

DISC

取扱説明書

SEGA SATURN™

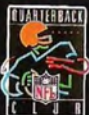
推奨年齢

全年齢

FEATURING
THE NFL™'S TOP
QUARTERBACKS!

NFL™
QUARTERBACK™
CLUB™
96

NFLクォーターバッククラブ'96



PLAYERS™

Acclaim™

このたびはセガサターン専用ソフト『NFL™クォーターバッククラブ'96』をお
 買い上げいただき、誠にありがとうございました。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できます。

CONTENTS

NFL™クォーターバッククラブ'96	1
スナップの前に…	1
ゲーム・モード	2
プレーのコール	2
オフェンスとディフェンスコントロール	3
NFLプレー	6
プレシーズン	6
ニューシーズン	7
シーズンの再開	8
プレーオフへの進出	8
プレーオフの再開	8
プロボウル	8
ゲーム開始	10
ポーズ・オプション	11
シミュレーション	14
プレーブック	15
ペナルティ	23
NFL™クォーターバッククラブ	24

NFL™クォーターバッククラブ'96

ニューシーズンの最新データを搭載した「NFL™クォーターバッククラブ'96」は、フットボール・ゲームの未来へ大きな一歩を踏み出す。'96シーズンから参加のNEWチームや、「カスタム・シミュレーション」モードなども新たに加わった！オリジナルの強力チームを作り上げ、ライバルを粉砕するんだ！名門の名を欲しいままにし、NFL™の全プレイヤー、全チーム、プレー数800以上という特徴に加えて、さらに奥の深いスタッツ！テーピングが終わって、パッドもつけた。シューズのひもも締めた。さあフィールドで暴れようじゃないか！

スナップの前に…

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。一般のCDプレイヤーでは使用しないでください。

- 1.セガサターン本体のオープンボタンを押して、CDドアをあけます。
- 2.「NFL™クォーターバッククラブ'96」のゲームCDをセットして、CDドアをしめ、他のプレイヤー（12人までプレー可能）もゲームに参加する場合は、ここでマルチターミナル6（別売り）を説明書に従って差し込みます。セガサターン本体の電源を入れます。「NFL™クォーターバッククラブ'96」のタイトル画面が表示されたら、ゲーム・モードの選択とプレゲーム・オプションのセットをおこないます。スタートボタンを押して、ゲーム・モード画面を表示させます。

「NFL™クォーターバッククラブ'96」の画面について：

「NFL™クォーターバッククラブ'96」にはオン・スクリーン・ヘルプ機能があり、ゲーム中にさまざまなガイドをしてくれます。一般的に、方向ボタンの上下でオプションの選択をおこない、左右で希望のオプションを設定します。1つのオプションを設定したら、次のオプションに移り、すべての設定が終了するまでこれを続けます。Cボタンを押すと、前の画面に戻ります。スタートボタンを押すと、次の適当な画面に移動するか、そのままプレーに入ります（環境によって異なります）。Bボタンを押すとオプションが選択されます。

ゲーム・モード

「NFL™クォーターバッククラブ'96」には、「NFLプレー」、「シミュレーション」の2種類のゲーム・モードがあります。各モードの詳細については、それぞれのページを参照してください。方向ボタンの上下を押してゲーム・モードを選択し、スタートボタンまたはBボタンを押すことによってモード・オプションを設定します。

プレーのコール

「NFL™クォーターバッククラブ'96」では、800以上のプレーが用意されており、その中には、各チーム固有のランニングプレーやパスプレーもあります！プレーをコールするときは、最初に方向ボタンの左右を押してチームのフォーメーションを選択してから、A、B、Cボタンのいずれかを押します。次に同じ方法でヤードージ・シチュエーション（「ショート」、「ミディアム」、「ロング」、「ボム」）を選択します。方向ボタンの左右を押して、ここで設定したフォーメーションとヤードージで利用できるプレーをスクロールし、希望するプレーに対応するA、B、Cボタンを押します。1プレイヤーの場合、相手チームのプレーコールはコンピュータがおこないます。キックオフの場合は、ヤードージ設定がありません。プレーを選択したら、「プレーの反転」(Flip the Play)、「プレー開始」(Start Play)、「ノー・ハドル」(No Huddle)、「プレーの反転／ノー・ハドル」(Flip Play/No Huddle)のいずれかを選択します。ノー・ハドルを選択すると、プレーのあとすぐにスクリメージ・ラインに戻るようになります。

ボールがスナップされるとプレーが始まります。

オフェンスとディフェンスのコントロール

基本的なオフェンス

オフェンス全般

コントロール

コントロールしている選手をフィールド上で動かす	方向ボタン
別の選手をコントロールする	L/Rボタン

スナップ前のクォーターバック

オーディブルを出す	Aボタン
-----------	------

標準的なオーディブルを選択する

注意：方向ボタンの下を押すと、オーディブルがキャンセルされます。 また2秒間ボタンが押されない場合もキャンセルされます。	A、BまたはCボタン
---	------------

タイトエンドをインモーションさせる (ランニング・プレー、パス・プレーの場合)	方向ボタンの左右
--	----------

ボール・スナップのフェイクをおこなう	Cボタン
--------------------	------

ボールをスナップさせる	Bボタン
-------------	------

スナップ前、クォーターバック以外の選手

選手の選択	Aボタン
-------	------

スナップ後のクォーターバック

パス・タグを表示する	Bボタン
------------	------

レシーバーにパスを投げる	A、BまたはCボタン
--------------	------------

ポンプアップ・フェイク	素早くA、B、Cボタンのいずれかを押す
-------------	---------------------

ボールを投げ捨てる	素早くA、B、Cボタンのいずれかを2回押す（2回目は押したまま）
-----------	----------------------------------

