

# 4TH & INCHES™

## Pre-Game Ceremonies:

This is pro football the way it's really played. Except you're the coach and you select the plays... offence and/or defence. And you're the centre of attention on the field as well... the quarterback, the ball carrier, the receiver, the middle linebacker or the defensive back. You call the play and execute it so the glory of winning and the agony of defeat are yours to claim.

## The Toss of the Coin:

1. Either joystick may be used for one-player games (vs. computer). For two-player games port 1 controls the visitor (blue) team and port 2 controls the home (red) team.
2. Turn on your Commodore 64/64C (C128 in 64 mode) and 1541/1541C/1571 disk drive. Insert disk in drive label side up.
3. Type: LOAD "4",8,1 and press RETURN.
4. Leave the disk in the disk drive throughout the playing of the game.

## To Restart Game:

To restart the game, press RESTORE.

CBM64/128 Cassette Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Keep PLAY key depressed during game.

extra point) plays only one action will be required. Please refer to *The Plays* and *Playbook* sections for a list of the possible selections and a description of the positions and plays.

Once both the offence and the defence have made their formation selection, the players will move to the line of scrimmage. After the play and positions have been selected the play will begin automatically. After a few moments a player on each side will begin to blink. These are the players you now control. If you have selected a pass play, the quarterback will pass when you press the FIRE BUTTON. For kicking plays, the kick will occur when you press the FIRE BUTTON. After the pass occurs, the display will zoom to the receiver. The receiver will blink and if he catches it, you will be able to control his running.

As defence, you also control the blinking player. After a zoom occurs to another display you may be in control automatically of another defensive player.

To control the punter, simply press the FIRE BUTTON after the punter receives the ball and begins to blink.

For field goals and extra points, as the kicker approaches the holder you control the action. Press the FIRE BUTTON when you want to kick the ball. Timing is critical.

In kickoffs, you control the kicker as he approaches the ball. Again, press the FIRE BUTTON when you want to kick. Timing is everything and practice makes perfect.

## Timeouts, Penalties and Referees

To call a time-out:

1. Go to the Coaches' Screen (press the SPACE BAR)
2. Move the joystick up until TIME OUT line is highlighted.
3. Press the FIRE BUTTON.

## Penalties:

1. Since there are no referees, there are no penalties except:-
2. We don't want there to be any unfair advantages. So, if you're in one-player mode, unless you've called a time-out, you can only go to the Coaches' Screen once per quarter after the formations have been selected. If you do it more than once you will be penalised 5 yards. Remember only 3 time-outs per half and before the formation is called you may go to the Coaches' Screen as often as you like.

## The Coaches' Screen

At any time during the game you can go to the Coaches' Screen by pressing the SPACE BAR (see the section on PENALTIES for a possible penalty situation). This screen is used to see the scoreboard, call time-outs, substitute players and check player statistics. For each position there is a first and second string player. At the beginning of each game the computer will select the first string players at each position. You may select the other player by moving the joystick up or down until the player's name is highlighted and then pressing the FIRE BUTTON. For certain selected plays (double tight end plays, for example) both first and second string players will automatically be substituted into the line-up. Special teams will normally be all second stringers. However, the kickoff and punt returner will always be your first string wingback. The statistics for each highlighted player will be shown at the bottom of the screen. Along with the player's height, weight and number of years playing, there will be a qualitative assessment of his speed and strength. The choices that are available are: SPEED!, FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIG!

SPEED! is used for the fastest players and BIG! for the slowest and strongest. In general, the slower the player is, the bigger and stronger he will be.

To return to the play field, press the SPACE BAR. When this occurs the play selection process will start.

## The Plays:

TEAM FORMATION: From the following list of formations, five will be displayed and one may be selected for each play.

## Offence:

Field Goal (also used for extra point)  
Punt  
Double Tight End  
Strongside Back  
Double Wing  
Shotgun w/Back

Short Yardage  
Pro Set  
Weakside Back  
Spread  
Shotgun w/o Back

Defence: 3 - 4 (effective against run)  
4 - 3 (effective against pass)  
Flex (somewhat effective against run or pass)  
Nickel (very effective against pass)  
Short (Yardage) (very effective against run)

Offensive selections will always be made at the bottom of the Field Screen in the larger of the two boxes. Defensive selections will be made in the smaller of the two. The background colour of these boxes will tell you which team is on the offence and defence.

PLAY SELECTION: From the following list of plays five will be displayed and one may be selected for each play.

