスタートする試合です。進行状況は記録されます。

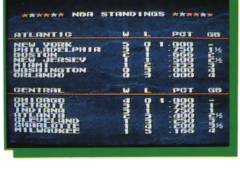
＊プレシーズンとオールスターゲームは記録されません。

④NBA STANDINGS

チームのカンファレンス別の勝敗表が表示されます。✚ボタンの左右で他のカンファレンスを見ることができます。

W・・・勝ち数　　PCT・・・勝率
L・・・負け数　　GB・・・残り試合数

勝敗表

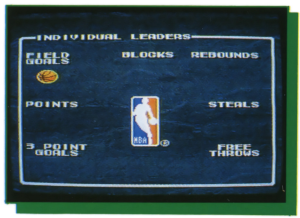




⑤NBA LEADERS

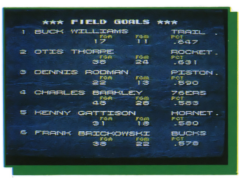
プレイジャンル別に18位までの選手の順位と成績を見ることができます。

プレイジャンル画面



・プレイジャンル画面で、✚ボタンを使ってボールカーソルを動かし、見たいジャンルを選んでAボタンを押して下さい。ジャンル別のランキング画面になります。

ランキング画面







・ランキング画面で✚ボタンを下に入れると7位以降のランキングを見ることができます。

・Bボタンでもとの画面に戻ります。

NBAリーダーズのプレイジャンルの見方

FIELD GOALS：フィールドゴール

FGA：フィールドゴールを打った数
FGM：フィールドゴール成功数
PCT：フィールドゴール成功率

POINTS：得点

FGM：フィールドゴール成功数
FTM：フリースロー成功数
G　：出場試合数
PTS：総得点数
AVG：1試合当りの平均得点数

3 POINT GOALS：3ポイントフィールドゴール率

FGA：3ポイントゴールを打った数
FGM：3ポイントゴール成功数
PCT：3ポイントゴール成功率

BLOCKS：ブロックショット

G　：出場試合数
BLK：ブロックショット合計数
AVG：1試合当りの平均ブロックショット数

REBOUNDS : リバウンド

G　: 出場試合数
REB : リバウンド合計数
AVG : 1試合当りの平均リバウンド数

STEALS : スティール

G　: 出場試合数
STL : スティール合計数
AVG : 1試合当りの平均スティール数

FREE THROWS : フリースロー

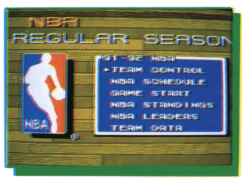
FTA : フリースローを打った数
FTM : フリースロー成功数
PCT : フリースロー成功率

⑥TEAM DATA

チームデータの確認／変更がおこなえます。

6章 レギュラーシーズンゲームを最初からやり直したいとき(データのリセット)

レギュラーシーズンゲーム画面



NBAスケジュール画面でAボタンを押すとリセットウインドウが開きます。✚ボタンを使ってRESETを選び、Aボタンを押すと質問ウインドウが表示されます。

・NOを選ぶか、Bボタンを押すとリセットウインドウに戻ります。

・YESを選ぶとスケジュールウインドウが開きます。

・REGULAR, REDUCED, SHORT, PROGRAMMEDの中からお好みの試合数のスケジュールを選んで下さい。

・PROGRAMMEDはスケジュール内のチーム別の勝敗数をあらかじめ設定してしまうことができるレギュラースケジュールです。(「◎プログラムドシーズン」のページを見て下さい)

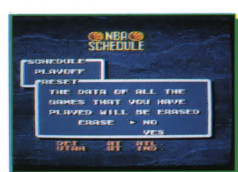
NBAスケジュール画面



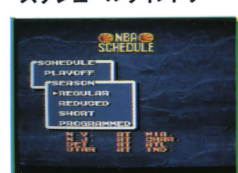
リセットウインドウ



質問ウインドウ



スケジュールウインドウ



◎3つのシーズンスケジュール

・REGULAR, REDUCED, SHORTの、3つのスケジュールは、1チームあたりの試合数がそれぞれ異なります。

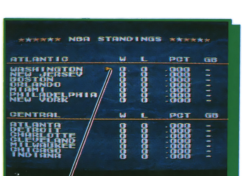
スケジュールの長さ(1チーム)	レギュラーシーズン	プレイオフ予選 ファーストラウンド	プレイオフ予選 セカンドラウンド	カンファレンス ファイナル	NBA ファイナル
REGULAR (完全版)	82試合	(最大で) 5試合	(最大で) 7試合	(最大で) 7試合	(最大で) 7試合
REDUSED (半分の長さ)	41試合	(最大で) 3試合	(最大で) 3試合	(最大で) 3試合	(最大で) 5試合
SHORT (およそ1/4)	26試合	(最大で) 1試合	(最大で) 1試合	(最大で) 1試合	(最大で) 3試合

◎プログラムド　シーズン

現実のNBAの勝敗表を入力してシミュレーションしてみよう!

