

JALEGO

SHVC-UI



取扱説明書

SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO



# USA ICE HOCKEY

ユーエスエーアイスホッケー



スーパーファミコン®

このたびはジャレコ・スーパーファミコン用  
カセット「USA アイスホッケー」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  
です。「USA アイスホッケー」を楽しくプレ  
イしていただく為、ご使用前にこの取扱説明  
書をよくお読みいただき、正しい使用方法で  
ご愛用ください。

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。

## 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1時間ないし2時間ごとに10～15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、アルコール等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。



# も く じ

モード画面の説明	2
ゲームの進め方	4
操作方法	10
メインゲーム画面について	13
パラメーターについて	14
ペナルティーについて	15



# モード画面の説明



電源を入れるとタイトル画面が出てきます。スタートボタンを押すと、モードセレクト画面に切り替わり、[PRACTICE][SEASON]の2つのモードから選択します。モードセレクト画面を抜けるとプレイヤーセレクト画面に切り替わります。

## モードセレクト画面について

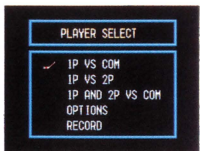
### ■PRACTICE

- EXHIBITION: 24チームの中から任意のチームで対戦できるモード
- SHOOTOUT: 試合終了時に起こるSO戦を単独に行なうモード
- FIGHTING: 試合中に起こる乱闘を単独に行なうモード

### ■SEASON

- COM VS COM: 24チームの中から任意のチームを選択し、試合させるモード。観戦モード。
- REGULAR SEASON: 24チームを4D | Vに分け、その中でのリーグ戦。全82試合を戦い、その結果、各D | Vの上位4チームに入ればスーパーカップに出場。
- SUPER CUP: 各4D | Vで予選を勝ち抜いた上位16チームによるトーナメント戦。

## プレイヤーセレクト画面



3種類のプレイヤーセレクトモードとその他2種類のモードがあり、 $\oplus$ キー上下で選択し、Aボタンで決定します。

**1P VS COM** : 1人用モード  
**1P VS 2P** : 2人用モード  
**1P & 2P VS COM** : 1P、2P協力してCOMと試合するモード  
**OPTIONS** : 以下の10項目の設定の変更

**PERIOD TIME** : 1ピリオドを何分にするかの設定(20、10、5、2)

**MUSIC** : BGMの有無の設定(ON、OFF)

**STEREO** : ステレオ、モノラルの設定(ON、OFF)

**PENALTY** : 反則の有無の設定(ON、OFF)

**FATIGUE** : 試合中、体力減少の有無の設定(ON、OFF)

**OFFSIDES** : オフサイドの有無の設定(ON、OFF)

**ICING** : アイシングの有無の設定(ON、OFF)

**GK AUTO** : キーパーのオート、マニュアルの設定(ON、OFF)

**HOME LUCK** : ホームチームの設定(ON、OFF)

**TIE GAME** : 試合終了後、同点時の処理の設定(OVERTIME、SO)

※ **TIE GAME**の設定について

● **OVERTIME**…延長戦になります。(先に得点したチームが勝ち)

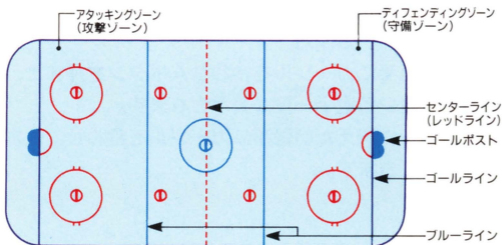
● **SO** …シュートアウト合戦になります。

(SHOOTOUT) (5:5で交互にシュートしあい、多く得点したチームが勝ち)

※ **レギュラーシーズン**時に試合が同点で終了した場合、[TIE GAME]の設定に関係なく引き分けになります。

※ **スーパーカップ**時に試合が同点で終了した場合、[TIE GAME]の設定に関わらず[OVERTIME]になります。

**RECORD** : 歴代の得点王表示



※自軍左攻めの場合

リンクメニュー



# ゲームの進め方



全24チームの中から選択するとチームマーク、チームカラー、チーム戦力グラフィック等表示されます。スターティングメンバー等を変更したい場合は「セットアップ」を選択します。

