



RUGBY 06



AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION® 2.

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certaines images visuelles, incluant les lumières clignotantes ou les motifs lumineux qui peuvent être présents dans des jeux vidéo. Lorsque exposés à certains jeux de lumières ou arrière-plans de jeux vidéo ou de canaux de télévision, y compris les jeux PlayStation®2, ces individus peuvent avoir des crises épileptiques. Des symptômes caractéristiques d'une crise épileptique jamais décelés auparavant peuvent se manifester dans certaines conditions, même chez des individus n'ayant jamais eu de crises. Si vous ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Si l'un ou l'autre des symptômes suivants se manifeste pendant que vous jouez à un jeu vidéo : étourdissement, altération de la vision, fibrillation musculaire/oculaire, perte de connaissance, désorientation, mouvement involontaire, ou convulsion, cessez de jouer IMMÉDIATEMENT et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉPROJECTEURS :

Veillez ne pas connecter votre console de jeu PlayStation®2 à un téléprojecteur avant de consulter le guide d'utilisation du projecteur, à moins qu'il ne s'agisse d'un modèle à cristaux liquides. Autrement, votre écran de télévision risquerait d'être endommagé de façon permanente.

UTILISATION D'UN PRODUIT NON OFFICIEL :

L'utilisation d'un produit ou de périphériques non autorisés par Sony Computer Entertainment America peut endommager votre console de jeu PlayStation 2 et annuler la garantie qui l'accompagne. Seuls des périphériques officiels ou autorisés sous licence doivent être insérés dans les ports de manettes et les fentes de carte mémoire.

MANIPULATION DU DISQUE DE FORMAT PLAYSTATION 2 :

- Ce disque compact est conçu pour la console de jeu PlayStation 2 à désignation NTSC U/C.
- Ne pas le plier, le compresser ni le plonger dans quelque liquide que ce soit.
- Ne pas le laisser en plein soleil ni près d'un radiateur ou toute autre source de chaleur.
- Prendre une pause de temps en temps lorsque vous jouez durant une longue période.
- Garder ce disque compact propre. Toujours le tenir en plaçant les bouts des doigts sur les rebords, et le ranger dans son étui protecteur après usage. Nettoyer le disque à l'aide d'un chiffon doux, non-pelucheux et sec, en lignes droites, à partir du centre vers le rebord. Ne jamais utiliser de solvants ni de produits de nettoyage abrasifs.

Le présent produit a été coté par l'ESRB (Entertainment Software Rating Board). Pour obtenir des informations sur la cote de l'ESRB, veuillez visiter le site www.esrb.org.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	1	PLAY NOW	5
POUR COMMENCER.....	2	COMMENT JOUER	6
RÉFÉRENCE SUR LES COMMANDES.....	3	AUTRES MODES DE JEU.....	7
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES (SUITE).....	3	TOURNOIS.....	7
CONFIGURATION DU JEU	5	GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	8

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Si vous n'avez jamais joué à EA SPORTS^{MD} Rugby 06, assurez-vous de vous familiariser avec les commandes de jeu en consultant le didacticiel. Une fois que vous maîtrisez bien les notions élémentaires, vous êtes prêt pour votre premier match.

COMMANDES GÉNÉRALES

JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON

Déplacer le joueur	Levier analogique gauche
Sprinter	Bouton R2
Passe à gauche/droite	Bouton L1 / bouton R1
Longue passe à gauche/droite	Bouton L1 / bouton R1 (appuyer longuement)
Feinte de passe	Bouton L1 puis frapper légèrement sur le bouton R1 (ou vice versa)
Passe rapide à gauche/droite	Bouton L1 / bouton L2 (avant de recevoir la passe)
Pas de côté	Levier analogique droit (90° de la direction de la course)
Passe main à main	Levier analogique droit (180° de la direction de la course)
Passe en plein tacle	Bouton X
Charge de l'épaule	Levier analogique droit (dans la direction de la course)
Essai	Bouton X (frapper légèrement ou appuyer longuement lorsque près ou à l'intérieur de la ligne de but)
Touché défensif	Bouton O (lorsque derrière votre propre ligne de but)

JOUEUR SANS LE BALLON

Déplacer le joueur	Levier analogique gauche
Changer de joueur contrôlé	Bouton L2
Sprinter	Bouton R2
Tacle	Plaquer un joueur de l'équipe adverse
Plaquer en plongeant	Bouton X
Tacle sauté	Bouton R1 (appuyer longuement)
Plonger sur le ballon libre	Bouton X
Crier Marque	Bouton □ (avant d'attraper le ballon botté par un joueur adverse dans la zone de 22 m)
Coup de pied placé	Bouton △ (appuyer longuement en courant sur le ballon libre)
Sauter	Bouton O (pour attraper le ballon après un botté)

REMARQUE : La liste des commandes se poursuit à la p.3.

