

INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR

SPECTRUM

CONTROLES

Tablero/control de mando (palanca)
KEMPSTON/SINCLAIR compatible.

Durante el juego, el pulsar ENTER dará una pausa en la acción. Pulsarla de nuevo hará continuar.

Mientras esté en la posición de pausa, pulsando Q se abandona el juego.

1 y 2 te permitirán cambiar las tácticas. (Ver FOR ADVANCED PLAYERS/ Para jugadores avanzados).

AL EMPEZAR UN JUEGO

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 o, 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 utilizando 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 corresponde a los movimientos de mando mencionados a continuación...

PASSING (para pasar): Mantén el mando en la posición de pasar y pulsa FIRE; no puedes pasar hacia delante.

KICKING (para darle al balón): Mantén el mando en la dirección de juego y pulsa FIRE. El indicador KICK POWER (potencia del puntapié) aparecerá y comenzará a crecer. Deja de pulsar el botón cuando logres la potencia que quieres y la línea de la dirección aparecerá. 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 placado y no sueltas el balón. El indicador "scrummage" aparecerá entonces moviéndose rápidamente a la izquierda y a la derecha para ganar el "scrummage" y ganar posesión.

THROW-IN (lanzamiento): El movimiento a la izquierda o la derecha selecciona el jugador controlado. Hacia arriba/hacia abajo restablecerá al jugador. El que tenga el balón lo lanzará al ser pulsado FIRE.

SCORING A TRY (marcando un ensayo): Pulsa FIRE cuando hayas rebasado a tus oponentes y llegues a la línea de ensayo (Try Line), al final del campo.

CONVERSIÓN (conversión): Usa derecha/izquierda para situar la flecha de dirección. Pulsa y mantén pulsado FIRE cuando la dirección apunte hacia la portería. La POWER BAR (línea de

potencia) comienza a crecer. Deja de pulsar FIRE para intentar la conversión cuando la línea de potencia haya crecido bastante.

LA LIGA

Si empiezas una Liga, la computadora querrá saber cuántos equipos toman parte. Decidid entre vosotros mismos qué equipos queréis ser. Si quieres cambiar el nombre de tu equipo selecciona OPTIONS (opciones) y allí escoge TEAM NAMES (nombre de equipos). Mueve la línea iluminada sobre el nombre actual de tu equipo y pulsa FIRE. Entonces puedes teclear 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 (TÁCTICAS) DEL EQUIPO

La táctica del jugador que controlas en cada momento dicta cómo 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 el jugador 1) o 2 (para el jugador 2). Pulsa la tecla ENTER para llevar a cabo las actuales tácticas y mueve la línea iluminada LEAVE MENU (abandonar el menú) para seleccionar el plan de juego que está en la pantalla.

También puedes hacer tus propios planes (antes de empezar un juego) seleccionando la opción (los planes del juego) POLICIES en el menú de OPCIONES. Puedes seleccionar entonces qué jugador quieres mover con tu mando/palanca de control. Mantén apretado FIRE para mover al jugador a la posición que desees en tu nueva táctica.

Hay 8 jugadores en cada equipo, 3 de ataque y 5 formando la línea. Los atacantes siempre siguen el balón. Los integrantes de la línea siguen el plan de juego (o atacan o defienden). Cuando defiende, un jugador puede ocupar una ZONE (zona) fija en el terreno de juego o puede MARK (marcar) a su número opuesto en el equipo atacante.

Cuando se ataca, la ZONE (zona) determina dónde corren los jugadores en relación al terreno 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 del balón). El mejor modo para aprender sobre los diferentes planes de juego es experimentar con ellos... Prueba unos cuantos y observa los resultados.