

ファミリーコンピュータ™

KIF
02

10ヤードファイト
取扱説明書



AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT™

© 1983 1985 IREM CORP.



ゲーム進行

にくたい かんじょう ずのう
肉体・感情・頭脳がぶつかりあうもつと
も洗練せんれんされたスポーツ、アメリカンフット
ボール。プレイ側もみている側も一
体になってエキサイトできるファイナ
ルスポーツショー、10ヤードファイト
の開幕だ！



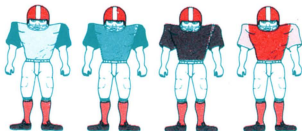
君はオフェンス(攻撃側)をひきいて、できるだけ前へ進め。だがディフェンス(守備側)のフォーメーション数なんと**183**種類。そして敵選手てきせんしゆの行動パターン**133,407**種類、彼らは自分のポジションと勝利の為、君の前進そを阻止ししてくる。クラスはハイスクール、カレッジ、プロ、スーパー級とだんだんレベルアップする。戦況せんきやうを冷静れいせいかつ敏速びんそくに判断しゴールへ突進とつしんしろ！**2**人対戦(VS)は1UPと2UPに分かれ攻守交替こうしゆこうたいの4クォーター制で試合が進められる。オフェンス、ディフェンスそれぞれの作戦と操作テクニックでレッツプレイ！



遊び方

オフENS

1PLAYERゲームと2PLAYERS
ゲームの攻撃側の場合



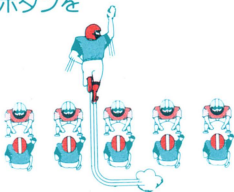
1UPプレイヤー 1UPチーム 2UPプレイヤー 2UPチーム

■ルール

① 敵のキックしたボールをキャッチし、できるだけ前へ進め!! (キックオフリターン)

② 前パスレシーバーボタンを
押し、攻撃開始!
(Aボタン)

● 前パスレシーバーボタン攻撃スタート時に好きな位置からパスレシーバーを前進させることができる。



③ タイム内にゴール
に入れ!



- ④ 4回の攻撃(1st, 2nd, 3rd, 4thダウン)で10ヤード以上進まないと、10ヤードもどるぞ!

2回目攻撃で
あと6ヤード

2nd O6

10ヤード
地点

ボール位置



(10ヤードゲイン・ファーストダウン)

⑤

タックルを
つぶせ!!

- +コントロールボタンの数回連続押し(プッシング)でタックルをふりきれ!
- タイミングが決め手!



- ⑥ マーカーはキック方向を示す!
(トライフオアポイント)



■パス

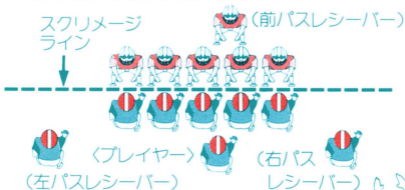
- ①パスレシーバーが手を上げてい
る時、パスができる。

(→横→前のダブルパスで)
ハイテクニク



- 横パスは左右投げたい方向を➕ボタンで押しな
がら、横パス(ⓐボタン)を押してください。

- ②プレイヤーがスクリメージラインより前に
出ると、もうパスはできないよ！



- ③パスボールをとられると
20ヤード逆もどり!!
(インターセプト)



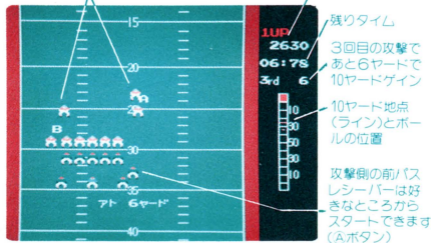
ディフェンス

2PLAYERSゲームの 守備側の場合

■ルール

- ①キックオフリターンでは攻撃側の前進をできるだけくいとめろ！
- ②攻撃スタート時、守備選手のA、Bどちらかを選び、君のコントロールプレイヤーを決めろ！
- ③パスボールをとるか敵コントロールプレイヤーをタックルでつぶせ！(A)(B)ボタンを押すとジャンプタックルもするぞ！

2PLAYERSの守備側は
A・Bどちらかのプレイヤー
を選択ボタンでしてください



(この画面は2PLAYERS用です)

