

SEGA®

チャンピオン アイスホッケー

CHAMPION ICE HOCKEY

ゲームの遊び方

1人～2人用



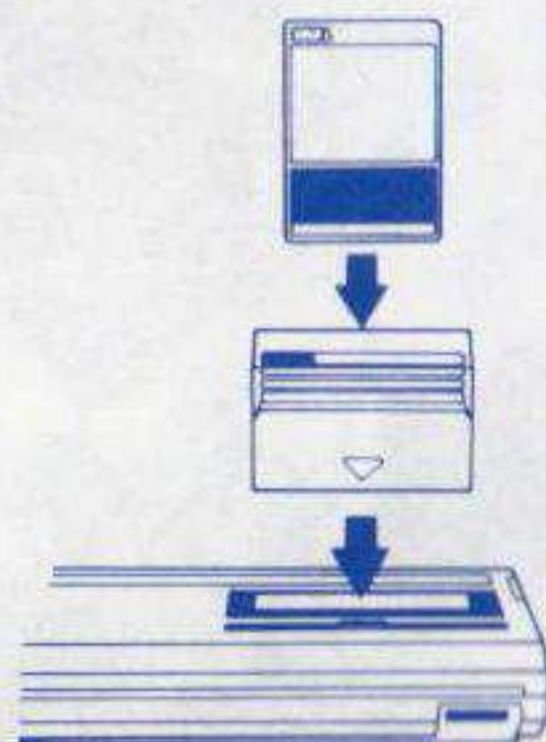
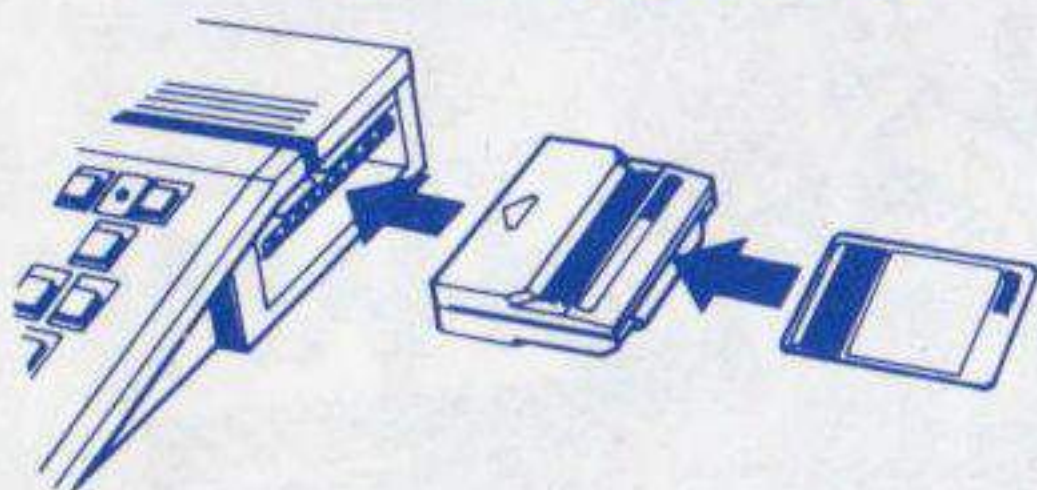
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、
SG-1000シリーズ }
カードキャッチャ (別売) が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

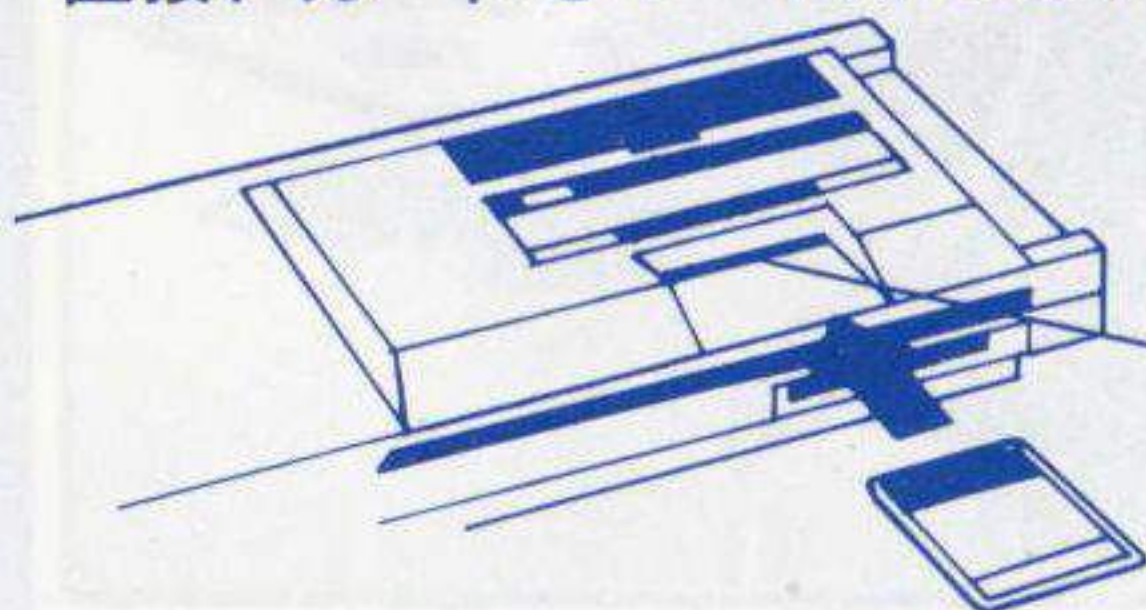
セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



