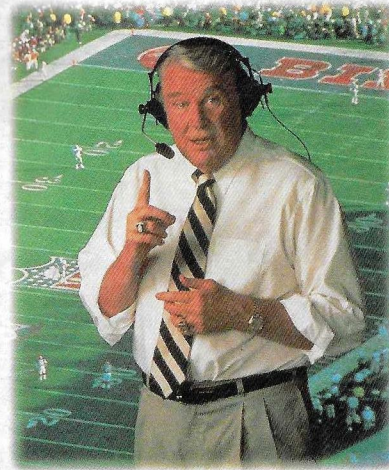


EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS



EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

MADDEN

'94

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



VERTRIEB VON
ELECTRONIC ARTS GERMANY GMBH
POSTFACH 2863
33258 GÜTERSLOH
DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN
BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO
HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE
BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**



LICENSED BY



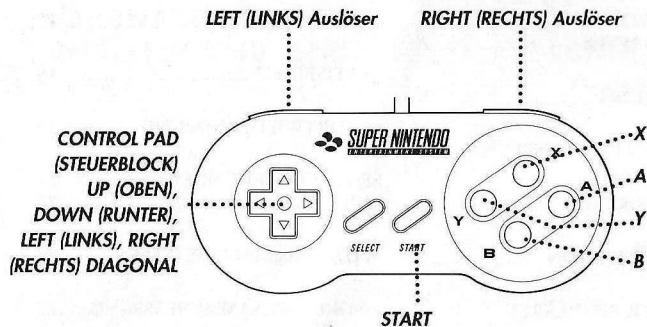
NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS
AND OTHER MARKS DESIGNATED
AS "TM" ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE
DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL,
WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN,
DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES
EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

INHALT

SUPER-MULTITAP 5-SPIELER-ADAPTER	2	PAUSE /AUSZEITEN	17
SPIELSTEUERUNG	3	STATISTIKEN	18
WILLKOMMEN IN DER NFL!	6	SOFORTWIEDERHOLUNG	19
STARTEN DES SPIELS	6	SPIELZUGVERKÜNDUNGS- MODUS	20
SPIELKONFIGURATION	7	MADDENISMEN EINSTELLEN	21
SPIELEN EINER REGULÄREN BEGEGNUNG	9	ANGRIFFSZUSAMMENFASSUNG	22
Informationsbericht	9	SPIELEN EINER VOLLEN SAISON	22
Münzenwurf/Wind	10	Nach einem Saisonspiel	23
Annehmen des Kicks	11	Spielansetzungen	23
Kicken	11	Anzeige paralleler Stände der Conference	24
On-side Kick	12	Speichern einer Spielsaison	24
KOORDINIERUNG DER OFFENSIVE	12	AUFNAHME DER PLAYOFFS	24
Audibles	12	Nach einem Playoff-Spiel	25
Audibles konfigurieren	13	Speichern der Playoffs	26
Laufspiel	14	WIEDERHERSTELLEN VON SAISON- ODER PLAYOFF-STÄNDEN	26
Paßspiel	14	FORMATIONEN	27
Übernahme der Steuerung des Quarterbacks	14	OFFENSIVE SPIELZÜGE	28
Offensive ohne Huddle	15	DEFENSIVE SPIELZÜGE	30
Auswechslungen	16	TEAMS	31
KOORDINATION DER DEFENSIVE	16	MITWIRKENDE	32
Zwei Spieler als Teamkameraden	16		

MADDEN NFL '94



SUPER-MULTITAP 5-SPIELER-ADAPTER

Der neue SUPER MULTITAP 5-Player Adapter, mit dem Sie Ihr Super NES™ aufrüsten können, ermöglicht ihnen mit bis zu fünf Spielern den Kampf gegeneinander aufzunehmen oder auch als Teamkameraden zusammenspielen.

Schließen Sie den Adapter an Port 2 Ihres Super NES an, und schon kann es losgehen.

Auf dem Spielerauswahlschirm wird für jeden angeschlossenen Controller ein farbiger Stern angezeigt.

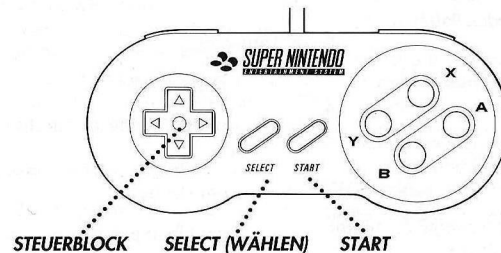
Spieler Nr. Farbe des Sterns

1	Gelb
2	Blau
3	Weiß
4	Grün
5	Grau

Mit Steuerblock LINKS/RECHTS können Sie Ihr Controller-Icon unter das Team Ihrer Wahl verschieben.

Mehr über die Spieloptionen erfahren Sie im Abschnitt *Spielkonfiguration*.

SPIELSTEUERUNG



Spielpause:

- Drücken Sie START

KICKEN

- Zum Kicken des Balls:

- 1) B, um den Kicker in Bewegung zu setzen
- 2) B, wenn der orangene Balken das Maximum des Power Meter (Schußstärkemessers) erreicht hat, um den Ball zu kicken

- Um den Schuß zu zielen: Mit Steuerblock LINKS/RECHTS während sich der vertikale Schußstärkemesser in Bewegung befindet.

- Um das kickende Team vor dem Kicken die Onside-Formation links einnehmen zu lassen:

- 1) A, um einen Audible zu verkünden
- 2) A, um das Team links zu positionieren

- Um das kickende Team wieder seine ursprüngliche Position einnehmen zu lassen:

- 1) A, um einen Audible zu verkünden
- 2) Y, um das Team zu positionieren

ANNEHMEN DES KICKS

Der Spieler, der den Kickoff annimmt, gibt den Ball automatisch ab, wenn Sie ihn nicht vor oder während des Kickoffs bewegen.

- Mit Steuerblock OBEN/UNTEN/ LINKS/RECHTS: Steuerung des Ballträgers übernehmen

VOR DEM SNAP

Offensive

- Um den Snap des Balls auszuführen: B
 - Um einen Täuschungs-Snap zu verkünden: X
 - Um ein Audible zu verkünden (einen anderen Spielzug an der Gedrängelinie):
- 1) A. Die Audible-Anzeige erscheint auf dem Bildschirm.
 - 2) A, B oder Y, um festgelegte Spielzüge auszuwählen. (Siehe unter *Audibles*.)
- Um ein Audible ungültig zu machen: X
 - Um einen Spieler in Bewegung zu setzen: LINKE FEUERTASTE/
RECHTE FEUERTASTE

HINWEIS: Der Snap muß vor Ablauf der 45-Sekunden-Spieluhr Play Clock ausgeführt werden, ansonsten erhält die Offensive eine 5-Yard Strafe.

Defensive

- Um einen anderen Spieler zu steuern: B oder X
 - Um einen Audible zu verkünden:
- 1) Drücken Sie A. Daraufhin erscheint der Audible-Anzeiger auf dem Bildschirm.
 - 2) Drücken Sie A, B oder Y, um festgelegte Spielzüge auszuwählen.

NACH DEM SNAP

Offensive

- Laufspiel
- Um zu tauchen: Y
 - Um das Tackle zu durchbrechen: B
 - Zum Drehen: A
 - Zum Überspringen: X
 - Um die Richtung zu ändern:
Mit Steuerblock OBEN/
UNTEN/LINKS/RECHTS
- Paßspiel
- Um Paßfenster aufzurufen: B
 - Um dem Spieler im Fenster Y zuzupassen: Y
 - Um dem Spieler im Fenster B zuzupassen: B
 - Um dem Spieler im Fenster A zuzupassen: A

In Ballbesitz gelangen

- Um nach dem Ball zu tauchen: Y
- Um den ballnächsten Receiver zu aktivieren: B
- Um zu springen und die Hände hochzunehmen: X

Punten

- Siehe unter *Kicken* oben

Offensive ohne Huddle

- Um einen Spielzug bei Offensive ohne Huddle zu verkünden: Nach dem Pfiff A gedrückt halten. Daraufhin wird der Spielverkündigungsbildschirm mit der vorherigen Formation angezeigt. Wählen Sie einen Spielzug aus der Formation aus.

Spielzug "Stop Clock"

- Um den Spielzug "QB Stop Clock" auszuführen:
- 1) Nach dem Pfiff Y gedrückt halten.
 - 2) Drücken Sie B, um den Snap ausführen zu lassen. Der Quarterback nimmt den Snap an und wirft den Ball automatisch nach vorn ins Spielfeld, wenn Sie durch Berühren des Steuerblocks nicht seine Steuerung übernehmen.

