



**GFL CHAMPIONSHIP
FOOTBALL**

**Instrucciones para disco
cassette Commodore 64/128,
Amstrad y Spectrum
48K/128K/+**

PROEIN SOFT LINE
Velazquez, 10-5º dcha.
28001 Madrid

RESUMEN

Football americano: un juego que requiere coraje, fuerza, estrategia, agilidad y, lo que es más importante, trabajo en equipo. No habrás experimentado el football americano hasta que no te hayas visto en el campo con un gigantesco defensa lanzándose a la carga hacia ti y sin nadie que le bloquee.

Este manual no te enseña las reglas del football americano, pero te proporcionará suficiente información para ayudarte a desarrollar las estrategias y astucias que te harán jugar como un profesional. Puedes convertirte en una estrella de la GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL.

Puedes elegir entre jugar contra un equipo controlado por el ordenador (seleccionando cualquier equipo de la Liga, de arriba abajo) o contra un amigo, entablando una auténtica batalla de astucia y estrategia. Este manual contiene toda la información vital que necesitarás, de modo que ¡no lo pierdas!

SELECCIONANDO TU JUEGO

Una vez que el programa se ha cargado en tu ordenador, puedes escoger entre diferentes opciones; elige cuidadosamente estas opciones, utilizando como guía los mensajes de la pantalla.

Los usuarios de Commodore 64/128 deben insertar un joystick en el port 1 para jugar contra la máquina, y otro en el port 2 si van a participar dos jugadores.

Juego para uno o dos jugadores

La primera pantalla te permite elegir la opción de un jugador (contra un equipo controlado por el ordenador) o dos jugadores (con-

tra un oponente humano). Mueve el joystick hacia adelante o atrás para desplazar la pelota de football a la opción que quieras, pulsando el botón de disparo para confirmar la selección.

Períodos de cuatro o siete minutos

A continuación debes seleccionar la duración de cada uno de los cuatro períodos de juego: cuatro o siete minutos. Se mostrará una pizarra con una pelota de football y un número 4 ó 7 sobre ella. Moviendo el joystick adelante y atrás, pon la pelota al lado de la duración de periodo que desees seleccionar; una vez hecho esto, pulsa el botón de disparo del joystick/teclado.

Eligiendo equipo

Ya estés jugando contra la máquina o contra un amigo, tanto tú como tu oponente deberéis elegir equipo. Puedes escoger entre 28 equipos repartidos en cuatro divisiones: OESTE, ESTE, NORTE y SUR, todos ellos calificados en ocho categorías, atendiendo a la habilidad de sus jugadores y entrenador.

Los nombres de división aparecen ahora en la esquina superior derecha de la pantalla, figurando los equipos de la división en el centro de la pantalla. Fíjate que en la parte inferior de la misma están las palabras CANCELAR y CONTINUAR. En esta pantalla, como en las anteriores, debes mover el joystick adelante y atrás para desplazar la pelota que te sirve como indicador, pulsando el botón de disparo para confirmar la selección.

En esta parte del juego siempre se sigue el procedimiento que se detalla a continuación:

1. El jugador 1 empieza seleccionando la división de su equipo (mueve el joystick 1 para posicionar la pelota y pulsa disparo para seleccionar).

2. El jugador 1 selecciona ahora el equipo en cuestión dentro de los de la división, de forma similar a como se ha dicho anteriormente (ver también, más adelante, el apartado de «Calificación de equipos»).

3. El jugador 1 desplaza el joystick adelante o atrás hasta situar la pelota en las opciones CANCELAR o CONTINUAR de la zona inferior de la pantalla, seleccionando cualquiera de las dos con el botón de disparo. Si se elige CANCELAR, el jugador puede cambiar todas las selecciones efectuadas hasta el momento (y repite las fases 1-3). Si escoge CONTINUAR, se registrarán todas las opciones seleccionadas, continuando el programa.

Si se ha seleccionado previamente la opción de 1 jugador, éste deberá repetir las fases 1-3 anteriormente explicadas, **utilizando el joystick 1**, para seleccionar el equipo que dirigirá el ordenador, eligiendo, por tanto, el equipo contra el que va a competir.

Si se seleccionó el juego para dos jugadores, el jugador 2 debe repetir ahora los pasos 1-3, **utilizando el joystick 2**.

Calificación de equipos

Durante la elección de los equipos aparecerá también iluminada la calificación de cada equipo dentro de las ocho categorías: quarter back (QB), running back (RB), offensive line (OL), receivers (RC), defensive line (DL), linebackers (LB), defensive back (DB) y coach (CH, entrenador). Las calificaciones están basadas en un sistema de 1 a 3, en el

que 3 es la mejor y 1 la peor. El ordenador utiliza estas calificaciones cuando manipula los jugadores en el campo.

RESUMEN DE REGLAS

En nuestro juego participan dos equipos, ya sea un jugador contra el ordenador o un jugador contra otro. Como en el juego real, el objetivo de cada equipo es marcar más puntos que el otro, lo cual se consigue mediante **touchdowns**, **puntos «extra»** y **field goals**.

La mayoría de las reglas son las mismas que en el deporte real. Por ejemplo, mientras se ataca, tienes **cuatro jugadas** (o movimientos) en las cuales debes avanzar **10 yardas** y hacer un primer **down**. Si no lo consigues, la pelota pasa a tu oponente, que se convierte en el equipo atacante. El ordenador arbitrará automáticamente el juego, intercambiando los equipos en defensa y ataque según esta norma.

Una **jugada** (movimiento) termina cuando tu **portador de la pelota** es **placado** con éxito, se sale **fuera de los límites** o **hace un pase**.

Consigues 6 **puntos** por un **touchdown**, 3 **puntos** por un **field goal** y **uno** por un punto tras el **touchdown (PAT)**.

Otras reglas son específicas del programa. Por ejemplo, una vez que tu equipo está en la línea de melé, no puedes pasar tras una jugada de carrera ni puedes correr tras una jugada de pase o correr una ruta de pase a la zona final. Asimismo, no puedes «forzar» un punto o field goal. Una vez que tu equipo está alineado en una posición de patada, tendrás que golpear la pelota. No obstante, aún tienes muchas oportunidades de derrotar al contrario.

SELECCION DE JUGADA

Habiendo efectuado la selección de equipos, ya estás listo para el gran partido. El programa se juega en dos modos distintos: marcador y juego, entre los cuales la pantalla se pondrá verde para advertirte del cambio de modo. Simplemente decides los movimientos (o «jugada») que va a hacer tu equipo en el modo marcador y luego juegas según tu estrategia en el modo juego.

El marcador mostrará toda la información que puedes encontrar en cualquier estadio de football americano:

- Los nombres de los equipos (con sus colores respectivos).
- La puntuación.
- El número de tiempos muertos de cada equipo.
- Down y yardas para el primer down.
- El número de yardas para un touchdown (utiliza este número para averiguar en qué línea de yarda te encuentras).
- El período actual (jugarás cuatro).
- El reloj (los períodos pueden ser de cuatro o siete minutos).
- El reloj de 30 segundos para selección de jugada.

El tablero también contiene dos listas de SELECCION DE JUGADA; a la izquierda están las jugadas de ataque y a la derecha las de defensa. Cada nombre (jugada) de la lista representa un movimiento específico diferente de tu equipo una vez que estás en el modo juego. Obviamente, debes intentar seleccionar el movimiento correcto para las circunstancias del momento: seleccionar un movimiento de esta forma se conoce como «llamar a una jugada».

El color de la lista de selección indica qué equipo está en defensa y en ataque, respectivamente, e irá cambiando durante el partido. El jugador 1 puede llamar a cualquiera de las jugadas listadas en azul, y el 2, a las mostradas en rojo.

Seleccionar la jugada apropiada es la única arma estratégica del entrenador; no hacer una buena defensa a tiempo puede ser la diferencia entre ganar o perder. Quedar atrapado en una defensa equivocada significa a menudo renunciar a una buena ganancia o a un sencillo touchdown.

Para ver todas las opciones de juego disponibles, mueve el joystick adelante y atrás: las opciones irán desfilando. La que esté en medio de la lista aparecerá iluminada en blanco; asegúrate de que la jugada que quieres practicar es la que está iluminada. En un juego para dos jugadores, cada uno tiene 30 segundos para seleccionar su próxima jugada en el modo marcador. Para la opción de un jugador, el tiempo de decisión se va reduciendo en cada periodo, lo que añade dificultad al juego, al tiempo que lo agiliza.

En el modo juego desaparecerá el marcador y se seguirá el punto de vista en el campo de un jugador en concreto del equipo. ¡Como si tú fueras ese jugador!

TACTICA

Ha llegado la hora. Tienes que salir ahí fuera y poner toda la carne en el asador. Afrontas una dura y difícil competición; tus compañeros de equipo dependen de tu habilidad para reaccionar con rapidez, así que recuerda el lema del equipo: «¡en táctica y rapidez somos los mejores!».

Saque

Como en la vida real, el programa empieza con un saque. Siempre saca el equipo rojo, mientras que el equipo azul siempre recibe.

Sabrás que el juego está a punto de empezar por la aparición del marcador; la palabra **SAQUE** (Kickoff) se ilumina en el centro del marcador, y —puesto que sabrás qué equipo está sacando— los nombres de los equipos aparecerán en sus colores respectivos.

El **equipo que saca**, el cual está controlado por el jugador dos utilizando el joystick 2 (o el ordenador), lleva la camiseta roja. El **equipo que recibe**, controlado por el jugador uno mediante el joystick 1, está enfrente, con la camiseta azul.

El **kicker** (el que saca) —jugador dos— inicia inmediatamente su carrera hacia la pelota y saca con o sin la ayuda de su «coach» (entrenador) —jugador dos—. El jugador dos puede ayudar a su kicker a obtener la máxima distancia pulsando el botón del joystick justo en el momento en que su pie golpea la pelota.

Poco después del saque, la perspectiva de la pantalla se invierte y se ve el campo de juego desde la óptica del **kickoff returner** (el que devuelve el saque) —jugador uno— con dos compañeros de azul enfrente de ti, tus manos alzadas en la parte inferior de la pantalla, y la pelota surcando el aire hacia ti. El jugador uno controla por completo al **kick-off returner**: puede avanzarlo, retrocederlo, desplazarlo a la izquierda o a la derecha, moviendo simplemente el joystick 1.

En este punto el ordenador toma el control del equipo en defensa, manteniéndolo durante esta jugada.

El jugador uno, como kickoff returner, corre ahora con la pelota. ¡Busca los huecos en la defensa roja y ve a por ellos! A menos que puedas romper su línea defensiva y conseguir un touchdown, pronto serás arrastrado a la hierba por un tackler (placador) rojo.

Ya estás preparado para iniciar el juego desde la melé.

Ejecutando jugadas

Todas las jugadas comienzan con las líneas ofensivas y defensivas en la posición -de inicio-: el quarterback en su lugar detrás del center y el tailback y los wide receivers listos para moverse y recoger la pelota. Tu vista del campo antes de atrapar la pelota depende del tipo de jugada ofensiva seleccionada.

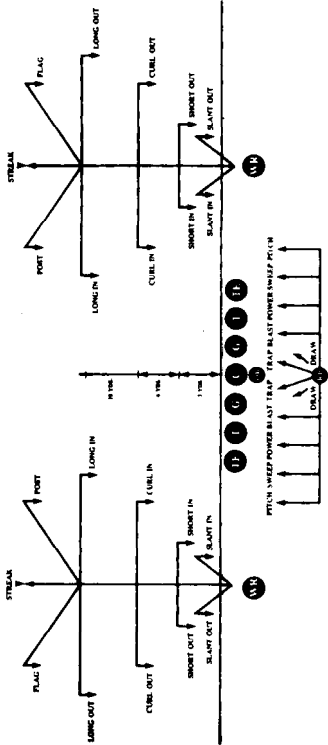
En las **jugadas desde la melé** ves el campo a través de los ojos del corredor o wide receiver.

Como **tailback** en una jugada de carrera, estás varias yardas tras el QB, mirando por encima del QB y tu línea ofensiva en la defensa. Esto es, con el linebacker medio en la posición vertical directamente enfrente de ti. Como **wide receiver** en una jugada de pase, estás flanqueado a izquierda o derecha por los hombres de línea, mirando a dos defensores: un cornerback y un libero safety. Dependiendo de la jugada defensiva llamada, un defensor se mueve arriba para cubrirte justo antes de que la pelota sea puesta en juego, y el otro se desplaza a una posición preasignada. En cada caso, también puedes ver los postes de gol y las fans al fondo.

Poco después de que veas el campo, el center tirará la pelota al quarterback (los usuarios de Commodore podrán escuchar al quar-

terback aullando las señales «Set», «Red» —o «Black»— y «Hike»). Esta es la señal para que empieces a mover al tailback o wide receiver con tu joystick. Por supuesto, dónde y cómo muevas el joystick depende de la jugada que hayas llamado.

En **jugadas de carrera**, debes mover al tailback hacia su hueco asignado tan pronto como se gire el QB, preparado para tirar la pelota.



JUGADAS DE CARRERA

En jugadas de pase debes hacer correr al receiver poco después de que se mueva el center. No obstante, no te apresures demasiado o te pitarán fuera de juego y tendrás un castigo de 5 yardas.

Según vayas recorriendo el campo irás viendo las líneas de yardas principales —30, 35, 40, etc.— cómo se acercan y pasan por debajo de ti. Moviendo el joystick a la posición de las 10 en punto o de las 2 en punto, el tailback o wide receiver atravesará el campo en diagonal para evitar a los defensas; si haces esto, parecerá que el campo se ladea ligeramente.

Para correr bien una ruta **post** derecha, mueve primeramente el joystick hacia adelante hasta que oigas al receiver dar seis pasos; a continuación mueve el joystick a la izquierda y mantenlo durante otros seis pases. Por último, echa el joystick hacia atrás brevemente para poner las manos del receiver en la posición de recogida de la pelota.

Si diriges correctamente al receiver por su ruta, verás la pelota en el aire acercándose a tu receiver con las manos en alto.

No verás la línea en rutas de pase largo como posts o streaks (estarás mirando sobre tus hombros cómo la pelota se aproxima a tus manos).

Si tu receiver no está cubierto muy de cerca por su defensor, podrá hacer la recogida. No obstante, a menudo harás una buena ruta para quedarte con las manos vacías. El cornerback o safety puede empujarte por atrás, perdiendo la pelota; o uno de los defensas puede colarse delante de ti e interceptar la pelota.

Cuando hayas dado un número equivocado de pasos o corrido demasiado rápido o lento,

verás que la pelota se desvía, quedando fuera del alcance de tu receiver con las manos alzadas.

Llamadas del entrenador

El equipo atacante es castigado con cinco yardas de retraso cuando su entrenador no decide una jugada en los treinta segundos que tiene asignados; en tal caso aparecerá en el marcador el mensaje **CASTIGO POR PERDIDA DE TIEMPO (Delay of Game Penalty)**.

Cuando el entrenador del equipo en defensa no hace una llamada antes de los 30 segundos, el equipo adopta automáticamente la última jugada en el down anterior.

Ambos entrenadores pueden llamar una **audible**, es decir, cambiar la jugada inicial por otra, dentro del período de cuatro segundos después de que el atacante haga la selección inicial. Esto significa que el equipo correrá la última jugada seleccionada, despistando así al otro entrenador.

Kickoffs y punts

El objetivo al sacar (kickoff) y patear (punt) es enviar la pelota lo más lejos posible. Quieres que el contrario inicie su carrera lo más dentro de su terreno que se pueda. Aunque pueden parecer diferentes, el kickoff y el punt son movimientos similares.

Antes de los kickoff verás al kicker aproximarse a la pelota y prepararse para golpearla con su pierna derecha. A continuación lanzará el chut, sin ninguna ayuda por tu parte si lo prefieres, o bien controlando tú la distancia pulsando el botón de disparo en este momento.

Antes de los punts, el lanzador está 15 yardas por detrás de la línea de ataque, viéndose sus manos en la parte inferior de la pantalla. Controlas el momento de la patada pulsando el botón del joystick; si no lo haces, es decir, no golpeas la pelota, un defensor te bloqueará.

Obtendrás la máxima distancia en kickoff y punts pulsando el botón de disparo en el momento en que el pie del kicker golpee la pelota.

Devolviendo kickoffs y punts

Las devoluciones de saques y patadas son tu oportunidad para producir algo de animación y abrir el juego realmente. Estarás corriendo a campo abierto, donde la acción es usualmente uno-contra-uno: sólo un defensor entre la línea de gol y tú. Estas situaciones requieren rápidos movimientos laterales y un uso efectivo de tu firme brazo, para evitar a los posibles placadores.

Las jugadas de kickoff y punt siempre comienzan detrás del kicker. Inmediatamente después de que se golpea la pelota, el campo visual rota 180 grados y ves el campo desde la perspectiva del que va a devolver. Sus manos están extendidas en la parte inferior de la pantalla con la pelota dirigiéndose hacia él, ¡y también el equipo del kicker!

Comienza a mover tu joystick desde el momento en que atrapes la pelota, desplazándolo hacia adelante, diagonalmente o a los lados, para evitar a los tacklers (placadores). No olvides pulsar el botón del joystick para acelerar mientras corres a izquierda o derecha, y utiliza tu brazo para quitar de en medio a los defensores.

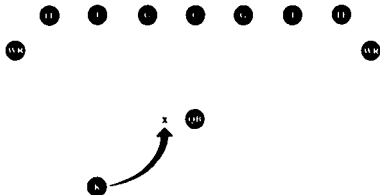
Cambio de manos

Cuando la pelota cambia de manos, la posición del jugador en el tablero de SELECCION DE JUGADA se invierte. Siempre que la pelota cambia de manos, si el equipo en defensa no escoge una jugada, el ordenador la elige por él; a partir de entonces, si no escoge jugada, se selecciona automáticamente la utilizada en el down anterior.

Field goals y PATs

Cuando seleccionas **field goal** en la lista de selección de jugadas o consigues un touchdown, tu equipo se alinea en la formación adecuada.

FORMACION DE FIELD GOAL



En esta formación, el kicker está unas siete yardas tras la línea de melé, con los postes de gol y la multitud al fondo. Como en el juego real, el center coloca la pelota automáticamente. El lanzador se aproxima a la

pelota y la golpea sin ayuda por tu parte. Para obtener la máxima distancia —y evitar un bloqueo—, tú debes controlar su aproximación y patada con el joystick y el botón de disparo. Mueve el joystick a la derecha para desplazar el kicker hacia la pelota y pulsa el botón para golpearla.

El tiempo es crítico en los field goals y las **patadas después de touchdowns** (PATs). Como en los kickoff, obtendrás la máxima distancia cuando pulses el botón del joystick justo en el momento en que el kicker golpea la pelota.

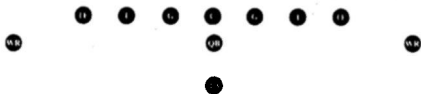
Como en el football americano real, tus oportunidades de colar la pelota entre los palos disminuyen según te alejas de la línea de gol (lo más lejos que puedes lanzar un field goal son 65 yardas). Tus oportunidades están en relación con tu control del tiempo —cuándo pulsas el botón de disparo— y a los porcentajes probabilísticos reales gestionados por el programa. Cuando calcules la distancia que necesitas para conseguir un field goal, recuerda añadir 17 yardas a las «yardas para gol» que figuran en el marcador (10 por la profundidad de la zona de fin y 7 por la situación de la pelota tras la línea de melé).

Jugadas de ataque

Al planear tu estrategia de ataque puedes seleccionar entre una gran variedad de jugadas, como si estuvieras en el campo; algunas son más apropiadas para cortas ganancias de terreno (traps y blasts), y otras para grandes avances (streaks, posts y flags).

Todas las jugadas de ataque disponibles parten de la formación básica mostrada a continuación:

FORMACION BASICA DE ATAQUE



LEYENDA

QB- Quarterback	C-Center
TB-Tailback	G-Guard
WR - Wide Receiver	T-Tackle
TE-Tight End	

La línea de ataque principal se compone del **Center (C)** con un **Guard (G)** a cada lado, un par de **Tackles (T)** flanqueando los G y dos **Tight Ends (TE)**. Atrás, en el campo, están el **Quarterback (QB)**, detrás del C, de modo que recoge el pase de éste; el **Tailback (TB)**, que forma unas cuantas yardas detrás del QB, y dos **Wide Receivers (WR)**, que forman aproximadamente 10 yardas a cada lado del QB y una yarda por detrás de la línea de melé.

Una vez que se inicia la jugada, tendrás que maniobrar el TB o uno de los WR (dependiendo de la jugada escogida) con tu joystick. Mueve el joystick hacia adelante para correr en esta dirección, o hacia la izquierda o la derecha para desplazarte lateralmente. Tu TB y WR no pueden retroceder para eludir a los defensores, pero sí tienen dos movimientos especiales: puedes hacerles correr más rápido lateralmente y poner por delante el brazo para cargar a los defensores.

Carrera más rápida y brazo de protección

Para hacer más rápida la carrera con la pelota, pulsa y suelta rápidamente el botón del joystick según te vayas moviendo a izquierda

o derecha (ten cuidado de correr lateralmente muy lejos, porque un defensor podría tirarte desde atrás). Para extender el brazo protegiendo tu carrera, agita el joystick rápidamente en la dirección en que se te aproxima el defensa. Debes acompasar este movimiento para golpearlo en el momento en que salta, o conseguirá placarte.

Jugadas de defensa

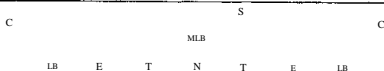
Como coordinador de la defensa, puedes emplear varias formaciones para intentar detener el ataque.

Puesto que es el ordenador, y no tú, el que controla el movimiento de todos los jugadores defensores, es extremadamente importante que dispongas la defensa en la formación correcta antes de comenzar el juego.

Llamar a una jugada de defensa que deje a tus jugadores en mala posición puede suponer renunciar a una buena ganancia o un touchdown y la diferencia entre ganar o perder.

Tu defensa opera de acuerdo con la siguiente formación básica:

FORMACION BASICA DE DEFENSA



LEYENDA

MLB-Middle Linebacker

LB-Outside Linebacker

E-End

T-Tackle

N-Nose Guard

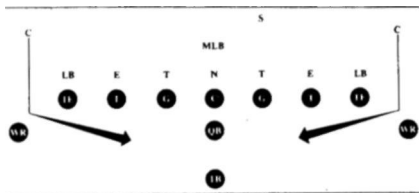
C-Cornerback

S-Safety

La defensa básica comprende un **Nose Guard (N)**, dos **Tackles (T)** defensivos, dos **Ends (E)** defensivos y dos **Outside Linebackers (LB)**, que forman al exterior y ligeramente detrás de los anteriores. La retaguardia la constituyen un **Middle Linebacker (MLB)**, que forma detrás del N; dos **Cornerbacks (C)**, que normalmente cubren a los wide receivers atacantes, y un **Safety (S)**, que cubre un área (o zona) asignada.

Cuando comienza el juego, el N está directamente sobre el center atacante, con cada LB exterior cubriendo a los tight ends. Desde la formación básica ilustrada anteriormente puedes correr un **Inside, Safety** o **Corner Blitz**, **Safety Roll** o **Corner Roll** a izquierda y derecha o llamar al **Nickel**.

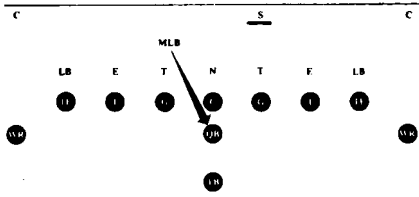
CORRIENDO UN CORNER BLITZ



Corriendo un corner blitz

En un corner blitz, uno de los corner backs corre directamente hacia el quarterback. Por ejemplo, en el corner blitz izquierdo, el corner izquierdo corre hacia el QB.

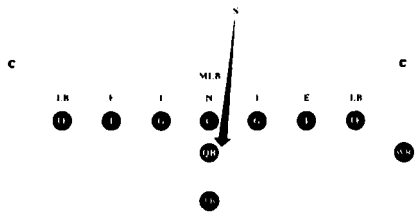
CORRIENDO UN INSIDE BLITZ



Corriendo un inside blitz

En un inside blitz, el linebacker medio atraviesa la línea hacia el quarterback, en vez de retroceder en cobertura del pase. Así, por ejemplo, en un inside blitz derecho, el MLB pasará por el hueco entre el center y el guard derecho.

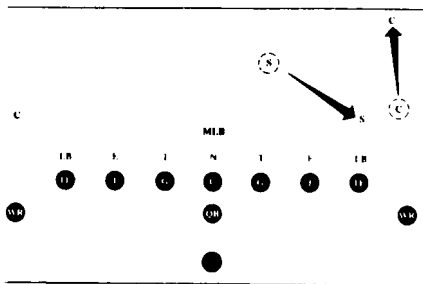
CORRIENDO UN SAFETY BLITZ



Corriendo un safety blitz

En un safety blitz, el safety se dispara entre el center y el guard en persecución de la pelota.

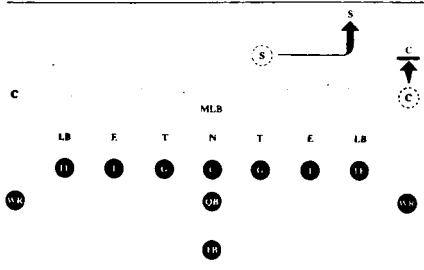
SAFETY ROLL IZQUIERDA/DERECHA



Safety roll izquierda/derecha

(S) indica que el safety forma en el lado del campo que especifiques en la llamada; es decir, estará a la izquierda en un safety roll left o la derecha en un safety roll right. En un safety roll, el safety forma al lado izquierdo o derecho a la puesta en juego de la pelota, quedando a la izquierda o derecha (según tu selección) detrás y al exterior del linebacker. El cornerback de ese lado se adentra en la zona profunda tras el safety.

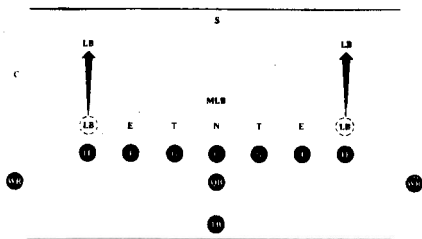
CORNER ROLL IZQUIERDA/DERECHA



Corner roll izquierda/derecha

(S) indica que el safety forma en el lado del campo que especifiques en la llamada; es decir, estará a la izquierda en un safety roll left o a la derecha en un safety roll right. En un corner roll, el cornerback (izquierdo o derecho, dependiendo de tu selección) pasa a la zona detrás y exterior al linebacker. El safety, que forma en la zona que hayas indicado, se adentra en una zona profunda.

LA DEFENSA NICKEL



La defensa nickel

En la formación nickel, los dos backliners exteriores se retrasan en cobertura del pase en una jugada de pase, y ligeramente fuera de la línea en una jugada de carrera. Esto crea una retaguardia de cinco jugadores (nickel), ideal para su uso en situaciones evidentes de pase. Ten cuidado cuando llames al nickel, porque situar cinco defensores en la retaguardia debilita tu línea de defensa, y probablemente perderás una gran distancia si el enemigo te sorprende con una jugada de carrera.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10-5º dcha.

28001 Madrid

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD Y CODIGO POSTAL _____