<SEGA MARK III>

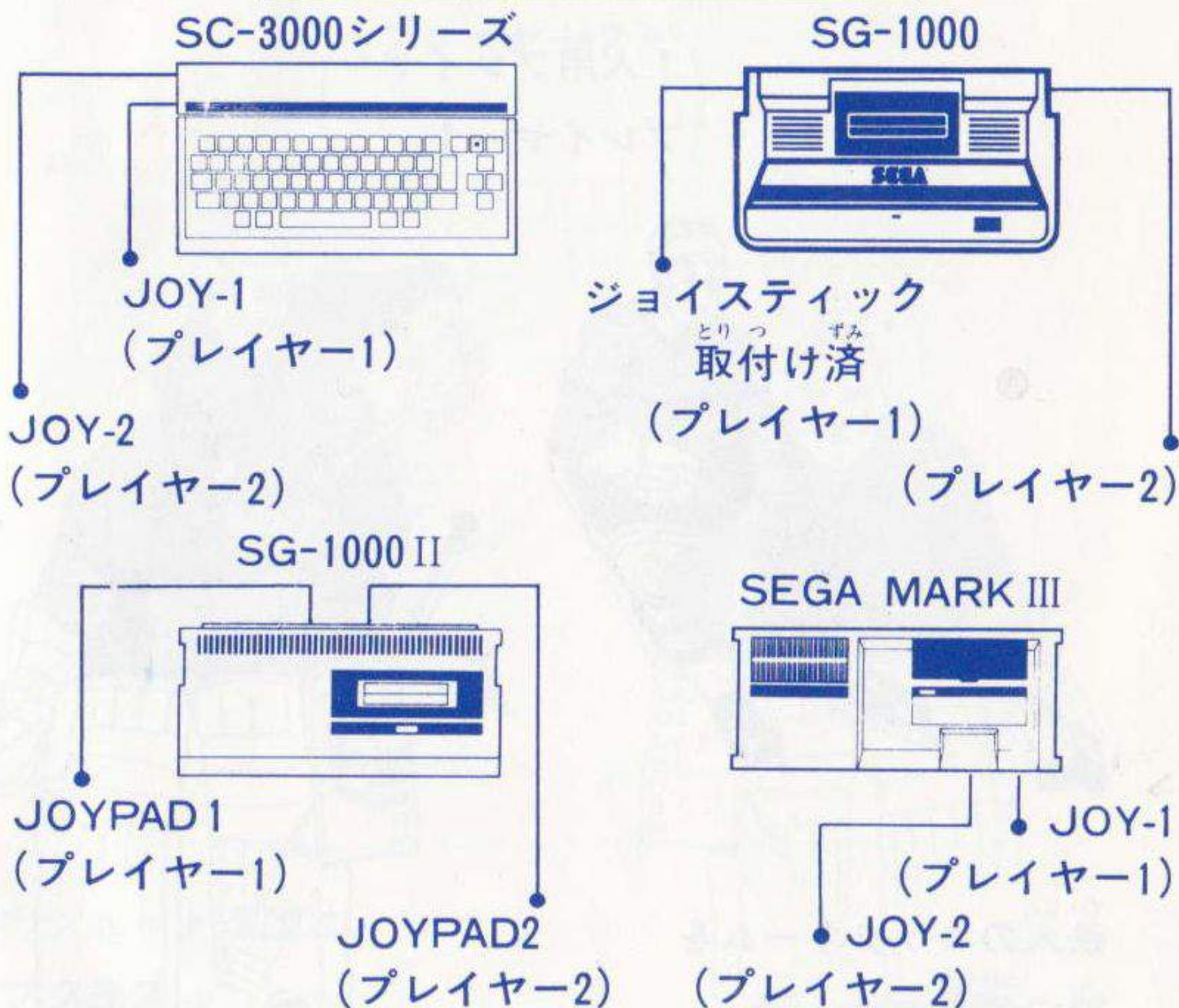
直接、カードをカード用スロットに差し込む。



● カード用スロット

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2、④、JOYPAD1、2 にジョイスティックを差し込もう。

アイアン・ボビーズ

あか
赤のユニフォーム

ひとりよう
(1人用プレイヤー)
プレイヤー1



てつじん
鉄人のニックネームを
も おれたち
持つ俺達。

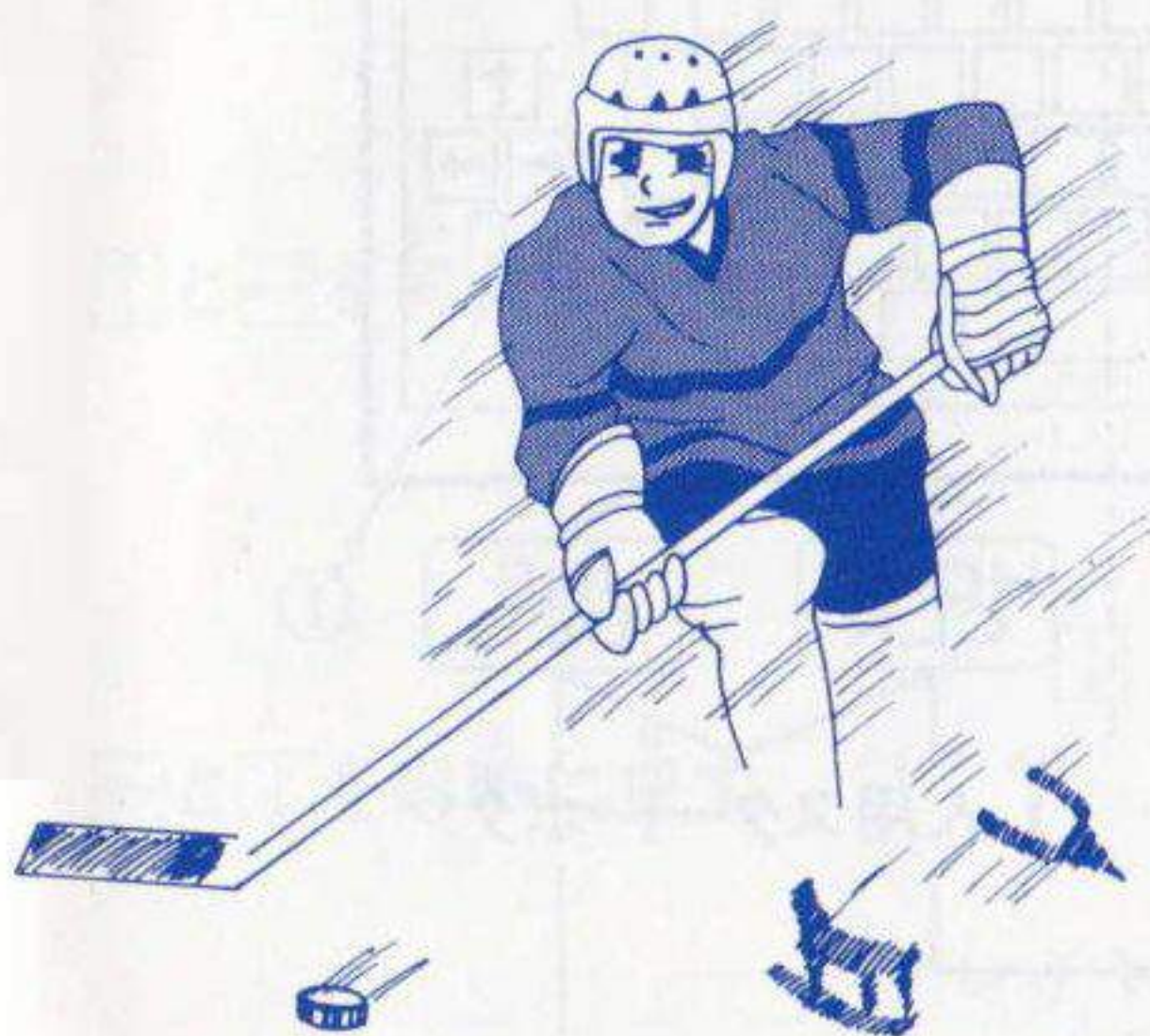
“やられたら、やり返
す”の精神さ。
せいしん

ゴールキーパー

ビッグ・ゴードீーズ

—— あお 青のユニフォーム ——

(プレイヤー 2)



おれたち
俺達のシュート速度は、
トップクラス。
この猛シュートに耐え
られるかな？

ゴールキーパー

操作方法

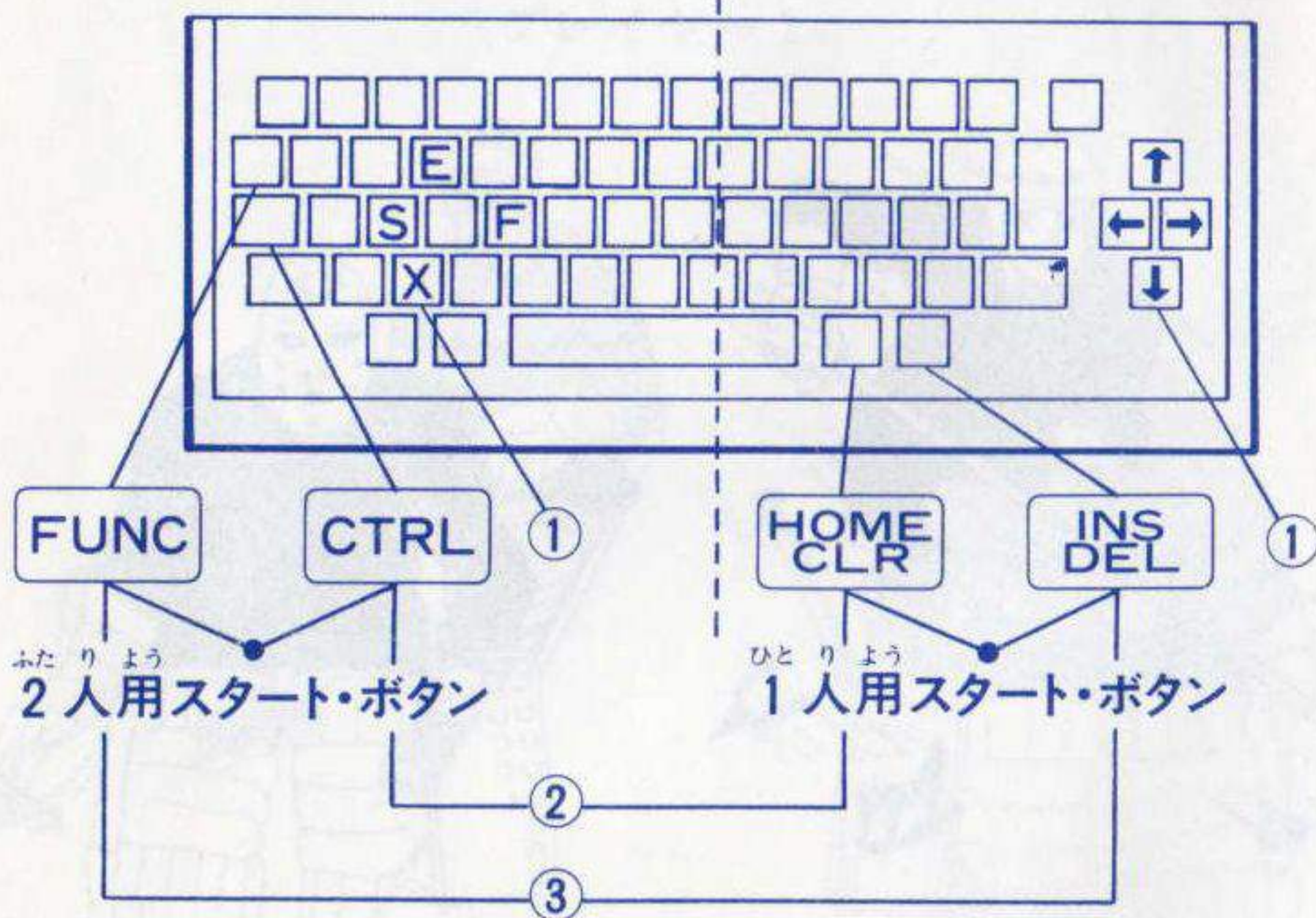
☆キーボード（SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
セガマークIII + SK-1100）で遊ぶ場合☆