Defensive

- Um nach dem Ballträger zu tauchen: Y
- Um den ballnächsten Verteidiger zu aktivieren: B
- Springen und Hände hochnehmen, um einen Kick zu blockieren oder einen Paß abzufangen: A

Während der Sofortwiederholung

- Um zurückzuspulen: Y
- Um das Band in Zeitlupe zu sehen: X
- Um das Band mit normaler Geschwindigkeit zu sehen: B
- Schnellvorlauf: A
- Um den Cursor zu verschieben, der die Kamera auf einen Spieler oder einen Punkt auf dem Spielfeld halten läßt: Steuerblock OBEN/UNTEN/ LINKS/RECHTS
- Um Spielfeld und Spieler zu drehen: RECHTE FEUERTASTE/
LINKE FEUERTASTE

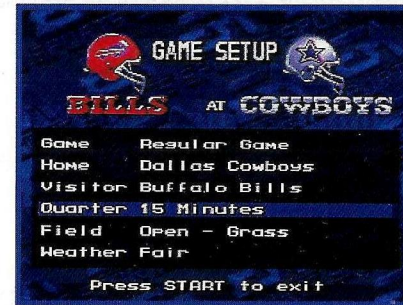
WILLKOMMEN IN DER NFL!

Madden NFL '94 bietet 80 Teams, darunter 28 Teams der 1993er NFL-Spielsaison mit dem vollständigen, 16 Begegnungen umfassenden Spielplan. Weiterhin gibt es 12 stark besetzte Allzeitteams, 38 Super Bowl-Gewinner seit 1966 sowie zwei "All-Madden" Teams. Und das sind die stärksten Teams, die je aufgestellt wurden! Wenn Sie sich je gefragt haben, wie die Oldie-Teams von anno dunnemals gegen die spritzigen Teams von heute aussehen würden, dann können Sie sich so manche neue Erkenntnisse von dieser speziellen Ausgabe des Spiels erwarten. Als einziges fehlen nur noch die Grasflecken auf der Spielbekleidung.

STARTEN DES SPIELS

- 1) Stellen Sie den Hauptschalter des Super Nintendo Entertainment Systems™ auf OFF.
ACHTUNG! Niemals eine Spielkassette einlegen oder herausnehmen, solange das Gerät eingeschaltet ist.
- 2) Vergewissern Sie sich, daß an Port 1 des Super NES™ ein Controller angeschlossen ist.
Falls Sie gegen einen Freund spielen, schließen Sie den anderen Controller an Port 2 an.
- 3) Legen Sie die Spielkassette in das Super NES™ ein; sie muß fest einrasten.
- 4) Stellen Sie den Hauptschalter auf ON.
Daraufhin müßten das EA SPORTS™-und das High Score-Logo angezeigt werden. Sollte das nicht der Fall sein, müssen Sie nochmals mit dem Schritt 1 beginnen.
- 5) Wenn das Bild von Coach Madden angezeigt wird, drücken Sie START. Es werden dann die Namen aller Mitwirkenden gezeigt. Drücken Sie noch einmal START, um den *Spielkonfigurationsbildschirm* aufzurufen.

SPIELKONFIGURATION



Verwenden Sie den Game Set-Up-Bildschirm (Spielkonfiguration), um den Spielplan individuell zu gestalten.

- Mit Steuerblock OBEN/UNTEN können Sie die einzelnen Optionen durchgehen.
- Mit Steuerblock LINKS/RECHTS können Sie die Wahlmöglichkeiten der jeweiligen Option durchgehen.

GAME (SPIELMODI)

(Die Standardeinstellung wird jeweils durch Fettanzeige hervorgehoben.)

REGULAR GAME (REGULÄRE SAISON): Sie spielen gegen das Computerprogramm oder einen Freund. Statistiken und Rekorde werden nicht geführt.

ENTIRE SEASON (GESAMTE SAISON): (Nur für Teams der Saison 1993) Spielen Sie eine Saison von Anfang bis Ende durch. Spielen Sie eine oder alle Begegnungen, und führen Sie ein Team zum Super Bowl.

SUDDEN DEATH (STICKKAMPF): Spielen Sie eine Verlängerung als Stichkampf.

PLAYOFFS

1993 Playoffs (Playoffs von 1993): 28 Teams von 1993

Championship Playoffs (Meisterschaftsplayoffs):
Footballgeschichte

Franchise Playoffs (Allzeitteam-Playoffs): 12 Allzeitteams

Wenn Sie mehr über die Playoffs erfahren möchten, sehen Sie unter *Aufnehmen der Playoff-Spiele* nach.

RESTORE SEASON (SAISON WEITERSPIELEN): Mit dieser Option können Sie eine Spielsaison oder ein laufendes Turnier mit dem nächsten geplanten Spiel wiederaufnehmen. (Um diesen Modus auswählen zu können, müssen Sie bereits ein Turnier gewonnen oder eine reguläres Saisonspiel absolviert haben.) Mehr dazu finden Sie unter *Saison weiterspielen*.

HOME (HEIMTEAM)

Wählen Sie das Team aus, das für die begeisterten Fans zu Hause spielen soll.

VISITOR (GASTTEAM)

Wählen Sie das Gastteam aus.

Hinweis: Beim Turnierspiel entscheidet der Computer, welcher Spieler das Heimteam übernimmt.

QUARTER (SPIELVIERTEL)

15 MINUTES (15 MINUTEN)

5 MINUTES (5 MINUTEN)

10 MINUTES (10 MINUTEN)

FIELD (STADION)

OPEN - GRASS (OFFEN - GRAS)

OPEN - TURF (OFFEN - RASEN)

DOME- TURF (ÜBERDACHT - RASEN)

WEATHER (WETTER)

Bei einem offenen Stadion kann das Wetter, im Gegensatz zu einem überdachten Stadion, eine Rolle spielen. Auf Kunstrasen haben die Spieler bessere Laufbedingungen als auf natürlichem Gras.

FAIR (SCHÖN)

WINDY (WINDIG)

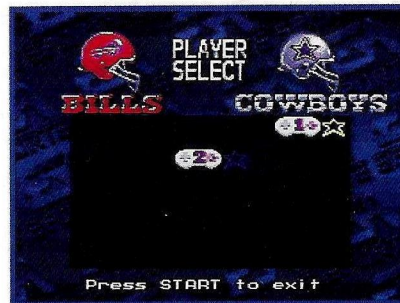
RAIN (REGEN)

SNOW (SCHNEE)

CHANGEABLE (VERÄNDERLICH)

Drücken Sie START, wenn Sie das Spiel nach Ihrem Geschmack konfiguriert haben.

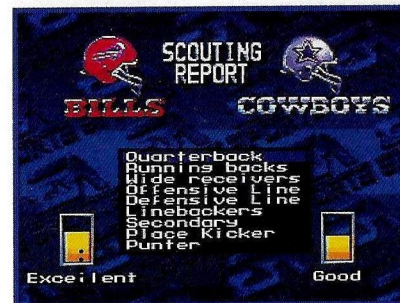
Daraufhin erscheint der Spielerauswahlbildschirm Player Select.



- Mit Steuerblock LINKS/RECHTS können die Spieler Ihre Teams zusammenstellen. Dazu muß das (auf dem Bildschirm angezeigte) Steuer-Icon unter den Teamhelm Ihrer Wahl verschoben werden. Drücken Sie START, um diesen Bildschirm zu verlassen.

SPIELEN EINER REGULÄREN BEGEGNUNG

THE SCOUTING REPORT (INFORMATIONSBERICHT)

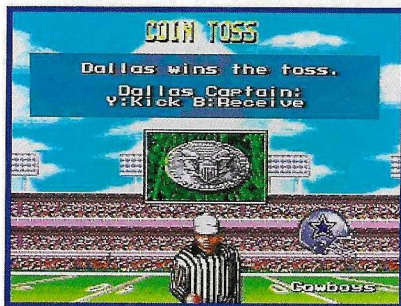


Wertungsanzeige

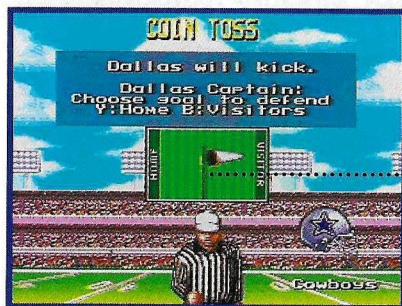
Position

Nach dem Verlassen des *Spielerauswahlbildschirms* wird der Informationsbericht angezeigt, in dem die zwei Teams in neun wichtigen Bereichen verglichen werden. Je höher der gelbe Balken in der Bewertungsanzeige eines Teams ist, desto mehr Talent hat das Team in dem betreffenden Bereich aufzuweisen.

