

USING THE MENU

Move the highlight bar up and down using the cursor keys. Press **ENTER** to choose the option under the highlight bar.

CONTROLS

Keyboard/Joystick control.

During a game, pressing **ENTER** will pause the action. Pressing it again will continue. While in pause mode, press **Q** to quit the game. **1** and **2** will let you change playing policies. (See **FOR ADVANCED PLAYERS**).

STARTING A GAME

Watch the digital display on the stadium roof to see who is playing the first match. The team on the left of the scoreboard is controlled by player 1, and the team on the right by player 2.

PLAYING THE GAME

During a game, you control one of the players on your team. This player is highlighted with a circle overhead so that you can see him easily. The member of your team holding the ball is controlled by you, or, if your team doesn't have possession of the ball, pressing **FIRE** will change control over to the member of your team nearest to the ball. This means you have control of all of your players, and stay on top of the action.

While you control the active player, all your other team members will be using their artificial intelligence and following the chosen team playing policy.

ON THE FIELD . . .

If you're not using a joystick, then use the keys that correspond the joystick movements mentioned below . . .

PASSING – Hold the joystick in the direction of the pass and press **FIRE** – you cannot pass forward.

KICKING – Hold the joystick in the direction of play and push **FIRE**. The 'KICK POWER' indicator will appear and start growing. Release the button when you have the power that you want, and the direction bar will start. Push **FIRE** again to kick.

SCRUMMAGE – This happens if you are tackled and don't throw the ball back. The scrummage indicator will appear then waggle left and right quickly to win the scrum and gain possession.

LINE OUTS – Moving left or right selects the controlled player. Up/down will reposition the player. The ball holder will throw the ball when **FIRE** is pushed.

SCORING A TRY – Press **FIRE** when you are over your opponents try line with the ball.

CONVERSION – Use left/right to position the arrow. Press hold **FIRE** when the arrow points towards the goal. The 'POWER BAR' starts growing. Release **FIRE** to make the conversion when the power bar has sufficiently grown.

THE LEAGUE

If you start a league, the computer will want to know how many teams are involved. It assumes there are 8 unless you tell it otherwise. Decide amongst yourselves which team you want to be. If you want to change your team names, go to the **OPTIONS** selection, then choose **TEAM NAMES**. Move the highlight bar over the current name of your team and hit **FIRE**. You can then type the name of your favourite team (followed by **ENTER**).

When playing in a league, be careful to see that the right people play the right matches by watching the scoreboard the beginning of the game.

FOR ADVANCED PLAYERS: TEAM PLAYING POLICIES

Your team playing policy governs how the rest of your team play – remember you only control one man at a time! You can change your strategy at any point during the game by pressing ENTER (to pause the action) and then pressing 1 (for player 1) to 2 (for player 2). Press the ENTER key to step through the preset policies, and move the highlight bar to LEAVE MENU to select the policy that's on the screen.

You can also make your own policies (before starting a game) by selecting the POLICIES option in the OPTIONS menu. You can then select which player you want to move with your joystick/control keys. Hold down FIRE to drag the player to where you want him in your new policy.

There are 8 players on each team, 3 are the pack and 5 are backs or line members. The pack always follows the ball.

The line members follow the policy (either for attacking or defending).

When defending, a player can either be in a fixed ZONE on the pitch or he can 'MARK' his opposite number in the attacking team.

When attacking, the ZONE determines where the players run in relation to the pitch. The ball FOLLOWERS move in relation to the ball and you can set their relative positions. (The line in the centre represents the ball position.)

The best way to learn about policies is to experiment with them . . . try a few different ones and see what happens.

ESPAÑOL PARA USAR EL MENU

Mover la línea luminosa hacia arriba y hacia abajo, usando el cursor de teclas. Pulsar **ENTER** para escoger la opción bajo la línea luminosa.

CONTROLES

Tablero/control de mando (palanca)

Durante el juego, el pulsar **ENTER** dará una pausa en la acción. El pulsar otra vez, la hará continuar.

Mientras esté en la colocación de pausa, pulsar **Q** para abandonar el juego.

1 y **2** te permitirán cambiar los planes de acción. (Ver FOR ADVANCED PLAYERS/Jugadores avanzados de juego).

AL EMPEZAR UN JEGO

Mirar la visualización digital en el tejado del estadio para ver quién está jugando el primer partido. El equipo a la izquierda del tablero de resultados es controlado por el jugador 1, y el equipo a la derecha por el jugador 2.

AL JUGAR

Durante el juego, tú controlas uno de los jugadores en tu equipo. Este jugador es iluminado por un círculo sobre la cabeza para que le puedas ver fácilmente. El miembro de tu equipo que tiene el balón es controlado por ti, ó, si tu equipo no tiene posesión del balón, el pulsar FIRE dará control al miembro de tu equipo que esté más cerca del balón. Esto significa que tienes el control de todos tus jugadores, y con él el control de la acción.

Mientras controlas al jugador activo, todos los otros miembros del equipo estarán usando su inteligencia artificial, siguiendo el plan de acción del equipo escogido que está jugando.

EN EL CAMPO

Si no estás usando un mando (palanca), entonces usa las teclas que corresponden a los movimientos de mando mencionados a continuación . . .

