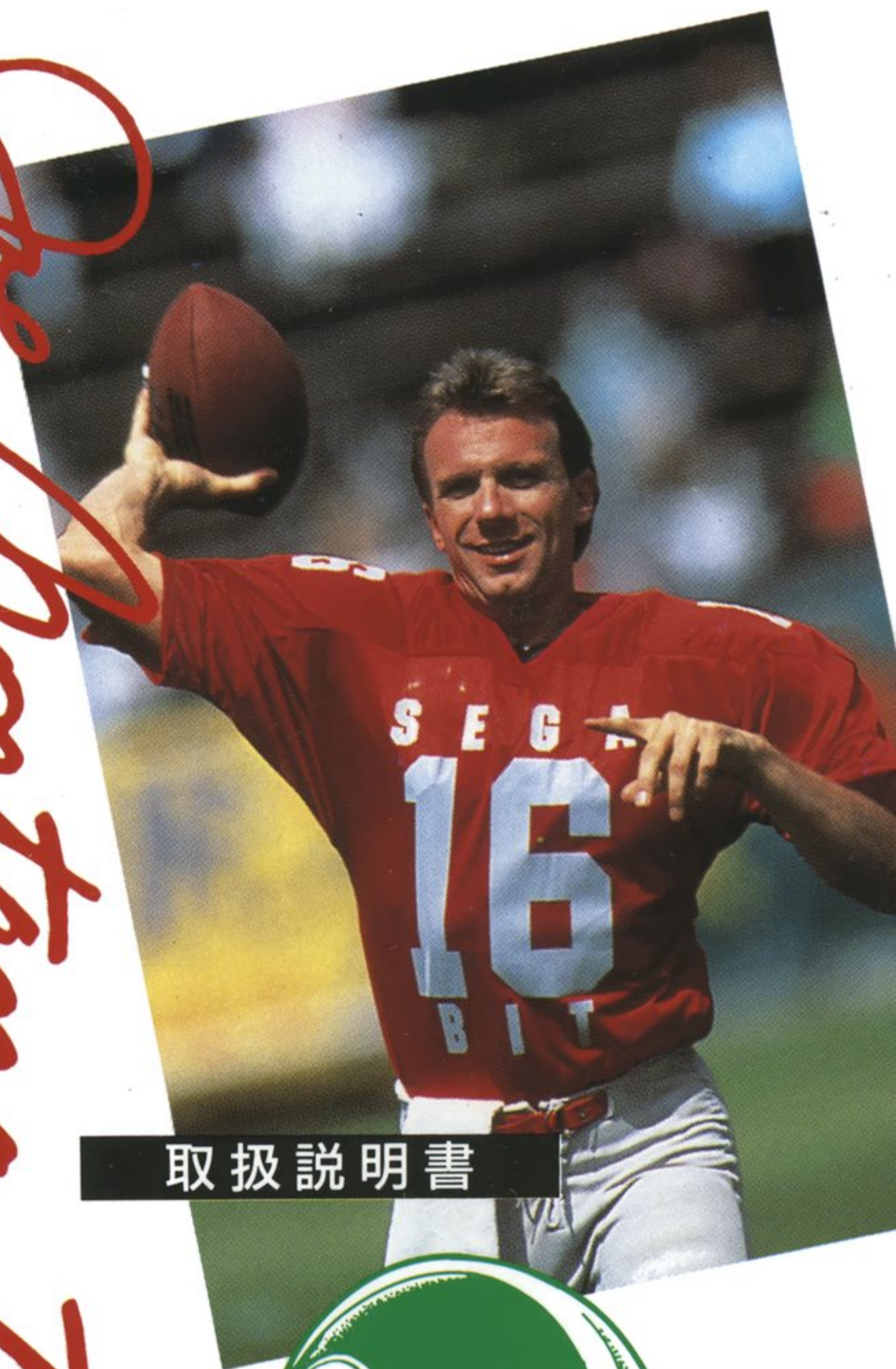




スポーツトーク
ジョー・モンタナ
フットボール2

SPORTS
TALK
WITH
JOE
MONTANA

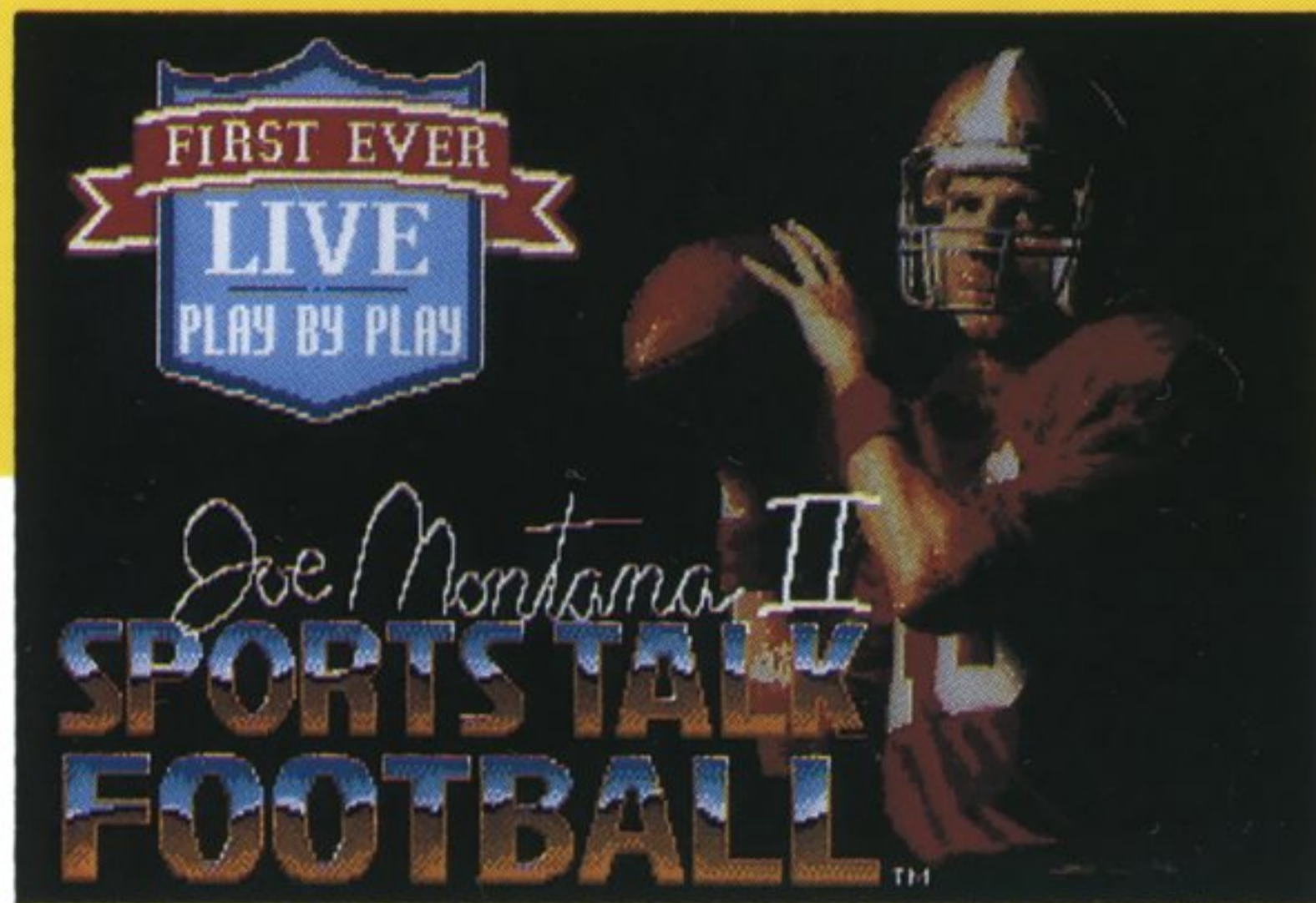
Joe Montana



取扱説明書



SEGA



このたびは、メガドライブカートリッジ
「スポーツトーク ジョー・モンタナフットボール2」を
お^{かい}あ^あげ^あい^あた^あだ^あき^あま^あし^あて、
ま^まこ^まと^まに^まあ^まり^まが^また^まう^まご^まざ^まい^まま^ます。
ゲ^はー^はム^はを^はじ^はめる^は前^まに^ま、
こ^よの^よプ^よレ^よイ^よン^よグ^よマ^よニ^よュ^よア^よル^よを^よお^よ読^よみ^よい^よた^よだ^よき^よま^よす^よと、
よ^たの^たり^たし^たく^たあ^あそ^あぶ^あこ^あと^あが^あで^あき^あま^あす。

CONTENTS

もくじ

スポーツトーク ジョー・モンタナフットボール2

3

アメリカンフットボール ルールブック

4

ゲームの^あそ^あび^あか^あた^あ方^あ

8

リーグプレイの^あそ^あび^あか^あた^あ方^あ

22

^ゆめ^ゆの^ゆス^ゆー^ゆパ^ゆー^ゆス^ゆタ^ゆー^ゆチ^ゆーム^ゆ

24

プレイブック

30

^よう^よご^よか^よい^よせ^よつ^よ
用語解説

42

^しよ^しう^しじ^しょう^しち^ちゅう^ちい^い
使用上の注意

46



SPORTS TALK FOOTBALL

TM

The Montana II

スポーツトーク
ジョー・モンタナ
フットボール 2



とう
当ゲームは、アメリカンフッ
トボールのルールをもとにし
て作製してありますが、完全
に同じというわけではありま
せん。

アメリカンフットボール ルールブック

アメリカンフットボールはイギリスの伝統的スポーツ「ラグビー」から枝分かれしたスポーツです。そこで「ラグビー」や「サッカー」と並び称されることが多いのですが、実際に見てみると、かなり違っていることに気づかれることでしょう。このゲームの遊び方に入る前に、初心者はもちろん、愛好者も、あらためてルールの確認をしてみましょう。

チーム構成

フットボールのメンバーは、ひとつのチームを大きく3つに分けることができます。ひとつは攻撃を仕掛けるオフェンスチーム。守備を担当するディフェンスチーム。キックオフやパントリターンなど特別な任務につくスペシャルチームです。通常、ディフェンスの人がオフェンスをやる、というようなことは、まずありません。完全に分業化されたスペシャリストの集団なのです。

オフェンス・ディフェンス各11名ずつですが、選手の交代が自由で、1チームの人数は何人でも構いません。

試合時間

15分を1クォーターとし、4クォーター60分で行われます。第1クォーターと第2クォーターが前半、第3クォーターと第4クォーターが後半となります。第2クォーターと第3クォーターの途中にハーフタイムとして、15～20分の休憩時間をおきます。と、いっても、1時間15分で試合が終わることがないのは、ご承知の通りです。

各チームに前半・後半に3回ずつのタイムアウトがあたえられ、その間は時計が止められます。ほかに、パスが失敗したとき(パス・インコンプリート)、ボールを持った人がフ

フィールドから出た場合(アウト・オブ・バウンズ)、2クォーターと4クォーターの終了2分前、それにケガ人が出たなどで審判が時計を止めた場合です。これらを有効に利用して、ゲームを進めていきます。

試合開始

試合開始3分前にコイントスをして、勝った方が先攻後攻を選び、負けた方は後半の選択権が与えられます。

先攻になったチームのキックオフで試合が開始されます。

攻撃権

キックオフは自陣35ヤードラインからで、ボールをレシーブしたら、できるだけ前進します。ボールを持った選手が敵のチームにつぶされた場所から、最初の攻撃が始まります。

オフェンスチームには、4回の攻撃権があたえられます。その4回の攻撃の間に、パスプレイでもランプレイでも、10ヤード以上前進できれば、ファーストダウンの獲得で、また新たに攻撃権を得ることができます。攻撃権が続くかぎり、得点を得るまで攻撃し続けることができます。

4回の攻撃で進めなかった場合は、その場所で相手に攻撃権が移ります。普通は3回目までに10ヤード進めなかったら、4回目の攻撃で陣地に戻して(パント)、敵に攻撃権を渡します。しかし、残り距離がわずかだったら、ギャンブルする場合もあります。

このほか、攻撃権はつぎの場合に移ります。

得点した場合。タッチダウン、フィールドゴールのときはキックオフで、セーフティのときは20ヤードからのフリーキックで、再開します。

パスプレイのとき、ディフェンス側がボールをキャッチした場合(パス・インターセプト)。パスのボールを一度つかみながら落としてしまった場合。どちらもボールを奪われたときからディフェンスが、その回限り攻撃できます。

とくてん 得点

●タッチダウン（6点）

選手の持ったボールがエンドゾーンに入れば得点になります。

●トライ・フォア・ポイント（ポイント・アフター・タッチ・ダウン）（1～2点）

タッチダウンのあと、攻撃側はゴールラインから3ヤード離れたところでハッシュマークの間にボールをセットして、攻撃を加えることができます。通常はキック（1点）ですが、タッチダウン（2点）も可能です。

●フィールドゴール（3点）

攻撃権がある間に、キックでゴールポストを通過させたときの得点です。ゴール前にきて、どうしてもタッチダウンができないときに使用します。

●セーフティ（2点）

ボールを持った人が自陣のゴールエリア内でつぶされてしまった場合に、敵にあたえられる得点です。

はんそく ばつそく 反則と罰則

審判がファウルを発見すると、黄色の布（イエロー・フラッグ）を投げます。その時点でプレイを中断しても、続行しても構いません。ディフェンス側のファウルで、その回の攻撃が、罰退するよりも有利であった場合、ファウルを拒否する権利（デクライン）があります。

●オフサイド（5ヤード罰退）

ボールが動きだす（スナップ）前に、ニュートラルゾーン（スクリメージ）より前に出ること。

●ホールディング（10ヤード罰退）

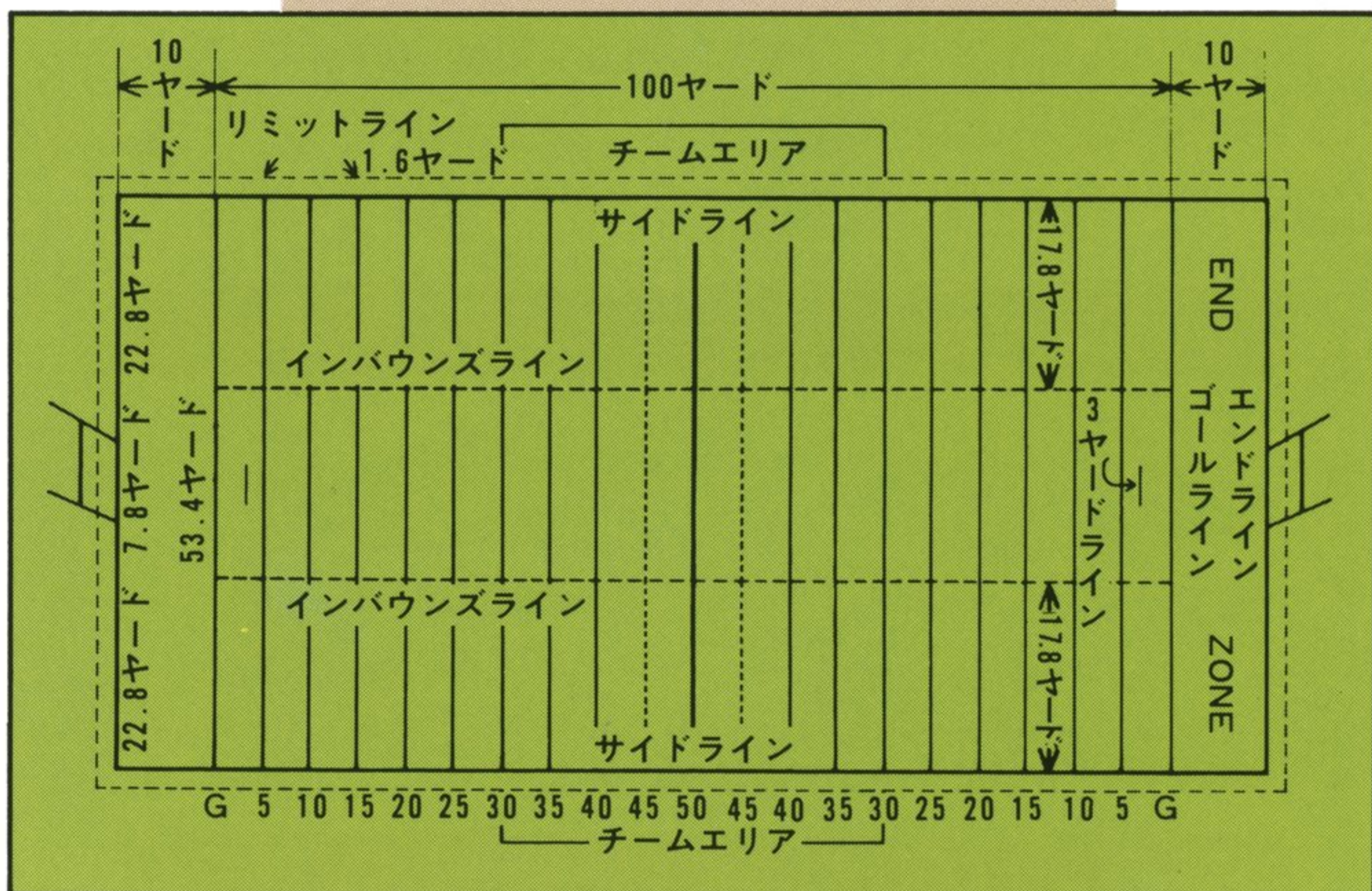
ディフェンス側が、相手に抱きついたり、腕をつかむこと。

●パス・インターフェアランス（15ヤード罰退）

空中にあるボールをキャッチしようとしたプレイヤーへ

ぼうがい
の妨害。

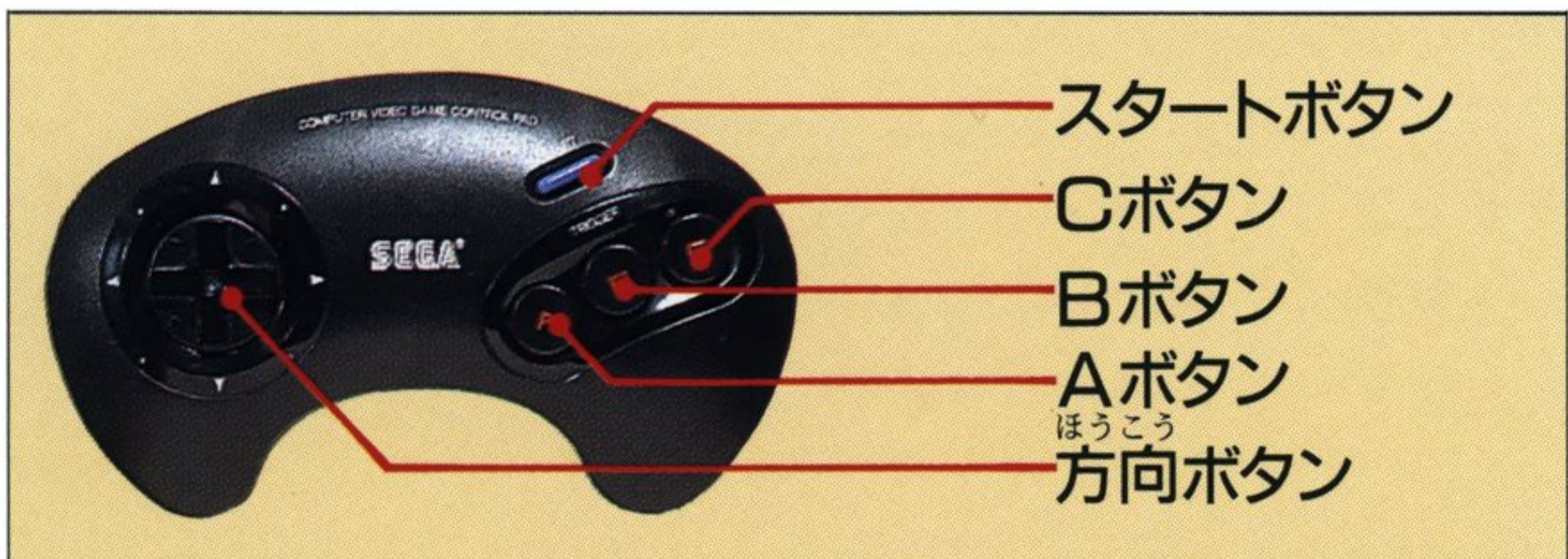
- クリッピング (15ヤード^{ぼつたい}罰退)
ランナー^{いがい}以外のプレイヤーに対する^{たい}背後からの^{はいご}ブロック。
- ラフィン・ザ・パサー (15ヤード^{ぼつたい}罰退)
あきらかにパスを投げおえたプレイヤーに^あ当たること。
- フェイス・マスク (5ヤード、または15ヤード^{ぼつたい}罰退)
フェイス・マスクに^て手をかけたり、^{にぎ}握ったりした^{ぼあい}場合。^{ひじょう}非常に^{きけん}危険なプレイとみなされる。
- パーソナル・ファウル (15ヤード^{ぼつたい}罰退)
プレイに^ふ不必要な^{らんぼう}乱暴な^{こうい}行為や^{げんどう}言動をとった^{ぼあい}場合。
- ディレイ・オブ・ザ・ゲーム
^{しゅしん}主審の「^{レディー・フォー・プレイ}」の^{あいず}合図があったあと、^{びょうい}25秒以内にプレイしないとき。



あそ かた ゲームの遊び方

そう さ ほうほう コントロールパッドの操作方法

アメリカンフットボールは絶妙のタイミングが勝負の決め手。タイミングをみはからってプレイするためには、コントロールパッドの使い方になれておくことが大切です。



スタートボタン

- タイトル画面からオプション画面に進み、また、オプション画面のサブメニューからゲームスタートします。
- ゲーム中にはポーズメニューを表示します。

ほうこう 方向ボタン

- プレイブック画面で、フォーメーションプレイを表示させるときに使います。
- 選択のカーソルやハイライト・バーを移動させます。
- プレイ中の選手の移動、キックしたボールの方向を変えるときに使用します。

Aボタン

- オフェンスのとき、ボールをハイクします。また、クォーターバックがパスするときも使用します。

- ボールをキックするときや、ボールをスナップするときしように使用します。
- キックメーターを開始・停止させます。かいし ていし
- ディフェンス・プレイが始まる前に、コントロールする選手せんたくを選択します。
- 統計画面の表示から、ゲームに戻るときに使用します。とうけいがめん ひょうじ もど しょう
- パスワード画面で、下ボックスを左に動かします。がめん した ひだり うご

Bボタン

- パスワード画面で、下ボックスの数字と文字を決定します。がめん した すうじ もじ けつてい
- プレイが始まる前に、オーディブル・コールをかけます。はじ まえ
- 選手が定位置についたとき、オーディブルのコールをかける場合せんしゆ てい い ちに使用します。ばあい しょう
- オフェンスのとき、レシーバーを選択したり、ボールキャリアーがタックルを突破せんたく とつぱするときしょうに使用します。
- ディフェンスのとき、あなたがコントロールできる選手せんしゆをボールに最も近い選手もつと ちか せんしゆ へんこうに変更します。
- リプレイしょうに使用します。もう一度Bボタンいちどを押すと、キャンセルになります。お

Cボタン

- プレイ中に選手ちゆう せんしゆをジャンプさせたり、ダイブさせます。
- パスワード画面で、下ボックスを右に動かします。がめん した みぎ うご
- ドリームチームのスーパースター名簿めいぼの上下セクション間じょうげ かんの移動いどうに使用します。しょう

A・B・Cボタン

- プレイブック画面、およびオーディブルコールをかけたとき、プレイの選択・決定せんたく けつていに使用します。しょう

オプション画面^{がめん}

タイトル画面^{がめん}でスタートボタンを押すと、オプション画面^{がめん ひょう}が表示^じされます。ここでは、いろいろな要素^{ようそ}を選択^{せんたく}することができます。ひとつひとつの事柄^{ことがら}については、あとから説明^{せつめい}することにして、簡単^{かんたん}に紹介^{しょうかい}しましょう。



ビジター／ホーム(VISITOR／HOME)

対戦相手^{たいせんあいて}をコンピューターにするか、2人^りプレイを楽しむか、もしくは、コンピューター同士^{どうし}の対戦^{たいせん}を観戦^{かんせん}することができます。コンピューター相手^{あいて}に戦^{たたか}うときは、あなたはホームチーム、コンピューターはビジターチームになります。ルールがよくわからないときは、コンピューター同士^{どうし}の対戦^{たいせん}を見る^みことをおすすめします。

2人で遊ぶ^{り あそ}ときは、対戦^{たいせん}するだけでなく、共同^{きょうどう}でコンピューターと対戦^{たいせん}することができます。その際^{さい}、攻撃^{こうげき}のときはプレイヤー1はクォーターバックに、プレイヤー2は攻撃側^{こうげきがわ}のどの選手^{せんしゆ}でもコントロール^{しゆび}できます。守備^{しゆび}のときは、どちら^{じゆう}も自由にコントロール^{せんしゆ}する選手^{せんたく}を選択^{せんたく}できます。

2プレイ

コントロールパッドを2本差し込めば2人プレイが可能です。プレイは、プレイヤー1対プレイヤー2という方法と、2人でコンピューターと対戦する方法があります。

プレイヤー1対プレイヤー2は、それぞれビジターとホームを選択してください。

2人でコンピューターと対戦するときはプレイヤー1/2を選択します。

エキシビジョン(Exhibition)/リーグ戦(LEAGUE)

オプション画面に最初に表示されているのはエキシビジョン[Exhibition]です。エキシビジョンとは、模範試合という意味で、1回きりのゲームです。同じチーム同士でも対戦することができます。

リーグ戦[LEAGUE]は、16週を1シーズンとし、がんばって勝ち進めば、プレイオフにまで持ち込むことも可能です。試合のスケジュールは、コンピューターが設定したチームと16ゲームを戦います。

ゲームタイプの項目にあわせ、Aボタンを押すと、自動的にリーグ戦を選択したことになります。キャンセルは、パスワード画面にして、何も押さずにスタートボタンを押せば、オプション画面に戻ります。

WEEK 1		WEEK 1	
BUFFALO	0	DETROIT	0
MIAMI	0	GREEN BAY	0
INDIANAPOLIS	0	CLEVELAND	0
NEW YORK-A	0	CINCINNATI	0
DENVER	0	HOUSTON	0
SEATTLE	0	PITTSBURGH	0
LOS ANGELES-A	0	NEW ORLEANS	0
KANSAS CITY	0	SAN FRANCISCO	0
DALLAS	0	ATLANTA	0
NEW YORK-N	0	LOS ANGELES-N	0
PHILADELPHIA	0	NEW ENGLAND	0
PHOENIX	0	WASHINGTON	0
CHICAGO	0	SAN DIEGO	0
MINNESOTA	0	TAMPA BAY	0

ゲームタイム

試合時間を決定します。時間は20分、40分、60分のリアルタイムです。ゲームはすべて4クォーターで、各クォーターの長さは、5分、10分、15分となります。

レベル設定

コンピューターのチームの強さ(難易度)を選択できます。ビギナー[Beginner]と、ノーマル[Normal]、高難度[Difficult]があります。ビギナーの水準では、コンピューターチームのフォーメーションをプレイブック画面で見ることができます。ノーマルの水準では、コンピューターのフォーメーションをスクリメージラインで見ることができます。高難度は、プロのゲームに近く、その場その場の状況に応じて判断を下していかねばなりません。

チームの選択(Team Select)



ここでは、フィールドで対戦するチームを選択できます。Aボタンを押すと、チーム選択ロッカールーム画面が表示されます。方向ボタンの左右でアメリカンリーグとナショナルリーグを、上下でチームを選択できます。もちろん、

あなたのチームを変更することもできますし、同じチーム同士を対戦させることもできます。

リーグプレイを選択している場合は、相手チームはコンピューターのスケジュールによって決定しています。

ドリームチーム(Dream Team)

このオプションでは、あなたの夢が実現します。モンタナはもちろん、6名のスーパースターを含む夢のチームを作ることができます。スーパースターは、どのチームから選択しても構いません。くわしくは26ページからの説明を読みましよう。

スピーチ(Speech)

ゲームの状況じょうきようを伝える、英語えいごのアナウンスの有無うむをAボタンで選択せんたくできます。ON(赤あか)の状態じょうたいにしておくと、刻々とこくこく放送ほうそうされます。OFF(灰色はいいろ)の状態じょうたいにすると、音おとは消きえます。

音楽(Music)

ヘルメットがぶつかり合う音あ おとや、選手せんしゆの不満ふまんの声こえなど、細かな音響効果おんきようこうかとゲーム音楽おんがくを流ながすかどうか、Aボタンで選択せんたくします。ONの状態じょうたいだと聞きくことができ、OFFの状態じょうたいだと聞きこえません。

天候(Weather)

ゲーム中の天候てんこうを状況じょうきように応じて変かえるかどうかをAボタンで選択せんたくします。ONの状態じょうたいだと、プレイが行おこなわれている季節せつや都市としに応じて、雨あめや雪ゆきが降ふります。OFFの状態じょうたいだと、すべて晴天せいてんで試合しあいが行おこなわれます。

ペナルティー(Penalties)

