

## CONTENIDO

2	INSTALACIÓN
5	INTRODUCCIÓN
6	ICONOS DEL JUGADOR
6	ESTADO DEL JUGADOR
7	CONTROLES DEL JUEGO
	Poner la pelota en juego
	Haciéndote con la pelota
	Pasando la pelota
	Turbo
	Tirando la moneda
	Patada
	Línea de gol
	Melés
	El placaje de pie
	Puntuando un ensayo
	Placajes
	Tiempo extendido y jugada automática
14	INFRACCIONES
14	PANTALLAS DE GESTIÓN
	Menú principal
	Super Liga
	Liga Australiana
	Internacionales
	Programación de la liga
	Las eliminatorias
	El menú de control
	Salir
18	EL MENÚ DEL JUEGO
	Iniciar un juego
	Nombre del equipo n° 1
	Nombre del equipo n° 2
	Pantalla para la selección de un equipo
	Estadísticas del jugador
	Seleccionando un jugador en el Panel del equipo
	Seleccionando un jugador en el Panel grupo
	Cambios de equipo
	Tácticas del equipo
	Clasificaciones
	Menú de opciones
	Guardar el juego
	Cargar juego
	Salir del juego
26	MENÚ EN JUEGO
27	EL CLUB DE CAMPEONATO
27	PROMOCIÓN Y DESCENSO
28	EL CAMPO DE JUEGO
31	PROBLEMAS

### Aviso

Al crear este juego nos hemos esforzado a la hora de adaptar las reglas cambiantes de la Superliga de rugby ahí donde nos ha sido posible. Por favor, ten en cuenta que hemos usado los nombres de los jugadores reales donde nos ha sido legalmente posible (quedando sujetos a las licencias de la Superliga) ofreciendo las tácticas de cada jugador y sus datos recibidos antes de completar el juego.

Publicaremos nuevos discos con datos en el futuro. Si deseas obtener información en cuanto a futuros lanzamientos, accede a las páginas web de Alternative Software (incluida en la última página del manual) o ponte en contacto con Friendware llamando al teléfono (91) 308 34 46.

## INSTALACIÓN

### CD-ROM

Inserta el CD-ROM en el lector CD-ROM.

### INSTALANDO DESDE DOS

1. Desde el mensaje inductor C:\> tecla D: (donde D es la letra del CD-ROM) y pulsa la tecla ENTER.
2. Ahora debería aparecer D:\>
3. Tecla INSTALL (y pulsa la tecla ENTER).
4. Ahora pondrá C:\Prorugby (pulsa la tecla ENTER).
5. El software se instalará. Esto podría tardar varios minutos.
6. Una vez instalado aparecerá el mensaje inductor C:\Prorugby>
7. Tecllea RUN (y pulsa la tecla ENTER).
8. Se te solicitará que configures la tarjeta de sonido. Usando las teclas cursor arriba y abajo, resalta la frase "Seleccionar y configurar el controlador de audio digital" (Select and configure digital audio driver). Ahora pulsa la tecla ENTER.
9. Usando las teclas cursor arriba y abajo, selecciona la tarjeta de sonido para tu ordenador.
10. Ahora selecciona la opción "Intentar configurar el controlador de sonido automáticamente" (Attempt to configure sound driver automatically). Resalta esta opción usando las teclas cursor y pulsa la tecla ENTER.
11. De haber seleccionado la tarjeta de sonido adecuada, aparecerá el siguiente mensaje inductor "Controlador detectado" (Device detected successfully). "Selecciona ACEPTAR para guardar la nueva configuración de audio digital y volver al menú principal" (Select OK to save your new digital audio configuration and return to the main menu). Si no has tenido éxito, prueba con otra opción de sonido. Pulsa la tecla ENTER.
12. Volverás al menú principal. Selecciona "Terminar" (Done) usando las teclas cursor. Pulsa la tecla ENTER.
13. La Superliga profesional de rugby ya estará correctamente instalada en tu ordenador.

NOTA. Por favor, ten en cuenta que una vez realizado el proceso de seleccionar la tarjeta de sonido (mediante la opción configurar el sonido (setsound), no tendrás que volver a hacerlo.

### INSTALACIÓN A TRAVÉS DE WINDOWS 95

1. Realiza un doble clic en el botón Inicio (START) del menú principal de Windows usando el ratón.
2. Ahora selecciona la opción Inicio (RUN) realizando un doble clic en el icono.
3. Tecllea D:\Setup donde D es la letra donde está instalado tu CD-ROM.
4. Ahora se te ofrecerá la opción de cambiar el lector de destino y el directorio donde deseas instalar Pro Rugby.
5. De no estar muy seguro, mantén la configuración por defecto (es decir la que aparece en pantalla) que será C:\PRORUGBY.
6. Pulsa Aceptar (OK).
7. El programa empezará a instalar todos los archivos.
8. Una vez instalado Pro Rugby, cierra todos los archivos abiertos pulsando la cruz (X) en el extremo derecho de la ventana de archivos. Por favor, asegúrate de haber desactivado todos los salvapantallas y cualquier otra aplicación que no sean requeridos para efectuar la instalación.
9. Desde la barra de tareas, pulsa el botón Inicio (START) y busca el archivo Programas (PROGRAMS).

10. Desde el archivo Programas (PROGRAMS) selecciona el archivo Pro Rugby y a continuación selecciona la subcarpeta (la que aparece con el icono del jugador de rugby).

11. Ahora se te pedirá que configures el sonido para Pro Rugby. Por favor, sigue las instrucciones para la configuración de sonido (Setsound) tal como viene descrito en "Instalando desde MS DOS" (Installing from MS DOS). El procedimiento es exactamente igual.

#### EJECUTANDO PRO RUGBY A TRAVÉS DEL MS-DOS

1. Desde el mensaje inductor C (C:\>) teclea CD Prorugby y pulsa ENTER.
2. Ahora aparecerá C:\PRORUGBY>
3. Tecla Ejecutar (RUN) y pulsa la tecla ENTER.
4. Con ello se ejecutará la Superliga profesional de rugby.
5. Si deseas saltarte las pantallas de introducción, pulsa la tecla ESCAPE en cuanto aparezcan.

#### EJECUTANDO PRO RUGBY A TRAVÉS DE WINDOWS 95

1. Desde la barra de tareas pulsa el botón Inicio (START) y busca el archivo Programas (PROGRAMS)
2. Desde el archivo Programas (PROGRAMS) selecciona la carpeta Pro Rugby y a continuación la subcarpeta (la que aparece con un icono con un jugador de rugby).
3. Con ello se ejecutará la Super liga profesional de rugby.

De forma alternativa puedes seguir las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Selecciona MI PC realizando un doble clic en el icono de la pantalla principal de Windows 95.
2. Selecciona la opción del disco C realizando un doble clic en el icono.
3. Busca la carpeta Pro Rugby y realiza un doble clic en la carpeta.
4. Pulsa "configurar sonido" (setsound) si todavía no lo has ejecutado.
5. Selecciona el archivo Ejecutar (RUN) y púlsalo dos veces.
6. Ahora se ejecutará la Superliga profesional de rugby.

#### CALIBRADO DEL JOYSTICK

Si has conectado un joystick a tu ordenador, asegúrate de seguir cada una de las tres instrucciones que aparezcan en pantalla requeridas para calibrarlo. Sólo hará falta que hagas esto una vez. (Aunque puedes volver a calibrar el joystick durante el juego si así lo deseas.)