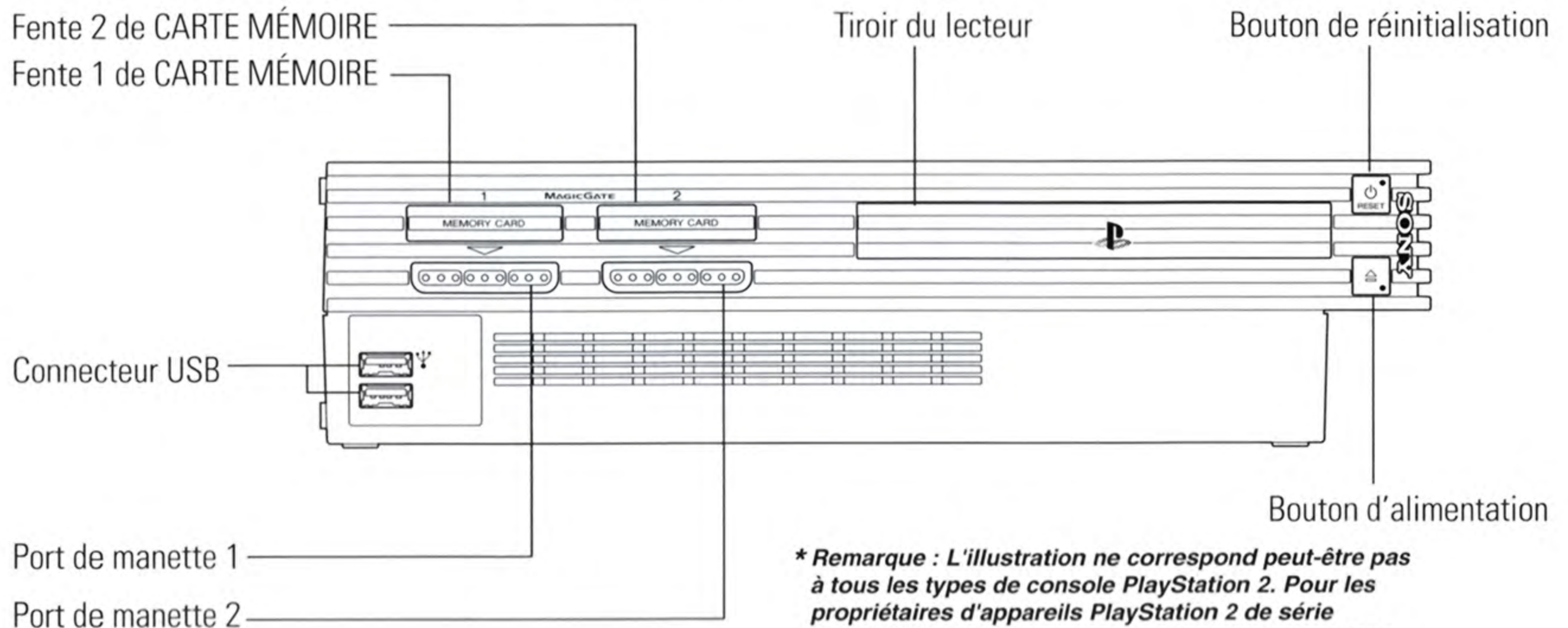
Visitez



sur le web à l'adresse WWW.EASPORTS.COM.

POUR COMMENCER

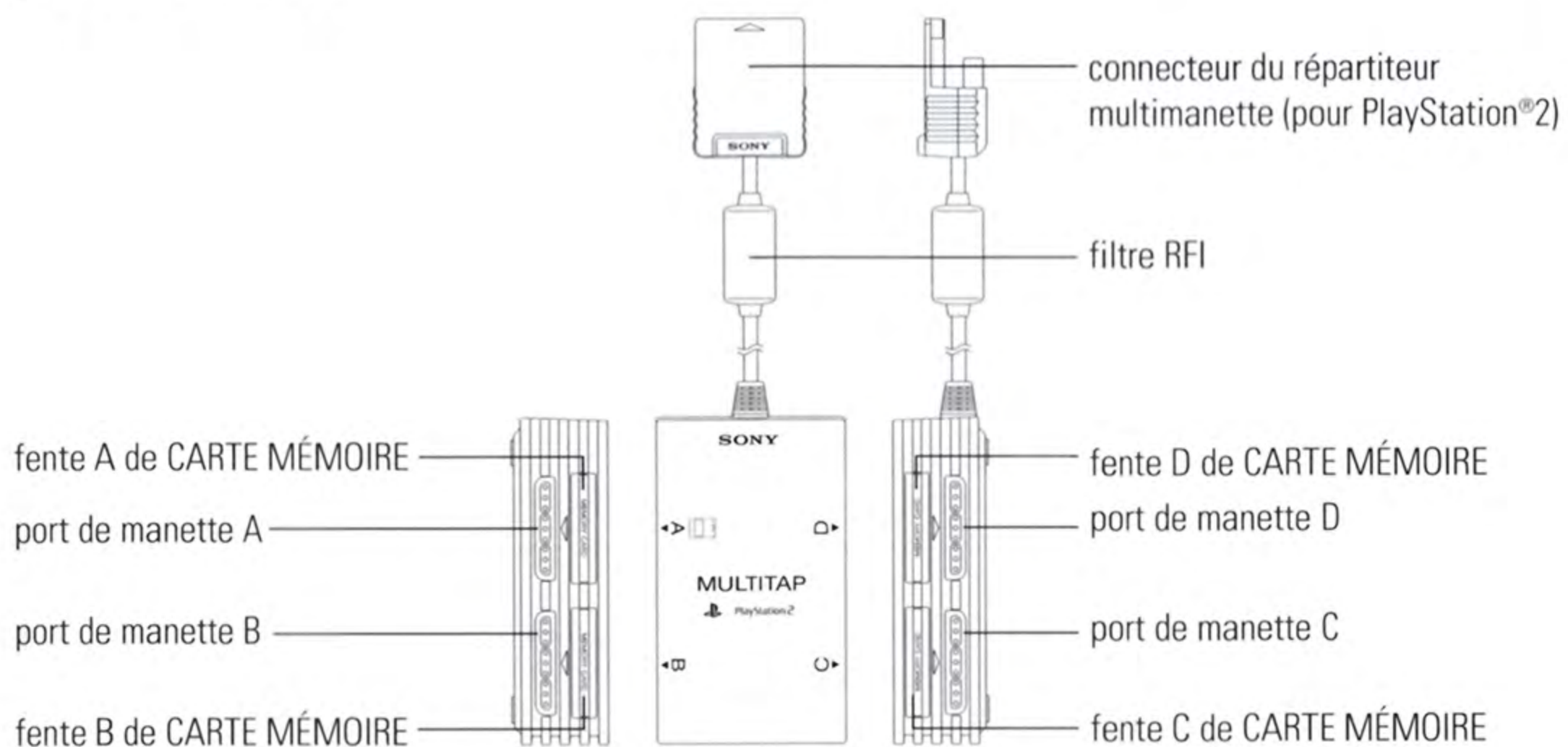
CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2