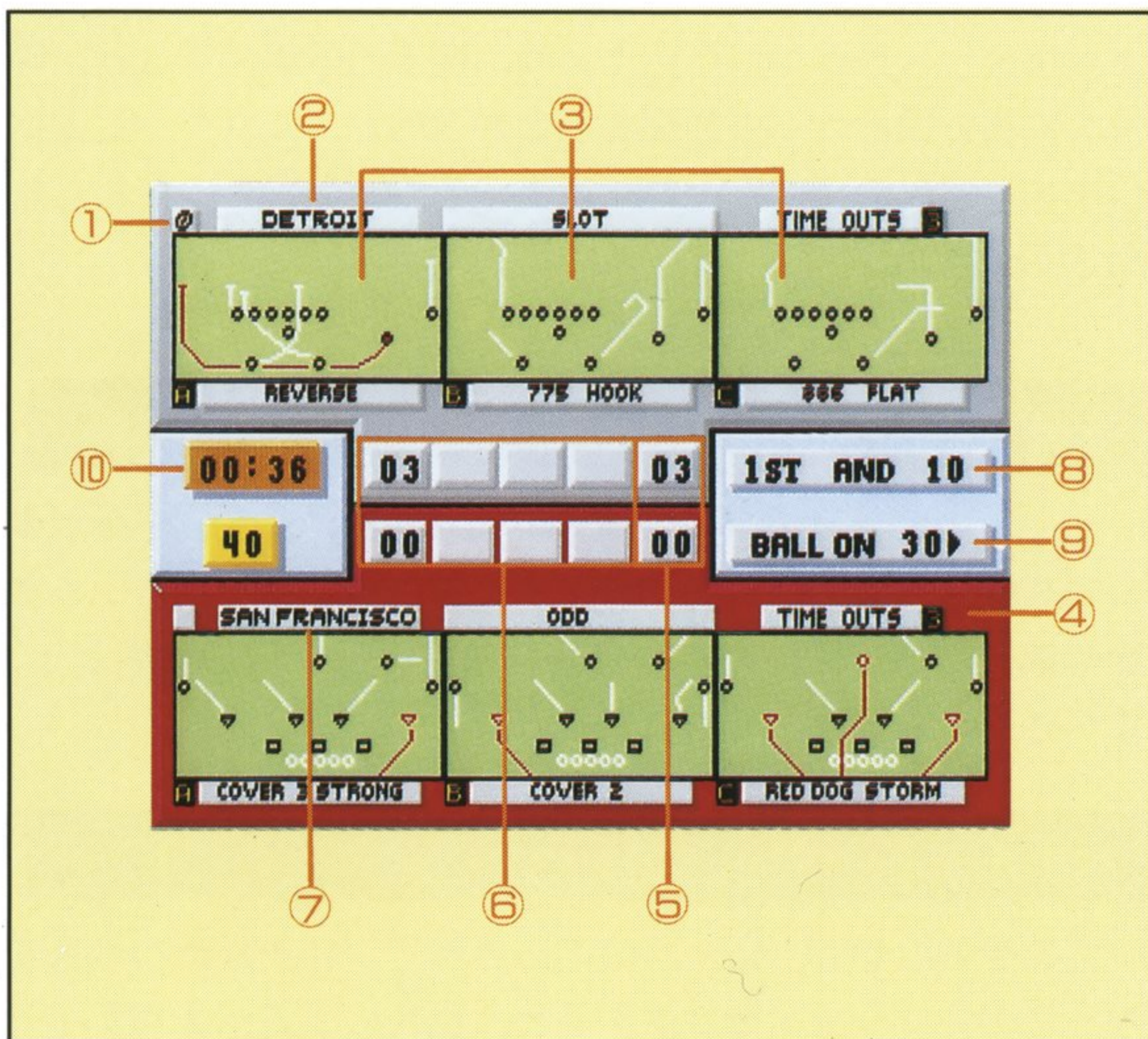
このゲームでは、ルールにのっとってプレイが行おこなわれますが、このオプションへんこうをはんそく変更へんこうすると、反則はんそくによるペナルティー(ヤードの後退こうたい)かが課かせられません。ONの状態じょうたいが通常じょうじようの試合し、OFFの状態じょうたいがペナルティーなしです。

ズーム(Zoom View)

ゲーム中の、細かい動きうごを見みせるためのオプションです。ONの状態じょうたいにしておけば、ボールがスクリメージラインをクロスしたときや、ランニングバックにボールをてわた手渡したり、ピッチしたときなど、通常じょうじようでは見みえにくい細部さいぶをズームアップして見みることができ、OFFの状態じょうたいにしておくと、ズーム効果こうかはなくなります。

プレイブック画面 がめん

1回1回のプレイが終了すると、プレイブック画面になります。ここでは、次の戦略を選択することができます。あなたはヘッド対ヘッドクラッシュに、勝ちぬくことができるでしょうか。



- ① ボールを所持しているチーム しよじ
- ② ホームチーム名 めい
- ③ フォーメーション
- ④ 残っているタイムアウトの数 (各ハーフ3回) のこ かず かく かい
- ⑤ 合計得点 ごうけいとくてん
- ⑥ クォーターごとの得点 とくてん
- ⑦ ビジターチーム名 めい
- ⑧ ダウンと残りのヤード数 のこ すう
- ⑨ スクリメージラインからゴールまでの距離 きより
- ⑩ クォーターでの残り時間 のこ じかん

フォーメーションの選択

プレイブック画面で、次の攻撃のフォーメーションを決定します。画面の上部3面がホームチーム、下部3面がビジターチームです。方向ボタンの上下左右で、その他のフォーメーションを表示させることができます。

3枚並んだフォーメーションを決定するには、左から順にA・B・Cボタンと連動しています。フォーメーションを決定すると、フィールドに出ます。

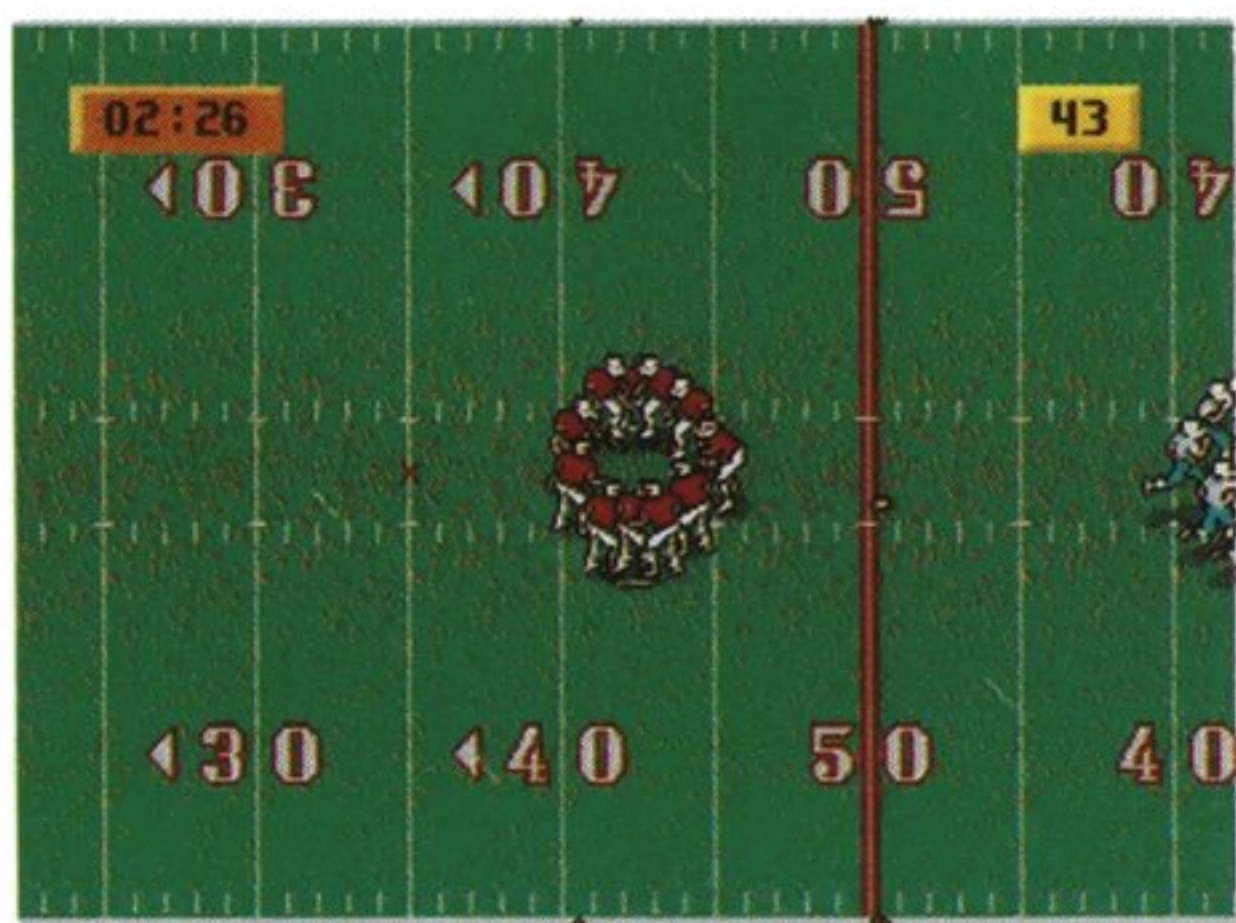
あなたが攻撃の場合、45秒以内に決定しなければ、ゲームディレイというペナルティをとられ、5ヤード後退させられます。

2人でコンピューターと対戦する場合は、オフェンスがプレイヤー1、ディフェンスがプレイヤー2でフォーメーションを決定してください。



フィールド画面^{がめん}

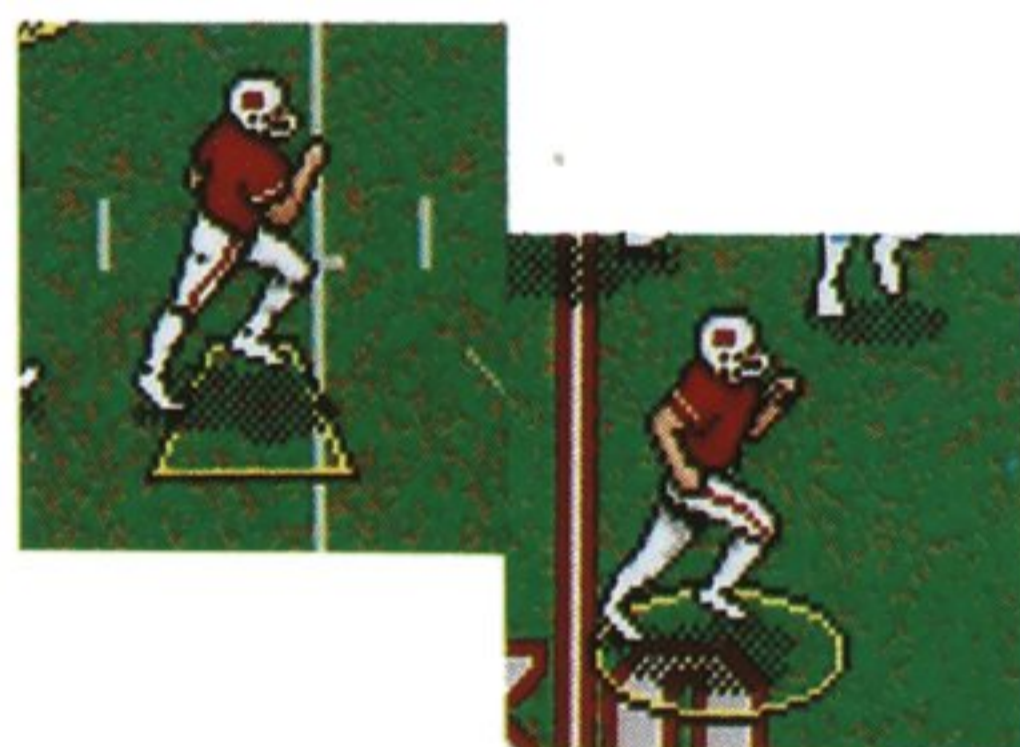
さて、いよいよフィールドに出^でてきました。プレイの開始^{かいし}です。まずは、あなたがディフェンスチームか、オフェンスチームか、それともキッキングプレーチームか、レシービングチームかを確認^{かくにん}してください。



まず、確認^{かくにん}

フィールドであなたがコントロールする選手^{せんしゆ}は、足の回り^{あし まわ}に円のマーク^{えん}が描^{えが}かれます。

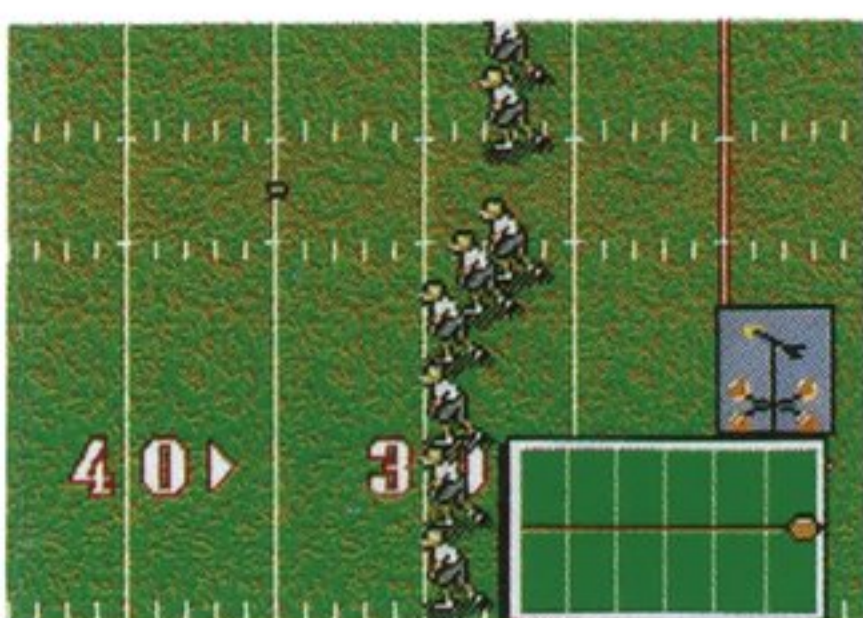
2人でプレイする場合は、プレイヤー1が円^{えん}、プレイヤー2が四角^{しかく}いマーク^{えが}で描^{えが}かれます。



オーディブル・コール

選手^{せんしゆ}が定位置^{ていいち}についたときに、相手^{あいて}のフォーメーション^{へんこう}を見て、自分^みのフォーメーション^{じぶん}を変更^{へんこう}したいと思ったら、すばやくオーディブルコールをかけましょう。

プレイブック画面^{がめん}でプレイを設定^{せつてい}したとき、そこに並^{なら}んでいたほかのプレイ^{おぼ}を覚えていますか？ それらのプレイ^{きゆう}と急きょチェンジできるのです。スナップに入る^{はい}前に、Bボタン^{まえ}を押し、つぎにABCいずれかのボタン^おを押します。しかし、もうプレイブック画面^{がめん}は出^でてきません。間違^{まちが}えて、もしくはやっぱり気^きがかわって同じプレイ^{おな}を選択^{せんたく}したときは、なにも変わ^かりません。



キックオフ

ゲームスタート開始時のキックオフは、コンピューターがランダムに選択します。各チームは自動的に自分のポジションにつき、キック側のチームは35ヤードラインにつきます。

キッキングチームの操作

画面の下にキックメーターが表示されます。Aボタンを押すとキックメーターのボールが動きます。適当な距離だけ動いたら、もう一度Aボタンを押しましょう。ボールの移動した距離でキックの強さを調節します。二度目のAボタンを押すのが早すぎたり遅れたりすると、キックはあまり飛びません。もちろん、短いキックも作戦の一種ですが…。

キックメーターのボールが動いている間は、方向ボタンの上下で最初は中央にある赤いバーが移動します。これで、キックの角度を調節することができます。

キックする前に、キッカー以外であなたがコントロールする選手をCボタンで決めてください。キック後は、Bボタンでボールに一番近い選手に変更されます。

2人で協力してコンピューターと対戦する場合は、プレイヤー1がキックをコントロールします。

レシービング (リターン側) チームの操作

キックオフを待っている間に、Aボタンを押して、あなたがコントロールする選手を決めてください。

キックの後にコントロールしている選手を変更したいときは、Bボタンを押してください。もっともボールの近くにいる選手をコントロールすることができます。

キックをキャッチしたら、その選手を方向ボタンでコントロールできます。できる限りヤードを稼ぐよう走らせてください。

オフense

オフense側の最大の目的は得点を奪うこと。ファーストダウンを確実にとり、敵のゴールに攻め入り、タッチダウン、もしくはフィールドゴールでも得点を重ねていくことです。そのためには、ブロッキングで相手を崩し、ディフェンスの間をくぐり抜けることができるように、フォーメーションを駆使した戦略が必要です。

Aボタンを押すとボールがスナップされ、もう一度押すとパスプレイのときはクォーターバックがパスを投げます。ボールをスナップする前に、Cボタンを押すと、クォーターバックカデンス(掛け声。敵のフォーメーションを伝えたりする)を本物のプレイのようにコールします。

クォーターバックがボールを持っているときに、Bボタンでレシーバーを選択します。プレイ中は、方向ボタンで選手を移動させ、Bボタンでタックルを振り切り、Cボタンでダイブやジャンプをします。

2人で協力してコンピューターと対戦するときはプレイヤー1がクォーターバックを、プレイヤー2がほかの選手を選択してコントロールします。

パント

オフenseといえど、いつも前進することばかりを考えていればよいというわけではありません。どうしてもファーストダウンをとれないときには、パントを敵陣深く蹴り込み、攻撃権がかわっても、相手にいいフィールドポジションを与えないことも、オフenseの大切な役割です。

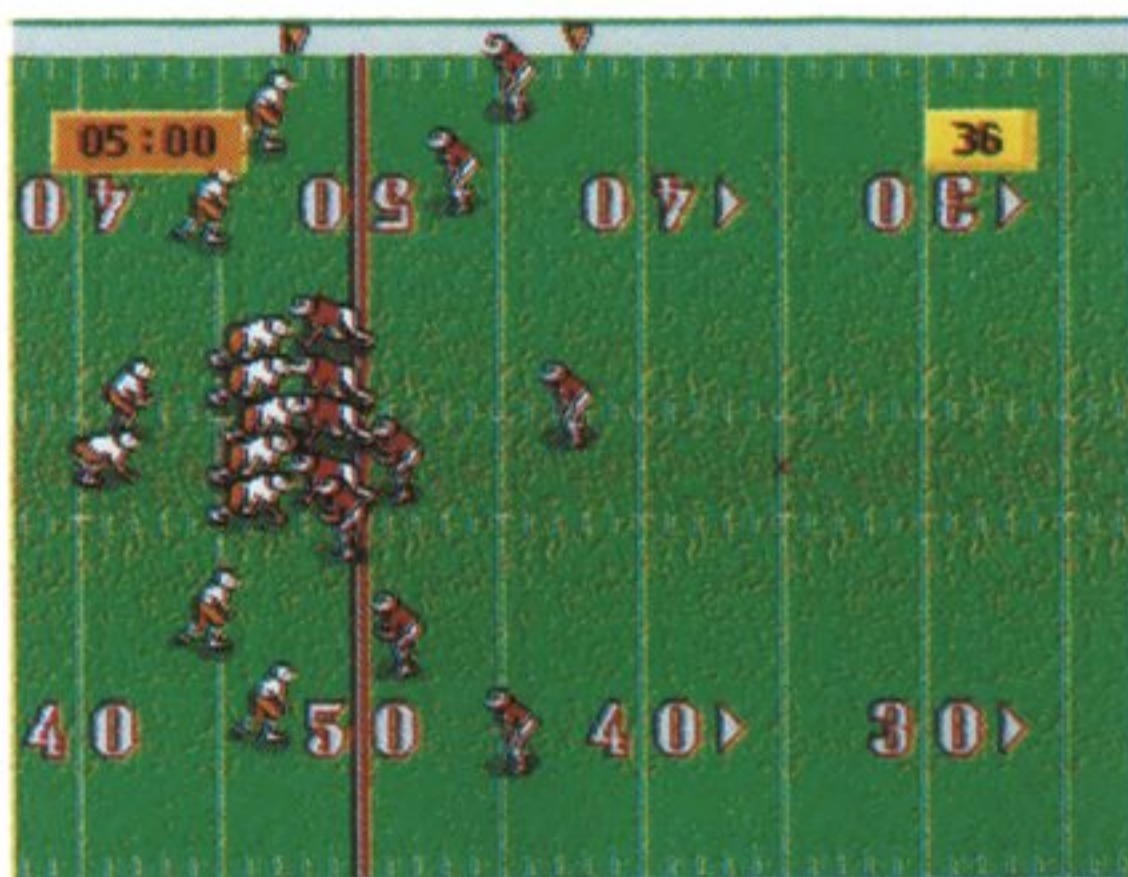
サードダウンで10ヤードいかず、ギャンブルをかけないときは、プレイブック画面でパントを選びます。パントキックの方法はキックオフのときと同じです。

ディフェンス

もちろんディフェンスに求められることは、敵のオフENSEをいかにつぶし、得点を与えず、ゲイン(オフENSEの前進)させないようにするかということです。

ボールがハイクされる前に、Aボタンでコントロールする選手を決めてください。もちろん、プレイ中はBボタンでボールにもっとも近い選手に変更できます。

2人で協力してコンピューターと対戦するときも、同じ要領で、おたがいに好きな選手を選びながらコントロールすることができます。



インターセプト

ディフェンスだからといって、オフENSE選手をつぶしたり、フォワードパスのじゃまをしているばかりではありません。空中のボールはフリーボールなので、キャッチするチャンスがあれば捕球(インターセプト)することができます。

パスキャッチに成功したら、その瞬間に攻撃に転じましょう。方向ボタンでボールキャリアーの選手をコントロールできます。次の攻撃は、その選手が倒れたところからファーストダウンが始まります。

インターセプトとは、完全分業化されたアメリカンフットボールのシステムの中で、ディフェンスのプレイヤーがボールをキャッチし、走り、タッチダウンできる唯一のチャンスでもあるのです。

ゲームを中断する場合

通常のゲームでいう「ポーズ」、タイムアウトとは別のものです。スタートボタンを押すと、ゲームがいつでも一時休止できます。この場合、ポーズメニューが同時に表示されます。

タイムアウト

ポーズメニューが表示されたとき、プレイの進行中でなければ、Aボタンでタイムアウトになります。タイムアウトは、各チームともハーフごとに3回まで認められています。1回のタイムの長さは自由です。

タイムアウトは、ゲームの進行時間を止めることができます。残り時間が少ないときに、有効に活用しましょう。

リプレイ

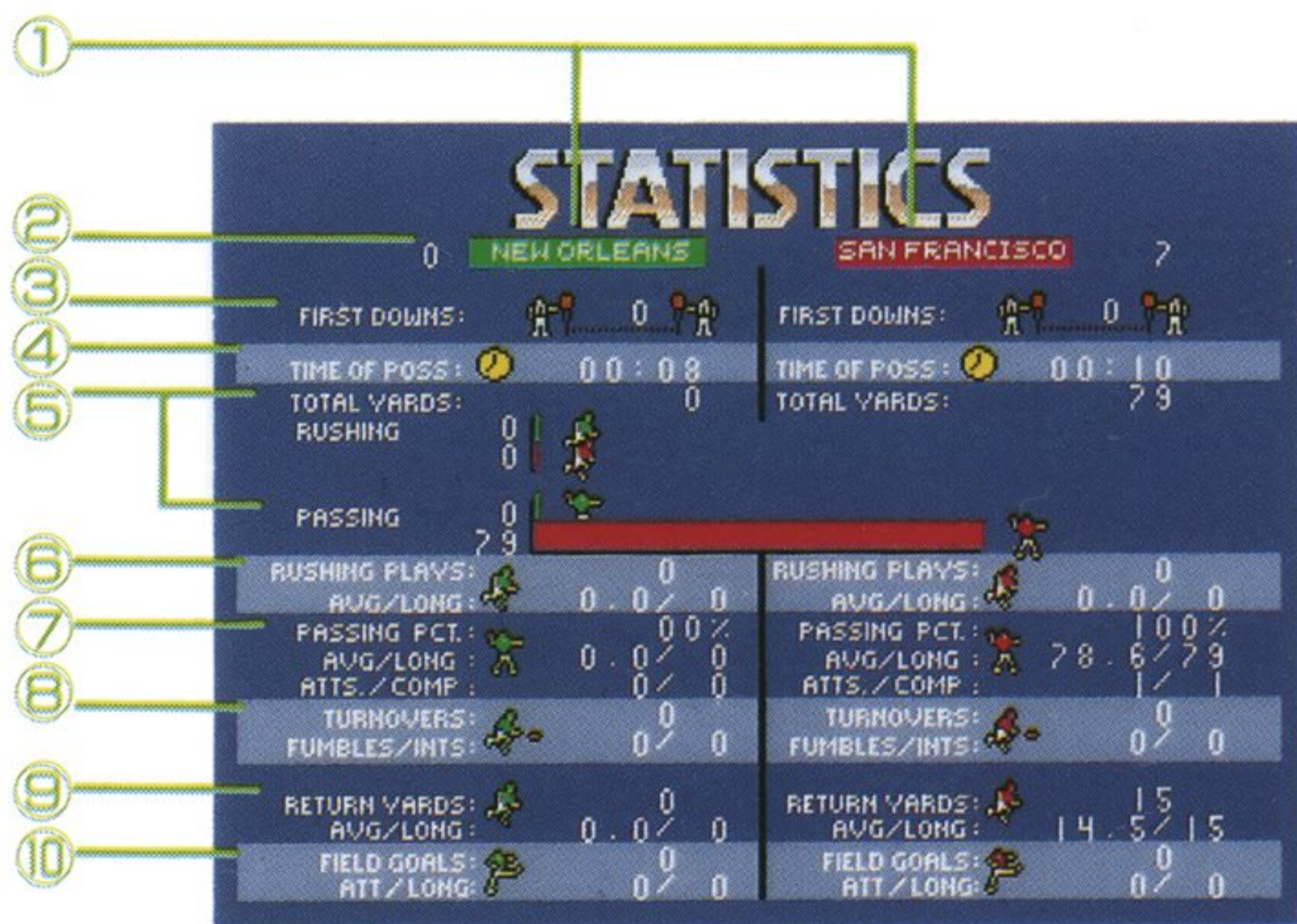
Bボタンを押せば、劇的な場面のインスタント・リプレイができます。もう一度見てみたいシーンを再現してみましよう。リプレイしているときにAボタンを押している間、スローモーションで見ることができます。もう一度Bボタンを押せば、キャンセルされます。

フリップ・プレイ

あなたのプレイの選択幅を2倍に広げます。フットボールのフォーメーションには、右側のプレイと左側のプレイがあります。プレイブックにはどちらかのプレイしか表示されていません。画面に表示されているプレイとは逆のサイドに動きたい場合は、ポーズメニューでCボタンを押すと、フォーメーションの図が鏡に映った像のように入れ替わります。通常プレイと同じように、裏返しにしたプレイをコールできます。プレイブック画面で、オフェンスのときのみ使えます。

STATISTICS(統計画面)の見方 とうけい が めん み かた

タッチダウン、トライ・フォア・ポイント (ポイント・アフター・タッチ・ダウン) など得点が入った後、統計画面が表示されます。チームの成績などを調べるのに利用できます。たとえば、パスの通りがいい日とか、ランプレイがさえているといった、その日のチーム状況がつかめます。

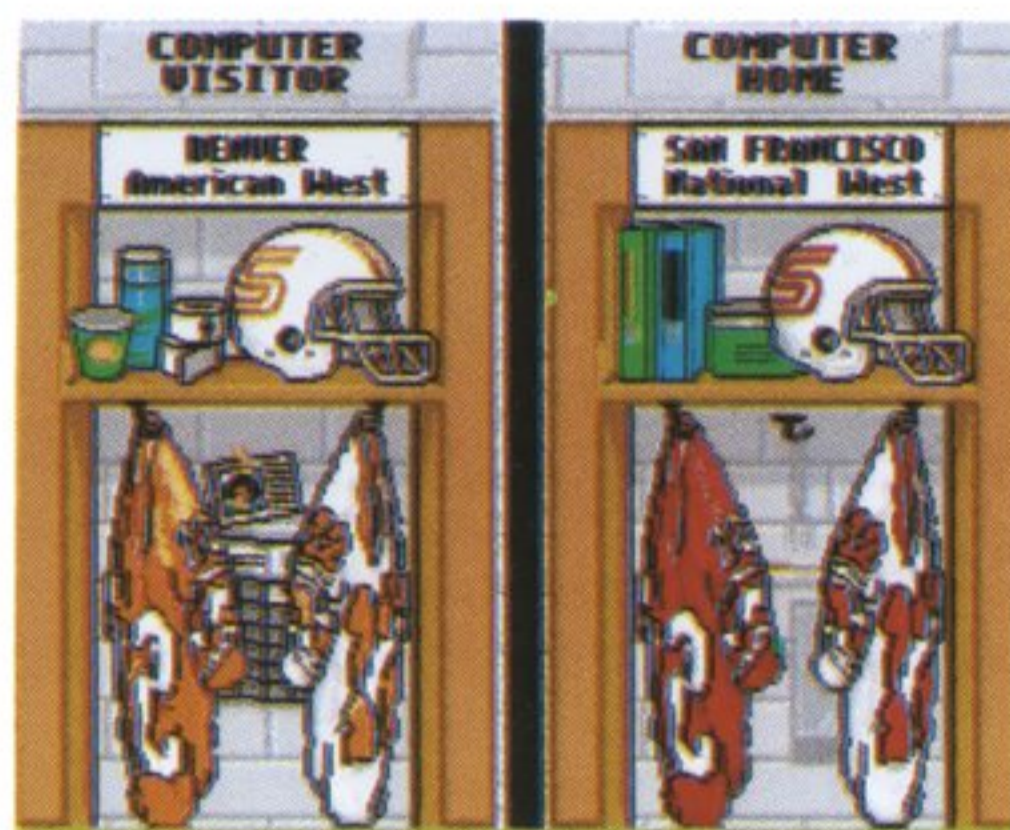


- ① チーム名
- ② 得点
- ③ ファーストダウンの数
- ④ 攻撃時間
- ⑤ トータル
 - ラッシングヤード
 - パッシングヤード
- ⑥ ラッシングプレイの数 — アベレージと最長
- ⑦ パッシングの成功率
 - アベレージと最長
 - 試みた数と成功した数
- ⑧ ターンオーバーの数 — ファンブルとインターセプト
- ⑨ リターンヤード — アベレージと最長
- ⑩ フィールドゴールの数 — 試みた数と最長

あそ かた リーグプレイの遊び方

チームの選択

オプション画面でチームの選択を方向ボタンで選び、
Aボタンを押すと、チーム
選択ロッカールーム画面が表
示されます。アメリカンリー
グ14チーム、ナショナルリー
グ14チームの中から好きなチ
ームを選択できます。



■チームリスト

アメリカンリーグのチーム	ナショナルリーグのチーム
ウエスト	
デンバー カンザス・シティー ロサンゼルス サンディエゴ シアトル	アトランタ ロサンゼルス ニューオリンズ サンフランシスコ
セントラル	
シンシナティ クリーブランド ヒューストン ピッツバーグ	シカゴ デトロイト グリーン・ベイ ミネソタ タンパ・ベイ
イースト	
バッファロー インディアナポリス マイアミ ニューイングランド ニューヨーク	ダラス ニューヨーク フィラデルフィア フェニックス ワシントン

リーグプレイ

リーグプレイは、オプション画面で説明したように、全部で16試合戦わなければいけません。プレイオフ目指してがんばりましょう。

方向ボタンでカーソルをゲームタイプに移動し、Aボタンを押すと、リーグ画面が表示されます。

リーグ画面では、パスワード(PASSWORD)とニューシーズン(NEW SEASON)が表示され、方向ボタンで選び、Aボタンで決定できます。

ニューシーズンを選択すると、リーグプレイの新しいラウンドが実施され、1週間のスケジュールが表示されます。スタートボタンを押せばゲーム開始です。



スタートボタンを押せばゲーム開始です。

ゲームを再開する場合は、パスワードを選択しましょう。右のパスワード画面が表示されます。1字ずつ方向ボタンの上下左右でアルファベットを選び、Bボタンで決定していきます。下ボックスはAボタンで戻り、Cボタンで進みます。パスワードの登録が終了したら、スタートボタンで試合が開始されます。

WEEK 1		WEEK 1	
BUFFALO	0	DETROIT	0
MIAMI	0	GREEN BAY	0
INDIANAPOLIS	0	CLEVELAND	0
NEW YORK-A	0	CINCINNATI	0
DENVER	0	HOUSTON	0
SEATTLE	0	PITTSBURGH	0
LOS ANGELES-A	0	NEW ORLEANS	0
KANSAS CITY	0	SAN FRANCISCO	0
DALLAS	0	ATLANTA	0
NEW YORK-N	0	LOS ANGELES-N	0
PHILADELPHIA	0	NEW ENGLAND	0
PHOENIX	0	WASHINGTON	0
CHICAGO	0	SAN DIEGO	0
MINNESOTA	0	TAMPA BAY	0

