

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM



Sony Electronic Publishing Limited
 13 Great Marlborough Street
 London W1V 2LP



PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



LICENSED BY

Nintendo



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

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

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

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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKÄUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WEAN 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 SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA 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.

1. English	2-9
2. Deutsch	10-17
3. Français	18-25
4. Nederlands	26-33
5. Español	34-41
6. Italiano	42-49
7. Svenska	50-57
8. Suomi	58-65

1. Insert the Game Pak into the slot on the Super NES.
2. Turn the power switch ON.
3. When you see the **Troy Aikman NFL™ Football™** logo screen, press START to get to the Options screen.

The Options Screen

The OPTIONS screen allows you to customise the game.

Controls:

Use the Control Pad to move around the various options
 Press SELECT to view stats
 Press START to exit the option screen and start game
 Use A and B to scroll through the choices of the current option



1. TEAM 1 (Player 1)
2. Mode
3. Game location - (Preseasons only) selects which Team is at home.
4. TEAM 2 (player 2 or computer)
5. Quarter Length - selects the duration of each quarter in minutes
6. Season
7. Difficulty - selects between Rookie, Professional or a Veteran.
8. Music - toggles music on or off
9. Penalties - toggles penalty calls on or off (delay of game penalties are unaffected).
10. Field - selects between 6 conditions and playing surfaces: artificial turf, rain, snow, dirt, mud and grass.

(Note: In Season mode the field will be chosen based on the home team).

PLAY MODES

1 Player against computer



1 Player Coach against computer



2 Player head to head



2 Player Coach head to head



DEMO - Computer demonstration



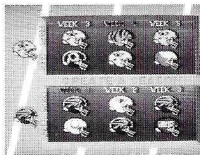
Note: In Coach Mode, you select the plays and the computer executes them.

SEASON

Pre-Season: Pit any 2 teams against each other for one game.

93-94 season: Replay this exciting season as your favourite team. Note: the following rule changes in effect during this season: Kickoffs are from the 35 yard line. No 2-Point Conversions.

Custom season: This is your opportunity to design your season line-up however you wish, with 16 games and 28 teams to choose from.



Use the Control Pad to scroll LEFT/RIGHT through the season and UP/DOWN to change game location. (Top row = home team - bottom row = visitors) Then use the A and B Buttons to select your opponents.

Note: When playing a season in 2 player mode, each player will play against the computer except when their season schedules cross.

STATS

While you are in Options, press Select to review your career stats. Use the Control Pad to move around, then press A or B to view the stats you have chosen. Press A or B on 'Exit Stats' at the top to exit.

The stats displayed are for one or both player teams. The letters W, L, and T at the top show the number of won, lost and tied games.

Use the A and B Buttons to switch between the seven stats screen. These show...

1. Total Points Scored, Total Points Allowed, Passing Attempts, and Passing Completions.
2. Total Yards Passing, Longest Gain Passing, Passing Touchdowns, and Interceptions Thrown.
3. Rushing Attempts, Total Yards Rushing, Longest Rush, and Rushing Touchdowns.
4. Field Goal Attempts, Field Goals Successful, Point After Attempts, and Point After Successful.
5. Longest Field Goal, Longest Punt, Kick Return Yards and Punt Return Yards.
6. First Downs, 3rd Down Conversions, Fumbles, and Turnovers.
7. Sacks, Interceptions, Blocked Kicks, and Blocked Punts.



INITIAL ENTRY SCREEN

The internal battery allows you to retain pre-season or season career stats. You can

also return to any season in progress at a later date and resume play by selecting that entry.

Your stats will be cumulative only if you enter your initials in the Initials Entry Screen. Use the Control pad to move the football icon up or down. Press A or B button to toggle through letters and the Control pad to move to the other letter position. The X button clears the entry. Press the start button to exit. Warning: Pressing the X button here will delete the current stats selected.

PRE- GAME REPORT

The Pre-game Report is a listing of all the options you have selected for the current game. Press START to exit.

THE COIN TOSS

This determine who kicks off. The visiting team calls it (press B for heads and A for tails), and whoever wins the toss may elect to kick (press B) or receive (press A).

TROY'S ANALYSIS

Before the start of each half, Troy's Analysis Screen will appear, showing the strengths and weaknesses of each team. From top to bottom the categories listed are: Quarterback, Half Back, Full Back, Wide Receiver, Tight End, Kicker/Punter, Offensive Line, Safety, Corner Back, Linebackers, and Defensive Line.

- * Weak
- ** Average
- *** Strong
- **** Outstanding

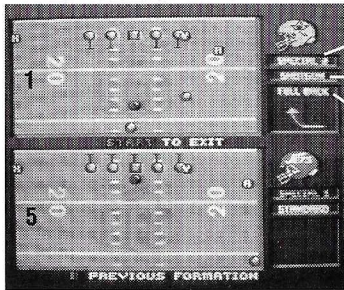
If you want to boost up a position on your team, now is the time to press the Select Button to enter the Team Set-up Screen.

TEAM SET-UP SCREEN

Here each position has a monetary value.

You can add or detract from this amount to enhance your team's balance. Press A to add, and B to detract. For each win, a cash bonus is added to your budget (shown at the bottom). Injuries weaken the strength of a position, so remember to leave some extra cash to boost it back up at halftime. If you weaken a position by subtracting money, only half the amount is added to your budget.

CUSTOM PLAY SCREEN



1. PLAYER 1 DIAGRAM
2. SPECIAL PLAY #
3. FORMATION
4. ROUTE AND POSITION
5. PLAYER 2 DIAGRAM

At the beginning of each half, you can customize 3 special plays.

1. Use A or B to select Special Play 1, 2 or 3.
2. Press DOWN to highlight the Formation Options, then use the A or B to select.
3. Press Select to activate the Custom Play Screen.
4. Using L or R, select the player to be adjusted, and then move him with the Control Pad.
5. The A and B will give you a wide variety of routes and the X and Y will now change that player's position. On any play you can have up to 3 Wide

Receivers, 2 Tight Ends, 1 Half Back and 1 Full Back.

KICK-OFF

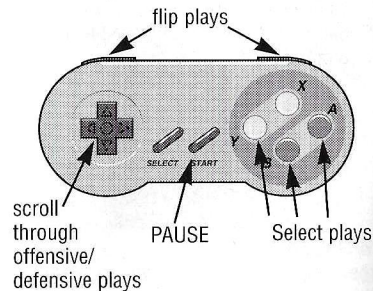
Kicking Power Meter

The horizontal gauge with the L and R on it indicates direction. Move the arrow horizontally with the Control pad. The vertical bar and its arrow indicate strength. Use it to balance the strength vs. accuracy required for a kick or punt. The horizontal white line on this gauge indicates maximum accuracy. The arrow next to the gauge will move up and down. Press B to kick when it's at the desired strength. The lowest portion of the power meter is used for inside kicks on kick-offs. Stopping the meter in the lowest quarter will execute a low, hard kick. When kicking off, the A Button moves your men to a right strong side and Y moves them to the left.

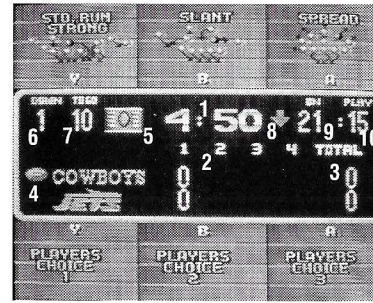
Note: In Coach Mode, X calls an inside kick. (When kicking field goals and punts: Pressing X anytime before the kick, but after the snap, changes the holder/punter into the quarterback for a surprise fake).

PLAY SELECT SCREEN

After the kickoff you will see the Play Select screen, which consists of the Scoreboard, Clocks, Defensive and Offensive Plays.



Scoreboard



1. Amount of time remaining in the quarter
2. Quarterly Score
3. Total Score
4. This football indicates the team in possession.
5. Shows which side of the field the ball is
6. Current down
7. Number of yards to go for a 1st down
8. Arrow indicating which half of the field you are.
9. Yard line indicating the location of the ball
10. Play Clock.

Defensive Plays

3 Defensive Plays appear at the top of the screen. Scroll UP and DOWN for more plays. Use L and R to flip the "strong side" (the side with the higher concentration of players). Use A, B or Y to select your defense. After the offense picks a play, you have about 5 seconds before the computer picks for you.

Offensive Plays

Offensive Plays appear at the bottom. The first three plays you can pick from are the Special Plays, or scroll UP or DOWN for more plays. Use the L and R Buttons to flip the offensive play strong side. Use A, B or Y to select from the plays currently on the screen. You have limited time to select a

play before a "delay of game" penalty is called.

To Pause the game during Play Select, press the Start Button. When the game is paused, you have several options:

- Press B: Call a Time Out.
- Press A: Instant Replay
- Press X: View Current Stats.
- Press Y: Design your plays.

Note: This costs you a time out.

PLAY SUMMARY SCREEN

Appears at the completion of each play or after a touchdown or field goal.

PLAYER CONTROL

A Bull's eye indicates the player with the ball. A Triangle (gold for the Home Team and black for the visiting team) indicates a human controlled player without the ball. The action of each button depends on the current situation.

Offense Controls

Y Button

- CALL AUDIBLES BEFORE THE SNAP (Special Play #2)
- THROW TO Y

X Button

- SNAP & AUTO PITCH TO RUNNING BACK
- THROW TO X
- BECOME RECEIVER (when the ball is in flight)

A Button

- CALL AUDIBLES (Special Play #1)
- THROW TO A

B Button

- HIKE BALL
- THROW BALL AWAY

L and R Button

- BECOME RUNNER (Pressed)



simultaneously the Quarterback becomes a runner).

Note: "AUDIBLES" are impromptu play changes made before the snap:

OFFENSIVE MANEUVERS

To snap the ball, press the B button, the player then controls the quarterback. On running plays, press X to snap the ball and automatically pitch it to the Y Receiver.

RUNNING TECHNIQUES

Y Button - BURST OF SPEED (once per play)

X Button - SPIN MOVE (to shake off tacklers)

A Button - JUMP - hurdle tacklers

B Button - DIVE (useful in tackling and for gaining that extra couple of yards)

L and R Button - STIFF ARM TACKLERS LEFT OR RIGHT

While the kick-off or punt is in the air, press L and R simultaneously to signal a fair catch and down the ball wherever you receive it. If you recover the ball in your own end zone, you can press L and R to down the ball for a touchback (first play 1st and 10 from the 20 yard line).

DEFENSE CONTROLS

Y Button

- CALL AUDIBLES
- INTERCEPT BALL AS IT COMES DOWN
- BURST OF SPEED (to catch a break-away runner)

X Button

- SWITCH TO defender closest to ball

A Button

- CALL AUDIBLES
- JUMP

B Button

- "CORNER PRESS"
- DIVE
L and R Button
- SWITCH TO NEXT OR PREVIOUS DEFENDER

DEFENSIVE MANEUVERS

The Defensive "AUDIBLES" work as follows:

A button - Blitz option

Y button - Man to Man option

When the offense calls a punt they become:

A Button - Block Punt

Y Button - Punt Return

And when the offense calls a field goal they change to:

A Button - Block Kick

Y Button - Prevent

Tackling

This is accomplished by moving your player onto the ball carrier. Alternatively press Control pad and B to dive on them.

Blocking kicks, punts and passes

You can block kicks and punts by jumping or diving in front of the kicker. To try and deflect a pass, position your defender between the ball and the receiver, then jump at the appropriate moment.

PAUSE SCREEN

Pause the action at any point by pressing START. You then have a combination of the following options, depending on when you paused.

- CONTINUE by pressing START.
- CALL INSTANT REPLAY by pressing A.
- CALL TIME OUT by pressing B.

HALFTIME / END GAME STATS

Automatically appears at halftime or the end of a game. Use A and B to flip

through, and press START to exit.

DIVISION STANDINGS

Troy Aikman NFL™ Football™ has both The National Football Conference and The American Football Conference. Each are composed of Eastern, Western, and Central Divisions. Division Standings are displayed after each week's games and show the wins, losses and tie games for each team. Flip through the pages with the A and B buttons. Push START to exit.

THE PLAY-OFFS

In Custom Season or 93/94 Season mode, when all regular season games have been played and assuming a human player has gone through, the PLAY-OFF screen appears in place of the Division Standings screen. It shows the 4 weeks of play-off competition: Wildcard, Divisionals, Championship, and the Super Bowl. Push START to exit to the next human game.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or

muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARRANTY

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing 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 SONY ELECTRONIC PUBLISHING. 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 SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL

OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM
POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS
SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a
warranty may last and/or exclusion or limitations of
consequential damages, so the above limitations and/or
exclusions of liability may not apply to you. The above
warranty gives you specific legal right, and you may also
have other rights which vary from country to country.”
warranty gives you specific legal right, and you may also
have other rights which vary from country to country.”

UK

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA

Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline
0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.



1. Legen Sie die Spielkassette in Ihr Super Nintendo Entertainment System ein.
2. Schalten Sie den Netzschalter ein.
3. Sobald der Einführungsbildschirm mit dem Logo **Troy Aikman NFL™ Football™** erscheint, drücken Sie die Starttaste, um zum Optionsbildschirm zu gelangen.

Der Optionsbildschirm

Im Optionsbildschirm können Sie das Spiel nach Ihren Wünschen einrichten.

Steuerung:

Mit dem Steuerblock durchlaufen Sie die verschiedenen Optionen. Mit der Select-Taste können Sie das Menü Stats (Statistikanzeige) einblenden. Mit der Starttaste verlassen Sie den Optionsbildschirm und starten das Spiel. Mit den Tasten A und B gehen Sie durch die Wahlmöglichkeiten der jeweiligen Option.



1. Team 1 (Player 1) (Spieler 1)
2. Mode (Modus)
3. Game location (Spielort) (nur bei Vorsaison-Spielen): Damit wählen Sie, welches Team daheim spielt.
4. Team 2 (Player 2 or computer) (Spieler 2 oder Computer)
5. Quarter Length (Länge der Viertelzeiten): Damit wird die Länge der Viertelzeiten in Minuten eingestellt.
6. Season (Saison)
7. Difficulty (Schwierigkeitsgrad): Hier kann zwischen Rookie (Anfänger), Professional (Prof) und Veteran

- (Altmeister) gewählt werden.
8. Music (Musik): Hier kann die Hintergrundmusik auf on (ein) oder off (aus) gestellt werden.
9. Penalties (Strafen): Hier können Schiedsrichtersignale auf on (ein) oder off (aus) gestellt werden (hat keinen Einfluß auf die Strafdauer).
10. Field (Spielfeld): Hier kann zwischen 6 Wetterbedingungen und Spieloberflächen gewählt werden: Artificial Turf (Kunstrasen), Rain (Regen), Snow (Schnee), Dirt (Dreck), Mud (Schlamm) und Grass (Rasen). (Hinweis: Im Modus Season wird die Option Field vom Heimspielteam bestimmt.)

Play Modes (Spielmodus)

1 Spieler gegen den Computer



1 trainierender Spieler gegen den Computer



2 Spieler gegeneinander



2 trainierende Spieler gegeneinander



Demo - computergesteuertes Demospiel



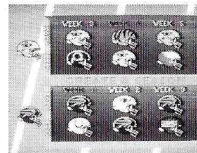
Hinweis: Im Coach Mode (Trainermodus) wählen Sie die Spiele, die der Computer laden soll.

Season (Saison)

Pre-Season (Vorsaison): Stellen Sie pro Spiel 2 beliebige gegnerische Teams auf.
93-94 Season (Saison '93-'94): Erleben Sie diese aufregende Spielsaison mit Ihrem Lieblingsteam. Hinweis: Folgende Regeleränderungen treten während dieser

Saison in Kraft: Kickoffs (Anstöße) werden von der 35-Yard-Linie aus durchgeführt. Keine 2-Punkt-Verwandlungen.

Custom Season (Eigene Saison): Hier können Sie Ihre eigene Saison entwerfen und frei zwischen 16 Spielen und 28 Teams wählen.



Wählen Sie mit dem Steuerblock nach links/rechts die gewünschte Saison und nach oben/unten den gewünschten Spielort (obere Reihe = Heimspiel/untere Reihe = Auswärtsspiel). Bestimmen Sie danach mit den Tasten A und B Ihre Gegner.

Hinweis: Wenn Sie eine Saison im 2 Player Mode (2-Spieler-Modus) spielen, wird jeder Spieler gegen den Computer antreten, außer wenn sich die Saisonspielpläne der beiden Spieler überschneiden.

STATS (Statistikanzeige)

Im Optionsbildschirm können Sie mit der Select-Taste Ihre bisherigen Spielerfolge einblenden. Markieren Sie dazu mit dem Steuerblock die Statistik, die Sie sehen möchten, und laden Sie sie durch Drücken der Taste A oder B auf den Bildschirm. Um die Statistikanzeige wieder auszublenden, gehen Sie auf "Exit Stats" (Statistikanzeige beenden) in der obersten Bildschirmzeile und drücken die Taste A oder B.

Die Statistikanzeige zeigt die bisherigen Spielerfolge eines bzw. beider Teams. Gewonnene, verlorene und unentschiedene Spiele sind durch die Buchstaben W (Sieg), L (Niederlage) bzw. T (Unentschieden) gekennzeichnet.

Mit den Tasten A und B können Sie zwischen den sieben Bildschirmseiten umschal-

ten. Die Anzeigen enthalten folgende Angaben:

1. Total Points Scored (Gesamtpunktestand), Total Points Allowed (zulässiger Gesamtpunktestand), Passing Attempts (Zahl der versuchten) und Passing Completions (der gelungenen Paßspiele).
2. Total Yards Passing (Gesamtzahl der nach vorne gekommenen Meter), Longest Gain Passing (längste nach vorne gekommene Strecke), Passing Touchdowns (Zahl der Touchdowns) und Interceptions Thrown (Zahl der gefangenen Bälle).
3. Rushing Attempts (Laufspielversuche), Total Yards Rushing (Gesamtauflistung), Longest Rush (längster Lauf) und Rushing Touchdowns (durch Laufspiel erzielte Touchdowns).
4. Field Goal Attempts (Feldtorversuche), Field Goals Successful (erfolgreiche Feldtorversuche), Points After Attempts (Extrapunkte nach Feldtorversuchen) und Points After Successful (Extrapunkte nach erfolgreichen Feldtorversuchen).
5. Longest Field Goal (Weitestes Feldtor), Longest Punt (weitester Punt), Kick Return Yards (Kick-Return-Distanz) und Punt Return Yards (Punt-Return-Distanz).
6. First Downs (1. Angriffsversuche), 3rd Down Conversions (3. Down Conversions), Fumbles (Ballverluste) und Turnovers (Ballbesitzwechsel).
7. Sacks (Umwerfen des Quarterbacks im Backfields), Interceptions (abgefangene Pässe), Blocked Kicks (abgeblockte Schußversuche) und Blocked Punts (abgeblockte Punts).