## 【セットアップ画面(1)について】

LINE EDIT		CHICAGO				GOALS	ASSIST	PTS	PCT	PNH
RD	20	NAME								
RD	10	D. ZILKOV	4	0	0	0	0	0	.000	0
RD	11	P. CHEKOV	4	0	0	0	0	0	.000	0
RD	59	K. NGSENKO	4	0	0	0	0	0	.000	0
LE	14	L. NISOV	4	0	0	0	0	0	.000	0
LE	15	I. VARNOV	4	0	0	0	0	0	.000	0
LE	40	T. MALINOVSKY	4	0	0	0	0	0	.000	0
LE	41	G. STRAVINOVSKY	4	0	0	0	0	0	.000	0
LE	42	P. VULINOV	4	0	0	0	0	0	.000	0
SCORING ONE										
RD	28	V. SPYVANSKY	5	5	5	5	5	5	.000	0
LD	15	V. VOLKOV	5	5	5	5	5	5	.000	0
LD	5	I. ANDREEV	5	5	5	5	5	5	.000	0
LD	5	E. PASINOWITZ	5	5	5	5	5	5	.000	0
LD	7	N. FEDOROVSKY	5	5	5	5	5	5	.000	0
SCORING TWO										
RD	33	P. CHEKOV	5	5	4	0	0	0	.000	0

## ■ラインエディットの仕方

- ① 変更したい選手にカーソルを合わせAボタンを押すと、そのポジションの選手一覧が表示されます。
- ② 新しくラインに加えたい選手にカーソルを合わせ、Aボタンで変更できます。

## 選手選択一覧画面

- PO : ポジション
- NAME : 選手の名前
- S : 選手のシュート能力のうりよく
- P : 選手のパワー
- Q : 選手の切り返しの能力のうりよく
- D : 選手のディフェンス能力のうりよく
- GOALS : 個人得点数
- ASSIST : 個人アシスト数すう
- PIS : ゴールとアシストの総数そうすう
- PCT : シュート率(ゴール数/全シュート数)りつ
- PNM : ペナルティーの総回数そうかいすう
- R : キーパーの移動スピードいどう
- M : キーパーのシュートへの反応スピードはんのう
- S : スティックセーブ能力のうりよく
- G : グラブセーブ能力のうりよく
- W : 勝利試合数しょうりしあいすう
- L : 敗北試合数はいぼくしあいすう
- T : 引き分け試合数ひきわけしあいすう
- GA : 総失点数そうひつてんすう
- SP : シュートセーブ回数かいすう
- SPCT : 防御率(シュートセーブ回数/対戦総シュート)ぼうぎよりつ

## 【ピリオドオーバー時に表示される項目について】

- SHOTS : ゴールへのシュート数しゅーと
- POWER PLAY : パワープレイによるチャンスの回数かいすう
- PENALTIES : ペナルティーを取られた回数かいすう
- FIGHTS WIN : 勝ったファイトの回数かいすう
- ATTACKZONE : 選手がパックを持ってアタッキングゾ  
ーン内にいた時間せんしゆも

# がめん [セットアップ画面(2)について]

CHICAGO										
LW	RW	28	PCT	.000	GP	0	MNP	0	OFFENSE	TYPE A
	C	27	PPF	0	LH	0	MJP	0		
	RD	5	GA	0	RH	0	MCP	0		
	LD	7	PPA	0	FT	0	FIG	0		DEFENSE
	GK	29	PNT	0			FGW	0		TYPE A

SCORING ONE									
	S	P	G	D	GOALS	ASSIST	PTS	PCT	PNH
RW 28	V. SEMYONOV	6	7	6	6	6	6	6	.0000
LW 26	N. VAEKOV	6	5	6	6	6	6	6	.0000
C 27	I. ANIKHEV	4	5	4	4	4	4	4	.0000
RD 5	B. KARINOVSKY	3	3	3	3	3	3	3	.0000
LD 7	N. FEDOROVSKY	3	4	3	3	3	3	3	.0000

