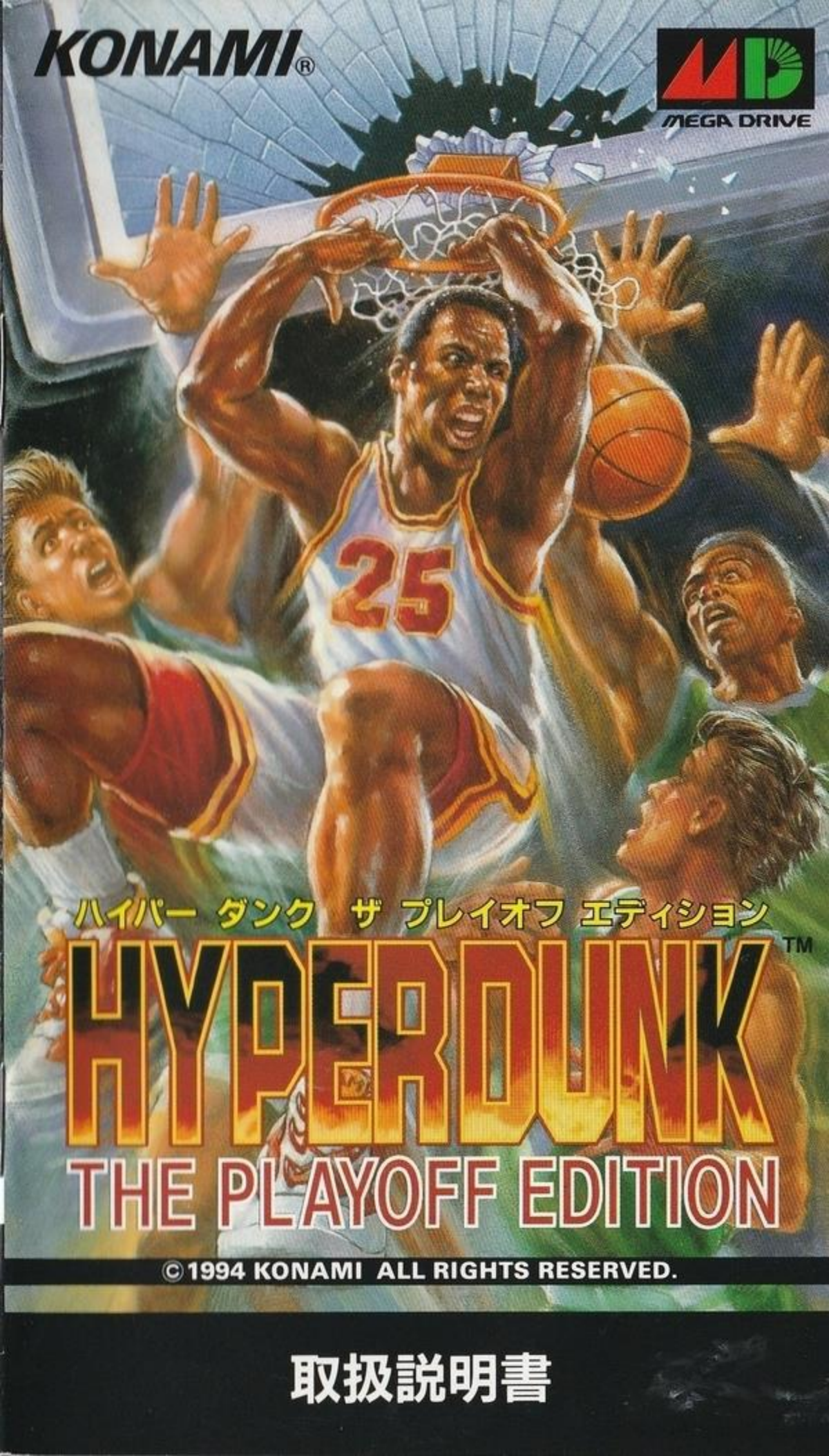


KONAMI®



ハイパー ダンク ザ プレイオフ エディション

HYPERDUNK™

THE PLAYOFF EDITION

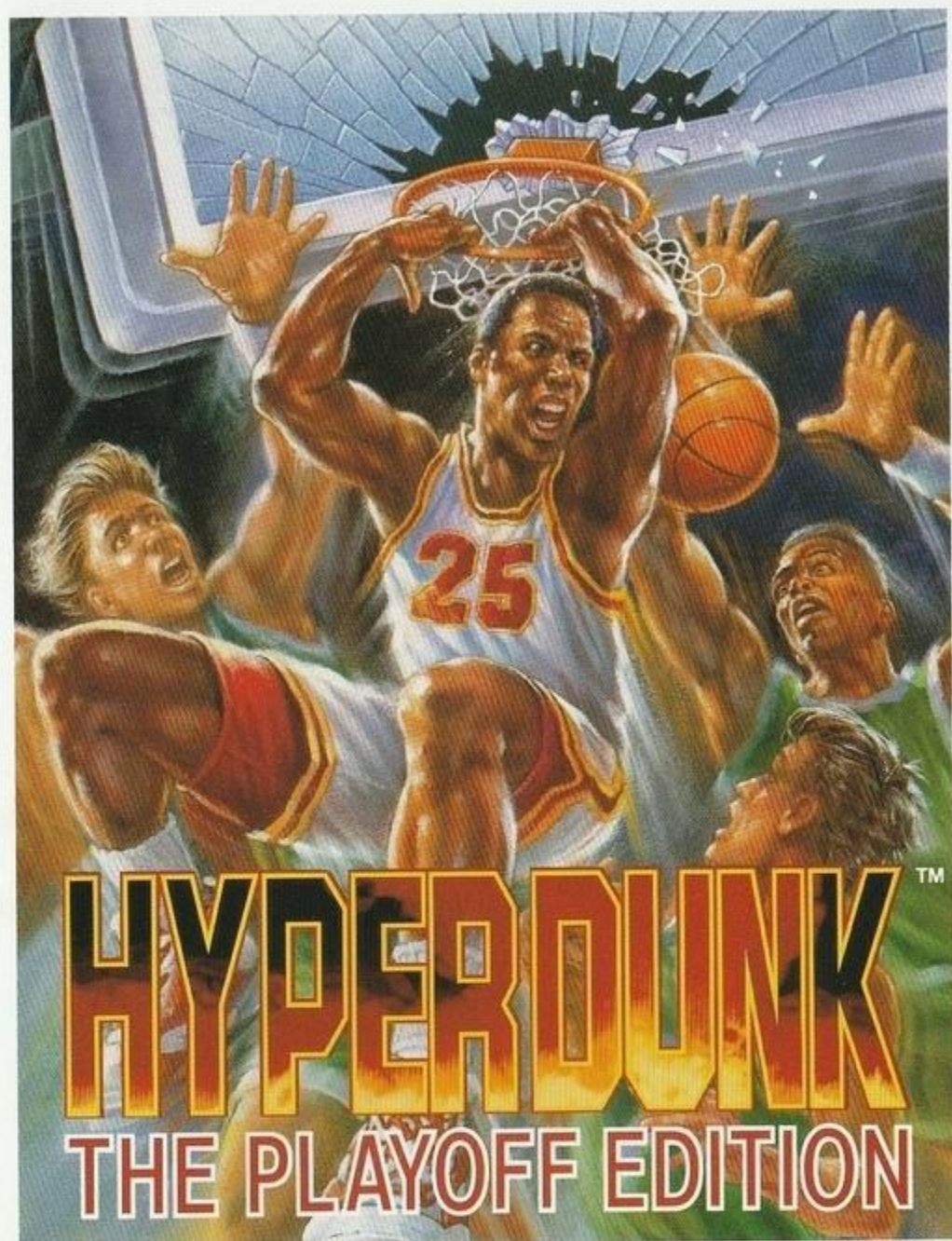
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