## Offence:

### RUNNING PLAYS

Power, Lf Run  
Sweep, Lf Run  
Draw, Run  
Pitch Out, Lf Run  
Offtackle, Lf Run

Power, Lf Run  
Sweep, Lf Run  
Pitch Out, Rt Run  
Offtackle, Rt Run  
QB Sneak

### KICKING PLAYS

Kickoff  
Kick (for field goals or punts)

Onside Kick  
Sideline Kick (for punts)

### PASSING PLAYS

Screen, Pass  
Quick Out, Pass  
Short Curl, Pass  
In, Medium Pass  
Hook, Medium Pass  
Post, Long Pass  
Fly, Long Pass

Quick In, Pass  
Short Hook, Pass  
Turn-around, Pass  
Out, Medium Pass  
Curl, Medium Pass  
Corner, Long Pass  
Streak, Long Pass

## Defence:

Return (used for kicking plays)  
No Blitz (also No Dog)

Rt Dog  
Mid Dog  
Lf Blitz

Lf Dog  
Rt Blitz

NOTE: A Blitz is a rush by a defensive back (corner or safety)  
A Dog is a rush by a linebacker

POSITION: From the following list of positions five will be displayed and one may be selected for each play.

## Offence:

### Kicker

Lf Fullback  
Lf Halfback  
Lf Wingback  
Lf Tight End  
Lf Wide Receiver

Fullback  
Rt Fullback  
Rt Halfback  
Rt Wingback  
Rt Tight End  
Rt Wide Receiver

## Defence:

Rt Linebk  
Lf Linebk  
Lf Corner  
Lf Safety

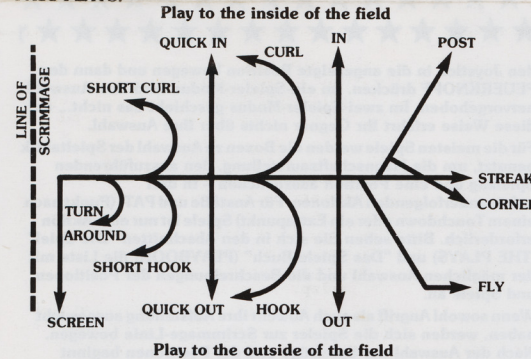
Md Linebk  
Rt Safety  
Rt Corner

## The Playbook:

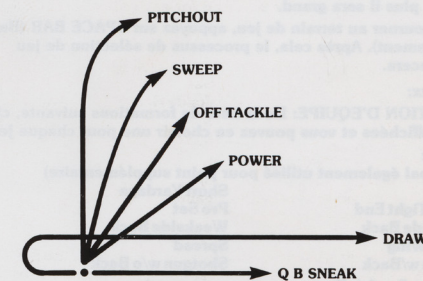
The keys to a successful offence are:

1. knowing what play to call
2. executing to perfection. In the huddle when you call a play, as the on-field leader, you must have confidence that everybody understands what to do. Here's what they'll do.

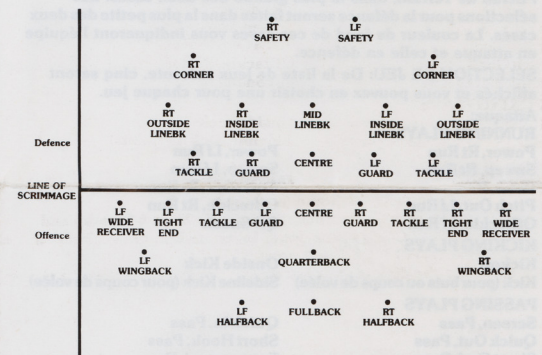
## PASS PLAYS:



## RUNNING PLAYS:



And here's where each position plays. Note that there are more than 11 positions shown. This means that there is not a player at each position on each play.



## Hints, Tips and Other Facts

- If a game ends in a tie, you will be able to apply an unlimited number of 'sudden death' overtime quarters.
- From time to time, the Coaches' Screen will be displayed automatically and will contain information about the results of a play, just run.
- On occasion certain receivers will act human and will not execute their pass route to perfection. Remember, when going down the middle, sometimes these guys are intimidated by a defensive player.
- In general longer passes have a lower percentage of success than short ones.
- If you select a pass play, you could always decide just to run by not pressing the FIRE BUTTON. However, if you select a run by the FIRE BUTTON will not function and therefore you will not be able to 'call an audible' and change to a pass play when the play starts.
- Once a play starts the quarterback will not be permitted to run up, down, or back out of the displayed field area until he first crosses the line of scrimmage.



Accolade

Copyright © 1988 Accolade Inc. All rights reserved. 4th & Inches™ is a trademark of Accolade Inc. Manufactured and distributed under licence from Accolade Inc. by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

## TRADEMARKS

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying, re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

4th & Inches™ is a trademark of Accolade Inc.

# 4TH & INCHES™

## Cérémonies d'Avant le Jeu:

Ceci est le football professionnel tel qu'il est pratiqué dans la réalité, sauf que vous êtes l'entraîneur et que vous sélectionnez les jeux... attaque et/ou défense. Vous êtes également le centre d'attraction sur le terrain... le quarterback, le porteur de la balle, celui qui reçoit, le support de ligne médiane ou l'arrière de défense. Vous décidez le jeu et vous l'exécutez. A vous la gloire de la victoire et l'agonie de la défaite.