COIN TOSS/WIND (MÜNZENWURF/WIND)



Ehe der Schiedsrichter das Spiel anpfeifen kann, muß erst die Münze geworfen werden. Der Sieger darf wählen, ob er den Kickoff übernimmt oder nicht. Der Verlierer darf wählen, welches Tor sein Team in der ersten Halbzeit verteidigen soll. Drücken Sie am Steuerblock OBEN für Kopf bzw. UNTEN für Zahl, ehe die fliegende Münze den Boden erreicht.



..... Windsack

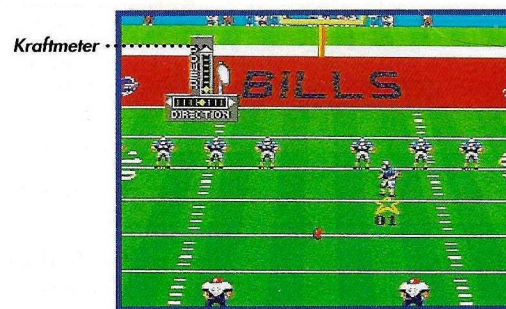
Wenn Sie beim Münzenwerfen verlieren, dürfen Sie das Tor wählen. Die Windrichtung (falls Wind weht) können Sie am Windsack erkennen. Beachten Sie, in Richtung auf welches Tor der Wind weht, und bedenken Sie, daß der Wind während des ganzen Spiels mit gleicher Stärke in die gleiche Richtung bläst. Drücken Sie Y, um das Tor des Heimteams zu verteidigen oder B, um das Tor des Gastteams zu verteidigen.

ANNEHMEN DES KICKS

Wenn Sie den Kick annehmen, fängt Ihr Return den Ball automatisch. Wenn der Return den Ball in der Endzone fängt, bleibt er am Ort, bis Sie ihn herausbewegen. Wenn Sie ihn nicht herausbewegen, pfeift der Schiedsrichter einen Touchback. Wenn der Return den Ball vor der Endzone fängt, läuft er automatisch nach vorn. Durch Drücken des Steuerblocks können Sie jederzeit seine Steuerung übernehmen.

Drücken Sie den Steuerblock in die Richtung, in die sich der Spieler mit dem Stern bewegen soll.

KICKEN



Die folgenden Kickanweisungen beziehen sich auf den Kickoff, das Punten sowie Feldtore.

- 1) Drücken Sie B, um den Snap auszuführen und den Schußstärkemesser zu starten.
- 2) Um den Kick zu zielen, bewegen Sie nach dem Drücken von B den Steuerblock LINKS/RECHTS.
- 3) Drücken Sie B nochmals, um den Stärkemesser anzuhalten und den Ball zu treten. Je höher der Stärkemesser im Moment des Drückens ist, desto weiter fliegt der Ball.

Onside-kick

- 1) Drücken Sie A, um einen Audible zu verkünden.
- 2) Drücken Sie nochmals A, damit das Team die Onside-kick-Formation einnimmt.

(Drücken Sie A und anschließend B, wenn Sie Ihre Absicht ändern und zur normalen Kickoff-Formation zurückkehren möchten.)

- 3) Drücken Sie B, um den Stärkemesser zu starten.
- 4) Drücken Sie sofort B noch einmal, während Sie den Steuerblock RECHTS drücken.

KOORDINIERUNG DER OFFENSIVE

Bei *Madden NFL '94* haben Sie die Wahl, einen Spielzug vom Snap bis zum Abpfiff durchzuspielen oder einfach einen Spielzug zu verkünden und seine Ausführung zu beobachten. Vor dem Verkünden eines Spielzugs müssen Sie allerdings ein Set und eine Formation ausgewählt haben.

Drücken Sie am Steuerblock OBEN/UNTEN, um die einzelnen Sets, Formationen und Spielzüge durchzugehen. Drücken Sie A, B oder Y, um im betreffenden Feld ein Set, eine Formation oder einen Spielzug auszuwählen. (Eine Beschreibung der einzelnen Sets und Formationen finden Sie unter *Formationen*.)

HINWEIS: Sie können Ihre Absicht vor dem Verkünden eines Spielzugs ändern, indem Sie die LINKE Feuertaste oder die RECHTE Feuertaste betätigen. Dadurch wird die Set- bzw. Formationsauswahl aufgerufen. Um einen Spielzug noch nach seinem Verkünden zu ändern, müssen Sie eine Auszeit nehmen oder eine Strafe wegen Spielverzögerung hinnehmen.

Durch ein Audible wird das Spielverhalten an der Linie geändert.

- 1) Drücken Sie A. Damit wird der Audible Indicator (Audible-Anzeiger) aufgerufen.
- 2) Drücken Sie A, B oder Y, um ein Audible auszuwählen.

Offensive Audibles (Offensive Audibles)

Hail Mary: Drücken Sie A.

HB Toss Sweep: Drücken Sie B.

Play Action: Drücken Sie Y.

Defensive Audibles

4-3 Monster Blitz: Drücken Sie A.

3-4 Wide Zone: Drücken Sie B.

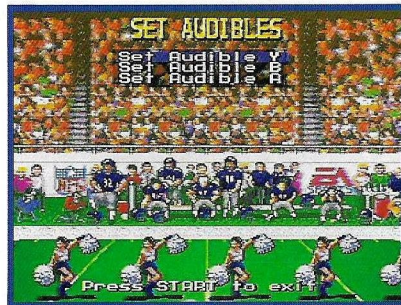
4-3 Jam Middle: Drücken Sie Y.

SET AUDIBLES (AUDIBLES KONFIGURIEREN)

Sie können jederzeit zwischen den Spielzügen bis zu drei offensive (und drei defensive) Audibles programmieren, wenn Sie zum Spielpausebildschirm Pause Game gewechselt haben.

- Um Audibles zu programmieren:

- 1) Vom Spielpausebildschirm aus markieren Sie mit Steuerblock OBEN/UNTEN Set Audibles (Audibles konfigurieren) und betätigen dann eine beliebige Taste. Damit wird der Bildschirm Set Audibles (Audibles konfigurieren) aufgerufen.



- 2) Mit Steuerblock OBEN/UNTEN markieren Sie den Buchstaben, der der Taste Ihrer Wahl entspricht, und betätigen dann eine beliebige Taste.
- 3) Mit Steuerblock OBEN/UNTEN markieren Sie die Formation Ihrer Wahl und betätigen dann die Taste, die dieser Formation entspricht.

Damit wird der Spielverkündigungsbildschirm Playcalling aufgerufen.

- 4) Mit Steuerblock OBEN/UNTEN markieren Sie den Spielzug Ihrer Wahl und betätigen dann die Taste, die diesem Spielzug entspricht.

Damit wird der Spielpausebildschirm Pause Game aufgerufen. Drücken Sie START, um zur Spielaktion zurückzukehren.

HINWEIS: Mit einem vorgeäuschten Snap kann die Defensive irreführt werden. Drücken Sie X.

LAUFSPIEL

Bei einem Laufspiel geschieht das Übergreifen automatisch. Sie übernehmen die Kontrolle nach dem Übergreifen. Der ballführende Spieler wird durch das Sternsymbol gekennzeichnet, und es wird seine Trikotnummer angezeigt, so daß Sie erfahren, um wen es sich handelt. Mit Hilfe des Steuerblocks und der Actiontasten bewegen Sie den ballführenden Spieler durch die gegnerische Abwehr, oder Sie sehen zu, wie der Computer mit dem von Ihnen gewählten Spiel fertig wird.

Tauchen: Drücken Sie Y.

Rotieren: Drücken Sie A.

Durchbrechen des Tackle: Drücken Sie B.

Überspringen: Drücken Sie X.

PAßSPIEL

Für jedes Paßspiel gibt es drei Receiver, denen die Tasten Y, B und A entsprechen. Betätigen Sie die entsprechende Taste, um zu einem Receiver zu passen.)



Mit Steuerblock LINKS/RECHTS können Sie einen an der Gedrängelinie stehenden Receiver in Bewegung setzen.

