

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
TEAM NAMES, LOGOS, AND HELMET DESIGNS ARE THE REGISTERED
TRADEMARKS OF THE NFL AND ITS MEMBER CLUBS.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

KONAMI®

NSNP-NF-NOE



TM

FOOTBALL



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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.

LICENSED BY



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

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

Willkommen

zu **NFL™ Football** für das Super NES. Machen Sie sich bereit für die beinharte Action von Konami mit allen 28 NFL-Teams. Führen Sie diese Champions des Luftangriffs und des Bodenkampfes zur Meisterschaftstrophäe. Um sich auf die kommende Action vorzubereiten, empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung gründlich zu studieren, bevor Sie den Kinnriemen festzurren und das Spielfeld stürmen.

INHALTSÜBERSICHT

Einleitung/Ziel des Spiels	4
Spielregeln	6
Spielablauf	6
Die Kontrolle übernehmen; Optionen wählen ..	6
Ein Team wählen	9
Matchup-Analyse	9
Befehlsübersicht & Controller	10
Die Münze werfen	12
Der Kickoff	12
Kickoff Return	13
Einen Spielzug bestimmen	14
Vor dem Snap	18
Nach dem Snap; Spielzüge ausführen	19
Wie man das Playbook liest	24
Terminologie	25
Regelbuch	26

Blue 43-Blue 43! 17! Hut-hut!

Snap. CRUNCH! Der Quarterback macht fünf schnelle Schritte zurück und schaut sich nach einem ungedeckten Receiver um. Sein Right Tackle hilft dem Left Guard, den Safety-Blitz zu stoppen! Sie tricksen den äußeren Linebacker aus, aber der Nose Tackle geht durch die Mitte. Der Quarterback reagiert augenblicklich – er rollt nach rechts und zieht sich zurück. Da! Der Tight End versucht, den Button Hook-Spielzug zu beenden und wird gleich seine Männer überholt haben. Der QB wirft einen Pass in Richtung des leeren Feldes. Der Ball dreht sich in einer perfekten Spirale. Er erreicht das Mittelfeld gleichzeitig mit dem Tight End. Dieser fängt ihn und wird sofort von einem Cornerback zu Boden geworfen. First Down! Die Trillerpfeife ertönt!

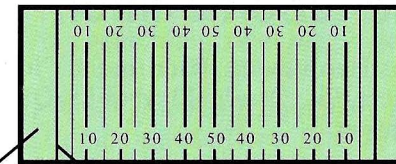
Wenn Sie die Action und Strategie des professionellen Footballs lieben, dann werden Sie auf NFL™ Football für das Super NES nicht verzichten wollen. Jetzt können Sie Ihr Lieblings-Team zum Sieg führen. Sie bestimmen die Spielzüge und kontrollieren die Spieler, wenn Sie gegen einen Freund oder einen computergesteuerten Gegner antreten. Alles, was Sie wissen müssen, um das Spiel zu beherrschen, erfahren Sie in dieser Anleitung. Viel Glück!

DIE SPIELREGELN

Da Football insgesamt recht kompliziert ist, können wir an dieser Stelle nicht alles erklären, werden Ihnen aber einen ausreichenden Überblick verschaffen. Wir gehen davon aus, daß Sie bereits einiges über das Spiel wissen.

Football wird auf einem 100 Yards langen Spielfeld gespielt. An jedem Ende des Feldes befindet sich eine Endzone. Die Mitte des Feldes ist durch eine 50-Yard-Linie markiert. In beide Richtungen befindet sich alle zehn Yards eine weitere Linie. Die Linien sind in absteigender Reihenfolge numeriert (40, 30, 20 und 10 Yards). Die Null-Linien werden Goal Lines (Ziellinien) genannt. Die Endzone erstreckt sich bis 10 Yards hinter die Goal Line. Jedes Yard wird auf dem Spielfeld mit kurzen weißen Linien markiert.

Ein Team ist in Ballbesitz und führt den Angriff (Offense) durch. Das andere Team ist in der Verteidigung (Defense). Das angreifende Team hat vier Versuche (Downs), den Ball mindestens zehn Yards in Richtung des gegnerischen Feldes zu bringen und somit Punkte zu machen. Das verteidigende Team versucht, das Punk-



End-Zone

Ziellinie

Das Spielfeld

temachen zu verhindern. Wenn die Angreifer den Ball mit maximal vier Versuchen zehn Yards in Richtung der Goal Line bewegt haben (von dem Punkt aus gemessen, an dem sie den Ball zuletzt in Besitz genommen haben), erhalten sie weitere vier Versuche und ein „First Down“. Machen sie keine Punkte oder erreichen kein First Down mit vier Versuchen, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und versucht nun ihrerseits zu punkten.

Hört sich einfach an, nicht wahr? Es ist allerdings schwieriger, als man denkt. Wenn Sie mehr über Regeln und Bestimmungen erfahren möchten, empfehlen wir Ihnen, Ihre örtliche Bibliothek aufzusuchen.

Spielablauf

In **NFL (TM) Football** steuern Sie ein Team, das Sie sich aus den 28 NFL-Mannschaften auswählen. Sie bestimmen die Spielzüge der Offense oder Defense und steuern dann, während der Action, einen Spieler auf dem Feld.

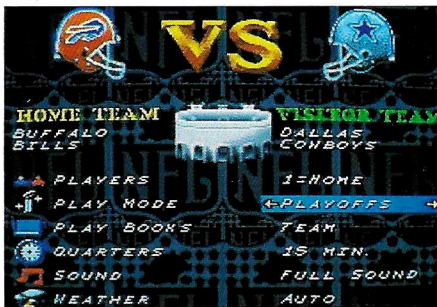
NFL™ Football kann von ein oder zwei Spielern gespielt werden.

