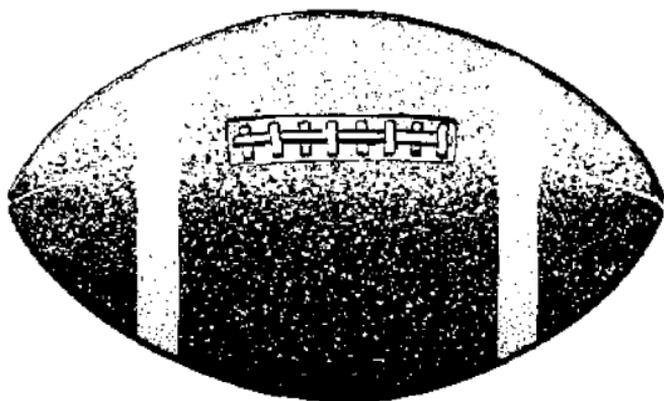


# 4th & Inches™



By

# ACCOLADE™

For Commodore 64/128

Designed by: Bob Whitehead

Graphics: Mimi Doggett  
Richard Antaki

Music: Ed Bogas

Special Thanks To: Alan Miller

# 4TH & INCHES

## Begrüßungszeremonie

Willkommen zur Welt des American Pro Football, so wie es in Wirklichkeit gespielt wird. Elf gegen elf, volle Offensive gegen volle Defensive. Sie sind der Coach – Sie bestimmen die Taktik. Und Sie sind der Spieler – Quarterback, Running Back, Receiver, Middle Linebacker, Defensive Back. Ja, das ist ehrliche, harte Football-Action. Also, ganz locker jetzt. Und dann hochbooten – ins Big Game, das Spiel der Spiele.

## Kopf oder Wappen?

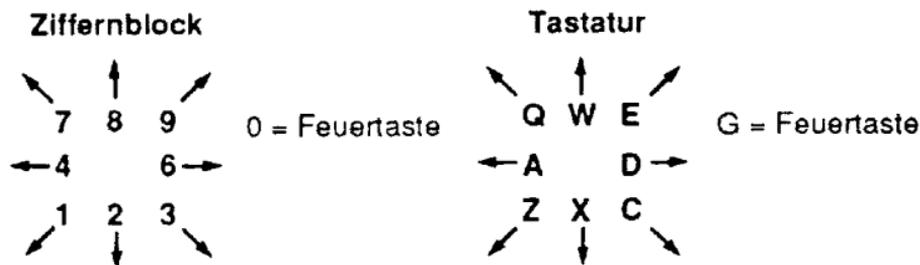
- Schließen Sie Ihren Joystick an (wenn Sie einen benutzen wollen).
- IBM:** Legen Sie DOS 2.0 (oder höher) in Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer ein. **Tandy:** Legen Sie die System-DOS-Diskette in Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer ein.
  - Wenn das Prompt A> erscheint, nehmen Sie die DOS-Diskette aus Laufwerk A heraus. Legen Sie stattdessen die »4th & Inches«-Diskette ein.
  - Tippen Sie 4TH und drücken Sie ENTER. Die Spielversion, die sich für Ihren Grafikadapter am besten eignet, wird automatisch geladen. Die unterstützten Adapter sind:
    - EGA 16farbig
    - CGA oder Tandy 4farbig
    - Hercules MGA
    - Tandy 16farbig
- C64/128:** Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Etikett muß dabei nach oben weisen.
  - Tippen Sie LOAD""",8,1 und drücken Sie RETURN.
- Amiga:** Führen Sie einen Kickstart mit Kickstart-Version 1,2 durch (falls zutreffend). Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein. Schalten Sie den Computer ein.

- b) Wenn Sie eine EGA-Karte oder einen Tandy-Farbcomputer haben, möchten Sie u. U. vielleicht die 4farbige CGA-Version betreiben. Hierzu tippen Sie 4th<Leerzeichen>/CGA
5. Lassen Sie die Diskette im Laufwerk, bis Sie mit dem Spielen fertig sind, damit Sie das gegenwärtige Spiel nicht verlieren können.

## Steuerung für IBM/Tandy

- Zum Neustarten des Spiels drücken Sie F10. Zum Ausschalten der Toneffekte drücken Sie F9.
- Beim Ein-Spieler-Betrieb benutzen Sie entweder den Ziffernblock oder die Tastatur. Beim 2-Spieler-Betrieb steuert der Ziffernblock das ALL-PRO-Team und die Tastatur die CHAMPS.

