

SEGA MARK III 専用

GOLD CARTRIDGE

グレート フットボール

GREAT FOOTBALL

ゲームの遊び方

1人～2人用



☆ もく じ ☆
目 次

ゲームを始める前に読んでおこう…………… 1

出場チーム紹介…………… 2

操作方法…………… 4

遊び方

ゲームの目的 / GAME OVER /

スタートのしかた…………… 6

対戦相手の選び方…………… 7

試合開始 / 攻撃の方法…………… 9

攻撃の中断…………… 10

フォーメーションの選び方…………… 11

フットボール用語を覚えよう！…………… 12

得点…………… 13

試合終了…………… 14

アソビン教授からのアドバイス…………… 15

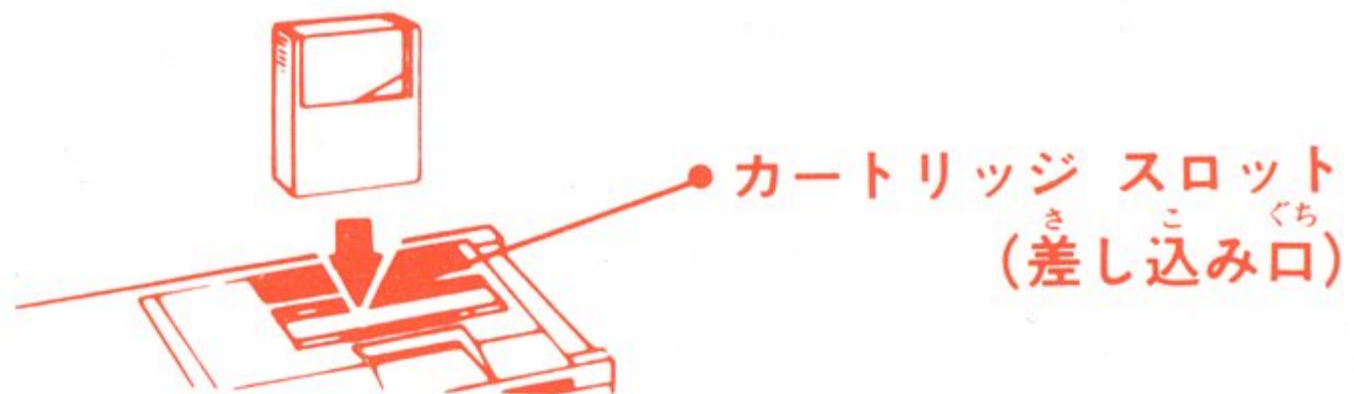
セガ ゴールド カートリッジからのお願い…………… 16

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビゲーム SEGA MARK III専用です。

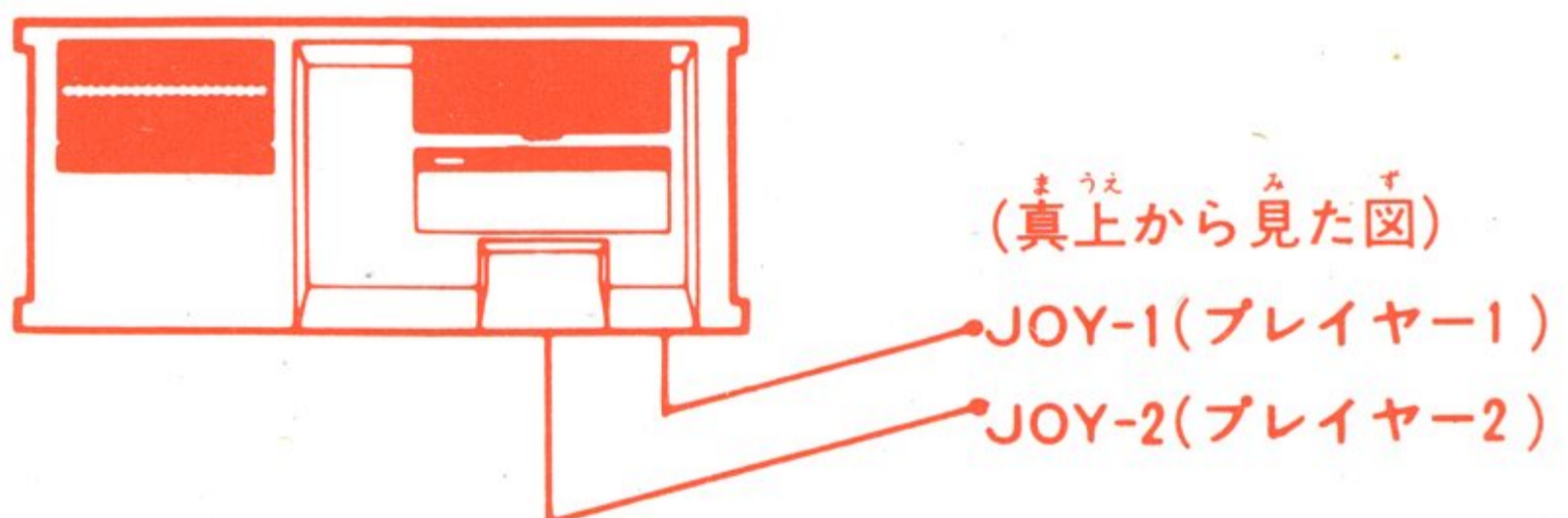
セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