パスワードは、各ゲームの終了時に表示されます。



夢のスーパースターチーム

ドリームチーム

ジョー・モンタナをはじめ、フットボールにはスーパースターがいっぱい。あこがれのスーパースターが^{しゅうだん}集団でプレイするドリームチームは、フットボールの^{さいてん}祭典です。オールスター^{せん}戦「プロボール」のようなプレイをお^{たの}楽しみください。ドリームチームはエキシビジョンモードのみ^{かのう}可能です。

ゆめ 夢のチームの^{せんたく}選択

ドリームチームのメンバーを^{えら}選ぶ^{まえ}前に、^{もと}元のチームをオプション画面で^{がめん}選択^{せんたく}しましょう。つぎに、ドリームチームにカーソルをあわせ、Aボタンで^{けつてい}決定すると、右のページの^{がめん}画面が表示^{ひょうじ}されます。ここで、あなたが^{えら}選んだチームを方向ボタンで^{せんたく}選択し、スタートボタンで^{けつてい}決定します。

つぎに^{あら}現われる画面の^{がめん}青い表は、あなたのチームのメンバー表^{ひょう}です。ここにあなたの^{えら}選んだ6人のスーパースターを加えて、^{ゆめ}夢のチーム^{つく}を作ります。

青い表の中に^{たお}黄色の星^{なかに}がついている^{せんしゆ}選手は、^{まえ}前からあなたのチームにいる^{あら}パワー・プレイヤー^{あかに}を表^{ほし}しています。赤い星は、あなたが^{えら}選んだ^{ひょうじ}スーパースターの表示^{ひょうじ}です。

方向ボタンの^{ほうこう}上下で、あなたのチームの^{じょうげ}ポジションをハイライトのバーが^{いどう}移動^{かく}します。ハイライトが各^{かく}ポジションを^い移動^いするにつれて、赤の表が^{どう}変わり、^{あか}トレード^{ひょう}可能な^{かのう}スーパースターが^{ひょうじ}表示^{あか}されます。赤の表の中に^{あか}トレード^{なかに}したい^{せんしゆ}選手が^み見つかったら、Cボタンを押して赤の^おセクション^{あか}に^き切り^か替え、^{ほうこう}方向ボタンで^き希望^{せんしゆ}の選手^{せんたく}を選択^{せんたく}します。

メンバーが^き決まったら、スタートボタンを押して^おください。あなたのチームの^{ひょうじ}パスワードが表示^{かなら}されます。必ずメモしておきましょう。そこでスタートボタンを押すとオプション画面^がに戻^{めん}り、もう一度^{もど}スタートボタンを押すと^{いちど}試合開始^おです。

^{えら}選んだメンバーでのゲームを^{さいかい}再開^{ばあい}したい場合は、パスワード

にゆりよく
ドを入力しましょう。ほうこう
方向ボタンで文字を選び、Bボタンで
けつてい
決定します。Aボタンで下ボックスが戻り、Cボタンで進み
ます。パスワードがにゆりよく
入力
できたら、スタートボタ
ンでしあい
試合がかいし
開始されます。

DREAM TEAM						
NEW ORLEANS				SELECTIONS REMAINING 4		
POS.	NO.	STRENGTH	SPEED	AGILITY	PASSING	HANDS
QB	★ JM	44	49	62	94	00
RB	★ 31	80	79	76	30	57
RB	25	50	50	50	20	30
WR	★ 83	54	62	63	10	72
WR	★ 88	51	97	71	10	98
WR	83	55	55	33	10	60

SUPERSTAR QUARTERBACKS						
TEAM	NO.	STRENGTH	SPEED	AGILITY	PASSING	HANDS
PHIL	11	63	71	92	71	00
WASH	12	30	42	31	78	00
CINC	01	38	42	41	77	00
HOU	07	41	53	70	97	00
PITT	08	37	43	52	58	00

	①	②	③	④	⑤	⑥		①	②	③	④	⑤	⑥
クォーターバック							WASH	23	76	56	63	22	51
S.F.	JM	44	49	62	94	00	CINC	22	51	73	77	28	68
FHIL	11	63	71	92	71	00	PITT	34	79	56	60	28	63
WASH	12	30	42	31	78	00	CLEV	23	55	95	89	26	78
CINC	01	38	42	41	77	00	BUFF	32	67	76	82	30	75
HOU	07	41	53	70	97	00	NY-A	21	60	62	61	27	55
PITT	08	37	43	52	58	00	N.E.	33	73	62	60	23	55
CLEV	18	21	36	22	71	00	INO	26	65	61	63	21	52
MIA	14	26	32	30	92	00	DEN	24	67	72	68	21	60
BUFF	11	39	44	40	79	00	S.D.	34	76	62	56	20	53
INO	11	32	40	41	89	00	K.C.	34	94	64	53	12	10
DEN	01	52	68	71	99	00	SEA	38	63	61	63	20	68
SEA	18	30	42	43	66	00	SEA	34	68	62	56	31	65
NY-N	12	32	30	48	72	00	LA-A	33	99	78	72	38	64
DAL	06	40	42	45	66	00	LA-A	30	62	69	63	49	52
G.B.	08	40	53	63	68	00	NY-N	20	51	90	91	40	78
T.B.	12	46	51	50	56	00	DAL	22	61	60	65	28	57
ATL	14	32	41	50	62	00	CHIC	34	77	60	71	29	61
ランニングバック							DET	30	76	70	96	20	74
S.F.	34	91	63	58	20	91	N.O.	31	80	79	76	30	57
FHNIX	33	63	61	62	22	61	ワイドレシーバー						
PHIL	42	57	81	63	43	81	S.F.	88	51	97	71	10	98
MINN	32	70	62	59	23	52	S.F.	83	33	71	64	10	74

①ナンバー②ちから③スピード④きびん機敏さ⑤ぎりようパス⑥技量

	①	②	③	④	⑤	⑥		①	②	③	④	⑤	⑥
MINN	80	42	81	73	10	85	オフenseライン						
WASH	80	57	66	68	10	92	PHNIX	78	89	40	31	10	20
WASH	85	68	67	79	10	87	MINN	61	89	30	45	10	36
WASH	82	41	83	61	10	63	WASH	72	94	30	24	10	40
HOU	83	42	80	61	10	70	CINC	67	98	30	32	10	30
HOU	82	38	85	72	10	75	HOU	77	87	32	28	10	21
HOU	87	37	82	76	10	88	BUFF	67	90	48	50	10	18
PITT	82	41	85	85	10	75	BUFF	78	88	42	51	10	32
CLEV	83	27	83	82	10	71	LA-A	77	82	42	56	10	30
MTA	84	33	83	71	10	84	パント						
MIA	86	36	62	51	10	77	PHNIX	06	22	39	22	19	78
BUFF	82	47	99	69	10	99	MIA	03	25	30	20	10	88
NY-A	80	63	61	73	10	90	INO	02	23	36	42	11	99
N.E.	18	41	79	68	10	76	DEN	03	33	42	43	21	93
DEN	88	52	80	61	10	72	NY-N	06	42	31	34	10	93
S.D.	82	31	77	65	10	88	DAL	03	37	46	33	24	81
K.C.	82	46	87	64	10	87	DET	05	20	31	20	16	74
SEA	88	39	89	57	10	74	キッカー						
DAL	19	44	81	56	10	68	S.F.	08	29	31	28	17	75
G.B.	88	48	82	60	10	91	PITT	02	13	21	16	20	81
T.B.	80	49	78	52	10	73	MTA	09	13	36	12	22	78
DET	80	32	88	61	10	71	NY-A	02	19	11	23	10	87
LA-N	88	46	79	81	10	99	K.C.	06	10	23	37	22	98
LN-N	85	36	99	51	10	62	G.B.	03	22	36	21	12	76
ATL	24	44	92	61	10	87	T.B.	01	13	20	20	16	79
N.O.	83	54	62	63	10	72	N.O.	01	28	31	22	10	99
タイトエンド							ラインバック						
S.F.	86	54	50	43	10	78	S.F.	93	80	71	63	10	34
PHIL	89	56	68	72	10	80	PHNIX	50	77	52	51	10	41
MINN	82	61	51	45	10	79	PHIL	51	83	51	52	10	42
CINC	80	63	55	55	10	72	PITT	53	83	50	41	10	39
PITT	88	83	67	63	10	67	MIA	55	93	43	42	10	65
NY-N	86	90	32	36	10	72	BUFF	54	87	87	78	10	66
DAL	88	55	53	47	10	70	BUFF	59	89	41	48	10	67
LA-N	82	65	42	41	10	70	NY-A	58	90	42	36	10	53

①ナンバー②力③スピード④機敏さ⑤パス⑥技量

	①	②	③	④	⑤	⑥		①	②	③	④	⑤	⑥
N.E.	55	74	52	42	10	63	DEN	26	90	72	61	10	52
N.E.	53	80	46	37	10	56	S.D.	23	50	80	42	10	68
INO	55	73	51	42	10	63	K.C.	21	78	82	41	10	52
INO	53	76	50	31	10	45	K.C.	34	67	82	51	10	63
DEN	56	80	50	53	10	36	K.C.	28	61	86	59	10	51
S.D.	90	76	40	52	76	42	LA-A	43	98	53	42	10	70
K.C.	49	89	73	80	10	50	LA-A	34	87	70	51	10	52
NY-N	55	89	67	63	10	60	CHIC	30	83	82	61	10	92
NY-N	53	94	52	46	10	67	T.B.	26	57	52	71	10	84
CHIC	55	78	33	34	10	40	T.B.	38	68	61	50	10	68
G.B.	95	93	56	51	10	33	DET	35	76	72	56	10	51
G.B.	90	81	52	43	10	46	ATL	22	56	81	65	10	71
T.B.	55	67	62	51	10	40	ATQ	23	62	99	71	10	51
DET	56	99	51	51	10	42	ATL	26	67	89	42	10	72
DET	53	93	42	32	10	37	LA-N	26	56	77	41	10	61
LA-N	90	81	50	44	10	39	ディフェンスライン						
N.O.	55	87	41	56	10	39	PHNIX	76	73	41	36	10	36
N.O.	54	88	41	36	10	39	PHIL	91	91	62	63	10	36
N.O.	52	87	68	42	10	53	PHTL	98	73	31	36	10	34
オフェンスバック							MINN	76	88	41	43	10	23
S.F.	28	44	72	51	10	42	MINN	56	72	56	42	10	38
PHNIX	48	68	77	60	10	82	CINC	68	75	21	22	10	10
PHIL	28	47	85	51	10	67	HOU	95	61	41	33	10	21
MINN	42	97	61	42	10	72	CLEV	99	70	56	52	10	40
MINN	26	73	72	41	10	41	MIA	92	62	40	30	10	23
WASH	40	52	96	52	10	53	BUFF	79	99	65	68	10	41
CINC	34	91	76	38	10	42	NY-A	91	67	42	31	10	23
CINC	23	48	91	65	10	56	S.D.	93	68	40	32	10	22
PITT	27	53	93	62	10	57	K.C.	91	72	41	32	10	20
CLEV	20	91	76	52	10	53	K.C.	96	95	21	22	10	21
CLEV	32	96	70	44	10	60	SEA	78	61	34	26	10	20
MIA	26	76	82	61	10	57	LA-A	92	83	59	50	10	42
NY-A	20	62	96	83	10	72	CHIC	94	72	43	44	10	22
N.E.	24	68	62	51	10	62	CHIC	92	78	40	55	10	38
INO	38	73	72	51	10	54	DET	92	93	22	21	10	21

①ナンバー②力^{ちから}③スピード④機敏^{きびん}さ⑤パス⑥技量^{ぎりょう}

シグナルコード

ゲーム中に何度も登場するアメリカンフットボールの6人の審判たち。そのたびになにやらジェスチャーをします。審判のシグナルコードです。ファールマーカ―とよばれるイエローフラッグを投げる姿や、ホイッスルを吹きながらシグナルのアクションをしている姿は、試合とはまた違った楽しみでもあります。

広いフィールド上では、なにか反則があっても目につくことはありません。ときには、なにがなんだかわからない状態で、いきなり罰退、ということもあります。ゲーム中に起こったことを把握するためには、審判のシグナルコードを覚えておくことが一番の早道です。

ここでは、このゲームの中で登場するシグナルコードを紹介しましょう。

ポイント

- タッチダウン
フィールドゴール
トライ・フォア・ポイント(ポイント・アフター・タッチ・ダウン)の成功



- フィールドゴールの不成功





●セーフティ

ファーストダウン



●ファーストダウン・
こうげきけん い どう
攻撃権の移動
(ターンオーバー)

ペナルティ

●オフサイド



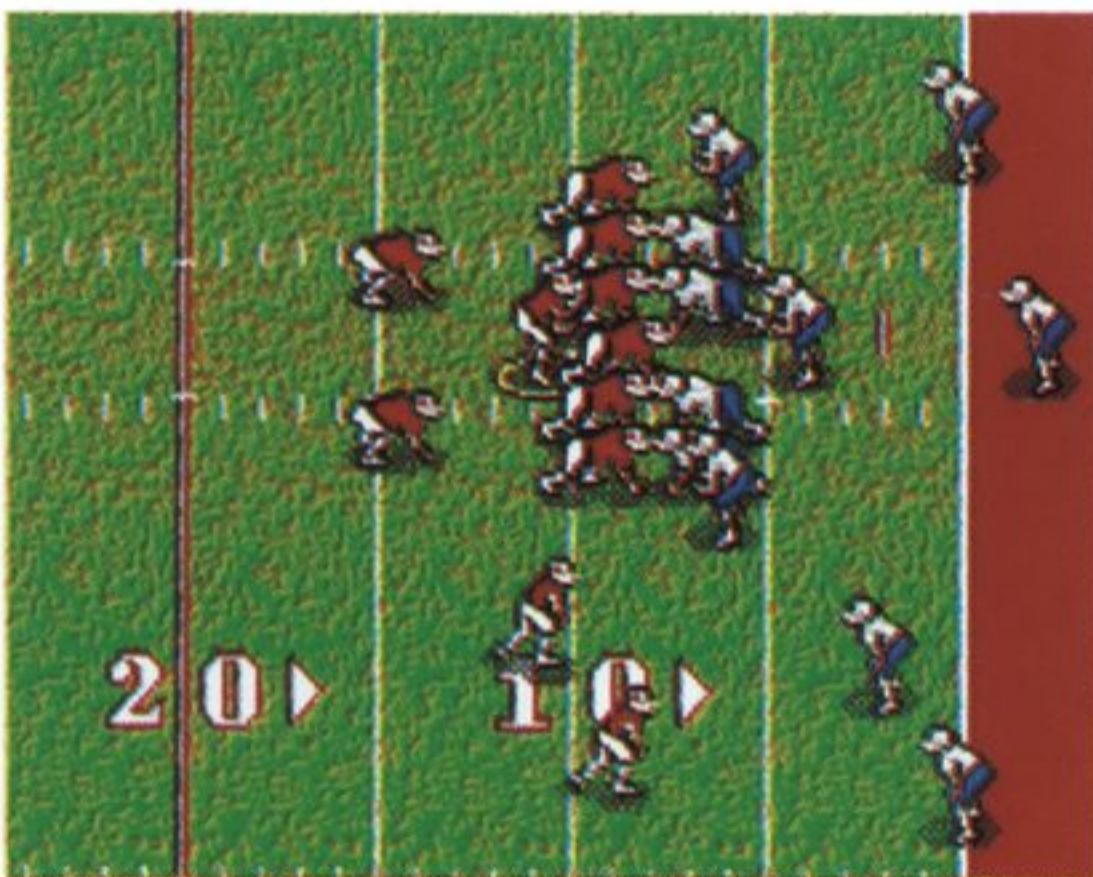
●ディレイ・オブ・ザ・ゲーム



プレイブック

プレイブックとは、ディフェンス、オフェンスに限らず、プレイできるフォーメーションのことを指しています。ゲーム中のプレイブック画面も、つぎのプレイに実行するフォーメーションを決定することから、その名がつけられているのです。

つぎのページから、ひとつひとつのフォーメーションを紹介しします。アメリカンフットボールは、フォーメーションによって各プレイヤーの呼び方が変わりますが、まずは、主なプレイヤーの省略記号をおぼえましょう。



オフェンスチーム

■ライン

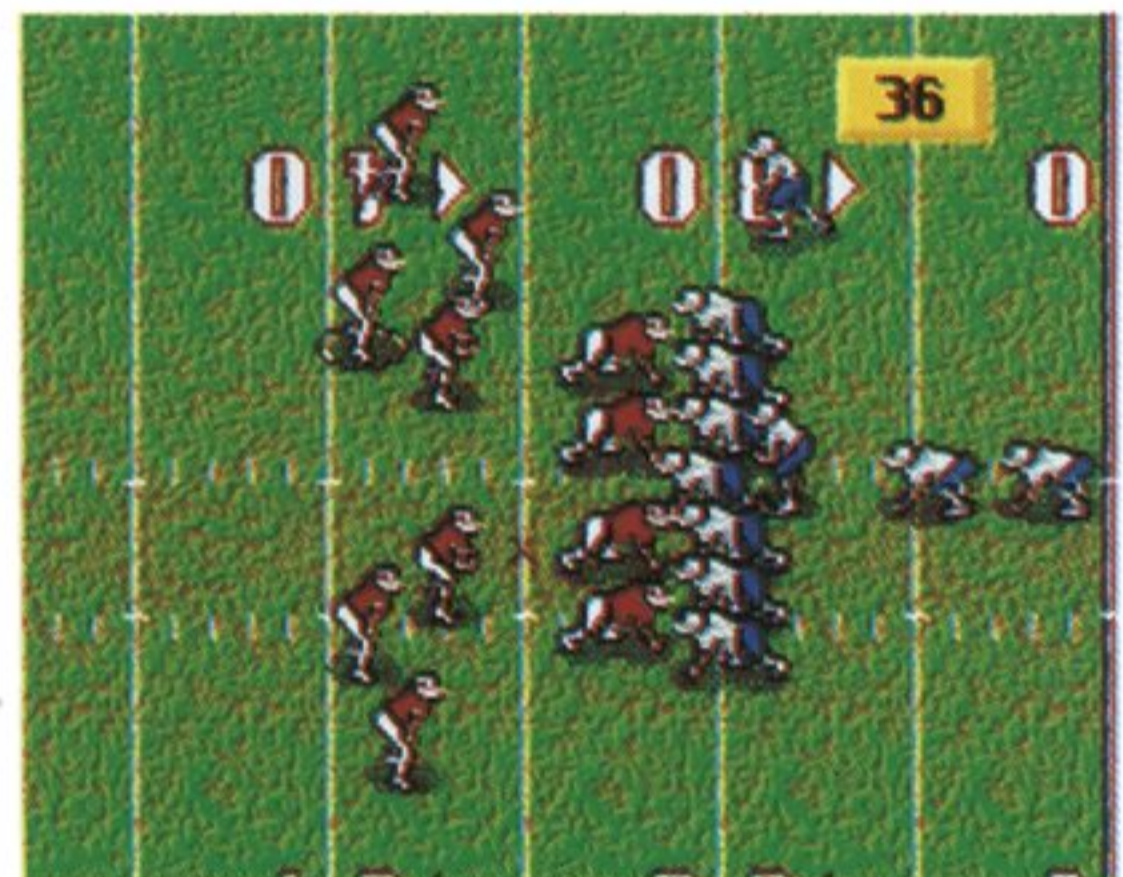
センター (C)
ガード (G)
タックル (T)

■バックス

クォーターバック (QB)
ランニングバック (RB)

■レシーバー

タイトエンド (TE)
ワイドレシーバー (WR)
スプリットエンド (SE)
フランカー (FL)



ディフェンスチーム

■ライン

ノーズガード (NG)
ディフェンスタックル (DT)
ディフェンスエンド (DE)

■ラインバッカー

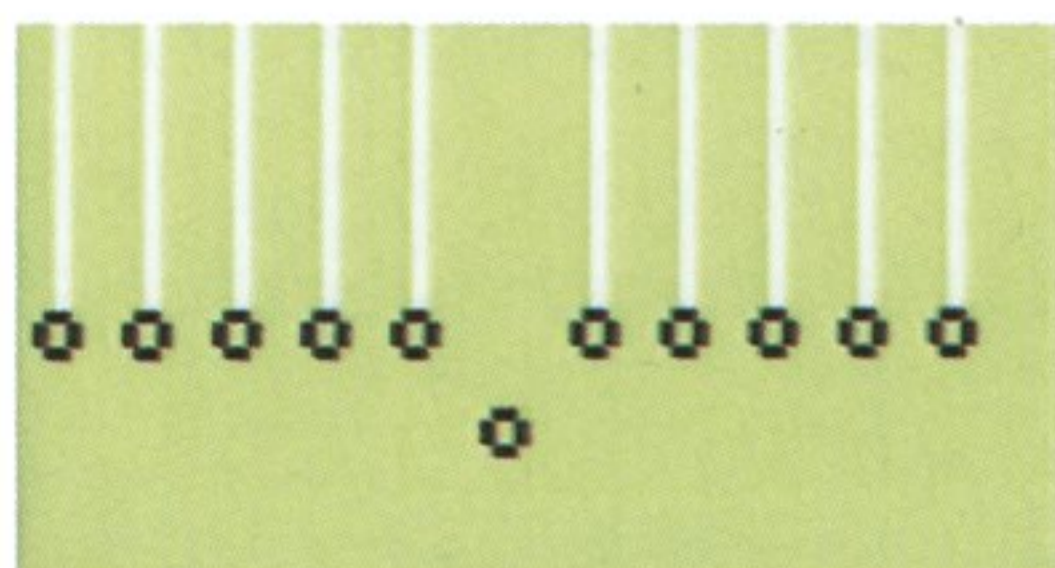
ラインバッカー (LB)

■ディフェンスバック

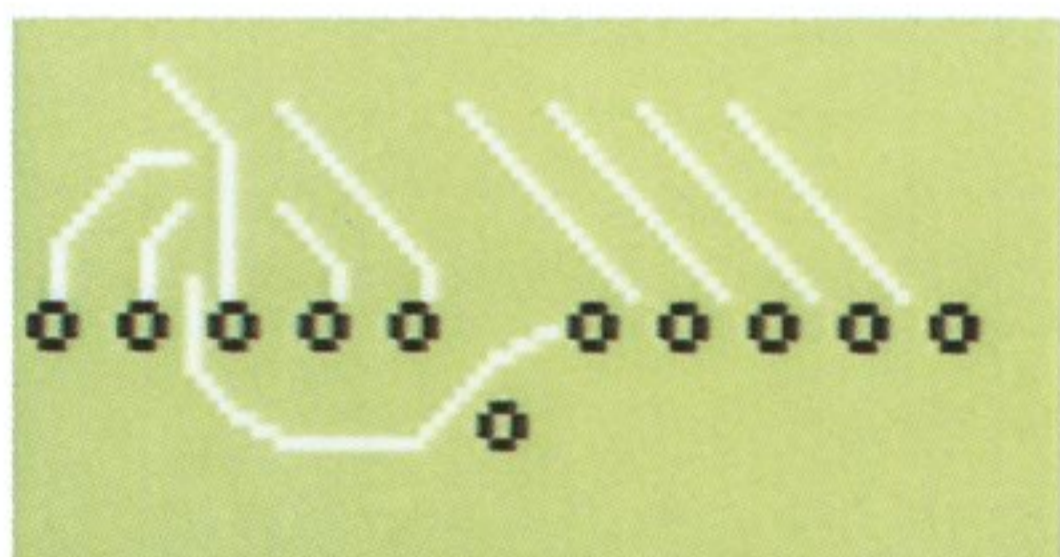
コーナーバック (CB)
フリーセフティー (FS)
ストロングセフティー (SS)

キッキングチーム

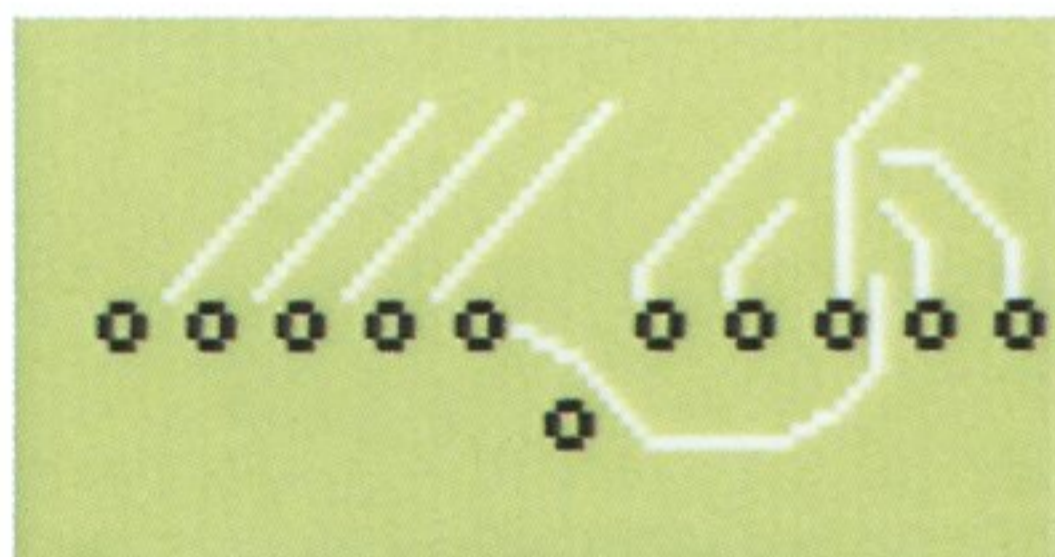
キックオフのときだけのスペシャルチームである。ボールをけた^{あと}は、レシービングチームのボールキャリーを、^{はや}早くつぶすことが^{ようきゆう}要求される。



キックオフ(Kickoff)

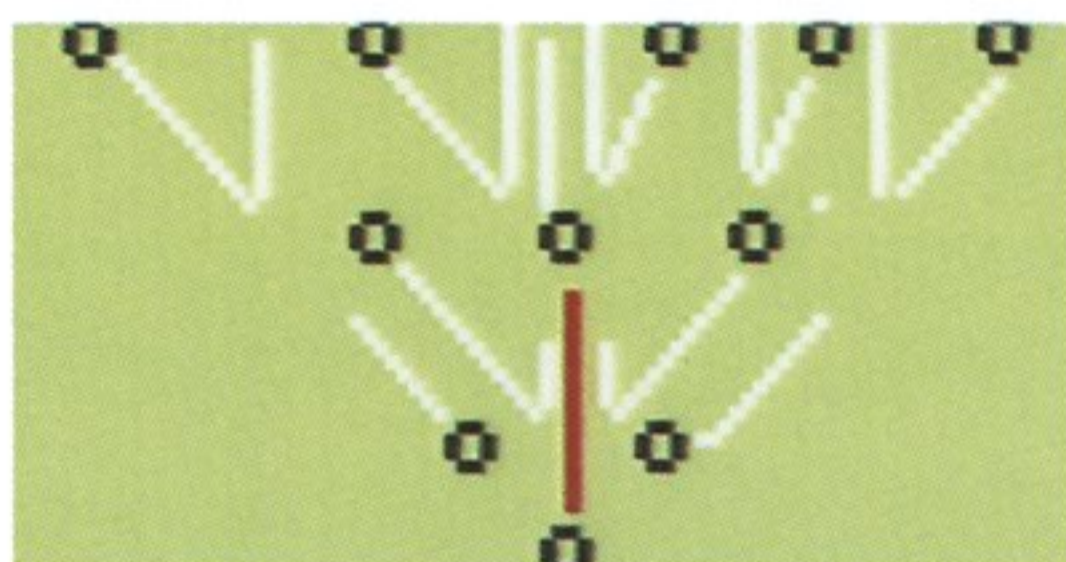


オンサイド レフト
(Onside Left)



オンサイド ライト
(Onside right)

レシービングチーム



リターン ウェッジ
(Return Wedge)

^{おな}同じく、キックオフのときのスペシャルチーム。キッキングチームを^{ぼうがい}妨害し、レシーバーに^{すこ}少しでも^{まえ}前に出してもらおうよう、^{ぜんいん}全員でボールキャリーを^{まも}守る。



リターン レフト
(Return Left)

