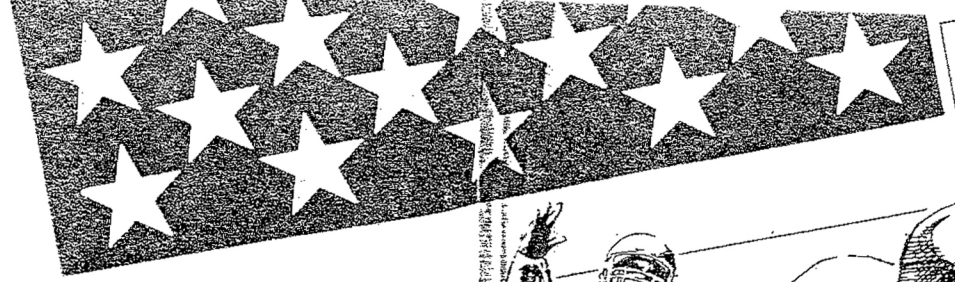
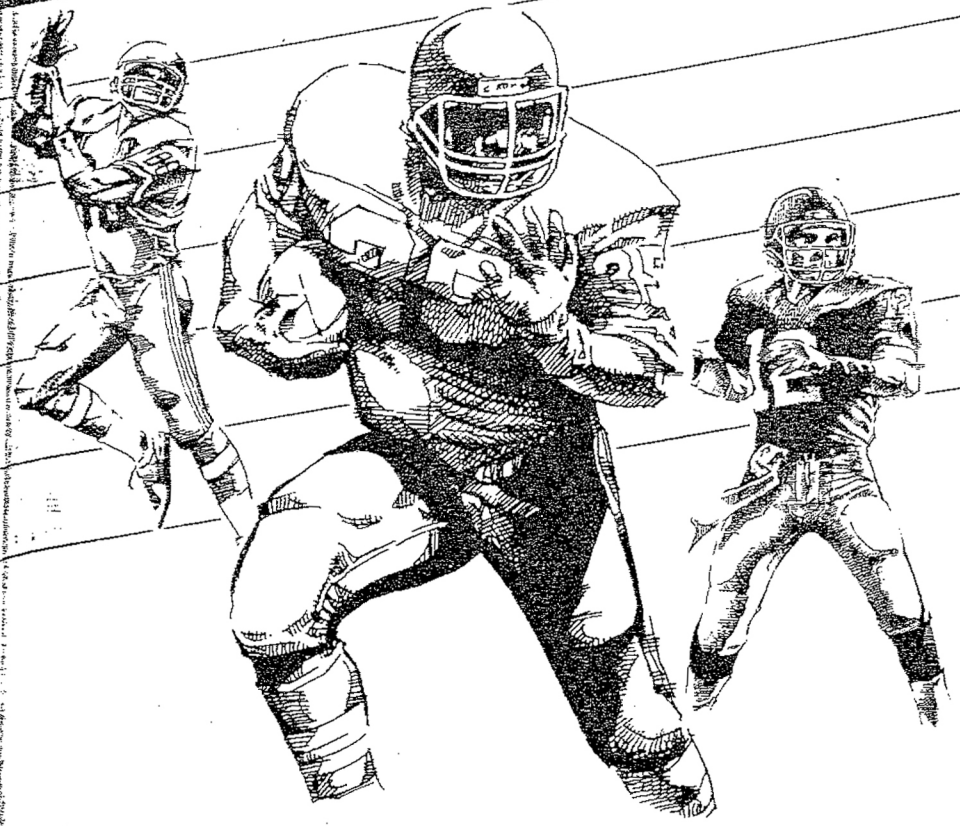




TV SPORTS FOOTBALL

Mirrorsoft Ltd

CINEMAWARE PRESENTA:
TV SPORTS FOOTBALL

DISEÑO DEL PROGRAMA Y ESTADISTICA
LARRY GARNER

PROGRAMACION ADICIONAL
ROM MCWILLIAMS
RANDY PLATT

ARTES GRAFICAS Y EFECTOS ESPECIALES
JOHN DUGGAN
ROB LANDEROS

MUSICA Y COMPOSICION
BOB LINDSTROM

EFECTOS DE SONIDO
JIM SIMMONS

PRODUCTORES EJECUTIVOS
ROBERT Y PHYLLIS JACOB

PRODUCIDO Y DISEÑADO POR
JOHN CUTTER

Agradecimiento especial a:
Max Friedman de L.A. Raiders, Jack Cutter (GO DENVER!), Patrick Cook y Russell Truelove (Q.A.)
A Peter Oliphant por sus locos anuncios y a John Duggan por las increíbles ilustraciones de este manual...

INTRODUCCION

Bienvenido a la Liga de Football de Cinemaware (CWFL). Estás a punto de experimentar la más emocionante, realista y divertida simulación de football Americano que hay en el mercado. Disfrutarás de características de juego de salón, de las posibilidades estratégicas para preparar a tu equipo favorito desde las líneas laterales, o acceder a las ESTADISTICAS COMPLETAS de cada equipo en la liga. T.V. SPORTS: FOOTBALL tiene algo para todos. Observa la siguiente lista de características.

- VERDADERA ACCION DE JUEGO DE SALON EN LA DEFENSA Y EL ATAQUE.
- 1 JUGADOR O 2 JUGADORES CONTRA EL ORDENADOR, PRACTICAS Y MAS TODAVIA.
- TACOS QUEBRANTAHUESOS Y RECEPCIONES EN INCLINACION.
- EQUIPOS REALISTAS DE 11 HOMBRES EN LA DEFENSA Y EL ATAQUE.
- 28 EQUIPOS DISEÑADOS SEGUN LOS PROFESIONALES, CON ALREDEDOR DE 400 JUGADORES.
- ESTADISTICAS COMPLETAS POR EQUIPO O INDIVIDUALES (PULSA EL BOTON STATS).
- ESTUDIO DEL ESQUEMA DE LA LIGA POR EQUIPO O POR SEMANA.
- CABEZAS DE LIGA EN ALREDEDOR DE 300 CATEGORIAS DIFERENTES.
- ANALISIS DE LAS ESTADISTICAS POR EQUIPO: ATAQUE, DEFENSA, DELANTEROS.
- UN UNICO INTERFASE PARA PASAR CON UN CONTROL TOTAL.
- JUEGA UNA COMPETICION DE 16, CON PARTIDOS DE DESEMPATE Y UN CAMPEONATO.
- LA OPCION DE LA NUEVA LIGA TE PERMITE JUGAR CON HASTA 27 AMIGOS.
- A MEDIDA QUE JUEGAS, SIGUE LAS PUNTUACIONES DE LOS PARTIDOS EN LA LIGA.
- 24 JUEGOS DE DEFENSA Y ATAQUE, O IMPROVISA LOS TUYOS PROPIOS.

Este manual ha sido diseñado como una herramienta de instrucciones para principiantes, comenzando por una perspectiva histórica del football Americano,

seguida por una sección sobre las reglas del juego. Si ya estás familiarizado con el juego, puede que quieras saltarte estas secciones, e ir directamente a los planes de juego y estrategias. Para las intrucciones específicas de carga y juego de este simulador, dirigete a la "GUIA DEL JUGADOR" incluida en este libreto.

UNA HISTORIA DEL FOOTBALL AMERICANO

Hay ciertos deportes de equipo de los que se dice que son representaciones simbólicas de la guerra: el football Americano, sin embargo, es la guerra. En otros deportes, si hay un contacto corporal, es bastante "puntual". Esto es, el contacto ocurre mientras los jugadores persiguen el legítimo objetivo del juego. En el football Americano, este contacto por sí mismo es un objetivo legítimo del juego.

El estilo de football norteamericano, se originó a finales del siglo XIX como una mezcla entre el rugby y el football europeo. De hecho, cuando la universidad canadiense de McGill jugó dos series contra Harvard en 1874, en la primera confrontación entre el football Canadiense y el Americano, un juego se regía por las normas del rugby mientras que el otro se guiaba por las directrices del football Europeo.

El juego continuó evolucionando hasta hoy a través de las modificaciones de las reglas (como la controvertida "repetición al instante" experimentada durante la temporada de la Liga Nacional de Football de 1987-88), avances en las técnicas de entrenamiento y la medicina deportiva, así como un aumento del sofisticado equipo. El ataque se ha visto incrementado y favorecido a través de las reglas que protegen a los quarterbacks, mientras que los jugadores defensivos se han visto más atados por las reglas. También hemos asistido a técnicas de entrenamiento que han creado atletas mucho más grandes, fuertes y rápidos, protegidos por trajes que parecen de una batalla de ciencia-ficción y ayudados por los teóricamente ilegales esteroides anabólicos, mientras que los médicos deportivos buscan técnicas mejores para ayudarles a reponerse cuando sufren las inevitables lesiones.

Pero los estudiosos del juego te dirán que quizá el mayor impacto en el football Americano procede de la persuasiva presencia de un monstruo de un solo ojo: la televisión.

"La televisión ha desarrollado el football profesional Americano y lo ha elevado a la categoría de industria multimillonaria, como el deporte número 1 de la nación... y nos ha mantenido a todos en casa los domingos: el día en el que los devotos suelen ir a la Iglesia, otros toman limonada en el porche y otros dan grandes paseos en los bosques o en el parque. Ahora se ha convertido en un Domingo Loco con su Mundo Violento, un Grupo de Cuatro Fieras. La Defensa del Día del Juicio Final y Once Hombres Enfadados" que observó Paul Zimmerman en "La Guía del Football Profesional para el Hombre Consciente".

La televisión ha sido una poderosa fuerza en el mundo del football Americano, y la forma en la que nosotros como seguidores la percibimos, desde 1956, cuando los primeros partidos profesionales fueron retransmitidos por la televisión nacional. El hecho más famoso de la moderna historia del football fue retransmitido por la televisión: la contienda de los Jets-

Raiders en 1968 que fue inmortalizada como el "Juego de Heidi". Cuando la ABC cometió el error de cortar el último minuto del juego (haciendo que los espectadores se perdieran una increíble réplica de los Jets) para que los niños pudieran ver la película "Heidi", el universo de la Televisión se tambaleó hasta sus cimientos y nunca más desde entonces un partido de football Americano ha sido cortado.

Quizá los cambios más grandes han forjado en los seguidores del footbal Americano, cuyas percepciones del juego se han visto moldeadas por una generación de espectadores de partidos de footbal ante el televisor. Inundados por encuestas, datos de lesiones e imágenes cinéticas, los fanáticos contemporáneos de los campos de football, ven los partidos a través de unos ojos mucho más sofisticados que los de sus abuelos (y mientras para la abuela no era una diversión, la nieta está mucho más cerca de ello).

Es a estos seguidores del football Americano a quienes dedicamos con todo respeto esta simulación.

EL JUEGO DE COLEGIO Y UNIVERSIDAD

Hasta 1920, cuando fue formada la Asociación Profesional Americana de Football (más tarde reorganizada como la Liga Nacional de Football), el football Americano era exclusivamente un deporte de colegio y universidad. Su nivel académico, sin embargo, no inhibió las tendencias violentas del juego. La gente que se horroriza ante la brutalidad presente en nuestro football de hoy, probablemente sufriría un desmayo si pudiera ver cómo era el juego en su infancia.

Antes de 1880 hay poca regulación en el deporte, con partidos que se jugaban con formaciones de 11, 15, 20 o incluso 25 hombres en cada lado. Los "equipos" parecían bandas sin ley, donde el control o las conductas de los individuos no podían ser dirigidas o controladas.

En 1880, Walter Camp (el entrenador de Yale y Standford, conocido como "el padre del football Americano") convenció a los delegados para llegar a un acuerdo y establecer equipos de 11 hombres como máximo. Esto ayudó bastante pero el juego continuaba siendo lo suficientemente peligroso como para casi perderse en la primera mitad de este siglo.

Horrorizados ante la brutalidad del football Americano (y su ataque "en cuña" que acabó con muchas extremidades e incluso vidas de hombres jóvenes), una parte considerable del público americano (incluyendo varias influyentes universidades) empezaron a hacer fuerza para que el deporte fuese regulado.

Fue el presidente Teddy Roosevelt quien salvó la situación reuniendo a los representantes de Harvard, Princeton y Yale para establecer juntos una reforma del football Americano.

Los resultados de este encuentro fueron nuevas reglas y directrices que evitaron que el deporte se perdiera para siempre. La primera de las innovaciones acordadas fue la introducción del pase hacia delante, que aumentó el ritmo, puntuación y atractivo global del juego. El football Americano ya no consistía simplemente en dos bandas revolviéndose en el suelo sobre una pelota hecha de piel de cerdo; a partir del siglo XX era llevada por el capitán (quarterback) debajo del brazo.

FOOTBALL PROFESIONAL

Aunque fue fundado en 1920, el football quedó como un deporte predominantemente de colegios y universidades hasta los años 50, cuando la televisión entró en él y ayudó a que la versión profesional se convirtiera en una adicción nacional.

Desde 1956 y desde la primera emisión nacional de un partido profesional, la Liga Nacional de Football, NLF (aunque había otras ligas, la NFL es el sinónimo del football profesional Americano), continuó creciendo hasta la mitad de los años 70, momento en el que alcanzó una importancia realmente asombrosa.

"Hacia 1974", escribió David Harris en "La Liga (el Alza y Declive de la NFL)", "la larga y costosa guerra con la Liga de Football Americana quedó oficialmente parada durante 4 años, cuando cada uno de los 26 monopolios de equipos profesionales de football que surgieron del conflicto, estuvieron firmemente establecidos como un éxito de la historia de la industria de deportes de entretenimiento. El Super Bowl VIII, fue la temporada más alta de la NFL... fue el tercer suceso deportivo más visto en la historia de la televisión americana, sólo superado por los dos Super Bowls anteriores. La audiencia que tuvieron estas retransmisiones incluía a más americanos de los que habían votado en las elecciones presidenciales de la historia de la nación. El Siglo Cristiano lo denominó "la nueva religión de los americanos". Para la mayoría de aquellos que habían visto el football Americano, presentado al público como la NFL, era simplemente el juego Americano.

Aunque la NFL ha sufrido algunos altibajos a lo largo de los años, el football Americano continúa siendo una de las principales características de la televisión americana, siendo su gran omnipresencia una de las mayores críticas. El poder de "saciar" del footballl Americano ha dejado incluso a los más fanáticos, inflados y hartos como a los cansados espectadores de una semana de circo romano.

¿Qué mejor medicina para avivar la chispa del fanatismo del football que una experiencia interactiva de football que captura completamente las emociones viscerales y de movimiento del "juego de América"?

Señoras y señores, les ofrecemos el TV Sports: Football...

FOOTBALL: EL JUEGO

El objetivo principal del football es conseguir más puntos que tus oponentes. Esto se consigue cuando el equipo que tiene la pelota (el que ataca) intenta ganar terreno, y corre con la pelota atravesando la línea de gol de sus contrarios. Mientras tanto, el equipo que no tiene la pelota (el defensivo) intenta impedir el avance. El campo de batalla se denomina "Parrilla" porque se asemeja a la pieza de metal que se utiliza para cocinar. Mide 100 yardas de largo y está dividido en dos partes de 50 yardas.

Para conseguir puntos el equipo que ataca tiene que avanzar por el campo entrando por la zona final del equipo contrario. Esto se denomina un "touchdown" y vale 6 puntos. El equipo que ataca dispone de cuatro intentos (denominados "Downs") para ganar un total de 10 yardas (un "first Down") y pueden hacer esto corriendo con la pelota (lo que se llama "rushing") o lanzándola hacia delante ("passing"), mientras que el equipo defensivo intenta anular todos sus esfuerzos realizando un "tackeling" (derribando al suelo al que lleva la pelota) si el equipo ofensivo no gana las 10 yardas, la pelota pasa al otro equipo sin un cambio de las posiciones en el juego.

Cada juego se divide en dos partes, cada una de las cuales está dividida en dos partes de 10 minutos cada una. Si al final de los cuatro cuartos, los dos equipos han empatado, juegan otro cuarto de hora extra de "Muerte Súbita" en la que el primer equipo que puntúa es el ganador. Si ningún equipo ha conseguido puntos al final del cuarto de hora extra, el juego se declara oficialmente como un empate a cero. En las finales sin embargo, los empates a cero no están permitidos y los equipos continúan jugando hasta que uno de los equipos se apunta tantos.

EL JUEGO DE PATADAS

El juego de patadas consiste en tres tipos de patadas: "kickoffs", "punts" y "place kicks" (saques, patadas o patadas para colocar) que son más conocidas como "field Goals". Al principio de cada parte y después de un tanto de cualquier tipo, la pelota se saca desde el tee (soporte de la pelota), al equipo contrario del que ha puntuado. Esto generalmente desemboca, dependiendo de la longitud de la patada y de la longitud del "run back" (cuando regresan corriendo con la pelota), en que el equipo que ataca empieza el juego en su propia línea de 20 yardas. Los saques que van a parar a la zona final se colocan automáticamente en la línea de 20 yardas. Esto se

denomina un "touchback". (El saque se determina por el lanzamiento de una moneda y el equipo que recibe el saque debe de realizarlo en la mitad de la segunda parte.)

Un juego muy usado en la parte del saque es el "punt" que consiste en que el equipo que ataca saca la pelota hacia la zona de gol contraria. Se usa principalmente en el cuarto y último down, cuando la posición de ataque es débil y el equipo no quiere arriesgar el ceder la pelota al equipo que realiza la defensa, cuando la línea está metida en su propio territorio. Si se lleva a cabo un "punt" en el cuarto y último down, en vez de intentar conseguir el primer down, están cediendo la pelota al contrario mucho más lejos de su portería. (Un buen "punt" puede recorrer 50 yardas o más.)

Un "field goal" es un intento de dar una patada a la pelota (situada por el holder, el que la sujeta en el suelo) a la distancia que queda hasta la zona final y entre las dos partes verticales que forman los postes de la portería del contrario. Se puede lanzar desde cualquier punto en el campo, pero pocos lo intentan fuera de la línea de 50 yardas (la pelota debe de recorrer no sólo la distancia que queda en el campo sino también hasta la zona final). El "field goal" vale tres puntos y normalmente se intenta en el cuarto down, cuando el que ataca piensa que no puede conseguir el primer down.

Después de un "touchdown" se consigue un punto adicional cuando el que saca consigue que la pelota pase por los postes otra vez, con lo que consigue un "field goal" de corto alcance. Esto se denomina "point after touchdown" o "PAT". SOLO se intenta después de un "touchdown".

PUNTUACION DEL EQUIPO QUE REALIZA LA DEFENSA

Aunque la defensa sirve principalmente para impedir el ataque del otro equipo, es posible conseguir puntos también a través de los "turnovers" y "safeties".

Los "turnovers" son de dos tipos: "fumbles" (cuando el que lleva la pelota la pierde en favor de un defensa) e "interceptions" (cuando un defensa intercepta un pase que iba para el otro equipo). Los "fumbles" e "interceptions" pueden ser aprovechados por el jugador defensivo para conseguir "touchdowns".

Un "safety" se produce cuando el equipo que realiza la defensa conduce al equipo atacante atrás, derribando al jugador que lleva la pelota en su propia final. Los Safeties valen dos puntos.

RESUMEN DE PUNTUACIONES DEL FOOTBALL

POINT AFTER TOUCHDOWN	1 punto
SAFETY	2 puntos
FIELD GOAL	3 puntos
TOUCHDOWN	6 puntos

LOS JUGADORES

ATAQUE:
1. Quarterback
2. Halfback izquierdo
3. Halfback derecho
4. Fullback
5. Wide receiver izquierdo
6. Wide receiver derecho

DEFENSA:
7. Linebacker interior izquierdo
8. Linebacker interior derecho
9. Linebacker exterior izquierdo
10. Linebacker exterior derecho
11. Cornerback izquierdo
12. Cornerback derecho
13. Safety izquierdo
14. Safety derecho

PATADAS:
15. Punter
16. Kicker

LINEAS:
17. Línea de ataque
18. Línea de defensa

La unidad de ataque incluye un total de 11 jugadores: 7 hombres de línea que juegan en la línea de melé (una línea imaginaria que cruza el campo en el punto donde la pelota se sitúa para jugar) y 4 "backs" que juegan en varias posiciones detrás de la línea. El número de "backs" que estén implicados en una jugada dada dependerá de la formación de ataque. Pero además de los 7 hombres de línea hay 4 de los siguientes: un "quarterback", 2 "halfbacks", 1 "bullback" y 2 "wide receivers".
La unidad de defensa también consiste en 11 jugadores. Dependiendo de la formación, la línea defensiva puede ser de 3 hombres fuertes (se denomina una formación de 3-4), 5 hombres fuertes (conocida como la defensa 4-3 a causa de que uno de los "linebackers" juega como una parte de la línea) o 6 hombres fuertes

(denominada la defensa 6-1). Detrás de la línea de defensa encontrarás a los "linebackers" y luego a los "secundarios" ("cornerbacks" y "safetys").

Todos los jugadores están agrupados en cuatro categorías diferentes (excluyendo a las líneas de ataque y defensa):

1. VELOCIDAD
2. FUERZA
3. MANOS
4. HABILIDAD (ESPECIFICA PARA LA POSICION)

Cada posición usa una interpretación ligeramente diferente de la clasificación. Por ejemplo, la FUERZA indica la habilidad de un "fullback" para romper los placajes; pero cuando se aplica al "quarterback", la FUERZA también determina la fuerza de su brazo. El efecto que estas habilidades tienen en cada posición se explicará en las siguientes páginas.

QUARTERBACK

El "quarterback" es el catalizador del ataque ofensivo. Los "quarterbacks" jóvenes son reclutados para su función de líderes, dependiendo de la fuerza de su brazo y su velocidad ya que un "quarterback" tiene que correr prácticamente durante todo el ataque. Cada jugada de ataque comienza con el "quarterback" recibiendo la pelota de un miembro de la línea de ataque conocido como el "centro". El QB puede entonces lanzar la pelota a cualquiera de sus "backs" de ataque, alcanzarle la pelota (o simular que lo hace) a uno de los "halfbacks" o quedársela y correr él mismo con ella. (Sin embargo, las reglas establecen que una vez que ha rebasado la línea de melé, ya no puede lanzar la pelota.)
Al igual que todos los jugadores los "quarterbacks" están clasificados en cuatro áreas diferentes. VELOCIDAD representa la velocidad para correr de los jugadores en una escala relativa del 1 al 8, siendo el 1 la velocidad más baja y el 8 la más rápida. Un QB con una VELOCIDAD 1 tendrá evidentemente una gran dificultad para eludir el "bliz" (cuando la defensa intenta romper la línea de ataque en un intento para placar al que lleva la pelota detrás de la línea de melé) y no representará entonces ninguna amenaza por la velocidad de su carrera. Un "quarterbacks" rápido puede mantener a la defensa en su sitio porque nunca se sabe si va a correr con la pelota él mismo.