☆^{しゅつ}出^{じょう}場チー

★Aリーグ★



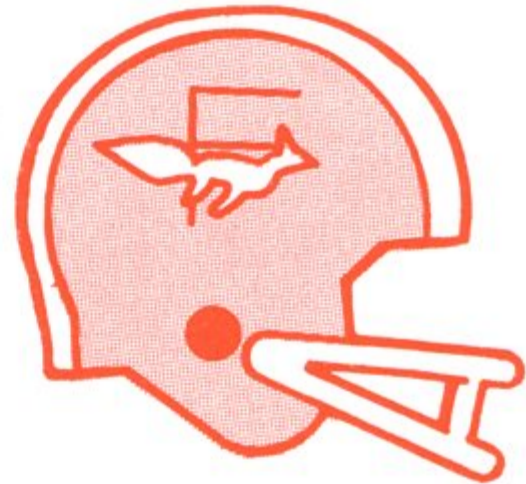
スパルタンズ
SPARTANS



ボンバーズ
BONBERS



ダックス
DUKES



フォックス
FOXES



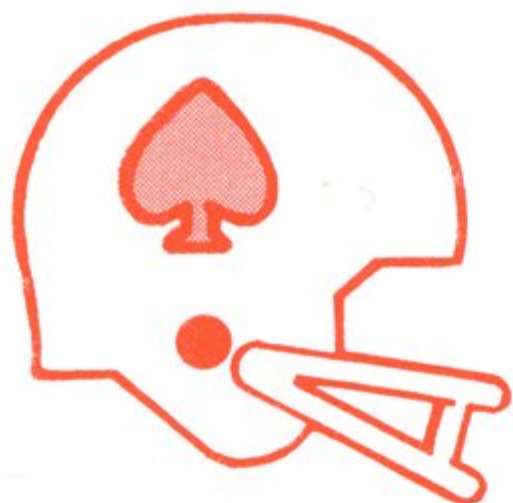
シャークス
SHARKS



ハスキーズ
HUSKIES

ム ^{しょう}紹 ^{かい}介 ☆

★Nリーグ★



バックス
BUCKS



ナイツ
KNIGHTS



ワイルドキャッツ
WILDCATS



ビーバーズ
BEAVERS



ブーマーズ
BOOMERS

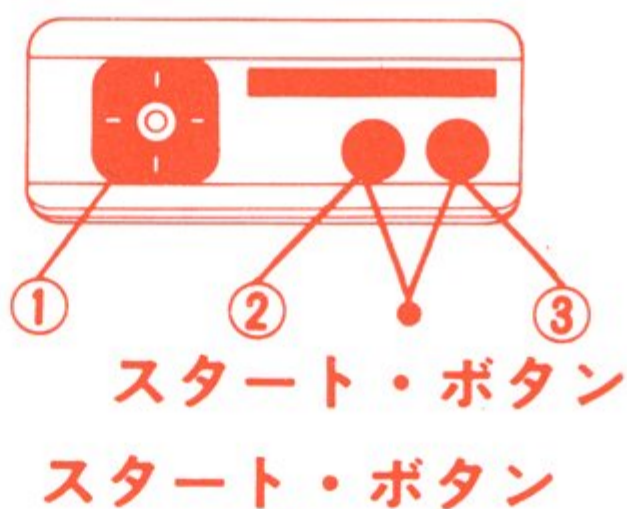


ゲッターズ
GATORS

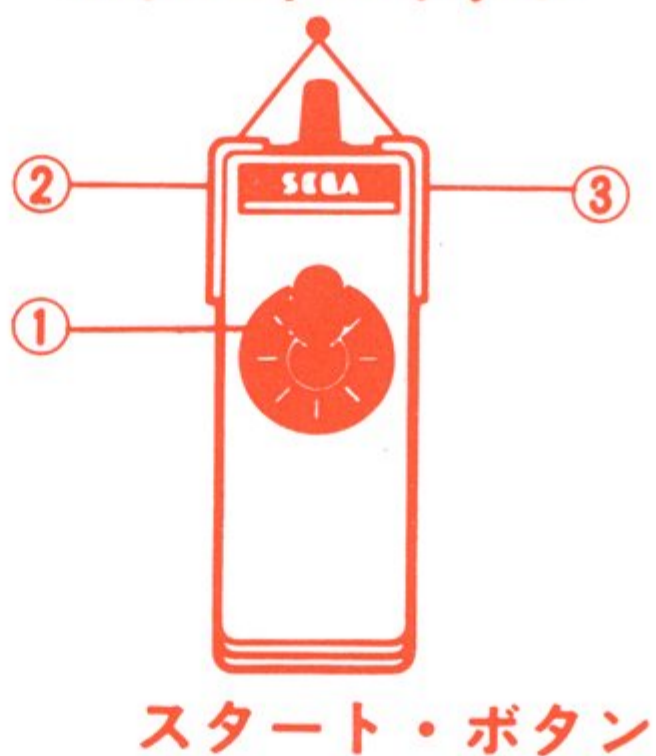
☆^{そう}操^さ作^{ほう}方^{ほう}法☆

このゲームは、ジョイスティック（SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ）で遊^{あそ}ぶものです。キーボード（SK-1100）をつないでいるキミは、プレイする前^{まえ}にキーボードをMARKⅢから取^とりはずしてください。

SJ-150シリーズ



SJ-200



SJ-300シリーズ べつうり (別売)



①・選手を動かす



動かせる選手は、攻撃側のボール
を持った選手と、守備側の矢印の
ついた選手。

・パスの方向を決める



〈攻撃のとき〉

②・スクランブル

(パスプレイからランプレイに変わる)

③・パス

- ・パント・キック
- ・フィールド・ゴール
- ・フォーメーションを選ぶ

