



TECMO SUPER BOWL™

テクモスーパーボウル

取扱説明書



TECMO

TECMO SUPER BOWL™

この度はメガドライブカートリッジ「テクモスーパーボウル」をお買い上げいただき、誠に有難うございました。

ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことが出来ます。

目次

- コントロールパッド操作 4
 - メニュー画面 4
 - オフェンス 5
 - ディフェンス 5
- メニュー画面の見方 6
 - ✦ プレシーズンゲーム 6
 - ✦ レギュラーシーズンゲーム 7
 - チームコントロール 8
 - スケジュール 9
 - NFLリーダーズ 12
 - チームデータ 14
 - ✦ プロボウルゲーム 21
 - ◎ データのリセット 22
- ゲームスタート 23
 - ◎ タッチバック 23
 - オフェンスチームの操作 24

テクモスーパーボウルはアメリカの「NFL（ナショナルフットボールリーグ）をシミュレートした、アメリカンフットボールゲームです。プレシーズン（練習試合）からレギュラーシーズン（公式戦）プロボウル（オールスター戦）まで、1シーズンを通した試合の再現が可能です。NFL全28チームに各32名ずつの選手がいて、一人一人に実際の選手に基づいたデータを設定。エキサイティングなプレイをお楽しみ下さい。

◎選手交代時の操作	26
○ディフェンスチームの操作	27
○1試合の組み立て	28
●基本ルールと用語	29
◎ポジションの見方	30
◎用語（アルファベット順）	31
●スーパーボウルへの道	34
◎テクニック	34
◎戦術	36
●使用上のご注意	37

●コントロールパッド 操作

方向ボタン

Aボタン

Bボタン

Cボタン



スタートボタン

(X,Y,Zボタンは使用しません)

★メニュー画面

○方向ボタン

コマンド選択。スケジュール表、ランキングの表などを切り替えて続きを見る。プレイブック内のプレイパターンの差し替え。

○A, Cボタン

コマンドの決定。レギュラーシーズンゲームでのチームコントロールモードの切り替えと、スケジュール画面でのウィンドゥ呼びだし。

○Bボタン

コマンドのキャンセル。前画面を呼び出す。

○スタートボタン

OFスターター画面で選んだ選手の個人データを見る。

☆ オフェンス

○ 方向ボタン

選手の操作。ウインドウ内のコマンド選択。選手交代画面での選手の選択。

○ A, Cボタン

スナップ。フィールドゴール。パントキック。レシーバー選択。連打して敵をはね飛ばす。ウインドウを開く。コマンドの決定。交代させる選手を決定。

○ Bボタン

パスプレイのときのみパスを投げる。キャンセル。

……プレイセレクト画面……

○ 方向ボタン+Aボタン・・・ランプレイをセレクト。

○ 方向ボタン+Bボタン・・・パスプレイをセレクト。

○ 方向ボタン+Cボタン・・・ダイブプレイをセレクト。

☆ ディフェンス

○ 方向ボタン

選手の操作。ウインドウ内のコマンド選択。

○ A, Cボタン

キックオフ。レディフォープレイ中のみ、コントロールしたい選手を選択。連打して、敵を倒す。ウインドウを開く。コマンドの選択。

○ Bボタン

ダイビングタックル。キャンセル。

……プレイセレクト画面……

○ 方向ボタン+Aボタン・・・ランプレイを阻止。

○ 方向ボタン+Bボタン・・・パスプレイを阻止。

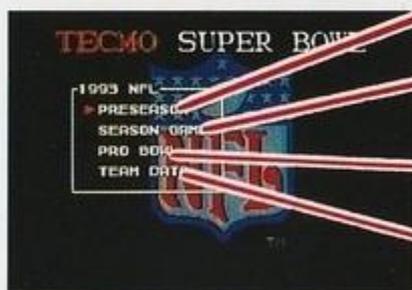
○ 方向ボタン+Cボタン・・・ダイブプレイを阻止。

●メニュー画面の見方

デモ画面でいずれかのスイッチを押すとタイトル画面になります。スタートボタンを押すとメインメニュー画面に変わります。方向ボタンの上下を使って4つのメニュー（PRESEASON、SEASON GAME、PRO BOWL、TEAM DATA）の中から必要なものを選びます。詳しくはメニューに応じた各ページを見て下さい。

●メニュー、データ選択の操作

メインメニュー画面



- ★プレシーズン (6ページ)
- ★レギュラーシーズン (7ページ)
- ★プロボウル (21ページ)
- チームデータ (14ページ)

方向ボタン…メニューを選択。

A, Cボタン…メニューを決定。

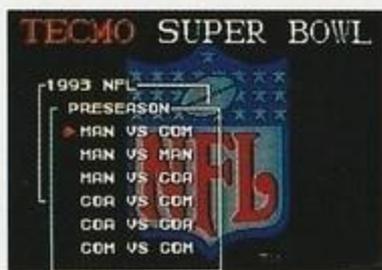
Bボタン…メニューをキャンセル。前画面の呼び出し。

★プレシーズンゲーム

NFL28チームの中から、好きなチームを2チーム選んでプレイします。(このモードではデータセーブはできません)

・メインメニュー画面で“PRESEASON”を選べるとチームコントロールウィンドウが開きます。どのコントロールモードで遊ぶか決めて下さい。

チームコントロール ウィンドウ



チームセレクト画面

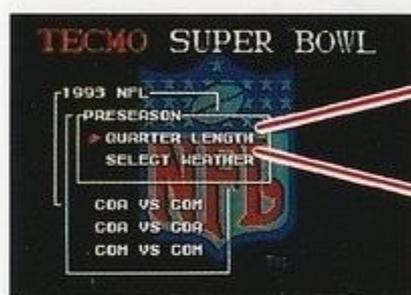


・コントロールモードを決めると、チームセレクト画面になるので、自分と相手の2チームを選んで下さい。チームを選んだら試合開始です。

・試合をする前に、チームスターター（先発メンバー）の変更もできます。（14ページ、チームデータの項目を見て下さい）

●試合時間、天候の選択

・チームコントロールウインドウの“PRESEASON”にカーソルを合わせ、選択すると、“QUARTER LENGTH”（試合時間）と“SELECT WEATHER”（天候）が設定できるウインドウが開きます。（プロボウルゲームでも同様に設定できます）



