

S/SP-Q9-EUR

NFL QUARTERBACK CLUB™

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



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

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT, S.A.,
Edificio Gorcea, 3 C/Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 Espana

DISTRIBUTED BY: Metro Games, PO Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON



LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren Conservare queste informazioni / Guarde estas informaciones / Bewaar deze informatie Behåll denna information / Behold denne information / Pidã tárnã tiãto

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 SŒAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SŒAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ÊTRE SÛR D'ÊTRE 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 PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKENDE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KWALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KWALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TÄRRÄ VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNTTÄMÄN TUOTTEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TÄRRÄ ENNEN KUNTO OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA 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 BEILEGTE SIND, SEHR SORFÄLTIG 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 BROEUWER MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ÖBS : LÄS NOGRANT 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 KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

LJN, LTD. LIMITED WARRANTY

LJN, Ltd. (LJN) warrants to the original purchaser only of this LJN software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This LJN software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and LJN is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. LJN agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any LJN software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the full extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the LJN software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE LJN. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL LJN BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS LJN SOFTWARE PRODUCT. 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) 3445000 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. All Rights Reserved. Developed by Iguana Entertainment, Inc. LJN is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Photo Credits: Steve Young © Michael Zagaris/NFL Photos. Troy Aikman © Paul Jasienski/NFL Photos. Dan Marino © Bob Rosato/NFL Photos. Randall Cunningham © Paul Jasienski/NFL Photos. Drew Bledsoe © Bob Rosato/NFL Photos. John Elway © Bob Rosato/NFL Photos. Jim Kelly © Mike Grel/NFL Photos.

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 mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierter 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, Mühlnstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

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 la 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 konstruktielouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhandige 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 aankoopdocument), 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 acquistatopar un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi il premio-veredrà alla riparazione o sostituzione del prodotto che risulteranno non funzionanti. 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 contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manomissioni 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 A 36 MESI A CAUSA DELLA PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

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 YOU HIT THE GRIDIRON

LOADING:

1. Make sure the powerswitch is OFF.
 2. Insert the NFL™ QUARTERBACK CLUB™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual. If you wish to play a three, four or five player game, plug in a Super MultiTap™ (sold separately) at this time as described in its instruction manual.
 3. Turn the power switch ON.

When the game mode screen appears, you will have three unique and challenging game play options: Quarterback Challenge™ (see pages 3-5), NFL™ Play (see page 5), and Simulation (see page 8).

Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to highlight the option you wish, then press the START BUTTON.

If you'd like to hit the field right away, turn to page 8 for Offensive and Defensive controls.

NOTE: FOR DETAILS ON EACH INDIVIDUAL GAME PLAY OPTION FROM THIS POINT ON, TURN TO THE APPROPRIATE PAGE NOTED ABOVE.

THE QUARTERBACK CHALLENGE™

The Quarterback Challenge™ will test you in four events. You can also build your own Custom Quarterback — and then import him into NFL™ Play in preseason mode!

PLAYER MODE

When you choose Quarterback Challenge™ from the options screen, you will see a screen with 5 controllers on it, each with a different color. Note the player order box at the bottom of the screen. All players (up to five!) who wish to compete should press their START BUTTON. When the first START BUTTON is pressed on one controller, all other players will have 10 seconds to press their START BUTTON and enter the challenge.

| | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| TROY AIKMAN/ COWBOYS | BOOMER ESIASON/ JETS | JIM KELLY/ BILLS | RICK MIRER/ SEAHAWKS |
| DREW BLEDSOE/ PATRIOTS | JIM EVERETT/ SAINTS | DAVID KLINGLER/ BENGALS | WARREN MOON/ VIKINGS |
| BUBBY BRISTER/ EAGLES | BRETT FAVRE/ PACKERS | BERNIE KOSAR/ DOLPHINS | NEIL O'DONNELL/ STEELERS |
| RANDALL CUNNINGHAM/ EAGLES | JIM HARBAUGH/ COLTS | DAN MARINO/ DOLPHINS | STEVE YOUNG/ 49ERS |
| JOHN ELWAY/ BRONCOS | JEFF HOSTETLER/ RAIDERS | CHRIS MILLER/ RAMS | |

SELECTING YOUR QUARTERBACK

Each player will select their quarterback, from the 19 NFL™ superstars available in NFL™ QUARTERBACK CLUB™.

First, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through the list of names and highlight the specific quarterback you want. When your choice is highlighted, press the B BUTTON to see the player's statistics and attributes. To view another quarterback's stats and attributes before making a final selection, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight a different quarterback, then press the B BUTTON to see the new quarterback's stats. To lock in your choice, press the B BUTTON again.

BUILD A CUSTOM QB

To select the Custom Quarterback feature, first highlight Select QB, then press RIGHT on the CONTROL PAD to highlight the Custom category, then press the B BUTTON. You may choose uniform color, uniform number, player skin tone, and the player's throwing arm (left or right) by first pressing UP or DOWN on



the CONTROL PAD to highlight a category, then the B BUTTON to scroll through to the desired settings. Name your custom quarterback with up to eight letters by pressing LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to highlight letters. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through letters and numbers. To erase or go back over any letter, press the Y BUTTON. Once you've entered a name, press the START BUTTON to exit. When you are satisfied with your selections, press DOWN on the CONTROL PAD to highlight Custom QB, then press the B BUTTON to exit the Custom QB option.

RESTORE QUARTERBACK function allows you to choose a previously "built" quarterback in order to make him even stronger by competing in the challenge again. To select the Restore Quarterback feature, first highlight Select QB, then press the B BUTTON. Use the CONTROL PAD to highlight the Restore QB option. Press the B BUTTON to select any saved Custom Quarterbacks. When the desired quarterback is displayed, use the CONTROL PAD to highlight Custom QB, where you may alter him as described under Build a Custom QB. To begin the Quarterback Challenge™, highlight Custom QB, then press the B BUTTON. At this point, you may select specific events or review Quarterback Challenge™ rules. Press the CONTROL PAD to highlight specific listings at the top of the screen, then press the B BUTTON. A Custom Quarterback may be used in the NFL™ Play Preseason mode to actually bring your Custom Quarterback into real NFL™ action!

SELECT AN EVENT

The NFL™ QUARTERBACK CLUB™ Quarterback Challenge™ allows you to choose from among four events. Press the CONTROL PAD to move the highlight bar at the top of the screen to "SELECT EVENT", then press the B BUTTON. You will see a display of all four events. Press the CONTROL PAD to highlight the event you want to compete in, then press the B BUTTON to select that event.

If you do not select any events and choose "START CHALLENGE™" you will be competing in a complete four-event Quarterback Challenge™.

To review the rules of a specific Quarterback Challenge™ event, simply highlight the CHALLENGE RULES option at the top of the screen and press the B BUTTON.

NOTE: After each event, a screen appears with the results of that event, followed by the Current Standings. Use the CONTROL PAD to scroll through the standings. Press the START BUTTON to go on to the next event. At the end of the Challenge, a screen with the Overall Standings appears. Press the START BUTTON to view the Quarterback Challenge™ winner.

REVIEWING QUARTERBACK CHALLENGE RULES

EVENT 1: ACCURACY

The object of this event is to throw the football and hit the moving targets as accurately as possible. The closer the ball is to the target bullseye, the higher the point totals that will be awarded. You will have four chances to test your skills. Yellow frame cursors indicate the distance at which the ball will be thrown at bullseye level within the frame. Press the B BUTTON the distance you think will draw big points for a hit.

EVENT 2: SPEED & MOBILITY

The object of this event is to test your agility and speed by completing an obstacle course in the briefest time possible. Press the A BUTTON to jump over an obstacle and the Y BUTTON to duck under an obstacle. You'll have two chances to make your way through the course as quickly as possible. Knocking over a bar or a cone will result in a time penalty, as will missing the target. Hitting the inner ring or bullseye will subtract time from your run, giving you a higher score.

Press the CONTROL PAD to move your way around the field. Note the worn path in the turf. This is the general course you want to follow as you make your way past the obstacles. After you hurdle the crossbar, you will step in to the throw zone. Press the B BUTTON to start the red targeting arrows in motion. Press the CONTROL PAD to adjust the arrows for aiming your throw. When the arrows are at the desired distance, press the B BUTTON to throw the ball.

EVENT 3: DISTANCE

The object of this event is to throw the football as far as possible. Each quarterback will have two throws; the best one will count toward the player's final point total.

NOTE: The yellow frame cursors on the surface of the field. Press the A and B BUTTON alternately to move the brackets as far down field as possible, but move quickly: You're under a time constraint here!



EVENT 4: READ & RECOGNITION

The object of this event is to test your ability to recognize "live" targets amidst a group of moving targets, and to hit those targets as accurately as possible. You'll have 4 chances.

Six targets will be on the field, but only three of those will be "live" targets; those will be the targets indicated by orange flags. Note the yellow frame cursors that move along the surface of the field. These indicate where the ball will be thrown. You can adjust your aim by adjusting the position of these brackets by pressing LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD. When you feel your aim is correct, press the B BUTTON to throw the ball. If you hit a dead target, your throw will be considered an interception! If you hit the target rings—or the bulls-eye—those points will be deducted from your event score!

SAVING YOUR CUSTOM QB

If you have used a Custom QB in the Quarterback Challenge™, you will be given the option of saving him or continuing. You can save up to 5 quarterbacks. If your quarterback did poorly and you don't wish to save his performance, select Continue with the CONTROL PAD, then press the START BUTTON to return to the game mode screen. If you are satisfied with your quarterback's performance, use the CONTROL PAD to highlight the Save QB option, then press the START BUTTON. You will then use the CONTROL PAD to select which box you wish to save your Custom QB to. NOTE: Saving over an existing Custom QB will delete that quarterback and replace him with the current one. Press the START BUTTON to save the current Custom QB, then highlight Continue and press the START BUTTON to return to the game mode screen.

NFL™ PLAY SIX GAME MODES

1. PRESEASON:

Preseason mode allows you to import Custom Quarterbacks or substitute NFL™ Quarterback Club™ member quarterbacks.

2. NEW SEASON: Use this mode to begin a new season of action.

3. RESUME SEASON: Use this mode to pick up seasonal play where you left off last time.

4. ENTER PLAYOFFS: Use this mode to set up a playoff bracket on the way to the Super Bowl.

5. RESUME PLAYOFFS: Use this mode to pick up playoff action where you left off last time.

6. PRO BOWL: Use this mode to set up an AFC vs. NFC Pro Bowl game!

No matter which mode of play you choose, you can compete at three levels of difficulty: rookie, pro, or all-pro.

CHOOSING YOUR TEAMS

Once you've chosen your mode of play, it's time to choose the team you want. This screen allows you to choose which of the 28 NFL™ teams you want to be on.

Press the UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through all 28 NFL™ teams. Once you've scrolled through to the team you want, press the START BUTTON.

NOTE: When you choose New Season or Enter Playoffs, only the team on the left of the screen may be selected. The team on the right will automatically modify to display which team your selected team will face in the upcoming game.

CUSTOMIZING WEATHER, PLAYING SURFACE, AND OTHER GAME OPTIONS

Once the teams are chosen, select from the following choices:

- Choose a home or away game
- Choose from six weather options: fair, rain, snow, hot, cold, or auto—which allows the computer to randomly choose for you.
- Choose between grass and artificial turf playing surfaces.
- Choose one of five quarter lengths: 1, 2, 5, 10, or 15 minutes per quarter.

GAME TIME PLAYER SELECT

Next, select which team to play on. Five players appear in a semi-circle. A number appears above every player there is a controller plugged in for. Each controller has a color assigned to it (this color assignment is in effect for all modes of play). An arrow bearing the color assigned to that controller appears below the player currently selecting. Up to five players can elect to play as

teammates or to be on opposing teams. Use the CONTROL PAD to move your player under the name of the team you wish to join. The game will begin when any player pushes the START BUTTON on his or her controller, so in a multi-player game, make sure everyone has chosen before starting. If any player



in a multi-player game does not make a selection, the computer will control that player. If you wish to change your selection, you may do so after the coin toss by pressing the START BUTTON to bring up the Pause Options screen and selecting Restart Game. If you wish to watch a computer controlled game, simply press the START BUTTON without moving a player to either team.

In a multi-player game, play calling priority is determined by controller number. The player whose controller has the lowest number is the Offensive Team Captain, and therefore chooses the offensive plays. The player whose controller has the next lowest number (the Defensive Team Captain) calls the defensive plays.

THE 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 indicator between Heads or Tails.

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.

THE PAUSE OPTIONS SCREEN

At any time during game play, you may press the START BUTTON to halt game play and activate the Pause Options screen. This screen allows you a wide variety of statistical and game play options:

Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight one of the eight pause options available. To activate that option, press the B BUTTON. To exit the Pause Options screen press the START BUTTON.

Here's a detailed explanation of what each option does:

SUBSTITUTING QUARTERBACKS: This allows you to bring the second string quarterback into the game, or to import a custom quarterback in Preseason mode. Press the B BUTTON to swap quarterbacks.

CALL A 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.

VIEW GAME STATISTICS: This allows you to view statistics for the game up to that point. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through the statistical listing. Press the B BUTTON to return to the Pause Options screen.

SET AUDIBLES: This allows you to access your playbook and assign specific plays to the A, B, and Y BUTTONS for audible use. Press LEFT or RIGHT on the 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.

DRIVE SUMMARY: This provides you with details of the current drive. Press 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 B BUTTON to return to the Pause Options screen.

SMOOTH CAM REPLAY: This will allow you to review the previous play. Press 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 slow-motion, press the B BUTTON. To rewind the action and review the play again, press the Y 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.

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. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to highlight either "yes" or "no," then press the B BUTTON.

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 or default audibles. Press the B BUTTON to confirm your choice.

NOTE: Once a No Huddle offense is set, it will remain in effect until the clock stops or you turn it off by choosing a huddle setting.



THE PLAY BOOK




This is your playbook, your guide to the strategies and circumstances that pro quarterbacks must master to succeed in the NFL™. A poster featuring every play in NFL™ Quarterback Club™ is enclosed with this game.

The Offensive Playbook in NFL™ Quarterback Club™ is extensive. The plays use four different offensive formations, which apply differently in Short, Medium and Long yardage situations. The Defensive Playbook features five popular defensive formations, which have multiple play options in either short, medium or long yardage situations.










PLAY PLAQUES

Each play in NFL™ Quarterback Club™ 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 Line denotes the direction/position the player should move in/to.
-  A Dotted Line from the Quarterback denotes a Pitch out or Hand off.

ON DEFENSIVE PLAQUES:

-  A Circle denotes a Lineman at the line of scrimmage. This player will remain near the scrimmage line.
-  A Square denotes a Linebacker. This player defends behind the linemen.
-  An X denotes a defensive back. This player defends against the pass, and is in the backfield.
-  A Line indicates that a player should go to this area and Read (assess the situation, then act).
-  A Line with an Arrow denotes a player should continue in that direction/penetrate the offensive backfield.
-  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.
-  A Darkened Circle at the end of a line from a Square or an X denotes the player is going to an Anchored Zone. This means the back 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 pursue him.
-  A Clear Circle at the end of a line from a Square or X denotes an Unanchored Zone. A defending back in an Unanchored Zone must pick up and stay with the first uncovered offensive player in this zone.

YARDAGE SITUATIONS

Offensive and defensive plays are divided into Short, Medium and Long yardage situations, with many plays in each formation. For example, in a Short yardage situation, in a Pro Set formation, the offense can choose from a half dozen 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.
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 16-30 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 backfield as they try to draw the defense into misreading the play and committing costly blunders.

LONG: Long yardage situations include anything over 30 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.

NFL™ QUARTERBACK SIGNATURE PLAYS

Each quarterback featured in NFL™ Quarterback Club™ has a signature play which is typical of his playing style and highlights his particular strengths. Once you've selected a quarterback, look through the playbooks to find his signature play, which is designed to make use of his unique abilities.

PENALTIES

KICK 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 or at the yard line where it went out of bounds, whichever is better for them.

DELAY OF GAME

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

OFFSIDES

5 yard penalty, plus repeat of down. 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.

PASS INTERFERENCE

First down at point of interference. No player may interfere with a receiver before he catches the ball.

SIMULATION

When you choose Simulation mode you find yourself thrust into the high-pressure turning points of past Super Bowls and other intense game situations! You may be down 28 to 14 with 3:50 left to play, as the Raiders were against the Steelers in September of 1976, or you may find yourself playing in the very first Super Bowl, with Kansas City 18 points behind Green Bay in the 4th quarter. You may even wind up back in 1957 for the Western Conference Championship with the Lions trailing the 49ers 24-7 at the half—a game the Lions went on to win!

As you address the high-pressure simulation situations, you will be able to utilize all the plays and functions of current NFL™ game play.



BASIC OFFENSE

GENERAL OFFENSE

- Move control to player with ball B BUTTON
- Move controlled player CONTROL PAD
- Ground field CONTROL PAD

QUARTERBACK BEFORE THE SNAP

- Bring up audible A BUTTON
- Select audible Y, B or A BUTTON

NOTE: An audible will cancel after 2 seconds if no button is pushed, or instantly by pressing the X BUTTON.

- 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

NOTE: A quick tap will lob the ball. Holding the button down will throw a bullet pass.

PLAYER IN POSSESSION OF BALL

- Run with an extra burst of speed X BUTTON
- Spin once Hold B BUTTON
- "Jukey" Tap B BUTTON
- Dive Y BUTTON
- Hurdle A BUTTON

RECEIVER TRYING TO CATCH BALL

- 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

BASIC DEFENSE

BEFORE THE SNAP

- Select a different player to control Left/Right Triggers
- Call up defensive audibles A BUTTON
- Select defensive audibles Y, B or A BUTTON

NOTE: An audible will cancel after 2 seconds if no button is pushed, or instantly by pressing the X BUTTON.

AFTER THE SNAP

- Control player closest to ball B BUTTON
- Run with an additional burst of speed X BUTTON
- Dive Control Pad in Direction of Ball + 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

BEVOR ES LOSGENT

LADEN:

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie das NFL™ QUARTERBACK CLUB™ Game Pak in Ihr SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben.
3. Schalten Sie das Gerät EIN. Wenn Sie mit drei, vier oder fünf Personen spielen möchten, schließen Sie Ihr Super Multitap™ (separat erhältlich) jetzt an, wie im Handbuch zum Gerät beschrieben.

Sobald der Spielmodus-Bildschirm erscheint, haben Sie drei einzigartige, anspruchsvolle Spielmöglichkeiten: Quarterback Challenge™ (siehe Seite 9-11), NFL™ Play (siehe Seite 11) und Simulation (siehe Seite 14).

Drücken Sie den R-KNOPF RECHTS oder LINKS, um die gewünschte Option zu markieren, und bestätigen Sie mit START. WENN SIE SICH SOFORT INS SPIEL STÜRZEN MÖCHTEN, LESEN SIE DIE SEITEN 14, AUF DENEN DIE OFFENSIVE UND DEFENSIVE STEUERUNG BESCHRIEBEN WIRD.

[ANM.: Einzelheiten zu den verschiedenen Spieloptionen von hier an finden Sie auf den oben angegebenen Seiten.]

Die QUARTERBACK CHALLENGE™

Bei der Quarterback Challenge™ werden Ihre Fähigkeiten in vier anspruchsvollen Wettbewerben getestet. Dies ist die beste Möglichkeit, gegen andere Quarterbacks anzutreten oder mit der Mannschaft zu trainieren, bevor die Saison mit dem vollen Spielplan anfängt! Sie können auch Ihren persönlichen Quarterback zusammenstellen, indem Sie wiederholt an den Challenge-Wettbewerben teilnehmen und den Spieler dann im Vorsaison-Modus (Preseason Mode) in die NFL™-Spiele übernehmen.

SPIELERMODUS

Wenn Sie "Quarterback Challenge™" auf dem Optionsbildschirm wählen, sehen Sie einen Bildschirm mit fünf Steuergeräten, jedes in einer anderen Farbe. Achten Sie auf das Spieler-Befehlsfeld (Player Order Box) unten auf dem Bildschirm. Alle Spieler (bis zu fünf!), die am Spiel teilnehmen möchten, sollten auf ihrem Controller START drücken. Nachdem der erste START-Knopf gedrückt wurde, haben die anderen Spieler 10 Sekunden Zeit (der Countdown erscheint auf dem Bildschirm), START zu drücken und damit in den Wettkampf einzustellen; Sobald die Controller aller teilnehmenden Spieler registriert sind, legt der Computer im Spieler-Befehlsfeld willkürlich die Reihenfolge fest, in der die Spieler ihre Quarterbacks wählen und am ersten Wettbewerb teilnehmen.



TROY AIKMAN/ COWBOYS



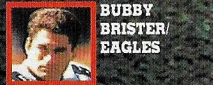
BOOMER ESIASON/ JETS



DREW BLEDSOE/ PATRIOTS



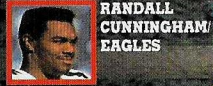
JIM EVERETT/ SAINTS



BUBBA BRISTER/ EAGLES



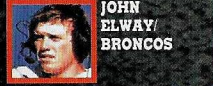
BRETT FAVRE/ PACKERS



RANDALL CUNNINGHAM/ EAGLES



JIM HARBAUGH/ COLTS



JOHN ELWAY/ BRONCOS



JEFF HOSTETLER/ RAIDERS



JIM KELLY/ BILLS



DAVID KLINGLER/ BENGALS



BERNIE KOSAR/ DOLPHINS



DAN MARINO/ DOLPHINS



CHRIS MILLER/ RAMS



RICK MIRER/ SEAHAWKS



WARREN MOON/ VIKINGS



NEIL O'DONNELL/ STEELERS



STEVE YOUNG/ 49ERS

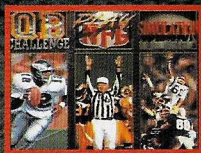
Die WAHL IHRES QUARTERBACKS

Nun wird jeder Spieler aufgefordert, aus den 19 verfügbaren NFL™-Quarterbacks im NFL™ QUARTERBACK CLUB™ seinen Football-Helden auszuwählen.

