

AUSTRALIAN RULES FOOTBALL



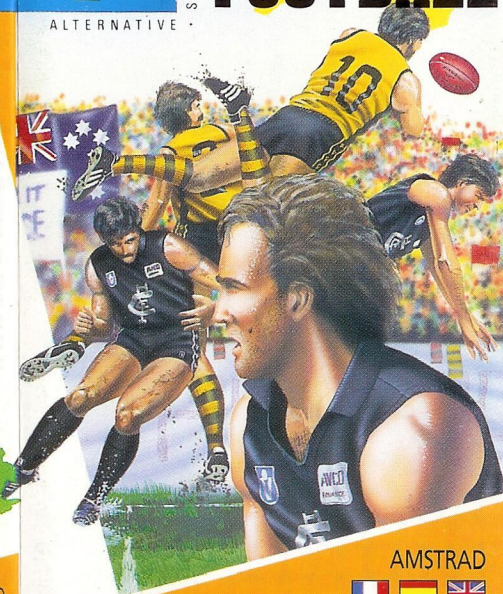
AS810

SOFTWARE

AUSTRALIAN RULES FOOTBALL

ALTERNATIVE

AUSTRALIAN
RULES FOOTBALL



AMSTRAD



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 oppositions 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 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

Amstrad CPC 464/664/6128

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

Fire or Space — This is the 'KICK' control.
Esc — 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 press play on tape.

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

Screen
pictures may
be a different
version.



ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 5-7 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC T WEST YORKSHIRE WF8 2LN FAX 0977 790243

AMSTRAD

Australian Rules Football—Encart

Vous avez maintenant la possibilité de participer au sport national australien—l'Australian Rules Football. Les équipes de Nouvelle-Galles-du-Sud, Queensland, Victoria et de l'Australie méridionale se battent dans la VFL (Championnat de Football Victorian) pendant une saison très dure pour arriver en tête du championnat et remporter la Coupe Victoria.

Le jeu

L'Australian Rules Football, le jeu sur ordinateur, cherche à recréer l'action trépidante et l'adrénaline qui vous pousse quand vous jouez pour de vrai.

Le jeu se joue en périodes de quatre quarts, chacun durant environ quatre minutes. Votre objectif est de marquer autant de points que possible avant le dernier coup de sifflet. Les équipes changent de camp à la fin de chaque quart.

L'ordinateur montre un tiers du terrain à la fois. Les autres zones seront visibles quand vous ferez déplacer votre joueur. Vous contrôlez un joueur de votre équipe à la fois —ce joueur étant indiqué par une flèche. Vous devez courir autour du terrain pour récupérer et faire passer le ballon entre les joueurs de votre équipe pour le faire passer dans la ligne de but de l'adversaire. Un but vaut six points et est marqué si le ballon passe entre les poteaux du milieu—un "behind" est marqué si le ballon passe entre les poteaux latéraux, ceci équivaut à un point.

Si le ballon est mis hors-jeu, il est alors recentré. S'il disparaît de la section du terrain où vous vous trouvez, une flèche indiquera dans quelle direction il est allé.

Un "Mark" ou "High Mark" est accordé quand un ballon qui est lancé ou tiré au pied est attrapé et conservé par un membre de votre propre équipe. Une fois le "Mark" accordé, le joueur qui a pris le point reste sur place tandis que le reste de l'équipe continue d'avancer sur le terrain. L'arbitre indiquera "Play on" et le joueur "Marqué" lancera le ballon vers le haut du terrain. Vous pouvez bien sûr positionner votre joueur de façon à ce qu'il soit prêt à rattraper le ballon.

Les équipes peuvent bien sûr recourir au plaquage pour reprendre possession du ballon mais vous pouvez finir par perdre le ballon ou plaquer au sol! Aggressif, non!

Vous pouvez aussi laisser tomber le ballon pendant que vous courez. Si vous attrapez mal la balle, une alarme aigue se déclenchera.