Dies sind die Tastatur- und Ziffernblocksteuertasten:



- Wenn Sie während des Spiels eine Formation wählen, lösen sich die Spieler aus ihrer Besprechungsgruppierung (dem sog. Huddle) und gehen zur Scrimmage-Linie (Gedränge-Linie). Wenn Sie es lieber hätten, daß sie sich sofort aufstellen, drücken Sie F8, während Sie noch im Spieloptionsmenü sind.

**Beim C64 und dem Amiga gelten die üblichen Joystickmanöver.**

## Die Spieloptionen

Nach dem Laden gehen Sie anhand des Joysticks oder der Tastatur durch die Spieloptionen und nehmen Ihre Selektionen vor. Es gibt die folgenden Optionen:

- Zwei Spieler: die ALL-PROS gegen die CHAMPS
- Ein Spieler: die ALL-PROS (Computer) gegen die CHAMPS oder die CHAMPS (Computer) gegen die ALL-PROS

Heben Sie durch Bewegung des Joysticks die ALL-PROS/CHAMPS-Option hervor. Dann treffen Sie Ihre Wahl durch Druck der Feuertaste.

Um festzulegen, wie lange jedes Spielviertel dauert, bewegen Sie den Joystick nach vorne (oben), so daß die Option »Minutes per Quarter« erscheint. Bedienen Sie sich der Feuertaste, um durch die Optionen zu gehen und Ihre Wahl zu treffen: 5, 10 oder 15 Minuten.

Wenn Sie einen Joystick verwenden, bewegen Sie den Joystick nach hinten (unten), um das/die Team(s) hervorzuheben, das/die Sie steuern. Zum Durchgehen der Eingabegeräte-Optionen drücken Sie die Feuertaste.

Wenn Sie alle Ihre Selektionen vorgenommen haben, drücken Sie die LEERTASTE zum Starten des Spiels.

## Kickoff und Spielablauf

**Die Spielanzelge:** In vier Bereiche unterteilt – das Spielfeld, den Offensivspielselektionskasten, den Defensivspielselektionskasten und einen Kasten mit den Anzeigen über die verbleibende Spielzeit und die Anzahl Yards bis zu einem Punktgewinn (Score).

**Die Scrimmage-Linie:** Erscheint in der Mitte Ihres Blickfeldes, und es sind ungefähr 10 Yards in beiden Richtungen sichtbar. Ein Pfeil an der Unterseite des Spielfelds markiert die Yard-Linie für das erste Down.

**Taktikwahl:** Der Offensiv- und der Defensivspielselektionskasten sind durch eine Reihe von Pfeilen voneinander getrennt, die den Joystickpositionen entsprechen. Um eine Wahl vorzunehmen, bringen Sie den Joystick in die angezeigte Position und drücken den Feuerknopf. Die Selektionen werden beim 1-Spieler-Betrieb hervorgehoben, aber nicht beim 2-Spieler-Betrieb – auf diese Weise kann Ihr Gegenspieler nicht sehen, was Sie selektiert haben.

**Selektionskästen:** Bei den meisten Plays sind drei aufeinanderfolgende Aktionen erforderlich, nämlich Wahl einer Teamformation, Wahl des Plays (der Spieltaktik) und dann Wahl der Position, die Sie einnehmen wollen. Aber nur eine Aktion ist erforderlich für Kickoffs und Extra-Punkte. Eine genaue Liste der möglichen Selektionen sowie eine Beschreibung der Positionen und Plays finden Sie in den Absätzen »Die Plays« und »Das Taktikbuch«.

**Das Snap (der Anfangspaß):** Die Spieler stellen sich nach Wahl von Offensive und Defensive an der Scrimmage-Linie auf. Nach der Selektion von Play und Position geht die Action dann automatisch los. Nach ein paar Sekunden fängt auf jeder Seite ein Spieler an zu blinken. Dies sind die Spieler, die Sie steuern.

Falls Sie sich für einen Paß entschieden haben, wirft der Quarterback den Ball, wenn Sie den Feuerknopf drücken. Nach dem Wurf »zoomt« die Anzeige auf den Receiver (den Empfänger) ein. Wenn er den Ball fängt, blinkt er, und Sie können seinen Lauf steuern.

**Defensive:** Sie steuern auch den blinkenden Verteidiger. Wenn ein Zoomvorgang die Action an einen anderen Ort verlegt, kann es sein, daß Sie automatisch einen anderen Spieler steuern.

**Kicks:** Um den Ball aus der Hand zu kicken (das nennt man einen »Punt«), drücken Sie die Feuertaste, nachdem der Spieler den Ball empfangen und zu blinken begonnen hat. Um einen Kickoff auszuführen oder Feldtore und Extrapunkte zu kicken, müssen Sie die Feuertaste drücken, wenn der Kicker sich dem den Ball haltenden Spieler nähert. Timing ist hier alles – und Übung macht den Meister!

## Timeouts

Wenn Sie einen Timeout (eine Auszeit) haben wollen (Sie haben drei Timeouts pro Spielhälfte), drücken Sie die LEERTASTE, um zur Coachanzeige zu kommen. Dann bewegen Sie den Joystick hoch, bis die Zeile TIMEOUT hervorgehoben ist, und drücken die Feuertaste.

## Penalties

Da es bei 4th & Inches keine Schiedsrichter gibt, gibt es auch keine Penalties (Strafen für Regelverstöße). Aber es gibt doch einige Grenzen. Beim 1-Spieler-Betrieb können Sie nach Wahl einer Formation nur einmal pro Viertel zur Coachanzeige gehen. Wenn Sie es ein weiteres Mal versuchen, werden Sie mit einem Abzug von 5 Yards bestraft.

Sie können aber nach Bestimmung einer Formation zur Coachanzeige gehen, wenn Sie eine Auszeit anfordern. Und Sie können natürlich so oft zur Coachanzeige gehen, wie Sie wollen, bevor Sie eine Formation selektieren.

## Die Coachanzeige

Drücken Sie die LEERTASTE, wenn Sie zur Coachanzeige gehen wollen. Dort können Sie den Spielstand sehen, eine Auszeit anfordern, Spieler auswechseln und die Spielerdaten checken. Zur Rückkehr zum Spielfeld drücken Sie wieder die LEERTASTE. Daraufhin beginnt dann der Playselektionsprozeß.

**Spielerwahl:** Für jede Spielerposition gibt es einen »First String«- und einen »Second String«-Spieler. Der Computer selektiert am Anfang des Spiels automatisch die »First String«-Spieler. Sie können aber Second Stringers wählen: bewegen Sie den Joystick hoch oder runter, bis der Name des Spielers hervorgehoben ist, und drücken Sie die Feuertaste.

Bei manchen Plays (z.B. Double tight end) werden automatisch sowohl First als auch Second Stringers in die Mannschaft eingeführt. Spezialteams setzen sich in der Regel aus Second Stringern zusammen. Ihr First String Wingback übernimmt aber das Return bei allen Punts und Kickoffs.

**Spielerdaten:** Am unteren Bildschirmrand werden Daten für jeden hervorgehobenen Spieler angezeigt, z.B. Größe, Gewicht, Spielerfahrung in Jahren sowie eine qualitative Beurteilung von Geschwindigkeit und Kraft, wie z.B. SPEED!, FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIG!.

SPEED! wird für die schnellsten Spieler verwendet und BIG! für die stärksten. Im allgemeinen sind die Spieler umso langsamer, je größer und stärker sie sind.

## Die Plays

Die Formationen: Fünf Formationen von der folgenden Liste werden angezeigt, und eine kann für jedes Play gewählt werden:

### Offensiv

Field Goal & Extra Points

Punt

Short Yardage

Double tight end

Pro set

Strongside back

Weakside back

Double wing

Spread

Shotgun with back

Shotgun without back

### Defensiv

3-4 (gut gegen den Run)

4-3 (gut gegen den Paß)

Flex (ziemlich gut gegen beide)

Nickel (sehr gut gegen den Paß)

Short Yardage (sehr gut gegen den Run)

Offensivselektionen werden immer am unteren Rand der Spielfeldanzeige in dem größeren der beiden Kästen vorgenommen. Defensivwahlen werden in dem kleineren getroffen. Die Hintergrundfarbe der Kästen sagt Ihnen, welches Team angreift und welches verteidigt.