・スケジュールウインドウでPROGRAMMEDを選んでAボタンを押すと、NBAスタンディングス画面になります。

NBAスタンディングス画面



・カーソルを、✚ボタンを使って上下左右に動かし、成績を入力したいところに合わせます。Wは勝ち数、Lは負け数です。

・Aボタンを押すと数字が増えます。(0～82)

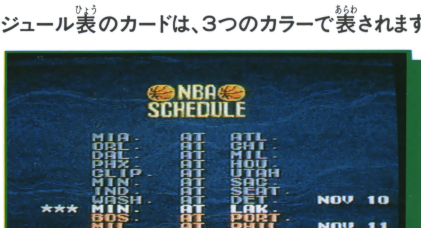
・Bボタンを押すと数字が減ります。(82～0)

・各チームのWとLの合計は、82を超えないようになっています。

・入力し終ったら、スタートボタンを押して下さい。NBAスケジュール画面に戻ります。

★スケジュール表が色分けされているわけ

NBAスケジュール表のカードは、3つのカラーで表されます。



・白：チームコントロールモードがSKPvsSKP以外にセットされている試合です。

・ピンク：スキップされる試合です。

・グレー：すでに消化された試合、またはプレイする予定にない試合（プログラムドシーズンで設定済みか、レデュースシーズンやショートシーズンを選択して省略された試合）です。

ゲームのスタート

◎試合開始だ

データの確認や、チームの設定がおわったら、チームコントロールモードを決めて、ゲームスタートして下さい。
注意！：ひとりでレギュラーシーズンゲームを遊ぶとき、スケジュールの組合せによってはMANvsMANやCOAvCOAなどの2人用プレイになり、ひとりでは遊べなくなってしまうことがありますので、試合ごとにスケジュールとチームコントロールモードをよく確認してからゲームスタートをして下さい。

◎プレイ

ティップオフ・・・Bボタン



・試合開始はセンターサークルでのティップオフです。ボールの上がるタイミングに合わせてBボタンを押すと、選手がジャンプしてボールをティップします。

オフェンス時の操作

・1または2マークのついている選手を操作します。



☆ドリブル・・・✚ボタン

・選手は、✚ボタンでどの方向にもドリブルして動くことができます。

☆パス・・・押したAボタンを放す

・パスをレシーブする選手にはパスインジケーターがついていて、Aボタンを押して放すことによってその選手にパスを出すことができます。



☆パスレシーバーの切り替え・・・✚ボタン

・パスインジケーター(選手のポジション名の頭文字)が、ボールを持った選手が向いた方向の選手に移ります。

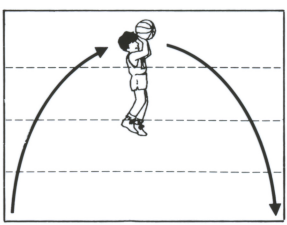
☆ピボット・・・Aボタンを押したまま✚ボタン

・ボールをホールドし、その場で向きを変えてパスの方向を選ぶことができます。

☆シュートをうまくきめるには？・・・Bボタン

・ボールを持った選手は、Bボタンを押すとジャンプ、着地前にBボタンを放すとシュートを打ちます。Bボタンを押したまま着地するとトラベリングを取られて相手のスローインになってしまいます。
・Bボタンをタイミングよく放すとシュートの成功率がアップします。図をみて下さい。

＊シュートのタイミング



ジャンプの頂点でBボタンを放すのがベスト！
低くなると成功率は下がるぞ！

No.！トラベリング！

ディフェンス時の操作

・1または2マークのついた選手を操作します。
＊直接操作していない選手も、ある程度は自動的にディフェンスアクションをします。

☆印の切り替え・・・✚ボタン

・印（選手のポジション名の頭文字）は、コントロールされている選手が向いている方向にいる選手につきます。

☆コントロールの切り替え・・・Aボタン、Xボタン

・Aボタンを押すことによって印のついた選手にコントロールが切り替わります。
・Xボタンを押すことによって、ボールに一番近い選手にコントロールを移すことができます。