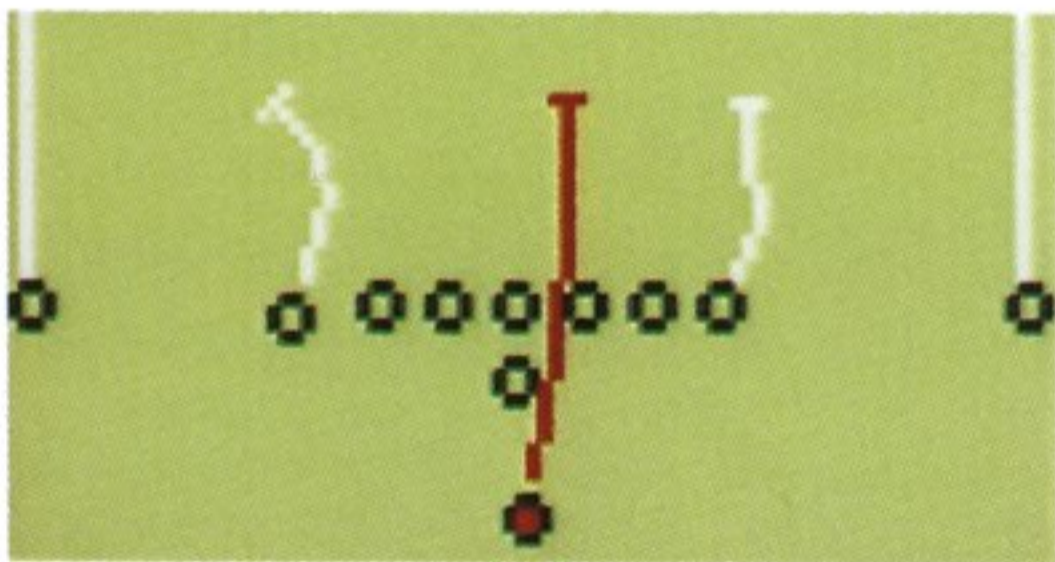
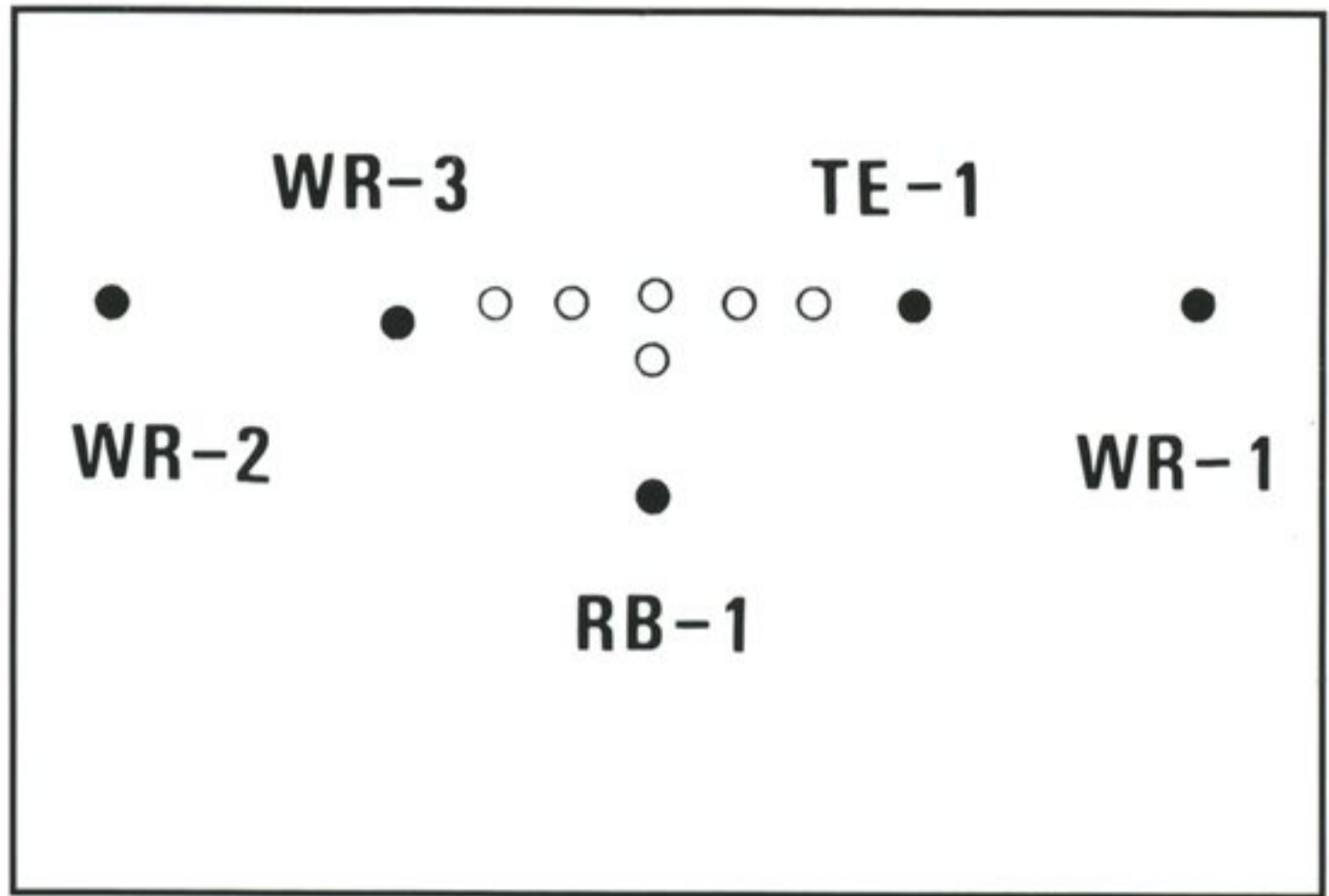


リターン ライト
(Return Right)

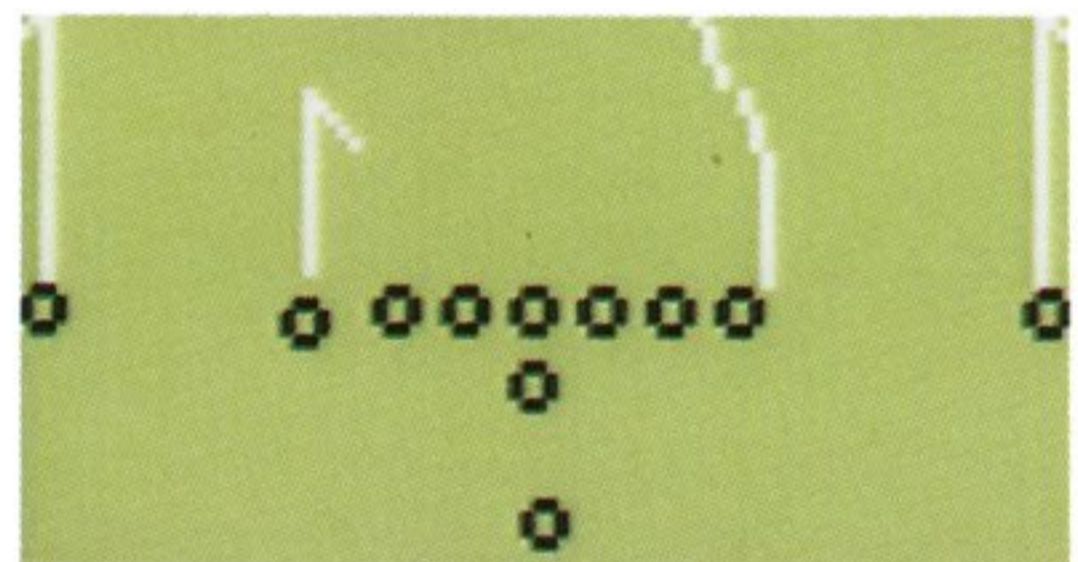
※フォーメーションはチームによって^{さゆう}左右が逆の^{まへ}場合もあります。
(P. 20「フリップ・プレイ」^{さんしやう}参照)

フォーメーション エース

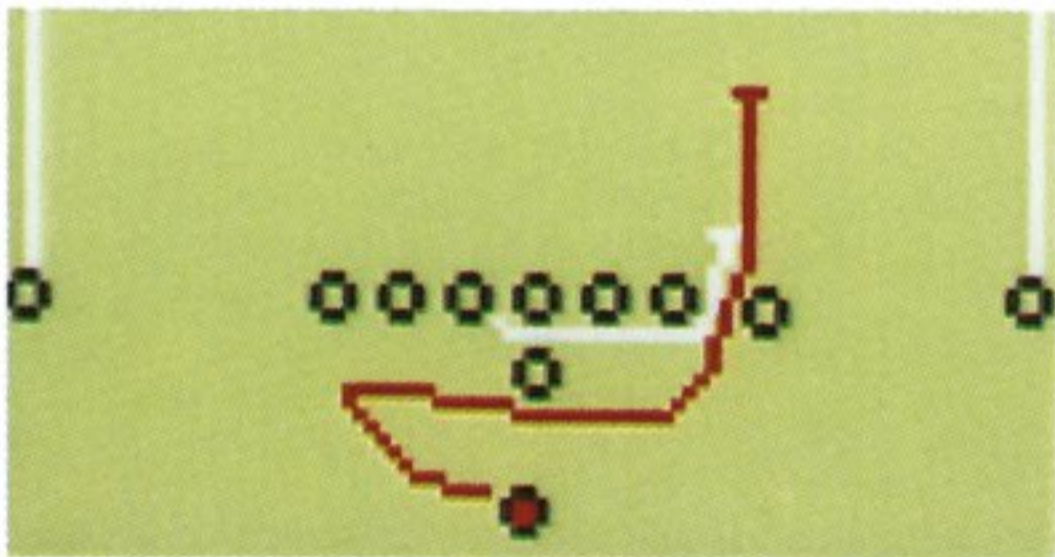
1人のランニングバックをクォーターバックのこうぼう後方にはいち配置する、ワンセットバックのスペッドフォーメーション。ランプレイにもパスプレイにもおうよう応用がきく。



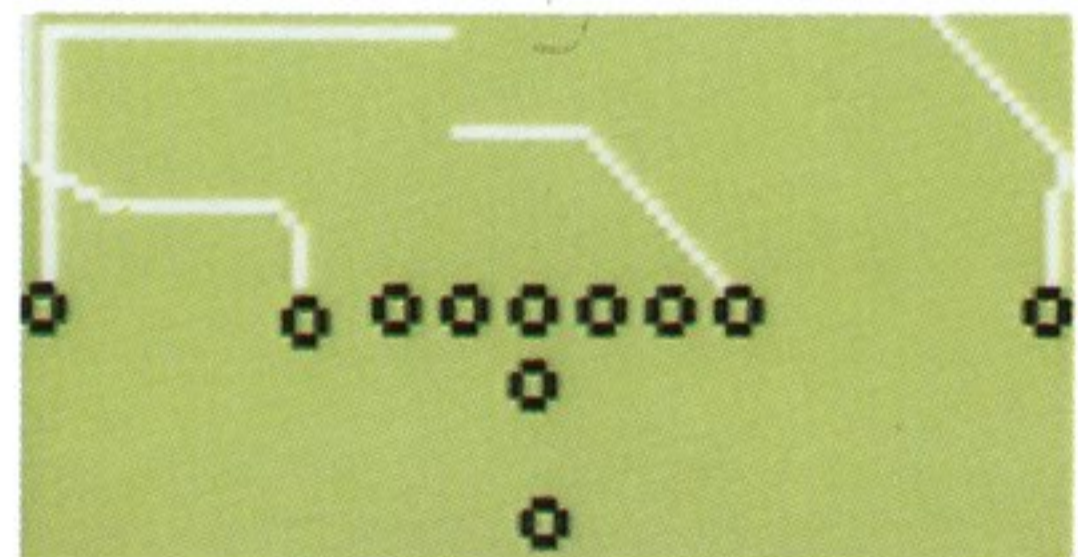
ドロー (Draw)



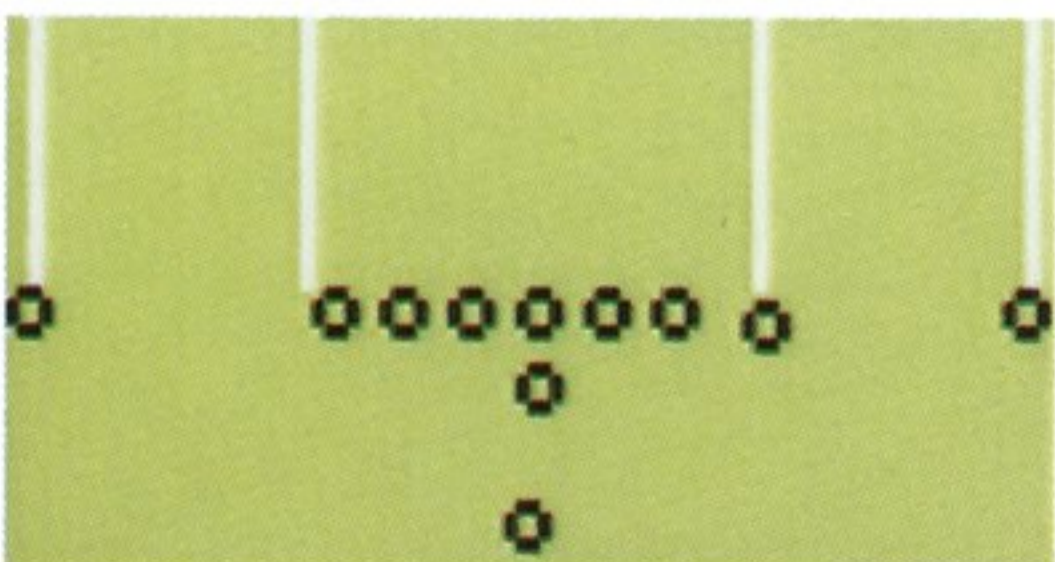
585フック (585 Hook)



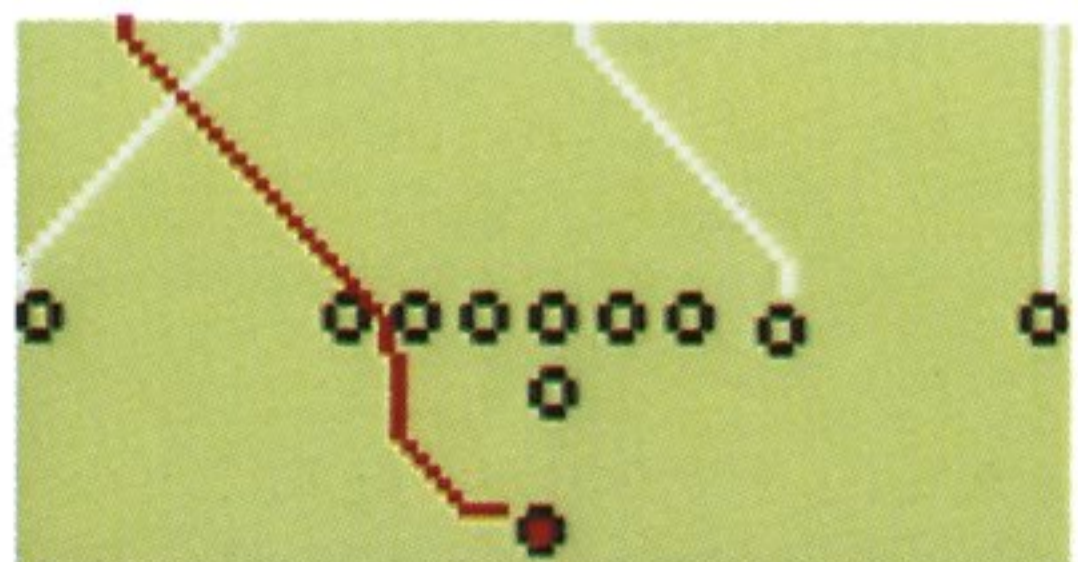
カウンター・ギャップ・ウィーク (Counter Gap Weak)



628ズーム (628 Zoom)

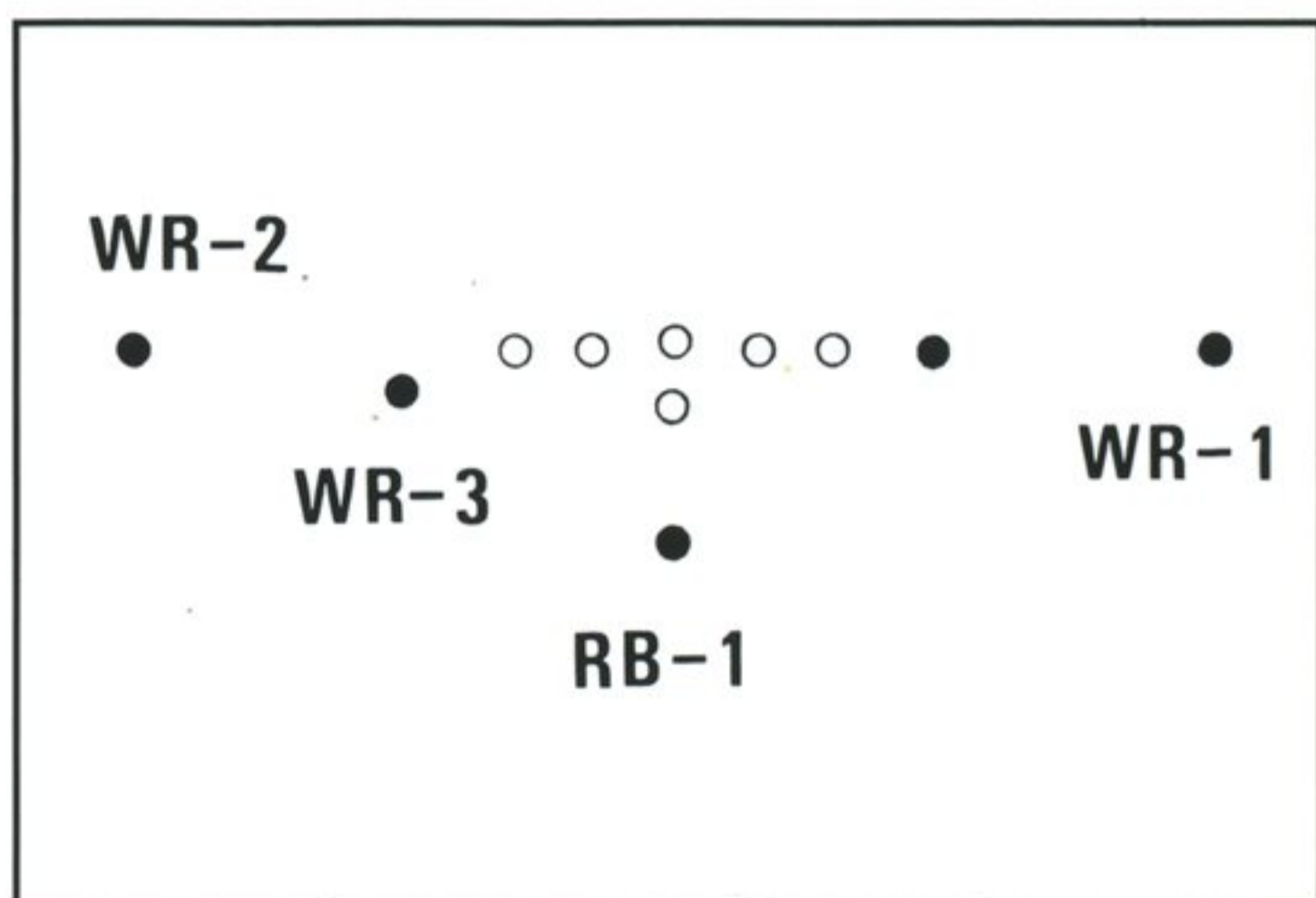


999シーム (999 Seam)

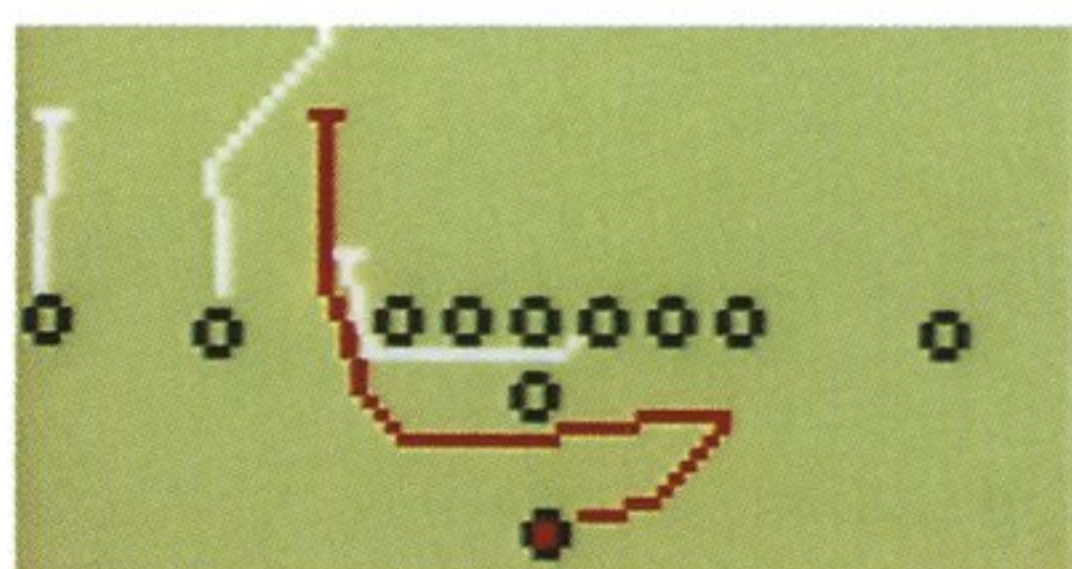


ブラント・ストロング (Blunt Strong)

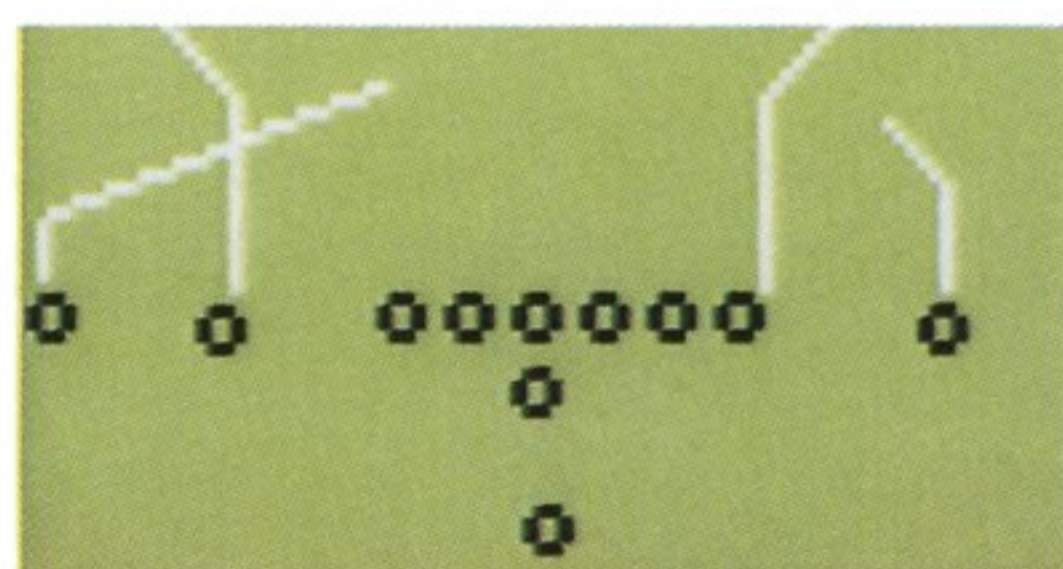
フォーメーション ブルー



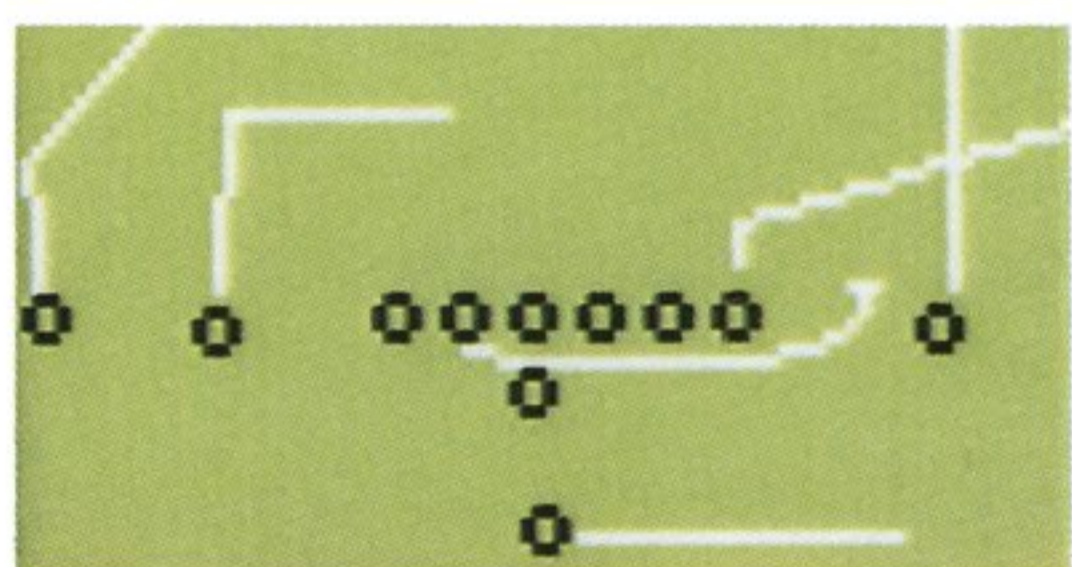
ダブルウイングのワンセットバックで、フォーメーションの形は、かたち前のエースとまえおなじ。ワイドレシーバーがややサイドにひろ広がっている。



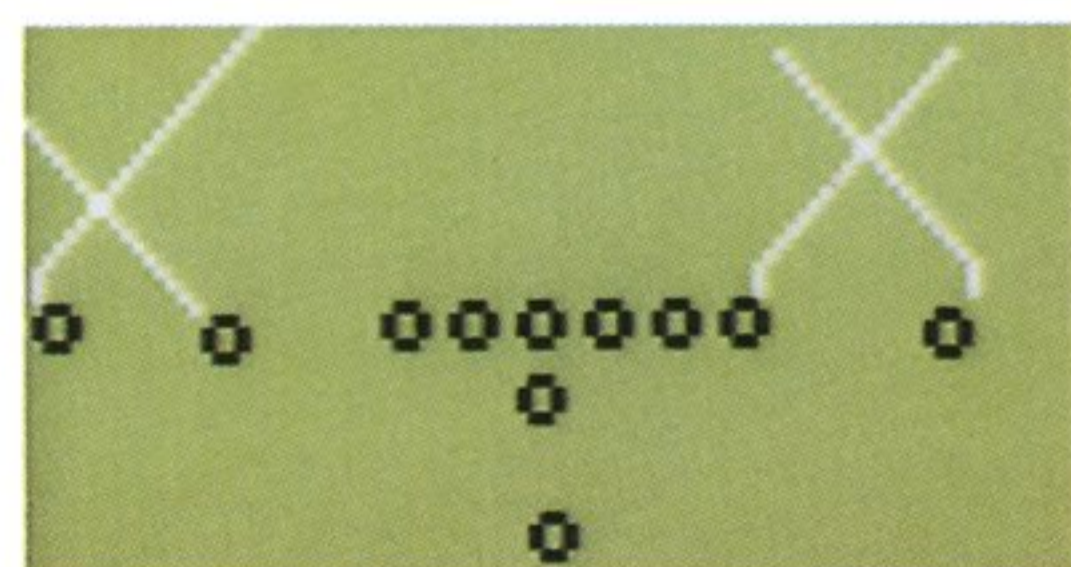
カウンター・ギャップ・ウィーク
(Counter Gap Weak)



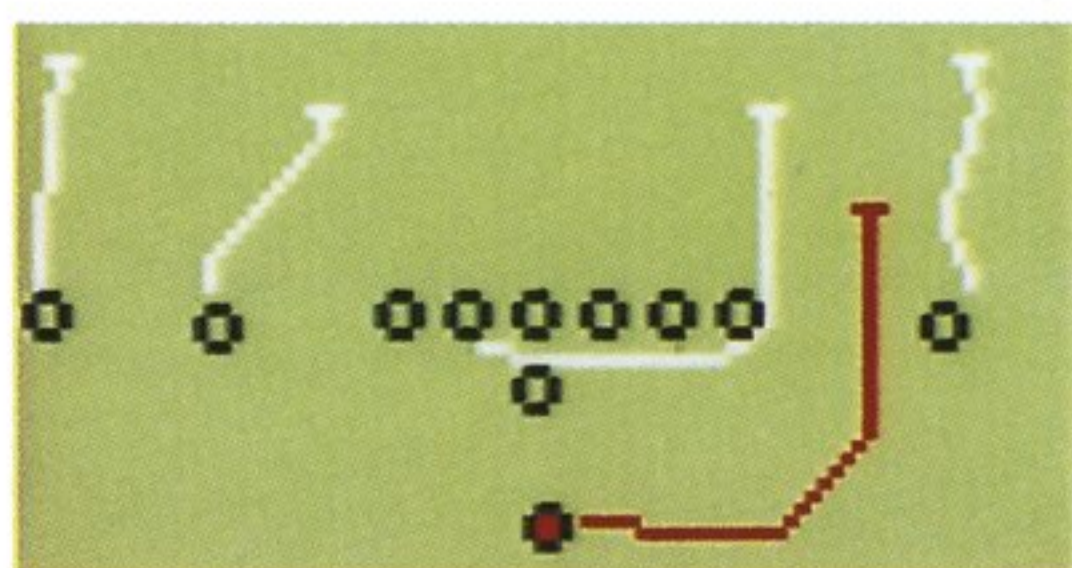
272カバー
(272 Cover)



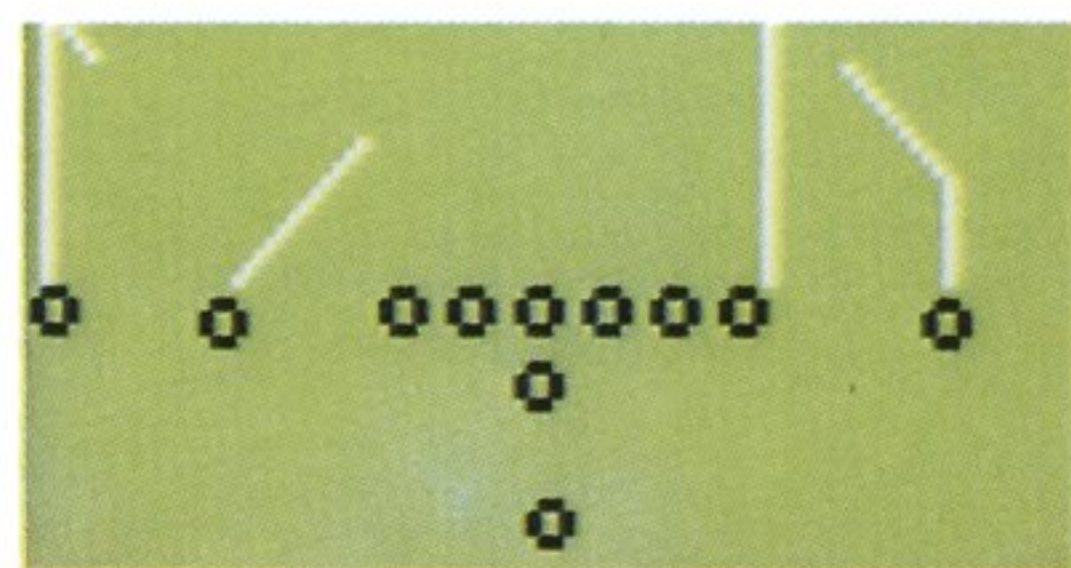
ハーフバック・パス
(Halfback Pass)



シュート&スラント
(Shoots and Slants)

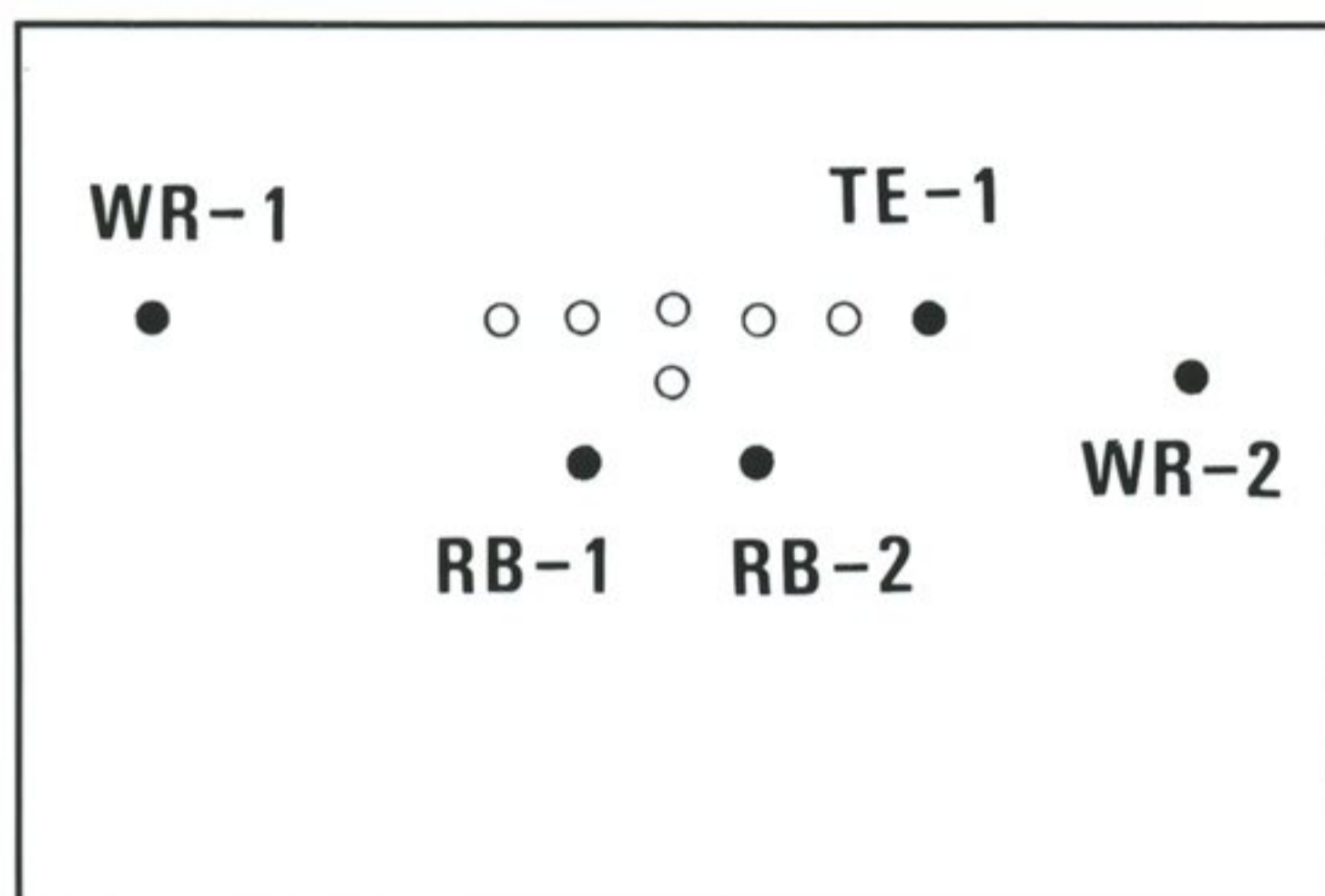


スイープ・ストロング
(Sweep Strong)