## Le Pile ou Face:

1. Un des deux manches à balai peut être utilisé pour le jeu à un joueur (contre ordinateur). Pour le jeu à deux joueurs, l'entrée 1 commande l'équipe des visiteurs (en bleu) et l'entrée 2 commande l'équipe qui reçoit (en rouge).
2. Mettez sous tension votre Commodore 64/64C (C128 en mode 64) et le lecteur de disques 1541/1541C/1571. Introduisez le disque dans le lecteur, côté étiqueté vers le haut.
3. Tapez LOAD "4",8,1 et appuyez sur RETURN.
4. Laissez le disque dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

## CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches SHIFT/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Une copie supplémentaire sera délivrée.

Laissez la touche PLAY appuyé pendant toute la durée du jeu.

## Pour Recommencer le Jeu:

Pour recommencer le jeu, appuyez sur RESTORE.



## Options de Sélection de Jeu:

Une fois le jeu chargé, vous pouvez utiliser l'un des deux manches à balai pour vous déplacer aux options de jeu que vous voulez sélectionner. Pour sélectionner le temps requis pour chaque quart de jeu, mettez en vedette l'option Minutes per Quarter (Minutes par Quart) à l'aide du manche à balai puis appuyez sur le BOUTON FEU pour tourner autour des choix; 5, 10, ou 15 minutes. Pour sélectionner l'une des configurations de jeu, mettez en vedette l'option ALL-PROS vs. CHAMPS à l'aide du manche à balai et appuyez sur le BOUTON FEU pour tourner autour des alternatives:

deux joueurs: ALL PROS vs. CHAMPS  
un joueur: (ordinateur) ALL-PROS vs. CHAMPS  
ALL-PROS vs CHAMPS (ordinateur)

Une fois ces sélections faites, appuyez sur SPACE BAR (Barre d'Espace) pour commencer le jeu.

## Le Coup d'Envoi (et le jeu):

L'écran de jeu est divisé en quatre sections: le terrain lui-même, la case de sélection de jeu offensif, la case de sélection de jeu défensif et la case temps/yards à go/score.

La ligne de mêlée est affichée au centre du champ de vision et on montre environ dix yards dans chaque direction. Une flèche au bas de l'écran indique la 1ère ligne down yard.

Les cases de sélection offensif et défensif sont séparées par une série de flèches qui correspondent aux positions du manche à balai. On sélectionne en déplaçant le manche à balai à la position indiquée et appuyant sur le BOUTON FEU. En mode un joueur, vos sélections seront mises en vedette. En mode deux joueurs, elles ne le seront pas... pour que votre adversaire ne soit pas au courant de vos sélections.

Pour la plupart des jeux, les cases de sélection seront utilisées pour sélectionner la composition d'équipe, le jeu à dérouler et une position - en trois actions successives. Pour les jeux de coup d'envoi et de PAT (points après touche ou point supplémentaire), une seule action sera requise. Veuillez vous référer aux sections Les Jeux et Le Livre de Jeu qui contiennent une liste des sélections possibles et une description des positions et des jeux.

Une fois que l'attaque et la défense ont fait leur sélection de formation, les joueurs se mettront sur la ligne de mêlée. Après que le jeu et les positions aient été sélectionnés, le jeu débutera automatiquement. Au bout de quelques instants, un joueur dans chaque camp commenceront à clignoter. Ce sont les joueurs que vous contrôlez en ce moment. Si vous avez sélectionné un jeu de passes, le quarterback fera la passe quand vous appuyez sur le BOUTON FEU. Pour les jeux de coups de pied, le coup se produira quand vous appuyez sur le BOUTON FEU. Après que la passe ait été faite, l'affichage fera un zoom sur celui qui reçoit la passe. Celui-ci clignotera et vous pourrez contrôler sa course s'il attrape la balle. Comme défenseur, vous contrôlez aussi le joueur clignotant. Après un zoom sur un autre affichage, vous pourriez contrôler un autre joueur défensif automatiquement.

Pour contrôler le punter, appuyez simplement sur le BOUTON FEU lorsque le punter reçoit la balle et commence à clignoter.

En ce qui concerne les buts et les points supplémentaires, lorsque le tireur s'approche du joueur qui tient la balle, vous contrôlez l'action. Appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup de pied à la balle. La précision de temps est très importante.

Aux coups d'envoi, vous contrôlez le tireur lorsqu'il s'approche de la balle. De nouveau, appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup à la balle. Tout repose sur la précision de temps et vous devez vous perfectionner à l'entraînement.

## Les Timeouts, les Pénalités et les Arbitres:

Pour déclarer un time-out:

1. Allez à l'Ecran des Entraîneurs (appuyez sur SPACE BAR)
2. Déplacez le manche à balai vers le haut jusqu'à ce que la ligne TIMEOUT soit mise en vedette.
3. Appuyez sur le BOUTON FEU.