** Remarque : L'illustration ne correspond peut-être pas à tous les types de console PlayStation 2. Pour les propriétaires d'appareils PlayStation 2 de série SCPH-70000, veuillez vous reporter aux instructions de configuration qui accompagnent votre appareil.*

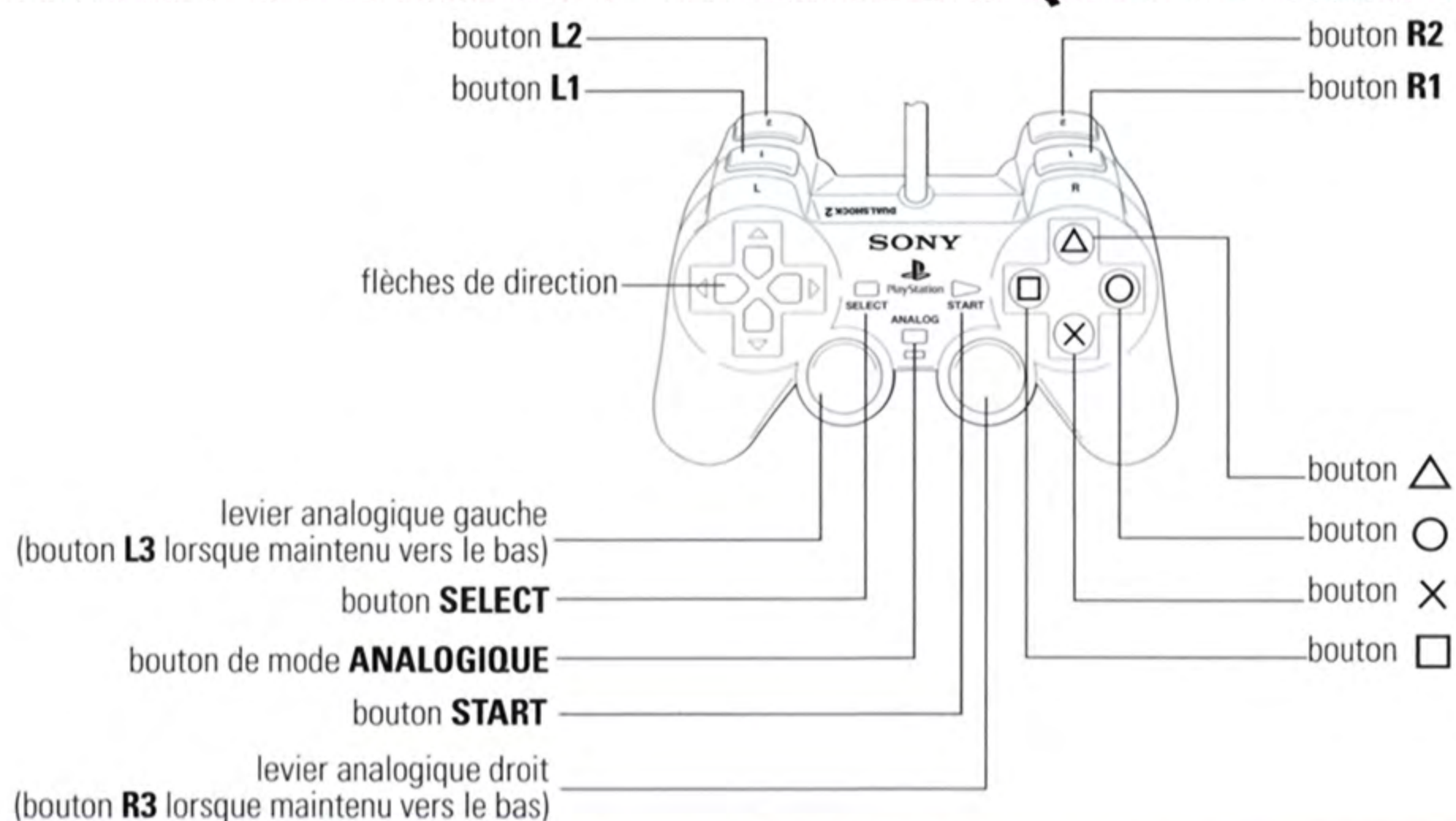
1. Installez votre console de jeu PlayStation®2 conformément aux instructions du manuel.
2. Assurez-vous que le bouton d'alimentation (situé à l'arrière de la console) est à la position ON.
3. Appuyez sur le bouton de réinitialisation. Lorsque le voyant d'alimentation passe au vert, appuyez sur le bouton d'ouverture afin d'ouvrir le tiroir du lecteur.
4. Placez le disque de *EA SPORTS™ Rugby 06* dans le compartiment du disque, avec l'étiquette vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton d'ouverture afin de fermer le tiroir du lecteur.
5. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques de façon appropriée.
6. Suivez les directives à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour les directives de jeu.