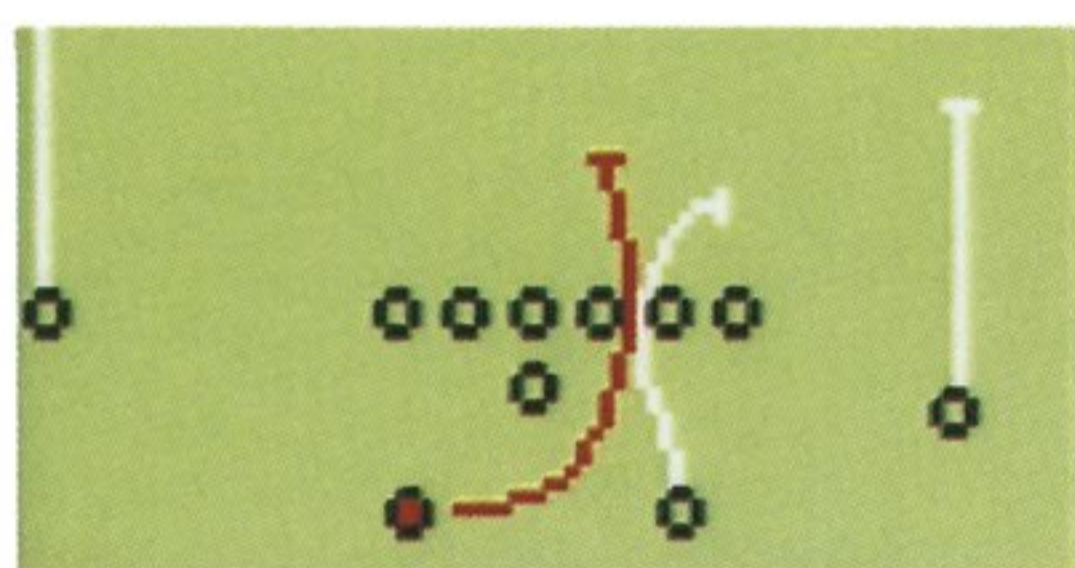


492クイック
(492 Quick)

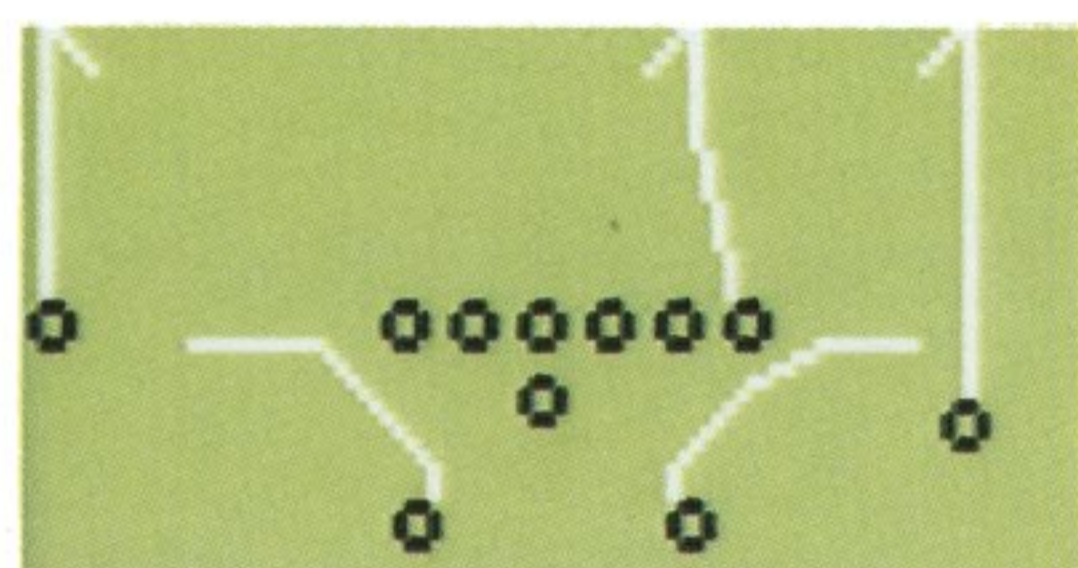
フォーメーション レッド



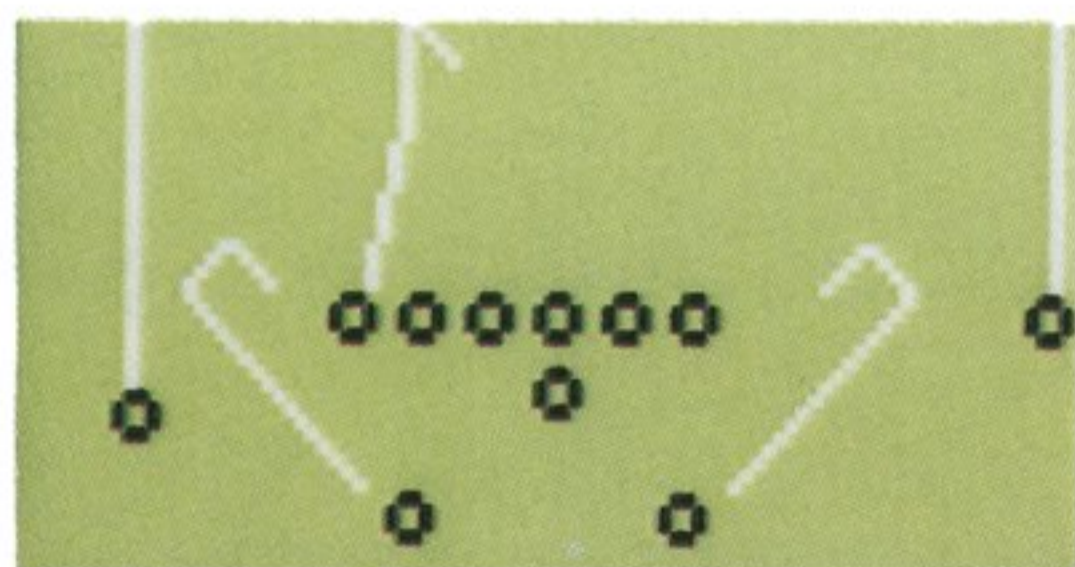
プロTフォーメーション。ワイドレシーバーがサイドに大きく広がっているの
で、パスプレイにもいいし、2人のランニングバックのランプレイも有効。



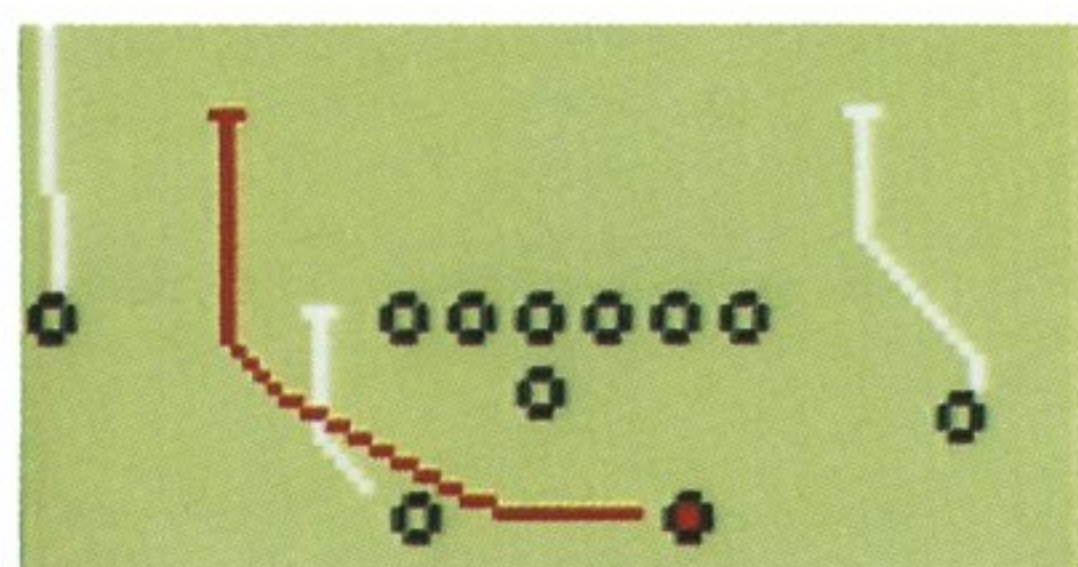
リード・ストロング
(Lead Strong)



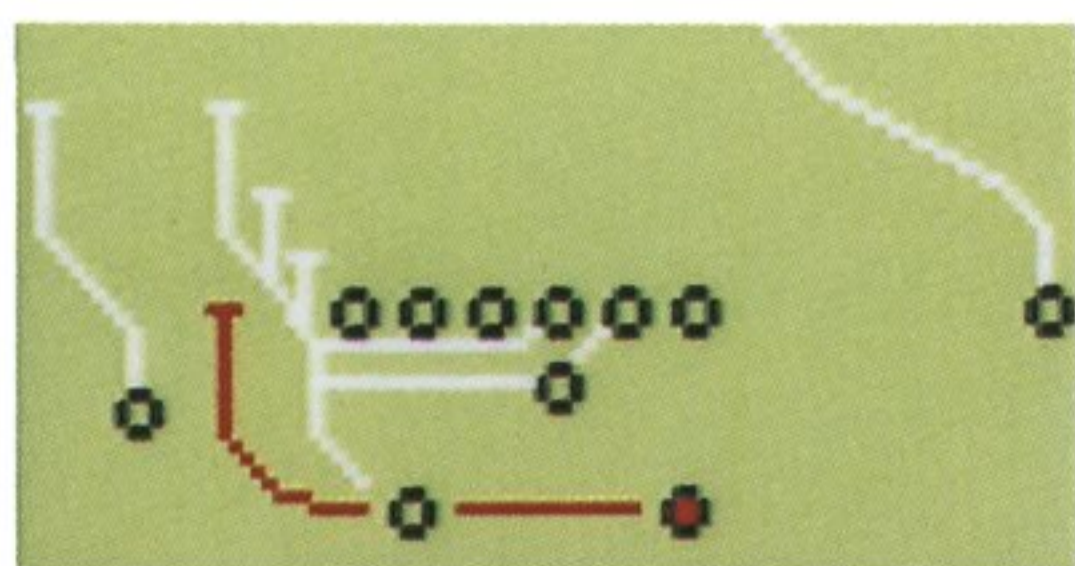
444フラット
(444 Flat)



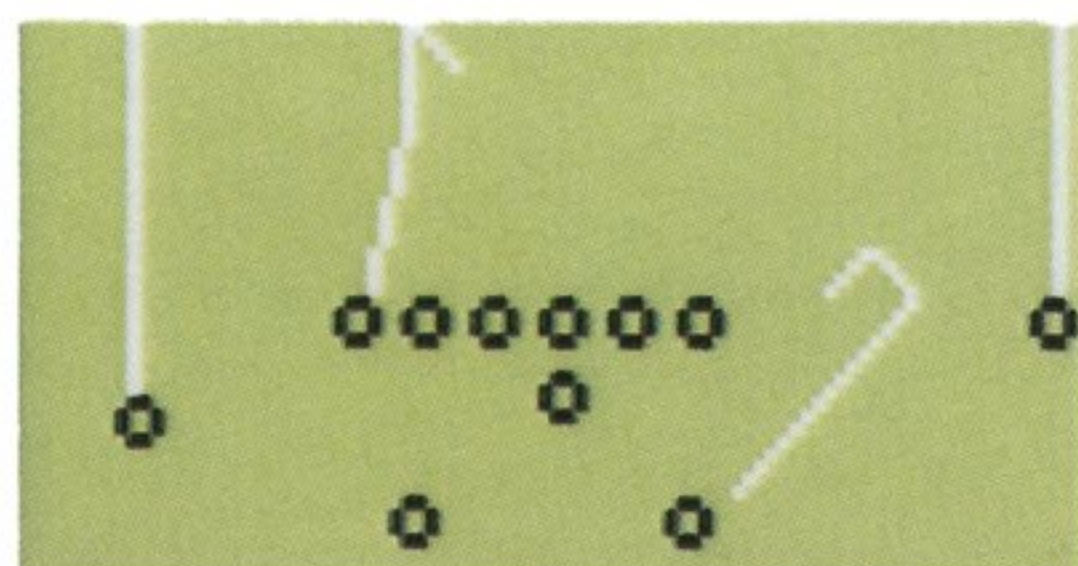
343フック
(343 Hook)



フリップ・ウィーク
(Flip Weak)



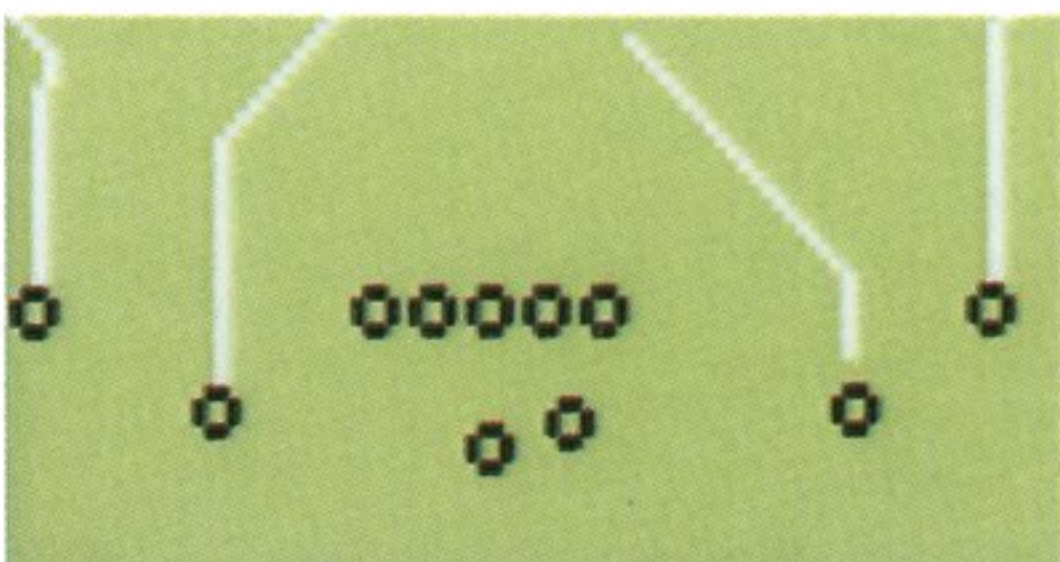
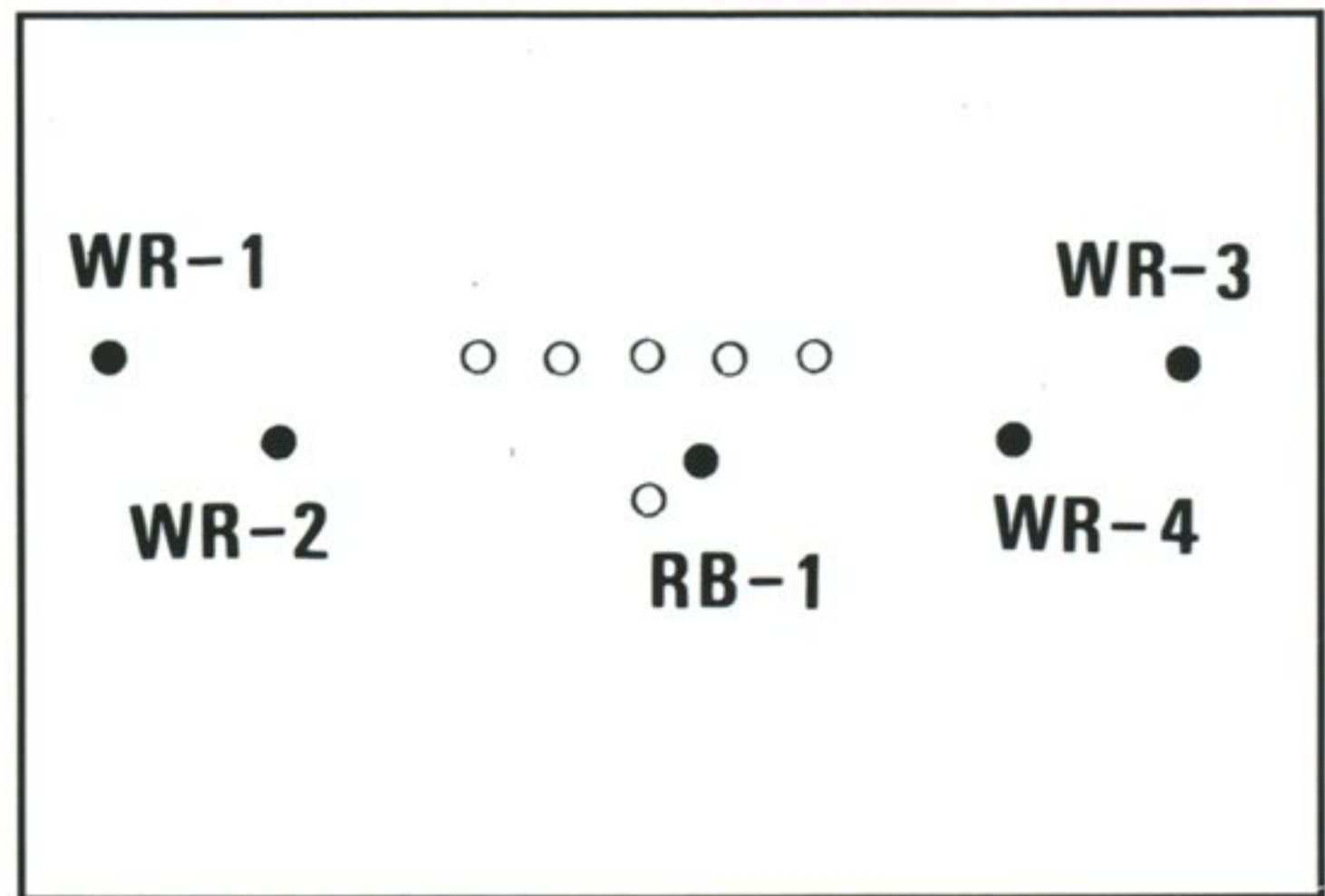
スイープ・ストロング
(Sweep Strong)



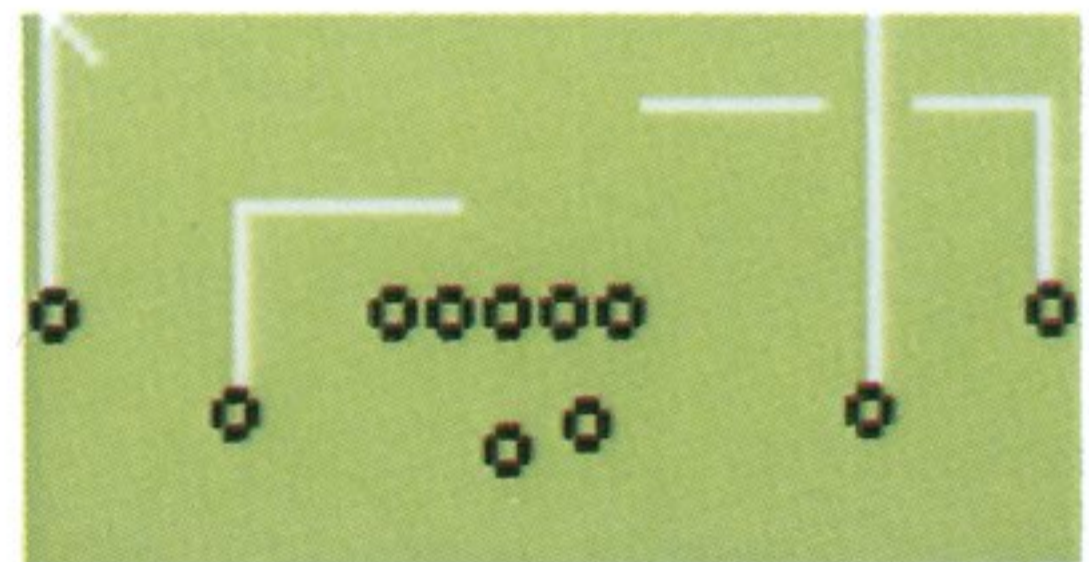
949フック
(949 Hook)

フォーメーション ショットガン

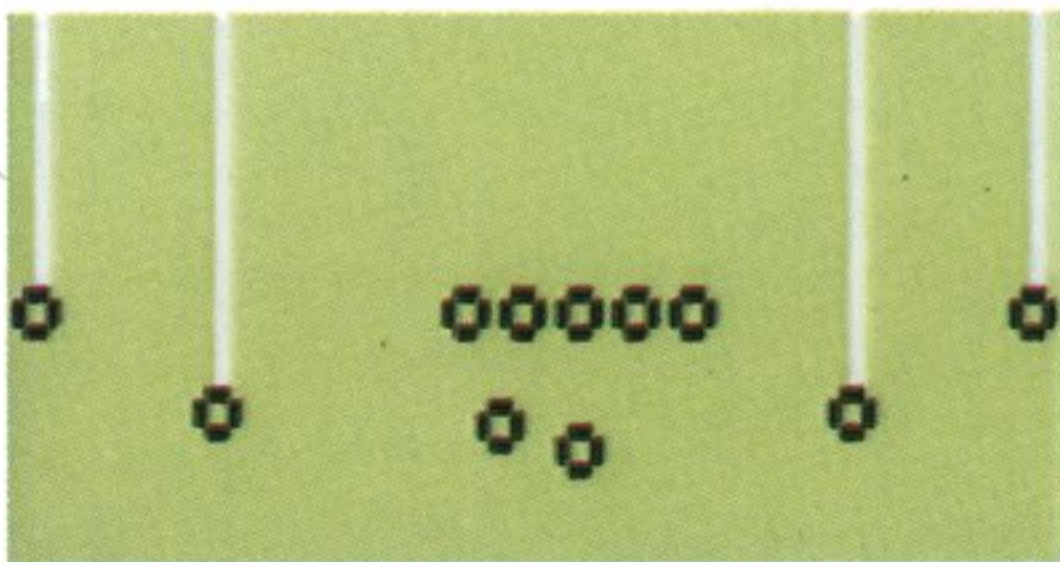
クォーターバック
 がスクリメージの後
 方に下がり、ワイド
 レシーバーをフィー
 ルドいっぱい^{はいち}に配置
 したフォーメーショ
 ン。パス^{ちゆうしん}中心^{こうげき}の攻撃
 に有効。
 有効^{ゆうこう}



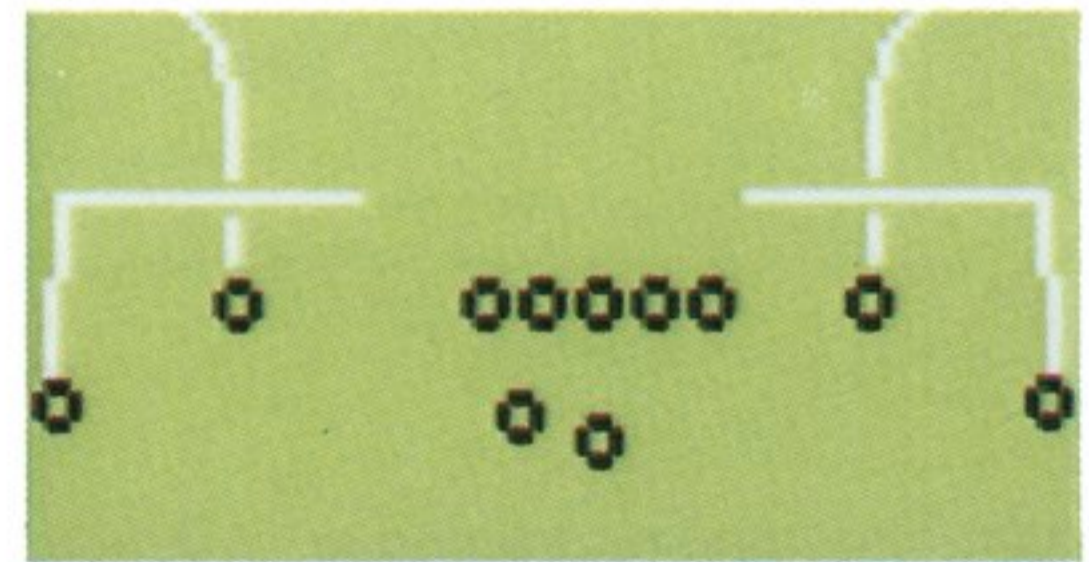
オーバー・アンダー
 (Over-Under)



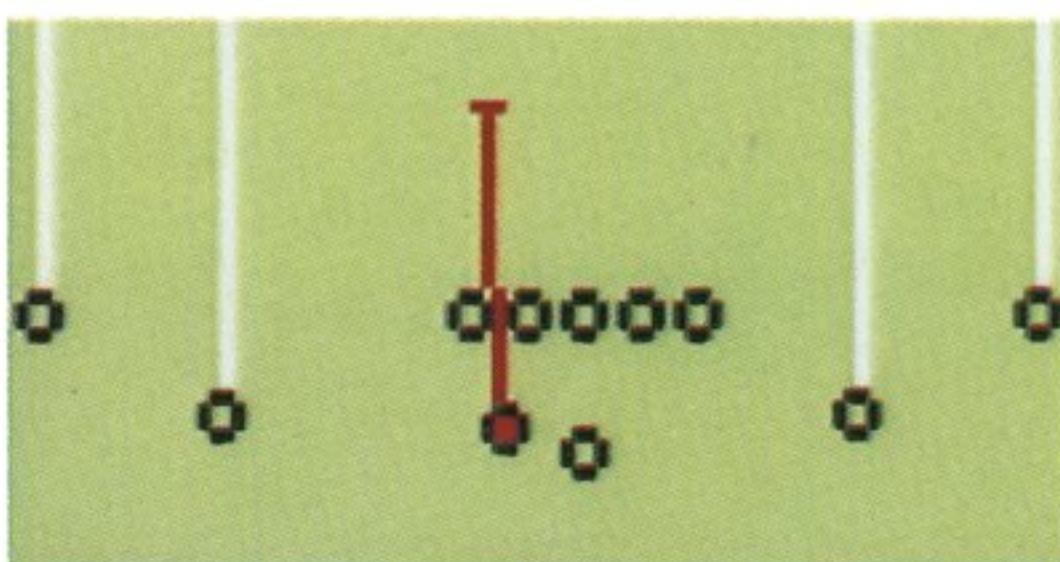
496ドラッグ
 (496 Drag)



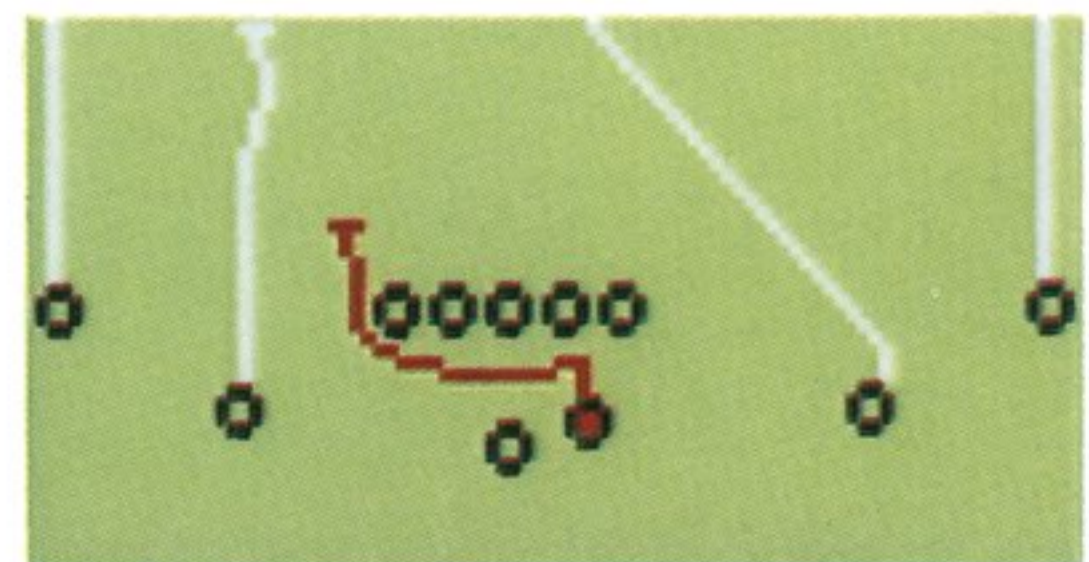
999シーム
 (999 Seam)



ダブル・イン
 (Double In)