基本的なオフェンス

オフェンス全般

コントロール

ボール・キャリア

全速力で突っ走る

Cボタン

1回スピンする

Yボタン押したまま

フェイントをかける

Yボタンを連打

ダイブ

Aボタン

腕を固定する

Zボタン

ハドル

Xボタン

タックルをかわす

素早くBボタン

ボールをキャッチするレシーバー

ボールを取りに行く

Aボタン

ボールにダイブする

ボール方向のキーボタン+Aボタン

ジャンピング・キャッチ

ボール方向のキーボタン+LまたはRボタン

キックオフ、フィールド・ゴール、パント

ボールをスナップさせて、キック・メーターを起動する

Bボタン

ボールをキックする

Bボタン

キック・メーターが固定されるまでの間にキックの
角度をコントロールする

方向ボタンの左右

基本的なディフェンス

スナップ前

コントロール

他のコントロールしたい選手を選択する

L/Rボタン

ディフェンスのオーディブルをコールする

Aボタン

標準的なディフェンス・オーディブルを選択する

注意：方向ボタンの下を押すと、オーディブルがキャンセルされます。
また2秒間ボタンが押されない場合もキャンセルされます。

A、BまたはCボタン

スナップ後

ボールに一番近い選手をコントロールする

Bボタン

全速力で突っ走る

Cボタン

ダイブ

ダイブする方向のキーボタン+Aボタン

スピン

Yボタンを押したまま

腕を固定する

Zボタン

ハドル

Xボタン

タックル

素早くBボタン

ダイビング・キャッチ

ボール方向のキーボタン+Aボタン

ジャンピング・キャッチまたは

キック/パスのブロック

ボール方向のキーボタン+LまたはRボタン

選手の割り当て

「NFL™クォーターバッククラブ'96」では、最高で12人のプレイヤーがプレーできます。各プレイヤーのコントロールパッドには、どのプレイヤーがどのチーム、どの選手を操作しているの分かりやすくするため、カラーコードが割り当てられています。マルチプレイヤーゲームでは、各チームで一番小さな番号を持つコントロールパッドが、クォーターバックになり、その他のプレイヤーには、コンピュータによりポジションが割り当てられます。どのモードの場合でも、プレイヤーは操作する選手を切り替えられます。

選手割り当ての切り替え

プレイヤーが操作する選手は、コントロールパッド番号で、自動的に割り当てられます。もっとも小さな番号のコントロールパッドにクォーターバックが割り当てられます。オフェンス側は、どのモードの場合でもスナップ前であれば、L/Rボタンを押してチームのフォーメーションをスクロールすることにより、どのポジションの選手を操作するかを選択できるようになっています。コントロールパッドの色のついた矢印が各選手の上に表示されます。プレイヤーがクォーターバックをコントロールしている場合に操作対象を別のポジションに切り替えると、クォーターバックの操作はコンピュータがおこなうようになりますが、スナップについてはそのプレイヤーがおこなわなければなりません。プレイヤーがレシーバーの場合、ボールを取りに行くときはAボタンを押します。

NFLプレー

「NFLプレー」(NFL PLAY)では、6種類のエキサイティングなゲーム・モードが選択できます。心ゆくまで試してみてください！

プレシーズン(PRESEASON)

このモードでは、プレシーズン(公式戦前のオープン戦)をおこないます。このモードでは、チーム選択する必要があります。詳細については、「チームの選択」を参照してください。カスタム・クォーターバックを使用したい場合は、Bボタンを押すと、「クォーターバック選択」画面が表示されます。詳細については、「クォーターバックの変更」を参照し、「ゲーム開始」を参考にしてください。

ニューシーズン (NEW SEASON)

シーズンを初めて開始するとき 사용합니다。チームをスーパーボウルの栄光へと導きましょう！

シーズン・モードでは、自分のチーム (左側) だけが選択でき、シーズンを通してコンピュータが相手チームになります。この年のスケジュールが気に入らない場合は、方向ボタンの左右を押して、スケジュールを変更します。9999年までスケジュールが用意されています！

シーズン・スケジュールの保存

スケジュール確認をしたら、Bボタンを押します。次に「保存」画面が表示されます。セガ・パワーメモリー (別売) を使用している場合は、パワーメモリーまたは本体ROMに保存するかのオプションを表示します。パワーメモリーを使用していない場合は、シーズンスケジュールは本体ROMに保存されます。あいているシーズンスケジュールのスロットのどこにでも保存できます。

スロットがいっぱい、さらに保存をしたい場合は、既存のシーズンを1つ消去しなければなりません。保存したいスロットを選択すると、そのシーズンを上書きして良いか尋ねられます。上書きするときはBボタンを押します。シーズン・ゲームが終わったら、同じ方法で保存します。前回保存した時点まで戻りたいときは、「シーズンの再開」(Resume Season) を使用します。

シーズン順位

シーズン・ゲームが終了時に、リーグごとの順位表が表示されます。方向ボタンの左右で、AFC順位とNFC順位を切り替えます。確認をしたらBボタンを押します。シーズン・スケジュールが表示されて、次の相手が示されます。

シーズン・スケジュールの設定が終わったら、スタートボタンを押します。選手のコントロールパッド選択、ゲーム・プレー選択をセットし、再びスケジュールになります！ではスーパーボウルでまたお会いしましょう！

シーズンの再開 (RESUME SEASON)

前回終了した時点からシーズン・プレーを再開するときに使用します。まず「リストア」(Restore)画面が表示されます。すでに保存したシーズン(最高で5つ)のうちからいずれかを選択できるようになっています。再開したいシーズンを選択したら、「シーズン順位」と、すでに保存している「シーズン・スケジュール」の両方が表示されます。

