


ELECTRONIC ARTS


MEGA DRIVE

ジョーダン
vs
バード
ONEonONE

 **SPORTS**
ELECTRONIC ARTS
PRESENTS

CONTENTS

はじめに -----	3
選手の紹介 -----	4
ゲームの種類 -----	5
ゲームのはじめかた -----	6
バスケットボールのコート -----	8
OPTIONS (オプション) 画面について -----	9
ONE ON ONE-TIMED/SCOREDの楽しみかた ----	10
試合のルール 10	
ゲームのセットアップ 10	
ゲームのスタート 13	
試合中のテクニックとプレーヤーの操作方法 15	
ポーズについて 17	
反則について 18	
THREE POINT CONTESTの楽しみかた -----	19
ゲームのセットアップ 19	
プレーヤーの操作方法 20	
ポーズについて 20	
SLAM DUNK CONTESTの楽しみかた -----	21
ゲームのセットアップ 21	
ダンクの選びかた 22	
プレーヤーの操作方法 24	
ポーズについて 25	
ダンクの種類について 25	
使用上のご注意 -----	26



はじめに

みなさん、JORDAN VS BIRDの試合会場へようこそ！
私たちはこのゲームを解説するEA SPORTSのコメンテーター
です。



ロン・バー



K.C.ダーティ

さて、このゲームではみなさんにマイケル・ジョーダンまたは
ラリー・バードになりきってバスケットボールの試合をしてい
ただきます。ジョーダンでは攻撃的なプレイ、バードでは冷静
で確実なプレイ、それぞれの性格を生かしたプレイをすること
が勝利へのカギ。あなたと相性がいいのはどちらのキャラク
ターでしょうか。

このたびはエレクトロニック・アーツ・ピクチャー株式会社のメガドライブ専
用カセット「JORDAN VS BIRD」をお買い上げいただきありがとうございます。
ゲーム前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法、保管法で
ご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

選手の紹介



JORDAN: マイケル・エアー・ジョーダンと呼ばれるだけあって、空中でのプレイに定評があります。すばやい動き、激しいドリブル、空中を舞うスラムダンクと、すべてにおいて攻撃的なことが特徴です。



BIRD: バードの一番の得意技は正確なジャンプシュートです。計算しつくした冷静なプレイが特徴のオールラウンドプレイヤーです。

ゲームの種類

JORDAN VS BIRDでは次の4種類のゲームが楽しめます。

ONE ON ONE-TIMED:1ピリオドの時間を決めてジョーダンとバードが1対1の勝負をします。試合には前半と後半があり、それぞれ2回のピリオドで構成されています。友達と対戦してもいいし、コンピュータを相手に1人で楽しむこともできます。

ONE ON ONE-SCORED:ゲームオーバーの得点数を決めてジョーダンとバードが1対1の勝負をします。これも友達と2人またはコンピュータ相手に1人で楽しめます。

THREE POINT CONTEST:あなたはバードになり、5カ所のラック（ボールが入っている箱）から5回ずつシュートします。60秒間で何本シュートできるか、すばやく正確にシュートしなければなりません。1人から4人まで楽しめます。3人以上の場合は、最低点の1人を除いて優勝者が決まるまで繰り返します。

SLAM DUNK CONTEST:あなたはジョーダンになり、3回のダンクシュートに挑戦します。それぞれのシュートに審査員が得点をつけていきます。このスラム・ダンク・コンテストはNBAの公式基準で判定されます。プレイできるのは1~4人。3人以上の場合は最低点の1人を除いて優勝者が決まるまで繰り返します。