SCORING TWO									
	S	P	G	D	GOALS	ASSIST	PTS	PCT	PNH
RW 33	P. CHEKOV	5	5	4	0	0	0	0	.0000
LW 12	A. KONIEV	6	7	4	0	0	0	0	.0000
RD 4	J. MOLOTOV	4	7	6	0	0	0	0	.0000
LD 7	N. FEDOROVSKY	8	9	6	0	0	0	0	.0000

CHECKING									
	S	P	G	D	GOALS	ASSIST	PTS	PCT	PNH

## ■ ライン変更の仕方

- ① 新しく変更したいラインにカーソルを合わせAボタンで決定します。
- ② 決定後、スタートボタンで試合に戻ることができます。

- GP : 総試合数
- W : 勝利試合
- L : 敗北試合
- HW : ホームゲーム勝利
- AW : アウェイゲーム勝利
- T : 引き分け試合
- PCT : シュートゲット率
- GF : 得点
- PPF : パワープレイでの得点数
- GA : 失点
- PPA : パワープレイでの総失点数
- PNT : 得点ポイント
- [計算方法] : (総得点 - パワープレイ得点) - (総失点 - パワープレイ失点)
- MNP : チーム内マイナーペナルティー総数
- MJP : チーム内メジャーペナルティー総数
- MCP : チーム内ミスコンダクトペナルティー総数
- FIG : トータル乱闘回数
- FGW : 乱闘勝利回数



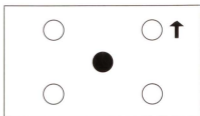
## フォーメーションについて

ラインセレクト画面時にLボタンでオフェンスフォーメーションを、Rボタンでディフェンスフォーメーションを変更できます。

### ■オフェンスフォーメーション

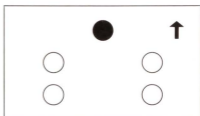
#### TYPE A(2-1-2型)

センター(●)を中心に、他の4人の選手(○)が四方を囲むフォーメーション。リバウンドに強いフォーメーション。



#### TYPE B(1-2-2型)

センターを先頭に、他の4人の選手が後方を固めるフォーメーション。オフサイドになりやすく、相手のカウンター攻撃に強いフォーメーション。



### ■ディフェンスフォーメーション

#### TYPE A(ゾーンディフェンス)

シュートコースがなくなるように自ゴール前を固めます。

#### TYPE B(マンツーマンマーク)

指定された選手をマークします。何よりもパックを奪おうと努めます。

セットアップ画面でスタートボタンを押すとゲーム画面に切り替わります。1P+2P協力プレイの場合での操作は1P側が行ないます。

## ラインについて

ラインを状況ごとに変えることにより、試合を有利に進めることができます。選手の体力が黄色になる前に交代すると、ラインの最高能力を維持し続けることができます。どちらのチームも通常、氷上にはゴールキーパーを除いて最低3人の選手が出ています。

- スコアリング1 : 試合開始時には、スコアリング1が選択されています。攻撃力、機動力が高く得点するのに最も優れたラインです。
- スコアリング2 : スコアリング1の選手が疲れた時に交代するラインで、スコアリング1同様攻撃力、機動力に優れたラインです。
- チェックング : 機動力は低いが、力の強い選手で構成されているラインで相手選手の攻撃を積極的に阻止します。
- パワープレイ1 : 相手選手が退場して自チームより少なくなった状態をパワープレイといい、この時に選択すると有効なラインです。
- パワープレイ2 : 相手選手が退場して自チームより少なくなった時に選択すると有効なラインです。

が め ん

## メニュー画面について

### REGULAR SEASONモード

- REGULAR SEASONモード
- GAME START : 画面を抜けて対戦画面になる
- STANDINGS : 各DIV別のチームで順位を表示
- RANKINGS : 勝利、得点でみる24チームの順位表を表示
- SCHEDULE : レギュラーシーズン、年間試合予定表を表示
- LEADERS : 全24チーム中の個人別得点ベスト10を表示
- TITLE : シーズンを終了してタイトル画面に戻る

### SUPER CUPモード

- SUPER CUPモード
- GAME START : 画面を抜けて対戦画面になる
- STANDINGS : 各DIV別のチーム最終順位を表示
- RANKINGS : 勝利、得点でみる24チームの最終順位表を表示
- SCHEDULE : プレイオフ試合予定表、及びプレイヤーの7試合状況を表示
- LEADERS : 全24チーム中の個人別得点ベスト10を表示
- TITLE : シーズンを終了してタイトル画面に戻る