プレーオフへの進出

スーパーボウルに進むためのプレーオフ・トーナメントをおこなうときに使用します。いきなりプレーオフに進んで、あこがれのチャンピオンシップを狙います！自分のチームを選択したら、Bボタンを押します。画面にプレーオフの組み合わせが表示され、これが気に入らない場合は、別の年度を選択します。組み合わせが気に入れば、そのプレーオフの組み合わせを保存します。プレイヤー・コントロール選択をおこない、その他の決定事項を設定したら、いよいよプレーオフが始まります。栄光の座を目指して、トーナメントを勝ち進みましょう！

プレーオフの再開

前回終了した時点からプレーオフを再開するときは、このモードを使用します。選択すると、リストア画面が表示されます。ここで、すでに保存しているプレーオフの組み合わせが表示され、これを確認したら、通常のプレイヤー選択とゲーム選択をおこないます！

プロボウル (PRO BOWL)

AFCの選手たちとNFCの選手たちを対戦させたいときは、このモードを使用します！まず、AFCとNFCの選手リストが表示され、プレイヤー選択画面で方向ボタンで好きな方のチームを選択します。

プレー・オプション

1クォーターの長さ、天候、難易度などのプレー・モード・オプションを設定するとき、このモードを使用します！

チームの選択

NFL™の30チームすべてを搭載してます。新しいチーム、カロライナ・パンサーズとジャクソンビル・ジャガーズも含まれてます。ゲーム・モードを選択したら、その次に方向ボタンの左右で好きなチームのヘルメットで、使用するチームを選択します。チームごとにパス、ラン、ブロック、タックル、ブリッツ、カバー、スペシャル・チームの情報が一緒に表示されます。チームを選択するときには、いくつかのオプションがあります。方向ボタンの上下を押して、自分のチームがホームか、アウェイになるか選択します。ここで、スタートボタンを押すと直接プレイヤー・コントロール選択に移ることもできますが、「プレシーズン」の場合は、Bボタンを押すと、自分のチームに好きなクォーターバックを加入させることもできます。



クォーターバック変更画面

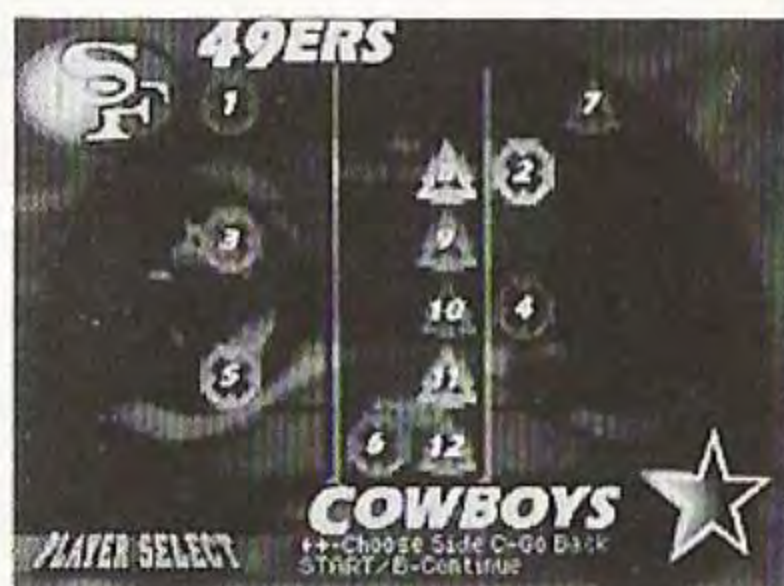
「プレシーズン」モードの場合、好きなクォーターバックを他のチームに入れることができます。また自分のカラム・クォーターバックとチームメートを入れることもできます。このモードが選択されているら、各チームヘルメットと一緒に、レギュラー・クォーターバックの名前と能力も表示されます。方向ボタンの左右を押すと、使用可能なクォーターバックを選択することができます。方向ボタンの上下を押すと、「クォーターバック選択」がホームとアウェイチームの間で変わります。選択が終わったら、スタートボタンを押してプレイヤー・コントロール選択に移ります。



ゲーム開始 プレイヤー選択

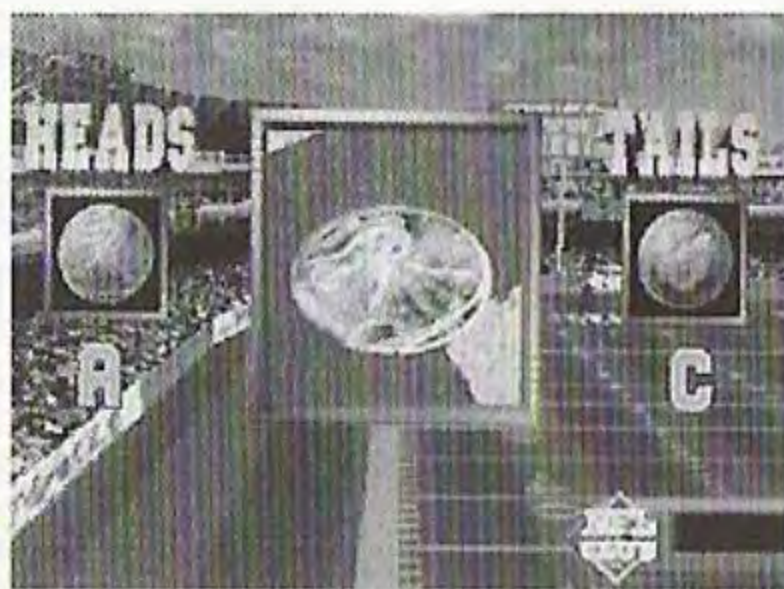
ここでプレーしたいチームを選択します。選択チームと、各プレイヤーのカラーコード付きのコントロールパッドが画面に表示されます。方向ボタンの左右を押して、プレーしたいチームにコントロールパッドを合わせます。