取扱説明書

このたびはコナミの「HYPERDUNK THE PLAYOFF EDITION」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。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

目次

| | |
|-----------------------|----|
| 操作方法 | 3 |
| 基本操作 | 3 |
| プレイヤー操作(オフェンス) | 4 |
| プレイヤー操作(ディフェンス) | 4 |
| 遊び方 | 7 |
| スタートのしかた | 7 |
| プレイのしかた | 8 |
| 画面の見方 | 11 |
| プレイオフモードについて | 13 |
| 最初から始める場合 | 13 |
| パスワードについて | 15 |
| エキシビジョンモードについて | 16 |
| マルチプレイモードについて | 17 |
| セットアップモードについて | 19 |
| ルールセレクトについて | 19 |
| プレイオフエディットについて | 20 |
| ルールの説明 | 21 |
| コートの説明 | 21 |
| シュート | 23 |
| 試合の構成 | 23 |
| 成績の表示 | 24 |
| バイオレーション | 24 |
| チームの紹介 | 27 |
| 使用上の注意 | 30 |



ハイパー ダンク ザ プレイオフ エディション

HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION™ and KONAMI®
are trademarks of KONAMI CO.,LTD.

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

謹告

「ハイパー ダンク ザ プレイオフ エディション」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

WARNING

HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION is an original game developed by KONAMI CO.,LTD.
KONAMI CO.,LTD reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights
with respect to this game.

操作方法

このゲームは1～8人用です。

1人で遊ぶときは、本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

2人で遊ぶときは、本体のコントロール端子1とコントロール端子2にそれぞれ接続してください。

3～8人で遊ぶときは、別売のセガタップを用意してください。

コントロールパッドのボタン名称



このゲームはXボタン、Yボタン、Zボタンは使用しません。

基本操作

- 方向ボタン ———— モード選択
- Aボタン、Bボタン、Cボタン ———— モード決定



プレイヤー操作(オフェンス)

●方向ボタン

プレイヤーの移動、パス方向の決定

●スタートボタン

タイムアウト(各クォーター2回まで、ボール所有時のみ)

●Aボタン

押すとジャンプ、放すとシュート
シュートボールを投げきる前に再度押すと
ウインドミルまたはダブルクラッチ

●Bボタン

押すとプレイヤーの移動方向決定、
放すと方向ボタンの方向へパス

プレイヤー操作(ディフェンス)