## スタンディング STANDINGS

◇[REGULAR SEASON] 時には毎試合、順位が変動します。[SUPER CUP] 時には [REGULAR SEASON] の結果が表示されます。

◇+の上下で、他のDIVを見ることができます。Aボタンでメニュー画面に戻ります。

## ランキング RANKINGS

◇[REGULAR SEASON] 時には毎試合、順位が変動します。[SUPER CUP] 時には [REGULAR SEASON] の結果が表示されます。

◇+の上下で全24チームまで見ることができます。Aボタンでメニュー画面に戻ります。

## スケジュール SCHEDULE

### [REGULAR SEASON]

◇全82週間の試合スケジュールを表示します。

◇スケジュールにあるCOM同士の試合は、見ることはできません。

■[SCHEDULE] 画面で、Xボタンを押すと [RESET] ウィンドーを呼び出せます。

[NO] : ウィンドーが消えます。

[YES] : 選択すると確認ウィンドーが表示されます。



[NO] : ウィンドーが消えます。

[YES] : 今までセーブしてあったデータが消えます。

### [SUPER CUP]

◇画面構成は、右側にキャピタルカンファレンスの8チーム、左側にウェスタンカンファレンスの8チームが表示されます。

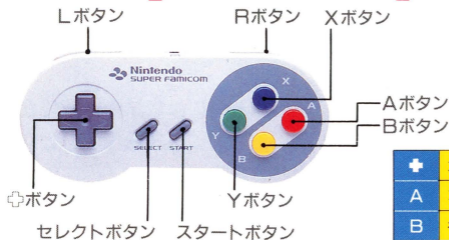
◇次画面でプレイヤーチームの「7試合」を表示します。又、Aボタンを押してからXボタンで[RESET]ウィンドーが呼び出せます。

## リーダー LEADERS

◇シーズンリーグからスーパーカップ終了までの、チーム内得点王ランキングを見ることができます。

# 操作方法

## 各種選択画面の操作



+	カーソルの移動
A	コマンドの決定
B	キャンセル

## ゲーム中の操作

### ■ オフェンス ゲーム中一般

+	①プレイヤーの移動 移動中、+キーを離しても氷上で滑るため、すぐには止まりません。 ②シュート、パスの方向指定
A	パス…一定時間ボタンを押すと、フリップパス（浮きパス）を打つことができます。
B	シュート…一定時間ボタンを押すと、スラップショット（強力なシュート）を打つことができます。
Y	パス…パスカーソルのついた選手にパスします。
R	パスカーソルの選手間移動
START	ポーズ（コンソール画面呼び出し）
A	◇ポーズ中、Aボタンを押すとセットアップ画面に切り替わります。
X/Y	◇ポーズ中、X/Yボタンを押すとコンソールの呼び出し、切り替えができます。

### ■ フェイスオフ時

B	◇バックを引き寄せせる。
+	◇競り勝った場合+キーの方向へバックを出すことができます。

## ■ディフェンス

+	プレイヤーの移動 ◇移動中、+キーを離しても氷上で滑るため、すぐには止まれません。
A	ボディチェック (チャージングになる場合がある) ◇ルールで認められている正式の当たり。
B	ラフアタック (マイナーペナルティー) ◇Aボタンよりも強力なチャージです。
+上 +B 下 +B +斜め右上+B 斜め左下+B +斜め右下+B 斜め左下+B +右 +B 左 +B	チャージング：体当たりでの攻撃。 // // // トリッピング：スティックを相手の下半身に引っ掛けて転倒させる攻撃。 フッキング：スティックを相手の上半身に引っ掛けて転倒させる攻撃。
Y	ラフアタック (メジャーペナルティー) ◇Bボタンよりも強力なチャージです。
+上 +Y 下 +Y +斜め右上+Y 斜め左下+Y +斜め右下+Y 斜め左下+Y +右 +Y 左 +Y	クロスチェックング：スティックを両手で横に持ち敵を押す攻撃。 ニーイング：膝で相手を蹴り上げる攻撃。 エルボーイング：相手の顔などに肘を当てる攻撃。 スピニング：スティックの先端で相手を突く攻撃。
R	バスカーソルの選手間移動
START A X/Y	ポーズ (コンソール画面呼び出し) ◇ポーズ中、Aボタンを押すとセットアップ画面に切り替わります。 ◇ポーズ中、X/Yボタンを押すとコンソールの呼び出し切り替えができます。

## ■キーパーの<sup>そうさ</sup>操作

+	移動(ゴールエリア内)
A/B/Y	パス
R	バスカーソルの選手間移動

## FIGHTING時の操作

①ファイティングモード：試合中に起こる乱闘だけを単独に行なうモード

②試合中乱闘になった時：ファイティング画面で1：1で戦います。

### 操作方法

+	選手の左右移動
A	ストレート ◇遠距離用（近いと当たりません。）
B	ボディブロー ◇近距離用（遠いと届きません。）

ゲーム中に起きた乱闘の場合、両選手に以下の判定が下されます。

勝利者	退場にならずに、そのまま試合に参加できます。
敗北者	<b>【メジャーペナルティー】</b> 一定時間退場となります。替わりの選手を出場させることはできません。一定時間の退場後、ゲームに戻ることができます。

## SHOOTOUT時の操作

①シュートアウトモード：試合が同点で終了した場合に起こるSOを単独に行なうモードです。

②同点で3ピリオド終了したとき(TIE GAMEをSOに設定していた場合)

### 操作方法

- センターサークルからパックをキープしてゴールにシュートします。ゴールに向かう途中、ゴールと逆方向に進むことはできません。ショットは1度だけでリバウンドはなし。パックをキープしたままでゴールラインを越えても失敗になります。
- 5：5で交互にシュートしあい、相手より多く得点したチームが勝ちで、5回ずつ打って同点の場合はサドンデスとなり勝負がつくまで行ないます。



# かめん メインゲーム画面について



## 【コンソールウインドーの説明】

ポーズ中、Xボタンでウインドーを呼び出せます。もう1度Xボタンを押すと次のウインドーに切り替わります。



①各選手の残りの体力（体力の色で表示 青>緑>黄>赤）

◇選手の体力がなくなると、自動的に他のラインに切り替わります。

②プレイヤー表示

③ピリオド数表示

④得点表示

⑤残り時間表示

⑥退場選手の復帰までの残り時間

⑦退場選手のポジション



# パラメーターについて

## 【選手のパラメーター】

### ■ポジション

- C** センター : チームの指令塔であり、攻守両方にわたりチームの中心になる選手
- RW/LW** ウイング : チーム内で最もスピードがあり、シュートの強力な選手
- RD/LD** ディフェンス : チーム内で最もディフェンス能力の高い選手
- GP** ゴールキーパー : 守備の要

### ■選手能力

- SHOOT** シュート : シュート力の強さ
- POWER** パワー : 選手自身の力強さ、移動速度
- QUICKNESS** クイックネス : 小回りの良さ
- DEFENSE** ディフェンス : パス、シュートの正確なカット率
- HP** ヒットポイント : 体力
- 試合出場中は、動きの度合いにより体力が減っていきます。
  - 体力がなくなると速さ、強さが失われます。
  - ベンチにいると体力は回復します。ピリオドオーバー時には大幅に回復します。

## 【チームのパラメーター】

- SHOOT** シュート : 選手シュート能力の総合値
- GOALKEEPER** ゴールキーパー : ゴールキーパー能力の総合値
- DEFENSE** ディフェンス : ゴールキーパー以外のディフェンス能力の総合値
- POWER** パワー : 選手の体力の高さの総合値
- QUICKNESS** クイックネス : 選手の俊敏性の総合値





# ペナルティーについて

## 【ペナルティーが課せられる場合のある反則】

- チャージング：体当たりでの攻撃
- トリッピング：スティックを相手の下半身に引っ掛けて転倒させる攻撃
- フッキング：スティックを相手の上半身に引っ掛けて転倒させる攻撃
- クロスチェックング：スティックを両手で横に持ち敵を押し攻撃
- ニーイング：膝で相手を蹴り上げる攻撃
- スピニング：スティックの先端で相手を突く攻撃
- エルボーイング：相手の顔などに肘を当てる攻撃

◇選手が●の反則をすると**マイナーペナルティー**が課せられ、一定時間の退場になります。自チームが点を取られた時、時間内復帰が可能です。

○の反則をすると**メジャーペナルティー**が課せられ、一定時間の退場になります。替わりの選手を出場させることはできません。一定時間の退場後、ゲームに戻ることができます。

◇ゲームミスコンダクトペナルティー：

同じ選手が2回メジャーペナルティーを課せられた場合、試合に出場できなくなります。交替選手が代わりに一定時間退場になります。

◇ペナルティーショット：

ゴールクリーズ内でペナルティーを犯した場合、対象選手1人にペナルティーショットが与えられます。

## ■ピリオドタイムによるペナルティータイムの変化表 へん か ひょう

	20分	10分	5分	2分
マイナーペナルティー	2分	1分	30秒	12秒
メジャーペナルティー	5分	2分30秒	1分15秒	30秒
ゲームミスコンダクト (本) ペナルティー (代)	退場 5分	退場 2分30秒	退場 1分15秒	退場 30秒
ペナルティーショット	1回	1回	1回	1回

(本)…本人 (代)…交替の選手

## 【ペナルティーがない反則】 はんそく

### ■アイシング

自軍守備ゾーン（ブルーライン手前）から打ったパックが、誰にも触れずにゴールラインを越えた状況で相手選手が先にパックを触った場合、自チームのアイシングになります。ただし、次の場合はアイシングになりません。

- ①パックがゴールクリアーズに触れた場合
- ②キーパーが最初に触れた場合
- ③敵チームよりプレイメンバーが少ない場合

### ■オフサイド

#### (a)パスオフサイド：

アタッキングゾーン内の味方にブルーラインを越えてパックをパスした場合、パスオフサイドになります。

#### (b)ブルーラインオフサイド：

パックを持った選手より先に味方選手がアタッキングゾーンに入った場合、ブルーラインオフサイドになります。

注：このゲームは実際のアイスホッケーのルールにできるだけ合わせて作られていますが、一部異なる部分もあります。ご了承下さい。

# 「USA アイスホッケー」アンケートのお願い

I. 「USA アイスホッケー」をプレイしてみてどう思われましたか？ 下の①～⑥の項目に関して、5段階評価でお答えください。

〔 良い ————— 悪い 〕  
〔 5     ·     4     ·     3     ·     2     ·     1 〕

- |              |         |
|--------------|---------|
| ①ゲームの難易度     | ④操作性    |
| ②グラフィック      | ⑤価格     |
| ③ミュージック、サウンド | ⑥ゲームの内容 |

II. 「USA アイスホッケー」に関する感想・意見等を教えてください。

III. このゲームを何で知りましたか？

IV. 現在持っているスポーツゲームを教えてください。

V. このカセットを買った値段を教えてください。

VI. これからジャレコに作ってもらいたいファミコンのゲームは何ですか？ 以下の中から番号でお答えください。

- |                        |             |            |
|------------------------|-------------|------------|
| 1. アクション               | 2. R. P. G. | 3. アドベンチャー |
| 4. スポーツ                | 5. シューティング  | 6. レース     |
| 7. パズル                 | 8. シミュレーション | 9. クイズ     |
| 10. その他(ジャンル名を書いてください) |             |            |

VII. その他、ジャレコに対するご意見、ご希望をお願いいたします。

以上の質問の答えを葉書に書き、右下のプレゼント応募券を貼って下記の住所までお送りください。

抽選でジャレコ特製のオリジナルグッズをプレゼントします。

(当選者の発表は発送をもって  
かえさせていただきます。)

〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7

株式会社デーシーイー/株式会社ジャレコ

「USA アイスホッケー」係 行

応募券  
USA  
アイスホッケー

スーパーファミコン<sup>®</sup> は、任天堂の商標です。

**JALECO**



制作発売元 **株式会社デーシーイー**

販売元 **株式会社 ジャレコ** © 1993 K.K. DCE/JALECO LTD.

- 本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)
- 大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
- 福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
- サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)

**ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4871/大阪06(385)0801**