REMARQUE : Lorsque vous utilisez le répartiteur multimanette (pour PlayStation®2), il doit y avoir une manette branchée au port de manette 1-A.



RÉFÉRENCE SUR LES COMMANDES

CONFIGURATION POUR MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK® 2



LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES (SUITE)

MÊLÉES

Talonner le ballon	Bouton
Pousser/faire pivoter la mêlée	Levier analogique gauche
Enfoncer la mêlée**	Bouton R3 (cliquer)
Sélectionner le jeu prédéterminé (avant l'introduction)	Flèches de direction
Introduire le ballon*	Bouton
Diriger l'introduction vers la gauche/droite*	Levier analogique droit
Déclencher le jeu déterminé/passe du demi de mêlée (aux arrières)	Bouton L1 /bouton R1
Le no 8 ramasse et court	Bouton /bouton
Coup de pied du demi de mêlée	Bouton
Sélectionner le jeu défensif prédéterminé (avant l'introduction)**	Flèches de direction Standard/ Coup de pied/ Étendu/ Serré

REMARQUE : Orienter une introduction, talonner trop tôt ou enfoncer la mêlée est illégal et peut entraîner un coup franc ou un coup de pied de pénalité.

MÊLÉE OUVERTE

Lier un joueur	Bouton
Rendre la ballon injouable**	Bouton R3 (cliquer et appuyer longuement)
Utiliser les mains*	Bouton R3 (cliquer)
Sélectionner le jeu prédéterminé (en possession du ballon)*	Flèches de direction
Course du demi d'ouverture pour recevoir le ballon	Appuyer sur le levier analogique gauche en direction du jeu
Exécuter le jeu déterminé/Ramasser le ballon et le passer (aux arrières)*	Bouton L1 /bouton R1
Ramasse et court*	Bouton /bouton
Ramasser le ballon et passer (aux avants hors de la mêlée)*	Bouton L2 /bouton R2
Ramasse et botte*	Bouton
Sélectionner le jeu défensif prédéterminé (non en possession du ballon)**	Flèches de direction Standard/ Coup de pied/ Étendu/ Serré

* Équipe à l'attaque seulement. ** Équipe à la défensive seulement.

REMARQUE : Si vous prenez trop de temps à libérer le ballon d'une mêlée ouverte, vous risquez de perdre le ballon et l'arbitre peut accorder une mêlée à l'équipe adverse.

REMARQUE : Rendre le ballon injouable dans une mêlée ouverte (empêcher délibérément l'équipe adverse de l'utiliser) est une tactique pratique lorsque vous êtes sous pression, tandis que manipuler le ballon est une bonne façon d'en obtenir la possession. Cependant, ces deux tactiques sont illégales et peuvent entraîner un coup de pénalité ou l'expulsion du joueur contrevenant.

MAULS	
Lier un joueur	Bouton
Pousser	Levier analogique gauche
Enfoncer le maul	Bouton R3 (cliquer)
Sélectionner le jeu prédéterminé (en possession du ballon)	Flèches de direction
Exécuter le jeu déterminé/passe (aux arrières)	Bouton L1 / bouton R1
Passe (aux avants hors du maul)*	Bouton L2 / bouton R2
Course d'un joueur de la deuxième ligne*	Bouton / bouton
Coup de pied*	Bouton
Sélectionner le jeu défensif prédéterminé (non en possession du ballon)**	Flèches de direction ← Standard / ↑ Coup de pied / → Étendu / ↓ Serré

REMARQUE : Si vous prenez trop de temps à libérer le ballon d'un maul, l'arbitre accorde une mêlée à l'équipe adverse. Enfoncer un maul est illégal et peut entraîner un coup de pénalité contre vous.

TOUCHES

À l'invite, vous pouvez effectuer une touche rapide aussitôt que l'équipe adverse commet un hors jeu, mais vous n'aurez pas le temps de préparer une stratégie de touche.

Préparer l'entrée en touche (avant/centre/arrière)	Bouton / bouton / bouton (appuyer longuement)
Orienter l'entrée en touche à gauche/droite	Levier analogique droit ↔
Déclencher la course du receveur (avant/centre/arrière)	Flèches de direction ↓ / → / ↑
Effectuer l'entrée en touche	Bouton / bouton / bouton (relâcher)
Effectuer une touche (à l'invite)	Bouton

REMARQUE : Orienter un lancer est illégal et peut entraîner un coup franc.

COUP D'ENVOI

Bougez le levier analogique gauche pour diriger les coups de pied. Maintenez le bouton de botté enfoncé pour en accroître la puissance.

Botté de dégagement	Bouton
Coup de pied rasant	Bouton
Coup de pied placé	Bouton (appuyer longuement et courir vers le ballon libre)
Chandelle	Bouton
Coup de pied tombé	Bouton

COUP DE PIED DE PRÉCISION VERS LE BUT	
Viser	Levier analogique gauche
Commencer à/Cesser de remplir l'indicateur de puissance de botté	Bouton

BOTTÉ SEC

Après avoir mérité un coup franc ou de pénalité, sélectionnez RUN pour tenter un botté sec. Après un coup de pénalité, il s'agit d'un botté sec + course.

Frapper le ballon et courir	Bouton / bouton / bouton
Coup de pénalité rapide (après une touche)	Bouton

* Équipe à l'attaque seulement. ** Équipe à la défensive seulement.