Warten Sie nach dem Snap des Balles auf das Erscheinen des Paßfensters, bevor Sie eine Taste oder den Steuerblock betätigen. Sie können den Computer den Spielzug ausführen lassen oder die Taste drücken, die für das Fenster des vorgesehenen Receivers steht.

ÜBERNAHME DER STEUERUNG DES QUARTERBACKS

Wenn Sie den Quarterback aus seinem "Pocket" bewegen oder das vorgesehene Roll-out abbrechen, indem Sie den Steuerblock in eine beliebige Richtung drücken, stoppt der Computer die Ausführung des Spielzugs. Sie können dann B drücken, um die Paßfenster aufzurufen, einen Receiver zu wählen und den Ball zu passen.

Befindet sich der Ball in der Luft, verschwinden die Paßfenster. Der Zielpunkt, auf den der Ball gerichtet ist, erscheint auf dem Feld als gelbes Kreuz in einem Kreis.



Drücken Sie B, um die Steuerung des vorgesehenen Receivers zu übernehmen, und führen Sie diesen Receiver mit dem Steuerblock zur richtigen Stelle, sofern er sich noch nicht dort befindet. Sie können auch X drücken, um die Hände des Receivers nach oben zu bewegen. Dadurch wird die Chance, den Ball zu fangen, erhöht.

- Nach dem Ball greifen: Drücken Sie X.

OFFENSIVE OHNE HUDDLE

Wenn die Uhr gegen Halbzeit oder Spielende fast abgelaufen ist, nehmen sich die meisten Teams keine Zeit für Huddles mehr. Kurz vor Spielende können Sie das Team auf zweierlei Weise sofort zur Gedrängelinie laufen lassen:

- Drücken Sie unmittelbar nach dem Pfiff A

oder

- Wählen Sie "No Huddle" (Kein Huddle) auf dem Bildschirm Play Select (Spielzugauswahl) aus. Nach dem nächsten Spielzug wird dann der Spielzugauswahlbildschirm angezeigt. Er zeigt sechs Spielzüge, darunter den eben ausgeführten. Wenn Sie einen der Spielzüge aus der vorher realisierten Formation wählen, kann Ihr Team ohne Huddle zur Gedrängelinie laufen. Wenn Sie mit dem Steuerblock andere Spielzüge abrollen, läuft Ihr Team zunächst zum Huddle und braucht somit mehr Zeit.

Sie können auch den Spielzug "Stop Clock" (Uhrenstopp) wählen, bei dem der Quarterback den Ball ins Feld wirft. Das ist dann sehr hilfreich, wenn keine Auszeit mehr zur Verfügung steht, und Sie ein Extra-Down haben.

- Um den Spielzug "Stop Clock" auszuführen: Drücken Sie Y.

AUSWECHSELUNGEN

Wenn Sie in der Offensive sind, können Sie Ihren Quarterback auswechseln. Wenn der Ersatzmann ein besserer Läufer ist als derjenige, der gerade auf dem Feld ist, wollen Sie sicher eine Auswechslung vornehmen, falls das gegnerische Team es aufgegeben hat, Pässe über 0 Yards zu schlagen.

Sie können nur vor dem Verkünden eines Offensiv-SET eine Auswechslung vornehmen. Wenn sich Ihr Quarterback schon vorher verletzt hat, können Sie ihn nicht mehr auswechseln, denn der Ersatzmann ist ja bereits auf dem Feld. Einen Quarterback, den Sie einmal ausgewechselt haben, können Sie erst wieder nach einer Halbzeit einwechseln.

- Um den Quarterback auszuwechseln:
 - 1) Drücken Sie START, um eine Spielpause einzulegen, und danach markieren Sie mit Steuerblock UNTEN, um die Auswechslung vorzunehmen SUBSTITUTE QB.
 - 2) Drücken Sie eine beliebige Taste. Daraufhin wird der Quarterback ausgewechselt, und Sie kehren zum Spielzugverkündungsbildschirm zurück.

KOORDINATION DER DEFENSIVE

Ebenso wie die Offensive, kann der Computer, falls gewünscht, auch die Defensive steuern. Sie müssen nicht einmal Ihre eigenen Formationen, Sets und Spiele wählen. Wenn Sie keine Defensive auswählen, führt Ihr Team die gleiche Defensive wie im vorigen Spielzug aus.

Nach dem Verkünden eines Defensivspiels wählen Sie den Spieler, den Sie steuern möchten. Drücken Sie dazu B oder X, bis der Stern unter dem gewünschten Spieler erscheint.

Der bei der Verteidigung nach Ausführung des Snap wichtigste Befehl wird mit der Taste B ausgeführt. Hiermit wird Ihre Steuerung auf den Defensivspieler übertragen, der sich am nächsten zum Ballträger befindet. Bewegen Sie ihn mit dem Steuerblock.

- Um nach dem Ballträger zu tauchen: Y
- Um den ballnächsten Verteidiger zu aktivieren: B
- Um zu springen und zum Blocken eines Kicks oder zum Abfangen eines Passes die Hände hochzunehmen: X

ZWEI SPIELER ALS TEAMKAMERADEN

Im Modus *Teammates* (Teamkameraden) steuert der Spieler mit dem Controller 1 den Mann auf dem GELBEN Stern und der Spieler mit dem Controller 2 den

Mann auf dem BLAUEN Stern. In der Offensive ist der Spieler mit dem Controller 1 der Quarterback und als solcher verantwortlich für das Verkünden der Spielzüge und das Ausführen des Snaps.

Der Spieler mit dem Controller 2 kann die Taste B verwenden, um die Steuerung eines beliebigen anderen Spielers auf dem Feld zu übernehmen. Dieser Spieler übernimmt meistens die Rolle eines Running back oder eines Paß- Receivers, doch vielleicht möchten Sie, wie einst auch Madden selbst, an der Linie spielen.

Bei Paßspielzügen kann der Spieler mit dem Controller 2 B drücken, um nach dem Paßwurf des Quarterbacks die Rolle des vorgesehenen Receivers zu übernehmen. Bei Laufspielzügen muß der Spieler mit dem Controller 2 den gelben Stern vor dem Snap zum geeigneten Running back verschieben, um den Ballträger steuern zu können. Ansonsten wird der Ballträger automatisch über den Controller 1 gesteuert.

In der Defensive nützen Sie Ihrem Team am meisten, wenn Sie die Steuerung eines Linebackers oder eines Blitzing lineman übernehmen.

Für das Spielen mit dem Super Multitap 5-Player Adapter gilt:

Spieler Nr.	Sternfarbe
Spieler 1	Gelb
Spieler 2	Blau
Spieler 3	Weiß
Spieler 4	Grün
Spieler 5	Grau

PAUSE/TIMEOUTS (PAUSE/AUSZEITEN)

Jedes Team darf pro Halbzeit 3 Auszeiten in Anspruch nehmen.

- 1) Drücken Sie START, um eine Spielpause einzulegen.
- 2) Markieren Sie mit Steuerblock UNTEN Call Timeout (Auszeit Verkünden), und betätigen Sie dann eine beliebige Taste.

Daraufhin wird der Spielzugverkündungsbildschirm Play Call angezeigt, und die Zeit wird wieder auf 45 Sekunden gestellt.

	Cowboys	Bills
Score	0	8
First Downs	1	-
Total Plays/Yards	6/ 23	1/ 35
Rushing Plays/Yards	-	1/ 35
Passing Plays/Yards	6/ 23	-
Passing	2/ 6/ 0	-

Up and down to view stats
and right for more stats
Left Press START to exit

Um sich die Statistiken eines Spiels anzeigen zu lassen:

- 1) Drücken Sie START, um eine Spielpause einzulegen.
- 2) Markieren Sie mit Steuerblock UNTEN Game Stats (Spielstatistiken).
- 3) Drücken Sie eine beliebige Taste.



- 1) Drücken Sie START, um eine Spielpause einzulegen.
- 2) Markieren Sie mit Steuerblock UNTEN *Instant Replay*, und betätigen Sie eine beliebige Taste.
- 3) Befolgen Sie die Anweisungen für den Einsatz der Wiederholungskamera in der LINKEN Bildschirmecke, die denen für einen Videorekorder gleichen.