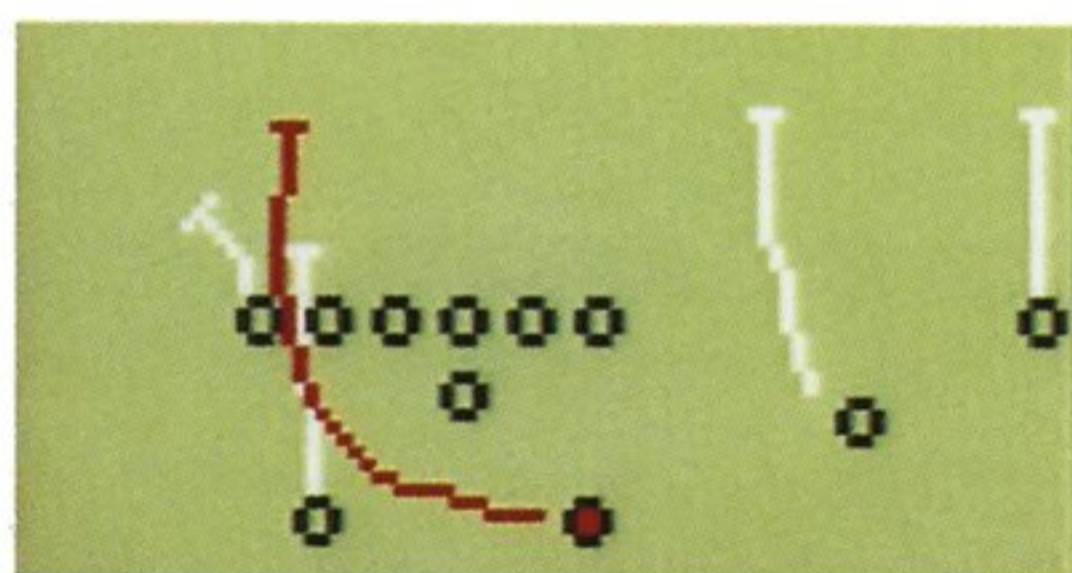
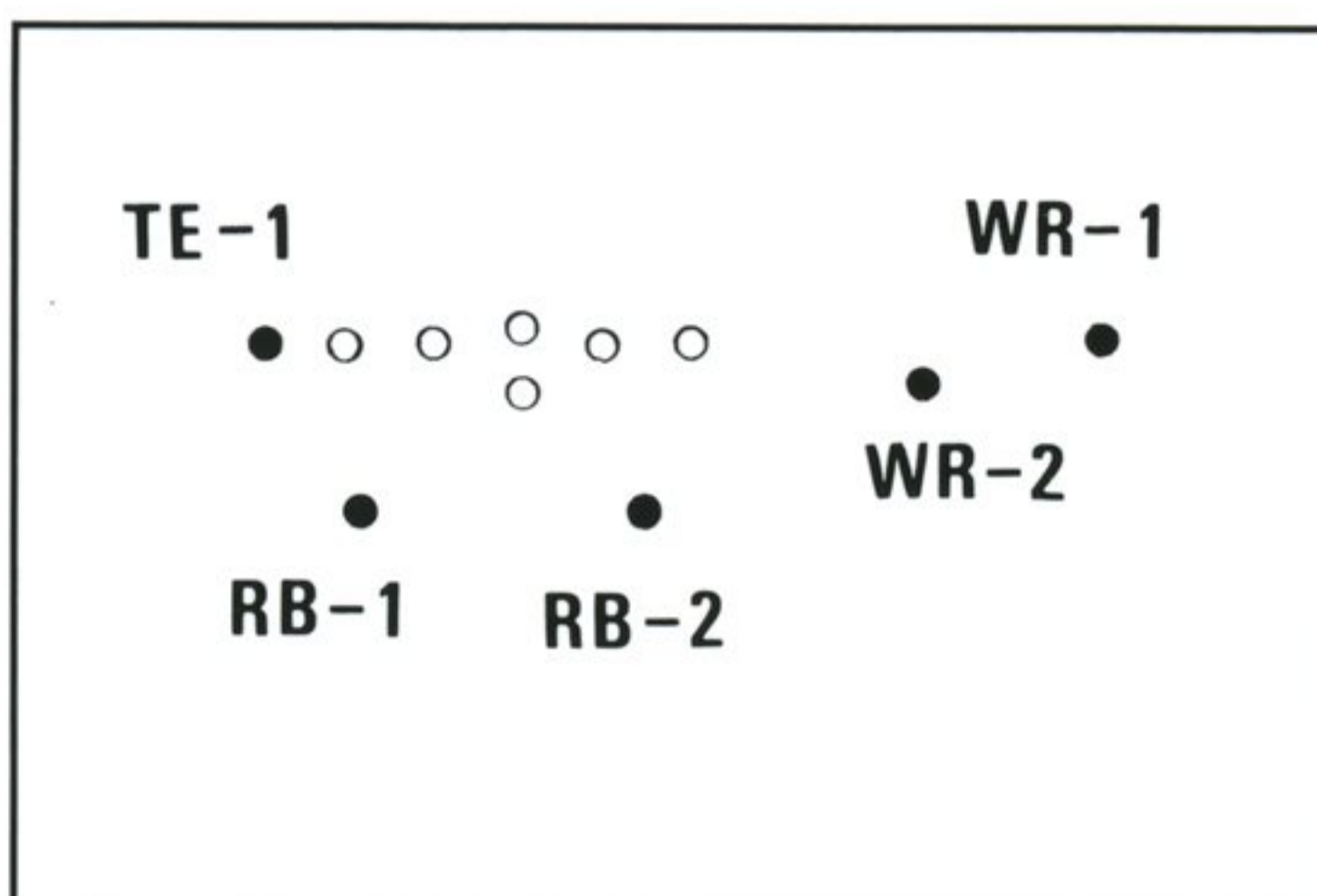
ドロー
 (Draw)



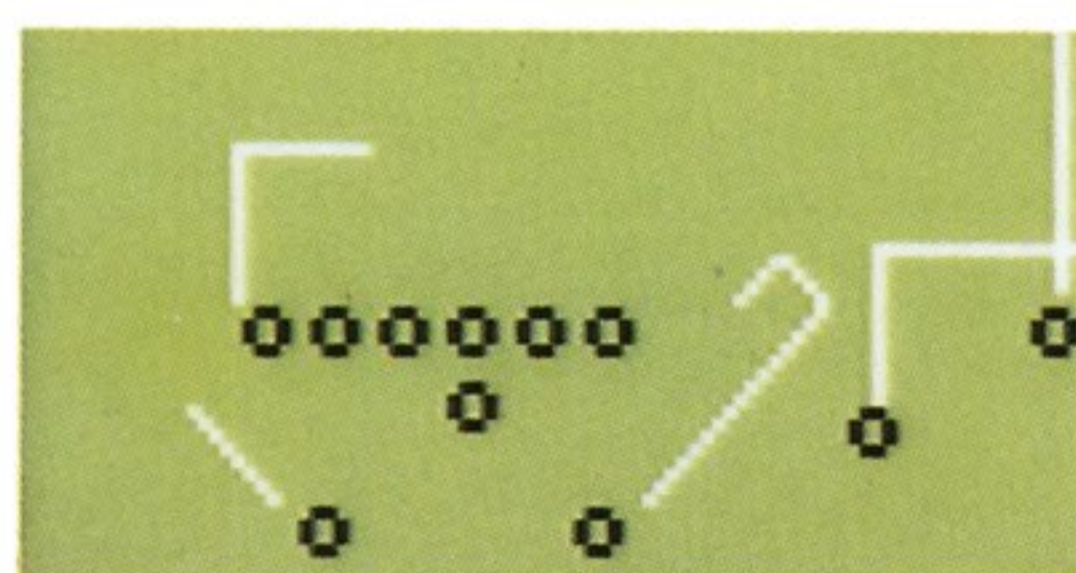
カウンター・ギャップ
 (Counter Gap)

フォーメーション スロット

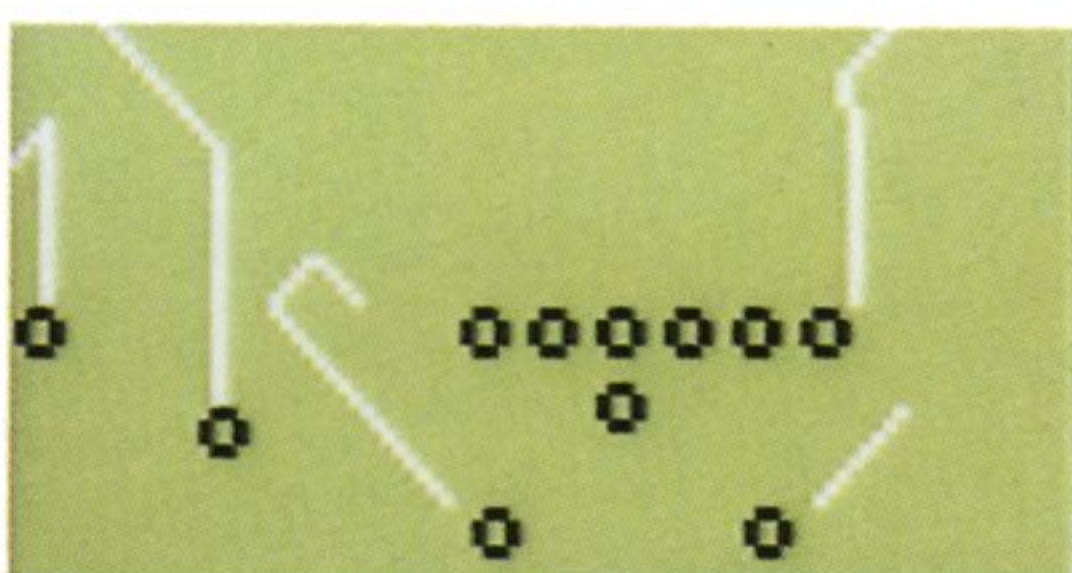
Tフォーメーションの変形^{へんけい}で、スロットTフォーメーション^よと呼ばれるもの。レッドほどワイドレシーバーたちが離れ^{はな}ていない。



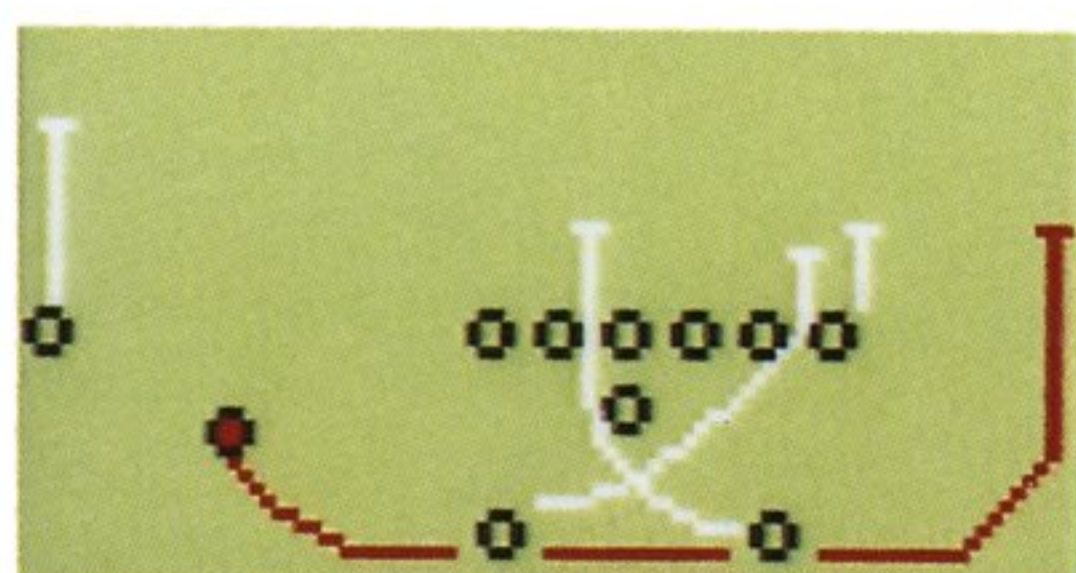
パワー・ウィーク
(Power Weak)



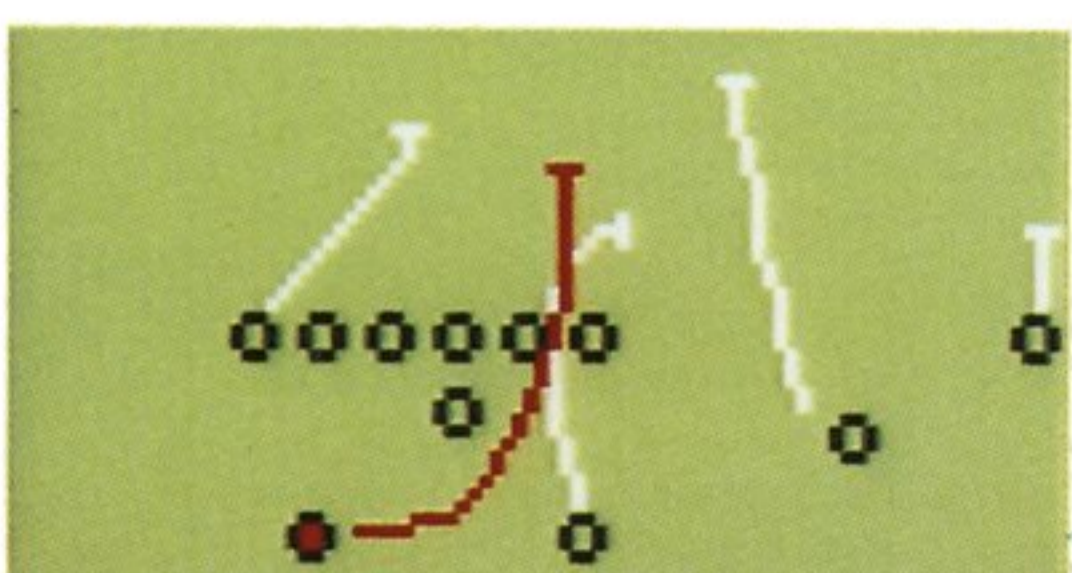
639フック
(639 Hook)



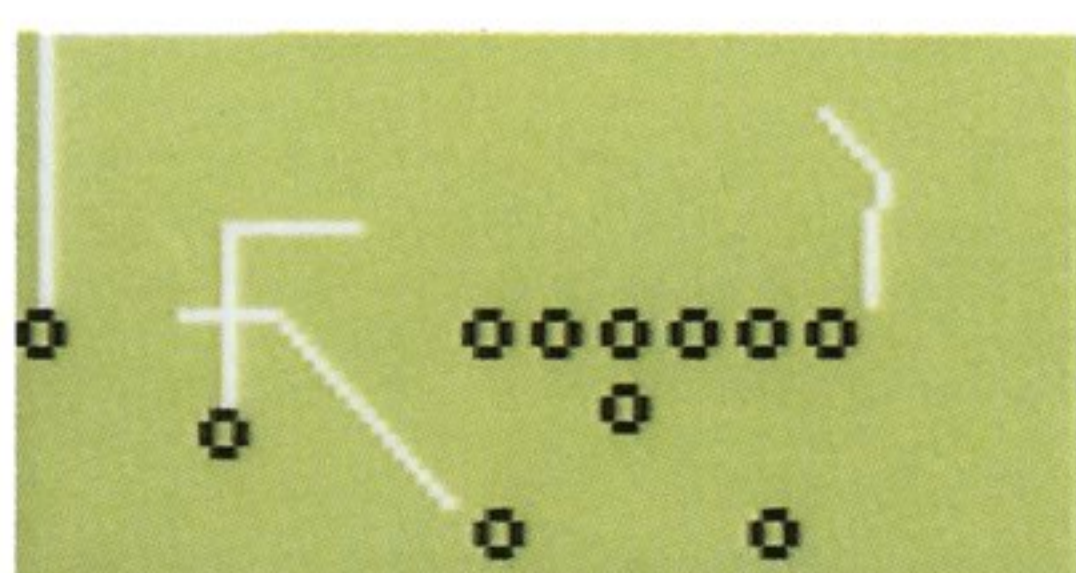
775フック
(775 Hook)



リバース
(Reverse)

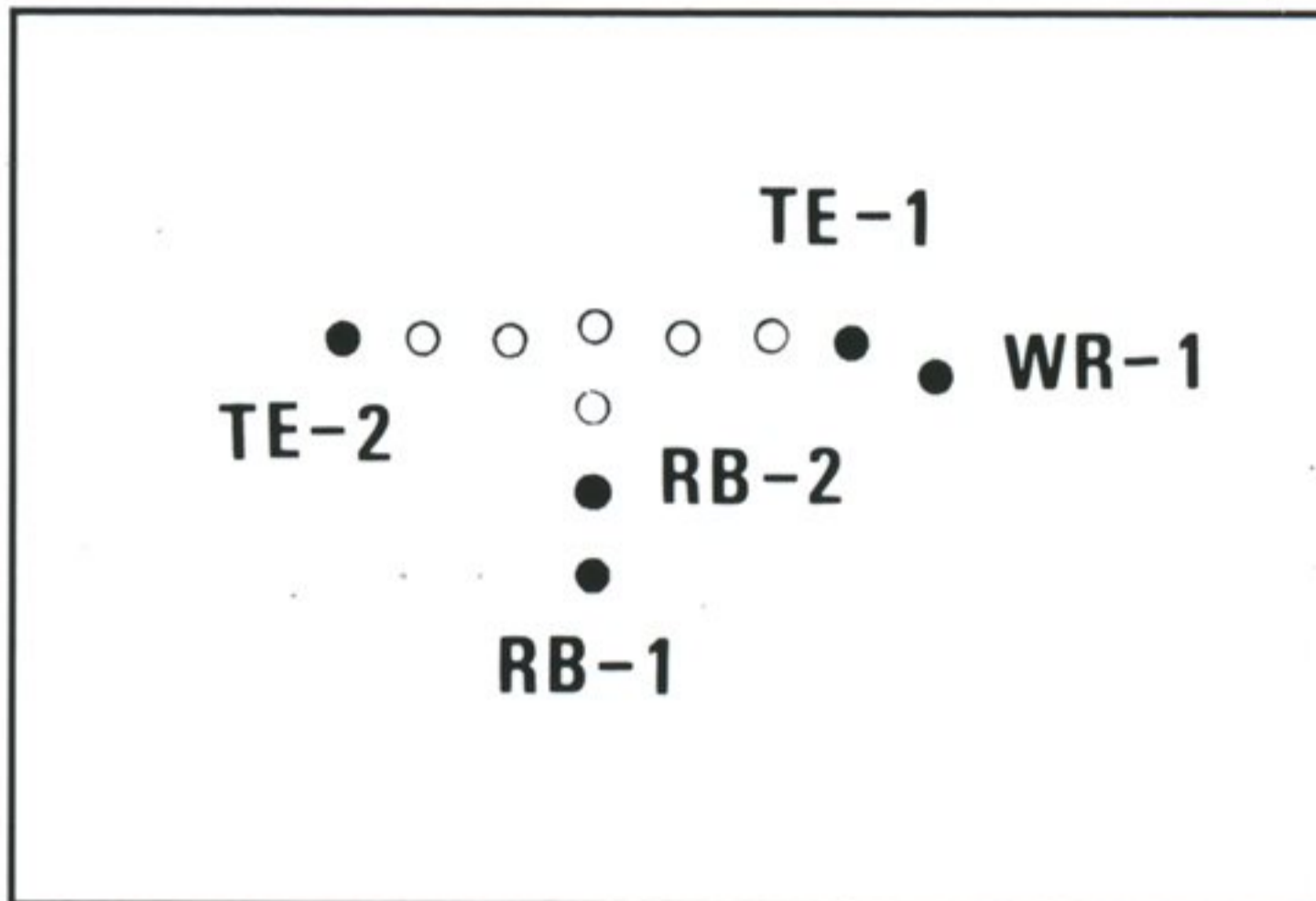


リード・ストロング
(Lead Strong)

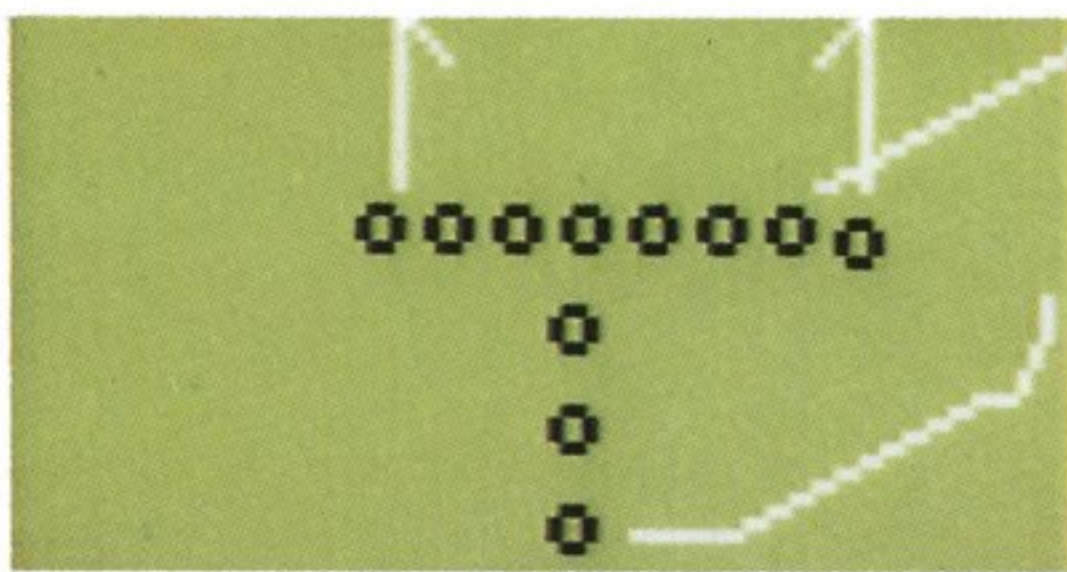


886フラット
(886 Flat)

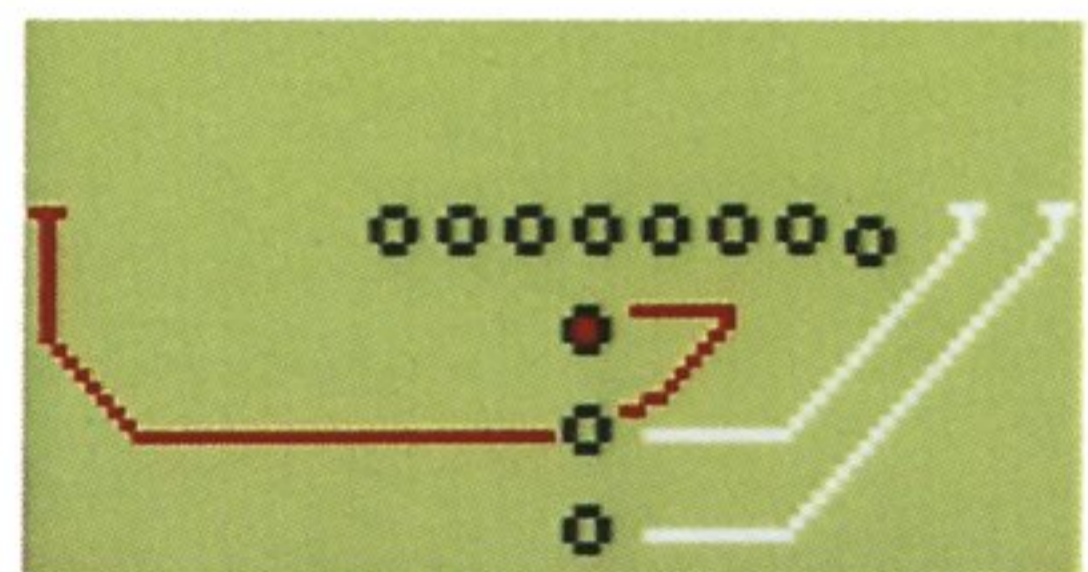
フォーメーション タイト



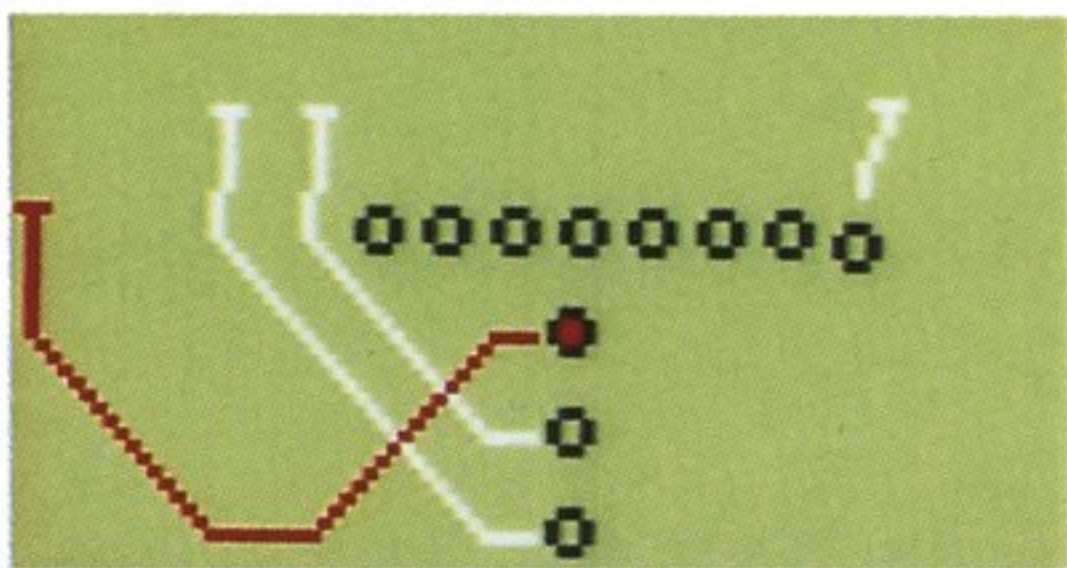
ぞく
俗にいう「フォー
メーション。Tフォー
メーションに比べ
ると、プレイは遅い
が、左右に攻撃を振
り分けることができ、
敵を混乱させる。ラ
ンプレイに強い。



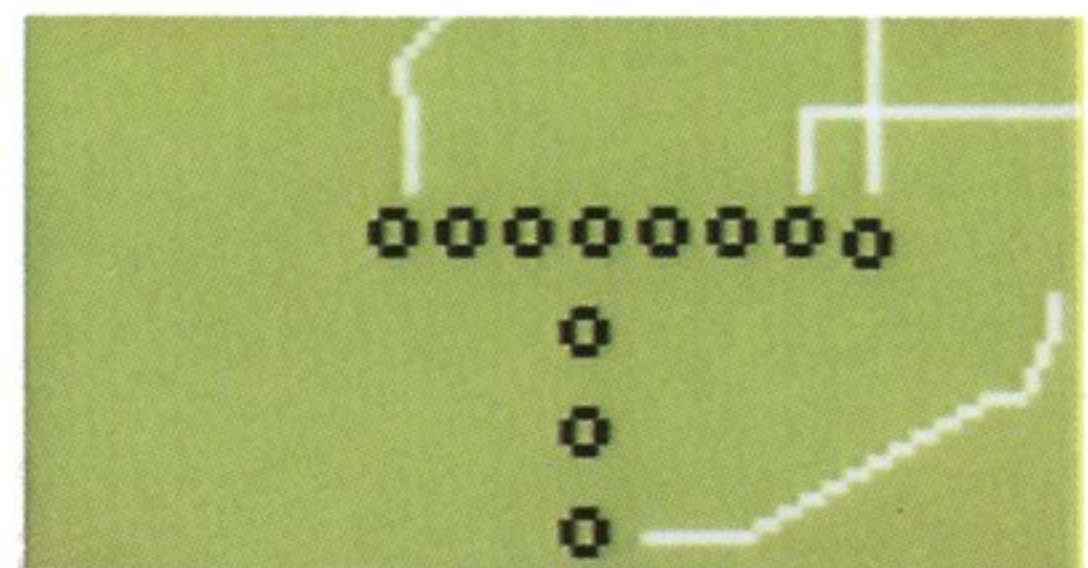
Xディレー
(X Delay)



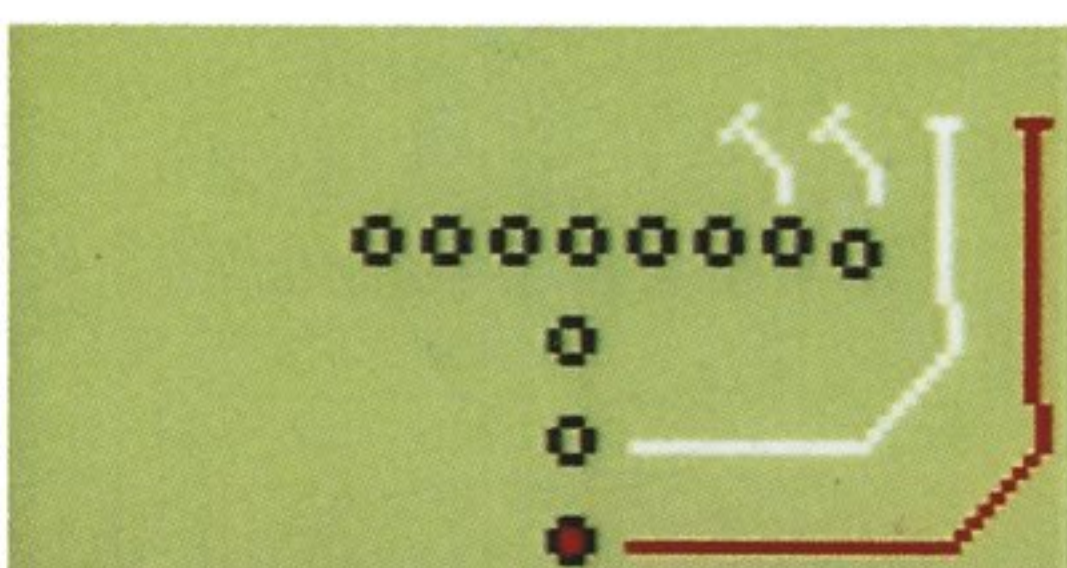
ネイキッド・ブートレグ
(Naked Bootleg)



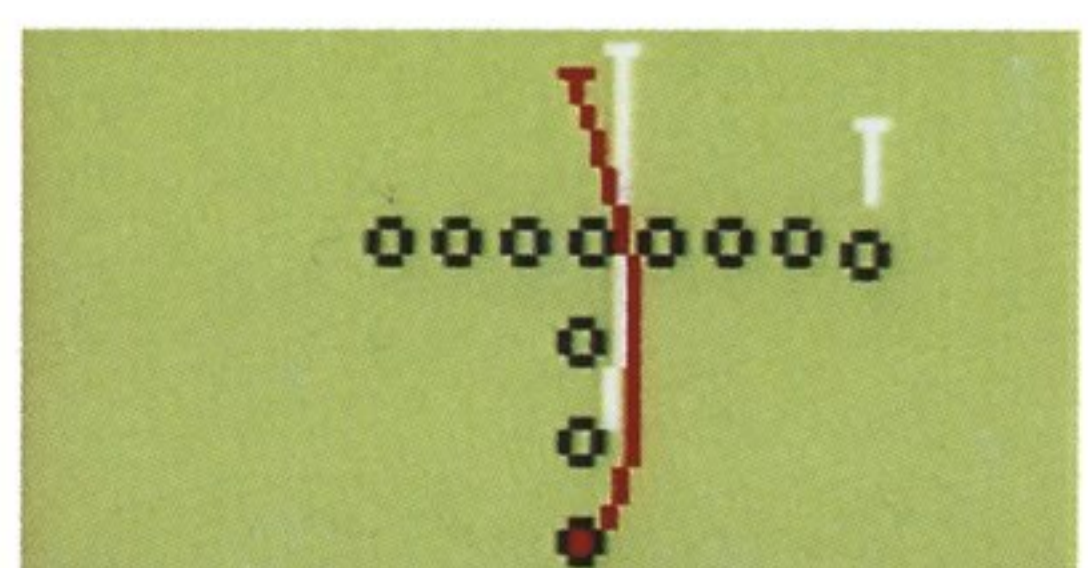
ブートレグ
(Bootleg)