最高で12人のプレイヤーが、チームメートまたは相手チームとして参加できます。選択をおこなわないプレイヤーがいる場合は、コンピュータがそのプレイヤーを操作します。プレー・コールは、各チームでもっとも小さな番号のコントロールパッドを持つプレイヤーと、その次に小さな番号のプレイヤーがおこないます。もっとも小さな番号のプレイヤーがオフェンスのキャプテンになり、その次に小さな番号のプレイヤーがディフェンスのキャプテンになります。



コイン・トス

コイン・トスによって、どちらのチームがキックオフ、レシーブをするか決定します。コインがトスされている間に、ビジター・チームがコールをおこないます。「表」(HEADS) Aボタンと「裏」(TAILS) Cボタンのどちらかを選び、コイン・トスに勝った場合は、キックオフとレシーブのどちらかをA、Cボタンで選択します。ト



スに負けた場合は、A、Cボタンでどちらを自陣にするかを決めます。選択が終わったら、各チームごとにそれぞれ、希望するキック・プレーまたはリターン・プレーを選択します。コイン・トスを省略したい場合は、スタートボタンを押すと、そのままゲームが始まります！

ポーズ・オプション

ゲーム・プレーのとき、スタートボタンを押すことによって、プレーを停止することができます。このとき「ポーズ・オプション画面」が表示されますが、この画面では、さまざまなゲーム・プレー・オプションと統計オプションを選択できます。

「ゲームの再開」(RESUME GAME)：停止した地点からゲームを再開するときに選択します。

「タイムアウト」(TIME OUT)：タイムアウトをとってゲーム時計を停止できます。タイムアウトは、ポーズ・オプション画面を呼び出したチーム側に与えられます。

「スムーズ・カメラ・リプレー」(SMOOTH CAM REPLAY)：前のプレーをリプレーして、分析することができます。方向ボタンを使用して、ボール、特定の選手、フィールド上の特定の場所に、カメラの視点を移動することができます。プレーを通常と同じ速さで再生したいときは、Cボタンを押します。プレーをフレーム単位のスローモーションで見たいときは、Bボタン。アクションを巻き戻して、プレーをもう一度見たいときは、Aボタン。ZまたはXボタンを押し続けると、早送りや巻き戻しをします。L/Rボタンを押すとズームイン、ズームアウトします。Yボタンと方向ボタンの左を同時に押すと、カメラが反時計まわりをし、Yボタンと方向ボタンの右を同時に押すと、カメラが時計まわりをします。上下移動は、Yボタンと方向ボタンの上下を押します。「ポーズ・オプション画面」に戻るときは、スタートボタンを押します。

「ドライブの要約」(DRIVE SUMMARY)：現在のドライブの詳細が表示されます。これには、ボールを持っているチームが陣地をゲインした方法も併記されます。フィールドを確認するときは、方向ボタンを使用します。この画面には、そのドライブの統計的な分析も表示されます。「ポーズ・オプション画面」に戻るときは、Bボタンを押します。



「ゲーム・スタッツ」(GAME STATS)：その時点までのゲームの統計をまとめたものが表示されます。統計の項目をスクロールするときは、方向ボタンの上下、オフENS、ディフェンス、スペシャル・チームなどの各カテゴリーのデータを表示するときは、方向ボタンの左右を使用します。

「チーム選手の統計」(TEAM PLAYER STATISTICS)：チームの選手単位でゲーム・スタッツを表示することができます。

選手とスタッツをスクロールするときは、方向ボタンを使用します。相手チームの選手のスタッツを表示するときは、Yボタンを押します。クォーターバック、キッカーなど、ポジション別のスタッツを表示するときは、Aボタンを押します。

「チームのシーズン統計」(TEAM SEASON STATISTICS)：シーズン・モードでは、このオプションを選択することによって、勝敗、得点など、自分のチームの現在の成績について、リストで表示されます！

「選手の交代」(SUBSTITUTE PLAYER)：体力が衰えて能力レベルが低下した選手を、他の選手と交代させるか決定するときに、このオプションを選択します。選手がどの程度そのゲームで働いたかによって、エネルギー・レベルの低下の度合いが違ってきます。選手の交代は、現在画面に表示されているフォーメーションのみおこなわれます。方向ボタンの上下で使用可能なフォーメーションをスクロールし、方向ボタンの左右で交代させる選

手のポジションを選択します。そのポジション／フォーメーションに別の選手を選択するときは、Bボタンを押します。すべてのフォーメーションをデフォルト選手にリセットするときは、Cボタン、その選手をすべて交代させたいときは、Aボタンを押します。

「オーディブルの設定」(SET AUDIBLE)：プレーブックを参照し、各プレーをA、B、Cボタンに割り当ててオーディブルで使用できるようにします。プレーをスクロールするときは、方向ボタンの左右を使用し、ボタンに割り当てたい各プレーがそのボタ

==== PASSING ====		
4	Total Attempts	4
1	Total Completions	1
25	% Completed	25
52	Total Actual Yards	44
52	Total Net Yards	44
13	Avg Yds/Attempt	11
52	Avg Yds/Completion	44
52	Longest Play	44
1	Touchdowns	0

PLAYER SUBSTITUTION	
NICKEL	CATCHING <input type="text"/>
	SPEED <input type="text"/>
NICKLE BACK	STRENGTH <input type="text"/>
MERTON HANKS	ENERGY <input type="text"/>
836	