Drücken Sie Y: Zurückspulen

Drücken Sie X: Zeitlupe

Drücken Sie B: Wiederholung mit normaler Geschwindigkeit

Drücken Sie A: Schnellvorlauf

Drücken Sie START: Wiederholungsstopp/Wiederaufnahme des Spiels

Drücken Sie die LINKE FEUERTASTE/RECHTE FEUERTASTE: Feldseite umkehren

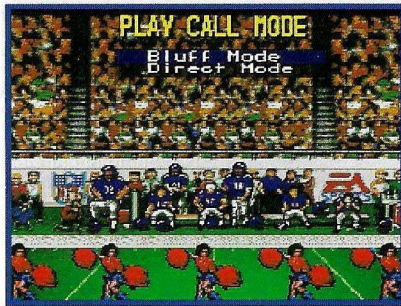
Wenn Sie einen bestimmten Spieler oder einen bestimmten Teil des Spielfelds sehen wollen, bewegen Sie das gelbe Markierungsfeld mit Hilfe des Steuerblocks auf den Spieler oder den betreffenden Teil des Spielfelds und befolgen dann die oben gegebenen Anweisungen.

SPIELZUGVERKÜNDUNGSMODUS

Bei *Madden NFL '94* gibt es zwei Methoden des Verkündens von Spielzügen: Bluff Mode und Direct Mode.

Mit dem Bluff Mode können Sie einen menschlichen Gegenspieler bluffen. Der Direct Mode ist ein relativ einfaches Verfahren zur Auswahl von Spielzügen.

- Sie können den Bluff Mode oder den Direct Mode folgendermaßen auf der Pausenbildschirm auswählen:
 - 1) Mit Steuerblock UNTEN markieren Sie Play Call Mode.
 - 2) Drücken Sie eine beliebige Taste. Daraufhin wird der Spielzugmodusbildschirm angezeigt.



- 3) Mit Steuerblock OBEN/UNTEN markieren Sie die Option Ihrer Wahl.
- 4) Drücken Sie eine beliebige Taste. Damit haben Sie die Auswahl vorgenommen und kommen zum Pausenbildschirm zurück.

HINWEIS: Direct Mode ist der Standardmodus.

- Um im Direct Mode einen Spielzug zu verkünden: Mit Steuerblock OBEN/UNTEN verschieben Sie eines der drei Felder auf den Spielzug, der ausgeführt werden soll und betätigen danach die Taste, die diesem Feld entspricht.
- Um im Bluff Mode einen Spielzug zu verkünden: Mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS verschieben Sie das Feld auf den Spielzug, der verkündet werden soll, und drücken anschließend A.

- Um mit dem Spielzug zu bluffen: Mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS verschieben Sie das Feld auf den Spielzug, der scheinbar verkündet werden soll, und drücken anschließend B.

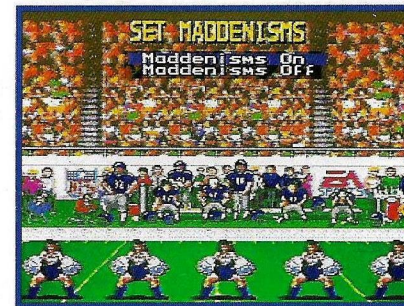
Wenn Sie B drücken, hören Sie den gleichen "Auswahlton" wie nach dem Drücken von A, doch wird kein Spielzug verkündet. Weiterhin können Sie mit der Taste A mehr als einen Spielzug auswählen, es wird aber jeweils nur der zuletzt mit der Taste A ausgewählte Spielzug ausgeführt.

- Um den Spielzugverkündungsbildschirm zu verlassen: Y

MADDENISMEN EINSTELLEN

Sie können das Spiel mit den ätzenden Kommentaren von John Madden spielen. Sie können es aber auch ohne die Kommentare tun und die Spielzüge selbst festlegen.

- Um auf dem Pausenbildschirm die Maddenismen ein- bzw. auszuschalten:
 - 1) Mit Steuerblock UNTEN markieren Sie Set Maddenisms (Maddenismen einstellen) markieren
 - 2) Drücken Sie eine beliebige Taste. Daraufhin wird der Bildschirm Maddenism Selection (Maddenismus-Auswahl) angezeigt.



- 3) Mit Steuerblock OBEN/UNTEN markieren Sie die Option Ihrer Wahl.
- 4) Drücken Sie eine beliebige Taste. Damit ist die Auswahl getroffen, und Sie kehren zum Spielpausenbildschirm zurück.

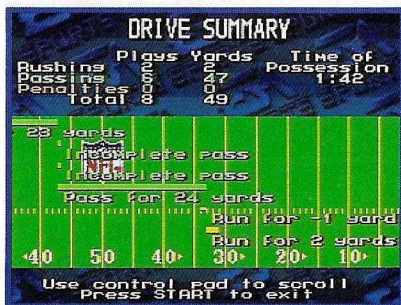
HINWEIS: Maddenisms On (Maddenismen ein) ist der Standardmodus.

ANGRIFFSZUSAMMENFASSUNG

In der Angriffszusammenfassung Drive Summary werden die offensiven Spielzüge gezeigt, die während des laufenden Angriffs ausgeführt worden sind. Sie enthält die Art des Spiels (Paßspiel oder Vorstoß), die gewonnenen oder verlorenen Yards sowie alle gepfiffenen Strafen.

- 1) Drücken Sie START, um eine Spielpause einzulegen.
- 2) Markieren Sie mit Steuerblock UNTEN Drive Summary (Angriffszusammenfassung).
- 3) Drücken Sie eine beliebige Taste.

Darufhin wird der Angriffszusammenfassungsbildschirm angezeigt.



- 4) Drücken Sie START, um zum vorherigen Bildschirm zurückzuwechseln.

HINWEIS: Wenn Sie nicht alle während des Angriffs ausgeführten Spielzüge sehen können, rollen Sie mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS die gesamte Angriffszusammenfassung ab.

Jetzt können Sie erstmalig eine volle, aus 16 Spielen bestehende NFL-Saison mit allen 28 NFL-Teams spielen. Wenn Sie möchten, können Sie sogar jedes einzelne Spiel der Saison und der Playoffs spielen. Wählen Sie einfach jede Woche das Spiel oder die Spiele aus, die Sie spielen möchten, und dann geht es ran, aber immer eins nach dem anderen. Bei *Madden NFL '94* werden alle Spiele der Saison aufmerksam verfolgt, und Sie erhalten stets die neuesten Stände der parallelen Spiele.

- Um eine volle Saison durchzuspielen: Markieren Sie auf dem Spielkonfigurationsbildschirm mit Steuerblock RECHTS Entire Season (Ganze Saison), und drücken Sie dann START.

Darufhin wird der NFL-Spielplan der Woche Nr. 1 angezeigt.

- Um ein Match zu spielen: Markieren Sie mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS die Begegnung Ihrer Wahl, und drücken Sie dann B.

Darufhin wird in dem Feld vor jeder Begegnung, die Sie spielen möchten, ein Football angezeigt. Wenn Sie nach der Auswahl eines Matches dieses doch nicht spielen wollen, brauchen Sie nur B zu drücken, und der Football verschwindet wieder.

Sie können beliebig viele Matches der Woche 1 spielen aber mindestens ein Spiel, um zum Spielplan der darauffolgenden Woche zu kommen.

Wenn Ihnen die gezeigten Begegnungen nicht gefallen, drücken Sie SELECT. Es wird dann ein neuer NFL-Spielplan Schedule for Week für die erste Woche angezeigt.

Wenn Sie die Ansetzungen ausgewählt haben, die Sie spielen möchten, drücken Sie START.

Darufhin wird der Bildschirm Play Options (Spieloptionen) angezeigt. Wählen Sie die Länge der Spielviertel, und drücken Sie START.

HINWEIS: Bei Saisonspielen lassen sich die Spielfeld- und Wetterbedingungen nicht ändern.

Der Bildschirm Player Select (Spielerauswahl) wird angezeigt. Wählen Sie jetzt Ihre Teams.

Der Scouting Report (Informationsbericht) wird angezeigt. Ein Saisonmatch wird auf die gleiche Weise gespielt wie ein reguläres Match.

NACH EINEM SAISONSPIEL

Nach einem Saisonspiel gibt John Madden eine Spielrückschau, und dann wird der NFL Schedule for Week 2 NFL-Spielplan für die 2. Woche angezeigt.

SPIELANSETZUNGEN

Vom NFL-Spielanstellungsbildschirm können Sie die Begegnungen der einzelnen Teams, den aktuellen Tabellenstand in den einzelnen Ligen (Conference) sowie das Paßwort feststellen, das Sie benötigen, um eine laufende Saison speichern zu können.

- Um sich die Spielanstellungen eines Teams anzeigen zu lassen: Mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS markieren Sie die Begegnung mit dem Team, dessen Spielanstellung Sie sehen möchten, und dann drücken Sie Y.

Die Spielanstellungen des oberen Teams werden angezeigt. Sie können sich hier auch die Ansetzungen für jedes andere Team anzeigen lassen.

- Dazu markieren Sie mit Steuerblock OBEN/UNTEN das Team Ihrer Wahl und drücken dann B.

Daraufhin wird die Spielansetzung für das betreffende Team angezeigt. Um zum NFL-Ansetzungsbildschirm zurückzukehren, drücken Sie START.

ANZEIGE PARALLELER STÄNDE DER CONFERENCE

- Um sich die Stände in der Conference anzeigen zu lassen: Drücken Sie A.

Daraufhin werden die Stände der durch das obere Team repräsentierten Conference angezeigt. Um die Stände anderer Conferences zu sehen, markieren Sie diese mit Steuerblock LINKS/RECHTS. Um zum NFL-Ansetzungsbildschirm zurückzukehren, drücken Sie START.

SPEICHERN EINER SPIELSAISON

Mit Hilfe des Paßworts können Sie eine beliebige Zahl laufender Saisons speichern. Kopieren Sie die jeweilige Saison, und legen Sie diese nach jedem Match bzw. vor dem Ausschalten des Super NES an einem sicheren Ort ab.

- Um sich das aktuelle Paßwort anzeigen zu lassen: Drücken Sie X, wenn der NFL-Ansetzungsbildschirm angezeigt wird. Daraufhin erscheint das Current Password (Aktuelle Paßwort).

Drücken Sie START, um zum NFL-Ansetzungsbildschirm zurückzuwechseln.

Mehr über das Wiederherstellen einer laufenden Saison finden Sie unter *Wiederherstellen von Saison- oder Playoff-Ständen*.

AUFNAHME DER PLAYOFFS

Bei *Madden NFL '94* gibt es drei Arten von Playoffs: mit den Teams von 1993, mit den besten Teams aller Zeiten sowie mit den besten Allzeitteams (Spieler einer Mannschaft, die zu verschiedenen Zeiten für diese gespielt haben). Alle drei Playoff-Arten werden auf die gleiche Weise gespielt.

- Um die Playoffs aufzunehmen: Markieren Sie auf dem Bildschirm Game Setup (Spielkonfiguration) mit Steuerblock LINKS/RECHTS 1993 Playoffs, Champion Playoffs (Playoffs, Meisterschafts-Playoffs) oder Franchise Playoffs (Allzeitmannschafts-Playoffs).
- Um ein Team auszuwählen (Sie können ein beliebiges Team übernehmen):
 - 1) Markieren Sie mit Steuerblock UNTEN das Gastteam.
 - 2) Drücken Sie auf dem Steuerblock LINKS/RECHTS, bis das Team Ihrer Wahl angezeigt wird.

- 3) Wenn Sie spielbereit sind, drücken Sie START.

Daraufhin wird der Bildschirm Wild Card Playoff angezeigt.

- Um eine Begegnung auszuwählen: Markieren Sie mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS die Paarung Ihrer Wahl, und drücken Sie dann B.

Daraufhin wird in dem Feld vor jeder Begegnung, die Sie spielen möchten, ein Football angezeigt. Wenn Sie nach der Auswahl eines Matches dieses doch nicht spielen wollen, brauchen Sie nur B zu drücken, und der Football verschwindet wieder.

Sie können beliebig viele Wild-Card-Matches spielen, aber mindestens ein Spiel, um in die nächsten Runde zu kommen.

Wenn Sie das /die gewünschte(n) Spiel(e) ausgewählt haben, drücken Sie START. Daraufhin wird der Playoff Tree (Playoff-baum) angezeigt.



- Mit Steuerblock LINKS/RECHTS können Sie den Playoff-Baum abrollen.

Wenn Sie fertig sind, drücken Sie START. Daraufhin wird der Bildschirm Play Options (Spieloptionen) angezeigt.

Stellen Sie die Spielviertellänge wie bei jedem anderen Spiel ein, und drücken Sie START.

HINWEIS: Bei den Playoff-Spielen lassen sich die Spielfeld- und Wetterbedingungen nicht ändern.

Der Bildschirm Player Select (Spielerauswahl) wird angezeigt. Wählen Sie jetzt die Teams aus, und drücken Sie START.

Der Scouting Report (Informationsbericht) erscheint. Playoff-Matches werden auf die gleiche Art und Weise wie Saison-Matches gespielt.

NACH EINEM PLAYOFF-SPIEL

Nach einem Saisonspiel gibt John Madden eine Spielrückschau, und dann wird der Bildschirm Divisional Playoffs (Divisions-Playoffs) angezeigt. Wählen Sie das oder die Spiele wieder, wie oben beschrieben, aus, und drücken Sie START, um den Playoff-Baum aufzurufen.

SPEICHERN DER PLAYOFFS

Mit Hilfe des Passwort (Paßworts) können Sie die laufenden Playoffs speichern. Kopieren Sie die Playoffs, und legen Sie diese nach jeder Begegnung bzw. vor dem Ausschalten des Super NES an einem sicheren Ort ab.

- Um sich das aktuelle Paßwort anzeigen zu lassen: Drücken Sie X, wenn der Playoff-Bildschirm angezeigt wird. Daraufhin erscheint das Current Password (Aktuelle Paßwort).

Drücken Sie START, um zum Playoff-Bildschirm zurückzuwechseln.

Mehr über das Wiederherstellen einer laufenden Playoff-Runde finden Sie unter *Wiederherstellen von Saison- oder Playoff-Spielständen*.

WIEDERHERSTELLEN VON SAISON- ODER PLAYOFF-STÄNDEN

Bei *Madden NFL '94* läßt sich eine beliebige Zahl von laufenden Saison- oder Playoff-Spielen speichern.

- Um ein Saison- oder Playoff-Spiel wiederherzustellen:
 - 1) Markieren Sie, wenn das Spielkonfigurationsmenü angezeigt wird, mit Steuerblock LINKS/RECHTS Restore Season (Saison Wiederherstellen), und drücken Sie dann START.



Daraufhin wird der Bildschirm Saison Wiederherstellen angezeigt.

- 2) Markieren Sie mit Steuerblock OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS den ersten Buchstaben Ihres Paßworts, und drücken Sie dann B, um den Buchstaben auszuwählen.

(Sollten Sie etwas falsch gemacht haben, markieren Sie den betreffenden Buchstaben und drücken A.) Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das ganze Paßwort eingegeben ist, und drücken Sie START.

FORMATIONEN

HINWEIS: Mit der Schalfläche "Flip" im Spielzugverkündungsfenster können Sie die Richtung des jeweiligen Spielzugs umkehren. Mit anderen Worten, es wird ein Spielzug nach rechts nach dem "Flippen" nach links ausgeführt.

- Es gibt zwei Möglichkeiten, um Spielzüge im Spielzugverkündungsfenster zu "flippen":

- 1) Markieren Sie mit Steuerblock LINKS/RECHTS FLIP.
 - 2) Drücken Sie B. Wählen Sie jetzt den Spielzug wie gewöhnlich aus.
- oder

Drücken Sie X.

Es folgt eine Auflistung der verfügbaren Formationen.

SHOTGUN (KANONE)

In erster Linie eine Paßformation, bei der der Quarterback den Snap etwa 5 Yards hinter der Linie empfängt. Er braucht nicht erst rückwärts zu laufen, um den Ball zu werfen, denn er ist bereits dort.

RUN & SHOOT (LAUFEN & SCHIESSEN)

Diese Formation verfügt über vier schnelle Receiver und einen Halfback. Gute Fänger, die 40 Yards in weniger als fünf Sekunden zurücklegen. Die Backs in der generischen Defensive können bei dem Gedanken an sie nachts kein Auge zutun.

PRO-FORM

Das ist eine Version des Pro-Set. Ein Fullback und ein Halfback stehen nebeneinander hinter dem Quarterback.

FAR & NEAR (FERN UND NAH)

Diese Begriffe beschreiben ganz einfach, wo der Halfback Aufstellung bezieht. Er ist entweder *fern (weit weg)* von oder *nabe an* der starken Seite der Offensivlinie, also der Seite, wo der Tight End steht.

I FORMATION (FORMATION I)

Zwei Backs nehmen direkt hinter dem Quarterback Aufstellung. Eine großartige Formation, aus der sich Tauchen, Angriff und Abschirmung ausführen lassen.

SINGLE BACK "JUMBO"

Mit zwei Tight Ends und einem Halfback ist das eine gute Vorstoßformation.