839スイング
(839 Swing)



ピッチ・ストロング
(Pitch Strong)

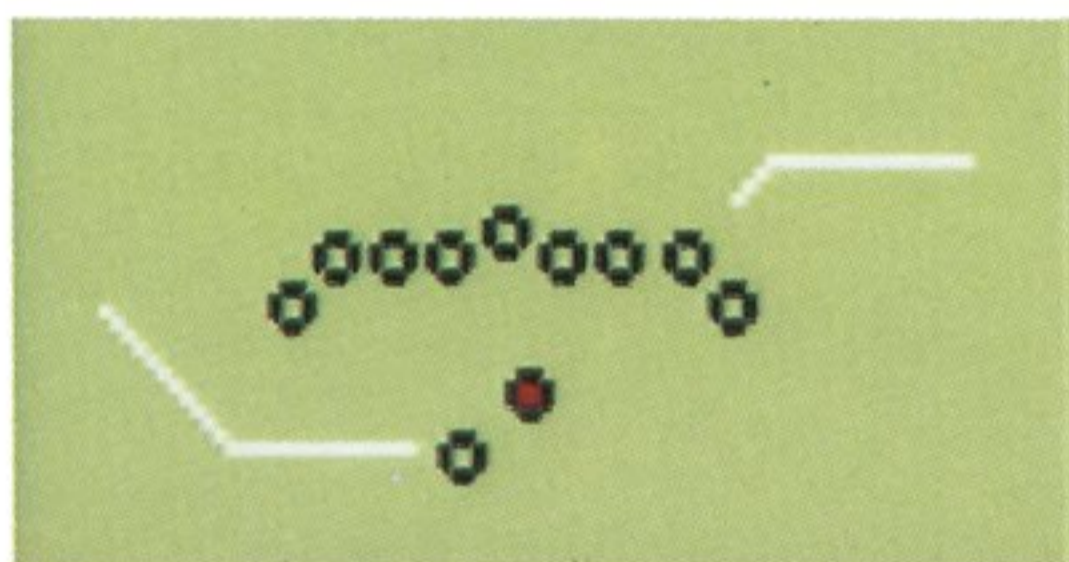


バック
(Buck)

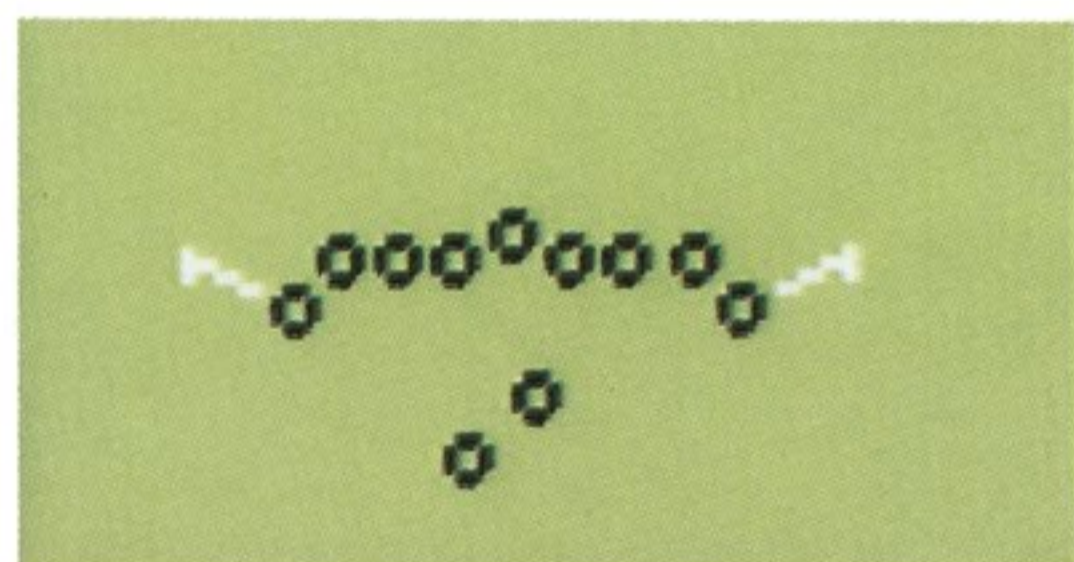
フィールドゴール



3回の攻撃で10ヤード進ま
なかつたが、スコアリングゾ
ーンまでは進んでいる場合に、
スペシャルチームで行う。フ
ィールドゴールをすると見せ
かけて、走る場合もある。



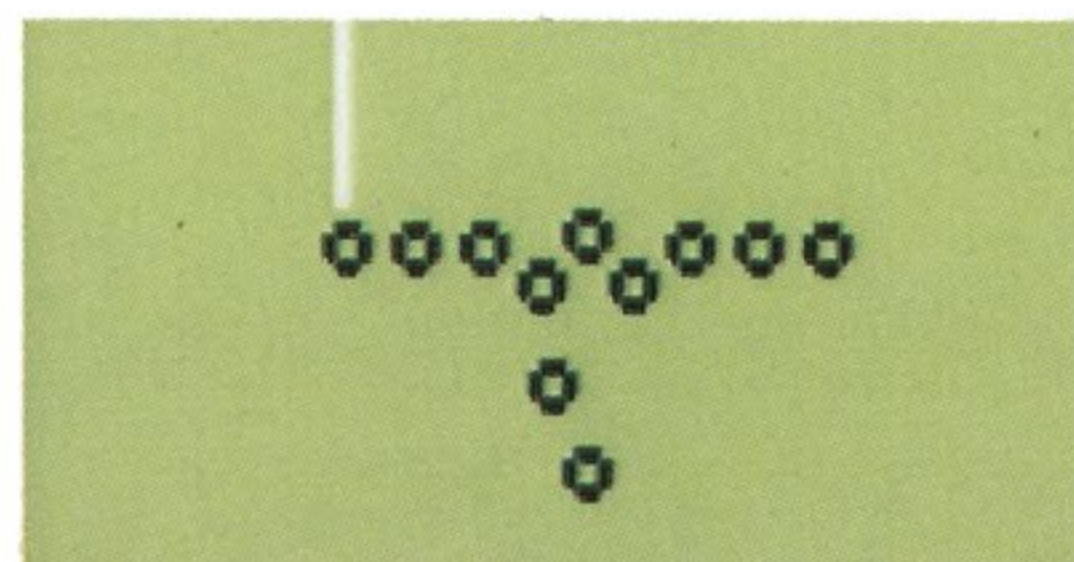
フェイク・フィールドゴール
(Fake Field Goal)



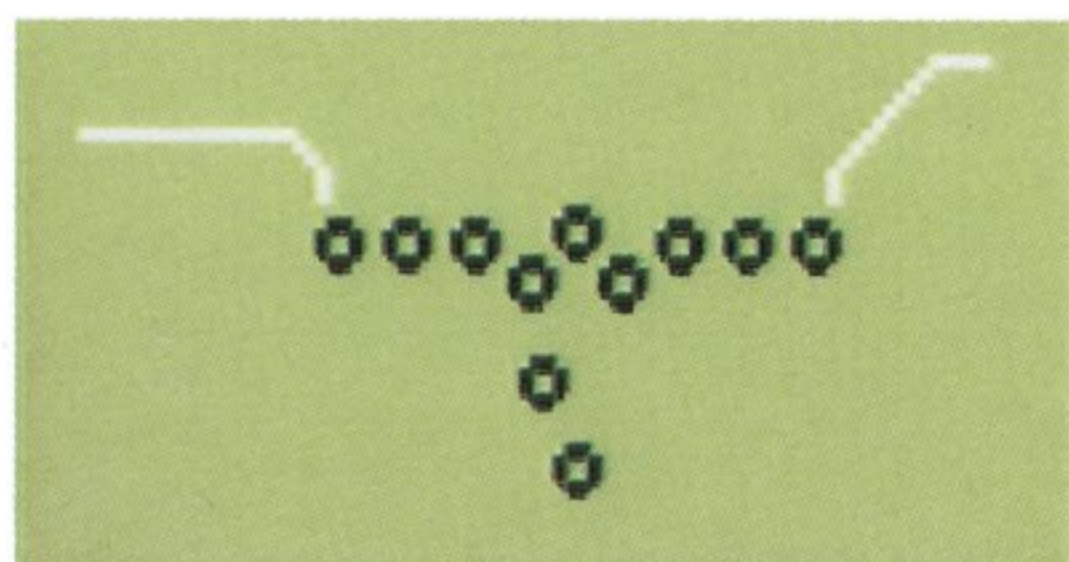
フィールドゴール
(Field Goal)

スペシャルチーム パント

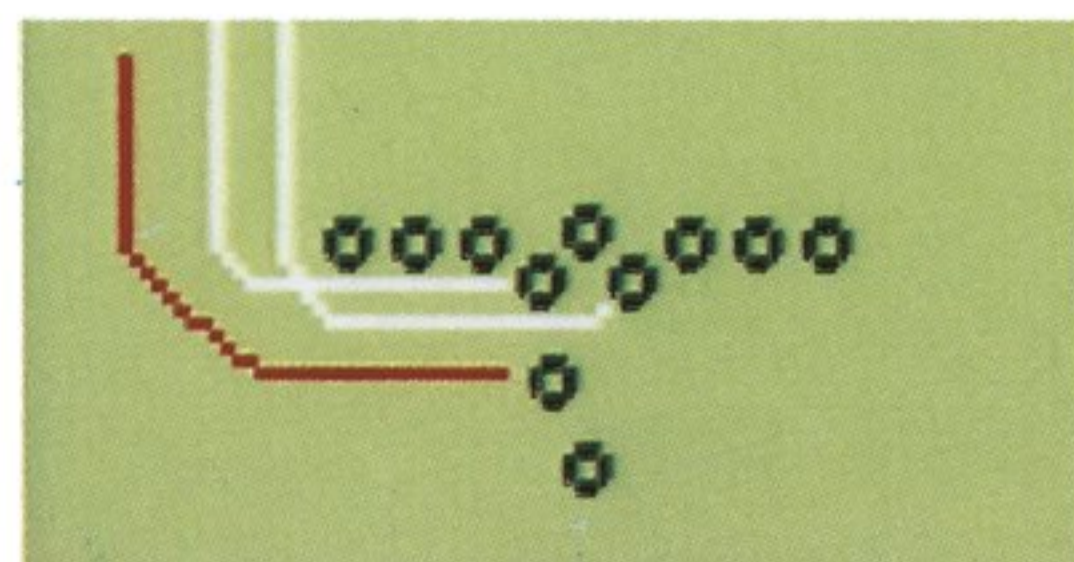
3回の攻撃で10ヤード進ま
ず、スコアリングゾーンにも
達していない場合、これもス
ペシャルチームで行う。もち
ろんパントと見せかけて、ギ
ャンブルをかけることも可能。



パント(Punt)



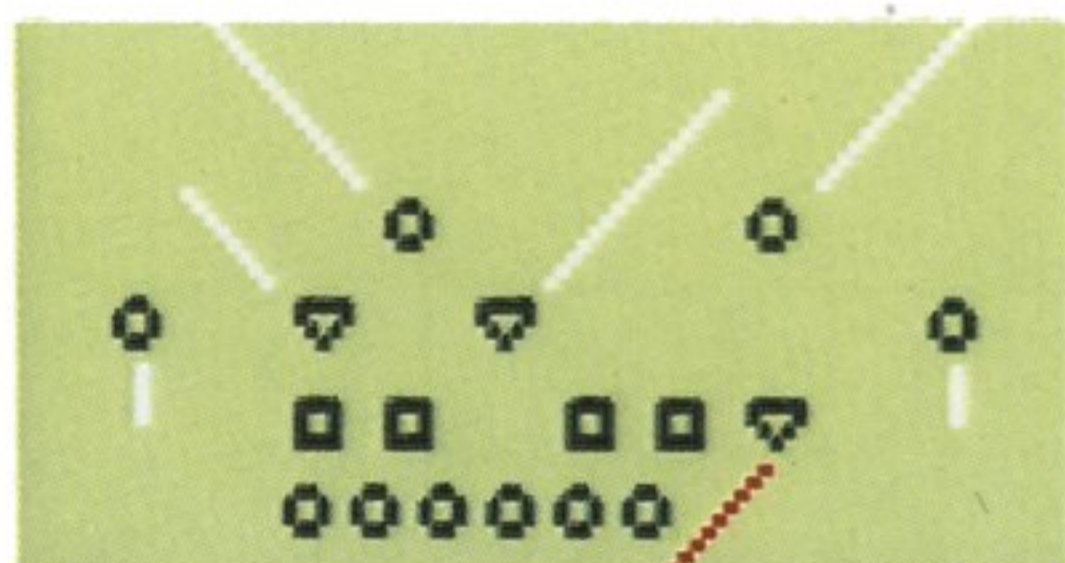
フェイク・パント
(Fake Punt)



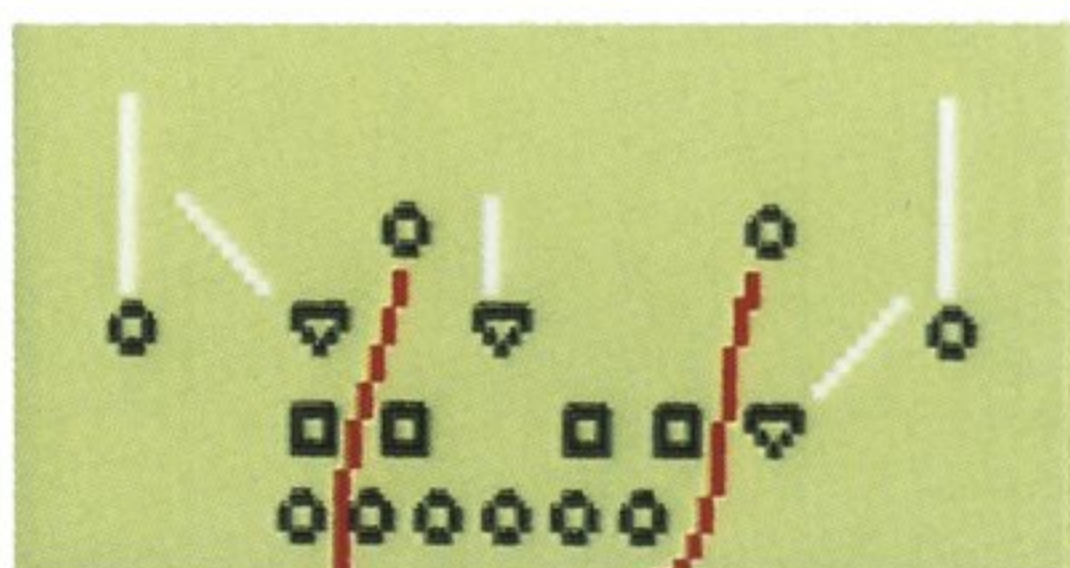
フェイク・パント
(Fake Punt)

フォーメーション イーブン

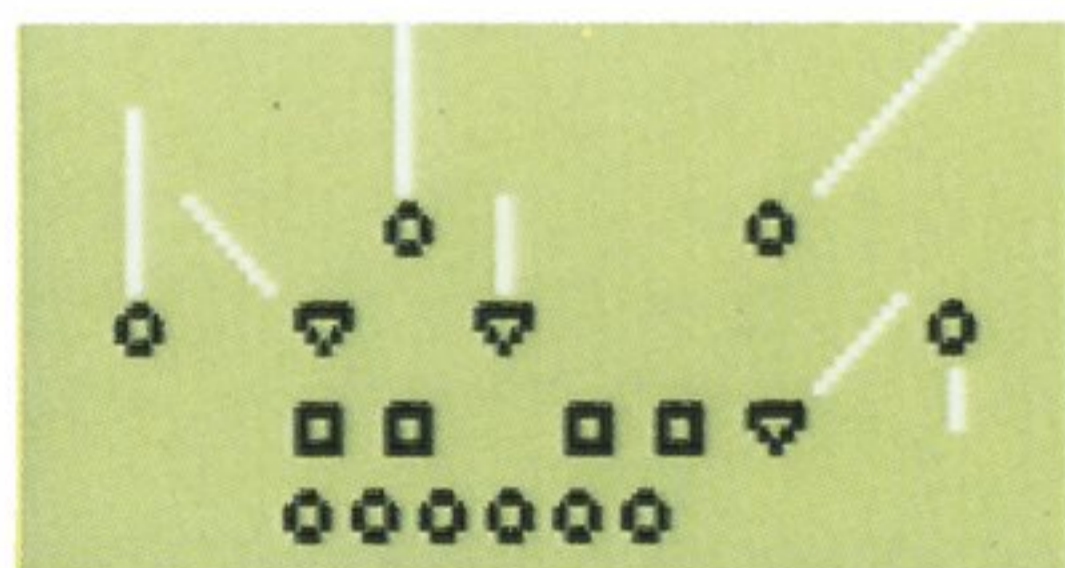
ディフェンスラインが4人、
ラインバックが3人、ディフ
フェンスバックが4人の、4-
3-4ディフェンスフォーメ
ーション。



カバー2ブリッツ
(Cover 2 Blitz)



ダブル・セーフティ・ファイヤ
(Double Safety Fire)



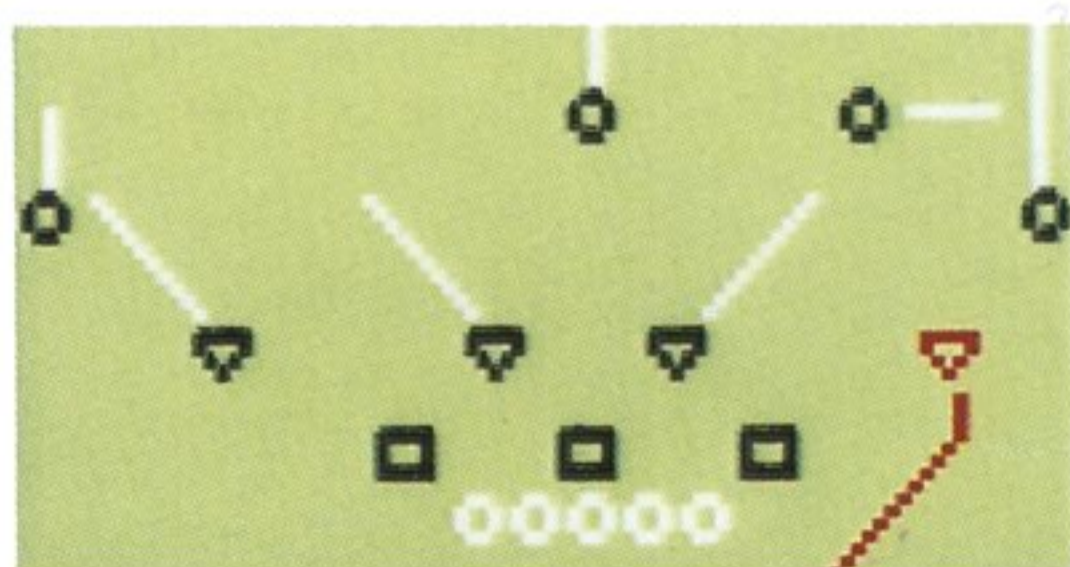
カバー3クラウド
(Cover 3 Cloud)

オッド

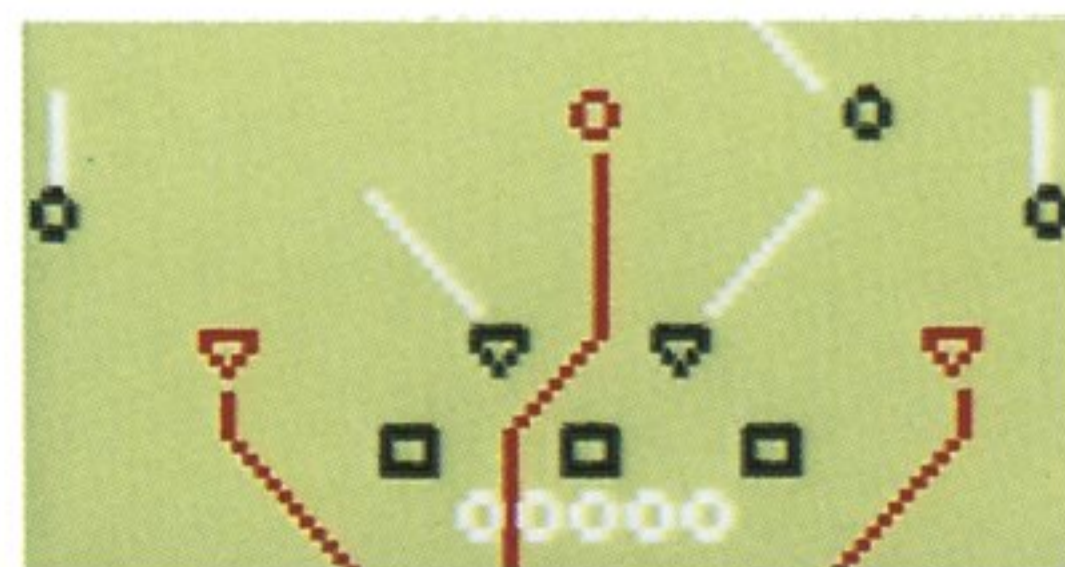


カバー2 (Cover 2)

ディフェンスラインが3人、
ラインバックが4人、ディフ
フェンスバックが4人の、フ
ォーメーション。クォーター
バックサクをかけやすい。

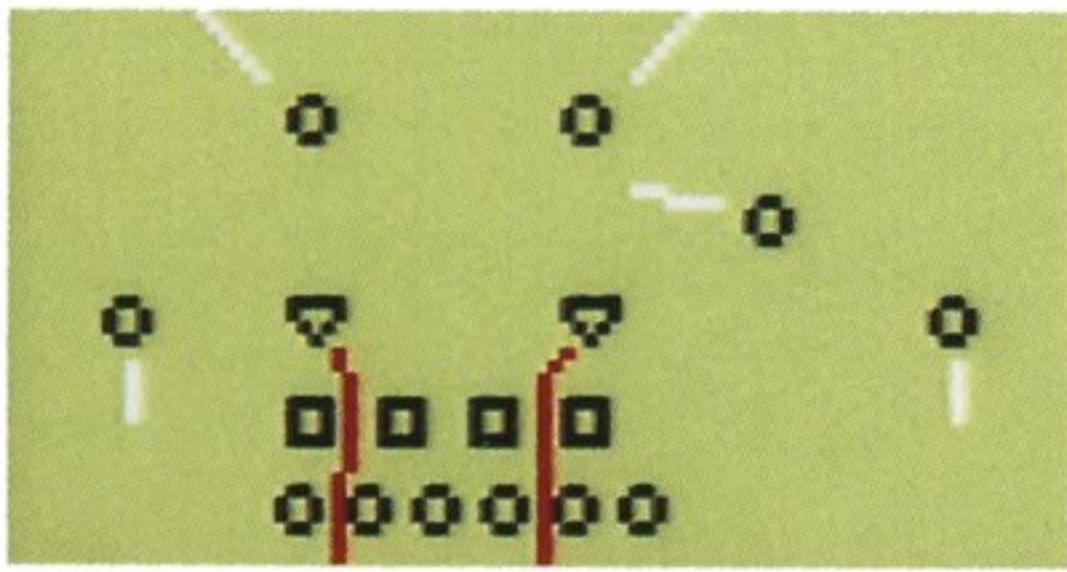


カバー3ストロング
(Cover 3 Strong)



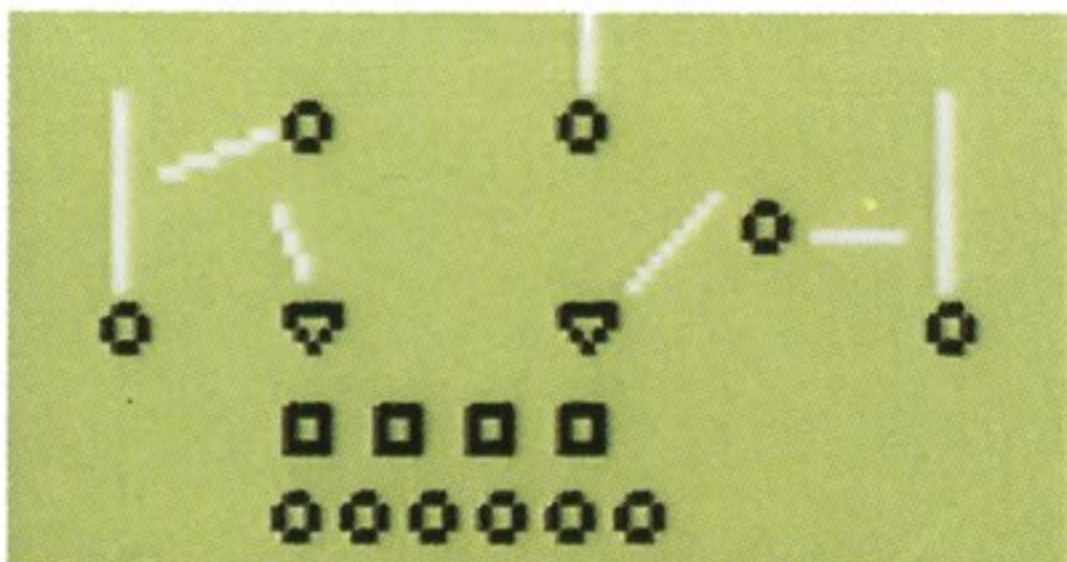
レッド・ドック・ストーム
(Red Dog Storm)

フォーメーション ニッケル

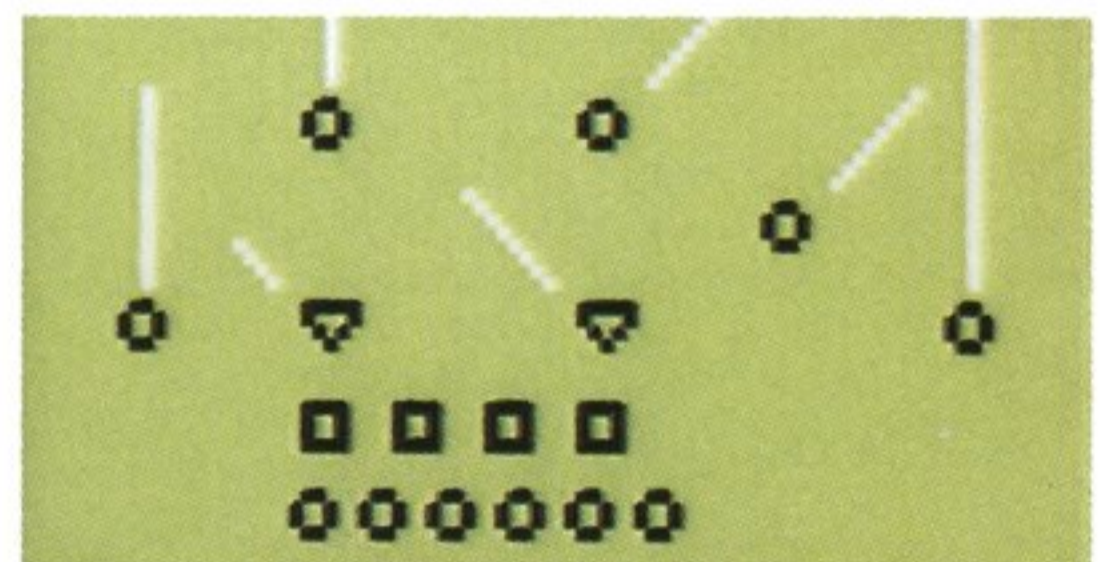


0 ブリッツ (0 Blitz)

ディフェンスラインが4人、ラインバックが2人、ディフェンスバックが5人の4-2-5ディフェンスフォーメーション。ランプレイに有効。



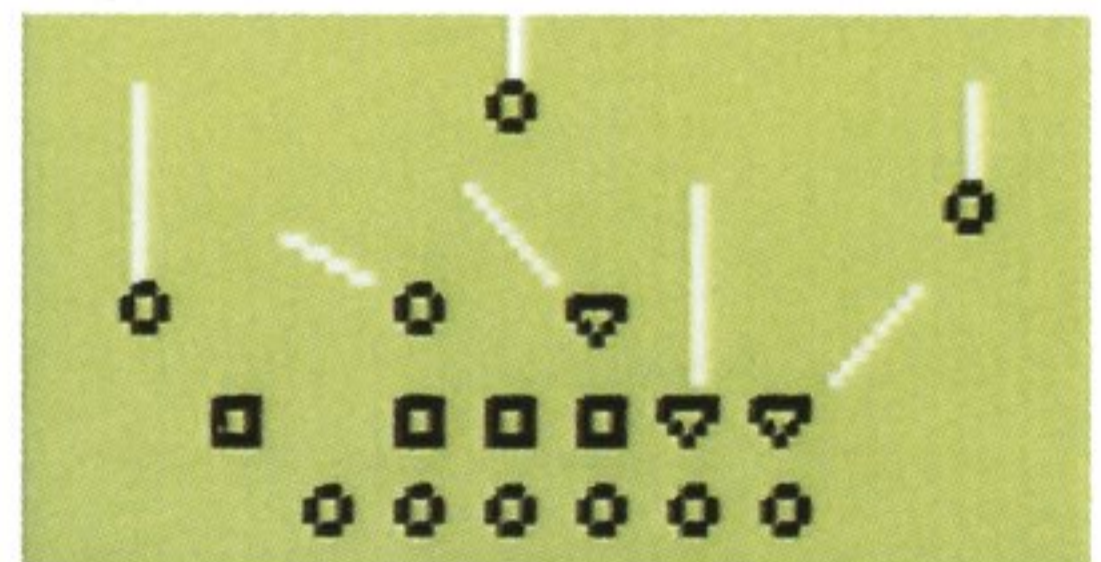
ダブル・インベント (Double Invent)



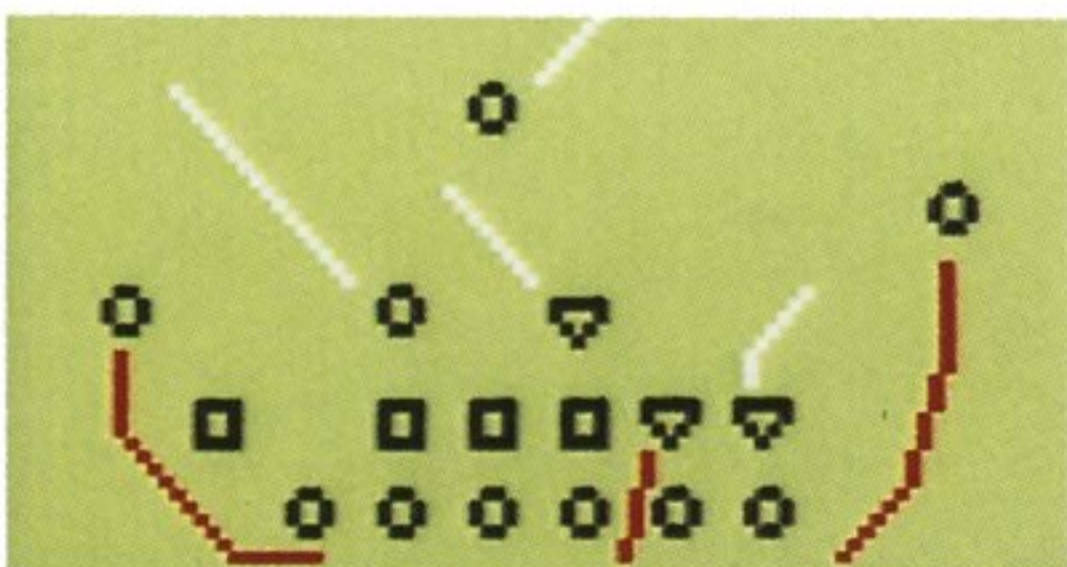
ダイム・プリベント (Dime Prevent)