CONFIGURATION DU JEU

Dominez le terrain grâce à des joueurs d'impact, personnalisez le jeu à votre goût et planifiez des tactiques de jeu en votre faveur.

PROFILS D'UTILISATEUR

Suivez vos accomplissements personnels à l'aide d'un profil d'utilisateur. Un profil d'utilisateur actif permet de sauvegarder vos accomplissements et statistiques en mode Career sur votre carte mémoire (8Mo) (pour PlayStation®2).

PLAY NOW

Choisissez deux équipes et un site de jeu et jouez contre vos pires adversaires dans le cadre d'un match hors-concours. Avant de passer au terrain, vous pouvez consulter les statistiques des joueurs, modifier votre équipe, changer vos botteurs et votre capitaine (C) par défaut et choisissez vos tactiques de jeu prédéterminé (voir *Tactiques de jeu prédéterminé* ci-dessous)

TACTIQUES DE JEU PRÉDÉTERMINÉ

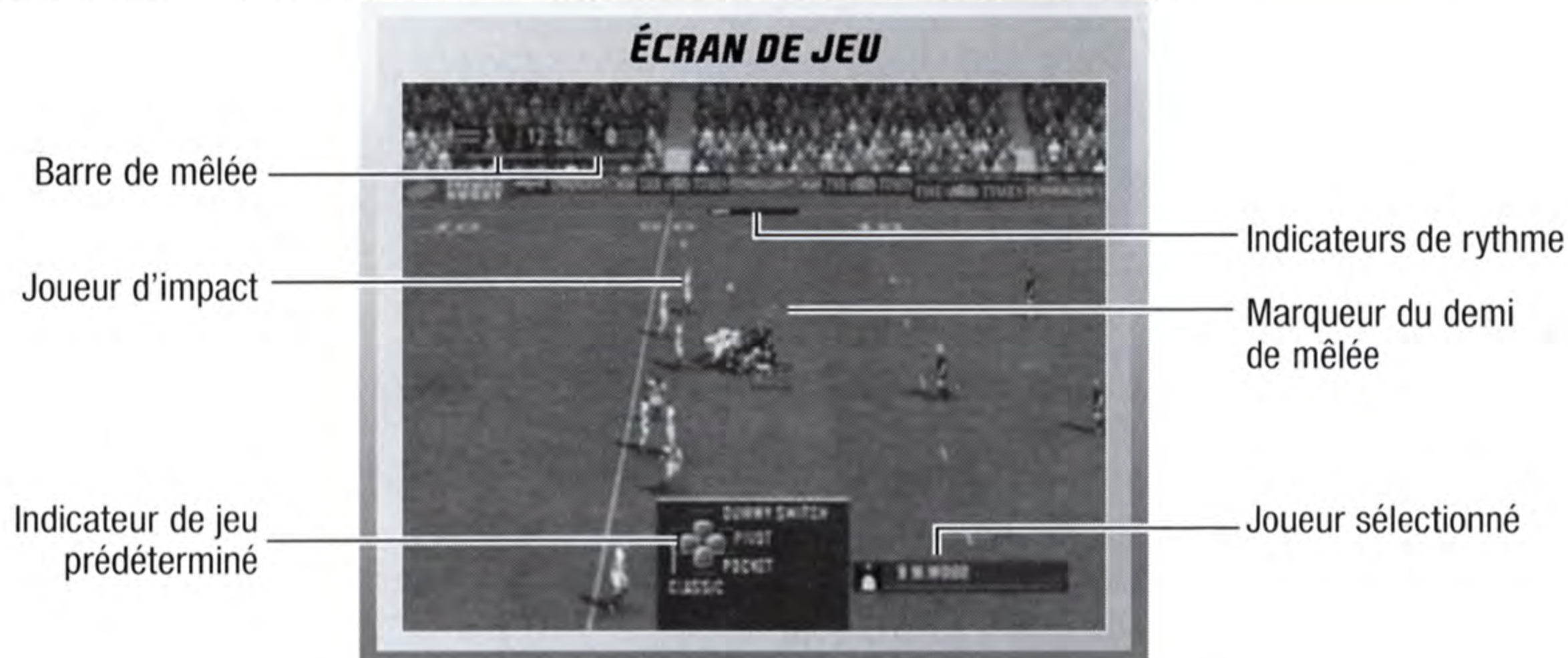
À partir de l'écran Starting XV, vous pouvez examiner diverses formations de huit catégories de jeux prédéterminés. Durant les mêlées, les mêlées ouvertes et les mauls, l'équipe à l'attaque peut exécuter un de ses jeux prédéterminés. L'équipe à la défensive peut également utiliser une des quatre formations de jeu défensif prédéterminé. Étudiez le diagramme de chaque catégorie de jeux prédéterminés à partir de l'écran Set Play Selection, lequel affiche les instructions à chaque joueur (accompagnées des numéros de chandail) lorsque vous activez ce jeu prédéterminé. Certaines catégories d'un jeu prédéterminé contiennent diverses trajectoires de course.

LÉGENDE DES DIAGRAMMES DE JEUX PRÉDÉTERMINÉS

Cercle blanc vide	Position de départ du joueur
Cercle blanc pointillé	Position du joueur lors de l'exécution du jeu prédéterminé
Ligne bleue pointillée	Trajectoire de course du joueur sans le ballon (avant l'activation du jeu prédéterminé)
Ligne bleue continue	Trajectoire de course du joueur sans le ballon (après l'activation du jeu prédéterminé)
Ligne rouge continue	Trajectoire de course du joueur en possession du ballon
Ligne bleue pointillée	Joueur courant pour se positionner
Ligne rouge pointillée	Ballon dans les airs (passe)
Ligne verte pointillée	Ballon dans les airs (botté)
Nombre dans la boîte rouge	Séquence de passes
Icône de bouton	Appuyer sur ce bouton pour sélectionner la variation de trajectoires de course de ce jeu prédéterminé.