ゲームのはじめかた

1. メガドライブ本体の電源が切れていることを確認してから、カートリッジを挿入してください。

※電源を入れたまま無理にゲームカートリッジを抜き差ししないでください。

2. メガドライブ本体前面のControl 1と記されたポートにコントローラが接続されていることを確認してください。

※2人でプレーするときは、Control 2と記されたポートにもう1台のコントローラを接続してください。

3. ゲームカートリッジがスロットにきちんと差し込まれているか確認して、電源を入れてください。

タイトルが表示後、スタート画面が表示されます。

- ★タイトル表示をとばしたい時は、STARTボタンを押してください。



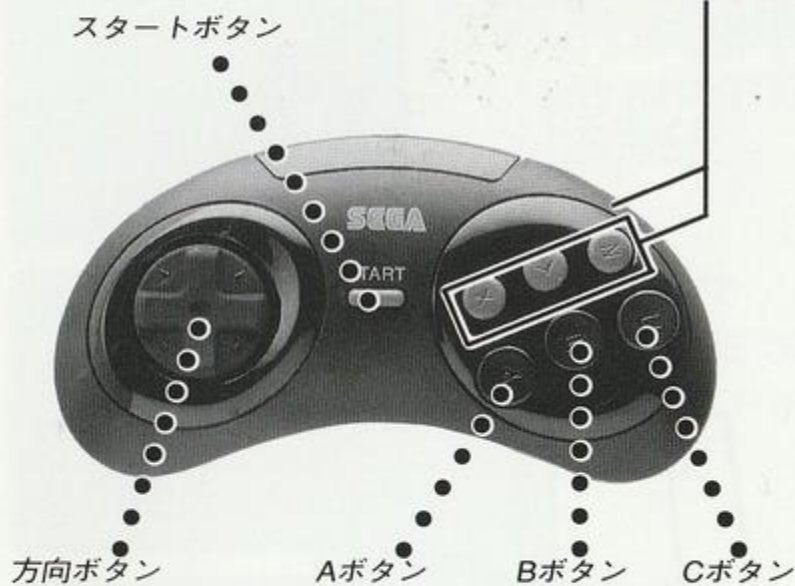
4. STARTボタンを押します。

OPTIONS (オプション) 画面が表示されます。



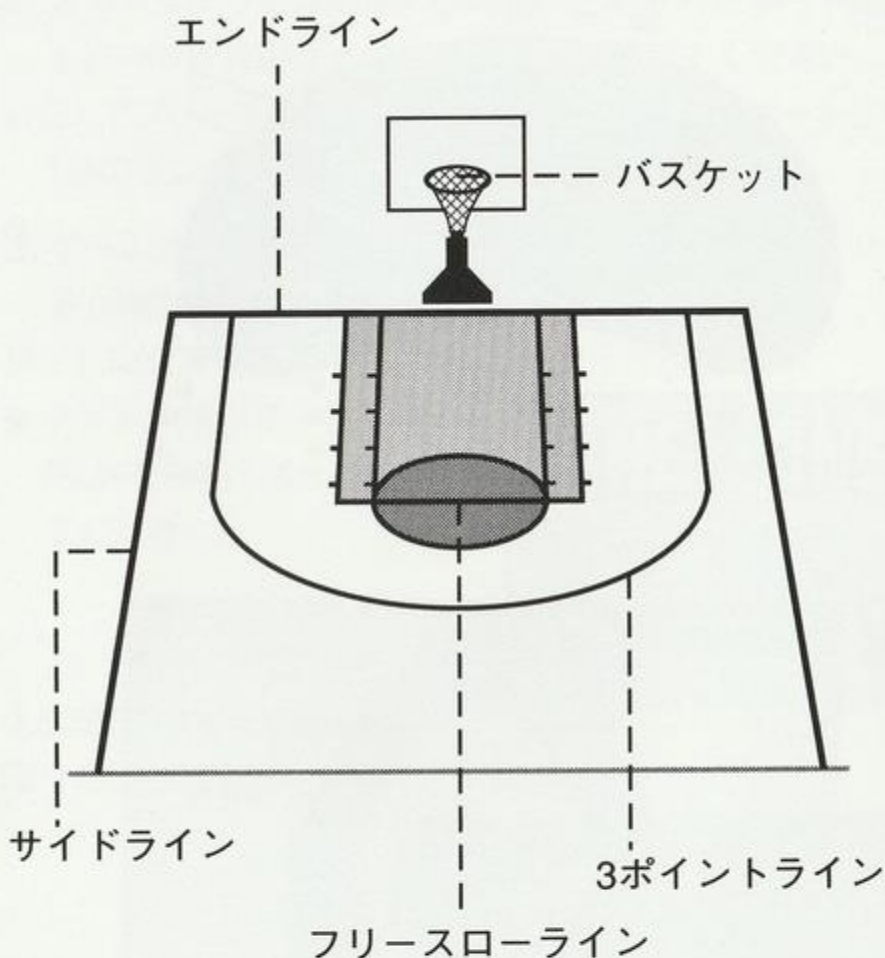
コントロールパッド

※このゲームでは使用しません。



バスケットボールのコート

「JORDAN VS BIRD」では、バスケットコートの半面を使用して、ゲームを行ないます。



OPTIONS (オプション) 画面について

ゲームの選択やいろいろな設定を行います。

OPTIONS (オプション) 画面には、3つの種類があります。



★GAME TYPEで

[ONE ON ONE-TIMED]を選
んだときのOPTIONS (オプ
ション) 画面



★GAME TYPEで

[ONE ON ONE-SCORED]を選
んだときのOPTIONS (オプ
ション) 画面



★GAMETYPEで

[THREE POINT CONTEST]、
または
[SLAM DUNK CONTEST]を選
んだときのOPTIONS (オプ
ション) 画面

■操作のしかた

方向ボタン：上下でOPTIONS画面の項目を選びます。

※項目は選ばれると、緑色になります。

Aボタン：方向ボタンで選んだ項目の内容を切り替えます。

STARTボタン：OPTIONS画面を終わり、ゲームを開始しま
す。



ONE ON ONE-TIMED/SCORED