〈守備のとき〉

②または③

- ・タックル
- ・パス・インターセプト

☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

★ゲームの^{もくてき}目的★

Aリーグ6チーム、Nリーグ6チームの^{なか}中から^す好きなチームを^{えら}選んで、^{しあい}試合をする。どのフォーメーションにするかは、^{さくせん}キミの^{しだい}作戦次第。敵陣に^{てきじん}攻め込み、^せ一^こ気に^{いっき}タッチダウンを^き決めよう！

★^{ゲーム}GAME OVER^{オーバー}★

^{しあいじかん}試合時間が^{ゼロ}0になったら、^{ゲーム}GAME OVER^{オーバー}だ。

1 ^{しあい}試合は4クォーターで、^{かく}各クォーターの^{しあいじかん}試合時間は^{ふん}15分。第2クォーターが^{しゅうりょう}終了すると、^{ハーフタイム}・^{ショー}があるよ。

(^{がめん}画面に^{ひょうじ}表示されている^{じかん}時間は、^{じっさい}実際の^{じかん}時間よりも^{みじか}短くなっている。)

★スタートのしかた★

〈^{ひとり}1人^{あそ}で遊ぶとき〉

1Pジョイスティックのスタート・ボタンを^お押そう。

キミのチームは、^{こうげきせんもん}攻撃専門。CPUチームは、^{コンピュータ}すでに^{なんてん}何点かリードしているから、^{しあいしゅうりょう}試合終了までに^{ぎゃくてん}逆点しなければならぬ。

〈^{ふたり}2人で^{あそ}遊ぶとき〉

2Pジョイスティックのスタート・ボタンを^お押そう。
それぞれのプレイヤーがチームを^{えら}選んで、^{たいせん}対戦する。
どちらが^{おお}多くタッチダウンを^{うば}奪えるか?!