COMMENT JOUER

Prouvez que vous avez ce qu'il faut pour dominer le terrain et devenir roi du monde de Rugby.



MÊLÉES

Avant que le ballon sorte de la mêlée, l'équipe à l'attaque (qui effectue l'introduction) Sélectionne une des quatre catégories de jeux d'attaque prédéterminés.

1. Appuyez sur les flèches de direction pour choisir le jeu prédéterminé à exécuter. L'équipe à la défensive peut également sélectionner une de ses quatre formations de jeu défensif prédéterminé. Le marqueur triangulaire au-dessus de la tête du demi de mêlée clignote en rouge pendant que ses joueurs courent vers leurs positions de départ assignées. Lorsque le marqueur devient vert, il est possible de réaliser le jeu.
2. Si l'équipe à l'attaque réussit à talonner le ballon, le demi de mêlée passe le ballon au demi d'ouverture pour déclencher le jeu prédéterminé.
3. Si la catégorie de jeux prédéterminés que vous avez choisie contient des variations de trajectoires de course, des icônes de boutons apparaissent au-dessus de la tête de certains joueurs. Appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour sélectionner cette trajectoire de course (et qui vous contrôlez et sera en possession du ballon)

Remarque : Vous pouvez annuler un jeu prédéterminé en prenant le contrôle du demi de mêlée avant d'appuyer sur un bouton.

MÊLÉES OUVERTES ET MAULS

Lorsqu'une équipe détient le ballon dans la mêlée ouverte et avant que le ballon sorte de la mêlée, l'équipe à l'attaque sélectionne un des quatre jeux d'attaque prédéterminés.

1. Appuyez sur les flèches de direction pour choisir le jeu prédéterminé à exécuter.
2. Une fois que le marqueur devient vert, vos joueurs se trouvent dans leurs positions de départ assignées. Le jeu prédéterminé peut être activé comme dans le cas d'une mêlée.
- Une fois que le ballon est perdu dans la mêlée ouverte, le joueur défensif sélectionne une formation de jeu prédéterminé avant que le ballon ne soit sorti de la mêlée ouverte.

REMARQUE : Une fois que l'équipe à l'attaque prend possession du ballon dans un maul, elle ne peut en perdre la possession comme dans une mêlée ouverte ou une mêlée.

REMARQUE : Les jeux prédéterminés sont toujours disponibles, même lorsque l'icône de jeu prédéterminé n'est pas affiché. Vous pouvez activer/désactiver l'option d'aide contextuelle à partir du menu de pause.

JOUEURS D'IMPACT

Les joueurs d'impact sont les vedettes de votre équipe. Lorsque vous vous en servez bien, les forces particulières de chaque joueur peuvent avoir un impact massif sur le cours du match.

REMARQUE : Vous pouvez choisir d'afficher sur le terrain les joueurs d'impact à partir du menu de pause.

LES INDICATEURS DE RYTHME



Les indicateurs de rythme montrent bien quelle équipe domine le match. Gardez le contrôle du ballon pour remplir votre indicateur et ainsi accroître vos chances de garder le contrôle du ballon. Vous devez constamment prendre possession du ballon afin de mettre votre équipe sur une lancée et d'empêcher votre adversaire de récupérer le ballon. L'indicateur est influencé par la participation du joueur qui a l'habileté particulière Command, l'avantage du jeu à domicile, les résultats des tournois précédents et l'habileté générale de l'équipe adverse.

LA BARRE DE MÊLÉE



Durant une mêlée ouverte, un maul ou une mêlée, la barre de mêlée indique le degré de contrôle de chaque équipe. Plus la barre est remplie de votre couleur, plus vous contrôlez le ballon. Le degré de contrôle d'une équipe dépend de plusieurs facteurs, dont la possession du ballon au moment de la mêlée, le talent et le nombre de joueurs liés.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Avant de quitter un mode de jeu (ou un menu où vous avez effectué des changements), assurez-vous de sauvegarder vos progrès sur une carte mémoire insérée dans la fente 1 de CARTE MÉMOIRE. Sinon, toute information non sauvegardée sera perdue. Vous ne devez jamais insérer ni retirer la carte mémoire durant le chargement ou la sauvegarde de fichiers.

AUTRES MODES DE JEU

EA SPORTS Rugby 06 vous offre plus d'options que jamais sur la terrain, dont la personnalisation de jeux prédéterminés, la création de joueurs uniques, la participation à des tournois et la gestion des salaires de vos joueurs grâce au Transfer Market (carrière World League).

MY RUGBY

GESTION D'ÉQUIPE

Personnalisez n'importe quelle équipe, créez des jeux prédéterminés, changez vos botteurs et votre capitaine et accédez à des informations détaillées sur chaque joueur.

CRÉATION D'UN JOUEUR

Personnalisez complètement l'apparence et les habiletés d'un joueur, intégrez-le à une équipe puis faites-le participer à un match.

Player Face

En plus personnaliser ses traits, vous pouvez parcourir un tas de visages.

Player Attributes

Déterminez les forces et faiblesses de votre joueur en cotant ses attributs, puis décidez quelles sont ses forces majeures en lui attribuant trois habiletés particulières, comme Playmaker.