☆スティール・・・Yボタン

・相手の、ドリブルしている選手に近よってYボタンを押すと、ボールをはたき落としたり、奪い取ることができます。

☆ブロックショット・・・Bボタン

・相手選手がシュートしようとするときに、近よってBボタンを押すとジャンプ。ブロックショットができます。（Bボタンを押せば、いつでもジャンプはできます。）

＊スティールやブロックショットは、たくさん成功させるとNBA LEADERSにその選手の名前が記録されます。

＊故意のプッシング・・・L,またはRボタン

・ボールを持った相手にちかよってL,またはRボタンを押すと、相手を押し倒すことができます。相手のボールがシュートチャンスになって、絶体絶命！でも絶対得点されたくない！という場合に、残された最後の手段ですが、スポーツマンシップに則って、あまり使わないようにしたいものです。

◎オフェンス時の作戦

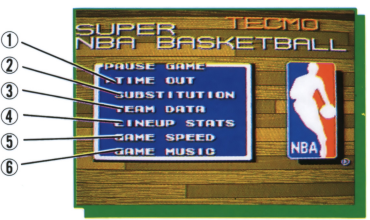
コールプレイ・・・✚ボタンとスタートボタン

・ボールをキープして、さあ攻撃！というときに、✚ボタンとスタートボタンを同時に押すと、攻撃フォーメーションを組替えることができます。
・試合中に使える攻撃フォーメーションは、✚ボタンの4方向各1種類です。
・攻撃フォーメーションはチームデータか、試合中攻撃時のポーズメニューのプレイブックモードで差し替えることができます。
・このコールプレイをうまく使うと、相手のペースをかき回して自分のリズムでゲームできます。

ポーズメニュー・・・セレクトボタン

・オフェンス時にセレクトボタンを押すと、ゲームにポーズがかかり、ポーズウインドウが開きます。その間に、データの確認や設定の変更が行えます。

ポーズウインドウ



①TIME OUT：タイムアウト。時計が止まります。1試合につき、7回のタイムアウトと2回の"20秒間"タイムアウトを取ることができます。タイムアウト後は味方のスローインでゲーム再開です。

②SUBSTITUTIONS：選手を交代させることができます。詳しくは、「選手の交代」をみて下さい。

③TEAM DATA：チームデータ画面を呼び出します。

④LINEUP STATS：試合に出場している5人の選手の、体調と成績の一覧表をみることができます。
体調・成績の見方は、「個人データの見方」のページをみて下さい。

⑤GAME SPEED：ゲームのスピードを3段階に調節できます。メインメニューの「ゲームスピード」と同じ機能です。

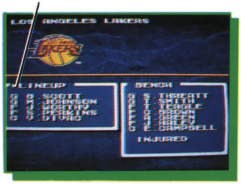
⑥GAME MUSIC：試合中の音楽をやめることができます。メインメニューの「ゲームミュージック」と同じ機能です。

＊ディフェンス時にもポーズはかかりますが、そのときには①、②と③のSTARTERSの機能は使用できません。

◎選手の交代

選手交代画面

カーソル







・選手交代画面を呼び出したら、✚ボタンの上下で　カーソルを動かして交代させたい選手を選びましょう。選んだらAボタンを押して下さい。カーソルがベンチ欄に移ります。✚ボタンの上下で試合に出したい選手を選び、Aボタンを押して下さい。選手が交代します。

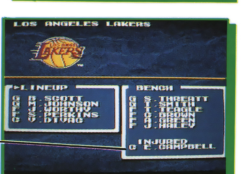
・ラインナップ欄の選手を選んでスタートボタンを押すと、その選手の個人データ画面になります。

・Bボタンを押すともとの画面にもどります。

☆選手が負傷した!!

・試合中に選手が負傷をすると、自動的に選手交代画面になります。負傷をした選手はプレイできませんから、交代操作でベンチに下げて下さい。





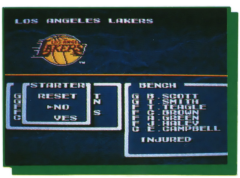
負傷中の選手

☆選手が退場になった!!



