

**Now's your chance to take part
in the world's most aggressive
sport.**

AUSTRALIAN RULES FOOTBALL

THE GAME

Australian Rules Football the computer game recreates the action and adrenaline that exists in playing the real thing.

The game is played in periods of four quarters, each one lasting approximately four computer minutes. Your aim is to score as many points as possible before the final whistle. The teams change ends after each quarter has been completed.

The computer displays one third of the pitch at a time. The other areas will come into view when you move your player into them. You control one player of your team at a time - this player is highlighted with an arrow. You must run around the pitch collecting and passing the ball between members of your team in order to get the ball over the opposition's goal line. A goal (or sausage roll) is worth six points and is scored if the ball goes through the middle posts - a behind is scored if the ball goes between the side posts, this is worth one point. If the ball is put out of play then it is re-centred. If the ball goes off the section of the pitch you are on, then an arrow will point which way it has gone.

A 'Mark' or 'High mark' is awarded when a ball that is thrown or kicked is caught and held by a member of your own team. Once the 'Mark' has been awarded, the player who took the mark stands still while your team advances up field. The umpire will signal 'Play on' and the 'Marked' man will throw the ball up field. You can of course position your player ready to catch the ball.

Teams may of course tackle each other to gain possession but you might end up losing the ball or even lying flat on your back (aggressive stuff!)

You can of course drop the ball as you are running around. If you do fumble it, a short sharp beep will announce the drop.

Your player can be moved in any one of eight possible directions. The ball is picked up by running over it. The player in possession is indicated by a box around him.

To kick or throw the ball you must press the kick button, this will release the ball in the direction your player is facing. A kick or a throw is determined by the status of the power meter which is located at the base of the screen.

Moving upwards and pressing the kick button when you do not have possession of the ball will change control to the furthest member of your team up the pitch, and similarly, moving downwards and pressing the kick button will change control to the furthest member of your team down the pitch.

The League Ladder

Pressing 'B' at the main menu will show you your current place in the league and also tell you which team you are to play next. If you win your match, you will move up in the league and the next match will increase in difficulty. If you lose you will drop down the league.

Pressing 'A' at the main menu will alter the amount of sound in the game according to your taste.

The Game Controls and Function Keys

Spectrum 48/128

Joystick or QAOP - Move the controlled player in one of eight possible directions.

Kempston & Sinclair 1

Fire or Space - This is the 'KICK' control.

5 - This will abort the current match.

H - Pauses the game.

Enter - Restarts the game.

Loading Instructions

Amstrad CPC464 - press ctrl & small enter together.

664/6128 - type :tape (enter) then ctrl & small enter press play on tape.

Spectrum 48/128 - select tape loader on a 128K machine or type LOAD"" (enter) on a 48K machine and press play on tape.

CBM 64/128 - press SHIFT and RUN/STOP together press play on tape.

Fútbol australiano

Ahora tienes la oportunidad de participar en el deporte nacional de Australia, el Australian Rules Fútbol. Equipos de Nueva Gales de Sur, Queensland, Victoria y Australia Meridional luchan en la VFL (Victorian Football League) a lo largo de una dura temporada, tratando de subir a la cabeza de la liga y ganar el trofeo Victoria Cup.

El juego

El videojuego Australian Rules Football recrea la accion y la emocion que se dan en el juego real del mismo.

El juego es en cuatro tiempos de unos cuatro minutos cada uno. Tu objetivo es marcar el mayor número de tantos que puedas antes del pitido final. Tras cada tiempo los equipos cambian de portería.

El ordenador muestra un tercio del campo en cada momento. El resto aparece según mueves tu jugador. Controlas a un jugador de tu equipo cada vez, jugador que va señalado por una flecha. Tienes que correr por el campo recogiendo y pasando el balón entre miembros de tu equipo para cruzarlo por la línea de gol de los contrarios. Un gol vale seis tantos si el balón pasa entre los postes centrales. Si pasa entre los laterales se marca un "behind" y vale un tanto.

Si el balón sale de juego se vuelve a empezar en el centro. Si sale por la parte del campo en que estás tú una flecha señala por donde ha salido.

Se te concede una "marca" o "marca alta" cuando uno de tus jugadores coge y sujeta el balón lanzado o chutado. Una vez concedida la "marca" el jugador que la gana se para mientras tu equipo avanza por el campo. El árbitro señala "juego" y el jugador 'marcado' lanza el balón adelante. Naturalmente puedes colocar a tu jugador listo para coger el balón.

Los equipos pueden bloquearse, claro esta, para hacerse con el balón pero puedes perderlo e incluso acabar patas arriba. Puedes soltar el balón segun corres. Si se te cae lo anunciará un corto pitido penetrante.

Puedes mover a tu jugador en ocho direcciones. Para coger el balón hay que correr sobre el. Un encuadre indica el jugador en posesión del balón.

Pulsa el botón de chutar para darle un puntapie o lanzar el balón, que ira en la dirección que mira tu jugador. El estado del indicador de fuerza, en la parte inferior de la pantalla, determina si es un chut o un lanzamiento.

Enfocado hacia adelante y pulsando el botón de chutar, estando en posesion del balón, pasas a controlar al jugador tuyo que se encuentre mas adelantado en el campo. De igual modo, enfocado hacia atrás y pulsando el mismo botón pasas a controlar a tu jugador que se encuentre más atrasado.

La liga

Pulsando 'B' en el menú principal te indica tu puesto actual en la liga y contra quién juegas el próximo partido. Si ganas el partido subes en la liga y el partido siguiente será más difícil. Si pierdes bajas en la liga.

Pulsando 'A' en el menú principal alteras a tu gusto el volumen de sonido del juego.

Controles del juego y teclas de funciones

Spectrum 48/128

Joystick o QAOP - Mueve el jugador en una de las ocho direcciones posibles.

Kempston y Sinclair 1

Disparo o espacio - Controla el chut (KICK).

5 - Cancela el partido.

H - Interrumpe el juego.

ENTER - Reanuda el juego.