#### Introducción

La Liga de rugby nació el día 29 de agosto del a-o 1.895 en el Hotel George de Huddersfield. Este fue un día histórico para la liga de rugby al crearse la Nueva Unión de Rugby del Norte que revisó las reglas del juego para que fuese más atractivo ante los espectadores. El sistema de puntuación fue alterado para que el puntuar fuese más importante que el mero hecho de lanzar la pelota con una patada y se eliminó la línea de fuera. En el a-o 1.906, el número de jugadores fue reducido a 13 para que el juego pudiese disputarse de forma más abierta. Desde entonces han ido cambiando otras reglas como por ejemplo el sexto placaje, etc., para permitir que el juego fuese más emocionante tanto para los jugadores como para los espectadores.

Un siglo más tarde, la liga de rugby tomó otro espectacular giro con la creación de la nueva Superliga dinámica con la élite del mundo de la liga de rugby disputando una nueva y emocionante competición.

## Superliga profesional de rugby

Bienvenido a la Superliga profesional de rugby, el juego oficial de la Superliga y de la Liga de rugby.

Este juego ha sido dise-ado y desarrollado para ofrecerte el máximo disfrute posible. Hemos incluido las reglas de la liga de rugby y las hemos mezclado para crear, posiblemente, uno de los deportes más emocionantes hasta la fecha.

El juego reproduce toda la integridad del gran juego de la liga de rugby a la vez que permite que los jugadores puedan familiarizarse rápidamente con los controles y el juego.

La Superliga profesional de rugby incluye todos los equipos de la Superliga, la Primera división y la Segunda división al igual que la liga Australiana en una emocionante temporada de la programación de la liga que concluirán en la promoción, relegado y calificación para el Campeonato del club mundial.

La Superliga profesional de rugby también incluye una eliminatoria internacional con ocho de los equipos más importantes del mundo y una modalidad de exhibición que te permitirá enfrentar a dos equipos.

Los mejores locutores de la radio, Eddie Hemmings y Michael ÚStevoÓ Stephenson te ofrecerán toda la información durante el juego al igual que cobertura durante los descansos y constantes estadísticas. ÁCada temporada finalizará con su resumen de los mejores y peores equipos!

### ICONOS DEL JUGADOR

(Durante el partido)

El jugador que controles aparecerá con un icono circular debajo de sus pies indicando la "modalidad" actual del juego.

Las distintas modalidades siguen a continuación:

Icono	Descripción visual	Su significado
DESCONTENTO	Rojo con una cara descontenta	No posee la pelota.
CONTENTO	Amarillo con cara de felicidad	Posee la pelota.
PERDIDO	Morado con cara confusa	El jugador ha perdido la pelota.
ENFADADO	Rojo con cara enfadada	El jugador está en la "modalidad placaje".
LENGUA FUERA	Cara contenta con la lengua fuera	El jugador puede intentar puntuar. También indica la modalidad turbo.
NEUTRAL	Cara azul con la boca en línea	El jugador puede recoger o dar una patada a la pelota.
PATADA	Círculo azul con una ÚKÓ	El mejor lanzador con patada (4° y 5° placajes).

Dispones de dos botones en el joystick o en el controlador, A y B, que se utilizan para efectuar distintas estrategias dependiendo del estado de tu jugador. Generalmente existen dos estados: "En posesión de la pelota" y "No está en posesión de la pelota".

### ESTADO DEL JUGADOR

#### CONTROLES DEL JUEGO

TECLA:        A = Botón A en el joystick/controlador  
              B = Botón B en el joystick/controlador  
              D-Controlador = Dirección del joystick/controlador

### ÚPONIENDO LA PELOTA EN JUEGOÓ

En la liga de Rugby, el equipo atacante dispone de cinco placajes donde deberán cubrir todo el campo de juego como les sea posible e intentar puntuar. Tras el

quinto placaje, aparecerá una ventana en la pantalla y los locutores te notificarán que ha transcurrido el quinto placaje. El equipo que posee la pelota intentará lanzarla con una patada hacia el campo del contrincante para obtener metros, o que la pelota le bote fuera, resultando en un melé.

Si aún estás en posesión de la pelota durante el "sexto placaje", se le entregará la pelota al equipo defensor.

Poner la pelota en juego se utiliza para reiniciar el juego abierto, normalmente una vez se haya realizado un placaje legal. Pulsa el botón A para poner la pelota en juego.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A.

#### RECOGIENDO LA PELOTA

Cuando la pelota esté sobre el campo de juego, cualquier jugador puede intentar recogerla. Normalmente, los jugadores controlados por el ordenador lo harán automáticamente, pero caso que uno de los jugadores estuviese bajo tu control, deberás indicarle cómo hacerlo. Para recoger la pelota con un jugador bajo tu control, desplaza al jugador hacia la pelota y el icono debajo de sus pies cambiará de una cara descontenta roja a una cara azul neutral. Cuando esto ocurra, puedes recoger la pelota pulsando el botón A y el icono cambiará a una cara contenta amarilla.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A.

#### PASANDO LA PELOTA

Superliga Pro Rugby te permite utilizar dos tipos diferentes de pases: estos son el pase Novato y el pase Profesional.

#### EL PASE NOVATO

El pase novato te permite entrar en juego rápidamente y está recomendando para principiantes y aquellos jugadores que deseen concentrarse en otras tácticas del juego.

Cuando tu jugador posea la pelota y desee pasarla, pulsa el controlador/flecha izquierdo o derecho para pasar la pelota hacia la izquierda o hacia la derecha respectivamente y pulsa el botón A:

Resumen de los controles: Pulsa D - Controlador hacia la dirección del pase + el botón A.

La pelota se pasará automáticamente al jugador que esté más cerca hacia esa dirección. De no haber jugadores en la dirección que has escogido, tu jugador pasará la pelota hacia la dirección en la que esté mirando, con una fuerza media.

#### PASE PROFESIONAL

El pase profesional requiere más destreza e ir más allá en tus intenciones. Esta opción es para los jugadores que hayan pasado más horas delante de Superliga Pro Rugby.

Cuando tu jugador tenga la pelota y desees pasar, pulsa el botón A y manténlo pulsado. Mientras pulses el botón, pulsa el controlador/flecha correspondiente a la dirección hacia la que desees realizar el pase y a continuación suelta el botón A. Cuanto más tiempo pulses el botón A con más fuerza realizarás el pase.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A + D - Controlador hacia la dirección del pase.

#### TURBO

El control turbo es una parte vital del juego táctico al jugar la Superliga profesional de rugby. Al usar el control turbo, le concederás al jugador una fuente inmediata de energía y velocidad. La duración y la aceleración dependerán de las estadísticas de cada jugador. Al usar esta característica, podrás:

¥ Librarte de los placajes.

- ¥ Crear aperturas en una defensa.
- ¥ Dejar atrás a los oponentes mientras la pelota esté en tu poder.
- ¥ Alcanzar a los oponentes cuando estos estén en poder de la pelota.
- ¥ Causar pérdidas de posesión durante los placajes.
- ¥ Recoger las pelotas lanzadas campo abajo.
- ¥ Interceptar pases.

Usa el controlador turbo en cualquier momento durante un juego abierto, tengas o no la pelota. Los oponentes controlados por el ordenador también dispondrán de la opción turbo.

A la hora de usar el controlador turbo, pulsa los botones A + B simultáneamente. El jugador al que estés controlando se lanzará hacia adelante. El icono debajo de sus pies cambiará a una cara contenta con la lengua fuera indicando que se ha activado la modalidad turbo. Recuerda que cada jugador dispone de un nivel de salud y fuerza que se agotarán en gran medida al ir usando la modalidad turbo. Te darás cuenta de que un jugador está en modalidad turbo ya que se le agotará la fuerza rápidamente y su velocidad disminuirá a la velocidad normal.

Cada jugador dispone de sus propios niveles de salud y fuerza y de su propio nivel turbo. El controlador turbo funciona de forma independiente para cada uno de los jugadores. Es decir, al ir disminuyendo la fuerza turbo de un jugador, podrá pasar la pelota y el jugador que la reciba dispondrá de plena potencia turbo. La fuerza turbo de un jugador se irá recuperando poco a poco.