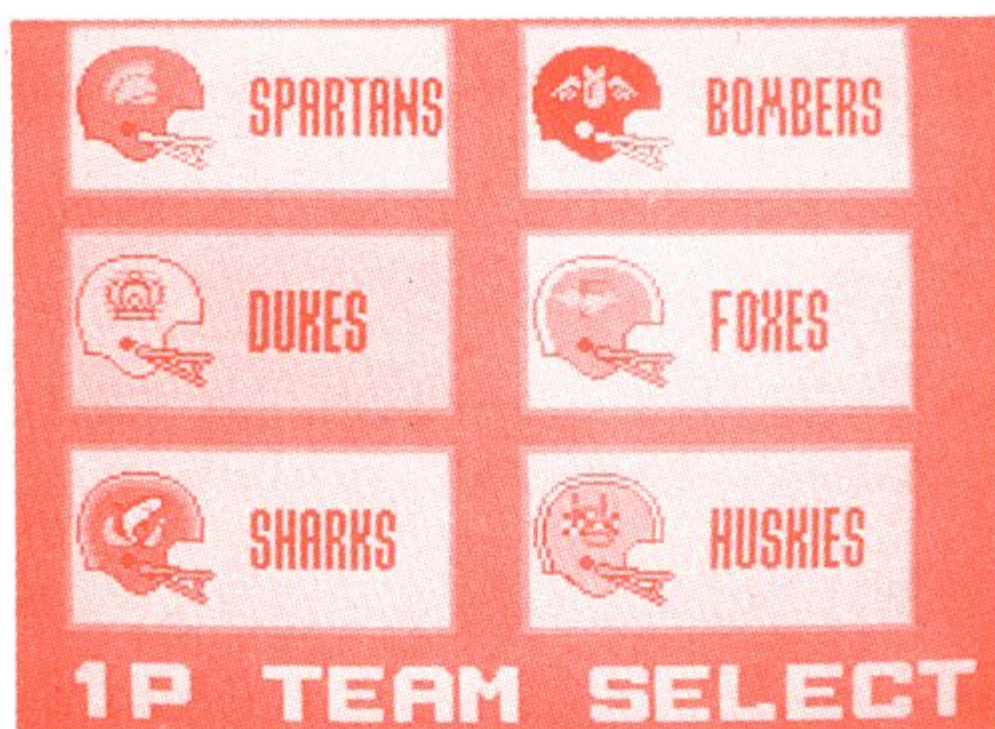
★^{たいせん}対戦相手の^{えら}選び方★

〈^{ひとり}1人で^{あそ}遊ぶとき〉

^{おな}同じリーグ内の^{ない}チームと^{たいせん}対戦する。



1. まず、リーグを^{えら}選ぼう。
ジョイスティックレバー(←→)を^{うご}動かすと、リーグ・フラッグが^{こうご}交互に^{てんめつ}点滅する。
2. ^{えら}選びたいリーグのフラッグが^{てんめつ}点滅しているときに
スタート・ボタンを^お押そう。



3. 次にチームを選ぶ。

ジョイスティックレバー(←↑→)を動かして、選びたいチームが点滅しているときに、スタート・ボタンを押そう。

4. 赤色が、キミのチームだよ。

5. 同じようにして、CPUチーム(青色)を選ぼう。

〈2人で遊ぶとき〉

AリーグのチームとNリーグのチームが対戦する。

1. まず、プレイヤー1がリーグとチーム(赤色)を選ぶ。

2. プレイヤー2は、残りのリーグからチーム(青色)を選ぼう。

★^{し あいかい し}試合開始★

〈^{ひとり あそ}1人で遊ぶとき〉

^{コンピュータ} CPUチームのキック・オフで^{し あい はじ}試合が始まる。

キミのチームは、キックされたボールをキャッチし、^{てきじん む}敵陣に向かってランニングでボールを^{すす}進めよう。

〈^{ふたり あそ}2人で遊ぶとき〉

プレイヤー2のキック・オフで^{し あい はじ}試合が始まる。

プレイヤー1は、ボールをキャッチして^{すす}進め！

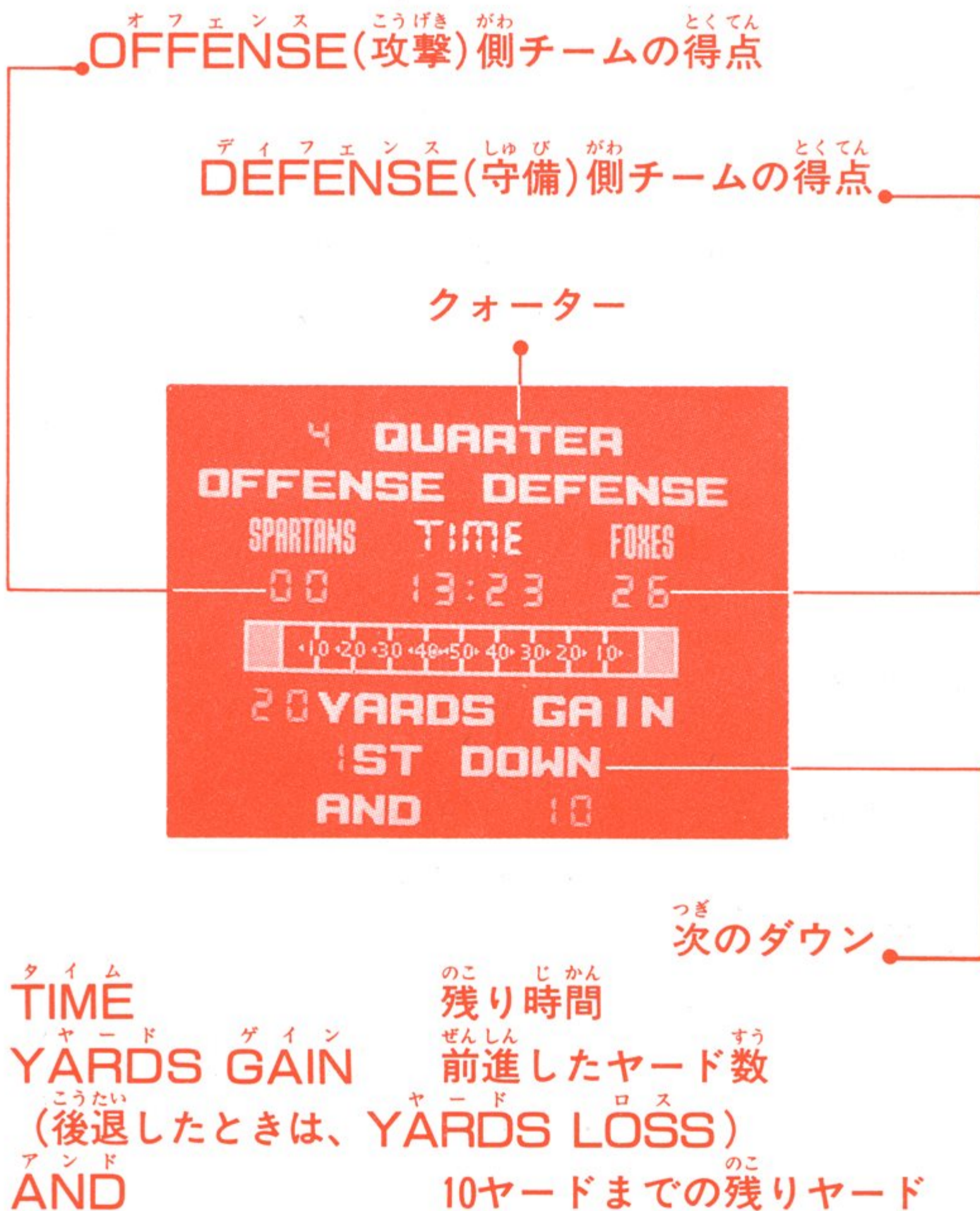
★^{こうげき ほうほう}攻撃の方法★

- キックされたボールをキャッチした^{せんしゅ}選手(リターナー)がタックルされた^{じてん}時点から、^{こうげき はじ}攻撃が始まる。
- ^{こうげきがわ}攻撃側のチームは、ファースト・ダウンからフォース・ダウンまでの^{かい こうげき}4回の攻撃で、10ヤード^{ぜんしん}前進しなければならない。
- もし、10ヤード^{ぜんしん}前進できなければ、^{こうげきけん うしな}攻撃権を失い、^{あい}相手チームに^{て こうげきけん うつ}攻撃権が移る。

(ただし、^{ひとり あそ}1人で遊ぶときは、^{つね こうげきがわ}常に攻撃側のため)
(^{あら}新たにファースト・ダウンの^{こうげき はじ}攻撃から始まる。)

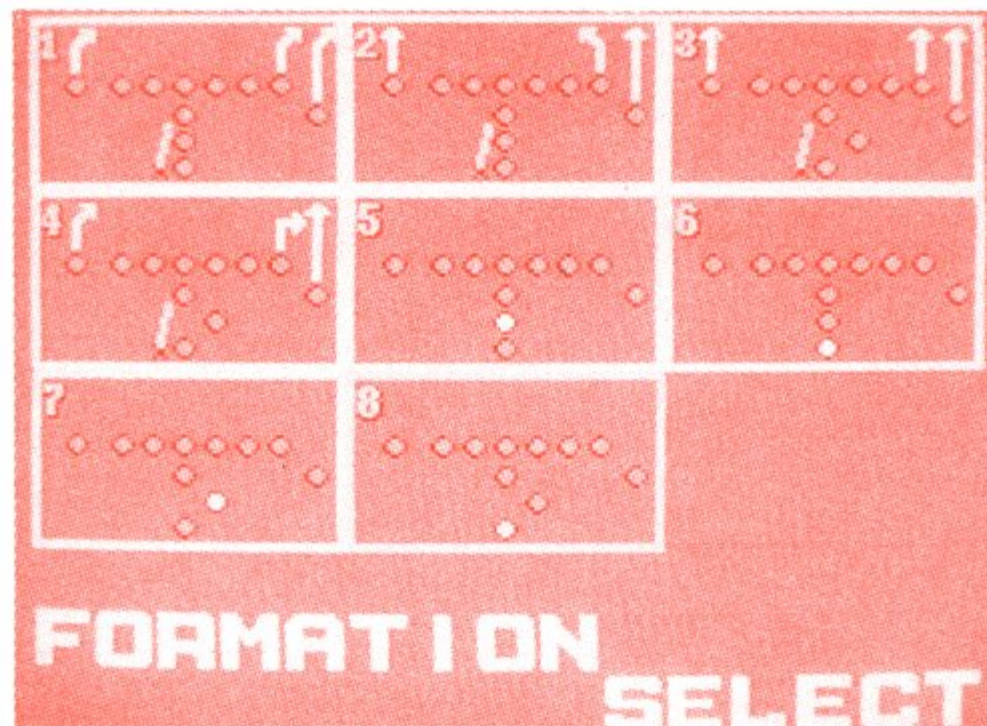
★^{こうげき}攻撃の^{ちゅうだん}中断★

タックルされたり、パスのボールを取れなかったとき、
レフリーのジャッジがあったときは次のダウンに移る。



★フォーメーションの選び方★

各ダウンの前に、フォーメーションを決めよう。
相手に攻撃パターンを読まれないように、作戦を立てて、フォーメーションを選ぶことだ。



- 矢印のある○（選手）が、パス・レシーバーだ。
- 9番目はパント・キックとフィールド・ゴールのフォーメーション。ただし、1人で遊ぶときは、フィールド・ゴールのみとなり、敵陣内45ヤード・ラインを超えるまで、9番のフォーメーションは現れない。

1. フォーメーション・パターンの周囲が、順々に赤く点滅する。
2. 選びたいフォーメーションが点滅しているときに、
③ボタン（右）を押そう。

- どのフォーメーションを選んだか、相手にわからないようにするため、点滅は止まらないようになっている。

★フットボール用語を覚えよう!★

●パス

パスをするときは、ジョイスティックを味方の選手のいる方向に入れて、②ボタン（左）を押す。

●フィールド・ゴール

スナップバックでボールを受けたあと、③ボタン（右）を押すと、キックでゴールを狙える。

●パント・キック

一気に敵陣内までボールをもどしたいとき、③ボタン（右）でパント・キックする。攻撃権は、相手に移る。

●タックル

守備側の矢印のついた選手を、ボールを持っている選手に近づけて②か③のボタンを押すと、タックルできる。ほかの選手も、一定距離まで近づくと、自動的にタックルするぞ。

●パス・インターセプト

守備側の選手を、攻撃側が投げたボールのライン上に移動させ、②か③のボタンを押す。選手の位置とタイミングによりボールを奪える。

●タッチダウン

ボールを持った攻撃側の選手が、相手のエンド・ゾーンに走り込めば、タッチダウンとなる。

エンド・ゾーン内でパスを受けても、タッチダウンだ。

●ポイント・アフター・タッチダウン

タッチダウンしたあとに、もう1回攻撃のチャンスがある(トライ・フォー・ポイント)。フォーメーション画面が現れるので、攻撃方法を選ぶ。

●セイフティ

攻撃側のミスで、自陣のエンド・ゾーン内でデッドになった場合、守備側に与えられるポイントのこと。

このとき、守備側の選手がボールを取ると、タッチダウンとなる。

★得点★

タッチダウン.....	6	点
フィールド・ゴール.....	3	点
ポイント・アフター・タッチダウン		
パスまたはランニング.....	1	点
フィールド・ゴール.....	1	点
セイフティ.....	2	点

★^{し あいしゅうりょう}試合終了★

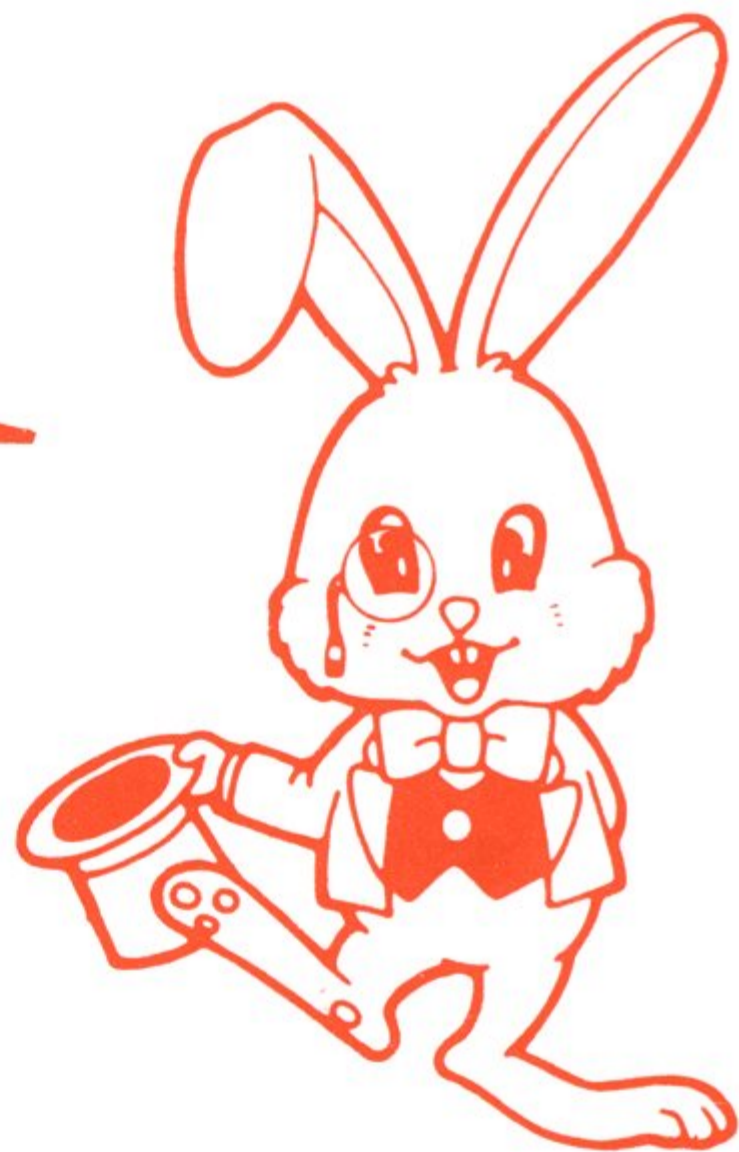
^{し あい しゅうりょう}試合が終了すると、^か勝ったチームの^{せいせき ひょうじ}成績が表示される。



☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

○パス、タックル、パス・インターセ
プトのタイミングを^{はや}早く^{おぼ}覚えよう！

○このゲームでは、^{せんしゆ}選手の^{うご}動きがコン
ピュータに^{かんり}管理されているため、^{はん}反
^{そく}則は^お起きない。だから、^{おも}思いきって
プレイしよう。



☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム **SEGA MARK III** 専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
10分～20分の休憩をしましょう。

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお！

さっぽろ

札幌

011-832-2733

とうきょう

東京

03-236-2999

おおさか

大阪

06-333-8181

ふくおか

福岡

092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式
会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)