Das Spiel starten

Legen Sie das Spielmodul bei ausgeschaltetem Super NES in das Gerät ein. Nun schalten Sie die Konsole ein. Wenn Sie soweit sind, betätigen Sie die START-Taste.

Das Steuer übernehmen

Es erscheint das Hauptmenü. Hier finden Sie sechs Optionen: Players, Play Mode, Playbooks, Quarters, Sound und Weather.



Das Hauptmenü

Um aus den Menüs auszuwählen:

- Drücken Sie das Control Pad nach oben/unten, um die gewünschte Option anzuwählen.
- Drücken Sie das Control Pad nach links/rechts, um die Option zu ändern.

Nachfolgend finden Sie eine komplette Beschreibung jeder Option.

Players

- 1 Player-Home**; Sie steuern das Gastgeber-Team.
- 1 Player-Visitor**; Sie steuern die Gastmannschaft.
- 2 Players**; beide Spieler steuern jeweils ihr Team.
- 0 Players-Demo**; Sie lehnen sich zurück und verfolgen den Kampf zwischen zwei computergesteuerten Gegnern.

Play Mode

Exhibition; ein Match mit zwei beliebigen Teams austragen.

Playoffs; ein Team von den Playoffs bis zum Super Bowl führen. Der Computer wählt die Teams für die Playoffs nach dem Zufallsprinzip aus, und Sie können wählen, welches Team Sie trainieren möchten.

Password; durch die Eingabe eines Passwortes können Sie zu einer gespeicherten Playoff-Saison zurückkehren.

Playbooks

Standard; von Anfängern bevorzugt, da alle Spielzüge für jedes Team in derselben Reihenfolge aufgelistet sind.

Team; die Spielzüge, die vom jeweiligen Team bevorzugt werden, stehen am Anfang des Playbooks. Die Auswahl basiert auf der Stärke des Teams und dem Stil des Coachs.

Quarters

15 Minuten pro Spielviertel

10 Minuten pro Spielviertel

5 Minuten pro Spielviertel

Sound

Full sound; Sie hören das Kampfgetümmel, den Kommentator und die Musik.

No voice; Sie hören die Musik und Sound-Effekte.

No music; Sie hören den Kommentator und die Sound-Effekte.

Sound effects (SFX) only; kein Kommentator, keine Musik.

Weather

Sunny; perfekte Wetterverhältnisse.

Rain; schlammiges Spielfeld.

Snow; verschneites Spielfeld.

Night; Stadion mit Flutlicht.

Auto; die Wetterlage wird zufällig, basierend auf der geographischen Lage des Gastgebers, gewählt.

Hinweis: Hallenstadion werden vom Wetter nicht beeinflusst.

Die Teams wählen

Haben Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen, drücken Sie die START-Taste. Jetzt können Sie die Teams wählen. Die Gastmannschaft wird zuerst bestimmt. Sie können aus den 28 NFL-Teams ein beliebiges wählen. Entscheiden Sie sich für die Playoffs, wird der Playoff-Baum eingeblendet, in dem Sie eines der acht Teams der Wildcard Playoff-Runde wählen können.

- Drücken Sie das Control Pad nach links/rechts, um zwischen Gastgeber und Gast hin- und herzuschalten.
- Drücken Sie das Control Pad nach oben/unten, um die Teams zu ändern.
- Bei Spielen für 1 Spieler betätigen Sie die START-Taste, sobald Sie die gewünschten Mannschaften gewählt haben.
- Bei Spielen für 2 Spieler müssen beide START drücken, um das Spiel zu starten. Spieler 2 kann nur die rechte Seite (Team-Auswahl) kontrollieren. Spieler 1 führt alle Options-Wahlen durch.
- Im Playoff-Modus drücken Sie START, sobald Sie das gewünschte Match gewählt haben. Hier können Sie nur die linke Seite ändern. Jedes Team erscheint aber zweimal – einmal als Gastgeber und einmal als Gastmannschaft.

Matchup-Analyse

Die Teams sind in diverse Schlüsselkategorien von A (Exzellent) bis F (Entsetzlich) eingeteilt. Ein roter Buchstabe bedeutet, daß das zugehörige Team in dieser Kategorie Vorteile besitzt. Nachdem Sie das Matchup studiert haben, betätigen Sie die START-Taste, um fortzufahren.

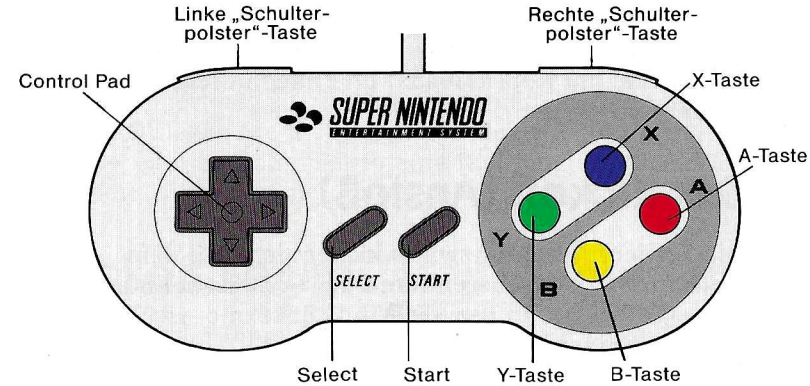
Befehlsübersicht

In folgender Tafel finden Sie alle nötigen Befehle. Es könnte von Vorteil sein, wenn Sie diese Seite beim Spielen aufgeschlagen lassen. Eine detaillierte Beschreibung der Befehle finden Sie weiter hinten im Handbuch.

	Y	X	B	A
Kick off	Zum Anstoß gedrückt halten, bei gewünschter Stärke loslassen			
Kick Off fangen				Knien zum Touchback
Playbooks*	Option Y wählen	Option X wählen	Option B wählen	Option A wählen
Offense vor dem Snap	Den Ball hiken			
QB; nach dem Snap (laufen)	Drehen	High Step	Spurt	Abtauchen
QB; nach dem Snap (Pass werfen)	Pass zu Receiver Y	Pass zu Receiver X	Pass zu Receiver B	Pass zu Receiver A
Ballträger im Spiel	Drehen	High Step	Spurt	Abtauchen
Defense vor dem Snap	Zu steuernden Spieler wählen			
Defense im Spiel	Nahestehendsten Spieler wählen		Spurt	Tackle

* Wenn die Inhaltsübersicht des Playbooks aufgeschlagen ist, können Sie eine Auszeit nehmen.

Der Controller



Taste Links	Taste Rechts	START	SELECT	Control Pad Links/Rechts/Hoch/Runter	
Lauf aller nach links	Lauf aller nach rechts	Spiel-pause		Kick-Richtung	
Lauf aller nach links	Lauf aller nach rechts			den aktuellen Spieler bewegen	
empfohlenes Spiel anschauen/wählen				Seite umblättern	anderen Abschnitt wählen
linkes Audible nehmen	rechtes Audible nehmen			Auszeit nehmen	
gestreckter Arm nach links	gestreckter Arm nach rechts			Quarterbacks bewegen	
				Quarterbacks bewegen	
gestreckter Arm nach links	gestreckter Arm nach rechts			Ballträger bewegen	
linkes Audible nehmen	rechtes Audible nehmen			Auszeit nehmen	
springen und blocken				aktuellen Spieler bewegen	

Die Münze werfen

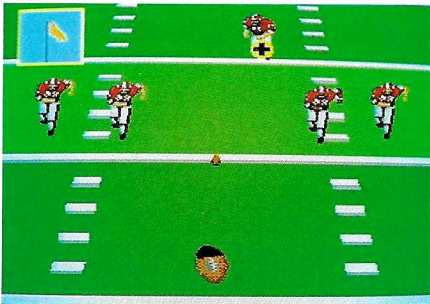
Die Gastmannschaft darf Kopf oder Zahl wählen. Wenn Sie das Gast-Team steuern, drücken Sie das Control Pad nach oben, um Kopf (Heads) und nach unten, um Zahl (Tails) zu wählen.

Der Kickoff (Anstoß)

Die Verlierer des Münzwurfs kicken den Ball dem Gewinner zu. Am oberen Rand des Screens befindet sich eine Flagge, an der Sie Windstärke und -richtung ablesen können.

Das große Football-Symbol in der Mitte des Screens wird für die Schußstärke und -richtung verwendet.

- Bewegen Sie das Control Pad nach links/rechts, um das Symbol zwecks Anpassung an die Windverhältnisse nach links oder rechts zu bewegen.
- Drücken Sie die B-Taste, um den Kick einzuleiten. Die Symbol-Anzeige beginnt sich braun zu färben.
- Drücken Sie die B-Taste erneut, um den Kick auszuführen. Geschieht dies, wenn die Anzeige vollkommen braun ist, hat der Kick die größte Wucht.



Der Kick-off Screen

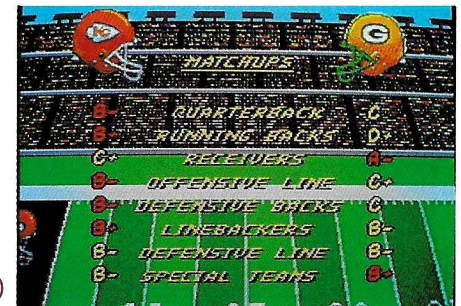
Onside Kicks

Ein Onside Kick liegt vor, wenn das anstoßende Team den Ball kickt und versucht, ihn in Besitz zu nehmen. Legt der Ball mindestens zehn Yards zurück, darf ihn die Mannschaft, die ihn zuerst erreicht, in Besitz nehmen. Drücken Sie die linke oder rechte Schulterpolster-Taste, damit alle Spieler in eine Richtung des Spielfelds laufen (und versuchen Sie, den Ball an sich zu nehmen).

Kickoff Return

Ein Receiver fängt den Ball oder nimmt ihn auf. Es erscheint eine gelbe oder schwarze Markierung, die ihn als Ballträger kennzeichnet.

- Wird der Ballträger von einem menschlichen Spieler gesteuert, stellt sich die Markierung als Kreis mit einem „+“-Zeichen in der Mitte dar (Das „+“ repräsentiert das Control Pad).
- Wird der Ball vom Computer gesteuert, stellt sich die Markierung als Punkt in einem Kreis dar (ein Bull's Eye).



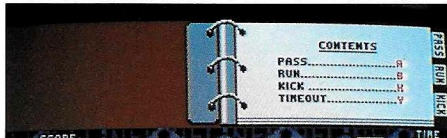
Der Team Matchup Screen (siehe Seite 9)

Die Spielzüge festlegen

Sie haben 45 Sekunden Zeit, einen Spielzug zu bestimmen und den Ball zu snappen. Wenn Sie nicht eine Ihrer drei Auszeiten nehmen wollen, sollten Sie schnell reagieren – die Uhr läuft!

Zur Wahl eines Spiels muß das Playbook geöffnet und ein Spieltyp, eine Formation und schließlich ein Spielzug gewählt werden.

- Gehen Sie zur Inhaltsübersicht des Playbooks, indem Sie das Control Pad nach links drücken (oder betätigen Sie eine der Tasten X, A oder B). Denken Sie daran: Die Betätigung der Y-Taste während der Einblendung der Inhaltsübersicht aktiviert eine Auszeit.
- Mit der Taste X, Y, A oder B wählen Sie den entsprechenden Spieltyp (oder eine Auszeit). Die Taste A aktiviert z.B. ein Passspiel.
- **Eine Formation wählen.** Diese sind bei Defense und Offense verschieden. Drücken Sie die der gewünschten Formation entsprechende Taste (X, Y, A, B).
- **Einen Spielzug wählen.** Im Playbook wird eine Seite mit vier Spielzügen aufgeschlagen, passend zu den von Ihnen vorgenommenen Einstellungen. Wählen Sie ein Spiel durch Drücken der entsprechenden Taste (X, Y, A, B). Sie können auch weiterblättern und sich noch andere Spiele anschauen.



Die Inhaltsübersicht des Playbooks

- Das Control Pad nach links drücken, um vorzublättern, nach rechts drücken, um zurückzublättern.
- Das Control Pad nach oben/unten drücken, um einen anderen Abschnitt des Buchs aufzuschlagen.

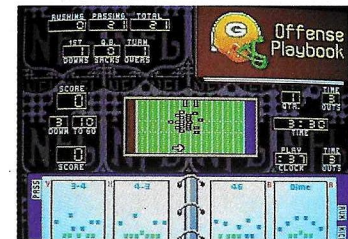
Timing

Die Offense kontrolliert die Spieluhr. Sobald die Offense ein Spiel gewählt oder das Playbook geschlossen hat, bleiben der Defense nur noch ein paar Sekunden, bis der Screen auf das Spielfeld umschaltet. Wird das Playbook geschlossen, wenn die Spieluhr weniger als zehn Sekunden anzeigt, gibt es keine Verzögerung mehr – Sie gehen direkt zum Spielfeld.

Wählt die Offense ein Spiel, bevor die Defense Zeit hat, ein Spiel zu wählen, muß die Defense ihren zuletzt gewählten Spielzug ausführen. Ein computergesteuerter Gegner wählt aber grundsätzlich ein Spiel.

Spielwahl

Auf den Seiten, die die Spielzüge auflisten, sind ein oder zwei Spiele grau hinterlegt. Dies sind Spielzüge, die mit dem von Ihnen gewählten Spieltyp NICHT VEREINBAR sind. Wenn Sie z.B. ein Passspiel gewählt haben, findet sich ein grauhinterlegtes Laufspiel. Der Grund hierfür ist zu verhindern, daß Ihr Gegner Ihre Spielwahl erfährt.



Empfohlene Spiele

Wenn Sie ein wenig Unterstützung bei der Auswahl des Spielzuges benötigen, sollten Sie auf die eingebaute Hilfefunktion zurückgreifen. Das Super NES wählt ein Spiel, das der Situation Ihres Teams entgegenkommt. Es markiert das Spiel im Playbook mit einer „Büroklammer“.

- Öffnen Sie das Playbook, und drücken Sie die linke oder rechte Schulterpolster-Taste.
- Im Playbook wird die Seite mit dem empfohlenen Spiel aufgeschlagen. Zur Auswahl betätigen Sie die entsprechende Taste.
- Im 1-Spieler-Modus erscheint die Büroklammer nur in Ihrem Playbook. Im 2-Spieler-Modus erscheint sie in beiden Büchern.

Audibles nehmen

Die Spiele auf der linken und rechten Seite des Playbooks werden auch als „Audibles“ bezeichnet. Sie können ein Audible nehmen, wenn die Spieler an der Anstoßlinie (Scrimmage Line), an der der Spielzug beginnt, Aufstellung genommen haben. Das bedeutet, Sie können das Spiel noch in letzter Sekunde ändern. Wenn es z.B. so aussieht, als ob die Defense eine Formation zur Verhinderung eines Passes bildet, und Sie einen „Pass In The Huddle“ gewählt haben, können Sie ein Audible nehmen und auf einen „Run Up The Middle“ ausweichen, um die Schwäche der Verteidigung auszunutzen.

- Ein Audible wird durch Drücken der linken oder rechten Schulterpolster-Taste genommen.
- Haben Sie ein Audible genommen, kehrt sich die Farbe des Cursors um – Ihrer hat ein gelbes „+“ mit einem schwarzen Kreis.

„No-huddle“ Offense

Die Offense kann eine „no-huddle“-Strategie verwenden, indem sie das Playbook schnell öffnet und wieder schließt. Das läßt der Defense keine Zeit zum Reagieren. Wenn Sie die Seite beim Wählen des Spielzuges sorgfältig auswählen, können Sie eine gute Schnell-Offensive durchführen. Versuchen Sie folgendes:

- Wählen Sie ein Spiel beim First Down.
- Beim Second Down öffnen und schließen Sie dann das Playbook lediglich (zum Öffnen das Control Pad nach links, zum Schließen nach rechts drücken). Hatte die Defense beim letzten Spielzug eine schlechte Deckung, führen Sie das Spiel nochmals aus, denn der Gegner hat nun keine Zeit, sich auf die Situation einzustellen. Hatte er eine gute Deckung, nehmen Sie ein Audible.
- Beim Third Down nehmen Sie das nächste Audible, das gleiche Audible oder den ursprünglichen Spielzug.

Schon nach kurzer Zeit werden die anderen Liga-Mitglieder Sie als Meister der Schnell-Offensive fürchten!



Der Playbook-Screen

Hinweis: Das dritte Spiel im Offensive Playbook (oben) trägt eine Büroklammer-Markierung, was es als empfohlenes Spiel ausweist. Das letzte Spiel jedes Playbooks ist ein Audible-Spiel, worauf die graue Schattierung hinweist.

Vor dem Snap

Ein paar Sekunden, nachdem das angreifende Team einen Spielzug bestimmt hat, schaltet die Kamera auf das Spielfeld um.

- Das Programm wartet nicht darauf, daß die Defense ihren Spielzug wählt, wenn der Coach der Offense seine Spielwahl abgeschlossen hat.

Die Spieler nehmen an der Anstoßlinie Aufstellung. Wenn Sie die Offense kontrollieren, trägt der Quarterback eine Markierung. Steuern Sie die Defense, ist einer der Spieler markiert.

- Ihren aktuellen Defensive-Spieler können Sie durch Drücken der X- oder Y-Taste wechseln.

Ein defensives oder offensives Audible-Spiel kann durch Drücken der L- oder R-„Schulterpolster“-Taste gewählt werden. Sie können sogar den Quarterback „Green“ oder „Blue“ rufen hören, wenn er das linke oder rechte Audible nimmt! (Näheres: siehe „Audibles nehmen“ im vorangegangenen Kapitel).

- Drücken Sie die B-Taste, um den Ball zu snappen (im Football-Jargon auch „hiking the ball“ genannt). Damit beginnt das Spiel.
- Sollte die Zeit auf der Spieluhr ablaufen, drücken Sie SELECT, um vor dem Snap eine Auszeit zu nehmen. Ist die Zeit bereits abgelaufen, erhält die angreifende Mannschaft eine „Delay of Time“-Strafe (Wenn die Spieluhr nicht läuft, kann auch kein Time Out genommen werden).

Nach dem Snap

Offensive Pass-Spiele

Der Ball geht an den Quarterback. Dieser wirft ihn, je nach gewähltem Spielzug, einem Receiver oder Running Back zu. Passspiele erfordern exaktes Timing und Übung. So gehen Sie beim Passspiel vor:

- Wird der Ball gesnappt, werden den in Frage kommenden Receivern Buchstaben zugeordnet, die den Controller-Tasten A, B, X, Y entsprechen.
- Jedem Receiver ist ein Laufmuster zugeordnet, das durch den gewählten Spielzug bestimmt wird. Beobachten Sie die Spieler, um festzustellen, wann diese ihre Laufmuster beenden werden.
- Sobald ein Spieler seinen Lauf beendet, betätigen Sie die ihm zugeordnete Taste, um ihm den Ball zuzuspielen. Wenn z.B. einem Wide Receiver der Buchstabe Y zugewiesen wurde und er ein Hook-Muster laufen soll, warten Sie auf den Moment, in dem er das Feld hinuntergelaufen ist, eine Kehrtwende macht und zurückläuft, um den Haken zu vervollständigen. Drücken Sie die Y-Taste, um ihm den Ball zuzuspielen.

Bewegen Sie den Quarterback mit dem Control Pad, während Sie warten, bis der Receiver ungedeckt ist.

Primary Receiver

- Manchmal vergißt man, welches Muster jeder Spieler laufen muß. Deshalb übernimmt bei jedem Passspiel ein Spieler die Rolle des Primary Receivers. Im Playbook wird seine Linie rot dargestellt, ebenso wie sein Buchstabe auf dem Feld. Verschwindet der rote Buchstabe, drücken Sie die entsprechende Taste, um ihm den Ball zuzuspielen. Timing ist hierbei alles, also heißt es: üben, üben, üben!

Offensive Running Plays

Bei Laufspielen spielt der Quarterback den Ball einem Running Back zu oder läuft selbst.

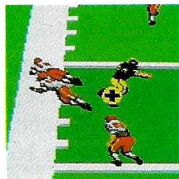
- Mit dem Control Pad steuern Sie den Ballträger. Folgen Sie dem Muster des gewählten Spiels, um die beste Deckung durch Ihre Linemen zu erhalten.

Spezielle Bewegungen

Wenn Sie ein begeisterter Football-Fan sind, haben Sie sicherlich schon die großartigen Kniffe der Running Backs bewundert, wenn diese durch eine Mauer von Möchtegern-Tacklern brechen. Nun, jetzt können Sie einige dieser coolen Bewegungen selbst ausführen.

Es ist nur fair, Sie darauf hinzuweisen, daß sich die Defensive Player auf Ihre speziellen Bewegungen einstellen, wenn Sie diese zu oft einsetzen. Wenn Sie einen Spin Move zwei-, dreimal in einem Spiel einsetzen, wird Sie die Defense fertigmachen!

- Drücken Sie die L-Schulterpolster-Taste (gestreckter Arm nach links) oder die R-Schulterpolster-Taste (Arm nach rechts), um sich einen Gegner vom Leib zu halten.
- Drücken Sie A, um mit einem Ball abzutauchen oder bei einem Loose Ball.
- Drücken Sie B, um mit begrenztem Schub nach vorn zu spurten.



Mit gestrecktem Arm halten Sie sich Möchtegern-Tackler vom Hals.

- Versuchen Sie eine Drehung, um Tacklers abzuwehren. Die Taste Y läßt Sie im Lauf einen 360-Grad-Spin ausführen.
- Springen Sie mit einem **High Step**, um die Kerle, die nach Ihren Beinen tauchen, auszutricksen. Dazu betätigen Sie die X-Taste (wie der Spin ist auch dies ein gutes Ausweichmanöver, das den Lauf allerdings abbremst).

Offensive Kicking Plays

Es existieren drei Situationen, in denen Sie den Ball kicken wollen oder müssen: Kickoffs, Field Goals und Punts. Eine Beschreibung der Kick-Steuerung finden Sie im Kapitel **DER KICKOFF** auf Seite 12.

Ein **Kickoff** findet zu Beginn eines Spiels, nach der Halbzeit oder nachdem gepunktet wurde statt.

Ein **Field Goal** punktet, wenn der Ball zwischen den beiden Masten des Goal Post (in der Endzone auf beiden Seiten des Feldes) hindurchgeschossen wird. Ein Field Goal wird normalerweise versucht, wenn Sie sich beim vierten Down noch vierzig oder fünfzig Yards von der Goal Line entfernt befinden – besonders, wenn Sie meinen, daß Sie noch nicht nah genug für ein erstes Down sind. Die meisten Kicker treffen ab der Dreißig-Yard-Linie. Bei größeren Abständen wird es schwieriger zu punkten. Ein erfolgreicher Versuch von der 50-Yard-Linie oder mehr ist extrem selten.

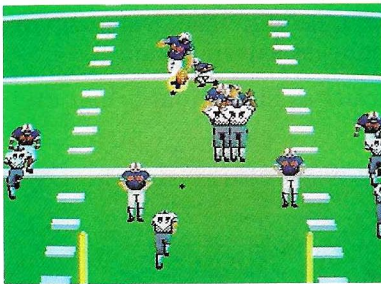
- Ein erfolgreiches Field Goal bringt drei Punkte.

Beim Punting wird der Ball dem anderen Team zugespielt. Ziel ist es, Ihrem Gegner den Ball tief in dessen eigenen Gebiet zukommen zu lassen – also in Richtung Ihrer Endzone. Dann geht das Kicking-Team in die Defensive und versucht, die Offense davon abzuhalten, den Ball in die andere Richtung zu spielen.

Zu einem Punt kommt es für gewöhnlich beim Fourth Down, wenn das Offensive Team mehr als vierzig oder fünfzig Yards von der Endzone entfernt ist. Ist es wahrscheinlich, daß sie kein First Down erzielen werden, bietet sich ein Punt an. Ein Punt ist der Kick des Balls in Richtung des anderen Teams.

- Ein Spieler kann den Punt fangen und mit dem Ball laufen. Wird der Ballfänger getackled, wird die Stelle, an der er zu Boden ging, zur neuen Anstoßlinie, und das Receiving Team beginnt nun mit einer eigenen Offensive. Das Kicking Team geht in die Verteidigung.

Hinweis: Wenn Sie das Kicking Play übernehmen, wird das Feld gedreht, sobald der Ball gesnappt wurde. Die Kicking-Anzeige erscheint und bewegt sich augenblicklich. Seien Sie bereit!



Ein Field Goal kicken

Defensive Plays

Ziel der Verteidigung ist es zu verhindern, daß das angreifende Team Punkte macht. Sie müssen verhindern, daß die Offense Yards gewinnt und somit deren Endzone näherkommt. Gelingt Ihnen das nicht, möchten Sie sie wenigstens außer Reichweite halten, so daß sie kein Field Goal schießen können. Idealerweise sollten Sie sie davon abhalten, einen Touchdown zu erzielen (den Ball in die Endzone zu bringen).

Sobald Sie einen Spieler, den Sie steuern wollen, gewählt haben (siehe: **VOR DEM SNAP**), können einige spezielle Bewegungen ausgeführt werden:

- Mit der B-Taste Schub machen.
- Den Ballträger mit der A-Taste tackeln.
- Einen Pass mit einem Sprung und Block abwehren oder fangen. Dazu die L- oder R-Schulterpolster-Taste betätigen.
- Sie können auch den aktuellen Spieler mit der X- oder Y-Taste wechseln. Der dem Ball am nächsten stehende Defensive Player wird dann zum aktiven Spieler.

Wenn das Super NES die Offense kontrolliert, ist der Ballträger mit einem gelben Kreis gekennzeichnet.

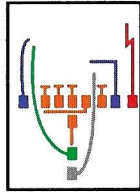
Interceptions

Wenn Sie den Ball, der für einen Offensive Player gedacht war, im Flug abfangen, nennt man das eine Interception. Sie können dann die X- oder Y-Taste drücken, um den Spieler, der den Ball gefangen hat, zu aktivieren und mit ihm loszulaufen!

Wie man das Playbook liest

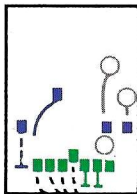
Das folgende Diagramm zeigt die Bedeutung aller Symbole des Playbooks.

Offense



- | = **Primary Receiver**
- | = **Eligible Receiver**
- | = **Decoy**
- | = **Ball Carrier**
- T = **Blocker**

Defense



- | = **Attack**
- : = **man to man**
- O = **zone**
- l = **read**

Terminologie

Offense

- **Primary Receiver** – dieser Mann ist das Hauptziel Ihres Passes. Er ist der Typ mit der katzenhaften Schnelligkeit.
- **Eligible Receiver** – ein Spieler, dem Sie den Ball zuspiesen können, wenn der Primary Receiver zu stark von der Defense gedeckt wird.
- **Decoy** – Diese Jungs laufen Passmuster das Feld hinunter. Ihr Job ist es, die Aufmerksamkeit der Verteidiger auf sich zu lenken, weg vom Primary Receiver.
- **Ball Carrier** – der Mann mit dem Ball. Von den Defensive Players wird er auch „Lunch“ (im Sinne von Frühstück) genannt.
- **Blocker** – ein sehr großer Mann, dessen Haupt-Job es ist, im Weg zu stehen. Seine oberste Direktive ist, die Defender davon abzuhalten, den Typ mit dem Ball zu erreichen.

Defense

- **Attack** – diese Brut bricht durch die Mauer, um den Ballträger zu stoppen.
- **Man-to-Man** – eine Deckungsvariante, bei der jeder Verteidiger verantwortlich für die Deckung eines bestimmten Angriffsspielers ist.
- **Zone** – bei dieser Deckungsvariante muß ein Spieler statt einen bestimmten Mann zu decken, ein bestimmtes Gebiet des Feldes decken.
- **Read** – die Defender beobachten, was die Offense tut und versuchen, daraus Rückschlüsse auf den Spielzug zu ziehen. Das erfordert schnelles Denken, um jeder Situation gerecht zu werden. Die Jungs, die das nicht besonders gut können, sind meist bei den Getränkeständen zu finden.



REGELBUCH

INHALTSÜBERSICHT

Grundlegendes	28
Das Spielfeld	28
Spieldauer	29
Spielablauf.....	29
Punkte machen	30
Die Spieler und ihre Aufgaben	31
Die wichtigsten Begriffe.....	33

GRUNDLEGENDES

Beim American Football setzt sich jedes Team aus elf Spielern zusammen, die, genau wie beim Fußball, verschiedene Aufgaben haben. Ziel des Spieles ist es, den Ball in die gegnerische Endzone zu bringen. Das Team, das im Ballbesitz ist, wird Offense (Angriff) und das gegnerische Team Defense (Verteidigung) genannt. Der Ball darf in der Hand gehalten, abgegeben und auch gekickt werden.

Die Offense versucht nun, mit dem Ball soweit wie möglich nach vorn zu kommen und Punkte zu machen. Die Defense versucht den Ballträger zu stoppen und den Ball zu übernehmen, um somit selbst einen Angriff ausführen zu können. Gelingt ihr das, wird die Defense zur Offense und umgekehrt.

DAS SPIELFELD

Das Standard-Spielfeld hat eine Länge von 120 Yards und eine Breite von 53 1/3 Yards (1 Yard = 91,44 cm). Es ist also rund 110 Meter lang und 49 Meter breit. An beiden Enden befinden sich die Torpfosten (Goalposts). Vor dem jeweiligen Tor liegt ein 10 Yards breiter Bereich – die sogenannte Endzone, die durch die Torlinie markiert wird. Der Raum zwischen den Endzonen ist durch horizontale Markierungslinien in 5 Yardschritten unterteilt. Das Spielfeld kann man sich also wie ein liniertes Schreibblatt vorstellen.

SPIELDAUER

Ein Spiel umfaßt vier Quarters, wobei jedes Quarter 15 Minuten lang ist. Nach dem zweiten Quarter ist Halbzeit, d.h. es findet eine 15 minütige Pause statt. Zwischen dem ersten und zweiten und dem dritten und vierten Quarter wird das Spiel jeweils 2 Minuten unterbrochen. Beide Halbzeiten beginnen mit einem Kickoff, wobei per Münzwurf entschieden wird, wer den Anstoß hat und in welche Richtung gespielt wird. Das Gast-Team hat die Wahl zwischen Kopf oder Zahl. Der Gewinner darf wählen, ob er in den Angriff oder in die Verteidigung geht. Steht es nach dem Ende der vier Quarters unentschieden, kommt es zu einer Verlängerung von maximal 15 Minuten. Sobald ein Team Punkte macht, ist das Spiel beendet. Bleibt es beim Gleichstand, geht das Spiel unentschieden aus. Die einzige Ausnahme bilden die Ausscheidungsspiele zum Super Bowl, die nach der NFL-Saison stattfinden. Hier wird solange gespielt, bis ein Sieger feststeht.

SPIELABLAUF

Nach dem Münzwurf begeben sich die Mannschaften an die 35-Yard-Linie, wo der Ball von der Offense mittels Kickoff in Richtung Gegner geschossen wird. Bevor Sie sich postieren, wird der Spielzug festgelegt, d.h. das folgende Angriffs- bzw. Verteidigungsmanöver. Die Spielzüge werden auf dem Chalkboard (der Kreidetafel) entwickelt und im Training einstudiert. Jeder Zug trägt einen Namen, so daß die Spieler sofort wissen, welche Schritte Sie nach dem Anstoß zu unternehmen haben.

Die Offense muß nun den Ball mindestens zehn Yards weit nach vorn bringen. Sie hat dazu vier Versuche (Downs). Sobald das Team zehn Yards überwunden hat, erhält es wieder vier Downs usw. Der Idealfall wäre nun, daß die Offense den Ball ohne Probleme in die Endzone schafft, d.h. ihn dort hinbringt oder ihn dort fängt. Das wäre ein echter Touchdown, der 6 Punkte zählt. Nach einem Touchdown kann die Offense einen Zusatzpunkt machen, indem Sie den Ball von der 2-Yard-Linie in das Tor schießt.

In der Realität sieht die Sache allerdings ganz anders aus. Die Defense setzt natürlich alles daran, den Angriff zu stoppen und selber in den Ballbesitz zu kommen. Dazu muß Sie entweder den Ball abfangen (die verschiedenen Möglichkeiten werden noch erklärt) oder dafür sorgen, daß es der Offense nicht gelingt, zehn Yards mit vier Downs zurückzulegen.

PUNKTE MACHEN

Neben dem Touchdown und dem mit ihm verbundenen Extrapunkt besteht noch die Möglichkeit ein Field Goal zu erzielen. Dazu muß der Ball ins gegnerische Tor geschossen werden. Dies kann vom gesamten Spielfeld aus geschehen, wird in der Regel aber erst beim Fourth Down ab der 45-Yard-Linie durchgeführt. Ein Field Goal bringt 3 Punkte. 2 Punkte gibt es für einen Safety, wobei der Ballträger der Offense hinter der eigenen Torlinie gestoppt wird.

Touchdown: 6 Punkte

Torschuß nach Touchdown: 1 Punkt

Field Goal: 3 Punkte

Safety: 2 Punkte

DIE SPIELER UND IHRE AUFGABEN

Auf der Offense-Seite spielen:

Zwei Runningbacks

Die Runningbacks sollen den Ball soweit wie möglich nach vorn bringen und unterteilen sich in Halfback und Fullback. Der Halfback übernimmt Blocker-Aufgaben, der meist kräftigere Fullback rammt sich den Weg frei.

Ein Quarterback

Der QB ist so ziemlich der wichtigste Mann der Offense. Er übergibt den Ball durch einen Pass an die Receiver oder wirft ihn durch die Beine nach hinten zu den Runningbacks. Natürlich kann er auch selbst der Ballträger sein und nach vorn sprinten.

Zwei Wide Receiver

Die Wide Receiver sind das Ziel der Quarterback-Pässe. Sie sind die schnellsten Spieler des Teams.

Ein Center

Der Center dient als Schutz des Quarterbacks und macht den Weg für die Runningbacks frei.

Zwei Guards

Die beiden Guards haben dieselbe Aufgabe wie der Center.

Zwei Tackles

Auch die Tackles schützen den Quarterback und ebnen den Weg der Runningbacks.

Ein Tight End

Der Tight End kann ebenfalls Pässe empfangen und übernimmt auch Block-Manöver.

Auf der Defense-Seite spielen:

Tackles und Ends

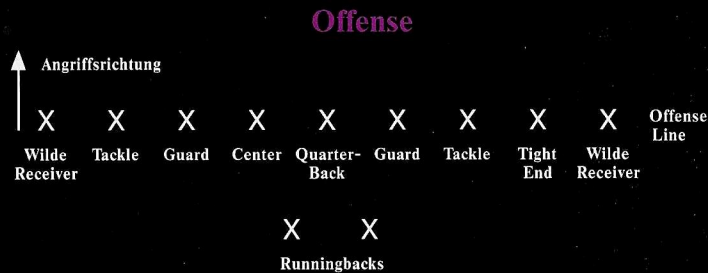
Diese Defense-Spieler stehen in der ersten Verteidigungslinie und haben die Aufgabe, die Pässe des Quarterbacks und das Laufspiel der Angreifer zu stören. Es gibt zwei Variationen: Ein Nose Tackle, der dem Center direkt gegenübersteht und zwei Ends links und rechts vom NT oder zwei Tackles und zwei Ends.

Drei Linebackers

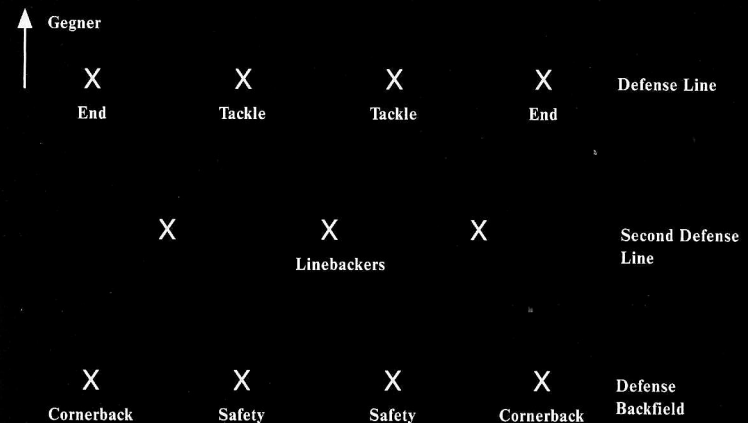
Diese nehmen hinter den Tackles und Ends Aufstellung und versuchen das Laufspiel der Offense zu stoppen. Sie können zusätzlich die gegnerischen Pässe stören.

Zwei Cornerbacks, zwei Safeties

Diese vier Spieler stehen in der hintersten Reihe, um Paßspiele zu vereiteln und durchbrechende Runningbacks aufzuhalten.



Defense



DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

Chalkboard

Auf dieser Kreidetafel werden die Spielzüge ausgearbeitet.

Defense

Die verteidigende Mannschaft.

Dive

Der Ballträger läuft durch die Mitte der gegnerischen Reihen.

Field Goal

Der Ball wird zwischen den Torpfosten hindurchgeschossen, was drei Punkte einbringt. Ein Field Goal kann aus jeder Entfernung geschossen werden.

Forward Pass

Der Quarterback wirft den Ball nach vorn.

Fumble

Ein Defensive-Spieler nimmt einen Ball, der von der Offense fallengelassen wurde und spielt ihn weiter.

Interception

Ein Spieler der Defense fängt den von der Offense geworfenen oder geschossenen Ball ab und läuft dann in Richtung Endzone.

Kickoff

Der Ball wird von der 35-Yard-Linie in Richtung Gegner geschossen. Ein Kickoff wird zu Beginn der beiden Halbzeiten, nach einem Field Goal oder nach einem Touchdown ausgeführt.

Kick Return

Das Team, in dessen Richtung der Ball vom Gegner geschossen wurde, übernimmt den Ball und spielt ihn weiter Richtung gegnerische Endzone.

Lateral Pass

Der Ballträger gibt den Ball seitlich oder nach hinten ab.

Line of Scrimmage

Die Anstosslinie.

Offense

Die angreifende Mannschaft.

Pass

Der Ball wird einem Mitspieler zugespielt. In der Offense dürfen nur Wide Receivers, Runningbacks und Tight Ends und bedingt der Quarterback einen Pass fangen.

Penalty

Strafen für Fouls.

Punt

Der Ball wird soweit wie möglich in das gegnerische Feld geschossen. Dies geschieht in der Regel, wenn man befürchtet, beim Fourth Down die notwendigen zehn Yards nicht zu schaffen, was das andere Team in Ballbesitz bringen würde. Also kickt man den Ball weit in Richtung Gegner, um dessen Ausgangssituation zu verschlechtern.

Run

Das Laufspiel. Meist übernehmen die Runningbacks die Aufgabe, den Ball Richtung Endzone zu befördern.

Sweep

Der Gegner wird außen herum umspielt.

Time Out

Jedes Team kann drei Auszeiten nehmen. Die Uhr wird gestoppt.

Touchdown

Der Ball wird in die Endzone des Gegners befördert oder dort gefangen. Ein Touchdown bringt 6 Punkte.