・1試合に6回パーソナルファウルを犯した選手は退場処分を受けてしまいます。自動的に交代画面になりますから代わりの選手を選んで下さい。

☆入れ換えたラインナップを元に戻したい



・入れ換えたラインナップを元の状態に戻したいときは、カーソルをLINE UPにあわせてAボタンを押します。するとウインドウが開きます。YESを選んでAボタンを押すと、ラインナップは最初の設定に戻ります。

◎1試合の構成

1stピリオド ▶ 2ndピリオド ▶ ハーフタイムショー ▶ 3rdピリオド ▶ 4thピリオド

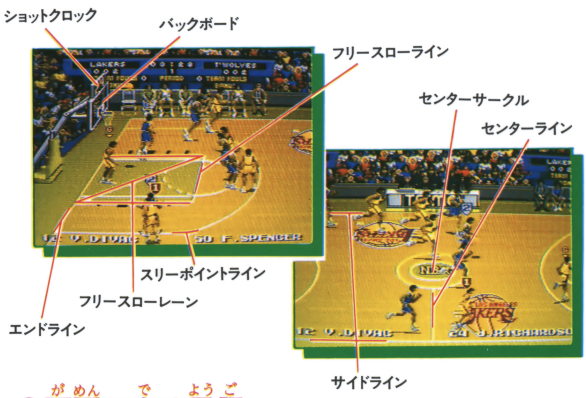


ハーフタイムショーはAボタンを押せばキャンセルできます。
4thピリオドが終っても同点のときは、点差ができるまで延長ピリオドを繰り返します。

8章 ルールと用語

•NBAのルールを覚えよう。学校のバスケとはちょっと違うぞ！

フィールド



◎画面に出る用語

ポジション

GUARD(G)：ガード

バスケットボールの3つのポジションのうちのひとつ。ふつうは2名います。ボールをフロントに運び込み攻撃を組み立て、時には自ら得点を狙い、といった役目をつとめます。ゲームメークに重点をおくポイントガード、自分で得点を取りにいくシューティングガードと、2つのスタイルに分けることができるでしょう。

CENTER(C) : センター

センターを受け持つ選手は、通常とても長身です。その長身で、ゴール下へリバウンドを奪いに行き、ボールをキープするのがおもな役目です。攻撃時のリバウンドでは得点も狙います。ディフェンス時には、その長身を活かしたブロックショットで、相手のシュートを封じ込めてしまうのを得意とする選手が数多くいるポジションでもあります。

FORWARD(F) : フォワード

ひたすら派手に動き回って相手をかきまわし、ペースを乱させ、もちろんチャンスがあれば走り込んでシュートも狙います。リバウンドねらいが主で、走り回るセンターとでも言うべきパワーフォワード、とにかく動いてボールをもらい、シュートを打ちまくるシューティングフォワード、といった2つのスタイルがありますが、たまに万能型も存在します。フォワードも普通は2名です。

プレイ

3 POINT GOAL : スリーポイントゴール

スリーポイントラインの外から打たれたシュートが成功すると、3点が与えられます。これを3ポイントゴールと言います。

OVERTIME : オーバータイム

4thピリオドが終ったときに、両チーム同点だった場合、試合は延長ピリオド(オーバータイム)に持ち越され、点差ができるまで延長ピリオドが繰り返されます。

REBOUNDS : リバウンド

シュートされたボールがリングやバックボードに跳ね返ったところをキャッチするプレイ。

TURNOVER : ターンオーバー

シュートやリバウンド、アウトオブバウンズ以外のプレイで攻撃権を取り返すこと。

ペナルティー

PENALTY FREE THROW：フリースロー

シュートしようとしているときに、ディフェンス側のファウルがあると、シュートしようとしていたプレイヤーにフリースローラインの後ろからのシュート権が与えられることを言います。

ファウルがあったときにシュートを打ってしまっていて、そのシュートが成功していた場合は1回、失敗していたり、シュートがモーションだけに終っていた場合は2回のチャンスが与えられます。

また、1ピリオドにチームファウルを4回（延長ピリオドでは3回）取られた後でおかしたチームファウルは、シュート時以外の場合も、相手のフリースローになります。







ファウルとバイオレーション

FOUL : ファウル

身体接触のある反則。チャージングやプッシングなどです。試合中はファウルの回数が記録されます。

PERSONAL FOUL : パーソナルファウル

選手個人個人の1試合に犯したファウルは、パーソナルファウルとして記録されてゆき、6回目のパーソナルファウルで失格、退場になってしまいます。

TEAM FOUL : チームファウル

このゲームでは、1ピリオドにおかされたディフェンシブパーソナルファウルは、すべてチームファウルとして合計されてゆき、5回目（延長ピリオドでは4回）になると、シュート時以外でのチームファウルも相手のフリースローになってしまいます。ただし、（12分ピリオドの場合）ピリオドの最初の10分（延長ピリオドでは3分）間に、規定の回数以下のチームファウル数だった場合は、ピリオドの最後の2分間は、1回だけチームファウルに対するペナルティーを免除されます。