●方向ボタン

プレイヤーの移動

●Aボタン

ブロックショット

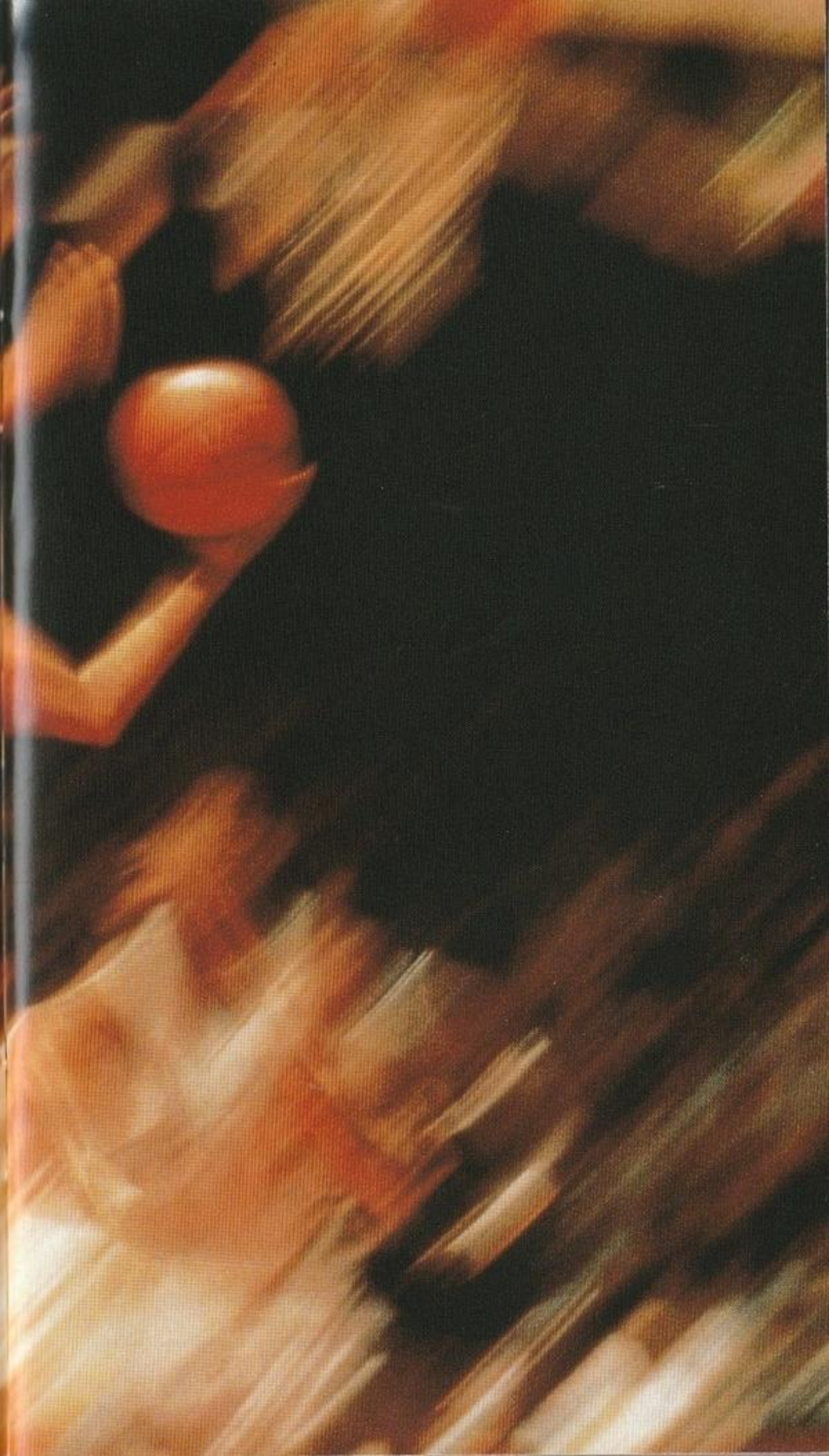
●Bボタン

画面内プレイヤーを切り替える

●Cボタン

スティール

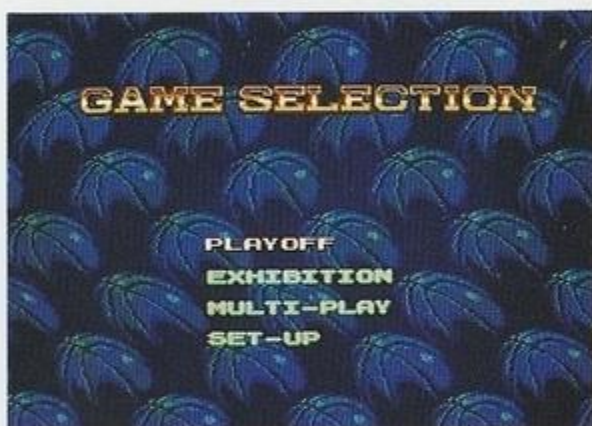




遊び方

スタートのしかた

画面が出たら、1P側コントロールパッドのA～Cボタンを押してください。



GAME SELECTION画面が出たら、方向ボタンでモードを選びA、B、C、スタートボタンで決定してください。

PLAYOFF：トーナメントゲームです。

ひとりよう
1人用です。

EXHIBITION：エキシビジョンゲームです。

にんよう
1～2人用です。

MULTI-PLAY：多人数で参加できる

パーティゲームです。

にんよう
2～8人用です。

SET-UP：ゲームの設定を変更できます。

プレイのしかた

①ジャンプボールでゲームスタート

コート中央ちゅうおうのセンターサークルおこなで行います。

チームの中で色なかが明るく表示いろされているのがコントロールできるプレイヤーです。

ボールがトスアップされたら、タイミングよくAボタンでジャンプしてください。

②オフェンスの操作

方向ボタンほうこうでドリブル移動いどうします。

Bボタンを押すとプレイヤーの移動方向いどうほうこうが固定こていします。

この時とき、Bボタンを放す前に方向ボタンでパスする方向ほうこうを押し、そしてBボタンを放すとその方向ほうこうにパスします。

パスする方向ほうこうに味方みかたが数人すうにんいる時は、プレイヤーに一番いちばん近い味方みかたにパスします。

③シュートの操作

Aボタンを押して放すはなとシュートします。

Aボタンを続けてつづすぐに押すと、ウインドミルまたはダブルクラッチてきぬ(敵をすり抜けたり、かわすのに有効ゆうこう)をすることができます。

④ダンクシュートの操作

ゴール付近ふきんでシュート操作そうさを行うとダンクシュートになります。



⑤タイムアウトについて

味方^{みかた}のチームがボールを所有^{しゅゆう}時のみ、スタートボタンでタイムアウトができます。

替えたいプレイヤーの片方^{かたほう}をAボタンで決定^{けつてい}、そしてもう片方^{かたほう}をAボタンで決定^{けつてい}すると二人^{ふたり}のプレイヤーが入れ替わります。