INITIAL ENTRY SCREEN (Menü zur Eingabe der Initialen)

Durch die eingebaute Batterie ist es möglich, die Statistikanzeige der Vorsaison- oder Saisonspiele zu speichern. Darüber hinaus können Sie später zu jeder noch nicht abgeschlossenen Saison zurückgehen und das Spiel durch Wählen des betreffenden Eintrags wiederaufnehmen. Die Statistikanzeige wird nur dann auf dem neuesten Stand gehalten, wenn Sie im Initials Entry Screen Ihre Initialen eingeben. Bewegen Sie dazu das Ballsymbol mit dem Steuerblock nach oben oder unten. Mit den Tasten A und B durchlaufen Sie die einzelnen Buchstaben, und mit dem Steuerblock gehen Sie auf die andere Buchstabenposition. Mit der X-Taste löschen Sie den Eintrag, und mit der Starttaste verlassen Sie das Menü. Vorsicht: Wenn Sie die X-Taste drücken, löschen Sie damit die gewählte Statistikanzeige.

PRE-GAME REPORT (Übersicht vor Spielbeginn)

In dieser Übersicht werden vor Spielbeginn noch einmal alle von Ihnen für das kommende Spiel gewählten Optionen angezeigt. Sie können den Pre-Game Report durch Drücken der Starttaste beenden.

THE COIN TOSS (Werfen einer Münze)

Dadurch wird bestimmt, welche Mannschaft den ersten Kickoff (den Anstoß) durchführt. Das Team, für das dieses Spiel kein Heimspiel ist, wählt Kopf oder Zahl (B-Taste

für Kopf, A-Taste für Zahl). Wer das Münzwerfen gewinnt, bestimmt, ob er den Kickoff durchführt (B-Taste) oder entgegennimmt (A-Taste).

TROY'S ANALYSIS (Spielanalyse)

Vor jeder Halbzeit wird Troy's Analysis Screen (die Spielanalyse) mit einer Beurteilung der Stärken und Schwächen jedes Teams einblendend. Die Beurteilung erfolgt von oben nach unten in folgender Reihenfolge: Quarterback (Quarterback), Half Back (Halfback), Full Back (Fullback), Wide Receiver (Receiver), Tight End (Tight End), Kicker/Punter, Offensive Line (Angriffslinie), Safety (Safety, Zurückdrängen des Quarterback), Corner Back (Cornerback), Linebackers (Linebackers) und Defensive Line (Verteidigungslinie).

- * Weak (Schwach)
- ** Average (Mittelmäßig)
- *** Strong (Stark)
- **** Outstanding (Super)

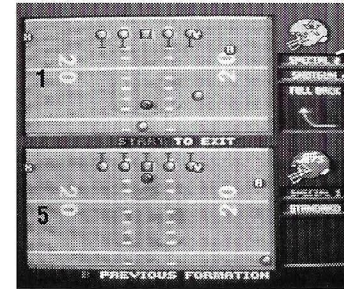
Wenn Sie die Spielkraft eines bestimmten Spielers in Ihrem Team verbessern wollen, müssen Sie jetzt die Select-Taste drücken, um den Team Set-up Screen (das Mannschaftsbesetzungsmenü) zu laden.

TEAM SET-UP SCREEN (Mannschaftsbesetzungsmenü)

Jeder Position im Team ist ein bestimmter Geldwert zugeordnet. Durch Hinzufügen oder Abziehen von Geld können Sie mehr Ausgewogenheit in Ihr Team bringen. Mit der A-Taste fügen Sie hinzu, mit der B-Taste ziehen Sie ab. Bei jedem Sieg wird eine Geldprämie in die unten angezeigte Kasse eingezahlt. Verletzungen schwächen den betroffenen Spieler; lassen Sie also ein bißchen Geld in Reserve, damit Sie ihn bei Erreichen der Halbzeit stärken können.

Wenn Sie einen Spieler durch Abziehen von Geld schwächen, kommt nur die Hälfte des abgezogenen Betrags in die Kasse.

CUSTOM PLAY SCREEN (Sonderspielmenü)



1. Player 1 Diagram (Diagramm Spieler 1)
2. Special Play # (Sonderspiel Nr.)
3. Formation (Aufstellung)
4. Route and Position (Strecke und Position)
5. Player 2 Diagram (Diagramm Spieler 2)

Zu Beginn jeder Halbzeit können Sie 3 Sonderspiele einrichten.

1. Mit der Taste A oder B wählen Sie Special Play (Sonderspiel) 1, 2 oder 3.
2. Markieren Sie die Formation Options (Aufstellungsoptionen) durch Drücken der Down-Taste, und wählen Sie dann mit der A- oder B-Taste.
3. Laden Sie durch Drücken der Select-Taste den Custom Play Screen (das Sonderspielmenü).
4. Bestimmen Sie mit der L- oder R-Taste den Spieler, den Sie aufstellen wollen, und verschieben Sie ihn dann mit dem Steuerblock.
5. Über die Tasten A und B stehen Ihnen mehrere Strecken zur Verfügung, und mit den Tasten X und Y können Sie die Position des Spielers ändern. Für jedes Spiel können Sie bis zu 3 Wide

Receivers, 2 Tight Ends, 1 Halfback und 1 Fullback aufstellen.

KICK-OFF (Kickoff)

Kicking Power Meter (Anzeige der Anstoßstärke)

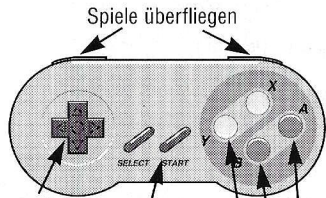
Der waagrechte Balken mit den Kennbuchstaben L und R zeigt die Schußrichtung an. Verschieben Sie den Pfeil mit Hilfe des Steuerblocks nach rechts oder links. Der senkrechte Balken zeigt mit seinem Pfeil die Schußstärke an. Balancieren Sie die Schußkraft gegen die Genauigkeit so aus, wie es für einen erfolgreichen Kick (Schuß) oder Punt (Schuß zur Torlinie) notwendig ist. Die weiße Querlinie auf diesem Balken markiert den Punkt der höchsten Treffgenauigkeit. Der Pfeil daneben bewegt sich auf und ab. Führen Sie den Schuß durch Drücken der B-Taste durch, sobald sich der Pfeil auf der Höhe der gewünschten Stärke befindet. Der untere Abschnitt des Stärkebalkens wird für Onside-Schüsse bei Kickoffs verwendet. Das untere Viertel erzeugt einen flachen, harten Schuß. Beim Kickoff können Sie Ihre Männer mit der A-Taste nach rechts und mit der Y-Taste nach links bewegen.

Hinweis: Im Coach Mode (Trainingsmodus) können Sie mit der X-Taste einen Onside-Schuß anfordern. (Beim Schießen von Field Goals und Punts: Wenn Sie vor jedem Schuß, aber erst nach dem Snap, d. h. erst wenn Sie den Ball haben, die X-Taste drücken, wird der Holder/Punter zur Vortäuschung eines Snap zum Quarterback.)

PLAY SELECT SCREEN (Spielauswahlmenü)

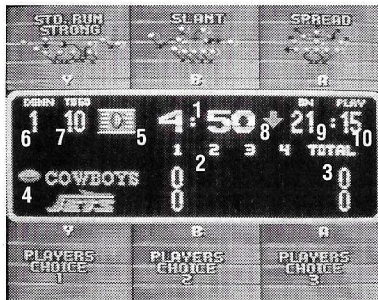
Nach dem Kickoff erscheint der Play Select Screen (das Spielauswahlmenü) mit der Anzeigetafel für den Spielstand, Uhren

sowie Defensiv- und Offensivspielen.



durch die Offensiv- und Defensivspiele blättern

Scoreboard (Anzeigetafel des Spielstands)



1. Zeit bis zum Ende der Viertelzeit
2. Quarterly Score (Punktestand der Viertel)
3. Total Score (Gesamtpunktestand)
4. Der Fußball zeigt an, welche Mannschaft gerade in Ballbesitz ist
5. Hier wird angezeigt, auf welcher Seite des Spielfelds sich der Ball gerade befindet
6. Aktueller Down
7. Zahl der Yards, die bis zum ersten Down zurückgelegt werden müssen
8. Der Pfeil zeigt an, auf welcher Seite des Spielfelds Sie sich gerade befinden
9. Die Yardlinie zeigt die Position des Balls an
10. Spielzeit

Defensive Plays (Defensivspiele)

Oben werden 3 Defensivspiele angezeigt. Blättern Sie nach oben oder unten, um weitere Spiele zu sehen. Mit den Tasten L und R können Sie die starke Seite (die Seite mit der höchsten Spielerkonzentration) überfliegen. Mit der Taste A, B oder Y wählen Sie Ihr Verteidigungsspiel. Nachdem der Gegner ein Spiel gewählt hat, bleiben Ihnen noch gut 5 Sekunden Zeit zu wählen, bevor Ihnen der Computer die Wahl abnimmt.

Offensive Plays (Offensivspiele)

Unten werden Offensivspiele angezeigt. Die drei ersten zur Wahl stehenden Spiele sind die Special Plays (Sonderspiele). Sie können aber auch nach oben oder unten blättern, um weitere Spiele zu sehen. Mit den Tasten L und R können Sie die starke Seite des Offensivspiels überfliegen. Mit A, B oder Y wählen Sie eines der angezeigten Spiele. Dazu steht Ihnen nur eine begrenzte Bedenkzeit zur Verfügung, bevor Sie eine Strafe wegen delay of game (Verzögerung des Spiels) erhalten.

Wenn Sie während der Spielauswahl eine Pause einlegen wollen, drücken Sie dazu die Starttaste. In der Pause haben Sie folgende Optionen:

B-Taste: Call a Time Out (Auszeit anfordern).

A-Taste: Instant Replay (Spiel vom letzten Stopp an wiederholen).

X-Taste: View Current Stats (Die aktuelle Statistikanzeige einblenden).

Y-Taste: Design Your Plays (Ihre Spiele entwerfen).

Hinweis: Das kostet Sie eine Auszeit.

PLAY SUMMARY SCREEN (Zusammenfassung des Spiels)

Diese Zusammenfassung wird nach jedem

Spiel, jedem Touchdown und jedem Field Goal eingeblendet.

Steuerung der Spieler

Eine Zielscheibe kennzeichnet den Spieler im Ballbesitz. Ein Dreieck (golden für die Heimmannschaft, schwarz für die Gastmannschaft) markiert einen von einem Menschen gesteuerten Spieler, der nicht in Ballbesitz ist. Die Funktionen der Steuertasten hängen von der jeweiligen Spielsituation ab.

Steuerung im Angriff

Y-Taste

- Vor dem Snap Audible anfordern (Sonderspiel Nr. 2)
- Y zuwerfen

X-Taste

- X zuwerfen
- Zum Fänger werden (wenn der Ball im Anflug ist)
- Snap durchführen und Ball automatisch dem laufenden Back zuspielen

A-Taste

- Audible anfordern (Sonderspiel Nr. 1)
- A zuwerfen

B-Taste

- Snap
- Ball wegwerfen

L- und R-Taste

- Zum Läufer werden (bei gleichzeitigem Drücken dieser Tasten wird der Quarterback zum Läufer)

Hinweis: Audibles sind improvisierte Spieländerungen und werden vor dem Snap angefordert.

Angriffsstrategien

Um den Snap durchzuführen, drücken Sie die B-Taste; dadurch steuern Sie nun den Quarterback. Bei laufendem Spiel drücken Sie die X-Taste, um den Ball zu snappen und automatisch dem Receiver Y zuzuspielen.

Lauftechniken

- Y Taste- Hochgeschwindigkeit (einmal pro Spiel)
- X Taste- Drehung (um Tackler abzuschütteln)
- A Taste- Sprung, um Tackler zu überwinden
- B Taste- Abtauchen (ganz nützlich beim Tackling und um noch ein paar zusätzliche Yards zu gewinnen)
- L und R Taste- Tackler mit ausgestrecktem Arm links oder rechts abwehren

Solange der Kickoff oder der Punt in der Luft ist, können Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten L und R ein ordentliches Fangen und anschließendes Down herbeiführen, wo auch immer der Ball landet.

Wenn Sie den Ball in Ihrer eigenen Endzone zurückerobern, können Sie durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Taste mit dem Ball ein Down für ein Touchback durchführen (im ersten Spiel erster Down und 10 Yards vor und von der 20-Yard-Linie aus spielen).

Steuerung in der Verteidigung

Y-Taste

- Audible anfordern
- Fliegenden Ball beim Herunterkommen fangen
- Hochgeschwindigkeit (um einen durchbrechenden Läufer abzufangen)

X-Taste

- Zum Verteidiger umschalten, der dem Ball am nächsten ist

A-Taste

- Audible anfordern
- Sprung

B-Taste

- "Corner Press"

- Abtauchen
L- und R-Taste
- Zum nächsten oder vorherigen Verteidiger umschalten

Verteidigungsstrategien

Die "Audibles" funktionieren in der Verteidigung so:

- A Taste - Blitzspiel
- Y Taste - Mann gegen Mann

Wenn der Angreifer einen Punt anfordert, kann die Verteidigung so reagieren:

- A Taste - Blocken des Punt
- Y-Taste: Gegenpunt

Und wenn der Gegner einen Field Goal anfordert, geht die Verteidigung über zu:

- A Taste - Blocken des Schusses
- Y Taste - Abhalten

Tackling

Dazu müssen Sie Ihren Mann auf den ballführenden Gegenspieler zu bewegen. Oder Sie drücken Steuerblock und B-Taste, um ihn durch einen Sprung zu Boden zu werfen.

Blocken von Schüssen, Punts und Pässen

Sie können Schüsse und Punts blocken, indem Sie sich vor den zum Schuß bereiten Gegenspieler werfen. Um einen Paß abzuwehren oder abzufälschen, bringen Sie Ihren Verteidiger zwischen Ball und Receiver und springen im richtigen Augenblick hoch.

Pause Screen (Pausemenü)

Sie können das Spiel jederzeit durch Drücken der Starttaste anhalten. Danach können Sie je nach Spielsituation beim Anhalten des Spiels folgende Möglichkeiten kombinieren:

- Continue (Fortsetzen des Spiels) durch Drücken der Starttaste.
- Call Instant Replay (Spiel vom letzten Stopp an wiederholen) durch Drücken der A-Taste.

- Call Time Out (Auszeit anfordern) durch Drücken der B-Taste.

Halftime (Halbzeit)/End Game Stats

(Statistikanzeige am Ende des Spiels) Diese Statistik wird automatisch zu jeder Halbzeit und am Ende des Spiels eingeblendet. Mit der A- und B-Taste blättern Sie durch die Anzeige, und mit der Starttaste verlassen Sie die Anzeige.

Division Standings (Tabellenstand)

Troy Aikman NFL™ Football™ zeigt die Bewertungen sowohl der National Football Conference als auch der American Football Conference. Beide Tabellen zeigen Ost-, West- und Zentralliga. Der Tabellenstand wird nach jeder Wochenrunde eingeblendet und zeigt für jede Mannschaft die Siege, Niederlagen und die unentschieden ausgegangenen Spiele. Mit A- und B-Taste blättern Sie durch die Anzeige, mit der Starttaste können Sie sie verlassen.

The Play-Offs (Endstand)

In der "Custom Season" (eigene Saison) und der Saison '93-'94 wird nach Durchlaufen aller regulären Spiele mit mindestens einem menschlichen Spieler an Stelle des "Division Standings" (Tabellenstand) der "Play-Off Screen" (Endstand) eingeblendet. Er zeigt die Ergebnisse des vierwöchigen Endspiel-Wettbewerbs: Wildcard (Vorauscheidung), Divisionals (Ligaspiel), Championship (Meisterschaft) und The Super Bowl (Pokalspiel). Mit der Starttaste verlassen Sie diese Anzeige und laden das nächste Spiel.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden,

während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung

dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA

Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S 25.

1. Insérez le Game Pak dans le logement du Super NES.
2. Mettez le commutateur sur ON (marche).
3. Quand vous voyez apparaître l'écran avec le logo **Troy Aikman NFL™ Football™**, appuyez sur START : vous arrivez à l'écran d'options.

L'écran d'options

L'écran OPTIONS vous permet de personnaliser les rencontres.

Commandes :

Servez-vous du pavé directionnel pour vous déplacer dans les différentes options. Appuyez sur SELECT pour voir les statistiques.

Appuyez sur START pour sortir de l'écran d'options et pour commencer la rencontre. Pour lister les choix possibles de l'option où vous vous trouvez, utilisez les boutons A et B.



1. TEAM 1 (player 1) (équipe 1 (joueur 1)),
2. Mode (mode)
3. Game location (lieu de la rencontre) : en pré-saison seulement; cette option permet de choisir quelle équipe joue chez elle.
4. TEAM 2 (player 2 or computer) (équipe 2 (joueur 2 ou ordinateur)).
5. Quarter Length (quart-temps) : détermine la durée de chaque quart-temps (en minutes).
6. Season (saison)

7. Difficulty (difficulté) : donne le choix entre Rookie (débutant), Professional (professionnel) ou Veteran (vétérant).
8. Music (musique) : active ou désactive la musique.
9. Penalties (pénalités) : active ou désactive les signalements de pénalités (les pénalités de match différées ne sont pas affectées).
10. Field (terrain) : permet de choisir entre 6 états ou types de surface: Artificial Turf (gazon artificiel), Rain (pluie), Snow (neige), Dirt (terre battue), Mud (boue) et Grass (herbe). (Remarque : En Season Mode (mode saison), le choix du terrain sera fonction de l'équipe qui reçoit).