・クォーターレングス
（1クォーターの時間）

・セレクトウェザー
（天候）

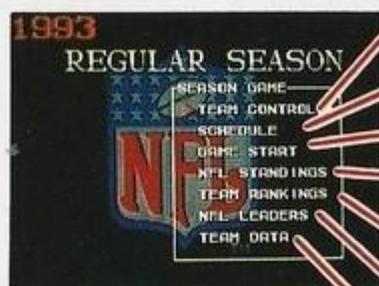
上のコマンドの後、更にウインドウが開きます。方向ボタンで選択。A,Cボタンで決定して下さい。

★レギュラーシーズンゲーム

1シーズン17もしくは18ウィークの試合の勝敗でプレイオフトーナメントの出場チームを決め、最後は勝ち抜きチームでスーパーボウルを争い、スーパーボウルチャンピオンチームを決めます。シーズンを通して、チームや選手の成績がカセット内に記憶されます。

・“SEASON GAME”を選ぶとオプションウインドウになり、ゲーム内のデータを確認したり、設定を変更することが可能です。“GAME START”を選ぶと、スケジュールの順番どおりに試合がスタートします。

オプションウィンドウ



- チームコントロール (8ページ)
- スケジュール (9ページ)
- ゲームスタート (11ページ)
- NFLスタンディング (11ページ)
- チームランキング (11ページ)
- NFLリーダーズ (12ページ)
- チームデータ (14ページ)

●チームコントロール

チームごとにどの操作モードでプレイするかを決定できます。

・チームをコントロールするモードは、下の4つです。

◎MAN・・・個々のチームをマニュアルで操作するモード。

◎COA・・・ヘッドコーチを楽しむモード。プレイパターンの選択、タイムアウト、メンバーチェンジのときだけ操作し、プレイ中はコーチの指示どおりに自動的に選手が動きます。

◎COM・・・コンピュータがすべてのプレイを行います。

◎SKP・・・レギュラーシーズンゲームで使用できます。普通はCOMモードとして機能しますが、SKPvsSKPのプレイは、自動的にスキップされ、試合結果のみ表示されます。

・ 方向ボタン…チーム選択

・ A, Cボタン… 1回押すごとに、

MAN→COA→COM→

SKPの順で変わります。

MANvsCOM ……1人で遊びます。コントロールパッド1使用。

MANvsMAN ……2人で遊びます。コントロールパッド1、2使用。

COAvsCOM ……1人で遊びます。コントロールパッド1使用。

COAvsCOA ……2人で遊びます。コントロールパッド1、2使用。

MANvsCOA ……2人で遊びます。コントロールパッド1、2使用。

COMvsCOM ……ウォッチモードです。試合観戦が楽しめます。

SKPvsSKP ……試合結果のみ表示 (レギュラーシーズンのみ)

●スケジュール

全17~18ウィークの試合スケジュールを確認できます。方向ボタンを上下に入れて4ウィークずつ見ることができます。

スケジュールの画面でA, Cボタンを押すと写真のコマンドが出ます。(Bボタンで解除)

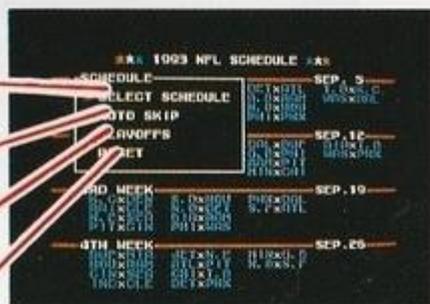
・ セレクトスケジュール

(10ページ)

・ オートスキップ (10ページ)

・ プレイオフ (10ページ)

・ リセット (22ページ)



・セレクトスケジュール

91、92、93年度、又はその3年連続スケジュールのうち、1つを選択できます。ただしそれまでの試合結果などは消去されますので注意して下さい。

・オートスキップ

“AUTO SKIP”を選んで、A、Cボタンを押すと、“TO WEEK 00”というウィンドウが出ます。数字はウィークのナンバー指定で方向ボタンの上下で“00”から“17~18”まで動きます。

ウィークのナンバー指定をしてA、Cボタンを押すとスケジュール上でSKPvsSKPモードになっている試合を自動的にこなして、他のモードの試合になるか、指定されたウィークになるまでスケジュールを進めておけます。

・プレイオフ

“PLAY OFF”を選んでA、Cボタンを押すと、プレイオフトーナメント表が表示されます。

プレイオフトーナメント



トーナメント表は方向ボタン左右で全体を見ることができます。

●ゲームスタート

“GAME START” を選ぶと、ゲームがスケジュール表の順番通りにスタートします。スケジュール表内で点減しているカードが次にスタートする試合です。進行状況は記録されます。(Bボタンを押したままにしていると、解除されます)

●NFLスタンディングス

“NFL STANDINGS” を選ぶと、チームの勝敗データ表が、地区・リーグ別に表示されます。シーズンゲーム中、あるいは終了時点で、地区優勝したチームには★マーク、ワイルドカード出場チームには★マークが付きまます。

PCT…勝率 PTS…総得点 OP…総失点

●チームランキング

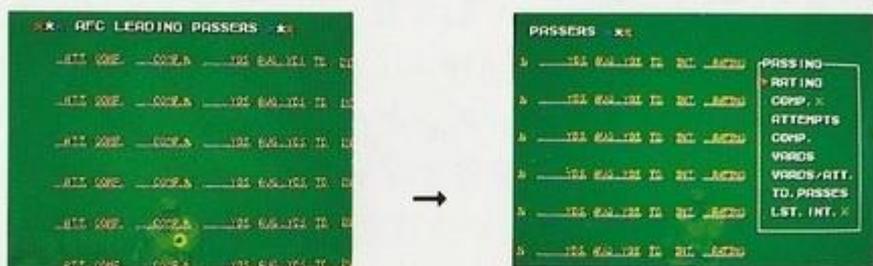
全チームのオフェンス/ディフェンス別順位が、リーグ、またはカンフェンス別にTOTAL, PASS, RUSHの3つに、ジャンル別に別れて表示されます。見たいジャンルを方向ボタンとA, Cボタンで選んで下さい (Bボタンで解除)

- ・ 1 2位以下のランクを見る…方向ボタンを下方向
- ・ 上位のランクを呼び出す……方向ボタンを上方向
- ・ 他のジャンルを見たいとき…方向ボタンを左右

ONFLリーダーズ

プレイジャンル別にプレイヤーの順位と成績を見ることができます。見たいプレイジャンルのリーグ、カンフェンスを選んでA、Cボタンを押して下さい。(Bボタンで解除)