Drücken Sie zuerst den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um durch die Liste der Namen zu scrollen und den gewünschten Quarterback zu markieren. Sobald der richtige Quarterback markiert ist, können Sie KNOPF B drücken, um die statistischen Werte und Eigenschaften des Spielers aufzurufen. Um vor Ihrer endgültigen Entscheidung noch die Werte eines anderen Quarterbacks einzusehen, markieren Sie mit dem R-KNOPF OBEN oder UNTEN einen anderen Spieler und drücken dann KNOPF B, um die Statistik dieses Quarterbacks aufzurufen. Durch erneutes Drücken von KNOPF B bestätigen Sie Ihre Wahl.

GESTALTEN SIE IHREN EIGENEN QB (CUSTOM QB)

Um Ihren eigenen Quarterback zu gestalten, markieren Sie zunächst "Select QB" (Quarterback wählen) und drücken dann den R-KNOPF RECHTS, um die Kategorie "Custom" (Individuelle Gestaltung) zu markieren. Bestätigen Sie mit



KNOPF B. Sie können die Trikotfarbe des Spielers (Uniform Color), die Trikotnummer (Uniform Number), die Hautfarbe (Skin Tone) und den Wurfarm bestimmen (Throwing Arm - links/left oder rechts/right), indem Sie zuerst den R-KNOPF OBEN oder UNTEN drücken, um eine Kategorie zu markieren, und dann mit KNOPF B bis zur gewünschten Einstellung scrollen. Sie können Ihrem eigenen Quarterback einen Namen aus bis zu acht Buchstaben geben, indem Sie den R-KNOPF RECHTS oder LINKS drücken, um die Buchstaben zu markieren. Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um durch die Buchstaben und Zahlen zu scrollen. Falsche Buchstaben können Sie mit Hilfe von KNOPF Y wieder löschen. Sobald Sie den Namen vollständig eingegeben haben, bestätigen Sie mit START. Wenn alle Einstellungen Ihren Wünschen entsprechen, drücken Sie den R-KNOPF UNTEN, um "Custom QB" zu markieren, und dann KNOPF B, um diese Option zu verlassen.

EINEN QUARTERBACK ZURÜCKHOLEN (RESTORE QB) Mit dieser Funktion können Sie einen früher gestellten Quarterback wählen, um ihn durch weitere Teilnahmen an Challenge-Wettbewerben noch stärker zu machen. Um diese Option zu wählen, markieren Sie zuerst "Select QB" (QB wählen) und drücken dann KNOPF B. Markieren Sie die Liste der R-KNOPFES die Option "Restore QB". Drücken Sie KNOPF B, um sich die Liste gesicherter Quarterbacks mit ihren statistischen Werte anzusehen. Markieren Sie den gewünschten Spieler mit dem R-KNOPF, und drücken Sie KNOPF B, um ihn auf den Quarterback-Bildschirm zu rufen, wo Sie die unter "Gestalten Sie Ihren eigenen QB" beschriebenen Veränderungen vornehmen können. Drücken Sie KNOPF B, um die "Restore QB"-Option zu verlassen. An diesem Punkt können Sie bestimmte Wettbewerbe wählen oder die Regeln für die Quarterback Challenge™ nachlesen. Benutzen Sie den R-KNOPF, um bestimmte Eintragungen oben auf dem Bildschirm zu markieren, und drücken Sie dann KNOPF B. Sie können Ihren eigenen Quarterback auch im Vorsaison-Modus (Preseason Mode) des NFL™-Spiels einsetzen, um ihn an der eigentlichen NFL™-Action teilnehmen zu lassen!

WÄHLEN SIE EINEN WETTBEWERB (SELECT EVENT)

In der Quarterback Challenge™ von NFL™ QUARTERBACK CLUB™ können Sie aus vier Wettbewerben auswählen. Benutzen Sie den R-KNOPF, um die Markierungsleiste oben auf dem Bildschirm auf "SELECT EVENT" zu ziehen, und drücken Sie dann KNOPF B. Daraufhin erscheint eine Aufstellung aller vier Wettbewerbe. Markieren Sie mit dem R-KNOPF den Wettbewerb, an dem Sie teilnehmen wollen, und wählen Sie ihn durch Drücken von KNOPF B. Wenn Sie keinen Einzelwettbewerb wählen und "START CHALLENGE" markieren, treten Sie in einer Quarterback Challenge™ mit allen vier Wettbewerben an.

Falls Sie sich die Regeln für einen bestimmten Quarterback-Challenge-Wettbewerb noch einmal ansehen möchten, markieren Sie einfach die Option "CHALLENGE RULES" (Challenge-Regeln) oben auf dem Bildschirm, und drücken Sie KNOPF B.

ANMERKUNG: Nach jedem Wettbewerb erscheint ein Bildschirm mit den Ergebnissen, gefolgt von der aktuellen Tabelle (Current Standings). Scrollen Sie mit Hilfe des R-KNOPFES durch diese Aufstellung. Drücken Sie START, um zum nächsten Wettbewerb weiterzugehen. Am Ende der Challenge erscheint ein Bildschirm mit der Gesamttabelle (Overall Standings). Drücken Sie START, um sich den Sieger der Quarterback-Challenge™ anzusehen.

ANSEHEN DER REGELN FÜR DIE QUARTERBACK CHALLENGE (CHALLENGE RULES)

EVENT 1: ACCURACY

(WETTBEWERB 1: EXAKTES WERFEN) Ziel in diesem Wettbewerb ist es, mit dem Football die beweglichen Ziele so genau wie möglich zu treffen. Je näher der Ball zum Mittelpunkt des Ziels landet, desto mehr Punkte erhalten Sie. Sie haben vier Chancen, Ihre Wurfgenauigkeit zu testen. Gelbe Rahmen geben die Entfernung an, in der der Ball in Höhe des Zielmittelpunktes landet. Drücken Sie KNOPF B für die Entfernung, in der Sie Ihrer Meinung nach die meisten Punkte erreichen können.

EVENT 2: SPEED & MOBILITY

(WETTBEWERB 2: SCHNELLIGKEIT & BEWEGLICHKEIT) Ziel dieses Wettbewerbs ist es, Ihre Beweglichkeit und Schnelligkeit zu testen, indem Sie einen Hinderniskurs in möglichst kurzer Zeit hinter sich bringen. Sie müssen dabei anderen Spielern ausweichen und am Ende mit dem Ball ein feststehendes Ziel treffen. Drücken Sie KNOPF A, um ein Hindernis zu überspringen, und KNOPF Y, um darunter hindurchzukriechen. Sie haben zwei Chancen, um dieses Ziel zu erreichen. Für das Umreißen eines Hindernisses erhalten Sie eine Zeitstrafe, ebenso für das Vorfallen des Ziels. Wenn Sie jedoch ins Schwarze treffen, wird von Ihrem Lauf Zeit abgezogen, wodurch Sie eine höhere Punktzahl erhalten.

Drücken Sie den R-KNOPF, um sich über das Feld zu bewegen. Achten Sie dabei auf den abgenutzten Pfad auf dem Rasen: Er zeigt Ihnen die allgemeine Richtung an, in der Sie die Hindernisse umlaufen müssen. Nachdem Sie die Querstraßen übersprungen haben, gelangen Sie in die Wurfzone. Drücken Sie KNOPF B, um die roten Zielpfeile in Bewegung zu versetzen. Benutzen Sie dann den R-KNOPF, um sie auf Ihr Ziel auszurichten. Sobald die Pfeile die gewünschte Entfernung erreicht haben, werfen Sie den Ball, indem Sie KNOPF B drücken.



EVENT 3: DISTANCE (WETTBEWERB 3: ENTFERNUNG)

In diesem Wettbewerb geht es darum, den Ball so weit wie möglich zu werfen. Jeder Quarterback hat zwei Würfe. Der bessere von beiden wird für die Gesamtpunktzahl des Spielers gewertet.

Achten Sie auf die gelben Rahmen auf der Feldoberfläche. Drücken Sie abwechselnd KNOPF A und B, um die Klammern so weit wie möglich das Feld hinunter zu bewegen. Aber lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, denn es gibt auch eine Zeitbegrenzung!

EVENT 4: READ & RECOGNITION

(WETTBEWERB 4: DURCHSCHAUEN & ERKENNEN) Ziel bei diesem Wettbewerb ist es, in einer Gruppe beweglicher Ziele die "lebendigen" und so genau wie möglich zu treffen. Sie haben vier Chancen, Ihre Fähigkeiten in dieser Kategorie zu testen.

Auf dem Spielfeld befinden sich sechs Ziele, von denen jedoch nur drei "lebendig" sind. Sie erkennen sie an den gelben Flaggen. Achten Sie auf die gelben Rahmen auf dem Spielfeld: Diese geben an, wo der Ball landen wird. Sie können Ihren Wurf lenken, indem Sie die Position dieser Rahmen mit Hilfe des R-KNOPFES RECHTS und LINKS verändern. Wenn Sie das Gefühl haben, daß Sie richtig zielen, drücken Sie KNOPF B, um den Ball zu werfen. Seien Sie aber vorsichtig: Falls Sie ein "totes" Ziel treffen, wird Ihr Wurf als abgefangen gewertet! Treffen Sie den Zielkreis - oder sogar direkt ins Schwarze - werden diese Punkte von Ihrer Gesamtpunktzahl abgezogen!

Wenn Sie in der Quarterback Challenge einen eigenen QB eingesetzt haben, erhalten Sie die Möglichkeit, ihn zu sichern (Save) oder weiterzumachen (Continue). Sie können bis zu fünf Quarterbacks sichern. Hat Ihr Quarterback eine erbärmliche Leistung geboten, die Sie nicht sichern möchten, wählen Sie mit dem R-KNOPF die Option "Continue" und drücken Sie dann START, um zum Spielmodus-Bildschirm zurückzukehren. Sind Sie dagegen mit der Leistung Ihres Quarterbacks zufrieden, markieren Sie mit dem R-KNOPF die Option "Save QB", und bestätigen Sie mit START. Danach wählen Sie mit dem R-KNOPF das Feld, in dem Sie den Quarterback sichern möchten.

ANMERKUNG: Wenn Sie in einem Feld mit einem bereits bestehenden Quarterback sichern, wird dieser gelöscht und durch den neuen Quarterback ersetzt. Drücken Sie START, um den aktuellen Quarterback zu sichern, markieren Sie dann "Continue", und drücken Sie wieder START, um zum Spielmodus-Bildschirm zurückzukehren.

NFL™ PLAY (NFL™-SPIEL) SECHS SPIELMODI!

1. Preseason (Vorsaison): Mit diesem Modus treten Sie zu Vorsaisonspielen an. Dabei können Sie eigene Quarterbacks einsetzen oder Quarterbacks aus dem NFL Quarterback Club einwechseln.
2. New Season (Neue Saison): Mit diesem Modus beginnen Sie eine neue Saison voller Action, vom Eröffnungsspiel bis zum Super Bowl!
3. Resume Season (Saison wiederaufnehmen): Nehmen Sie mit diesem Modus eine Saison an der Stelle wieder auf, an der Sie letztes Mal abgebrochen haben.
4. Enter Playoffs (Playoffrunde beginnen): Verwenden Sie diesen Modus, um einen Spielplan für die Playoffspiele auf dem Weg zum Super Bowl aufzustellen.
5. Resume Playoffs (Playoffrunde fortsetzen): Mit diesem Modus setzen Sie die Playoffspiele an der Stelle fort, an der Sie vorher aufgehört haben.
6. Pro Bowl: Hier können Sie ein Pro-Bowl-Spiel AFC gegen NFC ansetzen. Egal welchen Modus Sie wählen, Sie haben immer drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl: Rookie (Anfänger), Pro (Prof) oder All-Pro (Prof-Auswahl)

DIE WAHL IHRES TEAMS

Sobald Sie sich für einen Spielmodus entschieden haben, wird es Zeit, eine Mannschaft zu wählen. Auf diesem Bildschirm können Sie bestimmen, zu welchem der 28 NFL™ Teams Sie gehören möchten.

Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um durch alle 28 NFL™ Mannschaften zu scrollen. Drücken Sie START, sobald Sie das gewünschte Team erreicht haben.

ANMERKUNG: Wenn Sie "New Season" oder "Enter Playoffs" wählen, kann nur die Mannschaft auf der linken Bildschirmseite gewählt werden. Die Mannschaft auf der rechten Seite wird automatisch durch das Team ersetzt, dem Sie im nächsten Match gegenüberstehen werden.

EINSTELLEN VON WETTER, SPIELFELDOBERFLÄCHE UND ANDEREN SPIELOPTIONEN

Sobald die Mannschaften gewählt sind, Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

- Wählen Sie ein Heimspiel (Home) oder Auswärtsspiel (Away)
- Wählen Sie aus sechs Wetteroptionen (Weather): Heiter (Fair), Regen (Rain), Schnee (Snow), Warm (Hot), Kalt (Cold) oder "Auto", wo der Computer willkürlich die Wetterbedingungen festlegt.
- Wählen Sie zwischen den Spielfeldoberflächen (Playing Surfaces) Rasen (Grass) und Kunstrasen (Artificial Turf).
- Wählen Sie die Länge jedes Spielviertels (Quarter Length): 1, 2, 5, 10 oder 15 Minuten pro Viertel.

SPIELZEIT

SPIELERAUSWAHL

Nachdem Sie Ihre Mannschaften gewählt und die Optionen festgelegt haben, müssen Sie entscheiden, in welcher Mannschaft Sie spielen möchten. Fünf Spieler erscheinen in einem Halbkreis. Für jeden angeschlossenen Controller erscheint die entsprechende Nummer unter einem Spieler. Jeder Controller trägt eine andere Farbe. Ein Pfeil in



dieser Farbe erscheint unter dem Spieler, sobald er seiner Mannschaft zugewiesen wurde. Diese farbliche Zuordnung gilt für alle Spielmodi. Über jedem Spieler, für den ein Controller angeschlossen ist, steht eine Nummer. Ein Pfeil in der Farbe des jeweiligen Controllers erscheint unter dem Spieler, der gerade zugeteilt wird. Bis zu fünf Spieler können als Mannschaftskameraden oder in gegnerischen Teams antreten. Ziehen Sie mit Hilfe des R-KNOPFES Ihren Spieler unter den Namen des Teams, in dem Sie spielen möchten. Das Spiel beginnt, wenn irgendein Spieler auf seinem (oder ihrem) Controller START drückt. Achten Sie bei mehreren Spielern also vor dem Start darauf, daß alle Ihre Wahl getroffen haben. Hat ein Spieler seine Wahl noch nicht getroffen, dann kann er dies nach der Seitenwahl nachholen, indem er mit START den Optionsbildschirm aufruft und mit "Restart Game" das Spiel neu startet. Möchten Sie sich ein computergesteuertes Spiel ansehen, dann drücken Sie einfach START, ohne vorher einen Spieler einer Mannschaft zuzuordnen. Bei mehreren Spielern wird der Vorrang bei der Spielzugansage von der Nummer des Controllers bestimmt. Der Spieler am Controller mit der niedrigsten Nummer ist der Mannschaftskapitän für den Angriff und bestimmt die offensiven Spielzüge. Der Spieler mit der nächsthöheren Controller-Nummer (der Mannschaftskapitän für die Defensive) sagt die defensiven Spielzüge an.

DIE SEITENWAHL

Bei der Seitenwahl wird festgelegt, wer mit dem Kick-off beginnt und wer der Receiver ist. Die Gastmannschaft wirft die Münze. Benutzen Sie den R-KNOPF, um Kopf (Head) oder Tail (Tails) zu wählen. Das Ergebnis der Wahl wird sofort bekanntgegeben. Wenn Sie die Wahl gewonnen haben, können Sie bestimmen, ob Sie mit dem Kick-off oder Ballannahme beginnen wollen, indem Sie Ihre Wahl mit dem R-KNOPF markieren und sie mit KNOPF B bestätigen. Verlieren Sie jedoch die Wahl, können Sie entscheiden, welches Tor Sie verteidigen möchten, indem Sie wieder Ihre Wahl mit dem R-KNOPF markieren und mit KNOPF B bestätigen. Danach legt jede Mannschaft ihren gewünschten Spielzug fest, und auf geht's!

DER OPTIONS-BILDSCHIRM

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

Drücken Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um eine der verfügbaren Pausenoptionen zu markieren. Zum Aktivieren der Option benutzen Sie dann KNOPF B. Um diesen Bildschirm nach Wahl einer oder mehrerer Optionen wieder zu verlassen, drücken Sie START.

Es folgt eine genaue Beschreibung der einzelnen Optionen:

SUBSTITUTE QUARTERBACKS (Quarterbacks austauschen): Damit können Sie den zweiten Quarterback von der Ersatzbank ins Spiel bringen oder im Vorsaison-Modus einen selbst gestalteten Quarterback hereinholen. Drücken Sie KNOPF B, um die Quarterbacks auszuwechseln.

CALL A TIME OUT (Auszeit nehmen): Halten Sie die Uhr an, um eine Auszeit zu nehmen. Diese Auszeit wird der Mannschaft angerechnet, die den Optionsbildschirm aufgerufen hat.

View Game Statistics (Spielstatistik aufrufen): Damit können Sie eine statistische Gesamtübersicht über das Spiel bis zu diesem Punkt aufrufen. Benutzen Sie den R-KNOPF OBEN und UNTEN, um durch die Auflistung zu scrollen. Mit KNOPF B kehren Sie wieder zum Optionsbildschirm zurück.

SET AUDIBLES (SPIELZÜGE FESTLEGEN): Mit dieser Option greifen Sie auf Ihre Spielzugliste zu, von der Sie bestimmte Spielzüge dann KNOPFEN A, B und Y zuweisen können, um die Spielzüge damit anzusagen. 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 jeweiligen Buchstaben erscheint. Mit SELECT verschieben Sie die Markierung zwischen offensiven und defensiven Spielzügen. Drücken Sie START, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

DRIVE SUMMARY (DRIVEANALYSE): 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 Spielbereich zu scrollen, in dem die Aktion stattfand. Auf dem Bildschirm erscheint außerdem eine statistische Aufschlüsselung dieses Vorstoßes. Drücken Sie KNOPF B, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

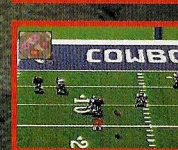
SMOOTH CAM REPLAY (KAMERA-WIEDERHOLUNG): Damit können Sie den vorherigen Spielzug noch einmal ansehen und analysieren. Drücken Sie den R-KNOPF, um die Kameraperspektive auf den vorherigen bestimmten Spieler oder Spielfeldbereich zu richten. Um den Spielzug in Echtzeit zu sehen, drücken Sie KNOPF A. Für eine Einzelbild-Zeitlupe drücken Sie KNOPF B. Um die Passage zurückzuspulen und noch einmal anzusehen, betätigen Sie KNOPF Y. Schnelles Vorspulen geschieht durch KNOPF X. Um die Wiederholung aus einer anderen Perspektive zu betrachten, drücken Sie entweder KNOPF LINKS oder KNOPF RECHTS. Mit START kehren Sie zum Optionsbildschirm zurück.

RESTART GAME (SPIEL NEU STARTEN): Damit können Sie das gesamte Spiel bis zu diesem Punkt abbrechen und zum Spielerauswahl-Bildschirm zurückkehren, um dort festzulegen, welche Mannschaft Sie steuern möchten. Mannschaften und Optionen entsprechen dabei Ihren vorherigen Einstellungen. Sie beginnen jedoch das Spiel mit einem neuen Kick-off. [ANMERKUNG: Alle statistischen Werte des Spiels bis zu diesem Punkt werden dabei gelöscht.] Der Computer bittet Sie noch einmal um eine Bestätigung. Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um entweder "Yes" (Ja) oder "No" (Nein) zu markieren, und betätigen Sie dann KNOPF B.

HUDDLE (SPIELERBESPRECHUNG): Damit kann der Spieler der Offense den Befehl "No Huddle" (Keine Spielerbesprechung) geben, um das Spiel zu beschleunigen oder wenn nur noch 2 Minuten für einen Spielzug zur Verfügung stehen.

Wenn Sie "No Huddle" wählen, erscheinen keine Spielzuglisten-Optionen, sondern die Spieler setzen ihre vorher gewählten oder vorgegebenen Ansagen ein. Auch nach Wahl dieser Option bittet der Computer Sie um eine Bestätigung. Drücken Sie den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um entweder "Yes" (Ja) oder "No" (Nein) zu markieren, und betätigen Sie dann KNOPF B.

ANMERKUNG: Sobald Sie eine Offense ohne Spielerbesprechung festgelegt haben, bleibt dieser Befehl in Kraft, bis die Uhr abläuft oder Sie wieder die "Huddle"-Einstellung wählen.



DIE SPIELZUGLISTE (PLAYBOOK)

Diese Aufstellung ist Ihr Führer durch die Strategien und Spielsituationen, die Profi-Quarterbacks in der NFL™ beherrschen müssen. Diesem Spiel liegt ein Poster bei, auf dem jeder Spielzug von NFL™ Quarterback Club™ abgebildet ist. Die Spielzugliste der Offense in NFL™ Quarterback Club™ ist äußerst umfangreich. In den Spielzügen werden vier verschiedene Formationen eingesetzt, die je nach kurzem, mittlerem oder langem Spiel unterschiedlich angewendet werden.

In der Spielzugliste der Defense finden Sie fünf beliebte Defensivspielzüge, die variiert werden können, indem sie in Situationen über kurze, mittlere oder lange Strecken eingesetzt werden.

AUF OFFENSIVE-TAFELN:



Ein Kreis bezeichnet einen Spieler. Er gibt an, wo der Spieler am Anfang des Spielzuges positioniert ist.



Eine Linie bezeichnet die Richtung, in die der Spieler sich bewegen, bzw. die Position, die er einnehmen soll.

AUF DEFENSIVE-TAFELN:



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



Ein Quadrat bezeichnet einen Linebacker. Dieser Spieler verteidigt den Bereich hinter den Linespielern.