EXITを決定^{けつてい}するとゲーム再開^{さいかい}です。

タイムアウトは各クォーター中^{ちゅう}2回^{かい}までです。

⑥ディフェンスの操作

ボールを持っていない時は、ディフェンスポーズ^{おこな}を行います。

コントロールできるプレイヤーの切り替え^{きか}はBボタン^{おこな}で行います。

⑦ブロックショットの操作

敵^{てき}のシュートやパスをAボタンでカットします。

⑧スティールの操作

Cボタン^{おこな}で行います。

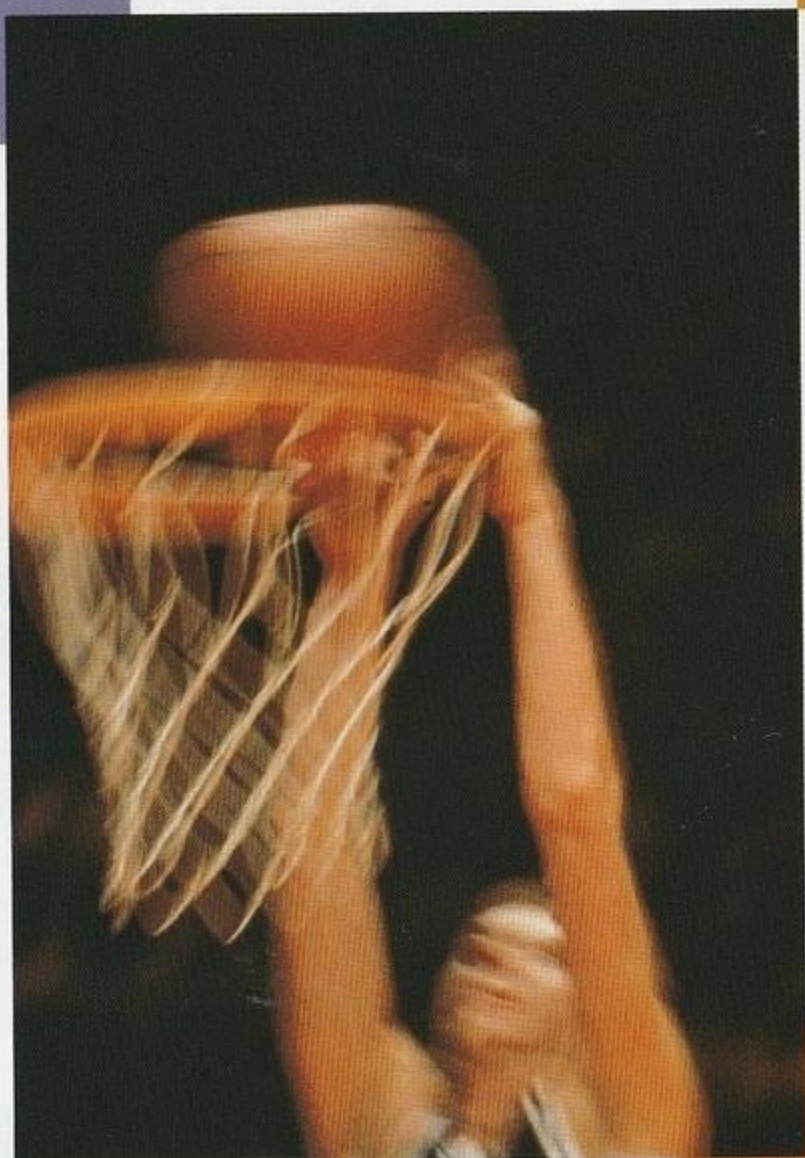
正面^{しょうめん}から行うほど成功率^{せいこうりつ}が上がり^あます。

⑨試合終了について

各クォーターが終了^{しゅうりょう}すると成績^{せいせき}の表示^{ひょうじ}があります。

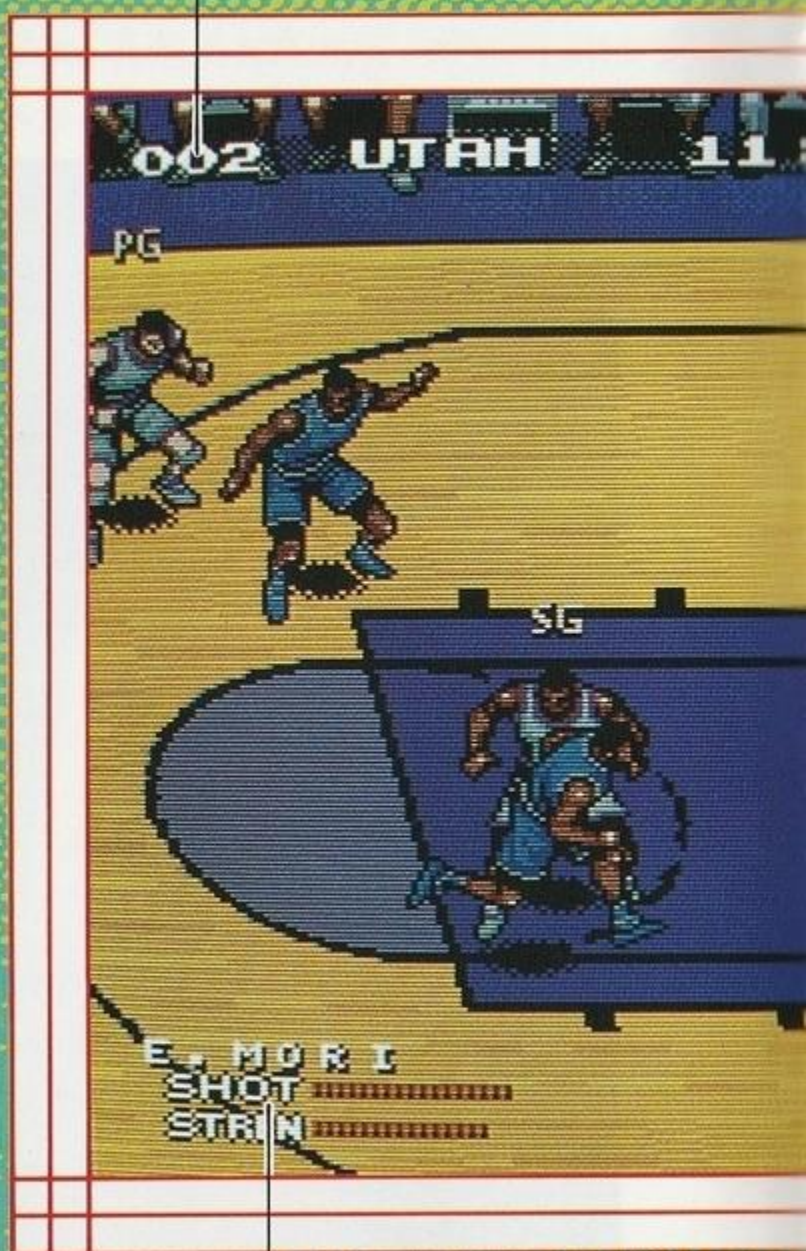
スタートボタンを押して次のクォーターに進^{すす}みます。

試合^{しあい}の全クォーターを終了^{しゅうりょう}して勝敗^{しょうはい}が決^きまると最終成^{さいしゅうせい}績^{せき}を表示^{ひょうじ}した後、プレイオフモードでセミファイナル以降^{いこう}はパスワードが表示^{ひょうじ}されます。



画面の見方.....