の楽しみかた

ONE ON ONEでは、ジョーダンまたはバードになってコンピュータが友達と対戦します。かなりスピーディな試合展開になりますので、基本的なテクニックをまず身につけましょう。ONE ON ONEには、2つのゲームモードがあります。

ONE ON ONE-TIMED【時間制】

試合時間内での得点を争う。

ONE ON ONE-SCORED【得点制】

試合終了の得点にむけて争う。

試合のルール

- ・ 3ポイントライン内からのシュートは1ポイント、ライン外からのシュートは2ポイントです。
- ・ ディフェンスがリバウンドをとった場合、いったんドリブルでフリースローラインが3ポイントラインまでボールを戻してから攻撃しなければなりません。

ゲームのセットアップ

OPTIONS (オプション) 画面が表示された状態で各モードを選び、セットアップを行います。

■GAME TYPE (ゲームの選択)

ゲームのタイプをONE ON ONE-TIMED (時間制)、ONE ON ONE-SCORED (得点制) から選びます。

■PLAYER (プレイヤーの選択)

プレイヤーを次の3つから選びます。

2PLAYER 1-J 2-B : 友達とあなたがジョーダンとバードになって対戦します。コントローラー1がジョーダン、コントローラー2がバードになります。

2PLAYER 1-B 2-J : 友達とあなたがジョーダンとバードになって対戦します。コントローラー1がバード、コントローラー2がジョーダンになります。

1 PLAYER-JORDAN : あなたがジョーダン、コンピュータがバードになります。

1 PLAYER-BIRD : あなたがバード、コンピュータがジョーダンになります。

■PLAY MODE (プレイヤーのレベル)

プレイヤーのレベルを次の2つから選びます。

ARCADE : 選手は疲れを知らず、スピーディな試合運びです。シュートミスもほとんどありません。

SIMULATION : 本物の人間のように疲れるとミスがでえます。ゴールの壁の選手の名前のところに疲労度のバーが表示されます。緑の時は元気ですが、赤になると疲れてミスも出やすくなっています。タイムアウトをとって休ませましょう。