OFFENSIVE SPIELZÜGE

FLOOD (ÜBERFLUTEN)

Eine der wirksamsten Methoden für einen Quarterback, die Zonendeckung zu schlagen, ist durch "Überfluten", das heißt, durch Überladen der Zone mit mehreren Receivern. Ein Verteidiger muß es sich schon gut überlegen, ob er seine eigene Zone verläßt, um einen Receiver in eine andere Zone zu verfolgen.

CUT (SCHNEIDEN)

Sie haben sicher schon den Ausdruck "sich auf einem Pfennig herumdrehen" gehört. Ich habe nie verstanden, warum sich jemand auf der Hacke umdrehen und in die andere Richtung laufen will, auch wenn es das Spiel zuläßt. Ich glaube, der Ausdruck schneiden bedeutet einfach die Fähigkeit, seine Laufrichtung abrupt zu ändern. Ein Typ rennt in eine Richtung und zack, er schneidet und läuft in die andere Richtung.

PULL (ZIEHEN)

Beim Ziehen rennt der Bewacher parallel zur Gedrängelinie und wendet in Richtung Upfield, wenn er beim Tight End angekommen ist. Der Running Back folgt ihm auf den Fersen, mit einem Grinsen im Gesicht.

TRAP (FALLE)

Wie alle guten Offensiv-Spiele, hängt auch die Falle von einer gekonnten Täuschung ab. Die Idee besteht darin, einen Spieler der Defensive glauben zu machen, daß etwas bestimmtes abläuft, wenn tatsächlich was ganz anderes im Gange ist. Also läßt man ihn z.B. mit nur vorgetäuschem Widerstand ins Backfield reinmarschieren. Er denkt dann: "Mann, das geht ja superleicht hier, denen werd' ich mal ihr Spiel versauen und vielleicht krieg' ich sogar ein Tackling hin". Dann kommt plötzlich eine Maschine von einem offensiven Bewacher aus einer unerwarteten Richtung angeschossen, und der verblüffte Verteidiger liegt auf seinem Kreuz, bevor er kapiert hat, was abgeht. Der Läufer saust anschließend durch den Bereich, wo der Verteidiger vorher noch auf zwei Beinen stand.

COUNTER (GEGENRICHTUNG)

Beim Counter-Spiel soll der Gegner in die falsche Richtung geschickt werden. Man versucht, der Verteidigung vorzumachen, daß das Spiel nach rechts läuft, wenn man tatsächlich vorhat, nach links zu schwenken. Gar nicht so einfach. Man schickt alle außer dem Waterboy und dem Spieler, der den Ball mitnehmen soll, in eine Richtung. Wenn sie alle in der falschen Richtung unterwegs sind, übergeben Sie den Ball an den Running Back, und der macht sich in der entgegengesetzten Richtung auf und davon.

SCREEN (SCHIRM)

Der Screen ist ein kurzer Paß, den man hinter der Gedrängelinie abfängt. In der Regel lockt der Quarterback die stürmenden Verteidiger zu sich und lupft dann den Ball über ihre ausgestreckten Hände, hinüber zu einem Running Back/Receiver, der einem "Schirm" von Blockern in Richtung Torlinie folgt.

PLAYACTION (TÄUSCHUNG)

Playaction bezeichnet einen Paß, der geworfen wird, nachdem der Quarterback eine Übergabe zu einem Running Back vorgetäuscht hat. Der Back versucht, diese Täuschung noch zu verstärken, indem er vorgibt, den Ball zu packen und den Blockern zu folgen. Die Idee ist, die Stürmer aufzuhalten und die defensiven Backs zu veranlassen, dorthin zu laufen, wo sie den Ball vermuten.

DRAW (ZIEHEN)

Das Gegenteil eines Playaction-Passes. Der Quarterback beugt sich nach hinten, als wollte er einen Paß spielen, übergibt aber den Ball an den Running Back, der in der Mitte der Formation herangestürmt kommt. Bis die heranstürmenden Verteidiger dieser Finte auf die Schliche kommen, sind sie vermutlich bereits an dem ballführenden Spieler vorbeigerannt.

QUICKOUTS (SCHNELL RAUS)

Manchmal auch als "Square out" bezeichnet. In diesem Paß-Spielzug macht der Receiver ein paar Schritte im Feld nach oben, führt dann einen rasanten Cut im rechten Winkel aus und rennt zur nächstgelegenen Seitenlinie. Wenn er den Rest der Spielzeit nicht neben dem Wasserkühler verbringen will, versucht er, innerhalb des Spielfelds zu bleiben.

CROSS (KREUZ)

Die meisten Kreuz-Spielzüge sind das Gegenteil der Quickouts - der Receiver dreht sich in Richtung Spielfeldmitte. Manche nennen das auch "Slants" (Schrägen), aber es kommt auf den gelaufenen Winkel an.

POST UP (PFOSTEN RAUF)

Pfosten-Spielzüge sind eine Sache für schnelle Leute. Der Receiver rennt feldabwärts und schlägt dann einen Haken in Richtung Torpfosten. Wenn der Quarterback den Ball richtig in die Luft kriegt und der Receiver schnell wie der Wind ist, kann man mit dieser Bombe Punkte sammeln!

STOP CLOCK (STOPPUHR)

Hier kniet der Quarterback einfach oder fängt einen Ball ab.

OFFENSIVE ALIGNMENTS (OFFENSIVE AUFSTELLUNGEN)

Die folgenden Sets und Formationen zeigen, wie Ihr offensives Team sich aufstellt, wenn Sie ein bestimmtes Spiel verkünden (siehe *Offensive*, oben). Denken Sie daran: Nicht jede Formation harmonisiert mit jedem Set. Wir zeigen hier nur die gebräuchlichsten. Sie spielen stärker, wenn Sie zusätzlich die Player Ratings (Spielerbewertungen) zu Rate ziehen. Im folgenden wird an Hand eines Beispiels erläutert, wie man das macht.

In den Player Ratings (Spielerbewertungen) können Sie sehen, wer Ihr schnellster Wide Receiver ist. Sie können weiterhin unten in der Tabelle Offensive Alignments (Offensive Aufstellungen) nachsehen, wo dieser Spieler steht. Wenn er so gut fängt, wie er läuft, wäre es eine gute Idee, ihn bei den Paßfeuern auszuwählen.

DEFENSIVE SPIELZÜGE

FORMATIONEN

GOAL LINE (TORLINIE)

Eine gute Aufstellung, um die kurze Lauf- und Torlinienverteidigung auszutricksen.

3-4

Bei dieser Aufstellung gibt es drei Down Linemen (Stürmer) und vier Linebacker. Diese Aufstellung ist im heutigen professionellen Football die beliebteste. Sie ist gut für die Deckung von kurzen und mittellangen Zonenpässen und zum Schutz gegen Läufe.

4-3

Hier handelt es sich um vier Down Lineman (zwei Tackle und zwei End) und drei Linebacker. Wird für kurze Zonenpaß-Deckung und gegen Läufe eingesetzt.

NICKEL

Diese Aufstellung hat ihren Namen (Nickel = 5-Centstück) wegen des zusätzlichen fünften Back (Nickel Back) in der Defensive. Wenn ein Paß erwartet wird, erweitern viele Teams ihre Sets um einen weiteren defensiven Back und nehmen dafür einen Down Lineman oder einen Linebacker heraus. Deckung und Read Sets sind verfügbar.

DIME

Wenn die Defensive gewillt ist, Haus und Hof zu verwetten, daß das nächste Spiel ein Paß sein wird, setzen sie möglicherweise einen sechsten defensiven Back ein. In diesem Fall spricht man von einer Dime-Defensive oder einem Dime-Paket. Deckung und Read Sets sind verfügbar.

DEFENSIVE ALIGNMENTS (DEFENSIVE AUFSTELLUNGEN)

Die Aufstellungen zeigen, wie Ihr defensives Team sich aufstellt, wenn Sie bestimmte Formationen und Sets verkünden (siehe *Defensive*). Sie spielen stärker, wenn Sie zusätzlich die Spielerbewertungen zu Rate ziehen. Im folgenden wird an Hand eines Beispiels erläutert, wie man das macht.

In den Spielerbewertungen können Sie sehen, wer Ihr schnellster Defensiv-Back ist. Sie können weiterhin unten in der Tabelle Defensive Alignment (Defensive Aufstellung) nachsehen, wo dieser Spieler steht. Wenn er nicht den Mann oder die Zone deckt, die Sie ihm gerne zuweisen würden, drücken Sie Taste B (bis er auf dem Sternsymbol steht), um ihn bewegen zu können, und weisen ihm dann mit Hilfe des Steuerblocks die Position zu, auf der Sie ihn gerne sehen würden.

