

World Class Rugby stimule pratiquement toutes les actions d'un vrai jeu de Rugby. Ce manuel n'explique pas toutes les règles du Rugby en détail - si vous ne les connaissez pas référez vous à un livre sur la question.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga/Atari ST

Placez le disque dans le lecteur et redémarrer l'ordinateur.

IBM PC

Placez le disque dans le drive A et tapez **RUGBY**, puis tapez la touche *entrée*. Toutes les autres informations sont dans le fichier **README.TXT**. Pour voir ce fichier tapez **TYPE README.TXT** et validez.

Commodore 64

Pour charger le jeu à partir de la cassette, maintenez la touche *Shift* et appuyez sur *Run/Stop*. Pour charger à partir du disque tapez **LOAD":*,8** et appuyez sur la clé *entrée*, puis tapez **RUN** et appuyez sur la clé *entrée*.

Spectrum 48/128K

Sur le 128K utilisez le chargeur. Sur le 48K tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche *Entrée*.

Amstrad CPC

Pour charger le programme depuis la cassette appuyez sur les touches *Contrôle* et *Entrée* simultanément.

LES CONTROLES

World Class Rugby se joue mieux en utilisant un ou plusieurs joysticks. Le joueur que vous contrôlez se place dans le sens dans lequel vous déplacez le joystick. Des contrôles différents sont utilisés pour les mêlées et autres options - se référer aux sections correspondantes.

Sur Spectrum et Amstrad vous pouvez aussi utiliser le clavier - les touches à utiliser sont montrées à l'écran au début du jeu. Les utilisateurs de PC devront se référer au fichier **README.TXT** pour un détail complet des touches à utiliser.

Pendant le jeu il y a différentes clés à utiliser pour progresser dans le jeu:

	<i>Spectrum</i>	<i>C64</i>	<i>Amiga/ST</i>	<i>Amstrad</i>
Pause	T	Run/Stop	P	T
Quitter Match /Mi-temps	A*	A	A	A*
Replay	TRUE VID	@	F10	F9
Ralenti	n/a	S	S	n/a
Sauver le Replay	EDIT*	CBM	F9	F7*
Vue Générale	INV VID	n/a	B	n/a
2D ou 3D	n/a	n/a	ESC	n/a
Radar	R	n/a	R	R
Bouger le radar	R	n/a	E	R

* Sur Spectrum et sur Amstrad, vous devez être en mode Pause avant de presser la touche A. Sur le Spectrum 128 et l'Amstrad 6128, un Replay peut être conservé en mémoire durant le jeu (pressez la touche immédiatement après la séquence Replay). Après la partie, sauvez le Replay sur Disque ou cassette à partir du menu.

Sur Amiga et ST vous pouvez choisir entre les contrôles automatiques ou manuel des mêlées et des tamponnages avec F1 (Equipe 1) et F2 (Equipe 2).

VUES ET REPLAYS

Sur Amiga et sur ST il y a différents angles pour suivre l'action. Certaines de ces options existent aussi sur Spectrum 128, Amstrad 6128 et C64. La vue Générale (**Blimp**) est une vue en petite échelle qui vous permet de voir plus de terrain (*Amiga, ST, Spectrum 128 seulement*). Les Replays (**Action Replays**) rejouent la dernière action (*pas sur Spectrum 48 ou Amstrad 464/664*); vous pouvez changer l'angle de vue en pressant la touche appropriée. L'option 3D (**3D View**) donne une vue réaliste du terrain en trois dimensions (*Amiga/ST seulement*).

CONTROLE DU JOUEUR - QUAND VOUS AVEZ LA BALLE

Le joueur que vous contrôlez est montré par une marque au dessus de sa tête. Quand plusieurs personnes jouent du même côté (*Amiga/ST seulement*) les marques sont différentes couleurs. Utilisez le joystick pour vous déplacer sur le terrain - si la balle est libre le joueur la prendra automatiquement. Pour sauter et prendre la balle appuyez sur le bouton action et choisissez une direction (*Amiga/ST seulement*).