Resumen de los controles: Pulsa los botones A + B simultáneamente + el controlador direccional.

#### LANZANDO LA MONEDA

Al principio del juego, el árbitro te dejará seleccionar CARA o CRUZ. En la modalidad de un solo jugador, el jugador humano siempre seleccionará cara o cruz; pero en la modalidad de dos jugadores, el jugador controlará al equipo de casa.

El jugador que consiga su lado de la cara tendrá que decidir si desea lanzar la pelota con una patada o bien recibirla. A la hora de seleccionar esta opción, desplázate hacia la izquierda o hacia la derecha con las teclas cursor tal como aparece en pantalla.

#### LANZANDO LA PELOTA

##### CON UNA PATADA

El juego dispone de dos tipos de patadas: patadas lanzadas desde el aire al soltar la pelota (drop kicks) y patadas de campo desde el suelo (ground kicks). La precisión de toda patada estará basada en la destreza del jugador a la hora de lanzar la pelota mediante una patada.

##### PATADAS LANZADAS DESDE EL AIRE AL SOLTAR LA PELOTA (DROP KICKS)

Existen dos tipos de patadas lanzadas desde el aire al soltar la pelota (drop kicks): las patadas altas y las patadas "grubber". Ambos tipos se realizan pulsando el botón B.

Patadas altas: Pulsa una vez el botón B para ejecutar una patada alta. El espacio de tiempo durante el que pulses el botón B determinará la potencia y la altura de la patada. Al pulsar el botón rápidamente, se dará una patada poco potente (chip).

Resumen de los controles: Pulsa el botón B.

Patadas "grubber": Pulsa el botón B dos veces (o más si lo deseas) rápida y sucesivamente para ejecutar una patada "grubber".

Una patada "grubber" es útil si la oposición está muy cerca. Una patada "grubber" a ras del suelo te permitirá romper la barrera de la oposición y, con un poco de suerte, recuperar la posesión de la pelota.

Resumen de los controles: Pulsa el botón B dos veces (o más) rápida y sucesivamente.

Cuanto más tiempo mantengas el botón B pulsado durante la segunda pulsación, más potencia tendrá la patada.

Gol bote pronto: Pulsa el botón B una vez cuando el jugador esté (Drop goal) en línea con los postes. Cuanto más tiempo esté pulsado el botón B, más potente será la patada.

Estas sólo valen un punto. Un gol bote pronto ocurrirá durante un juego abierto cuando los jugadores se aglomeren a tu alrededor y la oposición intente derribarte. Para puntuar con un gol bote pronto tendrás que estar situado más cerca de los postes de gol que al usar una patada de penalti o conversiones. Cualquier jugador del grupo puede intentar realizar un gol bote pronto. Caso que tenga éxito, se reiniciará el juego desde el centro del campo. De no tener éxito, seguirá el juego.

Resumen de los controles: Pulsa el botón B.

PATADAS DE CAMPO DESDE EL SUELO (Ground Kicks)

Estos se obtienen de acciones fijas tales como un despeje, penalti o conversión. La precisión de cualquier patada está basada en la habilidad del jugador que la realice.

En primer lugar, tendrás que alinear la patada. Para ello, pulsa el botón B para obtener una ampliación de los postes y hacerte una idea del ángulo y la distancia. A continuación tendrás que alinear al jugador usando las flechas direccionales, el controlador o moviendo el joystick. Desplazar al jugador que realice la patada más cerca o lejos de la pelota usando las flechas direccionales del controlador.

Cuando estés listo para realizar la patada, pulsa el botón A. El jugador correrá automáticamente hacia la pelota y realizará la patada. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón A, con más fuerza ejecutarás la patada.

Resumen de los controles: Pulsa D - y el botón A.

CONSEJOS. Para conseguir una mayor distancia, asegúrate de contar con la máxima carrerilla y pulsa el botón A durante toda la carrera.

PATADAS DE PENALTI

La pelota se colocará automáticamente donde haya ocurrido la falta y la oposición tendrá que retirarse diez metros. Si la patada de la falta se realiza con éxito, se reiniciará el juego desde el punto central.

Cuando se le conceda una falta a tu equipo, dispondrás de dos opciones. Podrás sacar la falta mediante una patada o lanzando una patada suave directamente desde las manos (tap kick) a la hora de sacar la falta para hacerte de inmediato con el control de la pelota.

Sacando la falta: Se realiza como si de cualquier otra patada de campo desde el suelo se tratase. Véase arriba.

Patada "Tap Kick": Esto se realiza moviendo al jugador a la altura de la pelota hasta que el icono debajo de sus pies cambie a una cara amarilla CONTENTA. Ahora pulsa el botón A para golpear suavemente y recoger la pelota.

Patada para tocar: Se realiza como si de cualquier otra patada de campo desde el suelo se tratase. Véase arriba.

PATADA HACIA FUERA DESDE DENTRO DE LA LÍNEA DE GOL

Cuando se le conceda a tu equipo una patada hacia fuera desde dentro de la línea de gol, el jugador que realice la patada aparecerá debajo de tus postes con la pelota en mano. El icono debajo de sus pies será neutral (azul).

Ahora puedes desplazar al jugador para cambiar la dirección de la patada. Pulsa el botón A y se realizará la patada automáticamente. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón A, más potente será la patada. La pelota deberá desplazarse por lo menos 10 metros.

Resumen de los controles: Pulsa D - hacia la dirección de la patada y pulsa el botón A.

#### MELEÉ

Cuando el árbitro indique una melé, los delanteros de ambos equipos formarán la melé automáticamente y la puntuación se concederá al equipo que disponga de más ventaja. La puntuación se realizará automáticamente.

Una vez haya entrado la pelota en una melé, podrás hacerte con el control de la misma si sales airoso de la melé. Para ello pulsa repetidamente el botón A. El equipo que haya puntuado dispondrá de una mayor ventaja general.

La potencia de la melé dependerá de la fuerza y de la salud general de cada uno de tus delanteros. Caso que se le envíe a uno de los integrantes de la melé al banquillo, será automáticamente reemplazado por un jugador del equipo que ya esté en el campo.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A repetidamente.

#### EL PLACAJE DE PIE

El placaje de pie tendrá lugar cuando el jugador que tenga posesión de la pelota sea placado pero no tumbado al suelo de inmediato. Tal es la fuerza de algunos jugadores que aún pueden cubrir muchas yardas mientras que uno o más defensores le intentan placar al suelo.

En la Superliga profesional de rugby, ocurre esto mismo. De estar controlando al jugador que disponga de la pelota y si ocurriese un placaje de pie, pulsa repetidamente el botón B para intentar cubrir más yardas o incluso librarte del placaje (si pulsas el botón B al no estar en un placaje de pie se realizará una patada).

Pulsando el botón A durante un placaje de pie resultará en un intento de pase. Esta es una buena táctica ya que puedes librarte de varios defensores al "descargar" la pelota usando este método.

Al estar controlando al jugador que no disponga de la pelota (el jugador que realiza el placaje) y si ocurriese un placaje de pie, pulsa repetidamente el botón A para intentar derribar al jugador que tenga la pelota evitando a la vez que pueda avanzar.

Resumen de los controles: Pulsa repetidamente el botón B cuando tengas posesión de la pelota.

Pulsa repetidamente el botón A cuando no tengas posesión de la pelota.

#### PUNTUANDO UN ENSAYO

Para puntuar un ensayo en la Superliga profesional de rugby, tendrás que colocar la pelota en tierra firme de la zona del gol (la zona detrás de los postes), y tal como ocurre en el juego real, se te concederán 4 puntos. Para ello, pulsa el botón A cuando el jugador esté en la zona del gol.