Ein X steht für einen defensiven Backfield-Spieler. Er wird als Verteidiger gegen Pässe eingesetzt und bleibt im hinteren Spielfeldbereich.



Eine Linie bedeutet, daß der Spieler sich in dieses Gebiet begeben und das Spiel "lesen" soll (d.h. die Situation einschätzen und dann handeln).



Eine Linie mit einem Pfeil zeigt an, daß ein Spieler in diese Richtung an den Backfield-Spielern der Offense vorbeilaufen soll.



Eine gepunktete Linie vom Quarterback aus steht für einen Paß oder 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 das Spiel erlaubt.



Ein verdunkelter Kreis am Ende einer Linie, die von einem Kreis oder X ausgeht, heißt, daß der Spieler eine "Anker"-Position einnimmt. Dies bedeutet, daß der Rückraumspieler dieses Gebiet verteidigt und es nicht verläßt; um einen Angriffsspieler zu verfolgen, es sei denn, die übrige Deckung hat versagt und es ist niemand anders mehr da, der den Angreifer aufhalten könnte.



Ein leerer Kreis am Ende einer Linie, die von einem Quadrat oder X ausgeht, bezeichnet eine nicht "verankerte" Zone. Ein Verteidiger, der nicht als "Anker" positioniert ist, muß sich an den ersten Angriffsspieler in diesem Gebiet "anhängen" und darf ihn nicht entkommen lassen.

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 mit größerer Betonung auf der Deckung der Linie.

MITTEL Zu den Situationen mit mittlerem Raumgewinn zählt alles zwischen 16 und 30 Yards.

Offensive

Paßspiel — Beim Paßspiel mittlerer Länge bricht der Receiver im allgemeinen an einem Punkt doppelt so weit 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 Fallen und Abblockmanövern gehört.

Defense

Paßspiel — In vielen Situationen über mittlere Entfernung bedeutet die Deckung von Pässen intensive Lindentürdringung mit 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 Offense-Linie und den Raum achten, wenn sie versucht, die Defense zu verwirren und zu schwerwiegenden Fehlern zu zwingen.

LANG (LONG) Zu den Situationen über lange Entfernungen gehört alles über 30 Yards.

Offensive

Paßspiel — Das Passen über lange Strecken ist kein

Zeichen verzweifelter Vorstößversuche, sondern ein sorgfältig geplanter Spielzug, der häufig zu beachtlichen Raumgewinnen führt.

Laufspiel — Abziehen und Verzögern sind im langen Laufspiel besonders beliebt, denn es ist entscheidend für den Erfolg eines langen Laufs, daß die Verteidigung einen Paß erwartet.

Defense

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 durchschaut werden.

Laufspiel — Eine weitere Situation, in der die Offense den Paß vortauscht, um große Raumgewinne zu erreichen. Die Verteidigung muß vor allem an der Linie aufpassen.

CHARAKTERISTISCHE SPIELZÜGE

DER QUARTERBACKS (SIGNATURE PLAYS)

Jeder Quarterback in NFL™ Quarterback Club™ hat ein charakteristisches Spielzug, der typisch für seine Spielweise ist und seine besonderen Stärken widerspiegelt. Wenn Sie einen Quarterback gewählt haben, schlagen Sie in der Spielzugliste nach, um den für ihn charakteristischen Spielzug zu finden.

STRAFEN (PENALTIES)

KICK OUT OF BOUNDS: ILLEGAL PROCEDURE (Kick ins Aus: Unerlaubter Vorgang) Wenn ein Kick-off ins Aus geht, ohne daß ein Spieler einer der beiden Mannschaften ihn berührt hat, kommt die ballannahmende Seite an ihrer 40-Yard-Linie in Ballbesitz.
Delay of Game (Spielverzögerung) 6-Yard-Strafe plus

GRUNDLAGEN DER OFFENSIVE

ALLGEMEINER ANGRIFF

• Spieler am nächsten zum Ball steuern R-KNOFF B
• Gesteuerten Spieler über das Feld bewegen R-KNOFF

STEUERUNG

QUARTERBACK VOR DEM SNAP

• Spielzug aufrufen KNOFF A
• Spielzug wählen KNOFF Y, A oder B

ANM.: Ausgerufene Spielzüge werden entweder nach 2 Sekunden storniert, wenn kein Knopf gedrückt wird, oder sofort durch Drücken von KNOFF X.

• Ticht End in Bewegung setzen (in einigen Lauf- und Paßspielzügen) R-KNOFF LINKS/RECHTS
• Wort vortauschen KNOFF X
• Ball abgeben KNOFF B

ANDERER SPIELER (NICHT QB) VOR DEM SNAP

• Spieler wählen Knopf Links/Rechts

QUARTERBACK NACH DEM SNAP

• Paßmarkierungen aufrufen KNOFF A
• Zum gewünschten Receiver werfen KNOFF Y, A oder B

ANM.: Schnelles Antippen erzeugt einen hohen Ball, längeres Festhalten einen scharfen Paß.

SPIELER IN BALLBESITZ

• Mit zusätzlicher Geschwindigkeit laufen KNOFF X
• Einmal drehen KNOFF B FESTHALTEN
• "Juke" KNOFF B ANTIPPEN
• Hechten KNOFF Y
• Überspringen KNOFF A

RECEIVER VERSUCHT BALL ZU FANGEN

• Im Stehen fangen KNOFF A
• Zum Fangen hechten R-KNOFF in Richtung des Balls + KNOFF Y

Wiederholung des Downs. Die Offense muß den Ball an einen anderen Spieler weitergeben (Snap), bevor die 40 Sekunden auf der Uhr abgelaufen sind.

offside (Abseits) 5-Yard-Strafe plus Wiederholung des Downs. 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.

Pass Interference (Angriff ohne Ball) Erstes Down am Punkt des Angriffs. Kein Spieler darf einen Receiver angreifen, bevor dieser den Ball gefangen hat.

SIMULATION

Wenn Sie den Simulationsmodus wählen, werden Sie in die dramatischsten Situationen vergangener Super-Bowl-Spiele und anderer spannender Ereignisse versetzt. Sie können z.B. knapp 4 Minuten vor Spielende 14:28 zurücklegen, wie die Raiders gegen die Steelers im September 1976, oder Sie könnten am allerersten Super Bowl teilnehmen, in dem Kansas City im vierten Viertel 18 Punkte hinter Green Bay zurücklag. Das Spiel kann sogar ein echter Klassiker sein wie 1957 in der Western Conference Championship, wo die Lions zur Halbzeit mit 7:24 hinter den 49ers zurücklagen - und dann das Spiel noch gewannen!

In diesen Situationen, die den Druck simulieren, der auf den Spielern tastet, können Sie alle Spielzüge und Funktionen aus dem aktuellen NFL™-Spiel einsetzen.



• Im Sprung fangen R-KNOFF in Richtung des Balls + KNOFF A

KICK-OFFS, FIELDGOALS UND POINTS

• Ball werfen und Schußanzeige starten KNOFF B
• Ball kicken KNOFF B
• Winkel des Kicks steuern, bis Schußanzeige in Position ist R-KNOFF links/rechts

GRUNDLAGEN DER DEFENSIVE

VOR DEM SNAP

STEUERUNG

• Einen anderen Spieler wählen Knopf Links/Knopf Rechts
• Defensiv Spielzüge aufrufen KNOFF A
• Defensiv Spielzüge wählen: KNOFF Y, A oder B

ANM.: Ausgerufene Spielzüge werden entweder nach 2 Sekunden storniert, wenn kein Knopf gedrückt wird, oder sofort durch Drücken von KNOFF X.

NACH DEM SNAP

• Spieler am nächsten zum Ball steuern KNOFF B
• Mit zusätzlicher Geschwindigkeit laufen KNOFF X
• Hechten R-KNOFF in Richtung des Balls + KNOFF Y

WENN BALL IN DER LUFT IST

• Im Stehen fangen KNOFF A
• Zum Fangen hechten R-KNOFF in Richtung des Balls + KNOFF Y
• Im Sprung fangen oder Schuß/Paß abblocken R-KNOFF in Richtung des Balls + KNOFF A

Die Spielzugliste der Offense in NFL™ Quarterback Club™ ist äußerst umfangreich. In den Spielzügen werden vier verschiedene Formationen eingesetzt, die je nach kurzem, mittlerem oder langem Spiel unterschiedlich angewendet werden.

In der Spielzugliste der Defense finden Sie fünf beliebte Defensivspielzüge, die variiert werden können, indem sie in Situationen über kurze, mittlere oder lange Strecken eingesetzt werden.

SPIELZUG-TAFELN

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

SPIELSITUATIONEN MIT UNTERSCHIEDLICHEM RAUMGEWINN

Offensive und defensive Spielzüge werden in Situationen mit kurzem, mittlerem und langem Raumgewinn aufgeteilt, wobei es viele Spielzüge für jede Formation gibt. In einer Situation über eine kurze Strecke kann die Offense z.B. bei einem "Pro Set"™ zwischen einem halben Dutzend verschiedener Spielzüge wählen. Es folgt ein kurzer Abriss einiger der Charakteristika jeder dieser Situationen.

KURZ Damit sind alle Situationen gemeint, bei denen es um 0-15 Yards geht.

Offensive

Paßspiel — Hier liegt die Betonung meistens auf dem Ausweichen.

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

AVANT D'ENTRER SUR LE TERRAIN

CHARGEMENT:

1. Assurez-vous que votre console est éteinte.
2. Insérez la cartouche de jeu NFL™ QUARTERBACK CLUB™ suivant les instructions décrites dans votre manuel SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Allumez votre console. Si vous voulez faire une partie à trois, quatre ou cinq joueurs, branchez maintenant votre Super Multitap™ (vendu séparément) en suivant les instructions du manuel.

Lorsque l'écran mode de jeu apparaît, trois options de jeu uniques et stimulantes vous seront offertes: Quarterback Challenge™ (voir page 15-17), NFL™ Play (voir page 17), et Simulation (voir page 20).

Appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour activer l'option désirée, puis appuyez sur le BOUTON START.

Si vous souhaitez entrer directement sur le terrain, allez aux pages 20 pour connaître les commandes des tactiques offensives et défensives.

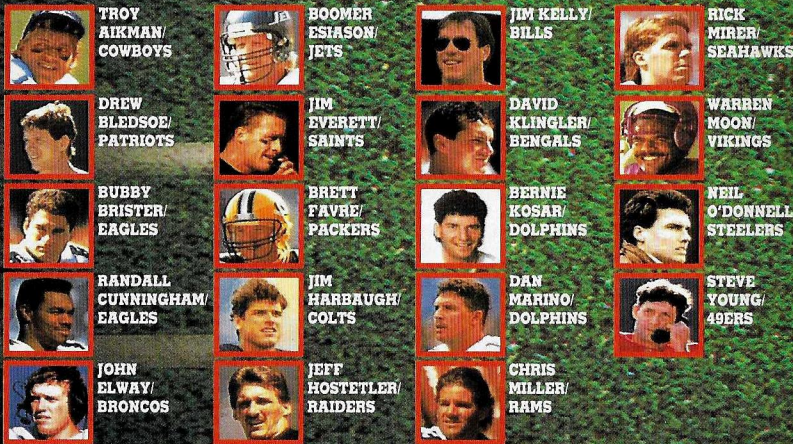
[A NOTER: pour obtenir des détails sur chacune des options individuelles de jeu, référez-vous désormais au numéro de page figurant au-dessus de celles-ci.]

LE QUARTERBACK CHALLENGE™

Va mettre à l'épreuve vos qualités au cours de 4 matchs particulièrement difficiles. Vous pouvez vous-même composer votre propre équipe personnalisée de quarterbacks en jouant plusieurs fois ces matchs - puis l'importer en jeu NFL™ en mode pré-saison!

MODE JOUEUR

Lorsque vous choisissez Quarterback Challenge™ à partir de l'écran options, vous verrez apparaître un écran sur lequel figure cinq contrôleurs, portant chacun une couleur différente. Notez la case d'ordre du joueur au bas de l'écran. Tous les joueurs (jusqu'à cinq) qui souhaitent entrer dans la compétition doivent appuyer sur le BOUTON START. Quand le premier BOUTON START est activé sur un des contrôleurs, tous les autres joueurs auront 10 secondes (le compte à rebours apparaîtra à l'écran) pour appuyer sur leur BOUTON START et participer au défi. Une fois entrés tous les contrôleurs des joueurs participants, la case d'ordre allouera au hasard l'ordre dans lequel les joueurs sélectionneront les Quarterbacks et concourront lors de la première épreuve.



SÉLECTION DE VOTRE QUARTERBACK

Chaque joueur devra ensuite choisir un quarterback parmi les 19 superstars de la NFL™ disponibles dans NFL™ QUARTERBACK CLUB™.

Commencez par appuyer vers le HAUT ou vers le BAS sur votre CONTROL PAD pour faire défiler la liste des noms et mettre en surbrillance le quarterback que vous désirez choisir. Une fois en surbrillance, appuyez sur le BOUTON B pour faire apparaître les statistiques et les attributs du joueur. Pour visionner les statistiques et attributs d'un autre joueur avant de faire la sélection finale, appuyez sur le CONTROL PAD, vers le HAUT ou vers le BAS pour mettre ce quarterback en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON B, pour faire apparaître les statistiques de celui-ci. Pour enregistrer votre choix, appuyez une seconde fois sur le bouton B.



BUILD A CUSTOM QB (CRÉER VOTRE PROPRE QUARTERBACK)

Pour sélectionner l'option Custom Quarterback (personnaliser votre quarterback), mettez d'abord l'option Select QB en surbrillance, puis appuyez sur le CONTROL PAD vers la DROITE pour appuyer sur le BOUTON B. Vous pouvez choisir la couleur de la tenue, son numéro, la couleur de peau du joueur, ainsi que son bras de lancer (gauche ou droit) en appuyant dans un premier temps sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou vers le BAS pour mettre en surbrillance une catégorie, puis sur le BOUTON B pour faire défiler les différentes caractéristiques.

En appuyant sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou vers la DROITE, vous pouvez mettre en surbrillance les différentes lettres qui composeront le nom que vous donnerez à votre quarterback. Sa longueur maximale est de huit lettres. Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou vers le BAS pour faire défiler les lettres et les nombres. Pour effacer ou revenir sur une lettre, appuyez sur le BOUTON Y. Une fois que vous avez entré un nom, appuyez sur le BOUTON START pour quitter. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, appuyez sur le CONTROL PAD vers le BAS pour mettre en surbrillance Custom QB (Personnaliser votre quarterback), puis appuyez sur le BOUTON B pour quitter l'option Custom QB. Lorsque vous avez fini vos sélections, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou vers le BAS, pour mettre en surbrillance Custom, puis appuyez sur le BOUTON B pour commencer à sélectionner les épreuves.

La fonction RESTORE QUARTERBACK (raprendre quarterback) vous permet de choisir un quarterback créé précédemment, afin de le rendre encore plus fort en le faisant participer à nouveau au challenge. Pour sélectionner cette option, commencez par mettre Select QB en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON B. Utilisez le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance l'option Restore QB. Appuyez sur le BOUTON B pour passer en revue les différents Quarterbacks personnalisés sauvegardés, ainsi que leurs attributs. Appuyez sur le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance le quarterback désiré, puis appuyez sur le BOUTON B pour le ramener à l'écran Quarterback, où vous pourrez le modifier de la même manière que celle décrite précédemment dans l'option "Créer votre propre quarterback" (Build a Custom QB). Appuyez sur le BOUTON B pour quitter l'option Restore QB. Il vous est maintenant possible de sélectionner des matchs spécifiques ou de revoir les règles du Quarterback Challenge™. Appuyez sur le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance les listes spécifiques apparaissant en haut de l'écran, puis appuyez sur le BOUTON B. Vous pouvez utiliser un quarterback personnalisé dans le mode pré-saison de la NFL™ pour ensuite l'amener au cœur de l'action dans la véritable NFL™!

SELECT AN EVENT (SÉLECTIONNER UNE ÉPREUVE)

Le Quarterback Challenge™ du NFL™ QUARTERBACK CLUB™ vous offre le choix entre quatre épreuves. Pour ce, appuyez sur le CONTROL PAD, pour amener la barre de surbrillance en haut de l'écran sur "SELECT EVENT", puis appuyez sur le BOUTON B. Un écran apparaît pour les quatre épreuves. Appuyez sur le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance l'épreuve à laquelle vous souhaitez participer, puis appuyez sur le BOUTON B pour faire votre sélection.

Si vous ne sélectionnez aucune de ces épreuves et choisissez "START CHALLENGE", vous participerez à un Quarterback Challenge™ de quatre épreuves.

Si à un moment précis du jeu, vous souhaitez modifier les règles d'une épreuve du Quarterback Challenge™, il vous suffit de mettre en surbrillance l'option CHALLENGE RULES en haut de l'écran et d'appuyer sur le BOUTON B.

A NOTER: à la fin de chaque épreuve, un écran apparaît avec les résultats du match, ainsi que le classement général (Current Standings). Utilisez le CONTROL PAD pour passer en revue les différents classements. Appuyez sur le BOUTON START pour passer à l'épreuve suivante. À la fin du Challenge, un écran apparaît avec l'ensemble du classement du Quarterback Challenge. Appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le nom du vainqueur du Quarterback Challenge™.

ÉTUDE DES RÈGLES DU QUARTERBACK CHALLENGE™ ÉPREUVE 1: ACCURACY (PRECISION)

Le but de cette épreuve est de lancer le ballon et de toucher les cibles mobiles avec le plus de précision possible. Plus le ballon s'approche du mille, plus le joueur reçoit de points. Vous avez quatre opportunités de tester votre adresse. Les curseurs jaunes indiquent la distance que le ballon parcourra pour arriver au niveau du centre de la cible. Sélectionnez avec le BOUTON B la distance qui vous paraît idéale pour obtenir un maximum de points.

ÉPREUVE 2: SPEED & MOBILITY (RAPIDITÉ ET MOBILITÉ)

Le but de cette épreuve est de tester votre agilité et votre rapidité en effectuant une course d'obstacles le plus rapidement possible. Appuyez sur le BOUTON A pour sauter un obstacle, sur le BOUTON Y pour passer sous un obstacle. Vous avez deux opportunités de faire le parcours le plus rapidement possible. Si vous heurtez une barre ou un poteau, vous serez pénalisé et perdrez du temps, et manquerez également votre cible. Si vous visez dans le mille, du temps sera soustrait de votre course et vous obtiendrez un meilleur score.

Appuyez sur le CONTROL PAD pour vous déplacer sur le terrain. Vous avez peut-être remarqué l'usure qui a tracé un chemin sur le terrain; vous devrez le suivre lorsque vous vous frayerez un passage à travers les obstacles. Une fois la barre transversale franchie, vous entrez dans la surface de tir. Appuyez sur le BOUTON B pour activer les flèches de tir rouges. Appuyez sur le BOUTON D pour viser et ajuster votre tir. Lorsque les flèches sont à la distance désirée, appuyez sur le BOUTON B pour envoyer le ballon.



ÉPREUVE 3: DISTANCE

Le but de cette épreuve est de lancer le ballon le plus loin possible. Chaque quarterback dispose de deux essais; le meilleur tir sera retenu pour le score final du joueur.

Vous avez peut-être remarqué les curseurs jaunes sur le terrain. Appuyez sur le BOUTON A puis B pour placer les curseurs le plus possible vers le bas du terrain, mais soyez rapide: vous êtes limité par le temps!

ÉPREUVE 4: IDENTIFICATION

Le but de cette épreuve est de tester votre aptitude à identifier des cibles "vivantes" parmi un groupe de cibles mobiles, et de toucher ces cibles le plus précisément possible. Vous avez droit à quatre essais.

Il y aura six cibles sur le terrain, mais seulement trois seront des cibles "vivantes"; elles seront indiquées par des drapeaux jaunes. Les curseurs jaunes qui se déplacent sur la surface du terrain indiquent l'endroit où le ballon sera lancé. Vous pouvez ajuster votre tir en réglant la position de ces parenthèses en appuyant sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou vers la DROITE. Lorsque vous pensez avoir suffisamment bien visé, appuyez sur le BOUTON B pour lancer le ballon. Si vous touchez une cible morte, votre tir sera considéré comme une interception! Si vous touchez les anneaux de la cible--ou tirez dans le mille--ces points seront soustraits de votre score!

Si vous avez utilisé un quarterback personnalisé dans le Quarterback Challenge™, vous aurez le choix entre le sauvegarder ou continuer.

Vous pouvez sauvegarder un maximum de cinq quarterbacks. Si votre quarterback ne s'est pas distingué sur le terrain et que vous ne souhaitez pas conserver sa performance, sélectionnez Continue avec le CONTROL PAD, puis appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran mode de jeu. Si vous êtes content des performances de votre quarterback, utilisez le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance l'option Save QB (Sauvegarder le quarterback), puis appuyez sur le BOUTON START. Vous utiliserez ensuite le CONTROL PAD pour sélectionner la case dans laquelle vous souhaitez sauvegarder votre quarterback personnalisé. À NOTER: lorsque vous sauvegardez un quarterback alors que vous avez déjà sauvegardé un quarterback personnalisé, ce dernier sera automatiquement effacé et remplacé par le nouveau. Appuyez sur le BOUTON START pour enregistrer le nouveau QB personnalisé, puis mettez Continue en surbrillance et appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran mode de jeu."