- ・ 7位以降のランキングを見る…方向ボタンの下方向
- ・ 上位のランクを呼び戻す……………方向ボタンの上方向



- ・ そのプレイジャンルのほかの項目を見る
… 方向ボタンを右にいれ、項目のウィンドウが出たら方向ボタンの上下方向で見たい項目を選び、A,Cボタンで決定。
- ・ 元の画面に戻る…Bボタン

・ プレイジャンル項目の見方

◎PASSING……………パス

RATING……………評価点

COMP.%……………パス成功率

ATTEMPTS……………パス回数

COMP……………パス成功回数

YARDS……………パス合計獲得ヤード数

YARDS/ATT……………パス平均獲得ヤード数

TD.PASSES……………タッチダウンパス回数

LST.INT.%……………最小被インターセプト率

◎RECEIVING.....パスレシーブ

- RECEPTIONS.....パスレシーブ回数
YARDS.....パスレシーブ合計獲得ヤード数
YARDS/RCT.....パスレシーブ平均獲得ヤード数
TOUCHDOWNS.....パスタッチダウン回数

◎PUSHING.....ラッシング

- YARDS.....ランプレイ合計獲得ヤード数
ATTEMPTS.....ランプレイ合計回数
YARDS/ATT.....ランプレイ平均獲得ヤード数
TOUCHDOWNS.....ランタッチダウン回数

◎SCORING.....得点

- POINTS.....総得点
TOUCHDOWNS.....合計タッチダウン回数
EXTRA PTS.....エキストラポイント成功回数
FG.....フィールドゴール成功回数

◎PUNTING.....パントキック

- AVERAGE.....パントキック平均獲得ヤード数
PUNTS.....パントキック回数

◎INTERCEPTIONS.....インターセプト

- INT.....インターセプト回数
YARDS.....インターセプト合計獲得ヤード数
TOUCHDOWNS.....インターセプトタッチダウン回数

◎SACKS.....クォーターバックサック 項目なし 回数

◎PUNT RETURNS....パントリターン

AVERAGE.....パントリターン平均獲得ヤード数
 YARDS.....パントリターン合計獲得ヤード数
 RETURNS.....パントリターン回数
 TOUCHDOWNS....パントリターンタッチダウン回数

◎KICKOFF RETURNS...キックオフリターン

AVERAGE.....キックオフリターン平均獲得ヤード数
 YARDS.....キックオフリターン合計獲得ヤード数
 RETURNS.....キックオフリターン回数
 TOUCHDOWNS....キックオフリターンタッチダウン回数

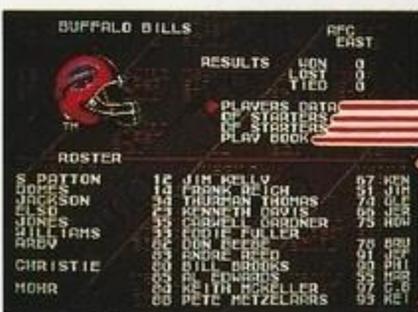
●チームデータ

“TEAM DATA” を選ぶとチーム一覧画面になります。

メンバーやデータを見たいときや、
 スターターメンバーを変更したいチ
 ームがあるときには、そのチームを
 選んで、A、Cボタンを押して下さい。
 チーム別のデータ画面になります。



チーム別のデータ画面

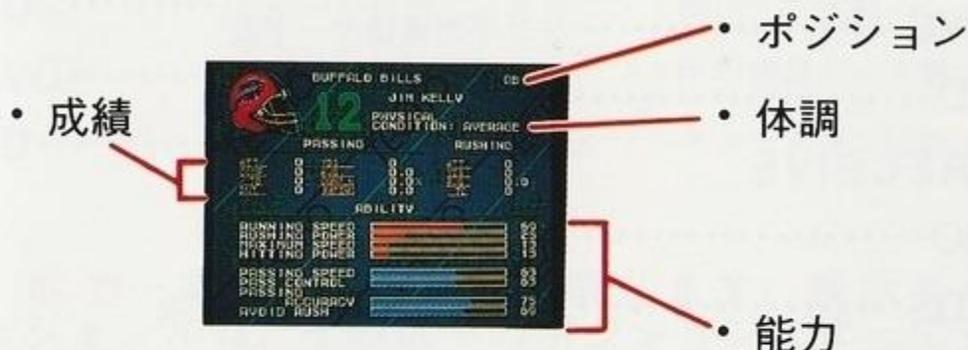


- プレイヤーズデータ (15ページ)
- オフエンスタースター (19ページ)
- ディフェンススタースター (19ページ)
- プレイブック (20ページ)
- ロースター (名簿)

・プレイヤーズデータ

“PLAYERS DATA” を選ぶと、個人別データを見ることが出来ます。方向ボタンを使って、コンディションやデータを見たい選手にカーソルを合わせて選んで下さい。

・個人データの見方



・ **体調**…体調には5種類の状態があります。

BAD……………スランプ。体調の良い選手と交代させましょう。

AVERAGE……………普通

GOOD……………よい

EXCELLENT……………絶好調

INJURED……………負傷中

・ **成績**…その選手のシーズンゲームの成績です。

PASSING

ATT……………パスを投げた回数

YDS……………パス獲得ヤード数

COMP……………パス成功回数

AVG……………パス平均獲得ヤード数

TD……………パスタッチダウン回数

CONP. %……………パス成功%

INT インターセプトされた回数

RATING レーティングポイント

RUSHING

ATT ランプレイ回数

YDS ラン獲得ヤード数

AVG ラン平均獲得ヤード数

TD ランタッチダウン回数

RECEIVE

NO パスレシーブ回数

YDS パスレシーブ獲得ヤード数

AVG パスレシーブ平均獲得ヤード数

TD タッチダウンパスレシーブ回数

KICK RETURNS(KR)

NO キックオフリターン回数

YDS キックオフリターン獲得ヤード数

AVG キックオフリターン平均獲得ヤード数

TD キックオフリターンタッチダウン回数

PUNT RETURNS(PR)

NO パントリターン回数

YDS パントリターン獲得ヤード数

AVG パントリターン平均獲得ヤード数

TD パントリターンタッチダウン回数

QB SACKS

SACKSクォーターバックサック回数

INTERCEPTION

NOインターセプト回数

YDSインターセプト獲得ヤード数

AVGインターセプト平均獲得ヤード数

TDインターセプトタッチダウン回数

・ **能力**...選手個人の能力を表します。表示されるジャンルは、その選手のポジションによって異なります。

・各プレーヤー共通の能力値

RUNNING SPEEDダッシュ力

RUSHING POWERダッシュ時の初速度

MAXIMUM SPEED走るスピードの最大値

HITTING POWER相手と接触したときの当り強さ

・クォーターバックのみが持つ能力値

PASSING SPEEDパスのスピード

PASS CONTROLパスのコントロール

ACCURACY OF
PASSINGパスの正確さ

AVOID PASS
BLOCKパスブロックされにくさ

・ランニングバック、ワイドレシーバー、タイトエンドのみが持っている能力値

BALL CONTROL ボールキープ時のファンブルしにくさ

RECEPTIONS キックや、パスされたボールをキャッチする能力

・パンター、キッカーのみが持っている能力

KICKING ABILITY キック力

AVOID KICK

BLOCK キックブロックされにくさ

・DFのみが持っている能力

PASS

INTERCEPTIONS パスをインターセプトする能力

QUICKNESS 反応の速さ

・ オフェンス スターター

“OF STARTERS” を選ぶと、攻撃チームの先発選手を確認したり、変更したりできます。

“STARTER” や “RETURNER” 欄内のチェンジしたい選手を、方向ボタンで選んでA,Cボタンを押すと、もうひとつのカーソルが出るので、今度はそれを使って替えの選手を選びA,Cボタンを押して下さい。選手が交代します。

OFFENSIVE STARTERS		BILLS	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 02 03 04 05 06 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 34 23 </div>			
STARTERS	TEAM AREA	DB	F. REICH
QB J. KELLY	DB	C. GARDNER	
RB T. THOMAS	WR	D. BROOKS	
A. DAVIS	WR	D. EDWARDS	
WR D. REED	TE	P. METZELARS	
TE K. MCKELLER	RETURNERS	RETURN TEAM	
KR K. DAVIS	PR A. EDWARDS	K. DAVIS	
		D. EDWARDS	
		N. OGDHES	

キックリタナーと、パントリタナーは、リターンチーム内の選手と交代させます。

・カーソルを“STARTER”のところに合わせてA,Cボタンを押すと、スタメンが最初の状態に戻ります。

・選手を選んでスタートボタンを押すと、その選手の個人データをチェックすることができます。詳しくは15ページを見て下さい。

・ ディフェンス スターター

“DF STARTERS” を選ぶと、守備チームの選手の状態を確認することができます。

DEFENSIVE STARTERS		BILLS	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 20 21 22 23 24 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 35 47 37 </div>			
STARTERS	RETURNERS	KR	K. DAVIS
DL B. SMITH	PR	A. EDWARDS	
J. BRIGHT	RETURN TEAM	K. DAVIS	
P. HANSEN	PR	A. EDWARDS	
LB H. MADDOX	RETURN TEAM	N. OGDHES	
C. BARNETT	RETURN TEAM		
D. WILLIAMS	RETURN TEAM		
H. PAYTON	RETURN TEAM		
DB N. OGDHES	TEAM AREA	J. WILLIAMS	
M. JACKSON	TEAM AREA	H. DAREV	
K. KELSO			
H. JONES			

※守備チームの選手は交代できませんが、リタナーとかけもちの選手がけがをした場合は、交代させて下さい。

・プレイブック

試合時に攻撃チームが使うことのできる8個のプレイパターン（作戦）を、確認したり差し替えたりすることができます。攻撃チームは、試合時にランプレイ4パターン、パスプレイ4パターン、ダイブプレイ1パターン、計9パターンの作戦からひとつを選んでゲームしますが、ラン、パス4パターンずつの作戦は、自由に差し替えることができます。



・点減しているプレイパターンを入れ替えることができます。方向ボタンで選んでA, Cボタンを押すと交換用のプレイパターンが表れます。方向ボタンの左右で好きなパターンを選びA, Cボタンで決定して下さい。Bボタンでチームデータの画面に戻ります。



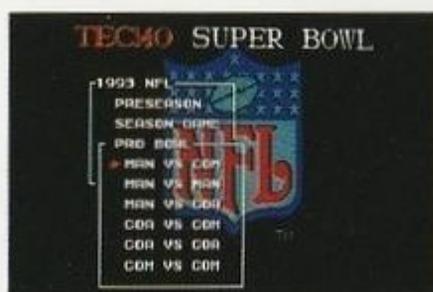
“DATA RESET” を選んでA, Cボタンを押すと、差し替えたプレイパターンが基本の状態に戻ります。

★プロボウル ゲーム

AFC (アメリカン フットボール カンファレンス) 対NFC (ナショナル フットボール カンファレンス) のオールスター戦です。オールスターメンバーは、チームデータを使えば、入れ替え自由です。

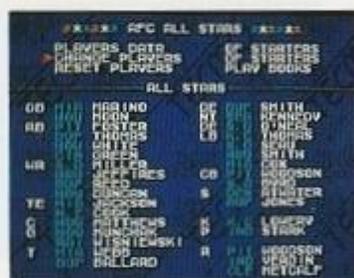
“PRO BOWL” を選ぶと、チームコントロールウインドウになります。(7ページ参照)

・天候、クォータータイムの変更がプレシーズンゲームと同様の方法で設定できます。(7ページ参照)



・プロボウル (オールスター) チームの チームデータ画面

チームの一覧画面でオールスターチームを選ぶと、オールスターチームのデータ画面になります。



“CHANGE PLAYERS” にカーソルを合わせてA, Cボタンを押すと“ALL STARS” 欄内に、カーソルがでます。カーソルを方向ボタンで動かして、差し替えたい選手を選び、A, Cボタンを押して下さい。画面上部にオールスター候補選手が、チームごとに表示されます。

差し替えたい選手
のポジション

候補選手のチーム名

オールスター選手候補者
リスト



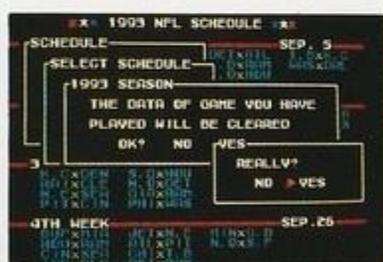
- ・候補の選手の決定…方向ボタンの上下方向で選択、A,Cボタンで決定。
- ・候補の選手のチームの選択…方向ボタンの左右方向で選択。

※プロボウルゲームには負傷した選手も出場できます。

“RESET PLAYER”を選択すると、選手のリストが基本の状態にもどります。

◎データのリセット

・レギュラーシーズンを最初からやり直したいときは、NFLスケジュールの画面でA,Cボタンを押すとプレイオフのトーナメント表を見るためのコマンドと、リセットのコマンドがウィンドウ表示されます。(Bボタンで解除)このときリセットのコマンドを選んでA,Cボタンを押すと写真の質問ウィンドウが表示されます。“YES”を選んだ場合バッテリーバックアップの記憶をすべて消してしまいます。注意して下さい。



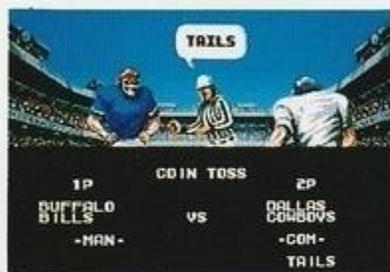
※プレイオフまでシーズンゲームが進むと、スケジュールにはプレイオフトーナメント表が出ますので、Bボタンでスケジュール画面に戻してからリセットのコマンドを呼び出して下さい。

●ゲームスタート!

データの確認や、チームの設定が終わったら、チームコントロールモードを決めて下さい。(8ページ参照)

注意!・1人でレギュラーシーズンゲームを遊ぶとき、スケジュールの組み合わせによってMANvsMANやCOAvsCOAなどの2人用プレイになり、1人では遊べなくなってしまうことがありますので、試合ごとにスケジュールとチームコントロールモードをよく確認してからゲームスタートをして下さい。

・試合が始まる前に審判がコイントスを行い、キックオフの選択権(“HEAD”)を決めます。選択権を得たら、前半にキックオフするかリターンするか決めて下さい。

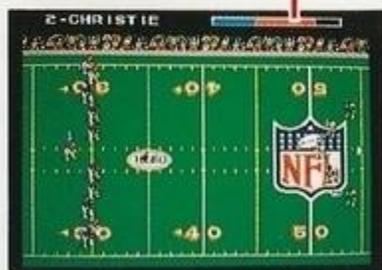


Bボタンでコイントス画面を省略できます。

・キックオフ……A, Cボタン

キックオフ用メーター

画面にキックオフ用メーターが表示され、伸び縮みしますから、タイミングを見てA, Cボタンを押して下さい。メーターが長いほど、ボールが遠へく飛びます。



・オンサイドキック……メーターが青いときにキックする。

オンサイドキックをうまくけると、そのままボールをリカバーすることもできます。キックされたボールをリターン、またはリカバーしたときには、ボールを持った選手をコントロールすることができます。

◎タッチバック

キックオフリターン時に自軍エンドゾーン内でボールをキャッチした場合、Bボタンを押すとタッチバックをとることができ、20ヤードからファーストダウンを行います。

●オフェンスチームの操作

ボールデットになるとプレイセレクト画面になります。

プレイセレクト画面



ボールキャリアーする選手

攻撃回数

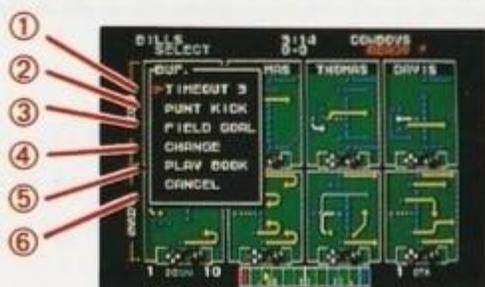
プレイパターン下部の表示通りにコントロールパッドのボタンを押すと、そのプレイパターンを実行します。

A, Cボタンを押すと戦術ウインドウが表われます。



- ・ランプレイ……方向ボタン+Aボタン
- ・パスプレイ……方向ボタン+Bボタン
- ・ダイブプレイ…方向ボタン+Cボタン
- ・戦術ウインドウ…A, Cボタン (Bボタンでキャンセル)

方向ボタンでジャンルを決めてA, Cボタンで決定して下さい。



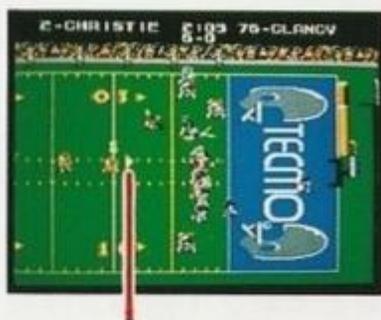
- ①タイムアウト
タイムアウトを取れます。時間が止ります。(1ハーフに3回まで)

②パントキック（攻撃権）……A, Cボタン

スナップするとキックメーターが伸び縮みしますから、タイミングを見てA, Cボタンを押して下さい。メーターが長いほどボールは遠くへ飛びます。

③フィールドゴール

フィールドゴールを狙うことができます。A, Cボタンでスナップした後、キックメーターの代わりに、キッカーの前にキック方向を決めるカーソルが上下に動きますから、タイミングを見てA, Cボタンを押して下さい。



カーソルが上下に動く

カーソルの方向にボールが飛びます。

④チェンジ

選手交代画面を呼び出します。選手交代画面は負傷者のでた場合にも現れます。



a 選手の配置を背番号で表示してあります。

b 出場している選手が表示されています。

c キックオフ・パントリターンを行う選手が表示されます。

d 控えの選手が表示されます。けがをしている選手には×印がつき、出場できません。

e キックオフ、パントリターンのできる控えの選手が表示されず。

⑤プレイブック

プレイブック、プレイパターンの差し替えができます。

(20ページを参照)

⑥キャンセル

戦術ウインドウのキャンセル (Bボタンと同じ)

◎選手交代時の操作

選手選択カーソルを動かす……方向ボタン

選んだ選手のデータを見る……スタートボタン

チェンジの方法は19ページを見て下さい。

・けがをした選手がでたとき。

負傷者が出た場合、負傷者を交代させない限り試合を続けることはできません。

プレイセレクト画面で作戦を選んだら、レディ・フォー・プレイです。

・スナップ……A, Cボタン

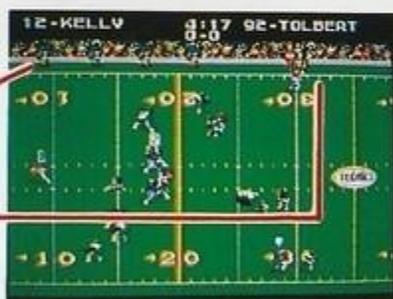
★ランプレイ

・ボールを持った選手の操作……方向ボタン

・ぶつかってきた敵をハネ飛ばす…A, Cボタン連打

操作している選手
パスプレイ時のレシーバー

ヤードチェーン



★パスプレイ

パス操作は、プレイセレクト画面で選んだときのみ使えます。

・パスレシーバーの選択…A, Cボタン

A, Cボタンでスナップしてから、パスの準備が整うと、レシーバーを示す▼印が味方選手の頭上に現れます。A, Cボタンを押すとレシーバーが切り替わるので、フリーなレシーバーを選んでからパスしましょう。

・▼印ランナーにパス…Bボタン

パスが通るかどうかはクォーターバックとレシーバーのパス能力次第ですから、無理なパスプレイは避けましょう。フリーなレシーバーをターゲットにして下さい。

- ・操作できる選手の選択
…レディーフォープレイ中にA又はBボタンで選択。
- ・選手の操作…方向ボタン
- ・ダイビングタックル…敵に近づいてBボタン（どんな敵でも必ず倒せます）
- ・しがみついた敵をハネ飛ばす…A, Cボタンを連打

※ボールデッドになったとき、オフェンスチームの選手が負傷することがあります。負傷した選手は、それ以後、回復するまで出場できません。交代させて下さい。(22ページ参照) 回復には、長くて3試合分くらいの時間がかかります。

● 1 試合の組み立て

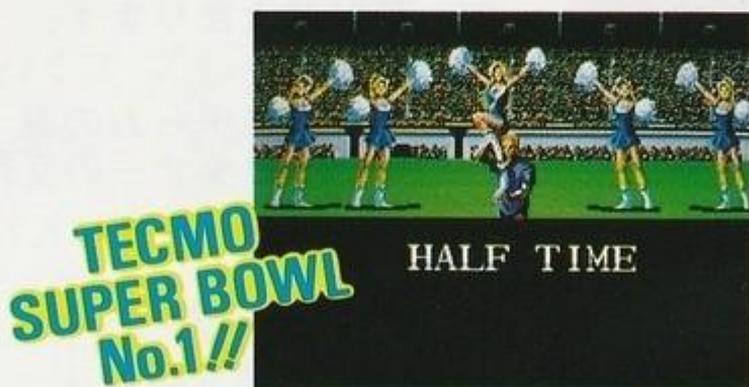
1stクォーター→2ndクォーター

→ハーフタイム

(Bボタンでキャンセルできます)

→3rdクォーター→4thクォーター

4thクォーターを終了して同点のときはサドンデスゲームとなり、この場合先に得点した側の勝ちです。(プレイオフ以外は1クォーター分の延長で、決着が付かないと引き分けです。)



●基本ルールと用語



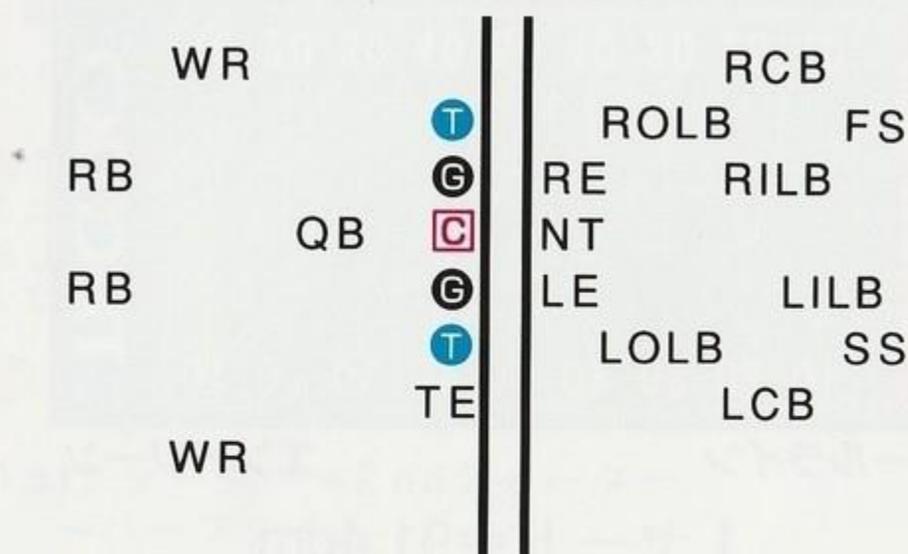
1 ヤード=91.4cm

アメリカンフットボールの試合は、攻守がはっきり別れています。それぞれのチームは攻撃専門のOF（オフェンス）と防御のDF（ディフェンス）が交代でプレイし、攻撃時、OFチームは4回攻撃を行う間にボールを10ヤード以上前進させてファーストダウン（再攻撃権）を獲得し、最終的にエンドゾーンに入ってタッチダウンを奪うか、フィールドゴールを成功させて得点し、防御時、DFチームは相手OFにファーストダウンを取らせないようにするのはもちろん、逆に押し戻してゆき、味方OFが有利な位置で攻撃を再開できるようにすることを目的にします。DFチームにも、守りだけでなく、インターセプトタッチダウンとか、セーフティといった得点のチャンスがありますから、かなり攻撃的なゲームなのです。

◎ポジションの見方

◇オフェンスチーム

◇ディフェンスチーム



QB クォーターバック

RB ランニングバック

WR ワイドレシーバー

TE タイトエンド

C センター

G オフェンシブガード (OG)

T オフェンシブタックル (OT)

R (L) E 右 (左) ディフェンシブエンド

NT 右 (左) ノーズタックル

R (L) OLB 右 (左) アウトサイドラインバッカー

R (L) ILB 右 (左) インサイドラインバッカー

R (L) CB 右 (左) コーナーバック

FS フリーセフティ

SS ストロングセフティ

※パスプレイ重視のシフトをとるオフェンスチームは、RBを1人にして、WRを3人に増やしたり、更にTEもなくしてWRを4人に増やしています。

◎用語（アルファベット順）

ゲームの中にはいろいろな用語が表示されます。

1、BLOCK ブロック

DF選手が、相手のキックや前方へパスを体を当てて妨害すること。フィールドゴールをブロックするキックブロックと、パントブロック、パスブロックの3種類があります。

2、FIELD GOAL フィールドゴール

相手エンドゾーン近くでファーストダウンを取れないとき、ボールをセットしてキック、ゴールポストを通過すると3点が与えられます。パントキックと違って失敗するとキック位置から相手のファーストダウンになります。