ビッグ・ゴードーズを動かす

（プレイヤー2）

アイアン・ボビーズを動かす

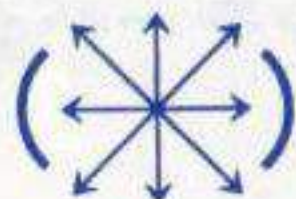
（1人用プレイヤー
プレイヤー1）



選手

① 動かす


パスの相手を選ぶ



② パス・ボタン

③ シュート・ボタン

ゴールキーパー

① 動かす ()

② または ③

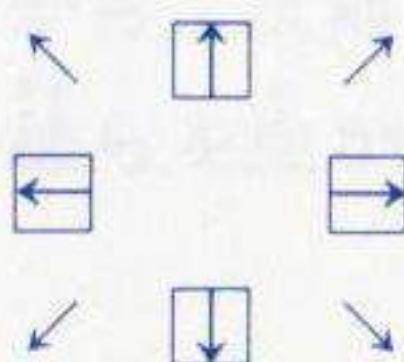
シュートされたパックを
キャッチする

① 選手を動かす () 操作は、
パスの相手を選ぶ

—— 1人用プレイヤー、プレイヤー1 ——

 と  を同時に押す

 と  を同時に押す



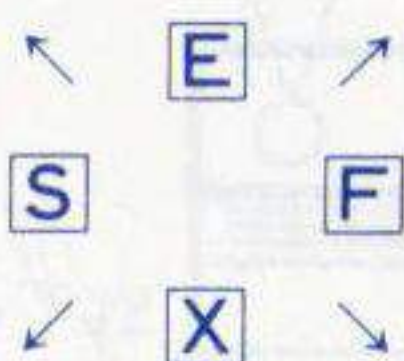
 と  を同時に押す

 と  を同時に押す

—— プレイヤー2 ——

 と  を同時に押す

 と  を同時に押す

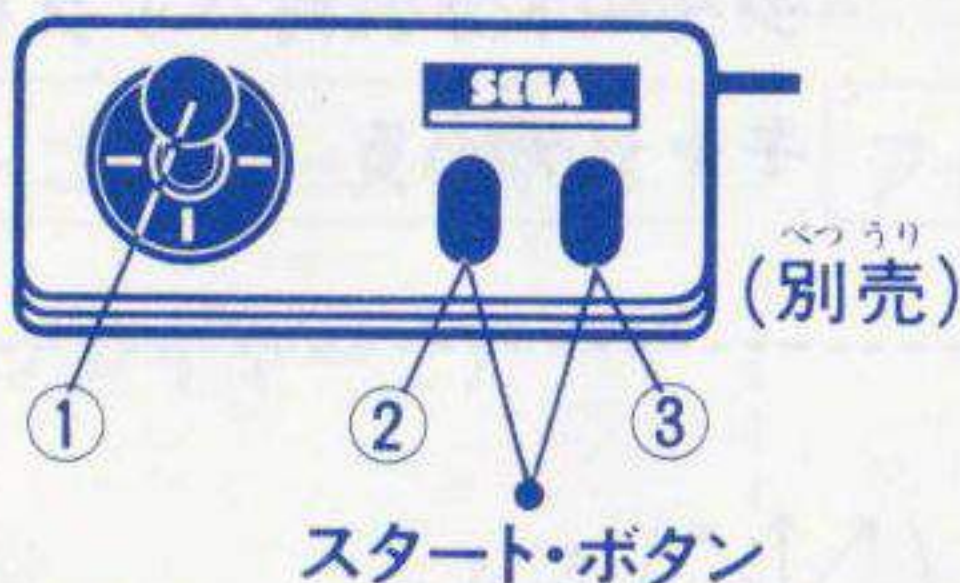


 と  を同時に押す

 と  を同時に押す

☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ SJ-200 SJ-300) で遊ぶ場合 ☆

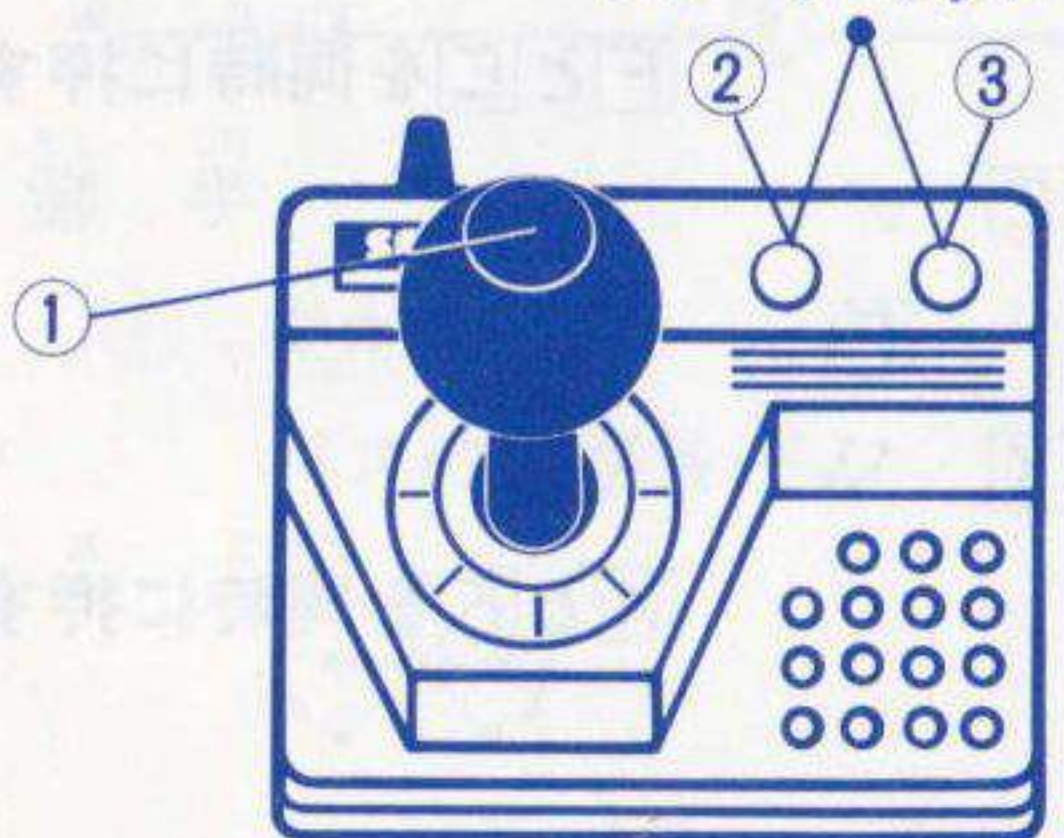
SJ-150
シリーズ



SJ-200



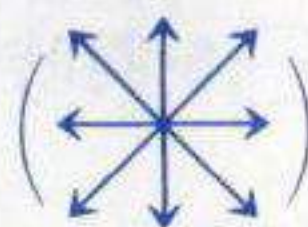
SJ-300



せん しゅ
選 手

①動かす

パスの相手を選ぶ



②パス・ボタン

③シュート・ボタン

ゴールキーパー

①動かす (↑↓)

②または③

シュートされたパッ
クをキャッチする

(別売)

☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

アイスホッケーに^{ねっちゅう}熱中しているキミへ！

★ゲームの^{もくてき}目的★

試合時間は60分間。20分ずつ3回のPERIODで、PERIODごとにコートチェンジを^{おこ}行なう。そして、3回のPERIODの合計点で勝敗を決める。

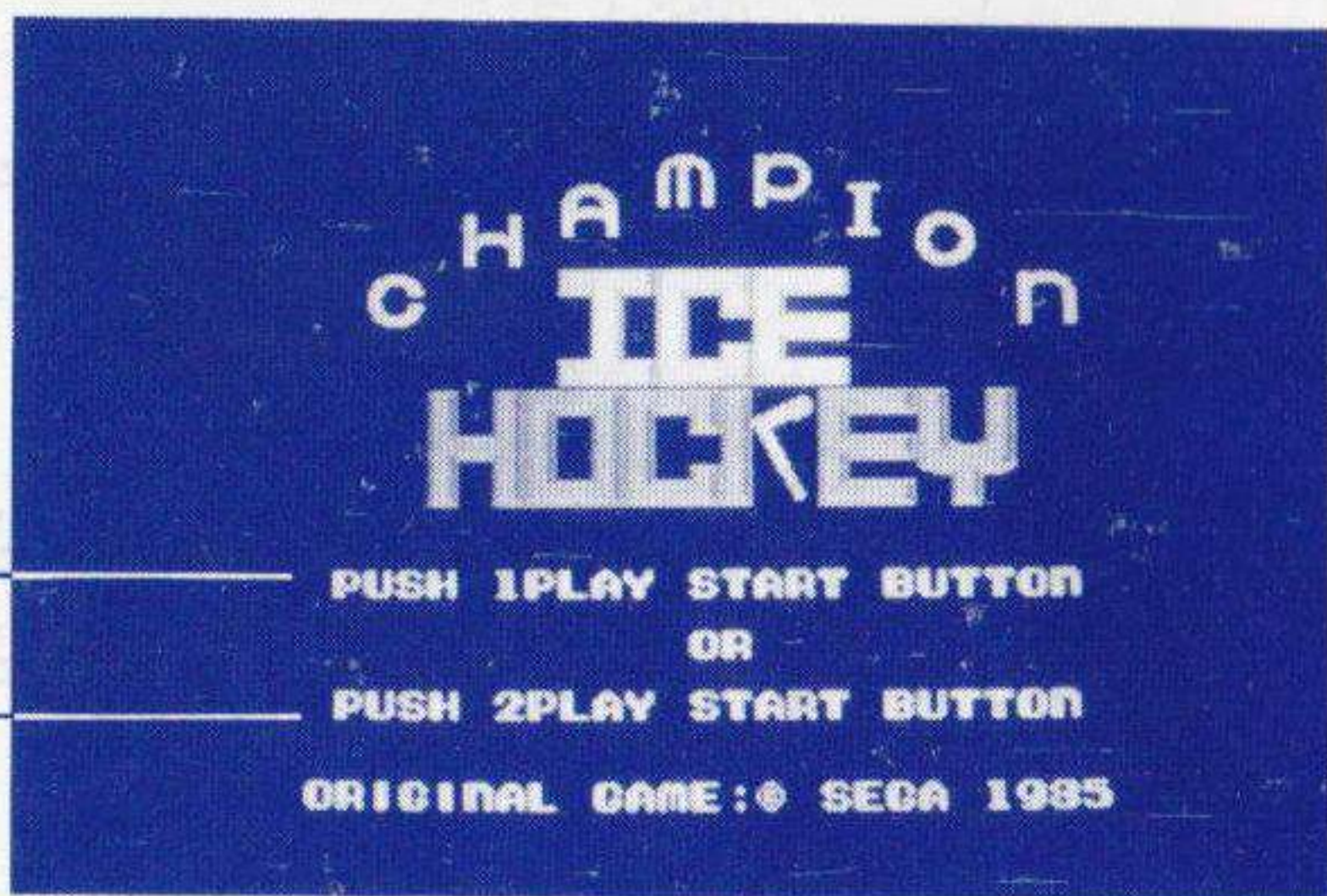
このゲームのプレイヤー達は、反則すれすれの猛攻ができるプロ中のプロ。だから、反則もとられない。抜群の^{ばつぐん}パワーを持つ彼らを^も生かすも^{かれ}殺すも、キミの^{うで}腕しだいだよ。

（早く勝敗を決めたいキミのため、実際の時間は、画面表示の^{ふん}20分の^{やく}約^{みじ} $\frac{1}{5}$ の短かさになっているよ。）

★ゲーム^{ゲーム}オーバー★

^{じかんき}時間切れで、試合終了だ。

★スタートのしかた★



- ^{ふた}人^りで^{あそ}ぶときは、キーボードの^{ふた}人^り用^{よう}や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。
- ^{ひと}人^りで^{あそ}ぶときは、キーボードの^{ひと}人^り用^{よう}や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