PASSING (para pasar) – Mantener el mando-en la dirección de pasa-y pulsar FIRE no puedes pasar hacia adelante.

KICKING (para darle al balón) – Mantener el mando en la dirección de juego y pulsar FIRE. El indicador 'KICK POWER' (puntapié potente) aparecerá y comenzará a crecer. Deja de pulsar el botón cuando ten gas la potencia que quieres, y la línea de dirección empezará. Pulsa otra vez FIRE para darle al balón.

SCRUMMAGE (Líneas cerradas de los delanteros de los equipos que se enfrentan) – Esto sucede si tú eres atajado y no devuelves el balón. El indicador "scrummage" aparecerá entonces meneándose rápidamente ala izquierda y a la derecha para vencer en el "scrummage" y ganar posesión.

LINE OUTS (Lanzamiento) – El mover a la izquierda ó a la derecha selecciona el jugador controlado. Hacia arriba/hacia aba o restablecerá al jugador. El que tenga el balón lo lanzará cuando FIRE es pulsado.

SCORING A TRY (Marcando un Tanto) Pulsar FIRE cuando estés-sobre tes oponentes "Try line" con el balón

CONVERSION (Conversión) – Usa derecha/izquierda para situar la flecha. Pulsar y mantener FIRE, cuando la flecha apunta hacia le portería. La "POWER BAR" (línea de potencia) comienza a crecer. Deja de pulsar FIRE para hacer la conversión cuando la línea de potencia ha crecido bastante.

LA LIGA

Si empiezas una liga, la computadora querrá saber cuántos equipos toman parte. La computadora da por sentado que hay 8, a menos que tú le digas algo diferente. Decidin entre vosotros mismos qué equipo quieres ser. Si quieres cambiar el nombre de tu equipo, ir a la selección de OPTIONS (Opciones), entonces escoge TEAM NAMES (Los nombres de equipos). Mueve la línea iluminada sobre el nombre actual de tu equipo y pulsar FIRE. Entonces puedes escribir a máquina el nombre de tu equipo favorito (seguido de **ENTER**).

Cuando estés jugando en la liga, ten cuidado de que los jugadores correctos jueguen los partidos correctos mirando el tablero al principio del juego.

PARA JUGADORES AVANZADOS: PLANES DE JUEGO DEL EQUIPO
El plan de juego de tu miembro en juego dicta como juega el resto de tu equipo – recuerda que sólo puedes controlar un jugador a la vez! Puedes cambiar tu estrategia en cualquier momento durante el juego pulsando ENTER (para detener la acción) y después pulsando **1** (para jugador 1) ó **2** (para jugador 2). Pulsar la tecla ENTER para llevar a cabo los actuales planes de juego y mover la línea iluminada LEAVE MENU (dejar el menú) para seleccionar el plan de juego que está en la pantalla.

También puedes hacer tus propios planes (antes de empezar un juego) seleccionar la opción (los planes de juego) POLICIES en el menú de OPCIONES. Puedes seleccionar entonces qué jugador quieres mover con tu mando/palanca de control. Mantener FIRE para mover al jugador a donde le quieras en tu nuevo plan de juego.

Hay 8 jugadores en cada equipo, 3 de ataque y 5 están o son miembros de línea. Los atacantes siempre siguen el balón. Los miembros de línea siguen el plan de juego (ó atacan, ó defienden).

Cuando está defendiendo, un jugador puede estar en una ZONE (Zona) fija en el campo de juego ó puede MARK (Marcar) a su número opuesto en el equipo atacante.

Cuando esté atacando, la ZONE (Zona) determina donde corren los jugadores en relación al campo de juego. Los FOLLOWERS (Seguidores) del balón se mueven en relación con el balón y tú puedes establecer sus posiciones relativas (La línea en el centro representa la posición de balón).

El mejor modo para aprender sobre los diferentes planes de juego es experimentar con él . . . intenta unos cuantos y observa los resultados.

***These are other great CodeMasters games
available for your Amstrad***

SIMULATORS

BMX Simulator · Grand Prix Simulator
Fruit Machine Simulator · Pro Snooker Simulator
Pro Ski Simulator · ATV Simulator
Advanced Pinball Simulator · BMX Freestyle
SAS Combat Simulator

ARCADE ACTION

Transmuter · Super Stunt Man · 3D Starfighter
Super Hero · Death Stalker · Ninja Massacre

PLATFORM ACTION

Ghost Hunters · Super Robin Hood
Vampire

CARTOON ADVENTURE

Dizzy · Treasure Island Dizzy
Bigfoot

And in our new PLUS range . . .

Jet Bike Simulator · The Race Against Time
Pro BMX Simulator



This game was brought to you by . . .

<i>Game Design</i>	<i>Ted Carron</i>
<i>Coding</i>	<i>Ian Dunlop</i>
<i>Graphics</i>	<i>Neil Adamson/Jason Falcus</i>
<i>Music/FX</i>	<i>David Whittaker</i>
<i>Project Director</i>	<i>Tim Miller</i>
<i>Production</i>	<i>Mike Clark/Stew Regan</i>
<i>Cover Illustration</i>	<i>Nigel Fletcher</i>

This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

MADE IN ENGLAND

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.,
PO Box 6, Leamington Spa, England CV33 0SH.