



Units 3-7 Baileygate
Industrial Estate
Pontefract West Yorkshire
WF8 2LN
Telex 557984 RR DIST G
Fax (0977) 788243



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 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

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.

Spectrum 48/128

Joystick or QAOP — Move the controlled player in one of eight possible directions.
Fire or Space — This is the 'KICK' control.
S — This will abort the current match.
H — Pauses the game.
Enter — Restarts the game.

Commodore 64/128

Joystick port 2 — Move the controlled player in one of eight possible directions.
Fire — This is the 'KICK' control.
Run Stop — This will abort the current match.
Commodore Key — Pauses and Restarts the game.

Loading Instructions

Amstrad CPC464 664/6128

— press ctrl & small enter together.
— 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.

Fußball mit australischen Regeln

Jetzt haben Sie die Gelegenheit bei Australiens Nationalsport mitzumachen. Mannschaften aus Neu Südwest, Queensland, Victoria und Südastralien kämpfen während einer harten Saison in der VFL (Victorian Football League) um den Spitzenplatz in der Liga und um den Victoria Pokal.

Das Spiel

Das Computer Spiel 'Fußball nach australischen Regeln' versucht die Spannung und das Adrenalin nachzuahmen, das es beim wirklichen Spiel gibt.

Das Spiel wird in vier Viertelschnitten gespielt, wovon jeder ungefähr vier Minuten dauert. Das Ziel ist so viele Punkte wie möglich vor dem Schlußpfiff zu erzielen. Die Mannschaften wechseln nach jedem Viertel die Seiten.

Der Computer zeigt immer ein Drittel des Fußballfelds an. Die anderen Teile werden sichtbar, wenn Sie Ihren Spieler in die hineinbringen. Sie steuern immer nur einen Spieler aus Ihrer Mannschaft—dieser Spieler wird durch einen Pfeil angezeigt. Sie müssen auf dem Feld umherlaufen und den Ball zwischen Ihren Mannschaftsmittgliedern bewegen, um ihn über die Torlinie Ihrer Gegenmannschaft zu bringen. Für ein Tor gibt es sechs Punkte und es gilt, wenn der Ball durch die mittleren Pfosten geht—ein "Hinten" wird geschossen, wenn der Ball durch die Seitenpfosten geht, dafür bekommt man einen Punkt.

Wenn der Ball aus dem Spiel kommt, wird er wieder in die Mitte gebracht. Wenn der Ball aus dem Teil des Spielfeldes herausgeht, wo Sie sind, zeigt ein Pfeil an, in welche Richtung er sich befindet.

Eine 'Markierung' oder eine 'Auszeichnung' wird verliehen, wenn ein Ball, der gerade geworfen oder geschossen wird, gefangen wird und im Besitz eines Ihrer Mannschaftsmittglieder ist. Wenn die 'Markierung' gemacht worden ist, bleibt der markierte Spieler stehen, während die anderen das Feld hinauflaufen. Der Schiedsrichter signalisiert 'weiter spielen' und der 'markierte' Mann wirft den Ball das Feld hinaus. Sie können natürlich Ihren Spieler so hinstellen, daß er den Ball fängt. Die Mannschaften können sich natürlich angreifen, um den Ball zu bekommen, aber sie können möglicherweise den Ball verlieren oder auf Ihren Rücken landen.

Sie können den Ball beim Herumlaufen natürlich fallenlassen. Wenn Sie nicht aufpassen, zeigt ein kurzer, harter Piepstone an, daß der Ball gefallen ist.

Ihre Spieler kann sich in acht verschiedene Richtungen bewegen. Der Ball wird durch darüberlaufen aufgenommen. Der Spieler, der den Ball hat, wird dadurch angezeigt, daß er ein Kästchen um sich hat.

Um den Ball zu schießen oder zu werfen, müssen Sie die Schußtaste drücken, wodurch der Ball in die Richtung bewegt wird, in die der Spieler schaut. Ein Schuß oder Wurf wird durch den Kraftmesser, der unten auf dem Bildschirm ist, gemessen.

Wenn man sich aufwärts bewegt und die Schußtaste drückt und Sie nicht im Ballbesitz sind, wird die Kontrolle auf denjenigen Ihrer Spieler übergehen, der sich am weitesten oben befindet und gleichermaßen, wenn Sie sich abwärts bewegen und die Schußtaste drücken, geht die Kontrolle auf denjenigen Ihrer Spieler über, der sich am weitesten unten auf dem Feld befindet.