Player Info

Attribuez un nom à votre joueur, modifiez sa taille et son poids, assignez ses positions primaires et secondaires et déterminez son pied préféré.

REMARQUE : L'efficacité d'un joueur diminue lorsqu'il détient sa position secondaire.

Add to Roster

Ajoutez le joueur que vous avez créé à l'équipe de votre choix.

TOURNOIS

Entraînez une équipe et laissez votre marque au tournois World Championship, Tri-Nations, RBS Six Nations, Super 14, European Trophy, etc.

MENU TOURNAMENT (LIGUE MONDIALE SEULEMENT)

Lorsque vous participez à un match, choisissez votre XV partant, selon le classement, la forme et le moral. Assignez aux meilleurs joueurs des tâches de botté spécifiques comme le botté de but rapproché et le botté de dégagement éloigné.

ROLES

Icône des rôles

Description du rôle



Capitaine



Botteur de but éloigné



Botteur de but rapproché

Icône des rôles

Description du rôle



Botté de dégagement éloigné



Botté de fégagement rapproché



Coup d'envoi

FORME ET MORAL

La forme et le moral d'un joueur ont un effet positif ou négatif sur ses attributs. Tous deux changent avec le temps, selon des facteurs dont la performance du joueur et son dossier disciplinaire. C'est un facteur dont il faut tenir compte lorsque vous choisissez votre XV partant. (Accédez au menu Game Help à partir de l'écran Starting XV pour plus de détails.)

TRANSFER MARKET

Pour grimper au sein des divisions, vous aurez besoin de performer autant sur le terrain qu'au Transfer Market. Surveillez les salaires de vos joueurs et votre compte banque pour être prêt à exploiter les deux fenêtres de transfert lorsqu'elles s'ouvrent chaque année.

REMARQUE : Durant votre carrière World League, vous pouvez effectuer un nombre illimité de transferts selon l'argent que vous possédez.

POINTS DE TRANSFERT

Votre solde représente le nombre de points de transfert que vous pouvez dépenser sur de nouveaux joueurs. Les tentatives comptage de points, les victoires aux matchs de Coupe et de Ligue et le fait de terminer la saison au titre de champion de division vous donnent des points de transfert supplémentaires.

SALAIRES DES JOUEURS

Vous devez posséder un nombre suffisant de points de salaire à la fin de la saison pour couvrir les salaires combinés de tous vos joueurs, sans quoi le tournoi se terminera. L'état de vos salaires de joueurs et points de transfert est affiché après chaque match. Le total des points est également affiché à l'écran Squad.

ÈGLES DE TOURNOI – BLESSURES ET DISCIPLINE

En raison du nombre élevé de blessures qui surviennent, les équipes les mieux équilibrées ont une meilleure chance de conserver leur rythme de victoire durant un tournoi. Plus la blessure est importante, plus un joueur doit attendre avant de retourner sur la patinoire. Il est donc important de pouvoir le remplacer par des substitut compétents.

Les joueurs qui commettent des fautes courent le risque d'être avertis. Si un joueur reçoit un carton jaune, il est retiré du jeu pendant dix minutes. Si un même joueur reçoit deux cartons jaunes ou s'il commet une faute assez grave pour mériter un carton rouge, il est expulsé du match.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, Californie 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), http://support.ea.com (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au É.-U. 1 (650) 628-4322, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie :**

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni :**

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.
http://eauk.custhelp.com

En **Australie :** Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.



Illustration de la couverture de l'emballage : Getty Images; Norman McCloskey, Inpho Photography, Dublin

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS et le logo de EA SPORTS sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le droit d'auteur du logo SRU appartient à la Scottish Rugby Union plc. Le logo SRU et « Murrayfield » sont des marques de commerce de la Scottish Rugby Union plc. La rose d'Angleterre, utilisée seule ou avec le logo de England Rugby ou la mention « Twickenham » sont des marques de commerce de la Rugby Football Union. (TM) Marque de commerce et droits d'auteur appartenant à la British Lions Ltd. © WRU Ltd 2006. Le logo IRFU est une marque de commerce déposée de la Irish Rugby Football Union. Les logos FFR et XV France sont des marques de commerce de la Fédération Française de Rugby. Guinness Premiership et toutes ses équipes respectives sont des marques de commerce de Premier Rugby Limited. Tous les noms et logos officiels sont utilisés avec le consentement de leurs propriétaires respectifs. La fougère argentée, ALL BLACKS, ALL BLACK et NEW ZEALAND MAORI sont des marques de commerce et protégés par droit d'auteur de la NZRU et sont utilisés sous licence de la NZRU. La marque et le logo Rugby Super 14 appartiennent à la NZRU et à ses partenaires SANZAR et les marques Blues, Chiefs, Hurricanes, Crusaders et Highlanders sont protégées par droit d'auteur et des marques déposées de la NZRU et sont utilisées sous licence de la NZRU. Les logos d'Australian Rugby et des Wallabies sont des marques déposées et sont utilisés sous licence de l'Australian Rugby Union Ltd. Le logo SA Rugby est une marque de commerce de la Fédération Sud-Africaine de Rugby et est utilisé sous licence exclusive. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA SPORTS^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

Développé par HB Studios.

© 2006 Getty Images.

OBTENEZ DES CODES DE TRICHERIE ET DES TRUCS DE EA

Enregistrez votre jeu en ligne à

www.eagamereg.com

Entrez votre code d'accès au jeu et bénéficiez :

- D'un accès exclusif à un code de tricherie ou un truc de EA – pour le jeu en question,
- D'informations supplémentaires sur vos jeux préférés,
- D'une assistance technique complète.