■PLAY LEVEL (ゲームの難易度)

ゲームの難易度を次の4つから選びます。

RECREATIONAL : ディフェンスがそれほどかたくなく、シュートしやすいレベルです。

VARSITY : ディフェンスに手がたえがでえます。

COLLEGE : かなり難しくなります。甘いドリブルやシュートでは歯がたちません。

PROFESSIONAL : いちばん難しいレベルです。

■POSSESSION (ボールの所有権)

ゴールのあとのボールの所有権を次の2つから選びます。

LOSER OUT : ゴール後、得点できなかった方にボールの所有権があります。

WINNER OUT : ゴール後、得点した方にボールの所有権があります。

■ゲームの終了設定

TIMEDとSCOREDでOPTIONS (オプション) 画面の表示が変わります。

・ONE ON ONE-TIMED (時間制) を選んでいるとき

PERIOD LENGTHで、5、8、12、2分の中から1ピリオドの時間を選びます。

・ONE ON ONE-SCORED (得点制) を選んでいるとき

PLAY TOで、11、15、21ポイントの中から試合終了の得点を選びます。

■INSTANT REPLAY (プレイの再生モード)

プレイの再生するタイミングを次の2つから選びます。

AUTO : EA SPORTSのコメンテーターがリプレイする場面を選んで自動的にリプレイします。

MANUAL : リプレイで試合が中断されるのがいやなときにこれを選びます。

■MUSIC (音楽の有無)

バックに流れる音楽を**ON** (有) 、**OFF** (無) から選びます。

★セットアップが終了し、STARTボタンを押すと、ゲームが始まります。(P13「ゲームのスタート」を参照してください。)

ゲームのスタート

■ゲームスタート

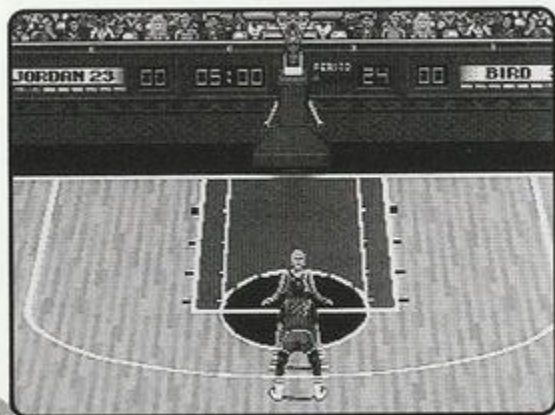
1.OPTIONS (オプション) 画面でゲームのセットアップを行う

※P10「ゲームのセットアップ」を参照してください。

2.STARTボタンを押す

EA SPORTSの解説画面が表示され、ゲームが始まります。

※EA SPORTSの解説画面は、Aボタンでは早送り、STARTボタンではとばすことができます。



★あなたが選んだ選手を操作して、ゴールをきめてください。

(P15「試合中のテクニクとプレイヤーの操作方法」を参照してください)

■ゲーム終了

ゲームが終了すると、STATISTICS (統計) 画面が表示されます。



SPORTS		JORDAN	BIRD
STATISTICS			
SCORE		11	10
FOULS		1	0
REBOUNDS		4	1
STEALS		1	0
ASSISTS		1	0
POINTS		11	10
SHOT ACCURACY		43%	41%