TEAMS

Teams von 1993

AFC Central NFC Central

Steelers	Vikings
Oilers	Packers
Browns	Lions
Bengals	Buccaneers
	Bears

AFC East NFC East

Jets	Redskins
Dolphins	Giants
Colts	Eagles
Bills	Cowboys
Patriots	Cardinals

AFC West NFC West

Seahawks	Saints
Raiders	Rams
Chiefs	49ers
Chargers	Falcons
Broncos	

1993 All Madden Team (1993er All-Madden-Team)

2 20-Year All Madden Teams (Zwei All-Madden-Teams mit ihren besten Spielern der letzten 20 Jahre)

1 augenblicklich All-Madden-Team

MITWIRKENDE

DESIGN ADAPTIERT VON: MICHAEL KOSAKA, HAPPY KELLER & VISUAL CONCEPTS

SPIELSTRATEGIE VON: JOHN MADDEN

LEITENDER PRODUZENT: SCOTT ORR

KOPRODUZENT: HAPPY KELLER

ASSISTANT PRODUCER: MICHAEL LUBUGUIN

SPIELTESTS JOHN VILANDRE, MICHAEL CALDWELL, BRIAN H. REED, GREG KAWAMARA & ANTONIO BARNES

INFORMATIONSBERICHTE UND SPIELERBEWERTUNGEN: MIKE MADDEN & JOE MADDEN

SPIELERSTATISTIKEN: JAMES BAILEY, MICHAEL RUBINELLI & GORDAN BELLAMY

SPIELENTWICKLUNG: VISUAL CONCEPTS

PROJEKT LEITER: GREGORY A. THOMAS

LEITENDER PROGRAMMIERER: JOHN SCHOPPERT

LEITENDE KÜNSTLER: MATTHEW CRYSDALE & ERIC BROWNING

MUSIK UND TON: BRIAN SCHMIDT

ADDITIONAL PROGRAMMIERER: SCOTT L. PATTERSON, STEVEN CHIONG & TIM MEEKINS

MUSIK UND TON ENGINE: JASON ANDERSEN & JOHN SCHOPPERT

EXTRA KÜNSTLER: ALVIN CARDONA, DEAN LEE & LEANDRO PENALOZA

SPIEL IMPLEMENTATION: JEFFREY J. THOMAS

TECHNISCHER DIREKTOR: ROB HARRIS

PRODUKTMANAGEMENT: BILL ROMER UND NEIL THEWARAPPERUMA

KÜNSTLERISCHER DIREKTOR: NANCY WAISANEN

DESIGN DER VERPACKUNG: E.J. SARRAILLE

PHOTOGRAPHIE: JOHN MADDEN FOTOGRAF: HENRIK KAM

NFL FOOTBALL FIELD FOTOGRAF: LONG PHOTOGRAPHY/NFL PHOTOS

DOKUMENTATION: J. POOLOS, T.S. FLANAGAN UND R.J. BERG

LAYOUT DER DOKUMENTATION: PETER LARSEN

QUALITÄTSSICHERUNG: BILL SCHEPPLER, GLENN CHIN, WALTER IANNEO & PETER MURPHY

BESONDERER DANK GEHT AN: SANDY MONTAG, GENE GOLDBERG, WILLIAM ROBINSON, KYRA PEHRSON, JOHN BOERIO & JOHN WILLIAMS

ELECTRONIC ARTS BESCHRÄNKTE HAFTUNG

GARANTIE - ELECTRONIC ARTS GEWÄHRLEISTET GEGENÜBER DEM RECHTMÄßIGEN EIGENTÜMER (KÄUFER) DIESES SOFTWARE-PRODUKTS FÜR EINE DAUER VON 90 (NEUNZIG) TAGEN AB KAUFdatum, DAß DER DATENTRÄGER, AUF DEM DAS PRODUKT AUFGEZEICHNET IST, KEINE MATERIAL- ODER VERARBEITUNGSFEHLER AUFWEIST. DIESES SOFTWAREPROGRAMM VON ELECTRONIC ARTS UND DAS HANDBUCH WERDEN "IM GESEHENEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGEND GARANTIE IRGENDWELCHER ART. ELECTRONIC ARTS LEHNT JEDE HAFTUNG FÜR VERLUSTE, SCHÄDEN ODER EINBUßEN, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG DIESES PRODUKTS ERGEBEN AB. ELECTRONIC ARTS VERPFLICHTET SICH, WÄHREND EINER FRIST VON 90 (NEUNZIG) TAGEN ZU EINEM KOSTENLOSEN UND PORTOFREIEN ERSATZ VON MANGELHAFTEN SOFTWAREPRODUKTEN, DIE ZUSAMMEN MIT EINEM KAUFBELEG AN DAS ELECTRONIC ARTS WARRANTY DEPARTMENT ZURÜCKGESANDT WERDEN. DIESE GARANTIE GILT NUR BEI SACHGEMÄßER BEHANDLUNG UND NORMALER ABNUTZUNG, UND WIRD BEI UNSACHGEMÄßER, ZWECKFREMDE ODER NACHLÄßIGER BEHANDLUNG SOFORT HINFÄLLIG.

EINSCHRÄNKUNGEN - ALLE STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN AUF DIESEM SOFTWAREPRODUKT, EINSCHLIEßLICH SOLCHER FÜR VERKÄUFlichkeit UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF 90 (NEUNZIG) TAGE AB KAUFdatum BESCHRÄNKT. IN KEINEM FALLE IST ELECTRONIC ARTS HAFTBAR FÜR BESONDERE, INDIRECTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER NICHT-VERWENDBARKEIT DIESES PRODUKTS ERGEBEN. DIESE BEDINGUNGEN UND KONDITIOEN BEEINTRÄCHTIGEN ODER BEEINFLUSSEN IN KEINER WEISE DIE RECHTE DES KÄUFERS, SOFERN DIESER EIN KONSUMENT IST, DER DIE PRODUKTE IN EINEM ANDEREN ALS IN GESCHÄFTLICHEM RAHMEN ERWIRBT.

RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST - UM NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST IN DEN GENUß EINER ERSATZLIEFERUNG ZU KOMMEN, SENDEN SIE DIE ORIGINAL-KASSETTE AN ELECTRONIC ARTS ADRESSE NACHSTEHEND. BITTE LEGEN SIE EINE KURZE BESCHREIBUNG DES MANGELS BEI UND EINEN EUROSCHHECK ÜBER £15.00 UND VERMERKEN SIE IHREN NAMEN UND IHRE ANSCHRIFT.

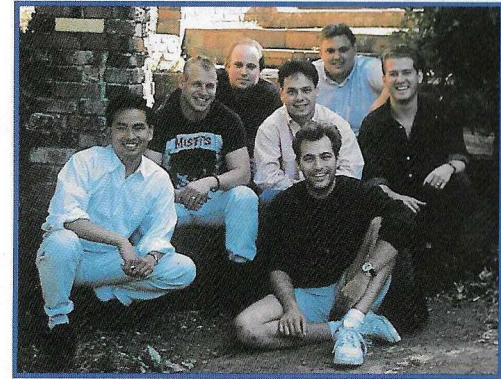
ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER WARRANTY
P.O. BOX 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

Sofern nicht anders angegeben, ist die gesamte Software und Dokumentation
© 1993 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Die Wappen der einzelnen NFL-Teams sind Warenzeichen
und ausschließliches Eigentum der betreffenden Teams.

NFL ist ein eingetragenes Warenzeichen der NFL Properties, Inc.

ÜBER DIE SPIELGESTALTER



Visual Concepts wurde im Mai 1988 mit dem Ziel gegründet, die Entwicklung von Videospiele zu neuen Höhen zu führen. Bei Visual Concepts kämpfen 24 talentierte Leute darum, durch innovatives Design und technische Perfektion großartige Videospiele zu schaffen.

Wir sind selbst begeisterte Spieler und Fans von *John Madden Football*, und so ließ sich Visual Concepts die Chance nicht entgehen, eine Version für den Super Nintendo zu schaffen. John Schappert, Chefprogrammierer des Spiels, ist selbst Footballfan des Teams seiner Heimatstadt "Miami Dolphins". Kürzlich nahm John eine Auszeit vom Football, um zu studieren.