CODE D'ACCÈS AU JEU :

15163

Electronic Arts Inc. 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, et tous les logos associés sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

C'EST FACILE. C'EST RAPIDE. ÇA VAUT LE COUP!





BECOME AN ATTACKING POWERHOUSE

FEATURES

- > Featuring the Six Nations, Tri Nations, Super 14, Lions Tour, and Guinness Premiership.
- > Maintain attacking momentum with quick line-outs, off-load passes, and new set plays.
- > Get the ball to your Impact Players and exploit their skills to dictate the game.
- > Master the transfer market, then battle through four divisions of play or the Knockout Cup tournament.

CARACTÉRISTIQUES

- > Mettant en vedette le tournoi des Six Nations, le Tri-Nations, le Super 14, la Tournée des Lions et la Guinness Premiership.
- > Conservez votre élan offensif grâce à des touches rapides, des passes main à main et de nouveaux jeux prédéterminés.
- > Envoyez le ballon à vos joueurs d'impact et exploitez leurs habiletés pour diriger le jeu.
- > Maîtrisez le Transfer Market, puis jouez au sein de quatre divisions ou au tournoi Knockout Cup.

DEVENEZ UNE MACHINE OFFENSIVE



www.rugby06.com

1-2 Joueurs | Carte mémoire (pour PS2) - 1035 Mo | Commande analogique | Fonction de vibration | Répartiteur multiprise (pour PS2) - 4 joueurs

Electronic Arts Inc. 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065.

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS et le logo de EA SPORTS sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le droit d'auteur du logo SRU appartient à la Scottish Rugby Union plc. Le logo SRU et « Murrayfield » sont des marques de commerce de la Scottish Rugby Union plc. La rose d'Angleterre, utilisée seule ou avec le logo de England Rugby ou la mention « Twickenham » sont des marques de commerce de la Rugby Football Union. (TM) Marque de commerce et droits d'auteur appartenant à la British Lions Ltd. © WRU Ltd 2006. Le logo IRFU est une marque de commerce déposée de la Irish Rugby Football Union. Les logos FFR et XV France sont des marques de commerce de la Fédération Française de Rugby. Guinness Premiership et toutes ses équipes respectives sont des marques de commerce de Premier Rugby Limited. Tous les noms et logos officiels sont utilisés avec le consentement de leurs propriétaires respectifs. La fougère argentée, ALL BLACKS, ALL BLACK et NEW ZEALAND MAORI sont des marques de commerce et protégées par droit d'auteur de la NZRU et sont utilisés sous licence de la NZRU. La marque et le logo Rugby Super 14 appartiennent à la NZRU et à ses partenaires SANZAR et les marques Blues, Chiefs, Hurricanes, Crusaders et Highlanders sont protégées par droit d'auteur et des marques déposées de la NZRU et sont utilisées sous licence de la NZRU. Les logos d'Australian Rugby et des Wallabies sont des marques déposées et sont utilisés sous licence de l'Australian Rugby Union Ltd. Le logo SA Rugby est une marque de commerce de la Fédération Sud-Africaine de Rugby et est utilisé sous licence exclusive. Dolby, Pro Logic et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA SPORTS™ est une marque de Electronic Arts™.

Sous licence de Sony Computer Entertainment America pour utilisation conjointe avec la console de jeu PlayStation 2 à désignation NTSC U/C seulement. « PlayStation » et les logos « PS » sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône de la cote est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association. Fabriqué et imprimé aux États-Unis. CE LOGICIEL EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU PLAYSTATION À DÉSIGNATION NTSC U/C. BREVET AMÉRICAIN ET AUTRES EN ATTENTE.

1-2 Players | Memory Card (for PS2) - 1035 MB | Analog Control | Vibration Function | Multitap (for PS2) - 4 Players

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. The SRU logo is the copyright of Scottish Rugby Union plc. The SRU logo and "Murrayfield" are trademarks of Scottish Rugby Union plc. The England Rose, alone and used in conjunction with the England Rugby logo and or "Twickenham" are trademarks of the Rugby Football Union. (TM) Trade Mark and copyright owned by British Lions Ltd. © WRU Ltd 2006. The IRFU logo is a registered trade mark of The Irish Rugby Football Union. The FFR and the XV France logos are trademarks of Federation Française de Rugby. The Guinness Premiership and all its respective teams are trademarks as supplied by Premier Rugby Limited. All official names and logos are used with the consent of their respective owners. The Silver Fern Device, ALL BLACKS, ALL BLACK and NEW ZEALAND MAORI are trade marks and copyright works owned by the NZRU and are used under licence from the NZRU. The Rugby Super 14 mark and logo are owned by the NZRU and its SANZAR partners and the marks of the Blues, Chiefs, Hurricanes, Crusaders and Highlanders are copyright works and registered trade marks of the NZRU and are used under licence from the NZRU. The Australian Rugby Logo and the Wallabies Logo are registered trademarks of, and used under license from, the Australian Rugby Union Ltd. The SA Rugby logo is a trademark of the South African Rugby Union and is used under exclusive license. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

Licensed by Sony Computer Entertainment America for play on PlayStation 2 computer entertainment systems with the NTSC U/C designation only. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION 2 CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING. 3553105

DOLBY
PRO LOGIC II

DVD
ROM



EVERYONE ENFANTS ET ADULTES



Visit www.esrb.org for more ratings information.

Visitez www.esrb.org pour obtenir des informations sur cette cote.

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org