LE MATCH NFL™

SIX MODES DE JEUX

- PRÉ-SAISON (Preseason):** Ce mode vous permet d'importer des quarterbacks personnalisés ou de remplacer les quarterbacks membres du NFL™ Quarterback Club.
- NOUVELLE SAISON (New Season):** Utilisez ce mode pour commencer une nouvelle saison d'action, du jour de l'inauguration au Super Bowl lui-même!
- REPRENDRE LA SAISON (Resume Season):** Utilisez ce mode pour reprendre un match de saison à l'endroit où vous l'avez laissé.
- INSÉRER LES ÉLIMINATOIRES (Enter Playoffs):** Utilisez ce mode pour introduire des éliminatoires avant le Super Bowl.
- REPRENDRE LES ÉLIMINATOIRES (Resume Playoffs):** Utilisez ce mode pour reprendre l'action dans les éliminatoires, là où vous l'avez abandonnée.
- PRO BOWL:** Utilisez ce mode pour configurer un match de finale entre l'AFC et le NFC Pro Bowl! Indépendamment du mode de jeu que vous choisissez, vous pouvez sélectionner trois niveaux de difficultés différents: débutant (rookie), pro, ou all-pro.

SÉLECTION DES ÉQUIPES

Une fois que vous avez choisi votre mode de jeu, il vous reste à choisir votre équipe. Cet écran vous permet de choisir parmi les 28 équipes de la NFL™, celle dans laquelle vous souhaitez jouer.

Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou vers le BAS pour faire défiler les 28 équipes de la NFL™. Lorsque vous arrivez à l'équipe désirée, appuyez sur le BOUTON START.

À NOTER: lorsque vous sélectionnez New Season (Nouvelle saison) ou Insérer les éliminatoires (Enter Playoffs), seule l'équipe figurant à gauche de l'écran pourra être sélectionnée. L'équipe figurant à droite se modifiera automatiquement pour afficher le nom de l'équipe que votre équipe (celle que vous venez de sélectionner) affrontera dans la prochaine rencontre.

PERSONNALISER LE TEMPS, LA SURFACE DE JEU, ET D'AUTRES OPTIONS DE JEU

Une fois que vous avez sélectionné les équipes, vous pouvez:

- Choisir de jouer à domicile ou à l'extérieur.
- Choisir entre six options temps: fair, rain, snow, hot, cold ou auto (beau, pluieux, neige, chaud, froid ou auto) l'ordinateur choisit au hasard un type de temps pour vous.
- Choisissez la surface du terrain: pelouse ou gazon artificiel.
- Choisissez la durée des quart-temps: 1, 2, 5, 10 ou 15 minutes.



DURÉE DE JEU

SÉLECTION DES JOUEURS

Après avoir sélectionné vos équipes et configuré vos propres options, il est désormais temps de sélectionner l'équipe dans laquelle vous allez jouer. Cinq joueurs apparaissent dans un demi-cercle. Pour chaque joueur connecté à un contrôleur, un nombre correspondant apparaît sous le joueur. Chaque contrôleur est caractérisé par une couleur. Une flèche portant cette couleur apparaît sous le joueur une fois qu'il est transféré dans son équipe. Cette couleur vaut pour tous les modes de jeu. Un nombre apparaît au-dessus des joueurs connectés à un contrôleur. Une flèche portant la couleur de ce contrôleur apparaît sous le joueur actuellement sélectionné. Un maximum de cinq joueurs peuvent choisir de jouer ensemble dans la même équipe ou de jouer dans des équipes adverses. Utilisez votre CONTROL PAD pour placer votre joueur sous le nom de l'équipe que vous souhaitez intégrer. Le jeu débutera lorsqu'un joueur appuie sur le BOUTON START de son contrôleur; par conséquent si vous faites une partie à plusieurs joueurs, assurez-vous que tous les joueurs ont fait leur sélection. Si aucun joueur dans une partie à joueurs multiples n'a fait sa sélection, il vous sera possible de le faire après le pile ou face en appuyant sur le BOUTON START pour faire apparaître l'écran pause et en sélectionnant l'option Restart Game (relancer le jeu). Si vous souhaitez regarder un match contrôlé par l'ordinateur, il vous suffit d'appuyer sur le BOUTON START sans avoir à déplacer un joueur dans une équipe. Dans un jeu à plusieurs joueurs, les priorités d'entrée de jeu sont déterminées par le numéro du contrôleur. Le joueur dont le contrôleur a le numéro le plus bas est le capitaine de l'équipe offensive et choisit de ce fait les tactiques offensives. Le joueur dont le contrôleur affiche le prochain numéro le plus bas (le capitaine de l'équipe défensive) détermine les tactiques défensives.

PILE OU FACE

Ton détermine à pile ou face qui va tirer l'engagement et qui va recevoir. L'équipe qui joue à l'extérieur à le premier choix. Appuyez sur le CONTROL PAD pour permettre l'indicateur entre pile ou face. Si vous gagnez, vous pouvez choisir de tirer l'engagement ou de recevoir, en appuyant sur le CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance et sur le bouton B pour le sélectionner. Si vous perdez, vous avez le droit de choisir quels buts vous désirez défendre, en appuyant sur le CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance et sur le bouton B pour le sélectionner. Après la sélection, chaque équipe choisit son shoot ou sa tactique de renvoi et c'est l'engagement!

L'ÉCRAN PAUSE OPTIONS

À tout moment du jeu, vous pouvez appuyer sur le bouton START pour interrompre le jeu et activer l'écran Pause options. Cet écran vous permet de visualiser de nombreuses statistiques et options de jeu: appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour mettre en surbrillance l'une des huit options disponibles. Pour activer cette option, appuyez sur le bouton B. Pour quitter l'écran Pause Options après avoir utilisé une ou plusieurs options, appuyez sur le bouton START.

VOICI UNE EXPLICATION DÉTAILLÉE DE CHAQUE OPTION:

SUBSTITUTING QUARTERBACKS (remplacer les quarterbacks): ceci vous permet de faire rentrer le quarterback remplaçant sur le terrain et d'importer un quarterback personnalisé en mode Preseason (Pré-saison). Appuyez sur le bouton B pour échanger les quarterbacks.

CALL A TIME OUT (Demander un arrêt de jeu): ceci vous permet de demander un arrêt de jeu et d'interrompre le chrono du match. L'arrêt de jeu sera imputé à l'équipe qui a activé l'écran Pause options.

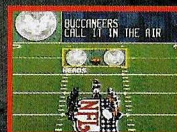
VIEW GAME STATISTICS (voir statistiques de jeu): ceci vous permet de voir une compilation complète des statistiques pour le match jusqu'à ce point. Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour faire défiler les statistiques. Appuyez sur le bouton B pour retourner à l'écran pause options.

SET AUDIBLES (déterminer codes audibles): Ceci vous permet d'accéder à votre livre de tactiques et d'assigner des tactiques spécifiques aux boutons A, B et Y. Appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE pour faire défiler les tactiques, puis appuyez sur les boutons A, B ou Y lorsque la tactique que vous voulez affecter à ce bouton apparaît dans la case, accompagnée de la lettre de ce bouton. Appuyez sur le bouton SELECT pour placer la surbrillance sur les tactiques offensives ou défensives. Appuyez sur le bouton START pour retourner à l'écran Pause options.

DRIVE SUMMARY (résumé du drive): ceci vous donne des détails sur le drive actuel. Appuyez sur le CONTROL PAD pour observer la partie du terrain où s'est déroulée l'action. L'écran vous donnera également des statistiques détaillées de ce drive. Appuyez sur le bouton B pour retourner à l'écran Pause options.

SMOOTH CAM REPLAY: Ceci vous permet de revoir et d'analyser la tactique précédente. Appuyez sur le CONTROL PAD pour que la caméra suive le ballon, un joueur spécifique ou une zone particulière du terrain. Pour regarder le jeu en temps réel, appuyez sur le bouton A. Pour regarder image par image au ralenti, appuyez sur le bouton B. Pour recombinaison l'action et revoir à nouveau la tactique, appuyez sur le bouton Y. Pour passer le replay en accéléré, appuyez sur le bouton X. Pour changer l'angle de vue du replay, appuyez sur le bouton GAUCHE ou DROIT. Appuyez sur le bouton START pour retourner à l'écran Pause options.

RESTART THE GAME (recommencer le jeu): ceci vous permet d'annuler toutes les tactiques de jeu effectuées jusqu'à maintenant et de retourner à l'écran Player Select (Sélection du joueur) pour choisir laquelle des deux équipes vous voulez contrôler. La configuration des équipes et des options ne change pas. Vous recommencez le jeu à partir de l'engagement. [REMARQUE: toutes les statistiques du jeu jusqu'à ce point seront effacées]. L'ordinateur vous demandera si vous êtes sûr de vouloir faire cela. Appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE pour mettre "yes" ou "no" en surbrillance, puis appuyez sur le bouton B.



Huddle (conciliabule): ceci permet au joueur de choisir "no huddle" (pas de huddle) lors des tactiques offensives afin d'accélérer le jeu.

Si vous avez choisi l'option "No huddle", aucune option du livre de tactiques n'apparaîtra et les joueurs choisissent leurs tactiques parmi les audibles sélectionnés ou par défaut. Lorsque vous choisissez cette option, l'ordinateur vous demande si vous êtes sûr de ce choix. Appuyez sur le **CONTROL PAD** vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour mettre "yes" ou "no" en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **B**. **REMARQUE:** lorsque la technique offensive "No huddle" est activée, elle reste en vigueur jusqu'à ce que le chrono s'arrête ou que vous la désactivez en choisissant une option huddle.




LE LIVRE DE TACTIQUES

C'est votre guide stratégique; le livre de tactiques indique les stratégies et situations que les quarterbacks professionnels doivent maîtriser pour réussir dans la NFL™. Cette boîte de jeu contient également un poster indiquant toutes les tactiques de NFL™ Quarterback Club™. Le livre de tactiques offensives de NFL™ Quarterback Club™ est très complet. Les tactiques utilisent quatre formations offensives selon les situations de court, moyen et long "yardage". Le livre de tactiques défensives comprend cinq formations défensives très répandues, offrant plusieurs options de tactiques lors des situations de "yardage" court, moyen ou long.





PLAQUES DE TACTIQUE






Chaque tactique de NFL™ Quarterback Club™ est représentée par un diagramme sur une plaque de tactique. Pour vous aider à comprendre les diagrammes, une légende apparaît au-dessous.

SUR LES PLAQUES OFFENSIVES:

-  Un cercle représente un joueur. Le cercle indique la position du joueur au début de la tactique.
-  Une ligne indique la direction/position vers laquelle devrait se déplacer le joueur.
-  Une ligne en pointillé partant du quarterback indique une passe latérale ou arrière ou un main-à-main.

SUR LES PLAQUES DÉFENSIVES:

-  Un cercle indique un homme de ligne sur la ligne de mêlée (line of scrimmage). Ce joueur restera près de la ligne de mêlée.
-  Un carré indique un joueur de champ arrière ou Linebacker. Ce joueur est placé en défense derrière les hommes de ligne.
-  Un X représente un arrière défensif. Ce joueur tente d'arrêter les passes et se trouve dans le champ arrière, au-delà de la ligne de scrimmage.
-  Une ligne indique qu'un joueur doit se rendre dans cette zone et évaluer la situation, puis agir.

-  Une ligne marquée d'un T indique la position et la direction d'un blocage.
-  Une ligne marquée d'une flèche indique que le joueur doit continuer dans la direction de la flèche pour la distance maximum accordée par la tactique.
-  Une ligne marquée d'une flèche indique que le joueur doit continuer dans cette direction/pénétrer dans le champ arrière du camp attaquant.
-  Un cercle sombre au bout d'une ligne partant d'un carré ou d'un X indique que le joueur se dirige vers une zone occupée. C'est-à-dire que l'arrière défendra cette zone, et ne la quittera pas pour poursuivre un joueur offensif, à moins qu'il n'y ait personne d'autre pour couvrir et le poursuivre.
-  Un cercle clair au bout d'une ligne partant d'un carré ou d'un X indique une zone non-occupée. Un arrière défenseur dans une zone non-occupée doit marquer

SITUATIONS DE "YARDAGE" (PROGRESSION)

Les tactiques offensives et défensives sont réparties selon les situations de "yardage" court, moyen et long, avec de nombreuses tactiques dans chaque formation. Par exemple, dans une situation de "yardage" court, pour une formation Pro Set, l'équipe offensive peut choisir entre une demi-douzaine de tactiques différentes. Vous trouverez ci-dessous une description de certaines caractéristiques pour chaque situation de "yardage".

COURT:

Les situations de "yardage" court correspondent à une distance de 0 à 15 yards.

Attaque

Faire des passes - Favoriser les passes.

Courir - Les situations de "yardage" court favorisent les tactiques puissantes et donc utilisent les hommes les plus forts arrières et demis.

DÉFENSE

Faire des passes - En essayant d'arrêter les passes dans les situations de "yardage" court, les arrières ligne et arrières défenseurs doivent couvrir la zone se trouvant près de la ligne tout en couvrant également le champ arrière. Ce n'est pas facile.

Courir - La défense est similaire à celle des situations de passes courtes, mais il est important de couvrir la ligne.

MOYEN

La situation de "yardage" moyen concernent des distances de 16 à 30 yards.

Offense

Faire des passes - Lors des situations de passe de moyen "yardage", le receveur doit commencer à courir à une distance double de celle des tactiques de "yardage" court. La vitesse devient plus importante.

Courir - Les feintes jouent un plus grand rôle dans les courses de "yardage" moyen, et utilisent les pièges et les blocages.

Défense

Faire des passes - Dans n'importe quelle situation de "yardage" moyen, les passes impliquent une pénétration de ligne intense associée à une couverture en profondeur des arrières défensifs, qui doivent se méfier des jeux courts.

Courir - Essayer d'arrêter une course dans une situation de "yardage" moyen nécessite que la défense surveille particulièrement la ligne offensive et le champ arrière, car l'adversaire essaie de tromper la défense en lui faisant croire à une autre tactique, afin de créer des brèches.

LONG

Les situations de "yardage" long concernent les distances de plus de 30 yards.

Offense

Faire des passes - Les passes sur de longues distances ne sont pas des jeux irréfutables, mais des tactiques bien structurées, qui font souvent recette.

Courir - Les jeux au sol et les retards de remise en jeu sont les tactiques favorites des courses longues, car il est important de tromper la défense et de lui faire croire à une passe imminente.

Défense

Faire des passes - Laisser passer une passe longue est le cauchemar de l'arrière défensif. Il faut donc couvrir l'arrière du terrain. Il est important de bien regarder et de juger la situation avant de faire quoi que ce soit.

Courir - Une autre situation où l'équipe offensive feintera une passe afin de pouvoir marquer. Les défenseurs doivent être vigilants sur la ligne.

Le livre de tactiques offensives de NFL™ Quarterback Club™ est très complet. Les tactiques utilisent quatre formations offensives selon les situations de court, moyen et long "yardage".

TACTIQUES SPÉCIALES DES QUARTERBACKS DE LA NFL™

Tous les quarterbacks figurant dans NFL™ Quarterback Club ont des tactiques spéciales en rapport avec leur style de jeu et qui mettent en valeur leurs points forts. Lorsque vous avez sélectionné un quarterback, consultez le livre de tactiques pour trouver sa tactique spéciale, conçue pour faire le meilleur usage de ses aptitudes uniques.

Le livre de tactiques défensives de NFL™ Quarterback Club™ comprend cinq formations défensives très répandues, offrant plusieurs options de tactiques lors des situations de "yardage" court, moyen ou long.

PENALTIES

Si le ballon sort du terrain après un dégagement, ceci est illégal! Si après un engagement le ballon sort du terrain sans que l'un des deux équipes ne le touche, l'équipe à domicile prendra possession du ballon sur la ligne des 40 yards.

Délat de jeu Pénalité de 5 yards plus recommencer la tentative. L'équipe offensive doit essayer de s'emparer du ballon dans les 40 secondes qui suivent.

Offside 5 yards de pénalité, plus recommencer la tentative. Aucun joueur offensif ne peut traverser la ligne de mêlée avant que la mise en jeu n'ait été effectuée. Les joueurs défensifs doivent être dans leur camp lorsque le snap est effectué et ne peuvent pas toucher un joueur adverse avant le snap.

Interférence de passé Première tentative au point d'interférence. Aucun joueur ne peut interférer avec un receveur avant que ce dernier n'attrape le ballon.

SIMULATION

Lorsque vous choisissez le mode simulation, vous vous retrouvez plongé dans les moments chauds de Super Bowls précédents ainsi que d'autres situations intenses! Le score était 28 à 14 avec 3mn 50s à jouer, comme dans le match des Raiders contre les Steelers en septembre 1976, ou vous vous retrouvez peut-être dans le tout premier Super Bowl, lorsque Kansas City était derrière Green Bay à 18 points d'écart, dans le 48^{ème} quart-temps. Vous pouvez même revenir jusqu'en 1957 pour le championnat de la Conférence Ouest, les Lions étaient opposés aux 49ers et le score de 24 à 7 en faveur de ces derniers à la mi-temps. Mais les Lions allaient remporter ce match!

Lorsque vous êtes en mode Simulation, vous pouvez utiliser les tactiques et fonctions actuelles de la NFL™.

OFFENSIVE DE BASE

OFFENSIVE GÉNÉRALE

- Contrôler le joueur ayant le ballon BOUTON B
- Déplacer le joueur contrôlé sur le terrain CONTROL PAD

QUARTERBACK AVANT LE SNAP (MISE EN JEU)

- Déterminer la tactique BOUTON A
- Sélectionner la tactique BOUTON Y, A ou B

À NOTER: la tactique sera annulée après 2 secondes si aucun bouton n'est activé, ou instantanément en appuyant sur le BOUTON X.

- Déplacer l'ailler rapproché (en course ou en passe) CONTROL PAD vers la gauche/droite

- Simuler un hike BOUTON X
- Faire un hike avec le ballon BOUTON B

LES JOUEURS NON QUARTERBACK AVANT LE SNAP (MISE EN JEU)

- Sélectionner le joueur Boutons gauche/droit QUARTERBACK APRES LE SNAP (MISE EN JEU)
- Apporter les marques de passe BOUTON A
- Lancer à un receveur spécifié BOUTON Y, A ou B

À NOTER: un coup rapide lobera le ballon. En maintenant le bouton enfoncé, vous lancerez une balle extrêmement rapide.

JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON

- Course avec pointe de vitesse BOUTON X
- Faire une virile Maintenez le BOUTON B enfoncé
- "Hike" Appuyez sur le BOUTON B
- Plonger BOUTON Y
- Sauter par dessus l'adversaire BOUTON X

RECEVEUR ESSAYANT DE BLOUQUER LE BALLON

- Blocage debout BOUTON A
- Blocage plongé CONTROL PAD en direction du

- ballon + BOUTON Y
- Blocage en sautant CONTROL PAD en direction du ballon + BOUTON A

COUPS DE PIED, D'ENGAGEMENT, TRANSFORMATION ET DÉGAGEMENT AU PIED

- Faire un hike avec le ballon et activer BOUTON B
- le compte de tirs BOUTON B

- Shooter BOUTON B
- Contrôle de l'angle de tir avant le verrouillage du compte de tirs CONTROL PAD vers la gauche/droite

DÉFENSE DE BASE

AVANT LE SNAP (MISE EN JEU) CONTRÔLE

- Sélectionner un joueur différent à contrôler Boutons gauche/droite
- Annoncer la tactique défensive BOUTON A
- Sélectionner les tactique défensives BOUTON Y, A ou B

À NOTER: la tactique sera annulée après 2 secondes si aucun bouton n'est activé, ou instantanément en appuyant sur le BOUTON X.

APRES LE SNAP (MISE EN JEU)

- Contrôler le joueur le plus proche du ballon BOUTON B
- Courir en faisant une pointe de vitesse BOUTON X
- Plonger CONTROL PAD en direction du ballon + BOUTON Y

QUAND LE BALLON EST EN L'AIR

- Blocage debout BOUTON A
- Blocage plongé CONTROL PAD en direction du ballon + BOUTON Y

- Blocage en sautant ou blocage coup de pied/passe CONTROL PAD en direction du ballon + BOUTON A



ANTES DE SALTAR AL CAMPO

CÓMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Mete el cartucho de NFL™ QUARTERBACK CLUB™ como se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende el interruptor (ON). Si quieres jugar un partido para tres, cuatro o cinco jugadores, conecta ahora el adaptador Super MultiTap™ (de venta por separado) como se explica en su manual de instrucciones.

Cuando aparezca la pantalla de modalidad del juego, verás tres opciones únicas y desafiantes: Quarterback Challenge™ (El desafío del director de juego, consulta la página 21-23), NFL™ Play (Jugadas de la NFL, consulta a la página 23) y Simulation (Simulación, consulta la página 26).

Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción que quieras, luego pulsa el BOTÓN START.

SI QUIERES SALIR AL CAMPO SIN MÁS DEMORA, PASA A LA PÁGINA 26 PARA VER LOS CONTROLES DEFENSIVOS Y DE ATAQUE.

[NOTA: PARA VER DETALLES DE CADA UNA DE LAS OPCIONES DEL JUEGO A PARTIR DE ESTE PUNTO, PASA A LAS PÁGINAS CORRESPONDIENTES CITADAS ANTERIORMENTE]

EL QUARTERBACK CHALLENGE™ (EL DESAFÍO DE QUARTERBACK)

El Quarterback Challenge™ desafiará tus habilidades en cuatro pruebas exigentes. También puedes crear un quarterback a tu gusto, compitiendo varias veces en los desafíos y luego importándolos en la modalidad de pretemporada.

LA MODALIDAD DE JUGADOR

Cuando elijas Quarterback Challenge™ en la pantalla de opciones, verás una pantalla que tiene cinco controladores de diferentes colores. En la parte inferior de la pantalla hay un recuadro que muestra el orden de los jugadores. Los jugadores que desean participar (un máximo de cinco) deben pulsar el BOTÓN START en sus controladores. Cuando el primer BOTÓN START es pulsado en un controlador, los otros tendrán 10 segundos para pulsar a su vez sus botones y entrar en la competición (la cuenta aparecerá en la pantalla).

| | | | |
|---|--|--|---|
| TROY AIKMAN/ COWBOYS | BOOMER ESIASON/ JETS | JIM KELLY/ BILLS | RICK MIRER/ SEAHAWKS |
| DREW BLEDSOE/ PATRIOTS | JIM EVERETT/ SAINTS | DAVID KLINGLER/ BENGALS | WARREN MOON/ VIKINGS |
| BUBBA BRISTER/ EAGLES | BRETT FAVRE/ PACKERS | BERNIE KOSAR/ DOLPHINS | NEIL O'DONNELL/ STEELERS |
| RANDALL CUNNINGHAM/ EAGLES | JIM HARBAUGH/ COLTS | DAN MARINO/ DOLPHINS | STEVE YOUNG/ 49ERS |
| JOHN ELWAY/ BRONCOS | JEFF HOSTETLER/ RAIDERS | CHRIS MILLER/ RAMS | |

CÓMO SELECCIONAR A TU QUARTERBACK

Cada jugador tendrá que seleccionar a uno de los 19 quarterbacks de la NFL™ que hay disponibles en NFL™ QUARTERBACK CLUB™.