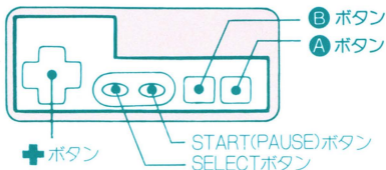
3

タイム

			1PLAYER ゲーム	2PLAYERS ゲーム
初期 持ち タイム	ハイスクール	1st/ハーフ	60秒	17オクター15秒 で 47オクター制
		2nd	50	
	カレッジ	1st	40	
		2nd	30	
	プロ	1st	25	
		2nd	20	
	スーパー	1st	15	
		2nd	10	
10 ヤード ゲイン <small>(フリースタイルを含む)</small>	1st		10秒加算	2秒加算
	2nd		6 //	
	3rd		4 //	
	4th		2 //	
タッチダウン			——	2秒加算
キックオフリターンタッチダウン キックオフから直接タッチダウン			——	2秒加算
攻撃側が自分のゴールに入りすぎた時			1秒になる (0秒以外)	0.2秒になる (0秒以外)
前/パスが成功した時			——	タイム減算 が止まる

スコア

		1PLAYER ゲーム	2PLAYERS ゲーム
タッチダウン		5,000点	5,000点
前パス		500	500
ボーナス ゲーム (ポイント アップ)	キック	1,500	1,500
	ラン	5,000	5,000
10ヤード ゲイン (ファーストダウンをした時)	1st	500	500
	2nd	250	250
	3rd	150	150
	4th	50	50
キックオフリターンタッチダウン (キックオフから直接タッチダウン)		10,000	10,000
ラン		タイム×20	タイム×20
タッチダウンの残りタイム		残タイム×50	——



● SELECTボタン

このボタンで1PLAYERか2PLAYERS
(2人対戦(VS))を選んでください。

● START(PAUSE)ボタン

このボタンを押すと、SELECTボタンで
セットしたゲームが始まります。ゲーム中
に押すとゲームがストップし、もう一度押
すと再スタートします。



1PLAYERゲーム

対コンピュータで
攻撃のみ

- +** ボタン：攻撃プレイヤーの移動・パス方向
コントロールとタックルつぶし
- A** ボタン：前パスレシーバースタートと
前パスとキック
- B** ボタン：横パス

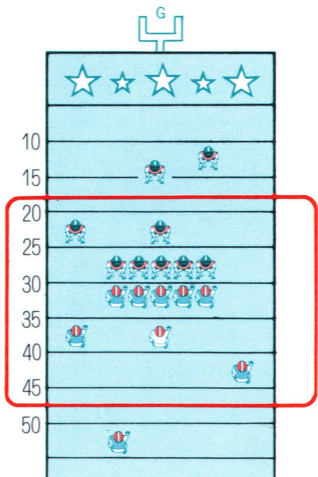
2PLAYERSゲーム

時間制で攻守交替

	攻撃側	守備側
+ ボタン	攻撃プレイヤーの 移動・パス方向コ ントロールとタッ クルつぶし	守備プレイヤーの 移動
A ボタン	前パスレシーバ ースタートと 前パスとキック	守備選手Aの選択 とジャンプタックル
B ボタン	横パス	守備選手Bの選択 とジャンプタックル

■フィールド

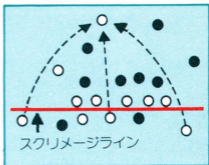
- この図のように画面に映らないけどフィールド内では絶えず試合が続けられているんだ！これを頭に入れてプレイしよう！



■とっておきの2大パスプレー

●時間をかせいでロングパス

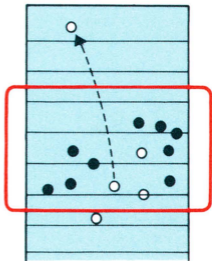
レシーバーをできるだけ前へ走らせる。それにはスクリメージライン（フォーメーションの線）手前で少しでも長く時間をかせぐこと。そしてロングフォワードパスでパスコンプリート！



●いちかばちかのギャンプルパス

画面内に見えなくなってもレシーバーは走っている。ダブルパスなんか使って敵を自分に引きつけいちかばちかのギャンプルパス。パスからランプレーで独走。

画面



このたびは、アイレムのファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジ「10ヤードファイト」をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読み頂きますとより楽しく遊ぶ事ができます。正しい方法でご愛用ください。

使用上の注意

- カートリッジを交換する時は必ず電源を切ってください。アイレムのカートリッジはLEDによりスイッチのON,OFFが光で確認できます。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないでください。

お問い合わせは

アイレム販売株式会社

〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
アイレムパーティ係 TEL.(06)311-8011

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

© 1983 1985 IREM CORP.