La FUERZA también afecta a la habilidad del "quarterback" para correr con la pelota. Cuanto más fuerte sea más fuerte podrá placar. (Aunque un "fullback" fuerte sea más difícil de placar que un QB fuerte.) La FUERZA también se usa para determinar la máxima distancia a la que un QB puede lanzar la pelota. La "bomba" larga es un tiro muy amenazante para la defensa, incluso cuando los pases son incompletos. El ver a un "quarterback" lanzar la pelota 65 yardas abajo del campo, es suficiente para hacer que los secundarios jueguen atrás un poco, lo que abre el campo de ataque y las posibilidades de un juego de pases cortos. Desgraciadamente, debido a su vulnerabilidad cuando están intentando lanzar la pelota, los "quarterbacks" están propensos a un número de "fumbles" superiores a la cifra media. Cuanto mejores son las MANOS de un "quarterback", más fácilmente podrá sostener la pelota cuando sea placado.

La HABILIDAD de un "quarterback" se traduce en su puntería. Cuando está pasando ¿con cuánta efectividad puede hacer llegar la pelota al "receiver"? Para aprovecharse completamente de un buen "receiver" el "quarterback" debe tener mucha puntería en su brazo. Verás un gran número de pases "dejados" (pases que parece que pueden ser rotos) cuando el índice de esta habilidad es bajo. Las estadísticas que se realizan en los "quarterbacks" son siempre bastante controvertidas. Por ejemplo, un QB lanza un pase de dos yardas a un "wide receiver" que luego corre 55 yardas abajo del campo para realizar un "touchdown": al QB se le atribuye un pase de "touchdown" de 55 yardas. El porcentaje de TERMINACION también es una estadística controvertida porque muchas veces se refiere al tipo de pases lanzados. Los pases cortos son simples y no son mucho más difíciles de completar que un pase en la mano ordinario, aunque con ello el porcentaje de terminación QB también sube. Ten estas cosas en cuenta a medida que analizas a tu próximo adversario.

Las estadísticas de los "quarterbacks" se refieren a las siguientes áreas:

INTENTOS	El número total de pases lanzados
TERMINACIONES	El número total de pases cogidos
PORCENTAJE	El porcentaje de recepciones o intentos
PROMEDIO DE YARDAS	El promedio de yardas ganadas en cada jugada de pase
PROMEDIO/JUEGO	El promedio de yardas ganado por juego
YARDAS	El número total de yardas pasadas
TOUCHDOWNS	El número total de "touchdown"
INTERCEPCIONES	El número de pases interceptados a la defensa

HALFBACKS

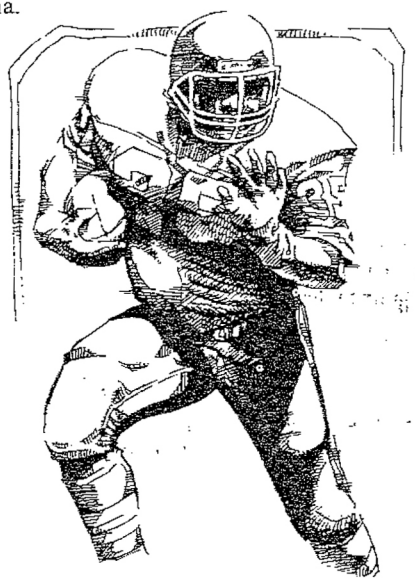
Cada equipo tiene dos "halfbacks": un "halfback" izquierdo que juega en la parte izquierda del "quarterback" y un "halfback" derecho que juega en el lado derecho del QB. Estos dos jugadores, aunque ninguno está incluido en cada formación, realizan el ataque ofensivo en el terreno. Principalmente llevan la pelota, recogiendo pases en la mano y lanzamientos del "quarterback", o actúan como señuelos saliendo de la línea después de una jugada simulada; pero también pueden ser "receivers" muy efectivos, cogiendo pases cortos y ocasionalmente yendo lejos en la parte de atrás del campo.

Las dos primeras áreas de clasificación, VELOCIDAD y FUERZA, son cualidades bastante importantes en un "halfback"; pero debido a que son más aptos para correr en la parte exterior, en oposición al intento de abrirse camino en el medio, la VELOCIDAD puede ser más importante

La FUERZA afectará a la habilidad de los corredores para romper los placajes. El contacto incidental con cualquier jugador defensivo derribará a un "halfback" que tenga poca FUERZA, mientras que se necesitará un contacto realmente sólido para placar a un corredor fuerte.

El tener buenas MANOS también es importante para un "halfback". Cada vez que es placado hay una posibilidad de que la pelota se desprenda de sus manos, y los "halfbacks" son especialmente vulnerables cuando el jugador defensivo es muy fuerte o realiza el placaje dirigiéndose a las piernas. Cuando se estudian las estadísticas de un equipo perdedor, muchas veces es difícil encontrar la causa de una mala temporada hasta que se examina el índice de "turnover" (vuelta en el campo cuando el otro equipo coge la pelota). Los "fumbles" o "intercepciones" pueden ser devastadores para el mejor de los equipos. Por supuesto, los "halfbacks" también pueden ser el punto crucial de un juego de pases de equipo, y el índice de MANOS define su habilidad para coger los pases.

La HABILIDAD como se aplica a los "halfbacks" no es una suma global de los otros tres índices. En vez de esto funciona más como un índice de rapidez y afecta a la habilidad de los corredores para cambiar rápidamente de dirección. Esto generalmente se denomina "juking". Un corredor con una buena HABILIDAD encontrará más fácil el evitar aproximarse a un defensa cortando el campo a la izquierda o la derecha.



Las estadísticas de los "halfbacks" se clasifican bajo la categoría de "rushing" e incluyen:

INTENTOS	Las veces que un corredor ha llevado la pelota
YARDAS	El número total de yardas corridas
MEDIA	Media de yardas cada vez que se ha llevado la pelota
MEDIA/JUEGO	La media de yardas por juego
TOUCHDOWNS	Número total de carreras que han acabado en touchdowns
FUMBLES	Número total de pelotas "dropped"

FULLBACK

El "fullback" es generalmente el corredor de ataque en la parte de atrás, más fuerte. El "fullback" es el jugador al que el entrenador se dirige cuando tiene que realizar un pase clave en el primer down, o dentro de la línea de cinco yardas de los contrarios. Su principal responsabilidad es abrirse camino a través de la línea media desde la formación en "I". A causa de su dureza, también es un buen bloqueador.

La VELOCIDAD en un "fullback" es una cualidad muy buscada y tú puede que te encuentres a un "fullback" que es más rápido que fuerte, pero esta es la excepción y no la regla. La ventaja de tener una buena velocidad es la potencia para conseguir ganar terreno si el "fullback" quiere llegar a campo abierto. Por ello, el "fullback" se utiliza generalmente en situaciones para conseguir pocas yardas, donde la defensa generalmente se encontrará en la formación 6-1. Si puede introducirse en la línea y pasar, los "linebackers" y "safeties" son los únicos jugadores que quedarán entre él y la línea de gol.

Un "fullback" con un buen índice de FUERZA es una doble amenaza para la defensa. Puede pasar a través de la línea y de los "linebackers" o puede realizar una rápida jugada simulada con el "quarterback" y correr para interferir al "halfback", que puede tener un mejor movimiento y velocidad.

Un corredor no cogerá muchos pases si está jugando de "fullback", pero debido a que lleva la pelota en situaciones clave, debes de asegurarte de que es capaz de hacerlo. Cuanto más alto sea su índice de MANOS, menos oportunidad tiene para hacerse responsable de un costoso "turnover".

Como los "halfbacks" la HABILIDAD indica la rapidez de los "fullbacks" para cambiar de dirección. No se considera tan importante como los otros índices. Sin embargo, un entrenador con vista puede tener un "fullback" con buena VELOCIDAD y buena HABILIDAD, y luego hacerlo correr fuera cuando la defensa esté

esperando que corra hacia el medio. Por supuesto, una vez que la defensa haya visto su juego se preparará para que la jugada no ocurra por segunda vez.
Las estadísticas que se manejan para los "fullbacks" y los "halfbacks" son idénticas.

WIDE RECEIVERS

Los "wide receivers" son generalmente los hombres más rápidos del equipo. Son responsables de correr en los modelos de pases especiales, conocidos por ellos y por los "quaterbacks", en un esfuerzo por librarse de la protección de los defensas secundarios. Por ejemplo un "receiver" puede ir hacia abajo del campo y de repente hacer un giro a la derecha. Mientras el defensa intenta cambiar la dirección, el "receiver" está temporalmente "abierto" y el "quarterback" puede intentar pasarle la pelota. Los "wide receivers" también se pueden usar como sèñuelos, ya que corriendo en un pase largo están llevándose a los defensas abajo del campo, lo que puede dejar el centro libre para una jugada de carrera.
La VELOCIDAD es un índice extremadamente importante para un "receiver". Si

puede correr fuera del alcance de un defensa posterior, puede quedar abierto. Y si puede quedar abierto, puede coger los pases para hacer "touchdowns". Un "receiver" con una buena velocidad es particularmente peligroso en situaciones de largo alcance y puede forzar a la defensa a diferentes pases para cubrirse, por ejemplo un "double coverage" (doble cubierto) o un "deep zone" (zona profunda).
La FUERZA sólo es importante después de que el "wide receiver" coge la pelota. Si el índice de FUERZA es alto, podrá librarse de los placajes en campo abierto y de esta forma hará más yardas. También es más amenazante para la defensa ya que puede ser efectivo desde cualquier alcance: corto, medio o largo. El "receiver" con un bajo índice de FUERZA se puede usar mejor para pases de alcance medio y largo, ya que probablemente no hará tantas yardas una vez que coja la pelota.
Pero algo importante a señalar es que las MANOS de los "receivers" son su cualidad más importante. Se ha dicho que no se puede oír a un buen "receiver" coger la pelota, porque no deja "que le golpee en las manos", coge la pelota con la punta de sus dedos. Desgraciadamente a los defensas les encanta hacer saltar a los "receivers" justo después de que hayan cogido la pelota, y a menos que tenga un buen índice de MANOS, muchas de estas pelotas caerán.
Por supuesto, si el "receiver" suelta el pase después de haberlo tenido, esto se considera un "fumble". El índice de HABILIDAD para los "receivers" es muy similar a los índices de los "running backs" (corredores de la parte posterior del campo). Determina el índice en el que puede cambiar de dirección y es muy útil cuando se intenta conseguir unas yardas después de un pase. La ventaja añadida para un "receiver" es que una buena HABILIDAD le permite realizar recorridos de pase más limpios, haciéndole más fácil al "quarterback" alcanzarle con los pases.
Las estadísticas para los "wide receivers" se analizan en cinco categorías diferentes:

RECEPCIONES	Número total de pases cogidos
YARDAS	Número total de yardas recibidas
MEDIA	La media de yardas ganadas por recepción
MEDIA/JUEGO	La media de yardas ganadas por juego
TOUCHDOWNS	El número de recepciones de touchdown

LINEA DE ATAQUE

Alguien dijo una vez que "un hombre de línea de ataque es como un herrero. De una sola vez puede hacer un buen trabajo". El éxito del ataque de un equipo

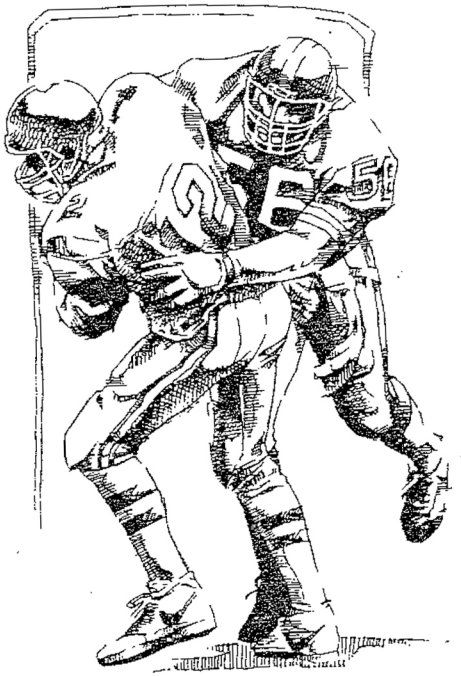
depende mucho de la calidad de la línea de ataque. La línea realiza dos tareas fundamentales: en las jugadas de pase debe de proteger al "quarterback". Hace esto formando una línea de protección entre él y los jugadores de defensa. Si permite que se abra un agujero en la línea, un "linebacker" puede correr a través de él y placar al QB. En las jugadas de carrera el hombre de línea intenta "abrir" un agujero para que el "running back" pase a través de él. Esto ayuda a dar velocidad para su inminente encuentro con uno o más miembros de la defensa que espera.
Desgraciadamente, a pesar de la importancia de la línea, generalmente pasan inadvertidos. Las estadísticas nunca han reflejado a los miembros de la línea de ataque.

LINEBACKERS INTERIORES

Los "linebackers" generalmente son los mejores atletas del equipo. Tienen que serlo. Tienen que ser lo suficientemente fuertes para parar a un "fullback" de 90 kilos que surge a través de la línea, lo suficientemente rápidos para pasar hacia atrás en un pase a cubierto y con los suficientes reflejos para ayudar a los "linerbacks" exteriores a perseguir a un "halfback" que está cerca de la zona final.
Los "linebackers" interiores están implicados en casi todas las jugadas, incluso en los pases muy obvios porque deben de poner presión en el "quarterback" mediante el "blitz". El "linebacker" interior izquierdo es generalmente el capitán de la defensa, que muestra lo vital que es la posición para un equipo de defensa. La VELOCIDAD es un atributo importante de un "linebacker" interior, tanto si va a placar a un "quarterback" o a lanzar hacia atrás en un pase a cubierto.
La FUERZA es probablemente la pieza más importante del rompecabezas del "linebacker" interior. Determina la habilidad de los jugadores para placar al que lleva la pelota. Cuanto más fuerte sea un jugador de defensa más fácil le será el derribar a los "fullbacks" que cargan. El "linebacker" interior también puede usar su fuerza para castigar a los "wide receivers" cuando están cambiando de sentido en los pases cortos en la mitad. Un "linebacker" fuerte, hará que se pierdan más pelotas, provocando mas "fumbles" que uno débil.
Debido a que los "linebackers" pueden pasar hacia atrás en los pases a cubierto, las MANOS se convierten en una variable muy importante. Un jugador con un índice alto no sólo romperá más pases sino que interceptará también más. Y por supuesto después de una intercepción puede correr con la pelota y ser placado como otro jugador de ataque. Las oportunidades que tienen para realizar un "fumble" y placar, están directamente relacionadas con su índice de MANOS.

Debido a sus responsabilidades, un "linebacker" interior DEBE de ser capaz de reaccionar rápidamente. Su tiempo de reacción se refleja en la HABILIDAD de los "linebackers". Si un "running back" realiza un giro a la izquierda el "linebacker" también debe de cortar a la izquierda, sin demora alguna. Si un "receiver" gira para coger un pase, el "linebacker" debe de estar allí para romper la jugada.
Las estadísticas individuales defensivas se refieren a las siguientes áreas:

PLACAJES	Número total de placajes realizados
SACKS	Placajes detrás de la línea de melé
YARDS	Total de yardas perdidas por la defensa en los SACKS
INTERCEPCIONES	Número de pases cogidos por la defensa



LINEBACKERS EXTERIORES

La diferencia principal entre los "linebackers" exteriores e interiores es que cada uno tiene responsabilidades diferentes en una jugada dada. Mientras que un "linebacker" interior debe de detener las carreras del "fullback" hacia el medio, un "linebacker" exterior debe perseguir a los "halfback" veloces que corren hacia el exterior. Debido a que es más fácil realizar un "blitz" al "quarterback" desde el interior, un "linebacker" exterior debe de correr alrededor del final de la línea ofensiva e intentar coger al "quarterback" antes de que lance la pelota.

La VELOCIDAD es un índice muy importante para los "linebackers" exteriores ya que deben de recorrer muchas veces grandes distancias para alcanzar al que lleva la pelota. En los pases a cubierto, es el "linebacker" exterior quien alcanza inicialmente a los "wide receivers" veloces, hasta que dejan su zona.

Una vez que el "linebacker" exterior alcanza al que lleva la pelota, su índice de FUERZA es un factor decisivo cuando tiene que realizar el placaje. Se necesita a un "linebacker" fuerte para poder derribar a un "running back" fuerte o a un "wide receiver". Y de nuevo, la FUERZA juega un importante papel en los "fumbles". El índice de MANOS del "linebacker" exterior es específico para los pases a cubierto y funciona de la misma forma para los "linebackers" interiores y exteriores.

El "linebacker" exterior necesita tener un buen índice de MANOS para desarrollar sus funciones. Debido a que tiene que cubrir y derribar a los miembros más rápidos de la unidad de ataque su tiempo de reacción tiene que ser casi instintivo. Si la defensa descubre una debilidad en la HABILIDAD de CUALQUIERA de las posiciones del "linebacker", sin duda intentará explotarlo sin piedad.

CORNERBACKS

Los "cornerbacks" se denominan así debido a que su función es proteger las esquinas. De los cuatro "backs" defensivos ("cornerback" izquierdo y derecho y "safety" izquierdo y derecho), los "corners" son los que más cerca juegan de la línea de melé, y aunque generalmente se usan para cubrir a los "wide receivers" hombre a hombre, también pueden ser efectivos realizando "blitzs", por lo que a menudo se utilizan para la carrera exterior.

Los "backs" defensivos son muchas veces los hombres más rápidos del equipo. DEBEN de tener una buena velocidad para evitar ser "burned" (quemados) por un "wide receiver" más rápido. Esta VELOCIDAD también se puede aprovechar

cuando se está realizando un "blitz" desde el exterior y un "corner" puede subir rápidamente a la parte defensiva de atrás del campo y derribar a un "quarterback" detrás de la línea de melé, antes de que sepa qué es lo que le ha golpeado.

La FUERZA también es importante para un "cornerback". La mayoría de los "wide receivers" no tienen mucha fuerza de manera que no tienen que hacer mucho esfuerzo para derribarlos. Pero debido a que los "cornerbacks" tienen algunas veces que derribar a los corredores de ataque del juego, necesitan contener a "running backs" muy fuertes.

No hay nada más devastador para un "quarterback" que conseguir mover al equipo 75 yardas en 5 minutos, y luego perder el control de la pelota en la línea de yarda 4, por una intercepción. El índice de MANOS establece la habilidad del "cornerback" para realizar estas mortíferas intercepciones.

El índice de HABILIDAD del "cornerback" debe ser igual o mejor que el índice de habilidad del jugador ofensivo que está intentando cubrir o placar, ya que tiene que ser efectivo para detener el avance del ataque. Un buen defensa nunca debe permitir que un "receiver" o el que lleva la pelota "se ponga una cabeza por encima de él", lo que significa que no quiere a un jugador ofensivo detrás de él. La única manera de evitar esto es reaccionando rápidamente al "Juke" de su adversario y a sus movimientos. Cuando miramos a las estadísticas de un "cornerback" ten en cuenta que tiene muchas responsabilidades. Probablemente no tienen tantos placajes como un "linebacker" y debido a que no SIEMPRE está en un pase cubierto de hombre a hombre, puede no tener tantas intercepciones como un buen "safety". Para averiguar la calidad de los "cornerbacks" de un equipo fíjate en si tienen unas cifras bien EQUILIBRADAS.

SAFETIES

Los "safeties" izquierdo y derecho, tienen una función principal: detener el pase. En algunas formaciones cubrirán a los "running backs" que vienen de la parte de atrás del campo y en otras deben de cubrir a los "wide receivers" e incluso en todas deben de pasar hacia atrás y jugar en la "deep zone" (zona profunda). Algunas veces, la defensa intentará un "safety blizt" por sorpresa, pero esto es una maniobra peligrosa que generalmente deja a un "receiver" abierto. (La defensa juega a que con un "bliz total" pueda derribar al "quarterback" antes de que él tenga tiempo de lanzar un pase al "receiver" abierto.)

Los "safeties", como los "corners", tienen que tener una buena VELOCIDAD para

mantenerse a la misma altura que los "wide receivers" contrarios. Este índice puede ser incluso más importante para los "safeties" porque el cubrir a los "receivers" es su función principal. (A menos que estén realizando un "blitz" y por supuesto, la VELOCIDAD es fundamental para tener éxito en el "blitz" también: incluso si el "safety" simplemente persigue al "quarterback" fuera de su espacio de seguridad y dentro de los brazos del "linebacker" que está realizando el "blitz".)

Un "safety" generalmente no necesita tanta FUERZA como los otros miembros de la defensa, pero si un "running back" pasa a través de la línea y de los "linebackers" y "corners" la única cosa que queda entre él y conseguir un tanto de 6 puntos es el "safety".

Generalmente encontrarás que el "safety" va a la cabeza de la liga en intercepciones. La habilidad para coger la pelota y sacarla fuera del equipo de ataque, depende del índice de MANOS. Este índice se vuelve incluso más importante si le falta fuerza, porque será más efectivo rompiendo un pase que placando al "receiver" después de que coja un pase.

La HABILIDAD es fundamental en un pase cubierto de hombre a hombre, pero no tanto como lo es la "deep zone". Si el plan de juego defensivo es dejar al "safety back" en la "deep zone", se pueden sacrificar unos pocos puntos de HABILIDAD para aumentar la velocidad. Pero un "safety" rápido es generalmente mejor cubriendo de hombre a hombre.