## Playselektion: Offensiv

### RUNNING PLAYS

Power, RT run

Sweep, RT run

Draw, Run

Pitchout, RT run

Offtackle, RT run

Power, LT run

Sweep, LT run

QB Sneak

Pitchout, LT run

Offtackle, LT run

### KICKING PLAYS

Kickoff

Kick (Feldtor oder Punt)

Onside Kick

Sideline Kick (Punt)

### PASSING PLAYS

Screen, Pass

Quick In, Pass

Short Hook, Pass

In, Medium Pass

Hook, Medium Pass

Post, Long Pass

Fly, Long Pass

Turnaround, Pass

Quick Out, Pass

Short Curl, Pass

Out, Medium Pass

Curl, Medium Pass

Corner, Long Pass

Streak, Long Pass

## Playselektion: Defensiv

Return (auch für Kicking Plays verwendet)

No Blitz (auch No Dog)

RT Dog

LF Dog

Mid Dog

RT Blitz

LF Blitz

**HINWEIS:** »Blitz« ist das Vorstürmen eines defensiven Backs wie z.B. eines Cornerbacks oder eines Safety. »Dog« ist das Vorstürmen eines Linebackers.

## Positionswahl:

Fünf der im folgenden aufgelisteten Positionen werden angezeigt, und eine kann für jedes Play gewählt werden.

### Offensiv

Kicker	LF tight end
Fullback	RT tight end
LF fullback	LF wide receiver
RT fullback	RT wide receiver
LF halfback	LF wingback
RT halfback	RT wingback

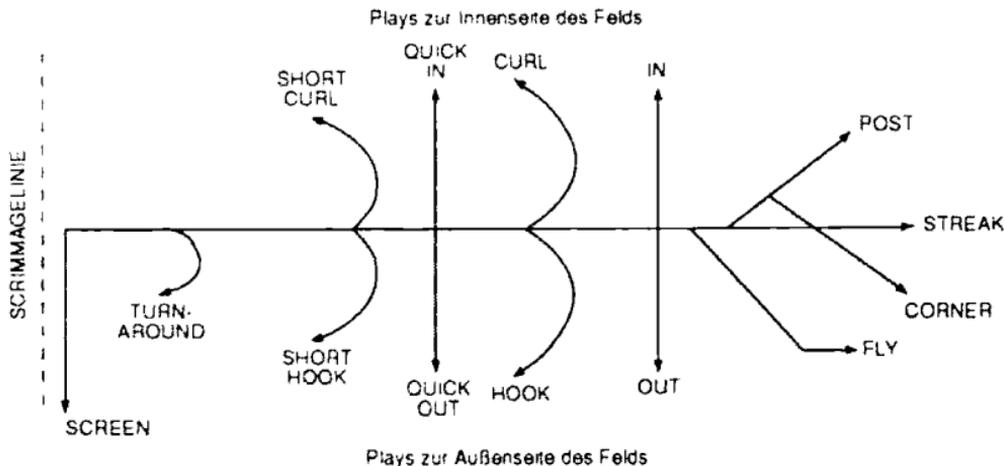
### Defensiv

RT Linebacker
MD linebacker
LF linebacker
RT safety
LF safety
RT corner
L corner

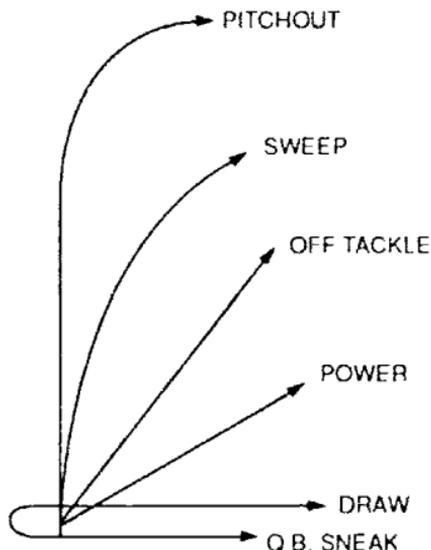
## Das Taktikbuch

Der Schlüssel zum erfolgreichen Offensivspiel besteht darin, in einer gegebenen Situation das richtige Play zu wählen und dieses Play dann perfekt auszuführen. Sie sind der General auf dem Spielfeld. Wenn Sie beim Huddle ein Play bestimmen, müssen Sie darauf vertrauen können, daß jeder weiß, wohin er zu laufen und was er dort zu tun hat.