LES MODES DE JEU

joueur contre ordinateur



coach contre ordinateur



joueur contre joueur



coach contre coach



DEMO - démonstration par l'ordinateur.



Remarque : En mode Coach, vous sélectionnez vos jeux tactiques et c'est l'ordinateur qui les exécute.

SEASON (Saison)

Pre-Season (pré-saison): Mettez en lice deux équipes (de votre choix) par rencontre.

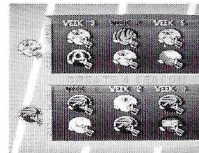
93-94 Season (la saison 93-94):

Repassez-vous les rencontres jouées par votre équipe favorite pendant cette saison passionnante. Les bottes d'envoi se font de

la ligne des 35 yards.

Pas de transformations à valeur de 2 points (transformations à la main).

Custom season (saison personnalisée) : Voici l'occasion de concevoir votre schéma de saison comme vous le souhaitez, en 16 rencontres et avec le choix entre 28 équipes.



Avec le pavé directionnel, vous pouvez faire défiler le programme de la saison en allant de gauche à droite, et vous déplacer entre les lieux des différentes rencontres en allant vers le haut ou vers le bas. (La rangée supérieure correspond à l'équipe qui reçoit, la rangée inférieure à celle qui se déplace). Ensuite, pour choisir vos adversaires, utilisez les boutons A et B.

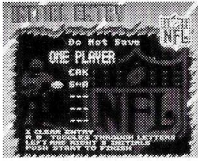
Remarque : Quand vous jouez une saison en mode 2 joueurs, chaque joueur joue contre l'ordinateur sauf quand le programme de leur saison les fait se rencontrer.

STATS (statistiques)

Quand vous êtes dans Options, appuyez sur Select pour avoir les statistiques complètes de votre carrière. Servez-vous du pavé directionnel pour vous déplacer, et appuyez sur A ou B pour voir les statistiques qui vous intéressent. Pour sortir, appuyez sur A ou B après vous être placé sur "Exit stats" (quitter les statistiques) en haut de l'écran. Les statistiques sont affichées pour une équipe de joueurs ou pour toutes les deux. Les lettres W, L, et T signalent le nombre de rencontres gagnées, de rencontres perdues et de matchs nuls. A l'aide des boutons A et B, vous pouvez vous déplacer

dans les sept écrans suivants :

1. Total points scored (nombre total de points marqués), Total points allowed (nombre total de points accordés), Passing attempts (tentatives de passes), et Passing completions (passes réussies).
2. Total yards passing (progression totale, en yards, réalisée grâce à des passes), Longest gain passing (plus longue série de passes avec progression), Passing touchdowns (essais réalisés grâce à des passes) et Interceptions thrown (interceptions)
3. Rushing Attempts (tentatives d'attaques), Total Yards Rushing (total des yards franchis en attaque), Longest Rush (plus longue attaque) et Rushing Touchdowns (attaques aboutissant à un essai).
4. Field Goal Attempts (tentatives de tir au but), Field Goal Successful (tirs au but réussis), Point After Attempts (points acquis par tentatives) et Points After Successful (points acquis par tirs réussis).
5. Longest Field Goal (plus long tir au but), Longest Punt (plus long dégagement), Kick Return Yards (yards gagnés par renvoi de botté) et Punt Return Yards (yards gagnés par renvoi de dégagement).
6. First Downs (premiers tenus), 3rd Down Conversions (progressions réussies au troisième tenu), Fumbles (pertes de balle) et Turnovers (prises de possession de la balle par l'adversaire).
7. Sacks (plaquages d'un quarterback en possession du ballon derrière sa ligne de mise en jeu, qui donnent lieu à pénalité), Interceptions (passes interceptées), Blocked Kicks (tirs au pied bloqués) et Blocked Punts (dégagements au pied bloqués).



Ecran d'Initial Entry (enregistrement des initiales)

Grâce à la pile interne, les statistiques des carrières de présaison et de saison sont conservées. De la même manière, vous pouvez revenir à une saison que vous aviez laissée en suspens et reprendre le jeu en sélectionnant cet enregistrement. Vos statistiques ne seront mises à jour et cumulées que si vous inscrivez vos initiales dans l'écran d'Initials Entry.

Avec la commande directionnelle, déplacez verticalement l'icône du ballon. La validation des lettres se fait en appuyant sur les boutons A ou B, et le déplacement à la position de la seconde lettre se fait avec la commande directionnelle. Le bouton X efface ce qui est inscrit. Pour sortir, appuyez sur le bouton Start.

Avertissement : un appui sur le bouton X, à ce stade, efface toutes les statistiques de la carrière qui était sélectionnée !

Pre-Game Report (récapitulatif avant mise en jeu)

Ce récapitulatif est une liste de toutes les options que vous avez sélectionnées pour la rencontre qui va commencer. Pour le quitter, appuyez sur START.

Le tir au sort

C'est ainsi qu'on détermine qui fera l'engagement. C'est l'équipe en déplacement qui choisit entre pile et face (appuyez sur A pour pile et sur B pour face), et celui qui gagne a le choix entre donner la botte d'envoi (appuyez sur B) ou la recevoir (appuyez sur A).

Troy's Analysis (l'analyse de Troy)

Avant le début de chaque mi-temps apparaît l'écran d'analyse de Troy, qui montre les points forts et les faiblesses de chaque équipe. Voici, de haut en bas, la liste des catégories : Quarterback, Half Back, Full Back, Wide receiver (récepteur), Tight End (ailier), Kicker/Punter (botteur/dégageur), Offensive Line (ligne d'attaque), Safety (ligne de sécurité), Corner Back, Linebackers (soutiens de ligne), et Defensive Line (ligne de défense).

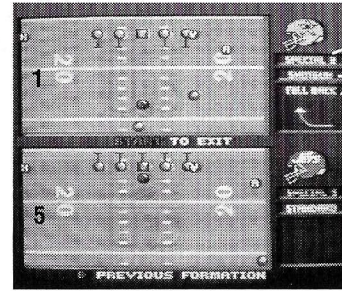
- * Faible
- ** Moyen
- *** Fort
- **** Exceptionnel

Si vous voulez renforcer une des places de votre équipe, c'est le moment d'appuyer sur le bouton Select pour accéder à l'écran de

Team Set-up (configuration de l'équipe).

L'écran de Team Set-up
Ici, chaque position a une valeur financière. Vous pouvez l'augmenter ou la diminuer afin d'améliorer l'équilibre de votre équipe. Pour augmenter, appuyez sur A, pour diminuer, appuyez sur B. Pour toute victoire, une prime financière est ajoutée à votre crédit (que vous voyez au bas de l'écran). Les blessures diminuent la force d'une position, aussi pensez à garder des réserves de liquidités pour la renforcer éventuellement à la mi-temps. Si vous affaiblissez une position pour soutirer de l'argent, seule la moitié de la somme est versée à votre crédit.

Ecran de jeu personnalisé



1. Diagramme du joueur 1
2. Jeu spécial #
3. Formation
4. Trajectoire et position
5. Diagramme du joueur 2

Au début de chaque mi-temps, vous pouvez personnaliser 3 jeux spéciaux.

1. Sélectionnez le Special Play (jeu spécial) 1, 2 ou 3, en vous servant de A ou de B.
2. Appuyez sur DOWN pour mettre les options Formation (formation) en surintensité, puis faites vos sélections avec A ou B.
3. Appuyez sur Select pour activer l'écran de Custom Play (jeu personnalisé).
4. A l'aide de L ou de R, sélectionnez le joueur à adapter, puis déplacez-le avec la commande directionnelle.
5. Avec A et B, vous obtenez tout un éventail de trajectoires possibles, et vous pouvez maintenant changer la position de ce joueur avec X et Y. Dans tout jeu, vous pouvez prendre jusqu'à 3 récepteurs, 2 ailiers, 1 Half Back et 1 Full Back.

Le coup de pied d'engagement.

La jauge de puissance des envois.

La jauge horizontale qui porte un L et un R (pour Left, gauche, et Right, droit) indique la direction. Utilisez la commande directionnelle pour déplacer

horizontalement la flèche. La barre verticale et sa flèche indiquent la force. Utilisez-la pour équilibrer le rapport force/précision qui est nécessaire aux bottés et aux coups de pied de dégagement. La ligne blanche horizontale qui apparaît sur cette jauge indique la précision maximale. La flèche qui jouxte la jauge se déplace verticalement. Quand vous êtes à la force désirée, appuyez sur B pour botter.

La partie inférieure de la jauge de puissance est utilisée uniquement pour les bottés légaux ou pour les coups de pied d'engagement. Si l'on fixe la jauge dans le quart le plus bas, on obtient un tir sec et rasant.

Au coup d'envoi, si vous appuyez sur le bouton A, vous enverrez vos joueurs en masse vers la droite. Avec le bouton Y, ils iront vers la gauche.

Remarque : en mode Coach, l'utilisation de X est un ordre de coup de pied légal. (Quand on tente un drop ou un dégagement au pied, si l'on appuie sur X entre le moment du snap et celui du botté, cela transforme le détenteur-botteur en quarterback, et la feinte peut surprendre).

L'écran de sélection de jeu

Dès le coup d'envoi, vous voyez l'écran de sélection de jeu, sur lequel apparaissent le tableau d'affichage des scores, les chronomètres, le jeu d'attaque et le jeu de défense.

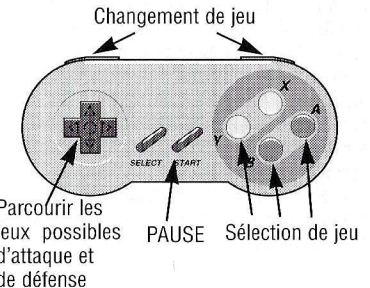
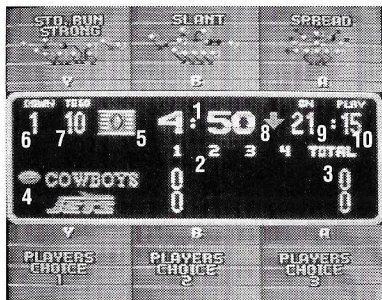


Tableau d'affichage des scores



1. Temps restant à jouer avant la fin du quart-temps
2. Score du quart-temps
3. Score total
4. Ballon signalant l'équipe détentric
5. Indication du côté du terrain où se trouve le ballon
6. Tentative en cours
7. Nombre de yards restant à parcourir pour réussir une progression
8. Flèche indiquant dans quelle moitié du terrain vous vous trouvez
9. Ligne numérotée indiquant, en yards, la position du ballon
10. Chronomètre du jeu

Les jeux de défense

Trois jeux de défense apparaissent en haut de l'écran. Pour en voir davantage, déroulez la liste au moyen des commandes UP (haut) et DOWN (bas). Pour changer d'"aile forte" (l'aile forte étant celle où sont concentrés le plus grand nombre de joueurs), utilisez le L (gauche) et le R (droite). Pour sélectionner votre défense, servez-vous de A, B ou Y. Une fois que les attaquants ont choisi un jeu, vous ne disposez que de cinq secondes pour choisir le vôtre, après quoi l'ordinateur s'en charge à votre place.

Les jeux d'attaque

Les jeux d'attaque apparaissent au bas de l'écran. Les trois premiers jeux qui vous sont proposés sont les jeux spéciaux. Si vous en voulez d'autres, déroulez la liste avec UP ou DOWN. Pour changer d'aile forte, utilisez les boutons L et R. Servez-vous de A, B ou Y pour faire des choix dans les jeux affichés à l'écran. Vous disposez d'un temps limité pour choisir un jeu, après quoi vous recevez une pénalité pour "retard à jouer".

Pour suspendre le jeu (option pause), appuyez sur le bouton Start. Lorsque le jeu est suspendu, quatre options s'offrent à vous, selon ce sur quoi vous appuyez :

- B: demander un temps mort.
- A: répétition instantanée.
- X: voir les statistiques du moment.
- Y: concevoir vos jeux (attention ! ceci vous coûte un temps mort).

L'écran de résumé de jeu

Il apparaît à l'issue de chaque jeu ou après un essai ou un drop réussi.

Les commandes de contrôle des joueurs

Le joueur qui détient le ballon est signalé par un disque. Le joueur sous contrôle humain qui ne le détient pas est signalé par un triangle (doré pour l'équipe qui reçoit et noir pour l'équipe en déplacement). L'effet des différents boutons dépend des choses en cours.

Commandes d'attaque

- Bouton Y
- Demande d'audibles avant le snap (jeu spécial #2)
 - Lancer à Y
- Bouton X
- Lancer à X
 - Devenir receveur (quand le ballon est en vol)

- Snap et lancement à un arrière en course
- Bouton A
- Demande d'audibles (jeu spécial #1)
 - Lancer à A
- Bouton B
- Promener le ballon
 - Jeter le ballon
- Boutons L et R
- Devenir coureur (s'il y a appui simultané sur les deux boutons, le quarterback devient coureur).

Remarque : les "AUDIBLES" sont des changements de jeu imprévisibles effectués avant le snap

Manœuvres d'attaque

Pour effectuer le snap, appuyez sur le bouton B, vous commandez alors le quarterback. Dans les jeux sans passe, appuyez sur X pour effectuer le snap et lancer le ballon au Receiver Y.

Techniques de course

- Bouton Y - surpoussée de vitesse (une seule fois par jeu)
- Bouton X - mouvement de toupie (pour se débarrasser des intercepteurs)
- Bouton A - saut (pour franchir les barrages d'intercepteurs)
- Bouton B - plongeon (très utile pour intercepter ou pour franchir les derniers mètres fatidiques)
- Boutons L et R : ceinturage à main gauche ou à main droite

Lors d'un coup d'envoi ou d'un coup de pied de dégagement, tant que le ballon est encore en l'air, vous pouvez signaler un Fair Catch en appuyant simultanément sur L et R et lancer une tentative de l'endroit où vous le recevrez (un fair catch consiste, de la part d'un joueur, à annoncer quand le ballon est encore en l'air qu'il le recevra mais n'essayera pas de l'emmener vers

l'avant, en échange de quoi l'adversaire ne peut s'en prendre à lui). Si vous rattrapez le ballon dans votre propre zone d'en-but, vous pouvez appuyer sur L et R pour mettre le ballon à terre et demander un touchback (vous redémarrez par une première tentative à 10 yards à partir de la ligne des 20 yards).

Commandes de défense

- Bouton Y
- demande d'audibles
 - interception du ballon à la retombée
 - surpoussée de vitesse (pour attraper un coureur en échappée)
- Bouton X
- transfert de la commande sur le défenseur le plus proche du ballon
- Bouton A
- demande d'audibles
 - saut
- Bouton B
- "Corner Press" ("mêlée en coin")
 - plongeon
- Boutons L et R
- transfert de la commande sur le défenseur suivant ou le défenseur précédent

Manœuvres de défense

Les "AUDIBLES" (changements de jeu) fonctionnent comme suit :

Bouton A - option Blitz (assaut massif concentré)

Bouton Y - option "un contre un"

Quand les attaquants demandent un dégagement, les audibles deviennent :

Bouton A - blocage du botté

Bouton Y - renvoi du botté

Quand les attaquants demandent un essai au pied, les audibles peuvent être :

Bouton A - blocage du botté

Bouton Y - entrave au botté

Le plaquage

Il se fait en amenant votre joueur en contact avec le porteur du ballon. Pour plonger sur lui, appuyez successivement sur la commande directionnelle et le bouton B

L'interception des bottés, des dégagements et des passes

Pour bloquer les bottés et les dégagements, vous pouvez plonger ou sauter devant le botteur. Pour essayer de dévier une passe, placez votre défenseur entre le ballon et le récepteur, puis sautez au moment opportun.

L'écran de pause

Vous pouvez suspendre l'action à tout moment en appuyant sur START. Vous avez alors le choix entre les options suivantes, qui dépendent du moment où vous avez déclenché la pause.

- Continuer (en appuyant sur START).
- Demander la répétition instantanée (en appuyant sur A).
- Demander un temps mort (en appuyant sur B).

Statistiques de mi-temps et de fin de rencontre

Elles apparaissent automatiquement à la mi-temps et en fin de rencontre. Pour les feuilleter, activez A et B. Pour les quitter, appuyez sur START

Positions des divisions

Troy Aikman NFL™ Football™ inclut à la fois la National Football Conference et l'American Football Conference. L'une et l'autre ont leurs divisions de l'est, de l'ouest, et du centre. Les positions des divisions sont affichées après chaque série de rencontres hebdomadaires et font état des victoires, des défaites et des matchs nuls pour chaque équipe. Pour en feuilleter les pages, servez-vous des boutons A et B. Pour sortir, appuyez sur START.

Les éliminatoires

En mode saison personnalisée ou saison 93/94, quand toutes les rencontres de saison ont normalement eu lieu et pourvu qu'un joueur humain ait fini la saison, l'écran des éliminatoires apparaît à la suite de celui des positions des divisions. Il montre le programme des 4 semaines de compétition éliminatoire : Wildcard, Divisionals (divisionnels), Championship (championnat), et The Super Bowl. Pour quitter cet écran et lancer une nouvelle rencontre humaine, appuyez sur START.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Sony Electronic Publishing. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECoulant DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

1. Steek het Game Pak in de sleuf op de Super Nes
2. Zet de machine AAN.
3. Ziet u het logoscherm van **Troy Aikman NFL™ Football™**, dan drukt u op START om naar het optiescherm te gaan.

Het scherm Options (Opties)

Hier kunt u het spel naar keus instellen.

Besturing:

Met het bedieningspaneel kunt u de verschillende opties doornemen
Druk op SELECT om statistieken te bekijken
Druk op START om het optiescherm te verlaten en het spel te beginnen
Gebruik A en B om de mogelijkheden van de huidige optie te bekijken.