ンの文字のついているボックスに表示されているときに、それぞれのボタンを押します。「オフェンス・プレー」と「ディフェンス・プレー」の選択を変えるには、Yボタンを押します。

「選手の選択」(PLEYER SELECT)：新しい選手をチームに参加させたり、現在の選手をはずしたりします。またチームを変更することもできます。

「交代タイプ」(SUBSTITUTION TYPE)：選手の交代方法として、「手動」(Manual)、「自動」(Auto)のどちらかを選択します。自動交代の場合は、選手のエネルギーが80%になった時点で、同じポジションの次の選手と交代させます。手動交代の場合は、プレイヤーがエネルギーの量を判断して交代させます。

「オーディブル・タイプ」(AUDIBLE TYPE)：「ノーマル」と「ハイパー・オーディブル」のどちらかを選択します。ノーマルの場合は、通常の方法でオーディブルをコールします。このゲームの特殊なオーディブルを使用したいときは、ハイパー・オーディブルを選択します。これを使用すれば広範囲のプレーを、あらかじめ選択することなしに、そのままオーディブルとしてコールできるようになります！

「タックル・モード」(TACKLE MODE)：「ノーマル」と「パワー・シャック」から選択します。パワー・シャックは、Bボタンを連打することによって、オフェンスの選手がタックルをはずすことができます。またディフェンスの選手の場合は、タックルが決まりやすくなります。

「クロック・スピード」(CLOCK SPEED)：試合時間の経過を、「ノーマル」、「早い」、「ターボ」の中から選択します。

「選手のエネルギー」(PLAYER ENERGY)：「リアル」(Realistic)を選択すると、本物の選手の体力消耗と同じようにエネルギーが減ります。「最大」(Maximum)を選択すると、常に100%のエネルギーを保ち続けます。

「レフリー・アニメーション」(REFREE ANIMATION)：アニメーションのレフリーを参加させることができます。

「ペナルティー」(PENALTIES)：数種類のペナルティーをゲーム中カウントせずに試合を進めるように設定することができます。

「難易度」(DIFFICULTY)：「ルーキー」、「プロ」、「オールプロ」の中から難易度を選択します。

「ノー・ハドル」(NO HUDDLE)：試合をスピーディに運んだり、オフェンスに対して「ノー・ハドル」シチュエーション、ハリアップ・ドリル・シチュエーション、トゥー・ミニッツ・ドリル・シチュエーションをセットできます。ノー・ハドルオプションがセットされたら、プレーブック・オプションは現れず、あらかじめ選択しているデフォルト・プレーまたはハイパー・プレーの中からプレーをコールします。このオプションを選択するとき、本当にノー・ハドルにするか確認するためのメッセージが表示されます。方向ボタンの上下で、「YES」か「NO」を選択してから、Bボタンを押します。ノー・ハドルオフェンスを一度セットすると、「ハドル」設定を選択しない限り、変わりません。

「ゲームのリスタート」(RESTART GAME)：ここまでのゲームをすべてキャンセルし、プレイヤー選択画面に戻ります。チームとオプションは、前回設定したときのままです。(その時点までのすべての統計は削除されます。) 本当にリスタートするか確認するためのメッセージが表示されます。方向ボタンの上下で、「YES」か「NO」を選択してから、Bボタンを押します。

「カメラ・ビュー」(CAMERA VIEW)：ゲーム画面の視点を好きなアングルに変更できます。カメラ視点は方向ボタンの上下で選び、左右で8種類のアングルの中から一つを選びます。

「ゲーム終了」(QUIT GAME)：「メイン・メニュー」に戻ります。

シミュレーション

「シミュレーション」モードは、フットボール史に残る名勝負を再現したり、緊張感の高まる状況にプレイヤーが直面した場合を作り出したりします。これには、プレーオフ・ゲームやレギュラー・シーズン・ゲームも含まれます。シミュレーションモードでは、高度な技術が必要になり、同時にプレッシャーにもゆるがない強靭さが要求されます。不可能に近い勝利をもぎ取りましょう！

方向ボタンを使って、「史上シミュレーション」(HISTORIC)と「カスタム・シミュレーション」(CUSTOM)のうちどちらかのオプションを選択します。

「史上シミュレーション」では、フットボール史上の輝かしい瞬間が再現されます。50種類のシチュエーションから選択できます！Bボタンを押すとゲームが開始します！

「カスタム・シミュレーション」を選択すると、カスタム・シミュレーション画面が表示されます。さまざまなオプションを設定することにより、独自のスリリングなシミュレーションを作り上げることができます。最大で5種類のシミュレーションを保存することができます！

カスタム・シミュレーションを作成するときは、最初に自分のチームが「ホーム」チームになるか、「アウェイ」チームになるか選択します。次に各チームのタイム・アウトの数、得点、フィールド・ポジションをセットします。またダウン、残りヤード数、クォーター、クォーターの残り時間、ボールを持っているチーム、天候などもセットします。「保存」や「リストア」機能を使いたいときはAボタンを押し、方向ボタンの左右で選択します。選択された機能を実行するときは、Bボタンを押します。

