

WORLD CLASS RUGBY

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT : pour charger le jeu à partir d'une cassette, appuyez simultanément sur Control et Enter.

* à partir de disquette, tapez: RUN"RUGBY

LES CONTROLES : utilisez un ou plusieurs joysticks ou le clavier. Les contrôles clavier sont indiqués sur le premier écran en début de jeu.

LES TOUCHES DE CONTROLE :

T	pause	Q (*)	: pour quitter le match
F9	ralenti de l'action	F7 (*)	sauvegarde du ralenti
R	sélection du radar	R	déplacement du radar.

(*) Sur Amstrad, vous devez faire une pause, puis appuyer sur la touche QUIT. Vous pouvez sauvegarder un ralenti par jeu (appuyez sur la touche juste après avoir vu le ralenti). Après le jeu, sauvegardez le ralenti sur disquette/sur cassette à partir du menu.

LE CONTROLE DU JOUEUR pour l'équipe en possession du ballon

Le joueur que vous contrôlez est marqué d'une flèche. Utilisez le joystick pour déplacer le joueur sur le terrain, si le ballon est libre, le joueur le prendra automatiquement.

Pour faire une passe : appuyez sur le bouton de tir et sélectionnez une direction avant de relâcher votre pression. La passe sera faite au joueur le mieux placé.

Pour tirer: sélectionnez une direction avant, le joueur tirera au lieu de faire une passe. La force du tir dépendra de la durée de la pression sur le bouton de tir.

Pour marquer un essai: appuyez sur le bouton de tir ou bien appuyez sur le bouton de tir et actionnez la manette pour plonger.

LES CONTROLES DU JOUEUR : si votre équipe ne possède pas le ballon

LE TACLE : appuyez sur le bouton de tir pour plonger dans la direction dans laquelle vous courez.

POUR CHANGER DE JOUEUR : maintenez le bouton de tir enfoncé pendant que le joystick est centré pour prendre contrôle du joueur le mieux placé pour tackler.

- S'il y a une touche, l'une des équipes pourra choisir un type de jeu spécial. Un menu s'affichera, actionnez la manette puis appuyez sur le bouton de tir pour choisir un type de jeu.

- Il peut y avoir des touches, des renvois au 22 mètres, des coups d'envoi, des transformations et des penaltys.

LES OPTIONS DU MENU :

* **le contrôle de l'équipe** : si vous voulez contrôler une équipe, effacez la mention "computer" (contrôlé par ordinateur) pour donner le nom de l'entraîneur. En début de jeu, toutes les équipes (sauf l'Angleterre) sont contrôlées par l'ordinateur.

* **Les options du jeu** : si l'option "view computer" est sélectionnée, les matchs joués par deux équipes contrôlées par l'ordinateur s'afficheront. Sinon, les résultats seront calculés par l'ordinateur.

* **Les options du match** : pour jouer un match simple, choisissez l'option "friendly" et choisissez les deux équipes qui joueront. Vous pouvez jouer une ligue ou en coupe du monde. Lorsque vous aurez commencé les matchs de coupe, vous ne pourrez plus changer d'entraîneur. Pour abandonner une compétition, sélectionnez l'option "NEW".

* **Video** : si vous sélectionnez l'option "Auto-Replay", vous verrez les ralentis après les essais. Vous pouvez sauvegarder les ralentis sur disquette ou cassette, à partir des menus. Choisissez l'option "Show Replay" pour voir un ralenti sauvegardé.

* **L'édition d'équipes** : mettez en évidence le joueur que vous voulez éditer et appuyez sur le bouton de tir. Sélectionnez l'aptitude que vous voulez changer et appuyez sur le bouton de tir.