Primero, pulsa la parte de ARRIBA o de ABAJO del MANDO DIRECCIONAL para ir pasando por la lista de nombres y destacar al quarterback que quieras. Cuando lo hayas destacado, pulsa el BOTÓN B para ver sus estadísticas y cualidades. Para ver las estadísticas y cualidades de otro quarterback antes de hacer una selección definitiva, pulsa la parte de ARRIBA o de ABAJO del MANDO DIRECCIONAL para destacar a otro quarterback, luego pulsa el BOTÓN B para ver las estadísticas del nuevo quarterback. Para elegir uno definitivo, vuelve a pulsar el BOTÓN B.

CÓMO CREAR UN QUARTERBACK PERSONALIZADO

Para seleccionar la opción de Quarterback Personalizado (Custom Quarterback), destaca "Select QB", luego pulsa la parte DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para destacar la categoría de "Custom" (personalización), y luego pulsa el BOTÓN B. Puedes elegir el color del uniforme, su número, el color de la piel del jugador y si es diestro o zurdo, todo ello con la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL, que destacará una categoría, y con el BOTÓN B que sirve para ir



pasando por los ajustes deseados. Puedes ponerle a tu quarterback un nombre que no supere los ocho caracteres, para ello debes destacar las letras con la parte DERECHA o IZQUIERDA del MANDO DIRECCIONAL. Pasa por las letras y los números con la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL. Para borrar una letra o retroceder, pulsa el BOTÓN Y. Cuando hayas introducido un nombre, pulsa el BOTÓN START para salir de esa pantalla. Cuando hayas realizado todas las selecciones, pulsa la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacar "Custom QB" (Quarterback personalizado), y luego pulsa el BOTÓN B para abandonar esta opción. Cuando hayas acabado de hacer las selecciones, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacar "Custom" y luego pulsa el BOTÓN B para comenzar a seleccionar las pruebas.

LA FUNCIÓN DE "RESTORE QUARTERBACK" (RECUPERAR UN QUARTERBACK) te permite elegir uno que ya tuvieras, para hacerlo más fuerte al competir de nuevo en el desafío. Para seleccionar esta opción, primero debes destacar "Select QB" y luego pulsar el BOTÓN B. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción de "Restore QB". Pulsa el BOTÓN B para ver los los quarterbacks personalizados que tengas en la memoria, junto con sus cualidades. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar un quarterback en concreto, luego pulsa el BOTÓN B para que vuelva a la pantalla de quarterbacks, donde puedes alterarlo como se describe en el apartado de "Crear un quarterback personalizado". Pulsa el BOTÓN B para salir de esta opción. En este momento, puedes seleccionar pruebas específicas, o puedes revisar las reglas del Quarterback Challenge™. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para destacar las listas concretas situadas en la parte superior de la pantalla, y luego pulsa el BOTÓN B. En la modalidad de pretemporada se puede usar un quarterback personalizado para que entre en acción.

LA SELECCIÓN DE UNA PRUEBA

El Quarterback Challenge™ de NFL™ QUARTERBACK CLUB™ te permite elegir entre cuatro pruebas. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para mover la barra destacadora hasta la parte superior de la pantalla con el fin de seleccionar una prueba ("Select event"), y luego pulsa el BOTÓN B. Aparecerán imágenes de las cuatro pruebas. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para destacar la prueba en la que quieres competir, y luego pulsa el BOTÓN B para seleccionarla.

Si no seleccionas ninguna prueba y eliges "START CHALLENGE" (COMENZAR UN DESAFÍO), competirás en las cuatro pruebas del desafío Quarterback (Quarterback Challenge™).

Repasar las reglas de una prueba en concreto, no tienes más que destacar la opción de CHALLENGE RULES (REGLAS DEL DESAFÍO), situada en la parte superior de la pantalla, y pulsar el BOTÓN B.

[NOTA: tras cada prueba, aparece una pantalla con sus resultados, seguidos por las clasificaciones en ese momento. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para ir pasando por la lista de clasificaciones. Pulsa el BOTÓN START para pasar a la siguiente prueba. Al final del desafío, aparece una pantalla con las clasificaciones generales. Pulsa el BOTÓN START para ver quién es el ganador del Quarterback Challenge™.]

REPASO AL REGLAMENTO DE QUARTERBACK CHALLENGE

PRUEBA 1: PRECISIÓN

El objetivo de esta prueba es lanzar el balón y darle a objetivos móviles con la mayor puntería posible. Cuanto más cerca de el balón en el centro de la diana, más puntos conseguirás. Tienes cuatro oportunidades para probar tu puntería. Los cursores del recuadro amarillo indican la distancia a la que el balón será lanzado hacia el centro de la diana, dentro del marco. Pulsa el BOTÓN B en el punto que creas más conveniente y con el que conseguirás más puntos.

PRUEBA 2: VELOCIDAD Y MOVILIDAD

El objetivo de esta prueba es probar tu agilidad y velocidad, para lo que tendrás que completar un circuito de obstáculos en el menor tiempo posible. Pulsa el BOTÓN A para saltar sobre un obstáculo y el BOTÓN Y para pasar por debajo. Tienes dos intentos para realizar esta prueba. Si tiras una barra o un cono, o no le das a la diana con el balón, se te penalizará con tiempo. Si le das al anillo central o centro de la diana, te descontarán tiempo. Lo que supondrá una mayor puntuación.

Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para moverte por el campo. Los surcos que ya hay trazados sobre el campo suelen indicar la ruta que debes seguir para esquivar los obstáculos. Tras pasar las vallas, llegarás a la zona de lanzamiento. Pulsa el BOTÓN B para que las flechas rojas del objetivo comiencen a moverse. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para ajustar las flechas y regular tu lanzamiento. Cuando las flechas estén a la distancia deseada, pulsa el BOTÓN B para lanzar el balón.

PRUEBA 3: DISTANCIA

El objetivo de esta prueba es lanzar el balón lo más lejos posible. Cada quarterback tendrá dos intentos; el mejor contará para el marcador total del jugador.

Fíjate en el cursor amarillo que hay sobre la superficie del campo. Pulsa alternativamente los botones A y B para mover los paréntesis lo más lejos posible dentro del campo, pero hazlo rápidamente: ¡el tiempo cuenta!

PRUEBA 4: ADVINAR Y RECONOCER

El objetivo aquí es probar tu habilidad para reconocer objetivos "vivos" entre un grupo de blancos móviles, y tu puntería para alcanzar dichos objetivos. En esta prueba tienes cuatro intentos.



En el campo habrá seis objetivos, pero sólo tres serán "vivos": los marcados con banderas amarillas. Fíjate en los cursores amarillos que se mueven sobre la superficie del campo: indican dónde caerá el balón. Puedes ajustar tu tiro cambiando la posición de estos paréntesis, utilizando la parte IZQUIERDA y DERECHA del MANDO DIRECCIONAL. Cuando consideres que has apuntado bien, pulsa el BOTÓN B para lanzar el balón. Pero ten cuidado, si le das a un objetivo muerto, será como si hubieran interceptado tu lanzamiento. Si le das a los anillos del objetivo, o al centro del blanco, se te descontarán puntos de tu marcador de pruebas.

Si has utilizado un quarterback personalizado en el Quarterback Challenge™, podrás salvarlo o continuar. Puedes salvar cinco quarterbacks diferentes. Si su actuación no ha sido buena y no quieres salvarla, selecciona "Continue" (continuar) con el MANDO DIRECCIONAL, y luego pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla de modalidad del juego. Si estás contento con la actuación de tu quarterback, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción de "Save QB" (salvar quarterback), y luego pulsa el BOTÓN START. Luego utilizarás el MANDO DIRECCIONAL para seleccionar en qué recuadro deseas salvar a tu quarterback personalizado.

NOTA: si salvas sobre un quarterback personalizado que ya tenías, éste se borrará y será reemplazado por el nuevo. Pulsa el BOTÓN START para salvar el actual quarterback personalizado, luego destaca "Continue" y pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla de modalidad del juego.

EL JUEGO DE LA NFL™ SEIS MODALIDADES DE JUEGO

- PRETEMPORADA (Preseason):** En a que puedes importar jugadores quarterback personalizados o sustituir a miembros de NFL™ Quarterback Club™.
- TEMPORADA NUEVA (New Season):** con esta modalidad podrás comenzar una temporada nueva llena de acción.
- REANUDAR UNA TEMPORADA (Resume Season):** utiliza esta modalidad para escoger el punto en que abandonarás una temporada.
- EMPEZAR LAS ELIMINATORIAS (Enter Playoffs):** utiliza esta modalidad para empezar una categoría de eliminatorias que te conducirán al Super Bowl.
- REANUDAR LAS ELIMINATORIAS (Resume Playoffs):** con esta modalidad podrás retomar las eliminatorias en el lugar donde las dejaste.
- PRO BOWL:** utiliza esta modalidad para jugar un partido de profesionales Pro Bowl en el que se enfrenta un equipo de la AFC (Conferencia de Fútbol Americana) contra uno de la NFC (Conferencia Nacional de Fútbol). En cualquiera de las modalidades, puedes elegir entre tres niveles de dificultad: principiante, profesional o estrellas (rookie, pro, all-pro).

CÓMO ELEGIR A TUS EQUIPOS

Una vez que has elegido la modalidad de juego, debes escoger un equipo. En esta pantalla puedes elegir a qué equipo de los 28 de la NFL™ quieres pertenecer.

Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para ir pasando por los 28 equipos de la NFL™. Cuando hayas llegado al equipo que quieras, pulsa el BOTÓN START.

NOTA: cuando elijas "New Season" o "Enter Playoffs", sólo queda seleccionado el equipo que está en la izquierda de la pantalla. El de la derecha cambiará automáticamente para mostrar contra quién te enfrentarás en el próximo partido.

ELECCIÓN DEL CLIMA Y DE LA SUPERFICIE DEL CAMPO, Y OTRAS OPCIONES DEL JUEGO

Cuando hayas elegido a los equipos, concernientes al partido, hay las siguientes opciones:

- Elegir un partido en casa o fuera.
- Elegir entre seis condiciones atmosféricas: buen tiempo, lluvia, nieve, calor, frío o auto (en la que el ordenador elige una de ellas al azar).
- Elegir entre campos con césped natural o artificial.
- Elegir entre cinco duraciones para los tiempos del partido: 1, 2, 5, 10 o 15 minutos por tiempo.

LA HORA DEL PARTIDO

SELECCIÓN DEL JUGADOR

Tras seleccionar a tus equipos y ajustar las opciones a tu gusto, es el momento de elegir en qué equipo quieres jugar. Aparecerán cinco jugadores formando un semicírculo. Por cada jugador que esté conectado a un controlador, habrá un número que le corresponderá. Cada controlador tiene asignado un color. Cuando muevas a un jugador hacia el equipo elegido, aparecerá una flecha con un color correspondiente a un controlador. Esta correspondencia de colores sirve para todas las modalidades de juego. En una de cada jugador que está conectado a un controlador, aparecerá un número, y debajo tendrá una flecha del color que corresponde al controlador. Se pueden elegir cinco jugadores para formar un equipo o para jugar enfrentados. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para mover a tu jugador bajo el nombre del equipo al que quieres que se una. El partido comenzará cuando un jugador pulse el BOTÓN START en su controlador, así que si vas a jugar un partido para varios jugadores, asegúrate de que todos han elegido antes de empezar. Si en un partido de estas características hay alguien que no ha elegido, puede hacerlo tras el lanzamiento de la moneda; para ello habrá que pulsar el BOTÓN START y aparecerá la pantalla de pausa con las opciones; a continuación puedes elegir "Restart Game" (reanudar el juego). Si quieres ver un partido controlado por el ordenador, pulsa el BOTÓN START sin mover a ninguno de los jugadores de los equipos. En la opción para varios jugadores, la prioridad en el juego viene determinada por el número del controlador. El jugador cuyo controlador tenga el número más bajo es el capitán del equipo para el ataque, y por lo tanto, el que elige las jugadas ofensivas. El jugador cuyo controlador tenga el siguiente número empezando por abajo será el capitán del equipo para la defensa, y elegirá las jugadas defensivas.



EL LANZAMIENTO DE LA MONEDA

El lanzamiento de la moneda decide quién saca y quién recibe. El equipo visitante lanza al aire la moneda. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para mover el indicador entre cara o cruz (Head/Tail). El resultado del lanzamiento aparecerá inmediatamente. Si ganas, puedes elegir entre sacar o recibir, para ello debes pulsar el MANDO DIRECCIONAL para destacar una opción, y el BOTÓN B para seleccionarla. Si pierdes, puedes elegir qué portería quieres defender, para ello tienes que destacarla con el MANDO DIRECCIONAL y luego seleccionarla con el BOTÓN B. Tras la selección, cada equipo elegirá con qué jugada quiere empezar. ¡Ha llegado el momento!

LA PANTALLA DE PAUSA CON OPCIONES

En cualquier momento del juego, puedes pulsar el BOTÓN START para detener el partido y activar la pantalla de pausa con opciones. En ella hay una variedad de opciones de juego y estadísticas:

Pulsa la parte SUPERIOR e INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacar una de las ocho opciones disponibles. Para activarla, pulsa el BOTÓN B. Para abandonar esta pantalla tras haber utilizado una o más opciones, pulsa el BOTÓN START. **ESTA ES UNA EXPLICACIÓN DETALLADA DE LOS USOS DE CADA OPCIÓN:**

SUSTITUCIÓN DE QUARTERBACKS (Substituting Quarterbacks): con esta opción puedes sacar del banquillo al segundo mejor quarterback, o traer a un quarterback personalizado, en la modalidad de pretemporada. Pulsa el BOTÓN B para cambiar de quarterback.

PEDIR TIEMPO MUERTO (Call a Time Out): sirve para pedir tiempo muerto, durante el cual no correrá el tiempo. El tiempo muerto se apuntará en el equipo que trae la pantalla de pausa con opciones.

VER LAS ESTADÍSTICAS DEL JUEGO (View Game Statistics): con esta opción puedes ver una recopilación de las estadísticas del partido hasta ese momento. Pulsa la parte SUPERIOR e INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para ir pasando por la lista de estadísticas. Pulsa el BOTÓN B para volver a la pantalla de pausa con opciones.

AJUSTAR LOS AUDIBLES (Set Audibles): al pedir un audible, accedes al libro de jugadas y asignas jugadas específicas a los botones A, B e Y para que sean usados cuando se pida un audible. Pulsa la parte IZQUIERDA y DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para ir pasando por las jugadas, y luego pulsa los BOTONES A, B o Y cuando la jugada que quieres asignar a ese botón esté en el recuadro que lleve la letra de dicho botón. Pulsa el BOTÓN SELECT para mover el destacador entre las jugadas ofensivas y defensivas (Offensive/Defensive plays). Pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla de pausa con opciones.

RESUMEN DEL AVANCE (Drive Summary): te proporciona detalles del avance conseguido hasta ese momento. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para ver el campo donde tendrá lugar la acción. La pantalla te proporcionará también un análisis estadístico de ese avance. Pulsa el BOTÓN B para volver a la pantalla de pausa con opciones.

REPETICIÓN DE LA JUGADA (Smooth Cam Replay): con esta opción podrás volver a ver y analizar una jugada anterior. Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para mover la cámara hacia el balón, un jugador en particular o una zona concreta del campo. Para ver una jugada en tiempo real, pulsa el BOTÓN A. Para verla en cámara lenta, pulsa el BOTÓN B. Si quieres pasar la acción hacia atrás y volverla a ver, pulsa el BOTÓN Y. Para pasar hacia delante rápidamente, pulsa el BOTÓN X. Para ver la repetición desde el ángulo opuesto, pulsa el botón IZQUIERDO (L) o DERECHO (R). Pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla de pausa con opciones.

VOLVER A COMENZAR UN PARTIDO (Restart Game): sirve para que canceles todas las jugadas y vuelvas a la pantalla de selección del jugador, para elegir qué equipo quieres controlar. Los equipos y opciones permanecen invariables, la diferencia está en que comienzas el partido descansado y desde el principio. [NOTA: se borrarán todas las estadísticas del partido que habla hasta ese momento] El ordenador te pedirá confirmación para llevar a cabo esta acción. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para destacar "yes" (sí) o "no", y luego pulsa el BOTÓN B.

DELIBERAR (Huddle): con esta opción el jugador puede decidir no deliberar sobre una jugada de ataque para ganar en velocidad o realizar una jugada en los dos últimos minutos del partido.

Si la opción de deliberar está desactivada, no aparecen las opciones del libro de jugadas y los jugadores decidirán las jugadas con los audibles seleccionados o preajustados. Cuando elijas esta opción, el ordenador te preguntará si estás seguro. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para destacar "yes" or "no" y luego pulsa el BOTÓN B. [NOTA: cuando esta seleccionada la opción de "No Huddle" (no deliberar), el efecto permanecerá hasta que el reloj se pare o hasta que tú lo anules al elegir el ajuste de "huddle" (deliberar).

EL LIBRO DE JUGADAS

El libro de jugadas es tu guía para las estrategias y situaciones que los quarterbacks profesionales deben dominar a la perfección, si quieren tener éxito en la NFL™. Este juego adjunta un póster que ilustra las jugadas de NFL™ Quarterback Club™. El libro de jugadas de ataque de NFL™ Quarterback Club es muy amplio. Las jugadas se utilizan con cuatro formaciones ofensivas diferentes, que funcionan de forma diferente dependiendo de si se trata de una situación de largo, medio o corto recorrido. El libro de jugadas defensivas presenta cinco formaciones defensivas, que multiplican las opciones de juego en cualquiera de las situaciones de recorrido del campo (corto, largo o medio).



PLACAS DE LAS JUGADAS

En NFL™ "Quarterback Club", cada jugada aparece representada en un diagrama que tiene una leyenda al pie, para que se comprenda mejor.

PLACAS OFENSIVAS:



Un círculo significa un jugador. El círculo representa el lugar en el que el jugador está situado al comienzo de una jugada.



Una línea muestra la dirección/posición en la que el jugador se moverá.



Una línea de puntos que parte del quarterback indica un pase lateral o un bloqueo con la mano abierta.

PLACAS DEFENSIVAS:



Un círculo indica un delantero en la línea de "scrimmage". Este jugador se quedará cerca de dicha línea.



Un cuadrado indica una defensa lateral; este jugador defiende a los delanteros.



Una X indica un receptor en defensa; este jugador procura interceptar los pases y se sitúa en la parte de atrás del campo.



Una línea indica que un jugador debería ir hacia esta zona y evaluar la situación para obrar en consecuencia.



Una línea que se cruza con una T indica la posición y dirección de un bloqueo.



Una línea con una flecha indica que el jugador continuará en la dirección de la flecha hasta donde la jugada se vea interrumpida.



Una línea con una flecha indica que un jugador continuará en esa dirección, penetrando en la zona trasera del campo contrario.



Un círculo oscuro al final de una línea que parte de un cuadrado o de una X indica que el jugador se dirige a una zona anclada. Ello significa que el receptor defenderá esta zona y no la abandonará para perseguir a un atacante a menos que resulte obvio que la cobertura de los alrededores ha fallado y no hay nadie más para perseguirlo.



Un círculo claro al final de una línea que parte de un cuadrado o una X indica una zona libre. En esta zona, un receptor en defensa debe elegir al primer atacante que llegue a ella y quedarse cubriéndolo.

SITUACIONES DERECORRIDO EN YARDAS

Las jugadas defensivas y ofensivas se dividen en tres categorías basadas del recorrido en yardas: cortos, medios y largos; estos recorridos tienen varias formaciones que a su vez cuentan con distintas jugadas. Por ejemplo, en un recorrido corto con formación Pro Set, los atacantes pueden elegir entre una media docena de jugadas diferentes. A continuación se expone una breve descripción de las situaciones de recorrido en yardas.

CORTO: El recorrido en yardas corto va de 0 a 15 yardas.

ATAQUE

Pases: — se tiende a enfatizar la evasión.

Carrera: — estas situaciones requieren jugadas potentes y son favorables a los hombres de mayor tamaño, a los defensores zagueros (full-backs) y a los de medio campo (halfbacks).

DEFENSA

Pases: — cuando se intentan interceptar pases en situaciones de corto recorrido, los receptores en defensa y los defensas laterales deben establecer una cobertura cercana a la línea mientras mantienen la parte trasera del campo cubierta; una tarea difícil.

Carrera: — es similar a la defensa, pero se hace mayor énfasis en la cobertura de la línea.

MEDIO: El recorrido en yardas medio va de 16 a 30 yardas.

ATAQUE

Pases: — lo normal en estas situaciones es que la recepción se produzca en un punto que está el doble de lejos que en las jugadas de corto recorrido. La velocidad es más importante.

Carrera: — as jugadas de engaño juegan un papel fundamental en las carreras de este tipo de situaciones, con un uso creciente de los bloqueos cogiendo o tirando del jugador.

DEFENSA

Pases: — en muchas de estas situaciones, la cobertura de un pase supone una fuerte penetración en las líneas, unida a una cobertura en profundidad por parte de los receptores, que deben seguir atentos a las jugadas cortas.

Carrera: — defender las carreras en una situación de recorrido medio exige que la defensa sea especialmente cuidadosa con la línea ofensiva y la parte trasera del campo, a la vez que intentan engañar a la defensa para que cometa un error garraful.