プレーブック

プレー・プラク

「NFL™クォーターバッククラブ'96」のプレーは、すべてプレー・プラクで図式化されます。図式をわかりやすくするため、簡単に説明します。

オフェンス・プラク：



円は、プレーヤーを表します。プレーの開始時点でプレーヤーがどこにいるかを示しています。



黄色い線は、バスのルートを示します。



塗りつぶし円は、最終的にボールを持ってランする選手またはパスする選手を表します。



線は、選手が移動する方向／位置を示します。



点線は、ピッチまたはハンドオフを表します。



T字型の線は、ブロックの位置と方向を表します。



矢印付きの線は、選手が移動して進み続ける方向を示します。できる限り前に進みます。



ディフェンス・プラク：

三角形は、スクリメージ・ラインにセットするラインマンを表します。この選手は、スクリメージ・ライン付近に置かれます。



四角は、ラインバッカーを表します。ディフェンス・ラインを越えて攻めてくるとき、阻止することに対してもっとも大きな責任を持っています。



Mは、モンスターバックを示します。一般的にチームで一番多才な選手になります。ランをくい止め、パス・カバーも完璧にできる選手です。



Cは、コーナーバックを示します。一般的にディフェンスバックの中で一番スピードのある選手で、ワイド・レシーバーのカバーをおこないます。

S

Sは、セーフティを示します。一般的にバス・カバーをおこないます。通常ディフェンスの最終ラインを守る責任があります。

N

Nは、ニッケルバックを示します。パッシング・シチュエーションで、特別なバス・カバーやサブライズ・ブリッツに使用されます。

D

Dは、ダイムバックを示します。特別なディフェンスバックで、バス・カバーをさらに強化するために使用されます。

↑

矢印付きの線は、選手が移動して進み続ける方向を表します。

⋮

点線は、マンツーマン・カバーを示します。

⚡

ジグザグ線は、スナップ前のシフトを示します。

○

線の先に黄色い楕円がついているものは、ゾーン・カバーを表します。一般的にアンダーニース・ゾーンのディフェンダーは、そのゾーンを守り、オフenseの選手を追いかけたりしません。ディープ・ゾーンのボックスは、通常、最初にそのゾーンに入ってくるレシーバーをマークします。

ヤードージ・シチュエーション

オフェンスの場合もディフェンスの場合も、各プレーは、「ショート」、「ミディアム」、「ロング」、「ボム・ゾーン」の4つのヤードージ・シチュエーションに分けられます。それぞれのヤードージ・シチュエーションごとに、各フォーメーションからさまざまなプレーが繰り出されます。たとえばショート・ヤードージの場合、オフェンス側は、プロセット・フォーメーションから最低でも7種類の異なるプレーを選択できます。以下に、それぞれのヤードージ・シチュエーションの特徴を簡単に説明します。

「ショート」

ショート・ヤードージ・シチュエーションとは、0-15ヤードのプレーの場合をいいます。

オフェンス

パス---このパス・パターンでは、相手をかかわすこととタイミングが重視されます。

ラン---ショート・ヤードージ・シチュエーションでは、パワー・プレーが要求されるため、一般的に体の大きな選手、特にフルバックやハーフバックが使われます。

ディフェンス

パス---ショート・ヤードージ・シチュエーションのパス・ディフェンスの場合、ラインバッカーとディフェンスバックは、ラインに近い位置でカバーしなければならず、同時にバックフィールドもカバーする必要があります。厳しいアサインメントになります。

ラン---ショート・パス・シチュエーションと同様ですが、ラインのカバーに、より重点が置かれます。

「ミディアム」

ミディアム・ヤードージ・シチュエーションとは、15-35ヤードのプレーの場合をいいます。

オフENS

バス---ミディアム・シチュエーションのバス・パターンの場合、レシーバーは、ショート・ヤードージ・プレーの倍の距離の位置でボールを受け取ります。スピードが重要になります。

ラン---ミディアム・ヤードージ・ランニング・ゲームでは、ミスディレクション・プレーが重視され、トラップやブル・ブロックなどの使用頻度が高くなります。

ディフェンス

バス---ミディアム・ヤードージ・シチュエーションでは、多くの場合、ラインを激しく突破すると同時に、ディフェンスバックがディープ・カバーをおこなう必要もあります。またディフェンスバックは、ショート・プレーも警戒しなければなりません。

ラン---ミディアム・ヤードージ・シチュエーションでラン守備をおこなうときは、オフENS・ラインとセカンダリーに特に注意を払わなければなりません。オフENS側は、ディフェンスの読みをはずして、取り返しのつかない大失敗を引き起こそうとします。

「ロング」

ロング・ヤードージ・シチュエーションとは、35-50ヤードのプレーの場合をいいます。

オフENS

バス---ロング・ヤードージ・バス・プレーは、すてばちなプレーではなく、緻密に構成されたプレー・パターンであって、劇的なゲインにつながることも多くなります。

ラン---ロング・ランニング・ゲームでは、ドローやディレイが有効です。ロング・ゲインを稼ぐためには、相手ディフェンスにバスと思込ませることが重要です。

ディフェンス

バス---ロング・バスを食うのは、ディフェンスバックにとってまさに悪夢です。このプレーではセカンダリーの守備がゲームを支配します。バスが投げられる前にバス・ルートを正確に予測することが重要です。

ラン---オフENSは、バスと見せかけて、グラウンド・アタックでビッグ・ゲインしてきます。ディフェンダーは常にラインに注意を払わなければなりません。

「ボム・ゾーン」

ボム・ゾーン・シチュエーションとは、50ヤード超のプレーの場合をいいます。

オフェンス

パス---クォーターバックはいつでもこのパスを通したいと思うものですが、すべての要因が揃ってもめったに成功しません。

ラン---ロング・プレイの場合と同じように、ディフェンスが長いパスを予測しているとき、その裏をかくことによって、広いスペースをあけることができます。

ディフェンス

パス---これらのプレーにより、ディフェンスは、致命的なロング・パスの脅威を払拭できます！

ラン---ロング・プレイの場合と同じように、これらのプレーは、ドロウやディレイ・プレーの脅威を最小限にするためのものです。

オフェンスのプレーブック

「NFL™クォーターバッククラブ'96」のオフェンス・プレーブックは多彩です。プレーでは、6種類のオフェンス・フォーメーションが使用されていますが、それぞれ「ショート」、「ミディアム」、「ロング」、「ボム・ゾーン」の各ヤーデージ・シチュエーションに対して別々に適用されます。フォーメーションには、次のようなものがあります。