3、FIRST DOWN ファーストダウン

攻撃チームの持つ4回の攻撃権（ダウン）の最初の攻撃のこと。ファーストダウンを得たということは、あと4回攻撃できるということです。

4、FUMBLE ファンブル

ボールを持ったランナーがボールを落とすこと。リカバーした側のボールになり、エンドゾーンでリカバーすればタッチダウンになります。ファンブルボールがアウトオブバウンズした場合は、ファンブルした側のボールになり、エンドラインから出てしまうとセーフティーになります。

5、INCOMPLETE PASS

インコンプリートパス

前方へのパスが地面に着く前にキャッチされない、つまり、パス失敗のことです。

6、INTERCEPTION

インターセプト

前方へのパスがDFチームにノーバウンドでキャッチされて横取りされることです。攻撃権は移動します。

7、ONSIDE KICK オンサイドキック

キックオフボールを、蹴ったチームが自分でリカバーすることを狙って、規定の10ヤードぎりぎりに飛ばすプレイ。拾った側のファーストダウンになるので、失敗すると相手チームに好ファーストダウン位置を与えてしまいます。

8、OUT OF BOUNDS

アウトオブバウンズ

ボール、またはボールを持った相手がフィールドの外に出してしまうこと。

9、QB SACK

クォーターバックサック

DFチームが前進する前のボールを持ったままのクォーターバックにタックルすること。

10、RECOVER リカバー

ファンブルしたボールを拾うこと。

1 1、SAFETY セーフティー

OFチームが自軍エンドゾーン内にボールを持ち込んで、ボールデッドになったり、ファンブルボールや、後ろへのパスボールがエンドラインから出るとセーフティーです。DF側に2点が与えられ、更に攻撃権はDF側に移ってしまいます。

1 2、SIDE CHANGE サイドチェンジ

4回の攻撃で10ヤード進めなかったり、パスをインターセプトされたり、落としたボールを相手にリカバーされたり、パントキックをしたりして攻撃が相手に移ってしまうこと。

1 3、TOUCHBACK タッチバック

ゴール前を越えるパントキックや、DFチームが自軍エンドゾーン内パントキックをキャッチしたりインターセプトするとタッチバックです。攻撃権が移り、守った側が20ヤードでファーストダウンを行います。

1 4、TOUCHDOWN タッチダウン

ボールを持ったランナーが、相手のエンドゾーンに入るか、ゾーンでパスをキャッチすること。6点が入り、トライ・フォー・ポイントで1点とるチャンスが与えられます。

1 5、TRY FOR POINT トライフォーポイント

タッチダウンすることで得られる追加得点のチャンス。フィールドゴールして成功するとサクセスフルトライで1点与えられます。

●スーパーボウルへの道！

スーパーボウルへの道は、長く、厳しい。テクニックと戦術なしには勝利はありえない。腕にみがきをかけ、完成された戦術で、勝利を目指せ！

◎テクニック！

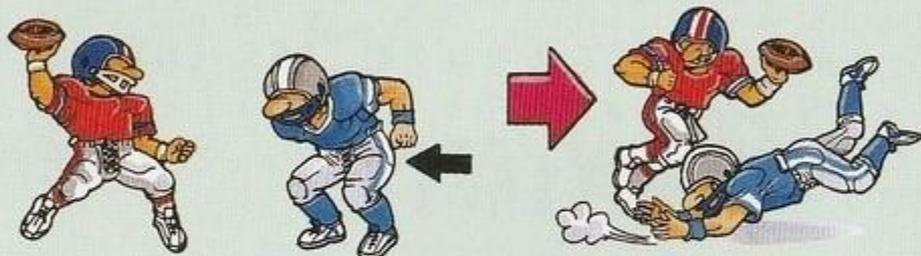
★ラン

・ダイビングタックルをかわせ！

COMがダイビングタックルをするときは、一瞬、構えてからタックルに入る。

構えた瞬間によけよう！

よける！



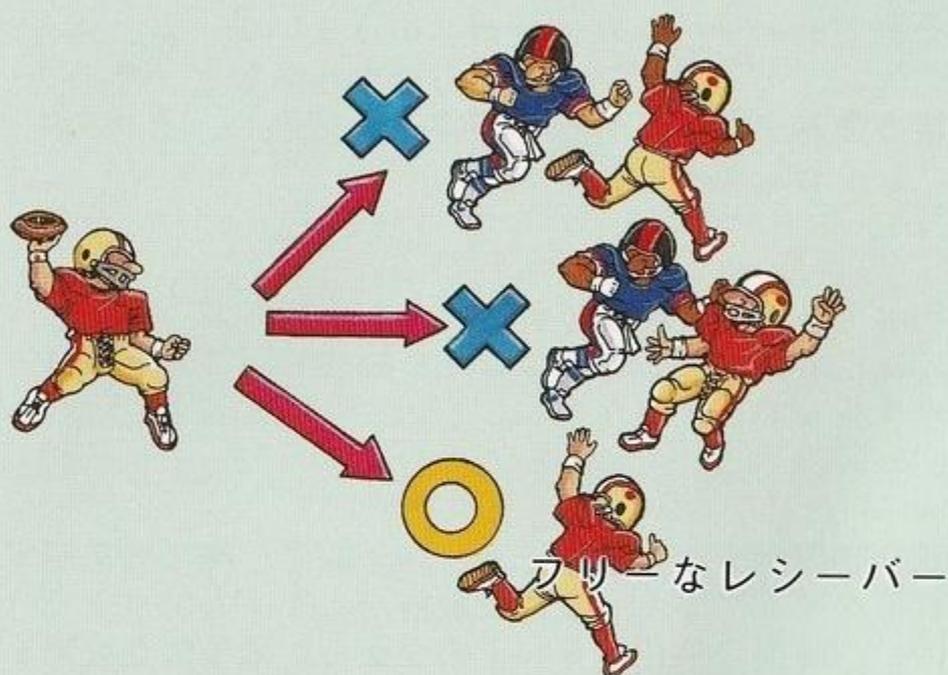
・ランニングバックの特色を生かせ！

ランニングバックは、力でタテに突進するタイプと、テクニックやスピードで敵をよけ続けて進むタイプに分けられる。パワー（HITTING POWER）のあるランナーなら強さにまかせて突進し、テクニックやスピード（RUNNING SPEED. RUSHING POWER）のあるランナーなら敵のタックルをかわしながらタッチダウンを目指せ！