Die Ligenplatzierung

Wenn Sie 'B' im Hauptmenü drücken, wird Ihr derzeitiger Ligenplatz angezeigt und es wird Ihnen auch gesagt, welche Mannschaft Sie als nächste spielen. Wenn Sie Ihre Spielgewinnen, steigen Sie in der Liga höher und das nächste Spiel wird schwieriger. Wenn Sie verlieren, steigen Sie tiefer in der Liga.

Wenn Sie 'A' im Hauptmenü drücken, können Sie die je nach Geschmack die Spielautstärke verändern.

Die Steuer—und Funktionstasten des Spiels

Amstrad CPC 464/664/6128

Steuerknüppel oder QAOP — Bewegt den gesteuerten Spieler in einer von acht möglichen Richtungen.
Feuern oder Leertaste — Das ist die 'SCHUSS' Kontrolle.
Es — Das macht mit dem laufenden Spiel Schluß.
H — Das ergibt eine Spielpause.
Enter — Setzt das Spiel wieder in Gang.

Spectrum 48/128

Steuerknüppel oder QAOP — Bewegt den gesteuerten Spieler in einer von acht möglichen Richtungen.
Kempston & Sinclair — Das ist die 'SCHUSS' Kontrolle.
Feuern oder Leertaste — Das macht mit dem derzeitigen Spiel Schluß.
S — Das ergibt eine Spielpause.
H — Setzt das Spiel wieder in Gang.

Commodore 64/128

Steuerknüppel Port 2 — Bewegt den gesteuerten Spieler in einer von acht möglichen Richtungen.
Feuern — Das ist die 'SCHUSS' Kontrolle.
Run Stop — Das macht mit dem derzeitigen Spiel Schluß.
Commodore Schlüssel — Hält das Spiel an und setzt es wieder in Gang.

Ladeanleitungen

Amstrad CPC464 664/6128

— ctrl & kleines enter zusammendrücken.
— folgendes eintippen: tape (enter), dann ctrl & kleines enter, auf dem Kassettenspieler 'play' drücken.

Spectrum 48/128

— Bei dem 128K Gerät Bandlader wählen oder bei dem 48K Gerät, LOAD "" (enter) tippen, auf dem Kassettenspieler 'play' drücken.

CBM 64/128

— SHIFT und RUN/STOP zusammendrücken, auf dem Kassettenspieler 'play' drücken.

Fútbol australiano

Ahora tienes la oportunidad de participar en el deporte nacional de Australia, el Australian Rules Fútbol. Equipos de Nueva Gales del 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 empujar 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 ganó 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 bloquear, 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 anulará 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.

Pulsas 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 lanzamiento, 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 cuyo 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 quien 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.

Spectrum 48/128

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

Comodore 64/128

Joystick port 2 — Mueve el jugador en una de las ocho direcciones posibles.
Disparo — Controla el chut (KICK).
Run Stop — Cancela el partido.
Tecla COMODORE — Interrumpe y reanuda el juego.

Instrucciones de carga

Amstrad CPC464 664/6128

Pulsas CTRL y ENTER pequeña a la vez.
— Escribe: tape (enter) y dale a CTRL y ENTER pequeña.
Pulsas PLAY en el casete.

Spectrum 48/128

En el modelo 128K selecciona "tape loader". En el 48K escribe LOAD "" (enter). Pulsas PLAY en el casete.

CBM 64/128

Pulsas SHIFT y RUN/STOP a la vez. Pulsas PLAY en el casete.

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 Victoria) 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 poussent 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 ou 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 joueur 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 l'adversaire, 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 DEGAJEMENT, 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 DEGAJEMENT 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 DEGAJEMENT, 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 DEGAJEMENT.
Esc — Ceci permet d'abandonner le match en cours.
H — Pause le jeu.
Enter — Recommence le jeu.

Spectrum 48/128

Commande à lever ou QAOP — Déplacement du joueur contrôlé dans l'une des huit directions possibles.
Kempston & Sinclair — Il s'agit de la commande DEGAJEMENT.
Feu ou Espace — Ceci permet d'abandonner le match en cours.
S — Pause le jeu.
Enter — Recommence le jeu.

Commodore 64/128

Commande à lever orifice 2 — Déplacement du joueur contrôlé dans l'une des huit directions possibles.
Feu — Il s'agit de la commande DEGAJEMENT.
Run Stop — Ceci permet d'abandonner le match en cours.
Taste Commodore — Pause et le jeu recommence.

Instructions de chargement

Amstrad CPC464 664/6128

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

Australian Rules Football

Ora avete l'opportunità di prendere parte allo sport nazionale australiano—l'Australian Rules Football. Le squadre del Nuovo Galles del Sud, Queensland, Vittoria e Sud Australia competono nel VFL (Legga Football del Vittoria) durante una difficile stagione per salire al vertice del campionato e vincere la Coppa Vittoria.