プロセット

プロセットは、おそらくNFLでもっとも広く用いられるオフェンス・フォーメーションでしょう。このフォーメーションでは、フルバックとハーフバックが、クォーターバックのうしろに並んでセットします。

ファー／ニア

このフォーメーションはプロセットの変形で、2つのアラインメントがあります。ファー・サイドの場合、ラインのウィーク・サイドにボックスを並べます。これは、ミスディレクション・ランには理想的なフォーメーションです。ニア・アラインメントの場合は、ボックスをラインのストロング・サイドに置きます。これは、パワー・ランにもってこいです。

1フォーメーション

1フォーメーションでは、2人のボックスが、クォーターバックのうしろに一列で並びます。このフォーメーションは、スウィープやダイブでよく使用されます。

ショットガン

ショットガンはバッシング・フォーメーションで、クォーターバックがセンターのうしろ約5ヤードの位置にセットします。スクランブルをおこなうスペースと、オープン・レシーバーを見つける時間を確保できるというメリットがあります。

シングル・バック

ボックスを1人にすることで、レシーバーが1人増えることになり、ディフェンスのカバー領域が広がることとなります。このフォーメーションは、ランとパスの両方で使用できます。

ダブル・タイトエンド

この強力ランニング・フォーメーションでは、パワーの中心をスクリメージ・ラインに置いています。さまざまなプレー・タイプで力を発揮します。

ディフェンスのプレーブック

「NFL™クォーターバッククラブ'96」のディフェンス・プレーブックには、6種類のディフェンス・フォーメーションが用意されています。それぞれのフォーメーションには、すべてのヤードージ・シチュエーションごとに複数のプレー・オプションが用意されています。

6-2

6-2ディフェンスは、6人のラインマンと2人のラインバッカーを使用します。ラン・プレーに有効なフォーメーションです。

3-4

このフォーメーションでは、3人のダウン・ラインマンと4人のラインバッカーを使用し、ラン・プレーの他、ショート・パスやミディアム・パスに対して非常に有効です。

4-3

4-3では、2人のタックルおよび2人のエンドをダウン・ラインマン（4人）として使用し、その他に3人のラインバッカーを使用する標準的なアラインメントです。ランとショート・パスの場合に使用するのが適切です。

4-6

4-6は、強力なラン・ディフェンス・フォーメーションで、しばしばモンスターバックが使用されます。またショート・ゾーンのパス・カバーにも有効です。

ニッケル

ニッケル・ディフェンスという名前は、ディフェンスバックが通常より1人多く、5人で構成されているところからつけられたものです。パスが使われそうなシチュエーションで、効果的にパス・カバーをおこなうためのフォーメーションです。パス・カバー・プレーと見せかけてブリッツをおこなうときにも使用できます。

ダイム

ダイムとは、ディフェンスバックをさらにもう1人追加するフォーメーションで、裏目に出る可能性を秘めているフォーメーションといえます。このフォーメーションは、ラン・オフenseに対して無防備なので、通常はパスの可能性がかなり高いときに使用されます。

ペナルティ オフサイド

5ヤードの罰退になります。ボールがスナップされる前は、オフenseの選手がスクリメージ・ラインを超えることはできません。またディフェンスの選手は、ボールがスナップされるときに自陣にいなければなりません。またスナップ前に相手選手に触れることもできません。

ディレイ・オブ・ゲーム

5ヤードの罰退とダウンのやり直しになります。オフenseは、時計が動き出してから40秒以内にボールをスナップしなければなりません。

パス・インターフェア

ディフェンスのパス・インターフェアの場合、インターフェアのあった場所でファースト・ダウンになります。オフenseのパス・インターフェアの場合、スクリメージ・



ダウンになります。オフenseのパス・インターフェアの場合、スクリメージ・ラインから10ヤードの罰退になります。レシーバーがボールをキャッチする前は、どの選手もそのレシーバーの妨害をすることはできません。このペナルティはオフにすることもできます。

キックオフ・アウト・オブ・バウンズ：イリーガル・プロシージャラー

キックオフが、どちらのチームの選手にも触らないでそのままアウト・オブ・バウンズに出たとき、レシービング・チームは、40ヤード・ラインと、キックしたボールがアウト・オブ・バウンズになった地点のうち、いずれか有利な方を選択して、そこから次の攻撃をおこなうことができます。このペナルティもオフにすることもできます。

NFL™クォーターバッククラブ

カウボーイズ



トロイ・エイクマン

現役クォーターバックの中では間違いなく3本の指に入る。カウボーイズを2度スーパーボウル・チャンピオンに導き、また4年連続でプロボウルに選出されている。

1994年に691回パスを投げて記録を作り、そのうち400回パスを通してしている。1ゲームあたりのパス数としては、NFL記録である。昨年はトータル・パス・ヤードが4,555ヤードにもものぼった。



ドリュー・ブレッドソー

ペイトリオッツ

ジエッツ



バビー・ブリストアー

1990年、スティーラーズで20個のタッチダウン・パスを投げた。1981年大リーグのデトロイト・タイガースから、4位でドラフト指名されている。

イーグルス



ランドール・カニンガム

昨年は苦戦したが、足が速く、相手ディフェンスを骨抜きにする。1990年には、プロフットボール記者選出のMVPに輝いた。1994年に、3,229ヤードのパスを投げている。