También puedes intentar puntuar sin estar dentro de la zona del gol tirándote sobre la línea. Al ir acercándose el jugador hacia la línea de gol, el icono debajo de sus pies cambiará a una cara contenta con la lengua fuera. En cuanto aparezca este icono, pulsa el botón A para lanzarte sobre la línea.

CONSEJO. Procura no pulsar el botón A antes de tiempo, ya que de lo contrario realizarás un pase.

Resumen de los controles: Pulsa el botón A.

#### PLACAJES



Cuando tu equipo no tenga posesión de la pelota, podrán placar al equipo contrario. Para controlar al jugador que esté realizando el placaje, pulsa el botón B y tomarás control del jugador más cercano al que posea la pelota del equipo contrario. Ahora pulsa el botón A para realizar el placaje cuando el jugador esté cerca y cuando aparezca un icono enfadado (la cara roja). El ordenador controlará a los otros jugadores.

El equipo contrario podría infiltrarse por tus placajes dependiendo de su fuerza, etc. y por supuesto de la fuerza de tus jugadores y tu destreza a la hora de usar esta característica.

Recuerda que con la práctica llega la perfección.

Resumen de los controles:      Pulsa el botón B para acercarte y luego pulsa el botón A.

#### TIEMPO EXTENDIDO Y JUGADA AUTOMÁTICA

Cuando el equipo que estés controlando se prepare para realizar una patada de campo desde el suelo como por ejemplo una patada de falta, conversión o despeje, el reloj del juego sólo correrá durante 10 segundos. Todavía dispondrás de pleno control del jugador que realice la patada pero tanto tu equipo como el del oponente en una situación parecida no podrá aprovecharse perdiendo tiempo. El reloj se volverá a poner en marcha una vez realizada la patada.

Por esa misma razón, cuando el equipo que esté bajo tu control esté a punto de poner en juego la pelota, se te concederán 4 segundos antes de que se active automáticamente esta acción.

#### INFRACCIONES (FALTAS)

Se le concederá una falta al equipo contrario por las infracciones realizadas por tu equipo. Las infracciones técnicas incluyen el fuera de juego. Otros motivos por los que se concederán faltas son jugadas peligrosas tales como placajes altos. La pena siempre se realizará desde la posición donde haya ocurrido la falta y el equipo que la haya cometido tendrá que retirarse 10 metros.

Dispondrás de 3 opciones cuando se conceda una falta; puedes lanzar una patada para tocar, lanzar una patada a gol o realizar una patada suave.

#### FUERA DE JUEGO:

Un jugador estará fuera de juego si está colocado delante del compañero de equipo que disponga de la pelota o del compañero de equipo que haya tenido posesión de la misma por última vez.

El fuera de juego no se considera como una infracción a menos que el jugador interfiera con el juego en sí.

#### PALMEO:

Si un jugador no consiguiese atrapar un pase y si lo golpea con la mano o con el brazo para que la pelota se desplace por el campo se le concederá una melé al equipo contrario a menos que el equipo contrario se haga con la pelota y siga el juego.

#### PASE HACIA DELANTE:

En los juegos de la liga de rugby, todos los pases han de realizarse hacia detrás del jugador que disponga de la pelota. Si se realiza un pase hacia adelante, se le concederá una melé al equipo contrario.

#### PANTALLAS DE GESTIÓN

Puedes desplazarte por las pantallas con los menús de gestión usando el teclado o una combinación del controlador y el teclado. En las explicaciones que siguen a continuación, las teclas cursor y el movimiento del controlador hacia la izquierda/derecha/arriba/abajo tienen la misma función. Así mismo, la tecla RETURN y el botón A del controlador y la BARRA ESPACIADORA y el botón B del controlador también dispondrán de la misma función.

TECLA:

#### MENÚ PRINCIPAL

El MENÚ PRINCIPAL consiste de las opciones que siguen a continuación:

- Superliga
- Liga Australiana
- Internacionales
- Exhibiciones
- Demo
- Cargar el juego
- Salir

#### SUPERLIGA

Al seleccionar la división de la superliga (Super League Division) aparecerá la división de la superliga y la primera y segunda división. En esta pantalla podrás usar las flechas cursor arriba y abajo para desplazarte entre los equipos dentro de cada división y la flecha cursor izquierda y derecha para desplazarte entre las tres divisiones. El equipo actual quedará resaltado en blanco. Pulsa la barra espaciadora o el botón B del controlador/joystick cuando el equipo quede resaltado para seleccionar al equipo al que controlarás durante la temporada. Aparecerá una pelota de rugby en el extremo derecho del nombre del equipo para confirmarlo. Vuelve a pulsar la BARRA ESPACIADORA y el botón B y la pelota de rugby desaparecerá y se cancelará la selección del equipo. Cancela la selección de cualquier equipo siguiendo este proceso aunque sólo podrás hacerlo antes del principio de la temporada. Tendrás que seleccionar a un equipo como mínimo y no habrá ningún límite en cuanto al número de equipos que desees controlar. Una vez haya comenzado el primer juego, los equipos seleccionados deberán jugar y no podrás cancelar la selección durante la temporada. Tampoco podrás seleccionar más equipos durante esta temporada. Una vez hayas terminado de seleccionar el o los equipos que desees jugar, pulsa RETURN o el botón A para pasar a la pantalla de la programación de la liga (Fixtures). Si lo desees, pulsa la tecla ESCAPE para volver al Menú principal.

#### LA LIGA AUSTRALIANA

Al seleccionar la liga Australiana, aparecerá la división Australiana. Desde esta pantalla podrás usar las flecha cursor arriba y abajo para seleccionar un equipo. El equipo actual quedará resaltado en blanco. Pulsa la BARRA ESPACIADORA o el botón B del controlador/joystick cuando el equipo quede resaltado para seleccionar el equipo al que controlarás durante la temporada. Aparecerá una pelota de rugby en el extremo derecho del nombre del equipo para confirmarlo. Vuelve a pulsar la BARRA ESPACIADORA y el botón B y la pelota de rugby desaparecerá y se cancelará la selección del equipo. Cancela la selección de cualquier equipo siguiendo este proceso aunque sólo podrás hacerlo antes del

principio de la temporada. Tendrás que seleccionar a un equipo como mínimo y no habrá ningún límite en cuanto al número de equipos que desees controlar. Una vez haya comenzado el primer juego, los equipos seleccionados deberán jugar y no podrás cancelar la selección durante la temporada. Tampoco podrás seleccionar más equipos durante esta temporada. Una vez hayas terminado de seleccionar el o los equipos para los que desees jugar, pulsa RETURN o el botón A para pasar a la pantalla la programación de la liga (Fixtures). Si lo desees, pulsa la tecla ESCAPE para volver al Menú principal.

#### INTERNACIONALES

La internacional se disputa como una eliminatoria. Al seleccionar esta opción, aparecerán los equipos internacionales disponibles en la actualidad. Puedes seleccionar a uno de estos equipos o a todos ellos si lo desees.

El equipo actual quedará resaltado en blanco. Pulsa la BARRA ESPACIADORA o el botón B del controlador/joystick cuando el equipo quede resaltado para seleccionar el equipo al que controlarás durante la competición. Aparecerá una pelota de rugby en el extremo derecho del nombre del equipo para confirmarlo. Vuelve a pulsar la BARRA ESPACIADORA y el botón B y la pelota de rugby desaparecerá y se cancelará la selección del equipo. Cancela la selección de cualquier equipo siguiendo este procedimiento aunque sólo podrás hacerlo antes del principio de la temporada.

Una vez haya comenzado el primer juego, los equipos seleccionados deberán jugar y no podrás cancelar la selección durante la temporada. Tampoco podrás seleccionar más equipos durante esta competición.

Si lo desees, pulsa la tecla ESCAPE para volver al Menú principal. Al pulsar RETURN o el botón A, aparecerá la pantalla de las eliminatorias.

#### PROGRAMACIÓN DE LA LIGA

La pantalla de la programación de la liga muestra todas las programaciones semanales de la temporada para las tres divisiones. Usa las teclas cursor izquierda y derecha para desplazarte por cada división en la ronda actual. Usa las teclas cursor arriba y abajo para desplazarte por las rondas en una temporada.

Los resultados de cada ronda o programación se guardarán en la programación de la temporada (Fixtures) y se mantendrán ahí hasta el final de la temporada aunque podrás verlos en cualquier momento durante la temporada.

Cuando hayas terminado de ver las pantallas de la programación de la temporada (Fixtures), pulsa RETURN para pasar a la pantalla Menú de control.

#### LAS ELIMINATORIAS (PLAY OFFS)

Aquí se detalla la relación de la competición en la etapa cuartos de final. Usando las teclas cursor izquierda y derecha, podrás desplazarte de principio a fin de esta etapa. Es decir, durante la competición puedes revisar las puntuaciones de las rondas anteriores. Pulsa RETURN para acceder al Menú de control (lee la descripción en el manual). Selecciona Salir del menú (EXIT MENU) o pulsa ESCAPE del Menú de control para acceder al Menú del juego.

#### MENÚ DE CONTROL

La pantalla del Menú de control contiene 5 paneles: Nombre del equipo nº 1 y nº 2, Definir teclado, Calibrar joystick y Salir del menú.

Nombre del equipo nº 1 y nº 2

Usa las flechas cursor izquierda y derecha para configurar el juego para 1 ó 2 jugadores junto con las permutaciones del teclado/joystick/\*stick\*. De estar jugando en la modalidad para un sólo jugador, asegúrate de que aparezca una imagen de un monitor al lado del nombre del equipo contrario.

Definir teclado

El panel muestra la configuración por defecto de los controles del teclado para el juego. Usando este panel podrás personalizar los controles del teclado al jugar la Superliga profesional de rugby.

Pulsa la tecla que deseas usar para reemplazar las teclas que aparecen como la configuración por defecto. El siguiente control quedará resaltado automáticamente. La configuración del teclado más reciente se guardará y podrás volver a cargarla la próxima vez que inicies el juego.

#### Calibrar joystick o controlador

Este panel te permite resetear la posición del joystick (caso que estés usando uno). Es posible que ya lo hayas hecho al principio del juego, en cuyo caso no tendrás que volver a hacerlo.

Se te solicitará que muevas el joystick al extremo superior izquierdo y que pulses el botón A; al extremo inferior derecho y que pulses el botón A; y que dejes que el joystick vuelva a su posición central y que pulses el botón A. Asegúrate de realizar estas tres acciones. Sólo tendrás que hacerlo una vez.

#### Salir del menú

Una vez hayas configurado los controles para el juego, selecciona Salir del menú y pulsa el botón A del controlador o RETURN para acceder a la pantalla Menú del juego (o el Menú en juego). También puedes salir del menú control pulsando ESCAPE.

#### MENÚ DEL JUEGO

La pantalla Menú del juego contiene las opciones que siguen a continuación:

- ¥ Iniciar juego (Start Game).
- ¥ Nombre del equipo n° 1 (Team Name #1).
- ¥ Nombre del equipo n° 2 (Team Name #2).
- ¥ Menú de control (Control Menu).
- ¥ Clasificaciones de la liga (Play offs durante una eliminatoria) (League Standings).
- ¥ Programación de la liga (no disponible al estar disputando una eliminatoria) (League Fixtures).
- ¥ Menú de opciones (Options Menu).
- ¥ Guardar el juego (Save Game).
- ¥ Salir del juego (Exit Game).

Algunas de las pantallas arriba indicadas se han explicado con anterioridad o se explicarán en otras secciones de este manual.

Para seleccionar uno de los objetos que aparecen más arriba, pulsa RETURN o el botón A.

#### INICIAR JUEGO

Al seleccionar Iniciar juego, pasarás directamente al partido de rugby. Pero antes, estudia las opciones de la pantalla Menú del juego

NOMBRE DEL EQUIPO N° 1 y

NOMBRE DEL EQUIPO N° 2

Selecciona esta opción y accederás a la pantalla de la selección del equipo.

#### PANTALLA DE SELECCIÓN DEL EQUIPO

Es aquí donde gestionarás a tu grupo. Puedes pasar a la Pantalla de selección del equipo cuando lo deseas, incluso durante un partido. Al acceder a esta pantalla antes de que se dispute un partido, todos los jugadores del grupo aparecerán en una lista en 3 paneles distintos con el título: Equipo, substitutes y grupo.

Al acceder a la pantalla mientras se dispute un partido, sólo aparecerán dos paneles titulados: Equipo y substitutes. Ello se debe a que durante el juego, sólo podrás usar los substitutes previamente seleccionados.

La pantalla de Selección de equipo ofrece 5 temas de información: el equipo actual, los substitutes, el grupo (antes de que se dispute un partido), las estadísticas del jugador resaltado en la actualidad; resaltado en blanco, y la posición de juego del jugador del equipo resaltado en la actualidad, que aparecerá como texto y gráficos.

#### ESTADÍSTICAS DEL JUGADOR

El jugador dispone de 5 atributos físicos. Son los que siguen a continuación:

- ¥ Energía (Energy).
- ¥ Velocidad (Speed).
- ¥ Fuerza (Strength).
- ¥ Agresividad (Aggression).
- ¥ Patada (Kicking).

Cada una de estas quedará representada por una barra roja horizontal y la longitud de esta determinará la cantidad del atributo.

#### Energía

Indica el espacio de tiempo que durará un jugador antes de que se agoten sus niveles de energía. Su nivel de energía afectará su velocidad y fuerza.

#### Velocidad

Esto indica la velocidad de un jugador. Bajo circunstancias normales, los aleros serán más veloces que los defensas y éstos, más veloces que los delanteros. Esta disparidad también ocurrirá en la modalidad turbo, es decir, un alero en la modalidad turbo será más rápido que un delantero en la modalidad turbo.

#### Fuerza

Indica la potencia de un jugador. Cuánto más fuerte sea, con mayor facilidad atravesará los placajes y hará que la pelota se pierda en un placaje. Una melé fuerte tendrá más posibilidades a la hora de mantener la posesión de la pelota o de arrebatársela al equipo contrario durante el "cara a cara".

#### Agresividad

Indica la agresividad de un jugador en el placaje. Al disponer de un jugador agresivo durante un placaje, tendrás más oportunidades de que ocurra una pérdida de posesión del equipo contrario pero también aumentará la posibilidad de que se cometa una falta. Tácticamente, un jugador demasiado agresivo puede venirle bien o mal al equipo.

#### Patada

Indica la habilidad de un jugador a la hora de lanzar la pelota con una patada. Este nivel de habilidad no quedará afectado por ningún otro factor en el juego. Caso que el jugador designado como el que realice las patadas tenga que abandonar el campo o sufra heridas, se seleccionará el siguiente mejor jugador para que éste realice las patadas.

Tácticamente, si uno de tus substitutes es el que mejor realiza las patadas, conviene contar con él como substitute antes que contar con cualquier otro jugador.

La pantalla Selección del equipo indica el estado de los jugadores respecto a las heridas, envíos al banquillo, etc. Los iconos son tal y como aparecen a continuación:

ICONO (descripción visual)	Significado
BANDERA ROJA	El jugador ha sido expulsado.
BANDERA VERDE + CRUZ BLANCA	El jugador está lesionado y hay que substituirlo.
BANDERA ROJA + ÚSÓ AMARILLA	El jugador está en el banquillo.
BANDERA BLANCA + ÚBÓ ROJA	El jugador está herido.
BANDERA AMARILLA + ÚOÓ AZUL	El jugador juega como sustituto de un jugador herido.

#### SELECCIONANDO A UN JUGADOR EN EL PANEL

#### DEL EQUIPO

Al acceder a esta pantalla, verás que uno de los jugadores del panel del equipo actual (el panel a la izquierda) quedará resaltado en blanco. Cambia el jugador resaltado pulsando las teclas cursor del teclado; usa las teclas cursor arriba y abajo para desplazarte por los jugadores. Al hacerlo, te darás cuenta que la pantalla indicará las estadísticas de los jugadores seleccionados.

Usa las teclas cursor arriba y abajo para desplazarte por tu equipo, los substitutes y si aún no se ha disputado el partido, por el grupo.

Resumen de los controles: Teclas cursor arriba y abajo.

#### SELECCIONANDO UN JUGADOR DEL PANEL GRUPO

Usa la flecha cursor derecha del teclado para resaltar los jugadores del grupo en la parte derecha de la pantalla. Uno de los jugadores de este panel quedará resaltado en blanco. El nombre del jugador que hayas seleccionado por última vez en el equipo quedará resaltado en verde (este es un dato importante y lo explicaremos más adelante).

Ahora puedes desplazarte a través del grupo usando las flechas cursor arriba y abajo. Una vez más, al hacer esto, la pantalla mostrará las estadísticas de los jugadores seleccionados.

Resumen de los controles: Flecha cursor derecho + flechas cursor arriba y abajo.

#### INTERCAMBIANDO A UN JUGADOR DEL GRUPO CON UN JUGADOR DEL PANEL DEL EQUIPO

Para desplazar a un jugador del panel grupo al equipo, resalta el jugador del equipo que desees intercambiar usando el procedimiento arriba indicado. A continuación, usa las teclas cursor tal como se describe arriba, desplázate por el panel del grupo y selecciona el jugador que desees incluir en el equipo. Ahora deberías disponer de un jugador resaltado en verde en el Panel equipo y un jugador resaltado en blanco en el Panel grupo. Para intercambiar los jugadores, pulsa RETURN o el botón A.

Resumen de los controles: Flechas cursor arriba y abajo + flecha cursor derecho + RETURN.

#### INTERCAMBIANDO UN SUBSTITUTO POR UN JUGADOR DEL EQUIPO DURANTE UN JUEGO

Sólo aparecerán dos paneles al acceder a la pantalla mientras se esté disputando un partido: Equipo y Substitutos. Ello es debido a que durante un juego sólo podrás usar los substitutes previamente seleccionados y no los jugadores del grupo.

Para mover un substituto al equipo, resalta al jugador del Panel equipo que desees substituir. A continuación, desplázate al panel de substitutes usando el cursor flecha derecha y selecciona al jugador que desees mover al equipo. Ahora aparecerá un jugador en el panel substituto resaltado en blanco y un jugador en el panel equipo resaltado en verde. Intercambia estos jugadores pulsando RETURN o el botón A.

Durante el juego, todos los jugadores substituidos aparecerán con la letra ÚSÓ al lado de su nombre para indicar que se tratan de substitutes. Adicionalmente, si un jugador fuese lesionado durante un partido, quedará indicado por una cruz blanca sobre un fondo verde al lado de su nombre.

Recuerda que en la versión informática de la Superliga profesional de rugby sólo podrás realizar cuatro substituciones.

Resumen de los controles: Flechas cursor arriba y abajo + flecha cursor derecho + RETURN.

#### INTERCAMBIANDO UN SUBSTITUTO POR UN JUGADOR DEL EQUIPO

#### ANTES DE DISPUTARSE EL PARTIDO

Al acceder a esta pantalla antes de disputarse un partido, todos los jugadores del grupo quedarán relacionados y aparecerán en tres paneles separados, siendo estos: Equipo, Substitutos y Grupo.

A la hora de mover un substituto al equipo, resalta el jugador del panel substituto que deseas mover al equipo. A continuación, desplázate al panel grupo usando la tecla cursor derecho y selecciona el jugador que deseas colocar en la posición de substituto.

Deberías disponer de un jugador en el panel substituto resaltado en verde y un jugador en el panel grupo resaltado en blanco. Intercambia los jugadores pulsando RETURN o el botón A.

Ahora puedes mover al jugador substituto del panel grupo al equipo siguiendo el procedimiento que aparece en la sección "Intercambiando a un jugador del grupo con un jugador del equipo" arriba indicado.

Resumen de los controles: Flechas cursor arriba y abajo + flecha cursor derecho + RETURN otra vez.

Una vez estés contento con la disposición del equipo, pulsa la barra espaciadora para acceder a la pantalla TÁCTICAS DEL EQUIPO (también puedes acceder a la pantalla Tácticas de equipo durante un juego pulsando ESCAPE).

#### TÁCTICAS DEL EQUIPO

Puedes alterar las tácticas de tu equipo en el menú del juego y en el menú en juego. Pulsa las teclas cursor izquierda o derecha para desplazarte a través de las tres distintas tácticas de equipo. También puedes usar la BARRA ESPACIADORA o el botón B para hacerlo.

#### ATACAR

Al seleccionar atacar, el equipo desplazará a sus defensas hacia la parte delantera del campo y jugarán de forma más agresiva. Al hacer esto, el equipo contrario dispondrá de más oportunidades a la hora de puntuar y también habrá mayores probabilidades de que se cometa una falta causando por ello un penalti.

#### NORMAL

La formación de equipo en esta selección está equilibrada, ofreciendo una distribución equilibrada de ataque y defensa y causando una media normal de faltas.

#### DEFENSA

La formación defensiva hará que los defensas se queden atrás para ofrecer una mayor cobertura, dificultando así que el equipo contrario irrumpa por sus filas, y una rápida recuperación del campo hacia delante. También hará que los jugadores tengan más cuidado durante el placaje evitando así los penaltys. Una vez hayas terminado de seleccionar las Tácticas de equipo, pulsa ESCAPE o el botón A para desplazarte rápidamente a la pantalla Menú del juego (o Menú en juego si este fuese el caso).

#### CLASIFICACIONES DE LA LIGA

Las clasificaciones de la liga muestran la tabla de clasificaciones para todos los equipos de cada una de las tres divisiones y de la división Australiana de estar jugando en esta liga. Usa las teclas cursor arriba y abajo para desplazarte a través de los equipos dentro de una división. Usa las teclas cursor izquierda y derecha para seleccionar las distintas divisiones. El equipo o los equipos que hayas seleccionado al principio de la temporada quedarán resaltados en verde.

Una vez hayas visto esta pantalla, pulsa RETURN.

## MENÚ DE OPCIONES

El Menú de opciones contiene las siguientes opciones:

¥	Comentario (Commentary)	¥	Música (Music)
¥	Tiempo de juego (Game Time)	¥	Campo (Pitch)
¥	Fuera de banda (Offside)	¥	Pase profesional (Pro Passing)
¥	Pase hacia adelante (Forward Pass)	¥	Knock On
¥	Faltas (Fouls)	¥	Simulación (Simulation)
¥	Salir del menú (Exit Menu)		

Puedes desplazarte por cada una de las opciones usando las flechas cursor arriba y abajo. Desplázate por la configuración de cada una de estas opciones usando las flechas cursor izquierda y derecha. También podrás hacerlo pulsando el botón B o la BARRA ESPACIADORA.

### Comentario

Al seleccionar comentario, podrás activar o desactivar los comentarios durante el juego y durante el descanso al igual que el comentario continuo de las estadísticas.

### Música

Al seleccionar música, podrás activar o desactivar la música.

### Tiempo de juego

Al seleccionar el tiempo de juego, podrás fijar el tiempo total del juego a 10, 20, 30, 40, 60 u 80 minutos.

### Campo

Al seleccionar campo (pitch) podrás fijar las condiciones del campo: seco, mojado, aleatorio y normal, siendo esta la configuración por defecto. Estas configuraciones afectarán al juego de la siguiente manera:

**Seco:** Hará que la pelota bote más alto e impredeciblemente. La tierra firme y dura causará mayores lesiones cuando se realice un placaje.

**Mojado:** Cuando el campo esté mojado, será más difícil hacerse con la pelota. Los jugadores resbalarán por la hierba durante los placajes y la aceleración será más lenta.

**Normal:** Las condiciones del juego serán normales.

**Aleatorio:** Se seleccionarán las condiciones del campo de forma aleatoria.

Fuera de banda/Pase profesional/Pase hacia adelante/Knock-on/ Falta

Selecciona una de estas opciones para activar o desactivarlas.

### Simulación

Al estar desactivada durante el juego la opción simulación, uno de los equipos quedará afectado por la fatiga. Sus niveles de salud y fuerza permanecerán constantes a través del juego (a menos que el jugador sufra una herida).

### Salir del menú

Selecciona esta opción o pulsa ESCAPE para salir del menú de opciones.

## GUARDAR JUEGO

Selecciona GUARDAR JUEGO desde el Menú del juego. Aparecerá una pantalla GUARDAR JUEGO que contiene dos paneles. El primer panel dispone de 20 posiciones por las que podrás desplazarte usando las teclas cursor arriba y abajo. El segundo panel se refiere a la opción guardar seleccionada en la actualidad y contiene información detallada en cuanto a la posición guardada.

La información del segundo panel aparecerá automáticamente. Indicará el tiempo y la fecha cuando hayas guardado el juego; la ronda (un número para las



competiciones de liga) o cuartos de final para las copas, la temporada y el tipo de competición.

Selecciona la casilla donde desees guardar el juego y pulsa RETURN. Caso que ya hubiese un juego previamente salvado dentro de esa casilla, se te solicitará que confirmes tu selección. A continuación podrás insertar datos personalizados para esta posición guardada (cada dato puede contener hasta un total de 20 caracteres). Pulsa ESCAPE para cancelar la opción guardar.

#### CARGAR EL JUEGO

Selecciona CARGAR JUEGO desde el menú principal. Aparecerá la pantalla CARGAR JUEGO y esta contiene dos paneles. El primer panel dispone de 20 posiciones para guardar el juego y podrás desplazarte por estas usando las flechas cursor arriba y abajo.

Al pulsar RETURN, aparecerá una pantalla donde deberás confirmar o cancelar tu mandato. Pulsa ÚYÓ para confirmar tu selección.

Pulsa ÚNÓ, RETURN, ESCAPE o cualquier botón del joystick para cancelar la selección.

#### SALIR DEL JUEGO

Al seleccionar SALIR DEL JUEGO del MENÚ PRINCIPAL, aparecerá una pantalla de confirmación. Pulsa ÚYÓ para abandonar, en cuyo caso se perderá toda la información que no haya sido previamente guardada. Pulsa cualquier otra tecla o cualquier botón del joystick/controlador para cancelar este mandato.

#### MENÚ EN JUEGO

Puedes acceder a este menú en cualquier momento durante un juego pulsando la tecla ESCAPE. Este menú también aparecerá automáticamente en el descanso una vez aparezca la pantalla de estadísticas.

El menú en juego contiene las opciones que siguen a continuación:

¥ Continuar el juego (o pulsa ESCAPE) ¥ Menú de control (Control  
(Resume Game). Menu).

¥ Equipo nº 1 (Team #1). ¥ Tácticas del equipo nº 1  
(Team #1 Tactics).

¥ Equipo nº 2 (Team #2). ¥ Tácticas del equipo nº 2  
(Team #2 Tactics).

¥ Abortar el juego (Abort Game).

Puedes desplazarte por cada opción usando las flechas cursor arriba y abajo.

Continuar el juego (o pulsa ESCAPE)

Esta opción te permitirá volver a la partida desde el menú en juego.

Menú de control

Esta opción te permitirá acceder al menú de control (descrito previamente).

Equipo nº 1

Esta opción te llevará a la pantalla de selección de equipo.

Tácticas del equipo nº 1

Esta opción te llevará a la pantalla de tácticas del equipo.

Equipo nº 2

Esta opción te llevará a la pantalla de selección de equipo.

Tácticas del equipo nº 1

Esta opción te llevará a la pantalla de tácticas del equipo.

Abortar el juego

Al seleccionar Abortar el juego (ABORT GAME) del Menú en juego y al pulsar RETURN, aparecerá una pantalla donde deberás confirmar la selección o bien Cancelar este mandato. Pulsa ÚYÓ una vez más para salir del juego actual y

volver al Menú principal. Únicamente se perderán los datos del último juego que hayas disputado.

El campeonato del Club

El campeonato del club es una eliminatoria disputada entre los cuatro clubs principales de la Superliga y los cuatro clubs principales de la liga Australiana.

Al controlar uno de los equipos de la Superliga profesional de rugby, sólo podrás participar en esta competición de la siguiente forma. Deberás finalizar la temporada estando entre los cuatro mejores de la Superliga o de la liga Australiana.

Esta competición comenzará en su etapa de cuartos de final e irá progresando hasta los finales.

Promoción y Descenso

En cuanto se promocióne o descienda el equipo que estés controlando, se añadirá un "modificador de divisiones" a las estadísticas del equipo a la nueva temporada para ayudarles a sobrevivir en esta nueva división. De esta forma, podrás llevar a tu equipo favorito desde las últimas posiciones de la segunda división a la primera posición de la Superliga y a los play-offs del campeonato de clubs!

Superliga profesional de rugby ha sido diseñado de tal forma que irá aumentando su dificultad poco a poco según vaya pasando la temporada. La competición de las competiciones en la Superliga será mucho más dura. Así pues, como jugador deberás trabajar más duro y jugar de una forma inteligente para mantenerte ahí arriba.

#### EL CAMPO DE JUEGO

Línea de fuera de juego    Línea de medio campo    Línea de gol  
Línea de 10 m.  
Línea de 20 m.  
Línea de toque    Línea de toque en la zona de puntuación

Línea de 10 m.:

Se trata de una línea discontinua a 10 metros de distancia de la línea medio campo, paralelo a la línea de gol. Al lanzar la pelota con una patada, cada uno de los jugadores del equipo defensivo deberá estar colocado detrás de esta línea. Durante el despeje, la pelota deberá desplazarse por lo menos hasta la línea de 10 metros.

Línea de 20 m.:

Una línea a 20 metros de la línea de gol y paralelo a éste.

Línea fuera de juego:

Línea fuera de límite al final de la zona del gol.

Línea de gol:

Línea a ambos lados del campo donde se sitúan los postes del gol y sobre la que deberá desplazarse la pelota para puntuar un ensayo.

Línea medio campo:

Una línea paralela a las líneas de gol en medio del campo desde donde se realiza el saque de la pelota.

Patada bote pronto:

Durante el juego abierto, un jugador atacante dará una patada a la pelota colocándola dentro de los dos postes verticales del gol del equipo contrario. El jugador deberá soltar la pelota con las manos y realizar la patada tras el primer bote. Esto equivale a un punto.

Patada Drop kick:

Tendrás que soltar la pelota de las manos y realizar una patada tras el primer bote. Se utiliza como un medio de reiniciar el juego y como una opción de puntuación adicional.

Patadas "grubber":

Una patada corta por la superficie con intenciones de sobrepasar la barrera del equipo contrario.

Causar fuera de juego:

Se trata de una opción para ganar territorio. Si el jugador le da una patada a la pelota campo arriba (en un juego abierto) y si bota antes de que se realice un toque, se le concederá una melé a la altura donde se haya tocado la pelota. Si la pelota sale al pleno, ocurrirá una melé en el punto donde se haya realizado el golpe de la pelota, o si se hubiese realizado la patada antes del sexto placaje se realizará el golpe tras el cambio.

Fuera de juego:

Cuando un jugador esté colocado más allá en el campo que un compañero de equipo que haya tenido posesión de la pelota, estará fuera de juego. No podrá tocar la pelota legalmente ni interferir con la jugada.

Regla de 10 metros:

Cuando la pelota entre en juego, el equipo defensor deberá estar colocado a 10 metros delante del jugador del equipo oponente que posee la pelota.

Melé:

Esta opción se utiliza para decidir qué equipo tendrá posesión de la pelota tras una infracción. El equipo que no haya cometido la falta tendrá la oportunidad de puntuar el melé y los delanteros evitarán que el oponente se haga con la pelota. El equipo que salga victorioso de la melé obtendrá la posesión de la pelota y su defensa la pondrá en juego. En la liga de rugby, el equipo que disponga de la oportunidad de puntuar un melé dispondrá de una amplia ventaja.

Ensayo:

Colocar la pelota por la zona de gol del oponente (sin soltarla). Esto equivale a 4 puntos.

Herido:

Se refiere a cuando el jugador ha sufrido heridas y está sangrando. El jugador dejará el campo para que le traten la herida. El árbitro mostrará una tarjeta verde y el jugador saldrá del campo de juego; le puede reemplazar un sustituto mientras sea atendido y no se contará a este sustituto como el número total de sustitutos permitidos (esto se realizará automáticamente en este juego de ordenador).

Banquillo:

El árbitro podría decidir enviar a un jugador al banquillo durante diez minutos (durante un partido completo) cuando haya cometido una falta, etc. El árbitro mostrará una tarjeta amarilla y el jugador saldrá del campo de juego. No se le podrá substituir.

Tarjeta roja:

Se le entregará una tarjeta roja a un jugador cuando cometa una ofensa seria como un placaje alto o peligroso. El jugador deberá abandonar el campo de juego durante el resto del partido. No se le permitirá que vuelva ni tampoco se permitirá una substitución. El árbitro mostrará una tarjeta roja.

Conversión:

Una vez puntuado un ensayo por un equipo, el equipo podrá realizar una patada hacia el gol del equipo oponente. (La pelota se colocará en línea con el lugar donde se haya puntuado el ensayo, a 20 metros de la línea de ensayo). Si el jugador que realice la patada consiguiese que la pelota atravesase el poste horizontal colocado entre los postes verticales, el equipo habrá puntuado el ensayo. Esto equivale a 2 puntos.

Toque:

Un toque ocurrirá tras lanzarse un penalty con toque, y el jugador pondrá la pelota en juego.

Placaje cero:

Si el equipo número uno (el equipo que tenga posesión de la pelota) consigue lanzar la pelota con una patada a ras del campo en cualquier momento durante el juego excepto durante los penaltis o despejes, etc y el equipo contrario (equipo número 2) consigue interceptar la pelota antes de que salga del campo de juego, el equipo podrá poseer la pelota durante 7 placajes. El primer placaje se denomina placaje cero.

Penaltis:

Si se concede un penalti, el equipo que no haya cometido la pena podrá lanzar la pelota de una patada para lograr un gol o lanzar la pelota de una patada campo arriba por la línea de toque (sin que bote) para obtener una ventaja territorial y un toque.

#### PROBLEMAS

#### WINDOWS 95

Por favor, asegúrate de que no se esté ejecutando ningún otro programa en el fondo, como impresoras, etc. y desactiva todos los salvapantallas (lee el manual de tu ordenador).

Aunque Super League Pro Rugby no es un juego para Windows 95, podrás ejecutarlo a través de este entorno. En algunos ordenadores y debido a la multitarea de Windows 95, es posible que surjan problemas tales como sonido distorsionado o un juego brusco. Caso que esto ocurra, sugerimos que ejecutes el programa desde el DOS.

Es fácil pasar de Windows 95 al DOS y lo podría hacer hasta un niño de cinco años, pero a veces los niños no están disponibles cuando más los necesitas! Sólo tendrás que realizar cuatro clics del ratón para completar el procedimiento!

Para pasar de Windows 95 sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Pulsa el icono INICIO.
2. Selecciona la opción APAGAR EQUIPO.
3. Selecciona reiniciar el equipo en modo MS DOS.
4. Pulsa ACEPTAR.
5. El ordenador arrancará en modalidad DOS.

A continuación

1. Desde el mensaje inductor C:> tecla CD/Prorugby.
2. Cuando aparezca el mensaje inductor C/>PRORUGBY, tecla ejecutar (RUN).
3. Se empezará a cargar Super League Pro Rugby. Recuerda que sólo tendrás que realizar 4 clics y teclear dos palabras para instalar el juego.

Si aparece un mensaje "No se puede ejecutar Pro Rugby League, el CD no está insertado en el lector D" ("Cannot execute Pro Rugby League -CD no present in drive d") (donde D es el lector del CD-ROM), deberás instalar el lector CD-ROM dentro del entorno DOS. Para ello, inserta el disquete con el programa del lector CD-ROM dentro de la disquetera (se te habrá entregado el disquete al comprar el CD-ROM o el ordenador). Cambia el mensaje inductor C: a A: (donde A es tu disquetera) y teclea INSTALL.

#### SONIDO

Caso que tengas problemas con el sonido, asegúrate de haber seleccionado la tarjeta de sonido indicada para tu ordenador ejecutando el programa de configuración de sonido.

A la hora de ejecutar la configuración de sonido desde el DOS, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Desde el mensaje inductor C:\ tecla CD/Prorugby. Ahora pulsa la tecla ENTER.
2. Teclea SETSOUND y pulsa la tecla ENTER.
3. Sigue las instrucciones que aparecen en la sección de instalación del manual.

Para ejecutar la configuración de sonido a través de Windows 95, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Realiza un doble clic en la opción MI PC en la pantalla principal de Windows 95.
2. Realiza un doble clic en la opción MS-DOS 6 (C:). Se abrirá un archivo conteniendo el directorio Prorugby.
3. Busca el directorio Pro Rugby (carpeta) y realiza un doble clic en el directorio Pro Rugby (carpeta).
4. Ahora realiza un doble clic en Setsound y sigue las instrucciones que aparecen en la sección de instalación del manual.

#### MANDATO O NOMBRE DE ARCHIVO ERRÓNEO

Si ocurriese un mandato o un nombre de archivo erróneo al intentar ejecutar el juego, podría deberse al hecho de que no estás dentro del directorio Pro Rugby.

Para resolver ese problema, lee la sección "Ejecutando el programa a través del MS-DOS" de este manual.

#### JOYSTICK

Caso que tengas problemas con el joystick/controlador, lee la sección Menú de control de este manual. En esta sección aparecen instrucciones para recalibrar el joystick.

#### MEMORIA

Si no dispones de suficiente memoria convencional (esta no es la misma que la memoria total del ordenador como por ejemplo 8 ó 16 Mb) para cargar Super League Pro Rugby y si estás ejecutando el juego desde MS-DOS 6 o superior, podrás ejecutar MEMMAKER. Consulta el manual DOS que se te entregó con el ordenador. Recomendamos que leas el manual de tu ordenador al mover software del dispositivo controlador en la memoria baja a la memoria alta.

#### CONTROLES DEL TECLADO

Al estar usando el teclado, puedes configurar las teclas direccionales que más te convenga (sugerimos las teclas cursor) y otras dos teclas para el botón A y el botón B (excepto las teclas para Windows 95, la tecla escape o las teclas del teclado numérico).