フォーメーション 46

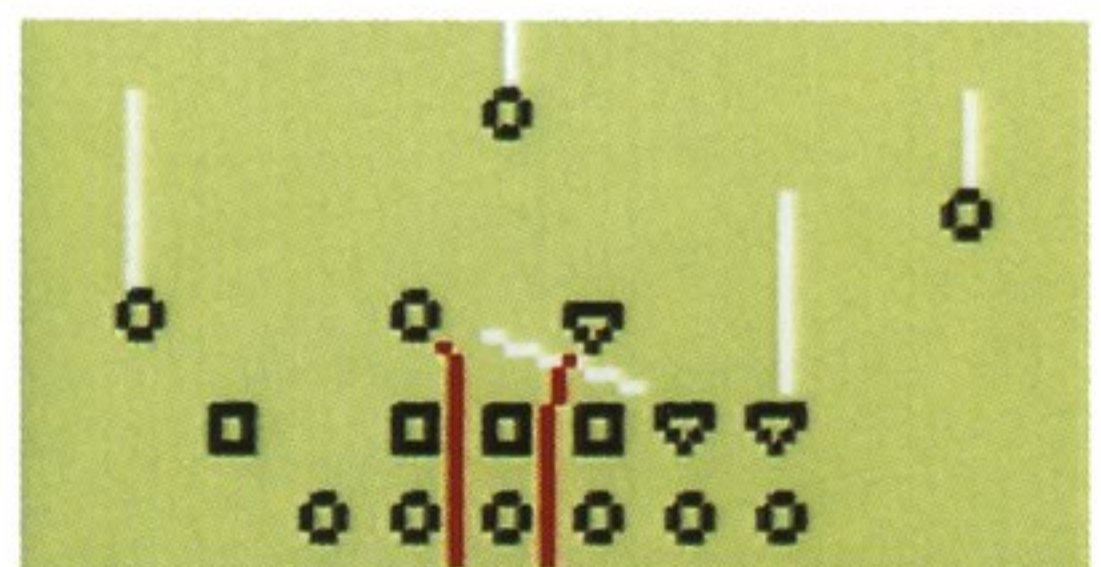
ディフェンスラインが4人、ラインバックが3人、ディフェンスバックが4人の、4-3-4ディフェンスフォーメーション。



6 ゾーン (6 Zone)



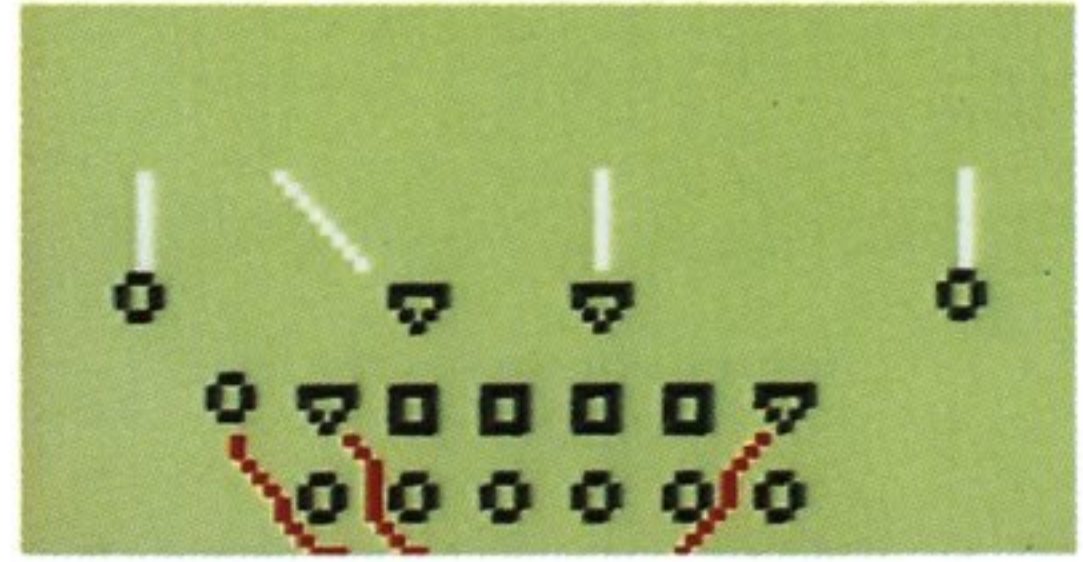
コーナー・ストーム (Corner Storm)



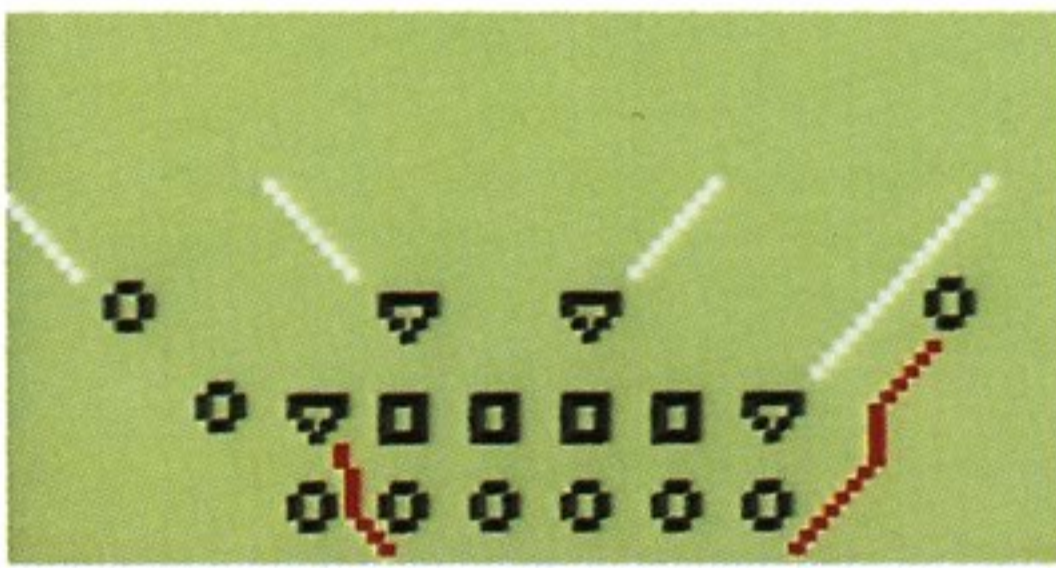
モンスター・スティング (Monster Sting)

フォーメーション ゴールライン

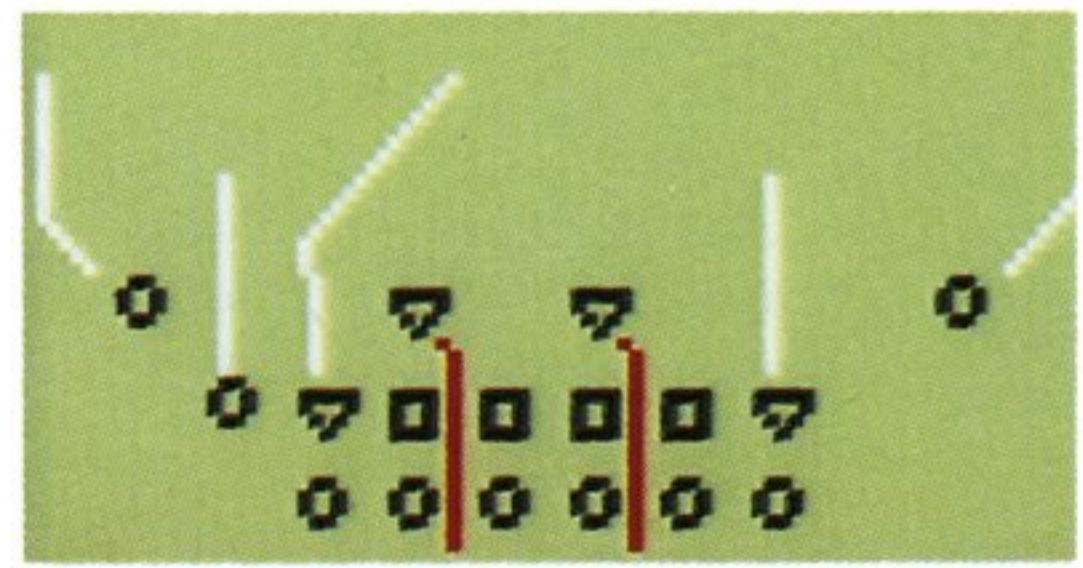
ゴールラインを背に、もう1インチたりとも後退ができない状態でのフォーメーション。ゴールラインディフェンスとも呼ばれている。



ダブル・スマッシュ
(Double Smash)

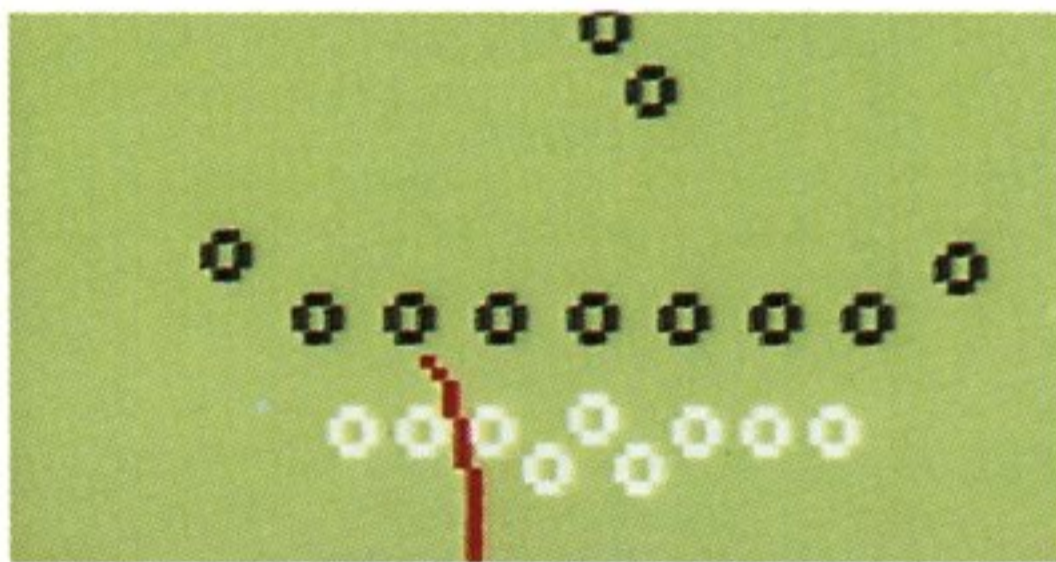


クラッシュ・ウィーク
(Crash Weak)



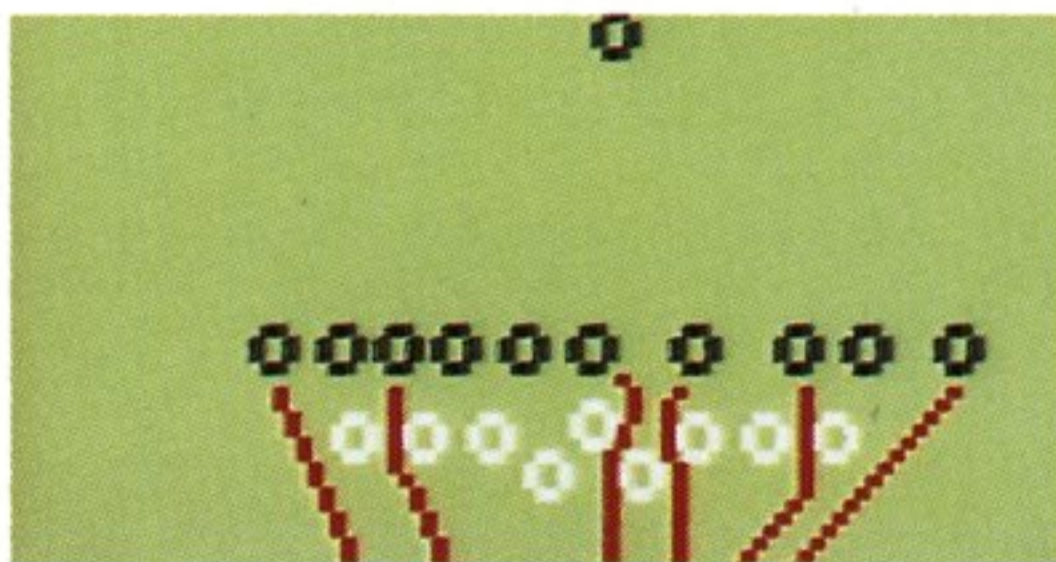
ダブル・スタント
(Double Stunt)

スペシャルチーム

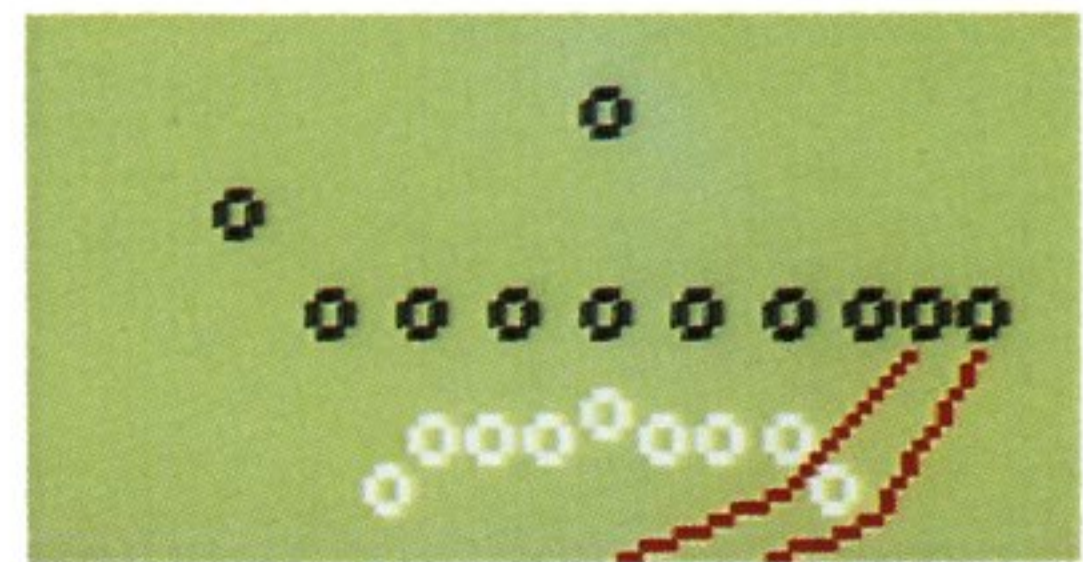


パント・リターン
(Punt Return)

オフenseチームがフィールドゴールや、パントをするときに対抗するためのスペシャルチームのフォーメーションである。



パント・ブロック
(Punt Block)



フィールドゴール・ブロック
(Field Goal Block)

ようごかいせつ 用語解説



ア

●アウトオブバウンズ

サイドラインとエンドラインにかこ囲まれたフィールドのそとがわ外側。ボールキャリアがタックルされて外そとに押し出おされたり、パスやキックされたボールが外そとにでたときに、「アウトオブバウンズした」という。

●イエローフラッグ

反則はんそくの発生はつせいに対して、審判員しんぱんいんが投げるな黄色きいろの布ぬの。別名べつめいファウルマーカー。

●インターセプト

空中くうちゆうにあるボールは、どちらのチームにも属ぞくさないフリーボール。パスを空中くうちゆうでダイレクトにディフェンスがキャッチすること。その場ばで攻守こうしゆが入れ替いわる。ボールデッドになるまで、攻撃こうげきを続つづけることができる。もちろん、タッチダウンまで行くことも可能かのうである。

●オフサイド

ボールがスナップされる前まえ、スクリメージラインを越こえるファウル。5ヤードの罰退ばつたい。キックオフのときは、罰退後ばつたいごキックをやりなおす。また、オフサイドを誘さそう反則はんそくとして、虚偽きよのスタートの「イリーガルモーション」、スナップに見間違みまちがう手の動きて うごの「イリーガルスナップ」もファウルとなる。

●オンサイドキック

キックオフのとき、ボールを故意こいに短みじかく蹴けり、リカバーして攻撃権こうげきけんを得えようとするキック。

カ

●ギャンブル

サードダウンで10ヤード行かなかったが、残り1回の攻撃に賭けてみることに。失敗すると敵に攻撃権が移る。

●クォーター

1試合1時間の試合時間は、四分の一の15分に区切られ、その15分をクォーターと呼ぶ。第1、第2クォーターを前半、第3、第4クォーターを後半と呼ぶ。

●ゲイン

オフェンスの前進。

●コイントス

試合開始の3分前に、両軍のキャプテンが主審の投げるコインの裏表を当て、キックオフチームを決める。

●コンプリート(インコンプリート)

フォワードパスやフィールドゴールを成功させること。不成功の場合はインコンプリート。

サ

●サック

ディフェンスのプレイヤーがスクリメージラインを越えて、クォーターバックがパスする前にタックルすること。

●スクランブル

パスプレイで、ターゲットがマークされ、パスを投げるとインターセプトされる可能性があるときや、あるいはタックルされそうになったときなどに、とっさの判断で、自ら走り出すこと。

●スクリメージ・ライン

各プレイの開始時に、ボールを中心にディフェンスとオフェンスが向かいあった状態で、ボールの先端から両サイドへゴールラインと平行に引いたライン。つまり、スクリメージラインは2本あることになる。この2本の間が「ニュートラルゾーン」になる。

●スナップ

スクリメージで、ディフェンスのセンター(ラインマン)が股間こかんとおを通してボールをうしろおくに送ること。プレイ開始かいしの合図あいずとされる。

夕

●タイムアウト

作戦さくせんの相談そうだんや、試合しあいの流れながを変かえたい場合ばあい、時計とけいを止めた場合となどいに使用する。それぞれのチームに前ぜん・後半こうはんに各3回かくあたえられている。通常つうじょうのタイムアウトはフリータイムアウトと呼ばれ、負傷者よが出た場合ふしょうしやなどに審判しんぱんがとるタイムアウトをレフリータイムアウトと呼ぶ。

●ダウン

ボールがフリーキックおよびスナップされてから、ボールデッドになるまで。

●ターゲット

パスの目標もくひょうにしているレシーバー。

●タッチバック

パントキックやキックオフで、ボールが相手あいてゴールラインを越えた場合こと、パスプレイでディフェンスが自陣じじんエンドゾーンない内でパスをインターセプトした場合ばあい。どちらも、自陣じじん20ヤードラインから攻撃こうげきを開始かいしする。

●ターンオーバー

ファンブルのリカバーや、パスのインターセプトによって、ディフェンスにボールを奪うばわれ、攻守こうしゆが交代こうたいすること。

八

●パント

フォースダウンで10ヤード行きそうにないときは、自ら敵みづかに攻撃権てきをあたえるが、その前まえに大きく敵おおを後退てきさせるために行うキック。パントをレシーブしたボールキャリアーがタックルされた地点ちてんから、4回かいの攻撃権こうげきけんがあたえられる。

●ファンブル

一度つかんだボールを落としてしまうこと。

●フェイク

パントと見せかけてパスやランプレイに移ったり、ほかの人がボールを持っているのにボールキャリアと見せかけたりするテクニック。敵をあざむく頭脳プレイである。

●フォーメーション

オフェンスおよびディフェンスのプレイヤー配置の陣形。

●ブレブアス・スポット

プレイが開始された場所。ファウルで罰退するときは、この地点から計算する。

●ボールキャリア

ボールを持っているプレイヤー。

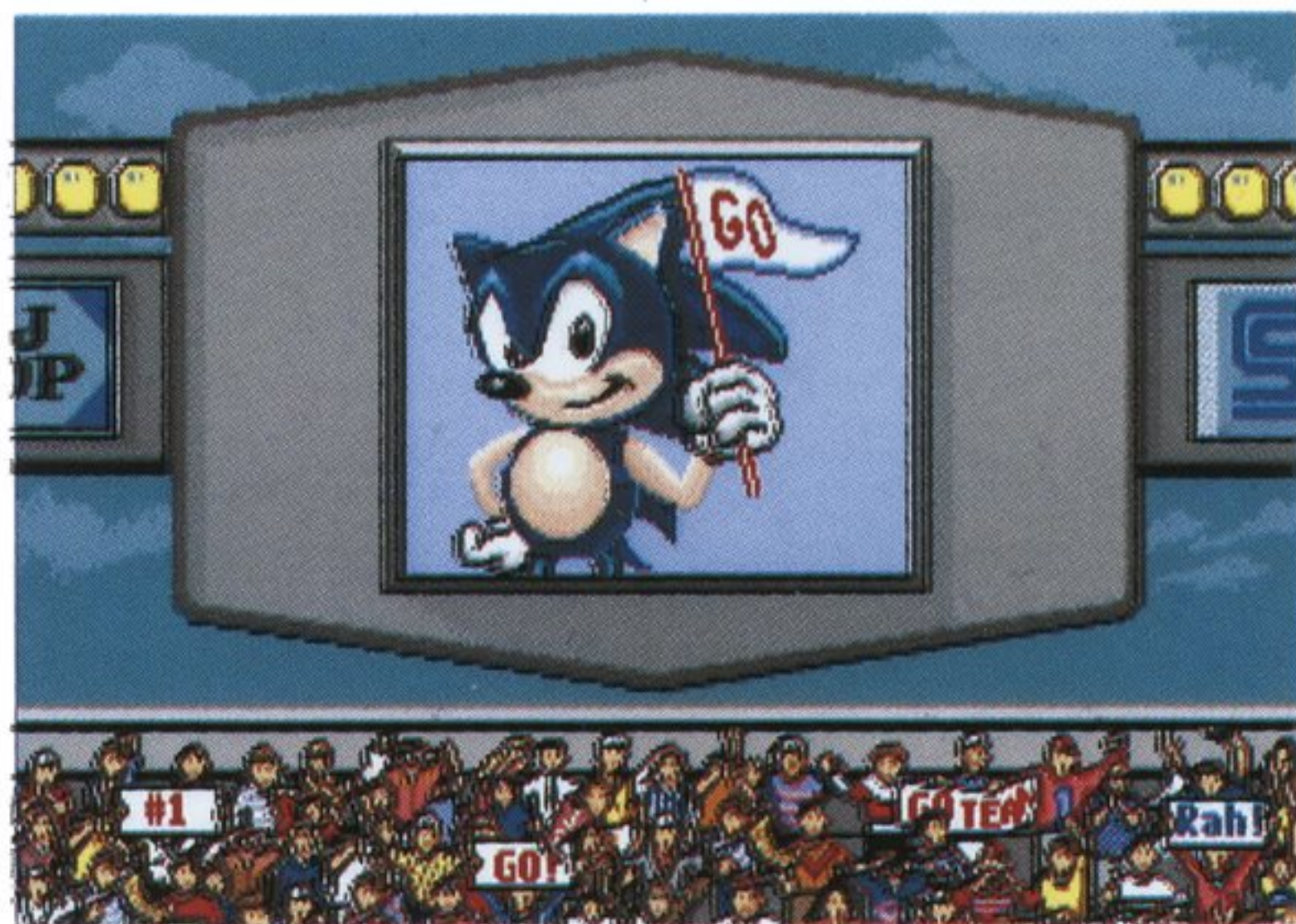
ラ

●リカバー

ファンブルしたボールを押さえ込んで、確保すること。確保したチームが攻撃権を獲得する。ただし、NFLのルールでは、フォースダウン攻撃中のファンブルは、ファンブルしたプレイヤーが押さえなければならない。

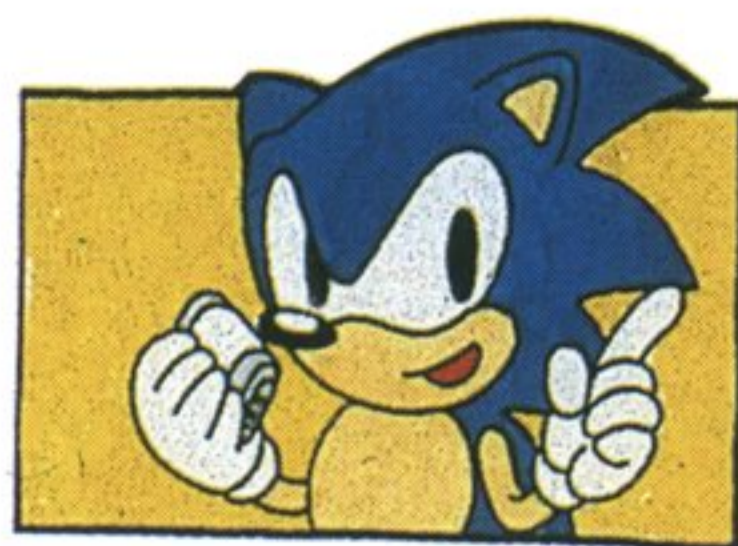
●ロス

クォーターバック・サックなどによるオフェンスの後退。



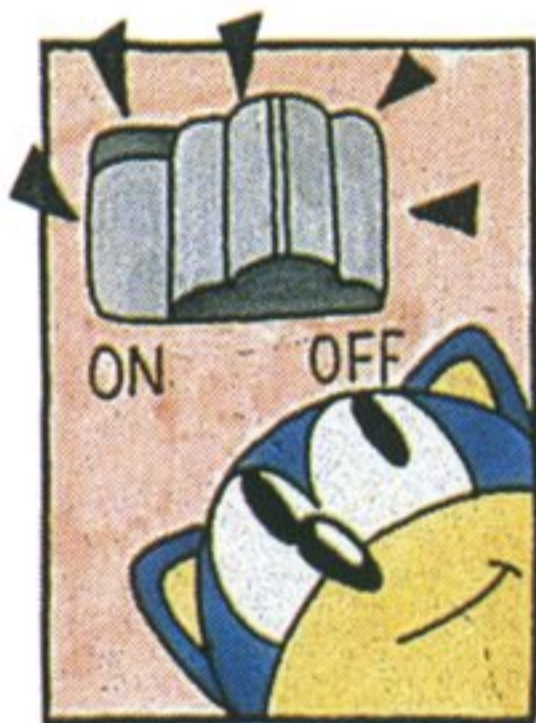
使用上のご注意

カートリッジは精密機器で
すので、とくに次のことに
注意してください。



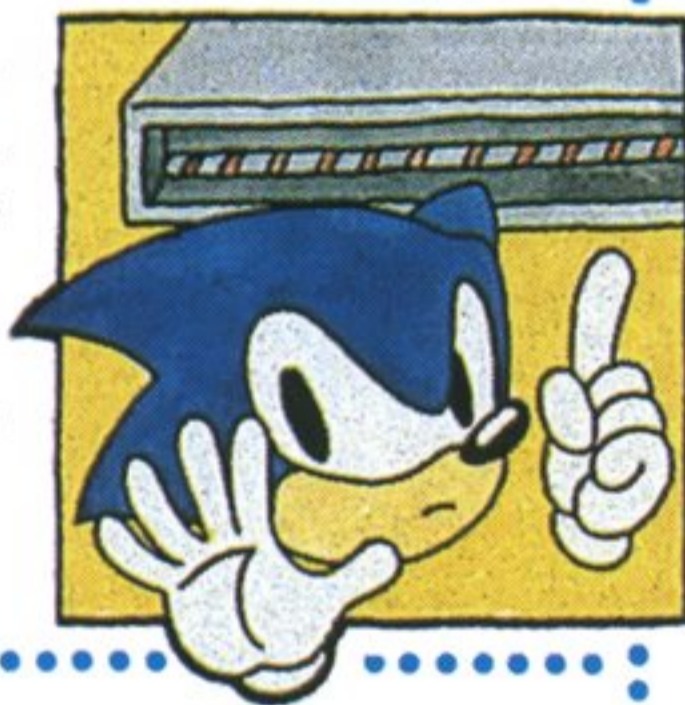
●電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しする
ときは必ず、本体の
電源スイッチをOFFに
しておいてください。
電源スイッチを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。



●端子部には触れないで

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。



●薬品を使って拭かないで

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。



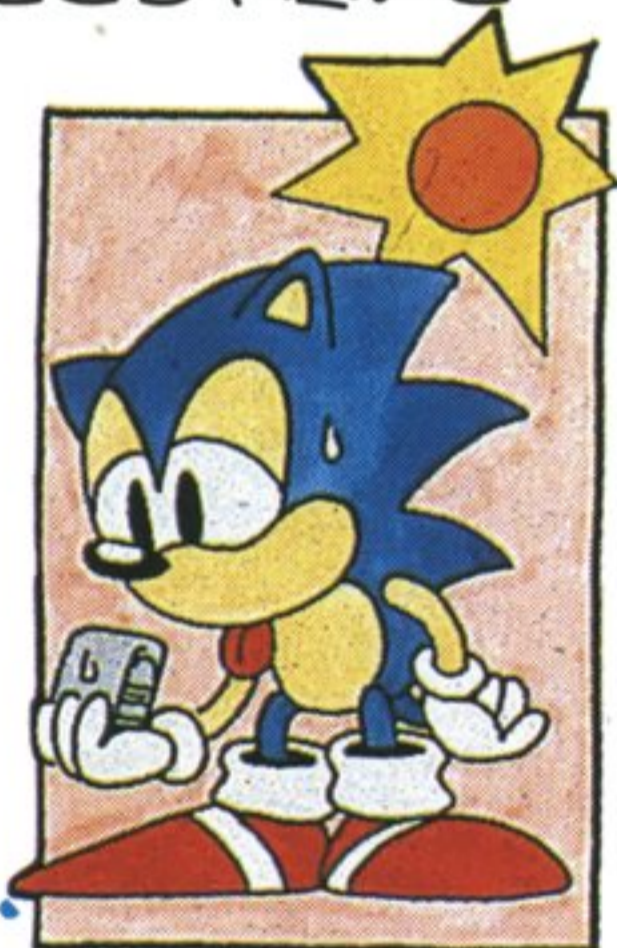
●カートリッジはデリケート

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。



●保管場所に注意して

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。



●ゲームで遊ぶときは

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。

セガジョイジョイ テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-3236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 本社	セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様サービスセンター ☎03(3742)7068 (直通)
札幌支店	〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
関西支店	〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
博多支店	〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

修理について 修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610 (直通)

禁無断転載



Joe Montana II



**SPORTS TALK
FOOTBALL™**

© 1991 SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

G-4065

672-0703

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス