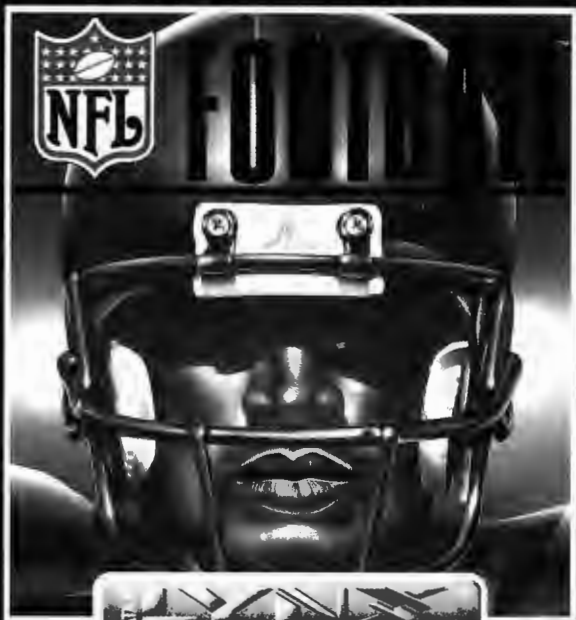


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU



ATARI®

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions. Reproduction of this document or of any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

Officially licensed by the NFL. NFL helmets and logos are Registered Trademarks of the NFL and its member clubs. Atari, the Atari logo, Lynx and Comlynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. Copyright 1992 Atari Corporation, Sunnyvale CA 94089-1302. All rights reserved.

LYNX NFL FOOTBALL

It's third and 8. Pittsburgh has the ball on Miami's 42 yard line with thirty seconds to play. Down 20-14, the Steelers need to score quickly. The quarterback calls the last time out and jogs to the sideline. He discusses the situation with the coach, then runs back to the huddle. Will they run or pass? The teams line up. The crowd is silent with anticipation. The snap. The quarterback takes the ball and turns to the fullback. The defense reacts to the handoff. It's a fake. The quarterback rolls out and throws to the wide receiver in the corner. The receiver and the cornerback both jump for the ball as time runs out. They fall together into the end zone. The ref rushes over. Touchdown!

Getting Started

1. Insert the Lynx NFL Football game card(s) in the Lynx machine(s).
2. For a two-player game, connect the Lynx machines with the Comlynx cable as directed in the Lynx Owner's manual.
3. Press ON. The title screen appears. Turn the Lynx machine so the buttons are away from you and the joypad is close to you.
4. Press A or B. The Team Selection screen appears. Press the joypad right or left to select a division, and up or down to select a team.
5. When you've chosen your team, press A or B. The game begins.

Go for Gridiron Greatness!

This is the game you've waited for all year. The Lynx Bowl! Everything you've done this season has been for this. Now listen up! If you want to be a champion, you've got to do what I say.

We have already won the toss, so we will receive the kickoff. As you know, you control the flashing player. When the kick returner catches the ball, he will start to flash. Press the joypad to make him run. Don't try anything fancy. Just stay away from the tacklers as long as you can. Then let the offense take over (Screen 1). (See the Gallery of Screens at the end of this manual).

Before each play, you will choose your play from the Official Playbook (Screen 2).

There are three types of plays: passing, running, and specialty. There is also a time out option. Press the joypad up or down to select the type of play, then right or left to choose the play you want. Make it quick; you don't have much time! When you decide on a play, press B.

If you choose a running play, move the quarterback toward the running back, then press A to hand off. Once you give the ball to the runner, you control the runner.

Passing plays are another story. When the ball is snapped, hold down the B button to make the quarterback drop back. While holding down B, the passing cursor appears (Screen 3).

4
Move the cursor over one of your receivers, then release the B button to throw. If you timed everything correctly, the receiver will catch the ball. When he does, use the joy pad to move the receiver down field. If you did not time things right, you will throw an incomplete pass, or even worse, an interception.

Specialty plays are field goals and punts. To punt, wait for the snap, then press B to kick. To kick a field goal, wait for the snap. When the kicker approaches the ball, press the B button. A direction indicator appears. When the arrow is near the center, press B again to kick (Screen 4). If the kick is good, you get three points. If not, the other team gets the ball.

When you are on defense, select a play like you did on offense. Try to anticipate whether the other team will run, pass, or kick, then choose the best defensive play to stop them. If you pick a specialty punt return or field goal return, you will control the returner after he catches the ball.

Two lines on the field show the line of scrimmage and the first down yard line (Screen 5).

Like regular football, you have four chances to get a first down before you have to give the ball to the opponent.

During the game, keep an eye on the scoreboard (Screen 6). The information on the scoreboard will help you plan your strategy. For example, You have three time outs per half. To call a time out and stop the clock, pick Time Out from the playbook.

Scoring

Scoring works like real football:

Touchdown:	6 points
Field Goal:	3 points
Safety:	2 points
Point After Touchdown:	1 point

Strategy

Learn the plays, especially the passes. You will be much more successful if you know where your players are.

Speaking of passing, practice a lot. You have to pass to win. The first few times you play, you might want to pass on almost every play, just to get used to it. It's easy if you know where your receivers are and move the cursor quickly. Take too long and you get sacked.

On kick returns, press the joypad in the direction you want to run before you actually catch the ball. The returner will not run until he catches the ball, but he will start a split second sooner if you are already pressing the joypad. In a game of inches, that small head start can make a difference.

When punting, don't rush the kick. Give your teammates time to get down field to keep the return short. But don't wait too long; you'll get tackled or the kick will be blocked.

Don't waste your time outs. Call them only when time is running out.

LYNX NFL FOOTBALL

L'instant est crucial. Pittsburgh a le ballon sur la ligne de yardage 42 de Miami et il reste seulement 30 secondes à jouer. Avec un score de 20-14 en leur défaveur, les Steelers ont intérêt à marquer rapidement. Le Quart arrière demande le dernier temps mort (Time out) auquel son équipe a droit et court vers la ligne de touche. Il discute avec l'entraîneur de la situation puis rejoint le petit groupe en courant. Vont-ils courir ou faire une passe ? Les équipes s'alignent. Dans un silence religieux, la foule attend ce qui va se passer. Surprise ! Le Quart arrière prend le ballon et se tourne vers l'Arrière. La défense réagit. C'est une ruse ! En fait, le Quart arrière roule sur lui-même et lance le ballon au receveur de corner. Le receveur et le Quart arrière sautent tous les deux sur le ballon alors que la fin de la partie est imminente ! Ils tombent ensemble sur la ligne de but. L'arbitre se précipite. Victoire !

Préparatifs

1. Introduisez la cartouche de jeu NFL Football dans votre Lynx.
2. Pour jouer à deux, connectez les Lynx avec le câble Comlynx en suivant les directives du manuel d'instruction.
3. Appuyez sur ON (marche). L'écran Titre apparaît. Tournez la console pour placer la manette de jeu près de vous (les boutons de l'autre côté).

4. Appuyez sur A ou sur B. L'écran Team Selection (Sélection de l'équipe) s'affiche.
5. Appuyez sur la manette à droite ou à gauche pour sélectionner une division et en haut ou en bas pour sélectionner une équipe.
6. Lorsque l'équipe est choisie, appuyez sur A ou sur B pour commencer la partie.

En avant !

Voici le moment que vous avez attendu toute l'année. Le Lynx Bowl ! Tout ce que vous avez fait durant cette saison trouve enfin son sens. Maintenant écoutez bien ! Si vous voulez devenir un champion, vous devez suivre mes conseils.

Le tirage au sort a tourné en votre faveur. Vous avez l'avantage de la mise en jeu. Comme vous le savez, vous dirigez le joueur qui clignote. Lorsque le "Returner" attrape le ballon, il commence à clignoter. Appuyez sur la manette de jeu pour le faire courir. N'essayez rien d'extraordinaire. Evitez les tacles... autant que vous pouvez ! Puis laissez l'offensive prendre la relève (Ecran 1). (Les numéros d'écrans indiqués dans ces instructions se rapportent aux illustrations qui se trouvent à la fin du livret).

Avant chaque partie, vous pouvez choisir votre type de jeu dans l'Official Playbook (le livre officiel - Ecran 2).

Il existe trois types de jeux : passing (la passe), running (la course) et specialty (les coups spéciaux). Vous avez également la possibilité de demander un time out (temps mort). Appuyez sur la manette en haut ou en bas pour sélectionner le type de jeu, puis à droite ou à gauche pour valider votre choix. Faites cela rapidement vous n'avez pas de temps à perdre ! Lorsque vous êtes prêt à jouer, appuyez sur B.

Si vous désirez courir, déplacez le Quart arrière vers l'Arrière qui court et appuyez sur A pour lui lancer le ballon. Une fois que vous avez fait votre passe à l'Arrière, c'est lui que vous dirigez.

Faire des passes n'est pas toujours simple. Lorsque le ballon a été "snappé" (passé au joueur derrière vous en le faisant passer entre vos jambes), maintenez le Bouton B enfoncé pour que le Quart arrière le laisse tomber en arrière. Maintenez le Bouton B enfoncé pour faire apparaître le curseur de passe (Ecran 3).

Déplacez le curseur sur l'un de vos receveurs et lâchez ensuite le Bouton B pour lancer. Si votre synchronisation est parfaite, le receveur attrape le ballon. Utilisez alors la manette de jeu pour diriger le receveur vers la ligne de but. Si vous manquez de synchronisation, la passe sera incomplète, ou, pire, l'adversaire interceptera le ballon !

Les Specialty (coups spéciaux) comprennent les buts à partir de la ligne de mêlée et les coups de pied de volée. Pour réussir un coup de pied de volée, attendez le snap. Puis appuyez sur le Bouton B pour frapper la balle. Pour tenter un essai, attendez le snap. Lorsque le butteur approche du ballon, appuyez sur le Bouton B. Un indicateur de direction apparaît. Lorsque la flèche est près du

centre, appuyez de nouveau sur le Bouton B pour tirer (Ecran 4). Si le ballon passe entre les poteaux, vous gagnez trois points. Sinon, l'autre équipe repart avec le ballon.

Lorsque vous êtes en défense, sélectionnez un style de jeu comme vous l'avez fait lorsque vous étiez à l'attaque. Essayez de prévoir l'action de l'adversaire (va-t-il courir, faire une passe ou tenter l'essai ?) puis choisissez la meilleure défense pour l'arrêter. Si vous choisissez un coup spécial (retour de volée ou retour de but) vous contrôlez le "Returner" après qu'il ait attrapé le ballon.

Sur le terrain, deux lignes indiquent la ligne de mêlée et la ligne de first down (premier essai) (Ecran 5).

Comme dans une vraie partie de football américain, vous avez quatre chances de réussir un premier essai avant de devoir donner le ballon à l'adversaire.

Durant la partie, gardez un oeil sur le tableau des scores (Ecran 6). Les informations qui y sont contenues vous aident à planifier votre stratégie. Par exemple, vous avez droit à trois temps morts (Time out) par mi-temps. Pour en appeler un et arrêter le chronomètre, choisissez Time Out.

Le score

Le score obéit aux règles du football véritable :

Touché au but
(ligne de but adverse franchie) :6 points

But au-dessus de la barre transversale :	3 points
Safety :	2 points
Transformation :	1 point

Stratégie

Apprenez les différentes techniques, spécialement les passes. Vous réussirez beaucoup mieux si vous connaissez l'emplacement de vos joueurs.

Entraînez-vous au maximum pour réussir les passes. C'est indispensable pour gagner. Au début, vous devriez faire des passes à chaque partie pour vous familiariser avec cette technique. C'est plus facile si vous savez où se trouvent vos receveurs et si vous déplacez le curseur rapidement. Si vous êtes trop lent, vous perdez !

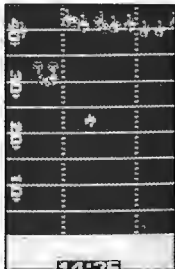
Pour les coups de pied en retour, appuyez sur la manette de jeu dans la direction vers laquelle vous voulez courir avant d'attraper le ballon. Le retourneur ne va pas courir jusqu'à ce qu'il attrape le ballon, mais il démarrera une seconde plus tôt si vous êtes déjà en train d'appuyer sur la manette. Dans un jeu où chaque centimètre compte, ce petit détail fait la différence.

Lorsque vous faites des volées, ne vous précipitez pas pour donner le coup de pied. Donnez à vos équipiers le temps de descendre le terrain et de pouvoir assurer le tir de retour. Mais n'attendez pas trop longtemps sous peine de subir un tacle ou de voir votre coup bloqué.

Ne gaspillez pas les temps morts. Appelez-les uniquement lorsque la fin de la partie approche.

Atari Corporation ne garantit pas cette documentation au delà de sa date de publication et décline toute responsabilité pour les erreurs, modifications ou omissions pouvant survenir. La reproduction totale ou partielle de ce dépliant est interdite sans autorisation préalable d'Atari Corporation.

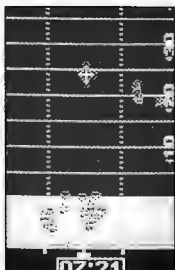
Ce jeu a reçu la licence officielle de la NFL (National Football League). Les logos et blasons de la NFL sont des marques de fabrique et des marques déposées appartenant à la NFL et ses membres. Atari, le logo Atari, Lynx et Comlynx sont des marques de fabrique ou des marques déposées de Atari Corporation. Copyright 1992 Atari Corporation, Sunnyvale CA 94089-1302. Tous droits réservés.



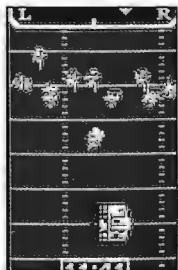
Screen 1



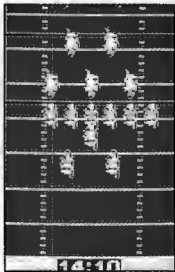
Screen 2



Screen 3



Screen 4



Screen 5



Screen 6



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C302118-045 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 8.1992