



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ULTIMATE

FOOT BALL

ウルティメイト フットボール



SHVC-UF

スーパーファミコン®



サミー

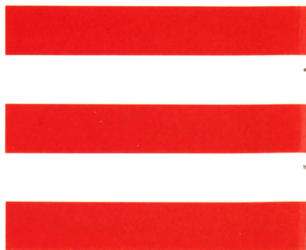
ULTIMATE

FOOTBALL

ウルティメイト フットボール

このたびは、スーパーファミコン用ソフト「ウルティメイトフットボール」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。ゲームを始める前に、取扱説明書をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この取扱説明書は大切に保管していただきますようお願いいたします。

このゲームは1人、または2人でプレイが楽しめるスポーツゲームです。1人でプレイするときはコネクター1に、2人でプレイするときはコネクター1・2にコントローラーを接続してください。





CONTENTS

はじめに・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4

試合の流れしあいのなが・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 5

ポジションと名称めいしょう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6

主な得点方法おもとくてんほうほう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 8

ゲームスタート・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 9

フォーメーションの選択せんたく・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 11

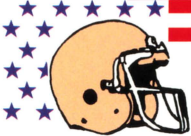
プレイヤーの操作方法そうさほうほう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 12

フォーメーションの種類しゆるい・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14

チーム紹介しょうかい・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 24

用語の説明ようごせつめい・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 30

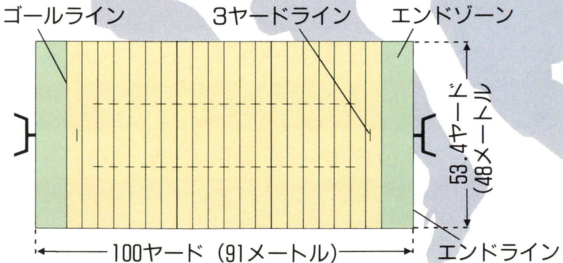
マニュアル内で使用されている用語については、
P30・P31の用語の解説をご参照ください。



はじめに

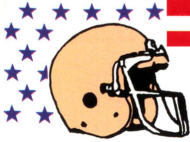
最近、日本でも人気の上昇がめざましいアメリカンフットボール。ビッグゲームには、数万人の観客が集まるようになってきました。しかし、本場アメリカと比べるとまだまだ一般には馴染みが薄い、これからのスポーツといえます。特にルールを知らないで観戦すると継続性がないため、ただ選手たちがぶつかり、整列し、ボールを奪い合うということを繰り返しているだけに見えてしまいます。ですから、ゲームを楽しむためには、最低限のルールと知識が必要となります。アメリカンフットボールというスポーツを一言でいってしまえば、ボールを奪いながら行う「陣取りゲーム」。そこに多彩なフォーメーションや緻密なプレイが絡み、迫力あるゲームが展開されるわけです。

FIELD (フィールド)



基本ルール

1 試合は4クォーター。守備と攻撃は、時間が来るまで何回でもできる。ボールを保持している側が攻撃権を持つ。4ダウン内に10ヤード進まなければ攻撃権が移動する。得点の他、パントキックによっても攻撃権が移動する。



し あい な が 試合の流れ

キックオフ



オフェンス

ファーストダウン



選手交替 / 作戦タイム

攻撃



10ヤード以上
進めば

3回までのダウン

得点



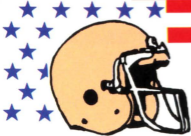
ダウン



パント
キック

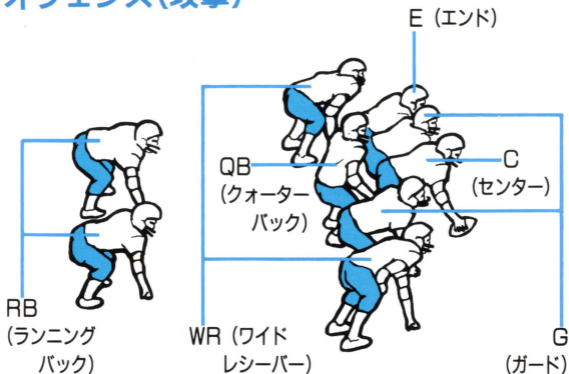
4回目のダウン

ディフェンス



ポジションと名称^{めいしょう}

オフェンス(攻撃)^{こうげき}



オフェンスの役割と適性^{やくわり てきせい}

センター(C)……ボールを手渡したり、パスしたりする
スナッパーであると同時に、ブロッカーの役割を果たす。

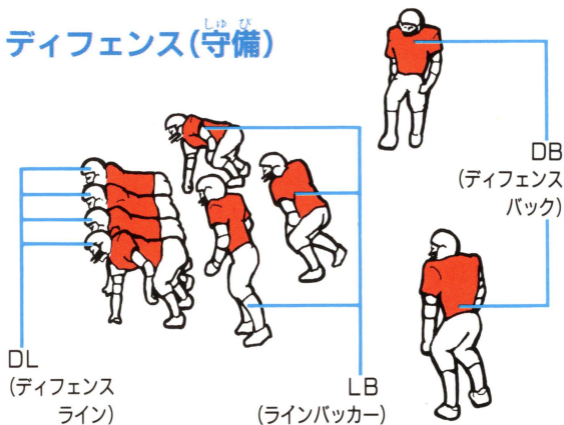
クォーターバック(QB)……センターからボールを受け
冷静な判断で作戦を推進する攻撃の要。

ガード(G)……主に前戦にいて相手の進入を阻止し、
走路を開くのが目的。

ディフェンスの役割と適性^{やくわり てきせい}

ディフェンスライン(DL)……相手のブロックを跳ね返す
パワーと勇気が求められるポジション。

ディフェンス(守備)



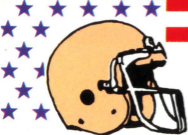
ランニングバック(RB)……パスを受けたらランナー、ボールを持たない時はブロッカーとして活躍。

エンド(E)……ランニングプレイのときはブロック、パスプレイの時はレシーバーとして活躍。

ワイドレシーバー(WR)……目的のポイントに早く到達し、パスを確実に受けるレシーブ専門のポジション。

ラインバッカー(LB)……相手のプレイに柔軟に対応し、相手の攻撃を阻止する守りの要。

ディフェンスバック(DB)……フォワードパスを防ぐことが主な役割。そして守備側の最後の砦としての重責も担う。



おも とく てん ほう ほう 主な得点方法

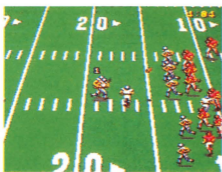
タッチダウン(6点)



① オフェンスボール保持選手が相手チームのゴールライン上、エンドゾーン内にボールを持ち込んだ時。

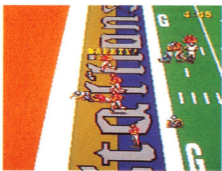
② 相手のゴールライン上、エンドゾーン内で、フォワードパスをキャッチした時。

フィールドゴール(3点)



オフェンスチームのプレースキックで蹴ったボールが、相手チームのクロスバーを直接越えた時。

セーフティ(2点)



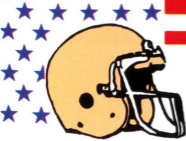
攻撃中に自陣のエンドゾーンで、ボールがデッドとなった場合、相手に得点が与えられる。

トライフォーポイント(1点)

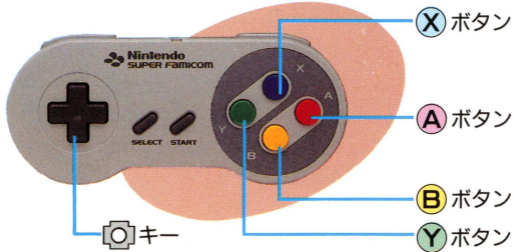


タッチダウンが成功した時に与えられるボーナスポイント。

3ヤードライン後方から、フィールドゴールを成功させる。



ゲームスタート



プレイモード選択

ゲームは1Pモード、2Pモードの2種類のプレイの中から1つを選択して楽しむことができます。

- ① または、② ボタンを押すとプレイセレクト画面に切り替わります。
Zキー上下で項目を選び、① または、② ボタンで決定してください。

■ 1PLAYER (1プレイヤーVSコンピュータ)

28チームの中から1チームを選択します。ディビジョン内でリーグトーナメント方式で勝ち抜き、次にカンファレンス内でプレイオフを行い、勝ち残ったチームがウルトラボウルへ出場し、戦って優勝することが目的です。

■ 2PLAYERS (1プレイヤーVS2プレイヤー)

ディビジョンやカンファレンスに関係なく、28チームの中から好きなチームを選び、対戦することができます。

■ PASS WORD (1Pモードの再開)

パスワードを入力することで、負けた試合から再開することができます。



カンファレンス/ディビジョン選択

AAFCリーグorUSFCリーグの地区を決定します。

○キー：上下左右で選択

○/○ボタン：決定



チーム選択

それぞれの地区に属するチーム名が表示されます。

○キー：上下でチーム選択

○/○ボタン：決定



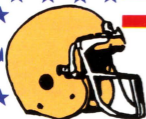
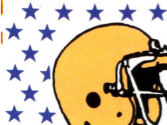
オープニング画面

チームセレクト後、対戦する両チームのヘルメット及びロゴマークが表示され、ゲームがスタートします。

試合開始



1Pの場合は、相手側（コンピュータ）が、キックオフを行い、1P（画面左側）の攻撃から。2Pの場合も同様に、1P（画面左側）の攻撃から始まります。



フォーメーションの選択 せんたく

画面右側のチームのキックオフで試合開始。攻撃側がボールをキャッチし、ボールデッドになった時点で、フォーメーションセレクト画面に変わります。

攻撃(オフェンス)

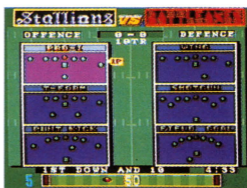
①フォーメーションセレクト——選手の隊列を選びます。

キー：上下左右で選択

/ ボタン

：フォーメーション決定

ボタン：キャンセル



②プレイセレクト——隊列に応じた選手の動きを選びます。

キー：上下左右で選択

/ / ボタン

：プレイ決定

(それぞれのボタンに対応するプレイを選択)



守備(ディフェンス)

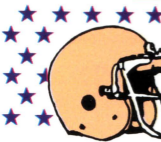
ディフェンスフォーメーションもプレイセレクト同様の方法で決定します。

キー：上下左右で選択

/ / ボタン：フォーメーション決定



1P用の場合は、相手側の攻撃、守備ともにコンピュータが自動的に選択、決定します。



プレイヤーの操作方法

そう さ ほう ほう

攻撃(オフェンス)

ボールスナップ(攻撃開始) = **B** ボタン

ランプレイ



QBがスナップボールを受け、RBにボールをハンドオフするまで自動的に進みます。プレイヤーはボールを受け取ったRBを操作することになります。

- キー：自機の移動
- A** ボタン：タックルを避ける (前からの敵に有効)
- B** ボタン：タックルを振りほどく (組みつかれた時有効)

パスプレイ



プレイヤーは、スナップボールを受け取ったQBを操作します。パスの成否は、ゲージの状態が決まります。

- キー：自機の移動
- A** / **B** / **Y** ボタン：ゲージ表示
- A** / **B** / **Y** ボタン
：対応レシーバーへパス実行

キックプレイ



キックオフ、パントキック、フィールドゴールは、画面に表示されるゲージの状態で飛距離や成否が決まります。

- B** ボタン：キック実行

守備(ディフェンス)

ボールスナップ前(プレイ前)



スクリメージの状態の時、操作する選手(自機)を決めます。

A ボタン：自機の選択

ボールスナップ後(プレイ中)



O キー：自機の移動

A ボタン：自機の切替え

(その時点でボールに近い選手に自機が変わります)

B ボタン：タックル

Y ボタン：インターセプト

プレイ画面の説明

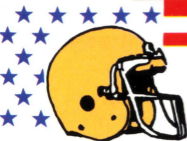


——タイム

——2Pの自機
(オフェンス)

——1Pの自機
(ディフェンス)

ゲージ

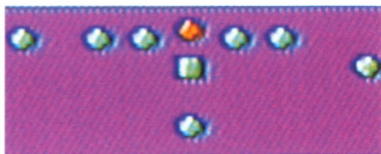


フォーメーションの種類しゅるい

オフェンスフォーメーション

PRO-I

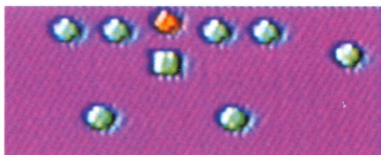
プロアイ



ラン攻撃、パス攻撃の両方に有効な
バランスのとれたフォーメーション。

T-FORM

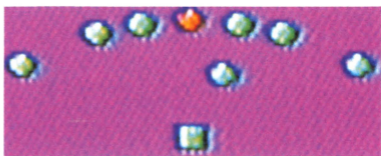
ティーフォーム



両サイドにRBがいるので速攻が効き、
敵の裏をかくことのできる
フォーメーション。

PUNT KICK

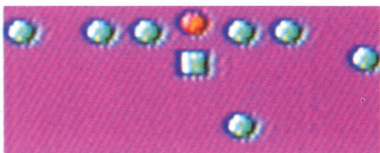
パントキック



ほとんど攻撃のチャンスがない場合に
用いる。
守りに主点をおいたフォーメーション。

WING

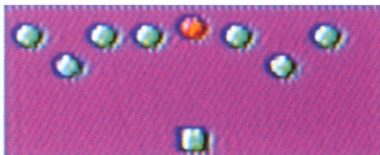
ウイング



特にラン攻撃にすぐれている。
サイドから敵を抜いて行く攻撃に
適している。

SHOT GUN

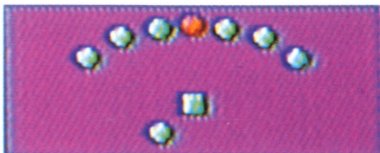
ショットガン



パス攻撃で一気に攻め込むことができる
フォーメーション。
逆に攻め込まれる危険もある。

FIELD GOAL

フィールドゴール



タイムアップ直前、余り攻撃のチャンス
が望めない時に用いる。
一発逆転のフォーメーション。

オフェンスプレイ

チーム特性に合ったプレイ選択が勝利の鍵だ。

プロアイ

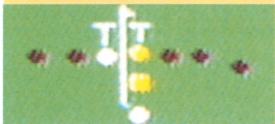
O.B. OPTION



HOOK SNAP



FB DIVE L



FB DIVE R



SWEEP L



SWEEP R



FLOOD L BOMB



HEAD ON ACT



SHOT DRAW



ティフォーム
T-FORM

SWEEP R



HB. PLUNGE R



FB. TRAP L



LINE SWEEP



STRONG



QUICK TURN



COUNTER PASS



POST UP



OVER & UNDER



バント キック
PUNT KICK

PUNT KICK



フィールド ゴール
FIELD GOAL

FIELD GOAL



FAKE PUNT 1



FAKE F.G. 1



FAKE PUNT 2



FAKE F.G. 2



ディフェンスプレイ

てきかく よそく ぼうぎよ きほん
的確な予測が防御の基本だ。

ディフェンス フォーメーション DEFENCE FORMATION

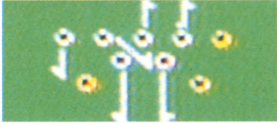
MAN TO MAN 1



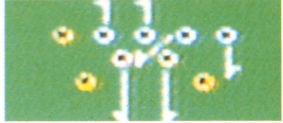
MAN TO MAN 2



MAN TO MAN 3



MAN TO MAN 4



MAN TO MAN 5



ZONE 1



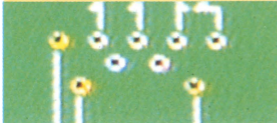
ZONE 2



ZONE 3



ZONE 4

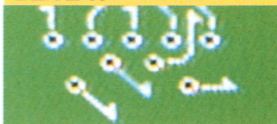


ディフェンス フォーメーション
DEFENCE FORMATION

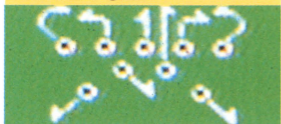
BLITZ L



BLITZ R



BLITZ FULL



LEADING L



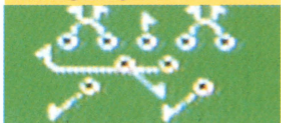
LEADING R



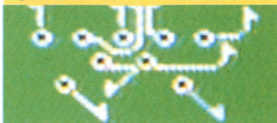
LEADING FULL



INFLUENCE L



SLANT R



INFLUENCE C



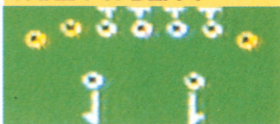
パントキック ディフェンス

PUNKICK DEFENCE

PUNT DEFENCE



FAKE PT. DEF. 1



FAKE PT. DEF. 2



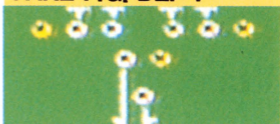
フィールド ゴール ディフェンス

FIELD GOAL DEFENCE

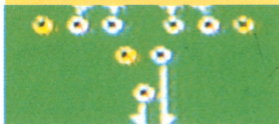
FIELD GOAL DEF

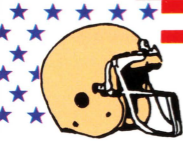


FAKE F.G. DEF 1



FAKE F.G. DEF 2





しょうかい チーム紹介

AAFC EASTERN DIVISION

INDIANAPOLIS ・ STALLIONS (インディアナポリス・スタリオンズ)



RBのこきみのよ良いランプレイが攻撃の主体。QBの能力のうとディフェンスが巧く噛み合えば、ウルトラボウルへの望みが…。

NEW ENGLAND BATTLEAXES (ニューイングランド・バトルアクセス)



平均的なオフェンスと、圧倒的な瞬発力を誇るディフェンス。唯一のウィークポイントは、QB。早いパス回しとハンドオフでバックスにつなげ。

MIAMI ・ SHARKS (マイアミ・シャークス)



チームの看板であるQBと、確実なプレイが定評あるWR、RBのオフェンス。問題は、リーグ最下位のディフェンスにある。

NEW YORK ・ KIDS (ニューヨーク・キッズ)



地味だが堅実な攻めと守りが売り。バランスのとれたチームの特徴を生かし切れば、確実に上位に食い込める。

BUFFALO ・ BIGHORNS (バッファロー・ビッグホーンズ)



QBの大成長でウィークポイントを解消。層の厚いバックス陣と、フットワークの良いWRが働けば、ウルトラボウルへの最短距離。

AAFC CENTRAL DIVISION

PITTSBURG ・ METALS

(ピッツバーグ・メタルズ)



不振の原因はオフェンスのスピード。しかし、最近自ざましい活躍ぶりを見せているRBのラン攻撃は特筆もの。他チームと遜色のないプレイが期待できる。

CINCINNATI ・ CYCrons

(シンシナティ・サイクロンズ)



トップクラスのQBとRBを擁するチーム。RTやRGのオフェンスブロッカーも強力な守備力でバックアップ。爆発的な破壊力は他チームの脅威だ。

CLEVELAND ・ BEES

(クリーブランド・ビーズ)



QBは高い潜在能力を秘めているが、いま一つ攻撃の鋭さに欠けることが気になる。パスやラン攻撃を生かして波に乗りたいところ。

HOUSTON ・ FLINTS

(ヒューストン・フリント)



オフェンス、ディフェンスとも層が厚く、安定的な力を持ち、総合力ではトップクラスの実力を持つチーム。

AAFC WESTERN DIVISION

LOS ANGELES・RIDERS

(ロサンゼルス・ライダーズ)



QBにやや頼り無い一面がある。しかしスピーディなラン攻撃と堅実なディフェンスはその欠点をカバーして余りあるものがある。

DENVER・FRONTIERS

(デンバー・フロンティアズ)



不調のQBも潜在能力はリーグトップクラス。WR陣、スペシャルチームもカンファレンスの上位。気になるのはオフェンスのブロックラインか。

SANDIEGO・CLASHERS

(サンディエゴ・クラッシャーズ)



オフェンスに比べディフェンスに難がある。敵の攻撃を読んで、持ち前の瞬発力を生かせば、上位と互角以上に戦える力を持つ。

KANSAS CITY・CAPTAINS

(カンサスシティー・キャプテンズ)



切れ味抜群のRBが縦横無尽にフィールドを突き進む。そして基本的に忠実なプレイスタイルもこのチームの持ち味の一つ。

SEATTLE・HUNTERS

(シアトル・ハンターズ)



WR陣の素早く、正確なキャッチングと突進力が、このチームの最大の魅力。まさに狙った獲物を逃さないハンター（狩人）だ。

USFC EASTERN DIVISION

DALLAS · TROOPERS

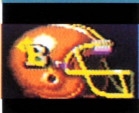
(ダラス・トルーパーズ)



RB陣の活躍で脚光を浴びるトルーパーズの影の立役者はディフェンス陣。QB、RW陣はやや劣るがランプレイを生かせば上位も狙える。

WASHINGTON · BLUE THUNDERS

(ワシントン・ブルーサンダース)



堅いディフェンスと、青い稲妻の名に相応しいQBからWRへのパスライン。RB陣のスピード不足が気になるが、総力はかなりのもの。

PHOENIX · CONDORS

(フェニックス・コンドルズ)



オーソドックスなプレイが身上。機動力に難があるQBをディフェンスでフォローできれば、かなり良い勝負ができるはずだ。

PHILADELPHIA · WINGS

(フィラデルフィア・ウイングス)



投げてよし、走って良しのQBが攻撃の要。翼を広げてパスをキャッチするフライングWRが波に乗れば上位入賞は確実だ。

NEW YORK · TITANS

(ニューヨーク・タイタンズ)



両カンファレンスを通してBEST 3に入る実力チーム。相手を機敏な動きで翻弄するオフェンス、リーグ最強のブロック力を誇るLB陣も健在だ。

USFC CENTRAL DIVISION

MINNESOTA・VALCANS

(ミネソタ・バルカンズ)



ランプレイを軸に果敢な攻撃を展開するこのチームの主力はRB。問題は敵を封じ込める力のないディフェンス。攻守のバランスが勝利の鍵。

CHICAGO・GRIZZLIES

(シカゴ・グリズリーズ)



低迷を続ける名門チーム。最近、一人気をはくRBの活躍で次第に波に乗ってきた。能力的には他に引けをとらないのでこれからが楽しみだ。

DETROIT・BULLETS

(デトロイト・ビュレッツ)



攻守の能力はともに平均レベル。決め手はリーグトップクラスのスピードを持つ弾丸RB。ただ、オフェンスパターンがラン攻撃に片寄りすぎるのが気になる。

TAMPA BAY・BOOSTERS

(タンパベイ・ブースターズ)



スター選手不在のためか人気・成績ともにいま一つパツとしない。防御力の高いL/RのT、Gを軸に展開するRBのスィープ攻撃を得意とする。

GREEN BAY・HIPPOS

(グリーンベイ・ヒッポーズ)



重量級のフロントは、敵の進入を阻むことにおいては天下第一品の仕事師揃い。動きのいいQB、WR。PRO-1体型からの速攻が躍進の秘密。

USFC WESTERN DIVISION

LOS ANGELES ・ LIZARDS

(ロスアンゼルス・リザース)



リーグ1位のディフェンス、E-Eラインと称される強力なQB-WR。抜群の安定感でチームを引っ張るQBはトップクラスの実力を持つ。

SAN FRANCISCO ・ 11KNIGHTS (サンフランシスコ・イレブンナイツ)



ウルトラボウルの常連。オフェンスの実力は文句なし。特にQB-WRのパスラインは、別名“ホットライン”といわれ恐れられている。

NEW OLREANS ・ SHOWBOATS (ニューオーリンズ・ショウボーツ)



派手さこそないがオフェンス、ディフェンスとも確実なプレイが定評ある。着実な得点、的確な防衛で好位置をキープしている。

ATLANTA ・ SWALLOWS

(アトランタ・スワローズ)



ややQBに難はあるが、SE-WR、RBに良い選手が控えている。彼らを巧く使いこなせれば、スピーディな展開にも対応できる。

ようご かいせつ 用語の解説

- 〔ア〕アウトオブバウンズ：サイドラインとエンドラインの外側にボールが出た時、アウトオブバウンズとなり時計が停止する。
- 〔イ〕インターセプト：相手にパスされたボールを奪い取ること。これにより攻守が入れ代わる。
- 〔カ〕カンファレンス：いくつかの地区のチームを統括する協会・連盟。
- 〔キ〕キッキングチーム：キックオフやパントなどのキックプレイ専門に編成されたメンバー。
キックオフ：ゲームの前・後半開始、タッチダウンやフィールドゴール後のプレイ再開時に行われる。
- 〔ク〕クォーター (Q)：競技時間の4分の1のこと。
- 〔ケ〕ゲイン：ボールを進めること、または進めた距離。
- 〔コ〕コーナーバック (CB)：ダウンフィールドの両サイドを守る守備バックス。
ゴールポスト：エンドライン中央に立てられたポール。
コンバージョン：タッチダウン後にトライフォーポイントであげた追加点。
- 〔ス〕スクリーン：オフenseとディフェンスがボールを相手に向かい合う状態。
スナップ：攻撃側のセンターがクォーターバックにボールを送ること。
- 〔タ〕タックル：ボールを持っている選手を捕まえて倒すこと。
ターンオーバー：相手にボールを奪われ、攻守が交替すること。

- 〔ツ〕 ツーミニッツオフエンス：試合終了2分前から逆転をめざす攻撃方法。ツーミニッツドリルともいう。
- 〔テ〕 ディビジョン：リーグ内の地区。ウルティメイト・フットボールでは、西・中央・東に分れている。
- 〔ニ〕 ニュートラルゾーン：両スクリメージラインに囲まれたエリア。
- 〔ハ〕 パシュート：守備選手がランナーを追う行為。
バックフィールド：攻撃チームのバックスが、位置するエリア。
パントキック：ボールを落とし地面に着く前に蹴る行為。
- 〔フ〕 ファーストダウン：最初のダウン。ボールを10ヤード進め新たに4回の攻撃権を得ること。
フィールドゴール：スクリメージからキックによる得点。
(3点)
フォーメーション：プレイが始まる前の両チームの体形。
フォワードパス：攻撃側が行うパス。
フリーキック：相手のプレイヤーに妨害されないキック。
プレスキック：地面にボールを立て行うキック。だれかがボールを押さえていても良い。
- 〔ヘ〕 ペナルティー：反則（ファール）に対する罰則。
- 〔ホ〕 ボールデッド：プレイされていない状態。
- 〔メ〕 メジャー：ファーストダウンに必要な10ヤードを測定すること。
- 〔ラ〕 ラインバッカー（LB）：守備側のポジション。ランナーへのタックルやレシーバーのカバーを行う。
ラッシュ：ランニングしてボールを進めること。
- 〔リ〕 リターン：キックを受けたり、パスを横取りしてボールを進めること。

- 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、約2時間ごとに10～15分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。故障の原因になります。
- 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）が生じるため、接続しないで下さい。



〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2

TEL: 03-5950-3760

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。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。