Passer la balle

Pressez le bouton action et avant de relacher choisissez une direction. Quand vous relâchez le bouton action la balle sera passée au joueur qui se trouve dans la direction que vous avez choisi et qui sera dans la meilleure position pour la recevoir. Si vous changez d'avis, ou si vous voulez surprendre votre adversaire et effectuer une fausse passe (**Dummy Pass**) en recentrant le joystick avant de lâcher le bouton. Si le bouton est maintenu longtemps, une passe plus longue sera faite sautant un ou plusieurs joueurs de la ligne (*Amiga/ST seulement*).

Taper la balle au pied

Si vous sélectionnez une direction éloignée le joueur tapera la balle au pied au lieu de la passer à la main. La force du coup dépend de la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton action. La direction est déterminée avant par la position choisie sur le joystick, mais cette direction est modifiée par le point qui se trouve sur la barre en dessous du joueur - grâce à cela la balle peut être envoyée dans tous les angles. Si vous pressez à nouveau le bouton action alors que la balle est déjà en l'air vous augmentez la hauteur de la balle. Cette technique peut être utilisée pour tout les coups de pied. Pour marquer une pénalité tapez la balle au dessus de la barre du camp adverse.

Mettre la balle au sol

Si vous êtes en possession de la balle dans votre zone vous pouvez l'aplatir en sélectionnant une des passes vers le bas. Une mêlée ou un coup de pied de dégagement à 5 mètres suivra.

Marquer un essai

Pressez le bouton action en arrivant dans la zone adverse - ou appuyez sur action en poussant le joystick en avant pour que le joueur saute au dessus de la ligne.

Lacher la balle

Quand vous êtes plaqué vous devez essayer de lâcher la balle avant de toucher le sol. Si vous touchez le sol avec la balle dans les mains elle sera automatiquement relâchée (sinon vous seriez pénalisé) et elle y aurait une mêlée ouverte.

CONTROLE DU JOUEUR - QUAND VOUS N'AVEZ PAS LA BALLE

Le joueur que vous contrôlez ne se trouve pas forcément sur l'écran, Si c'est le cas une flèche dans un coin de l'écran vous indique où le trouver - référez vous au radar pour plus d'informations.

Plaquer

Appuyez sur le bouton action pour plonger dans la direction dans laquelle vous courrez pour plaquer le joueur qui a la balle. Si il ne se passe rien c'est parce que vous êtes trop éloigné du joueur.

Changer de joueur

Si vous maintenez le bouton action enfoncé avec le joystick au centre vous pourrez contrôler le joueur de votre équipe le mieux placé pour passer à l'action (*sauf C64*).

OPTIONS DE JEU

Quand il y a une mêlée ou une touche et si vous avez l'engagement vous pouvez choisir une option de jeu. Un menu apparaîtra sur l'écran, servez-vous du joystick pour sélectionner l'option choisie et pressez le bouton action pour la valider (aucune indication n'est montré à l'écran pour ne pas aider votre adversaire). Les moments spéciaux du jeu sont détaillés dans cette partie.

Mêlée ouverte/Regroupement

Quand un joueur a été plaqué et lâche la balle une mêlée ouverte prend place. Les joueurs se regrouperont automatiquement et dès qu'ils seront en place vous pourrez les contrôler avec votre joystick. Bougez le de droite à gauche rapidement pour pousser et de bas en haut pour faire bouger la balle (si c'est votre équipe qui la contrôle). Les flèches de couleurs qui indiquent la position de la balle montrent quelle équipe l'emporte en clignotant dans la couleur de l'équipe en question (*Amiga/ST seulement*). Le nombre des joueurs dans le pack, et leur poids déterminent leur puissance de poussée - mais leur endurance est aussi prise en compte. L'endurance baisse si la mêlée dure longtemps Si la balle atteint un bout de la mêlée ouverte ou si la mêlée ouverte est en train de s'écrouler la balle sera relâchée au milieu d'une mêlée.

Mêlée

Les mêlées sont souvent demandées par l'arbitre. L'équipe qui a l'avantage peut choisir une option de jeu, puis quand le bouton action est enfoncé la balle est automatiquement engagée. Les contrôles sont les mêmes que pour la mêlée ouverte à la seule différence que lorsque la mêlée est terminée vous pouvez redresser vos trois quarts ailes en appuyant sur le bouton action (*sauf C64*).

Touches

Si la balle sort du terrain durant une phase normale de jeu, le jeu reprend depuis la touche. L'équipe qui a l'engagement peut choisir une option de jeu - appuyez sur le bouton action pour lancer la balle. La longueur de la balle dépend de la position du point sur la barre en dessous du talonneur. Appuyez sur le bouton action pour attrapper la balle - Si il fait un bon contact il passera la balle au demi de mêlée ou au talonneur. Si le talonneur reçoit la balle il n'y a pas d'option spéciale mais vous pouvez attaquer directement le coté fermé de vos adversaires.

Drop

Le drop sert à se défendre quand la balle se trouve en position défavorable (par exemple dans l'embut). Quand les deux équipes sont en position et que le premier centre, un panneau apparaîtra dans le coin gauche de l'écran en bas, pour contrôler la puissance et la direction du coup. La ligne verticale contrôle la direction - appuyez sur action pour choisir la direction à quel endroit de la barre horizontale va commencer le mouvement. Lachez le bouton action au moment où vous jugez que la force est bonne - plus la barre est haute plus le coup sera fort. Garder le bouton enfoncé pour augmenter la hauteur de la balle. Si le joystick est maintenu dans la direction de jeu quand la balle est frappée un faux coup de pied sera fait (*Amiga/ST seulement*).

Engagement

Comme les drops, sauf que les faux engagements ne sont pas autorisés. Si la balle va en touche sans rebondir, l'équipe adverse obtient une mêlée au centre du terrain (*sauf Spectrum/Amstrad*).

Transformations

Après un essai une transformation est tentée. Aidez vous du radar pour la puissance et la direction du coup (*sauf Spectrum/Amstrad*).

Pénalités

Si il y a une pénalité vous pouvez tirer pour marquer ou pour la touche ou faire un mouvement spécial. Sur Amiga ou ST le message "Press Fire To Kick" (appuyez sur action pour tirer) apparaîtra, tout autre mouvement du joystick fera apparaître le menu des options.

Arrêt de volée

Si un joueur attrape la balle dans ses 22 mètres après un coup de pied du camp adverse il peut dire "Mark!" en appuyant sur le bouton action. Dans ce cas il y a un coup franc et la balle est tapée comme dans un drop (*Spectrum/Amstrad/C64*) ou les options apparaissent (*Amiga/ST*).

TACTIQUES DE JEU

La plus part de ces mouvements sont effectués par les demis de mêlée et sont automatiques. Mais un mouvement peut être arrêté en pressant action lorsque le joueur est en possession de la balle.

Blind Side (Côté fermé - Mêlée seulement)

L'arrière passe du côté fermé de la mêlée avec l'ailier gauche en support. L'arrière fera son mouvement quand la balle rentre dans la mêlée, il faut donc garder la balle un moment pour lui permettre de se retrouver dans une position adéquate.

Number 8 Move (Départ de mêlée - Mêlée seulement)

Le numéro 8 part de la mêlée avec la balle. Il est suivi par les trois quart ailes en support.

Scissors Move (Mouvement en ciseaux)

Il y a deux mouvements de ciseaux possible. Leur but est changer la direction de l'attaque pour surprendre les adversaires.

Dummy Scissors (Faux mouvement en ciseaux)

Même mouvement que précédemment mais la passe n'est pas faite.

Miss One

L'ailier fait une longue passe (Evitant le centre intérieur) à l'arrière qui tente de passer la défense adverse.

Loop

En faisant une passe au centre, l'ailier court pour récupérer la balle de celui-ci.

Drop Kick (drop goal - mêlée et touches seulement)

la balle est relancée à l'ailier afin d'utiliser le terrain pour faire un drop. Cela peut être un en avant, une tentative de marquer une pénalité ou une mise en touche.

TUTES OPTIONS DE JEU

Advantage Rule (Règle de l'avantage)

Si l'équipe défendante font une faute l'arbitre attendra de voir si les attaquants gagnent du terrain - sinon une pénalité est accordée.

Knock Ons (En avant)

Si un joueur rate la balle et la frappe au pied une mêlée sera organisée en faveur du camp adverse.

(Amiga et ST seulement).

Offside (Hors jeu)

Dans une phase de jeu ouverte un joueur est hors jeu si il est devant la balle quand elle est dégagée au pied, en touche ou portée par un de ses équipiers. Un joueur sous controle humain qui est hors jeu sera marqué par une flèche clignotante au dessus de sa tête. Jouer la balle en hors jeu entraine une pénalité est accordée.

Sending Off (Exclusions)

Les fautes se passent durant les mêlées ouvertes et les mêlées et sont souvent pénalisées par une exclusion.

Injuries and Replacements (Blessures et remplacements)

La condition physique des joueurs décline durant le jeu, en fonction de son implication dans le jeu. Si sa condition descent en dessous d'un certain niveau il devra quitter le terrain. Sur Amiga et ST sélectionner un substitut avec le joystick, sur les autres ordinateurs les substituts rentrent dans l'ordre.

MENU OPTIONS

Il y a un certain nombre d'options au menu. Utilisez le joystick pour en sélectionner une, puis appuyez sur le bouton action pour la valider. La plupart des options se comprennent d'elles mêmes, mais les explications suivantes peuvent être utiles.

Controle de l'équipe

Si vous désirez controler une équipe vous devez changer le nom de l'entraîneur de l'équipe qui est **Computer**. Au début du jeu toutes les équipes sont auto-controlées sauf celle de Grande Bretagne.

Options de jeu

Si l'option **View Computer** est sélectionnée un match sera joué à l'écran et l'ordinateur comptera les points.

Options de match

Pour jouer un simple match sélectionnez l'option match amical et choisissez deux équipes pour le jouer. Vous pouvez aussi jouer un championnat ou la coupe du monde. Lorsqu'une compétition est commencée il y a quelques changements que vous ne pouvez pas faire - comme par exemple vous ne pouvez pas changer les qualités des joueurs, ou l'entraîneur de l'équipe. Pour abandonner une compétition sélectionnez la **New** option.

Video (Camera)

Si le mode **Auto-Replay** est sélectionné, les essais seront automatiquement remontrés. Bien sur vous pouvez à tout moment actionner le mode Replay. Les Replays peuvent être sauves sur votre disque ou cassette et rechargés (Spectrum/Amstrad les Replays sont uniquement sauves sur le menu - pendant le jeu vous pouvez choisir de sauver n'importe lequel de ces Replays). Utilisez le mode **Show Replay** pour visionner un Replay que vous avez chargé. L'instalation de l'icone Blimp (vue générale) détermine si le match commence par une vue générale, ou pas (ou vous pouvez la mettre durant le jeu). **Show Replay** sur Amiga/ST est possible seulement avec un *Disque d'Expansion*.

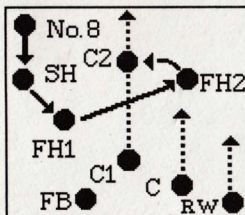
Créer des équipes

Amiga/ST: Positionner sur le nom d'un joueur et appuyez sur le bouton action pour afficher les critères qui affectent sa performance: *Stamina (Résistance)*, *Fitness (Santé)*, *Injury (Blessures)*, *Weight (Poids)*, *Speed (Vitesse)*, *Agility (Agilité)*, *Kicking (Coup de pied)*, *Handling (Passes à la main)* et *Height (Taille)*. Pour le changer mettre le pointeur sur la barre correspondante et pressez le bouton action jusqu'à ce que la valeur désirée s'affiche. UNDO annulera tous ces changements, mais pas les noms des joueurs, pour le remettre comme au départ (pour éditer le nom d'un joueur pointez au dessus des critères). Pour éviter la triche, une fois le premier match d'un tournoi commencé vous ne pouvez plus avoir accès aux critères des joueurs. Pour échanger deux joueurs sélectionnez le premier joueur, sélectionnez l'icone SWAP, puis sélectionnez le deuxième joueur.

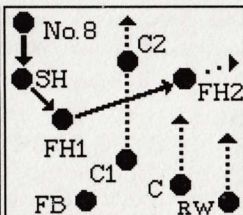
Commodore 64: Le nom des joueurs n'est pas montré et les critères sont fixes. Mais vous pouvez changer de position le joueurs en les sélectionnant un par un et en utilisant le curseur et le bouton action.

Spectrum 128/Amstrad 6128: Sélectionnez le joueur choisi et appuyez sur le bouton action. Sélectionnez le critère que vous voulez changer et appuyez sur le bouton action.

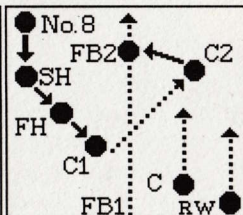
SCISSORS FH to C



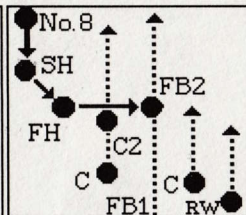
DUMMY SCISSORS



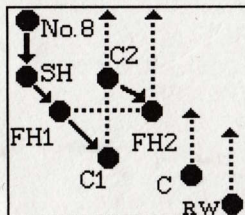
SCISSORS C to FB



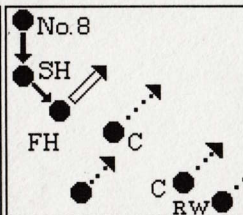
MISS ONE



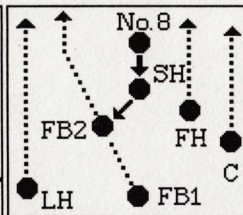
LOOP



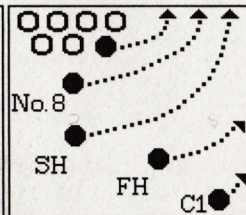
DROP KICK



BLIND SIDE



NUMBER 8



..... RUN

— PASS

== KICK

SPECIAL MOVES

RUGBY
WORLD & POST



Take out a subscription to the world's best rugby magazine and get

FREE

**THE OFFICIAL 1991 RUGBY WORLD CUP
FIRST DAY COVER (WORTH £4)**

with the official World Cup stamp, postmarked at
Twickenham by the Royal Mail

Please begin my subscription starting with the issue which has the cover date
(state month). I enclose my cheque (UK only) or sterling bankers draft (for overseas subscribers) for
the sum of £ (cheques payable to Rugby Publishing Ltd)

OR

Please debit my ACCESS / VISA account for the sum of £

CARD NUMBER:

Expiry Date:

**ANNUAL RATES
(12 issues)**

Tick one box

U.K. £25 ☐

Europe (Air), Eire
and
Surface Mail £32 ☐

Worldwide
Air Mail
Worldwide £44 ☐

NAME (BLOCK CAPITALS)

ADDRESS (BLOCK CAPITALS)

.....

..... Post Code

SIGNATURE

RETURN THIS WHOLE FORM TO:
SUBSCRIPTIONS, RUGBY WORLD & POST
P.O. BOX 142, FREEPOST, READING RG4 7BR ENGLAND
(no stamp required U.K.) or send application by
FAX: 0734 724447 (using Credit Card)

**SPECIAL ★★
★ OFFER!! ★**

FREE (Worth £4)

WITH EVERY SUBSCRIPTION

**THE OFFICIAL
1991 WORLD CUP
FIRST DAY COVER**

with the official Rugby
World Cup Stamp
postmarked at
Twickenham by the
Royal Mail (enclosed with
your first copy)