^{ひと}人^り用^{よう} 〈1人用〉

キミ（^{あか}赤のユニフォームのアイアン・ボビーズ）とコンピュータ（^{あお}青のユニフォームのビッグ・ゴードィーズ）の^{たい}対^{せん}戦だ。

レベルは、^{つぎ}次の^{だん}3^{かい}段階。まず、レベルを^{えら}選ぼう。

SELECT LEVEL

- ➔ 1 AMATEUR
- 2 SEMI-PROFESSIONAL
- 3 PROFESSIONAL

アマチュア
1. AMATEUR

レベル 1……初級

セミ プロフェッショナル
2. SEMI-PROFESSIONAL

レベル 2……中級

プロフェッショナル
3. PROFESSIONAL

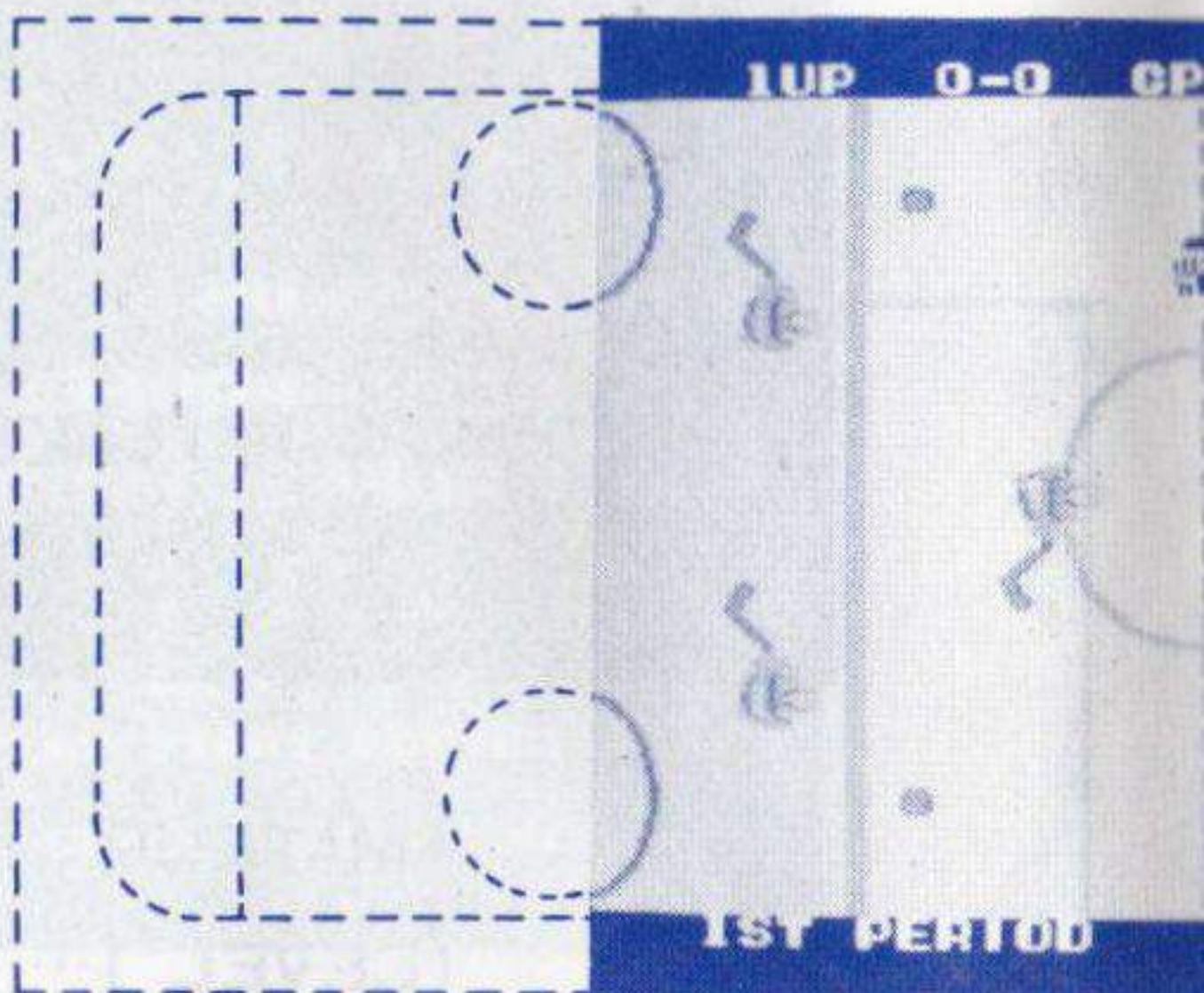
レベル 3……上級

●カーソルコントロールキー(↑↓)やジョイスティックレバー(↑↓)で□を動かして、遊びたいレベルの横に来たら、もう一度、スタート・ボタンを押そう。ゲームが始まるよ。

ふたりよう 〈2人用〉

キミと友達(ともだち)の対戦(たいせん)。チームを選ぼう。

赤(あか)のアイアン・ボビーズがプレイヤー1、青(あお)のビッグ・ゴードィーズがプレイヤー2だ。



1UP (プレイヤー1側の得点)

CPU (コンピュータ側の得点)

ふた り よう
2人用のときは、

2UPプレイヤー2側の得点

タイム
TIME (1つのピリオドの試合の残り時間)

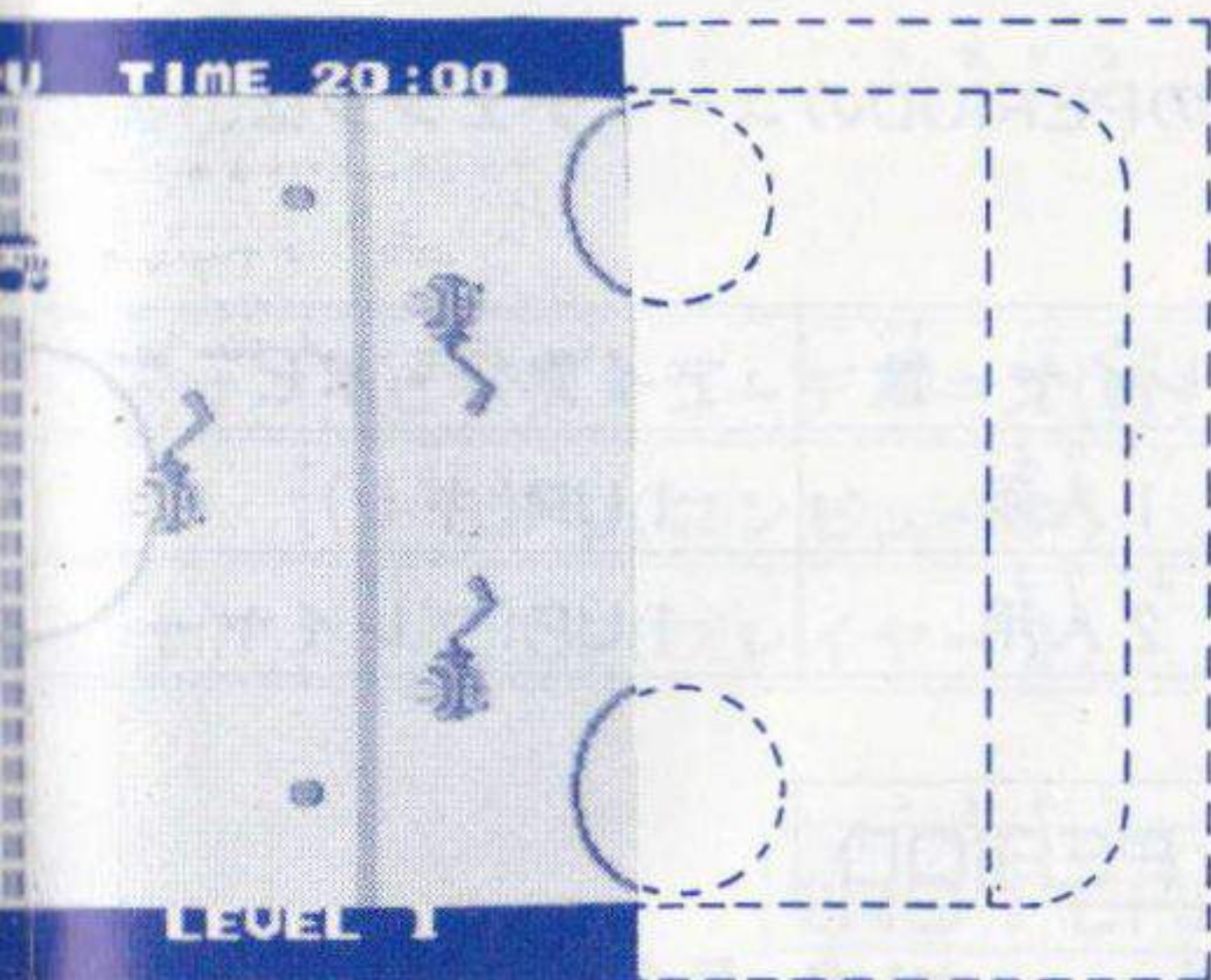
ピ リ オ ド
PERIOD

ファースト ピ リ オ ド かい
1ST PERIOD (1回)

セカンド ピ リ オ ド かい
2ND PERIOD (2回)

サード ピ リ オ ド かい
3RD PERIOD (3回)