LARGO: Las situaciones de recorrido largo sobrepasan las 30 yardas.

ATAQUE:

Pases: — NO son jugadas a la desesperada, pero su estructura y realización suele acabar en victorias espectaculares.

Carreras: — las jugadas falsas para entretener son las condiciones favoritas para las grandes carreras; engañar a la defensa, que espera un pase, se convierte en algo esencial para el éxito de una jugada de largo recorrido.

DEFENSA

Pases: — los pases largos son la pesadilla de la defensa. Aquí se trata de defender la zona trasera del campo. Antes de hacer nada, es importante adivinarle las intenciones al contrario.

Carreras: — otra situación donde el atacante amagará un pase para ganar terreno en el campo. Los defensores deben vigilar la línea.

LAS JUGADAS CON FIRMA DE NFL™ QUARTERBACK

Todos los quarterback de NFL™ "Quarterback Club" tienen su jugada característica, con un estilo personal, que pone de relieve sus puntos fuertes. Una vez que has seleccionado a un quarterback, busca su "jugada con firma" en el libro de jugadas; están diseñadas para sacarle partido a sus habilidades únicas.

PENALTIS

PATADA QUE SALE DEL CAMPO:

(procedimiento ilegal) Si un saque inicial se sale de los límites del campo sin que ningún equipo toque el balón, el equipo receptor conseguirá la posesión del balón en la línea de las 40 yardas.

PERDER TIEMPO Se penaliza con 5 yardas más una repetición del intento de avance. Los atacantes deben lanzar antes de que pasen 40 segundos.

FUERA DE JUEGO Se penaliza con 5 yardas, más una repetición del intento de avance. Ningún jugador atacante puede cruzar la línea de "scrimmage" antes de que se realice el "snap" (pase hacia atrás). Cuando se realiza el snap, los jugadores defensivos deben estar en su lado del campo, y no pueden tocar a los jugadores contrarios antes del snap.

INTERFERENCIA Intento de avance en el punto en que se ha producido la interferencia. Ningún jugador puede interferir en el campo de un receptor antes de que éste coja el balón.

SIMULACIÓN

Cuando escoges la modalidad de simulación (Simulation), te ves catapultado a las situaciones cruciales de partidos ya pasados del Super Bowl, o en otros momentos críticos de cualquier partido. Puedes ir perdiendo 28 a 14, con sólo 3,50 minutos para el final del partido, como les pasó a los Raiders contra los Steelers, en septiembre de 1976; o puedes verte jugando tu primer Super Bowl con Kansas City, perdiendo de 18 contra Green Bay, en el cuarto tiempo. Incluso puedes revivir el campeonato de la Conferencia del Oeste, en 1957 en el partido en que, al llegar al descanso, los Lions iban perdiendo 24-7 contra los 49ers, y aun así consiguieron ganar!

Al ajustar las situaciones súper emocionantes de la simulación, podrás utilizar todas las jugadas y funciones normales de NFL™.



ATAQUE BÁSICO

ATAQUE GENERAL

• Pasar a controlar al jugador que lleva el balón BOTÓN B

• Mover por el campo al jugador controlado MANDO DIRECCIONAL

QUARTERBACK ANTES DEL SNAP

• Solicitar un audible BOTÓN A

• Seleccionar un audible BOTÓN Y, A o B

Nota: a los dos segundos de dar un audible, éste se cancelará si no se pulsa ningún botón. Si se pulsa el botón X, la anulación será instantánea.

• Hacer que se mueva un "tight end" (en ciertas carreras y pases) PARTE IZQUIERDA

..... DERECHA DE MANDO DIRECCIONAL

• Simular un lanzamiento BOTÓN X

• Lanzar el balón BOTÓN B

UN JUGADOR QUE NO SEA EL QUARTERBACK, ANTES DEL SNAP

• Seleccionar jugador Disparadores izquierdo/derecho

DISPARADORES IZQUIERDO/DERECHO

• Hacer aparecer marcas del pase BOTÓN A

• Lanzar al receptor deseado BOTÓN Y, A o B

Nota: si se dan toques rápidos al botón, el balón realizará una volea alta o globo. Si se mantiene pulsado el botón, el pase irá como un rayo.

JUGADOR EN POSESIÓN DEL BALÓN

• Correr a más velocidad BOTÓN X

• Girar una vez MANTENER PULSADO EL BOTÓN B

• Amagar DAR TOQUES AL BOTÓN B

• Tirarse BOTÓN Y

• Saltar por encima de alguien BOTÓN X

RECEPTOR QUE INTENTA RECOGER EL BALÓN

• Recogida de pie BOTÓN A

• Recogida en plancha Mando direccional hacia donde esté el balón + BOTÓN Y

• Recogida con salto Recogida con salto esté el balón + BOTÓN A

SAQUES INICIALES, GOLES DE CAMPO Y PATADAS AL VUELO (PUNTS)

• Lanzar el balón y poner en marcha el contador de patadas BOTÓN B

• Dar una patada al balón BOTÓN B

• Controlar el ángulo de la patada hasta que el contador de la patada quede en su sitio PARTE IZQUIERDA/DERECHA

..... DEL MANDO DIRECCIONAL

DEFENSA BÁSICA

ANTES DEL SNAP ANTES DEL SNAP

• Seleccionar a otro jugador para controlarlo Disparadores izquierdo/derecho

• Audible defensivo BOTÓN A

• Seleccionar audible defensivo BOTÓN Y, A o B

Nota: a los dos segundos de dar un audible, éste se cancelará si no se pulsa ningún botón. Si se pulsa el botón X, la anulación será instantánea.

DESPUÉS DEL SNAP

• Controlar al jugador más cercano al balón BOTÓN B

• Correr a más velocidad BOTÓN X

• Tirarse Mando direccional hacia donde esté el balón + BOTÓN Y

MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE

• Recogida de pie BOTÓN A

• Recogida en plancha Mando direccional hacia donde esté el balón + BOTÓN Y

• Recogida con salto o patada de bloqueo/Pase Mando direccional hacia donde esté el balón + BOTÓN A

PRIMA DI ENTRARE IN CAMPO

CARICAMENTO:

1. Accertati che l'interruttore di corrente sia SPENTO (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di NFL™ "QUARTERBACK CLUB™" come descritto nel manuale del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Accendi l'interruttore (ON). Se desideri giocare una partita a tre, quattro o cinque giocatori, collega il Super Multitap™ (venduto separatamente) come descritto nel manuale di istruzioni.

Quando apparirà la videata modalità di gioco, potrai scegliere tra tre fantastiche opzioni di gioco: Quarterback Challenge™ (Sfida Quarterback) (vedi a pagina 27), NFL™ Play (Partite NFL™) (vedi a pagina 29) e Simulation (Simulazione) (vedi a pagina 32).

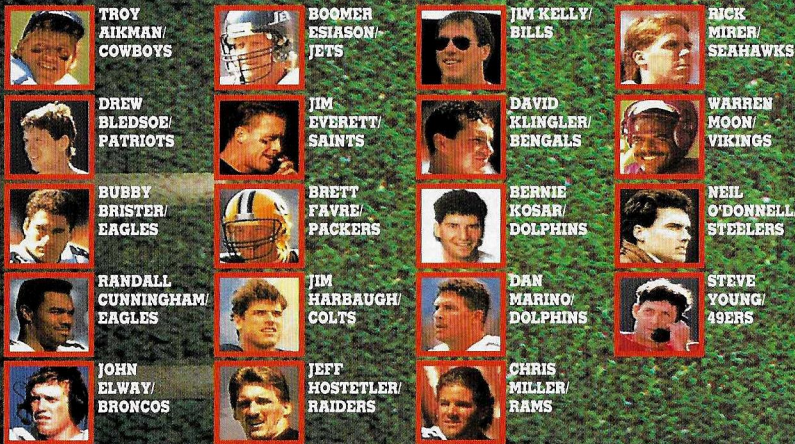
Premi a sinistra o a DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'opzione desiderata e quindi premi il PULSANTE START.

SE VUOI ENTRARE IN CAMPO SUBITO, VAI A PAGINA 32 per vedere i COMANDI D'ATTACCO E DI DIFESA. [IMPORTANTE: PER INFORMAZIONI SULLE SINGOLE OPZIONI DI GIOCO VAI ALLE PAGINE SOPRAINDICATE.]



LA QUARTERBACK CHALLENGE™ La Quarterback Challenge™ mette alla prova le tue capacità in quattro prove impegnative. Puoi anche creare il tuo quarterback personalizzato giocando più volte nelle prove challenge, per poi trasferirlo in una modalità pre-stagione NFL™!

MODALITÀ GIOCATORE Quando scegli la Quarterback Challenge™ dalla videata delle opzioni, apparirà una videata con cinque pulsanti di diverso colore. Osserva la casella ordine giocatori in fondo alla videata. Tutti i giocatori (al massimo 5) che desiderano prendere parte al gioco devono premere il PULSANTE START. Quando verrà premuto il primo PULSANTE START, tutti gli altri giocatori avranno 10 secondi (verranno visualizzati sullo schermo) per premere il loro PULSANTE START e iniziare la sfida.



SELEZIONE DEI QUARTERBACK Ad ogni giocatore verrà chiesto di selezionare i suoi quarterback tra le 19 superstar della NFL™ disponibili in NFL™ "QUARTERBACK CLUB™".

Innanzitutto premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere la lista dei nomi ed evidenziare il quarterback desiderato. Quando la tua selezione sarà evidenziata, premi il PULSANTE B per vedere le statistiche e gli attributi del giocatore. Per vedere le statistiche e gli attributi di un altro giocatore prima di fare la scelta finale, premi SU e GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare un altro quarterback, quindi premi il PULSANTE B per vedere le sue statistiche. Per confermare la tua scelta, premi un'altra volta il PULSANTE B.

CREAZIONE QB PERSONALIZZATO Per selezionare l'opzione Personalizza Quarterback evidenzia Select QB (Seleziona QB), quindi premi DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la categoria Personalizza (Custom), quindi premi il PULSANTE B. Puoi scegliere il colore della divisa, il numero, il colore della pelle del giocatore e il braccio con cui il giocatore lancia (sinistro o destro/Left or Right) premendo SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare una categoria, quindi il PULSANTE B per scorrere la regolazione

desiderata. Puoi dare un nome con un massimo di otto lettere al tuo quarterback personalizzato premendo SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare le lettere. Premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere le lettere e i numeri. Per cancellare o tornare su una lettera, premi il PULSANTE Y. Quando avrai inviato un nome, premi il PULSANTE START per uscire dalla videata. Quando avrai fatto le tue selezioni, premi GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare Custom QB (Personalizza QB) e quindi premi il PULSANTE B per uscire dall'opzione Custom QB. Quando avrai fatto le tue selezioni premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare Custom (Personalizza) e quindi premi il PULSANTE B per iniziare la selezione delle prove.

L'opzione **RESTORE QUARTERBACK (RIPRISTINA QUARTERBACK)** ti permette di scegliere un quarterback creato precedentemente per renderlo più forte giocando di nuovo nella sfida. Per selezionare l'opzione Ripristina Quarterback, seleziona Select QB (Seleziona QB) e quindi premi PULSANTE B. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'opzione Ripristina QB. Premi il PULSANTE B per visualizzare i quarterback personalizzati con i loro attributi. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare il quarterback desiderato, quindi premi il PULSANTE B per ripristinarlo sulla videata Quarterback dove potrai modificarlo come descritto nella sezione Creazione QB personalizzato. Premi il PULSANTE B per uscire dall'opzione Ripristina QB. A questo punto, potrai selezionare una prova o rivedere le regole di Quarterback Challenge™. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'elenco specifico in alto sulla videata, quindi premi il PULSANTE B. Un quarterback personalizzato può essere utilizzato nella modalità pre-stagione NFL™ in modo da poterlo allenare per la vera azione NFL™!

SELEZIONE DI UNA PROVA

La Quarterback Challenge™ della NFL™ "QUARTERBACK CLUB™" ti permette di scegliere tra quattro prove. Per fare questo utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per muovere la barra-evidenziatore in cima alla videata per "SELECT EVENT" (SELEZIONE PROVA), quindi premi il PULSANTE B. Verranno visualizzate tutte e quattro le prove. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la prova in cui vuoi competere, quindi premi il PULSANTE B per selezionare quella prova.

Se non selezionerai nessuna prova è scegliere "START CHALLENGE™" (INIZIA SFIDA), parteciperai a una Quarterback Challenge™ completa a quattro prove.

Se in qualsiasi momento vorrai rivederti le regole di una determinata prova della Quarterback Challenge, evidenzia l'opzione CHALLENGE RULES (REGOLE CHALLENGE) in cima alla videata e premi il PULSANTE B.

IMPORTANTE: Dopo ogni prova apparirà una videata con i risultati di quella prova, seguiti dalla Classifica Attuale (Current Standings). Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per scorrere la classifica. Premi il PULSANTE START per passare alla prova successiva. Alla fine della Challenge apparirà una videata con la Classifica globale (Overall Standings). Premi il PULSANTE START per visualizzare il vincitore della Quarterback Challenge™.

REVISIONE DELLE REGOLE DELLA QUARTERBACK CHALLENGE

PROVA 1: ACCURACY

(PRECISIONE) L'obiettivo di questa prova è di lanciare la palla e colpire i bersagli mobili con più precisione possibile. Più la palla sarà vicina al centro del bersaglio, maggiori saranno i punti totali assegnati. Avrai a disposizione quattro tiri per provare la tua precisione. I cursori gialli indicano la distanza a cui verrà tirata la palla al livello del bersaglio all'interno del quadrato. Premi il PULSANTE B con la distanza con la quale pensi di segnare molti punti.

PROVA 2: SPEED & MOBILITY (VELOCITÀ E AGILITÀ)

L'obiettivo di questa prova è misurare la tua agilità e velocità nel completare un percorso nel minor tempo possibile. Premi il PULSANTE A per saltare oltre un ostacolo, il PULSANTE Y per passare sotto a un ostacolo. Avrai a disposizione due tentativi per percorrere il percorso il più velocemente possibile. Se farai cadere una barra o un cono ti verrà dato del tempo di penalizzazione, perché è come se li avessi mancati. Colpendo il centro del bersaglio ti verrà tolto del tempo dalla tua corsa, aumentando così il punteggio.

Premi il PULSANTE DIREZIONALE per muoverti sul campo. Ricorda che il percorso calpestato è l'erba: questo è il percorso che devi scegliere mentre superi gli ostacoli. Dopo aver saltato la barra, arriverai nella zona del lancio. Premi il PULSANTE B per attivare le frecce rosse per mirare. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per regolare le frecce per il lancio. Quando le frecce saranno sulla distanza desiderata, premi il PULSANTE B per lanciare la palla.

PROVA 3: DISTANZA

L'obiettivo di questa prova è lanciare la palla il più lontano possibile. Ogni quarterback avrà due tentativi; i punti del miglior lancio verranno aggiunti al totale dei punti del giocatore.



Osserva i cursori gialli sulla superficie del campo. Premi i PULSANTI A e B alternativamente per muovere le parentesi il più lontano possibile in fondo al campo, ma sbrigliati, perché hai poco tempo!

PROVA 4: READ & RECOGNITION

(INDIVIDUAZIONE E RICONOSCIMENTO)

L'obiettivo di questa prova è misurare la tua capacità di riconoscere i bersagli "vivi" in un gruppo di bersagli mobili e colpirlti con più precisione possibile. Avrai quattro tentativi per provare le tue capacità di individuazione e riconoscimento.

Ci saranno sei bersagli sul campo, ma soltanto tre saranno "vivi". Osserva i cursori gialli che si muovono sulla superficie del campo: indicano dove verrà lanciata la palla. Puoi aggiustare la mira regolando la posizione di queste parentesi premendo SINISTRA e DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE. Quando avrai aggiustato la mira, premi il PULSANTE B per lanciare la palla. Stai attento però: se colpirlti un bersaglio morto, il tuo lancio verrà considerato un'intercazzatura! Se colpirlti i cerchi o il centro del bersaglio, questi punti verranno tolti dal punteggio della prova!

Se nella Quarterback Challenge™ avrai utilizzato un quarterback personalizzato, avrai la possibilità di salvarlo o di continuare. Puoi salvare fino a cinque quarterback. Se le prestazioni del tuo quarterback sono state scarse e non vuoi salvarle, seleziona Continue (Continua) con il PULSANTE DIREZIONALE, quindi premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata modalità gioco. Se le prestazioni del tuo quarterback sono state soddisfacenti utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'opzione Save QB (Salva QB), quindi premi il PULSANTE START. Quindi utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per selezionare la casella in cui vuoi salvare il quarterback personalizzato.

IMPORTANTE: Se salverai sopra a un altro QB personalizzato, lo annullerai e lo sostituirai con quello attuale. Premi il PULSANTE START per salvare l'attuale QB personalizzato, quindi evidenzia Continua e premi il PULSANTE START per ritornare alla videata modalità di gioco.

PARTITE NFL™

SIX GAME MODES (MODALITÀ SEI GIOCHI)

- 1. PRESEASON:** (Pre-stagione) La modalità pre-stagione ti permette di trasferire i tuoi quarterback personalizzati o di sostituire i quarterback del NFL™ Quarterback Club™.
 - 2. NEW SEASON** (Nuova stagione): Scegli questa modalità per iniziare una nuova stagione d'azione.
 - 3. RESUME SEASON** (Ripristina stagione): Scegli questa modalità per riprendere una stagione che avevi iniziato precedentemente.
 - 4. ENTER PLAYOFFS** (Invia Playoff): Scegli questa modalità per organizzare delle partite di playoff in preparazione del Super Bowl.
 - 5. RESUME PLAYOFFS** (Ripristina Playoff): Scegli questa modalità per riprendere un'azione di un playoff che avevi iniziato precedentemente.
 - 6. PRO BOWL:** Scegli questa modalità per organizzare una partita di un AFC contro un NFC Pro Bowl!
- Qualunque sia la modalità scelta, potrai competere su tre livelli di difficoltà: Rookie (principiante), Pro (professionista) o all-pro (tutti professionisti).

SELEZIONE DELLE SQUADRE

Quando avrai scelto la modalità di gioco, potrai scegliere la tua squadra. Questa videata ti permette di selezionare in quale delle 28 squadre NFL™ vuoi giocare.

Premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere tutte le 28 squadre della NFL™. Quando avrai raggiunto la squadra desiderata, premi il PULSANTE START.

IMPORTANTE: Quando sceglierai Nuova Stagione o Invia Playoff, soltanto la squadra a sinistra sulla videata potrà essere selezionata. La squadra sulla destra cambierà automaticamente per visualizzare la squadra che affronterà la tua squadra nell'incontro successivo.

PERSONALIZZAZIONE TEMPO, SUPERFICIE DI GIOCO E ALTRE OPZIONI DI GIOCO

QUANDO AVRAI SCELTO LE SQUADRE, TI DÀ LE SEGUENTI SCELTE:

- Scegli home o away game (partita in casa o fuori casa)
- Scegli tra sei condizioni meteorologiche: fair (sereno), rain (pioggia), snow (neve), hot (caldo), cold (freddo) o auto (il computer sceglierà a caso per te).
- Scegli la superficie del campo tra grass (erba) e artificial turf (campo artificiale).
- Scegli una delle cinque durate di un quarto: 1, 2, 5, 10 o 15 minuti.

TEMPO DI GIOCO

SELEZIONE GIOCATORE

Dopo aver selezionato le squadre e le opzioni personalizzazione, potrai selezionare la squadra con cui giocherai. Per ogni pulsantiera collegata apparirà il corrispondente numero sotto un giocatore. A ogni pulsantiera viene assegnato un colore. Una freccia di questo colore apparirà sotto al giocatore una volta che si sarà spostato sotto alla squadra selezionata. Questo colore sarà effettivo per tutte le modalità di gioco. Apparirà un numero sopra a ogni giocatore tanti quante sono le pulsantiere collegate. Una freccia del colore assegnato a una pulsantiera apparirà sotto al



giocatore che starà selezionando in quel momento. Un massimo di cinque giocatori possono giocare nella stessa squadra o in quella avversaria. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per muovere il tuo giocatore sotto la squadra desiderata. La partita inizierà quando un giocatore qualsiasi preparerà il PULSANTE START sulla pulsantiera, quindi in una partita a più giocatori accertati che tutti i giocatori abbiano scelto prima di iniziare. Se in una partita a più giocatori uno dei giocatori non avrà fatto la sua selezione, potrà farlo dopo il tiro della monetina premendo il PULSANTE START per accedere alla videata Pause Options (Opzioni pausa) e selezionare Restart Game (Ricomincia partita). Se desideri vedere una partita controllata dal computer, premi semplicemente il PULSANTE START senza muovere nessun giocatore di entrambe le squadre.

In una partita a più giocatori, l'ordine di gioco viene determinato dai numeri delle pulsantiere. Il giocatore che ha la pulsantiera con il numero più basso è il Capitano della squadra dell'attacco e quindi sceglierà i giochi d'attacco. Il giocatore con la pulsantiera con il numero più basso (Capitano della squadra della difesa) chiama i giochi difensivi.

TIRO DELLA MONETINA

Il tiro della monetina stabilisce chi darà il calcio d'inizio e chi riceverà. La squadra degli ospiti tira la monetina. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per muovere l'indicatore tra Head (Testa) e Tails (Croce). Il risultato del lancio apparirà immediatamente. Se vinci, puoi scegliere tra dare il calcio d'inizio o ricevere premendo il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la tua scelta e il PULSANTE B per selezionarla. Se perdi, potrai scegliere la porta che desideri difendere evidenziando la tua scelta con il PULSANTE DIREZIONALE e quindi premendo il PULSANTE B per selezionarla. Dopo averla selezionata, ogni squadra sceglierà il rispettivo calcio o ritorno al gioco che desiderano eseguire. La partita sta per cominciare!

LA VIDEATA OPZIONI PAUSA

In qualsiasi momento durante il gioco, potrai premere il PULSANTE START per fermare il gioco e attivare la videata Opzioni pausa. Questa videata ti offre numerosi dati statistici e opzioni!

Premi SU e GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare una delle otto opzioni pausa disponibili. Per attivare un'opzione, premi il PULSANTE B. Per uscire dalla videata Opzioni pausa dopo aver utilizzato una o più opzioni, premi il PULSANTE START.

EGCO UNA SPIEGAZIONE DETTAGLIATA PER OGNI OPZIONE:

SUBSTITUTING QUARTERBACKS (Sostituzione Quarterback): Ti permette di far entrare in campo il secondo quarterback in panofina o di trasferire un quarterback personalizzato nella modalità pre-stagione. Premi il PULSANTE B per scambiare i quarterback.

CALL A TIME OUT (Chiamare una sospensione): Ti permette di chiamare una sospensione e fermare il gioco. La sospensione verrà conteggiata alla squadra che ha chiamato la videata Opzioni Pausa.

VIEW GAME STATISTICS (Visualizza statistiche di gioco): Ti permette di visualizzare la serie completa di statistiche del gioco fino a quel momento, premi il PULSANTE B per ritornare sulla videata delle opzioni.

SET AUDIBLES (Assegnare giochi d'attacco e difesa sulla linea di mischia): Ti permette di accedere al libro di gioco e assegnare i giochi ai PULSANTI A, B e Y per l'utilizzo nei giochi d'attacco e difesa sulla linea di mischia. Premi SINISTRA e DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere i giochi, quindi premi i PULSANTI A, B o Y quando lo schema che vuoi assegnare a quel pulsante sarà nella casella con la lettera di quel pulsante. Premi il PULSANTE SELECT (SELEZIONE) per muovere l'evidenziatore tra i giochi d'Attacco e Difesa. Premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata Opzioni Pausa.

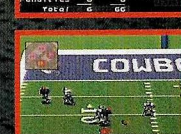
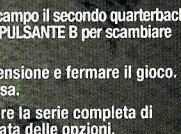
DRIVE SUMMARY (Riassunto avanzamento): Ti fornisce informazioni del tiro attuale, compreso il modo in cui la squadra è entrata in possesso della palla. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per muoverti sul punto del campo in cui si è svolta l'azione. La videata ti fornirà le statistiche di quell'avanzamento. Premi il PULSANTE B per ritornare sulla videata Opzioni pausa.

SMOOTH CAM REPLAY (Replay): Ti permette di rivedere e analizzare il gioco precedente. Premi il PULSANTE DIREZIONALE per muovere la telecamera sulla palla, un giocatore o un'area del campo. Per vedere il gioco a tempo reale, premi il PULSANTE A. Per rivederlo al rallentatore, premi il PULSANTE B. Per riavvolgere l'azione e rivedere il gioco, premi il PULSANTE Y. Per l'avvolgimento veloce premi il PULSANTE X. Per vedere il replay dall'angolazione opposta, premi il fuoco SINISTRO o DESTRO. Premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata Opzioni Pausa.

RESTART GAME (Ricomincia gioco): Ti permette di annullare il gioco fino a quel punto e ritornare sulla videata Selezione giocatore per scegliere quali delle due squadre desideri controllare. Le squadre e le opzioni rimarranno le stesse. Quindi ricomincerai il gioco dal calcio d'inizio. **IMPORTANTE:** Tutte le statistiche fino a quel momento verranno annullate. Il computer ti chiederà di confermare la tua scelta. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare "yes" (sì) o "no" e quindi premi il PULSANTE B.

HUDDLE (Consultazione): Permette al giocatore di scegliere una situazione "no huddle" (senza consultazione) in attacco per i giochi veloci o per le cariche dei due ultimi minuti del primo tempo o finali.

Quando l'opzione "senza consultazione" è attivata, non appariranno le opzioni libro di gioco e giocatori chiameranno il loro giochi tra i giochi di attacco e difesa selezionati o predefiniti. Se sceglierai questa opzione, il



computer ti chiederà di confermare la tua scelta. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare "yes" (sì) o "no" e quindi premi il PULSANTE B.

IMPORTANTE: Quando l'offensiva Senza consultazione sarà attivata, questa rimarrà attiva fino allo scadere del tempo o quando la disattiverai scegliendo la regolazione con la consultazione.

IL LIBRO DI GIOCO

Questo è il tuo libro di gioco, una guida alle strategie e alle situazioni che i quarterback professionisti devono imparare per vincere in NFL™. Questo gioco comprende un poster con tutti i giochi di NFL™ Quarterback Club™.

SCHEMI DI GIOCO

Ogni gioco in NFL™ Quarterback Club™ viene illustrato in un schema. Ecco delle brevi didascalie per aiutarti a capire gli schemi. Il libro di gioco d'attacco in NFL™ Quarterback Club™ è complesso. I giochi utilizzano quattro formazioni d'attacco diverse, che vengono applicate in modo diverso nelle situazioni a corta, media e lunga distanza. Il libro di gioco difensivo comprende cinque famose formazioni, che hanno delle opzioni di gioco multiple in situazioni a Corta, Media e Lunga distanza.

SCHEMI D'ATTACCO:

 Un Cerchio indica un giocatore e la sua posizione all'inizio del gioco.

 Una Linea indica la direzione/posizione in cui dovrebbe muoversi il giocatore.

 Una Linea tratteggiata dal quarterback indica un passaggio laterale tra due difensori (Pitch out) o un passaggio di mano (Hand off).


GIOCHI DIFENSIVI:

 Un Cerchio indica un Lineman (giocatore di linea) sulla linea di mischia. Questo giocatore rimarrà vicino alla linea di mischia.

 Un Quadrato indica un Linebacker (ala di sostegno). Questo giocatore difende dietro i linemen.

 Una X indica un defensive back (difensore di sostegno). Questo giocatore difende contro i passaggi e si trova nell'area di difesa.

 Una Linea indica che un giocatore dovrebbe andare in quest'area, valutare la situazione ed agire di conseguenza.

 Una Linea con una Freccia indica che un giocatore dovrebbe continuare in quella direzione/penetrare l'area di difesa avversaria.

DISTANZE IN IARDE

I giochi d'attacco e difesa sono divisi in distanze in iarde Corte, Medie e Lunghe, con molti giochi per ogni formazione. Per esempio, in una situazione a corta distanza, in una formazione Pro Set, puoi scegliere tra sei giochi diversi. Qui di seguito troverai una breve spiegazione di alcune situazioni distanze in iarde.

CORTA Le situazioni a corta distanza sono quelle comprese tra 0-15 iarde.

ATTACCO

Passaggio — Le combinazioni dei passaggi tendono ad accentuare le schivate.

Corsa — Le situazioni a corta distanza richiedono giochi potenti e richiedono i giocatori più robusti, specialmente i full back (terzini) e gli half back (mediani).


DIFESA

Passaggio — Nella difesa dei passaggi avversari nelle situazioni a corta distanza, i linebacker e i defensive back devono stabilire una copertura vicina alla linea e allo stesso tempo coprire l'area di difesa: un compito difficile.

Corsa — Le situazioni a corta distanza richiedono giochi potenti e richiedono i giocatori più robusti, specialmente i full back (terzini) e gli half back (mediani).

 Una due linee che si incrociano formando una T rappresentano la posizione e la direzione del bloccaggio.

 Una Linea con una freccia indica che il giocatore dovrebbe continuare nella direzione della freccia fino alla massima distanza permessa dal gioco.

 Un cerchio annerito alla fine di una linea da un Quadrato o una X indica che il giocatore sta andando in una zona ancorata. Questo significa che il back (difensore) difenderà questa zona e non la lascerà per inseguire un attaccante a meno che non sia evidente che la copertura circostante abbia fallito e non ci sia nessuno a inseguirlo.

 Un cerchio vuoto alla fine di una linea da un Quadrato o una X indica una zona non ancorata. Un defensive back in una zona non ancorata deve raggiungere e stare accanto al primo attaccante non coperto in questa zona.

particolarmente attenti alla linea di attacco e ai giocatori dietro la linea di mischia che potrebbero confonderli e fargli commettere dei grossi errori.

LUNGA Le situazioni a lunga distanza sono quelle oltre le 30 iarde.

ATTACCO

Passaggio — I giochi dei passaggi a lunga distanza NON sono giochi disperati ma degli schemi di gioco con una struttura solida che danno spesso dei risultati sorprendenti.

Corsa — Le finte di passaggi e i Ritardi sono i

più efficaci nelle lunghe corse, perché ingannare la difesa è essenziale in queste situazioni.

DIFESA

Passaggio — Un gioco a lunghi passaggi è il terrore di un difensore. Difendere l'area di difesa è l'obiettivo cruciale del gioco. È importante valutare la situazione attentamente prima di agire.

Corsa — Un'altra situazione dove l'attacco farà dei falsi passaggi per guadagnare terreno. I difensori devono tenere sotto controllo la linea.

GIOCHI SPECIALI DEI QUARTERBACK DI NFL™

Ogni quarterback in NFL™ Quarterback Club™ ha un suo gioco speciale che è tipico del suo stile di gioco e sottolinea le sue abilità.

Quando avrai selezionato un quarterback, consulta i libri di gioco per trovare il suo gioco speciale, che è stato creato per utilizzare le straordinarie abilità.

PENALITÀ

CALCIO FUORI DAI LIMITI DEL CAMPO: PROCEDURA ILLEGALE

Se un calcio d'inizio manda la palla fuori dal campo senza che nessun giocatore la tocchi, la squadra in ricezione prenderà possesso nella loro linea delle 40 iarde.

RTARDO DI GIOCO (5 iarde di penalizzazione, più ripetizione del down. L'attacco deve tirare la palla prima che scadano i 40 secondi di gioco.

FUORI GIOCO 5 iarde di penalità, più la ripetizione di un down. Nessun giocatore in attacco può attraversare la linea di mischia prima che la palla venga passata. Un giocatore in difesa deve essere dalla sua parte della palla quando questa viene passata e non potrà toccare un giocatore avversario prima dello snap.

INTERFERENZA SUL PASSAGGIO Nessun giocatore può interferire con un ricevitore prima che prenda la palla.

SIMULAZIONE

Quando sceglierai la modalità Simulazione, potrai rivivere i momenti più critici ed emozionanti dei Super Bowls del passato e altre situazioni frenetiche! Potrai ritrovarti 28 a 14 con 3:50 minuti da giocare, nell'incontro dei Raiders contro gli Steelers nel settembre 1976 o potrai giocare nel primo Super Bowl con Kansas City con 18 minuti di svantaggio rispetto al Green Bay nel quarto periodo. Potrai perfino ritornare al 1957 per la Western Conference Championship con i Lions che inseguivano i 49ers in testa con 24-7 nel primo tempo; un incontro che i Lions riuscirono a vincere!

Mentre rivivrai la frenetiche situazioni simulate, sarai in grado di utilizzare tutti i giochi e le funzioni dell'azione di gioco della NFL™.

ATTACCO DI BASE

ATTACCO GENERALE

• Controllare il giocatore con la palla PULSANTE B
• Muovere il giocatore controllato sul campo PULSANTE DIREZIONALE

QUARTERBACK PRIMA DELLO SNAP

• Chiamare gioco d'attacco PULSANTE A
• Selezionare gioco d'attacco PULSANTE Y, A o B
IMPORTANTE: Un gioco d'attacco si annullerà dopo 2 secondi se non verrà premuto nessun pulsante o istantaneamente premendo il PULSANTE X.
• Muovere attaccante ala (in alcuni giochi in corsa o di passaggio) PULSANTE DIREZIONALE SINISTRA/DESTRA

• Passaggio falso PULSANTE X
• Lanciare la palla PULSANTE B
ALTRI GIOCATORI PRIMA DELLO SNAP
• Selezionare giocatore Fuoco Sinistro/destro

QUARTERBACK DOPO DELLO SNAP

• Chiamare passaggio PULSANTE A
• Tirare al giocatore desiderato PULSANTE Y, A o B
IMPORTANTE: premendo una volta farai un tiro a parabola. Tenendo premuto il pulsante effettuerai un passaggio potente.

GIOCATORE IN POSSESSO DI PALLA

• Correre con uno scatto di velocità extra PULSANTE X
• Rotare una volta TENERE PREMUTO IL PULSANTE B
• Fare una finta PULSANTE B
• Tuffarsi PULSANTE Y
• Salto di corsa PULSANTE X

RICEVITORE CHE CERCA DI PRENDERE LA PALLA

• Presa da fermo PULSANTE A
• Turfo per prendere la palla PULSANTE DIREZIONALE NELLA DIREZIONE DELLA PALLA + PULSANTE Y

• Presa con salto PULSANTE DIREZIONALE NELLA DIREZIONE DELLA PALLA + PULSANTE A

CALCI D'INIZIO, CALCI PIAZZATI E AL VOLO

• Tirare la palla e attivare il contatore calcio PULSANTE B
• Calciare la palla PULSANTE B
• Controllare l'angolazione del calcio fino a quando il Contatore del Calcio non sarà sul posto desiderato PULSANTE DIREZIONALE SINISTRA/DESTRA

DIFESA DI BASE

PRIMA DELLO SNAP COMANDI

• Seleziona un giocatore diverso da controllare Fuoco sinistro/destro
• Chiamare giochi difensivi sulla linea di mischia PULSANTE A
• Selezionare giochi difensivi sulla linea di mischia PULSANTE Y, A o B
IMPORTANTE: Un gioco difensivo si annullerà dopo 2 secondi se non verrà premuto nessun pulsante o istantaneamente premendo il PULSANTE X.

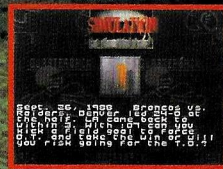
DOPO LO SNAP

• Controllare il giocatore più vicino alla palla PULSANTE B
• Correre con un ulteriore scatto di velocità PULSANTE X
• Tuffarsi Pulsante direzionale nella direzione della palla + PULSANTE Y.

QUANDO LA PALLA È IN ARIA

• Presa da fermo PULSANTE A
• Presa in tuffo PULSANTE DIREZIONALE nella direzione della palla + PULSANTE Y.

• Presa con salto o bloccare calcio/passaggio PULSANTE DIREZIONALE nella direzione della palla + PULSANTE A



VOORDAT JE HET VELD BETREED

LADEN:

1. Zorg ervoor dat je spelcomputer UIT staat.
2. Stop de NFL 'QUARTERBACK CLUB' cartridge in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM' op de manier zoals dat beschreven staat in de handleiding.

3. Zet de spelcomputer AAN. Als je met drie, vier of vijf spelers wilt spelen, sluit dan nu je Super MultiTap' (wordt apart verkocht) aan op de manier zoals dat staat in de handleiding. Wanneer het game mode-scherm verschijnt krijg je drie unieke en uitdagende spelopties: Quarterback Challenge' (zie pag. 33), NFL' Play (zie pag. 35) en Simulation (zie pag. 38).




















Druk LINKS of RECHTS op de Control Pad om je keuze te maken, druk daarna op de STARTKNOOP. ALS JE METEEN HET VELD OP WILT, KIJK DAN OP PAG. 38 VOOR OFFENSIEVE EN DEFENSIEVE CONTROLS. [Opmerking: kijk voor details over de individuele spelopties op de bovengenoemde pagina's.]

DE QUARTERBACK CHALLENGE™

De gevreesde Quarterback Challenge' beproeft je op vier onderdelen. Dit is uiltstekend om te strijden tegen andere quarterbacks of om als oefenmiddel te gebruiken voordat je het team het veld opstuurt voor het echte werk! Je kunt ook je eigen Custom Quarterback maken en deze importeren naar NFL' Play in Preseason Mode.

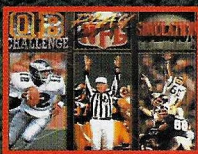
SPEEL-VOLGORDE

Als je Quarterback Challenge' kiest uit het optiescherm zie je vijf controlpads in verschillende kleuren op het scherm. Onderaan het scherm zie je de speel-volgorde. Alle spelers (tot wel vijf!) die willen meespelen moeten op START drukken. Als de eerste STARTKNOOP is ingedrukt krijgen de andere spelers tien seconden om ook op START te drukken om mee te doen aan de challenge. Als elke STARTKNOOP is ingedrukt wordt de speelvolgorde willekeurig gekozen door de computer.

| | | | |
|---|--|---|--|
|  TROY AIKMAN/ COWBOYS |  BOOMER ESIASON/ JETS |  JIM KELLY/ BILLS |  RICK MIRER/ SEAHAWKS |
|  DREW BLEDSOE/ PATRIOTS |  JIM EVERETT/ SAINTS |  DAVID KLINGLER/ BENGALS |  WARREN MOON/ VIKINGS |
|  BUBBY BRISTER/ EAGLES |  BRETT FAVRE/ PACKERS |  BERNIE KOSAR/ DOLPHINS |  NEIL O'DONNELL/ STEELERS |
|  RANDALL CUNNINGHAM/ EAGLES |  JIM HARBAUGH/ COLTS |  DAN MARINO/ DOLPHINS |  STEVE YOUNG/ 49ERS |
|  JOHN ELWAY/ BRONCOS |  JEFF HOSTETLER/ RAIDERS |  CHRIS MILLER/ RAMS | |

BUILD A CUSTOM QUARTERBACK

Om de Custom Quarterback-optie te selecteren moet je eerst Select QB kiezen. Druk dan RECHTS op de Control Pad om de Custom categorie te kiezen en druk daarna op de B-knop. Je kunt de Kleur van het uniform kiezen, het rugnummer, de huidskleur, en de werparm van de speler (links of rechts) door eerst OMHOOG of OMLAAG te drukken op de CONTROL PAD om een categorie te selecteren, daarna op de B-knop om te scrollen naar de gewenste instelling. Je kunt je quarterback een naam geven van maximaal acht letters door met LINKS en RECHTS op de CONTROL PAD letters te selecteren. Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om te scrollen langs de letters en cijfers. Druk op de Y-knop om een letter uit te wissen. Druk als je klaar bent met de naam op START om dit scherm te verlaten. Druk wanneer je tevreden bent met je instellingen OMLAAG op de CONTROL PAD om de Custom QB te kiezen, druk daarna op de B-knop om de Custom QB-optie af te sluiten. Wanneer je klaar bent met het maken van je selecties, druk dan OMHOOG of OMLAAG om de Custom te kiezen, druk daarna op de B-knop om selecties te maken.



RESTORE QUARTERBACK Deze functie geeft de mogelijkheid een vooraf "gebouwde" quarterback te kiezen die je nog sterker kunt maken door hem weer mee te laten doen aan de Challenge. Kies om de Restore Quarterback functie te activeren eerst Select QB. Druk op de B-knop om de gesavede Custom Quarterbacks te bekijken, inclusief hun attributen. Gebruik de CONTROL PAD om een gewenste quarterback te kiezen, gebruik daarna de B-knop om hem naar het Quarterback-scherm te halen, waar je hem kunt veranderen op de manier zoals dat beschreven staat onder Bouw een Custom QB. Druk op de B-knop om de Restore OB-optie te verlaten. Op dit moment kun je specifieke onderdelen uitkiezen die de regels van Quarterback Challenge' bekijken. Gebruik de CONTROL PAD om specifieke lijsten bovenaan het scherm te kiezen, druk daarna op de B-knop. Een Custom Quarterback mag gebruikt worden in de NFL' Play Preseason mode, zodat je de Custom Quarterback kan laten meedoen aan echte NFL' actie!

KIES EEN ONDERDEEL

De NFL' QUARTERBACK CLUB' Quarterback Challenge laat je kiezen uit vier verschillende onderdelen. Gebruik de CONTROL PAD om bovenaan het scherm SELECT EVENT te kiezen, druk daarna op de B-knop. Je krijgt dan een display van alle vier onderdelen te zien. Gebruik de CONTROL PAD om een keuze te maken, druk daarna op de B-knop om de keus te bevestigen.

Als je niet een bepaald onderdeel uitkiest, maar gaat voor "START CHALLENGE", dan doe je mee aan alle vier de onderdelen van de Quarterback Challenge.

Als je op een willekeurig moment de regels van een specifiek Quarterback Challenge-onderdeel wilt bekijken, kies dan eenvoudig de CHALLENGE RULES-optie bovenin het scherm en druk op de B-knop.

Opmerking: na ieder onderdeel verschijnt er een scherm met de resultaten van dat onderdeel, gevolgd door de huidige standen. Gebruik de CONTROL PAD om te scrollen door de uitslagen. Druk op de STARTKNOOP om naar het volgende onderdeel te gaan. Aan het eind van een Challenge verschijnt er een scherm met de Algemene uitslagen. Druk op de STARTKNOOP om de Quarterback Challenge-winnaar te zien.

HET BEKIJKEN VAN DE QUARTERBACK CHALLENGE REGELS

ONDERDEEL 1: PRECISIE

Het doel van dit onderdeel is om de bal te werpen en de bewegende doelen zo goed mogelijk te raken. Hoe dichtere de bal bij de roos van het doel komt, hoe meer punten je daarvoor krijgt. Je krijgt vier kansen om je precisie te testen. Een geel frame laat zien hoe groot de afstand is tot de roos van het doel. Druk op de B-knop als je denkt dat de afstand je voldoende punten zal opleveren.

ONDERDEEL 2: SNELHEID & BEWEEGLIJDHEID

Het doel van dit onderdeel is om je beweeglijkheid en snelheid te testen door een hindernisbaan af te leggen binnen de kortst mogelijke tijd. Druk op de A-knop om over een hindernis te springen, de Y-knop om onder een obstakel te duiken. Je krijgt twee kansen om zo snel mogelijk over de hindernisbaan te gaan. Een hek of een kegel raken zal strafseconden kosten, net als een doel missen. De binnenste ring of de roos raken levert bonusseconden op, zodat je score omhoog gaat.

Gebruik de CONTROL PAD om over het veld te bewegen. Let op het uitgesloten pad: dit is de algemene route die je wilt volgen als je langs de obstakels gaat. Wanneer je bij het doel komt, druk dan op de CONTROL PAD om de gele haakjes aan te passen die gebruikt worden om te richten. Druk wanneer je het doel hebt bepaald op de B-knop om de bal te gooien.

