

INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR

COMMENT UTILISER LE MENU

Le mouvement en haut et en bas de la barre de mise en évidence est contrôlée avec les touches de curseur. Quand une option est mise en évidence vous pouvez la choisir en appuyant sur **ENTER**.

LES CONTROLES

La contrôle s'exerce avec un joystick ou par le clavier.

Pendant le jeu vous pouvez arrêter le cours de l'action en appuyant sur **ENTER**. Appuyez-le de nouveau pour continuer. Quand le jeu est arrêté, vous pouvez quitter le jeu en appuyant sur **Q**. Si vous appuyez sur **1** et **2** vous pouvez changer la tactique de jeu. (Voir Pour Joueurs Expérimentés).

LE DEBUT D'UN JEU

Regardez l'affichage numérique sur le toit du stade pour voir qui va jouer la première rencontre. L'équipe à gauche du tableau d'affichage est contrôlée par le joueur 1 et l'équipe à droite par le joueur 2.

COMMENT JOUER

Pendant une rencontre vous contrôlez un des joueurs de votre équipe. Vous pouvez identifier facilement ce joueur car il est mis en évidence par un cercle au dessus de sa tête. Le membre de votre équipe qui tient le ballon est contrôlé par vous, ou, si votre équipe n'a pas la possession, vous pouvez prendre contrôle du membre de votre équipe le plus près du ballon en appuyant sur **TIR**. Ainsi vous contrôlez tous les joueurs et restez maître de l'action.

Quand vous contrôlez le joueur au centre de l'action tous les autres membres de votre équipe utilisent leur intelligence artificielle pour suivre la stratégie de jeu de l'équipe.

SUR LE TERRAIN

Si vous n'utilisez pas un joystick, vous devez utiliser les touches dont les fonctions sont équivalentes aux mouvements de joystick décrits ci-dessous...

COMMENT PASSER -

Quand vous voulez passer tenez le joystick dans la direction voulue et appuyez sur TIR - vous ne pouvez pas passer en avant.

COMMENT DONNER UN COUP DE PIED -

Tenez le joystick dans la direction du jeu, appuyez sur le bouton de TIR et tenez-le. L'indicateur de 'PUISSANCE DU COUP DE PIED' sera affiché et commencera à agrandir. Relâchez le bouton quand vous avez la puissance que vous désirez. La barre de direction commencera. Appuyez sur TIR de nouveau pour donner le coup de pied.

LA MELEE -

Ceci a lieu quand on vous a plaqué et vous n'avez pas pu jeter le ballon en arrière. L'indicateur de la mêlée sera affiché et vous devez agiter le joystick de gauche en droite très vite pour essayer de gagner la possession dans la mêlée.

LES TOUCHES -

Vous choisissez le joueur en bougeant le joystick à gauche ou à droite. Pour mettre le joueur dans un autre emplacement utilisez en haut ou en bas. Quand vous appuyez sur TIR celui qui tient le ballon le jettera.

COMMENT MARQUER UN ESSAI -

Appuyez sur TIR quand vous avez traversé la ligne d'essai de l'équipe opposante avec le ballon.

LA TRANSFORMATION - Utilisez à gauche et à droite pour positioner la flèche. Quand la flèche est dirigée vers le but appuyez sur le bouton de TIR et tenez-le. La BARRE DE PUISSANCE commencera à agrandir. Quand vous jugez que la barre est suffisamment agrandie, relâchez le bouton pour marquer la transformation.

LE CHAMPIONNAT

Si vous décidez de faire un championnat, l'ordinateur doit savoir combien d'équipes y font partie. Si vous ne l'informez pas, il assumera qu'il y en a huit. Décidez entre vous laquelle des équipes vous voulez contrôler. Si vous voulez changer les noms de vos équipes, sélectionnez **OPTIONS**, puis sélectionnez **TEAM NAMES** (Noms des équipes). Déplacez la barre de mise en évidence jusqu'à ce qu'elle couvre le nom actuel de votre équipe et appuyez sur **TIR**. Maintenant vous pouvez taper le nom de votre équipe préférée (puis appuyez sur **ENTER**).

Quand vous jouez un championnat, regardez soigneusement le tableau d'affichage pour être sûr que les rencontres sont jouées par les gens appropriés.

POUR JOUEURS EXPERIMENTES : STRATEGIES DE JEU D'EQUIPE

La façon de jouer des autres membres de votre équipe est contrôlée par votre stratégie de jeu d'équipe - souvenez-vous que vous ne contrôlez qu'un joueur à la fois! Vous pouvez changer de stratégie à n'importe quel moment pendant la rencontre en appuyant sur **ENTER** (pour arrêter le cours de l'action) et puis en appuyant sur **1** (pour joueur 1) ou **2** (pour joueur 2). Les stratégies sont réglées d'avance et vous les faites dérouler une par une sur l'écran en appuyant sur **ENTER**. Déplacez la barre de mise en évidence jusqu'à ce qu'elle couvre **LEAVE MENU** (quitter menu) pour sélectionner la stratégie qui est affichée à l'écran.

Vous pouvez aussi définir vos propres stratégies (avant de commencer une rencontre) en sélectionnant l'option **POLICIES** (stratégies) dans le menu **OPTIONS**. Ensuite vous pouvez choisir un joueur que vous voulez déplacer avec votre joystick ou vos touches de contrôle. Appuyez sur le bouton de **TIR** et tenez-le pour tirer le joueur jusqu'à la position voulue par votre nouvelle stratégie.

Il y a huit joueurs dans chaque équipe, 3 dans la mêlée et cinq trois quarts arrières. La mêlée suit toujours le ballon.

Les trois quarts arrières suivent la stratégie (ou ils attaquent ou ils défendent). Quand il défend, un joueur peut ou rester dans une **ZONE** fixe du terrain ou **MARK** (marquer) le joueur de l'équipe opposée avec le même numéro.

Quand il attaque, la ZONE détermine le parcours des joueurs vis à vis du terrain. Les FOLLOWERS (suiveurs) du ballon se déplacent d'après le déplacement du ballon et vous pouvez régler leur positions relatives. (La ligne au milieu représente la position du ballon.)

La meilleure méthode pour apprendre les stratégies est de les expérimenter...essayez quelques-unes pour voir les effets des stratégies différentes.