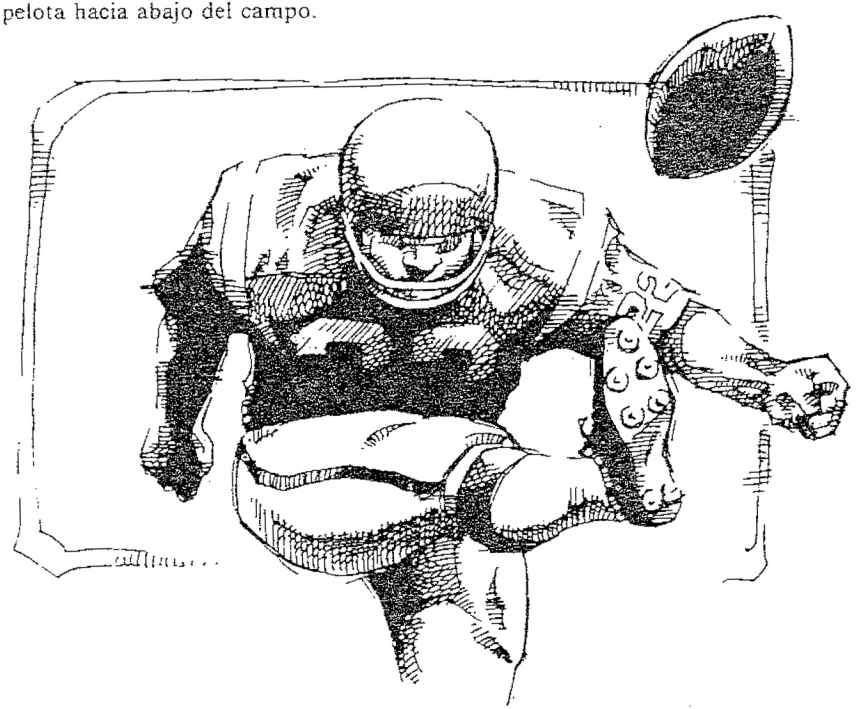
Las intercepciones son la estadística más interesante de un "safety". Pero algunas veces encontrarás que los "safeties" tienen también varios placajes. Esto puede aconsejar al equipo atacante que vigile a un "safety" fuerte, así como a varios "safeties" que pueden realizar "blitzs" durante el juego.

LINEA DEFENSIVA

La línea defensiva es la antítesis de la línea ofensiva. Si la línea ofensiva está intentando cerrar un agujero para proteger al "quarterback", la línea defensiva intenta abrir un agujero para dejar dentro al "blitz". Cuando la línea defensiva está intentado abrir un agujero para un "running back", la línea defensiva intentá cerrarlo y forzarlo fuera, en los brazos de los "linebackers" o "corners" que esperan.

PUNTER

El trabajo de los "punters" es dar una patada al balón para defender, generalmente en el cuarto down, cuando el equipo atacante quiere hacer que la pelota salga FUERA de su propia zona final. En la mayoría de las situaciones el "punter" intentará dar una patada a la pelota, tan cerca de la portería de los contrarios como sea posible. Pero si el "punter" es capaz de lanzar la pelota de una patada a la otra zona final del equipo contrario (esto se puede convertir en un "touchdown") intenta en vez de esto, alcanzar el "coffin corner". (Esto significa que está intentando hacer que la pelota cruce la línea de la "zona prohibida", dentro de las 20 yardas o menos de la portería.) Si tiene éxito, el equipo atacante no tendrá una buena posición en el campo cuando entre en posesión de la pelota y generalmente serán forzados a lanzar la pelota de una patada fuera de su propia zona final, tres jugadas después. (Si fallan y no realizan el primer down.) Las primeras dos áreas de índices: VELOCIDAD y FUERZA están combinadas para determinar la fuerza de la pierna de un "punter". Cuanto más fuerte sea su pierna, más lejos podrá lanzar la pelota hacia abajo del campo.



Las dos siguientes áreas, MANOS y HABILIDAD, combinadas forman el índice de puntería de los jugadores: un "punter" preciso puede lanzar más fácilmente la pelota a la "zona prohibida" (out of bounds) dentro de las 20 yardas. Además, la mala puntería conducirá muchas veces a que un "punt" sea "squibbed", lo que significa que se irá a la "zona prohibida" poco después de haber sido lanzada, reduciendo drásticamente las yardas conseguidas en el "punt".
Las estadísticas de los "punters" sólo se recogen en dos áreas:

PUNTS	El número total de "punts" intentados
MEDIA	La distancia media que la pelota ha recorrido

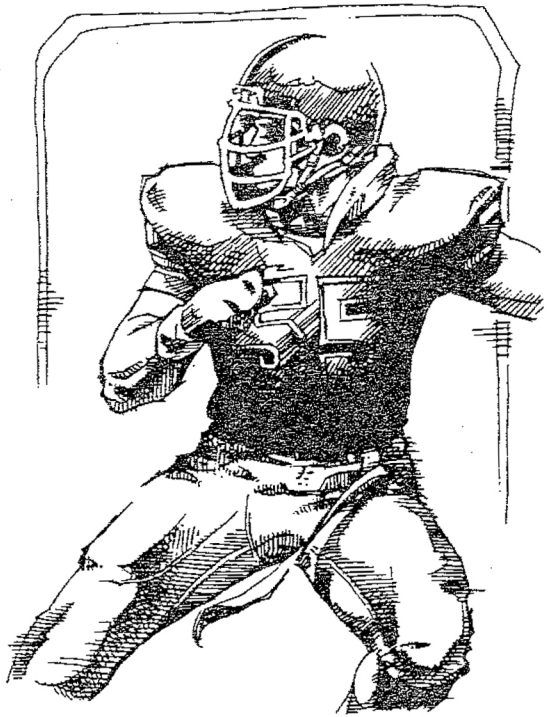
KICKERS

Un "kicker" con puntería y con una buena pierna puede ser la crema y nata del equipo. El equipo atacante tiene casi asegurados 3 puntos siempre que la pelota esté en su lado del campo.
Como el "punter", los dos primeros índices del "kicker" se combinan para resultar en una indicación de lo lejos que puede enviar la pelota. Un "kicker" con un total combinado de 16 en este área puede potencialmente lanzar un "field goal" de 67 yardas.
Los dos siguientes índices del "kicker" son igualmente importantes. Se combinan para formar la puntería de los jugadores. Dentro de la línea de 20 yardas un "kicker" preciso va a ser de mucha más ayuda que un "kicker" con una pierna fuerte.
Las estadísticas de los "kickers" se refieren a las siguientes áreas:

PUNTO DESPUES DEL INTENTO	Total de "PATS" intentados
PUNTO DESPUES DE REALIZADOS	Total de "PATS" con éxito
INTENTOS DE FIELD GOAL	Total de "field goals" intentados
FIELD GOALS REALIZADOS	Total de "field goals" realizados
PUNTOS TOTALES	Número de puntos registrados

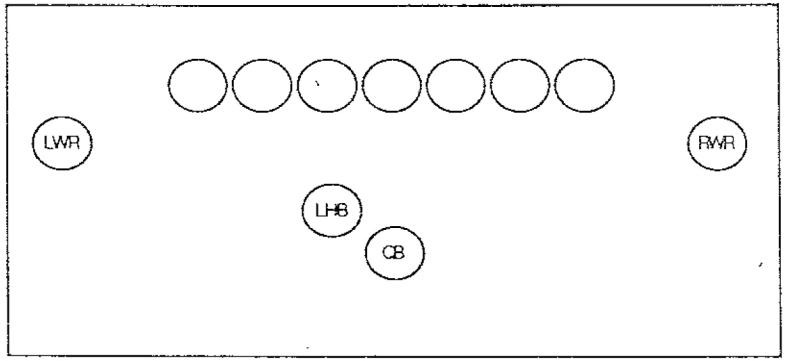
FORMACIONES DE ATAQUE

Los equipos en la CWFL tienen cuatro formaciones de ataque entre las que elegir. Cada una tiene una fuerza y debilidades únicas: una está idealmente diseñada para el pase, otra es la mejor para las jugadas de carrera. Esto no quiere decir que un equipo DEBA de pasar de una a otra. Al contrario, algunos equipos operarán casi la totalidad de su ataque con una sola formación. Esto les da un elemento sorpresa ya que nunca puedes estar seguro de cuál jugada será la próxima.



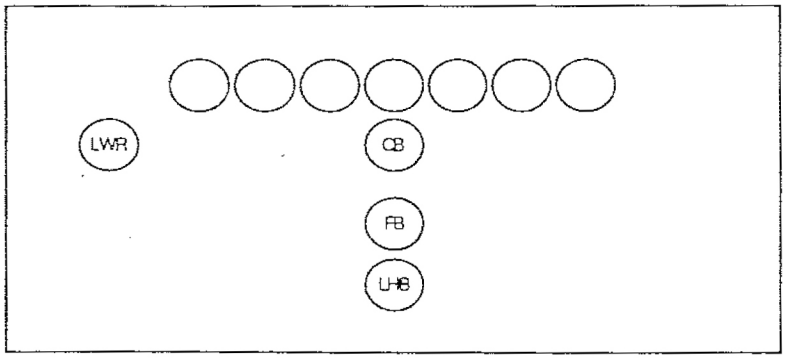
La formación "SHOTGUN" es una pariente lejana de la vieja formación SINGLE WING: muy popular en aquellos días del football Americano, "one platton", donde se esperaba que los jugadores ayudaran en el ataque y en la defensa. En aquellos días el centro alcanzaba la pelota pasada del "quarterback" a uno de los "running backs". Hoy el "quarterback" recibe el pase alrededor de 7 yardas por detrás de la línea de melé. Esto elimina el tiempo que habría tardado en pasar hacia atrás, y así puede pasar más rápidamente sin tener que preocuparse acerca de la carrera de la defensa. Consiste en un solo "running back" y dos receivers.

SHOTGUN



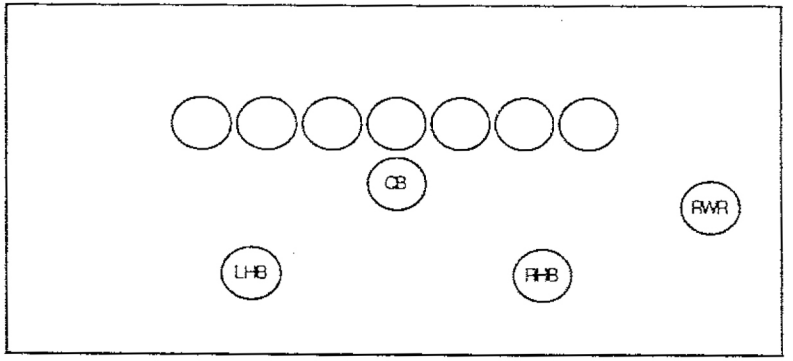
La formación en "I" se usa principalmente en las carreras hacia abajo. Es un ataque de carrera muy efectivo porque permite al "back" (después de haber recibido el pase) "escoger su agujero". El "back" desde su posición al empezar, directamente detrás del "quarterback", puede cortar más fácilmente a la derecha o a la izquierda a medida que ve los agujeros creados para él, en la línea de ataque. Y la "I" es la única formación que pone en juego las cualidades únicas del "fullback". La combinación de "halfback/fullback" desde la "I" constituye un poderoso golpe de ataque 1-2. El "quarterback" puede, o bien pasar usando al "fullback" o dirigirse hacia la mitad, o bien simular un pase y usar el explosivo poder del "fullback" para limpiar el camino al "halfback" móvil, situado justo unos pocos pasos detrás.

FORMACION EN "I"



La formación "PRO-SET" ofrece un ataque ofensivo muy equilibrado con "halfbacks" y un "wide receiver". Los "halfbacks" están alineados detrás del "quarterback" y varias yardas a su derecha y a su izquierda. Debido a su posición detrás del "quarterback" los "running backs" están igualmente preparados para recibir un pase del medio o para moverse y recibir un pase corto. El PRO-SET es la formación ofensiva que más ampliamente se usa.

PRO-SET



JUGADAS DE ATAQUE

Hay cientos de diferentes combinaciones de jugadas que se pueden realizar desde cada formación de ataque. El truco, por supuesto, es adivinar qué es lo que va a hacer la defensa y llamar al jugador que mejor utilice la cualidad disponible, mientras se explota la debilidad del contrario. El arsenal de opciones de ataque incluye las siguientes, pero no está limitado a ellas.

HANDOFFS

El "quarterback" realiza el pase desde el centro y, girando, coloca la pelota firmemente en los brazos del "running back" que se aproxima. Para engañar a la defensa el "quarterback" también puede simular un pase al "running back". Después de una jugada simulada el "quarterback" puede darle la pelota en la mano a otro "running back" o pasarla. Si la pasa se denomina JUGADA DE ACTION PASS.

SWEEPS

En esta jugada el "quarterback" le da la pelota en la mano a un "running back" que intenta llevar la pelota alrededor de la línea de ataque, en vez de a través de ella. La línea ofensiva se asigna para empujar a la defensa al lado opuesto del campo y crear un espacio para el corredor. Esta jugada es más efectiva cuando un "running back" o un "receiver" puede correr varias yardas por delante para bloquear.

PITCHOUTS

Esta jugada es similar al "sweep", pero después de que el "quarterback" recibe la pelota hace un "rolls" (corre) a la derecha o a la izquierda justo detrás del corredor, y luego "pitches" (lanza) la pelota hacia él.

DRAWS

La jugada de DRAW está pensada para contraatacar el "blitz" de la defensa. El "quarterback" se sitúa como si fuera a pasar y luego repentinamente, pasa la pelota a un "running back" cercano, que corre directamente a la mitad con ella. La línea de ataque es fundamental para el éxito de esa jugada. No debe de dejar ningún agujero abierto en la línea forzando a los defensas que realizan "blitzs" al exterior. Tan pronto como el medio está limpio, abren un agujero para el "running back".

REVERSES

Los REVERSES son jugadas con truco diseñadas para cazar a la defensa con la guardia baja. La jugada empieza como si fuera un SWEEP pero en vez de correr alrededor del final, el "running back" da la pelota a otro "back" o "wide receiver" que está YENDO HACIA EL LADO OPUESTO. La defensa espera tener a todos los defensas en un lado, abriendo el otro lado para una gran oportunidad de ganar.

JUGADAS DE PASE Y MODELOS

Las jugadas más explosivas en el arsenal de equipo ofensivo son los ataques por aire. El "quarterback" intenta hacer avanzar la pelota hacia abajo del campo lanzándola a uno de los "receivers" entre los que puede elegir, o bien a un "wide receiver" derecho o izquierdo.

Estos jugadores realizan varios pases ya pensados, en un intento de salir lo suficiente del control de la defensa como para poder coger la pelota.

VALVULA DE SEGURIDAD O MODELO FLARE

Estos modelos sirven a un doble propósito. En las jugadas de pase largo, donde el "quarterback" puede encontrar a un "receiver" abierto abajo del campo, puede soltar la pelota a un "back" que esté cerca de la línea lateral. El "back" actúa aquí como una "válvula de seguridad" para el "quarterback". La jugada también puede ser efectiva contra el "blitz". Si el "quarterback" puede lanzar la pelota sobre los jugadores de la defensa que realiza un "blitz", el "quarterback" tendrá el campo abierto para correr hasta que alcance al secundario.

HAIL MARY

En esa jugada, desde el SHOTGUN, todos los posibles "receivers" se dirigen directamente hacia abajo del campo tan pronto como la pelota es pasada. El "quarterback" simplemente espera hasta que sus objetivos estén lo suficientemente "profundos" en el campo y luego lanza la pelota tan lejos como puede, rezando para que alguien la coja y nadie la intercepte.

MODELOS CRUZADOS

Hay varias variaciones para los modelos cruzados. El "receiver" puede correr 7 yardas hacia abajo del campo y cortar hacia la derecha o hacia la izquierda. Algunas jugadas acaban justo aquí, mientras que otras hacen que el "receiver" corra directamente hacia abajo una vez que haya alcanzado la línea lateral. (Este modelo se llama CROSS AND GO.)

POST
En este modelo de pase el "receiver" corre 6-7 yardas hacia abajo del campo, luego gira directamente hacia el poste de la portería y corre en una diagonal hasta que alcanza la línea lateral. En una variación de esta jugada el "receiver" puede cortar en la otra dirección. Esto se llama SLANT OUT. (El modelo de POST se denomina algunas veces SLANT OUT.)

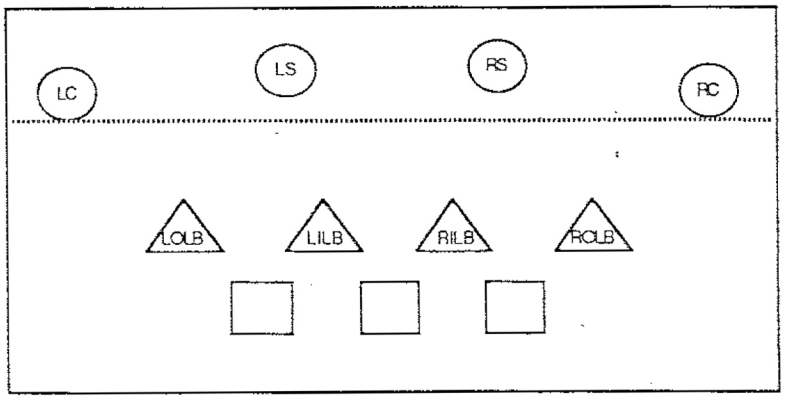
GO
Esta es forma ideal de un pase largo. El "receiver" no realiza ningún "corte" a medida que corre, simplemente corre directamente hacia abajo del campo mirando por encima de su hombro a la pelota.

BUTTON HOOK
Este modelo supone un pequeño truco para la defensa. Empieza como una jugada de GO, pero el "receiver" súbitamente realiza un giro y espera a que el "quarterback" le lance en corto, para que pueda ir atrás a por la pelota. Esta jugada puede ser muy efectiva después de un lanzamiento largo sin éxito.

FORMACIONES DEFENSIVAS

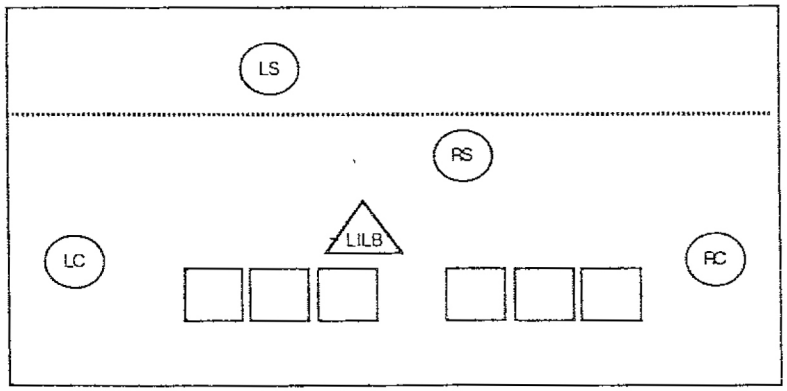
Hay tres formaciones defensivas diferentes: la 3-4, la 4-3 y la 6-1. Sus nombres numéricos proceden de la organización de la línea de los defensas y de los "linebackers". El primer número se refiere a la suma de los hombres de línea de la defensa. La segunda es una indicación del número de "linebackers" que están implicados en la jugada. Por ejemplo, la defensa 3-4 pone sólo a 3 defensas en la línea de melé, pero los refuerza con 4 "linebackers". (Por no hacer mención de los 2 "corners" y 2 "safeties" que están alineados fuera.) Esto da a la defensa muchos cuerpos con los que cubrir el pase, pero sólo ofrece a tres hombres en la línea, por lo que es difícil contener la carrera. Y si el capitán de la defensa realiza un "blitz" a los 4 "linebackers", va a romper un pase cubierto de medio alcance. En resumen, la defensa 3-4 funciona muy bien como una defensa "preventiva", lo que significa que están esperando romper la jugada corta a cambio de "prevenir" al atàque de realizar cualquier jugada grande. La defensa espera que el ataque cometa un error y devuelva la pelota para poder realizar una intercepción o "fumble" ANTES de que puedan llegar a la línea de gol.

ALINEACION 3-4



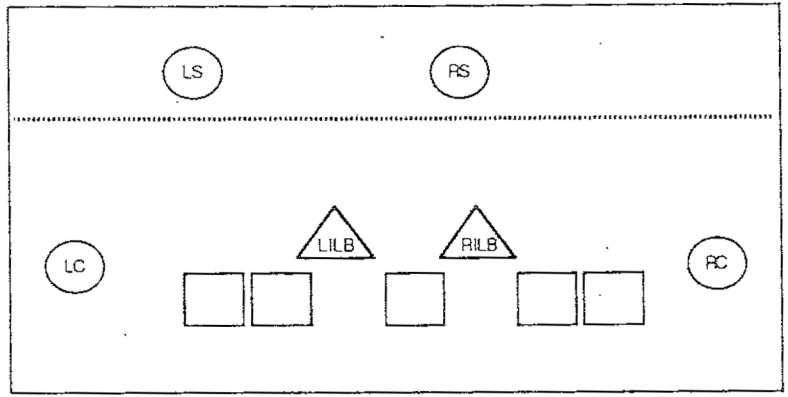
La defensa 6-1 sitúa a la línea defensiva con SEIS hombres de línea, haciendo esta formación muy efectiva contra la carrera. La línea defensiva puede conectar los agujeros creados por el ataque en una jugada de carrera, y abrir los agujeros para realizar un "blitz" desde el "linebacker" en un pase. La desventaja de una alineación 6-1 es que solamente hay un hombre en la parte profunda del campo cubriendo los pases largos.

ALIENAMIENTO 6-1



La defensa 4-3 utiliza la fuerza de 4 hombres de línea de la defensa y de 3 "linebackers", pero uno de los "linebackers" siempre juega en la línea de melé. Esto deja a 2 "linebackers" interiores y a 2 "corners" jugando corto y a los "safeties" que están fuera de la agrupación jugando en la "deep zone".
Aunque no es tan efectivo contra los pases a lo profundo del campo como la 3-4, es más efectiva contra una posición de defensa equilibrada en el juego.

ALINEAMIENTO 4-3



JUGADAS DEFENSIVAS

Hay cuatro jugadas básicas: RUN DEFENCE (interior), RUN DEFENCE (exterior), PASS DEFENCE (hombre a hombre o zona) y BLITZ. La efectividad de cada jugada depende de la formación defensiva y de los jugadores.

RUN DEFENCE (PINCH)
Esta jugada defensiva está diseñada para parar las carreras hacia la mitad. Dependiendo de la formación, uno o más "linebackers" interiores se sitúan cerca de la línea de melé, esperando a la carrera de la pelota. Si se vuelve muy obvio que el "quarterbarback" va a lanzar la pelota, entonces los "linebackers" van detrás de él.

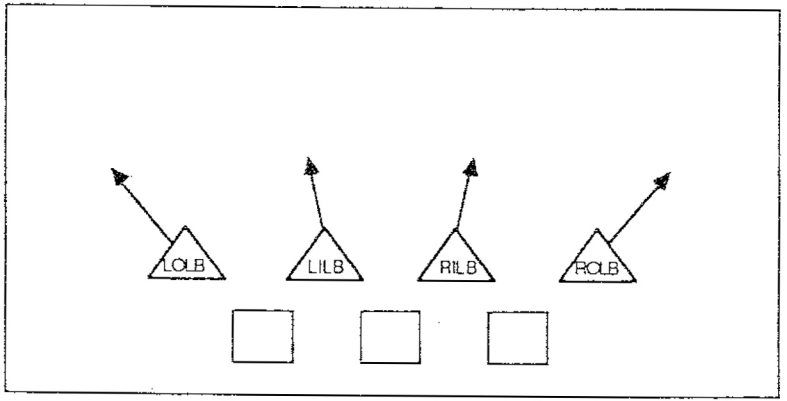
RUN DEFENCE (SPREAD)
Esta es la misma defensa básica que el "pinch", excepto que los "linebackers" exteriores o "corners" se sitúan al lado de la línea esperando a la carrera. Esto es un punto débil para la defensa en el interior. Sin embargo, es una defensa de carrera interior mejor que la PASS DEFENCE.

PASS DEFENCE
En esta jugada defensiva los "linebackers" y los "backs" de defensa están vigilando el pase. Debido a que los "linebackers" son generalmente más lentos que los "corners" y los "safeties", pueden jugar un tipo de pase defensivo denominado en "zone". Esto significa que cada "linebacker" tiene un área en el campo que debe de proteger. Si un "receiver" entra en este área, el "linebacker" lo cubre tan cerca como puede intentando evitar que el "receiver" coja la pelota, cuando el "receiver" deja esa zona y entra en otra, el SIGUIENTE "linebacker" se pone a cubrirlo.

El segundo tipo de pase cubierto se llama de hombre a hombre. Los "cornerbacks" y los "safeties" usan este tipo de cubierto que significa que cada "receiver" en potencia está asignado a uno o más "backs" defensivos. (Si dos "backs" defensivos están asignados al mismo "receiver" se llama "double coverage".) El "back" debe de asegurar al "receiver" allá donde vaya, intentando permanecer lo suficientemente cerca para evitar el pase.

BLITZ
El "blitz" es una carga total de la defensa en un intento para placar al que lleva la pelota detrás de la línea de melé. Se usa más generalmente en los pases hacia abajo bastante evidentes, y siempre que el "blitz" no conduzca a un placaje, el "quarterback" es generalmente forzado a darse prisa en su lanzamiento, provocando un índice más bajo de terminación en un gran número de intercepciones. El "blitz" se puede usar muy efectivamente contra la carrera porque los "linebackers" que cargan generalmente placan al que lleva la pelota detrás de la línea.
El "blitz" sin embargo, tiene varios puntos débiles. Es susceptible a la jugada de DRAW y a los pases cortos en "flare" y deja a los "wide receivers" abiertos para los pases cortos y medios.

DEFENSA DE ZONA 3-4



ESTRATEGIA Y PLANES DEL JUEGO

El football americano no es solamente un juego de fuerza y potencia, es mucho más, es un juego para pensar. En algunos aspectos el football americano se puede comparar al ajedrez. Las líneas de ataque y de defensa están hechas de peones cuyo trabajo es proteger al rey, en este caso el "quarterback". Los otros jugadores tienen diferentes puntos fuertes y débiles que deben de utilizar contra el adversario. La hábil manipulación de estos jugadores es lo que determinará en última instancia el vencedor de la contienda. La estrategia global de un equipo se debe definir por los puntos fuertes y débiles de sus jugadores. Por ejemplo, si un equipo tiene una defensa muy fuerte pero un ataque que se puede cuestionar, puede decidir el tomar un tipo de personalidad defensiva: jugadas de baja puntuación con un mínimo de pases, ya que los pases incompletos para el reloj y el ataque tendrá que tragarse tanto tiempo como sea posible. La defensa intentará realizar "turnovers" siempre que sea posible y un "kicker" de "field goals" fuerte, puede ser el jugador de ataque más importante.

Todas las estrategias del football buscan el equilibrio de cuatro elementos básicos del juego: pases de carrera, detener la carrera y detener los pases. El cómo los dos equipos opuestos se comporten en estas áreas determina el área del juego que Paul Zimmerman ha descrito como "Un análisis estadístico de qué es lo que puede hacer el enemigo y cuál es la cosa más lógica para poder evitar que lo haga o vencerle cuando intenta hacerlo". Un plan de juego minucioso es fundamental para el éxito de un equipo. Puede ser tan simple como el compromiso con el entrenador de correr más en el primer "down" o tan complicado como el equilibrio de los presupuestos federales. Cuanto más sepa un entrenador acerca de sus adversarios, mejor preparado estará para formular estrategias para ganar. Hay dos fuentes de las que el entrenador puede obtener información: las estadísticas y los análisis de planes del juego. Esto último sólo observando el juego de los adversarios.

ESTUDIANDO LAS ESTADISTICAS

Un entrenador puede aprender mucho acerca de un adversario estudiando las estadísticas del equipo, esta parte de su trabajo es un poco como jugar a ser detective. Descubrir los puntos fuertes y débiles de un equipo no es una tarea fácil

El entrenador tendrá que seguir pistas e ideas y no dejar ninguna piedra sin remover. Y por encima de todo debe de ser muy minucioso si es que quiere conseguir una visión muy precisa del otro equipo. Por ejemplo, en tres partidos en la temporada un equipo puede encabezar la liga en la media de carrera: un entrenador cuidadoso será rápido para advertir que tiene que aumentar la DEFENSA contra la carrera de cara al entrenamiento con ese equipo.

ANALISIS DEL JUEGO

Las tendencias son la cosa más importante que un entrenador debe de descubrir acerca del enemigo y la única forma de descubrir las tendencias de un equipo es observándolo en acción. Durante el juego el entrenador debe de preguntarse a sí mismo las siguientes cuestiones:

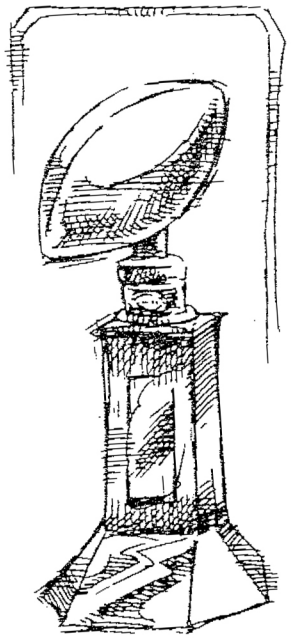
ATAQUE

¿Cuál es su ataque básico? (¿carrera o pases?)
¿Las configuraciones del ataque funcionan más frecuentemente en una formación?
¿Qué movilidad tiene el "quarterback"? ¿Le gusta correr con la pelota?
¿Tiene el "quarterback" algunos "receivers" favoritos?
¿Tiene el "receiver" un modelo típico de jugador?
¿Cuándo se usan las jugadas especiales como el DRAW?
¿Usan jugadas con truco? Si lo hacen, ¿con qué frecuencia?
¿Con qué frecuencia es un equipo penalizado?
¿El ataque favorece al interior o al exterior?
¿Realiza repetidamente la misma jugada en situaciones clave?
¿Pasan siempre de una forma en especial?
¿Cuál es su ataque típico para realizar yardas cortas?
¿Quién es la crema y nata del equipo?
¿Quién es el corredor más peligroso?
¿Están estos resultados influidos por lo equipos contrarios?
¿Cuál es la formación de pase básica?
El que pasa es más efectivo que los "receivers"?
Bloquean bien los "running backs"?
Son los pases cortos completos para el ataque?
El ataque realiza pases en situaciones de yardas cortas?

DEFENSA

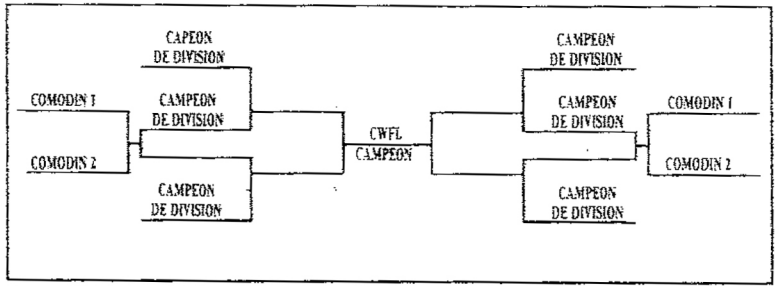
¿Cuál es el punto fuerte de la defensa? (¿Carrera o pase?)
¿Hay áreas vulnerables en la defensa de carrera?
¿Qué modelos de pase pueden ser más efectivos?
¿Persigue bien la defensa?
¿Con qué frecuencia realiza el "blitz"?
¿La defensa "contiene" o realiza una defensa de "presión"?
¿Los "bakcs" del fondo aparecen rápidamente en las jugadas de carrera?
¿Es la defensa vulnerable al DRAW?
¿Cuándo cambian a la defensa 6-1?
¿Cuándo se usa la defensa 3-4?
¿Qué formaciones de ataque crean más dificultades?
¿Son fuertes defendiendo dentro y fuera?
¿Es la defensa más fuerte contra la carrera o el pase?
¿Qué "back" de defensa es más vulnerable al pase?
¿Qué "linebacker" es más fuerte/débil contra la carrera?
¿Qué importancia tienen los "linebackers" para su defensa de los pases?

JUEGO DE LIGA



La liga CWLF consiste en 2 federaciones deportivas. Cada federación deportiva está además dividida en 3 divisiones de 14 equipos, para un total de 28 licencias o equipos, en total. Todos los equipos juegan un esquema de 16 partidos, incluyendo dos partidos contra cada equipo de su división. Después del último partido de la temporada el equipo que tiene las mejores puntuaciones globales en cada división, se nombra ganador de la división y va a las finales. Si dos equipos tienen las mismas puntuaciones, el ganador se decide comparando los resultados de un equipo con el otro. Si todavía hay un empate la victoria es para el equipo con mayores diferencias en los puntos (POINTS FOR contra POINTS AGAINST, puntos a favor, frente a puntos en contra).

De los equipos que no ganan en sus divisiones los dos que poseen las mejores puntuaciones se denominan "equipos comodines" y su avance hacia la final es el siguiente:



El ganador del juego de "comodín" avanza hacia la semifinal. Los ganadores de las semifinales procedentes del campeonato de la federación deportiva se encuentran en el CAMPEONATO CWFL.

GLOSARIO DE FOOTBALL AMERICANO

El football americano es un juego de innovación, y esto incluye a su lenguaje. A continuación tienes una lista de todos los términos del football americano que puedes encontrar a medida que participas en este espectacular deporte.

BLITZ
Cuando la defensa realiza una carga total en el "quarterback" se denomina "blitz". Los "blitz" realizados por los "linebackers" individualmente se denominan a menudo "dogs".

BOMBA
Un pase largo.

COFFIN CORNER
Cuando un "punter" da una patada al balón desde dentro de la línea de yarda 10 del contrario, poniéndola fuera de los límites, se dice que ha lanzado un "Coffin Corner" debido a la posición de desventaja en que ha situado al otro equipo.

ENCROACHMENT
Si un jugador defensivo cruza la línea de melé y realiza un contacto directo con un jugador antes de que la pelota sea pasada, es culpable de un "Encroachment", esto supone una penalización de 5 yardas.

GROUNDING
El "grounding" es una penalización cuando el que pasa la pelota la tira intencionadamente al suelo, produciendo, por tanto, un pase incompleto para no sufrir una pérdida de yardas por un placaje.

HAIL MARY PASS
Es un pase largo y generalmente se lanza en los últimos segundos del juego. El "quarterback" pone la pelota arriba, tan profunda en el campo como sea posible, y reza para que alguien de su equipo la coja, sin tener una designación fijada.

HOLDING
Se puede señalar una penalización cuando el hombre de la línea de ataque mantiene sujeto a un jugador de la defensa. Entonces se da una penalización de 10 yardas. Cuanto más tiempo esté el "quarterback" detrás de la línea de melé con la pelota, más grandes serán las posibilidades de la línea de ataque que tendrán que "mantenerlo" sujeto para protegerlo.

LATERAL O PITCH
Un pase paralelo o un lanzamiento detrás de la línea de melé.

LINE OF SCRIMMAGE
El punto donde la pelota descansa antes de empezar el juego.

OFFSIDES
Cuando alguno de los dos equipos cruza la línea de melé antes de que la pelota sea pasada, se declara "offside" y se penaliza con 5 yardas. (Si el jugador defensivo no ha tenido contacto con el jugador de ataque y vuelve a su lado de la línea de melé, antes de que la pelota sea pasada, entonces no hay "offsides".)

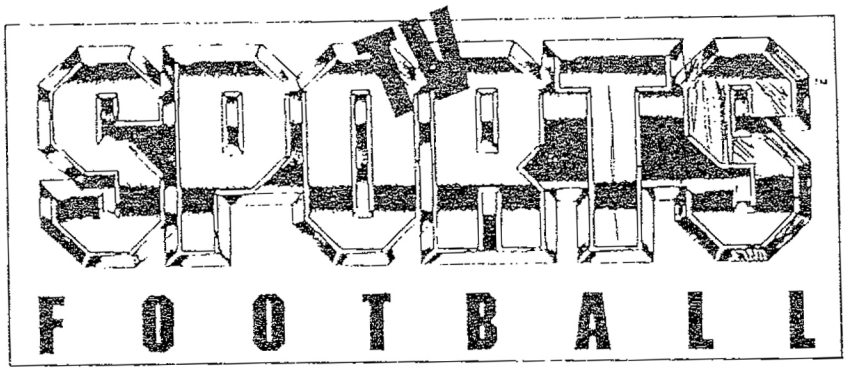
ONSIDE KICK
Un "onside kick" se aplica generalmente tarde en juego por un equipo que va por detrás, por más de un "touchdown". En una situación donde el equipo a la cabeza puede simplemente dejar de correr en el tiempo que queda en el reloj, el equipo que va por detrás puede optar a jugar un "onside kick". Cuando se está lanzando el balón de una patada, después de un tanto, la pelota debe recorrer al menos 10 yardas. Es el intento del equipo de hacer un "onside kick" para dar una patada a la pelota por un mínimo de yardas y luego recuperarla. Los "onside kicks" más efectivos generalmente consisten en lanzar la pelota a lo largo del campo para poner la pelota tan difícil como sea posible para que la defensa no la coja.

POCKET
El "pocket" son los cuatro pasos que hay aproximadamente del punto desde donde el "quarterback" pasa la pelota desde el centro. Como esta protección se forma alrededor del "quarterback" da un paso atrás dentro del "pocket".

DEFENSA PREVENTIVA
Cuando un equipo lleva una gran ventaja al final del juego, la defensa puede aplicar el modo preventivo intercambiando a un alineamiento defensivo de 3-4. Esto va acompañado de dos cosas, el ataque es obligado a correr mientras que pase el tiempo y se vuelve más difícil el completar los pasos largos que son necesarios para conseguir un gran número de puntos en un corto período de tiempo.

SACK
Cuando el "quarterback" es placado con la pelota detrás de la melé entonces sufre un "sack".

TURNOVER
Cuando el equipo de ataque pierde la posesión de la pelota a través de un "fumble" o una intercepción, entonces han realizado un "turnover".



TV SPORTS: FOOTBALL - GUIA DEL JUGADOR ATARI ST

EMPEZANDO

Nota: Haz una copia de tu disco para usarlo como el disco de la Liga antes de jugar a TV Sports: Football. Tu disco del juego contiene los datos de la liga y de la temporada, que se modifican cuando juegas un partido de "Liga".
Importante: ¡Debes de formatear la copia del disco como disco de cara simple! Dirígete al manual de instrucciones del ordenador si necesitas ayuda para realizar las copias de los discos. Mantén siempre tu disco original protegido contra escritura.

Requerimientos del Sistema

1. Un Atari 520ST, 1040ST o Mega ST con al menos 512K de RAM.
2. Un joystick conectado a la PUERTA 1 (algunas opciones del juego requieren un segundo joystick).

Cargando el Juego

Mete el disco en la unidad interna; enciende tu ordenador. El juego se cargará automáticamente. Cuando aparezca la indicación de meter el disco de la Liga, pon ese disco en la unidad interna.

MENU Y OPCIONES DEL JUEGO

El menú principal tiene cinco opciones: EXHIBITION (exhibición), LEAGUE (Liga), PRACTICE (Práctica), SCHEDULES (Esquemas) y STANDINGS (Posiciones). Selecciona una opción moviendo el joystick arriba y abajo hasta que el cursor de la pelota esté al lado de tu selección. Pulsa el botón.

Juegos de Exhibición

Cuando aparezcan las tres opciones de EXHIBICION, selecciona una y pulsa el botón. Selecciona un equipo de "casa" desde el tablero moviendo el lápiz al equipo deseado y pulsando el botón. En el modo de UN JUGADOR, el PRIMER equipo que escoges es el equipo que TU controlarás. El SEGUNDO equipo que selecciones (el equipo "visitante") es tu adversario. Para los juegos de DOS JUGADORES usa un segundo joystick, enchufado a la PUERTA 0, cuando estés seleccionando al equipo "visitante".

Juegos de Liga

La Liga de Cinemaware Football (CWFL) consiste en 28 equipos, cada equipo puede tener un propietario HUMAN (humano) o COMPUTERIZADO (el ordenador). Para cambiar la propiedad de HUMAN a COMPUTER, dirígete a EDITANDO UN EQUIPO. Puedes jugar una liga que sólo consista en equipos de ordenador y ver los avances como un espectador. Puedes cambiar un equipo del ordenador a un equipo humano y controlarlo a través de los adversarios de ordenador del esquema. O puedes competir en la Liga con hasta 27 amigos. Cada amigo tiene que escoger ser el "propietario" de un equipo mientras que los equipos que quedan son controlados por el ordenador. En la liga con muchos jugadores algunos de los juegos pueden ser contra el ordenador y algunos entre otros humanos.

Jugando Partidos de Liga

Después de seleccionar LEAGUE (liga) desde el Menú Principal, puedes escoger CONTINUE A SEASON (Continuar una temporada) o empezar una NEW SEASON (Nueva Temporada). Si decides empezar una nueva temporada, puedes escoger EDIT TEAM (editar equipo). Después de que hayas editado tantos equipos como quieras, escoge SAVE LEAGUE (salvar liga) para salvar tus cambios en el disco. Esto te devuelve al menú principal.

Atención: Cuando juegas un juego después de haber escogido NUEVA TEMPORADA borras todos los partidos jugados en la temporada anterior de tu disco de la liga.

Cuando editas un equipo y utilizas la opción SALVAR LIGA estás modificando ese equipo en tu disco. Sólo se permite una temporada y una liga por disco. No puedes modificar un equipo en la mitad de la temporada. Si lo intentas empezarás de nuevo la liga en la semana primera. Para hacer funcionar más de una temporada a la vez simplemente consigue un disco adicional de la Liga. Cuando estés listo para jugar, ve a CONTINUAR TEMPORADA y pulsa el botón. Verás un esquema de los partidos de la semana. Una C azul indica los equipos controlados por el ordenador. Una H roja marca los equipos que están controlados por humanos. (Si tu equipo no está marcado con una H, significa que has olvidado cambiar el propietario y debes de empezar otra vez.) Mueve el lápiz sobre el partido que se ajuste a tu equipo y pulsa el botón. Este partido aparecerá ahora resaltado. Para empezar escoge PLAY en la parte inferior de la pantalla. Escoge MAIN MENU para salir.

Escogiendo los modos "Hold" y "Auto"

La parte de la derecha de la pantalla del esquema semanal tiene una columna donde indica si el partido está en el modo HOLD o AUTO. Ten en cuenta que los juegos con uno o más propietarios HUMANOS están fijados en el modo HOLD, mientras que los del ordenador contra el ordenador están fijados en el modo AUTO. Esto significa que estos juegos se jugarán automáticamente mientras que los juegos humanos tendrán lugar después. Mientras estás jugando tu partido de liga en la pantalla, todos los juegos en el modo AUTO se están decidiendo fuera de la pantalla. También si no seleccionas un juego antes de pulsar PLAY, todos los juegos en el modo AUTO se resolverán. Puedes intercambiar partidos entre los dos modos moviendo el lápiz a la columna del estatus del partido apropiado y pulsando el botón. Esto te permite dos cosas: primero puedes MANTENER un partido del ordenador contra el ordenador y VERLO después, para estudiar a tu primer adversario o simplemente para disfrutar de un buen partido. Y en segundo lugar si estás compitiendo en una liga de muchos jugadores y uno de los jugadores no está disponible, él puede elegir tener una simulación de ordenador que decida el juego por él, casi instantáneamente. Nadie puede avanzar hasta la próxima semana hasta que se

hayan decidido todos los juegos de esa semana, bien jugándolos o bien por simulación del ordenador.

Practice (Práctica)
El football americano es un juego de fundamentos y la única forma para mejorar es practicar. Esta opción te permite practicar "handoffs", "pitches", "punts", "field goals" y (lo más importante) pases. La pantalla para llamar a las jugadas permanece durante un tiempo indefinido permitiéndote analizar el diagrama de juego. Una vez que has seleccionado tu jugada, puedes pasar la pelota inmediatamente. Vuelves a la pantalla de llamar al juego siempre que el partido finalice, esto es: si te sales de los límites, lanzas un pase incompleto o consigues un "touchdown". Tus "downs" son ilimitados, hay tiempos límites ni penalizaciones. Vuelves a la línea de yarda 20 después de cada jugada.

Schedules (Esquemas)
Esa opción muestra un esquema semanal de los partidos de liga. Las opciones PRE WEEK (semana anterior) y NEXT WEEK (semana siguiente) que están en la parte inferior de la pantalla te permiten ir hacia adelante o hacia atrás en el esquema. Mueve el lápiz a tu elección y pulsa el botón. Las puntuaciones de los juegos que ya se han resuelto, aparecen en los esquemas semanales. Aquellos que están en rojo indican que se ha perdido mientras que los que están en azul, marcan victorias. Cuando estás viendo partidos de semifinal en la mitad de la temporada, todos los equipos aparecen como T.B.D. (a ser jugados). Escoge el MAIN MENU para salir.

Standings (Posiciones)
La pantalla de posiciones te permite analizar la situación de cada equipo. De izquierda a derecha puedes ver: Victorias, Pérdidas, Empates, Puntos acumulados por y Puntos acumulados contra. También moviendo el lápiz hacia arriba y pulsando en un equipo, puedes ver este esquema. El esquema te muestra una lista completa de los adversarios y las puntuaciones de los partidos que ya se han disputado.

COMO JUGAR A TV SPORTS: FOOTBALL

Empezando el Juego
Después de que hayas escogido el tipo de juego que quieres jugar, ¡empieza la

retransmisión! Un pequeño gráfico y una secuencia acústica, te introducen en el show de antes del partido. (Te puedes saltar esta secuencia con un botón pulsado.) Después de esto, el lanzamiento de una moneda determina quién saca y quién recibe al principio del juego. El equipo VISITANTE siempre hace la selección inicial de CARA o CRUZ. El equipo que gana el lanzamiento de la moneda escoge si quiere SACAR o RECIBIR (el equipo que recibe el saque para abrir, empieza en la segunda mitad).
TV Sports: Football ha sido diseñado para ser fácil para los principiantes, de manera que el juego se jugará todo por sí mismo, incluso en el modo de DOS JUGADORES. Hasta que tú muevas el joystick a "take over" el ordenador siempre intenta controlar al jugador que parpadea. En el ataque el jugador con la pelota siempre parpadeará y una vez que hayas tomado el control, moviendo el joystick, el ordenador no podrá volver a obtener el control, incluso si tú dejas el joystick. Para tener información sobre el control de la defensa dirígete a Defensa.
Después del lanzamiento de la moneda, el partido empieza con el saque. Un jugador del equipo que RECIBE coge la pelota después del saque. Después de que "devuelva" la pelota arriba del campo y consiga un "touchdown", sea placado por el defensa o se salga de los límites, la jugada acaba y aparece la PANTALLA PARA LLAMAR JUGADAS.

La Pantalla para llamar a las Jugadas

La pantalla para llamar a las jugadas no sólo se usa para llamar jugadas, sino también se usa como un tablero de puntuación que te muestra el reloj del juego, los miembros del equipo (el icono pequeño de la pelota señala al equipo que ataca), la puntuación por cuartos y la puntuación total, el número de DOWN del 1 al 4, las yardas (TO GO) en el primer down y la posición de la pelota en el campo. La flecha después de la palabra ON, te indica qué mitad del campo ocupa la pelota. Si está apuntando hacia ARRIBA indica que el balón ha pasado la línea de 50 yardas y está en la mitad del campo del equipo de defensa. Al contrario, si apunta hacia ABAJO significa que la pelota está a más de 50 yardas de la línea de gol del contrario, también se muestra en la pantalla de llamar a la jugada una pequeña caja roja que marca el cuarto del 1 al 4 y 6 luces rojas que muestran el número de tiempos fuera que quedan para tu equipo. A cada equipo se le permiten tres tiempos fuera por mitad.

Llamando Jugadas
Para llamar a una jugada si estás en la defensa o bien en el ataque, dirígete a los dos iconos del joystick en la mitad inferior de la pantalla. Escoge una formación moviendo el joystick diagonalmente hacia la formación que has seleccionado. Cuando ambos lados hayan tomado su decisión, las JUGADAS de ataque y defensa se mostrarán. De nuevo mueve el joystick diagonalmente para hacer tu selección. Si no has llamado a una formación o jugada en alrededor de 8 segundos, el ordenador llamará a una él mismo. Sin embargo, si no se ha detectado una entrada de joystcik en la jugada anterior, el ordenador empezará a llamar jugadas por ti en alrededor de 5 segundos. TV Sports: Football, después de un período de tiempo, realmente "aprende" tus tendencias de elegir jugadas. Así que siempre que tu equipo llame a las jugadas por él mismo (por ejemplo si tienes que irte de la habitación durante unos pocos minutos), el ordenador intentará hacer las mismas elecciones que tú hubieras hecho.
Nota: Puedes doblar el número de jugadores de ataque "volviéndolos". Para hacer esto mantén apretado FUEGO mientras estás llamando a tu jugada. Tu "pitch" izquierdo ahora se convertirá en tu "pich" derecho cruzando el patrón establecido, etc.

Llamando a los Tiempos Fuera (Poniendo el Juego en Pausa)
Para llamar a un tiempo fuera debes de pulsar FUEGO antes de que una formación sea seleccionada. El juego estará ahora en pausa. Para volver a jugar pulsa FUEGO de nuevo. Los tiempos fuera son bastante útiles porque paran el reloj del juego hasta el principio del siguiente juego. El reloj del juego también se para automáticamente después de cada cuarto y después de un pase incompleto, una salida de límites o un cambio en la posesión del balón.

ATAQUE

Empezando la Jugada
Como "quarterback" tú eres el hombre principal que maneja la pelota y eres responsable de tomar las decisiones de los últimos segundos "en la línea". Una decisión que un "quarterback" debe de tomar es si el "wide receiver" tiene que estar en movimiento. Para hacer esto simplemente mueve el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA antes de que empiece el juego. Puedes "pasar" la pelota e iniciar el juego tan pronto como el mensaje de las yardas que haya que hacer desaparezca de la pantalla. Hay tres formas de empezar la jugada:

PULSANDO EL BOTON: Pulsar el botón para pasar la pelota significa que quieres que el "quarterback" siga la jugada del diagrama y realice un pase en la mano, o lance en la primera oportunidad que tenga. NO PUEDES pasar la pelota si lo haces de esta forma. Mueve el joystick en cualquier momento para "recuperar el control".

MOVIENDO EL JOYSTICK HACIA ATRAS: Un pequeño golpe del joystick hacia atrás significa que quieres que el "quarterback" siga el diagrama del juego y lance un pase hacia delante en la primera oportunidad que tenga. Mueve el joystick en cualquier momento para "recuperar el control".

ESTIRAR DEL JOYSTICK HACIA ATRAS: Si quieres tener un control total sobre el "quarterback" estira del joystick hacia atrás un poco más de tiempo. Puedes pasar hacia atrás, girar a la derecha o a la izquierda o incluso intentar correr con la pelota (un "quarterback sneack"). Puedes realizar pases en la mano y lanzamientos pulsando tu botón cuando un "running back" esté cerca. La pelota irá al "running back" más cercano.

Lanzando la Pelota
Mientras estás controlando los movimientos del "quarterback" DETRAS DE LA LINEA DE MELE (la posición de la pelota cuando empieza el juego) suelta el joystick de manera que el "quarterback" deje de moverse para entrar en el "modo de pase". Moviendo el joystick a la IZQUIERDA y la DERECHA, puedes hacerle que "apunte" a cualquier punto del campo. (Para dejar el "modo de pase" debes de mover el joystick ARRIBA o ABAJO.) Para pasar la pelota en la dirección a la que estás apuntando, simplemente pulsa y MANTEN APRETADO EL BOTON. La "x" marrón te muestra dónde irá a parar la pelota, y las marcas en el medio, el "índice de alcance". Siempre que mantengas apretado el botón, la "x" continuará moviéndose hacia arriba del campo. El índice de FUERZA del "quarterback" determina lo lejos que la pelota puede ir en última instancia. (En el momento que sueltes el botón la "x"dejará de moverse.) El "receiver" disponible que esté más cerca, se "activará" y empezará a correr hacia la "x" y la pelota se situará a medio camino de ésta y del "quarterback". Es muy importante "dirigir" a tus "receivers". Esto significa que debes lanzar la pelota lo suficientemente lejos enfrente de ellos para que lleguen a la "x" al mismo tiempo que lo hace la pelota. Primero practica cómo lanzar

pases en el modo de PRACTICA. En tus primeros juegos tendrás un montón de intercepciones. Después de un tiempo aprenderás cómo "leer" la defensa y tu índice de intercepción irá bajando a medida que tu porcentaje de pases terminados vaya en aumento.

Cogiendo la Pelota
La "x" en el campo marca la mitad del ángulo de alcance. Cuanto más cerca de la "x" esté un jugador de ataque, cuando la pelota baje, más oportunidades tendrá de cogerla. Sin embargo, si un jugador defensivo está allí al mismo tiempo, es posible que debido al índice de MANOS de ambos jugadores, la pelota sea "DERRIBADA" o incluso "INTERCEPTADA". Para intentar coger la pelota lanzándote usa FUEGO y el jugador que estás controlando se inclinará en la dirección en la que está corriendo. Algunas veces es la única forma de coger una pelota que ha sido lanzada demasiado alta o demasiado baja. Practica esta forma de coger la pelota en el modo de PRACTICA antes de intentarlo en la situación de juego.

Corriendo con la Pelota
Hay dos tipos de jugadas de carrera: correr hasta el medio y correr hacia el exterior. Si corres hasta el medio necesitas una buena línea de ataque, ya que su responsabilidad es abrir un "agujero" para que tú corras a través de él. Cuando encuentres el agujero, métete en él tan pronto como sea posible, antes de que los "linebackers" tengan oportunidad de reaccionar. Correr hacia el exterior requiere más velocidad y rapidez. Siempre que lleves la pelota, NUNCA debes de correr directamente hacia un defensa, deja que se acerque y luego córtale a la derecha o a la izquierda e intenta evitarlo. Esto funciona mejor cuando tu índice de AGILIDAD es mejor que el suyo.

Realizando un "punt" con la Pelota
El realizar un "punt" con la pelota es similar a lanzar un pase largo desde la formación de SHOTGUN. Pasa la pelota estirando el joystick hacia abajo. Cuando el "punter" la atrape mueve tu joystick a la IZQUIERDA o a la DERECHA para apuntar en la dirección en la que quieres dar la patada. Luego mantén apretado FUEGO para realizar el "punt" con la pelota.

Defensa

Ajustando la defensa
Antes de que el juego empiece tienes tres jugadas defensivas: Puedes intercambiar el control a uno de tus cuatro "backs" defensivos o "linebackers" (tres en la jugada 6-1), puedes mover la defensa alrededor o puedes cambiar la asignación de cualquier jugador al BLITZ o de HOMBRE A HOMBRE

Intercambiando el jugador que tú controlas: Puedes cambiar los jugadores defensivos (sólo antes de la jugada), pulsando el botón. Manténlo apretado hasta que el jugador que quieras controlar empiece a parpadear, ten cuidado de no pulsar FUEGO después de que la pelota sea pasada, ya que tu jugador se inclinará y no podrás controlarlo hasta que se ponga de pie de nuevo.

Moviendo la defensa alrededor: Mientras un jugador esté activado puedes moverlo a cualquier lugar del campo, incluso a través de la línea de melé. Sin embargo, si te mueves a través de la línea y entras en contacto con un jugador defensivo tendrás un "encroachment". Si has pasado la línea cuando el "quarterback" golpea la pelota tendrás una penalización de "offsides".

Cambiando la asignación de un jugador al BLITZ o al HOMBRE a HOMBRE: Antes de que la pelota haya sido pasada, activa el jugador que quieras que realice el BLITZ y luego mantén apretado el botón y estira del joystick hacia ABAJO para cambiar su asignación. Puedes cambiar su asignación a cubrir de HOMBRE a HOMBRE, manteniendo apretado el botón y empujando el joystick hacia ARRIBA. No importa la asignación que tenía y puedes cambiar tantos jugadores como quieras o tengas tiempo para cambiar. A veces es muy útil la estrategia de que un "cornerback" realice un BLITZ si no hay "wide receivers" alineados enfrente de él en el campo. Sin embargo, ten cuidado de que el ataque no mande un "wide receiver en movimiento", o puedes dejarlo sin protección. Por otra parte, si asignas a un "cornerback" que cubra de HOMBRE A HOMBRE funcionará muy bien contra el pase, pero deja este área abierta para una carrera exterior.

Realizando el Placaje
Tus jugadores defensivos se mueven lo suficientemente cerca del que lleva la pelota para placarle y poder detener la jugada y evitar así un "touchdown". Cuando la defensa está al alcance puede realizar o no un placaje dependiendo de su FUERZA y HABILIDAD.
También puedes intentar un placaje lanzándote. Para realizar un placaje lanzándote, pulsa FUEGO mientras estás empujando tu joystick en la dirección que quieres inclinarte. Hay varias ventajas y una gran desventaja al intentar un placaje lanzándote. Las ventajas son: los placajes lanzándote causan más "fumbles", puede ser la única forma de atrapar a un jugador veloz y si golpeas al que lleva la pelota lo empujarás hacia atrás unas pocas yardas. La gran desventaja es que estás comprometiéndote porque sólo tienes una oportunidad para realizar el placaje. Si lo pierdes puede que se consiga un "touchdown".

Recuperando "fumbles"
Los "fumbles" son algo que ocurre dependiendo de la FUERZA del placaje, las MANOS del que lleva la pelota y la "severidad" del golpe. (Los placajes lanzándote causan casi el doble de "fumbles" que los que se consiguen con el placaje norma.) Después de un "fumble" la PRIMERA persona que pulse y mantenga apretado su FUEGO recuperará la pelota.

Equipos Especiales

Lanzando Field Goals y Puntos Extra
Hay dos formas de lanzar un "field goal". Puedes dejar que el ordenador intente el lanzamiento con patada (si lo hace no hagas nada) o puedes intentar lanzar la pelota de una patada por ti mismo (golpea la pelota estirando el joystick hacia atrás). Ambos intentos están basados en los índices del "kicker" y de la sincronización de la patada. Hay una caja en la esquina inferior izquierda de la pantalla de "field goals" con un dibujo de un balón. Usa esto como una guía para saber en qué punto de la pelota quieres golpear. Tan pronto como la pelota sea lanzada, una línea horizontal empezará a moverse desde la parte inferior de la pelota a la parte superior. Mientras se está moviendo puedes deslizar la línea vertical marrón en el diagrama hacia la IZQUIERDA y DERECHA con tu joystick. Antes de que la línea blanca pase la mitad, apunta en el balón, y pulsa el botón para pararla. El punto donde las líneas marrón y blanca se cruzan es

donde tú das la patada a la pelota. Para lanzar la pelota y que vaya alta y corta tendrás que deterner la línea blanca cerca de la parte inferior del diagrama de la pelota. Para lanzarla larga y baja (si es baja tiene una oportunidad más grande de ser bloqueada, ver Bloqueando el Lanzamiento con Patada abajo) tú tendrás la línea en el punto de la mitad sin pasarte. Si pasa el punto de la mitad darás un efecto "hacia arriba" y la mandarás rebotando a lo largo del campo. Para dar una patada a la izquierda debes de apuntar a la línea marrón en el lado DERECHO. Si los postes de la portería están a la derecha debes de situar la línea marrón a la IZQUIERDA. Si intentas una patada directa y se sale a la derecha o a la izquierda del "kicker" probablemente tiene un índice de PUNTERIA bajo. El índice de POTENCIA determinará la mínima distancia a la que el "kicker" puede lanzar de una patada, aunque no se pueden intentar "field goals" bajo de la línea de 50 yardas. (La PUNTERIA del "kicker" se consigue sumando el índice de sus MANOS y su AGILIDAD y dividiéndolo por dos.) Su índice de POTENCIA se consigue sumando su FUERZA y su VELOCIDAD y dividiéndolo por dos.

Bloqueando el Lanzamiento con Patada
Es muy difícil bloquear un "field goal". Debe de ser un lanzamiento bajo y tu sincronización tiene que ser perfecta. Mueve tu joystick a la IZQUIERDA y a la DERECHA para situar el "linebacker" medio entre el "kicker" y los postes de la portería y justo después de que la pelota esté en el aire, pulsa FUEGO para saltar.

EDITANDO UN EQUIPO
Siempre que empieces una nueva temporada tienes la opción de EDITAR UN EQUIPO (EDIT TEAM). Puedes editar el nombre de un equipo, la abreviatura del equipo, los nombres de los jugadores, cambiar el jugador entre COMP (el ordenador) y HUMAN (humano) y alterar la clasificación de los jugadores y de sus habilidades. Simplemente mueve el lápiz al objeto que quieras cambiar y pulsa el botón. Cuando selecciones un nombre o abreviatura un cursor rojo parpadeante aparecerá al final de los datos antiguos. Usa la tecla "ESC" para borrar la línea entera, o el "backspace" para borrar sólo un carácter cada vez. Cuando hayas seleccionado una clasificación o habilidad, esa caja se volverá roja para indicarte que la has seleccionado. Simplemente teclea el número adecuado y pulsa RETURN. Puedes mover el joystick para cancelar y editar.

Cuando lo hayas hecho selecciona ACCEPT y pulsa el botón. Esto hace una copia temporal de tu nuevo equipo en la memoria. Ahora puedes editar otro equipo o salvar tus cambios al disco con la opción SALVAR LIGA. Una sesión de edición modifica el equipo del disco. Se pueden usar varias sesiones para crear una liga con muchos jugadores. Cuando todos los jugadores estén satisfechos con sus equipos, selecciona CONTINUE SEASON (CONTINUAR TEMPORADA) para empezar los partidos de liga.
Importante: No puedes modificar un equipo en la mitad de la sesión. Si lo intentas empezarás en la primera semana de la liga.

Clasificaciones y habilidades
Todos los jugadores están clasificados del 1 al 18. La clasificación determina el número total de "puntos de talento" que ese jugador tiene. El mejor jugador de tu equipo tiene 24 puntos. El segundo mejor jugador tiene 23 y así en adelante hasta el peor jugador que tiene 7 puntos. Los puntos están entonces divididos entre cuatro diferentes habilidades: VELOCIDAD, FUERZA, MANOS y AGILIDAD. No puedes darle a un jugador más o menos puntos totales de los que tienen asignados, de manera que si un jugador tiene 20 puntos de talento y le das 5 en cada una de la tres primeras áreas, el ordenador sólo aceptará 5 en AGILIDAD.

CONSEJOS Y ESTRATEGIAS

1. Hay muchas variaciones en cada jugada de ataque. Usa el modo de PRACTICA para experimentar. Durante una jugada, aprende a fijar a tu adversario haciendo funcionar diferentes variaciones de la jugada de las que ha visto la defensa. Por ejemplo, lanza la pelota a tu "halfback" izquierdo varias veces, luego, cuando necesites una jugada más grande, realiza un "roll" a la izquierda como hace normalmente en una jugada de lanzamiento, pero cuando la defensa se mueva hacia abajo para contener la defensa, para y dispara un pase rápido hacia arriba del campo a tu "wide receiver".

2. En la defensa, los defensas del ordenador responden al pase más rápidamente en el PASS DEFENCE.

3. El football americano es un juego de "leer y reaccionar". Aprende a leer a la defensa antes de que se produzca la jugada y después de que la jugada haya

empezado. Hay una gran diferencia entre pasar a un hombre que está en una zona cubierta y a un hombre que está siendo cubierto de hombre a hombre. Si no te gusta lo que está pasando hacia abajo del campo, intenta realizar un pase corto hacia el "running back" más cercano o mantener la pelota tú mismo y correr con ella. Si la defensa está realizando un BLITZ y tú puedes encontrar a un "receiver" abierto, intenta lanzar la pelota fuera de los límites. Será placada dentrás de la línea de melé y es ciertamente mejor que lanzar una intercepción.

4. Recuerda que la defensa 6-1 aunque no te permite abrir muchos agujeros, la línea de ataque te da sólo un hombre en lo profundo del campo. Esto no es mucha protección si el "quarterback" está realizando el SHOTGUN y decide lanzar una bomba. Ten cuidado y "no te quemes". (La defensa 4-3 tiene dos hombres al fondo y la defensa 3-4 tiene cuatro.)

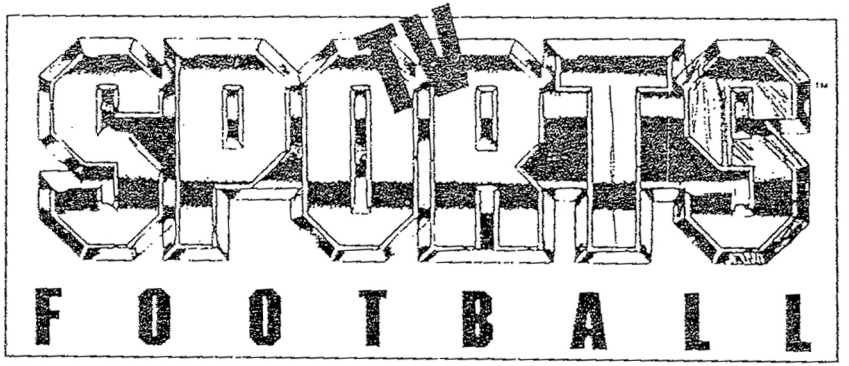
5. Si no te gusta la formación de la jugada que has escogido en la pantalla de llamar a las jugadas, puedes escoger una nueva siempre que la formación de la jugada que quieres esté visible en la pantalla.

6. Si no tienes tiempo para jugar los 16 juegos en el esquema, deja que el ordenador juegue los 8 primeros usando el modo AUTO.

7. Si decides realizar una liga con muchos jugadores, elige un jugador o incluso un no jugador para que sea el Comisionado. Las responsabilidades del Comisionado pueden ser recoger una pequeña "entrada" de todos los contenidos (para comprar trofeos, etc.) y establecer los tiempos límite para cada juego. (Los contendientes tienen una semana para resolver todos los juegos antes de que el Comisionado decida usar el modo AUTO.)

Nota para los propietarios de 520ST: Debes de volver a arrancar el ordenador después de cada partido para jugar uno nuevo.

Compilación de la Guía del Jugador Atari ST del TV: Sports Football por Allen McPheeters.



TV SPORT: FOOTBALL - GUIA DEL JUGADOR AMIGA

ANTES DE USAR LA OPCION DE "LIGA" HAZ UNA COPIA DEL REEL 2
El REEL 2 no está protegido contra copias y contiene los datos de la liga y de la temporada. Haz una copia de seguridad de este disco. Asegúrate de que la copia se llama "REEL 2" y no "COPIA DE REEL 2". (Consulta tu manual del Amiga si necesitas más información sobre este procedimiento.) Guarda el original en un lugar seguro.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA
1. Una Amiga 500, 1000 ó 2000 con al menos 512K de RAM.
2. Un joystick conectado a la PUERTA 2. (Algunas opciones de juego requieren un segundo joystick.)

EMPEZANDO
Si es necesario arranca tu Amiga con el Kickstar 1.2. Cuando aparezca la indicación Workbench, mete el REEL 1 en la unidad interna y el REEL 2 en la unidad externa (si tienes una). El juego se carga automáticamente. Para los usuarios de una unidad: Sigue las indicaciones de la pantalla para cambiar el disco. Nunca cambies el disco, a menos que el programa te lo pida.

NOTA: Para saltarte la introducción pulsa el botón de fuego de tu joystick. La pantalla se congelará mientras que el LANZAMIENTO DE MONEDA se carga.

MENUS Y OPCIONES DEL JUEGO

El menú principal tiene cuatro opciones: EXHIBITION (exhibición), LEAGUE (Liga), PRACTICE (Práctica) y CLIPBOARD (Tablero). Selecciona una opción moviendo el joystick arriba y abajo hasta que el cursor de la pelota esté al lado de tu selección y luego pulsa el botón de fuego.

JUEGOS DE EXHIBICION

Cuando aparezcan las cuatro opciones de EXHIBICION, selecciona una y pulsa el botón. Desde el tablero selecciona un equipo de "casa" moviendo el lápiz al equipo deseado y pulsando el botón de fuego. En el modo de UN JUGADOR, y de TEAMMATES (compañeros de equipo), el PRIMER equipo que escoges es el equipo que TU controlarás. El SEGUNDO equipo que selecciones (el equipo "visitante") es tu adversario. Para los juegos de DOS JUGADORES usa un segundo joystick, enchufando a la PUERTA DOS, cuando estés seleccionando al equipo de "casa".

NOTA: El modo de TEAMMATES permite a dos humanos jugar contra el ordenador. El joystick 1 es el capitán del ataque y siempre controla al "quarterback". El joystick 2 es para el capitán de la defensa, y siempre controla al "linebacker" interior izquierdo. El "compañero de equipo" puede ser un "wide receiver" o un "running back" del ataque o cualquier jugador EXCEPTO el "linebacker" interior izquierdo de la defensa.

USANDO LA OPCION DE LIGA Y EDITANDO EQUIPOS

La Liga de Cinemaware Football (CWFL) consiste en 28 equipos. Cada equipo puede tener un "propietario" HUMAN (humano) o COMPUTERIZADO (el ordenador). Si quieres conducir la liga por ti mismo, simplemente cambia el propietario de uno de los 28 equipos de los que es dueño el ordenador de "COMP" a "HUMAN". O puedes competir en la liga con hasta 27 amigos. Cada amigo tiene que escoger ser el "propietario" de un equipo mientras que los equipos que quedan son controlados por el ordenador. En la liga con muchos jugadores algunos de los juegos pueden ser contra el ordenador dependiendo del esquema y del número de humanos que participen y otros pueden ser contra otros humanos.

EMPEZANDO UNA NUEVA TEMPORADA

Selecciona NEW SEASON (Nueva Temporada) y luego escoge EDIT TEAM (Editar Equipo). Ahora mueve el lápiz al equipo del que quieras ser el dueño y pulsa el botón de fuego. Cuando aparezca la pantalla de la ALINEACION, mueve el lápiz a la esquina superior derecha donde dice "OWNER" y pulsa el botón de fuego una vez. El propietario del equipo ahora aparecerá como "HUMAN". Muévete a la parte inferior de la página y selecciona SAVE CHANGES (Salvar Cambios). Esto hace una copia temporal de tu nuevo equipo en la memoria y te permite cambiar tantos equipos como quieras ANTES de salvar lo que hay en el disco utilizando la opción SALVAR LIGA. Cuando estés listo para jugar, ve a CONTINUAR TEMPORADA y pulsa el botón. Verás un esquema de los partidos de la semana. Una C azul indica los equipos que están controlados por humanos. (Si tu equipo no está marcado con una H, significa que has olvidado cambiar el propietario y debes de empezar otra vez.) Mueve el lápiz sobre el partido que se ajuste a tu equipo y pulsa el botón de fuego. Este partido aparecerá ahora resaltado. Para empezar escoge PLAY en la parte inferior de la pantalla. Escoge CLIPBOARD para salir.

Atención: Cuando editas un equipo y utilizas la opción SALVAR LIGA estás modificando ese equipo en tu disco. Sólo se permite una temporada y una liga por disco. (Si quieres hacer funcionar más de una temporada simplemente haz una copia adicional de REEL 2.)

ESCOGIENDO LOS MODOS "HOLD" O "AUTO"

La parte de la derecha de la pantalla del esquema semanal tiene una columna donde indica si el partido está en el modo HOLD o AUTO. Ten en cuenta que los juegos con uno o más propietarios HUMANOS están fijados en el modo HOLD, mientras que los del ordenador contra el ordenador están fijados en el modo AUTO. Esto significa que estos juegos se jugarán automáticamente mientras que los juegos humanos tendrán lugar después. Mientras estás jugando tu partido de liga en la pantalla, todos los juegos en el modo AUTO se están decidiendo fuera de la pantalla. También si no seleccionas un juego antes de pulsar PLAY, todos los juegos en el modo AUTO se resolverán. Puedes intercambiar partidos entre los dos modos moviendo el lápiz a la columna del estatuto del partido apropiado y pulsando el botón. Esto te permite dos cosas: primero puedes MANTENER un partido del ordenador contra el ordenador y VERLO después, para estudiar a tu primer adversario o simplemente para disfrutar de un buen partido. Y en segundo lugar si estás compitiendo en una liga de muchos jugadores y uno de los jugadores

no está disponible, él puede elegir tener una simulación de ordenador que decida el juego por él, casi instantáneamente. NADIE puede avanzar hasta la próxima semana hasta que se hayan decidido TODOS los juegos de esa semana, bien jugándolos o bien por simulación del ordenador.

EDITANDO UN EQUIPO

Siempre que empieces una nueva temporada, tienes la opción de editar un equipo. Puedes cambiar el nombre del equipo y las iniciales del propietario, los nombres de los jugadores, la clasificación de los jugadores y los índices de los jugadores. Simplemente mueve el lápiz al objeto que quieres cambiar y pulsa el botón de fuego. El cursor rojo parpadeante aparece en la primera columna de las áreas de entrada y se moverá de izquierda a derecha a medida que tecleas en el teclado. Asegúrate de teclear lentamente y con seguridad. Cuando estés introduciendo los nombres asegúrate de que SOLO escribes el nombre y el primer apellido. Para introducir un nombre como Boom Boom Barnett, que tiene tres partes, debes de usar un guión como éste: "Boom Boom Barnett". El nombre del jugador no debe de exceder de 10 letras.

También puedes cambiar la clasificación de los jugadores. Las CLASIFICACIONES de los jugadores determinan el número total de "puntos de talento" que un jugador tiene. El mejor jugador de tu equipo tiene 24 puntos, el segundo mejor jugador 23, y así en adelante. Los puntos están divididos en cuatro áreas diferentes: VELOCIDAD, FUERZA, MANOS y AGILIDAD. No puedes dar a un jugador MAS puntos totales de los que tiene. De manera que si un jugador tiene 20 puntos de talento y les has dado 5 en cada una de las tres primeras áreas, el ordenador SOLO aceptará 5 en agilidad. También cuando cambies la clasificación de un jugador debes de introducir ceros. (El ordenador necesita DOS dígitos.) Cuando hayas hecho esto, selecciona SAVE CHANGES (Salvar Cambios) y pulsa el botón de fuego. Cuando estés editando escoge la opción SAVE LEAGUE (Salvar Liga) del menú de la liga para salvar al nuevo equipo(s) al disco. Una sesión de edición modifica el disco. Se deben usar varias sesiones de edición para crear un juego de muchos jugadores. Cuando todos los jugadores están satisfechos con sus equipos selecciona CONTINUE SEASON (continuar temporada) para empezar los partidos de liga.

NOTA: INCLUSO SI NO ESTAS EDITANDO UN EQUIPO SIEMPRE QUE EMPIECES UNA NUEVA TEMPORADA DEBES DE SALVAR LA OPCION DE LA LIGA.

USANDO LA OPCION DE PRACTICA

El football americano es un juego de fundamentos y la única forma para mejorar es practicar. Hay dos formas de practicar:

PRACTICE PLAYS (PRACTICANDO JUGADAS)

Esta opción te permite practicar "handoffs", "falsos handoffs", "pitches", "punts", y (lo más importante) ¡los PASES! La pantalla para llamar a las jugadas permanece durante un tiempo indefinido permitiéndote analizar el diagrama de juego. Una vez que has seleccionado tu jugada, puedes pasar la pelota inmediatamente. Vuelves a la pantalla de llamar al juego siempre que el partido finalice, esto es: si te sales de los límites, lanzas un pase incompleto. Tus "downs" son ilimitados, no hay tiempos límite ni penalizaciones. Vuelves a la línea de yarda 20 después de cada jugada. Para salir del modo de práctica y volver al menú principal, simplemente vuelve a arrancar tu Amiga.

PRACTICE KICKING (PRACTICANDO LANZAMIENTOS CON PATADA)

Durante el juego hay dos formas en las que puedes realizar "field goals": puedes hacer que el ordenador lance la pelota de una patada por ti, o la puedes lanzar tú mismo. Un buen "kicker" humano tendrá una probabilidad ligeramente más alta de tener éxito, de manera que si piensas dar tu propia patada, es importante practicar tu sincronización (ver REALIZANDO "FIELD GOALS" para más detalles). Para salir del juego de patadas simplemente vuelve a arrancar tu Amiga.

USANDO EL TABLERO PARA ESTUDIAR LAS POSICIONES EN LA LIGA

Para usar la opción de CLIPBOARD debes dé tener una liga en progreso en tu disco de la liga. Las estadísticas que se producen durante los juegos de EXHIBICION NO se salvarán. El menú del Tablero te da las siguientes opciones:

VIEW SCHEDULES (VER ESQUEMAS)

Esta opción muestra un esquema semanal de los partidos de la liga. Los botones "=" y "—" en la parte superior de la pantalla te permiten ir hacia delante o hacia atrás en el esquema. Mueve el lápiz al "botón" de tu elección y pulsa el botón de fuego. Las puntuaciones de los juegos que ya se han resuelto aparecerán en los esquemas semanales. Aquellos que están en rojo indican que se han perdido, mientras que los que están en azul señalan victorias. Cuando veas esquemas de

"playoff" (partidos de semifinal) en la mitad de la sesión, los equipos aparecerán de acuerdo a las posiciones del momento.

VIEW STANDINGS (VER POSICIONES)

La pantalla de VER POSICIONES te permite analizar la puntuación de cada equipo en cada división. De izquierda a derecha puedes ver: Perdidos, Ganados, Empatados, Puntos acumulados por y Puntos acumulados contra. También moviendo el lápiz hacia arriba y pulsando en un equipo, puedes ver su ficha. La ficha muestra una lista completa de los adversarios y registra las puntuaciones de los juegos que ya se han jugado. En la parte inferior de la pantalla aparece el "Oponents WIN PCT". Esto se calcula sumando el número total de victorias de cada oponente en el esquema y dividiéndolo por el número total de partidos que esos equipos han jugado.

LEAGUE LEADERS (CABEZAS DE LIGA)

Puedes ver los CABEZAS DE LIGA en seis categorías. Mueve el lápiz a la categoría que quieras para estudiarla y pulsa FUEGO. La mitad superior de la pantalla mostrará ahora a los 10 que estén a la cabeza de la liga en la categoría que has seleccionado. Los números resaltados en rojo indican la estadística por la cual se rigen las posiciones. Cada columna de la mitad superior de la pantalla es un "botón" en el que puedes pulsar. Por ejemplo, si llamas a los LEADINGS RUSHERS (Corredores en Cabeza), primero verás los 10 jugadores con los mayores intentos de carrera. Para ver qué corredor tiene la media más alta, mueve el lápiz arriba a la estadística "GAME" y pulsa el botón de fuego.

STATS BY TEAM (ESTADISTICAS POR EQUIPO)

Se mantienen estadísticas completas para cada miembro de cada equipo en la CWFL. Para ver la posición de un equipo primero escoge STATS BY TEAM del menú del TABLERO. Cuando aparece el menú del equipo, selecciona un equipo. En la primera "página" verás un análisis resumido de la actuación global en la temporada, incluyendo los "TURNOVERS" (TRN) y el desglose de la puntuación total por cuartos. Accedes a la segunda página escogiendo IND.OFFENCE en la parte inferior izquierda de la pantalla de las ESTADISTICAS del EQUIPO. La tercera página es IND. DEFFENCE y la última es la ALINEACION del equipo. En cualquier momento puedes volver al menú del tablero moviéndote hacia abajo a la parte inferior de la derecha y seleccionando CLIPBOARD.

COMO JUGAR EL JUEGO

Después de que hayas escogido el tipo de juego que quieres jugar, y después del SHOW ANTERIOR AL JUEGO, estás listo para empezar. TV SPORTS: FOOTBALL ha sido diseñado para ser fácil para los principiantes, de manera que el juego jugará por sí mismo incluso en el juego de DOS JUGADORES. Hasta que muevas el joystick a "take over" (tomar el control) el ordenador siempre intentará llevar el control del jugador que parpadea. En el ataque el jugador con la pelota siempre parpadeará y una vez que hayas "tomado el control" moviendo tu joystick, el ordenador no puede volver a recuperar el control, incluso si sueltas el joystick. Para más información del control de la defensa dirígete a DEFENSA.

EL LANZAMIENTO DE LA MONEDA

El equipo VISITANTE siempre hace la selección inicial de CARA o CRUZ. El equipo que gana el lanzamiento de la moneda escoge si quiere SACAR o RECIBIR (el equipo que recibe el saque para abrir, empieza en la segunda mitad).

EL SAQUE

El "halfback" derecho del equipo que RECIBE coge la pelota después del saque. Después de que "devuelva" la pelota arriba del campo y consiga un "touchdown", sea placado por el defensa o se salga de los límites, la jugada acaba y aparece la PANTALLA PARA LLAMAR JUGADAS.

LA PANTALLA PARA LLAMAR A LAS JUGADAS

La pantalla para llamar a las jugadas no sólo se usa para llamar jugadas sino también se usa como un tablero de puntuación que te muestra el reloj del juego, los miembros del equipo (el icono pequeño de la pelota señala al equipo que ataca), la puntuación por cuartos y la puntuación total, el número de DOWN del 1 al 4, las yardas (TO GO) en el primer down y la posición de la pelota en el campo. La flecha después de la palabra ON, te indica qué mitad del campo ocupa la pelota. Si está apuntando hacia ARRIBA indica que el balón ha pasado la línea de 50 yardas y está en la amitad del campo del equipo de defensa. Al contrario, si apunta hacia ABAJO significa que la pelota está a más de 50 yardas de la línea de gol del contrario, también se muestra en la pantalla de llamar a la jugada, una pequeña caja roja que marca el cuarto del 1 al 4 y 6 luces rojas que muestran el número de tiempos fuera que quedan para tu equipo. A cada equipo se le permiten tres tiempos fuera por mitad.

LLAMANDO JUGADAS

Cuando estés listo para llamar a una jugada, si estás en la defensa o bien en el ataque, dirígete a los dos iconos del joystick en la mitad inferior de la pantalla. Escoge una formación moviendo el joystick DIAGONALMENTE hacia la formación que has seleccionado. Cuando ambos lados hayan tomado su decisión, las JUGADAS de ataque y defensa se mostrarán. De nuevo mueve el joystick diagonalmente para hacer tu selección. Si no has llamado a una formación o jugada en alrededor de 15 segundos, el ordenador llamará a una él mismo. Sin embargo, si no se ha detectado una entrada de joystick en la jugada anterior, el ordenador empezará a llamar jugadas por ti en alrededor de 5 segundos. TV Sports: Football, después de un período de tiempo, realmente "aprende" tus tendencias de elegir jugadas. Así que siempre que tu equipo llame a las jugadas por él mismo (por ejemplo si tienes que irte de la habitación durante unos pocos minutos) el ordenador intentará hacer las mismas elecciones que tú hubieras hecho.

NOTA: PUEDES DOBLAR EL NUMERO DE JUGADORES DE ATAQUE "VOLVIENDOLOS". PARA HACER ESTO MANTEN APRETADO EL BOTON DE FUEGO MIENTRAS ESTAS LLAMANDO A TU JUGADA. TU "PITCH" IZQUIERDO AHORA SE CONVERTIRA EN TU "PITCH" DERECHO CRUZANDO EL PATRON ESTABLECIDO, ETC.

LLAMANDO A LOS TIEMPOS FUERA Y PONIENDO EL JUEGO EN PAUSA

Para llamar a un tiempo fuera debes de pulsar el botón de fuego del joystick antes de que una formación sea seleccionada. El juego estará ahora en PAUSA. Para volver a jugar pulsa el botón de fuego de nuevo. Los tiempos fuera son bastante útiles porque paran el reloj del juego hasta el principio del siguiente juego. El reloj del juego también se para automáticamente después de cada cuarto y después de un pase incompleto, una salida de límites o un cambio en la posesión del balón.

ATAQUE

EL QUARTERBACK

Como "quarterback" tú eres el hombre principal que maneja la pelota y eres responsable de tomar las decisiones de los últimos segundos "en la línea". Una decisión que un "quarterback" debe de tomar es si el "wide receiver" tiene que estar en movimiento. Para hacer esto simplemente mueve el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA antes de que empiece el juego. Puedes "pasar" la pelota e iniciar el

juego tan pronto como oigas al "quarterback" diciendo "HUT HUT". Hay DOS formas de empezar la jugada:

PULSANDO EL BOTON

Pulsar el botón para pasar la pelota significa que quieres que el "quarterback" siga la jugada del diagrama y realice un pase en la mano, o lance en la primera oportunidad que tenga. NO PUEDES pasar la pelota si lo haces de esta forma. Mueve el joystick en cualquier momento para "recuperar el control".

(Para realizar "handoffs" desde la formación SHOTGUN necesitas mantener el botón apretado durante al menos 3 segundos.)

ESTIRAR DEL JOYSTICK HACIA ATRAS

Si quieres lanzar un pase hacia delante DEBES de lanzar la pelota estirando hacia atrás del joystick. Esto te da un control total sobre el "quarterback". Puedes pasar hacia atrás, girar a la derecha o a la izquierda o incluso intentar correr con la pelota (un "quarterback sneack"). Puedes realizar pases en la mano y lanzamientos pulsando el botón de tu joystick cuando un "running back" esté cerca.

LANZANDO UN PASE HACIA DELANTE

Mientras estás controlando los movimientos del "quarterback" DETRAS DE LA LINEA DE MELE (la posición de la pelota cuando empieza el juego), suelta el joystick de manera que el "quarterback" deje de moverse para entrar en el "modo de pase". Moviendo el joystick a la IZQUIERDA y la DERECHA, puedes hacerle que "apunte" a cualquier punto del campo. (PARA DEJAR EL "MODO DE PASE" DEBES MOVER EL JOYSTICK ARRIBA o ABAJO.) Para pasar la pelota en la dirección a la que éstás apuntando, simplemente pulsa y MANTEN APRETADO EL BOTON. La "x" verde te muestra dónde irá a parar la pelota, y las marcas en el medio, el "índice de alcance". Siempre que mantengas apretado el botón, la "x" continuará moviéndose hacia arriba del campo. (El índice de FUERZA del "quarterback" determina lo lejos que la pelota puede ir en última instancia.) En el momento que sueltes el botón, la "x" dejará de moverse, el "receiver" disponible que esté más cerca se "activará" y empezará a correr hacia la "x" y la pelota se situará a medio camino de ésta y del "quarterback". Es MUY importante "dirigir" a tus "receivers". Esto significa que debes lanzar la pelota lo suficientemente lejos enfrente de ellos para que lleguen a la "x" al mismo tiempo que lo hace la pelota. Primero practica cómo lanzar pases en el modo de

PRACTICA. En tus primeros juegos tendrás un montón de intercepciones. Después de un tiempo aprenderás cómo "leer" la defensa y tu índice de intercepción irá bajando a medida que tu porcentaje de pases terminados vaya en aumento.

COGIENDO LA PELOTA

La "x" en el campo marca la mitad del ángulo de alcance. Cuanto más cerca de la "x" esté un jugador de ataque cuando la pelota baje, más oportunidades tendrá de cogerla. Sin embargo, si un jugador defensivo está allí al mismo tiempo es posible, que debido al índice de MANOS de ambos jugadores, la pelota sea "DERRIBADA" o incluso "INTERCEPTADA". Para intentar coger la pelota lanzándote, pulsa el botón de fuego y el jugador que estás controlando se inclinará en la dirección en la que estás corriendo. Algunas veces es la única forma de coger una pelota que ha sido lanzada demasiado alta o demasiado baja. Practica esta forma de coger la pelota en el modo de PRACTICA antes de intentarlo en la situación de juego.

RUSHING (CORRIENDO)

Hay dos tipos de jugadas de carrera: correr hasta el medio y correr hacia el exterior. Si corres hasta el medio necesitas una buena línea de ataque, ya que su responsabilidad es abrir un "agujero" para que tú corras a través de él. Cuando encuentres el agujero, métete en él tan pronto como sea posible antes de que los "linebackers" tengan oportunidad de reaccionar. Correr hacia el exterior requiere más velocidad y rapidez. Siempre que lleves la pelota, NUNCA debes de correr directamente hacia un defensa, deja que se acerque y luego córtale a la derecha o a la izquierda e intenta evitarlo. Esto funciona mejor cuando tu índice de AGILIDAD es mejor que el suyo.

RECUPERANDO "FUMBLES"

Los "fumbles" son algo que ocurre dependiendo de la FUERZA del placaje, las MANOS del que lleva la pelota y la "severidad" del golpe. (Los placajes lanzándote causan casi el doble de "fumbles" que los que se consiguen con el placaje normal.) La PRIMERA persona que pulse y mantenga apretado su botón de fuego recuperará la pelota.

REALIZANDO UN "PUNT"

El realizar un "punt" con la pelota es similar a lanzar un pase largo desde la formación de SHOTGUN. Pasa la pelota estirando el joystick hacia abajo. Cuando

el "punter" la atrape mueve tu joystick a la IZQUIERDA o a la DERECHA para apuntar en la dirección en la que quieres dar la patada. Luego mantén apretado el botón de fuego para realizar el "punt" con la pelota. Para un lanzamiento largo con patada intenta soltar el botón de fuego justo cuando la pelota deje el pie del "punter". Cuanto mejor sea tu sincronización más lejos viajará la pelota. Si estás cerca de la "end zone" de tu adversario, querrás lanzar la pelota para que vaya fuera de los límites, cerca de su línea de gol. Sin embargo, no dejes que la patada vaya a su "end zone" o será un TOUCHBACK y el ataque tendrá la pelota en la línea de yarda 20.

LANZANDO "FIELD GOALS"

Hay dos formas de lanzar un "field goal". Puedes dejar que el ordenador intente el lanzamiento con parada (si lo hace suelta la pelota pulsando el botón de fuego), o puedes intentar la patada por ti mismo (suelta la pelota estirando hacia atrás el joystick). Ambos intentos están basados en los índices del "kicker" y de la sincronización de la patada, pero el ordenador sólo usará una sincronización "por encima de la media", de manera que un humano con un poco de práctica puede ser más consistente. Hay una caja en la esquina inferior izquierda de la pantalla de "field goals" con un dibujo de un balón. Usa esto como una guía para saber en qué punto de la pelota quieres golpear. Tan pronto como la pelota sea lanzada, una línea roja empezará a moverse desde la parte inferior del balón hasta la parte superior. Mientras se está moviendo puedes deslizar la línea vertical azul en el diagrama a la izquierda o la derecha con tu joystick. Antes de que la línea roja pase el punto de la mitad del balón pulsa el botón para pararla. El punto donde las líneas roja y azul se cruzan es el punto donde tú das la patada a la pelota. Para lanzar la pelota y que vaya alta y corta tendrás que detener la línea roja cerca de la parte inferior del diagrama de la pelota. Para lanzarla larga y baja (si es baja tiene una oportunidad más grande de ser bloqueada, ver BLOQUEANDO FIELD GOALS), tendrás que dejar la línea a la mitad, SIN PASARTE. Si pasas el punto de la mitad darás un efecto "hacia arriba" y la mandarás rebotando a lo largo del campo. Para lanzarla a la izquierda debes de apuntar en la línea azul al lado DERECHO. Y si los postes de la portería están a la derecha debes de situar la línea azul a la IZQUIERDA. Si intentas un tiro recto pero se sale a la derecha o a la izquierda del "kicker" probablemente tiene un índice de PUNTERIA bajo. El índice de POTENCIA determinará la mínima distancia a la que el "kicker" puede lanzar de una patada, aunque no se pueden intentar "field goals" bajo la línea de 50 yardas.

(El índice de PUNTERIA del "kicker" se consigue sumando el índice de sus MANOS y su AGILIDAD y dividiéndolo por dos.) Su índice de POTENCIA se consigue sumando su FUERZA y su VELOCIDAD y dividiéndolo por dos.

DEFENSA

Antes de que el "quarterback" lance la pelota tiene varias opciones defensivas: Puedes "controlar" a uno de tus cuatro "backs" defensivos o "linebackers" que desees, puedes mover la defensa alrededor o puedes cambiar la asignación de cualquier jugador al BLITZ.

INTERCAMBIANDO JUGADORES

Puedes cambiar los jugadores defensivos (sólo antes de la jugada), pulsando el botón de fuego. Manténlo apretado hasta que el jugador que quieras controlar empiece a parpadear. Ten cuidado de no pulsar el botón de fuego antes de que el "quarterback" empiece a decir "HUT HUT", ya que tu jugador se inclinará y no podrás controlarlo hasta que se ponga de pie de nuevo.

MOVIENDO LA DEFENSA ALREDEDOR

Mientras un jugador esté activado puedes moverlo a cualquier lugar del campo, incluso a través de la línea de melé. Sin embargo, si te mueves a través de la línea y entras en contacto con un jugador defensivo tendrás un ENCROACHEMENT. Si has pasado la línea cuando el "quarterback" golpea la pelota, tendrás una penalización de "offsides".

CAMBIANDO LA ASIGNACION DE UN JUGADOR AL BLITZ

Antes de que la pelota haya sido pasada, activa el jugador que quieras que realice el BLITZ y luego mantén apretado el botón de fuego y estira del joystick hacia ABAJO para cambiar su asignación. No importa la asignación que tenía y puedes cambiar tantos jugadores como quieras o tengas tiempo para cambiar. A veces es muy útil la estrategia de que un "cornerback" realice un BLITZ si no hay "wide receivers" alineados enfrente de él en el campo. Sin embargo, ten cuidado de que el ataque no mande un "wide receiver en movimiento", o puedes dejarlo sin protección.

PLACAJES LANZANDOTE

Para realizar un placaje lanzándote, pulsa el botón de fuego mientras estás empujando tu joystick en la dirección que quieres inclinarte. Hay varias ventajas y una gran desventaja al intentar un placaje lanzándote. Las ventajas son: los placajes lanzándote causan más "fumbles", puede ser la UNICA forma de atrapar a un jugador veloz y si golpeas al que lleva la pelota lo empujarás hacia atrás unas pocas yardas. La gran desventaja es que estás comprometiéndote porque sólo tienes una oportunidad para realizar el placaje. Si lo pierdes puede que se consiga un "touchdown".

BLOQUEANDO FIELD GOALS

Es muy difícil bloquear un "field goal". Debe de ser un lanzamiento bajo y tu sincronización tiene que ser perfecta. Mueve tu joystick a la IZQUIERDA y a la DERECHA para situar el "linebacker" medio entre el "kicker" y los postes de la portería y justo después de que la pelota esté en el aire, pulsa el botón de tu joystick para saltar.

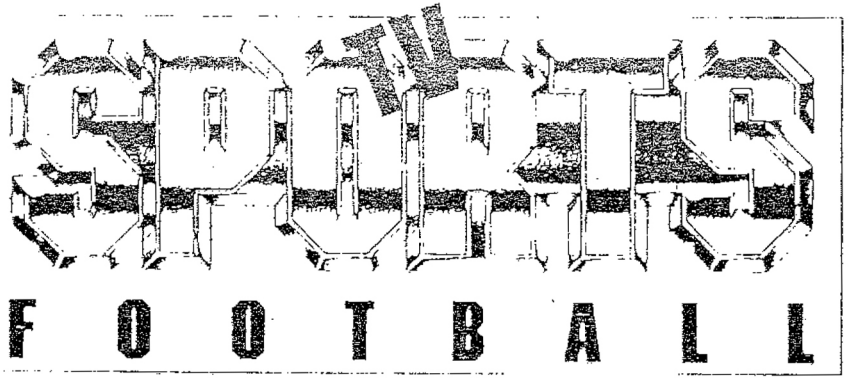
CONSEJOS Y ESTRATEGIAS

1. Hay CIENTOS de variaciones en cada jugada de ataque. Usa el modo de PRACTICA para experimentar. Durante una jugada, aprende a fijar a tu adversario haciendo funcionar diferentes variaciones de la jugada de las que has visto la defensa. Por ejemplo, lanza la pelota a tu "halfback" izquierdo varias veces, luego, cuando necesites una jugada más grande, realiza un "roll" a la izquierda como haces normalmente en una jugada de lanzamiento, pero cuando la defensa se mueva hacia abajo para contener la defensa, para y dispara un pase rápido hacia arriba del campo a tu "wide receiver".
2. En la defensa, los defensas del ordenador responden al pase más rápidamente en el PASS DEFENCE.
3. El football americano es un juego de "leer y reaccionar". Aprende a leer a la defensa ANTES de que se produzca la jugada y DESPUES de que la jugada haya empezado. Hay una gran diferencia entre pasar a un hombre que está en una ZONA cubierta y a un hombre que está siendo cubierto de HOMBRE A HOMBRE. Si no te gusta lo que está pasando hacia abajo del campo, intenta realizar un pase corto hacia el "running back" más cercano o mantener la pelota tú mismo y correr con ella. Si la DEFENSA está realizando un BLITZ y tú puedes encontrar a un

"receiver" abierto, intenta lanzar la pelota fuera de los límites. Será placada detrás de la línea de melé y es ciertamente mejor que lanzar una intercepción.
4. Recuerda que la defensa 6-1 aunque no te permite abrir muchos agujeros, la línea de ataque te da sólo UN hombre en lo profundo del campo. Esto no es mucha protección si el "quarterback" está realizando el SHOTGUN y decide lanzar una bomba. Ten cuidado y "no te quemes". (La defensa 4-3 tiene DOS hombres al fondo y la defensa 3-4 tiene CUATRO.)
5. Si no te gusta la formación de la jugada que has escogido en la pantalla de llamar a las jugadas, puedes escoger una nueva siempre que la formación de la jugada que quieres esté visible en la pantalla.
6. Si no tienes tiempo para jugar los 16 juegos en el esquema, deja que el ordenador juegue los 8 primeros usando el modo AUTO.
7. Si decides realizar una liga con muchos jugadores, elige un jugador o incluso un no jugador para que sea el Comisionado. Las responsabilidades del Comisionado pueden ser recoger una pequeña "entrada" de todos los contendientes para comprar trofeos, etc., hacer una pequeña videoteca con los partidos (los jugadores pueden usar la videoteca para explorar a su siguiente oponente) y establecer los tiempos límite para cada juego. (Los contendientes tienen una semana para resolver todos los juegos antes de que el Comisionado decida usar el modo AUTO.)

Agradecimiento especial a Patrick "Long Bomb" Cook y a Allen "sack" McPheeters.

© 1988, Cinemaware Corporation. Está estrictamente prohibida la reproducción o duplicación sin el expreso consentimiento escrito de Cinemaware Corporation.



TV SPORT: FOOTBALL - GUIA DEL JUGADOR IBM PC

EMPEZANDO

Nota: Haz una copia de tus discos antes de empezar a jugar a TV Sports: Football. Los discos de tu paquete no están protegidos contra copias. El disco de 5.25 marcado como REEL 2, o el disco de 3.5 contiene los datos de la temporada y la liga que son modificados cuando juegas a los partidos de "Liga". Dirígete al manual de tu sistema operativo si necesitas ayuda para hacer las copias de los discos. Mantén siempre tu disco original protegido contra escritura, y mantén siempre las copias del juego sin proteger contra escritura.

Requerimientos del Sistema

1. Un IBM PC o Compatible 100% con un mínimo de 512K RAM. Los usuarios que sólo tengan 512K no deben de usar ningún software de RAM residente cuando estén usando TV Sports: Football.
2. Una tarjeta EGA o VGA con un monitor apropiado.
3. La versión MS-DOS, PC-DOS o mayores.

Nota: TV Sports: Football no funcionará en el IBM PS/2.

Equipo Opcional

1. Uno o dos joysticks.
2. Un disco duro. Para la instalación del disco duro dirígete a la página 16.

Cargando el Juego
Arranca tu ordenador con el DOS 2.0 o mayores. Cuando aparezca la indicación A> mete el disco de 5.25 etiquetado como REEL 1 o el disco de 3.5 en la unidad A: Luego introduce TVFB y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones de la pantalla a través de las series de menús que te permitirán seleccionar varios tipos de música y de opciones de control. Puedes aceptar los controles que están instalados, o hacer los cambios necesarios, que salvarán a tu disco.

Usando el Teclado
TV Sports: Football se puede jugar en su totalidad con un joystick. Sin embargo, si no tienes uno, el teclado se puede usar para simularlo. Los menús te permiten reseleccionar el control por teclado y configurar las teclas en la forma que quieres. Se designarán cuatro teclas de dirección: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Puedes pulsar dos de esas teclas al mismo tiempo para simular las diagonales. Otra tecla que se designa es la tecla FUEGO. Esta tecla simula el botón de un joystick. Las teclas establecidas son las siguientes:

	Jugador 1	Jugador 2
ARRIBA:	<cursor arriba>	W
ABAJO:	<cursor abajo>	X
IZQUIERDA:	<cursor izquierda>	A
DERECHA:	>cursor derecha<	D
FUEGO:	>alt<	>barra espaciadora<

Notas
La reconfiguración de las teclas sólo afecta al juego de Salón. La configuración de arriba para el Jugador 1 siempre tiene efecto mientras que esté en el área del Menú principal (ver abajo).
El juego no permitirá que asignes las mismas teclas a ambos jugadores. Las teclas seleccionadas para cada jugador permanecen asignadas cuando seleccionas el joystick para ese jugador.

TV SPORTS: FOOTBALL - COMO FUNCIONA EL JUEGO

TV Sports: Football funciona en dos partes: el área del Menú Principal, que

incluye las estadísticas de la liga, edición de equipos, selección del juego y el Juego de Salón que es el verdadero partido de football.

EL MENU PRINCIPAL

El menú principal tiene cuatro opciones: EXHIBITION (exhibición), LEAGUE (Liga), PRACTICE (Práctica) y CLIPBOARD (Tablero). Para seleccionar una opción mueve el joystick ARRIBA o ABAJO hasta que la pelota esté cerca de tu selección y luego pulsa FUEGO.

Juegos de Exhibición
TV Sports: Football te permite escoger cualquiera de los dos equipos y hacer que juegue. El juego no contará en las estadísticas de la liga (ver Liga, abajo), ni tampoco las estadísticas de un juego de exhibición se añadirán a las estadísticas del equipo (ver Tablero). Puedes jugar partidos de exhibición con UN JUGADOR contra el ordenador, DOS JUGADORES en la competición frente a frente, o dos jugadores pueden jugar contra el ordenador como TEAMMATES (compañeros de equipo).

Jugando Juegos de Exhibición
Cuando aparecen las cuatro opciones de EXHIBICION, selecciona una y pulsa FUEGO. Aparecerá un tablero mostrándote todos los equipos disponibles. Selecciona los equipos moviendo el lápiz al equipo deseado y pulsando FUEGO. En los modos de UN JUGADOR o COMPAÑEROS DE EQUIPO el primer equipo que eliges es el equipo que controlarás. El segundo equipo que seleccionas es el del contrario. Para los juegos de DOS JUGADORES el jugador 2 selecciona primero y luego el jugador 1. En todos los modos el primer equipo escogido es el equipo visitante; el segundo es el equipo de casa. El juego se carga automáticamente después de que los dos equipos se hayan elegido.
Nota: El modo de COMPAÑEROS DE EQUIPO permite a dos jugadores humanos jugar contra el ordenador. El jugador 1 es el capitán del ataque y el jugador 2 es capitán de la defensa y siempre controla al "linebacker" interior izquierdo. El "compañero de equipo" será un "wide receiver" o "running back" en el ataque y cualquier jugador, EXCEPTO el "linebacker" interior izquierdo de la defensa.

Juegos de Liga
La Liga Cinemaware de Football (CWFL) consiste en 28 equipos; cada equipo tiene un propietario humano o computerizado (el ordenador). (Para cambiar la posesión, ver EDITANDO UN EQUIPO.) Puedes tener una liga que consista sólo en equipos de ordenador y ver los progresos a lo largo de la temporada como un espectador. Puedes cambiar un equipo del ordenador a un equipo humano y controlarlo a través del esquema de los adversarios del ordenador. O puedes competir en la liga con hasta 27 de tus amigos. Cada jugador escoge un equipo y los equipos que quedan los controla el ordenador. En las ligas de muchos jugadores algunos de los juegos pueden ser contra equipos del ordenador y algunos pueden ser contra otros humanos.

Jugando Partidos de Liga
Después de seleccionar LIGA del menú principal puedes escoger CONTINUAR UNA TEMPORADA que estás jugando, o empezar una NUEVA TEMPORADA. Si decides empezar una nueva temporada puedes escoger EDITAR EQUIPO. Después de que hayas escogido los equipos que quieras, escoge SALVAR LA LIGA para salvar tus cambios al disco. Esto te devuelve al menú principal. Recuerda: incluso si no quieres editar un equipo entre temporadas debes de usar la opción SALVAR LIGA para empezar una nueva temporada.
Atención: Cuando juegas un juego después de haber escogido NUEVA TEMPORADA tú borras todos los partidos jugados en la temporada anterior en tu disco de la liga. Cuando editas un equipo y utilizas la opción SALVAR LIGA estás modificando ese equipo en tu disco. Sólo se permite una temporada y una liga por disco. No puedes modificar un equipo en la mitad de la temporada. Si lo intentas empezarás de nuevo la liga en la semana primera. Para hacer funcionar más de una temporada a la vez, simplemente hazte con un disco adicional de la Liga.
Cuando estés listo para jugar, ve a CONTINUAR TEMPORADA y pulsa el botón. Verás un esquema de los partidos de la semana. Una C azul indica los equipos controlados por el ordenador. Una H roja, marca los equipos que están controlados por humanos. (Si tu equipo no está marcado con una H, significa que has olvidado cambiar al propietario y que debes empezar otra vez.) Mueve el lápiz sobre el partido que se ajuste a tu equipo y pulsa el

botón. Este partido ahora aparecerá resaltado. Para empezar escoge PLAY en la parte inferior de la pantalla. Escoge MAIN MENU para salir.

Escogiendo los modos "Hold" y "Auto"
La parte de la derecha de la pantalla del esquema semanal tiene una columna de "Haches" y "Aes" que indica si el juego está en el modo Hold o Auto. Los juegos entre dos equipos de ordenador están fijados en el modo Auto y se jugará automáticamente cuando se pulse el botón PLAY. Un juego en el modo HOLD se mantiene hasta que tú decides que se juegue, bien cambiando al modo de Auto o seleccionando el juego y pulsando PLAY. Todos los partidos que implican a humanos están establecidos en el modo Hold. Mientras estás jugando tu partido de liga en la pantalla todos los juegos en el modo AUTO se decidirán fuera de la pantalla. Si no seleccionas el juego antes de pulsar PLAY, se resolverán todos los juegos en el modo AUTO.
Puedes cambiar el modo de cualquier juego moviendo el lápiz a esa columna de modo de juego y pulsando FUEGO. Esto permite dos cosas: en primer lugar puedes mantener un juego del ordenador contra el ordenador y verlo después, o bien estudiar a tu próximo adversario o simplemente disfrutar de un gran juego; en segundo lugar si estás compitiendo en una liga con muchos jugadores, y uno de los jugadores no está disponible para este juego, él puede elegir tener una simulación del ordenador, que decida el juego por él, casi al instante. Nadie puede avanzar a la siguiente semana hasta que todos los juegos de la semana en la que estés se hayan decidido, bien jugándolo o por la simulación del ordenador.

Práctica (Practice)
El football americano es un juego de fundamentos, y la mejor forma para mejorar es practicando. Hay dos formas de practicar:

Practicar Jugadas (Practice Plays)
Esta opción te permite practicar "handoffs", "pitches", "punts" y (lo más importante) pases. La pantalla para llamar a las jugadas permanece durante una cantidad de tiempo indefinida, permitiéndote analizar los diagramas de las jugadas. Una vez que has seleccionado tu jugada, puedes pasar la pelota inmediatamente. No hay defensas excepto en la línea defensiva. Vuelves a la

pantalla de llamar al juego siempre que el partido finalice, esto es: si te sales de los límites, lanzas un pase incompleto o consigues un "touchdown". Tus "downs" son ilimitados, no hay tiempos límites ni penalizaciones. Vuelves a la línea de yarda 20 después de cada jugada.

Practicando Lanzamientos con patada (Practice Kicking)
Durante el juego hay dos formas en las que puedes realizar "field goals": puedes hacer que el ordenador lance la pelota de una patada por ti, o la puedes lanzar de una patada tú mismo. Un buen "kicker" humano tendrá una probabilidad ligeramente más alta de tener éxito, de manera que si planeas realizar tu propia patada es importante practicar tu sincronización. (Ver realizando "field goals" para más detalles).
Para abandonar una sesión de práctica vuelve a arrancar tu ordenador.
Nota: Debes de usar los controles para el jugador 2 en el modo de PRACTICA.

Tablero (Clipboard)
El tablero es tu guía para las estadísticas de la CWFL. Puedes ver cómo está situado tu equipo, examinar el esquema semana a semana, o la ficha total de un equipo, comparar a tus jugadores con el mejor de la liga y evaluar la actuación de tu equipo.
Ver los Esquemas (View Schedules)
Esta opción muestra un esquema semanal de los partidos de liga. Los botones "+" y "—" en la parte superior de la pantalla te permiten ir hacia delante o hacia atrás en el esquema. Mueve el lápiz a tu elección y pulsa FUEGO, las puntuaciones de los juegos que ya se han resuelto aparecerán en los esquemas semanales. Aquellos que están en rojo indican que se han perdido mientras que los que están en azul señalan victorias. Cuando veas esquemas "playoff" (semifinales) en la mitad de la sesión, los equipos aparecerán de acuerdo a las posiciones en el momento.

Ver Posiciones (View Standings)
La pantalla de VER POSICIONES te permite analizar la puntuación de cada equipo en cada división. De izquierda a derecha puedes ver: Perdidos, Ganados, Empatados, Puntos acumulados por y Puntos acumulados contra. También moviendo el lápiz hacia arriba y pulsando en un equipo puedes ver

su ficha. La ficha muestra una lista completa de adversarios y registra las puntuaciones de los juegos que ya se han jugado. En la parte inferior de la pantalla aparece el "OPPONENTS WIN PCT" (oponentes que han ganado el PCT). Esto se calcula añadiendo el número total de victorias de cada oponente en el esquema y dividiéndolo por el número total de partidos que esos equipos han jugado.

Cabezas de Liga (League Leaders)
Puedes ver los CABEZAS DE LIGA en seis categorías. Mueve el lápiz a la categoría que quieras para estudiarla y pulsa FUEGO. La mitad superior de la pantalla mostrará ahora los 10 que están a la cabeza de la liga en la categoría que has seleccionado. Los números resaltados en rojo indican la estadística por la cual se rigen las posiciones. Cada columna de la mitad superior de la pantalla es un "botón" y se puede pulsar en él. Por ejemplo, si llamas a los LEADING RUSHERS (Corredores en Cabeza), primero verás los 10 jugadores con los mayores intentos de carrera. Para ver qué corredor tiene la media por partido más alta, mueve el lápiz arriba a la estadística "GAME" y pulsa FUEGO.

Estadísticas por Equipo (Stats by Team)
Se mantienen estadísticas completas para cada miembro de cada equipo en la CWFL. Cuando aparece el menú del equipo, selecciona un equipo. En la primera "página" verás un análisis resumido de la actuación global del equipo en la temporada, incluyendo los corredores y los pases de ataque y la defensa, "turnovers" (TRN) y el desglose de la puntuación total por cuartos para los equipos y sus contrarios. Muévete a la segunda página escogiendo IND. OFFENCE, en la parte inferior izquierda de la pantalla. La tercera página es IND. DEFFENCE y la última es la ALINEACION del equipo. En cualquier momento puedes volver al menú del tablero moviéndote hacia abajo, a la parte inferior derecha y seleccionando CLIPPBOARD.

El Juego de Salón
Empezando el Juego
Después de que hayas escogido el tipo de juego que quieres jugar, ¡empieza la retransmisión! Un pequeño gráfico y una secuencia acústica, te introducen en el show de antes del partido. Luego el partido empieza con el saque. Un

jugador del equipo que recibe coge la pelota después del saque. Después de que "devuelva" la pelota arriba del campo y consiga un "touchdown", o sea placado por la defensa, o se salga de los límites. El juego finaliza y aparece la pantalla de llamar a la jugada.
TV Sports: Football ha sido diseñado para ser fácil para los principiantes, de manera que el juego se jugará todo por sí mismo, incluso en el modo de DOS JUGADORES. Hasta que tú muevas el joystick a "take over" el ordenador siempre intenta controlar al jugador que parpadea. En el ataque el jugador con la pelota siempre parpadeará y una vez que hayas tomado el control moviendo el joystick, el ordenador no podrá volver a obtener el control, incluso si tú dejas el joystick. Para tener información sobre el control de la defensa dirígete a Defensa.

La Pantalla para llamar a las Jugadas
La pantalla para llamar a las jugadas no sólo se usa para llamar jugadas, sino también se usa como un tablero de puntuación que te muestra el reloj del juego, los miembros del equipo (el icono pequeño de la pelota señala al equipo que ataca), la puntuación por cuartos y la puntuación total, el número de DOWN del 1 al 4 y las yardas (TO GO) en el primer down y la posición de la pelota en el campo. La flecha después de la palabra ON, te indica qué mitad del campo ocupa la pelota. Si está apuntando hacia ARRIBA indica que el balón ha pasado la línea de 50 yardas y está en la mitad del campo del equipo de defensa. Al contrario si apunta hacia ABAJO significa que la pelota está a más de 50 yardas de la línea de gol del contrario, también se muestra en la pantalla de llamar a la jugada una pequeña caja roja que marca el cuarto del 1 al 4 y 6 luces rojas que muestran el número de tiempos fuera que quedan para tu equipo. A cada equipo se le permiten tres tiempos fuera por mitad.

Llamando Jugadas
Para llamar a una jugada, si estás en la defensa o bien en el ataque, dirígete a los dos iconos del joystick en la mitad inferior de la pantalla. Escoge una formación moviendo el joystick diagonalmente hacia la formación que has seleccionado. Cuando ambos lados hayan tomado su decisión, las JUGADAS de ataque y defensa se mostrarán. De nuevo mueve el joystick diagonalmente para hacer tu selección. Si no has llamado a una formación o jugada en

alrededor de 8 segundos el ordenador llamará a una él mismo. Sin embargo, si no se ha detectado una entrada de joystick en la jugada anterior, el ordenador empezará a llamar jugadas por ti en alrededor de 5 segundos. TV Sports: Football, después de un período de tiempo, realmente "aprende" tus tendencias de elegir jugadas. Así que siempre que tu equipo llame a las jugadas por él mismo (por ejemplo, si tienes que irte de la habitación durante unos pocos minutos), el ordenador intentará hacer las mismas elecciones que tú hubieras hecho.
Nota: Puedes doblar el número de jugadores de ataque "volviéndolos". Para hacer esto mantén apretado FUEGO mientras estás llamando a tu jugada. Tu "pitch" izquierdo ahora se convertirá en tu "pitch" derecho cruzando el patrón establecido, etc.

Llamando a los Tiempos Fuera (Poniendo el Juego en Pausa)
Para llamar a un tiempo fuera debes de pulsar FUEGO antes de que una formación sea seleccionada. El juego estará ahora en pausa. Para volver a jugar pulsa FUEGO de nuevo. Los tiempos fuera son bastante útiles porque paran el reloj del juego hasta el principio del siguiente juego. El reloj del juego también se para automáticamente después de cada cuarto y después de un pase incompleto, una salida de límites o un cambio en la posesión del balón.

Ataque
El Quarterback
Como "quarterback" tú eres el hombre principal que maneja la pelota y eres responsable de tomar las decisiones de los últimos segundos "en la línea". Una decisión que un "quarterback" debe de tomar es si el "wide receiver" tiene que estar en movimiento. Para hacer esto simplemente mueve el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA antes de que empiece el juego. Puedes "pasar" la pelota e iniciar el juego tan pronto como oigas al "quarterback" diciendo "HUT HUT". Hay dos formas de pasar la pelota:
PULSANDO FUEGO: Pulsar FUEGO para pasar la pelota significa que quieres que el "quarterback" siga la jugada del diagrama y realice un pase en la mano, o lance en la primera oportunidad que tenga. NO PUEDES pasar la pelota si lo haces de esta forma. Tan pronto como el "running back" tenga la pelota, correrá automáticamente. Mueve el joystick en cualquier momento para "tomar el control". Nota: Para pasar la pelota en la mano desde la formación

SHOTGUN, debes de permanecer con FUEGO pulsado hasta que veas que el "running back" tiene la pelota. No puedes, sin embargo, pasar la pelota en la mano en la parte inferior izquierda de la formación SHOTGUN.
Estira HACIA ABAJO del joystick si quieres lanzar un pase hacia delante, DEBES de pasar la pelota estirando del joystick HACIA ABAJO. Esto te proporciona un control total sobre el "quarterback". Puedes pasarla hacia atrás, moverte a la izquierda o a la derecha, o incluso intentar correr con la pelota. (Esto se conoce como un "quarterback sneack".) Puedes hacer pases en la mano y lanzamientos pulsando FUEGO siempre que un "running back" esté cerca.

Lanzando el Pase hacia Delante
Mientras estás controlando los movimientos del "quarterback" DETRAS DE LA LINEA DE MELE (la posición de la pelota cuando empieza el juego) suelta el joystick de manera que el "quarterback" deje de moverse para entrar en el "modo de pase". Moviendo el joystick a la IZQUIERDA y la DERECHA, puedes hacerle que "apunte" a cualquier punto del campo. (Para dejar el "modo de pase" debes de mover el joystick ARRIBA o ABAJO.) Para pasar la pelota en la dirección a la que estás apuntando, simplemente pulsa y MANTEN APRETADO FUEGO. La "x" roja te muestra dónde irá a parar la pelota, y las marcas en el medio el "índice de alcance". Siempre que mantengas apretado el botón de FUEGO, la "x" continuará moviéndose hacia arriba del campo. El índice de FUERZA del "quarterback" determina lo lejos que la pelota puede ir en última instancia. (La "x" parará automáticamente cuando llegue al final del alcance del "quarterback".) En el momento que sueltes el botón de FUEGO la "x" dejará de moverse. El "receiver" disponible que esté más cerca, se "activará" y empezará a correr hacia ti y la pelota se situará a medio camino de ti y del "quarterback". Es muy importante "dirigir" a tus "receivers". Esto significa que debes lanzar la pelota lo suficientemente lejos enfrente de ellos para que lleguen a la "x" al mismo tiempo que lo hace la pelota. Primero practica cómo lanzar pases en el modo de PRACTICA. En tus primeros juegos tendrás un montón de intercepciones. Después de un tiempo aprenderás cómo "leer" la defensa y tu índice de intercepción irá bajando a medida que tu porcentaje de pases terminados vaya en aumento.

Cogiendo la Pelota
La "x" en el campo marca la mitad del ángulo de alcance. Cuanto más cerca de

la "x" esté un jugador de ataque cuando la pelota baje, más oportunidades tendrás de cogerla. Sin embargo, si un jugador defensivo está allí al mismo tiempo, es posible que debido al índice de MANOS de ambos jugadores, la pelota sea "DERRIBADA" o incluso "INTERCEPTADA". Para intentar coger la pelota lanzándote usa FUEGO y el jugador que estás controlando se inclinará en la dirección en la que está corriendo. Algunas veces es la única forma de coger una pelota que ha sido lanzada demasiado alta o demasiado baja. Practica esta forma de coger la pelota en el modo de PRACTICA antes de intentarlo en la situación de juego.

Rushing (carreras)
Hay dos tipos de jugadas de carrera: correr hasta el medio y correr hacia el exterior. Si corres hasta el medio necesitas una buena línea de ataque, ya que su responsabilidad es abrir un agujero para que tú corras a través de él. Cuando encuentres el agujero, métete en él tan pronto como sea posible antes de que los "linebackers" tengan oportunidad de reaccionar. Correr hacia el exterior requiere más velocidad y rapidez. Siempre que lleves la pelota, NUNCA debes de correr directamente hacia un defensa, deja que se acerque y luego córtale a la derecha o a la izquierda e intenta evitarlo. Esto funciona mejor cuando tu índice de AGILIDAD es mejor que el suyo.

Recuperando "fumbles"
Los "fumbles" son algo que ocurre dependiendo de la FUERZA del placaje, las MANOS del que lleva la pelota y la "severidad" del golpe. (Los placajes lanzándote causan casi el doble de "fumbles" que los que se consiguen con el placaje normal.) Después de un "fumble" la PRIMERA PERSONA que pulse y mantenga apretado su FUEGO recuperará la pelota.

Punting
El realizar un "punt" con la pelota es similar a lanzar un pase largo desde la formación de SHOTGUN. Pasa la pelota pulsando FUEGO o empujando hacia ABAJO el joystick. Cuando el "punter" la atrape mueve tu joystick a la IZQUIERDA o a la DERECHA para apuntar en la dirección en la que quieres dar la patada. Luego mantén apretado FUEGO para realizar el "punt" con la pelota. Para un lanzamiento con patada larga intenta soltar el botón de FUEGO justo cuando la pelota deje el pie del "punter". Cuanto mejor sea tu

sincronización más lejos viajará la pelota. Si estás cerca de la "end zone" de tu adversario querrás lanzar la pelota para que vaya fuera de los límites, cerca de su línea de gol. Sin embargo, no dejes que la patada vaya a su "end zone" o será un TOUCHBACK, y en ataque tendrá la pelota en la línea de yarda 20.

Defensa

Ajustando la defensa

Antes de que el juego empiece tienes tres jugadas defensivas: Puedes intercambiar el control a uno de tus cuatro "backs" defensivos o "linebackers", puedes mover la defensa alrededor o puedes cambiar la asignación de cualquier jugador al BLITZ.

Intercambiando el jugador que tú controlas: Puedes cambiar los jugadores defensivos (sólo antes de la jugada), pulsando FUEGO. Mantenlo apretado hasta que el jugador que quieras controlar empiece a parpadear, ten cuidado de no pulsar FUEGO después de que la pelota sea pasada, ya que tu jugador se inclinará y no podrás controlarlo hasta que se ponga en pie de nuevo.

Moviendo la defensa alrededor: Mientras un jugador esté activado puedes moverlo a cualquier lugar del campo, incluso a través de la línea de melé. Sin embargo, si te mueves a través de la línea y entras en contacto con un jugador defensivo tendrás un "encroachment". Si has pasado la línea cuando el "quarterback" golpea la pelota tendrás una penalización de "offsides".

Cambiando la asignación de un jugador al BLITZ: Antes de que la pelota haya sido pasada puedes forzar a uno o más de tus defensas al BLITZ. Corre a través de la línea de melé y placa al "quarterback" antes de que pueda lanzar la pelota. Para hacer esto activa al jugador que quieres que realice el BLITZ y luego mantén apretado FUEGO y estira hacia ABAJO del joystick para cambiar su asignación. No importa la asignación que tenía y puedes cambiar tantos jugadores como quieras o tengas tiempo para cambiar. A veces es muy útil la estrategia de que un "cornerback" realice un BLITZ si no hay "wide receivers" alineados enfrente de él en el campo. Sin embargo, ten cuidado de que el ataque no mande un "wide receiver en movimiento", o puedes dejarlo sin protección.

Realizando el Placaje

Tus jugadores defensivos se mueven lo suficientemente cerca del que lleva la pelota para placarle y poder detener la jugada y evitar así un "touchdown". Cuando la defensa está al alcance puede realizar o no un placaje dependiendo de

su FUERZA y HABILIDAD. También puedes intentar un placaje lanzándote. Para realizar un placaje lanzándote, pulsa FUEGO mientras estás empujando tu joystick en la dirección que quieres inclinarte. Hay varias ventajas y una gran desventaja al intentar un placaje lanzándote. Las ventajas son: los placajes lanzándote causan más "fumbles", puede ser la única forma de atrapar a un jugador veloz y si golpeas al que lleva la pelota lo empujarás hacia atrás unas pocas yardas. La gran desventaja es que estás comprometiéndote porque sólo tienes una oportunidad para realizar el placaje. Si lo pierdes puede que se consiga un "touchdown".

Recuperando "fumbles"

Los "fumbles" son algo que ocurre dependiendo de la FUERZA del placaje, las MANOS del que lleva la pelota y la "severidad" del golpe. (Los placajes lanzándote causan casi el doble de "fumbles" que los que se consiguen con el placaje normal.) Después de un "fumble" la PRIMERA persona que pulse y mantenga apretado su FUEGO recuperará la pelota.

Equipos especiales

Lanzando Field Goals y Puntos Extra

Hay dos formas de lanzar un "field goal". Puedes dejar que el ordenador intente el lanzamiento con patada (si lo hace no hagas nada) o puedes intentar lanzar la pelota de una patada por tí mismo. Lanza la pelota empujando hacia ABAJO el josytick o pulsando FUEGO. Ambos intentos están basados en los índices del "kicker" y de la sincronización de la patada pero el ordenador sólo usará una sincronización "por encima de la media", de manera que un humano con un poco de práctica puede ser más consistente. Hay una caja en la esquina inferior izquierda de la pantalla de "field goals" con un dibujo de un balón. Usa esto como una guía para saber en qué punto de la pelota quieres golpear. Tan pronto como la pelota sea lanzada, una línea horizontal empezará a moverse desde la parte inferior de la pelota a la parte superior. Mientras se está moviendo puedes deslizar la línea vertical en el diagrama hacia la IZQUIERDA y DERECHA con tu joystick. Antes de que la línea horizontal pase la mitad, apunta en el balón, y pulsa FUEGO para pararla. El punto donde las líneas se cruzan es donde tú das la patada a la pelota. Para lanzar la pelota y que vaya alta y corta tendrás que detener la línea horizontal cerca de la parte inferior del diagrama de la pelota. Para lanzarla larga y baja (si es baja tiene una oportunidad más grande

de ser bloqueada, ver Bloqueando el Lanzamiento con Patada abajo) tú tendrás la línea en el punto de la mitad sin pasarte. Si pasa el punto de la mitad darás un efecto "hacia arriba" y la mandarás rebotando a lo largo del campo. Para dar una patada a la izquierda debes de apuntar a la línea vertical en el lado DERECHO. Si los postes de la portería están a la derecha, debes de situar la línea vertical a la IZQUIERDA. Si intentas una patada directa y se sale a la derecha o a la izquierda del "kicker" probablemente tendrás un índice de PUNTERIA más bajo. El índice de POTENCIA determinará la mínima distancia a la que el "kicker" puede lanzar de una patada, aunque no se pueden intentar "field goals" bajo la línea de 50 yarda. (La PUNTERIA del "kicker" se consigue sumando el índice de sus MANOS y su AGILIDAD y dividiéndolo por dos.) Su índice de POTENCIA se consigue sumando su FUERZA y su VELOCIDAD y dividiéndolo por dos.

Bloqueando el Lanzamiento con Patada

Es muy difícil bloquear un "field goal". Debe de ser un lanzamiento bajo y tu sincronización tiene que ser perfecta. Mueve tu joystick a la IZQUIERDA y a la DERECHA para situar el "linebacker" medio entre el "kicker" y los postes de la portería y justo después de que la pelota esté en el aire, pulsa FUEGO para saltar.

EDITANDO UN EQUIPO

Siempre que empieces una nueva temporada tienes la opción de EDITAR UN EQUIPO (EDIT TEAM). Puedes editar el nombre de un equipo, la abreviatura del equipo, los nombres de los jugadores, cambiar el jugador entre COMP (el ordenador) y HUMAN (humano) y alterar la clasificación de los jugadores y de sus habilidades. Simplemente mueve el lápiz al objeto que quieras cambiar y pulsa FUEGO. (Recuerda, esta parte del juego usará las asignaciones originales del teclado para el jugador 1: las teclas cursor para ARRIBA, ABAJO. IZQUIERDA y DERECHA y la tecla ALT para FUEGO.) El cursor rojo parpadeante aparecerá en la primera columna del área de entrada y se moverá de izquierda a derecha a medida que teclees en el teclado. Asegúrate de teclear lentamente y con seguridad. Cuando introduzcas los nombres asegúrate de que SOLO está el nombre y el primer apellido. Para introducir un nombre como Boom Boom Barnett, que tiene tres partes, debes de usar un guión como esto "Boom-Boom Barnett". El apellido de un jugador no debe de exceder de las

10 letras. Siempre que empieces una nueva temporada tienes la opción de editar un equipo. Puedes cambiar el nombre del equipo, las iniciales del propietario, los nombres de los jugadores, las clasificaciones de los jugadores y los índices de los jugadores. Cuando hayas hecho esto selecciona SAVE CHANGES (SALVAR CAMBIOS) y pulsa FUEGO. Esto hace una copia temporal de tu nuevo equipo en la memoria. Ahora puedes editar otro equipo o salvar tus cambios al disco con la opción SALVAR LIGA. Una sesión de edición modifica el equipo del disco. Se pueden usar varias sesiones para crear una liga con muchos jugadores. Cuando todos los jugadores estén satisfechos con sus equipos, selecciona CONTINUE SEASON (CONTINUAR TEMPORADA) para empezar los partidos de liga.

Importante: No puedes modificar un equipo en la mitad de la sesión. Si lo intentas empezarás en la primera semana de la liga.

Clasificaciones y habilidades

Todos los jugadores están clasificados del 1 al 18. La clasificación determina el número total de "puntos de talento" que ese jugador tiene. El mejor jugador de tu equipo tiene 24 puntos. El segundo mejor jugador tiene 23 y así en adelante hasta el peor jugador que tiene 7 puntos. Los puntos están entonces divididos entre cuatro diferentes habilidades: VELOCIDAD, FUERZA, MANOS y AGILIDAD. No puedes darle a un jugador más o menos puntos totales de los que tienen asignados de manera que si un jugador tiene 20 puntos de talento y le das 5 en cada una de las tres primeras áreas, el ordenador sólo aceptará 5 en AGILIDAD. También cuando cambias la clasificación de un jugador (RANK) debes de introducir ceros. (El ordenador necesita DOS dígitos.)

CONSEJOS Y ESTRATEGIAS

1. Hay muchas variaciones en cada jugada de ataque. Usa el modo de PRACTICA para experimentar. Durante una jugada, aprende a fijar a tu adversario haciendo funcionar diferentes variaciones de la jugada de las que ha visto la defensa. Por ejemplo, lanza la pelota a tu "halfback" izquierdo varias veces, luego cuando necesites una jugada más grande, realiza un "roll" a la izquierda como hace normalmente en una jugada de lanzamiento, pero cuando la defensa se mueva hacia abajo para contener la defensa, para y dispara un pase rápido hacia arriba del campo a tu "wide receiver".

2. En la defensa, los defensas del ordenador responden al pase más rápidamente en el PASS DEFENCE.
3. El football americano es un juego de "leer y reaccionar". Aprende a leer a la defensa antes de que se produzca la jugada y después de que la jugada haya empezado. Hay una gran diferencia entre pasar a un hombre que está en una zona cubierta y a un hombre que está siendo cubierto de hombre a hombre. Si no te gusta lo que está pasando hacia abajo del campo, intenta realizar un pase corto hacia el "running back" más cercano o mantener la pelota tú mismo y correr con ella. Si la defensa está realizando un BLITZ y tú puedes encontrar a un "receiver" abierto, intenta lanzar la pelota fuera de los límites. Será placada detrás de la línea de melé y es ciertamente mejor que lanzar una intercepción.
4. Recuerda que la defensa 6-1 aunque no te permite abrir muchos agujeros en la línea de ataque, te da sólo un hombre en lo profundo del campo. Esto no es mucha protección si el "quarterback" está realizando el SHOTGUN y decide lanzar una bomba. Ten cuidado y "no te quemes". (La defensa 4-3 tiene dos hombres al fondo y la defensa 3-4 tiene cuatro.)
5. Si no te gusta la formación de la jugada que has escogido en la pantalla de llamar a las jugadas, puedes escoger una nueva siempre que la formación de la jugada que quieres esté visible en la pantalla.
6. Si no tienes tiempo para jugar los 16 juegos en el esquema, deja que el ordenador juegue los 8 primeros usando el modo AUTO.
7. Si decides realizar una liga con muchos jugadores, elige un jugador o incluso un no jugador para que sea el Comisionado. Las responsabilidades del Comisionado pueden ser recoger una pequeña "entrada" de todos los contendientes (para comprar trofeos, etc.) y establecer los tiempos límites para cada juego. (Los contendientes tienen una semana para resolver todos los juegos antes de que el Comisionado decida usar el modo AUTO).

INSTALACION EN EL DISCO DURO

TV Sports: Football no está protegido contra copias de ninguna forma. Para instalarlo en el disco duro simplemente crea un nuevo subdirectorio llamado FOOTBALL y copia todos los archivos de los discos a ese subdirectorio. Para empezar el juego cambia el directorio que tengas a tu nuevo directorio y luego teclea TVFB. Utiliza los siguientes comandos del DOS cuando aparezca la indicación C>:

Para instalar:	MD FOOTBALL <return> CD FOOTBALL <return> COPY A: "." <return>
Para jugar:	CD FOOTBALL <return> TVFB <return>

Compilación de la Guía del Jugador IBM PC del TV: Sports Football por Allen McPheeters.

Agradecimiento especial a: Jeff Godfrey, L. Allen McPheeters, Matt Kazanowski, James Maxwell, Scott Duckett, James Haldy.

© 1989, Cinemaware Corporation: Todos los derechos reservados. Está estrictamente prohibida la reproducción o duplicación sin el expreso consentimiento escrito de Cinemaware Corporation.