## PENALTIES:

1. Puisqu'il n'y a pas d'arbitre, il n'y a pas de pénalité... sauf que
2. nous ne voulons pas qu'il y ait des avantages injustes. Donc, si vous êtes en mode un joueur et à moins que vous ayez déclaré un time-out, vous ne pouvez aller à l'Ecran des Entraîneurs qu'une seule fois par quart après que les formations aient été sélectionnées. Si vous essayez d'y aller plus d'une fois, vous serez pénalisé de 5 yards. Rappelez-vous qu'il n'y a que 3 time-outs par mi-temps et que vous pouvez aller à l'Ecran des Entraîneurs autant de fois que vous voulez avant la sélection de la formation.

## L'Ecran des Entraîneurs:

Vous pouvez aller à l'Ecran des Entraîneurs à tout moment durant le jeu en appuyant sur la SPACE BAR (voir section sur les PENALTIES pour une situation de pénalité possible). Cet écran est utilisé pour voir le tableau de marque, déclarer les time-outs, changer de joueurs et vérifier les statistiques d'un joueur. Pour chaque position, il y a un premier et second joueur de file. Au début de chaque jeu, l'ordinateur sélectionnera les premiers joueurs de file à chaque position. Vous pouvez sélectionner l'autre joueur en déplaçant le manche à balai vers le haut ou le bas pour mettre en vedette le nom du joueur puis en appuyant sur le BOUTON FEU. Pour certains jeux sélectionnés (par exemple jeux double tight end), les joueurs de première et deuxième file seront automatiquement substitués à la formation. Les équipes spéciales ne seront normalement composées que de joueurs de deuxième file. Cependant, le renvoyeur de coup d'envoi et de punt (coup de volée) sera toujours votre arrière d'ailé de première file. Les statistiques pour chaque joueur mis en vedette seront montrées au bas de l'écran. En même temps que la hauteur, le poids et le nombre d'années de jeu d'un joueur, il y aura une évaluation qualitative de sa rapidité et sa force. Les choix disponibles sont: SPEED! (Vitesse), FAST (Rapide), QUICK (Prompt), STEADY (Ferme), SOLID (Solide), STRONG (Fort), TOUGH (Dur) BIG! (Grand).



**SPEED!** – est utilisé pour les joueurs les plus rapides et **BIG!** pour les joueurs les plus lents et les plus forts. En général, plus le joueur est lent, plus il sera grand.

Pour retourner au terrain de jeu, appuyez sur **SPACE BAR** (Barre d'Espacement). Après cela, le processus de sélection de jeu commencera.

**Les Jeux:**  
**FORMATION D'EQUIPE:** De la liste de formations suivante, cinq seront affichées et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

**Attaque:**  
Field Goal également utilisé pour point supplémentaire)  
Punt Short Yardage  
Double Tight End Pro Set  
Strongside Back Weakside Back  
Double Wing Spread  
Shotgun w/Back Shotgun w/o Back

**Défense:** 3 – 4 (efficace contre une course)  
4 – 3 (efficace contre une passe)  
Flex (quelque peu efficace contre course ou passe)  
Nickel [très efficace contre passe]  
Short (Yardage) [très efficace contre course]

Les sélections pour l'attaque seront toujours faites au bas de l'Ecran de Terrain, dans la plus grande des deux cases. Les sélections pour la défense seront faites dans la plus petite des deux cases. La couleur de fond de ces cases vous indiquent l'équipe en attaque et celle en défense.

**SELECTION DE JEU:** De la liste de jeux suivante, cinq seront affichés et vous pouvez en choisir un pour chaque jeu.

**Attaque:**  
**RUNNING PLAYS**  
Power, Rt Run Sweep, Lf Run  
Sweep, Rt Run  
Draw, Run  
Pitch Out, Lf Run  
Offtackle, Lf Run

**KICKING PLAYS**  
Kickoff  
Kick (pour buts ou coups de volée)  
Sideline Kick (pour coups de volée)

**PASSING PLAYS**  
Screen, Pass  
Quick Out, Pass  
Short Curl, Pass  
Turn-around, Pass  
In, Medium Pass  
Hook, Medium Pass  
Post, Long Pass  
Fly, Long Pass

Power, Lf Run  
Sweep, Lf Run  
Pitch Out, Rt Run  
Offtackle, Rt Run  
QB Sneak

Onside Kick

Sideline Kick (pour coups de volée)

Quick In, Pass  
Short Hook, Pass  
Turn-around, Pass  
Out, Medium Pass  
Curl, Medium Pass  
Corner, Long Pass  
Streak, Long Pass

**Défense:**  
Return (utilisé pour jeux de coups de pied)  
No Blitz (aussi No Dog) Rt Dog  
Lf Dog Mid Dog  
Rt Blitz Lf Blitz  
**NOTE:** Un Blitz est une course précipitée d'un arrière défensif (coin ou sûreté)  
Un Dog est une course précipitée d'un support de ligne (linebacker)