Il Gioco

L'Australian Rules Football è un gioco per computer che cerca di ricreare l'azione e l'adrenalina che esistono quando si gioca sul serio.

Il gioco viene giocato in periodi di quattro quarti, ognuno dura circa quattro minuti. Lo scopo è di accumulare i più punti possibile prima del fischio finale. Le squadre cambiano di campo dopo aver completato ogni quarto.

Il computer mostra un terzo del campo alla volta. Le altre aree appaiono quando spostate uno dei vostri giocatori su di esse. Controllate un giocatore della vostra squadra alla volta—questo giocatore viene indicato da una freccia. Dovete correre lungo il campo raccogliendo e passando la palla tra i membri della vostra squadra per portare la palla oltre la linea "goal" degli avversari. Un goal vale sei punti e si fa se la palla passa tra i pali centrali—un "dietro" è fatto se la palla passa attraverso i pali laterali, e questo vale un punto.

Se la palla è messa fuori gioco, viene ricentrata. Se la palla esce dalla sezione del campo in cui vi trovavate, una freccia vi indicherà la direzione in cui è andata. Vi viene accordato un "marco" o "marco alto" quando la palla che è stata gettata o calciata viene raccolta e mantenuta da un giocatore della vostra squadra. Quando il "marco" è stato accordato, il giocatore che l'ha preso rimane immobile mentre il resto della squadra avanza sul campo. L'arbitro segnerà "Continue il Gioco" e l'uomo "marcato" getterà la palla in avanti sul campo. Naturalmente potete posizionare il vostro giocatore di modo che sia pronto a raccogliere la palla.

Le squadre si possono contrastare per cercare di avere possesso della palla ma potreste perdere la palla o persino cadere! (Il gioco è aggressivo!).

Potete naturalmente lasciar cadere la palla mentre correte. Se lo fate un suono corto d'allarme lo annuncerà.

Il vostro giocatore può essere spostato in una qualsiasi di otto direzioni. La palla viene raccolta se ci correte sopra. Il giocatore che ne ha il possesso viene indicato con un quadro intorno alla sua figura.

Per calciare o gettare la palla dovete premere il pulsante di calcio, che rilascerà la palla nella direzione in cui è rivolto il vostro giocatore. Un calcio o un getto è determinato dallo stato del misuratore di potenza che si trova in fondo allo schermo.

Se vi spostate verso l'alto e premete il pulsante di calcio quando non avete possesso della palla, il controllo passerà al giocatore della vostra squadra che si trova più lontano in cima al campo; e, allo stesso modo, se vi spostate in giù e premete il pulsante di calcio, il controllo passerà al giocatore della vostra squadra che si trova più lontano in fondo al campo.

Il Campionato

Se premete "B" sul menu principale vi verrà mostrata la vostra posizione attuale nel campionato e quale squadra incontrerete all'incontro seguente. Se vincete la partita, vi sposterete in su e l'incontro seguente aumenterà di difficoltà. Se perdetevi, vi sposterete in giù. Se premete "A" sul menu principale potete modificare il suono del gioco come desiderate.

I Comandi del Gioco e i Tasti di Funzione

Amstrad CPC 464/664/6128

Comando a leva o QAOP — Sposta il giocatore in una di otto direzioni possibili.
Fuoco o Spazio — Questo è il comando di "CALCIO".
Esc — Questo termina la partita corrente.
H — Pausa nel gioco.
Enter — Ricomincia il gioco.

Spectrum 48/128

Comando a leva o QAOP — Sposta il giocatore in una di otto direzioni possibili.
Kempston & Sinclair — Questo è il comando di "CALCIO".
Fuoco o Spazio — Questo termina la partita corrente.
H — Pausa nel gioco.
Enter — Ricomincia il gioco.

Commodore 64/128

Comando a leva porto 2 — Sposta il giocatore in una di otto direzioni possibili.
Fuoco — Questo è il comando di "CALCIO".
Run Stop — Questo termina la partita corrente.
Tasto Commodore — Pausa e ricomincia il gioco.

Istruzioni di Carico

Amstrad CPC464 664/6128

— Premete ctrl e piccolo enter insieme.
— Scrivete :tape (enter) poi ctrl & piccolo enter, premete play on tape.

Spectrum 48/128

— Selezionate il caricatore di nastro su una macchina da 128K o scrivete LOAD "" (enter) su una macchina da 48K. Premete play on tape.

CBM 64/128

— Premete SHIFT e RUN/STOP insieme. Premete play on tape.