1. TEAM 1 (Player 1) (Speler 1)
2. Mode (Modus)
3. Game location (Wedstrijdlocatie): (alleen voorseizoen) selecteert het thuis spelende team.
4. TEAM 2 (player 2 or computer) (speler 2 of computer)
5. Quarter Length (Speelperiode): selecteert de duur van één speelperiode in minuten.
6. Season (Seizoen)
7. Difficulty (Moeilijkheidsgraad): kiest uit Rookie (Beginner), Professional (Professioneel) of een Veteran (Veteraan).

8. Music (Muziek): schakelt muziek aan of uit.
9. Penalties (Penalty's): schakelt penalty's aan of uit (dit heeft geen effect op penalty's voor speluitstel).
10. Field (Veld): selecteert 6 condities en speeloppervlakken: Artificial Turf (Kunstgras), Rain (Regen), Snow (Sneeuw), Dirt (Droge aarde), Mud (Modder) en Grass (Gras). (N.B.: In de modus Season (Seizoen) wordt het veld gekozen met het oog op het thuisteam).

Spelmodi

1 speler tegen computer



1 spelercoach tegen computer



2 spelers tegen elkaar



2 spelercoaches tegen elkaar



DEMO -



Computerdemonstratie

N.B.: In de modus Coach selecteert u de manoeuvres, en de computer voert ze uit.

Season (Seizoen)

Pre-Season (Voorseizoen): Zet 2 willekeurige teams tegen elkaar op voor één wedstrijd.

93-94 Season (Seizoen 93-94): Speel dit opwindende seizoen na als uw favoriete team. N.B.: de volgende regel wordt tijdens dit seizoen anders toegepast: Er wordt afgetrapt van de 35-yard lijn. Geen 2-puntconversies.

Custom Season (Seizoenontwerp):

Nu heeft u de kans uw seizoenprogramma naar eigen keus te ontwerpen. U kunt

hierbij kiezen uit 16 wedstrijden en 28 teams.



Ga naar Links/Rechts met het bedieningspaneel om het seizoen te bekijken en Omlaag/Omhoog om de wedstrijdlocatie te veranderen. (Bovenste rij = thuisteam; onderste rij = uit) Vervolgens gebruikt u de A- en B-knoppen om uw tegenstanders te selecteren.

N.B.: Speelt u een seizoen in 2-spelermodus, dan speelt iedere speler tegen de computer, tenzij ze in hun seizoenroosters al tegen elkaar spelen.

Stats (Statistieken)

Terwijl u in Options (Opties) bent, drukt u op Select om uw carrièrestatistieken te bestuderen. Met het bedieningspaneel gaat u heen en weer, daarna drukt u op A of B om de gekozen optie te bekijken. U drukt op A of B bovenaan bij Exit Stats (Statistieken verlaten) om te beëindigen.

De vertoonde statistieken zijn voor één of beide spelerteams. De letters W, L en T bovenaan duiden op het aantal gewonnen, verloren en gelijkgespeelde wedstrijden. Gebruik de A- en B-knoppen om tussen de zeven statistiekschermen heen en weer te gaan. Op deze schermen ziet u het volgende:

1. Total Points Scored (Totaal aantal gescoorde punten), Total Points Allowed (Totaal aantal toegestane punten), Passing Attempts (Passeerpogingen) en Passing Completions (Voltooid voorwaartse passes).
2. Total Yards Passing (Totale terreinwinst met passes: aantal yards overbrugd met

passes), Longest Gain Passing (passes met de meeste terreinwinst), Passing Touchdowns (Touchdowns [scores] gemaakt met een pass naar een speler die in de eindzone staat) en Interception Throws (Gegooide ballen die worden onderschept).

3. Rushing Attempts (Rushpogingen: het wegrekken met de bal in handen om terreinwinst te maken), Total Yards Rushing (Totale terreinwinst met rushes), Longest Rush (Langste rush) en Rushing Touchdowns (Touchdowns gemaakt met de bal in de handen van een speler die de eindzone inloopt).
4. Field Goal Attempts (Schoppogingen om velddoelpunten te maken), Field Goals Successful (Gemaakte velddoelpunten), Points After Attempts (Conversiepogingen [schoppen] na een touchdown) en Points After Successful (Gemaakte conversie-punten na een touchdown).
5. Longest Field Goal (Langste velddoelpunt), Longest Punt (Langste punt, een uit de hand geschopte bal voordat de bal de grond raakt), Kick Return Yards (Gelopen yards met de bal in handen na een [af]trap, de kick [off]) en Punt Return Yards (Gelopen yards met de bal in handen na een punt).
6. First Downs (Eerste downs), 3rd Down Conversions (Derde down-conversies), Fumbles (Knoeiballen) en Turnovers (Balverlies door knoeiballen of intercepties). (Een ploeg moet in maximaal vier downs minimaal tien yards overbruggen. Na de derde down wordt er meestal gekozen voor een trap, want bij een eventuele vierde down krijgt de tegenstander de bal, dus voordat vier spelers van hetzelfde team met hun bal in handen achterelkaar neergehaald worden.)
7. Sacks (Aanvallen op de quarterback [spelverdelers] om te voorkomen dat hij

de bal kan passeren), Interceptions (Intercepties), Blocked Kicks (Geblokkeerde schoten) en Blocked Punts (Geblokkeerde punts).



ScherM Initials Entry (Initialen invoer)

Dankzij de interne batterij kunt u voorseizoen- of seizoenstatistieken bewaren. Op een later tijdstip kunt u ook terugkeren naar een willekeurig seizoen in voortgang en het spel hervatten door de desbetreffende invoer te selecteren. U statistieken nemen alleen stapsgewijs toe, indien u uw initialen invoert in het scherm Initials Entry (Initialen invoer).

Gebruik het bedieningspaneel om het voetbalpictogram omhoog of omlaag te bewegen. Druk op de A- of B-knop om de letters te bekijken en op het bedieningspaneel om naar de andere letterpositie over te gaan. Met de X-knop wordt de invoer gewist. Druk op de Startknop om te beëindigen.

Pre-Game Report (Rapport vóór de wedstrijd)

Dit is een lijst met alle opties die u voor de huidige wedstrijd geselecteerd heeft. Druk op START om te beëindigen.

The Coin Toss (Kruis of munt)

Hiermee wordt bepaald wie gaat aftrappen. Het thuisteam kiest (op B drukken voor kruis en op A voor munt). Wie de toss wint kan kiezen af te trappen (op B drukken) of te ontvangen (op A drukken).

Troy's Analysis (Troy's analyse)

Vóór het begin van elke helft verschijnt het scherm Troy's Analysis (Troy's analyse) met de sterke en zwakke punten van elk team. De categorieën zijn van boven naar beneden: Quarterback (Kwartback), Half Back (Halfspeler), Full Back (Achterspeler), Wide Receiver (Vleugelspeler), Tight End, Kicker/Punter (Schopper/punter), Offensive Line (Aanvalslijn), Safety (Veiligheid), Corner Back (Links/rechtsachterspeler) en Defensive Line (Verdedigingslijn).

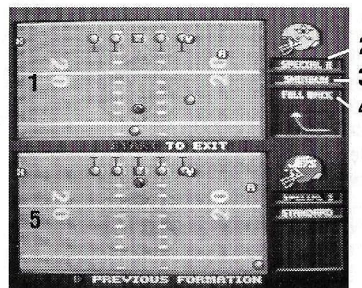
- * Zwak
- ** Gemiddeld
- *** Sterk
- **** Uitstekend

Hier krijgt u de kans een positie in uw team te verbeteren door op de Select-knop te drukken en zo het scherm Team Set-up (Teamopstelling) toegankelijk te maken.

ScherM Team Set-up (Teamopstelling)

Hier heeft elke positie een geldswaarde. U kunt dit bedrag groter of kleiner maken om de balans van uw team te verbeteren. Druk op A om het bedrag te vergroten en op B om het te verminderen. Voor elke gewonnen wedstrijd wordt er een kasbonus aan uw kapitaal toegevoegd (staat onderin het scherm). Blessures verminderen de sterkte van een positie. Vergeet dus niet een wat geld over te houden voor extra energie in de rust. Verzwakt u een positie door geld af te trekken, dan wordt slechts de helft van het bedrag aan uw kapitaal toegevoegd.

ScherM Custom Play (Spelpatroonontwerp)



1. Player 1 Diagram (Speler 1 diagram)
2. Special Play # (Speciaal spelpatroonnummer)
3. Formation (Formatie)
4. Route and Position (Route en positie)
5. Player 2 Diagram (Speler 2 diagram)

Aan het begin van elke helft kunt u zelf 3 speciale spelpatronen ontwerpen.

1. Gebruik A of B om Special Play 1, 2 of 3 (Speciaal spelpatroon 1, 2 of 3) te selecteren.
2. Ga OMLAAG om de formatieopties te markeren en gebruik A of B om ze te selecteren.
3. Druk op Select om het scherm Custom Play (Spelpatroonontwerp) te activeren.
4. Met de linker- of rechterknop selecteert u de te bij te stellen speler. Vervolgens verplaatst u hem met het bedieningspaneel.
5. De A- en B-knoppen geven u een ruime keus aan routes, en de X- en Y-knoppen veranderen nu de positie van de desbetreffende speler. Bij elk spelpatroon kunt u tot 3 Wide Receivers (vleugelspelers), 2 tight ends, 1 Half Back (halfspeler) en 1 Full Back (achterspeler) hebben.

Kick-Off (Aftrap)

Kicking Power Meter (Trapenergiemeter)

De horizontale meter met L en R geeft de

richting aan. Beweeg de pijl horizontaal met het bedieningspaneel. Het verticale streepje en pijltje geven de sterkte aan. Gebruik deze om de sterkte te balanceren ten opzichte van de vereiste nauwkeurigheid voor een schop of punt.

De horizontale witte lijn op deze meter wijst de maximum accuratesse aan. Het pijltje naast de meter gaat op en neer. Druk op B om te schoppen, als het op de gewenste sterkte staat.

Het laagste gedeelte van de energiemeter wordt gebruikt voor een korte aftrap of een aftrap. Door de meter in het laagste gedeelte stop te zetten wordt er een lage, harde schop gegeven.

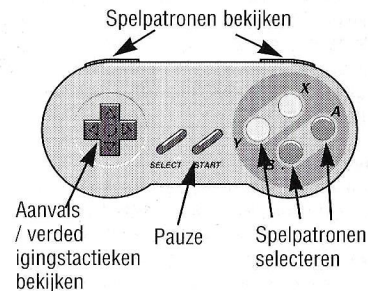
Bij de aftrap worden uw spelers met de A-knop naar een sterke rechterzijde bewogen en met Y naar de links.

N.B.: in modus Coach krijgt u een korte aftrap met X.

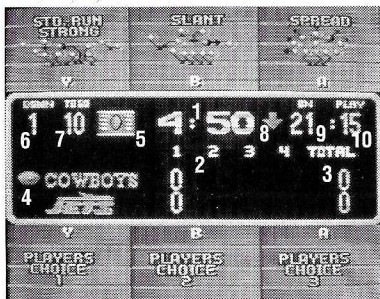
(Bij het schoppen van field goals en punts doet u het volgende: Door op een willekeurig moment op X te drukken vóór de schop maar na de beginpass verandert de houder/punter in de kwartback voor een onverwachte schijntrap).

ScherM Play Select (Spelpatroonselectie)

Na de aftrap ziet u het scherm Play Select (Spelpatroonselectie), dat bestaat uit het Scoreboard (Scorebord), Clocks (Wedstrijdklokken), Defensive en Offensive Plays (Aanvals- en verdedigingstactieken).



Scorebord



1. Overgebleven tijd in de speelperiode
2. Score per speelperiode
3. Totaal aantal punten
4. Deze voetbal duidt aan welk team balbezit heeft.
5. Laat zien aan welke kant van het veld de bal te vinden is.
6. Huidige down
7. Aantal yards vóór een 1e down.
8. Pijl die aangeeft op welke speelheft u zich bevindt.
9. Wedstrijdklok.

Verdedigingstactieken

Drie verdedigingstactieken verschijnen bovenin het scherm. Ga Omhoog of Omlaag om meer tactieken te bekijken. Gebruik de linker- en rechterknop om de 'sterke zijde' te veranderen (de zijde met de meeste spelers). Met de A-, B- of Y-knoppen selecteert u uw verdediging. Nadat de aanval een tactiek gekozen heeft, heeft u ongeveer 5 seconden, voordat de computer voor u kiest.

Aanvalstactieken

Deze verschijnen onder in het scherm. De eerste drie tactieken kunt u kiezen uit de Special Plays (Speciale tactieken) of door Omhoog of Omlaag te gaan om meer tactieken te bekijken. Gebruik de linker- en

rechterknoppen om de sterke zijde te wijzigen. Gebruik de A-, B- of Y-knoppen om uit de tactieken op het scherm te kiezen. U heeft slechts beperkte tijd om een tactiek te selecteren, voordat een penalty voor 'delay of game' (speluitstel) afgeroepen wordt.

U drukt op de Startknop om de wedstrijd tijdens tactiekselectie te pauzeren. In de pauzestand heeft u verschillende opties:

- Druk op B: Call a Time Out (Om een onderbreking vragen)
- Druk op A: Instant Replay (Herhaling)
- Druk op X: View Current Stats (Huidige statistieken bekijken).
- Druk op Y: Design Your Plays (Eigen spelpatronen ontwerpen).

N.B.: Dit kost u een time-out (onderbreking).

Scherf Play Summery (Spelpatroonoverzicht)

Verschijnt aan het einde van elk spelpatroon of na een touchdown of field goal.

Player Control (Spelerbesturing)

Een Bull's Eye (doelwit) geeft de speler met balbezit aan. Een Triangle (driehoek) (in goud voor het thuisteam en in zwart voor het uitteam) duidt een mensbestuurde speler zonder de bal. De actie van elke knop is afhankelijk van de huidige situatie.

Aanvalsbesturing

- Y-knop
 - Call Audibles before the Snap (Tactiekwijzigingen afroepen vóór de beginpass) (speciaal spelpatroonnr. 2)
 - Throw to Y (Naar Y gooien)
- X-knop
 - Throw to X (Naar X gooien)
 - Become a Receiver (Een ontvanger worden) (als de bal in de lucht is)

- Snap & Auto Pitch to Running Back (Beginpass en autopitch naar runningback)

A-knop

- Call Audibles (Tactiekwijzigingen roepen) (Speciaal spelpatroonnr. 1)
- Throw to A (Naar A gooien)

B-knop

- Hike Ball (Beginpass)
- Throw Ball Away (Bal weggooien)

Linker- en rechterknop

- Become Runner (Hardloper worden) (Als de twee knoppen tegelijk ingedrukt worden, wordt de kwartback een hardloper.)

N.B.: 'Audibles' (Tactiekwijzigingen) zijn spontane spelpatroonwijzigingen die vóór de beginpass gemaakt worden.

Aanvalsmanoeuvres

Voor een beginpass drukt u op de B-knop. De speler bestuurt dan de kwartback. Bij manoeuvres met hardlopen drukt u op de X-knop om de bal te centreren en automatisch naar de Y-ontvanger door te geven.

Looptechnieken

Y-knop - Burst of Speed (Snelle spurt) (eenmaal per spelpatroon)

X-knop - Spin Move (Draaiende beweging) (om tacklers af te schudden)

A-knop - Jump (Springen): over tacklers heenspringen

B-knop - Dive (Duiken) (nuttig om te tackelen en extra paar meters terreinwinst te boeken)

Linker- en

rechterknoppen - Stiff arm tacklers left or right (Tackle blokkeren met uitgestrekte linker- of rechterarm)

Terwijl de aftrap of punt in de lucht is, drukt u gelijktijdig op de linker- en rechterknoppen om een mooi vangbal te signaleren en de bal op de plaats van ontvangst neer te leggen.

Wint u de bal terug in uw eigen eindzone, dan drukt u op de linker- en rechterknoppen om de bal neer te leggen voor spelhervatting (eerst spelpatroon 1e down en 10 yards, vanaf de 20-yard lijn).

Verdedigingsbesturing

Y-knop

- Call Audibles (Tactiekwijzigingen afroepen)
- Intercept ball as it comes down (Bal onderscheppen terwijl hij naar beneden valt)
- Burst of speed (Snelle spurt) (om een losgebroke hardloper te vangen)

X-knop

- Switch to defender closest to ball (Overschakelen naar verdediger het dichtst bij bal)

A-knop

- Call Audibles (Tactiekwijzigingen afroepen)
- Jump (Springen)

B-knop

- 'Corner press'
- Dive (Duiken)

Linker- en rechterknop

- Switch to next or previous defender (Naar volgende of vorige verdediger overschakelen)

Verdedigingsmanoeuvres

De tactiekwijzigingen voor de verdediging werken als volgt:

- A-knop - Optie Blitz
- Y-knop - Optie Man to Man (Mandekking)

Roept de aanval om een punt dan worden ze:

- A-knop - Block Punt (Punt blokkeren)
- Y-knop: Punt Return

(Teruggespeelde punt)

En als de aanval roept om een field goal, dan worden ze:

A-knop: Block Kick (Trap blokkeren)

Y-knop: Prevent (Verhinderen)

Tackelen

Dit wordt gedaan door uw speler op de baldrager te zetten of door op B op het bedieningspaneel te drukken om erop te duiken.

Trappen, punts en pass blokkeren

U kunt trappen en punts blokkeren door vóór de schieter te springen of te duiken. Zet uw verdediger tussen de bal en de ontvanger om een pass te doen afbuigen. Spring vervolgens omhoog op het juiste moment.

Scherm Pause (Pauzeren)

U kunt de actie te allen tijde pauzeren door op Start te drukken. U krijgt dan een combinatie van de volgende opties, afhankelijk van wanneer u spel stopzette.

- Continue (Verdergaan) door op Start te drukken.
- Call Instant Replay (Herhaling oproepen) door op A te drukken.
- Call Time Out (Onderbreking vragen) door op B te drukken.

Halftime/End Game Stats

(Rust/wedstrijdeindestatistieken)

Versijnt automatisch in de rust of aan het einde van een wedstrijd. Gebruik A en B om erdoorheen te bladeren en druk op START om te beëindigen.