★パス

・フリーなレシーバーをみつけよう！

敵にマークされているレシーバーにパスを投げるな！インターセプトされたり、パスをはたかれたりすることがあるぞ。なるべくフリーになっているレシーバーをみつけ、A、Cボタンで選択してBボタンでパスだ！



・パス成功は、クォーターバック、レシーバーの能力に左右されるぞ！

パスは、パスを投げるクォーターバックや、キャッチするレシーバーの能力が高ければ高いほど成功しやすい。たとえばマークされていても通ることがあるぞ！逆に、レシーバーの能力が低ければフリーでもボールを落としたりするし、クォーターバックの能力が低ければ、パスコントロールをミスして、とんでもないところに投げてしまうこともあるぞ！

・ここ一番には、頼りになるエースレシーバーへ！

チームの中に、非常に能力の高い偉大なレシーバーがいるのなら、ここ一番の場面で彼にパスを投げてみるのもひとつの方法だ。

投げたあとは、彼の力を信じる！

★ディフェンス

相手の投げたパスの目標点までディフェンダーを走らせる！インターセプトができるかどうかは、そのディフェンダーの能力次第だ！

◎戦術！

・チームの特色を生かせ！

それぞれのチームには、パスのうまいチーム、走りの強いチーム、ディフェンスの強力なチームなど、そのチーム独特の強みがある。チームの特徴を把握し、それを生かしたプレイセレクトをしよう。

・相手チームの長所をつぶせ！

相手チームの長所、短所を、あらかじめよく研究し、試合では相手の得意な看板プレイを封じて、こちらのペースに巻き込んでしまおう！

・タイムアウトを有効に使え！

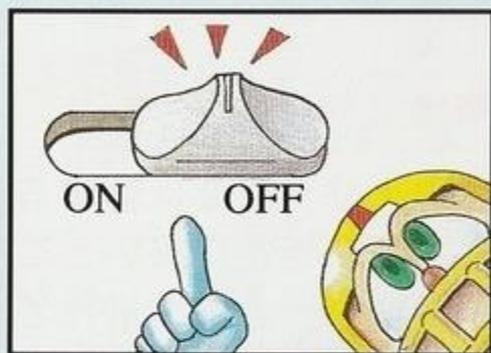
試合時間が少なくなってきたら、前半、後半に3回ずつとれるタイムアウトも重要な戦術だ。タイムアウトをうまく使い、時間の消化を食い止めながら、効果的な攻撃を仕掛けよう！

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次に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にしておいて下さい。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。



●端子部にはふれないで

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下さい。



●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下さい。



●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下さい。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下さい。



●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下さい。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厳禁です。



●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分～20分の休憩をとって下さい。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをして下さい。

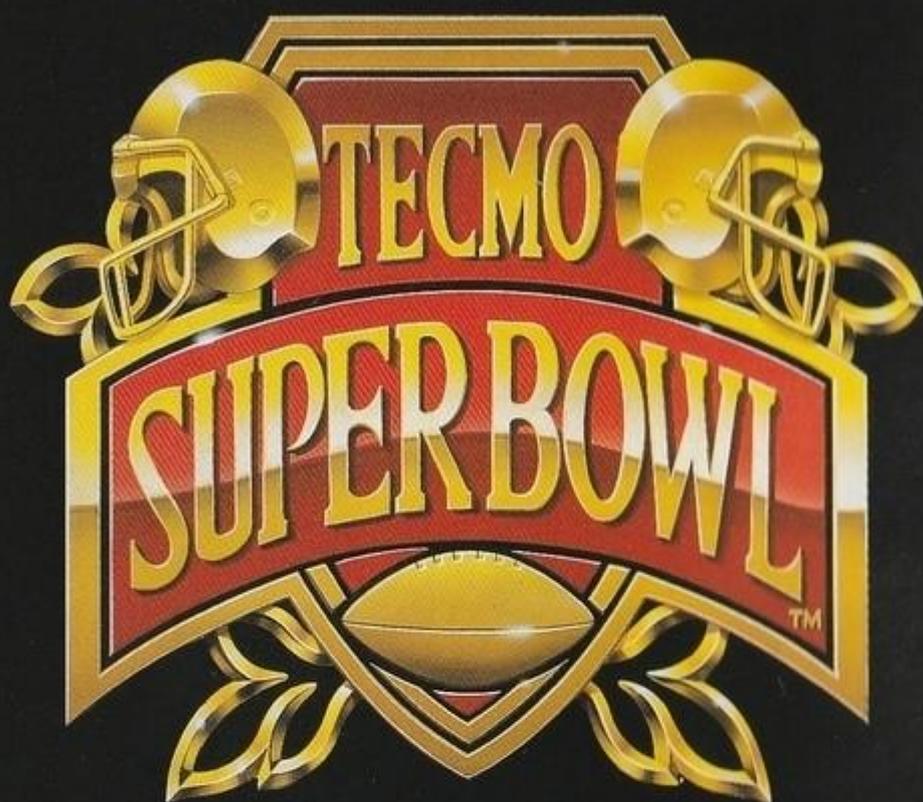


メガドライブをプロジェクションテレビ
(スクリーン投影方式のテレビ)に接続す
ると、残像光量による画面焼けが生じる可
能性があるため、接続しないで下さい。

ご注意

次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみ下さい。
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確
認下さい。

- 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下さい。また、極度に疲労して
いるときや、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下さい。
- 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、プレイして下さい。
- 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
したことがある人は、ゲームをする前に必ず医師と相
談して下さい。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、医師と相談して下さい。



©1993 NFLP
SUPER BOWL and NFL Shield
Design are trademarks of the
National Football League.

©1993 NFLPA
Officially Licensed Product of
the National Football League
Players Association.

TECMO テクモ株式会社

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34

TEL. 03(3222)7625 (直通) FAX. 03(3222)7639

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; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-36023

©TECMO, LTD. 1993