シューティングが素晴らしい！
ゲーム、けっとう、楽しかったです！

PUSH START TO CONTINUE

※STARTボタンを押すと、OPTIONS (オプション) 画面になります。

★ONE ON ONE-TIMED (時間制) でゲームを行なったときには、前半と後半の間にもSTATISTICS (統計) 画面が表示されます。

ONE ON ONE-TIMED SCORED

試合中のテクニックとプレイヤーの操作方法

■オフェンスのテクニックと操作

ドリブル:方向ボタンで進む方向を押すと、慎重にドリブルします。

ファスト・ドリブル:Aボタンを押しながら方向ボタンを押すと、ドリブルしながら走ります。

ディフェンダーに背を向ける:Aボタンを押すと、プレイヤーの体が180°回転し、ボールがスチール(奪われる)されにくくなります。

フェイント&ジョブ:方向ボタンで一方向を押し、相手がカットしようとしたら相手の方向の方向ボタンを押し続けます。相手の横をすり抜けられます。

ジャンプシュート:Bボタンを押してジャンプし、Bボタンをはなすとシュートします。

フックシュート:Cボタンを押します。

ダンクシュート:ゴールの方向の方向ボタンを押しながらCボタンを押します。

フェイント:Bボタンを押したりはなしたりします。

★オフェンスのコツ

- ・オフェンスの場合、ディフェンサーが道をあけるまで辛抱強く待つことが大切です。ディフェンサーの後ろに回り込むことができたならゴールめざして走りましょう。
- ・コートの中で自分が一番シュートしやすいところを見つけて、そこからトライしましょう。2点シュートも夢ではありません。
- ・ジャンプシュートではジャンプの一番高いところでボールをはなすと確率があがります。
- ・Cボタンを押すと、フックかダンクかを移動の速度とガードの具合によってコンピュータが判断します。

※PLAY MODEでSIMULATIONを選んでいる場合、ダンクシュートは疲労度のバーが緑のときのみ行うことができます。

■ディフェンスのテクニックと操作

ガードする:方向ボタンでプレイヤーを動かします。

走る:Aボタンを押しながら方向ボタンを押します。

ボールを奪う:Aボタンをすばやく押しはなします。

ブロックする:Bボタンを押します。

★ディフェンスのコツ

- ・ディフェンスの命はすばやさ執念です。さらに相手の動きを読んで常に敵とゴールの間に位置することが大切です。
- ・敵のそばにいとジャンプシュートを封じることができます。ただし、あまり近づきすぎると、敵は横をすり抜けてゴールに向かってしまいます。
- ・敵から少し離れていると、敵はゴールを目指せません。ただし、あまり離れすぎると敵はジャンプシュートをしてしまいます。
- ・相手がゴールに向かって移動しているときにその前に立ち止まっていると、オフenseivフールを引き出せる場合があります。
- ・ボールを持っている敵が動いているときに無理に近づくと、リーチング・インをとられてしまう場合があります。

ポーズについて

試合中にちょっと休憩したい、というときには**START**ボタンを押すとポーズ(一時停止)状態になります。



STARTボタン: 試合を再開します。

Aボタン: タイムアウトをとります。

※PLAY MODEでSIMULATIONを選んでいるときは、プレイヤーの疲れをとるためにこのタイムアウトが必要です。

Bボタン: インスタントリプレイを見ます。ポーズにした時点のゲームを再生します。攻撃が始まってすぐに押すと、スタートの数秒しか再生されません。

★インスタントリプレイで試合を見直すには、自分が敵がゴールしてすぐに**START**ボタンを押します。次の攻撃に入ってしまうと前の攻撃は見られなくなってしまいます。

★リプレイをAUTOに設定していると、コンピュータが自動的にリプレイしますが、上の方法で見たいところを指定することもできます。

反則について

プレイ中に反則があると、プレイは中断されて反則内容が表示されます。



DELAY OF GAME (ディレイ・オブ・ゲーム) : ボールを持ったまま10秒以上何も行動しないとき。

TRAVELLING (トラベリング) : シュートのためにジャンプし、ボールをはなさずに着地したとき。または、ドリブルをして立ち止まってからまたドリブルを始めたとき。

OFFENSIVE FOUL (オフェンシブ・ファール) : ボールを持ったままディフェンス側のプレーヤーに無理に接触したとき。

24 SECOND CLOCK (24セカンド・クロック) : 24秒以内にボールをはなさなかったとき。

BALL NOT CLEARED (ボール・ノット・クリアード) : リバウンドやスティールをし、クリアーラインまでボールを戻さずにシュートしたとき。一度ラインをクリアーすると、いつでもシュートできます。