OFFENSIVE FOUL : オフェンシブファウル

オフェンス時におかすファウル。このゲームではチャージングがそうです。チームファウルには数えられません。

CHARGING : チャージング

オフェンスの選手が、ムリヤリな突進をしようとして起こす身体接触は、体当り（チャージング）としてファウルをとられてしまいます。

DEFENSIVE FOUL : ディフェンシブファウル

このゲームでは、ディフェンス時にとられるファウル（プッシングなど）をディフェンシブファウルと呼んでいますが、一般にはとくにそういう用語はないようです。

PUSHING : プッシング

相手の手や肩、腰などを押すことでとられるファウル。

VIOLATION : バイオレーション

身体接触の無い反則。

5 SECOND VIOLATION : 5秒ルール

スローインを5秒以内に行わなかった場合や、プレイ中ボールをキープして5秒以上シュートもドリブルもせずに、動かなかった時は、バイオレーションとして相手ボールになります。

10 SECOND VIOLATION : 10秒ルール

相手の得点の後のエンドラインからのスローインを自分のコートで受けた後、10秒以内に相手コートにボールを入れないとバイオレーションを取られます。

SHOT CLOCK VIOLATION : ショットクロックバイオレーション

ボールを持ったのに、バックボードの上のクロック（24秒）がOになる前にシュートを打とうとしないとバイオレーションを取られます。24秒以内にシュートを打ちさえすれば、クロックはリセットされます。

BACKCOURT : バックコート

相手コートに持ち込んだボールを、味方のパスやドリブルなどによって再び自分のコートに戻す反則。

GOALTENDING : ゴールテンディング

シュートされて飛行中のボールを妨害する反則。シュートされたボールは、上昇中ははたいたりしても良いのですが、ゴールに向けて落ち始めたボールに触ったり、ゴールのリングに触って得点を妨害するとゴールテンディングを取られて、そのシュートが成功したと見なされ、シュートした側の得点になります。

OUT OF BOUNDS : アウトオブバウンズ

ボールがコート外に落ちたり、持ち出されたりする反則です。ラインを踏んでもアウトを取られます。最後にボールに触れなかった側のサイドラインからのスローインで試合再開です。





TRAVELING : トラベリング

ボールを手に持った選手は、2歩までしか歩くことができません。3歩目を踏み出すと、トラベリングのバイオレーションをとられます。NBAの試合では多少大目に見られることがあります。

第9章 NBAファイナルを目指せ！

NBAファイナルへの道は長く、けわしい。
ずば抜けたプレイテクニックと戦術なしには勝利はありえない！
テクニックに磨きをかけ、完成された戦術でNBAファイナルへの勝利をつかめ！

■テクニック編

●オフェンスプレイ

・選手の長所を活かせ！

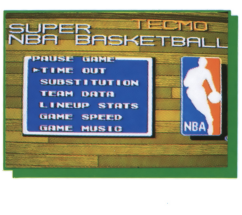
ウデ前を上げるには選手についての知識を活かすことが重要だ。シュートするときは、シューティングアビリティーの高い選手や、体調のよい選手を使おう。君の操作自体も、よい選手によって、より活きて来ることだろう。

・フリーな選手でショット！

操作している選手がフリーなときの方が、確実なショットをキメやすい。オフェンシブプレイ（フォーメーション）を研究して使いこなし、相手に差をつけよう。相手の守備がととのわないうちにシュートに持ち込む方法（速攻・ファーストブレイク）を研究しよう。自分のバスケット近くにいればシュートのチャンスだ。あがるときには相手のディフェンダーに注意！

・ラインナップのコンディションに気を付けろ！

選手の体調をみて、まめに交代をし、ラインナップの調子を最高に保とう。タイムアウトの使い方を工夫することも攻撃に欠かせないポイントだ。





・残り数秒になったら、かまわずシュートだ!

画面上部には、残り30秒になると残り時間が大きく表示される。さらに残り10秒を切るとピッピッと秒読み音がなり始める。残り2秒になったら、いちかばちか、とりあえずシュートだ!これが決まるとかなりうれしいぞ!