**POSITION:** De la liste de positions suivante, cinq seront affichées et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

**Attaque:**  
Kicker Fullback  
Lf Fullback Rt Fullback  
Lf Halfback Rt Halfback  
Lf Wingback Rt Wingback  
Lf Tight End Rt Tight End  
Lf Wide Receiver Rt Wide Receiver

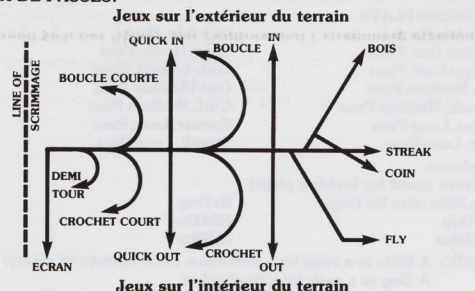
**Défense:**  
Rt Linebk Md Linebk  
Lf Linebk Rt Safety  
Lf Corner Rt Corner  
Lf Safety

**Le Livre de Jeu:**

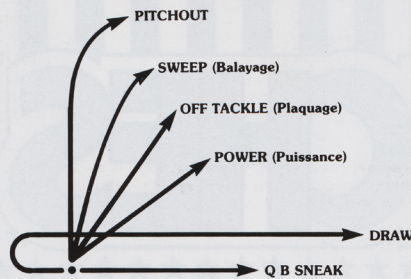
Pour réussir une attaque, il faut:

1. savoir quel jeu déclarer
2. exécuter à la perfection. Quand vous déclarez un jeu dans le petit groupe au milieu duquel vous vous trouvez, en tant que leader sur terrain, vous devez être certain que chacun comprend ce qu'il à à faire. Voici ce qu'ils doivent faire.

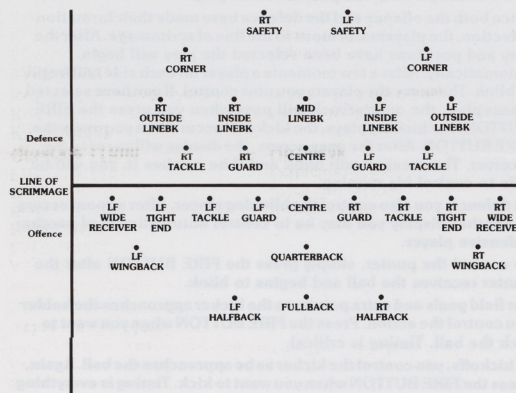
**JEUX DE PASSES:**



**JEUX DE COURSES:**



Voici le jeu de chaque position. Notez que plus de 11 positions sont montrées. Ceci signifie qu'il n'y a pas un joueur à chaque position sur chaque jeu.



**Conseils, Tuyaux et Autres:**

- Si un jeu se termine par un nul, vous pourrez jouer un nombre illimité de quarts de prolongations "mort rapide".
- De temps à autre, l'Ecran des Entraîneurs sera affiché automatiquement et contiendra des informations sur les résultats d'un jeu qui vient de se terminer.
- A l'occasion, certains receveurs seront humains et ne feront pas une passe parfaite. Rappelez-vous que lorsque vous descendez sur le centre, les gars en face sont quelques fois intimidés par un joueur défensif.
- En général, les passes longues ont un pourcentage de réussite moins élevé que les passes courtes.
- Si vous sélectionnez un jeu de passes, vous pouvez toujours décider de courir seulement en n'appuyant pas sur le BOUTON FEU. Cependant, si vous sélectionnez une course, le BOUTON FEU ne fonctionnera pas et vous ne pourrez donc pas "call an audible" (appeler une audible) et changer à un jeu de passes quand le jeu commence.
- Une fois un jeu commencé, le quarterback ne pourra pas courir tout au long ou hors de la zone de terrain affichée avant qu'il n'ait passé la ligne de mêlée.



**Accolade**

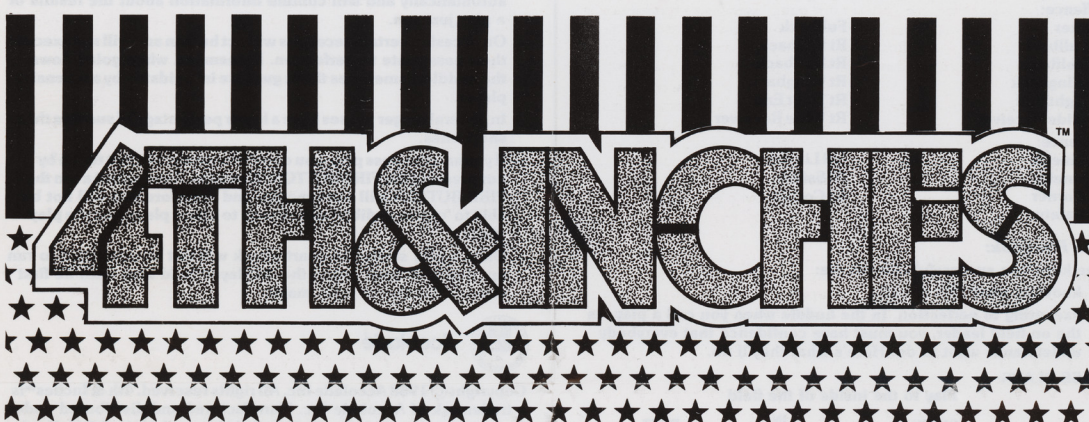
Copyright © 1988 ACCOLADE INC. Tous droits réservés. 4TH & Inches™ est une marque d'Accolade Inc.

Fabriqué et distribué sous licence d'Accolade Inc. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

**Marques**

4TH & Inches™ est une marque d'Accolade Inc.



**Die Zeremonien vor dem Spiel:**

Dies ist Profi-Fußball, wie es wirklich gespielt wird. Mit einer Ausnahme: Sie sind der Trainer und Sie wählen die Spielaktik aus... Angriff und/oder Abwehr. Aber auch auf dem Spielfeld stehen Sie im Zentrum der Aufmerksamkeit... als Quarterback, Ball carrier (Ballträger), Receiver (Fänger), Middle Linebacker oder als Defense back. Sie bestimmen die Spielzüge und führen Sie aus, so daß Sie am Ende den Siegesruhm oder auch die Qual einer Niederlage für sich beanspruchen können.

**Der Wurf der Münze:**

1. Jeder Joystick kann für ein Spiel mit einem Spieler benutzt werden (gegen den Computer). Für ein Spiel mit zwei Spielern kontrolliert Port 1 die Gastmannschaft (blau) und Port 2 die Heimmannschaft (rot).
2. Schalten Sie Ihren Commodore 64/64C (C 128 im 64 Modus) und das 1541/1541C/1571 Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette Etikett nach oben in das Laufwerk.
3. Tippen Sie LOAD\*\*\*, 8,1 und drücken Sie RETURN.
4. Lassen Sie die Diskette während der ganzen Spielzeit hindurch im Diskettenlaufwerk.

CBM 64/128 Kassette

Während des Spiel behalten Sie die PLAY Taste gedrückt.

Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie PLAY auf dem Kassettenrekorder.

**Um das Spiel neu zu starten:**

Drücken Sie RESTORE, um das Spiel neu zu starten.

**ACCOLADE™**

den Joystick in die angezeigte Position bewegen und dann den FEUERKNOPF drücken. Im ein-Spieler-Modus wird Ihre Auswahl hervorgehoben. Im zwei-Spieler-Modus geschieht das nicht... auf diese Weise erfährt Ihr Gegner nichts über Ihre Auswahl. Für die meisten Spiele werden die Boxen zu Auswahl der Spielaktik benutzt, um die Mannschaftsaufstellung, den auszuführenden Spielzug und eine Position auszusuchen – in drei aufeinanderfolgenden Aktionen. Für Anstöße und PAT- (Punkt nach einem Touchdown oder ein Extrapunkt) Spiele ist nur eine Aktion erforderlich. Bitte sehen Sie sich in den Abschnitten "Die Spiel" (THE PLAYS) und "Das Spiele-Buch" (PLAYBOOK) die Liste mit der möglichen Auswahl und die Beschreibungen der Positionen und Spiele an.

Wenn sowohl Angriff als auch Abwehr ihre Aufstellung ausgesucht haben, werden sich die Spieler zur Scrimmage-Linie bewegen. Nach der Auswahl der Spielzüge und der Positionen beginnt automatisch das Spiel. Nach kurzer Zeit wird auf jeder Seite ein Spieler aufblinken. Das sind die Spieler, die Sie jetzt kontrollieren. Wenn Sie das Pass-Spiel ausgesucht haben, wird der Quarterback den Ball passen, wenn Sie den FEUERKNOPF drücken. Für Kick-Spiele gilt, daß der Tritt ausgeführt wird, wenn Sie den FEUERKNOPF drücken. Nachdem der Pass gespielt wurde, wird der Receiver (Empfänger) näher ins Bild geholt. Der Receiver wird aufblinken und wenn er den Ball fängt, können Sie seinen Lauf kontrollieren.

Auch in der Verteidigung kontrollieren Sie Ihren aufblinkenden Spieler. Wenn ein anderer Teil des Spielfelds näher ins Bild geholt wird, so können Sie automatisch einen anderen Verteidigungsspieler kontrollieren.

Um den Punter (der Spieler, der den Ball tritt) zu kontrollieren, drücken Sie ganz einfach den FEUERKNOPF, nachdem der Punter den Ball erhalten hat und anfängt zu blinken.

Während sich der Kicker, der Feldtore und Extrapunkte erzielen kann, dem Spieler, der den Ball festhält, nähert, kontrollieren Sie die Aktion. Drücken Sie den FEUERKNOPF, wenn Sie den Ball treten wollen. Die Wahl des Zeitpunkts ist dabei entscheidend. Bei Anstößen kontrollieren Sie den Kicker, während er auf den Ball zuläuft. Sie drücken wiederum den FEUERKNOPF, wenn Sie schießen wollen. Genaue Zeiteinteilung ist alles und Übung macht den Meister.

**Auszeiten, Strafstoße und Schiedsrichter:**

- Um eine Auszeit zu nehmen:
1. gehen Sie zum Trainerbildschirm (drücken Sie SPACE BAR)
  2. bewegen Sie den Joystick hoch, bis die TIMEOUT- (Auszeit) Linie hervorgehoben ist
  3. drücken Sie den FEUERKNOPF.

**Strafstoße:**

1. Da es keine Schiedsrichter gibt, so gibt es auch keine Strafstoße... außer.
2. Wir wollen nicht, daß es irgendwelche unfairen Vorteile gibt. Wenn Sie also im ein-Spieler-Modus spielen, sofern Sie nicht eine Auszeit genommen haben, können Sie nur einmal pro Spielviertel zum Trainerbildschirm gehen, nachdem Sie die Aufstellungen ausgesucht haben. Wenn Sie es mehr als einmal tun, beträgt die Strafe 5 Yards. Bedenken Sie, daß Sie nur drei Auszeiten pro Spielhälfte haben und bevor die Aufstellung genannt wird, können Sie so oft zum Trainerbildschirm gehen, wie Sie möchten.

**Der Trainerbildschirm:**

Sie können zu jedem Zeitpunkt des Spiels zum Trainerbildschirm gehen, indem Sie SPACE BAR drücken (schauen Sie sich den Abschnitt über PENALTIES [Strafstoße] wegen möglicher Strafstoß-Situationen an). Dieser Bildschirm wird benutzt, um die

Wertungstafel zu sehen, Auszeiten zu nehmen, Spieler auszuwechseln und Spielerstatistiken einzusehen. Für jede Position gibt es eine erste und zweite Spielerbesetzung. Zu Beginn jedes Spiels wird der Computer die erste Spielerbesetzung für jede Position auswählen. Sie können den anderen Spieler aussuchen, indem Sie den Joystick hoch- oder runterbewegen, bis der Name des Spielers hervorgehoben ist und drücken dann den FEUERKNOPF. Für bestimmte ausgewählte Spielzüge (zum Beispiel: double tight end) werden die erste und zweite Spielerbesetzung automatisch in die Aufstellung eingewechselt. Normalerweise bestehen alle Spezialmannschaften aus der zweiten Spielerbesetzung. Aber: Für den Anstoß und den Punt return ist immer Ihr Wingback der ersten Spielerbesetzung verantwortlich. Die Statistik für den jeweils hervorgehobenen Spieler erscheint unten auf dem Bildschirm. Neben Größe, Gewicht und Anzahl der Jahre, dieser spielt, gibt es eine qualitative Einschätzung der Schnelligkeit und Kraft des Spielers. Die folgende Auswahl steht zur Verfügung: SPEED!, FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIG!

**SPEED!** wird für den schnellsten Spieler verwendet und **BIG!** für den langsamsten und stärksten. Im allgemeinen gilt: je langsamer ein Spieler ist, um so größer er und stärker wird er sein.

Um zum Spielfeld zurückzukehren, drücken Sie SPACE BAR. Wenn das geschehen ist, wird der Prozess zur Auswahl der Spielzüge gestartet.

**Die Spiels:**  
**MANNCHAFTSAUFSTELLUNG:** Von der folgenden Liste mit Aufstellungen werden 5 gezeigt und Sie können eine für jedes Spiel auswählen.

**Angriff:**  
Field Goal (wird auch für einen Extrapunkt benutzt)  
Punt Short Yardage  
Double Tight End Pro Set  
Strongside Back Weakside Back  
Double Wing Spread  
Shotgun w/Back Shotgun w/o Back

**Abwehr:** 3 – 4 (wirksam gegen einen Lauf)  
4 – 3 (wirksam gegen einen Pass)  
Flex (eine bißchen wirksam gegen einen Lauf oder einen Pass)  
Nickel [sehr wirksam gegen einen Pass]  
Short (Yardage) [sehr wirksam gegen einen Lauf]

Die Auswahl für den Angriff wird immer unten auf dem Bildschirm in der größeren der beiden Boxen getroffen. Die Auswahl für die Abwehr wird in der kleineren Box getroffen. Die Hintergrundfarbe in diesen Boxen zeigt Ihnen an, welche Mannschaft im Angriff und welche in der Abwehr ist.

**AUSWAHL DER SPIELE:** Von der folgenden Liste mit Spielen werden fünf gezeigt und Sie können eine für jedes Spiel auswählen.

**Angriff:**  
**LAUFSPIELE**  
Power, Rt Run  
Sweep, Lf Run  
Draw, Run  
Pitch Out, Lf Run  
Offtackle, Lf Run  
QB Sneak

**KICKSPIELE**  
Kickoff  
Kick (für Feldtore oder Punts)

**PASS-SPIELE**  
Screen, Pass  
Quick Out, Pass  
Short Curl, Pass  
In, Medium Pass  
Hook, Medium Pass  
Post, Long Pass  
Fly, Long Pass

**Abwehr:**  
Return (für Kickspiele benutzt)  
No Blitz (ebenso No Dog) Rt Dog  
Lf Dog Mid Dog  
Rt Blitz Lf Blitz

**ANMERKUNG:** Ein Blitz ist ein Vorstoß eines Defense back (corner oder safety)  
Ein Dog ist eine Vorstoß eines Linebacker

**POSITION:** Von der folgenden Liste mit den Positionen werden fünf gezeigt, und Sie können eine für jedes Spiel aussuchen.

**Angriff:**  
Kicker Fullback  
Lf Fullback Rt Fullback  
Lf Halfback Rt Halfback  
Lf Wingback Rt Wingback  
Lf Tight End Rt Tight End  
Lf Wide Receiver Rt Wide Receiver

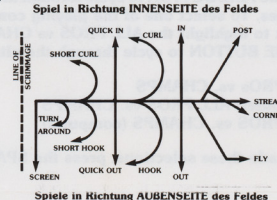
**Abwehr:**  
Rt Linebk Md Linebk  
Lf Linebk Rt Safety  
Lf Corner Rt Corner  
Lf Safety

**Das Spiele-Buch:**

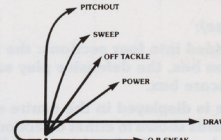
Der Schlüssel zu einer erfolgreichen Offensive ist

1. zu wissen, welches Spiel gespielt werden soll
2. die Ausführung bis zur Perfektion. Wenn Sie in dem Gedränge als derjenige, der sagt, wo's auf dem Spielfeld langgehen soll, ein Spiel bestimmen, so müssen Sie das Vertrauen haben, daß alle wissen, was sie tun sollen. Hier wird gezeigt, was sie tun werden.

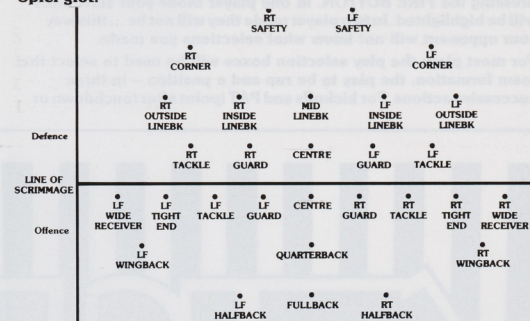
**PASS SPIELE:**



**LAUF SPIELE:**



Und hier wird gezeigt, wo jede Position auf dem Feld spielt. Beachten Sie, daß es mehr als die elf hier gezeigten Positionen gibt. Das bedeutet, daß es keinen Spieler für jede Position in jedem Spiel gibt.



**Hinweise, Tips und andere Fakten:**

- Wenn ein Spiel in einem Unentschieden endet, so können Sie eine unbegrenz- Anzahl von Verlängerungsvierteln Spielen, bis eine Entscheidung gefallen ist.
- Von Zeit zu Zeit wird automatisch der Trainerbildschirm gezeigt, und er wird Informationen über ein Spiel enthalten, das gerade läuft.
- Gelegentlich werden gewisse Receiver menschlich handeln und ihre Passroute nicht perfekt ausführen. Bedenken Sie, wenn diese Typen durch die Mitte diesen, werden Sie manchmal durch einen Defensivspieler eingeschüchtert.
- Im allgemeinen haben längere Pässe eine niedrigere Erfolgsquote als kürzere.
- Wenn Sie ein Pass-Spiel ausgesucht haben, so können Sie immer entscheiden, nur zu laufen, indem Sie nicht den FEUERKNOPF drücken. Aber wenn Sie einen Lauf ausgewählt haben, wird der FEUERKNOPF nicht funktionieren und daher wird ein "call an audible" nicht möglich sein, und Sie können nicht in ein Pass-Spiel wechseln, wenn das Spiel beginnt.
- Wenn das Spiel begonnen hat, so ist es dem Quarterback nicht erlaubt, hoch, runter oder zurück aus dem angezeigten Spielfeldbereich zu laufen, bis er die Scrimmage-Linie überschritten hat.



**Accolade**

Copyright © 1988 ACCOLADE INC. Alle Rechte vorbehalten.

4th & Inches™ ist eine Warenzeichen von Accolade Inc. Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von Accolade Inc. durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Diese Programm unterliegt dem Copyright.

**Warenzeichen**

4th & Inches™ ist ein Warenzeichen von Accolade Inc.