REACHING IN (リーチング・イン) : ディフェンダーがオフェンスのプレーヤーから無理にボールをとろうとしたとき。



THREE POINT CONTEST

の楽しみかた

このゲームではあなたはラリー・バードになります。バードは5カ所のラック（ボールが入っている箱）からそれぞれ5本ずつ合計25本のシュートをします。シュート1本は1点、それぞれのラックの最後のボール（マネーボール）には2点の得点が与えられます。全てのボールが得点されると30点満点のゲームになります。制限時間は、移動も含めて60秒なのですばやく正確なシュートをしなくてはなりません。

ゲームが終わるとラックごとの得点と合計得点が表示されます。3人、4人でゲームをするときは、最低点の1人（ELIMINATED）を除いたメンバーで同じゲームを繰り返し、優勝者（CHAMPION）を決定します。

ゲームのセットアップ

オプション画面が表示された状態で

■GAME TYPE（ゲームの選択）

ゲームのタイプから**THREE POINT CONTEST**を選びます。

■PLAYERS（プレーヤーの人数）

プレーヤーの人数を1、2、3、4人から選びます。

■MUSIC（音楽の有無）

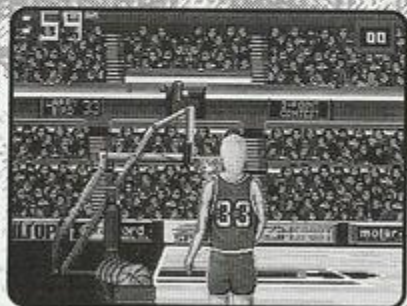
バックに流れる音楽を**ON**（有）、**OFF**（無）から選びます。

★セットアップが終了し、STARTボタンを押すと、ゲームが始まります。

■ゲームスタート

1. セットアップの完了後、STARTボタンを押す

EA SPORTSの解説画面が表示され、ゲームが始まります。



■ゲーム終了

ゲームが終了すると、結果画面が表示されます。



※STARTボタンを押すと、
OPTIONS (オプション)
画面になります。

プレイヤーの操作方法

試合中には次の3つのボタンを使います。それぞれのボタン操作がスムーズにタイミング良く進めば高得点がねられます。

Aボタン: ラックからボールを取り出します。

Bボタン: シュートをし始めます。

Cボタン: ボールをはなします。

ポーズについて

ゲーム中にひと休みしたくなったら、STARTボタンを押します。

★もう一度STARTボタンを押すとゲームが再開されます。

このゲームではあなたはマイケル・ジョーダンになります。ジョーダンは3回ダンク・シュートをします。審査員は5人で、それぞれのシュートに最高10点の得点が与えられます。3回のシュートで最高150点満点のゲームです。

1人1人のゲームが終わると個人成績が、全員が終わると全員の成績が表示されます。3人、4人でゲームをするときは、最低点の1人 (ELIMINATED) を除いたメンバーで同じゲームを繰り返し、優勝者 (CHAMPION) を決定します。

ゲームのセットアップ

オプション画面が表示された状態で

■GAME TYPE (ゲームの選択)

ゲームのタイプから**SLAM DUNK CONTEST**を選びます。

■PLAYERS (プレイヤーの人数)

プレイヤーの人数を1、2、3、4人から選びます。

■MUSIC (音楽の有無)