Votre joueur peut être déplacé dans huit directions différentes. On ramasse le ballon en passant dessus. Le joueur en possession du ballon est entouré d'un cadre.

Pour dégager au pied ou lancer le ballon, vous devez appuyer sur le bouton **DEGAGEMENT**, ceci libérera le ballon dans la direction dans laquelle votre joueur est tourné. Un dégagement au pied ou à la main est déterminé par le statut de l'indicateur de puissance situé au bas de l'écran.

Si vous vous déplacez vers le haut ou appuyez sur le bouton **DEGAGEMENT** quand vous n'êtes pas en possession du ballon, le contrôle passera au membre de votre équipe le plus éloigné en haut du terrain et de la même façon, si vous vous déplacez vers le bas et appuyez sur le bouton **DEGAGEMENT**, le contrôle passera au membre de votre équipe le plus éloigné en bas du terrain.

Le Championnat

Si vous sélectionnez "B" sur le menu principal, vous pourrez voir votre position actuelle dans le championnat et également quelle équipe vous allez maintenant devoir affronter. Si vous gagnez le match, vous progresserez dans le championnat et le match suivant sera plus difficile. Si vous perdez, vous regresserez.

Si vous sélectionnez "A" sur le menu principal, vous pourrez modifier le son pendant le jeu comme vous le souhaitez.

Les commandes du jeu et les touches

Amstrad CPC 464/664/6128

Commande à lever ou QAOP — Déplacement du joueur contrôlé dans l'une des huit directions possibles.

Feu ou Espace	— Il s'agit de la commande DEGAGEMENT .
Esc	— Ceci permet d'abandonner le match en cours.
H	— Pause le jeu.
Enter	— Recommence le jeu.

Instructions de chargement

Amstrad CPC464 — appuyez sur "ctrl" et la petite touche "enter" en même temps.

664/6128 — tapez :tape (enter) puis "ctrl" & petite touche "enter" enclenchez la touche "play" du magnétophone.

Spectrum 48/128 — sélectionnez le chargeur de cassettes sur une machine 128K ou tapez LOAD "" (enter) sur une machine 48K enclenchez la touche "play" du magnétophone.

CBM 64/128 — appuyez sur **SHIFT** et **RUN STOP** en même temps enclenchez la touche "play" du magnétophone.

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 acción y la emoción 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 tu 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 está, para hacerse con el balón pero puedes perderlo e incluso acabar patas arriba. Puedes soltar el balón según 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 él. Un encuadre indica el jugador en posesión del balón.

Pulsa el botón de chutar para darle un puntapié o lanzar el balón, que irá 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.

Enfocando hacia adelante y pulsando el botón de chutar, estando en posesión del balón, pasas a controlar al jugador tuyo que se encuentre más adelantado en el campo. De igual modo, enfocando 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

Amstrad CPC 464/664/6128

Joystick o QAOP	— Mueve el jugador en una de las ocho direcciones posibles.
Disparo o espacio	— Controla el chut (KICK).
Esc	— Cancela el partido.
H	— Interrumpe el juego.
ENTER	— Reanuda el juego.

Instrucciones de carga

Amstrad CPC464

— Pulsa CTRL y ENTER pequeña a la vez.

664/6120 — Escribe :tape (enter) y dale a CTRL y ENTER pequeña.

— Pulsa PLAY en el casete.

Spectrum 48/128 — En el Imodelo 128K selecciona "tape loader". En el 48K escribe LOAD "" "" (enter). Pulsa PLAY en el casete.

CBM 64/128 — Pulsa SHIFT y RUN STOP a la vez. Pulsa PLAY en el casete.

© Alternative Software Ltd.

All rights reserved.

No part of this publication/work or name and title thereto including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic mechanical photocopying recording or otherwise without either the prior written permission of the copyright holder for which application should be addressed in the first instance of Alternative Software Ltd.

TAKE NOTICE that Alternative Software Ltd. is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of The Copyright Designs & Patents Act 1988.

© **Alternative Software Limited 1990**

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!
SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.