Divisieklassement

Troy Aikman NFL™ Football™ heeft zowel de National Football Conference als de American Football Conference. Beide zijn samengesteld uit oostelijke, westelijke en centrale divisies. Het divisieklassement wordt aan het einde van de week vertoond met gewonnen, verloren en gelijkgespeelde

wedstrijden voor elk team. Blader erdoorheen met de A- en B-knoppen. Druk op START om te beëindigen.

Beslissingswedstrijden

Bij Custom Season (Seizoenontwerp) of modus Seizoen 93-94, als alle normale seizoenwedstrijden gespeeld zijn, en als een menselijke speler zover gekomen is, dan verschijnt het scherm Play-off (Beslissingswedstrijd) in plaats van het scherm Divisieklassement. Hierop staat de vier weken in beslag nemende beslissingscompetitie: Wildcard, Divisionals (Divisiewedstrijden), Championship (Kampioenschap) en de Super Bowl. Druk op START om over te gaan naar de volgende mensbestuurde wedstrijd.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij zelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog

of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goedgevoel het produkt te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bÿgaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN,

GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUKT.

Sommige landen laten geen tÿdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantie bepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantie bepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

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

1. Introduzca el cartucho de juego en el Super NES.
2. Encienda el interruptor (posición ON).
3. Cuando aparezca la pantalla del logotipo de **Troy Aikman NFL™ Football™**, pulse START para pasar a la pantalla de opciones.

Pantalla de opciones

La pantalla de OPCIONES (OPTIONS) le permite personalizar el juego.

Mandos:

Utilice las flechas de mando para trasladarse por las distintas opciones. Pulse SELECT para ver las estadísticas. Pulse START para salir de la pantalla de opciones e iniciar el partido. Utilice A y B para trasladarse por los elementos de la opción actual.



1. TEAM 1 (Player 1) (EQUIPO 1: jugador 1)
2. Mode (Modo)
3. Game Location (Selección de estadio) (sólo en partidos de pretemporada): selección del equipo local.
4. TEAM 2 (player 2 or computer) (EQUIPO 2: jugador 2 u ordenador)
5. Quarter Length (duración de los tiempos): selección de la duración de cada tiempo en minutos.
6. Season (temporada)
7. Difficulty (dificultad): selección entre Rookie (novato), Professional (profesional) o Veteran (veterano)

8. Music (música): activación (ON) y desactivación (OFF)
9. Penalties (penaltis): activación (ON) y desactivación (OFF) de penaltis (sin repercusión en los penaltis de retraso de jugadas)
10. Field (campo): selección entre 6 estados y superficies de juego: Artificial Turf (césped artificial), Rain (lluvia), Snow (nieve), Dirt (sucio), Mud (fangoso) o Grass (césped).
(Nota: En los partidos de temporada (Season), el campo elegido dependerá del equipo local).

Play modes (modos de juego)

1 jugador contra el ordenador



1 jugador contra el ordenador



2 jugadores enfrentados



2 jugadores enfrentados



DEMO - Demostración por ordenador



NOTA: En modalidad de entrenamiento, es decir, las opciones en segundo y cuarto lugar, usted selecciona las jugadas y el ordenador las ejecuta.

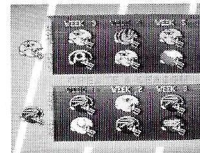
Season (Temporada)

Pre-season (pretemporada): Seleccione dos equipos para enfrentarse en un partido.
93-94 Season (temporada 93-94): Vuelva a jugar partidos de esta emocionante temporada en la piel de su equipo favorito.
Nota: tenga en cuenta los siguientes cambios de reglamento durante esta temporada:
Los saques de centro se ejecutarán desde

la línea de 35 yardas. No habrá conversiones de 2 puntos.

Custom season (temporada personalizada):

Si elige esta opción, tendrá la oportunidad de diseñar la alineación de la temporada como desee, con 16 partidos y 28 equipos para elegir.



Utilice las flechas del panel de mandos para trasladarse a IZQUIERDA/DERECHA a través de la temporada y ARRIBA/ABAJO para cambiar el estadio donde se disputará el partido. (Fila superior=equipo local; fila inferior=equipo visitante). A continuación, pulse los botones A y B para seleccionar a sus oponentes.

Nota: Cuando juegue un partido de temporada en modalidad 2 Player (2 jugadores), cada jugador se enfrentará al ordenador excepto cuando las programaciones de temporada se crucen.

Stats (estadísticas)

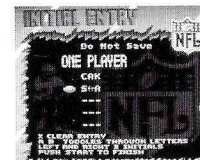
Mientras esté en la pantalla de opciones, pulse Select para revisar las estadísticas de su equipo. Utilice las flechas para trasladarse por las diversas opciones y pulse A o B para ver las estadísticas que haya elegido. Pulse A o B en "Exit Stats" (Salir de estadísticas) en la parte superior para salir.

Las estadísticas ofrecen datos de un solo equipo o de ambos. Las letras W, L y T indican el número de partidos ganados, perdidos y empatados respectivamente. Utilice los botones A y B para trasladarse por las siete pantallas de estadísticas indicadas a continuación:

1. Total Points Scored (Total de puntos conseguidos), Total Points Allowed

(Total de puntos concedidos), Passing Attempts (Intentos de pase) y Passing Completions (Pases completos).

2. Total Yards Passing (Total de yardas recorridas en pases), Longest Gain Passing (Pase más largo conseguido), Passing Touchdowns (Número de touchdown conseguidos por pase) e Interceptions Thrown (Tiros interceptados).
3. Rushing Attempts (Intentos de carrera), Total Yards Rushing (Total de yardas recorridas en carrera) y Rushing Touchdowns (Número de touchdown conseguidos por carrera).
4. Field Goal Attempts (Intentos de gol de campo), Field Goals Successful (Goles de campo conseguidos), Points After Attempts (Puntos tras los intentos) y Points After Successful (Conversión de puntos tras un touchdown).
5. Longest Field Goal (Gol de campo más largo), Longest Punt (Patada del cuarto intento más larga), Kick Return Yards (Yardas recorridas tras un chute o saque de centro) y Punt Return Yards (Yardas recorridas tras una patada del cuarto intento).
6. First Downs (Primeros downs o intentos), 3rd Down Conversions (Conversiones del tercer intento), Fumbles (Pérdida del balón) y Turnovers (Pérdida del balón debido a la caída de balón o un bloqueo).
7. Sacks (pérdida de yardas por placaje del quarterback), Interceptions (Intercepciones), Blocked Kicks (Patadas bloqueadas) y Blocked Punts (Patadas del cuarto intento bloqueadas).



Pantalla de entrada inicial

La batería interna le permite conservar las estadísticas de pretemporada o de temporada correspondientes a su equipo. También puede volver más tarde a cualquier temporada ya empezada y reanudar con simplemente seleccionarla. Las estadísticas serán acumulativas sólo si escribe sus iniciales en la pantalla Initials Entry. Utilice las flechas para mover el icono de balón hacia arriba y abajo. Pulse el botón A o B para trasladarse de una letra a otra y las flechas para pasar a la siguiente letra de las iniciales. El botón X le permite borrar la letra. Pulse el botón Start para salir. Advertencia: Si pulsa el botón X en esta pantalla, se borrarán las estadísticas seleccionadas.

Pre-game report (informe de pretemporada)

El informe de pretemporada se trata de una lista de todas las opciones seleccionadas para el partido actual. Pulse START para salir.

Lanzamiento de moneda

El lanzamiento de moneda determina el equipo que efectúa el saque de centro. El equipo visitante elige (pulse B para cara y A para cruz) y el que gane puede elegir entre chutar (pulse B) o recibir (pulse A).

Troy's analysis (pantalla de análisis de troy)

Antes del inicio de cada mitad, aparecerá la pantalla de análisis de Troy, que muestra los puntos fuertes y débiles de cada equipo. De arriba a abajo, las categorías que aparecen son: Quarterback, Half Back (defensa de penúltima línea), Full Back (zaguero), Wide Receiver (receptor extremo), Tight End (formación cerrada), Kicker/Punter (chutador/lanzador de patada del cuarto intento), Offensive Line (línea de ataque), Safety (jugada de seguridad),

Corner Back (defensas de esquina), Linebackers (defensas de línea) y Defensive Line (línea de defensa).

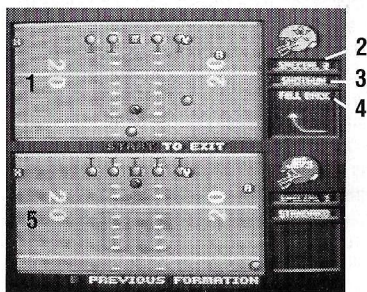
- * Débil
- ** Normal
- *** Fuerte
- **** Sobresaliente

Si desea que su equipo suba de posición, es hora de pulsar el botón Select para entrar en la pantalla de configuración de equipo.

Pantalla de configuración de equipo

Cada posición tiene un equivalente monetario. Puede añadir números a esta cantidad o restarlos para mejorar el equilibrio de su equipo. Pulse A para añadir y B para restar. Por cada partido ganado, se le ingresará una cantidad a su presupuesto (en la parte inferior de la pantalla). Por cada lesión, su posición disminuirá; así que, recuerde: no gaste todo el dinero en la primera mitad del partido. Si debilita su posición descontando dinero de su presupuesto, sólo se añadirá la mitad de la cantidad.

Pantalla de partido personalizado



1. Player 1 diagram (diagrama del jugador 1)
2. Special play # (jugada especial número)

3. Formation (formación)
4. Route and position (ruta y posición)
5. Player 2 diagram (diagrama del jugador 2)

Al principio de cada mitad, puede personalizar 3 jugadas especiales.

1. Utilice el botón A o B para seleccionar la opción Special Play (Jugada especial) 1, 2 ó 3.
2. Pulse la flecha ABAJO para resaltar Formation Options (Opciones de formación). A continuación, pulse A o B para seleccionar la opción.
3. Pulse Select para activar la pantalla de jugada personalizada.
4. Utilice los botones izquierdo y derecho para seleccionar el jugador que desee revisar y trasládalo con la ayuda de las flechas.
5. Los botones A y B le ofrecen una amplia gama de rutas y los botones X e Y le permitirán cambiar la posición del jugador. En cualquier jugada puede tener un máximo de 3 receptores extremos, 2 Tight Ends (en formación cerrada), 1 Half Back (defensa de penúltima línea) y 1 Full Back (zaguero).

Saque de centro

Contador de potencia del chute

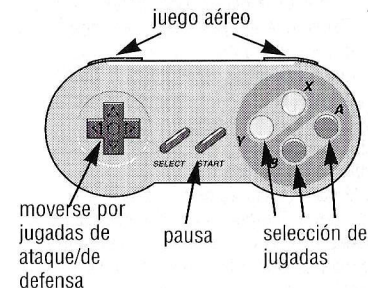
El contador horizontal con los botones derecho e izquierdo indican la dirección. Mueva la flecha en sentido horizontal con ayuda de las flechas del panel. La barra vertical y la flecha indican la potencia. Utilicela para equilibrar la potencia con la puntería que se necesita para un chute o patada del cuarto intento. La línea blanca horizontal del contador indica la máxima puntería. La flecha que está al lado del contador sube y baja. Pulse B para chutar cuando haya alcanzado la potencia deseada. La zona inferior del contador de potencia se

utiliza para saques cortos de centro. Si se para el contador en la cuarta parte inferior, el tiro saldrá bajo y seco. Cuando se efectúe el saque de centro, el botón A moverá a los hombros a la banda fuerte de la derecha e Y los trasladará a la izquierda.

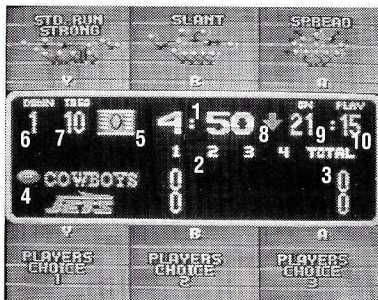
Nota: En modalidad de entrenamiento (Coach), el botón X sirve para efectuar saques cortos de centro. (Cuando se tire a gol y efectúen patadas del cuarto intento: Pulse X antes del chute pero después de que la pelota haya sido pasada al jugador a cargo de la jugada para que en lugar de pasar al chutador o jugador que sujete la pelota pase al quarterback y efectuar una jugada sorpresa.

Pantalla de selección de jugadas

Tras el saque de centro, aparecerá la pantalla de selección de jugadas, que contiene el marcador, los cronómetros y jugadas de defensa y de ataque.



Scoreboard (marcador)



1. Tiempo que queda para el final del tiempo
2. Marcador por tiempos
3. Marcador total
4. Este balón indica el equipo en posesión
5. Muestra el lado del campo en que se encuentra el balón
6. Down (intento) actual
7. Número de yardas que recorrer para completar en el primer intento
8. Flecha que indica la mitad del campo en que se encuentra.
9. Línea de yardaje que indica la posición del balón
10. Cronómetro de juego

Jugadas de defensa

En la parte superior de la pantalla aparecerán 3 jugadas de defensa. Utilice las flechas ARRIBA y ABAJO para ver más jugadas. Utilice los botones izquierdo y derecho para cambiar al "lado fuerte" (el lado con mayor número de jugadores). Utilice A, B o Y para seleccionar su defensa. Después de que el ataque seleccione una jugada, tendrá 5 segundos antes de que el ordenador lo haga por usted.

Jugadas de ataque

Las jugadas de ataque aparecen en la parte

inferior de la pantalla. Las tres primeras jugadas puede seleccionarlas desde la opción Special Plays o bien busque más jugadas moviéndose ARRIBA y ABAJO de la lista. Utilice los botones derecho e izquierdo para cambiar al lado fuerte del juego en ataque. Utilice A, B o Y para seleccionar entre las jugadas que aparecen en pantalla. Dispone de un límite de tiempo para seleccionar una jugada antes de que se le pite un penalti por retrasar la jugada "delay of game".

Para hacer una pausa en el partido durante la selección de jugada, pulse el botón Start. Cuando el partido esté parado, aparecerán varias opciones:

- Pulsar B: Pedir tiempo muerto
- Pulsar A: Repetición de la jugada
- Pulsar X: Ver las estadísticas actuales
- Pulsar Y: Diseñar sus propios partidos.

Nota: Esta opción necesita hacerse durante tiempo muerto.

Pantalla de resumen de juego

Aparece al término de cada jugada o tras un touchdown o gol de campo (ensayo).

Control del jugador

La diana indica el jugador en posesión del balón. El triángulo (dorado para el equipo local y negro para el visitante) señala el jugador (controlado por una persona) que no está en posesión del balón. La acción de los botones depende de la situación actual.

Mandos de ataque

Botón Y

- Gritar audibles antes del snap (pase del balón al quarterback) (Jugada especial Nº 2)
- Lanzar a Y

Botón X

- Lanzar a X

- Ser el receptor (cuando el balón esté por los aires)
- Snap (pase del balón al quarterback) y tiro corto automático a un zaguero de carrera

Botón A

- Gritar audibles (Jugada especial nº 1)
- Lanzar a A

Botón B

- Correr tras el balón
- Lanzar el balón fuera de juego

Botones derecho e izquierdo

- Ser el corredor (Cuando se pulsan ambas, el quarterback se convierte en corredor)

Nota: Los "AUDIBLES" son cambios de juego improvisados antes del pase inicial del balón

Jugadas de ataque

Para hacer el snap o pase inicial del balón, pulse el botón B; el jugador pasará a controlar el quarterback. Durante la carrera, pulse X para pasar el balón y lanzarlo automáticamente al receptor Y.

Técnicas de carrera

Botón Y - Ráfaga de velocidad (una por partido)

Botón X - Giro (para deshacerse de las entradas)

Botón A - Salto (para obstaculizar las entradas)

Botón B - Caída en picado (utilizada en entradas y para conseguir unas yardas más)

Botones izquierdo

y derecho - Placajes con el brazo izquierdo o derecho

Mientras el balón está por los aires tras el saque de centro o patada del cuarto intento, pulse los botones izquierdo y derecho a la vez para realizar una recepción con

señalización.

Si recupera el balón en su propia zona de base, pulse los botones izquierdo y derecho para bajar el balón y hacer un touchdown (10 yardas, primer intento desde la línea de 20 yardas).

Mandos de defensa

Botón Y

- Gritar audibles
- Interceptar el balón mientras desciende
- Ráfaga de velocidad (para dar alcance a un corredor que sale disparado con el balón)

Botón X

- Cambio a defensor más cercano al balón

Botón A

- Gritar audibles
- Salto

Botón B

- "Forzar un saque de esquina"
- Caída en picado

Botones izquierdo y derecho

- Cambio al defensor anterior o posterior

Jugadas de defensa

Los "AUDIBLES" de defensa funcionan del modo siguiente:

Botón A: Opción de ataque sorpresa

Botón Y: Opción de defensa hombre a hombre

Cuando el ataque decreta un lanzamiento de cuarto intento, los botones funcionan:

Botón A: Bloqueo de la patada del cuarto intento

Botón Y: Devolución de la patada del cuarto intento

Cuando el ataque decreta un gol de campo, los botones funcionan:

Botón A: Bloqueo del chute

Botón Y: Impedimento

Placajes

Para efectuar placajes basta con mover el jugador hacia donde está el jugador en posesión del balón. Alternativamente, pulse las flechas y el botón B para hacer una entrada.

Bloqueo de chutes, patadas del cuarto intento y pases

Para bloquear chutes y patadas del cuarto intento, basta con saltar o hacer un placaje raso por delante del jugador. Para desviar un pase, sólo tiene que situar al defensor entre el balón y el receptor y saltar en el momento adecuado.

Pantalla de pausa

Para detener la acción en cualquier momento, pulse START: se le presentarán unas opciones, según el momento del partido en que se haya detenido.

- Pulse START para continuar.
- Pulse A para ver la repetición de la jugada.
- Pulse B para hacer tiempo muerto.

Media parte/Estadísticas del juego

En el descanso o al final del partido, aparecerán automáticamente las estadísticas del partido. Utilice A y B para ir de una opción a otra y pulse START para salir.

Posiciones de división

Troy Aikman NFL™ Football™ contiene The National Football Conference y The American Football Conference. Ambas están formadas de divisiones del Este, Oeste y centrales. Las posiciones de división se muestran tras los partidos semanales y muestran las victorias, las derrotas y los empates de cada equipo. Para ir de una página a otra, pulse los botones A y B. Pulse START para salir.