みぎ こうげき
右ゴール攻撃チームのスコア



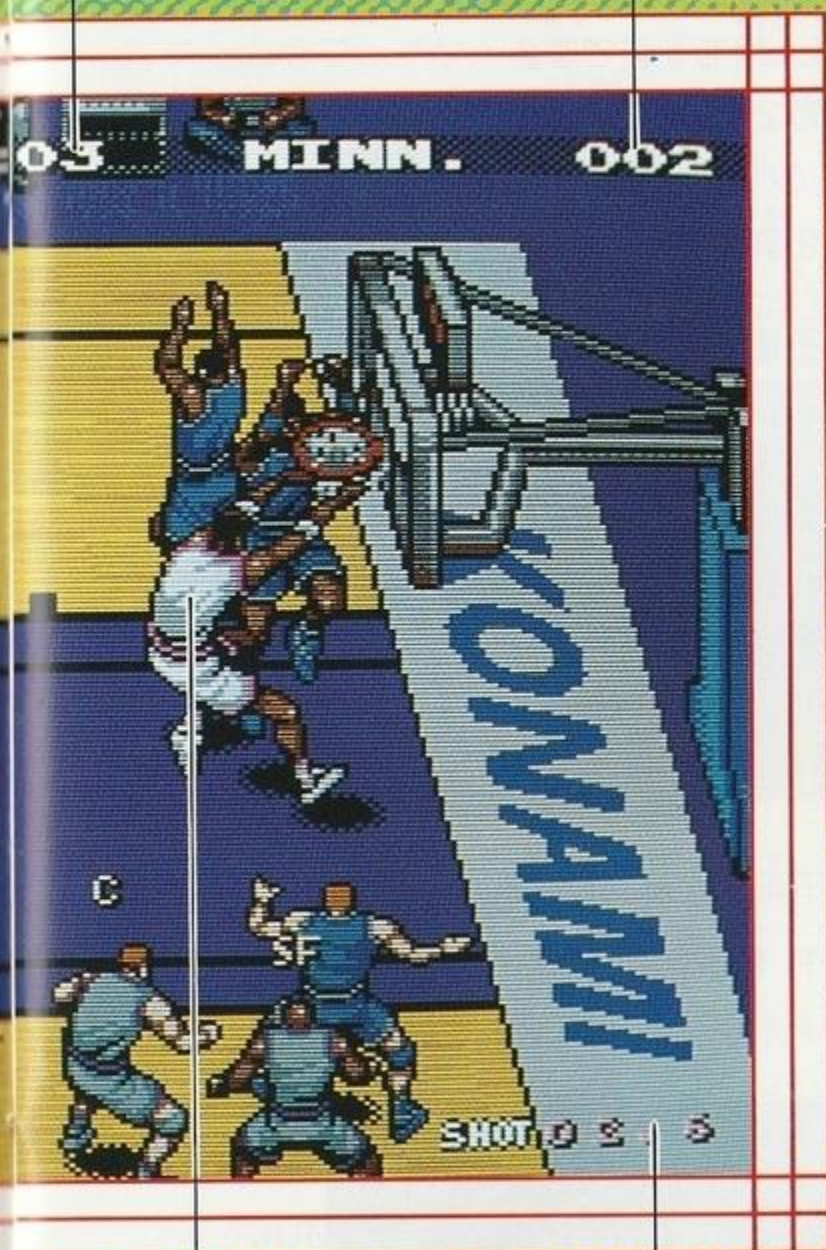
も
ボールを持ったプレイヤーの
のうりよく
シュート能力とスタミナ





しあい のこ じかん
試合の残り時間

ひだり こうげき
左ゴール攻撃チームのスコア



プレイヤー

ショットタイマー

プレイオフモードについて

16チームの中から自分のチームを選び、トーナメントを勝ち進んでいく1人用モードです。

1回戦は3試合先取です。

セミファイナル、ファイナル、チャンピオンシップは4試合先取で、勝敗を争います。

最初から始める場合

- ①GAME SELECTION画面からPLAYOFFを方向ボタンで選び、A~Cボタンで決定します。



- ②次にPLAYOFF画面からスタートを決定します。
- ③次にPLAYOFF TREE画面から好きなチームを1チーム選び、Aボタンで決定します。



④次にプレイヤーセレクト画面が表示されます。

チームのプレイヤーを選びます。

替えたいプレイヤーの片方をAボタンで決定します。

そしてもう片方をAボタンで決定すると、二人が入れ替わります。

この操作を繰り返して好みのチームに変更してください。



【プレイヤー能力の見方】

HEIGHT: 身長

SHOT: シュート能力

STEAL: ボールのキープ力、ボールを奪う能力

SPEED: 走る速度

JUMP: ジャンプ力

POWER: 敵を押しつける力

STREN: スタミナ

最後にEXITを決定するとプレイヤーセレクトが決定してゲームスタートします。



パスワードについて

セミファイナル以降の試合結果画面にパスワードが表示されます。

このパスワードを記録しておく、次回パスワードを入力することで続きを楽しむことができます。

PLAYOFF画面からPASSWORDを決定します。

方向ボタンで文字を選び、Aボタンで決定してください。

INSは文字の間に挿入、BSは1つ前の文字を削除します。

最後にENDを決定するとパスワード入力が終わ、ゲームの続きがスタートします。



〈注意〉パスワード入力によるゲームスタートの場合、トーナメントの他の勝ち上がりチームが若干入れ替わります。

エキシビジョンモードについて

特定のチームと1試合だけの対戦モードで、コンピュータとの対戦、プレイヤー同士の対戦ができます。

- ① GAME SELECTION画面からEXHIBITIONを決定します。
- ② 次にVERSUS MODE画面からコンピュータとの対戦(MAN VS COM)か、プレイヤー同士の対戦(MAN VS MAN)かを選んで、Aボタンで決定します。
- ③ 次にTEAM SELECT画面から、先に1Pのチームを決定します。
それから対戦相手(2Pの場合は2Pパッド使用)のチームを決定します。



- ④ 次にプレイヤーセレクト画面が表示されます。
チームのプレイヤーを選びます。
(プレイオフモードについて④参照)
- ⑤ 以上の操作が終わるとゲームスタートします。

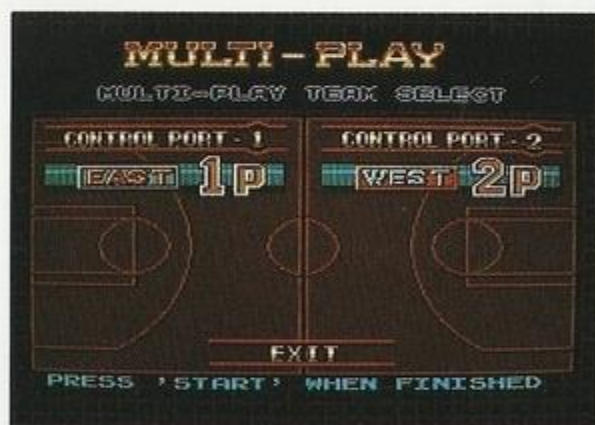
マルチプレイモードについて……

EASTチームとWESTチームに分かれて、2人から最高8人まで参加できます。

(3人以上は、別売のセガタップが必要)

①GAME SELECTION画面からMULTI-PLAYを決定します。

②次にJOYPAD ENTRY画面で、それぞれのコントロールパッドのA～Cボタンを押してプレイ参加を決定します。ここでA～Cボタンを押し続けると自分の対応するプレイヤーナンバーが点滅するので、確認してください。



確認後スタートボタンを押してください。

③方向ボタンの左右でEASTチームかWESTチームかを選んで、スタートボタンを押してください。

すると「REALLY OK?」のメッセージが表示されます。そこでもう一度スタートボタンを押して、チームを決定します。



スタートボタン以外を押すとキャンセルされて、もう一度やり直しとなります。

片方のチームしか参加がなかった場合、または片方のチームに5人以上の参加があった場合は、ERRORが表示されもう一度やり直しとなります。

④次にプレイヤーセレクト画面が表示されます。



ここでプレイヤーを決定します。

方向ボタンの左右でチームを選び、上下でプレイヤーを選んでAボタンで決定します。

2～8Pの操作も同様に行ってください。

チームの全員が決定すると、Y(イエス)かN(ノー)かのメッセージが表示されます。

プレイヤー設定に変更がなければYで決定します。

参加する1人でもNを決定すると、チームのプレイヤー設定がキャンセルされて、④からやり直しとなります。

参加する全員がYを決定するとゲームスタートします。

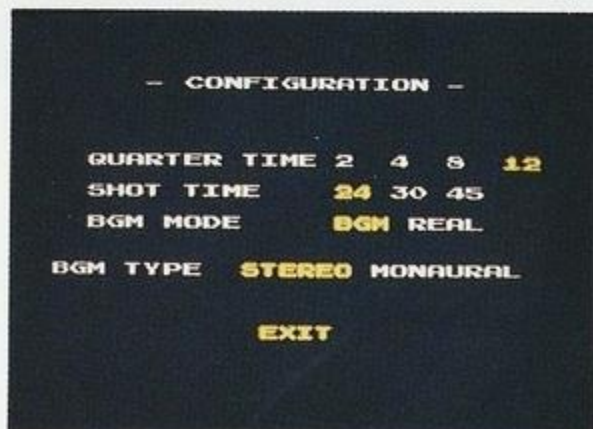
セットアップモードについて...

プレイ中のルール設定や、プレイオフモードのトーナメントのチームの組み合わせの変更ができます。

ルールセレクトについて

SET-UP画面からRULE SELECTを決定します。
CONFIGURATION画面が表示されます。

- QUARTER TIME: 試合時間を設定する
 - SHOT TIME: 攻撃時間を設定する
 - BGM MODE: 音楽かリアルな試合音かを選ぶ
 - BGM TYPE: 音がステレオ再生かモノラル再生かを選ぶ
- 〔ステレオ再生ができないハード構成では〕
MONAURALを選んでください
- EXIT: 設定を決定してタイトル画面に戻る





プレイオフエディットについて

SET-UP画面からPLAYOFF EDITを決定します。

トーナメント画面が表示されます。

入れ替えたいチームの片方を選び、Aボタンで決定します。

そしてもう片方を選びAボタンで決定するとその二つのチームが入れ替わります。

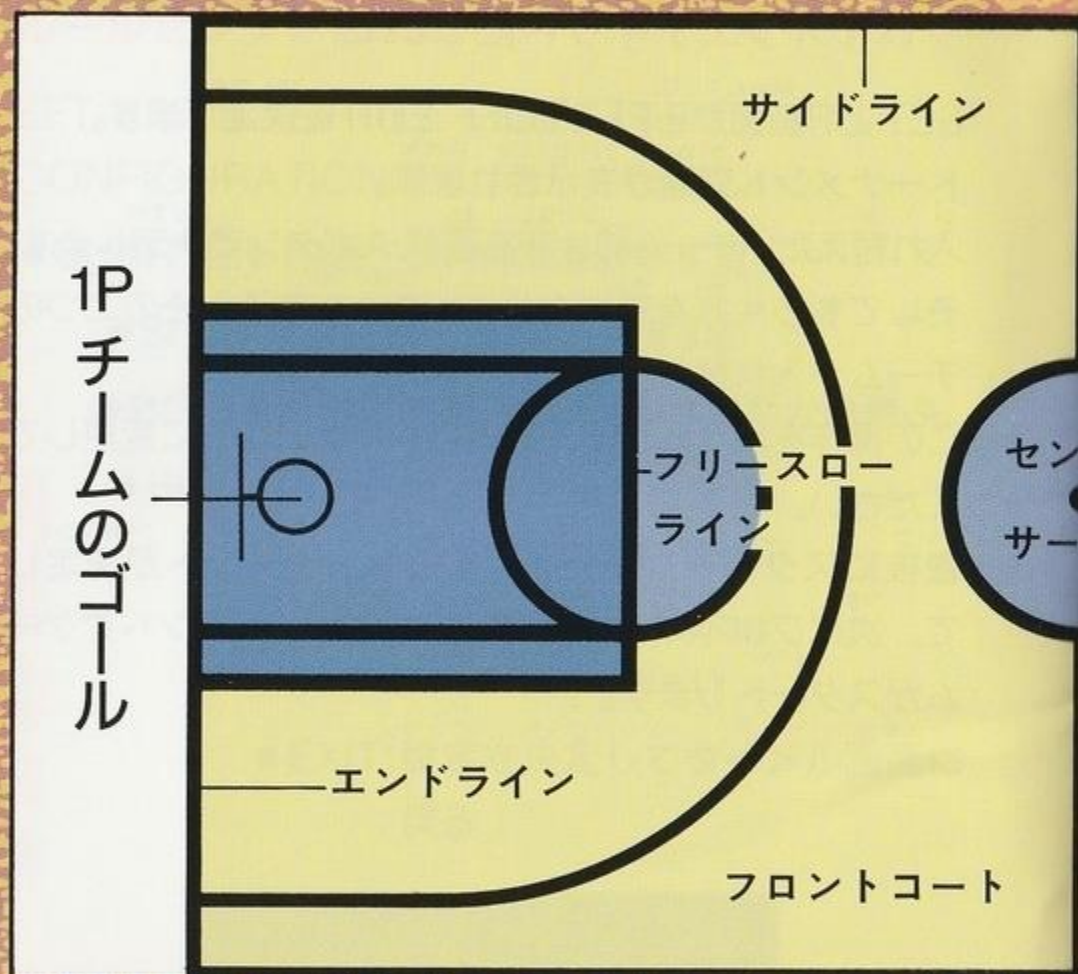
この操作を繰り返して、好みのトーナメントに変更してください。

最後にスタートボタンを押すとトーナメントが決定して、次にプレイオフを選ぶと、このトーナメントでゲームがスタートします。

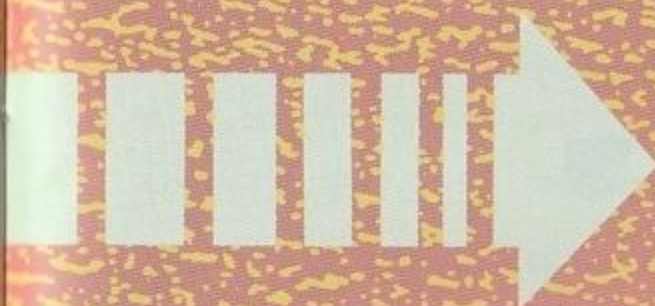
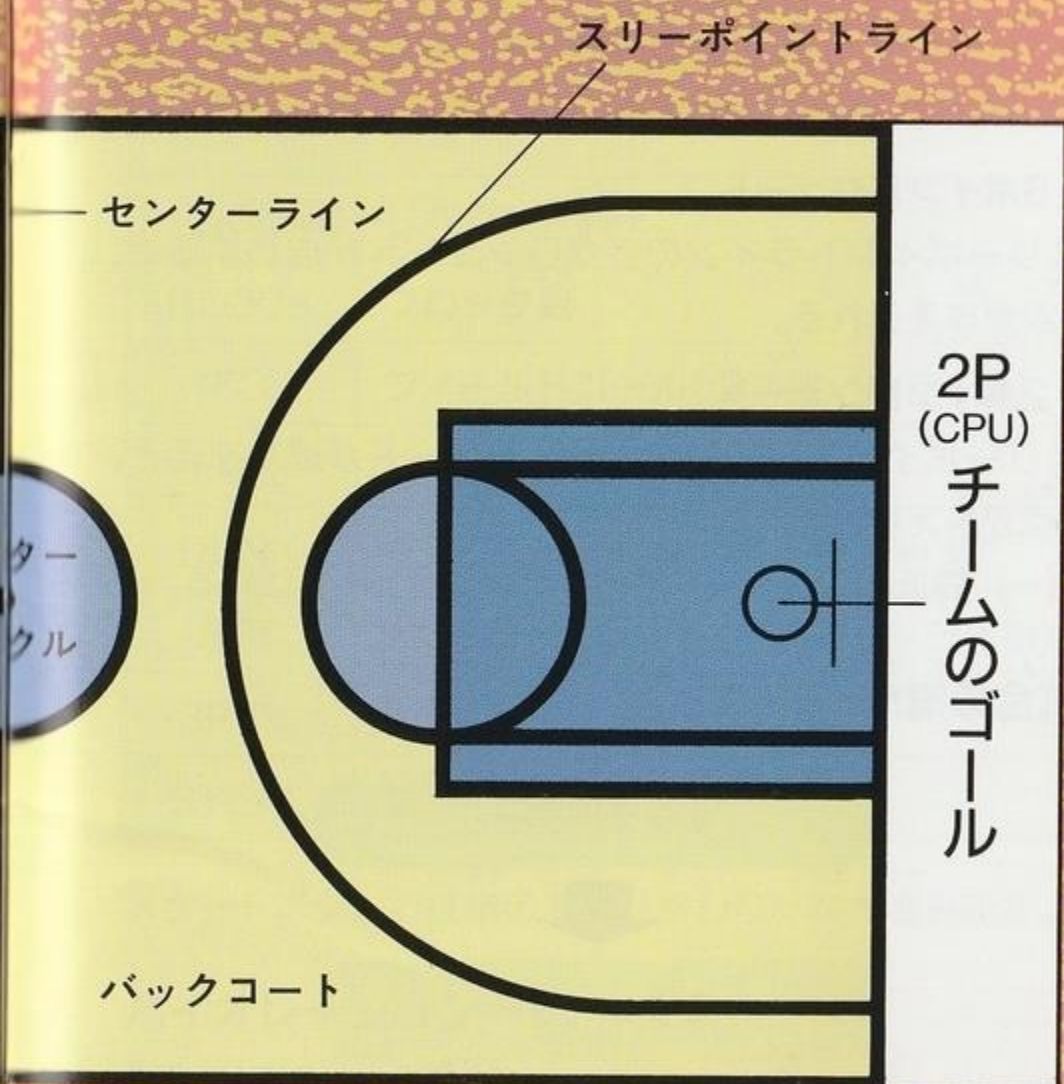


ルールの説明.....

コート^{せつめい}の説明



1 P 攻^{こう}撃^{げき}



シュート

3ポイントシュート、2ポイントシュートの2種類しゅるいのシュートがあります。

●3ポイントシュート

スリーポイントラインの外そとからシュートが成功せいこうすると、3点てん あたが与えられる。

●2ポイントシュート

スリーポイントラインの内うちからシュートが成功せいこうすると、2点てん あたが与えられる。

ゴール間近ま ちかからシュートするとダンクシュートになる。

試合し あいの構成こうせい

1クォーター



2クォーター



3クォーター



4クォーター



成績の表示

各クォーターの終わりに成績が表示されます。

| | |
|---------|---------------------|
| SCORE | スコア |
| REBOUND | リバウンド数 |
| BLOCK | ブロック数 |
| FG | フィールドゴール(成功数/トライ数) |
| FG% | フィールドゴール成功率 |
| DUNK | ダンクシュート数 |
| 3PT | 3ポイントシュート(成功数/トライ数) |
| 3PT% | 3ポイントシュート成功率 |
| STEAL | スティール数 |