バックに流れる音楽を**ON** (有)、**OFF** (無) から選びます。

★セットアップが終了し、**START**ボタンを押すと、ゲームが始まります。



※ EA SPORTSの解説が終わると、ダンク選択画面が表示されます。

ダンクの選びかた

ダンク選択画面が表示された状態で

1.方向ボタンでダンクの種類を選びます。

選んだダンクには枠がつきます。

2.Aボタンでダンクを決定します。

決定したダンクにはオレンジ色の枠がつきます。

★3つのダンクを選んでください。

※同じダンクを2回選ぶことはできません。

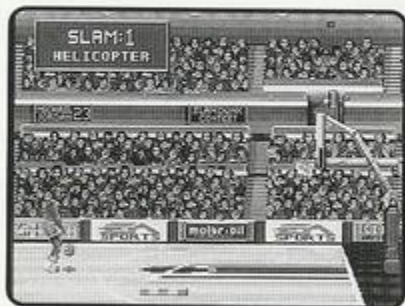
★一度選んだダンクを取り消すときはそのダンクの所を選んでAボタンを押します。



■ゲームスタート

1.STARTボタンを押します。

プレイが始まり、ジョーダンが画面の左端でドリブルしながらあなたの指示を待っています。



※シュートはダンク選択画面の上段から、同じ段では左側から順番に行なわれます。

★シュートすることにより得点画面が表示されます。

■ゲーム終了

ゲームが終了すると、結果画面が表示されます。



※STARTボタンを押すと、
OPTIONS (オプション)
画面になります。

SLAM DUNK CONTEST



プレイヤーの操作方法

試合中には次の2つのボタンを使います。飛び上がるタイミングとボールから手をはなすタイミングが勝負です。走り始めるとやり直しはできません。

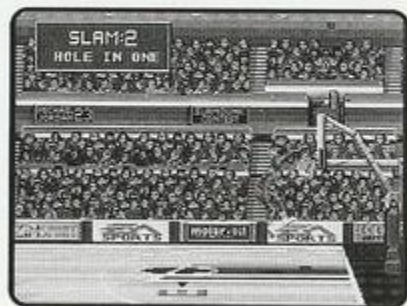
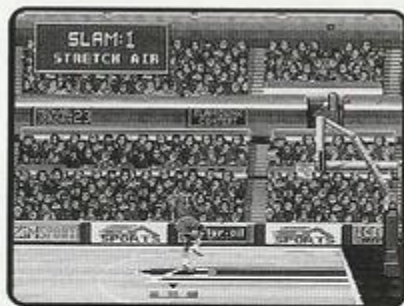
Aボタン:ゴールに向かって走ります。

Bボタン:ジャンプします。このボタンをはなすとボールをはなします。

STARTボタン:得点表示後に押すと次のシュートに移ります。

★プレイのコツ

- ・ テイクオフゲージのグリーンのところジャンプの目安です。ジャンプした位置がテイクオフゲージに▲で表示されます。
- ・ ボールがリングの縁にきたところでボタンをはなすとシュートできます。
- ・ ボールがリングの縁でバウンドしてしまうのはボールをはなすのが遅すぎ、ボールが空中でふらふらしてしまう場合はボールをはなすのが早すぎます。