Eliminatorias

En temporadas personalizadas o 93/94, cuando todos los partidos de temporada han sido disputados y, suponiendo que un jugador ha pasado victorioso, aparece la pantalla de eliminatoria en vez de la de posiciones de división. Muestra las cuatro competiciones de eliminatoria: Wildcard, Divisionals (de división), Championship (campeonato) y la Super Bowl. Pulse START para salir al siguiente partido.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión

lo más pequeña posible.

- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video. GARTANTIA

te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país."

SPAIN

Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conuerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY IELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba

1. Inserire il Game Pak nello slot del Super Nes.
2. Attivare l'alimentazione.
3. Quando appare lo schermo del logo **Troy Aikman NFL™ Football™**, premere Start per passare allo schermo Options (Opzioni).

Lo schermo Options (Opzioni)

Lo schermo Options (Opzioni) consente di personalizzare il gioco.

Controlli:

Il tastierino di controllo consente di scorrere le varie opzioni.

Select (Seleziona) consente di visualizzare le statistiche.

Start (Avvia) consente di uscire dallo schermo delle opzioni e iniziare il gioco.

I pulsanti A e B consentono di scorrere le scelte relative all'opzione corrente.



1. TEAM 1 (Squadra 1) (Player 1) (giocatore 1)
2. Mode (Modalità)
3. Game location [Luogo del gioco] (solo incontri di precampionato). Consente di selezionare la squadra di casa.
4. TEAM 2 (Squadra 2) player 2 (giocatore 2) o computer
5. Quarter length (Durata dei periodi di gioco). Consente di selezionare la durata in minuti di ogni periodo di gioco.
6. Season (Campionato)
7. Difficulty (Difficoltà). Consente di

- selezionare tra Rookie (Principiante), Professional (Professionalista) e Veteran (Veterano).
8. Music (Musica). Consente di attivare e disattivare la musica.
9. Penalties (Penalità). Consente di attivare e disattivare l'assegnazione delle penalità (il ritardo di esecuzione delle penalità non viene condizionato).
10. Field (Campo). Consente di selezionare tra 6 condizioni e superfici di gioco: Artificial Turf (Erba sintetica), Rain (Pioggia), Snow (Neve), Dirt (Fango), Mud (Melma) e Grass (Erba). (Nota: In modalità Season (Campionato) il campo viene scelto in base alla squadra di casa.)

Modalità di gioco

1 giocatore contro il computer



1 allenatore contro il computer



2 giocatori uno contro l'altro



2 allenatori uno contro l'altro



DEMO: dimostrazione del computer

Nota: In modalità Coach (Allenatore) si selezionano le azioni che vengono poi eseguite dal computer.

SEASON (Campionato)

Pre-Season (Precampionato): Consente di far giocare due squadre una contro l'altra in una partita.

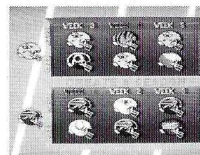
93-94 Season (Campionato 93-94):

Consente di rigiocare questo straordinario campionato nei panni della squadra preferita. Nota: le conseguenze delle regole

seguenti cambiano nel corso del campionato: I calci d'inizio vengono battuti da 35 iarde. Non vi sono conversioni di 2 punti.

Custom Season (Campionato personalizzato):

Consente di organizzare il campionato nel modo desiderato, con 16 partite e 28 squadre tra cui scegliere.



Utilizzare il tastierino di controllo per scorrere il campionato verso sinistra e verso destra, e su e giù per cambiare il luogo dell'incontro. (Riga superiore = squadra di casa; riga inferiore = squadra ospite). Quindi premere i pulsanti A e B per selezionare gli avversari.

Nota: In modalità 2 Player (2 giocatori), ogni giocatore affronta il computer tranne quando i due giocatori devono affrontarsi tra di loro.

STATS (Statistiche)

Dallo schermo Options [Opzioni], premere Select per consultare le proprie statistiche. Utilizzare il tastierino di controllo per spostarsi, quindi premere A o B per visualizzare le statistiche scelte. Premere A o B su "Exit Stats" [Esci dalle statistiche] nella parte superiore dello schermo per uscire.

Le statistiche visualizzate si riferiscono alla squadra di uno o di entrambi i giocatori. Le lettere W, L e T in alto mostrano il numero di partite vinte, perse e pareggiate. Premendo i pulsanti A e B è possibile passare da uno schermo delle statistiche ad un altro. Gli schermi sono sette e mostrano:

1. Total Points Scored (Punti totalizzati), Total Points Allowed (Totale punti concessi), Passing Attempts (Passaggi effettuati) e Passing Completions (Passaggi completi).
2. Total Yards Passing (Iarde totalizzate su passaggio), Longest Gain Passing (Passaggi più lunghi), Passing Touchdowns (Mete su passaggio) e Interceptions Thrown (Intercettazioni di palla lanciata).
3. Rushing Attempts (Fuga con la palla in mano), Total Yards Rushing (Iarde totalizzate in fuga), Longest Rush (Fuga più lunga) e Rushing Touchdowns (Mete in seguito a fuga).
4. Field Goal Attempts (Field goal tentati), Field Goals Successful (Field goal realizzati), Points After Attempts (Punteggio dopo il tentativo) e Points After Successful (Punteggio dopo la realizzazione).
5. Longest Field Goal (Field goal più lungo), Longest Punt (Punt più lungo), Kick Return Yards (Iarde percorse con la palla in mano dopo un calcio) e Punt Return Yards (Iarde percorse con la palla in mano dopo un punt).
6. First Downs (Primi down), 3rd Down Conversions (Conversioni del 3° down), Fumbles (Palle sfuggite) e Turnovers (Palle sfuggite o intercettate).
7. Sacks (Attacchi al quarterback), Interceptions (Intercettazioni), Blocked Kicks (Calci bloccati) e Blocked Punts (Punt bloccati).



Schermo Initials Entry (Immissione iniziali)

La batteria interna consente di memorizzare

le statistiche di precampionato o di campionato. È inoltre possibile ripristinare un campionato in corso in qualsiasi momento e riprendere il gioco selezionando la voce corrispondente. Le statistiche sono cumulative solo se il giocatore immette le proprie iniziali nello schermo Initials Entry (Immissione iniziali). Utilizzare il tastierino di controllo per spostare l'icona della palla verso l'alto o verso il basso. Premere il pulsante A o B per passare da una lettera all'altra e utilizzare il tastierino di controllo per spostarsi nella posizione corrispondente all'altra lettera. Il pulsante X consente di annullare l'immissione. Per uscire, premere il pulsante Start. Avvertenza: Se si preme il pulsante X qui, le statistiche correnti selezionate verranno cancellate.

Pre-game Report (Resoconto prima del gioco)

Elenca tutte le opzioni selezionate per il gioco corrente. Per uscire, premere Start.

Lancio della moneta

Stabilisce quale squadra batte il calcio d'inizio. La squadra ospite sceglie testa o croce (premere B per testa e A per croce), e il vincitore può scegliere se battere (premere B) o ricevere (premere A) il calcio d'inizio.

Troy's Analysis (Analisi di Troy)

Prima dell'inizio di ogni tempo, compare lo schermo Troy's Analysis (Analisi di Troy), che mostra i punti di forza e i punti deboli di ogni squadra. Le categorie elencate, dall'alto verso il basso, sono: Quarterback, Half Back, Full Back, Wide Receiver, Tight End, Calciatore/Punter, Offensive Line, Safety, Corner Back, Linebackers e Defensive Line.

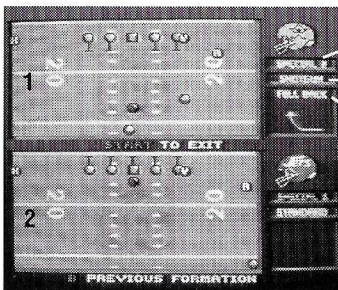
- * Debole
- ** Medio
- *** Forte
- **** Eccezionale

Per rafforzare una posizione della propria squadra, premere il pulsante Select (Selezione) per accedere allo schermo

Team Set-up (Impostazione squadra). Schermo Team Set-up (Impostazione squadra)

In questo schermo ad ogni posizione è assegnato un valore in denaro. È possibile aumentare o diminuire tale somma per migliorare le prestazioni della propria squadra. Premere A per aumentarla e B per diminuirla. Per ogni vittoria, viene aggiunto un premio in denaro contante alla somma di cui si dispone (che compare nella parte inferiore dello schermo). Gli infortuni indeboliscono le posizioni, quindi è opportuno conservare un po' di denaro per rafforzarle alla fine del primo tempo. Se si indebolisce una posizione sottraendo denaro, solo la metà della somma sottratta viene aggiunta all'importo totale di cui si dispone.

Schermo Custom Play (Personalizzazione azione)



1. Diagramma del giocatore 1
2. N. azione speciale
3. Formazione
4. Percorso e posizione
5. Diagramma del giocatore 2

All'inizio di ogni tempo, si possono personalizzare tre azioni speciali.

1. Premere A o B per selezionare Special Play (Azione speciale) 1, 2 o 3.
2. Premere Giù per evidenziare le opzioni Formation (Formazione), quindi premere A o B per effettuare la selezione.
3. Premere Select (Selezione) per attivare lo schermo Custom Play (Personalizzazione azione).
4. Premere S o D per selezionare il giocatore da impostare, quindi spostarlo mediante il tastierino di controllo.
5. I pulsanti A e B consentono di selezionare numerosi percorsi, mentre X e Y consentono di cambiare la posizione del giocatore selezionato. Per ogni azione si possono avere fino a tre Wide Receiver, due Tight End, un Half Back e un Full Back.

Calcio d'inizio Indicatore della potenza di battuta

L'indicatore orizzontale contrassegnato dalle lettere L e R indica la direzione. Spostare la freccia in senso orizzontale con il tastierino di controllo. La barra verticale e la freccia corrispondente indicano la forza. Utilizzarle per equilibrare la forza e l'accuratezza necessarie per un calcio o per un punt.

La riga bianca orizzontale su questo indicatore indica l'accuratezza massima. La freccia accanto all'indicatore si sposta verso l'alto e verso il basso. Quando si trova nella posizione corrispondente alla forza desiderata, premere B per calciare. La parte inferiore dell'indicatore di potenza viene utilizzata per i calci regolari successivi ai calci d'inizio. Se si blocca l'indicatore nel quarto inferiore, viene eseguito un calcio basso.

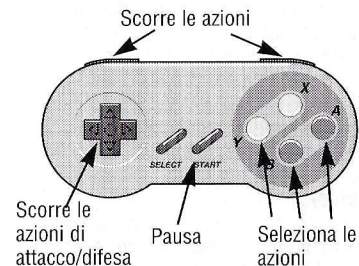
Dopo il calcio d'inizio, se si preme il pulsante A i giocatori della propria squadra si spostano sul lato destro in una posizione di forza, mentre se si preme il pulsante Y si spostano sul lato sinistro.

Nota: In modalità Coach (Allenatore),

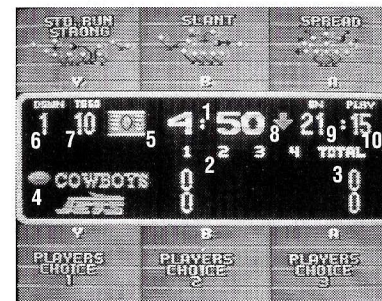
premendo X viene eseguito un calcio regolare. (Quando si calciano field goal e punt, se si preme il pulsante X in qualsiasi momento, ma dopo lo snap, l'Holder/Punter viene trasformato in Quarterback per eseguire una finta inaspettata.)

Schermo Play Select (Selezione azione)

Dopo il calcio d'inizio compare lo schermo Play Select (Selezione azione), che comprende il tabellone del punteggio, gli orologi, le azioni di difesa e di attacco.



Tabellone del punteggio



1. Tempo restante nel periodo corrente
2. Punteggio del periodo
3. Punteggio totale
4. Questa palla indica quale squadra ha il possesso
5. Mostra in quale parte del campo si trova la palla
6. Down corrente

7. Numero di iarde da percorrere per un primo down
8. Freccia che indica in quale metà campo ci si trova
9. Linea di iarda che indica dove si trova la palla
10. Cronometro

Azioni di difesa

Nella parte superiore dello schermo appaiono 3 azioni di difesa. Per visualizzare più azioni, scorrere verso l'alto o verso il basso. Premere S e D per scegliere la "squadra forte" (quella con la maggiore concentrazione di giocatori). Premere A, B o Y per selezionare la propria Difesa. Dopo che l'Attacco sceglie un'azione, si hanno a disposizione 5 secondi, dopodiché la scelta viene effettuata dal computer.

Azioni di attacco

Le azioni di attacco compaiono nella parte inferiore dello schermo. Le prime tre azioni che si possono scegliere fanno parte delle Special Plays (Azioni speciali); oppure si può scorrere verso l'alto o verso il basso per visualizzare più azioni. Premere i pulsanti S e D per scegliere il proprio Attacco. Premere A, B o Y per selezionare le azioni visualizzate sullo schermo. Si dispone di un tempo limitato per selezionare un'azione, dopodiché viene assegnata una penalità con ritardo di esecuzione.

Per mettere in pausa il gioco durante la selezione delle azioni, premere il pulsante Start. Quando il gioco è in pausa, si hanno diverse opzioni:

Pulsante B: Richiede un time-out
 Pulsante A: Replay immediato
 Pulsante X: Visualizza le statistiche correnti
 Pulsante Y: Determina le azioni.

Nota: Questo comporta un time-out.

Schermo Play Summary (Resoconto del gioco)

Questo schermo compare al termine di ogni azione o dopo un touchdown o un field goal.

Controllo del giocatore

Un bersaglio indica il giocatore con il possesso della palla. Un triangolo (color oro per la squadra di casa e nero per la squadra ospite) indica un giocatore controllato dall'utente senza il possesso della palla. L'azione associata ad ogni pulsante dipende dalla situazione corrente.

Comandi di attacco

Pulsante Y

- Richiede audible prima dello snap (Azione speciale n. 2)

- Lancia a Y

Pulsante X

- Lancia a X
- Diventa un ricevitore (mentre la palla è in volo)
- Snap e lancio automatico a un running back

Pulsante A

- Richiede audible (Azione speciale n. 1)

- Lancia ad A

Pulsante B

- Alza la palla
- Lancia via la palla

Pulsanti S e D

- Diventa un Runner (se vengono premuti contemporaneamente, il Quarterback diventa un Runner).

Nota: Gli "audible" sono cambiamenti di azione improvvisati, effettuati prima dello snap.

Manovre di attacco

Per eseguire uno snap, premere il pulsante B per controllare il Quarterback. Nelle azioni in corsa, premere X per eseguire uno snap

e lanciare automaticamente la palla al ricevitore Y.

Tecniche di corsa

Pulsante Y - Forte aumento di velocità (una sola volta per azione)

Pulsante X - Giravolta su se stessi (per liberarsi del tackler)

Pulsante A - Salto (per oltrepassare i tackler)

Pulsante B - Tuffo (utile per effettuare un tackle e per guadagnare qualche iarda in più)

Pulsanti S e D - Braccio teso (per bloccare i tackler a sinistra o a destra)

Mentre la palla è in volo dopo un calcio d'inizio o un punt, premere contemporaneamente i pulsanti S e D per segnalare un "fair catch" (presa al volo) e mettere la palla a terra nel punto in cui la si riceve.

Se si recupera la palla nella propria area di fondo, è possibile premere S e D per mettere la palla a terra per un touchback (prima azione 1 e 10 dalla linea delle 20 iarde).

Comandi di difesa

Pulsante Y

- Richiede audible
- Intercetta la palla mentre è in parabola discendente
- Forte aumento di velocità (per afferrare un runner in contropiede)

Pulsante X

- Passa al difensore più vicino alla palla

Pulsante A

- Richiede audible
- Salto

Pulsante B

- "Corner press"
- Tuffo

Pulsanti S e D

- Passa al difensore successivo o precedente

Manovre di difesa

Gli "audible" di difesa sono i seguenti:

Pulsante A - Opzione Blitz
 Pulsante Y - Opzione Man to Man (Uomo a uomo)

Quando l'attacco esegue un punt:

Pulsante A - Blocca il punt
 Pulsante Y - Rinvio del punt

Quando l'attacco esegue un field goal:

Pulsante A - Blocca calcio
 Pulsante Y - Impedisce

Tackle

Viene eseguito spostando il proprio giocatore sul giocatore in possesso della palla. Oppure si può premere il tastierino di controllo e il pulsante B per tuffarsi su di lui.

Bloccaggio di calci, punt e passaggi

Si possono bloccare calci e punt saltando o tuffandosi davanti al Kicker. Per tentare di deviare un passaggio, collocare il Difensore tra la palla e il Ricevitore, quindi saltare al momento giusto.

Schermo Pause (Pausa)

È possibile interrompere l'azione in qualsiasi momento premendo Start. Si hanno quindi a disposizione le seguenti opzioni, a seconda del momento in cui si effettua la pausa:

- Continuare a giocare premendo Start.
- Eseguire un replay immediato premendo A.
- Richiedere un time-out premendo B.

Schermo Halftime/End Game Stats (Statistiche primo tempo/fine gioco)

Appare automaticamente alla fine del primo tempo e alla fine del gioco. Premere A e B per farlo scorrere, e Start per uscire.

Schermo Division Standing (Posizione delle divisioni)

Troy Aikman NFL™ Football™ comprende sia la National Football Conference sia la American Football Conference. Entrambe sono composte da divisioni degli stati orientali, occidentali e centrali. Le posizioni delle divisioni sono visualizzate al termine delle partite di ogni settimana e indicano le vittorie, le sconfitte e i pareggi per ogni squadra. Per sfogliare le varie pagine, premere i pulsanti A e B. Per uscire, premere Start.