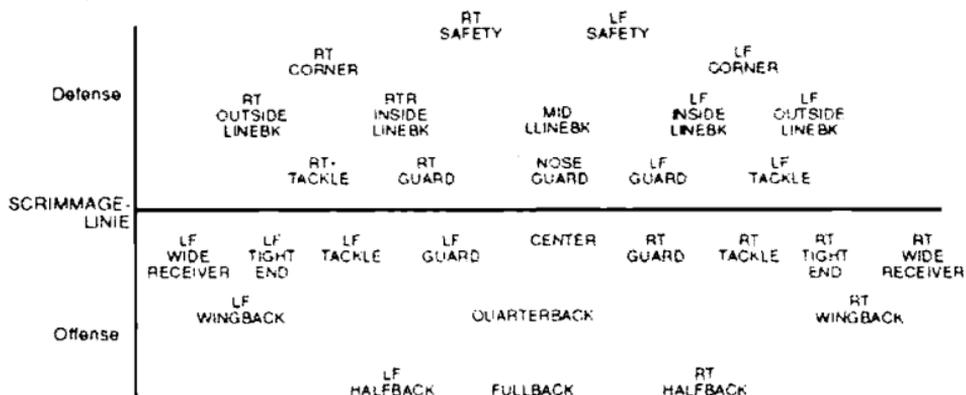
## Passing Plays



# Running Plays



**Spielerpositionen:** Die Abbildung zeigt mehr als die 11 Standardpositionen für Offensive und Defensive, aber es können natürlich immer nur 11 Spieler gleichzeitig für eine Mannschaft auf dem Spielfeld sein.



## Hinweise, Tips und Spielstrategie

- Wenn ein Spiel unentschieden endet, können Sie eine unbegrenzte Anzahl von Verlängerungsvierteln spielen, bei denen die Mannschaft, die als erstes einen Punkt gewinnt, das gesamte Spiel gewinnt.

- Von Zeit zu Zeit erscheint automatisch die Coachanzeige mit dem Ergebnis des letzten Plays.
  - Receiver sind auch nur Menschen, und gelegentlich werden sie ihren Paßrouten nicht genau folgen. Vergessen Sie nicht, bei Läufen in die Mitte des Felds werden die Kerle manchmal von defensiven Backs ein bißchen eingeschüchtert.
  - Im allgemeinen haben lange Pässe eine geringere Erfolgschance als kürzere.
  - Wenn Sie ein Paß-Play wählen, brauchen Sie nicht unbedingt einen Paß zu spielen – verzichten Sie einfach darauf, die Feuertaste zu drücken, und fangen Sie an zu rennen. Andersherum geht es jedoch nicht – wenn Sie einen Run wählen, müssen Sie auch rennen, denn die Feuertaste wird dann nicht funktionieren. Keine »Audibles« bei der Scrimmage-Linie bei einem Run.
  - Wenn das Play begonnen hat, kann der Quarterback nicht hoch, runter oder aus dem angezeigten Teil des Spielfeldes herauslaufen, bis er die Scrimmage-Linie überquert hat.
- 
-

## Copyright

Copyright© 1987 by Accolade. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, transcribed, copied, translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written permission of Accolade, 20813 Stevens Creek Blvd., Cupertino, California 95014.

## Disclaimer

Accolade makes no representations or warranties with respect to this publication or its contents and specifically disclaims any implied warranties of merchantability or fitness for any particular purpose. In addition, Accolade reserves the right to revise this publication and to make changes from time to time in its contents without obligation of Accolade to notify any person of such revisions or changes.

## Trademarks

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

Commodore is a trademark of Commodore Business Machines, Inc.

We understand your concerns about disk damage or failure. Because of this, each registered owner of the 4th & Inches™ may purchase one backup copy for \$10. In Canada, one backup copy may be purchased for \$15 U.S. currency. California residents add 7% sales tax. Checks should be made out to Accolade Software. This copy is for backup purposes only and is not for resale. Your backup disk is covered by our limited warranty on disk media described below.

## Limited Warranty for Disk Media

Accolade warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording medium on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for ninety days from the date of purchase. Defective media that has not been subjected to misuse, excessive wear, or damage due to carelessness and that is returned during that ninety day period will be replaced without charge.

Following the initial ninety day warranty period, defective media will be replaced for a fee of \$10.00. In Canada, you may obtain a replacement for \$15 U.S. currency. California residents add 7% sales tax.

**Note:** To speed up processing, please return disk only.

The defective media should be returned to:

**Accolade**  
20813 Stevens Creek Blvd., Cupertino, CA 95014  
(408) 446-5757

## Software Copyright

The enclosed software program is copyrighted. It is against the law to copy any portion of the software on disk, cassette tape or another medium for any purpose. It is against the law to give away or resell copies of any part of this software. Any unauthorized distribution of this product deprives Accolade, Inc. and their authors of their deserved profits and royalties. Accolade Inc. will seek full legal recourse against violators.