ONDERDEEL 3: JE EIGEN QUARTERBACK SELECTEREN

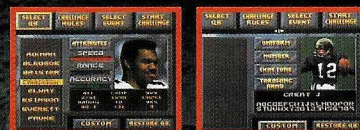
Elke speler heeft wordt gevraagd om een quarterback te selecteren uit de 19 NFL' supersterren die beschikbaar zijn in NFL' QUARTERBACK CLUB'.

Druk eerst op OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om de lijst van namen te bekijken en selecteer de quarterback die je wilt gebruiken. Druk op de B-knop om de statistieken en attributen van de speler te zien. Om andere statistieken van andere spelers te zien kun je weer de CONTROL PAD gebruiken en op OMHOOG of OMLAAG drukken om een andere speler te selecteren. Druk dan weer op de B-knop om de statistieken te bekijken. Druk nogmaals op de B-knop om de speler te selecteren.

ONDERDEEL 4: 'LEZEN' EN HERKENNEN

Het doel van dit onderdeel is om je vermogen te testen 'levende' doelen te herkennen tussen een aantal bewegende doelen, en om die doelen zo goed mogelijk te raken. Je krijgt 4 kansen om je 'lees en herken'-vermogens te testen.

Er zijn zes doelen op het veld, maar slechts drie daarvan zijn 'levende' doelen. Dat zijn de doelen die staan aangegeven met gele vlaggen. Let op de gele haakjes die over



het veld bewegen: deze geven aan waar de bal naartoe wordt gegooid. Je kunt de richting van je worp aanpassen door LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD te drukken. Wanneer je denkt dat je goed hebt gericht, druk dan op de B-knop om de bal te gooien. Wees echter voorzichtig; als je een 'dood' doel raakt, wordt je worp als een onderschepping opgevat! Als je de ringen van zo'n doel of de roos raakt, worden die punten van je score afgetrokken!

DE CUSTOM QUARTERBACK BEWAREN

Als je een custom quarterback hebt gebruikt in de Quarterback Challenge™ krijg je de mogelijkheden 'save' (bewaren) of continue (doorgaan). Je kunt vijf quarterbacks bewaren. Als je quarterback het er slecht heeft afgebracht kun je doorgaan (Continue) selecteren met de CONTROLPAD en op START drukken om terug te gaan naar het beginscherm. Als je tevreden bent met de resultaten van je quarterback kun je de optie Save QB (quarterback bewaren) kiezen met de CONTROLPAD en op START drukken. Gebruik dan de CONTROLPAD om een lokatie te kiezen waar je de quarterback wilt bewaren en druk op de STARTKNOP om terug te gaan naar het beginscherm.

NFL PLAY

ZES GAME MODES

1. Preseason (Voorseizoen): Preseason mode laat je Custom Quarterbacks importeren of NFL QUARTERBACK CLUB-leden verwisselen.
2. New Season (Nieuw Seizoen): gebruik deze mode om een nieuw seizoen vol actie te beginnen, vanaf de openingsdag tot en met de Super Bowl zelf!
3. Resume Season (Doorgaan met Seizoen): Kies deze mode om je seizoen te hervatten.
4. Enter Playoffs (Beginnen met toernooi): Kies deze mode om je eerste cup-wedstrijd op weg naar de Super Bowl te spelen.
5. Resume Playoffs (Doorgaan met toernooi): Kies deze mode om je toernooi te hervatten.
6. Pro Bowl: Gebruik deze mode om een wedstrijd tussen de AFC en de NFC Pro Bowl te spelen! Ongeacht welke spelwijze je kiest kun je meedoen in drie moeilijkheidsgraden: beginner, prof of all-round prof!

JE TEAMS KIEZEN

Nadat je een wedstrijdsoort hebt gekozen, is het tijd om je team te kiezen. Op dit scherm kun je kiezen bij welke van de 28 NFL teams je wilt spelen.

Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROL PAD om te scrollen door alle 28 NFL teams. Let erop dat speciale kenmerken worden toegekend in zeven verschillende categorieën: passen, rennen, blokkeren, tackelen, tette charges uitvoeren, mandekken, en speciale teams. Als je naar het gewenste team hebt gescrolld, druk dan op de STARTKNOP.

LET OP: wanneer je New Season of Enter Playoffs kiest, dan mag je alleen het team aan de linkerkant van het scherm selecteren. Het team aan de rechterkant zal automatisch aangepast worden om te laten zien tegen welke tegenstander jouw geselecteerde team zal spelen bij de komende wedstrijd.

AANPASSEN VAN HET WEER, SPEELVELD, EN ANDERE SPEL-OPTIES

ALS DE TEAMS ZIJN GEKOZEN, LAAT JE DE VOLGENDE KEUZES MAKEN:

- Kies een thuis- of uitwedstrijd.
- Kies uit zes weer-opties: droog, regen, sneeuw, heet, koud, of auto - waardoor de computer een willekeurige keuze maakt.
- Kies tussen gras en kunststof als speelveld.
- Kies een van vijf speeltijden: 1, 2, 5, 10 of 15 minuten per speelwakt.

SPEELTIJD

SPELER SELECTEREN

Na het selecteren van je teams en het instellen van de keuze-opties, is het tijd om te kiezen hoe je team eruit moet zien. Vijf spelers verschijnen in een halve cirkel. Voor iedere aangesloten controller verschijnt een corresponderend nummer onder een speler. Iedere controller krijgt een kleur toegewezen. Een pijl met deze kleur zal onder de speler verschijnen zodra hij bij een team is ingedeeld. Deze kleuroewijzing geldt voor alle spel modes. Een nummer verschijnt boven elke speler waarvoor een controller is aangesloten. Een pijl in de kleur die aan de controller is toegewezen verschijnt onder de speler die z'n keuzes aan het maken is. Maximaal vijf spelers kunnen kiezen om als teamgenoten te spelen of om bij verschillende teams te gaan. Gebruik de CONTROL PAD om je speler te bewegen naar het team waarbij je wilt spelen. Het spel zal beginnen zodra een speler op de STARTKNOP van zijn of haar controller drukt, dus let er bij een spel met meerdere spelers op dat iedereen heeft gekozen alvorens te starten. Als een speler bij een meerpersoons spel geen keuze maakt, kun je dat na het ongoeien van de munt doen door op de STARTKNOP te drukken. Dan komt het Pauze Optiescherm in beeld waarbij je dan Restart Game moet selecteren. Als je een spel wilt zien dat door de computer wordt bestuurd, druk dan eenvoudig op de STARTKNOP zonder een speler naar een team te verplaatsen. In een meerpersoons spel wordt het recht van speelwijze bepaald door het nummer van de controller. De speler wiens controller het laagste nummer heeft is de Captain van de Aanval, en kiest daarom de aanvallende tactieken. De speler die daarna het laagste nummer heeft (de Captain van de Verdediging) beslist over de verdedigingstactieken.



HET TOSSEN

Door te tossen met een munt wordt bepaald wel team zal aftrappen. Het bevoelende team maakt eerst een keuze. Druk op de CONTROL PAD om te kiezen tussen Head of Tails (Kop of Munt). Als je de tos wint, dan mag je kiezen of je wel of niet de aftrap doet door met de CONTROL PAD te kiezen en die keus met de B-knop te bevestigen. Als je de tos verliest, dan mag je kiezen welk doel je wilt verdedigen door je keus met de CONTROL PAD te maken en die met de B-knop te bevestigen. Na het selecteren kiest elk team op welke manier wordt begonnen met aanvallen of verdedigen. Het is tijd voor de aftrap!

HET PAUZE-OPTIE SCHERM

Op elk moment tijdens het spelen kun je op de STARTKNOP drukken om het spel te pauzeren en het Pauze-optie scherm te activeren. Bij dit scherm kun je kiezen uit een groot aantal statistische en spel-opties:

Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om een van de acht beschikbare pauze-opties te kiezen. Druk op de B-knop om die optie te activeren. Druk op de STARTKNOP om het Pauze-optie scherm te verlaten nadat je een of meer opties hebt geactiveerd. Hier volgt een gedetailleerde uitleg over wat elke optie doet:

SUBSTITUTING QUARTERBACKS (Quarterbacks verwisselen): Hiermee kun je de reserve-quarterback van de bank halen en in het spel brengen, of in Preseason mode een custom Quarterback importeren. Druk op de B-knop om quarterbacks te verwisselen.

CALL A TIME OUT (Time Out aanvragen): Hiermee kun je een time out aanvragen en de speeltijd stopzetten. De time out komt op rekening van het team dat het Pauze-optie scherm activeerde.

VIEW GAME STATISTICS (Spelstatistieken bekijken): Hiermee kun je een overzicht krijgen van de statistieken van de wedstrijd tot nu toe. Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om door de statistieken te scrollen. Druk op de B-knop om terug te gaan naar het pauze-optie scherm.

SET AUDIBLES (tactiek wijzigen): Hiermee kun je het speltactiekboek openen en specifieke speltactieken toe wijzen aan de A-, B- en Y-knoppen. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD om te scrollen door de verschillende speltactieken. Druk op de A-, B- of Y-knop wanneer de door jou gewenste speltactiek in het vierkant met de door jouw gewenste letter zit. Druk op SELECT om te wisselen tussen AANVALLENDE en VERDEDIGENDE tactieken. Druk op de STARTKNOP om terug te gaan naar het pauze-optie scherm.

DRIVE SUMMARY (Samenvatting Aanval): Hiermee krijg je details over de huidige aanval, inclusief de manier waarop het team met de bal die in bezit kreeg. Gebruik de CONTROLPAD om het veld te scannen waar de actie zich afspeelde. Het scherm voorziet je ook van statistische informatie over die aanval. Druk op de B-knop om terug te gaan naar het pauze-optie scherm.

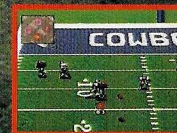
SMOOTH CAM REPLAY (Hernaling): Hiermee kun je het vorige spelmoment bekijken en analyseren. Gebruik de CONTROLPAD om de camera te bewegen naar de bal, een bepaalde speler of een bepaald gedeelte van het veld. Druk op de A-knop om de opname gewoon te bekijken. Druk op de B-knop om de opname beeldje voor beeldje in slow-motion te bekijken. Druk op de Y-knop om de opname terug te spoelen en opnieuw te bekijken. Snel vooruit spelen doe je met de X-knop. Druk LINKS of RECHTS om de hernaling vanuit een ander gezichtspunt te bekijken. Druk op de STARTKNOP om terug te gaan naar het pauze-optie scherm.

RESTART GAME (Spel opnieuw beginnen): Hiermee kun je al het gespeelde tot nu toe aflaten en terug gaan naar het Player Select-scherm om te kiezen bij welke van de twee teams je wilt spelen. De teams en opties blijven de eerder gemaakte instellingen houden. Je begint het spel nu vers vanaf de aftrap. (LET OP: alle statistieken voor de wedstrijd tot dan toe zullen geannuleerd worden.) De computer zal je vragen of je het zeker weet. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD om 'yes' of 'no' te kiezen. Druk daarna op de B-knop.

Huddle (Tactiekbespreking): Hiermee kan de speler tactiekbesprekingen uitschakelen om het spel sneller te laten verlopen. Als de tactiekbesprekingen zijn uitgeschakeld zullen er ook geen speltactiekboek-opties verschijnen en spelers zullen de geselecteerde standaardtactieken uitvoeren. Wanneer je deze optie kiest zal de computer vragen of je het zeker weet. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD om 'yes' of 'no' te kiezen, druk daarna op de B-knop. LET OP: wanneer de tactiekbesprekingen zijn uitgezet, dan blijft dat zo tot de klok stopt of tot je een andere Huddle-instelling kiest.

PLAYBOOK (HET SPELTACTIEKBOEK)

Dit is je speltactiekboek, je gids naar de strategieën en omstandigheden die professionele quarterbacks moeten beheersen om succes te hebben in de NFL. Een poster met daarop elke mogelijke speltactiek in NFL QUARTERBACK CLUB™ is bij dit spel inbegrepen. Het speltactiekboek in NFL QUARTERBACK CLUB™ is enorm. Er zijn vier verschillende aanvalsformaties die verschillend uitpakken in Korte, Gemiddelde en Lange terreinwinst-situaties. De verdediging in het speltactiekboek van NFL Quarterback Club™ bevatten vijf populaire verdedigingsformaties, die elk meerdere speelopties hebben voor Korte, Gemiddelde en Lange terreinwinst-situaties.



PLAY PLAQUES (SPEELPLAAT)

Iedere wedstrijd in NFL 'Quarterback Club' wordt schematisch weergegeven op een speelplaat. Om je de diagrammen te laten begrijpen volgt hieronder een korte uitleg.

AANVALSPATEN:

-  Een cirkel geeft een speler aan. De cirkel geeft aan waar de speler stond bij het begin van een spel fase.
-  Een lijn geeft aan in welke richting/ naar welke plaats de speler zou moeten gaan.
-  Een stippelijntje vanaf de Quarterback geeft een zij/achterwaartse pass of een duw met de hand aan.

VERDEDIGINGSPATEN

-  Een cirkel geeft een grensspeler aan bij de uitlijn. De speler zal in de buurt van deze lijn blijven.
-  Een vierkant geeft een lijnverdediger aan. Deze speler verdedigt achter de grensspelers.
-  Een X wijst op een verdediger. Deze speler verdedigt tegen de pass, en is op het achterveld.
-  Een lijn geeft aan dat een speler naar dit gebied zou moeten gaan om de situatie in te schatten en hierop te reageren.
-  Een lijn met een pijl geeft aan dat een speler zou moeten doorgaan in de richting of het achterveld van de aanvallers zou moeten binnendringen.

 Een lijn die kruist met een T-splitsing geeft de positie en richting van een blokkering aan.

 Een lijn met een pijl geeft aan dat de speler zou moeten doorgaan in de richting van de pijl zolang het spel dat toestaat.

 Een donkere cirkel aan het eind van een lijn vanaf een vierkant of een X geeft aan dat de speler naar een Verankerde Zone gaat. Dit betekent dat de verdediger in deze zone zal blijven, en niet weg zal gaan om een aanvallende speler te achtervolgen tenzij het duidelijk is dat de overige mandekking heeft gefaald en er niemand anders is om hem te achtervolgen.

 Een heldere cirkel aan het eind van een lijn vanaf een vierkant of een X wijst op een Onverankerde Zone. Een verdediger in een Onverankerde Zone moet de eerste vrijstaande aanvallende speler in deze zone volgen en bij hem blijven.

YARDAGE SITUATIES (TERREINWINST SITUATIES)

Aanvallende en Verdedigende spelafzets zijn verdeeld in Korte, Gemiddelde en Lange terreinwinst situaties, met veel varianten bij elke soort. Bijvoorbeeld: in geval van een Korte terreinwinst situatie, op Pro-niveau, kunnen de aanvallers kiezen uit een half dozijn verschillende tactieken. Hieronder volgt een korte beschrijving van sommige kenmerken van elke terreinwinst situatie.

SHORT (KORT) Korte terreinwinst situaties omvatten alles van 0-15 yards.

Aanval

Passen - Patronen neigen naar ontwikkelende actie.

Rennen - Korte terreinwinst situaties vries om krachtig spel, en neigen ernaar de grotere mannen te bevoordelen, vooral de Full backs en Halfbacks.

Verdediging

Passen - Bij het verdedigen tegen de pass in korte terreinwinst situaties moeten lijnverdedigers en verdedigende spelers dichtbij de lijn voor de mandekking zorgen en ondertussen het achterveld **Verdedigd Houden** - een moeilijke opdracht.

Rennen - Verdediging is hetzelfde als bij korte passes, maar met meer nadruk op het verdedigen van de lijn.

MEDIUM (GEMIDDELD) Gemiddelde terreinwinst situaties omvatten alles van 16-30 yards.

Aanval

Passen - Bij de pass-patronen in gemiddelde situaties staat de balontvanger meestal twee keer zo ver weg als bij Korte terreinwinst. Snelheid wordt veel belangrijker.

Rennen - Misluiding speelt een grotere rol bij het rennen in geval van Gemiddelde terreinwinst, met toenemend gebruik van diverse soorten blokkeringen.

Verdediging

Passen - In veel Gemiddelde terreinwinst situaties betekent de pass afdekken intensieve lijnpenetratie gecombineerd met veel dieptedekking van de verdedigers, die nog steeds op hun hoede moeten zijn voor korte terreinwinst.

Rennen - Verdedigen tegen het rennen in een gemiddelde terreinwinst situatie vereist dat de verdediging extra uitkijkt voor de aanvalslijn en achterveld wanneer zij de verdediging proberen te misleiden en kostbare fouten laten maken.

LONG (LANG) Lange terreinwinst situaties omvatten alles verder dan 30 yards

Aanval

Passen - Verre terreinwinst-passes duiden NIET op wanhoop. Het zijn degelijk gestructureerde spelpatronen die vaak resulteren in fikse voordelen.

Rennen - Het Trekken en het Uitstel zijn favoriet bij het ver rennen, want de verdediging laten denken dat er een pass komt is essentieel voor het succes van een lange sprint.

Verdediging

Passen - Gepakt worden bij een verre pass is de nachtmerrie van iedere verdediger. De tweede man dekken, daarom gaat het hier. Het is belangrijk om de situatie goed in te schatten alvorens in actie te komen.

Rennen - Nog een situatie waarbij de aanvallers zullen doen alsof ze gaan passen om zodoende een zo groot mogelijk voordeel te behalen. Verdedigers moeten waakzaam zijn bij de lijn.

NFL™ QUARTERBACK "SIGNATURE PLAYS"

Iedere quarterback in NFL™ "QUARTERBACK CLUB™" heeft bepaalde vaardigheden die typerend zijn voor z'n speelstijl. Nadat je een bepaalde quarterback hebt geselecteerd kun je in de speltactiekboeken zijn "signature play" opzoeken, die bedoeld is om zijn unieke vaardigheden te kunnen gebruiken.

PENALTIES

SCHOT BUITEN DE LIJNEN: ILLEGALE PROCEDURE

Als een schot op het doel buiten de lijnen gaat zonder dat een team de bal aanraakt, krijgt het ontvangende team balbezit op hun eigen 40 yard lijn.

SPELOPHOUDEN

5 yards penalty, plus een herhaling. De aanvallers moeten de bal vooruit spelen voordat er 40 seconden om zijn.

BUITENSPEL

5 yards penalty, plus een herhaling. Geen aanvallende speler mag de scrimmage-lijn overgaan voordat de bal is afgeworpen. Een verdedigende speler moet aan zijn kant van de bal zijn wanneer die wordt afgeworpen, en mag voor de afworp geen andere speler aanraken.

PASS ONDERBREKING

Eerst omhoog op het punt van onderbreking. Geen speler mag de ontvanger onderbreken voordat hij de bal vangt.

SIMULATIE

Wanneer je de simulatie-mode kiest, dan kom je terecht in de hogedruk-situaties van vroegere Super Bowls en andere intense spelsituaties! Misschien staat het 28 tegen 14 met 3,5 minuut speeltijd te gaan, zoals dat het geval was bij de Raiders tegen de Steelers in 1976, of misschien speel je in de allereerste Super Bowl, met Kansas op 18 punten achterstand tegen Green Bay in de vierde spelafzet. Misschien kom je zelfs terecht in 1957 bij het Western Conference Kampioenschap, toen de Lions met 24-7 achterstonden tegen de 49ers, en alsnog de wedstrijd wonnen! Wanneer je deze hogedruk-situaties aangaat, dan kun je alle functies van de huidige NFL™ gameplay benutten.



BASIS VERDEDIGING

VOOR DE AFWOP

- Kies een andere speler om te besturen ... Links/Rechts knoppen
- Toon verdedigende tactieken A-knop
- Kies verdedigende tactieken Y-, A- of B-knop
- LET OP: een tactiek wordt afgelast als er na 2 seconden geen knop is ingedrukt, of meteen door op de X-knop te drukken**

NA DE AFWOP

- Bediening speler dichtstebij de bal B-knop
- Rennen met extra snelheid X-knop
- Duiken Controlpad in richting van bal + Y-knop

TERWIJL BAL IN DE LUCHT IS

- Staande vangen A-knop
- Duikend vangen Controlpad in richting van bal + Y-knop
- Springend vangen of Blokkeren Controlpad richting Trappen/Passen van bal + A-knop

BASIS AANVAL

ALGEMENE AANVAL CONTROL

- Verplaats bediening naar speler met bal B-knop
- Beweg bediening speler over veld Controlpad

QUARTERBACK VOOR DE AFWOP

- Toon een tactiek A-knop
- Kies tactiek Y-, A- of B-knop
- LET OP: een tactiek wordt afgelast als er na 2 seconden geen knop is ingedrukt, of meteen door op de X-knop te drukken**

CONTROL

- Zet vaste laatste man in beweging (bij sommige aanvallen en passes) Links/Rechts op Controlpad
- Doe alsof bal naar voren gaat X-knop
- Speel bal naar voren B-knop

NON-QUARTERBACK SPELER VOOR DE AFWOP

- Kies speler Links/Rechts-knoppen

QUARTERBACK NA DE AFWOP

- Toon pass tags A-knop
- Gooi naar bedoelde ontvanger Y-, A- of B-knop

LET OP: knop kort indrukken veroorzaakt een lob. De knop ingedrukt houden geeft een snelle pass

SPELER IN BALBEZIT

- Extra snel rennen X-knop
- Een keer draaien B-knop vasthouden
- "Juke" B-knop tappen
- Duiken Y-knop
- Hoge stap A-knop

ONTVANGER PROBEERT BAL TE VANGEN

- Staande vangen A-knop
- Duiken naar bal Controlpad in richting van bal + Y-knop
- Springend vangen Controlpad in richting van bal + A-knop

AFTRAPPEN, VELDOALS EN PUNTEN

- Bal naar voren en kickmeter starten B-knop

Trap de bal