ジェッツ



ブーマー・アサイアソン

ベンガルスを1988年のスーパーボウルに導いて、プロフットボール記者・AP通信のNFL・MVPに選出された。1994年は新しいチームメートのバビー・プリスターが成長し、厳しいシーズンだった。

ニューオーリンズで3,855パッシング・ヤードのチーム記録を打ち立て、脚光を浴びる。3,000ヤード以上パスを投げたのが6シーズンを数え、NFLの歴史に残るクォーターバックになっている。



ティブ・ブラウン

ジャイアンツ



ジョン・エルウェイ

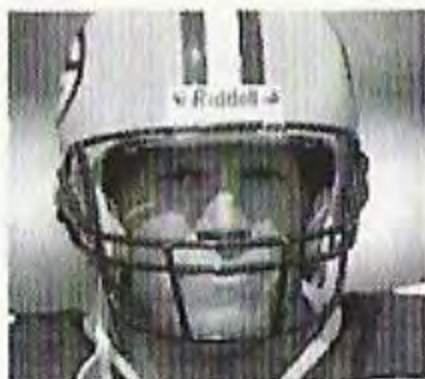
ブロンコス



ジム・エベレット

セインツ

パッカーズ



ブレット・ファーブ

今まで582回パスを投げて、わずかに14回しかインターセプトされていない。インターセプト率は2.4%。'94年には、パスを300ヤード以上投げた試合が4回あった。パス・レーティングは90.4で、これをしのぐのはわずかにスティーブ・ヤングだけだ。

昨年は、シーズンの半分しか出場していないが、パス成功率61.9%で、コルツのシーズン記録を塗り替えた。'87年にシカゴにより1位指名され、1993年まではシカゴでプレーしていた。'94年はインディアナポリスで、85.8のレーティングを達成している。



ビルズ

ジム・ハーボー



レイダース

ジェフ・ホステトラー

ずば抜けてタフなクォーターバックで、実際ディフェンダーからも一目置かれている。昨年はAFCで第6位のパス成功率をあげた。第25回スーパーボウルでジャイアンツを勝利に導いている。'94年は、3,334ヤード、パスを投げた。

このベテラン・クォーターバックは、ビルズを4度スーパーボウルに導いた。プロボウルの常連で、NFLのキャリアを通して29,000ヤードのパスを投げている。今はなきUSFLでプロ・デビューし、1984年にMVPに輝いている。



ビルズ

ジム・ケリー



ベンガルズ

デビッド・クリングラー

'92年ベンガルズに1位指名を受けた。ヒューストンの大学で異彩を放ち、1部リーグのパス記録、51個を樹立した。俊足のクォーターバックで、その足を利用してスクランブルに出る。昨年はケガのためサイドラインを暖め続けた。

300ヤード以上のパスをプロ生活で9度も成し遂げている。93年、ダラスで92.7というレーティングを達成した。1試合のパスング・ヤードが489ヤードという、ポスト・シーズン記録も持っている。インターセプトなしの連続パス回数の生涯記録を持っている(308、1990-1991)。



バーニー・コーザー

ドルフィンズ

ドルフィンズ



ダン・マリーノ

史上最高のQ.B.の1人であり、さまざまな記録保持者。シーズンあたりのパスング・ヤード(5,084)、最多タッチダウン・パス(48)など。何度もドルフィンズに逆転勝利をもたらしてきた。正確なパスと素早いリリースは彼のトレードマークになっている。'94年は途中ケガで退いたにもかかわらず、4,000パスング・ヤードを達成している。

昨年16回タッチダウン・パスを投げ、パス成功率54.6%を達成した。ケガと戦いながらも、彼は生涯で16,000ヤード以上のパスを投げている。'94年のパス成功率ランキングでは、NFCのベスト10に入った。



クリス・ミラー

ラムズ

シーホークス



リック・マイヤー

1994年の被インターセプト率のタイトルをモンタナと分け合った。'93年、パス成功率、パスング・ヤードでルーキー記録を更新し、同年のAFCルーキー・オブ・ザ・イヤーに選出された。ドリュー・ブレッドソーと並び、このゲームで最高の若手クォーターバックの一人だ。

最初、カナダ・フットボール界でその名を馳せた。エドモントン・エスキモーズをグレイ・カップに導くこと5回を数える。昨年は5,848ヤードのパスを投げ、バイキングスのパス記録を樹立した。ディフェンスの読みが特にうまく、NFLの生涯獲得ヤードのベストテンにもその名を連ねている。



ウォーレン・ムーン

バイキングス

スティーラーズ



ニール・オドネル

現在円熟期を迎えている。スティーラーズは、オドネルが先発した試合については31勝18敗という成績を残している。昨シーズンは、370回パスを投げて、212回成功している。

スーパーボウルの4度プレーの豊富な経験をパンサーズにもたらした。Q.B.レーティング100以上という快挙をプロフットボール・キャリアで4回経験している。もともとは、USFLのタンパベイ・バンディッツにドラフト指名されたが、1985年にバッファローと契約した。



フランク・ライク

パンサーズ

49ナース



スティーブ・ヤング

第29回スーパーボウルで6タッチダウン・パスという信じられない記録を打ち立てた。おそらく史上最高のランニング・クォーターバックであろう。4年連続でパス・タイトルを獲得しており、また同時に3シーズン連続で49ナースをNFCチャンピオンシップに導いている。

▲ 注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターン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ります。そのため、接続しないでください。

The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. ©1995
Players Inc. All Rights Reserved. Cover Photography ©Sam Stone/NFL photos, Louis
Deluca/NFL Photos. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division of
Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN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。

T-8105G

Acclaim 株式会社アクレイムジャパン
〒100東京都千代田区有楽町1-6-4千代田ビル9F