

任天堂ファミリーコンピュータ™

AMERICAN FOOTBALL

タッチダウンフィーバー

取扱説明書

KAC-T7

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©1988 K.AMUSEMENT LEASING CO.,

このたびは、KACのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「タッチダウン・フィーバー」(KAC-T7)をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。「タッチダウン・フィーバー」をいっそう楽しく遊んでいただくために、ご使用前に、取扱い方、使用上の注意等、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。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、また強いショックは避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に直接手を触れたり、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。
- ケースが変質・変形する恐れがありますので、シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。●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ください。
- 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、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。

はじめに

アメフトは初めてのきみたちに、アメフトの面白さを分ってもらうため、簡単なルールから説明していきましょう。

その内容は実に単純で、野球のように、攻撃側(オフense)と守備側(ディフェンス)にわかれています。キックオフで試合が始まり4回の攻撃中に10ヤード進むことができれば、新たにもう4回の攻撃権が得られ、進めなかった場合は、攻撃権が入れ替わります。

これは野球では「チェンジ」、アメフトでは「ターンオーバー」といいます。こうして、敵の中をかいくぐり、敵陣のゴールにボールをもちこめば、タッチダウン！得点となるのです。

これだけは知っておこう！

- 前方へのパスは、1回の攻撃に1度だけです。また、スクリメージラインを越えると前方へのパスはできません。
- 横や、後ろへのパスには制限はありません。
- パスは、ノーバウンドでとらないと不成功とみなし、1回の攻撃が無駄になります。
- 4回目の攻撃で、ファーストダウンを得るのが難しい場合は、パントキックで、敵の攻撃を後退させる方法があります。
- キックは、1回目の攻撃でもできますが、キックすると、攻撃権が入れ替わるので注意して下さい。

セレクト画面

プレイヤーセレクト ↑ 1P VS 2P
+ 1P VS COM
↓ 1P VS 2P VS COM

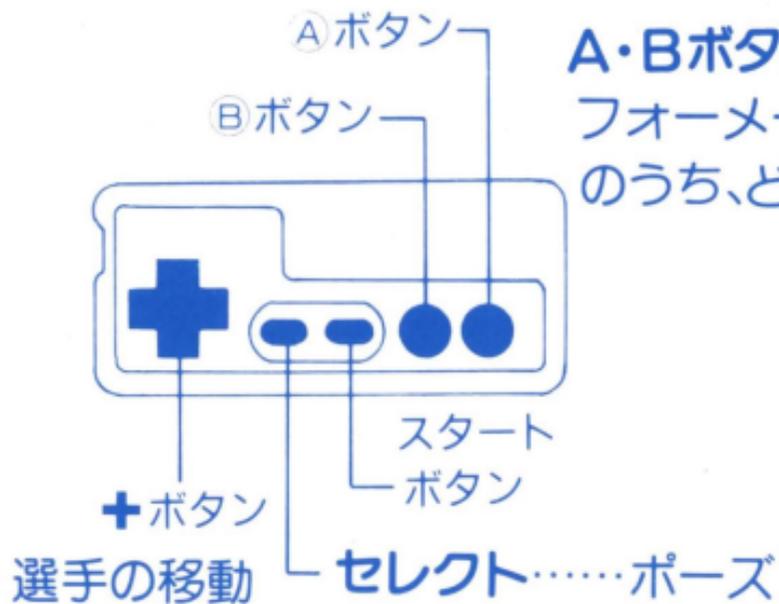
ゲームセレクト ↑ MUTCHLEAGE (対抗試合)
+
↓ TOURNAMENT (勝ちぬき試合、
コンピュータ・対戦のみ)

タイムセレクト ←+→ 5分、10分、15分

チームセレクト U.S.A. WEST、EAST 各12州からセレクト。
いずれもⒶボタンで決定。

コントローラーの使い方

ディフェンス (守備時)



A・Bボタン

フォーメーション時にAとBの選手のうち、どちらを操作するかを決める。



オフense (攻撃時)

+……選手の移動

(ボタンを左右に押すと、敵をふりほどけます。)

Aボタン……Ⓐの選手のいる方向へパス。

Bボタン……Ⓑの選手のいる方向へパス。

スタート……タイムアウト

(フォーメーション選択、攻撃前にかかけられます。)

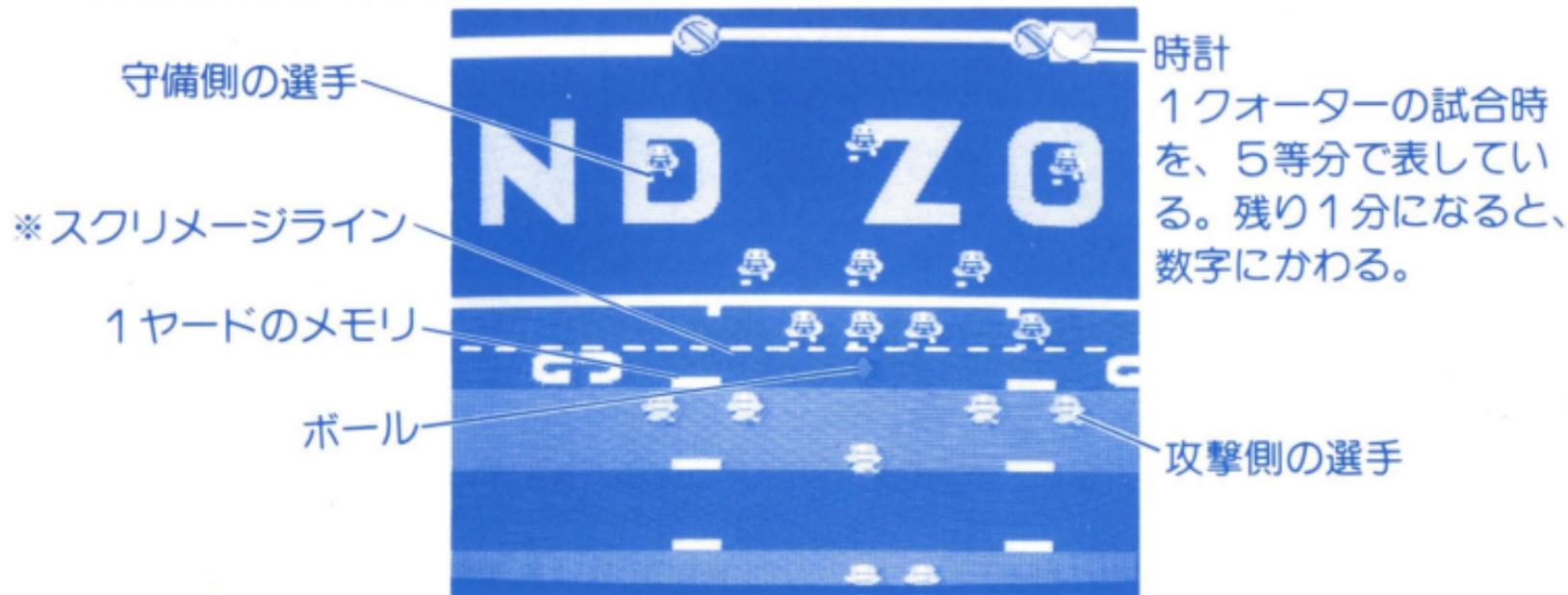
セレクト……ポーズ

〈操作の注意〉

- パントキックやフィールドゴールの時は、Aボタンを押した(攻撃開始)あとの操作をしないで下さい。
- キックのフォーメーションを選んだ時でも、パス攻撃やラン攻撃ができます。



フィールド画面の見方



※スクリメージライン

とても重要なラインです。1STダウンでは、ここを0ヤードとし10ヤード前進を目ざします。パス攻撃においては、このラインを越えての前方へのパスはできないので、試合中は常にこのラインを意識しておくようにしましょう。

クォーター制

キックオフ	前	半	ハーフタイム	キックオフ	後	半
	1 クォーター	コートチェンジ 2 クォーター			3 クォーター	コートチェンジ 4 クォーター

★コートチェンジをすると攻撃する方向が逆になるのでまちがわないようにして下さい。

得点

タッチダウン	6点	相手ゴールにボールをもち込んだ時の得点
フィールドゴール	3点	キックしたボールがゴールの2本の柱の内側を越した時の得点
トライ・フォー・ポイント (タッチダウン)	2点	タッチダウンしたチームが得られる、追加点(トライ)
(フィールドゴール)	1点	
セーフティ	2点	自軍のゴール内でタックルをうけて、倒れたり、フィールドの外に出てしまった時、相手に与える自殺点

状況を見て作戦勝ちだ!

対戦中のチーム名 LOS ANGELES VS DALLAS

000 VS 000

04:23

クォーターの残り時間

得点表示

作戦会議のタイムリミット(10秒間) ○○○○○○○○○

クォーター数 1 QUARTER

ダウン数 2ND DOWN 7.8Y

タイムアウトの回数 TIMEOUT 000

フォーメーション選択 FORMATION

PASS LONG SHORT

RUN QB・SNEAK BACKS

KICK PUNT KICK

次の1STダウンまでの距離

現在位置

- ハドル(作戦会議)は、ダウンごとに出ます。
+ ボタンでフォーメーションを選び、Aボタンで試合に戻ります。

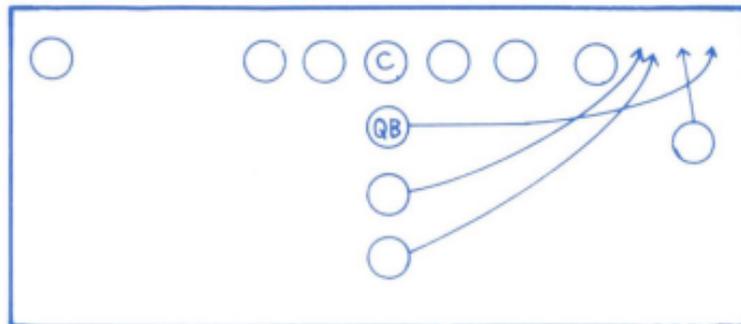
フォーメーションの選び方

PASS	LONG	長いパスが通りやすいフォーメーション
	SHORT	短いパス攻撃が優利
RUN	QB.SNEAK	クォーターバックがボールをもって走りやすい
	BACKS	バックスがボールをもって走りやすい
KICK	PUNT	相手の攻撃を後退させる
	FIELD GOAL	得点を狙う

※キックは、ふだんはPUNT KICKで、ゴールに近づくと、FIELD GOALの表示に変わります。

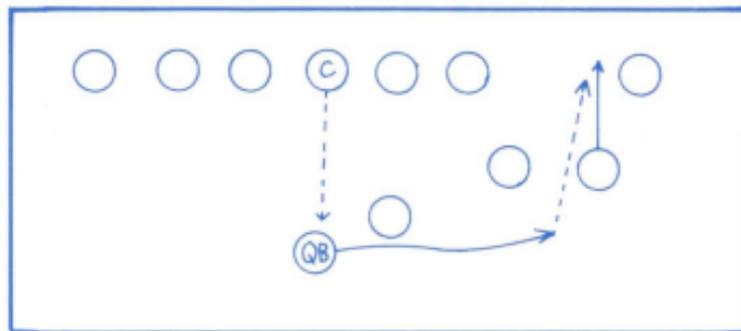
1ヤードでも前進！攻撃のアドバイス

▶ I-FORMATION(アイ・フォーメーション)



フォーメーションを生かした、ランプレー、パスプレー、実戦のアメフトの技を活用してチャンピオンになろう！
RUN・バックスの動きを見て、彼らを盾にするように走りぬけよう。

▶ SHOT-GUN(ショット・ガン)



PASS・味方の①の選手と②の選手をよく見ながら、スクリメージラインを越えないように、フィールドの端へよろろ。パスが通れば20ヤードも夢じゃないぞ。

ゲームに出てくるアメフト用語

- ・TOUCH DOWN(タッチダウン)
……選手の持ったボールが、エンドゾーンに入るか、
エンドゾーン内でパスを取った時の得点
- ・1st DOWN(ファーストダウン)……1回目の攻撃, 新たに攻撃権を得た場合
- ・2nd DOWN(セカンドダウン)……2回目の攻撃
- ・3rd DOWN(サードダウン)……3回目の攻撃
- ・4th DOWN(フォースダウン)……4回目の攻撃
- ・TURN OVER(ターンオーバー)……攻撃権の交代
- ・PASS INCOMPLETE(パスインコンプリート)
……パスを落としてしまったり、とれなかった時。
- ・TIME OUT(タイムアウト)……1時的に時計を止めて、作戦を立て直します。
- ・SAFETY(セーフティ)……自殺点
- ・GOAL(ゴール)……キックによる得点
- ・END OF PERIOD(エンド・オブ・ピリオド)……各クォーターの終了



**K.AMUSEMENT
LEASING CO.**

発売元：ケイアミューズメントリース株式会社

ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大 阪 支 店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル