

LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großbostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME À LA QUALITÉ DE CE SÉAL EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SÉAL LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUIA CONSTRUEERD, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET, KONTROLLERÅ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SIE ALTIJD EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL O TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ÖBS : LÄS NOGRANNT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETOD JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
 ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
 Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,
 London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445400 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

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. Big Hurt™ is a registered trademark of Frank Thomas and licensed for use to Big Hurt Enterprises, Inc. Unauthorized use is strictly prohibited. Big Hurt Enterprises has granted a limited license to Acclaim Entertainment. Officially licensed by the Major League Baseball Players Association MLBPA Logo © MLBPA MSA. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Mühlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
 ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
 Division ACCLAIM
 31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
 GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
 ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia Tristar Home Video
38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
 Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoort toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia Tristar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia Tristar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia Tristar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-veredrà alla riparazione o sostituzione del prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
 Moreau House, 112-120
 Brompton Rd., Knightsbridge,
 London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEQUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with the Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

BEFORE THE SNAP...

LOADING

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.



If you wish to play a game with up to five players, plug in a Super Multitap™ (sold separately) at this time as described in its instruction manual.

NOTE: NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 supports the Super Multitap™ only. Other multi-player adapters will not work with this game.



3. Turn the power switch ON.

When the NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 title screen appears, you will then be able to choose your game mode and set Pre-Game Options. Press the START BUTTON to see the game mode screen.

A NOTE ABOUT NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 SCREENS:

Most screens include an On Screen Help feature to guide you through the game.

As a rule, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight a desired option, and LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to select the desired setting. Once you have set an option, continue to the next until all are set to your satisfaction. Pressing the SELECT button will return you to a previous screen. Pressing the START BUTTON will advance you to the next appropriate screen or bring you directly into play, depending on circumstances. Pressing the B BUTTON will select an option.

GAME MODES

NFL™ Quarterback Club™ '96 offers 3 consecutive ways to play: Practice Mode, NFL™ Play and Simulation. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight a game mode, then press the START or B BUTTON to set mode options.

CALLING PLAYS

NFL™ Quarterback Club™ '96 features over 800 plays, including a unique running and passing play for each team! To call a play, first select your team's formation by pressing LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD, then the Y, B or A BUTTON when the desired formation is in the appropriate box. Next, select your yardage situation (Short, Medium, Long, or Bomb) in the same manner. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to scroll through the plays available for your formation and yardage settings, then press the button (Y, B or A) associated with the desired play. In a 1 player game, the computer controls your opposing team's play calling. Note that kickoff situations do not have yardage settings. Once you've selected your play, you can choose to Flip the Play (reversing the formation and direction of the play) Start Play, No Huddle or Flip Play/No Huddle. Choosing No Huddle will take you right back to the line of scrimmage following the play. Play begins when the quarterback snaps the ball.

PLAYER ASSIGNMENT

Up to five players can enjoy NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96. Each player's controller is color coded to help you identify who controls which team or player. In a multi-player game, the player with the lowest controller number on each team is the default quarterback, while the rest of the players are assigned positions by the computer. Players can switch which player they control in all modes.

DEFENSE AND OFFENSE CONTROLS

GENERAL OFFENSE	CONTROL
MOVE CONTROL TO PLAYER WITH BALL	B BUTTON
MOVE CONTROLLED PLAYER AROUND FIELD	CONTROL PAD
QUARTERBACK BEFORE THE SNAP	
CONTROL A DIFFERENT PLAYER	UP ON THE CONTROL PAD
BRING UP AUDIBLE	A BUTTON
SELECT STANDARD AUDIBLE	Y, B OR A BUTTON
NOTE: AN AUDIBLE WILL CANCEL AFTER 2 SECONDS IF NO BUTTON IS PUSHED OR WHEN THE PLAYER PUSHES DOWN ON THE CONTROL PAD	
PUT TIGHT END IN MOTION (ON SOME RUNNING AND PASSING PLAYS)	LEFT/ RIGHT CONTROL PAD
FAKE HIKE	X BUTTON
HIKE THE BALL	B BUTTON
NON-QUARTERBACK PLAYER BEFORE THE SNAP	
SELECT PLAYER	LEFT/ RIGHT TRIGGERS
QUARTERBACK AFTER THE SNAP	
BRING UP PASS TAGS	A BUTTON
THROW TO INTENDED RECEIVER	Y, B OR A BUTTON
PUMP FAKE	QUICKLY PRESS Y, B OR A TWICE
THROW BALL AWAY	QUICKLY PRESS Y, B OR A TWICE (HOLD THE 2ND TIME)
PLAYER IN POSSESSION OF BALL	
RUN WITH AN EXTRA BURST OF SPEED	X BUTTON
SPIN ONCE	HOLD B BUTTON
"JUKE"	TAP B BUTTON
DIVE	Y BUTTON
STIFF ARM	A BUTTON
RECEIVER TRYING TO CATCH BALL	
CALL FOR THE BALL	Y BUTTON
STANDING CATCH	A BUTTON
DIVE FOR BALL	CONTROL PAD IN DIRECTION OF BALL + Y BUTTON
JUMPING CATCH	CONTROL PAD IN DIRECTION OF BALL + A BUTTON
KICKOFFS, FIELD GOALS AND PUNTS	
HIKE THE BALL AND START THE KICK METER	B BUTTON
KICK THE BALL	B BUTTON
CONTROL THE ANGLE OF THE KICK UNTIL THE KICK METER IS LOCKED IN PLACE	LEFT/ RIGHT CONTROL PAD

GENERAL DEFENSE	CONTROL
BEFORE THE SNAP	
SELECT A DIFFERENT PLAYER TO CONTROL	LEFT/ RIGHT TRIGGERS
CALL UP DEFENSIVE AUDIBLES	A BUTTON
SELECT STANDARD DEFENSIVE AUDIBLES	Y, B OR A BUTTON
NOTE: AN AUDIBLE WILL CANCEL WHEN THE X BUTTON IS PUSHED, OR AFTER 2 SECONDS IF NO BUTTON IS PUSHED	
AFTER THE SNAP	
GAIN CONTROL OF PLAYER CLOSEST TO BALL	B BUTTON
RUN WITH AN ADDITIONAL BURST OF SPEED	X BUTTON
DIVE	CONTROL PAD IN DIRECTION + Y BUTTON
WHILE BALL IS IN THE AIR	
STANDING CATCH	A BUTTON
DIVING CATCH	CONTROL PAD IN DIRECTION OF BALL + Y BUTTON
JUMPING CATCH OR BLOCK KICK/ PASS	CONTROL PAD IN DIRECTION OF BALL + A BUTTON

PRACTICE MODE

Practice Mode gives you the chance to hone your skills in actual game play situations. In practice mode, you bring a 10 man team onto the field for Offensive, Defensive or Special Teams practice. Bring in your favorite team and transform yourself into a virtual winning machine! You can even create your own team of custom players! Bring in a custom player and rev up his attributes by running him through skill-enhancing drills. Save a custom player's enhanced skills, then bring him into Preseason mode! You can practice tackling, receiving, kicking, passing—any situation your 10 team members may face.

Once you select Practice mode, you will see a screen featuring each player's controller, and to the right, the team you will bring into training. Each player in turn presses LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to scroll through the available teams until the desired team appears. Initially, there will be spots for 5 custom teams. Any custom team is available to any player, as are all 30 NFL™ teams. Highlight NO TRAINING if you don't wish to participate in training. Press the START BUTTON to select a team. If you've chosen a custom team, you will then see the Custom Team/ Player screens. Otherwise you will go straight to the practice category screen.

In a Team practice, player(s) choose which team to control in any of the many available practice scenarios, all of which can be repeated until mastered. You'll be using the actual NFL™ players on each team.

In a Custom practice, you can create up to 10 custom players. Perform successfully in a practice event to increase a custom player's attribute level. The difficulty at which you play determines the level of attribute increase, with Very Easy contributing some increase and Very Hard a substantial amount.

CREATING A CUSTOM PLAYER

Now you're ready to build a powerhouse team! This screen is where you create or modify your team of 10 custom players. The first player position to appear is the

quarterback—hey, it's not called the NFL™ Quarterback Club™ for nothing! Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to scroll through player positions. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight the various option boxes and the Y or B Button to cycle through each associated option. You can set which hand a player throws with, which foot he kicks with, his skintone, team name, number and uniform. Note that once a uniform is set, all team members will automatically share that color. View On Screen help for details on how to set your options.



If you choose not to create a player for one of the positions, the computer will supply a default player. Once you've set or modified your custom team options, the team is ready to bring into practice. Press the START button to get to the Category Screen.

THE PRACTICE CATEGORY SCREEN:

OFFENSE, DEFENSE OR SPECIAL TEAMS

Practice mode is broken up into three broad practice categories, each with several option branches that open up still richer areas of practice options. Press the CONTROL PAD to highlight the desired practice category, then press the B BUTTON to select it and set the practice options specific to the chosen category. To jump right into Offensive, Defensive or Special Teams practice at the default settings, press the START BUTTON. If Quit is highlighted, pressing START will bring you to the quit screen, from which you can view a Custom Progress Report detailing the attributes status of all your custom players.

CUSTOM PROGRESS REPORT

This is where you can view each custom player's old and new attributes to gauge his progress. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to view each player. Once you've viewed all players, press the START BUTTON to return to the Pause Menu.

PRACTICE MODE PAUSE OPTIONS

To use pause options, press the START BUTTON when on the field. You can then choose from the following options. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight an option, and the B BUTTON to select it. Press the START BUTTON again to return to practice.

INSTANT REPLAY See the last 30 seconds of action.
PRACTICE SET UP Change your Offensive, Defensive or Special Teams practice set up.

MAIN MENU Return to Main Menu screen to change setting.

VIEW PLAYER PROGRESS If you're using custom players, select this to see your Custom Progress Report.

QUIT/SAVE If you select Quit, you will see a final player progress report. Pressing the START BUTTON will bring you to the Save screen, where you can save up to five teams.

NFL™ PLAY

NFL™ PLAY gives you 8 exciting game mode options to choose from. Try 'em all 'til you fry 'em all!

PRESEASON

Use this mode to compete in preseason exhibition games. Import Custom teams from practice mode and watch them wreak havoc!

Once you've selected Preseason mode, you'll need to choose your team. See choosing Teams for details. If you wish to import a Custom Quarterback, you may do so by pressing the B BUTTON, which will bring you to the Quarterback Select screen. See Change Quarterback for details, then follow the Game Time instructions.

SWITCH PLAYER ASSIGNMENT

The computer automatically assigns which player you will control, based on controller number. The lowest controller number on each team controls the quarterback. In all modes, before the snap the offense can switch which position player you control by pressing the LEFT or RIGHT TRIGGER to scroll through your team's formation. The colored arrow of your controller will move to the various players. If the player controlling the quarterback switches control to another position (by pressing UP on the CONTROL PAD), the computer will take over control of the quarterback, but the player who controlled the quarterback is still responsible for making the snap, regardless of his new position. Only the player who originally had control of the quarterback can regain it. If you're a receiver, press the A BUTTON to call for the ball.

NEW SEASON

Use this mode to begin a fresh season, and guide your team all the way to gridiron glory in the Super Bowl! In season mode, only your team (at left) can be selected; the computer controls your opponents throughout the season. After selecting your team, press the B BUTTON. You will then see a screen featuring your season schedule. Don't like the season schedule your team has this year? Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to change the year (and thus, the schedule). Play in a future season, right up to the year 9999!

SAVING A SEASON SCHEDULE

When you've viewed your schedule, press the B BUTTON. You will then see the Save screen, where you can save your place in up to five season schedule slots. If all five slots are full and you wish to save the current season, you must erase one of the existing seasons to do so. Highlight the slot you wish to save to. You will be asked if you wish to overwrite that season. Press the B BUTTON to do so. After a season game, save your place in the same way. Use the Resume Season feature to get back into the game at a later time.

SEASON STANDINGS

After each season game, a screen appears showing you the league standings. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to switch between AFC and NFC standings. When you're through viewing standings, press the B BUTTON to see your season schedule, featuring your next opponent.

Once you've set your season schedule, press the START BUTTON. Set your player controller selection, set your game play choices, then rip into the schedule! See you in the Super Bowl!

RESUME SEASON

Use this mode to pick up seasonal play where you left off last time. Once this mode is selected, you will go to the Restore screen, where you can choose which of up to five stored seasons you wish to pick up. Once you've chosen the season you wish to resume, you can view both the Season Standings, complete with divisional win/loss records, and the saved Season Schedule.

ENTER PLAYOFFS

Use this mode to set up a Playoff bracket on the way to the Super Bowl. Skip right to the Playoffs, and try to earn the coveted championship! As in a New Season game, you select only the team you'll be controlling. Once you've set your team, press the B BUTTON to see the playoff tree. Can't stand it? Pick a different year. When you're satisfied, save your playoff tree, make your player control selections and other decisions, then it's up the play off ladder—to the top!

RESUME PLAYOFFS

Use this mode to pick up playoff action where you left off last time. You'll see the Restore screen you know and love. Then you'll have a chance to see your saved Playoff tree before setting your usual player select and game choices and getting back to the business of beating your rivals!

PRO BOWL

Use this mode to pit the best of the AFC against their league rivals in the NFC in an all-star Pro Bowl

game! You will see a screen with AFC and NFC matchups. At the player select screen, move your controller under the team you wish to be on. When the very best in the game meet to prove themselves, you'll be playing for pride! Can you beat the top talent in the opposing conference?

PLAY OPTIONS

Use this mode to pre-set play mode options like Quarter Length, Weather, Difficulty and more!

CHOOSING TEAMS

NFL™ Quarterback Club™ '96 features all 30 NFL™ teams, including the new expansion clubs, the Carolina Panthers and the Jacksonville Jaguars. Once you've selected your game mode, choose which teams will be competing by pressing UP or DOWN on the CONTROL PAD to bring up each team helmet. Attribute rankings appear for each team and include passing, running, blocking, tackling, blitzing, coverage and special teams. You have several options when choosing a team. Choose whether a team will play as the Home or Away team by pressing LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD. Home teams play in their actual stadiums.

You can go directly to player control selection by pressing the START BUTTON, or in Preseason, press the B BUTTON to import a quarterback to your team.

CHANGE QUARTERBACK SCREEN

In Preseason mode, NFL™ Quarterback Club™ '96 lets you substitute any NFL™ Quarterback Club™ member quarterback onto any team, or bring in your custom quarterback and his custom teammates. Once this mode is selected, you will see each team helmet with the first string quarterback's name and attributes. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through the available quarterbacks, including any custom QBs from Practice Mode. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to toggle Quarterback Select between Home and Away team. Once you've made your selections, press the START BUTTON to choose player control selection.

GAME TIME

PLAYER SELECT

It's time to choose which team you want to play on. You'll see both selected teams and each player's color coded controller on screen. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to move your controller to the team you wish to play on. Up to five players can elect to play as teammates or to be on opposing teams. If any player does not make a selection, the computer will control that player. Note that play calling is determined by the two lowest controller numbers on a team, with the lowest number calling plays as the Offensive Captain, and the next lowest as the Defensive Captain.

PRE-GAME SHOW

Once everyone has chosen a team, press the START BUTTON. You will then hear from the announcers as they describe the match up.

COIN TOSS

The coin toss determines who will kick off and who will receive. The visiting team calls the toss in the air. Press the CONTROL PAD to move the indicator between HEADS and TAILS. The results of the toss appear immediately. If you win the toss, you may elect to either kick off or receive by pressing the CONTROL PAD to highlight your choice and the B BUTTON to select it. If you lose the toss, you get to choose which goal you wish to defend by highlighting your choice with the CONTROL PAD, then pressing the B BUTTON to select it. After selecting, each team will choose the respective kick or return play they wish to run. To go



directly to the game without benefit of a coin toss, press the START BUTTON. The game begins!

PAUSE OPTIONS SCREEN

At any time during game play, press the START BUTTON to halt game play and bring up the Pause Options Screen. This screen allows for plenty of game play and statistical options.

RESUME GAME Choose this option to pick up play where you left off.

TIME OUT This enables you to call a time out and stop the game clock. The time out will be charged to the team that called up the Pause Options screen.

SMOOTH CAM REPLAY This will allow you to review and analyze the previous play. Use the CONTROL PAD to move the camera's point of view to the ball, a specific player, or a particular area of the field. To watch the play in real time, press the A BUTTON. To watch the play in frame-by-frame slow-motion, press the B BUTTON. To rewind the action and review the play again, press the X BUTTON. To shift the replay to an opposite-angle point of view, press either the LEFT or RIGHT trigger. Press the START BUTTON to return to the Pause Options screen.

DRIVE SUMMARY This provides you with details of the current drive, including how the team with the ball gained possession. Use the CONTROL PAD to scan the field where the action took place. The screen will also provide you with a statistical breakdown of that drive. Press the START BUTTON to return to the Pause Options screen.

GAME STATS This allows you to view a comprehensive compilation of statistics for the game up to that point. Use the UP and DOWN CONTROL PAD to scroll through the statistical listings, and Y or B BUTTON to view different categories, such as offense, defense and special teams.

TEAM PLAYER STATISTICS This option allows you to see game stats for each player on your team. Use the CONTROL PAD to scroll through players and stats. Press the Y BUTTON to view an opponent's Team Player stats. Press the B BUTTON to view different position stats, such as quarterback, kicker, etc.

TEAM SEASON STATISTICS In season mode, this allows you to view a complete list of your team's progress, including wins, losses, scoring, and more!

SUBSTITUTE PLAYER Choose this option to decide which player will be substituted for a player who's energy flags, decreasing his attribute levels. Energy levels decrease depending on a given player's involvement in a game. A player's current energy appears on this screen. Players are substituted according to the current on screen formation only. To scroll through the available formations, press UP or DOWN on the CONTROL PAD. To select the player position you wish to substitute, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD. Press the B BUTTON to select a different player for that position/formation. Press the A BUTTON to reset all formations to default players. If you'd like to substitute a player into all formations, press the Y BUTTON. Once all substitutions have been made, press the START BUTTON to return to the Pause Options screen.

SUBSTITUTION TYPE Choose between Manual and Auto Substitution methods. If you choose Auto Substitution, the computer will automatically replace a player at 80% energy with the next best position player. If you select Manual substitution, players remain in the game (no matter how much energy they've lost) until you choose to bring them out.

SET AUDIBLES: This allows you to access your playbook and assign specific plays to the A, B, and Y BUTTONS for audible use. Use the LEFT and RIGHT CONTROL PAD to scroll through the plays, then press the A, B, or Y BUTTONS when the specific play you want assigned to that



button is in the box labeled with that button's letter. Press the SELECT BUTTON to move the highlight between Offensive and Defensive plays. Press the START BUTTON to return to the Pause Options screen.

AUDIBLE TYPE Choose between Normal and Hyper Audibles. Normal setting will allow you to call Audible plays in the usual fashion. Select Hyper Audibles to use the special Hyper Audible codes included with your game. These will allow you to call a wide variety of plays on the fly as audibles, without having to preselect them!

PLAYER ENERGY Choose to have player's energy realistically depleted during game play by choosing Realistic, or have them retain 100% energy by choosing Maximum.

PLAYER SELECT This option allows new players to join a team or current ones to leave off play or change teams.

TACKLE MODE Choose between Normal and Power Shuck tackle modes. When Power Shuck is selected, rapidly pressing the B BUTTON allows an offensive player to break tackles, and a defensive player to increase his chances of making a tackle by dragging a player down.

NO HUDDLE This allows the player to set a "no huddle" situation on offense for the purpose of speedy game play or hurry-up and two-minute drill situations. If the no huddle option is set, no playbook options will appear, and players will call plays from their selected, default or Hyper audibles. When you choose this option, the computer will ask you if you are sure. Use the UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight either "yes" or "no," then press the B BUTTON. Once a No Huddle offense is set, it remains in effect until you select a Huddle setting.

RESTART GAME This allows you to cancel all game play up to this point and return to the Player Select screen to choose which of the two teams you wish to control. The teams and options remain as you set them previously. You now begin the game fresh from the opening kickoff. [NOTE: All statistics for the game up to that point will be eliminated.] The computer will ask you if you are sure. Use the UP and DOWN on the CONTROL PAD to highlight either "yes" or "no," then press the B BUTTON.

CLOCK SPEED Choose to have the clock run at Normal, Accelerated or Turbo speed.

Quit Game Time to hit the showers, boys! Return to the Main Menu by selecting this option.

SIMULATION

Simulation mode brings you action right out of the history books or your own imagination as you face some of the tenses turning points in football history, including playoff and regular season games that call for supreme skills and grace under pressure. Play in pre-simulated future game situations, or create your own unique game situations, then pull off the impossible win!

CUSTOM OR HISTORIC SIMULATIONS

Press the CONTROL PAD to highlight either Historic or Custom simulation options.

HISTORIC SIMULATIONS recreate some of the greatest moments in football history, with 50 different situations to choose from! Plus, once you get a certain number of Historic Simulation wins under your belt you'll earn a special bonus that will let you change game play in strange ways! Select your simulation and go right into action by pressing the B BUTTON!

Once you've chosen Custom Simulation, you'll see the Custom Simulation screen, where you can set a wide variety of options to create your own thrilling simulations. You can save up to 5 simulations for future play!

To begin creating your Custom Simulation, first select which teams will play as the Home and Away teams. You can then set the number of time outs each has, their respective scores and field position. Set the down, the number of yards to go, the quarter and time remaining in the quarter, who has possession, and the weather


conditions. Sounds like a lot? You never had it so hot! Press the Y BUTTON to access Save and Restore functions and LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to toggle between them. Press the B BUTTON to implement the highlighted function.


PLAY BOOKS


PLAY PLAQUES


Each play in NFL™ Quarterback Club™ '96 is diagrammed on a play plaque. To help you understand the diagrams, a brief legend appears below.


ON OFFENSIVE PLAQUES:

 A Circle denotes a player. The circle represents where the player is positioned at the start of a play.


 A Yellow Line indicates pass routes.

 A Solid Circle denotes the player who will actually end up running or passing the ball.


 A Line denotes the direction/ position the player should move in/ to.


 A Dotted Line denotes a Pitch or Hand off.


 A Line crossed with a T junction denotes both the position and direction of a Block.


 A Line with an Arrow indicates that the player should continue in the direction of the arrow for the maximum distance the play allows.


ON DEFENSIVE PLAQUES:


 A Triangle denotes a Lineman at the line of scrimmage. This player will remain near the scrimmage line.


 A Square denotes a Linebacker. This player is most often responsible for containing any offensive penetration of the defensive line.


 M indicates a Monster Back. This player is generally the team's most versatile linebacker. His size allows him to defend the run, he can also help with coverage schemes.


 C indicates a Corner Back. This player tends to have the best speed in the defensive backfield, and as a general rule is responsible for covering one of the wide receivers.


 S indicates a Safety. This player is generally involved in the coverage scheme, but is usually responsible for keeping the last line of defense.


 N indicates a Nickel Back. This player is an extra defensive back. Used in passing situations for extra coverage or for a surprise blitz.

 D indicates a Dime Back. This player is a second extra defensive back used to further bolster pass coverage.

 A Line with an Arrow denotes a player should move and continue in that direction.

 A Dotted Line equals man to man coverage.

 A Zig Zag Line indicates a pre-hike shift.

 A Yellow Oval at the end of a line denotes Zone coverage. As a rule, defenders in underneath zones will defend this zone, and not leave it to pursue an offensive player unless it's clear that surrounding coverage has failed and there is no one else able to cover him. Backs in deep zones are usually responsible for the first receiver to enter their zones.

YARDAGE SITUATIONS

Offensive and defensive plays are divided into Short, Medium, Long and Bomb Zone yardage situations, with many plays from each formation under each. For example, in a Short yardage situation, in a Pro Set formation, the offense can choose from at least seven different plays. Below is a brief outline of some of the characteristics of each yardage situation.

SHORT

Short yardage situations include anything from 0-15 yards.

OFFENSE

Passing — Patterns tend to emphasize evasion and expert timing.

Running — Short yardage situations call for power plays, and tend to favor the bigger men: Full backs and Halfbacks especially.

DEFENSE

Passing — In defending against the pass in short yardage situations, linebackers and defensive backs must establish coverage close to the line while keeping the backfield covered—a tough assignment.

Running — Defense is similar to that for short passing situations, but with greater emphasis on covering the line.

MEDIUM

Medium yardage situations include anything from 15-35 yards.

OFFENSE

Passing — Passing patterns in medium situations are likely to have the receiver breaking at a point double that of Short yardage plays. Speed becomes more important.

Running — Misdirection plays a greater part in the Medium yardage running game, with increasing use of trap and pull blocks.

DEFENSE

Passing — In many Medium yardage situations, pass coverage means intense line penetration coupled with plenty of depth coverage from the defensive backs, who must still be wary of the short play.

Running — Defending against the run in a medium yardage situation requires the defense to be especially watchful of the offensive line and secondary as they try to draw the defense into misreading the play and committing costly blunders.

LONG

Long yardage situations include anything from 35 - 50 yards.

OFFENSE

Passing — Long yardage passing plays are NOT desperation plays, but soundly structured play patterns that often result in dramatic gains.

Running — The Draw and the Delay are favorites for the long running game, as fooling the defense into expecting a pass becomes essential to the success of a long run play.

DEFENSE

Passing — Getting burned on a long pass play is a defensive back's nightmare. Defending the secondary is the name of the game here. It's important to get an accurate read before committing.

Running — Another situation where the offense will be faking the pass in order to gain big on the ground. Defenders must be vigilant at the line.

BOMB ZONE

Bomb Zone situations include anything over 50 yards.

OFFENSE

Passing: These are the routes that QBs would love to complete each time, but when all factors are thrown in, they tend to be the toughest.

Rushing: As with the LONG plays, when the defense is expecting the long ball, a wise offense can fool the defense into leaving a lot of running room open.

DEFENSE

Passing: These are the plays that can help your defense stop that ever-deadly deep ball threat!

Rushing: As with LONG plays, these are designed to keep the threat of draw and delay plays to a minimum.

OFFENSIVE PLAYBOOK

The Offensive Playbook in NFL™ Quarterback Club™ '96 is extensive. The plays use six different offensive formations, which apply differently in Short, Medium, Long, and Bomb Zone yardage situations. The formations are as follows:



PRO SET

The Pro Set is perhaps the most popular offensive lineup in the NFL™. In this setting, a fullback and a halfback line up beside each other behind the quarterback.



FAR/ NEAR

This variation of the Pro Set has two alignments. The Far side aligns your backs on the weak side of the line, an ideal formation for misdirection runs. The Near alignment puts your backs on the strong side of the line, and is excellent for power running.



I FORMATION

In the I formation, two backs line up directly behind the quarterback. This formation is popular for running sweeps and dives.



SHOTGUN

The shotgun is a passing formation in which the quarterback is set back about five yards from the center, giving him plenty of scrambling room and time to find open receivers.



SINGLE BACK

With just a single back, an additional receiver can be put on the line, forcing the defense to spread out. This formation is useful for both runs and passes.



DOUBLE TIGHT END

This strong running formation places the center of power on the scrimmage line, and can prove a powerful alignment for a variety of play types.

DEFENSIVE PLAYBOOK

The Defensive Playbook in NFL™ Quarterback Club™ '96 features six popular defensive formations, which have multiple play options in all yardage situations.

6 - 2

The 6 - 2 defense features six linemen and two linebackers. It is a potent defense against the run.

3 - 4

This formation features three down lineman and four linebackers and is very effective against short and medium passes, as well as the run.

4 - 3

The 4 -3 features a standard alignment of two tackles and two ends as down lineman (the four), with three linebackers. Appropriate against runs and short passes.

4 - 6

This formation often uses a monster back and is a strong run defense, as well as helping in short zone pass coverage.

NICKEL

The Nickel defense gets its name from the addition of an extra defensive back, making for five. This makes for effective pass coverage in a situation where a pass is likely. It can also be useful for disguising a blitz as a coverage play.

DIME

The Dime has backfire potential in it, as the defense opts to add yet another defensive back. Generally used when a pass is a virtual certainty, as it can leave the defense vulnerable to the run.

PENALTIES

OFFSIDES

5 yard penalty. No offensive player may cross the line of scrimmage before the ball is snapped. A defensive player must be on his side of the ball when it is snapped, and may not touch an opposing player prior to the snap.



DELAY OF GAME

5 yard penalty, plus repeat of down. The offense must hike the ball before the 40 second play clock expires.

PASS INTERFERENCE

Defensive pass interference penalty is first down at point of interference. Offensive pass interference penalty is 10 yard penalty from line of scrimmage. No player may interfere with a receiver before he catches the ball. This penalty can be turned off.

KICK OFF OUT OF BOUNDS: ILLEGAL PROCEDURE

If a kickoff goes out of bounds without either team touching it, the receiving team may take possession at their own 40 yard line at the yard line where the kick went out of bounds, whichever is better for them. This penalty can be turned off.

BEVOR ES LOSGEHT...

LADEN

- Vergewissern Sie sich, daß das Gerät AUSgeschaltet ist.
- Stecken Sie das NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 Game Pak in Ihr SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ - wie in dem dazugehörigen Handbuch beschrieben.

Wenn Sie mit bis zu fünf Personen spielen möchten, schließen Sie Ihren Super Multi™ -Adapter (separat erhältlich) wie im Handbuch beschrieben an.

HINWEIS: NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 unterläßt ausschließlich den Super Multi™ -Adapter. Andere Multi™-Spieler-Adapter sind mit dem Spiel nicht kompatibel.

3. Schalten Sie das Gerät EIN.

Sobald der NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96-Bildschirm erscheint, können Sie den gewünschten Spielmodus wählen und die Spieloptionen festlegen. Drücken Sie START, um den Spielmodus-Bildschirm aufzurufen.

HIER ANMERKUNG ZU DEN BILDSCHIRMEN VON NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96

Die meisten Bildschirme verfügen über eine Hilfsfunktion, die Sie bei Problemen mit dem Spiel aufrufen können.

GENERELL GILT: Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Option zu markieren, und LINKS oder RECHTS, um die einzelnen Spieleinstellungen zu wählen. Behen Sie auf diese Weise alle verfügbaren Spieloptionen durch, bis Sie mit den Einstellungen zufrieden sind. Sie kehren zum vorigen Bildschirm zurück, indem Sie SELECT drücken. Mit START können Sie den nächsten Bildschirm aufrufen bzw. in die direkt ins Spiel beschriebenen einsteigen. Mit Hilfe von KNOPF B wählen Sie eine Option.

SPIELMODI

Drei phantastische Spielmöglichkeiten stehen Ihnen in NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 zur Verfügung: Übungsmodus (Practice Mode), NFL™ -Spiel (NFL™ Play) und Simulation. Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um den gewünschten Modus zu markieren. Mit START oder KNOPF B können Sie dann die einzelnen Optionen für den jeweiligen Modus festlegen.

SPIELE AUFRUFEN

Der NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 wartet mit über 800 verschiedenen Spielzügen auf, einschließlich eines einzigartigen Lauf- und Paßspiels für jedes einzelne Team! Um einen Spielzug aufzurufen, müssen Sie bitte, daß der festgelegte Teamaufstellung wählen, indem Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS drücken. Wenn die gewünschte Aufstellung in dem dafür vorgesehenen Feld erscheint, bestätigen Sie durch Drücken von KNOPF Y, B oder A. Wenn Sie nun den für die jeweilige Spielsituation gewünschten Raumgewinn "Short", "Medium", "Long" oder "Bomb Zone" (Kurz, Mittel, Lang oder Bombe), indem Sie den oben beschriebenen Vorgang wiederholen. Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um die für Ihr Team und Ihre Raumgewinn-Einstellung verfügbaren Spielzüge aufzurufen, und bestätigen Sie anschließend den gewünschten Spielzug mit Hilfe des entsprechenden Knopfes (A, B oder Y). Im

1-Spieler-Modus steuert der Computer die Spielzüge des gegnerischen Teams. Beachten Sie bitte, daß der festgelegte Raumgewinn beim Kick Off nicht zum Tragen kommt. Sobald Sie Ihren Spielzug gewählt haben, stehen Ihnen folgende Optionen zur Auswahl: "Flip the Play" (Spiel drehen - zur Umkehrung der Aufstellung und Spielrichtung), "Start Play" (Spiel starten), "No Huddle" (Keine Spielerbesprechung) oder "Flip Play/No Huddle" (Spiel drehen/Keine Spielerbesprechung).

Mit "No Huddle" kehren Sie nach dem Spiel wieder direkt zur Anspielung zurück. Der Spielzug beginnt, wenn der Quarterback angespielt wird.

ZUTEILUNG DER SPIELER

Bis zu fünf Spieler gleichzeitig können an der Action von NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 teilnehmen. Die Controller der einzelnen Spieler sind farbcodiert, um die Steuerung der Teams zu Spielern zu erleichtern. In einem Spiel mit mehreren Teilnehmern ist der Spieler des Teams mit der niedrigsten Controller-Nummer standardmäßig Quarterback. Die Positionen der übrigen Spieler werden vom Computer zuteigelt. In allen Spielmodi kann die Steuerung jedoch auf einen beliebigen Spieler übertragen werden.

OFFENSIVE UND DEFENSIVE SPIELSTEUERUNGEN

ALLGEMEINER ANGRIFF STEUERUNG

STEUERUNG AN SPIELER MIT BALL ÜBERTRAGEN	KNOPF B
GESTEUERTEN SPIELER ÜBER DAS FELD BEWEGEN	R-KNOPF

QUARTERBACK VOR DEM SNAP

EINEN ANDEREN SPIELER ZUR STEUERUNG WAHLEN	R-KNOPF OBEN
SPIELZUG AUFRUFEN	KNOPF A

SPIELZUG WÄHLEN	KNOPF A, B ODER Y
-----------------	-------------------

HINWEIS: Aufgerufene Spielzüge müssen innerhalb von 2 Sekunden durch Drücken eines Knopfes oder des R-Knopfes UNTEN bestätigt werden, sonst wird die Funktion rückgängig gemacht.

TIGHT-END IN BEWEGUNG SETZEN (BEI EINIGEN LAUF- UND PAßSPIELN)	R-KNOPF LINKS/RECHTS
--	----------------------

WURF VORTÄUSCHEN	KNOPF X
------------------	---------

BALL ABGEBEN	KNOPF B
--------------	---------

ANDERER SPIELER (NICHT QB) VOR DEM SNAP	
---	--

SPIELER WÄHLEN	KNOPF L ODER R
----------------	----------------

QUARTERBACK NACH DEM SNAP PABMARKIERUNGEN AUFRUFEN	KNOPF A
--	---------

ZUM GEWÜNSCHTEN RECEIVER WERFEN	KNOPF A, B ODER Y
---------------------------------	-------------------

"PUMP FAKE"	ZWEIMAL SCHNELL HINTEREINANDER DRÜCKEN
-------------	--

BALL WERFEN	KNOPF A, B ODER Y
-------------	-------------------

	ZWEIMAL SCHNELL HINTEREINANDER DRÜCKEN UND BEIM ZWEITEN MAL GEDRÜCKT HALTEN
--	---

SPIELER IN BALLBESITZ	
-----------------------	--

MIT ZUSÄTZLICHER GESCHWINDIGKEIT LAUFEN	KNOPF X
---	---------

EINMAL DREHEN	KNOPF B
---------------	---------

"JUKE"	GEDRÜCKT HALTEN KNOPF B AN TIPPEN
--------	--------------------------------------

HECHTEN	KNOPF Y
---------	---------

STEIFER ARM	KNOPF A
-------------	---------

RECEIVER VERSUCHT, BALL ZU FANGEN ANBIETEN/BALL ANFORDERN	KNOPF Y
---	---------

IM STEHEN FANGEN	KNOPF A
------------------	---------

ZUM FANGEN HECHTEN	R-KNOPF IN RICHTUNG DES BALLS + KNOPF Y
--------------------	---

IM SPRUNG FANGEN	R-KNOPF IN RICHTUNG DES BALLS + KNOPF A
------------------	---

KICK-OFFS, FELDGOALS UND PUNTS	
--------------------------------	--

BALL WERFEN UND SCHUBANZEIGE STARTEN	KNOPF B
--------------------------------------	---------

BALL KICKEN	KNOPF B
-------------	---------

WINKEL DES KICKS STEuern, BIS SCHUBANZEIGE IN POSITION IST	R-KNOPF LINKS/RECHTS
--	----------------------

ALLGEMEINER ANGRIFF STEUERUNG

VOR DEM SNAP STEUERUNG

EINEN ANDEREN SPIELER ZUR STEUERUNG WÄHLEN	KNOPF L ODER R
--	----------------

DEFENSIVE SPIELZÜGE AUFRUFEN	KNOPF A
------------------------------	---------

DEFENSIVE SPIELZÜGE WÄHLEN	KNOPF A, B ODER Y
----------------------------	-------------------

HINWEIS: Aufgerufene Spielzüge werden entweder durch Drücken von KNOPF X rückgängig gemacht, oder automatisch nach 2 Sekunden, wenn kein Knopf gedrückt wird.

NACH DEM SNAP

AM NÄCHSTEN ZUM BALL STEHENDEN SPIELER STEuern	KNOPF B
--	---------

MIT ZUSÄTZLICHER GESCHWINDIGKEIT LAUFEN	KNOPF X
---	---------

HECHTEN	R-KNOPF IN GEWÜNSCHTE RICHTUNG + KNOPF Y
---------	--

WENN DER BALL IN DER LUFT IST IM STEHEN FANGEN	KNOPF A
--	---------

ZUM FANGEN HECHTEN	R-KNOPF IN RICHTUNG DES BALLS + KNOPF Y
--------------------	---

IM SPRUNG FANGEN ODER KICK/PAB ABLOCKEN	R-KNOPF IN RICHTUNG DES BALLS + KNOPF A
---	---

ÜBUNGSMODUS

Der Übungsmodus ermöglicht Ihnen, Ihr Können in wirklichkeitstreuen Spielsituationen zu verfeinern. Mit einem Team aus 10 Spielern können Sie das Übungsspiel, Defensivspiel oder das Spiel mit Spezialteams üben. Lassen Sie also Ihr Lieblingsteam antreten, um als eingespeltes Supermannschaft Ihre Gegner zu überrollen! Sie können sogar Ihr Wunschteam aus eigens zu diesem Zweck "gestalteten" Spielern zusammenstellen. Bringen Sie dazu einen Spieler aufs Feld, und verbessern Sie seine Eigenschaften, indem Sie ihn dem härtesten Training unterziehen. Wenn Sie seine neu gewonnene Spielstärke gesichert haben, können Sie ihn im Vorsaison-Modus antreten lassen. Üben Sie Tackling, Ballannahme, Schüsse, Pässe - kurz jede Spielsituation, die Ihr 10-Männ-Team zu bestehen hat.

Sobald Sie den Übungsmodus aufrufen haben, erscheint ein Bildschirm mit den Kontrollen sämtlicher Spielteilnehmer. Rechts davon sehen Sie das für das Training vorgesehene Team. Die Teilnehmer können nun nacheinander mit Hilfe des R-KNOPFES LINKS/RECHTS die verfügbaren Mannschaften durchgehen, bis das gewünschte Team angezeigt wird. Zu Anfang stehen 5 Teams zur Verfügung, die individuell gestaltet werden können. Jedes dieser Teams ist für alle Teilnehmer verfügbar (wie auch sämtliche 30 NFL™-Teams). Markieren Sie NO TRAINING (Kein Training), wenn Sie nicht am Training teilnehmen möchten. Mit Hilfe von START wählen Sie ein Team. Haben Sie ein Team gewählt, das Sie selbst gestalten möchten, dann werden anschließend die Bildschirme für die Gestaltung des Teams und der Spieler aufrufen. Andernfalls gelangen Sie direkt zum Bildschirm mit den einzelnen Übungsszenarien.

Im Modus Team Practice (Team-Übung) wählt der/wählen die Teilnehmer das gewünschte Team für eines der vielen zur Verfügung stehenden Übungsszenarien. Diese Szenarien können beliebig oft wiederholt werden, bis Sie sie optimal beherrschen. Dabei verwenden Sie die Original-NFL™-Spieler für jedes Team.

Im Modus Custom Practice (Übung für Teams mit gestalteten Spielern) können Sie bis zu 10 Spieler individuell gestalten. Wenn Sie einen Übungsbewerter erfolgreich abschließen, dann werden automatisch die Fähigkeiten des betreffenden Spielers verbessert. Der gewünschte Schwierigkeitsgrad bestimmt dabei, inwieweit sich die Werte der einzelnen Fähigkeiten erhöhen - "Very Easy" (Sehr leicht) führt zu einem leichten, "Very Hard" (Sehr schwer) zu einem hohen Anstieg der Spielstärke.

GESTALTEN SIE IHREN EIGENEN SPIELER

Jetzt ist es an der Zeit, Ihr ganz persönliches Superteam zusammenzustellen. Auf diesem Bildschirm können Sie Ihr Team aus bis zu 10 Spielern neu gestalten oder ändern. Zunächst wird die Position des Quarterbacks aufrufen. Logisch oder schließlich heißt dieses Spiel ja NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96! Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um durch die einzelnen Spielerpositionen zu scrollen. Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um die verschiedenen Kategorien zu markieren, und KNOPF Y oder B, um die jeweiligen Optionen durchzugehen. Legen Sie fest, mit welcher Hand ein Spieler Würfe und mit welchem Fuß er Schüsse ausführt. Bestimmen Sie darüber hinaus seine Hautfarbe, den Teamnamen sowie die Trikotnummer und -farbe. Beachten Sie, daß das gesamte Team die gewünschte Trikotfarbe übernimmt, sobald Sie diese für einen Spieler festgelegt haben. Einzelheiten zur Festlegung von Spieloptionen finden Sie in der Bildschirm-Hilfe.

Wenn Sie für eine der verfügbaren Positionen keinen Spieler gestalten, teilt der Computer einen Standard-Spieler zu. Sobald Sie die Optionen für Ihr Team aus individuell gestalteten Spielern festgelegt bzw. geändert haben, können Sie die Übungs-Aktion einsteigen. Drücken Sie START, um den Übungs-Kategorie-Bildschirm aufzurufen.

DER ÜBUNGSKATEGORIE-BILDSCHIRM

OFFENSIVE TEAM, DEFENSIVE TEAM ODER SPEZIALTEAMS

Der Übungsmodus ist in drei Kategorien mit verschiedenen Optionen aufgeteilt. Über jede dieser Optionen können weitere Optionen aufrufen werden, die das Übungsspiel noch abwechslungsreicher gestalten. Drücken Sie den R-KNOPF, um die gewünschte Übungskategorie zu markieren. Mit Hilfe von KNOPF B bestätigen Sie Ihre Wahl und legen die für die Kategorie verfügbaren Optionen fest. Um direkt in die Standard-Übungsspiele für die drei Kategorien (Offensivspiel, Defensivspiel und Spiel mit Spezialteams) zu gelangen, drücken Sie einfach START. Wenn "Quit" (Beenden) markiert ist, gelangen Sie durch Drücken von START zum Beenden-Bildschirm. Hier können Sie einen "Custom Progress Report" (Bericht über das Abschneiden Ihrer individuell gestalteten Spieler) aufrufen, der die Eigenschaftswerte der einzelnen Spieler anzeigt.

FORTSCHRITTSBERICHT IHRER INDIVIDUELL GESTALTETEN SPIELER

Hier können Sie die alten und neuen Eigenschaftswerte aller individuell gestalteten Spieler einsehen, um deren jeweiligen Fortschritt zu verfolgen und den gegenwärtigen Stand der Spieler zu sichern. Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um die einzelnen Spieler durchzugehen. Wenn Sie alle Spieler durchgegangen sind, können Sie mit START zum Pausenoptionen-Bildschirm zurückkehren.

PAUSEOPTIONEN IM ÜBUNGSMODUS

Wenn Sie sich auf dem Feld befinden, können Sie mit Hilfe von START das Spiel unterbrechen und eine der unten aufgeführten Pausenoptionen wählen. Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Option zu markieren, und KNOPF B, um sie zu bestätigen. Um wieder ins Trainingsgeschehen zurückzukehren, drücken Sie erneut START.

INSTANT REPLAY (Wiederholung ansehen) Eine Wiederholung der letzten 30 Sekunden der Spiel-Action wird eingespielt.

PRACTICE SET UP (Optionen ändern) Ändern Sie die Einstellungen für den Übungsmodus in den Kategorien Offensivspiel, Defensivspiel und Spiel mit Spezialteams.

MAIN MENU (Hauptmenü) Hiermit kehren Sie zum Hauptmenü zurück, um Spieleinstellungen zu ändern.

VIEW PLAYER PROGRESS (Fortschritt der Spieler ansehen) Wenn Sie individuell gestaltete Spieler einsetzen, können Sie hiermit deren Fortschrittsbericht aufrufen.

QUIT/SAVE (Beenden/Sichern) Mit Hilfe von "Quit" (Beenden) rufen Sie einen endgültigen Bericht über das Abschneiden Ihrer Spieler auf. Durch Drücken von START gelangen Sie zum Spielerschildschirm, wo Sie bis zu 5 Teams sichern können.

NFL™ SPIELE

Mit NFL™ PLAY stehen Ihnen weitere 8 aufregende Spielmodi zur Wahl.

Also: Ran an die Sache, und nicht lockerlassen!



PRESEASON (VORSAISON)

In diesem Modus können Sie an Vorsaisonschauwettkämpfen teilnehmen. Holen Sie einfach Ihre individuell gestalteten Teams aus dem Übungsmodus herüber, und lassen Sie die Jungs mal so richtig Dampf machen!

Sobald Sie den Vorsaison-Modus gewählt haben, müssen Sie Ihre Teams wählen. Einzelheiten finden Sie im Abschnitt "Die Wahl eines Teams". Wenn Sie einen individuell gestalteten Quarterback aus einem anderen Spielmodus einsetzen möchten, dann drücken Sie zunächst KNOPF B, um den Quarterback-Auswahlbildschirm aufzurufen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt "Quarterback wechseln". Folgen Sie dann einfach den Anweisungen im Abschnitt "Letzte Spielvorbereitungen".

SPIELERZUTEILUNG

Je nachdem, welche Controller-Nummer Sie haben, teilt Ihnen der Computer automatisch einen Spieler zur Steuerung zu. Der Teilnehmer mit der niedrigsten Controller-Nummer steuert den Quarterback. In allen Modi kann die Offensivmannschaft vor dem Spiel den Quarterback und einen anderen Spieler zuteilen. Drücken Sie dazu KNOPF B oder C, um Ihre Teamaufstellung durchzugehen. Dabei bewegt sich der farbige Pfeil Ihres Controllers von Spieler zu Spieler. Wenn die Steuerung mit Hilfe des R-KNOPFS OBEIN vom Quarterback auf eine andere Position wird, übernimmt der Computer die Steuerung des Quarterbacks. Unabhängig von seiner neuen Position muß der Spieler, der vorher den Quarterback gesteuert hat, jedoch den Snap ausführen. Darüber hinaus kann nur der jeweilige Spielteilnehmer die Steuerung des Quarterbacks über übernehmen, der ihn zuvor gesteuert hat. Sollten Sie ein Receiver sein, dann drücken Sie KNOPF C, um den Ball anzufordern.

NEUE SAISON (NEUE SAISON)

Starten Sie mit diesem Modus eine neue Saison, und führen Sie Ihr Team zum Sieg in der Super Bowl! Im Saisonmodus kann ausschließlich Ihr Team (auf der linken Seite) gewählt werden. Ihre Gegner werden über die gesamte Saison hinweg vom Computer gesteuert. Drücken Sie nach der Wahl Ihres Teams KNOPF B, um den Bildschirm mit Ihrem Saison-Spielplan aufzurufen. Sie sind mit dem Plan für dieses Jahr nicht zufrieden? Kein Problem, drücken Sie KNOPF LINKS oder RECHTS, um ein anderes Jahr mit einem neuen Spielplan zu wählen. Dabei stehen Ihnen alle Spielpläne bis zum Jahr 9999 zur Verfügung!

SICHERN EINES SAISON-SPIELPLANES

Drücken Sie nach Ansicht Ihres Spielplans KNOPF B, um den Sicherungsbildschirm aufzurufen, auf dem Sie bis zu fünf Spielplänen sichern können. Sind alle fünf dafür vorgesehene Speicherplätze belegt, müssen Sie eine Saison wieder löschen, um die aktuelle Saison sichern zu können. Markieren Sie dazu zunächst die zu löschende Saison. Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie die betreffende Saison überschreiben wollen. Bestätigen Sie dies, indem Sie KNOPF B drücken. Wenn Sie ein Saisonspiel abgesprochen haben, können Sie den neuen Tabellenstand der Saison auf die gleiche Weise sichern. Mit Hilfe der Option "Resume Season" (Saison fortsetzen) können Sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder in die Saison einsteigen.

TABELLENSTAND DER SAISON

Nach jedem Saisonspiel erscheint ein Bildschirm mit dem aktuellen Tabellenstand der beiden Ligen. Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um zwischen den Tabellen der AFC- und NFC-Liga hin und her zu schalten. Wenn Sie die Tabellenstände angesehen haben, können Sie mit Hilfe von KNOPF B Ihren Saison-Spielplan aufrufen, der Ihnen den nächsten Gegner zeigt.

Nachdem Sie nach Beendigung Ihres Saison-Spielplans START drücken, wählen Sie nun Ihren zu steuernden Spieler, legen Sie die Spieloptionen fest, und auf geht's zur Super-Action in der Super Bowl!

RESUME SEASON (SAISON FORTSETZEN)

Verwenden Sie diesen Modus, um eine unterbrochene Saison wieder aufzunehmen. Wenn Sie "Resume Season" aktivieren, erscheint zunächst der Fortsetzen-Bildschirm, auf dem Sie ein Team der fünf bereits gesicherten Saisons zum Spielen wählen können. Sobald Sie sich für eine Saison entschieden haben, können Sie die Tabellenstände beider Ligen einschließlich einer getrennten Aufstellung der Siege und Niederlagen sowie den gesicherten Spielplan der Saison aufrufen.

ENTER PLAYOFFS (PLAYOFF-RUNDE BEGINNEN)

Mit diesem Modus können Sie die Saisonspiele der Super Bowl überspringen und direkt in die Playoff-Runde einsteigen, wo Sie um den heißbegehrten Meisterschaftstitel spielen! Wie zuvor im "New Season"-Modus wählen Sie nur das Team, das Sie steuern wollen. Sobald Sie die Team-Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie den Start-Button, indem Sie KNOPF B drücken. Sie sind damit nicht zufrieden? Wählen Sie einfach ein anderes Jahr. Wenn Sie mit dem Spielplan einverstanden sind, sichern Sie Ihren Playoff-Plan, wählen den zu steuernden Spieler und nehmen alle übrigen Spieloptionen fest. Danach geht's in die Playoff-Runde steil bergauf - bis an die Spitze!

RESUME PLAYOFFS (PLAYOFF-RUNDE FORTSETZEN)

Verwenden Sie diesen Modus, um eine unterbrochene Playoff-Runde wieder aufzunehmen und den bereits bekannten Fortsetzen-Bildschirm aufzurufen, über den Sie den zuletzt gesicherten Playoff-Spielplan abrufen können. Schließlich müssen Sie noch die übliche Spielwahl und die Einstellungen des Teams vorselektieren. Wie wieder in der spannenden Action der Playoff-Runde einsteigen können!

PRO BOWL (PROFI-BOWL)

Lassen Sie in diesem Modus die Besten der AFC gegen ihre Rivalen aus der NFC-Liga antreten. Bevor Sie sich jedoch in ein Profi-Bowl-Spiel mit den Stars aus beiden Ligen stürzen, erscheint ein Bildschirm mit einer Aufstellung aller AFC- und NFC-Teams. Markieren Sie die beiden Mannschaften, die Sie spielen möchten, und lassen Sie die Spieler aus dem Team, dem Sie angehören möchten. Wenn sich die Besten der Besten in der Profi-Bowl gegenüberstehen, geht es ausschließlich um Ehre. Können Sie den Top-Spielern der anderen Liga das Wasser reichen?

PLAY OPTIONS (SPELLOPTIONEN)

Mit diesem Modus legen Sie die allgemeinen Spieloptionen wie die Länge der Spielzeit (Quarter Length), das Wetter (Weather) und den Schwierigkeitsgrad (Difficulty) fest.

DI WAHLEINES TEAMS

30 NFL Teams können Ihnen in NFL Quarterback Club™ '96 zur Verfügung, einschließlich der neu aufgenommenen Teams: Carolina Panthers und Jacksonville Jaguars. Sobald Sie sich für einen Spielmodus entschieden haben, wird es Zeit, die gegeneinander antretenden Mannschaften zu wählen. Drücken Sie dazu den R-KNOPF OBEIN oder UNTEN, um die einzelnen Teams und ihre Eigenschaftswerte aufzurufen. Dies sind u.a.: Passing (Pässe), Running (Laufen), Blocking (Abblocken), Tackling (Ballabnahme), Blocks (Blöcke), Vorstöße), Coverage (Deckung/Spalt abfangen) und Special Teams (Spezialteams). Bei der Auswahl eines Teams stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung. So können Sie beispielsweise festlegen, ob das Team als Heim- oder Auswärtsmannschaft antreten soll ("Home" oder "Away"), indem Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS drücken. Heimmannschaften spielen in ihren eigenen Stadien.

Drücken Sie START, um direkt zur Auswahl des zu steuernden Spielers zu gelangen. Im Vorsaison-Modus können Sie auch durch Drücken von KNOPF B einen Quarterback in Ihr Team holen.

QUARTERBACK WECHSELN

Im Vorsaison-Modus können Sie jeden Quarterback der Mitglied des NFL Quarterback Club™ '96 ist, jedem beliebigen Team zuteilen oder einen individuell gestalteten Quarterback zum aktuellen Team zuordnen. In diesem Modus können Sie individuell gestalteten Quarterback zusammen mit seinem Team einsetzen. Sobald Sie diesen Modus gewählt haben, sehen Sie die Helme der einzelnen Teams zusammen mit den Namen und Eigenschaften der jeweiligen Quarterbacks. Drücken Sie den R-KNOPF OBEIN oder UNTEN, um durch die verfügbaren Quarterbacks zu scrollen, einschließlich der individuell gestalteten QBs aus dem Übungsmodus. Legen Sie "Home" (Heimspiel) und "Away" (Auswärtsspiel) für die einzelnen Quarterbacks fest, indem Sie mit Hilfe des R-KNOPFS LINKS oder RECHTS zwischen den beiden Optionen hin und her schalten. Drücken Sie START, sobald Sie Ihre Einstellungen gewählt haben, um die Auswahl des zu steuernden Spieler vorzunehmen.

LETZTE SPIELVORBEREITUNGEN SPIELERWAHL

Jetzt wird es Zeit, das Team zu wählen, dem Sie angehören möchten. Auf dem Bildschirm erscheinen die beiden gewünschten Teams sowie die farbige dargestellten Controller der Spielteilnehmer. Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um den Controller auf das gewünschte Team zu bewegen. Bis zu fünf Teilnehmer können dabei in einem Team spielen oder sich dafür entscheiden, in gegnerischen Teams anzutreten. Sollten weniger als fünf Personen am Spiel teilnehmen, übernimmt der Computer die Steuerung der "freien" Spieler. Beachten Sie auch, daß die Spielzugsangabe von den zwei niedrigsten Controller-Nummern innerhalb eines Teams bestimmt wird. Der Spieler am Controller mit der niedrigsten Nummer ist der Mannschaftskapitän für die Offensiv- oder der Spieler mit der nächsthöheren Controller-Nummer der Verteidigung für die Defensive.

ANSAGE VOR SPIEL

Sobald jeder Spielteilnehmer ein Team gewählt hat, können Sie mit Hilfe von START die Spielansage mit den Beschreibungen der einzelnen Teamaufstellungen aufrufen.

SEITENWAHL

Bei der Seitenwahl wird festgelegt, wer mit dem Kick-Off beginnt und wer der Receiver ist. Die Gastmannschaft wirft die Münze. Betätigen Sie den R-KNOPF, um Heads (Kopf) oder Tails (Zahl) zu wählen. Das Ergebnis der Münze wird sofort bekanntgegeben. Wenn Sie die Wahl gewonnen haben, können Sie bestimmen, ob Sie mit dem Kick-Off oder der Ballannahme beginnen wollen, indem Sie Ihre Wahl mit dem R-KNOPF markieren und mit KNOPF B bestätigen. Verlieren Sie jedoch die Seitenwahl, können Sie entscheiden, welchen Team Sie verteidigen möchten, indem Sie Ihre Wahl mit dem R-KNOPF markieren und mit KNOPF B bestätigen. Danach legt jede Mannschaft ihren gewünschten Spielzug fest. Drücken Sie START, um direkt ins Spieleschehen einzusteigen, ohne die Seitenwahl abzuwarten. Und auf geht's!

DER PAUSENOTIENEN-BILDSCHIRM

Sie können jederzeit während des Spiels START drücken, um das Spiel zu unterbrechen und den Pausennotizen-Bildschirm aufzurufen. Auf diesem Bildschirm stehen Ihnen eine ganze Reihe von statistischen und spielbezogenen Optionen zur Verfügung.

RESUME GAME (Spiel fortsetzen)

Mit Hilfe dieser Option können Sie ein Spiel an der Stelle wieder aufnehmen, an der Sie es zuvor verlassen haben.

TIME OUT (Auszeit) Halten Sie die Uhr an

Wenn Sie eine Auszeit nehmen, werden die Spieler auf dem Pausennotizen-Bildschirm angeordnet, die den Pausennotizen-Bildschirm aufrufen hat.

SMOOTH CAM REPLAY (Spielzugwiederholung) Damit können Sie den vorherigen Spielzug noch einmal ansehen und analysieren. Drücken Sie den R-KNOPF, um die Kamera auf den Spieler bzw. einen beliebigen Spieler oder Spielbereich zu richten. Um den Spielzug in Echtzeit zu sehen, drücken Sie KNOPF A. Für eine Einzelbild-Zeitraum halten Sie KNOPF B gedrückt. Um die Passage schnell zurückspulen und noch einmal anzusehen, halten Sie KNOPF A gedrückt. Möchten Sie die Wiederholung aus der entgegengesetzten Perspektive betrachten, dann drücken Sie entweder KNOPF L oder R. Mit START kehren Sie zum Pausennotizen-Bildschirm zurück.

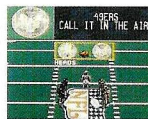
DRIVE SUMMARY (Vorstoß-Analyse) Hier erfahren Sie Einzelheiten zum aktuellen Vorstoß, aus denen auch hervorgeht, wie die ballführende Mannschaft in Ballbesitz gekommen ist. Drücken Sie den R-KNOPF, um über den Spielfeldbereich zu scrollen, in dem die Action stattfand. Auf dem Bildschirm erscheint außerdem eine statistische Aufschlüsselung dieses Vorstoßes. Drücken Sie START, um zum Pausennotizen-Bildschirm zurückzukehren.

GAME STATS (Spielerstatistiken) Damit können Sie eine statistische Gesamtübersicht über das Spiel bis zu diesem Punkt aufrufen. Betätigen Sie den R-KNOPF OBEIN oder UNTEN, um durch die Auflistung zu scrollen. Drücken Sie den KNOPF Y oder B, um die verschiedenen Kategorien (Offensivspiel, Defensivspiel und Spiel mit Spezialteams) einzusehen.

TEAM PLAYER STATISTICS (Spielerstatistiken) Damit können Sie die Saisonstatistiken aller Spieler Ihres Teams aufrufen. Verwenden Sie den R-KNOPF, um durch die Spieler und die entsprechenden Statistiken zu scrollen. Mit KNOPF Y können Sie die Statistiken der Spieler eines gegnerischen Teams aufrufen. Drücken Sie KNOPF B, um die Statistiken für die verschiedenen Positionen zu erhalten (Quarterback, Kicker etc.).

TEAM SEASON STATISTICS (Team-Saisonstatistiken) Wenn Sie sich im Saisonmodus befinden, können Sie mit dieser Option die vollständige Saisonstatistik Ihres Teams aufrufen, einschließlich der Siege, Niederlagen, erzielten Punkte etc.!

SPIELER AUSWECHSELN Wählen Sie mit Hilfe dieser Option, welchen Spieler Sie für ein Mannschaftsmitglied, dessen Kräfte langsam erlahmen und dessen Eigenschaftswerte entsprechend sinken, einwechseln wollen. Der Energiewert eines Spielers nimmt dabei in Abhängigkeit von seinem Einsatz auf dem Spielfeld ab. Auf diesem Bildschirm wird sein aktueller Energiewert angezeigt. Es können nur Spieler eingewechselt werden, die sich in der aktuellen Teamformation befinden. Drücken Sie den R-KNOPF OBEIN oder UNTEN, um die verfügbaren Optionen durchzugehen. Wählen Sie die für die Auswechslung vorgesehene Spielerposition, indem Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS drücken. Mit KNOPF B wählen Sie dann einen neuen Spieler für die jeweilige Position/Formation. Sie können auch wieder alle Spieler in Standard-Formationen einsetzen, indem Sie KNOPF A drücken. Wenn Sie einen bestimmten Spieler in sämtlichen Formationen haben möchten,



drücken Sie einfach KNOPF Y. Sobald Sie alle Auswechslungen vorgenommen haben, drücken Sie START, um zum Pausennotizen-Bildschirm zurückzukehren.

SUBSTITUTION TYPE (Auswechslungsmodus) Sie können zwischen manueller und automatischer Auswechslung wählen. Wenn Sie sich für "Auto" entscheiden, wechselt der Computer automatisch einen Spieler zu dessen Energiewert auf 80% gesunken ist, mit dem nächstbesten Spieler der gleichen Position aus. Wählen Sie dagegen "Manual", dann bleiben alle Positionen unabhängig von ihrem jeweiligen Energiewert auf dem Feld, bis Sie sich zur Auswechslung entschließen.

SET AUDIBLES (Spielzüge festlegen) Mit dieser Option greifen Sie auf Ihre Spielzugliste zu, von der Sie bestimmte Spielzüge den KNOPF A, B und Y zuweisen können, mit denen Sie die Spielzüge ansagen. Scrollen Sie mit dem R-KNOPF LINKS und RECHTS durch die Spielzüge, und drücken Sie KNOPF A, B oder Y, wenn der Spielzug, den Sie mit diesem Knopf aufrufen wollen, im Feld mit dem entsprechenden Buchstaben erscheint. Mit SET SCROLLS beschreiben Sie die Nachbahrung zwischen offensiven und defensiven Spielzügen. Drücken Sie START, um zum Pausennotizen-Bildschirm zurückzukehren.

AUDIBLE TYPE (Art der Spielzüge) Wählen Sie zwischen normalen und Hyper-Spielzügen. Mit "Normal" können Sie Spielzüge in gewohnter Manier aufrufen. Wenn Sie sich für "Hyper" entscheiden, wird der Hyper-Spielzug-Code aktiviert, der Sie Ihnen ermöglicht, jederzeit während des Wettkampfs verschiedene Spielzüge aufzurufen, ohne diese vorher auswählen zu müssen!

PLAYER ENERGY (Spielerenergie) Mit Hilfe dieser Option können Sie festlegen, ob die Energieabnahme der Spieler in Abhängigkeit vom jeweiligen Einsatz abnimmt ("Realistic") oder konstant auf 100% abnimmt ("Realistic").

PLAYER SELECT (Spielerwahl) Diese Option ermöglicht es Ihnen, neue Spieler ins Team aufzunehmen oder aktuelle Spieler aus dem Spiel zu nehmen bzw. einen anderen Team zuzuteilen.

TACKLE MODE (Tackle-Modus) Wählen Sie zwischen normalem Tackling ("Normal") und Tackling mit Energieschub ("Power Shuck"). Im "Power Shuck"-Modus können Sie, wenn Sie auf einen Spieler zugehen, zwischen zwei Tackling-Modi wählen. Drücken von KNOPF B Tacklings abbrechen oder, wenn Sie einen Defensivspieler steuern, die Chancen auf ein erfolgreiches Tackling, bei dem der Gegenspieler zu Boden gezogen wird, erhöhen.

NO HUDDLE (Keine Spielerbesprechung) Damit kann der Spieler der Offensivmannschaft den Befehl "No Huddle" (Keine Spielerbesprechung) geben, indem Sie den R-KNOPF OBEIN bzw. wenn nur noch geringe Zeit für einen Spielzug zur Verfügung steht, wenn Sie "No Huddle" wählen, erscheinen keine Spielzuglisten-Optionen, sondern die Spieler setzen ihre vorher gewählten, vorgegebenen oder Hyper-Spielzüge ein. Diese Option müssen Sie bestätigen. Drücken Sie dazu den R-KNOPF OBEIN oder UNTEN, um entweder "Yes" (Ja) oder "No" (Nein) zu markieren, und bestätigen Sie dann mit KNOPF B. Sobald Sie ein Offensivteam ohne Spielerbesprechung festgelegt haben, bleibt dieser Befehl in Kraft, bis die Uhr abläuft oder Sie wieder die "Huddle"-Einstellung wählen.

RESTART GAME (Spiel neu starten) Damit können Sie das gesamte Spiel abbrechen und zum Spielerauswahl-Bildschirm zurückkehren, um dort festzulegen, welche der beiden Mannschaften Sie steuern möchten. Mannschaften und Optionen entsprechen den Einstellungen, die Sie vorgenommen haben. Sie beginnen jedoch das Spiel mit einem neuen Kick-Off. [HINWEIS: Alle statistischen Werte des Spiels bis zu diesem Punkt werden dabei gelöscht.] Sie werden aufgefordert, diese Option zu bestätigen. Drücken Sie den R-KNOPF OBEIN oder UNTEN, um entweder "Yes" (Ja) oder "No" (Nein) zu markieren, und bestätigen Sie dann mit KNOPF B.

CLOCK SPEED (Uhrschwindigkeit) Stellen Sie die Uhr auf normale ("Normal"), beschleunigte ("Accelerated") oder "Turbo"-Geschwindigkeit ein.

QUIT GAME (Spiel beenden) Ab unter die Dusche, Jungs! Mit Hilfe dieser Option kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

SIMULATION

Wenn Sie den Simulationsmodus wählen, werden Sie in die dramatischsten Situationen der Super Bowl-Spiele und anderer spannender Ereignisse, die Ihrer eigenen Vorstellungskraft entspringen, versetzt. Dabei können Sie einige der aufregendsten Wendepunkte in der Geschichte des Footballs miterleben, einschließlich Playoff-Runden und regulärer Saisonspiele, die ein Höchstmaß an Können und Konzentration erfordern. Sie können die spannendsten Momente der Saison in Simulationen zukünftiger Spielstellungen, oder gestalten Sie selbst einzigartige Spiele. Machen Sie das Unmögliche möglich, und lassen Sie Ihre Gegner in die Röhre rücken!

GESTALTETE ODER HISTORISCHE SIMULATIONEN

Drücken Sie den R-KNOPF, um "Historic" (Historisch) oder "Custom" (Gestaltet) zu wählen.

HISTORISCHE SIMULATIONEN lassen Sie die glorreichsten Momente der Football-Geschichte nachvollziehen. Wählen Sie eine von 50 verschiedenen Spielsituationen! Und wenn Sie in diesem Modus aus einer bestimmten Zahl historischer Simulationen als Sieger hervorgehen, können Sie sich noch einen Sonderbonus verdienen, der Ihnen weitere interessante Spielmöglichkeiten eröffnet. Wählen Sie die gewünschte Simulation, und steigen Sie direkt ins Spielgeschehen ein, indem Sie **KNOPF B** drücken.

Wenn Sie Gestaltete Simulationen (Custom Simulation) aufrufen, erscheint zunächst ein Bildschirm, auf dem Sie eine Großzahl an Spielsituationen wählen können, um Ihre eigenen spannungsgeladenen Simulationen zusammenzustellen. Bis zu 5 Spielsituationen können Sie hier sichern und nach Wunsch aufrufen! Legen Sie zuerst fest, welches Team die Heim- und welches die Auswärtsmannschaft ist. Anschließend können Sie bestimmen, wie viele Auszeiten die Teams bisher hatten, wie der bisherige Punktstand ist und welche Spielpositionen eingenommen sind. Setzen Sie schließlich das Down fest, den bisherigen Raumgewinn in Yards, das Viertel und die im Viertel verbleibende Zeit, wer sich gerade in Ballbesitz befindet und zuletzt die Wetterbedingungen. Zuviel des Guten? Wohl kaum, denn so ein heißes Spiel gab's noch nie! Drücken Sie **KNOPF Y**, um die Funktionen zum Sichern und Fortsetzen aufzurufen, und den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um zwischen diesen Funktionen hin und her zu schalten. Mit Hilfe von **KNOPF B** bestätigen Sie die markierte Funktion.

DIE SPIELZUGLISTEN

SPIELZUG-TAFELN

Für jeden Spielzug in NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 gibt es eine Tafel mit einem Diagramm. Um Ihnen das Verständnis der Diagramme zu erleichtern, folgt eine kurze Erklärung.

AUF OFFENSIV-TAFELN:
Ein Kreis bezeichnet einen Spieler. Er gibt an, wo der Spieler zu Beginn des Spielzugs positioniert ist.

Eine gelbe Linie bezeichnet die Richtung der Pässe.

Ein ausgefüllter Kreis weist auf den Spieler hin, der tatsächlich laufen oder den Ball weitergeben wird.

Eine Linie bezeichnet die Richtung/Position, die der Spieler einschlagen/annehmen soll.

Eine gepunktete Linie bezeichnet einen Paß oder ein Weiterreichen des Balls.

Eine Linie mit einem Querstrich gibt sowohl die Position als auch die Richtung beim Abblocken an.

Eine Linie mit einem Pfeil bedeutet, daß der Spieler dem Verlauf dieser Linie so weit folgen soll, wie es das Spiel erlaubt.

AUF DEFENSIV-TAFELN:

Ein Dreieck steht für einen Linspieler an der Scrimmage-Linie. Dieser Spieler bleibt in der Nähe dieser Linie.

Ein Quadrat bezeichnet einen Linebacker. Dieser Spieler hat in der Regel die Aufgabe, angreifende Spieler nicht in die Verteidigungslinie eindringen zu lassen.

Ein M bezeichnet einen Monster Back. Dieser Spieler ist normalerweise der vielseitigste Linebacker des Teams. Aufgrund seiner Größe kann er den Run verteidigen und bei der Deckung behilflich sein.

C steht für Cornerback. Dieser Spieler ist im allgemeinen der schnellste im defensiven Backfield und normalerweise für die Deckung eines der Wide Receivers verantwortlich.

S steht für Safety. Dieser Spieler ist üblicherweise an der Deckung beteiligt, gleichzeitig aber auch für die letzte Verteidigungslinie verantwortlich.

N steht für Nickel Back. Er ist ein zusätzlicher Defensiv-Back, der bei Paßsituationen zusätzliche Deckung bietet oder sich an einem Überraschungsangriff beteiligt.

D steht für Dime Back. Dieser Spieler ist ein zweiter zusätzlicher Defensiv-Back, der die Paßdeckung übernimmt.

Eine Linie mit einem Pfeil bedeutet, daß ein Spieler sich in die angezeigte Richtung bewegen sollte.

Eine gepunktete Linie bedeutet Manndeckung.

Eine Zickzacklinie bedeutet eine Positionsänderung vor dem Wurf.

Ein gelber Oval am Ende einer Linie steht für Zonendeckung. Normalerweise decken die Verteidiger in den hinteren Zonen diese Zone und verlassen sie auch nicht, um einen Spieler der Gegenmannschaft zu verfolgen - es sei denn, es ist offensichtlich, daß die Verteidiger in den umgebenden Zonen versagt hat und kein anderer Spieler ihn decken kann. Backs in den hinteren Zonen sind im allgemeinen für den ersten Receiver zuständig, der in ihre Zone eindringt.

VERTEIDIGUNG IN DEN UMGEBENDEN ZONEN versagt hat und kein anderer Spieler ihn decken kann. Backs in den hinteren Zonen sind im allgemeinen für den ersten Receiver zuständig, der in ihre Zone eindringt.

SPIELSITUATIONEN MIT UNTERSCHIEDLICHEM RAUMGEWINN

Offensive und defensive Spielzüge werden in Situationen mit kurzem, mittlerem, langem und Bomben-Raumgewinn aufgeteilt, wobei es viele Spielzüge für jede Formation gibt. Für einen Raumgewinn über eine kurze Strecke kann die Offensivmannschaft z.B. bei einem "Pro Set" zwischen sieben verschiedenen Spielzügen wählen. Es folgt eine kurze Beschreibung dieser Situationen.

SHORT (KURZ)
Damit sind alle Situationen gemeint, bei denen es um einen Raumgewinn von 0 bis 15 Yards geht.

OFFENSIVE
Paßspiel - Hier liegt die Betonung meistens auf dem Ausweichen und dem exakten Timing.

Laufspiel - Situationen über kurze Strecken erfordern kraftvolle Vorstöße, für die vor allem größere Spieler eingesetzt werden sollten, besonders Fullbacks und Halfbacks.

DEFENSIVE
Paßspiel - Bei der Verteidigung gegen Pässe in Situationen über kurze Strecken müssen die Linebacker und defensiven Rückraumspieler die Deckung dicht an der Linie aufrechterhalten und gleichzeitig den hinteren Spielfeldbereich abdecken - keine leichte Aufgabe!

Laufspiel - Die Verteidigung gleicht der bei kurzen Pässen, doch liegt die Betonung mehr auf der Liniendeckung.

MEDIUM (MITTEL)
Dies sind Situationen mit mittlerem Raumgewinn zwischen 16 und 30 Yards.

OFFENSIVE
Paßspiel - Beim Paßspiel mittlerer Länge bricht der Receiver im allgemeinen an einem Punkt doppelt so weit entfernt wie beim kurzen Paßspiel aus. Hier kommt es mehr auf Schnelligkeit an.

Laufspiel - Das Antäuschen der Richtung spielt bei mittleren Läufen eine größere Rolle, wozu auch der verstärkte Einsatz von Fullbacks und Abblockmanövern gehört.

DEFENSIVE
Paßspiel - In vielen Situationen mit mittlerem Raumgewinn erfordert die Deckung von Pässen ein schnelles Durchbrechen der Linie und eine Tiefendeckung durch die defensiven Rückraumspieler, die gleichzeitig auf kurze Pässe achten müssen.

Laufspiel - Bei der Verteidigung gegen einen Lauf über mittlere Entfernung muß die Verteidigung besonders auf die Angriffslinie und den Rückraum achten, wenn die Offensive versucht, die Defensivmannschaft zu täuschen und zu schwerwiegenden Fehlern zu verleiten.

LONG (LANG)
Dies sind Situationen mit großem Raumgewinn zwischen 35 und 50 Yards.

OFFENSIVE

Paßspiel - Das Passen über lange Strecken ist KEIN Zeichen verzweifelter Vorstößeversuche; sondern sorgfältig geplanter Spielzug, der häufig zu beachtlichen Raumgewinnen führt. Laufspiel - Abziehen und Verzögern sind im langen Laufspiel besonders beliebt, um die Verteidigung zu täuschen, die im allgemeinen einen Paß erwartet.

DEFENSIVE

Paßspiel - Durch einen langen Paß ausgespielt zu werden, gehört zu den schlimmsten Alpträumen jedes defensiven Rückraumspielers. Hier kommt es vor allem auf die Verteidigung des hinteren Spielfeldbereichs an. Vor der endgültigen Entscheidung muß das Spiel jedoch genau durchgeplant werden. Laufspiel - Eine weitere Situation, in der die Offensive den Paß vorzugschützt, um große Raumgewinne zu erzielen. Die Verteidiger müssen vor allem an der Linie aufpassen.

BOMB ZONE

Dies sind alle Raumgewinne über 50 Yards.

OFFENSIVE

Paßspiel - Dies sind Spielzüge, von denen jeder Quarterback räumt. Zielt man jedoch alle Faktoren in Betracht, erkennt man schnell, daß dies natürlich auch die schwierigsten Manöver sind.

Laufspiel - Wie bei großen Raumgewinnen gilt auch hier: Erwartet die Verteidigung einen langen Ball, dann kann eine clevere Angriffstechnik die Verteidigung dazu verleiten, genügend Laufraum freizulassen.

DEFENSIVE

Paßspiel - Das sind die Methoden, mit deren Hilfe es Ihrer Verteidigung gelingen kann, die langen Pässe aufzuhalten.

Laufspiel - Wie bei großen Raumgewinnen gilt auch hier: Diese Techniken können Spielverzögerungen und -verschleppung auf ein Minimum begrenzen.

SPIELZUGLISTE DER OFFENSIVMANNSCHAFT

Die Spielzugliste der Offensivmannschaft in NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 ist äußerst umfangreich. In den Spielzügen werden sechs verschiedene Formationen eingesetzt, die je nach kurzen, mittleren, langem oder Bomb Zone-Spiel unterschiedlich angewendet werden. Es gibt folgende Formationen:

PRO SET

Dies ist vielleicht die beliebteste Offensiv-Aufstellung in NFL. Bei dieser Formation stellen sich ein Fullback und ein Halfback nebeneinander hinter dem Quarterback auf.

FAR-NEAR

Diese Variation des Pro Sets weist zwei Ausrichtungen auf. Bei der "Far Side" werden die Backs an der schwachen Seite der Linie aufgestellt - eine ideale Formation für Täuschungsläufe. Die "Near Side"-Ausrichtung versetzt Ihre Backs auf die starke Seite der Linie - hervorragend geeignet für schnelle Läufe.

POWER I

In dieser Formation stehen zwei Rückraumspieler direkt hinter dem Quarterback. Sie ist besonders beliebt zum Umlaufen oder Durchbrechen der Verteidigungslinie.

SHOTGUN

Dies ist eine Paßformation, bei der der Quarterback etwa fünf Yards von der Mitte entfernt steht, wodurch er viel Platz zum Ausweichen und Anspielen eines freien Receivers erhält.

SINGLE BACK

Durch den Einsatz von nur einem Back kann ein zusätzlicher Receiver an der Linie aufgestellt werden, wodurch die verteidigende Mannschaft gezwungen wird, sich weiterträumig zu verbreiten. Diese Formation ist sowohl für Läufe als auch für Pässe geeignet.

DOUBLE TIGHT END

Diese starken Lauf-Formation konzentriert sich auf die Scrimmage-Linie und wird als kraftvolle Formation bei einer ganzen Reihe von Spielarten eingesetzt.

SPIELZUGLISTE DER DEFENSIVMANNSCHAFT

In der Spielzugliste der Defensive in NFL™ QUARTERBACK CLUB™ finden Sie sechs beliebige Defensivformationen, die je nach ihrem Einsatz für kurze, mittlere oder große Raumgewinne variiert werden können.

6-2

Diese Verteidigung besteht aus sechs Linspielern und 2 Linebackern. Sie ist sehr wirkungsvoll bei der Abwehr von Läufen.

3-4

Diese Formation setzt sich aus drei Down-Linspielern und vier Linebackern zusammen und eignet sich vor allem zur Abwehr kurzer und mittlerer Pässe und von Läufen.

4-3

Hierbei handelt es sich um eine Standardaufstellung von zwei Tackles und zwei Ends als Down-Linspieler (das sind die vier) sowie drei Linebackern. Eignet sich zur Abwehr von Läufen und kurzen Pässen.

4-6

Bei dieser Formation wird häufig ein Monster Back eingesetzt. Sie ist besonders für die Verteidigung gegen Läufe geeignet, erweist sich aber auch bei der Deckung von kürzeren Paßspielen als hilfreich.

NICKEL

Bei dieser Verteidigungsformation wird ein zusätzlicher defensiver Rückraumspieler eingesetzt, der die Zahl auf fünf Spieler erhöht. Damit haben Sie eine wirkungsvolle Abwehr in Situationen, in denen ein Paß zu erwarten ist. Außerdem dient sie dazu, ein Deckungsspiel vorzutauschen und einen Blitzangriff auszuführen.

DIOME

Diese Verteidigung kann nach hinten losgehen, da Sie einen weiteren defensiven Rückraumspieler aufstellen. Sie sollte nur eingesetzt werden, wenn mit ziemlicher Sicherheit ein Paß zu erwarten ist, denn nun ist die Verteidigung gegen Läufe geschwächt.

STRAFEN

ABSEITS

5-Yard-Strafe. Kein Offensivspieler darf die Scrimmage-Linie überqueren, bevor der Ball weitergegeben wurde. Defensivspieler müssen während des Snaps auf ihrer Seite des Balls sein und dürfen vorher keinen gegnerischen Spieler berühren.

SPIELVERZÖGERUNG

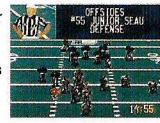
5-Yard-Strafe plus Wiederholung des Downs. Die Offensivmannschaft muß den Ball an einen anderen Spieler weitergeben, bevor die 40 Sekunden auf der Uhr abgelaufen sind.

ANGRIFF OHNE BALL

Defensive: Erstes Down am Punkt des Angriffs. Offensive: 10 Yards von der Scrimmage-Linie. Kein Spieler darf einen Receiver angreifen, bevor dieser den Ball gefangen hat. Diese Straftafel kann auch deaktiviert werden.

KICK INS AUS: UNERLAUBTER VORGANG

Wenn ein Kick-Off ins Aus geht, ohne daß ein Spieler einer der beiden Mannschaften ihn berührt, ballannahmeseitig entweder an ihrer eigenen 40-Yard-Linie in Ballbesitz oder an der Stelle der Yard-Linie, die der Ball ins Aus ging. Die Mannschaft kann dabei eine der beiden Möglichkeiten wählen, je nachdem, welche für sie besser ist. Auch diese Straftafel kann deaktiviert werden.



AVANT D'ENTRER SUR LE TERRAIN...

CHARGEMENT

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).

2. Insérez votre cartouche NFL™

Quarterback Club™ '96 comme indiqué dans le manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Si plusieurs joueurs (jusqu'à 5) veulent participer à une même partie, c'est à ce moment que vous devez brancher un adaptateur Super MultiTap™ (vendu séparément), en suivant les instructions du manuel.

REMARQUE: NFL™ Quarterback Club™ '96 ne supporte que l'adaptateur Super MultiTap™. Les autres adaptateurs multi-joueurs ne fonctionneront pas avec ce jeu.

3. Allumez la console (ON).

Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre NFL™ Quarterback Club™ '96, vous pourrez choisir le mode de jeu et configurer les options. Appuyez sur le bouton START pour voir l'écran de mode de jeu.

REMARQUE CONCERNANT LES ÉCRANS DE NFL™ Quarterback Club™ '96:

La plupart des écrans sont dotés d'une option d'aide à l'écran pour vous guider dans le jeu.

En règle générale, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre l'option de votre choix en surbrillance, et vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner le réglage. Quand vous avez choisi le réglage d'une option, passez à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes configurées à votre convenance. Appuyez sur le BOUTON SELECT pour retourner à l'écran précédent. Appuyez sur le BOUTON START pour passer à l'écran suivant ou pour commencer le jeu, selon les circonstances. Appuyez sur le BOUTON B pour sélectionner une option.

MODES DE JEU

NFL™ Quarterback Club™ '96 vous propose 3 façons de jouer: Practice Mode (Mode Entraînement), NFL™ Play (Jeu NFL™) et Simulation. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre un mode de jeu en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON START ou B pour régler les options du mode.

TACTIQUES

NFL™ Quarterback Club™ '96 vous propose plus de 800 tactiques, y compris courses et passes unies à chaque équipe. Pour utiliser une tactique, commencez par sélectionner la formation de votre équipe en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD, puis sur le BOUTON Y, B ou A lorsque la formation de votre choix se trouve dans la case appropriée. Puis choisissez votre position en yards (Short: court, Medium: moyen, Long: long, ou Bomb: bombe) de la même manière. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour passer en revue les tactiques disponibles pour votre formation et votre réglage en yards, puis appuyez sur le bouton (Y, B ou A) associé avec la tactique de votre choix. Dans un jeu à 1 joueur, l'ordinateur contrôle le choix des tactiques de l'équipe adverse. Remarque: pour les coups d'envoi, il n'y a pas de réglage en yards à effectuer. Une fois que vous avez sélectionné votre tactique, vous pouvez décider d'inverser la tactique (Flip the Play): c'est-à-dire d'inverser la formation et la direction de la tactique, d'entamer la tactique (Start Play) ou de ne pas avoir de conseil (No Huddle). Si vous choisissez cette dernière option, vous vous retrouverez immédiatement sur la ligne de mise en jeu, après la tactique. La tactique commence lorsque le quarterback passe le ballon.

CODIFICATION DES JOUEURS

5 joueurs peuvent profiter de NFL™ Quarterback Club™ '96 en même temps. Une couleur correspond au contrôleur de chaque joueur, afin de vous aider à repérer qui contrôle quelle équipe ou quel joueur.

CONTRÔLES OFFENSIFS ET DEFENSIFS

ATAQUE	CONTRÔLE
PASSER LE CONTRÔLE AU JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON	BOUTON B
DÉPLACER LE JOUEUR CONTRÔLÉ SUR LE TERRAIN	CONTROL PAD
QUARTERBACK AVANT LE "SNAP"	
CONTRÔLER UN AUTRE JOUEUR	HAUT SUR LE BOUTON-D
FAIRE APPARAÎTRE LES CODES AUDIBLES	BOUTON A
SÉLECTIONNER LES CODES AUDIBLES	BOUTON Y, B OU A
Remarque: un code audible est annulé après 2 secondes si vous n'appuyez sur aucun bouton ou lorsqu'un joueur appuie sur le Control-Pad.	
DÉPLACER AILIER RAPPROCHÉ (SUR CERTAINES TACTIQUES DE COURSES ET DE PASSES)	GAUCHE/DROITE SUR LE CONTROL PAD
FAUX LANCER	BOUTON X
LANCER LE BALLON	BOUTON B
JOUEUR AUTRE QUE LE QUARTERBACK AVANT LE SNAP	
SÉLECTIONNER JOUEUR	BOUTONS GAUCHE (L) ET DROITE (R)
QUARTERBACK APRÈS LE SNAP	
FAIRE APPARAÎTRE PASSES	BOUTON A
ENVOYER AU RECEVEUR	BOUTON Y, B OU A
FEINTE PUMP	APPUYER DEUX FOIS SUR Y, B, OU A RAPIDEMENT
LANCER LE BALLON AU LOIN	APPUYER DEUX FOIS SUR Y, B, OU A RAPIDEMENT (LA 2ÈME FOIS, MAINTENEZ LA PRESSION)
JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON	
COURIR AVEC DE LA VITESSE SUPPL.	BOUTON X
PIVOTER UNE FOIS	MAINTENIR LE BOUTON B ENFONCÉ
"JUKE"	APPUYER RAPIDEMENT SUR LE BOUTON B
PLONGER	BOUTON Y
BRAS TENDU	BOUTON A
RECEVEUR ESSAYANT D'ATTRAPER LE BALLON	
DEMANDER LE BALLON	BOUTON Y
RECEPTION DEBOUT	BOUTON A
PLONGER POUR ATTRAPER LE BALLON	CONTROL PAD DANS LA DIRECTION DU BALLON + BOUTON Y
SAUTER POUR ATTRAPER LE BALLON	CONTROL PAD DANS LA DIRECTION DU BALLON + BOUTON A
COUP DE PIED D'ENGAGEMENT, DE DÉGAGEMENT OU COUP DE PIED AU BUT	
LANCER LE BALLON ET LANCER LE COMPTEUR	BOUTON B DE COUP DE PIED
FRAPPER LA BALLE DU PIED	BOUTON B
CONTRÔLER L'ANGLE DU TIR JUSQU'À CE QUE LE COMPTEUR SOIT BLOQUÉ	GAUCHE/DROITE SUR LE CONTROL PAD

ATAQUE	CONTRÔLE
AVANT LE SNAP	
SÉLECTIONNER UN AUTRE JOUEUR	BOUTON GAUCHE (L) OU DROITE À CONTRÔLER (R)
FAIRE APPARAÎTRE LES CODES AUDIBLES	BOUTON A DEFENSIFS
SÉLECTIONNER LES CODES AUDIBLES DEFENSIFS	BOUTON Y, B OU A DEFENSIFS
REMARQUE: UN CODE AUDIBLE EST ANNULÉ SI VOUS APPUYEZ SUR LE BOUTON X OU APRÈS 2 SECONDES SI VOUS N'APPUYEZ SUR AUCUN BOUTON.	
APRÈS LE SNAP	
CONTRÔLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON	BOUTON B
COURIR AVEC VITESSE SUPPL.	BOUTON X
PLONGER	CONTROL PAD DANS DIRECTION + BOUTON Y
LORSQUE LE BALLON EST EN L'AIR	
RECEPTION DEBOUT	BOUTON A
PLONGER POUR ATTRAPER LE BALLON	CONTROL PAD DANS LA DIRECTION DU BALLON + BOUTON Y
ATTRAPER LE BALLON EN SAUTANT OU	CONTROL PAD DANS LA BLOQUER COUP DE PIED/PASSE DIRECTION DU BALLON + BOUTON A

MODE ENTRAÎNEMENT

Le mode Entraînement vous permet de pratiquer vos techniques dans des situations de jeu réelles.

Vous pouvez vous entraîner à plaquer, frapper le ballon, le recevoir, le passer... En réalité, vous pouvez vous préparer à toute situation à laquelle votre équipe de 10 hommes sera confrontée.

Quand vous avez sélectionné le mode Entraînement, vous verrez un écran avec le contrôleur de chaque joueur, et à droite, l'équipe que vous allez entraîner. À tour de rôle, chaque joueur doit appuyer vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD afin de faire défiler les équipes disponibles jusqu'à ce que l'équipe de son choix apparaisse. Au départ, il y a 5 emplacements pour les équipes personnalisées. Toutes les équipes personnalisées sont à la disposition de chaque joueur, ainsi que les 30 équipes de la NFL™. Mettez NO TRAINING (PAS D'ENTRAÎNEMENT) en surbrillance si vous ne désirez pas y prendre part. Appuyez sur le BOUTON START pour sélectionner une équipe. Si vous avez choisi une équipe personnalisée, vous verrez alors les écrans de Joueur/équipe personnalisée(s). Sinon, vous irez directement à l'écran de catégorie d'entraînement.

Lors d'un entraînement par équipe (Team Practice), le(s) joueur(s) choisit/choisissent l'équipe qu'il(s) veut/veulent contrôler dans n'importe lequel des nombreux scénarios d'entraînement disponibles; vous pouvez recommencer ces scénarios autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous les maîtrisiez. Vous utiliserez les vrais joueurs de la NFL™ dans chaque équipe.

Lors d'un entraînement personnalisé (Custom Practice), vous pouvez créer jusqu'à 10 joueurs personnalisés. Si vous effectuez des bons résultats dans une séance d'entraînement, le niveau d'aptitude du joueur personnalisé augmentera. Le niveau de difficulté auquel vous jouez détermine l'importance de l'augmentation du niveau d'aptitude: si vous jouez au niveau Très facile (Very Easy), l'augmentation sera relativement faible, mais si vous jouez au niveau Très difficile (Very Hard), l'augmentation sera alors significative.

CRÉER UN JOUEUR PERSONNALISÉ

Et vous voilà prêt à créer une équipe d'enfer! C'est sur cet écran que vous créez ou modifiez votre équipe de 10 joueurs personnalisés. La première position à apparaître est celle du

quarterback... Le jeu ne s'appelle pas NFL™ Quarterback Club™ pour rien! Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour faire défiler les différentes positions des joueurs. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance les différentes cases d'options, et sur le bouton Y ou B pour passer en revue les différents réglages disponibles pour chaque option. Vous pouvez décider de quelle main un joueur lance le ballon, de quel pied il le frappe, sa couleur de peau, le nom de son équipe, son numéro et sa tenue. Remarque: une fois une tenue déterminée, tous les autres membres de l'équipe porteront la même. Reportez-vous à l'aide à l'écran pour de plus amples détails concernant la façon de régler vos options.

Si vous décidez de ne pas créer de joueur pour l'une des positions, l'ordinateur vous fournira un joueur par défaut. Lorsque vous avez réglé ou modifié les options de votre équipe personnalisée, cette dernière est prête à s'entraîner. Appuyez sur le BOUTON START pour aller à l'écran Catégorie.

L'ÉCRAN DE CATÉGORIE D'ENTRAÎNEMENT:

JEU OFFENSIF, DEFENSIF, OU ÉQUIPE SPÉCIALE

Le mode Entraînement est divisé en trois catégories générales, chacune comprenant différents sous-options de jeu, qui permettent une grande variété d'options d'entraînement différentes. Appuyez sur le CONTROL PAD pour mettre la catégorie d'entraînement de votre choix en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON B pour la sélectionner et régler les options d'entraînement spécifiques à la catégorie que vous avez choisie. Pour passer directement au mode d'entraînement Offensif, Défensif, ou Spécial, avec les réglages par défaut, appuyez simplement sur le BOUTON START. Si Quit (Quitter) est en surbrillance, appuyez sur START et vous irez à l'écran Quit, à partir duquel vous pouvez accéder à un Rapport de Progrès Personnalisé (Custom Progress Report), où vous trouverez les détails concernant les attributs de tous vos joueurs personnalisés.

RAPPORT DE PROGRÈS PERSONNALISÉ

C'est là que vous pouvez voir les anciens et les nouveaux attributs d'un joueur personnalisé afin de juger de ses progrès. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour voir chaque joueur. Une fois que vous avez visionné tous les joueurs, appuyez sur le bouton START pour retourner au Menu Pause.

OPTIONS PAUSE DU MODE ENTRAÎNEMENT

Pour utiliser les options Pause, appuyez alors le BOUTON START parmi les options ci-dessous. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre une option en surbrillance, et sur le BOUTON B pour la sélectionner. Appuyez à nouveau sur le BOUTON START pour reprendre l'entraînement.

REPLAY INSTANTANÉ: Pour revoir les 30 dernières secondes de l'action.

CONFIGURATION D'ENTRAÎNEMENT: Pour modifier la configuration d'entraînement d'Attaque, de Défense ou d'Équipes Spéciales.

MENU PRINCIPAL: Pour retourner au Menu Principal et y changer les réglages.

VOIR PROGRÈS DU JOUEUR: Si vous utilisez des joueurs personnalisés, sélectionnez cette option pour voir le Rapport de Progrès Personnalisé.

QUIT (Quitter) / SAVE (Sauvegarder): Si vous sélectionnez QUIT, vous verrez apparaître un dernier rapport de Progrès Joueur. En appuyant sur le bouton START, vous aurez accès à l'écran de Sauvegarder où vous pourrez sauvegarder jusqu'à cinq équipes.

JEU NFL™

NFL™ PLAY vous propose 8 options modes de jeu passionnantes. Il n'y a que l'embaras du choix. Essayez-les toutes afin de les maîtriser toutes!

PRÉ-SAISON

Utilisez ce mode pour prendre part à des matchs exhibitions de pré-saison.



CHANGER DE JOUEUR

L'ordinateur détermine automatiquement le joueur que vous allez contrôler, d'après le numéro de votre contrôleur. Le joueur avec le numéro de contrôleur le plus faible de chaque équipe contrôle le Quarterback. Dans tous les modes, avant le "snap", l'attaque peut changer le joueur que vous contrôlez en appuyant sur le BOUTON GAUCHE (L) ou DROITE (R) pour faire défiler la formation de votre équipe.

NOUVELLE SAISON

Choisissez ce mode pour commencer une nouvelle saison et emmenez votre équipe vers la gloire et le Super Bowl! En mode Saison, seule votre équipe (gauche) peut être sélectionnée; l'ordinateur contrôle vos adversaires pendant toute la durée de la saison. Après avoir sélectionné votre équipe, appuyez sur le BOUTON B. Vous verrez alors un écran avec votre programme pour la saison. Il ne vous plait pas? Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour changer d'année (et ainsi de programme). Jouez une saison future (jusqu'à 9999)!

SAUVEGARDER LE PROGRAMME D'UNE SAISON

Lorsque vous avez vu votre programme, appuyez sur le BOUTON B.

CLASSEMENT DE LA SAISON

Après chaque match de la saison, un écran avec le classement de la ligue apparaît.

REPRENDRE LA SAISON

Utilisez ce mode pour reprendre la saison là où vous vous étiez arrêté précédemment. Une fois ce mode sélectionné, vous irez à l'écran Reprendre, sur lequel vous pouvez choisir parmi 5 saisons préalablement enregistrées celle que vous désirez reprendre.

PARTICIPER AUX FINALES

Utilisez ce mode pour créer un groupe pour les finales menant au Super Bowl. Passez directement aux finales, et essayez de remporter ce championnat si convoité. Comme dans un jeu en mode Nouvelle Saison, vous ne sélectionnez que l'équipe que vous allez contrôler. Quand votre équipe est prête, appuyez sur le BOUTON B pour voir le programme des finales. Il ne vous convient pas? Choisissez simplement une autre année.

REPRENDRE LES FINALES

Utilisez ce mode pour reprendre les finales là où vous vous étiez arrêté. Vous verrez alors apparaître votre écran Reprendre préféré. Puis vous verrez le programme des finales que vous avez sauvegardé avant de devoir configurer vos sélections de joueurs et d'options de jeu. Enfin, vous vous retrouverez sur le terrain, prêt à écraser vos rivaux!

PRO BOWL

Utilisez ce mode pour mettre face à face les meilleurs joueurs de l'AF et leurs rivaux de la NFC dans un match Pro Bowl! Vous verrez un écran avec les équipes de l'AF et la NFC. Sur l'écran de sélection des joueurs, placez votre contrôleur sous l'équipe de votre choix. Quand les meilleurs s'affrontent, c'est pour la gloire que vous vous battez! Pouvez-vous battre les joueurs les plus doués de la conférence adverse?

PLAY OPTIONS (OPTIONS DE JEU)

Utilisez ce mode pour pré-régler les options de jeu comme la durée des quart-temps, la météo, la difficulté, etc.!

CHOISIR VOTRE ÉQUIPE

Quand vous avez sélectionné votre mode de jeu, choisissez les équipes qui vont s'affronter en appuyant vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour faire apparaître le casque de chaque équipe. Les notes d'attributs apparaissent pour chaque équipe: passes, courses, blocages, placages, "bitz", couverture, et équipes spéciales. Lorsque vous choisissez une équipe, vous avez plusieurs options. Vous devez décider d'en faire l'équipe à domicile (Home) ou à l'extérieur (Away) en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD. Les équipes à domicile jouent dans leur stade.



ÉCRAN CHANGE QUARTERBACK

En mode pré-saison, NFL® Quarterback Club™ '96 vous permet de placer n'importe quel quarterback de NFL™ Quarterback Club™ '96 dans n'importe quelle équipe, ou d'importer des quarterbacks et autres joueurs personnalisés. Une fois ce mode sélectionné, vous verrez le casque de chaque équipe avec, sur la tête l'igne, le nom du quarterback et ses attributs. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour passer en revue tous les quarterbacks disponibles, y compris les quarterbacks personnalisés du mode Entraînement.

TEMPS DE JEU

SÉLECTION DES JOUEURS

Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour placer votre contrôleur sur l'équipe avec laquelle vous désirez jouer. Jusqu'à 5 joueurs peuvent décider de jouer dans la même équipe ou dans des équipes adverses. Si un joueur n'effectue pas de sélection, l'ordinateur contrôlera ce joueur. Remarque: les tactiques sont déterminées par les 2 joueurs avec les numéros de contrôleur le plus faible d'une équipe; le plus bas des 2 établit les tactiques en tant que Capitaine Offensif, et l'autre en tant que Capitaine Défensif.

SHOW D'AVANT-MATCH

Quand tout le monde a choisi une équipe, appuyez sur le BOUTON START. Vous entrez alors une description des équipes qui vont s'affronter.

TIRAGE AU SORT

C'est l'équipe à l'extérieur qui choisit entre pile et face. Appuyez sur le CONTROL PAD pour déplacer l'indicateur entre HEADS (FACE) et TAILS (PILE). Le résultat du tirage au sort apparaît immédiatement. Si vous gagnez, vous pouvez choisir d'engager (KICK OFF) ou de recevoir (RECEIVE) en appuyant sur le BOUTON PAD pour mettre votre choix en surbrillance et sur le BOUTON B pour le sélectionner. Si vous perdez le tirage au sort, vous choisissez le goal que vous allez défendre en le mettant en surbrillance à l'aide du BOUTON-D, puis en appuyant sur le BOUTON B pour le sélectionner. Une fois cette sélection effectuée, chaque équipe choisira le coup de pied d'engagement ou la tactique de retour qu'elle veut utiliser. Pour aller directement au match, sans passer par le tirage au sort, appuyez sur le BOUTON START. Le jeu commencera!

ÉCRAN DES OPTIONS PAUSE

N'importe quand pendant le jeu, appuyez sur le BOUTON START pour mettre le jeu en pause et faire apparaître l'écran des Options Pause.

REPRENDRE JEU: Choisissez cette option pour reprendre le jeu là où vous vous étiez arrêté précédemment.

ARRÊT DE JEU: Cela vous permet de demander un arrêt de jeu et ainsi d'arrêter le chronomètre du match. C'est à l'équipe qui fait apparaître l'écran des Options Pause que revient l'arrêt de jeu.

REVOIR L'ACTION: Vous pourrez revoir et analyser la dernière tactique effectuée. Utilisez le CONTROL PAD pour modifier le point de vue de la caméra et la fixer sur le ballon, un joueur spécifique, ou une zone particulière du terrain. Pour regarder la tactique en temps réel, appuyez sur le BOUTON A. Pour la regarder au ralenti, image par image, appuyez sur le BOUTON B. Pour rembobiner et regarder l'action une autre fois, appuyez sur le BOUTON X. Pour voir la séquence du point de vue opposé, appuyez sur le BOUTON GAUCHE (L) ou DROITE (R).

RÉSUMÉ DES TENUS: Vous y trouverez les détails du tenu actuel, y compris la façon dont l'équipe avec le ballon en a pris possession. Utilisez le CONTROL PAD pour scanner le terrain où l'action a eu lieu. Vous verrez également un détail statistique de ce tenu.



STATISTIQUES DE JEU: Cela vous permet de voir toutes les statistiques du jeu jusqu'à ce moment. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour passer en revue les différentes statistiques, et vers la BOUTON Y ou B pour voir les différentes catégories, comme l'attaque, la défense et les équipes spéciales.

STATISTIQUES DES JOUEURS: Utilisez le CONTROL PAD pour passer en revue les joueurs et statistiques. Appuyez sur le BOUTON Y pour voir les statistiques des joueurs adverses. Appuyez sur le BOUTON B pour voir les statistiques de différentes positions, comme quarterback, joueur qui frappe le ballon, etc.

STATISTIQUES DE LA SAISON: En mode Saison, cela vous permet de voir une liste complète des progrès de votre équipe, y compris victoires, défaites, scores et bien plus encore!

REMPLACEMENT

Le niveau d'énergie d'un joueur baisse selon sa participation au match. L'énergie actuelle d'un joueur apparaît à l'écran. Les joueurs sont remplacés en suivant la formation à l'écran uniquement. Pour faire défiler les différentes formations, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD. Pour sélectionner la position du joueur que vous désirez remplacer, appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD. Appuyez sur le BOUTON B pour sélectionner un autre joueur pour cette position/formation. Appuyez sur le BOUTON A pour passer aux joueurs par défaut. Si vous voulez remplacer un joueur dans toutes les formations, appuyez sur le BOUTON Y.

TYPE DE REMPLACEMENT: Vous pouvez choisir un remplacement Manuel ou Automatique. Si vous choisissez le remplacement automatique (Auto Substitution), l'ordinateur remplacera automatiquement tout joueur avec 80% de son énergie par le meilleur joueur disponible pour cette position. Si vous choisissez un remplacement manuel (Manual), les joueurs continuent à jouer (quel que soit leur niveau d'énergie) jusqu'à ce que vous décidiez de les remplacer.

RÉGLER CODES AUDIBLES: Cela vous permet d'accéder à votre carnet de tactiques et d'associer des tactiques particulières aux BOUTONS A, B et Y, pour qu'elles puissent être utilisées en code audible. Appuyez vers la GAUCHE et la DROITE sur le CONTROL PAD pour passer les différentes tactiques en revue, puis appuyez sur le BOUTON A, B ou Y lorsque la tactique que vous voulez associer à ce bouton se trouve dans la case portant la lettre correspondant à ce bouton. Appuyez sur le BOUTON SELECT pour déplacer la surbrillance entre tactiques offensives et défensives.

TYPE DE CODE AUDIBLE: Choisissez entre Normal et Hyper. Si vous sélectionnez Normal, vous pourrez utiliser les codes audibles de la façon habituelle. Si vous sélectionnez Hyper, vous pourrez utiliser les codes audibles "hyper" inclus dans votre jeu. Ils vous permettent de demander différentes tactiques sans avoir à les pré-sélectionner.

ÉNERGIE DES JOUEURS: Choisissez entre Réaliste et Maximum. Si vous sélectionnez Réaliste, l'énergie des joueurs diminuera au fur et à mesure du match, mais si vous sélectionnez Maximum, elle restera au niveau maximum (100%) pendant toute la durée du match.

SÉLECTION DES JOUEURS: Cette option permet à de nouveaux joueurs de se joindre à une équipe ou aux joueurs actuels de quitter le jeu ou de changer d'équipe.

MODE PLACAGE: Choisissez entre placages normaux (Normal) et puissants (Power Shuck). Si vous sélectionnez des placages puissants, appuyez rapidement sur le BOUTON B plusieurs fois de suite pour qu'un joueur offensif se dégage d'un placage ou que les chances qu'un joueur défensif a de réussir un placage augmentent.

PAS DE CONSEIL: Cela permet au joueur de choisir de ne pas avoir de rassemblement tactique ou de conseil lors d'une attaque de façon à accélérer le jeu. Si cette option est sélectionnée, il n'y aura pas d'options Carnet de tactiques et les joueurs effectueront les tactiques des codes audibles sélectionnés, par défaut ou "hyper".

Lorsque vous choisissez cette option, l'ordinateur vous demandera si vous êtes sûr de vouloir sélectionner cette option. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre "yes" (oui) ou "no" (non) en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON B. Lorsqu'une attaque sans conseil a été sélectionnée, elle reste en effet jusqu'à ce qu'un réglage Conseil soit sélectionné à la place.

RECOMMENCER JEU: Cela vous permet d'annuler tout jeu jusqu'à ce moment et de retourner à l'écran de sélection des joueurs pour choisir quelle équipe vous voulez contrôler. Les équipes et les options restent les mêmes (c'est-à-dire comme vous les avez configurées précédemment). Mais vous recommencez le jeu au début, à partir du coup de pied d'engagement. [REMARQUE: Toutes les statistiques de jeu jusqu'à ce moment seront éliminées]. L'ordinateur vous demandera de confirmer votre décision. Appuyez vers le HAUT et le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre "yes" (oui) ou "no" (non) en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON B.

VITESSE DU CHRONO: Vous avez le choix entre une vitesse Normale, Accélérée ou Turbo.

QUITTER JEU: À la douche, les gars! Retournez au menu principal en sélectionnant cette option.

SIMULATION

Le mode Simulation vous permet de jouer des matchs sortis tout droit des livres d'histoire ou de votre imagination; vous vivez les moments les plus intenses de l'histoire du football américain, y compris finales et matchs de saison qui nécessitent des capacités et un calme extrême face à la tension ambiante. Jouez des matchs futurs pré-simulés, ou créez vos propres situations, et essayez de remporter cette victoire impossible!

SIMULATIONS PERSONNALISÉES OU HISTORIQUES

Appuyez sur le CONTROL PAD pour mettre Historic ou Custom (Personnalisées) en surbrillance.

Les simulations historiques recréent certains des plus grands moments de l'histoire du football américain, avec un choix de 50 situations différentes. De plus, lorsque vous avez gagné un certain nombre de simulations historiques, vous gagnez un bonus spécial qui vous permet de modifier le jeu de façon étrange. Sélectionnez votre simulation et jetez-vous dedans tête baissée en appuyant sur le BOUTON B.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 5 simulations pour y jouer ultérieurement!

Pour commencer à créer votre simulation personnalisée, sélectionnez d'abord quelle équipe jouera à domicile (Home) et quelle équipe jouera à l'extérieur (Away). Vous pouvez ensuite régler le nombre d'arrêts de jeu, les scores et les positions sur le terrain de chacune. Réglez la tentative, le nombre de yards à parcourir, le quart-temps et le temps restant dans le quart-temps, qui est en possession du ballon, et les conditions météo. Cela vous semble beaucoup? Vous n'avez jamais eu autant! Appuyez sur le BOUTON Y pour accéder aux fonctions Sauvegarder (Save) et Reprendre (Restore), et vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour passer de l'une à l'autre. Appuyez sur le BOUTON B pour que la fonction en surbrillance prenne effet.

CARNETS DE TACTIQUES

DIAGRAMMES DE TACTIQUES

À chaque tactique de NFL™ Quarterback Club™ '96, correspond un diagramme qui explique cette tactique. Pour vous aider à comprendre les tactiques, voici une brève légende:

SUR LES DIAGRAMMES OFFENSIFS:

O Un cercle représente un joueur. Le cercle indique où se trouve le joueur au début de la tactique.

I Une ligne jaune indique des chemins de passe.

● Un cercle plein représente le joueur qui courra et passera le ballon.

I Une ligne indique la direction/position vers laquelle le joueur devrait se diriger.

⋯ Une ligne en pointillés indique un main-à-main ou une courte passe arrière.

T Une ligne barrée d'un T marque la position et la direction d'un blocage.

↑ Une ligne avec une flèche indique que le joueur devrait continuer dans la direction de la flèche aussi longtemps que la tactique le permet.

SUR LES DIAGRAMMES DÉFENSIFS:

△ Un triangle indique un homme de ligne sur la ligne de mise en jeu. Ce joueur restera près de la ligne de mise en jeu.

□ Un carré indique un défenseur de l'arrière-ligne. En général, ce joueur est chargé d'empêcher que les attaquants pénètrent la ligne de défense.

M Un M indique un arrière Monstre. Il est généralement le défenseur de l'arrière-ligne le plus versatile. Sa taille lui permet de défendre les courses, et il peut également aider pour les couvertures.

C Un C indique un arrière "de coin" (demi-défensif). C'est souvent lui qui est le plus rapide dans le champ arrière défensif, et qui est généralement responsable de la couverture d'un des receveurs de passe.

S Un S indique arrière de sécurité. Il participe souvent aux couvertures, mais est surtout responsable de conserver la dernière ligne de défense.

N Un N indique un arrière Nickel. Ce joueur est un arrière défensif supplémentaire. Utilisé dans les situations de passe pour une couverture supplémentaire ou une charge surprise ("blitz").

D Un D indique un arrière Dime. Ce joueur est un second arrière défensif supplémentaire utilisé pour renforcer la couverture des passes.

↑ Une ligne avec une flèche indique qu'un joueur devrait aller et continuer dans cette direction.

⋯ Une ligne en pointillés indique une couverture "d'homme à homme".

↘ Une ligne brisée indique un changement d'avant-lancer.

O Un ovale jaune au bout d'une ligne indique la couverture de zone. En règle générale, les défenseurs dans les zones inférieures défendront cette zone et ne la quitteront pas pour poursuivre un jeu offensif à moins qu'il soit évident que la couverture environnante ait échoué et que personne d'autre ne puisse le couvrir. Les arrières au fond du terrain sont généralement responsables de l'entrée du premier receveur dans leur zone.

SITUATIONS EN YARDS

Les tactiques offensives et défensives sont divisées en quatre situations en yards: Short (Court), Medium (Moyen), Long (Long) et Bomb Zone (Bombe). En règle générale, les tactiques pour chaque formation. Par exemple, avec un yardage court, dans une formation Pro Set, l'attaquant peut choisir au moins 7 tactiques différentes. Vous trouverez ci-dessous une description rapide des caractéristiques de chaque situation de yardage.

COURT - Les situations de yardage court vont de 0 à 15 yards.

Attaque

Passes - Accent sur les feintes et une synchronisation parfaite.

Courses - Ces situations nécessitent des tactiques puissantes et donc des hommes forts: arrières offensifs et demi-offensifs en particulier.

Défense

Passes - Pour défendre contre les passes dans les situations de yardage court, les défenseurs de l'arrière-ligne et les arrières doivent établir une couverture près de la ligne tout en maintenant celle sur le champ arrière: une tâche plutôt difficile.

Courses: La défense est similaire à celle des passes dans les situations de yardage court; simplement la couverture sur la ligne est plus importante.

MOYEN - Les situations de yardage moyen vont de 15 à 35 yards.

Attaque

Passes - Dans ces situations, il y a de fortes chances que le receveur change de direction deux fois plus loin que dans les situations de yardage court. La vitesse est plus importante.

Courses - Les courses dans la mauvaise direction sont importantes dans ces situations, et de plus en plus de blocages sont utilisés.

Défense

Passes - Dans de nombreuses situations de yardage moyen, la couverture des passes implique une importante pénétration de la ligne, ainsi qu'une couverture en profondeur de la part des arrières défensifs, qui doivent quand même se méfier des tactiques courtes.

Courses - Pour défendre contre une course dans une situation de yardage moyen, la défense doit se méfier de la ligne d'attaque et secondaire car elles essaient de la berner quant à la tactique choisie et ainsi de lui faire commettre une erreur irréparable.

LONG - Les situations de yardage long vont de 35 à 50 yards.

Attaque

Passes - Ce ne sont pas des tactiques désespérées, mais des structures de jeu très réfléchies qui permettent souvent d'obtenir des gains importants.

Courses - Le jeu au sol et le retard de mise en jeu sont les plus courantes, car il devient essentiel de faire croire à la défense qu'une passe va avoir lieu.

Défense

Passes - Se faire surprendre par une longue passe est le pire cauchemar d'un arrière défensif. Ici il s'agit de défendre la ligne secondaire. Courses - Une autre situation où les attaquants feindront une passe pour gagner du terrain. Les défenseurs doivent se montrer vigilants sur la ligne.

ZONE BOMBE -

Les situations de zone bombe concernent toutes les situations au-delà de 50 yards.

Attaque

Passes - Ce sont les chemins que les quarterbacks aimeraient réussir à chaque fois, mais si tous les facteurs y sont, ils sont souvent les plus difficiles.

Courses rapides - Comme pour les tactiques LONGUES, alors que la défense s'attend à une passe longue, les attaquants peuvent la tromper et la pousser à laisser beaucoup d'espace libre pour courir.

Défense

Passes - Ce sont les tactiques qui permettront peut-être à votre défense d'arrêter ces terribles balles profondes!

Courses rapides - Comme pour les tactiques LONGUES, elles sont conçues pour minimiser la menace que représentent le jeu au sol et le retard de mise en jeu.

CARNET DE TACTIQUES D'ATTAQUE

Le carnet de tactiques d'attaque de NFL™ Quarterback Club™ '96 est très étendu. Les tactiques utilisent six formations offensives, qui sont différentes dans les situations de yardage court, moyen, long ou zone bombe. Les formations sont les suivantes:



PRO SET

Le Pro Set est peut-être la formation d'attaque la plus populaire de la NFL™. Un arrière offensif et un demi-offensif s'alignent derrière le quarterback.



FAR/NEAR (ÉLOIGNÉ/PROCHE)

Cette variation du Pro Set présente deux alignements. L'alignement éloigné place vos arrières sur le côté faible de la ligne, une formation idéale pour les courses induisant l'équipe adverse en erreur. L'alignement proche place vos arrières sur le côté fort de la ligne et est excellent pour les courses puissantes.



I FORMATION (FORMATION EN I)

Dans la formation en I, deux arrières se placent juste derrière le quarterback. C'est une formation populaire pour les courses balayantes et les plongeons.



SHOTGUN (COUP DE FUSIL)

Dans la formation Coup de fusil, le quarterback est en retrait, à environ 5 yards du centre, ce qui lui donne beaucoup d'espace et le temps de trouver des receveurs ouverts.



SINGLE BACK (UN SEUL ARRIÈRE)

Avec un seul arrière, vous pouvez placer un receveur supplémentaire sur la ligne et ainsi forcer la défense à s'étendre. C'est une formation utile pour les courses et les passes.



DOUBLE TIGHT END (DEUX ALIERS RAPPROCHÉS)

Cette puissante formation de course est centrée sur la ligne de mise en jeu, et s'avère un alignement efficace pour une grande variété de tactiques.

CARNET DE TACTIQUES DÉFENSIVES

Le carnet de tactiques défensives de NFL™ Quarterback Club™ comprend six formations défensives, qui sont différentes dans toutes les situations de yardage.



6-2

Ici, nous avons 6 hommes de ligne et 2 défenseurs de l'arrière-ligne. C'est une défense puissante contre les courses.



3-4

3 hommes de ligne et 4 défenseurs de l'arrière-ligne. Très efficace contre les passes courtes et moyennes, ainsi que contre les courses.



4-3

Alignement standard: deux bloqueurs et deux alièrs servent d'hommes de ligne (quatre) et trois défenseurs de l'arrière-ligne. Efficace contre les courses et les passes courtes.



4-6

Cette formation utilise un "arrière Monstre"; c'est une défense très efficace contre les courses, et elle est utile dans la couverture des passes courtes.



NICKEL

Avec la défense Nickel, vous bénéficiez d'un arrière défensif supplémentaire, ce qui vous en donne cinq. Cela permet une couverture des passes efficace dans une situation où une passe est probable. Cela peut servir à faire passer un "blitz" pour une tactique de couverture.



DIME

La défense choisit d'ajouter un autre arrière défensif. Cette formation est généralement utilisée lorsqu'il est presque certain qu'une passe va avoir lieu, car elle risque de rendre la défense vulnérable face à une course.

PÉNALTIES

HORS-JEU (OFFSIDES)

Pénalité de 5 yards. Aucun joueur offensif ne peut traverser la ligne de mise en jeu avant que le ballon n'ait été passé. Un joueur défensif doit être de son côté du ballon lors de la passe arrière et ne doit pas toucher un joueur adverse avant cette passe.



RETARD DE REMISE EN JEU (DELAY OF GAME)

Pénalité de 5 yards, et nouvel essai. Les attaquants doivent lancer le ballon avant que les 40 secondes ne se soient écoulées.

PASSE CONTREARRÉE (PASS INTERFERENCE)

S'il s'agit d'une passe de la défense, le ballon est remis en jeu à l'endroit où la faute a eu lieu.

S'il s'agit d'une passe offensive, c'est une pénalité de 10 yards de la ligne de mise en jeu qui est accordée. Aucun joueur n'a le droit de contrecarrer un receveur avant qu'il ne ratrape le ballon. Vous pouvez désactiver cette pénalité.

MISE EN JEU HORS LIMITES: PROCÉDURE ILLEGALE (KICK OFF OUT OF BOUNDS: ILLEGAL PROCEDURE)

Si un coup de pied d'engagement sort du terrain sans qu'aucune des équipes n'ait touché le ballon, l'équipe receveuse peut prendre possession sur sa ligne des 40 yards ou là où le ballon est sorti. Vous pouvez désactiver cette pénalité.

ANTES DE REALIZAR EL PASE HACIA ATRÁS...

COMO CARGAR

1. Asegúrate de que la consola está apagada.

2. Introduce el cartucho del juego NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 según se explica en el manual de instrucciones del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Si quieres jugar una partida de hasta cinco jugadores, enchufa un adaptador para varios jugadores Super MultiTap™ (se vende por separado) de acuerdo con las instrucciones de éste.

NOTA: NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 sólo funciona con el Super MultiTap™. Otros adaptadores para varios jugadores no funcionarán con este juego.

3. Enciende la consola.

Cuando aparezca la pantalla del título de NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96, tendrás la posibilidad de elegir la modalidad de juego y de activar opciones previas al juego. Pulsa el botón Start para acceder a la pantalla de modalidades de juego.

NOTA SOBRE LAS PANTALLAS DE NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96:

Muchas de las pantallas incluyen la ventaja de una ayuda en pantalla para acceder a través del juego.

Como regla general, deberás pulsar la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para destacar la opción que quieras y la parte IZQUIERDA o la DERECHA para seleccionarla. Una vez que hayas activado una opción, continúa con la siguiente hasta que las haya jugado todas a tu gusto.

Para volver a la pantalla anterior, deberás pulsar el botón SELECT. Con el botón Start accederás a la pantalla que corresponde a continuación o directamente al juego, según las circunstancias. Para seleccionar una opción, pulsa el botón B.

MODALIDADES DEL JUEGO

NFL™ Quarterback Club™ '96 te ofrece la posibilidad de jugar de tres maneras alternativas: Modalidad de prueba (Practice Mode), Juego NFL™ (NFL™ Play) y Simulación (Simulation). Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para destacar una modalidad de juego y luego pulsa los botones Start o B para activar las opciones relativas a la modalidad.

ELECCIÓN DE JUGADAS

El NFL™ Quarterback Club™ '96 ofrece alrededor de 800 Jugadas, incluye una de carrera y pases diferente para cada equipo. Para seleccionar una jugada, elige primero la formación de tu equipo pulsando la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional y a continuación los botones Y, B o A en el momento en que la formación deseada aparezca en el recuadro adecuado. Después, elige tu ubicación en el campo (Corta, Media, Larga o Bomba) de la misma manera. Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para desplazarte a través de las jugadas disponibles para la formación que has elegido y su ubicación en el campo y pulsa el botón Y, B o A asociado con la jugada deseada. En la modalidad para un solo jugador, el ordenador maneja la elección de jugadas del equipo contrario. Ten en cuenta que en las situaciones de salida no puede elegirse una ubicación en el campo. Una vez que hayas seleccionado la jugada, puedes elegir la dirección de la jugada (Flip Play) (invirtiendo la formación y la dirección de la jugada), Comienzo del juego (Start Play), Sin deliberación previa (No Huddle) o Cambio de jugada/Sin deliberación (Flip Play/No Huddle). La elección de Sin deliberación previa te llevará directamente a la línea de medio abierta que sigue a la jugada. El juego comienza cuando el quarterback realiza el pase hacia atrás.

ASIGNACIÓN DE JUGADORES

Hasta cinco jugadores pueden disfrutar con NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96. El mando correspondiente a cada jugador tiene un color diferente para ayudarte a saber quién dirige a cada equipo o jugador. En la modalidad para varios jugadores, el jugador que esté usando el mando con el número más bajo en cada equipo es el quarterback por defecto, mientras que el ordenador asigna posiciones al resto de los jugadores. Los jugadores pueden cambiar el jugador al que van a manejar en todas las modalidades.

MANDOS DE ATAQUE Y DE DEFENSA

ATAQUE GENERAL	MANDO
PASAR A CONTROLAR AL JUGADOR QUE LLEVA LA PELOTA	BOTÓN B
MOVER ALREDEDOR DEL CAMPO AL JUGADOR QUE SE ESTÁ MANEJANDO	MANDO DIRECCIONAL
QUARTERBACK ANTES DEL SNAP	
CONTROLAR A OTRO JUGADOR	PARTE SUPERIOR BOTÓN D
PETICIÓN DE UN AUDIBLE (CAMBIO DE TÁCTICA)	BOTÓN A
SELECCIÓN DE UN AUDIBLE	BOTONES Y, B o A
NOTA: UN AUDIBLE SE CANCELARÁ AL CABO DE 2 SEGUNDOS SI NO SE PULSA NINGÚN BOTÓN O SI EL JUGADOR PULSA LA PARTE INFERIOR DEL MANDO DIRECCIONAL.	
PONER EN MOVIMIENTO A UN EXTREMO (EN ALGUNAS JUGADAS DE CARRERA Y PASES)	PARTE IZQDA./DCHA. DEL MANDO DIRECCIONAL
PASE FALSO AL QUARTERBACK	BOTÓN X
PASAR PELOTA AL QUARTERBACK	BOTÓN B
LOS OTROS JUGADORES ANTES DEL SNAP	
ELECCIÓN DEL JUGADOR	BOTONES R o L
QUARTERBACK TRAS EL SNAP	
HACER APARECER ETIQUETAS DE LOS POSIBLES RECEPTORES	BOTÓN A
LANZAR AL RECEPTOR ELEGIDO	BOTONES Y, B o A
IMPULSO FALSO	BOTONES Y, B o A PULSADOS DOS VECES RAPIDAMENTE
LANZAMIENTO DE LA PELOTA	BOTONES Y, B o A DOS VECES
(MANTIENÉNDOSLOS PULSADOS LA SEGUNDA VEZ)	
JUGADOR EN POSICIÓN DE LA PELOTA	
CARRERA SUPERVELOZ	BOTÓN X
UN GIRO	MANTENER BOTÓN B PULSADO
AMAGAR CON CORRER EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA Y CORRER EN OTRA	DAR UN TOQUE A B
TIRARSE EN PLANCHA	BOTÓN Y
BRAZO RIGIDO	BOTÓN A
RECEPTOR QUE INTENTA COGER LA PELOTA	
PETICIÓN DE LA PELOTA	BOTÓN Y
COGER LA PELOTA ESTANDO DE PIE	BOTÓN A
TIRARSE EN PLANCHA A POR LA PELOTA	MANDO DI. EN LA DIRECCIÓN DE LA PELOTA + BOTÓN Y
SALTAR A POR LA PELOTA	MANDO DI. EN LA DIRECCIÓN DE LA PELOTA + BOTÓN A
SAQUES, GOLES DE CAMPO Y PUNTAJES DE VOLEA	
PASAR LA PELOTA AL QUARTERBACK Y PONER EN MARCHA EL INDICADOR DE PATADAS	BOTÓN B
PATADA A LA PELOTA	BOTÓN B
CONTROL DEL ÁNGULO DE LA PATADA HASTA QUE EL INDICADOR DE PATADAS QUEDE COLOCADO	PARTE IZQDA./DCHA. DEL MANDO DIRECCIONAL

ATAQUE GENERAL	MANDO
ANTES DEL SNAP	
CAMBIO DEL JUGADOR A QUIEN SE VA A DIRIGIR	BOTONES L O R
ACCESO A AUDIBLES DEFENSIVOS	BOTÓN A
ELECCIÓN DE AUDIBLES DEFENSIVOS BOTONES Y, B o A	
NOTA: EL AUDIBLE QUEDARÁ CANCELADO CUANDO SE PULSE EL BOTÓN X O CUANDO TRANSCURRAN DOS SEGUNDOS SIN QUE SE PULSE NINGÚN BOTÓN.	
TRAS EL SNAP	
MANEJO DEL JUGADOR MÁS PRÓXIMO A LA PELOTA	BOTÓN B
CARRERA SUPERVELOZ	BOTÓN X
TIRARSE EN PLANCHA A POR LA PELOTA	MANDO DI. EN LA DIRECCIÓN DE LA PELOTA + BOTÓN Y
MIENTRAS LA PELOTA ESTÁ EN EL AIRE	
COGER LA PELOTA ESTANDO DE PIE	BOTÓN A
TIRARSE EN PLANCHA PARA COGER LA PELOTA	MANDO DI. EN LA DIRECCIÓN DE LA PELOTA + BOTÓN Y
SALTAR PARA RECOGER LA PELOTA O BLOQUEAR UNA PATADA / PASE	MANDO DI. EN LA DIRECCIÓN DE LA PELOTA + BOTÓN A

MODALIDAD DE PRUEBA

La modalidad de prueba te ofrece la oportunidad de ejercitar tus habilidades en situaciones reales del juego. En esta modalidad, dispondrás de un equipo de diez hombres en el terreno de juego para practicar el ataque, la defensa y el manejo de los equipos especiales. ¡Saca a tu equipo favorito y transformaté en una auténtica máquina de ganar! ¡Incluso puedes formar tu propio equipo de jugadores a la carta! Saca a un jugador a la carta y multiplica sus capacidades haciéndolo pasar por los ejercicios de perfeccionamiento de habilidades. ¡Puedes salvar un jugador a la carta y luego sacarlo en la modalidad de pretemporada! Podrás practicar placajes, recepciones, patadas, pases y cualquier otra situación a la que pueda tener que enfrentarse tu equipo de diez hombres.

Una vez que hayas seleccionado la modalidad de prueba, verás una pantalla que muestra el controlador de cada jugador y, a la derecha, el equipo que saques a entrar. Cada jugador direccional para desplazarse por todos los equipos disponibles hasta que aparezca el equipo deseado. Al principio, habrá espacio para cinco equipos a la carta. Cualquier equipo a la carta se encuentra disponible para cualquier jugador ya que existen 30 equipos de NFL™ en total. Destaca **NO TRAINING (SIN ENTRENAMIENTO)** si no quieres participar en el entrenamiento. Pulsa el botón Start para elegir un equipo. Si has elegido un equipo a la carta, aparecerán entonces las pantallas de equipo/jugador a la carta. En caso contrario, accederás directamente a la pantalla de la categoría de prueba.

En la prueba de equipo, el/los jugador/es eligen el equipo que quieren manejar en cualquiera de los varios escenarios de prueba disponibles. Puedes repetir cada uno de ellos tantas veces como quieras hasta que los domines. Utilizarás los auténticos jugadores de NFL™ en cada equipo.

En la prueba a la carta, puedes crear hasta 10 jugadores a la carta. Si los manejas con éxito durante las pruebas, podrás conseguir que aumente el nivel de las capacidades de esos jugadores a la carta. El nivel de dificultad que utilices determinará el grado de perfeccionamiento de sus capacidades. Así, **Very Easy (Muy Fácil)** determina un pequeño aumento, mientras que **Very Hard (Muy Difícil)** supone un aumento sustancial.

CREACIÓN DE UN JUGADOR A LA CARTA

¡Ya estás preparado para crear un equipo demoleedor! En esta

pantalla es en la que crearás o modificarás tu equipo de diez jugadores a la carta. La primera posición en aparecer será la de quarterback, vaya, ¡que el juego no se llame NFL™ Quarterback Club™ en vano! Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para desplazarte a través de las distintas posiciones. Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR para destacar los diversos recuadros de opción y los botones Y o B para desplazarte por todas las opciones asociadas. Puedes activar la mano con la que va a lanzar un jugador o el pie con el que va a dar una patada al color de su piel, el nombre del equipo, su número y su uniforme. Ten en cuenta que, una vez que hayas elegido un uniforme, todos los miembros del equipo lucirán inmediatamente el mismo color. La ayuda que aparecerá en pantalla te proporcionará más detalles cuando te encuentres ajustando tus opciones.

Si decides no crear un jugador para alguna de las posiciones, el ordenador te proporcionará un jugador por defecto. Una vez que hayas fijado o modificado las opciones de tu equipo a la carta, el equipo estará preparado para comenzar la prueba. Pulsa el botón Start para acceder a la pantalla de categoría.

PANTALLA DE LAS CATEGORÍAS DE PRUEBA:

EL ATAQUE, LA DEFENSA Y LOS EQUIPOS ESPECIALES

La modalidad de prueba se divide en tres grandes categorías de prueba, cada una de las cuales está dotada de varios grupos de opciones que dan lugar a zonas aún más completas de opciones de prueba. Utiliza el mando direccional para destacar la categoría de prueba que quieras y luego pulsa el botón B para seleccionarla y activar las opciones de prueba específicas de la categoría elegida. Para acceder directamente a la prueba del ataque, la defensa o equipos especiales con los ajustes por defecto, pulsa el botón Start. Si Quit (Salir) aparece destacado y pulsas el botón Start, accederás directamente a la pantalla de salida, en la que puedes acceder a un informe sobre la evolución de tu equipo a la carta en el que se detalla el grado de las habilidades de todos tus jugadores a la carta.

INFORME SOBRE LA EVOLUCIÓN DE UN JUGADOR A LA CARTA

Aquí puedes apreciar las antiguas y las nuevas capacidades de cada jugador a la carta para evaluar su evolución. Para ver la evolución de cada uno de los jugadores pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional. Cuando hayas visto a todos los jugadores, pulsa el BOTÓN START para regresar al menú de pausa.

OPCIONES DE PAUSA DE LA MODALIDAD DE PRUEBA

Para utilizar opciones de pausa, pulsa el botón Start cuando te encuentres en el campo de juego. Entonces podrás elegir entre las siguientes opciones. Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para destacar una opción y luego el botón B para seleccionarla. Pulsa el botón Start otra vez para volver a la prueba.

REPETICIÓN INSTANTÁNEA: Te permite ver los últimos 30 segundos de acción.

CONFIGURACIÓN DE LA PRUEBA: Cambia la configuración de la prueba del ataque, la defensa o los equipos especiales.

MENÚ PRINCIPAL: Vuelve a la pantalla de menú principal para cambiar ajustes.

VER LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGADORES: Si estás utilizando jugadores a la carta, elige esta opción para ver el informe de evolución a la carta.

Abandonar/guardar: si seleccionas abandonar (quit), será un informe final sobre la actuación de los jugadores. Si pulsas el BOTÓN START pasará a la pantalla para guardar datos, en donde podrás guardar los datos referentes a un máximo de cinco equipos.

JUEGO NFL™

Esta opción te ofrece 8 emocionantes modalidades de juego entre las que escoger. ¡Pruebálas todas hasta que las fundas todas!

PRETEMPORADA (PRESEASON)

Utiliza esta modalidad para competir en los juegos de exhibición de pretemporada. ¡Tráete equipos a la carta de la modalidad de prueba y míralos hacer estragos!

Una vez que hayas elegido la modalidad de pretemporada, tendrás que elegir tu equipo. Para obtener

más detalles, accede a elección de equipos. Si quieres traer un quarterback a la carta, puedes hacerlo pulsando el botón B, lo que te permitirá acceder a la pantalla de selección de quarterback. Para obtener más detalles, consulta el apartado Cambio de quarterback y luego sigue las instrucciones del apartado Eso hora de que empiece el partido.

CAMBIO DE JUGADOR

El ordenador te asigna automáticamente al jugador al que debes manejar, y para ello se basa en el número del controlador. El jugador de cada equipo que tenga el controlador correspondiente será más nuevo es el encargado de manejar al quarterback. En todas las modalidades, antes del lanzamiento de balón, el equipo atacante puede cambiar el jugador que va a manejar pulsando los botones L o R para desplazarse por la formación del equipo. La flecha coloreada de tu controlador te servirá para mover a los diferentes jugadores. Si el jugador que está manejando al quarterback pasa a controlar a otro jugador de una posición distinta pulsando la parte SUPERIOR del botón D, el ordenador pasará a manejar al quarterback. Pero el jugador que estaba manejando a su quarterback, sigue siendo el responsable de realizar el snap, sea cual sea la posición del nuevo jugador que está manejando. Sólo cuando el equipo maneja el balón el mando que controla el quarterback puede volver a ganar la posición. Si tú eres un receptor, pulsa el botón A para solicitar la pelota.

NUEVA TEMPORADA

Utiliza esta modalidad para comenzar una nueva temporada y guía a tu equipo derecho hasta la gloria suprema en el superpunto! En la modalidad de temporada, sólo puedes seleccionar a tu equipo (a la izquierda), el ordenador maneja a tus oponentes a lo largo de toda la temporada. Una vez que has elegido un equipo, pulsa el botón B. Aparecerá entonces una pantalla que muestra el programa de tu temporada. ¿No te gusta el programa que se le ha asignado a tu equipo esta temporada? Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para cambiar el año (y, consecuentemente, el programa). ¡Juega en una temporada futura, hasta el año 9.999!

SALVAR EL PROGRAMA DE UNA TEMPORADA

Cuando ya hayas visto tu programa, pulsa el botón B. Verás entonces la pantalla de salvar, en la que puedes salvar tu programa hasta en un máximo de cinco huecos de programa de temporada. Si los cinco huecos están ocupados y quieres salvar la temporada actual, deberás antes borrar una de las temporadas anteriores. Destaca el hueco en el que quieres salvar. Se te preguntará si quieres escribir la nueva temporada encima de la antigua, para lo que deberás pulsar el botón B. Tras un partido de temporada, salva tu posición siguiendo el mismo método. Utiliza la función de reanudar temporada (Resume Season) para volver al juego en un momento posterior.

CLASIFICACIONES DE TEMPORADA

Tras cada partido de temporada, aparecerá una pantalla que muestra las clasificaciones de la liga. Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para cambiar entre las clasificaciones AFC y NFC. Cuando hayas terminado de ver las clasificaciones, pulsa el botón B para volver al programa de temporada en el que aparece tu próximo oponente.

Una vez que hayas fijado tu programa de temporada, pulsa el botón Start. Haz tu selección de controlador de jugador y tus elecciones de juego ¡métele en la liga! ¡Nos vemos en la Super Bowl!

REANUDAR TEMPORADA

Utiliza esta modalidad para retomar una partida de temporada donde la dejaste la última vez. Una vez que hayas seleccionado esta modalidad, accederás a la pantalla para reanudar partidas, en la que puedes decidir cuál, de entre un máximo de cinco temporadas almacenadas, quieres retomar. Una vez que hayas seleccionado la temporada que quieres retomar, podrás ver tanto las clasificaciones de esa temporada, complementadas con una lista a dos columnas de los partidos ganados y perdidos, como el programa de la temporada salvada.

INTRODUCCIÓN DE PARTIDOS ELIMINATORIOS

Utiliza esta modalidad para establecer emparejamientos de equipos para partidos eliminatorios de camino hacia la Super Bowl. Accede directamente a los partidos eliminatorios, e intenta ganar el codiciado campeonato. Al igual que en una nueva temporada, sólo tendrás que elegir el equipo que tú manejes. Una vez que hayas elegido tu equipo, pulsa el botón B para ir al árbol de partidos eliminatorios. ¿Demasiado partido para ti? Elige un año diferente. Cuando estés satisfecho, salva el árbol de partidos eliminatorios, selecciona las opciones de manejo de jugadores y demás selecciones, ¡y comienza a abrirte paso a través de las eliminatorias...hasta la cima!

REANUDAR PARTIDOS ELIMINATORIOS

Utiliza esta modalidad para elegir una acción

eliminarlo en el punto en el que la dejaste la última vez. Aparecerá la pantalla para reanudar partidas anteriores que ya conoces y tanto te gusta. Entonces tendrás la oportunidad de ver el árbol de partidos eliminatorios que hayas salvado y de hacer tu habitual elección de jugador y tus opciones de juego. ¡Entonces podrás volver al negocio de batir a tus rivales!

PRO BOWL

Utiliza esta modalidad para extraer lo mejor de la AFC contra sus rivales de la NFC en un partido de un torneo de jugadores profesionales. Aparecerá una pantalla con los emparejamientos de la AFC y la NFC. En la pantalla de selección de jugadores, mueve el controlador hasta colocarlo debajo del equipo en el que quieres estar. Cuando los mejores de ese deporte se enfrenten cara a cara para demostrar lo que valen, ¡estarás jugando por el orgullo propio! ¿Eres capaz de vencer al atleta supremo de la conferencia rival?

OPCIONES DE JUEGO

Utiliza esta modalidad para preseleccionar opciones de las modalidades de juego, como la duración de los tiempos, el tiempo, la dificultad ¡y más!

ELECCIÓN DE EQUIPOS

"NFL" Quarterback Club '96 te proporciona los treinta equipos de la NFL, incluidos los nuevos, los Carolina Panthers y los Jacksonville Jaguars. Una vez que hayas seleccionado la modalidad de juego, elige los equipos que van a competir pulsando la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para que aparezca el emblema de cada equipo. Aparecerán valoraciones de los atributos de cada equipo, que incluyen el pase, carreras, bloqueos, placajes, defensas y fuertes, defensa y equipos especiales. Dispones de varias opciones de la hora de elegir un equipo. Puedes elegir si un equipo jugará como equipo de casa o de fuera pulsando la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional. Los equipos de casa juegan en sus propios estadios.

Puedes acceder directamente a la selección de manejo de jugadores pulsando el botón Start, o, si se trata de la pretemporada, pulsando el botón B para tratar a tu quarterback a tu equipo.

CAMBIO DE LA PANTALLA DE QUARTERBACK

En la modalidad de pretemporada, "NFL" Quarterback Club '96 te permite sustituir a cualquier quarterback de cualquier equipo, o introducir tu propio quarterback a la carta junto con sus compañeros de equipo. Una vez que hayas seleccionado esta modalidad, verás el emblema de cada equipo y la primera parte del nombre del quarterback y sus habilidades. Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para desplazarte por los quarterbacks disponibles, incluido cualquier quarterback a la carta de la modalidad de prueba. Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para alternar la selección de quarterback entre el equipo de casa y el de fuera. Una vez que hayas realizado tus selecciones, pulsa el botón Start para hacer la selección de manejo de jugador.

ES HORA DE QUE EMPIECE EL PARTIDO

SELECCIÓN DE JUGADOR

Cuando has llegado al momento de elegir el equipo en el que quieres jugar, verás en pantalla los controladores de cada jugador en sus respectivos colores. Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para mover el controlador al equipo que quieres jugar. Hasta cinco jugadores pueden formar parte de un mismo equipo o pertenecer a equipos contrarios. Si alguno de los jugadores no hace su selección, el ordenador tomará su puesto. Ten en cuenta que los que solicitan las jugadas son los jugadores de cada equipo cuyos controladores tienen los números más pequeños de tal manera que el número menor corresponde al capitán del equipo atacante, y el siguiente hacia arriba corresponde al capitán del equipo que se defiende.

ANUNCIO PREVIO AL JUEGO

Una vez que todos los jugadores han elegido un equipo, pulsa el botón Start. Oírás entonces a los locutores anunciando el enfrentamiento.

LANZAMIENTO DE MONEDA

El lanzamiento de moneda determina quién hará el saque inicial y quién será el receptor. El equipo de fuera solicita el lanzamiento de moneda. Pulsa el mando direccional para mover



el indicador entre cara y cruz. El resultado del lanzamiento aparece inmediatamente. Si ganas el lanzamiento, puedes elegir entre sacar o recibir pases eligiendo una opción para desear tu elección y el botón B para seleccionarla. Si pierdes el lanzamiento, podrás elegir la portería que quieres defender destacando tu elección con el mando direccional, y pulsando el botón B para seleccionarla. Una vez seleccionada, cada equipo elegirá la jugada de patada o devolución que quieren ejecutar respectivamente. Para acceder directamente al juego sin el beneficio de un lanzamiento de moneda, pulsa el botón Start. ¡Empieza el juego!

PANTALLA DE OPCIONES DE PAUSA

En cualquier momento durante el partido, pulsa el botón Start para detener el juego y acceder a la pantalla de opciones de pausa. Esta pantalla te ofrece a un gran catálogo de jugadas y opciones estadísticas.

REANUDAR PARTIDA: Elige esta opción para tomar el juego donde lo dejaste.

TIEMPO MUERTO: Te permite solicitar tiempo muerto y parar el reloj del juego. El tiempo muerto se cargará al equipo que solicitó la pantalla de opciones de pausa.

REPETICIÓN A CÁMARA LENTA: Te permite revisar y analizar la jugada previa. Utiliza el mando direccional para cambiar la perspectiva desde la que la cámara recoge la posición de la pelota, a un jugador, a un árbitro, o a una zona concreta del campo de juego. Para ver una jugada en tiempo real, pulsa el botón A. Para ver una jugada a cámara lenta, cuadro a cuadro, pulsa el botón B. Para rebobinar la acción y volver a ver la jugada, pulsa el botón X. Para cambiar la perspectiva de la repetición de la jugada y verla desde un ángulo de visión distinto, pulsa el botón O. Pulsa el botón Start para volver a la pantalla de opciones de pausa.

RESUMEN DE LA OFENSIVA: Te proporciona detalles de la ofensiva en curso, incluido el modo en el que el equipo en posesión de la pelota obtuvo la posesión de la misma. Utiliza el mando direccional para recorrer la zona del terreno de juego donde tuvo lugar la acción. La pantalla te ofrecerá también un análisis estadístico de la ofensiva. Pulsa el botón start para volver a la pantalla de opciones de pausa.

ESTADÍSTICAS DEL JUEGO: Te permite acceder a una compilación completa de las estadísticas del juego hasta ese momento. Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para desplazarte a través de las listas de estadísticas, y la parte botón Y o B para ver las distintas categorías, tales como el ataque, la defensa y los equipos especiales.

ESTADÍSTICAS DE LOS JUGADORES DE UN EQUIPO: Esta opción te permite ver las estadísticas de temporada de cada uno de los jugadores de tu equipo. Utiliza el mando direccional para desplazarte a través de jugadores y estadísticas. Pulsa el botón Y para ver las estadísticas de jugadores del equipo contrario. Pulsa el botón B para ver estadísticas de las diferentes posiciones, como quarterback, goleador, etc....

ESTADÍSTICAS DE TEMPORADA DE UN EQUIPO: En la modalidad de temporada, esta opción te permite obtener una lista completa de la evolución de tu equipo que incluye partidos ganados, perdidos, puntos ¡y más!

JUGADOR SUPLENTE

Elige esta opción para decidir qué jugador será el suplente de otro cuya energía flaquea y hace descender su nivel de capacidad. Los niveles de energía se reducen dependiendo de la implicación en el juego de un determinado jugador. La energía que un jugador tiene en cada momento aparece en esta pantalla. Los jugadores de menor energía se acuerdan con la formación que aparece en la pantalla en ese momento. Para desplazarte a través de las formaciones disponibles, pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional. Para seleccionar la posición del jugador al que quieres sustituir, pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional. Pulsa el botón B para seleccionarlo a un jugador diferente para esa posición/formación. Pulsa el botón A para reactivar todas las formaciones con los jugadores que había seleccionados por defecto. Si quieres sustituir a un jugador en todas las formaciones, pulsa el botón Y. Una vez que hayas realizado todas las sustituciones, pulsa el botón Start para volver a la pantalla de opciones de pausa.

TIPO DE SUSTITUCIÓN: Puedes elegir entre los métodos de sustitución manual y automática. Si eliges sustitución automática, el ordenador sustituirá automáticamente a todo jugador que se encuentre al 80% de sus fuerzas por el jugador



de esa posición que sea el mejor después de que vas a sustituir. Si seleccionas la sustitución manual, los jugadores permanecerán en el juego (sin importar cuánta energía hayan gastado) hasta que tú decidas sacarlos.

DETERMINACIÓN DE AUDIBLES: Te permite acceder a tu libro de jugadas y asignarles jugadas concretas a los botones A, B e Y para su uso como audibles. Pulsa la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para desplazarte a través de las jugadas y luego pulsa los botones A, B o Y cuando la jugada específica que quieras asociar a ese botón se encuentre en el recuadro marcado con la letra correspondiente a ese botón. Pulsa el botón SELECT para desplazar el cursor de las jugadas de ataque a las de defensa y viceversa. Pulsa el botón Start para volver a la pantalla de opciones de pausa.

TIPO DE AUDIBLE: Puedes elegir entre los audibles normal e hiper. La modalidad normal te permite solicitar jugadas audibles según el procedimiento habitual. Los hiperaudibles te permiten utilizar el código especial de hiperaudible que va incluido en tu juego. Todo ello te permite solicitar sigilosamente como audibles toda una serie de jugadas, ¡sin tener que preseleccionarlas!

ENERGÍA DEL JUGADOR: Elige entre los jugadores desgastados su energía para meterla manualmente en la dirección del juego, eligiendo Realistic (Real), o que mantengan su energía al 100% eligiendo Maximum (Al máximo).

SELECCIÓN DE UN JUGADOR: Esta opción te permite incluir nuevos jugadores para un equipo o sacar o cambiar de equipo a los que se encuentran jugando en ese momento.

MODALIDAD DE PLACAJE: Puedes elegir entre la modalidad de placaje normal y la potente (Power Shuck). Cuando selecciones la de caparazón protector, deberás pulsar rápidamente el botón B para que en la temporada normal que se juega, los placajes, o un de defensa pueda aumentar sus posibilidades de hacer un placaje tirando a un jugador al suelo.

SIN DELIBERACIÓN: Permite al jugador activar una situación "sin deliberación" durante el ataque, con el fin de darle agilidad al juego o de acelerarlo y realizar una penetración de dos minutos. Cuando se activa la opción de sin deliberación, no aparecen las opciones de libro de jugadas y los jugadores solicitan jugadas a partir de sus audibles seleccionados, por defecto o hiper.

Cuando eliges esta opción, el ordenador te preguntará si estás seguro. Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para destacar "yes" o "no" y luego pulsa el botón B. Una vez que se ha activado un ataque sin deliberación, permanecerá en activo hasta que actives la opción Huddle (con deliberación).

VOLVER A COMENZAR EL PARTIDO: Te permite cancelar todo el partido jugado hasta ese momento y volver a la pantalla de selección de jugador para elegir cuál de los dos equipos quieres manejar. Los equipos y opciones permanecerán como tú los hayas fijado previamente. Comenzarás un nuevo partido a partir del saque inicial. (NOTA: todas las estadísticas del juego hasta este punto serán eliminadas). El ordenador te preguntará si estás seguro. Pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional para destacar "yes" o "no" y luego pulsa el botón B.

VELOCIDAD DEL RELOJ: Elige la velocidad del reloj entre normal, acelerada o turbo.

SALIR DEL JUEGO: (Hora de volver a las duchas, chicos! Con esta opción volverás al menú principal.

SIMULACIÓN

La modalidad de simulación te proporcionará una acción recién salida de los libros de historia o de tu propia imaginación. Te enfrentarás a algunos de los momentos cumbre más emocionantes de la historia del fútbol americano, incluidos partidos eliminatorios y partidos de campeonato que requieren un enorme dominio de la técnica en momentos de gran tensión. Puedes elegir entre situaciones de juego futuras previamente simuladas o crear las tuyas propias a tu gusto, después consigue una victoria imposible!

SIMULACIONES HISTÓRICAS O A LA CARTA

Utiliza el mando direccional para destacar y elegir entre las opciones de simulación histórica y a la carta.

Las simulaciones históricas recrean algunos de los momentos más gloriosos de la historia del fútbol americano ¡con 50 situaciones diferentes entre las que elegir! Además, una vez que hayas obtenido un número de victoria normal que requiera un enorme dominio de la técnica en momentos de gran tensión, puedes elegir entre situaciones de juego futuras previamente simuladas o crear las tuyas propias a tu gusto, después consigue una victoria imposible!

Utiliza el mando direccional para destacar y elegir entre las opciones de simulación histórica y a la carta. Una vez que hayas elegido la simulación a la carta, accederás a la pantalla de simulación a la carta, en la que puedes activar toda una gama de opciones para crear tus propias

simulaciones emocionantes. ¡Puedes salvar hasta cinco simulaciones para jugar en el futuro! Para comenzar a crear tu propia simulación a la carta, deberás seleccionar primero a los equipos que van a jugar como equipo de casa y equipo de fuera. Entonces podrás activar el número de tiempos muertos que posee cada uno de ellos, sus respectivas puntuaciones y posiciones en el terreno de juego. Establece el down, el número de yardas que deberán avanzar, la duración del tiempo y lo que falta para que éste termine, quién tiene la pelota y las condiciones climatológicas. ¿Te parece demasiado? ¡Nunca te has visto en una situación tan emocionante! Pulsa el botón Y para acceder a las funciones de salvar y reanudar partidas, y la parte IZQUIERDA o la DERECHA del mando direccional para alternar entre ellas. Pulsa el botón B para activar la función destacada.

LIBROS DE JUGADAS

PLACAS DE JUGADAS

Cada jugada de NFL™ Quarterback Club™ '96 aparece esquemática en una placa de jugada. Para que puedas comprender estos diagramas, te proporcionamos una pequeña leyenda:

PLACAS DE ATAQUE

El círculo representa a un jugador y el lugar en que se encuentra, la posición de éste al comienzo de la jugada.



Una línea amarilla indica la dirección de los pases.



Un círculo relleno representa al jugador que terminará por correr o pasar la pelota.



Una línea muestra la dirección/posición/hacia la que el jugador debería moverse.



Una línea de puntos muestra un lanzamiento sin tocar el suelo o un pase de las manos de un jugador a las de otro.



La conjunción de una línea con una T muestra tanto la posición como la dirección de un bloqueo.



Una línea con una flecha indica que el jugador debería continuar en la dirección de la flecha durante la distancia más larga que permita la jugada.

PLACAS DEFENSIVAS

Un triángulo representa a un delantero en la línea de melée abierta. Este jugador permanecerá cerca de esta línea.



Un cuadrado representa a un defensa lateral. Este jugador será normalmente el responsable de contener cualquier penetración ofensiva de la línea defensiva.



M representa a un defensa monstruo. Este jugador es normalmente el defensa lateral más versátil del equipo. Su altura le permite defender la carrera, pero también puede ayudar en los esquemas de cobertura.



C representa a un defensa córner. Este jugador suele ser el más veloz de los defensas traseros y por regla general es el responsable de cubrir a alguno de los receptores no cubiertos.



S representa a un safety. Este jugador interviene normalmente en el esquema de cobertura, pero suele ocuparse de mantener la última línea defensiva.



N representa a un defensa níquel (5 centavos). Este jugador es un defensa central adicional. Se utiliza en las situaciones de pase como cobertura adicional o para realizar un ataque rápido y veloz por sorpresa.



D representa a un defensa dime (10 centavos). Este jugador es el segundo defensa central adicional y se utiliza para reforzar aún más la cobertura del pase.



Una línea con una flecha señala a un jugador que debería moverse y continuar en esa dirección.



Una línea de puntos equivale a una cobertura cuerpo a cuerpo.



Una línea en zig zag indica el movimiento previo al lanzamiento de la pelota.



Un oval amarillo al final de una línea indica cobertura de la zona. Por regla general, los defensas de las zonas bajas defenderán su zona y nunca la abandonarán para seguir a un jugador atacante, a no ser que resulte claro que la cobertura circundante ha fallado y no queda otro hombre para cubrirlo. Los traseros en las zonas profundas son normalmente los responsables si el primer receptor entra en sus zonas.

UBICACIONES EN EL TERRENO DE JUEGO

Las jugadas de ataque y de defensa se dividen en ubicaciones cortas (Short), medias (Medium), largas (Long) y de zona bomba (Bomb Zone), cada una de las cuales posee varias formaciones y jugadas. Por ejemplo, en una ubicación corta, con una formación Pro Set, el ataque puede elegir entre al menos siete jugadas diferentes. A continuación se ofrece una breve descripción de algunas de las características de cada ubicación en el terreno de juego:

CORTA

Las ubicaciones cortas incluyen las distancias entre 0 y 15 yardas.

ATAQUE

Pases - Los esquemas tienden a reforzar la escapada y un control cuidadoso del tiempo.

Carreras - Las ubicaciones cortas requieren jugadas poderosas y tienden a favorecer a los hombres más grandes, sobre todo a los defensas traseros y medios.

DEFENSA

Pases - En las defensas contra pases en ubicaciones cortas, los defensas laterales y los defensas central deben cubrir cerca de la línea mientras mantienen cubierta la parte trasera del terreno, dura tarea.

Carreras - La defensa es parecida a las de las situaciones de pases cortos pero acentuando la cobertura de la línea.

MEDIA

Las ubicaciones medias comprenden las distancias entre 15 y 35 yardas.

ATAQUE

Pases - En los esquemas de pase en las ubicaciones medias es muy probable que haya un receptor se salga de su trayectoria predeterminada a una distancia doble de la correspondiente a las jugadas de la ubicación corta. La velocidad se vuelve más importante.

Carreras - El engaño al contrario en cuanto a la dirección de la carrera juega un papel importante en las carreras de la ubicación media. Aumenta la utilización de formaciones tácticas para atrapar y empujar.

DEFENSA

Pases - En muchas ubicaciones medias, la cobertura del pase implica una intensa penetración en la línea acompañada de una cobertura profunda por parte de los defensas traseros que deben ser cautelosos con las jugadas cortas.

Carreras - La defensa contra la carrera en una ubicación media requiere que la defensa esté especialmente atenta a la línea de ataque y a la segunda, pues tratarán de llevarle a engaño en cuanto a la previsión de la jugada, haciéndole cometer errores irremediables.

LARGA

Las ubicaciones largas comprenden las distancias entre 35 y 50 yardas.

ATAQUE

Pases - Las jugadas de pase de la ubicación larga NO son jugadas desesperadas sino que se basan en esquemas muy estructurados que tienen a menudo como resultado la obtención de grandes ventajas.

Carreras - El regate y el retraso son las jugadas favoritas en la ubicación larga, pues el engaño al defensa en cuanto a la dirección de un pase resulta esencial para el éxito de una jugada.

DEFENSA

Pases - Arriesgarse con una jugada de pase largo constituye la pesadilla de todo defensa central. El secreto en esta modalidad se encuentra en la defensa de la segunda línea. Es importante que la estudies atentamente antes de ponerla en práctica.

Carreras - Otra situación en la que el equipo atacante intentará engañarte con respecto al pase para obtener una buena ventaja sobre el terreno. Los defensas deben estar atentos a la línea.

ZONA DE BOMBA

Se trata de aquellas ubicaciones con distancias de más de 50 yardas.

ATAQUE

Pases - Estas son las carreras que le gustaría completar a todo quarterback, pero cuando se ponen en juego todos los factores, resultan las más duras.

Carreras - rápidas Al igual que en las jugadas largas, cuando el defensa espera una pelota larga, un sabio ataque puede engañarle y hacerle desear una gran zona para la carrera.

DEFENSA

Pases - Estas son las jugadas que pueden ayudar a tu defensa a terminar con esa maldita amenaza de las pelotas largas.

Carreras - rápidas: Al igual que en las jugadas LARGAS, están destinadas a mantener a raya la amenaza de las jugadas de regate y retrasadas.

LIBRO DE JUGADAS DE ATAQUE

El libro de jugadas de ataque de NFL™ Quarterback Club™ '96 es extensivo. Las jugadas utilizan seis formaciones de ataque diferentes que se utilizan de manera distinta en las ubicaciones Corta, Media, Larga y de Zona de Bomba. Las formaciones son las siguientes:



PRO SET

Se trata quizás de la alineación de ataque más conocida de la NFL. En esta composición, un defensa trasero y otro medio se alinean uno al lado del otro tras el quarterback.



LEJOS/CERCA

Se trata de una variación de la Pro Set en la que existen dos alineaciones. El lado lejano alinea a tus traseros en la parte más débil de la línea, formación ideal para carreras que equivocal al contrario. La alineación cercana coloca a tus traseros en la parte fuerte de la línea y resulta muy apropiada para carreras poderosas.



FORMACIÓN I

En la formación en I, dos traseros se alinean uno tras otro detrás del quarterback. Esta formación se utiliza mucho para realizar carreras amplias y rápidas.



ESCOPETA

Se trata de una formación para el pase en la que el quarterback se coloca unas cinco yardas por detrás del centro, lo que le proporciona amplio espacio para el forcejeo y tiempo para encontrar receptores sin cubrir.



TRASERO ÚNICO

Con un solo trasero, podrá colocarse un receptor adicional en la línea, forzando a la defensa a desparramarse. Esta formación resulta muy útil tanto para las carreras como para los pases.



LÍNEA DELANTERA DOBLE

Se trata de una formación especialmente diseñada para la carrera pues coloca el centro de poder en la línea de melée abierta. Puede resultar una alineación contundente para toda una variedad de tipos de jugadas.

LIBRO DE JUGADAS DEFENSIVAS

El libro de jugadas defensivas de NFL™ Quarterback Club™ '96 ofrece seis formaciones muy utilizadas que poseen a su vez múltiples opciones de jugar en todas las ubicaciones.

6-2

La defensa 6-2 coloca a seis delanteros y dos defensas laterales. Se trata de una defensa muy poderosa contra las carreras.



3-4

Esta formación coloca a tres delanteros avanzados y a cuatro defensas laterales y resulta muy efectiva contra pases cortos y medios además de contra la carrera.



4-3

La 4-3 ofrece una alineación estándar con dos jugadores de placaje y otros dos en los extremos, todos ellos en calidad de delanteros, además de tres defensas laterales. Muy útil contra carreras y pases cortos.



4-6

Esta formación utiliza con frecuencia un monstruo trasero y es una defensa muy dura contra carreras, además de resultar muy útil en la cobertura de pases de corta distancia.



NICKEL

La defensa Nickel toma su nombre de la suma de una defensa central adicional, con lo que serían cinco en total. Esto resulta muy efectivo en la cobertura de pases en aquellas situaciones en que un pase resulta probable. Puede también resultar útil para disimular un ataque fuerte y rápido como si fuera una jugada de cobertura.



DIME

El dime está dotado de propulsión trasera pues la defensa opta por añadir un defensa central más. Se utiliza normalmente cuando un pase resulta casi obvio pues puede dejar a la defensa vulnerable para la carrera.

PENALIZACIONES

FUERAS DE JUEGO

Penalización de cinco yardas. Ningún jugador de ataque puede cruzar la línea de melée abierta antes de que se haya lanzado la pelota hacia atrás. Un defensa debe estar situado en su lado de la pelota cuando ésta se lance y no debe tocar a un contrario antes del snap.

RETRASO DEL JUEGO

Penalización de cinco yardas y repetición del intento de avance. El ataque debe lanzar la pelota antes de que expire el período de cuarenta segundos.

INTERFERENCIA EN EL PASE

La penalización que recibe la defensa por interferir en un pase del equipo atacante consiste en que se concede al equipo atacante una nueva serie de downs o juegos desde el punto en el que se produjo la interferencia. La penalización que recibe el equipo atacante por interferir el pase de la defensa consiste en 10 yardas desde la línea de scrimmage. Ningún jugador puede interferir a un receptor antes de que coja la pelota. Esta penalización puede desactivarse.

SAQUE INICIAL FUERA DE LOS LÍMITES: PROCEDIMIENTO ANTIRREGLAMENTARIO

Si un saque inicial se sale de los límites sin que ninguno de los equipos lo toque, el equipo receptor puede tomar posesión bien en su propia línea de cuarenta yardas, bien en la línea por la que la pelota se salió de los límites, según los results más beneficioso. Esta penalización puede desactivarse.



PRIMA DELLO SNAP...

GARICAMENTO

1. Controlla che l'interruttore di corrente sia SPENTO.

2. Inserisci la cartuccia di NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Se vuoi giocare con più giocatori, fino ad un massimo di cinque, collega ad esso un adattatore per più giocatori Super Multitap™ (venduto separatamente), come descritto nel relativo manuale di istruzioni.

ATTENZIONE: NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 supporta solo il Super Multitap™. Altri adattatori per più giocatori non funzioneranno con questo gioco.

3. ACCENDI l'interruttore.

Quando apparirà la videata di testa dell'NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96, potrai scegliere la modalità di gioco e impostare le Opzioni pre-gioco. Premi il PULSANTE START per vedere la videata delle modalità di gioco.

UNA NOTA SULLE VIDEATE DI NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96: La maggior parte delle videate ha un On Screen Help (assistenza su schermo) per guidarti attraverso il gioco.

Di norma, premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'opzione desiderata e SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per selezionare l'impostazione desiderata. Una volta impostata una data opzione, passa alla successiva finché non saranno tutte impostate come desideri. Premendo il pulsante SELECT ritornerai sulla videata precedente. Premendo il PULSANTE START andrai sulla videata successiva o inizierai direttamente a giocare, a seconda dei casi. Premendo il PULSANTE B selezionerai un'opzione.

MODALITÀ DI GIOCO

NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 offre 3 strepitose modalità di gioco: Practice mode (Modalità Allenamento), NFL™ Play (Partita NFL) e Simulation (Simulazione). Premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evitare una modalità di gioco, o premi il PULSANTE START o B per impostare le opzioni della modalità.

SCELTA DEGLI SCHEMI

NFL™ Quarterback Club™ '96 contiene oltre 800 schemi, tra i quali uno speciale per la corsa o il passaggio di ogni squadra! Per chiamare uno schema, devi prima selezionare la formazione della tua squadra premendo SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi il PULSANTE Y, B o A quando la formazione desiderata si trova nella casella apposita. Successivamente, seleziona allo stesso modo la tua distanza in iarde (Short, Medium, Long o Bomb, cioè corto, medio, lungo o bomba). Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per modificare gli schemi disponibili per il tipo di impostazione data alla tua formazione e alla tua distanza in iarde. Premi quindi il pulsante (Y, B o A) associato allo schema desiderato. In una partita ad un solo giocatore il computer controlla la chiamata dello schema della squadra avversaria. Ricorda che i calci d'inizio non hanno l'impostazione della distanza in iarde. Una volta selezionato lo schema, puoi scegliere tra Flip the Play (invertire la formazione e direzione dello schema), Start Play (iniziare il gioco) o No Huddle (nessuna consultazione) o Flip Play/No Huddle. Se scegli No Huddle, ti ritroverai sulla linea di mischia che segue lo schema. L'azione inizia quando il quarterback, o quarto arretrato, effettua lo snap.

ASSEGNAZIONE DEI GIOCATORI

In NFL™ Quarterback Club™ '96 possono giocare fino ad un massimo di cinque giocatori. La posizionalità di ciascun giocatore è differenziata da un colore, così da poter identificare meglio chi controlla una data squadra o un dato giocatore. Nel caso di una partita a più giocatori, il giocatore di ogni squadra con la posizionalità con numero più basso è il quarterback predefinito, mentre il computer assegna le posizioni del resto dei giocatori. I giocatori possono cambiare il giocatore controllato in tutte le modalità.

COMANDI PER LA DIFESA E L'ATTACCO

ATTACCO GENERALE	COMANDO
MUOVERE IL CONTROLLO SUL GIOCATORE CON LA PALLA	PULSANTE B
MUOVERE IL GIOCATORE CONTROLLATO SUL CAMPO	PULSANTE DIREZIONALE
QUARTERBACK PRIMA DELLO SNAP	
CONTROLLA UN GIOCATORE DIVERSO	SU SUL PULSANTE DIREZIONALE
RICHIAMARE UN CAMBIO A VOCE	PULSANTE A
SELEZIONARE IL CAMBIO A VOCE	PULSANTE Y, B o A
Importante: un cambio a voce verrà annullato dopo 2 secondi se non premerai nessun pulsante o quando premerai il pulsante direzionale in giù.	
METTERE IN MOVIMENTO UN TIGHT END (ATTACCANTE ALA) (IN ALCUNI SCHEMI DI CORSA E PASSAGGIO)	SINISTRA/DESTRA SUL PULSANTE DIREZIONALE
FINGERE UN TIRO	PULSANTE X
TIRARE LA PALLA	PULSANTE B
UN GIOCATORE NON QUARTERBACK PRIMA DELLO SNAP	
SELEZIONARE IL GIOCATORE	GRILLETTO SINISTRO/DESTRO
QUARTERBACK DOPO LO SNAP	
CHIAMARE SCHEMI DEI PASSAGGI	PULSANTE A
TIRARE AL RICEVITORE DESIDERATO	PULSANTE Y, B o A
PUMP FAKE	PREMERE DUE VOLTE e VELOCEMENTE Y, B o A
TIRARE LA PALLA	PREMERE DUE VOLTE e VELOCEMENTE Y, B o A (TENERE PREMUTO LA SECONDA VOLTA)
GIOCATORE IN POSSESSO DI PALLA	
CORRERE CON MAGGIORE VELOCITÀ	PULSANTE X
RUOTARE UNA VOLTA	TENERE PREMUTO IL PULSANTE B
"JUKE"	PREMERE LEGGERMENTE IL PULSANTE B
TUFFARSI	PULSANTE Y
BRACCIO TESO	PULSANTE A
RICEVITORE CHE CERCA DI PRENDERE LA PALLA	PULSANTE Y
PRESA DA FERMO	PULSANTE Y
CHIAMARE LA PALLA	PULSANTE A
TUFFARSI PER LA PALLA	PULSANTE DIREZIONALE IN DIREZIONE DELLA PALLA + IL PULSANTE Y
PRESA CON SALTO	PULSANTE DIREZIONALE IN DIREZIONE DELLA PALLA + IL PULSANTE A
CALCI D'INIZIO, FIELD GOAL E CALCI AL VOLO	
TIRARE LA PALLA E AVVIARE IL CONTATORE DEL CALCIO	PULSANTE B
CALCIARE LA PALLA	PULSANTE B
CONTROLLARE L'ANGOLAZIONE DEL CALCIO FINO A CHE IL CONTATORE DEL CALCIO NON È NELLA GIUSTA POSIZIONE	PULSANTE DIREZIONALE SINISTRA/DESTRA

ATTACCO GENERALE	COMANDO
PRIMA DELLO SNAP	
SELEZIONARE UN DIVERSO GIOCATORE DA CONTROLLARE	GRILLETTO SINISTRO/DESTRO
CHIAMARE I CAMBI A VOCE DI DIFESA	PULSANTE A
SELEZIONARE UN CAMBIO A VOCE DI DIFESA	PULSANTE Y, B o A
ATTENZIONE: UN CAMBIO A VOCE VIENE CANCELLATO QUANDO PREMERAI IL PULSANTE X o TRASCORRANO 2 SECONDI SENZA CHE ALCUN PULSANTE VENGA PREMUTO.	
DOPO LO SNAP	
CONTROLLARE IL GIOCATORE PIÙ VICINO ALLA PALLA	PULSANTE B
CORRERE CON MAGGIORE VELOCITÀ	PULSANTE X
TUFFARSI	PULSANTE DIREZIONALE IN DIREZIONE DELLA PALLA + IL PULSANTE Y
MENTRE LA PALLA È IN ARIA	
PRESA DA FERMO	PULSANTE A
PRESA CON TUFFO	PULSANTE DIREZIONALE IN DIREZIONE DELLA PALLA + IL PULSANTE Y
PRESA CON SALTO o BLOCK KICK/PASSAGGIO	PULSANTE DIREZIONALE IN DIREZIONE DELLA PALLA + IL PULSANTE A

MODALITÀ ALLENAMENTO

Questa modalità ti dà la possibilità di allenarti in vere e proprie azioni di gioco. Dovrai in campo una squadra di 10 giocatori per allenarti nell'attacco, nella difesa e le squadre speciali. Metti in campo la tua squadra preferita e trasformati in una macchina vincente virtuale! Puoi persino creare una squadra di giocatori personalizzati! Scegli un giocatore personalizzato e potenziare gli attributi facendogli fare le varie esercitazioni. Salvo le abilità potenziate del giocatore e quindi portalo nella modalità di Precampionato. Puoi allenarti nei placcaggi, nelle ricezioni, nei calci, nei passaggi; qualsiasi situazione in cui si possa trovare la tua squadra di 10 uomini.

Una volta selezionata la modalità Allenamento, vedrai una videata con la posizionalità di ciascun giocatore e, sulla destra, la squadra che allenerai. Ogni giocatore preme, a turno, SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere le squadre disponibili finché non appare la squadra desiderata. Inizialmente ci saranno 5 spazi per le squadre personalizzate. Ogni giocatore potrà scegliere una squadra personalizzata qualsiasi o una delle 30 squadre dell'NFL™. Evidenzia NO TRAINING (niente allenamento) se non vuoi partecipare all'allenamento. Premi il PULSANTE START per selezionare una squadra. Se hai selezionato una squadra personalizzata, appariranno le videate della Squadra personalizzata e dei giocatori personalizzati. In caso contrario andrai direttamente alla videata della categoria Allenamento.

Nella modalità Allenamento (Team practice), il giocatore (o i giocatori) sceglie la squadra da controllare in uno dei tanti tipi di Allenamento disponibili, che potrai ripetere finché non li avrai perfezionati.

Userei i giocatori della NFL™ di ciascuna squadra. Nella modalità Allenamento giocatori personalizzati (Custom practice), puoi creare fino ad un massimo di 10 giocatori personalizzati, giocando bene nella modalità Allenamento aumenterai il livello degli attributi di un giocatore personalizzato. Il grado di difficoltà in cui giochi determina l'aumento del livello degli attributi: Molto Facile (Very Easy) produce un certo aumento e Molto Difficile (Very Hard) un aumento sostanziale.

CREARE UN GIOCATORE PERSONALIZZATO

Adesso sei pronto a mettere su una squadra formidabile! È su questa videata che crei o modifichi la tua squadra di 10 giocatori personalizzati. La prima posizione di gioco ad apparire è quella del quarterback: non per niente il gioco è chiamato

NFL™ Quarterback Club™ '96 Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere le posizioni dei giocatori. Premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare le varie caselle di opzione e il pulsante Y o B per muoverti attraverso ciascuna opzione associata. Puoi impostare con quale mano tira una giocata e con quale piede calcia, il colore della pelle, il nome della squadra, il numero e l'uniforme. Ricorda che, una volta impostata l'uniforme, tutti i membri della squadra avranno automaticamente lo stesso colore. Per avere informazioni su come impostare le opzioni visualizza On Screen help (assistenza su schermo) ti dà una mano per l'impostazione delle opzioni.



Se deciderai di non creare un giocatore per una delle posizioni il computer formerà il tuo giocatore. Una volta impostate o modificate le opzioni della tua squadra personalizzata, la squadra sarà pronta ad allenarsi. Premi il PULSANTE START per andare alla videata delle categorie (Category Screen).

LA VIDEATA DELLE CATEGORIE

ALLENAMENTO:

ATTACCO, DIFESA E SQUADRE SPECIALI

La modalità Allenamento si divide in tre principali categorie, ciascuna con diverse sottocategorie offrono molte altre opzioni Allenamento. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la categoria Allenamento desiderata e quindi premi il PULSANTE B per selezionarla ed impostare le opzioni Allenamento specifiche della categoria scelta. Per andare direttamente alla pratica d'attacco, di difesa o delle squadre speciali (Offensive, Defensive o Special Teams) con le impostazioni predefinite, premi il PULSANTE START. Se evidenzi Quit (Abbandona) e premi START, andrai alla videata di abbandono, dalla quale puoi dare un suggerimento al Custom Progress Report (relazione sulle prestazioni dei giocatori personalizzati) che fornisce informazioni sullo stato degli attributi di tutti i tuoi giocatori personalizzati.

RELAZIONE SULLE PRESTAZIONI DEI GIOCATORI PERSONALIZZATI

È qui che puoi vedere gli attributi vecchi e nuovi di ciascun giocatore per migliorare i pacchetti. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per esaminare ciascun giocatore. Quando avrai visualizzato tutti i giocatori, premi il pulsante Start per ritornare sul menu Pausa.

OPZIONI PAUSA DELLA MODALITÀ DI PRATICA

Per utilizzare queste opzioni, premi il PULSANTE START quando sei sul campo. Puoi quindi scegliere tra varie opzioni. Premi SU o GIÙ sul pulsante direzionale per evidenziare un'opzione e il PULSANTE B per selezionarla. Premi di nuovo il PULSANTE START per ritornare alla modalità Allenamento.

RIPETIZIONE IMMEDIATA: Vedi gli ultimi 30 secondi di azione. IMPOSTAZIONE ALLENAMENTO: Cambia la tua impostazione della pratica d'attacco, di difesa e delle squadre speciali.

MENU PRINCIPALE: Ritorna al menu principale per cambiare l'impostazione.

VISUALIZZA PRESTAZIONI GIOCATORI: Se stai utilizzando giocatori personalizzati, seleziona questa opzione per vedere il Custom Progress Report.

ESCI/SALVA: Se selezioni Quit (Esci), apparirà la relazione finale delle prestazioni dei giocatori. Premendo il pulsante Start, accederai alla videata Salva, dove potrai salvare fino a cinque squadre.

PARTITE NFL™

Ti dà 8 entusiasmanti opzioni di modalità di gioco tra cui scegliere. Provalte tutte e vincite tutte!

PRECAMPIONATO

Utilizza questa modalità per partecipare alle partite di precampionato. Trasferisci le squadre personalizzate dalla modalità Allenamento e guardale mentre fanno stragi! Una volta scelta questa modalità, devi scegliere la tua squadra. Vedi la sezione Scegliere le Squadre per maggiori informazioni. Se vuoi impostare un quarterback personalizzato, puoi farlo premendo il pulsante Y o B. Puoi così scegliere il Quarterback Select (selezione del Quarterback). Vedi la sezione Cambiare il Quarterback per ulteriori informazioni e quindi segui le istruzioni della sezione "E ora di giocare" (Game Time).

CAMBIARE L'ASSEGNAZIONE DI UN GIOCATTORE

Il computer ti assegna automaticamente il giocatore che controllerà, basandosi sul numero della pulsantiera. Il giocatore di ogni squadra con la pulsantiera con il numero più basso controlla il quarterback. In tutte le modalità, e prima dello snap, l'attacco può cambiare quale posizione controlli premendo il PULSANTE B o C, facendo così scorrere la formazione della tua squadra. La freccia colorata della tua pulsantiera si muoverà sui vari giocatori. Se il giocatore che controlla il quarterback cambia il controllo con un'altra posizione premendo SU sul PULSANTE DIREZIONALE, il computer prenderà il controllo del quarterback, ma il giocatore che controllava il quarterback sarà ancora responsabile per l'assegnazione dello snap, indipendentemente dalla sua nuova posizione. Soltanto il giocatore che aveva originariamente il controllo del quarterback può riceverlo. Se sei un ricevitore, premi il PULSANTE A per chiamare la palla.

NUOVA STAGIONE

Utilizza questa modalità per iniziare una nuova stagione e guidare la tua squadra fino alla vittoria sul campo del Super Bowl! In questa modalità, soltanto la tua squadra, che si trova a sinistra, può essere selezionata. Il computer controllerà i tuoi avversari per tutta la stagione. Dopo aver selezionato la squadra, premi il PULSANTE B. A questo punto apparirà una videata che presenta il tuo calendario di stagione. Non ti piace il calendario della tua squadra di quest'anno? Premi SINISTRA o DESTRA sul pulsante direzionale per cambiare l'anno e quindi il calendario delle partite. Gioca una stagione futura: puoi arrivare fino all'anno 9999!

SAVARE IL CALENDARIO STAGIONALE

Quando hai visto il tuo calendario, premi il PULSANTE B. Apparirà quindi la videata Save (salva), su cui puoi salvare la tua posizione su un massimo di cinque spazi dei calendari stagionali. Se questi spazi sono tutti occupati e vuoi salvare la stagione in cui ti trovi, devi cancellare una delle stagioni esistenti. Evidenzia lo spazio sul pulsante direzionale e premi il tasto B per sostituirlo (overwrite) quella stagione. Per farlo premi il PULSANTE B. Dopo ogni partita della stagione, salva il tuo posto allo stesso modo. Utilizza la funzione Resume Season (riprendere la stagione) per riprendere il gioco in un momento successivo.

CLASSIFICHE STAGIONE

Dopo ogni gioco stagionale apparirà una videata che ti mostrerà la classifiche delle leghe. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per passare dalla classifica della AFC a quella della NFC e viceversa. Mentre guardi la classifica, premi il PULSANTE B per vedere il tuo calendario della stagione e vedere chi sarà il tuo prossimo avversario.

Una volta impostato il tuo calendario stagionale, premi il PULSANTE START. Imposta la selezione della tua pulsantiera, le scelte del gioco e quindi affronta con determinazione il calendario di partite di cui vediamo al Super Bowl!

RIPRISTINARE LA STAGIONE

Utilizza questa modalità per riprendere la stagione da dove l'hai lasciata l'ultima volta. Una volta selezionata questa modalità, andrai alla videata Restore (ripristinare), dove puoi scegliere tra un massimo di 5 stagioni salvate. Una volta scelta la stagione da ripristinare, puoi vedere sia la classifica della stagione con i dati su vittorie e sconfitte, sia il calendario della stagione salvata.

INIZIARE I PLAYOFF

Utilizza questa modalità per impostare le partite di playoff in vista del Super Bowl. Vai direttamente ai playoff e tenta di guadagnare il campionato tanto agognato! Come in una partita di una Nuova Stagione, selezioni soltanto la squadra che controllerai. Una volta impostata la squadra, premi il PULSANTE B per vedere il tabellone dei playoff. Non ti piace? Scegli un altro anno. Una volta selezionato quello che ti piace, salva il tabellone dei playoff, decidi la tua videata, poi il controllo del tuo giocatore e le tre ed eventuali opzioni e quindi inizia la tua scalata fino alla vetta!

RIPRISTINARE I PLAYOFF

Utilizza questa modalità per riprendere la tua azione per i playoff da dove l'hai lasciata l'ultima volta. Vedrai la videata Restore (ripristinare) che conosci e ami. A questo punto avrai la possibilità di vedere il tabellone dei playoff prima di impostare le tue scelte di gioco e di selezione del giocatore e di ritornare al tuo obiettivo: battere gli avversari!

PRO BOWL

Utilizza questa modalità per opporre il meglio dell'AFC contro i loro rivali nella NFC in una partita Pro Bowl fatto solo di campioni! Vedrai una videata con gli abbinamenti AFC e NFC. Sulla videata di selezione del giocatore, muovi la pulsantiera sotto la squadra di cui vuoi fare parte. Quando il meglio del meglio del gioco si incontra per mettersi alla prova, diventerà una questione di orgoglio. Ce la farai a battere i massimi talenti della conferenza avversaria?

OPZIONI DI GIOCO

Utilizza questa modalità per preimpostare le opzioni della modalità del gioco tra cui Quarter Length (durata dei quarti), Weather (tempo), Difficulty (livello di difficoltà) e altre!

SCEGLIERE LE SQUADRE

L'NFL® Quarterback Club™ '96 comprende 30 squadre NFL™, comprese le squadre emergenti, i Carolina Panthers e i Jacksonville Jaguars. Una volta selezionata la tua modalità di gioco, scegli le squadre che gareggeranno premendo SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per richiamare il caso di ciascuna squadra. Apparirà la classifica degli attributi di ogni squadra, compresi il passaggio, la corsa, il bloccaggio, il placcaggio, le incursioni sul quarterback, la copertura e le squadre speciali. Quando scegli una squadra hai varie opzioni. Scegli se la squadra giocherà in casa (home) o in trasferta (away) premendo SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE. Le squadre che giocano in casa giocheranno nel loro stadio.

Se vuoi andare direttamente alla selezione del controllo del giocatore premendo il PULSANTE START o, se ti trovi nel Precampionato, premi il PULSANTE B per importare un quarterback nella tua squadra.

VIDEATA PER LA SOSTITUZIONE DEL QUARTERBACK

Nella Preseason mode (Modalità precampionato), NFL® Quarterback Club™ '96, ti consente di sostituire un quarterback dell'NFL® Quarterback Club™ '96 in un'altra squadra o di importare un quarterback personalizzato ed i suoi compagni. Una volta selezionata questa modalità, vedrai il caso di ciascuna squadra con il nome e gli attributi del quarterback principale.

Premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per far scorrere i quarterback disponibili, inclusi quelli personalizzati della modalità Allenamento. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per commutare la selezione (selezione quarterback) tra le squadre Home (di casa) o Away (in trasferta). Una volta effettuate le tue selezioni, premi il PULSANTE START per andare alla selezione del controllo del giocatore.

È ORA DI GIOCARRE

SELEZIONE DEL GIOCATTORE

È il momento di decidere in quale squadra vuoi giocare. Soltanto schermo vedrai sia le squadre selezionate sia la pulsantiera del giocatore consegnato con un colore. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per muovere la pulsantiera sulla squadra in cui vuoi giocare. I giocatori, al massimo 5, possono scegliere se giocare come compagni di squadra o come avversari. Se un giocatore non effettua una selezione, il computer controllerà quel giocatore. Nota che la chiamata di uno schema viene effettuata dai giocatori con la pulsantiera con i numeri più bassi, dove il numero più basso chiama gli schemi come Capitano d'Attacco e il successivo numero come Capitano della Difesa.

LO SHOW PRIMA DEL GIOCO

Quando tutti hanno scelto la squadra, premi il PULSANTE START. Sentirai quindi i cronisti descrivere l'abbinamento.

IL SORTEGGIO

Il lancio della moneta determina chi batterà il calcio d'inizio e chi riceverà. La squadra ospite ha diritto di scelta sull'esito del lancio. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per muovere l'Indicatore tra Heads (testa) e Tails (croce), il risultato del sorteggio apparirà subito. Se vinci il tiro, puoi scegliere se vuoi dare il calcio d'inizio o ricevere. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la tua scelta e il PULSANTE B per selezionarla. Se perdi il tiro, puoi scegliere l'estremità di campo da difendere premendo il PULSANTE B sul PULSANTE DIREZIONALE e premendo il PULSANTE B per selezionarla. Dopo la selezione, ciascuna squadra sceglierà gli schemi di calcio e di rinvio che, rispettivamente, desiderano utilizzare. Per andare direttamente al gioco, senza il beneficio del sorteggio, premi il PULSANTE START. Il gioco comincerà!

VIDEATA DELLE OPZIONI PER METTERE IN PAUSA

In qualsiasi momento del gioco, premi il PULSANTE START per fermare il gioco e far apparire questa videata (Pause options). La videata ti fornisce un'abbondanza di azioni di gioco e di statistiche.



RIPRISTINARE IL GIOCO: scegli questa opzione per riprendere il gioco da dove l'hai lasciato.

SOSPENSIONE: Ti permette di chiamare una sospensione e di fermare l'orologio del gioco. Il time out verrà assegnato alla squadra che ha chiamato la videata delle opzioni per mettere in pausa.

REPLAY TELECAMERA: Questa ti permette di rivedere e analizzare l'azione precedente. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per muovere la visuale della camera sulla palla, su uno specifico giocatore o su una particolare area del campo. Per vedere l'azione in tempo reale, premi il PULSANTE A. Per vedere il gioco al rallentato, programma per fotogramma, premi il PULSANTE B. Per riavvolgere l'azione e rivedere di nuovo l'azione, premi il PULSANTE X. Per spostare il replay da una visuale opposta, premi il grilletto SINISTRO o DESTRO. Premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata delle opzioni Pausa.

RIPIEGLIO DEL DRIVE: Fornisce informazioni sul drive che si sta giocando, incluso come la squadra si è impossessata della palla. Utilizza il pulsante direzionale per esplorare il campo in cui l'azione si verifica. La videata offre inoltre l'analisi statistica di quel drive. Premi il PULSANTE START per ritornare alla videata delle opzioni Pausa.

STATISTICHE DEL GIOCO: Ti permette di vedere una compilazione completa delle statistiche del gioco fino a quel momento. Utilizza SU e GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per far scorrere le varie statistiche e PULSANTE Y o B per vedere le diverse categorie, quali l'attacco, la difesa e le squadre speciali.

STATISTICHE DEI GIOCATTORE DELLA SQUADRA: Questa opzione ti permette di vedere la statistica stagionale di ogni giocatore della tua squadra. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per far scorrere i giocatori e le relative statistiche. Premi il PULSANTE Y per vedere le statistiche dei giocatori della squadra avversaria. Premi il PULSANTE B per vedere le diverse statistiche dei ruoli, quali quarterback, kicker, ecc.

STATISTICHE DELLA STAGIONE DELLA SQUADRA: Quando ti trovi nella modalità stagione, questa opzione ti permette di avere una lista completa dell'andamento della tua squadra, incluso miglioramenti, le vittorie, i punteggi e altro ancora!

SOSTITUZIONE DI UN GIOCATTORE

Scegli questa opzione per decidere quale giocatore sostituirà un giocatore, la cui energia si sta affievolendo, diminuendo i livelli dei suoi attributi. I livelli di energia diminuiscono a seconda del coinvolgimento di un dato giocatore in una partita. L'energia di un giocatore appare su questa videata. I giocatori vengono sostituiti seguendo soltanto la formazione corrente sullo schermo. Per far scorrere le varie formazioni disponibili premi SU e GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE. Per selezionare la posizione del giocatore da sostituire, premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE. Premi il PULSANTE B per selezionare un altro giocatore per quella posizione/formazione. Premi il PULSANTE A per riportare tutte le formazioni con giocatori predefiniti. Se desideri sostituire un giocatore in tutte le formazioni, premi il PULSANTE Y. Una volta fatte tutte le sostituzioni, premi il PULSANTE START per ritornare alla videata delle opzioni per mettere in pausa.

TIPO DI SOSTITUZIONE: Scegli tra i metodi di Auto sostituzione (auto substitution) o sostituzione Manuale (manual). Se scegli l'auto sostituzione, il computer rimpiazzerà automaticamente un giocatore all'80% della sua energia con il successivo migliore giocatore. Se selezioni la sostituzione manuale, i giocatori rimangono in gioco, indipendentemente da quanta energia hanno perduto, finché non decidi di farli uscire.

IMPOSTARE I CAMBI A VOCE: Questa opzione ti dà accesso al tuo libro di schemi e ti permette di assegnare determinati schemi ai PULSANTI A, B e Y da usare come cambi a voce. Utilizza SINISTRA e DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per passare in rassegna gli schemi, quindi premi i PULSANTI A, B o Y, quando lo schema che vuoi assegnare a quel pulsante si trova nella casella contrassegnata con la lettera del pulsante. Premi il PULSANTE SELECT per evidenziare gli schemi di difesa (difensivo) e d'attacco (offensivo) Premi il PULSANTE START per ritornare alla videata delle opzioni per mettere in pausa.

TIPO DI CAMBIO A VOCE: Scegli tra i cambi a voce normali (Normal) e iper (Hyper). L'impostazione normale ti permetterà di chiamare gli schemi nella maniera usuale. Selezione, invece, gli Hyper Audible per utilizzare il codice speciale di questo tipo di cambio a voce incluso nel gioco. Questo ti permetterà di chiamare una varietà di schemi mentre sei in movimento. Saranno come dei cambi a voce e non dovrai prelezionarli!



ENERGIA DEL GIOCATTORE: Puoi scegliere di avere l'energia dei giocatori diminuita in un modo reale durante il gioco del Realistic o fare in modo che conservino il 100% della loro energia scegliendo Maximum.

SELEZIONE DEI GIOCATTORE: Ti permette di introdurre nuovi giocatori in una squadra o di escludere dal gioco o inserire in una squadra diversa i giocatori attuali.

MODALITÀ DI PLACCAGGIO: Ti permette di scegliere tra le modalità di placcaggio Normal (normale) o Power Shuck. Se selezioni quest'ultima, e premi rapidamente il PULSANTE B, metterai ad un attaccante di passare i placcaggi o ad un giocatore della difesa di aumentare le proprie possibilità di effettuare un placcaggio, mettendo giù un giocatore.

NO HUDDLE (Niente consultazione): Questa opzione permette al giocatore di impostare una situazione di "No Huddle" in attacco per situazioni di schema di gioco veloce o esercitazione di due minuti. Se viene scelta questa opzione, non apparirà nessuna opzione del libro degli schemi, e i giocatori chiameranno i loro schemi dai loro cambi a voce iper, selezionati o predefiniti.

Quando scegli questa opzione il computer ti chiederà se ne sei certo. Utilizza SU e GIÙ sul pulsante direzionale per evidenziare "yes" o "no", quindi premi il PULSANTE B. Una volta impostata, questa opzione rimarrà attiva finché non selezionerai un'impostazione di Huddle (consultazione).

RICOMINCIARE IL GIOCO: questa opzione ti permette di cancellare tutto il gioco effettuato fino a quel momento e di ritornare alla videata di selezione del giocatore dove potrai scegliere quale delle due squadre vuoi controllare. Le squadre e le opzioni rimangono così come le avevi impostate in precedenza. Adesso inizi il gioco dedicato, dal calcio d'inizio.

ATTENZIONE: tutte le statistiche relative al gioco fino a quel momento verranno cancellate.

Il computer ti chiederà se sei sicuro della tua scelta. Utilizza SU e GIÙ sul pulsante direzionale per evidenziare "yes" o "no" e quindi premi il PULSANTE B.

VELOCITÀ DELL'OROLOGIO: Scegli se vuoi che l'orologio vada a velocità Normal (normale), Accelerated (accelerata) o Turbo.

ABBANDONARE IL GIOCO: È tempo di andare a farti la doccia, ragazzi! Ritorna al menu principale selezionando questa opzione.

SIMULAZIONE

Questa modalità porta la tua azione fuori dai libri di storia o al di là della tua immaginazione, poiché affronterà alcuni dei punti di svolta della storia del football, compreso i playoff e le partite della stagione che richiedono abilità superlative e bravura anche se si è sotto pressione. Gioca in situazioni di gioco futuro presimulato o crea le tue speciali situazioni di gioco e quindi afferri questa vittoria impossibile!

SITUAZIONI PERSONALIZZATE O STORICHE

Premi il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare le opzioni delle simulazioni storiche (Historic) o personalizzate (Custom).

Le simulazioni storiche ricreano alcuni dei momenti più grandi della storia del football, con 50 situazioni diverse tra cui scegliere! Inoltre, una volta fatte proprie alcune vittorie in simulazioni storiche, guadagnerai un bonus speciale che ti permetterà di cambiare schema di gioco in modi strani! Seleziona la tua simulazione e vai dritto in azione premendo il PULSANTE B!

Se hai scelto Custom simulation (simulazione personalizzata) vedrai la relativa videata, dove potrai impostare un'ampia varietà di opzioni per creare avvincenti simulazioni. Puoi salvare fino ad un massimo di 5 simulazioni da giocare in futuro! Per iniziare a creare la tua simulazione personalizzata, seleziona prima quale squadra giocherà in casa (home) e quale in trasferta (away). A questo punto puoi assegnare a ciascuna squadra il numero di sospensioni desiderate, il loro punteggio e posizione in campo. Imposta il down, il numero di iarde da coprire, il quarto ed il tempo rimanente nel quarto, chi ha la palla e le condizioni meteorologiche. Ti sembra tanto? Non ti sei mai trovato in una situazione così difficile! Premi il PULSANTE Y per avere accesso alle funzioni Salvare (Save) e Ripristinare (Restore) e SINISTRA e DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per passare dall'una all'altra. Premi il PULSANTE B per implementare la funzione evidenziata.

I LIBRI DI GIOCO

SCHEMI DI GIOCO

Ogni gioco di NFL "Quarterback Club '96" viene visualizzato da uno schema. Per aiutarci a capire gli schemi, eccome una breve descrizione:

GIOCHI D'ATTACCO:

Un Cerchio indica un giocatore e fornisce la posizione del giocatore all'inizio di uno schema.



Una Linea Gialla indica le traiettorie dei passaggi.



Un Cerchio pieno indica il giocatore che finirà con il correre o passare la palla.



Una Linea denota la direzione/posizione verso cui dovrebbe andare un giocatore.



Una Linea Tratteggiata denota un Pitch (passaggio laterale) o Hand off (passaggio di mano).



Due linee che si incontrano formando una T denota sia la direzione che la posizione di un bloccaggio.



Una Linea con una Freccia indica che il giocatore dovrebbe continuare nella direzione della freccia per la distanza massima permessa dallo schema.



GIOCHI DIFENSIVI

Un Triangolo denota un Lineman sulla linea di mischia. Questo giocatore rimarrà vicino alla linea di mischia.



Un Quadrato denota un Linebacker. Questo giocatore è molto spesso responsabile del contenimento di penetrazioni d'attacco della linea di difesa.



M indica un Monster Back. Questo giocatore è in genere il più versatile linebacker della squadra. La sua mole gli permette di difendere la corsa, ma può anche dare un aiuto negli schemi di copertura.



C indica un Corner Back. Questo giocatore tende ad avere la migliore velocità nel retrocampo di difesa e, come regola generale, è responsabile della copertura di uno dei grandi ricevitori.



S indica un safety. Questo giocatore fa generalmente parte dello schema di copertura, ma di solito è responsabile per il mantenimento dell'ultima linea di difesa.



N indica un Nickel Back. Questo giocatore è un defensive back extra. Utilizzato nelle situazioni di passaggio per una maggiore copertura o per un'incursione sul quarterback a sorpresa.



D indica un Dime Back. Questo giocatore è un secondo back di difesa extra utilizzato per sostenere ulteriormente la copertura dei passaggi.



Una Linea con una Freccia indica che il giocatore dovrebbe muoversi e continuare in quella direzione.



Una Linea Tratteggiata equivale alla copertura a uomo.



Una Linea a Zig Zag indica uno spostamento prima di uno snap.



Un Ovale Giallo alla fine di una linea denota la copertura della zona. Di regola, i difensori nelle zone sottostanti difenderanno questa zona e non la lasceranno per inseguire un attaccante a meno che non sia chiaro la

copertura circostante ha fallito e che non c'è nessun altro capace di coprirlo. I Back nelle zone di fondo sono di solito responsabili del primo ricevitore che entra nella loro zona.

DISTANZA IN IARDE

Gli schemi di difesa e di attacco sono divise in situazioni di distanza in iarde Short (corta), Medium (media), Long (lunga) e Bomb Zone (e della zona Bomba), con molti schemi per ciascuna formazione e per ognuna di esse. Per esempio, in una situazione di distanza corta, in una formazione Pro Set, l'attacco può scegliere tra almeno sette diversi schemi. Qui di seguito una breve lista di alcune delle caratteristiche di ogni situazione di distanza.

CORTA

Le situazioni di distanza in iarde corte vanno dalle 0 alle 15 iarde.

ATTACCO

Passaggio: Gli schemi tendono a enfatizzare il calcolo del tempo accurato e la fuga.

Corsa: Le situazioni di distanza in iarde corte richiedono schemi potenti e tendono a favorire gli uomini più grossi, in particolare i Full back e gli Half back.

DIFESA

Passaggio: Nella difesa da passaggi in situazioni di distanza in iarde corte, i linebacker e i defensive back devono stabilire una copertura vicino alla linea, mentre tengono coperto il retrocampo: un compito duro.

Corsa: La difesa è simile a quella per le situazioni di passaggio corte, ma con una maggiore enfasi sulla copertura della linea.

MEDIA

Le situazioni di distanza in iarde corte vanno dalle 15 alle 35 iarde.

ATTACCO

Passaggio: Gli schemi di passaggio in queste situazioni si risolvono probabilmente con il ricevitore che cattura la palla ad una distanza doppia di quella degli schemi per le distanze in iarde corte. Qui la velocità diventa più importante.

Corsa: La finta gioca un ruolo più importante nel gioco della corsa per distanze medie, con un maggiore uso di trap e pull block.

DIFESA

In molte situazioni di distanza in iarde medie, la copertura di un passaggio implica un'intensa penetrazione della linea assieme a molta copertura in profondità da parte dei defensive back, che devono diffidare dello schema corto.

Corsa: La difesa dalla corsa in queste situazioni di distanza richiede che la difesa controlli la linea offensiva e secondaria, mentre tentano di portare la difesa a mal interpretare lo schema e quindi a prendere delle cantonate che pagherà caro.

LUNGA

Le situazioni di distanza in iarde lunga vanno dalle 35 alle 50 iarde.

ATTACCO

Passaggio: Gli schemi di passaggio a lunga distanza NON sono degli schemi disperati, ma azioni accuratamente strutturate che spesso si risolvono in guadagni incredibili.

Corsa: Il draw (finta di passaggio di palla a un compagno indietro) e il Delay (Ritardo) sono le mosse favorite per la fuga a lunga distanza, poiché far credere alla difesa che si effettuerà un passaggio diventa essenziale per il successo di uno schema a lunga distanza.

DIFESA

Passaggio: Venire bruciato durante uno schema per un passaggio lungo rappresenta l'incubo del defensive back. Difendere la linea secondaria è qui l'imperativo del gioco. È importante effettuare un'accurata lettura della situazione prima di impegnarsi.

Corsa: Un'altra situazione in cui l'attacco fingerà un passaggio in modo da guadagnare molto terreno. I difensori devono essere vigili sulla linea.

ZONA BOMBA

Le situazioni di questa zona vanno oltre le 50 iarde.

ATTACCO

Passaggio: Queste sono le traiettorie che i quarterback vorrebbero completare ogni volta, ma quando si considerano tutti i fattori, tendono ad essere le più difficili.

Corsa: come per gli schemi lunghi, quando la difesa si aspetta una palla lunga, un attacco saggio può confondere la difesa lasciando libero molto spazio per la corsa.

DIFESA

Passaggio: Questi sono gli schemi che possono aiutare la difesa a fermare la minaccia micidiale di una palla lunga!

Corsa: Come per gli schemi lunghi, sono ideate per mantenere al minimo la minaccia di schemi di draw e delay.

LIBRO DEGLI SCHEMI D'ATTACCO

Il libro degli schemi d'attacco di NFL "Quarterback Club '96" è ampio. Gli schemi usano 6 diverse formazioni di attacco, che si applicano in modo diverso per le situazioni di distanza in iarde corte, medie, lunghe e di Zona Bomba. Ecco le formazioni:



PRO SET

Il Pro Set è forse l'allineamento d'attacco più popolare della NFL. In questa formazione un fullback e un halfback stanno l'uno vicino all'altro dietro il quarterback.



FAR/NEAR

FAR/NEAR (LONTANO/VICINO)

Questa variazione del Pro Set ha due allineamenti. Il far side allinea i tuoi back sul lato debole della linea, una formazione ideale per le corse-finta.

L'allineamento vicino pone i tuoi back sul lato forte della linea, eccellente per la corsa di forza.



POWER I

FORMAZIONE I

In questa formazione, due back si allineano direttamente dietro il quarterback. Questa formazione è popolare per gli sweep (corse all'esterno) e i dive.



SHOTGUN

SHOTGUN (FUCILE)

Lo shotgun è una formazione per il passaggio nella quale il quarterback si trova a 5 iarde dal centro, dandogli molto spazio per farsi strada e tempo per trovare ricevitori liberi.



SINGLE BACK

SINGLE BACK (BACK SINGOLO)

Con soltanto un back, un ricevitore ulteriore può essere messo sulla linea, obbligando la difesa a spargersi. Questa formazione è utile sia per le corse che per i passaggi.



DOUBLE TIGHT END

DOUBLE TIGHT END

Questa forte formazione per la corsa pone il centro della forza sulla linea di mischia. Può dimostrarsi un allineamento potente per molti tipi di schemi.

LIBRO DEGLI SCHEMI IN DIFESA

Questo libro contiene 6 formazioni di successo e che hanno multiple opzioni di schema in tutte le situazioni di distanza in iarde.



6-2

La difesa 6-2 ha sei linemen e due linebacker. È una potente difesa contro la corsa.



3-4

Questa formazione ha 3 down linemen e 4 linebacker ed è molto efficace contro i passaggi corti e medi, come pure contro la corsa.



4-3

Il 4-3 ha un allineamento standard di due tackle e due end con il ruolo di down linemen (i quattro) e tre linebacker. Adatto contro le corse ed i passaggi corti.



4-6

Questa formazione utilizza spesso un monster back ed è una difesa forte nella corsa ed aiuta, inoltre, nella copertura dei passaggi a zona corta.



NICKEL

NICKEL (5 CENTS)

La difesa Nickel deriva il proprio nome dall'aggiunta di un ulteriore defensive back, portando il totale a cinque. Questo per una efficace copertura del passaggio in una situazione in cui il passaggio è probabile. Può anche essere utile per mascherare un blitz (attacco sul quarterback) da schema di copertura.



DIME

DIME

Il dime ha un potenziale effetto di ritorno, poiché la difesa opta per l'aggiunta di un altro defensive back. Generalmente utilizzato quando un passaggio è una certezza virtuale, poiché può lasciare la difesa vulnerabile alla corsa.

PENALITÀ

FUORIGIOCO

5 iarde di penalità. Nessun attaccante può superare la linea di mischia prima dello snap. Un difensore deve trovarsi a fianco della palla quando lo snap viene effettuato e non può toccare un giocatore avversario prima dello snap.

ITARDO DI GIOCO

5 iarde di penalizzazione e la ripetizione del down. L'attacco deve tirare la palla prima dello scadere dei 40 secondi dello schema.

INTERFERENZA SUL PASSAGGIO

La penalità per interferenza sul passaggio difensivo è il primo down al punto dell'interferenza. La penalità per interferenza sul passaggio di attacco è di 10 iarde dalla linea di mischia. Nessun giocatore può interferire con un ricevitore prima che prenda la palla. Questa penalità può essere disattivata.

KICK OFF FUORI DEI LIMITI CAMPO: PROCEDURA ILLEGALE

Se un calcio d'inizio (kick off) va fuori il campo, senza che nessuna delle squadre tocchi la palla, la squadra ricevente può prendere possesso della palla sulla linea a 40 iarde o sulla linea di iarde dove il calcio è andato fuori il campo, a seconda di quale sia più vantaggiosa. Questa penalità può essere disattivata.



VOOR DE BEGINPASS...

LADEN

1. Zorg ervoor dat de stroomschakelaar OFF is.
2. Stop de NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 Game Pak in zoals beschreven in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ handleiding.



Als je een spel wilt spelen met maximum vijf spelers, moet je nu een Super MultiTap™ aansluiten (wordt separaat verkocht) zoals wordt beschreven in de handleiding ervan.

NOTITIE: NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 kan alleen gebruikt worden met de Super MultiTap™. Andere multi-speler adaptors zullen niet werken met dit spel.



3. Schakel de stroomschakelaar ON.

Wanneer het NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 titelscherm verschijnt, zal je je spelwijze kunnen kiezen en opties instellen die het spel voorwaarts gaan. Druk de START TOETS in om het spelwijzescherm in beeld te brengen.

ENIGE INLICHTINGEN OVER DE NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96 SCHERMEN:

De meeste schermen hebben On Screen help om je door het spel te leiden.

Gewoonlijk druk je UP of DOWN (omhoog of omlaag) op de CONTROL PAD om de oefenings optie uit te lichten, en LEFT of RIGHT (links of rechts) op de CONTROL PAD om de gewenste stand te selecteren. Eens je een optie ingesteld hebt, ga dan naar de volgende totdat alle opties naar jouw keuze ingesteld zijn. Wanneer je de SELECT TOETS indrukt, ga je terug naar het vorige scherm. Wanneer je de START TOETS indrukt zal je verdergaan naar het volgende toepasselijke scherm of zal je afsluiten met het scherm van de afrekeningen afhankelijk van de omstandigheden. Wanneer je de B TOETS indrukt kan je een optie kiezen.

SPELWIJZEN

NFL™ Quarterback Club™ '96 geeft je 3 geweldige manieren om het spel te spelen: Oefenwijze, NFL™ Spel en Simulatiewijze. Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om een spelwijze uit te lichten en druk vervolgens de START of B TOETS in om de wijze-opties in te stellen.

SPELEN OPROEPEN

NFL™ Quarterback Club™ '96 heeft meer dan 800 verschillende spelen, waaronder een uniek lopen en passen spel voor ieder team! Om een spel op te roepen, kies je eerst de formatie van je team door LINKS of RECHTS in te drukken op de CONTROL PAD, vervolgens druk je de Y, B of A TOETS in wanneer de gewenste formatie in het toepasselijke vakje staat. Kies vervolgens je terriewinst (Kort, Medium, Lang of Dieptepass) op dezelfde manier. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om de spelen te bekijken die beschikbaar zijn voor jouw formatie en terriewinstinstellingen. Druk vervolgens de toets (Y, B of A) die overeenkomt met het gewenste spel. In een 1 speler spel bedient de computer de tegenpartij. Let erop dat de afrekeningsstatistieken geen terriewinstinstellingen hebben. Eens je je spel hebt gekozen, kan je kiezen uit volgende opties: Als je je spel hebt geselecteerd, kun je kiezen voor Flip the Play (hiermee draai je de opstelling en de richting van het spel om).

Start Play (begin het Spel), No Huddle (Geen tactiekbespreking), of Flip Play / No Huddle. Als je No huddle kiest zal je onmiddellijk naar de scrimmage-lijn gebracht worden. Het spel begint wanneer de quarterback de beginpass neemt.

HET NOEMEN VAN DE SPELERS

Maximum vijf spelers kunnen genieten van NFL™ QUARTERBACK CLUB™ '96. Het bedieningspaneel van elke speler heeft een kleurencode om het duidelijk te maken wie welk team of welke speler bedient. Bij een multi-speler spel, is de speler met het laagste bedieningsnummer op elke team de default quarterback, terwijl de rest van de spelers posities worden toegekend door de computer. Spelers kunnen van speler veranderen in alle spelwijzen.

AANVALLENDE EN VERDEDIGENDE BEDIENINGEN

ALGEMENE AANVAL	BEDIENING
DE BEDIENING VERPLAATSEN NAAR DE SPELER MET DE BAL	B TOETS
DE BEDIENDE SPELER ROND HET VELD BEWEGEN	CONTROL PAD
QUARTERBACK VOOR DE BEGINPASS	
BESTUUR EEN ANDERE SPELER	OMHOOG OP DE CONTROL PAD
DE TACTIEWIJZIGING IN BEELD BRENGEN	A TOETS
DE TACTIEWIJZIGING KIEZEN	Y, B OF A TOETS
NOTITIE: Als er geen toets ingedrukt wordt, of als de speler de CONTROL PAD OMLAAG indrukt, wordt een tactiewijziging na 2 seconden opgegeven.	
TIGHT EN IN BEWEGING BRENGEN (VOOR SOMMIGE LOOP EN PASS SPELEN)	LINKS/RECHTS CONTROL PAD
SCHIJNHUKE	X TOETS
DE BAL HIKEN	B TOETS
NIET-QUARTERBACK SPELER VOOR DE BEGINPASS	
SPELER KIEZEN	LINKSE/RECHTSE TREKKERS
QUARTERBACK NA DE BEGINPASS	
DE PASSINFORMATIE IN BEELD BRENGEN	A TOETS
NAAR DE BEDOELDE RECEIVER GOOIEN	Y, B OF A TOETS
ARMSCHUINBEWEGING	DRUK VLUG Y, B OF A TWEE KEER
DE BAL WEGGOOIEN	DRUK VLUG Y, B OF A TWEE KEER (HOU DE 2DE KEER INGEDRUKT)
SPELER IN HET BEZIT VAN DE BAL	
LOPEN MET EEN EXTRA SNELHEIDSLUITBARSTING	X TOETS
EEN KEER RONDDRAAIEN	HOU B TOETS INGEDRUKT
EEN SCHIJNBEEWEGING MAKEN	TIK B TOETS
DUIKEN	Y TOETS
STIJVE ARM	A TOETS
RECEIVER DIE DE BAL PROBEERT TE VANGEN	A TOETS
VOOR DE BAL ROEPEN	Y TOETS
STAANDE VANG	A TOETS
VOOR DE BAL DUIKEN	CONTROL PAD IN DE RICHTING VAN DE BAL + Y TOETS
SPRINGENDE VANG	CONTROL PAD IN DE RICHTING VAN DE BAL + A TOETS
AFTRAPPEN, FIELD GOALS EN TRAPPEN TEGEN DE BAL	
DE BAL HIKEN EN DE SCHOPMETER STARTEN	B TOETS
DE BAL SCHOPPEN	B TOETS
DE HOEK VAN DE SCHOP BEDIENEN TOT DE SCHOPMETER IN POSITIE VASTGEZET IS	LINKS/RECHTS CONTROL PAD

ALGEMENE VERDEDIGING	BEDIENING
VOOR DE BEGINPASS	
EEN ANDERE SPELER KIEZEN OM TE BEDIENEN	LINKSE/RECHTSE TREKKERS
DE VERDEDIGENDE TACTIEWIJZIGINGEN IN BEELD BRENGEN	A TOETS
DE VERDEDIGENDE TACTIEWIJZIGINGEN KIEZEN	Y, B OF A TOETS
NOTITIE: Een tactiewijziging zal verdwijnen wanneer de X TOETS wordt ingedrukt of na 2 seconden wanneer geen toets wordt ingedrukt.	
NA DE BEGINPASS	
DE SPELER BEDIENEN DIE HET DICHTST BIJ DE BAL IS	B TOETS
LOPEN MET EEN EXTRA SNELHEIDSLUITBARSTING	X TOETS
DUIKEN	CONTROL PAD IN RICHTING + Y TOETS
TERWIJL DE BAL IN DE LUCHT IS	A TOETS
STAANDE VANG	CONTROL PAD IN DE RICHTING VAN DE BAL + Y TOETS
DUIKVANG	CONTROL PAD IN DE RICHTING VAN DE BAL + Y TOETS
SPRINGENDE VANG OF BLOK SCHOP/PASS	CONTROL PAD IN DE RICHTING VAN DE BAL + A TOETS

OEFENWIJZE

Oefenwijze geeft je de kans om je prestaties op te poetsen in werkelijke spelstatistieken. In de oefenwijze breng je een team met 10 spelers op het veld voor Aanvallende, Verdedigende of Speciale Teams training. Zet je favoriete team op het veld en verander jezelf in een virtuele winnachine! Je kan zelf je eigen team met persoonlijk gekozen spelers creëren! Haal er een persoonlijk ontworpen speler bij en verhoog zijn attributen door hem te laten meedoen aan speciale drills om zijn prestaties te verbeteren. Bewaar de verbeterde prestaties van een speler en neem hem vervolgens mee naar de Voorseizoenwedstrijd. Je kan tackelen, ontvangen, schoppen en passen oefenen - om het even welke situatie waarmee je 10 spelers in contact kunnen komen.

Eens je de Oefenwijze hebt gekozen, zul je een scherm te zien krijgen met het bedieningspaneel van elke speler en, aan de rechterkant, het team dat je zal trainen. Elke speler drukt op zijn beurt LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om de beschikbare teams te bekijken totdat het gewenste team op het scherm staat. Oorspronkelijk zal er plaats zijn voor 5 speciaal gecreëerde teams. Alle speciaal gecreëerde teams zijn beschikbaar voor alle spelers plus ook 30 NFL™ teams. Licht NO TRAINING uit als je niet wilt deelnemen aan de training. Druk de START TOETS in om een team te kiezen. Als je een speciaal gecreëerd team kiest, zullen de Speciaal Gecreëerde Team/Speler schermen in beeld gebracht worden. Anders zal je omhoog naar het oefencategorieescherm gaan.

In Team practice, kiezen de spelers welk team ze zullen bedienen in één van de vele beschikbare oefenscenario's. Deze kunnen allemaal herhaald worden totdat je ze meester bent. Je zal de echte NFL™ spelers gebruiken voor elk.

In Custom practice, kan je maximum 10 spelers creëren. Je moet succesvol zijn in een oefenwedstrijd om het attributeniveau van een speler te vermeerderen. De moeilijkheidsgraad waarmee je speelt, bepaalt het niveau van attributenvermeerdering. Very Easy (heel gemakkelijk) geeft je een kleine vermeerdering en Very Hard (heel moeilijk) geeft je een aanzienlijke vermeerdering.

EEN EIGEN SPELER CREËREN

Je ben je klaar om een supersterk team samen te stellen! Op dit scherm zal je je team van 10 speciaal gecreëerde spelers samenstellen of modifieren. De eerste spelerspositie is de

quarterback - dit spel noemt niet voor niets de NFL™ Quarterback Club™. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om de posities van de spelers te bekijken. Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om de verscheidene optievakjes uit te lichten en de Y of B Toets om elke bijpassende optie te bekijken. Je kan bepalen met welke hand een speler zal gooien of met welke voet hij zal schoppen, zijn huidskleur, teamaam, nummer en clubkleuren. Let erop dat eens je de clubkleuren bepaald hebt, alle andere teamgenoten dezelfde kleur zullen dragen. Bekijk de On Screen help voor inlichtingen over hoe je je opties kan instellen.

Als je beslist om geen speler te creëren voor een van de posities, zal de computer een default speler verschaffen. Eens je de opties van je speciaal gecreëerd team bepaald of gemodificeerd hebt, is je team klaar om te gaan trainen. Druk de START toets in om het Categoriescherm te verkrijgen.

HET OEFENCATEGORIE SCHERM:

AANVAL, VERDEDIGING OF SPECIALE TEAMS

De Oefenwijze wordt verdeeld in drie ruime oefencategorieën, elk met verscheidene optierichtingen die op hun beurt splitsen in nog meer gevarieerde oefenopties. Druk de CONTROL PAD in om de gewenste oefencategorie uit te lichten en druk vervolgens de B TOETS in om je keuze te selecteren en de oefenopties in te stellen volgens de gekozen categorie. Om rechtstreeks te beginnen met Aanvallende, Verdedigende of Speciale Teams met de default-instellingen, druk dan de START TOETS in. Als Quit uitgelicht wordt, kan je door START in te drukken naar het quit scherm gaan, waar je een voortgangsrapport kan bekijken van al je speciaal gecreëerde spelers.

VOORTGANGSRAPPORT

Dit is waar je alle oude en nieuwe attributen kan bekijken van elke speciaal gecreëerde speler om zijn voortgang te schatten en waar je de huidige status van elke speciaal gecreëerde speler kan bewaren. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om elke speler te bekijken. Als je alle spelers bekeken hebt, druk je op de Start toets om naar het pauzementer terug te keren.

BEKIJKEN PAUZE OPTIES

Om de pauze opties te bekijken, druk je de START TOETS in wanneer je op het veld bent. Je kan dan kiezen uit de volgende opties: Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om een optie uit te lichten en de B TOETS om de optie te kiezen. Druk de START TOETS in om terug te keren naar de oefening.

ONMIDDELLIJK TERUGSPELEN Bekijk de laatste 30 seconden van de actie.

OEFENINSTELLING Verander je Aanvallende, Verdedigende of Speciale Team oefeninstelling.

HOOFDMENU KER terug naar het Hoofdmenu scherm om de instelling te veranderen.

BEKIJK SPELERS VOORTGANG Als je speciaal gecreëerde spelers gebruikt, kies je deze optie om hun voortgangsrapport te zien.

QUIT/SAVE (Ophouden/bewaren) Als je Quit selecteert, verschijnt het laatste voortgangsverslag van de speler. Door op de Start toets te drukken verschijnt het Save scherm, waar je maximaal vijf teams kunt bewaren.

NFL™ SPEL

In het NFL™ SPEL kan je kiezen uit 8 opwindende spelwijze opties. Probeer ze allemaal tot je ze allemaal onder de knie hebt!

PRESEASON

Gebruik deze wijze om deel te nemen aan exhibitie matches die plaatsvinden voor het seizoen. Breng speciaal gecreëerde teams over van de oefenwijze en zie ze eens de vloer vegen met de oppositie!

Eens je de Voorseizoen wijze gekozen hebt, zal je je team moeten kiezen. Zie choosing Teams voor uitleg. Als je een speciaal gecreëerde Quarterback wilt overbrengen, kan je dit doen door de B TOETS in te drukken. Dit zal je het Quarterback Select scherm geven. Zie Change Quarterback voor uitleg en volg de Game Time instructies.



SWITCH PLAYER ASSIGNMENT

De computer bepaalt automatisch welke speler je zal bedienen, gebaseerd op het nummer van je bedieningspaneel. Het laagste nummer in elk team bedient de quarterback. In alle spellen die de aanval, vóór de beginpasp, de positie van de speler die jij bedient veranderen door de LINKSE of RECHTSE TREKKER in te drukken om de formatie van jouw team te bekijken. De gekleurde pijl van jouw bedieningspaneel zal naar de verschillende spelers wijzen. Als de speler die de quarterback bestuur kan bedienend verandert om een andere positie te besturen (door op de D-Pad naar BOVEN te drukken), neemt de computer de besturing van de quarterback over. De speler die de quarterback voorheen bestuurde, is nog wel verantwoordelijk voor de spelherhating. Dit staat los van de nieuwe positie die is ingenomem. Enkel de speler die oorspronkelijk de quarterback bedienende kan hem behouden. Als jij een receiver bent, druk dan de A TOETS in om te roepen voor de bal.

NEW SEASON

Gebruik deze wijze om een gloednieuw seizoen te beginnen en je team naar de glorie van de top in Super Bowl te begeleiden! In de seizoenwijze, kan je in enkel je eigen team (aan de linker kant) selecteren, de computer bedient de tegenspelers door heel het seizoen dat je je team gekozen hebt, druk de B TOETS in. Je zal dan een scherm te zien krijgen met jouw seizoenschema. Ga je niet akkoord met het seizoenschema van je team dit jaar? Druk dan LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om het jaar te veranderen (en alsook het schema). Speel in een seizoen van de toekomst, tot aan het jaar 9999!

EEN SEIZOENSCHEMA BEWAREN

Wanneer je je schema bekeken hebt, druk de B TOETS in. Het Bewaar scherm zal vervolgens verschijnen waar je je plaats in maximum vijf seizoenschema's kan bewaren. Als alle vijf plaatsen vol zijn en je een huidige seizoen wilt bewaren, moet je één van de vijf bestaande seizoenen verwijderen. Licht de plaats uit waarin je wilt bewaren. Je zal gevraagd worden als je over het andere seizoen wilt schrijven. Druk de B TOETS in om dit te doen. Na een seizoen kan je in jouw plaats op dezelfde manier bewaren. Gebruik Resume Season om op een latere datum terug te keren naar het spel.

SEASON STANDINGS

Na elk seizoenspel zal een scherm verschijnen met de league rangschikkingen. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om te verwisselen tussen AFC en NFC rangschikkingen. Wanneer je klaar bent met het bekijken van de rangschikkingen, druk de B TOETS in om het seizoenschema te bekijken zodat je kan zien wie je volgende tegenspeler is.

Eens je je seizoenschema gekozen hebt, druk de START TOETS in. Bepaal welke speler je zal bedienen, bepaal je spelkeuzes en ga er dan op los! Tot binnenkort in de Super Bowl!

RESUME SEASON

Gebruik deze wijze om het seizoenspel verder te spelen waar je laast bent gestopt. Wanneer je deze wijze gekozen hebt, zal je verdergaan naar het Restore scherm waar je kan kiezen welke van de vijf bewaarde seizoenen je wilt terugbrengen. Eens je het seizoen gekozen hebt waarmee je verder wilt spelen, kan je zowel de Seizoensrangschikkingen (compleet met overwinningen/verliezen van de decisies) als het bewaarde Seizoenschema bekijken.

ENTER PLAYOFFS

Gebruik deze wijze om een play-off klasse op te stellen op weg naar de Super Bowl. Ga regelrecht naar de Play-offs en probeer het beste kampioenschap te winnen! Zoals in een Nieuw Seizoen spel, kies je enkel het team dat jij zal bedienen. Eens je je team opgesteld hebt, druk de B TOETS in om het play-off diagram te bekijken. Ben je er niet tevreden mee? Kies dan een ander jaar. Wanneer je tevreden bent met het jaar, bewaar dan je play-off diagram, bepaal de bedieningen van je speler en andere beslissingen en daar ga je dan op de play-off ladder helemaal naar de top!

RESUME PLAYOFFS

Gebruik deze wijze om play-off actie te hervatten waar je vorige keer bent gestopt. Je zal het Restore scherm te zien krijgen dat je heel goed kent en dat je lief is. Daarna krijg je de kans om je bewaarde play-off diagram te bekijken vooraleer je je gewoontelijke Kies speler en Spelkeuzes instelt en de taak verderzet om je rivalen te verslaan!

PRO BOWL

Gebruik deze wijze om de allerbesten van de AFC op te zetten tegen hun league rivalen in de NFC in een Pro Bowl spel voor bekende namen! Je zal een scherm te zien krijgen met AFC en NFC wedstrijdbeelden. Op het Kies speler scherm, plaats je bedieningspaneel onder het team waarvan je deel wilt uitmaken. Wanneer de allerbesten in het spel

samenkomen om zichzelf te bewijzen, zal je spelen voor trots! Kan je de toptalenten verslaan in de oppositie?

PLAY OPTIONS

Gebruik deze wijze om spelwijze opties zoals Quarter Lengte, Weer, Moeilijkheid en nog veel meer vooraf vast te stellen!

TEAMS KIEZEN

NFL™ Quarterback Club™ '96 heeft alle 30 NFL™ teams waaronder ook de nieuwe clubs zoals de Carolina Panthers en de Jacksonville Jaguars. Eens je je spelwijze gekozen hebt, moet je kiezen welke teams zullen spelen door OMHOOG of OMLAAG in te drukken op de CONTROL PAD om elke teamhelm in beeld te brengen. De attributen worden gerangschikt voor elk team en omvatten passeren, lopen, blokkeren, tackelen, felle charges uitvoeren, en speciale teams. Kan je kiezen uit verschillende opties wanneer je een team kiest. Kies of een team Thuis of Uit zal spelen door LINKS of RECHTS in te drukken op de CONTROL PAD. De thuisclubs spelen in hun eigen stadions.

Je kan onmiddellijk naar de spelbediening selectie overgaan door de START TOETS in te drukken of door de B TOETS in te drukken in Voorseizoen om een quarterback naar jouw team over te brengen.

VERANDER QUARTERBACK SCHERM

In de Preseason mode (de voorseizoenstand) van NFL Quarterback Club '96 kun je ieder aangesloten lid van de NFL Quarterback Club '96 in welk team dan ook inzetten, of kun je je eigen quarterback en zijn speciaal geselecteerde teamgenoten kiezen. Eens je een team gekozen hebt, zal je alle teamhelmen te zien krijgen met de naam van de beste quarterback en attributen. Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om de beschikbare quarterbacks te bekijken, waaronder ook alle quarterbacks van de Defensieve. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om de Quarterback Select te verplaatsen tussen Thuis en Uit team. Eens je je selectie gemaakt hebt, druk de START TOETS in om de speler bedieningsselectie te maken.

TIJD OM MET HET SPEL TE BEGINNEN

KIES SPELER

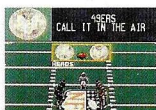
Nu moet je kiezen in welk team je wilt spelen. Je zal beide gekozen teams en de kleurengecoördereerde bedieningspanelen van elke speler op het scherm zien. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om je bedieningspaneel te verplaatsen naar het team waarin je wilt spelen. Maximum vijf spelers kunnen kiezen om voor dezelfde ploeg te spelen of in vijfandige ploegen te spelen. Als er een speler is die geen keuze maakt, zal de computer die speler bedienen. Wees er op attent dat het beginnend van het spel bepaald wordt door de twee laagste bedieningspaneelnummers van elk team, met het laagste nummer als de Kapitein van het Aanvallende team en het tweede laagste nummer de Kapitein van het Verdedigende team.

PRE-GAME SHOW

Wanneer iedereen een team gekozen heeft, druk de START TOETS in. Je zal dan de omroepers horen die je een wedstrijdbeeld geven.

COIN TOSS

De kruis- of-munt worp bepaalt wie zal aftrappen en wie zal ontvangen. Het bezoekersteam kiest de worp. Druk de CONTROL PAD om de indicator te verplaatsen tussen HEADS en TAILS. Het resultaat van de worp verschijnt onmiddellijk. Als je de worp wilt, mag je kiezen of je wilt aftrappen of ontvangen. Druk de CONTROL PAD in te drukken om je keuze uit te lichten en de B TOETS om je keuze te maken. Als je de worp verliest, mag je kiezen welk doel je wilt verdedigen door je keuze uit te lichten met de CONTROL PAD en je keuze te maken met de B TOETS. Wanneer dit geselecteerd is, mag elk team de respectieve schop of het return spel kiezen die ze willen lopen. Om onmiddellijk met het spel te beginnen zonder de kruis- of-munt worp, druk de START TOETS in. Het spel zal dan beginnen!



PAUZE OPTIES SCHERM

Wanneer je de START TOETS indrukt om het even wanneer tijdens het spel kan je het spel stoppen en het Pause Opties Scherm in beeld brengen. Met dit scherm kan je verschillende spel- en statistische opties kiezen.



RESUME GAME Kies deze optie om het spel verder te spelen waar je het hebt gepauzeerd.

TIME OUT Hiermee kan je time-out aankondigen en de spelklok stoppen. De time-out zal gerekend worden voor het team dat het Pause Opties scherm in beeld heeft gebracht.

SMOOTH CAM REPLAY Hiermee kan je het vorige spel herzien en analyseren. Gebruik de CONTROL PAD om de camera in te zoomen op de bal, een bepaalde speler of een bepaald gedeelte van het veld. Om het spel in ware tijd te bekijken, druk je de C TOETS in. Om het spel afbeelding per afbeelding in slow motion te bekijken, druk je de A TOETS in. Om de actie terug te spelen en het spel opnieuw te bekijken, druk je de X TOETS in. Om de replay te bekijken vanuit een andere hoek, druk ofwel de LINKSE of RECHTSE TREKKER in. Druk de START TOETS in om terug te keren naar het Pause Opties Scherm.

DRIVE SUMMARY Dit geeft je inlichtingen over de huidige drive, inclusief hoe het team met de bal bezit heeft gewonnen. Gebruik de CONTROL PAD om het veld te verkenen waar de actie plaatsvindt. Het scherm zal je ook een statistische analyse geven van deze drive. Druk de START TOETS in om terug te keren naar het Pause Opties Scherm.

DRIVE SUMMARY Hiermee kan je een uitgebreide compilatie van spelstatistiek bekijken tot dit bepaalde punt. Gebruik de OMHOOG of OMLAAG CONTROL PAD om de statistische lijsten te bekijken en Y of B TOETS om verschillende categorieën te bekijken zoals v.a. aanval, verdediging en speciale teams.

TEAM PLAYERS STATISTICS Met deze optie kan je de statistieken bekijken van elke speler in jouw team. Gebruik de CONTROL PAD om de spelers en de statistieken te bekijken. Druk de Y TOETS in om de spelerstatistieken van het vijandige team te bekijken. Druk de B TOETS in om de verschillende positiesstatistieken te bekijken zoals quarterback, schopper, enz.

TEAM SEASON STATISTICS In de seizoenwijze kan je hiermee een volledige lijst bekijken met de vooruitgang van jouw team zoals o.a. overwinningen, verliezen, scoren en nog veel meer!

SUBSTITUTE PLAYER

Kies deze optie om te beslissen welke speler een andere speler zal vervangen wiens energie aan het verstoppen is waardoor zijn attributieveaus verminderen. Energieveaus verminderen naargelang de participatie in het spel van een bepaalde speler. De huidige energie van een speler is te zien op dit scherm. Spelers worden enkel vervangen volgens de informatie op dit scherm. Om de beschikbare formaties te bekijken, druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD. Om de spelerpositie te kiezen die je wilt vervangen, druk LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD. Druk de B TOETS in om een andere speler te kiezen voor die positie/formatie. Druk de A TOETS in om alle formaties opnieuw in te stellen met default spelers. Als je een speler wilt vervangen in alle formaties, druk dan de Y TOETS in. Eens alle vervangingen gemaakt zijn, druk de START TOETS in om terug te keren naar het Pause Opties scherm.

SUBSTITUTION TYPE Kies tussen Manual en Auto-substitutie methodes. Als je Kiest voor Auto-substitutie zal de computer automatisch een speler met 80% energie vervangen met de volgende beste speler voor die positie. Als je Kiest voor Handsubstitutie, blijven de spelers in het spel (onafhankelijk van de hoeveelheid energie die ze verloren hebben) tot zij beslist om ze van het veld te halen.

SET AUDIBLES Hiermee kan je je spelactiekboekje raadplegen en bepaalde manoeuvres tekenen aan de A, B en Y TOETSSEN voor eventuele tactiekwijzigingen. Gebruik de LINKSE en RECHTSE CONTROL PAD om de verschillende manoeuvres te bekijken en druk vervolgens de B, of Y TOETSSEN wanneer een bepaald manoeuvre dat je wilt tekenen aan deze toets in het vakje verschijnt met die bepaalde toetsleider. Druk de SELECT TOETS in om de uitlichting te verplaatsen tussen Aanvallende en Verdedigende manoeuvres. Druk de START TOETS in om terug te keren naar het Pause Opties Scherm.

AUDIBLE TYPE Kies tussen Normale en Hyper tactiekwijzigingen. In de Normale stand kan je de Tactiekwijzigingen van het spel in de gewoontelijke wijze geven.

Kies Hyper tactiekwijzigingen om de speciale Hyper Tactiekwijzigingscode te gebruiken die is inbegrepen in jouw spel. Deze wijze maakt het mogelijk om verschillende spelen in de lucht als een taktiekwijziging te bepalen zonder ze vooraf te moeten selecteren!

PLAYER ENERGY Kies om de energie van de speler realistisch te doen verminderen tijdens het spel door Realistic te kiezen of laat hem zijn 100% energieniveau behouden door Maximum te kiezen.

PLAYER SELECT Met deze optie kunnen nieuwe spelers zich aansluiten bij een team of kunnen oude spelers het spel verlaten of zich bij een ander team aansluiten.

TACKLE MODE Kies tussen Normale en Power Shuck manieren van tackelen. Wanneer je Power Shuck kiest, kan je door snel de B TOETS in te drukken een aanvallende speler alle tackles doen breken en een verdedigende speler zijn kanssen doen vertragen om een tackle te maken door een speler naar te halen.

NO HUDDLE Hiermee kan je beslissen dat de spelers zich niet mogen verzamelen voor een tactiekbespreking bij de aanval met het doel het spel te versnellen of voor "schiet op" en "twee minuten" drisituaties. Als je de "no huddle" optie kiest, zullen de opties van het spelactiekboekje niet verschijnen en de spelers zullen de spelen bepalen van hun gekozen, default of Hyper tactiekwijzigingen.

Wanneer je deze optie kiest, zal de computer je vragen of je zeker bent van je keuze. Gebruik de OMHOOG of OMLAAG CONTROL PAD om ofwel "yes" of "no" uit te lichten en vervolgens de B TOETS in te drukken. Eens een No Huddle aanval is beslist, is die beslissing geldig tot dat je een Huddle stand kiest.

RESTART GAME Hiermee kan je alle spelen schrappen tot dit punt en terugkeren naar het Kies Speler scherm om te kiezen welke van de twee teams je zal bedienen. De teams en opties blijven zoals je ze eerder hebt ingesteld. Je begint het spel helemaal opnieuw met de openingsaftrap. [NOTTIE: Alle spelstatistieken tot en met dit punt zullen verwijderd worden.] De computer zal je vragen of je zeker bent van je beslissing. Gebruik OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om ofwel "yes" of "no" uit te lichten en druk vervolgens de B TOETS in. CLOCK SPEED Kies om de klok Normaal, Versneld of Turbo te laten lopen.

QUIT GAME Tijd voor een douche, mannen! Wanneer je deze optie kiest, keer je terug naar het Hoofdmenu.

SIMULATION

Simulatiewijze geeft je actie regelrecht uit de geschiedenisboeken of uit je eigen verbeelding terwijl je voor de spannendste keerpunten in de geschiedenis van Amerikaans voetbal staat, met onder andere play-offs en normale seizoenmatches waar je buitengewone behouding en gracie moet bezitten terwijl je onder druk staat. Speel in vooraf-gesimuleerde toekomstige matchsituaties of creëer je eigen unieke matchsituaties en slaag in het onmogelijke ... een overwinning!

CUSTOM OR HISTORIC SIMULATIONS

Druk de CONTROL PAD om ofwel Speciaal gecreëerde of Historische simulatie opties uit te lichten. HISTORIC SIMULATIONS geeft je de beste momenten uit de geschiedenis van het Amerikaans voetbal, met een keus uit 50 verschillende situaties! En er is nog meer, eens je een bepaald aantal Historische Simulaties gewonnen hebt, krijg je een speciale bonus waarmee je het spel op wonderbaarlijke manieren kan veranderen! Kies je simulatie en spring regelrecht in de actie door de B TOETS in te drukken!

Eens je Custom Simulation gekozen hebt, zal je het Speciaal gecreëerd Simulatiescherm in beeld krijgen waar je een grote verscheidenheid aan opties kan bepalen om je eigen opwindende simulaties te creëren. Je kan maximum 5 simulaties bewaren voor toekomstige spelen! Om je eigen simulatie te beginnen creëren, moet je eerst kiezen welke teams thuis en welke teams uit zullen spelen. Vervolgens kan je het aantal time-outs bepalen die elk team kan hebben, hun respectieve scores en posities in het veld. Bepaal de down, het aantal yards, het kwart en de tijd van overblijft in het kwart, wie bezit heeft en de weersomstandigheden. Te veel gevraagd! Je hebt het nog nooit zo moeilijk gehad! Druk de Y TOETS in om de Bewaar- en Herstelfuncties op te roepen en LINKS of RECHTS op de CONTROL PAD om tussen de twee te verwisselen. Druk de B TOETS in om een uitgelichte functie toe te passen.

SPELTACTIEBOEKJES

SPELPLAQUETTES

Elk manoeuvre in de NFL™ Quarterback Club™ '96 wordt schematisch voorgesteld op een manoeuvreplaquette. Zie de korte legende die hieronder volgt om de diagrams beter te begrijpen.

OP AANVALLENDE PLAQUETTES

O Een Cirkel duidt een speler aan. De cirkel duidt aan welke plaats de speler aanneemt bij het begin van een match.

I Een Gele Lijn duidt de pass routes aan.

● Een Volle Cirkel duidt de speler aan die zal lopen of de bal zal passeren.

| Een Lijn duidt de richting/positie aan waarin/waarnaar de speler zich moet verplaatsen.

⋯ Een Stippelijijn duidt een Zijwaardse/achterwaardse pass of een Hand off aan.

T Een Lijn gekruist met een T duidt zowel de positie als de richting van een Blok aan.

↑ Een Lijn met een pijl duidt aan dat de speler in de richting van de pijl moet verder lopen voor de maximale afstand die het spel toelaat.

OP VERDEDIGENDE PLAQUETTES

△ Een Driehoek duidt een Speler in lijn aan op de scrimmage-lijn. Deze speler blijft bij de scrimmage-lijn.

□ Een Vierkant duidt een Lijnverdediger aan. Deze speler is meestal verantwoordelijk voor het tegenhouden van alle aanvallen op de verdedigingslijn.

M M duidt een Monsterback aan. Deze speler is meestal de meest veelzijdige lijnverdediger van het hele team. Met zijn grootte kan hij de run verdedigen maar hij kan ook helpen met dekkingsplannen.

C C duidt een Cornerback aan. Deze speler is het snelst in het verdedigende achterveld en is gewoonlijk verantwoordelijk voor het dekken van een van de wijde receivers.

S S duidt een Safetyman aan. Deze speler is in het algemeen betrokken bij het dekkingsplan maar is meestal verantwoordelijk voor het verdedigen van de laatste verdedigingslijn.

N N duidt een Nikkelback aan. Deze speler is een extra verdedigende Back. Hij wordt gebruikt in pass-situaties voor extra dekking of voor een verrassende felle charge.

D D duidt een Dimeback aan. Deze speler is een tweede extra verdedigende Back die gebruikt wordt om de pasdekking extra te versterken.

↑ Een Lijn met een Pijl duidt de richting aan waarin een speler zou moeten lopen en blijven lopen.

⋯ Een Stippelijijn is gelijk aan mandekking.

↔ Een Zig Zag Lijn duidt een verwisseling aan voor de hike.

O Een Gele Ovaal aan het einde van een lijn duidt Zonedekking aan. Verdedigers in de lagere zones zullen deze zone altijd verdedigen en ze zullen deze zone niet verlaten om een aanvallende speler te achtervolgen tenzij het duidelijk is dat er geen andere dekking aanwezig is en dat niemand deze speler kan dekken. Backs in diepe zones zijn meestal verantwoordelijk voor de eerste receiver die in hun zones komt.

TERREINWINSTSITUATIES

Aanvallend en verdedigend spel worden onderverdeeld in Korte, Medium, Lange en Dieptepasszone terreinwinstsituaties, met verschillende manoeuvres van elke formatie onder elke soort. Een voorbeeld is: in een Korte terreinwinstsituatie, in een Pro Set formatie, kan de aanval kiezen uit minstens zeven verschillende manoeuvres. Hieronder worden sommige karakteristieke van elke terreinwinstsituatie in het kort beschreven.

KORT

Korte terreinwinstsituaties omvatten alles tussen de 0 en 15 yards.

AANVAL

Passeren - De patronen leggen de nadruk op ontwijkend en uitstekende timing.

Lopen - Korte terreinwinst situaties hebben krachtige manoeuvres nodig en verkiezen gewoonlijk de zwaartere mannen: Fullbacks en Halfbacks in het bijzonder.

VERDEDIGING

Passeren - Wanneer de pass verdedigd wordt in korte terreinwinstsituaties moeten de linebackers en verdedigende backs dekking vormen dicht bij de lijn terwijl ze het achterveld gedekt houden - een moeilijke taak.

Lopen - De verdediging is ongeveer gelijk aan de verdediging voor korte pass situaties maar meer aandacht wordt gelegd op het dekken van de lijn.

MEDIUM

Medium terreinwinst situaties omvatten alles tussen de 15 en 35 yards.

AANVAL

Passeren - De passerpatronen in medium situaties zijn gewoonlijk als volgt: de receiver breekt gewoonlijk los op een afstand die dubbel is van deze in Korte terreinwinstmanoeuvres. Snelheid is van groter belang.

Lopen - Verkeerde richting speelt een grotere rol in het Medium terreinwinst lopen met toenemend gebruik van nutzevallen en trekblokken.

VERDEDIGING

Passeren - In veel Medium terreinwinst situaties betekent pasdekking intensieve lijnpenetratie die gepaard gaat met veel dieptedekking van de verdedigende backs die nog altijd moeten letten op de korte manoeuvres.

Lopen - De loop verdedigen in een medium terreinwinst situatie vergt dat de verdediging de aanvalslijn en de achterste verdedigingslijn bijzonder goed in het oog houden terwijl ze proberen de verdediging ertoe te leiden het spel te mislezen en kostbare flaters te begaan.

LANG

Lange terreinwinstsituaties omvatten alles tussen de 35 en 50 yards.

AANVAL

Passeren - Lange terreinwinst passeermanoeuvres zijn GEEN wanhoopmanoeuvres maar nauwkeurig gestructureerde patronen die dikwijls resulteren in een indrukwekkende winst.

Lopen - Het Balleffect en de Vertraging zijn favoriete manoeuvres van het lang lopend spel. De verdediging te doen misleiden een pass te verwachten is noodzakelijk voor een succesvol lang loop manoeuvre.

VERDEDIGING

Passeren - Zichzelf doodlopen op een lang passmanoeuvre is de nachtmerrie van iedere verdedigende back. Het is veel beter om de achterste verdedigingslijn te verdedigen. Het is heel belangrijk om een nauwkeurige beeld te hebben vooraleer te beginnen.

Lopen - Een andere situatie waar de aanval een schijnpass zal maken om reusachtige winsten te maken op de grond. Verdedigers aan de lijn moeten op hun hoede zijn.

DIPTEPASSZONE

Dieptepasszone situaties omvatten alles over 50 yards

AANVAL

Passeren - Dit zijn de routes die de quarterback maar al te graag iedere keer zouden afmaken, maar wanneer men rekening houdt met alle factoren die erbij te pas komen, zijn deze de moeilijkste.

Rennen - Zoals bij de LANGE manoeuvres, wanneer de verdediging een lange bal verwacht, kan een slimme aanval de verdediging erin laten lopen veel loopruimte open te laten.

VERDEDIGING

Passeren - Dit zijn manoeuvres die je verdediging kan helpen de inmer dodelijke bedreiging van een diepe bal te stoppen!

Rennen - Zoals bij de LANGE manoeuvres zijn deze bedoeld om de dreiging van draw- en vertragsmanoeuvres tot een minimum te houden.

AANVALLEND SPELTACTIEBOEKJE

Het Aanvallend Spelactiebokje in de NFL™ Quarterback Club™ '96 is uitgebreid. De manoeuvres bestaan uit zes verschillende aanvallende formaties, die telkens anders worden gebruikt voor Korte, Medium, Lange en Dieptepass terreinwinstsituaties. De formaties zijn als volgt:



PRO SET

De Pro Set is waarschijnlijk de populairste aanvallende opstelling in de NFL™. In deze stand zullen een fullback en een halfback zich naast elkaar opstellen achter de quarterback.



PRO-NEAR

VER/DICHTBIJ

Deze variatie van de Pro Set heeft twee groeperingen. De Verra zijde groepeert je back aan de zwakke kant van de lijn, een ideale formatie voor het misleiden van runs. De Dichtbijde groepering plaatst je back aan de sterke kant van de lijn en is uitstekend voor krachtig lopen.



I FORMATIE

In de I Formatie stellen twee backs zich naast elkaar op onmiddellijk achter de quarterback. Deze formatie is populair voor een sweep of duik met aanloop.



SHOTGUN

De Shotgun is een passformatie waar de quarterback achtertoegezet wordt vijf yards van het centrum zodat hij genoeg plaats heeft om te worstelen en genoeg tijd om vrije receivers te vinden.



SINGLE BACK

Met een single back kan een extra receiver op de lijn geplaatst worden waardoor de verdediging gedwongen wordt zich uit te spreiden. Deze formatie is nuttig voor zowel runs als passen.



DOUBLE TIGHT END

Deze sterke loopformatie plaatst het centrum van de kracht op de scrimmage-lijn en kan een krachtige groepering zijn voor veel verscheidene manoeuvres.

VERDEDIGEND SPELTACTIEBOEKJE

In het Verdedigend Spelactiebokje van NFL™ Quarterback Club™ '96 staan zes populaire verdedigende formaties, die veelzijdige speltoetsen hebben in alle terreinwinst situaties.



6-2

De 6-2 verdediging heeft zes spelers in lijn en twee lijnverdedigers. Het is een zware verdediging tegen de run.



3-4

Deze formatie heeft drie down spelers in lijn en vier lijnverdedigers en is heel doeltreffend tegen korte en medium passen, alsook tegen de run.



4-3

De 4-3 heeft een standaard groepering van twee tackles en twee eindspelers als down spelers in lijn (de vier), met drie lijnverdedigers. Geschikt voor runs en korte passen.



4-6

Deze formatie gebruikt meestal een monster back en is een sterke run verdediging, en helpt verder ook bij korte zone pasdekking.



NICKEL

NICKEL

De Nickel verdediging krijgt zijn naam van de toevoeging van een extra verdedigende back, die vijf uitmaakt. Deze formatie is uitstekend geschikt voor effectieve pasdekking in een situatie waar er kans is op een pass. Het kan ook goed van pas komen om een felle charge te vermenigvuldigen als een dekkingsmanoeuvre.



DIME

DIME

De Dime heeft de mogelijkheid om een averechtse uitwerking te hebben omdat de verdediging kiest om een extra verdedigende back in te brengen. Wordt gewoonlijk gebruikt wanneer een pass praktisch een realiteit is want het kan de verdediging kwetsbaar opstellen voor de run.

PENALTIES

BUITENSPEL

5 yard penalty. Geen enkele aanvallende speler mag over de scrimmage-lijn gaan vóór de beginpass. Een verdedigende speler moet aan zijn kant van de bal zijn wanneer de beginpass wordt gegeven en mag geen speler van het andere team aanraken vóór de beginpass.

SPELVERTRAGING

5 yard penalty, plus herhaling van de down. De aanval moet de bal hiken vooraleer de 40 seconden spelklok verstrijkt.

PASSHINDERING

De verdedigende passhinderende penalty is de eerste down van de plaats van hinderend. De aanvallende passhinderende penalty is 10 yards van de scrimmage-lijn. Geen enkele speler mag een receiver hinderen vooraleer hij de bal vangt. Deze penalty kan uitgeschakeld worden.

AFTRAP BUITEN DE GRENSLIJN: ONWETTIGE PROCEDURE

Als een aftrap buiten de grenslijn gaat zonder dat één van de teams de bal heeft aangeraakt, krijgt het ontvangende team bezit van de bal aan hun eigen 40 yardlijn of aan de yardlijn waar de trap buiten de grenslijn ging, om het even welke beter is voor hen. Deze penalty kan uitgeschakeld worden.