ゆう うご
右に動く →



テレビ画面では、横になが〜いリンクの約 $\frac{1}{2}$ しか映し出さない。

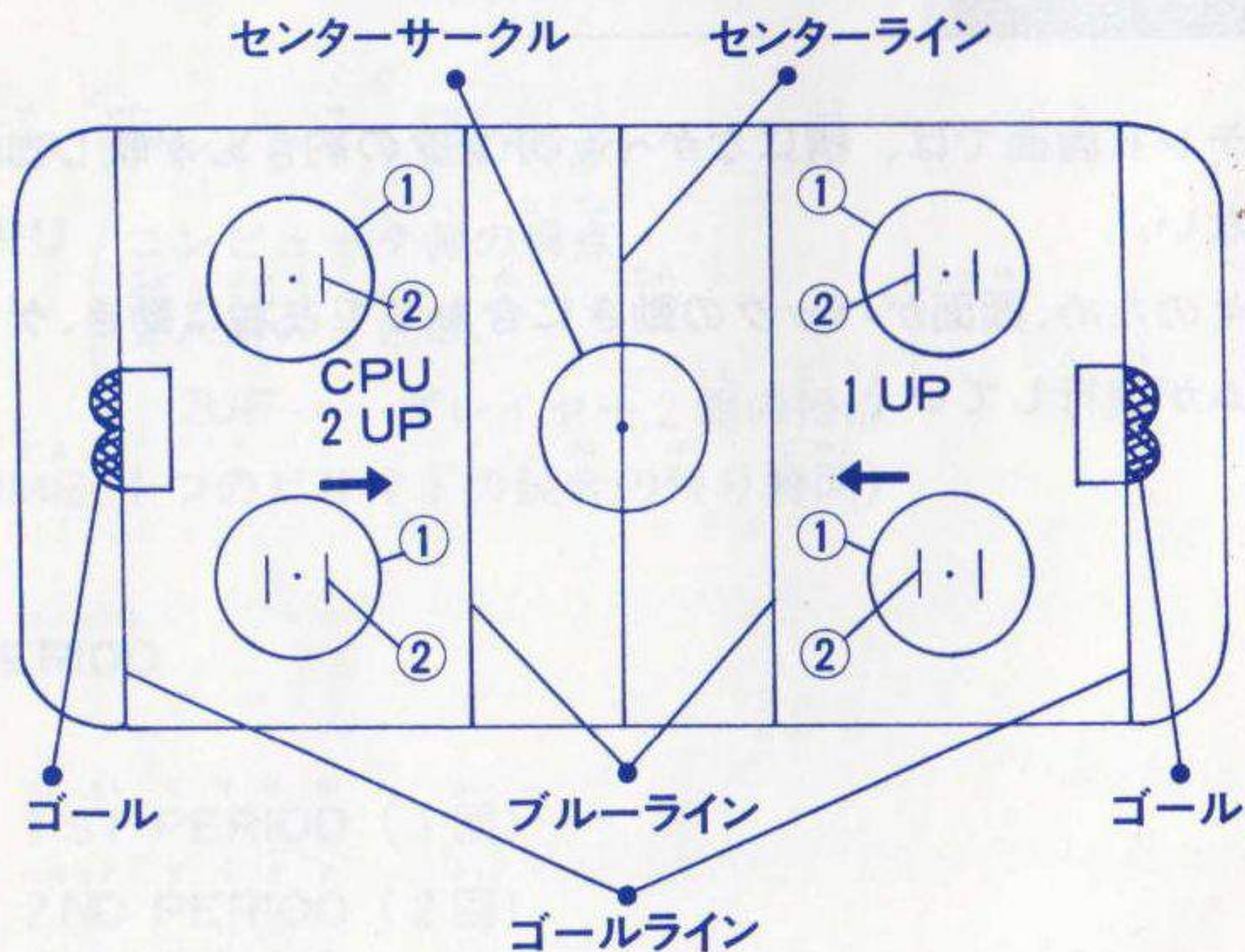
そのため、画面がバックの動きに合わせて左右に動き、ゲームが進行していく。

★コートチェンジ★

3回のPERIODのコートチェンジは、次の

プレイヤー数 ^{すう}	アイアン・ボビーズ
1人用 ^{ひとりよう}	1 UP(キミ)
2人用 ^{ふたりよう}	1 UP(プレイヤー)

ファースト ^{ピリオド} 1ST PERIOD

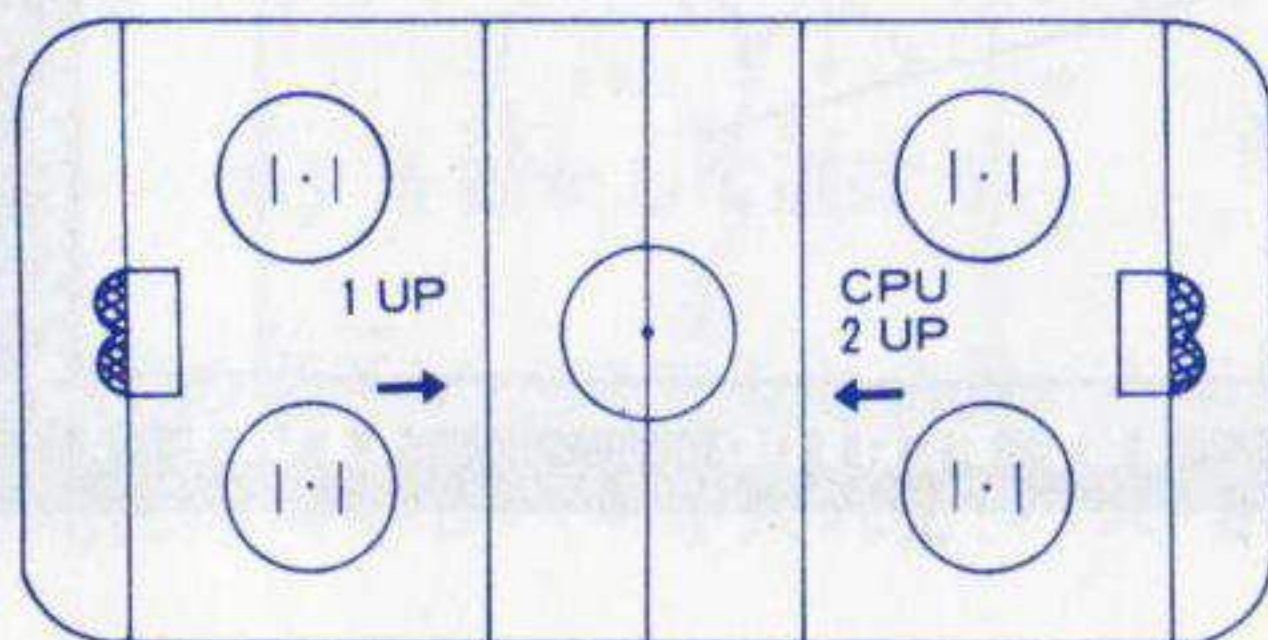


- ① エンドサークル
- ② フェイス・オフ・スポット

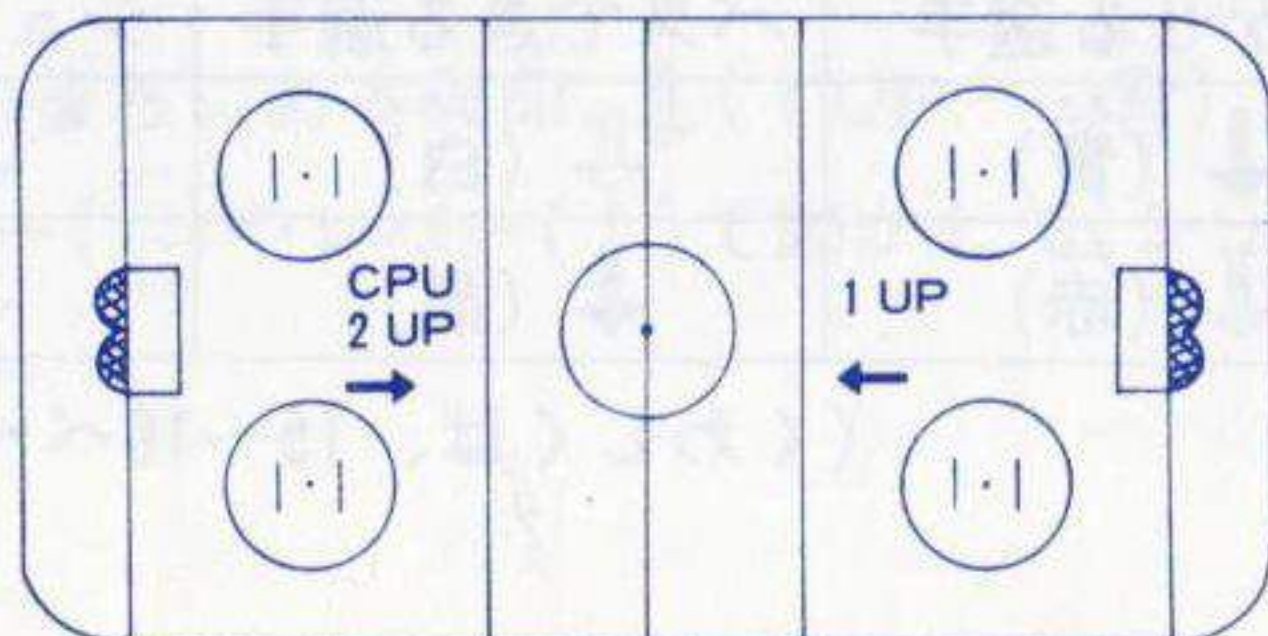
とおり。

^{あか} (赤)	^{あお} ビッグ・ゴードーズ(青)
	CPU(コンピュータ)
1)	2 UP(プレイヤー 2)