スタートボタンで成績の表示が終わり、次へ進みます。

バイオレーション

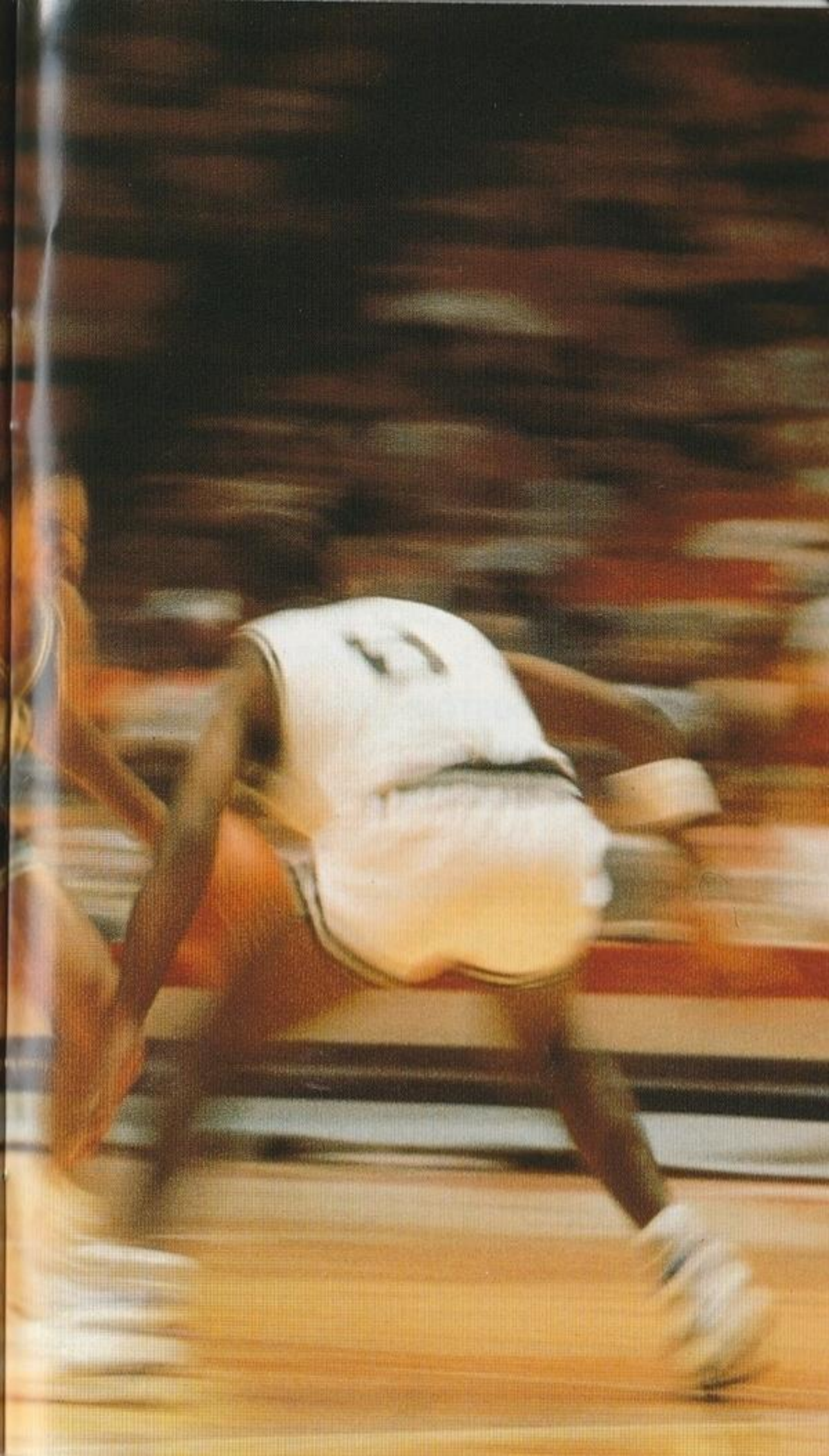
反則の一種で、相手側にスローインが与えられます。

●アウト オブ バウンズ

ゲーム中にボールがエンドライン、サイドラインから外へ出てしまうこと。

〈注意〉ハイパーダンクは、実際のバスケットボールのルールにできるだけ合わせてありますが、若干異なる場合もあります。





チームの紹介

★ユタ(UTAH)

E.MORIとF.CRICKが強力選手。

その他の選手も平均以上の能力を持っている強豪チーム。

★ミネソタ(MINNESOTA)

全16チームの中で最も戦い方が難しい最上級者向けチーム。

★サンアントニオ(SAN ANTONIO)

L.MILTONが超強力選手。

R.PLANTも3ポイントシュートに冴えを見せる。

★ヒューストン(HOUSTON)

Z.TAYLORやM.PORWIT、S.VAUGHANのガード陣にシュート力があるのでアウトサイドからの攻撃がかなり有効。

★シアトル(SEATTLE)

スピード能力は高いが敵を押しつける力が低めのチーム。

★ポートランド(PORTLAND)

レギュラー選手は並以上の運動能力を持っているが、スタミナにやや難あり。

★ロサンゼルス(LOS ANGELES)

平均的能力の使いやすいチーム。

控え選手も充実しており、特にA.CLARKが強力。

★フェニックス(PHOENIX)

何^{なん}といってもG.RUSSELLが強^{きやう}烈^{れつ}で、他^{ほか}の選^{せん}手^{しゆ}を寄^よせ付^つけない破^は壊^{かい}力^{りよく}と突^{とっ}進^{しん}力^{りよく}を持^もつ。

★ワシントン(WASHINGTON)

ジャンプ能^{のう}力^{りよく}の高^{たか}いチー^ちム。

総^{そう}合^{ごう}力^{りよく}は並^なみ以^い下^かなのだが、戦^{たたか}い方^{かた}次^し第^{だい}では意^い外^{がい}な力^{ちから}を発^{はつ}揮^きする上^{じやう}級^{きゆう}者^{しや}向^むけチー^ちム。

★ニューヨーク(NEW YORK)

ディフェン^{りよく}ス力^{さいこう}は最^{さい}高^{こう}。

敵^{てき}プレ^ふイヤー^とを吹^すっ飛^すばしな^すがら進^{すす}むオ^すフェ^すンスはま^すさ
に重^{じゆう}戦^{せん}車^{しや}。

移^い動^{どう}力^{りよく}とシュ^{りよく}ート力^{りよく}がな^ないのだが、ダン^{だん}クシュ^くートとリ
バウ^きンドはよ^よく決^きまる。

★ニュージャージー(NEW JERSEY)

バラン^よスのとれた良^よいチー^ちム。A.BELEWの超^{ちやう}強^{きやう}力^{りよく}シュ^{しゅ}ー
トで、アウ^{かう}トサイ^{さい}ドから^{ゆう}の攻^{こう}撃^{げき}が有^{ゆう}効^{こう}。

★ボストン(BOSTON)

スチ^{りよく}ール力^{りよく}のあるディ^{でい}フェ^ふンスな^なのだが、全^{ぜん}体^{たい}的^{てき}にス
ピ^おードが遅^{おそ}めのチー^ちム。

★シカゴ(CHICAGO)

S.BOLFとM.GALLO、P.PAVICHIが強^{きやう}力^{りよく}。
全^{ぜん}体^{たい}的^{てき}にパ^ふワー不^ふ足^{そく}な^なので混^{こん}戦^{せん}に弱^{よわ}い。



★シャーロット (CHARLOTTE)

どの選手をとってもスピードとパワーの魅力にあふれて
おり、質の良さは最高のチーム。

★クリーブランド (CLEVELAND)

レギュラー全員が3ポイントシュート力を持つ怖いチーム。
好不調の差が激しいのが難点。

★アトランタ (ATLANTA)

S.TANGIERの1人だけ能力が非常に高い。
彼にボールを集めれば上位チームとも善戦できるだろう。



使用上の注意

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。
- カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。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、故障の原因になります。
- カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶついたり、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の近く、湿気の多いところなども禁物です。
- 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を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。

HYPERDUNK™

THE PLAYOFF EDITION

コナミ株式会社

| | | | |
|---------|------|-------------------|---------------------|
| 本社 | 〒105 | 東京都港区虎ノ門4-3-1 | TEL.03-3432-5526(代) |
| 大阪支店 | 〒530 | 大阪市北区梅田1-11-4 | TEL.06-456-4567(代) |
| 名古屋支店 | 〒450 | 名古屋市中村区名駅4-27-23 | TEL.052-562-4567(代) |
| 札幌営業所 | 〒060 | 札幌市中央区北一条西5-2-9 | TEL.011-232-3778(代) |
| 福岡営業所 | 〒810 | 福岡市中央区天神2-8-30 | TEL.092-715-2367(代) |
| 東京サービス部 | 〒101 | 東京都千代田区神田神保町3-25 | TEL.03-3234-8768(直) |
| 大阪サービス部 | 〒561 | 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 | TEL.06-334-0335(直) |

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室

コナミホットライン

フリーダイヤル **0120-086-573**

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

この商品は株式会社セガ・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、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; 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 Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

T-95083