●ディフェンスプレイ

・フォーメーションを読め!

相手の攻撃をシャットアウトするディフェンススタイルを研究しよう。うまく相手のフォーメーションを封じてしまおう。NBAの知識を使って、チームの勝ちにつながるラインナップを目指そう。

・相手の攻撃パターンをつかめ。

相手の攻撃をシャットアウトできる最良の位置にいつも選手を連れてゆくことだ。

・コンディション

体調不良の選手の守備は、攻撃に使うときよりもひどい結果になるということを知っていてほしい。

・ダブルチーム

相手のボールを2人でかこんだときは、フリーになったもうひとりに気を付けろ。そいつにパスが渡ったら、すぐに近くの味方にコントロールを切り替えてマークだ!

・割り込み

相手のドリブルには、相手とゴールの間に割り込んでみよう。勢いを弱めることができる。まめにいいポジションのディフェンダーを探して切り替えよう。

・クイックディフェンスだ！

シュートをミスしたりして攻撃権を失ったときは、素早く積極的にボールを取り戻しにゆき、相手の速攻に対処しよう。
もたもたしてはいけない。

■戦術編

・チームの才能を引き出せ。

シュートのうまいチーム、ボールコントロールのうまいチーム、攻撃力の高いチーム、ディフェンス力のあるチームなど、いろんなスタイルのチームがあるぞ！君のチームの試合運びのときに軸になるような強みを見出そう。相手チームの長所と短所を見つける研究をしよう。試合になったら相手の看板プレイを封じ込め、相手の試合運びをかき回すことに集中しよう！









■テクモ　スポーツニュースを利用しよう

・ゲームが終ったあと、NBAラップアップ画面が消えると、テクモスポーツニュース画面になり、試合の成績が表示されます。ここでAボタンを押すと、その後にお互いのチームのラインナップの個人成績と体調を表示するラインナップスタッツ画面になります。体調は要チェックです。また、好きな選手のスコアブックをつけるのも良いかも知れません。各画面はAボタンを押すと次の画面になります。

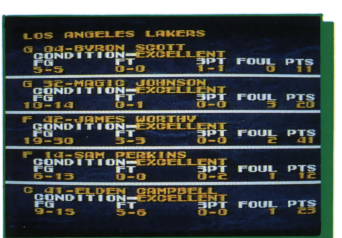
NBAラップアップ画面



テクモスポーツニュース画面



ラインナップスタッツ画面



スーパーNBA　プレゼントのお知らせ

抽選で500名の皆様にテクモスーパーNBAバスケットボールのオリジナルテレフォンカードをプレゼントいたします。ふるってご応募下さい。

(応募方法)応募用紙に必要事項を記入し、そのまま切り取って官製ハガキの裏側の上半分くらいの位置に、しっかりと貼つけて、下記の住所へお送り下さい。ゲームの感想などもぜひご記入下さい。

応募の有効期間は、平成5年1月末日の消印までです。

(送り先)

〒102 東京都千代田区九段北 4-1-34

テクモ株式会社

「テクモスーパーNBAバスケットボール」係

※発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

キリトリ線

テクモNBAプレゼント 応募用紙

フリガナ **氏名**	年令 学年
住所 〒□□□-□□	
電話番号 — —	

「テクモ　スーパーNBAバスケットボール」に関してのご質問は、必ず住所、氏名、年齢、電話番号をご記入のハガキにてお願いいたします。直接お電話していただいても、いっさいお答えすることはできません。
お便り、イラストなどは、下記住所へお送り下さい。

（送り先）
〒102 東京都千代田区九段北 4-1-34
テクモ株式会社
『テクモランド通信係』

テクモの最新ソフトの情報は、下記の電話番号で聞くことができます。

テクモホットライン（テレフォンサービス）
03(3222)7550

キリトリ線

キリトリ線

〈使用上の注意〉

・ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
・長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
・端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
・シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないで下さい。
・スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

※できるだけ実際のNBAルールに合わせていますが、ゲームの性質上、異なる場合もあります。
※ゲーム内の時間は、実際の時間と異なります。
※セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットボタンを押しながら電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON／OFFしないで下さい。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

TECMO

テクモ株式会社

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

The Individual NBA® Member Team Marks reproduced in or on this product are trademarks which are the exclusive property of the respective Teams and may not be used without the written consent of NBA® Properties, Inc.

© TECMO, LTD. 1992