セカンド ビリオド
2ND PERIOD

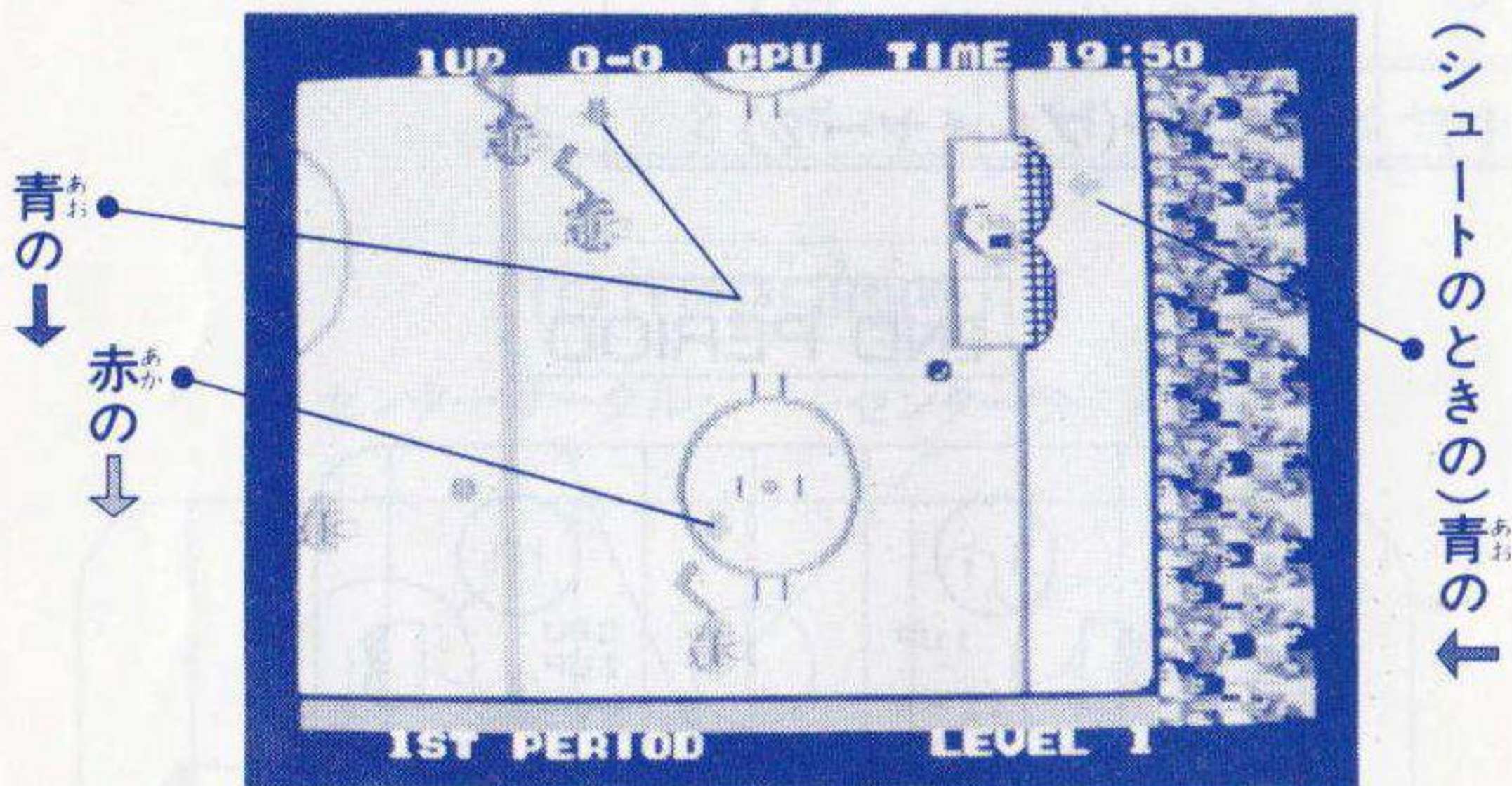


サード ビリオド
3RD PERIOD



アイスホッケーを始めたいキミへ！

選手のスティックがパックに接していれば、パス、シュートができる。



★リンク内の矢印の役割★

	動かせる選手	パスできる選手	シュートの方向
1UP	↓ (青)	↓ (白)	↓ (青)
2UP	↓ (赤)	↓ (黒)	↓ (赤)

(くわしくは、15～16ページをみる。)

★パ ス★

○ 1 UP(赤の選手)では、↓(青)がついた選手をキー(←→)やレバー(↑↓)で動かせる。

また、2 UP(青の選手)では↓(赤)がついた選手を動かせる。

矢印は、パックに一番近い選手に移っていく。

○ パックをパスする相手は、カーソルコントロールキー(←→)やジョイスティックレバー(↑↓)で↓(1 UP……白)、↓(2 UP……黒)を動かして選ぶ。

たとえば、①の選手がパスするときは、①には(↗)、②には(↘)の方向にキーやレバーを入れて、パス・ボタンを押す。

★シュート★

ゴールの後ろにある矢印、↓(1 UP……青)、↓(1 UP……赤)をキー(↑↓)やレバー(↕)で動かして、シュートの方向を決めよう。

★ゴールキーパー★



○ゴールキーパーは、画面^{がめん}に入れば、カーソルコントロールキー(↑↓)やジョイスティックレバー(↑↓)で動か^{うご}せる。

○そして、タイミングよくスタート・ボタンを押^おすと、シュートされたパックをキャッチできる。

このとき、タイミングが早^{はや}すぎると、パックをはじいてしまう。

また、タイミングが遅^{おそ}すぎると、パックがゴールに入^{はい}ってしまう。

○ゴールキーパーがパックをキャッチすると、フェイス・オフ・スポット (12ページをみる) からゲーム再開^{さいかい}になる。

★パックの奪^{うば}い取^とり★

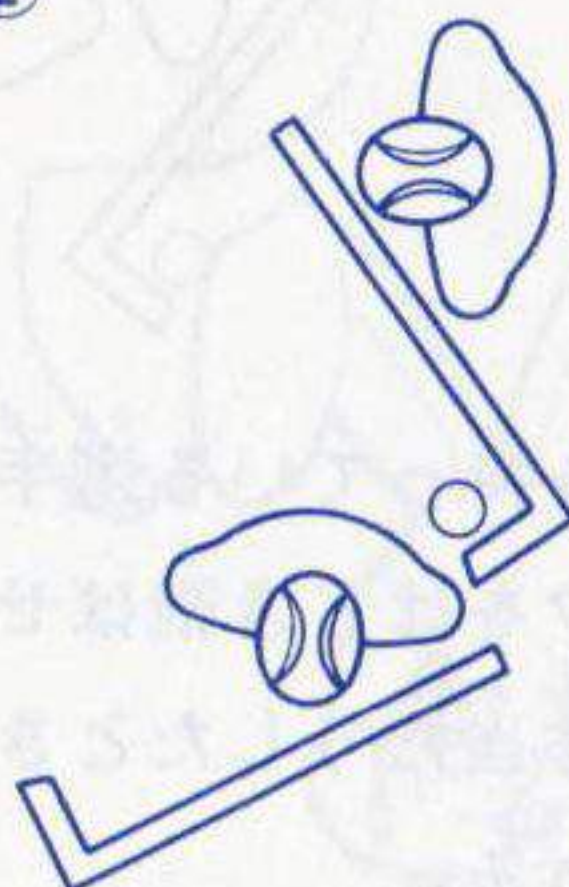
てき 敵のパックを奪^{うば}い取^とれるかどうかは、次^{つぎ}のとおり。

パックを も 持っている	パックを も 持っていない	しょうとつ 衝突すると
①スティック	スティック	パックを奪 ^{うば} える
②スティック	せん 選 しゅ 手	パックを奪 ^{うば} える
③せん 選 しゅ 手	スティック	パックにむ かんけい 無関係
④せん 選 しゅ 手	せん 選 しゅ 手	パックをはじきと 飛ばす