Schermo Play-off (Spareggi)

Nelle modalità Custom Season [Campionato personalizzato] e 93/94 Season [Campionato 93/94], dopo che tutte le partite di campionato regolari sono state disputate e a condizione che un giocatore umano si sia qualificato, al posto dello schermo Division Standings (Posizione delle divisioni) appare lo schermo Play-off (Spareggi). In questo schermo sono visualizzate le 4 settimane di incontri di spareggio: Wildcard, Divisionals (Divisioni), Championship (Campionato) e The Super Bowl (Super Bowl). Per uscire e passare all'incontro successivo controllato dall'utente, premere Start.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia

avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, o qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy
Hotline: CTHV (ITALY) Hotline
33 36 359

1. Sätt in spelkassetten i öppningen i Super NLS-enheten.
2. Slå PÅ strömbrytaren.
3. När du ser logotypskärmen med Troy Aikman™ Football™ skall du trycka på START, för att komma till alternativvalbilden.

Alternativvalbilden

I alternativvalbilden anger du dina inställningsalternativ för spelet.

Kontroller:

Flytta mellan de olika alternativen med hjälp av styrenheten.

Tryck på SELECT för att se statistik.

Tryck på START får att gå ur alternativvalbilden och starta spelet.

Bläddra genom de olika valmöjligheterna för en inställning med A och B.



1. LAG 1 (Spelare 1)
2. Speltyp
3. Spelplats (endast försäsong) väljer vilket lag som har hemmaplan
4. LAG 2 (Spelare 2 eller datorn)
5. Periodlängd. Väljer längden på varje period i minuter.
6. Säsong
7. Svårighetsgrad: Väljer mellan nybörjare, proffs och veteran
8. Musik - slår av och på musiken
9. Straffar - slår av och på straffdömning (spelfördröjningsstraffar påverkas inte)
10. Plan - väljer mellan sex olika spelunderlag: konsträs, regn, snö, jord och gräs

OBS: För speltypen Säsong väljs underlaget utifrån hemmalaget.

SPELTYPEN

1 spelare mot datorn



1 spelande tränare mot datorn



2 spelare mot varandra



2 spelande tränare mot varandra



DEMO - Datordemonstration



OBS: I alternativen med spelande tränare så väljer du matcherna, varefter datorn utför dem.

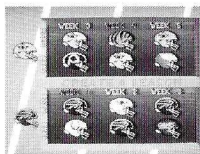
SÄSONG

Försäsong: Ställ två valfria lag emot varandra för en match.

Säsongen 93-94: Spela om denna spännande säsong som ditt favoritlag. OBS: Följande regeländringar gäller för denna säsong

Avspark sker från 35-yardlinjen
Inga tvåpunktskonverteringar

Egen säsong: Här får du chansen till din egen säsongsuppläggning, med möjlighet att välja mellan 16 matcher och 28 lag.



Använd styrenheten och gå igenom säsongen med VÅNSTER/HÖGER respektive ändra spelplats med UPP/NER (översta raden = hemmalaget, understa raden =

bortalaget). Använd sedan knapparna A och B för att välja motståndare.

OBS: När du spelar en säsong enligt något av alternativen för två spelare så kommer vardera spelaren att spela mot datorn, utom då deras spelprogram för säsongen sammanfaller.

STATISTIK

När du befinner dig i Options (Alternativ) trycker du på Select för att se historisk spelstatistik. Flytta runt med styrplattan och tryck sedan på A eller B för att se önskad statistik. Tryck på A eller B på Exit Stats (Gå ur stat) upptill för att avsluta.

Den statistik som visas avser antingen det ena laget eller båda lagen. Bokstäverna W, L och T upptill anger antalet vunna, förlorade respektive oavgjorda matcher.

Använd A och B för att växla mellan de sju statistikbilderna. I dessa visas...

1. Total Points Scored (totalt antal poäng), Total Points Allowed (totalt antal möjliga poäng), Passing Attempts (passnings försök) och Passing Completions (slut förda passningar).
2. Total Yards Passing (totalt antal passade meter), Longest Gain Passing (längsta distansvinnande passning), Passing Touchdowns (passningstouchdowns) och Interceptions Thrown (uppsnappningar).
3. Rushing Attempts (försök till rusher), Total Yards Rushing (totalt antal rushmeter), Longest Rush (längsta rush) och Rushing Touchdowns (rushtouchdowns).
4. Field Goal Attempts (fältmålförsök), Field Goals Successful (gjorda fältmål), Points After Attempts (poäng efter försök) och Points After Successful (poäng efter gjorda).
5. Longest Field Goal (längsta fältmål), Longest Punt (längsta punt), Kick Return Yards (kickreturmeter) och Punt

Return Yards (puntreturmeter).

6. First Downs (första speltid), 3rd Down Conversions (tredje speltids övergång), Fumbles (fumlingar) och Turnovers (stjälningar).
7. Sacks (sackningar), Interceptions (uppsnappningar), Blocked Kicks (blockerade sparkar) och Blocked Punts (blockerade puntingar).



INITIALINSKRIVNINGSSKÄRM

Tack vare det inbyggda batteriet kan du spara historisk statistik för försäsongen eller säsongen. Du kan även återgå till en pågående säsong vid en senare tidpunkt, och återuppta spelet, genom att välja det alternativet. Dina statistiska data samlas endast in om du skriver in dina initialer i Initialinskrivningsskärmen. Använd styrenheten för att flytta fotbollssikonen uppåt eller nedåt. Tryck på knapp A eller B för att bläddra mellan bokstäverna och använd styrplattan för att gå till den andra bokstavspositionen. Knapp X raderar posten. Tryck på start för att avsluta. Varning: Om du trycker på X i detta läge raderas den för närvarande valda statistiken.

RAPPORT FÖRE MATCH

Rapport före match utgör en uppställning som visar alla de val du gjort för den aktuella matchen. Tryck på start för att avsluta.

SLANTSINGLING

Bestämmer vem som skall göra avspark. Bortalaget väljer sida på mynnet (tryck B för krona och A för klave) och den som vinner får välja mellan att sparka (tryck B) eller ta emot (tryck A).

TROYS ANALYS

Före starten på varje halvlek visas Troys analys-skärmen, med de olika lagens styrkor och svagheter. Uppifrån och ned listas följande kategorier: kvartsback, halvback, helback, avståndsmottagare, fasta ändspelare, sparkare, offensiv linjespelare, spärr, hörnback, linjeuppbackare och defensivlinje.

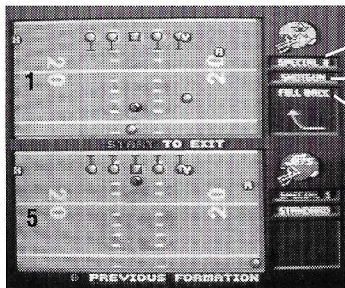
- * Svag
- ** Normal
- *** Bra
- **** Enastående

Om du vill förstärka någon position i ditt lag så skall du göra det nu. Tryck på Select för att gå till laguppställningsskärmen.

LAGUPPSTÄLLNINGSSKÄRMEN

Här har varje position ett penningvärde. Du kan höja eller sänka beloppet, för att förbättra balansen i laget. Tryck på A för att höja respektive på B för att sänka. Varje gång du vinner en match förstärks din budget med ett bonusbelopp (visas i underkanten). Skador minskar en positions styrka, så tänk på att spara litet pengar så att du kan 'ladda upp' laget igen i halvtid. Om du försvagar en position genom att ta bort pengar så läggs endast hälften av det borttagna beloppet till din budget.

SKÄRMEN FÖR EGEN MATCH



1. SPELARE 1 DIAGRAM
 2. SPECIALSPELSNUMMER
 3. UPPSTÄLLNING
 4. VÅG OCH POSITION
 5. SPELARE 2 DIAGRAM
- I början av varje halvlek kan du anpassa tre spelmoment
1. Använd A eller B för att välja spelmoment 1, 2 eller 3.
 2. Tryck NER för att markera uppställningsoptionen. Välj sedan med A eller B.
 3. Tryck på Select för att aktivera skärmen för eget spel.
 4. Välj med hjälp av vänster eller höger vilken spelare du vill ändra och flytta honom sedan med styrplattan.
 5. A och B ger dig tillgång till en mångfald olika vägar, och X och Y ändrar nu den aktuella spelarens position. I varje match kan du ha upp till tre avståndsmottagare, två fasta ändspelare, en halvback och en fullback.

AVSPARK

Sparkkraftsmätare

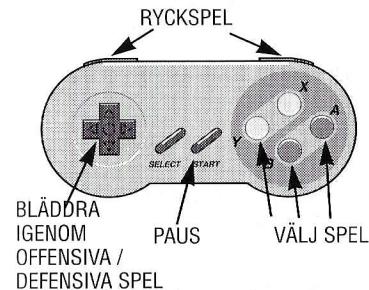
Den horisontella skalan med bokstäverna L (vänster) och R (höger) anger riktning. Flytta pilen horisontellt med hjälp av styrplattan. Den vertikala skalan och dess pil anger styrka. Använd den för att bestämma balansen mellan styrka och noggrannhet för en hård eller lös spark. Den horisontella vita linjen på denna skala anger den maximala noggrannheten. Pilen intill skalan flyttas uppåt och nedåt. Tryck på B för att sparka när den befinner sig vid önskad styrka. Den undre delen av sparkkraftsmätaren används för onsidsparkar vid avspark. Om mätaren stoppas i det understa läget får man en låg, hård spark. Vid avspark flyttar knapp A dina spelare till en stark högerställning och Y flyttar dem åt vänster.

OBS: Om spelande tränare har valts väljer X en onsidspark.

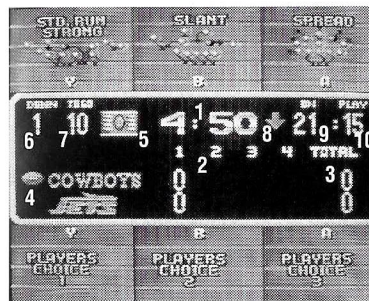
Fältmål och lösa sparkar: Om man trycker på X när som helst före sparken, men efter snappen, så ändras hållaren/puntern till kvartsback, för överraskningstagning.

VAL AV SPEL-SKÄRMEN

Efter avsparken visas val av spel-skärmen, som består av resultatavtaavlans klockor, defensiva och offensiva spel.



RESULTATTAVLAN



1. Återstående periodtid
2. Periodställning
3. Totalställning
4. Denna fotboll visar vilket lag som har bollen
5. Visar vilken sida av planen bollen befinner sig på

6. Aktuell down
7. Antal återstående yards för en första down
8. Pil som visar på vilken planhalva du befinner dig
9. Yardlinje som visar bollens position
10. Matchuret

DEFENSIVA SPEL

Defensiva spel visas upptill i skärmen. Rulla UPPÅT eller NEDÅT för att se fler spel. Använd vänster och höger för att växla det "starka laget" (det lag som har den största spelarkoncentrationen). Använd A, B eller Y för att välja ditt försvar. När den anfallande väljer ett spel tar det omkring fem sekunder innan datorn väljer åt dig.

OFFENSIVA SPEL

Offensiva spel visas nedtill i skärmen. De första tre spel du kan välja är specialmomenten. Du kan rulla UPPÅT eller NEDÅT för att se fler spel. Använd vänster och höger för att växla det offensiva spelets starka sida. Använd A, B eller Y för att välja bland de spel som för närvarande visas på skärmen. Du har begränsad tid på dig att välja ett spel, innan en "spelfördröjningsstraff" döms ut.

För att göra en paus i matchen under val av spel trycker du på start. Under en matchpaus har du flera olika alternativ:

- Tryck B: Ta en timeout
- Tryck A: Omedelbart omspel
- Tryck X: Se på aktuell statistik
- Tryck Y: Utforma dina spel.

OBS: Detta kostar dig en timeout.

SPELSAMMANFATTNINGSSKÄRMEN

Visas efter slutförandet av varje spel, eller efter en touchdown eller ett fältmål.

KONTROLL AV SPELARNÄ

Oxöगत vilken spelare som har bollen. En

triangel (guldfärgad för hemmalaget och svart för bortalaget) anger en manuell styrd spelare utan bollen. Knapparnas funktioner beror på den aktuella situationen.

Offensiva kontroller

Knapp Y

- VÄXLING FÖRE RYCK (specialspel 2)
- KASTA TILL Y

Knapp X

- KASTA TILL X
- ÄNDRA TILL MOTTAGARE (när bollen är i luften)
- RYCK OCH AUTOKAST TILL LÖPANDE BACK

Knapp A

- VÄXLING (specialspel 1)
- KASTA TILL A

Knapp B

- GÅ MED BOLLEN
- KASTA I VÄG BOLLEN
Knapparna L (vänster) och R (höger)
- ÄNDRA TILL LÖPARE (vid samtidig nedtryckning blir kvartsbacken löpare)

OBS: 'Växling' är en improviserad spelförändring före en snap.

OFFENSIVA MANÖVRER

Tryck på B för att snappa bollen. Spelaren kontrollerar då kvartsbacken. I löpande spelmoment trycker man på X för att snappa bollen och automatiskt kasta den till mottagare Y.

LÖPANDE TEKNIKER

- Knapp Y - RYCK (en gång per spel)
Knapp X - ROTERANDE RÖRELSE (för att undkomma tacklare)
Knapp A - HOPPA - hoppa över tacklare
Knapp B - DYK (användbart vid tackling och för att vinna några extra yard)

Knapparna

L och R - TACKLING MED HÅRD ARM, VÄNSTER ELLER HÖGER

När avsparken eller den lätta sparken är i luften trycker du på L (vänster) och R (höger) samtidigt för att signalera en korrekt uppfångning och för att lägga ner bollen där den tas emot. Om du erövrar bollen inom den egen ändzon så kan du trycka på L eller R för att lägga ner bollen för en touchback (första spelet först och 10 från 20-yardlinjen).

FÖRSVARSKONTROLLER

Knapp Y

- VÄXLING
- FÅNGA BOLLEN NÄR DEN KOMMER NER
- RYCK (för att fånga en löpare som sticker iväg)

Knapp X

- VÄXLA TILL FÖRSVARAREN NÄRMAST BOLLEN

Knapp A

- VÄXLING
- HOPPA

Knapp B

- "HÖRNTRYCK"
- DYK

Knapparna L och R

- VÄXLA TILL NÄSTA ELLER FÖREGÅENDE FÖRSVARARE

DEFENSIVA MANÖVRER

Så här fungerar de defensiva växlingarna

- Knapp A - Blixtalternativ
Knapp Y - Man-mot-man-alternativ

När anfalllet utför en lös spark blir de

- Knapp A - Blockera sparken
Knapp B - Sparkretur

Och när anfalllet utför ett fältmål ändras de till

- Knapp A - Blockera målsparken
Knapp Y - Hindra

Tackling

Utförs genom att flytta din spelare till bollföraren. Tryck växelviss på styrplattan och B för att dyka på spelaren.

Blockering av sparkar, lösa sparkar och passningar

Du kan blockera sparkar och lösa sparkar genom att hoppa eller dyka in framför den som sparkar. För att försöka vinkla undan en passning placerar du din försvarare mellan bollen och mottagararen och hoppas sedan i rätt ögonblick.

PAUSSKÄRMEN

Du kan göra en paus när som helt genom att trycka på START. Du har då en eller flera av följande möjligheter, beroende på när du valde pausen:

- FORTSÄTT genom att trycka på START.
- VÄLJ OMEDELBART OMSPEL genom att trycka på A.
- VÄLJ EN TIMEOUT genom att trycka på B.

STATISTIK I HALVTID/VID MATCHSLUT

Statistik visas automatiskt i halvtid och vid matchslut. Använd A och B för att gå igenom statistiken, och tryck START för att gå ur.

SERIETABELLER

I Troy Aikman NFL™ Football™ ingår såväl ligan National Football Conference som ligan American Football Conference. Bägge är uppdelade i divisionerna Öst, Väst och Central. Ställningarna i divisionerna visas efter varje avslutat spelvecka och visar de olika lagens vinster, förluster och spelade matcher. Bläddra igenom sidorna med knapp A och B. Tryck på START för att avsluta.

SLUTSPELET

När alla ordinarie spelomgångar har

slutförts, när en mänsklig spelare tagit sig igenom, så visas SLUTSPELSSKÄRMEN i stället för SERIETABELLERNA. Skärm II visar de två veckornas slutspelsmatcher - Divisionskval, Mästerskap och Super Bowl. Tryck på START för att gå vidare till nästa mänskliga spel.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela. Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Begränsad Garanti

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oersonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loka tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway



1. Työnnä pelikasetti Super NES -konsoliisi.
2. Käännä virtakytkin asentoon ON.
3. Kun näet **Troy Aikman NFL™ Football™** -logon kuvaruudussa, paina Start päästäksesi Optiot-ruutuun.

Optiot-ruutu

Optiot-ruudusta pääset muokkaamaan pelin mieleiseksi.

Ohjaimet:

Käytä peliohjaintasi siirtyäksesi eri optioiden välillä.

Paina Select katsellaksesi tilastoja. Paina Start poistuaaksesi optioruudusta ja aloittaaksesi pelin.

Käytä painikkeita A ja B vierittääksesi kuvaruutua nähdäksesi valitsemasi option eri vaihtoehdot.



1. Joukkue 1 (Pelaaja 1)
2. Pelitila
3. Pelipaikka - (vain ennen pelikausia) valitsee, kumpi joukkue pelaa kotikentällään.
4. Joukkue 2 (pelaaja 2 tai tietokone)
5. Pelijakson pituus - valitsee kunkin pelinlänneksen pituuden minuutteina.
6. Pelikausi
7. Vaikeusaste - valitsee Aloittelijat, Ammattilaiset tai Veteraanit.
8. Musiikki - kytkee musiikin päälle tai päältä.
9. Rangaistukset - kytkee rangaistukset päälle tai päältä

(pelinviivittämisingraistuksiin ei puututa).

10. Kenttä - valitsee jonkin kuudesta edellytyksestä ja kentän pinnasta: Keinonurmi, Sade, Lumi, Lika, Lieju ja Ruoho. (Huom! Pelikausi-tilassa kenttä ja peliedellytykset perustuvat kotijoukkueen kenttään.)

Pelin tilat

1 pelaaja tietokonetta vastaan



1 pelaaja valmentajana tietokonetta vastaan



2 pelaajaa toisiaan vastaan



2 pelaajaa valmentajana toisiaan vastaan



DEMO Tietokoneen esittely



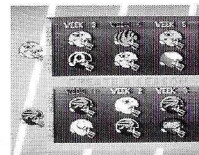
HUOM! Valmentaja-tilassa valitset pelit ja tietokone toteuttaa ne.

Pelikausi

Ennen pelikautta: Valitse haluamasi 2 joukkuetta mittlemään voimiaan yksittäisessä ottelussa.

Pelikausi 93-94: Pelaa tämä mahtava pelikausi uudelleen suosikkijoukkueenasi. HUOM! Seuraavat sääntömuutokset ovat voimassa tällä pelikaudella: Aloituspotkut potkaistaan 35 yardin viivalta. Ei 2 pisteen yrityksiä.

Pelikauden suunnittelu: Tästä saat mainiot mahdollisuutesi pelikauden muokkaamiseen täysin mieleiseksi. Pääset valitsemaan 16 ottelusta ja 28 joukkueesta.



Käytä peliohjaintasi vierittämään ruutua VASEMMALLE/OIKEALLE nähdäksesi koko pelikauden ja YLÖS/ALAS pelipaikan vaihtamiseksi (Yläriivi = Kotijoukkue - Alarivi = Vierasjoukkue). Käytä sitten painikkeita A ja B valitaksesi vastustajasi.

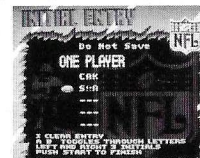
HUOM! Pelattaessa pelikautta 2 pelaajan tilassa kumpikin pelaaja ottelee tietokonetta vastaan paitsi heidän joukkueidensa kohdatessa pelaikataulun mukaan toisensa.

Tilastot

Olllessasi Optioissa, paina Select nähdäksesi uudelleen pelitilastosi. Käytä peliohjainta siirtyäksesi eri tilastojen välillä ja paina sitten A tai B nähdäksesi valitsemasi tilastot. Paina A tai B 'Exit Stats' (Poistu tilastoista) ylimmässä ruudussa. Tilastoissa esitetään joko toisen tai molempien joukkueiden pelitilastot. Kirjaimet W, L ja T tarkoittavat voitettuja, hävittyjä ja tasapeliin päättäneitä otteluita. Käytä painikkeita A ja B siirtyäksesi tilastojen seitsemän ruudun välillä. Niistä näet...

1. Total Points Scored (Tehdyt pisteet yhteensä), Total Points Allowed (Päästetyt pisteet yhteensä), Passing Attempts (Heittoyritykset) ja Passing Completions (Onnistuneet heitot).
2. Total Yards Passing (Heitettyt yardit yhteensä), Longest Gain Passing (Pisin onnistunut heitto), Passing Touchdowns (Heittomaalit) ja Interceptions Thrown (Juoksumaalit).
3. Rushing Attempts (Juoksuyritykset), Total Yards Rushing (Juoksuyardit yhteensä), Longest Rush (Pisin juoksu) ja Rushing Touchdowns (Juoksumaalit).

4. Field Goal Attempts (Potkumaaliyritykset), Field Goals Successful (Onnistuneet potkumaalit), Points After Attempts (Pisteet yrityksistä) ja Points After Successful (Pisteet onnistuneista).
5. Longest Field Goal (Pisin potkumaali), Longest Punt (Pisin lentopotku), Kick Return Yards (Potkunpalautusyardit) ja Punt Return Yards (Lentopotkupalautusten yardit).
6. First Downs (1. yrittämien yardit), 3rd Down Conversions (3. yrittämien pudotukset) ja Turnovers (Hyökkäyskatkot).
7. Sacks (Säkit), Interceptions (Keskeytykset), Blocked Kicks (Torjutut potkut) ja Blocked Punts (Torjutut lentopotkut).



Nimikirjainten näppäilyruutu

Laitteen pariston ansiosta pystyt säilyttämään pelikautta edeltävät tai pelikauden tilastot. Pystyt myös palaamaan mihin tahansa käynnissä olevaan pelikauteen myöhemmin ja jatkamaan pelejäsi näin halutessasi. Tilastotiedot pysyvät jatkuvasti ajan tasalla vain näppäilyäsi alkukirjaimesi Nimikirjainten näppäily-ruutuun. Käytä Peliohjainta siirtääksesi jalkapalloikonit ylös tai alas. Paina painiketta A tai B saadaksesi eri kirjaimet ruutuun ja Peliohjainta siirtyäksesi kirjaimesta toiseen. Painike X painike tyhjentää ruudun. Paina poistumiseen painiketta Start. Varoitus: Jos olet vaiinnut ruutuun jonkin tilaston, se häviää painaessasi tässä kohdassa painiketta X.

Pelinalusraportti

Pelinalusraportti on luettelo kaikista optioista, jotka olet valinnut senhetkiseen peliisi. Paina Start poistuaksesi.

Kolikonheitto

Tällä ratkaistaan, kumpi puoli potkaisee aloituspotkun. Vierailleva joukkue valitsee (paina B valitessasi kruunun tai A klaavan). Arvonnan voittanut joukkue pääsee valitsemaan aloituksen (paina B) tai kiinnioton (paina A).

Troyn analyysit

Ennen kummankaan puolijajan alkua saat nähtäväksesi Troyn analyysit -ruudun, josta näet joukkueiden vahvat puolet ja heikkoudet. Luettelossa esitetyt ryhmät ovat ylhäältä alaspäin: Pelinrakentaja, Keskushyökkääjä, Taklaava keskushyökkääjä, Ulompi laitahyökkääjä, Sisempi laitahyökkääjä, Potkaisija, Hyökkäyksen linja, Varmistaja, Puolustuksen takapelaaja, Tukimiehet ja Puolustuksen linja.

- * Heikko
- ** Keskinkertainen
- *** Vahva
- **** Erinomainen

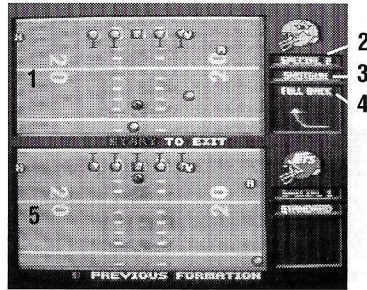
Jos haluat vahvistaa jotakin joukkueesi pelipaikkaa, niin nyt on aika painaa Select-painiketta siirtyäksesi ruutuun Joukkueen järjestely.

Joukkueen järjestely -ruutu

Tässä kunkin pelipaikan arvo on mitattu rahassa. Voit korottaa tai vähentää tätä summaa parantaaksesi joukkueesi taseita. Paina A korottaaksesi ja B vähentääksesi. Saat varantoosi tietyn käteisbonus-lisän jokaisesta voitosta (katso ruudun alalaidasta). Loukkaantumiset heikentävät pelipaikkojen voimaa, joten muista jättää hieman ylimääräistä käteistä vahvistamaan

niitä pelin puolivälissä. Jos heikennät pelipaikkaa viemällä siltä rahaa, saat vain puolet summasta lisänä budjettiisi.

Pelin muokkaaminen -ruutu



1. Pelaaja 1 -diagrammi
2. Erikoispelejä #
3. Muoto
4. Pelikuvio
5. Pelaaja 2 -diagrammi

Kummankin puolijajan alussa voit muokata 3 erikoispelejä.

1. Käytä A tai B valitaksesi Erikoispelin 1, 2 tai 3.
2. Paina Alas korostaaksesi Muotovalinnan optiot ja käytä sitten A:tä tai B:tä valitaksesi.
3. Paina Select virittämään Pelin muokkaaminen -ruudun käyttöösi.
4. Käytä L tai R valitaksesi muutettavan pelaajan ja siirrä häntä peliohjaimen avulla.
5. Näppäimestä A tai B saat valittavaksesi joukon erilaisia pelikuvioita ja X ja Y vaihtavat nyt tämän pelaajan pelipaikkoja. Kaikissa peleissä voit käyttää jopa 3 Ulompaa laitahyökkääjää, 2 Sisempää laitahyökkääjää, 1 Keskushyökkääjää ja 1 Taklaavaa keskushyökkääjää.

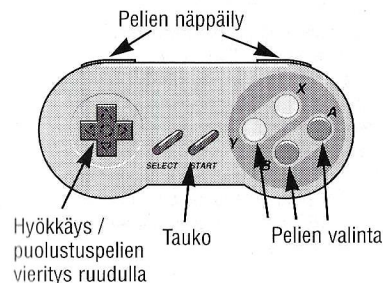
Aloituspotku

Potkuvoiman mittari

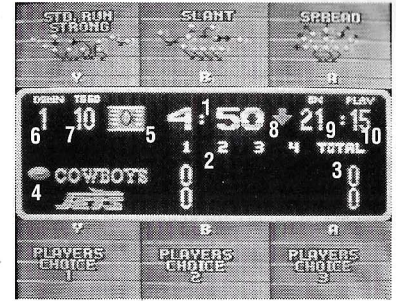
Vaakatasossa oleva mittari, jossa on kirjaimet L ja R, osoittaa potkun suunnan. Siirrä nuolta vaakatasossa peliohjaimella. Pystypylvään nuoli osoittaa potkun voimakkuuden. Käytä mittaria saadaksesi potkuun tai lentopotkuun tarvittavan voiman sopimaan potkutarkkuuteen. Mittarin vaakasuora valkoinen viiva esittää maksimitarkkuutta. Mittarin vieressä esitetty nuoli liikkuu ylös alas. Potkaise painamalla painiketta B nuolen ollessa mielestäsi sopivan voimakkuuden kohdalla. Potkuvoimamittarin alaosa käytetään lyhyisiin aloituspotkuihin. Pysäyttämällä mittarin alimpaan neljännekseen saadaan potkusta matala ja luja. Aloituspotkuissa painike A siirtää pelaajasi voimakkaalle oikealle puolelle ja Y siirtää heidät vasemmalle. Huom! Valmentaja-tilassa X aikaansaa lyhyen potkun. (Potkaistaessa kenttämaaleja ja lentopotkujia: Painettaessa X milloin tahansa ennen potkua, mutta aloituspyötön jälkeen Pitäjä/Lentomaalin potkaisija muuttuu pelinrakentajaksi yllättäkseen vastustajan.)

Pelin valinta -ruutu

Aloituspotkun jälkeen näet ruudun Pelin valinta, jossa esitetään tulostaulut, pelikellot, puolustus- ja hyökkäyspelit.



Tulostaulu



1. Pelineljänneksen jäljelläoleva aika
2. Pistetilanne neljänneksittäin
3. Pistetilanne
4. Tämä jalkapallo osoittaa, kummalla joukkueella pallo on
5. Näyttää, kummalla puolella kenttää pallo on
6. Yrityskerta
7. Matkaa ensimmäiseen yritykseen yardeina
8. Nuoli, joka osoittaa kummalla puolella kenttää olet
9. Pallon sijainnin osoittava yardiviiva
10. Pelikello

Puolustuspelit

3 Puolustuspelit näytetään ruudun yläreunassa. Vieritä ruutua painikkeista YLÖS ja ALAS halutessasi esiin lisää pelejä. Käytä L ja R näpätkäksesi esiin pelin "vahvan puolen" (puolen, jonne valtaosa pelaajista on keskittynyt). Käytä A, B tai Y valitaksesi puolustuksesi. Hyökkäyksen valittua pelin sinulla on noin 5 sekuntia aikaa, ennenkuin tietokone valitsee puolestasi.

Hyökkäyspelit

Hyökkäyspelit esitetään ruudun alareunassa. Kolme ensimmäistä valittavina olevaa peliä ovat Erikoispelit. Halutessasi valittavaksesi lisää pelejä voit

vierittää ruutua painamalla YLÖS tai ALAS. Käytä Painikkeita L ja R näpdyttääksesi esiin hyökkäyspelin vahvemman puolen. Käytä A, B tai Y valitaksesi ruudussa näkyvistä peleistä. Pelin valintaan saamaasi aikaa on rajoitettu, minkä jälkeen saat rangaistuksen "pelin viivytämisestä".

Halutessasi peliin taukoa Pelinvalinnassa voit painaa Start-painiketta. Kun pelissä on tauko, voit valita useista optioista:

Paina B: Aikalisän ottaminen
Paina A: Uudelleenesitys välittömästi
Paina X: Senhetkisten tilastojen katselu
Paina Y: Pelisi suunnittelu. Huom! Tämä maksaa sinulle aikalisän.

Pelin yhteenveto -ruutu

Ilmestyy ruutuun aina pelin päätyttyä ja maalin tai potkumaalin jälkeen. Pelaajan ohjailu
Häränsilmä osoittaa palloa pitelevän pelaajan. Kolmio (kultainen kotijoukkueella ja musta vierasjoukkueella) esittää ihmisen ohjailemaa pallotonta pelaajaa. Kummankin painikkeen toiminta riippuu senhetkisestä tilanteesta.

Hyökkäyksen ohjaimet

- Painike Y
- Peli muuttuu aloituslinjasta ennen aloitussyöttöä (Erikoispeli #2)
 - Heitto Y:hyn
- Painike X
- Heitto X:ään
 - Muutut vastaanottajaksi (pallon ollessa ilmassa)
 - Aloitus ja pallonsyöttö keskushyökkääjälle
- Painike A
- Peli muuttuu aloituslinjasta (Erikoispeli #1)
 - Heitto A:hän
- Painike B
- Pallonpito

- Pallon poisheitto
- Painikkeet L ja R
- Muutut juoksijaksi (Painettaessa painikkeita samanaikaisesti pelinrakentajasta tulee juoksija).

Huom! "Pelinmuutokset" ovat valmistamattomia pelimuutoksia aloituslinjaan, jotka tehdään ennen aloitussyöttöä.

Hyökkäyksen ohjailu

Paina aloituksissa painiketta B, minkä jälkeen pelaaja ohjailee Pelinrakentajaa. Paina juoksupelien aloituksissa X syöttääksesi sen automaattisesti kiinniottajalle Y.

Juoksetekniikat

- Painike Y - Räjähävä nopeus (kerran peliä kohti)
- Painike X - Pyörähdysliike (karistaa taklaajat)
- Painike A - Hyppy - hypähät taklaajien yli
- Painike B - Sukellus (hyödyllinen taklauksissa ja tärkeiden lisäyardien saavuttamiseksi)
- Painikkeet L ja R - Karistaa käsivarsitaklaajat vasemmalla ja oikealla

Paina aloituspotkussa tai lentopotkussa samanaikaisesti L ja R vapaan syötön kiinnioton merkiksi kiinniottopaikkaan katsomatta. Saadessasi pallon omalla maalialueella voit painaa L ja R valitaksesi vapaan aloituksen omalta 20 yardilta (1. yritys, 10 yardia).

Puolustusohjaimet

- Painike Y
- Peli muuttuu aloituslinjasta
 - Syötönkatko pallon tullessa alas
 - Räjähävä nopeus (karkuunjuoksijan kiinnisaamiseksi)

- Painike X
- Siirtyminen palloa lähinnä olevaan puolustajaan
- Painike A
- Peli muuttuu aloituslinjasta
 - Hyppy
- Painike B
- "Takapuolustaja juoksee lävitse"
 - Sukellus
- Painikkeet L ja R
- Siirtyminen seuraavaan tai edelliseen puolustajaan

Puolustuksen ohjailu

Puolustuksen "Pelinmuutokset" toimivat seuraavasti:

A painike - Läpijuoksu-optio
Y painike - Mies miestä vastaan -optio

Hyökkäyksen valitessa lentopotkun siitä tulee:

A painike - Lentopotkun torjunta
Y painike - Lentopotkun palautus

Hyökkäyksen valitessa puolestaan kenttäpotkumaalin se muuttuu:

A painike - Potkun torjunnaksi
Y painike - Estämiseksi

Taklaus

Taklaukset suoritetaan siirtämällä pelaaja kiinni pallonkuljettajaan. Halutessasi voit painaa peliohjainta ja B sukeltaaksesi häneen kiinni.

Potkujen, lentopotkujen ja syöttöjen torjunta

Voit torjua potkut ja lentopotkut hyppäämällä tai sukeltamalla Potkaisijan edessä. Yrittääksesi ja katkaistaksesi syötön, sijoita puolustajasi pallon ja kiinniottajan väliin ja hyppää sitten sopivalla hetkellä.

Tauko-ruutu

Saat tauon toimintaan milloin tahansa painamalla Start. Tämän jälkeen saat käyttöösi seuraavat optiot riippuen siitä, missä vaiheessa painoit tauon:

- Jatka painamalla Start.
- Ota Uusintaesitys välittömästi painamalla A.
- Ota Aikalisä painamalla B.

Pelin puolijajan/pelinlopun tilastot

Pelin puolijajalla ja pelin loputtua saat automaattisesti tilastot näyttöön. Käytä painikkeita A ja B käydäksesi ne lävitse ja Start poistuaaksesi.

Divisionien tilanne

Troy Aikman NFL™ Football™ -pelissä on sekä The National Football Conference että The American Football Conference. Kumpikin niistä muodostuu Eastern, Western ja Central Divisionoinista. Tilanteet Divisionoinissa esitetään aina viikon otteluiden jälkeen. Tilastoissa esitetään kunkin joukkueen voitot, häviöt ja tasapelit. Kaikki sivut saat nähtäväksesi painikkeista A ja B. Paina Start poistuaaksesi.

Play-Off -pelit

Muokkailmassasi pelikaudessa tai Pelikausi 93/94 -tilassa Play-Off-ruutu ilmestyy Divisionien tilanne -ruudun tilalle, kun pelikauden kaikki sarjapelit on pelattu edellyttäen ihmisen ohjaaman pelaajan selvinneen niin pitkälle. Ruudussa esitetään Play Off-kamppailujen 4 eri pelijärjestelmää: Wildcard (Villikortti), Divisionals (Divisionien mestaruus), Championship (loikkojen välinen mestaruus) ja The Super Bowl. Paina Start poistuaaksesi seuraavaan ihmispeliin.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea

kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

Suosittellemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käännä lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROITUSMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

Rajoitettu takuu

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN

SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARJOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNENNY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA. Muutamat meät eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksla johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erlyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksla, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