ポーズについて

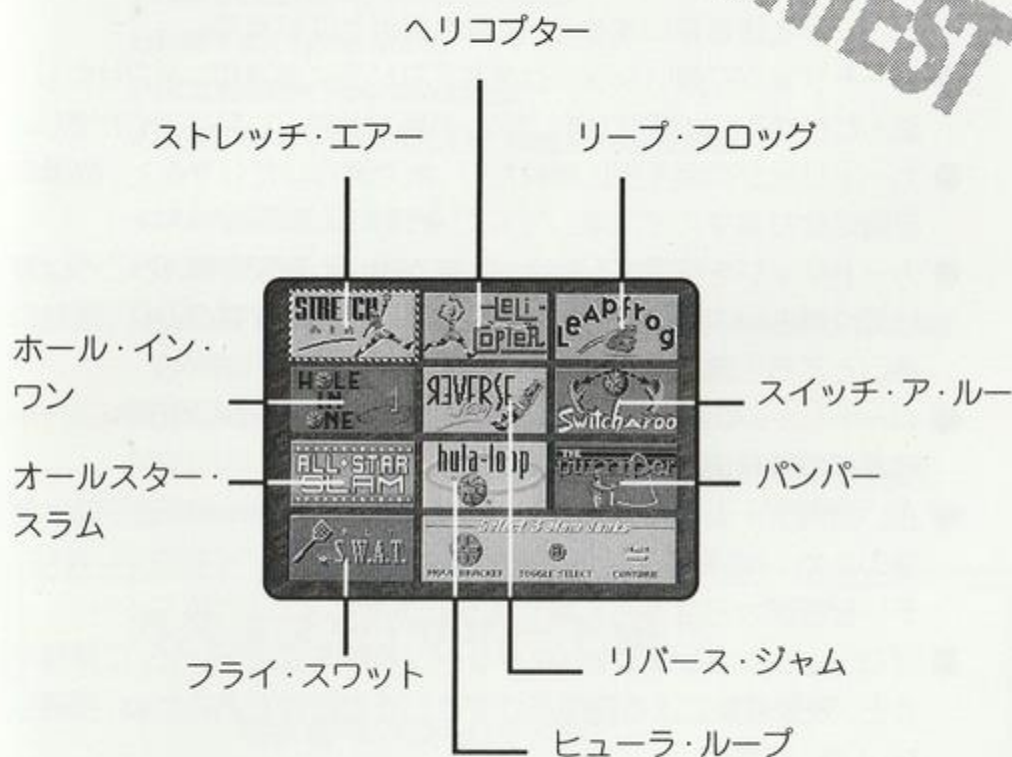
ゲーム中にひと休みしたくなったら、STARTボタンを押します。もう一度STARTボタンを押すとゲームが再開されます。ポーズできるのは、ゲーム開始からシュートが終わるまでです。

ダンクの種類について

ダンクシュートには、10種類が用意されています。

★1回のゲームでは、3回のシュートをすることができます。

★同じダンクを1ゲームで2回選ぶことはできません。





使用上のご注意

- ゲームをする時は、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。
- ゲームをする時は、部屋を明るくし、テレビ(モニター)からできるだけ離れて、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時、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は、すぐにプレイを中断し、医師に相談してください。
- カートリッジを抜き差しする時は、必ず本体のパワースイッチをOFFにしてください。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因となります。
- 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です。また、分解は絶対にしないでください。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。
- カートリッジを保管する時は、極端に熱いところや寒いところは避けてください。直射日光のあたるところやストーブの近く、湿気の多いところも禁物です。
- カートリッジの汚れを拭く時は、シンナーやベンジン、アルコールなどの揮発性薬品は使わないでください。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶ時は健康のため、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。
- 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、残像現象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。

STAFF

<ORIGINAL STAFF>

DESIGN AND PROGRAMMING: Michael Abbot,

Jay Zimmermann

PROGRAMMING: Michael Abbot

ART: Jay Zimmermann

EXECUTIVE PRODUCER: Don Traeger

PRODUCER: Jim Rushing

ASSOCIATE PRODUCER: Jon Horsley, Happy Keller

ASSISTANT PRODUCER: Gerald McLane

SOUND & MUSIC: Michael Bartlow

<DEVELOPMENT STAFF>

PROGRAMMING: Hiroshi Ueda

GRAPHIC: Norie Miura

PRODUCER: Ray Nakazato

ASSISTANT PRODUCER: Masa Yoshizawa

<JAPANESE STAFF>

PRODUCER: Masato Mizushima

QUALITY ASSURANCE & TESTING: Yasuhiro Suzuki,

Noriaki Ogata

SPECIAL THANKS: Ryutaro Hayase

MANUAL/PACKAGE DESIGN: Takashi Uto, Sei-ichi Mitani,

Toshimasa Irie (ABE)

カスタマー・サポート係

電話番号: 03-5410-3100

受付時間: 13:00~16:00 (月~金)



©1993 Electronic Arts.

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

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

EM20022