①



②

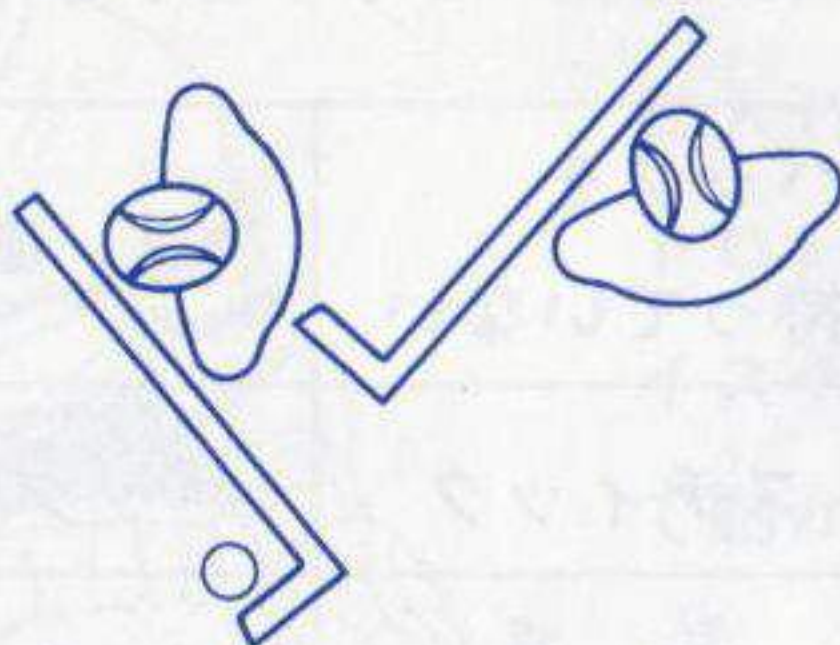


注)

○スティックのむ ほうこう 方向はかんけい 関係ない。

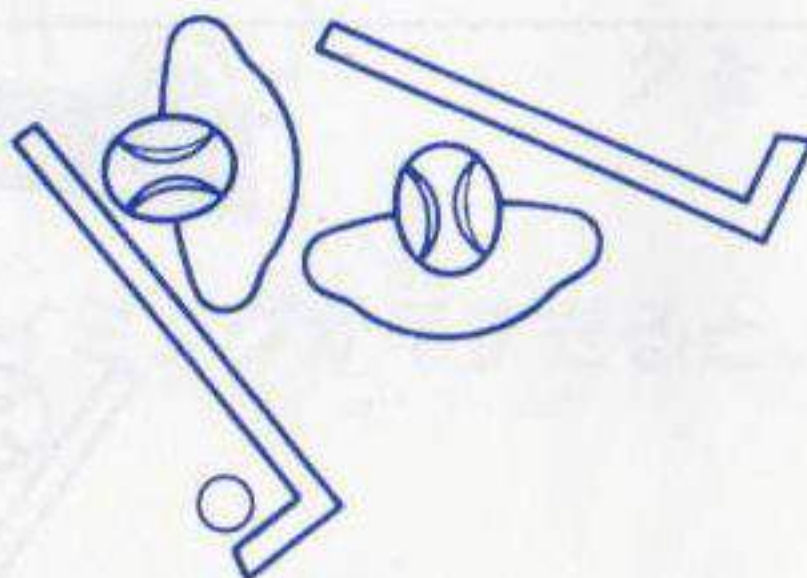
- また、パックを持つと、持っていない選手に比べて、滑るスピードが遅くなるよ。

③ 注)



このときだけ、パックを奪うことはもちろん、はじき飛ばすこともできない。

④ 注)

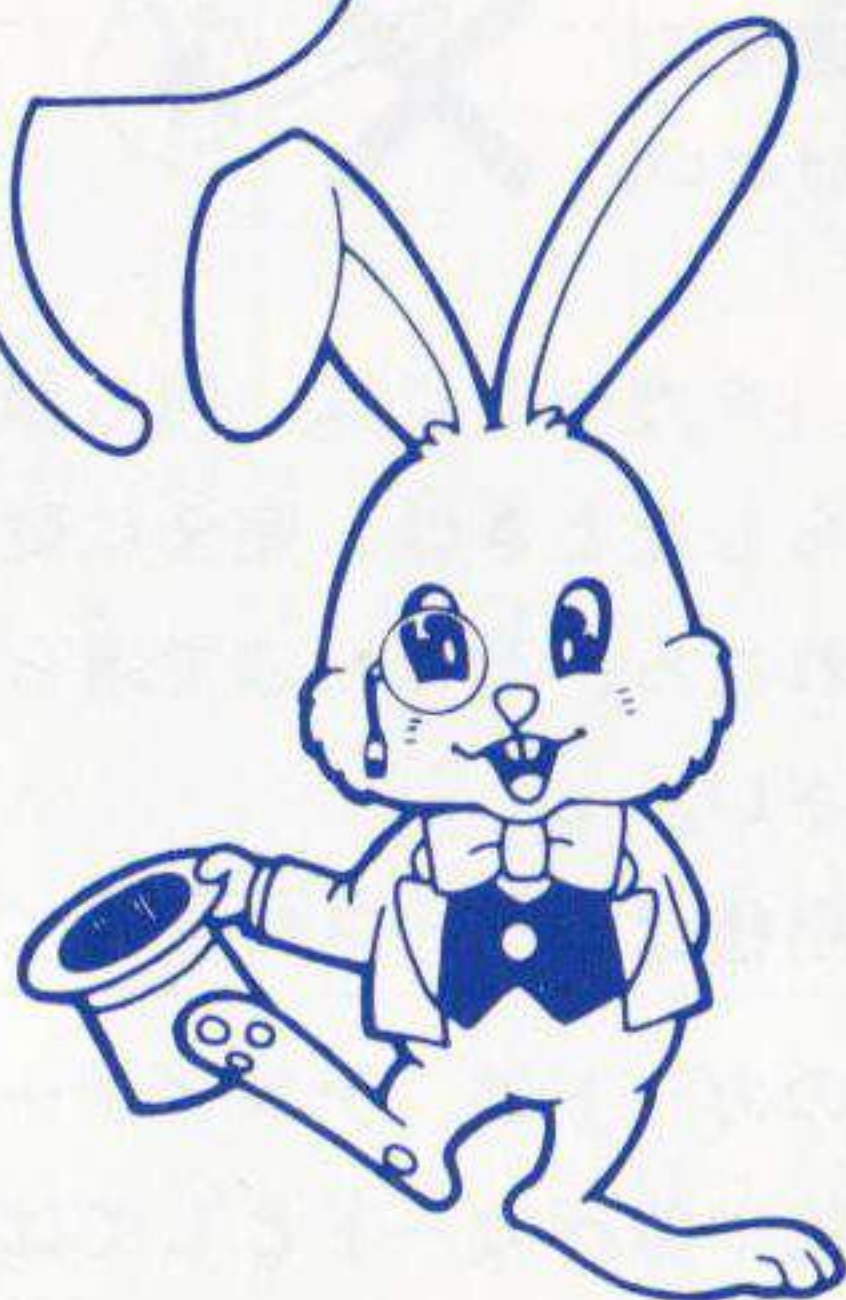


- パックを持っている選手に、どの方向から体当たりしてもパックをはじき飛ばせる。
- また、体当たりしたとき、滑るスピードが遅かった選手が倒される。

☆アソビン^{きょうじゅ}教授からのアドバイス☆

キミの戦場^{せんじょう}は、ツルツル滑^{すべ}る氷^{こおり}の上^{うえ}。
だから、プレイにも次^{つぎ}のような動き^{うご}の
変化^{へんか}が現^{あら}われるよ。

- ① キーやレバーを^{おな}同じ^{ほうこう}方向に
入^いれておくと、だんだんス
ピードアップする。
- ② 急^{きゅう}には止^とまれない。
- ③ 曲^まがるとき、滑^{すべ}りながら曲^ま
がる。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、

カードキャッチャ（別売）が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

——正しくお使いいただくために——

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
大きらい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック

★ SCOREBOOK ★

<small>デイト</small> DATE				
<small>スコア</small> SCORE	1 UP			
2 UP (CPU)				

<small>デイト</small> DATE				
<small>スコア</small> SCORE	1 UP			
2 UP (CPU)				

<small>デイト</small> DATE				
<small>スコア</small> SCORE	1 UP			
2 UP (CPU)				

C-5059

セガ マイカード^{おうほけん}応募券は、大切にしまっておきましょう。
4枚^{まいあつ}集めて^{かき}下記の住所^{じゅうしょ}に^{おく}送ると、すてきなカードケースが
もらえます。
くわしくは、^{はんしゃしょうひしゃ}本社消費者サービス課^かまで^とお問い合わせ^あください。

セガ マイカード^{おうほけん}応募券

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本

社 東京都大田区羽田 1-2-12

〒144 電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)

SEGA

マイカード