

International Rugby League

RESUME DES COMMANDES

Commandes	Attaque	Défense
Commande des directions	•Direction de la course •Type de frappe •Direction des passes	•Direction des passes
Bouton 1	•Frappe (avec direction) •Lutte lors d'un tackle	•Changer de joueur
Bouton 2	•Passe (avec direction) •Jeu du ballon	•Plaquage
Bouton 3 (ou boutons 1 & 2 sur les manettes à deux boutons)	•Pointe de vitesse/Relâcher	•Pointe de vitesse

SUR L'ECRAN DES OPTIONS

Cet écran vous permet de personnaliser le jeu à votre convenance. Déplacez-vous vers le **haut** ou vers le **bas** pour mettre une option en surbrillance, puis vers la **gauche** ou vers la **droite** pour faire défiler les différentes sélections.

Au cours du jeu, une option "ascenseur" sera souvent présente à l'écran afin de vous permettre de parcourir la liste des options, trop longue pour s'adapter à la taille de l'écran. Il est possible de **cliquer** en haut et en bas de l'ascenseur pour déplacer les options ou de **cliquer de manière prolongée** sur l'ascenseur même et de le faire glisser vers le haut ou vers le bas pour déplacer les options.

Après avoir fait vos sélections, **cliquez sur le symbole du coche** ou appuyez sur **RETOUR** afin d'accéder soit à l'écran de paramétrage du contrôleur, soit à l'écran de sélection de l'équipe, en fonction du mode de jeu choisi. Pour revenir en arrière, **cliquez sur la croix** ou appuyez sur la touche **Echap**.

Les options disponibles sont les suivantes :

PLAY MODE (MODE DE JEU)

Choisissez parmi Friendly (Match amical), ARL League (Ligue ARL), Euro League (Ligue Européenne), Origin (Origine), International, ARL Finals (Finales ARL), Euro Finals (Finales européennes), Practice (Entraînement), Demo (Démonstration), Load Game (Charger un jeu) et View Replay (Revoir l'action).

HALF LENGTH (MI-TEMPS)

Un match de rugby se joue en deux mi-temps de 40 minutes chacune. Nous vous offrons la possibilité de jouer des mi-temps de 2, 3, 4, 5, 7, 10, 15, 20, 30 ou 40 minutes.

GAME TYPE (TYPE DE JEU)

Action ou Simulation. Déplacez-vous vers la **gauche** ou vers la **droite** afin de faire votre sélection.

Dans un jeu d'action, l'arbitre ne siffle ni les passes en-avant, ni les plaquages à retardement, ni les hors-jeu, ni les coups d'envoi irréguliers. En réalité, aucune pénalité n'est appliquée.

Les joueurs ne se fatiguent pas au cours du match, leurs vitesses et leurs forces restent donc constantes. Il en résulte des pointes de vitesse plus rapides, des plaquages moins réussis et davantage de percées.

Dans un jeu de simulation, l'action est plus réaliste et le rythme plus régulier. L'effet de la fatigue se reflète sur les joueurs en train de courir ou lors d'une tentative de plaquage et l'arbitre s'en tient aux règles du jeu. "Action" est le réglage par défaut.

SHOW CLOCK (AFFICHER L'HORLOGE)

L'horloge apparaît en haut à gauche de l'écran. Vous avez la possibilité de l'afficher tout le temps, aux moments clés du jeu ou à la fin d'une mi-temps.

HINTS AND TIPS (TRUCS ET ASTUCES)

Sélectionnez cette option pour afficher le résumé des commandes ainsi que des astuces sur le jeu.

QUIT TO DOS/WIN 95 (QUITTER VERS DOS/WIN 95)

Pour quitter le jeu International Rugby League, **cliquez sur le symbole du coche** après avoir mis cette option en surbrillance. Un message vous demande de confirmer ce choix ; déplacez-vous vers la **gauche** ou vers la **droite** pour sélectionner Oui ou Non, puis **cliquez**.

ECRAN DE SELECTION DES EQUIPES

La liste des équipes se situe sur la droite et la première équipe est mise en surbrillance. Le nombre d'équipes qui figurent dans la liste dépend du mode de jeu.

Sur la gauche, la fenêtre Statistiques présente le drapeau du club de l'équipe sélectionnée ainsi que ses forces et faiblesses, réparties en sept catégories : kicking (frappe), running (course), stamina (endurance), passing (passes), strength (force), weight (poids) et tackling (plaquage). Une dernière catégorie générale figure également à l'écran. Dans tous cas, plus la barre est longue, meilleure est la performance de l'équipe dans la catégorie concernée.

ECRAN D'INFORMATIONS SUR LES EQUIPES

Dans la fenêtre Players (Joueurs) figure la liste des 13 joueurs sur le point de rejoindre le terrain. L'option Full Team (Equipe complète), située au-dessus du nom des joueurs, est sélectionnée, l'équipe complète est mise en surbrillance sur le diagramme représentant le terrain et l'évaluation des capacités de l'équipe complète s'affiche dans la fenêtre des statistiques. Les différentes catégories de capacités sont exactement les mêmes que sur l'écran de sélection des équipes.

Déplacez-vous vers le **haut** ou vers le **bas** pour sélectionner vos Avants et vos Arrières. Pour vérifier les capacités d'un joueur particulier, parcourez de **haut** en **bas** la liste des noms de joueurs, dans la fenêtre Players (Joueurs). Le poste du joueur sélectionné est mis en surbrillance sur le diagramme du terrain et l'évaluation de ses capacités s'affiche dans la fenêtre des statistiques. Dans la mesure où les évaluations varient en fonction des joueurs, elles vous permettent d'analyser les forces et faiblesses de chaque joueur, de repérer les groupes de tête ou de vérifier la performance de l'équipe entière.

JEU DE LIGUE

Lors d'un jeu International League (Ligue internationale), toutes les équipes doivent se mesurer une fois les unes aux autres, puis jouer trois fois après tirage au sort afin de déterminer quelle équipe remportera le titre de championne de la ligue. La ligue internationale se compose des vingt équipes présentes sur l'écran de sélection des équipes, alors que la ligue européenne se compose de douze équipes seulement et chaque équipe doit rencontrer une fois chacun de ses adversaires. Si vous sélectionnez moins de douze équipes, les postes restants seront occupés par des équipes commandées par l'ordinateur.

Après avoir terminé la sélection des équipes pour votre ligue, **cliquez sur le symbole du coche** pour quitter l'écran de sélection des équipes.

Cliquez afin d'afficher les matchs de la première semaine de championnat sur l'écran intitulé League Fixtures (Matchs de la ligue). Si une ou plusieurs équipes doivent être commandées par des joueurs, **cliquez** une nouvelle fois afin d'accéder à l'écran de paramétrage des contrôleurs (cf. *Choix des contrôleurs de jeu*). En revanche, si toutes les équipes se trouvent sous le contrôle de l'ordinateur, l'écran Results (Résultats) s'affichera.

Par la suite, l'écran intitulé League Standings (Classement de la ligue) vous donne le détail de toutes les équipes qui figurent dans la ligue ; dans les équipes sélectionnées par l'utilisateur, les joueurs apparaissent en entier, avec un visage humain.

CHOIX DES CONTROLEURS DE JEU

Sur l'écran de paramétrage des contrôleurs, l'icône du clavier (si moins de quatre manettes de jeu sont connectées) et l'icône d'une manette de jeu (si au moins une est connectée) sont situées au beau milieu de l'écran.

ASSIGNATION D'UN CONTROLEUR :

Servez-vous des flèches du curseur pour vous déplacer vers la **gauche** ou vers la **droite** de manière à placer l'icône du clavier sous le nom de l'équipe que vous souhaitez commander ainsi, ou inclinez la manette de jeu vers la **gauche** ou vers la **droite** pour déplacer son icône. Si une équipe n'est associée à aucune icône de contrôleur, elle est commandée par l'ordinateur.

Une fois que le choix de l'équipe et de son mode de commande vous convient, **cliquez** pour accéder à l'écran de réglage du jeu.

Consultez le manuel en anglais pour un supplément d'informations sur le jeu International Rugby.