

# International Rugby League

## ZUSAMMENFASSUNG STEUERUNG

Steuerung	Angriff	Verteidigung
Richtungskontrolle	Laufrichtung Trittart Passrichtung	Passrichtung
Feuer 1	Tritt (mit Richtung) Kampf beim Angriff	Spieler wechseln
Feuer 2	Pass (mit Richtung) den Ball spielen	Angriff
Feuer 3 (oder Feuer 1&2 bei einem 2-Tasten- Joystick)	Supersprint / Hand weg	Supersprint

### AM OPTIONS-BILDSCHIRM

Hier kannst du das Spiel ganz nach deinem Geschmack einrichten.

Gehe nach **oben** oder **unten**, um eine Option zu markieren, und dann nach **links** oder **rechts**, um durch die Auswahl zu scrollen. Im ganzen Spiel findest du oft eine „slider“- (Gleit-) Option vor, die dir eine Liste mit all den Optionen bietet, die du nicht auf dem Bildschirm vorfindest. Du kannst den Beginn und das Ende des „Sliders“ **anklicken**, um die Optionen zu verschieben, oder den „Slider“ **halten**, ihn hoch- und herunterziehen, und so die Optionen mit zu verschieben.

Wenn du deine Auswahl getroffen hast, kannst du das **Häkchen anklicken** oder **ENTER** drücken, und du gelangst zum Steuerungs-Setup – Bildschirm oder zum Team Selection- (Teamauswahl-) Bildschirm, je nach deinem Spielmodus. Um zurückzugehen, **klicke das Kreuz an** oder drücke **ESC**.

Dies sind die verfügbaren Optionen:

### SPIELMODUS (PLAY MODE)

Folgendes steht dir zur Auswahl: Friendly (Freundschaftsspiel), ARL League (ARL-Liga), Euro League (Euro-Liga), Origin, International, ARL Finals (ARL-Finale), Euro Finals (Euro-Finale), Practice (Übungsspiel), Demo (Demospiel), Load Game (Spiel laden) und View Replay (Wiederholung ansehen).

### HALF LENGTH (SPIELHÄLFTENLÄNGE)

Ein Rugbyspiel wird in zwei gleiche Halbzeiten zu je 40 Minuten unterteilt. Wir bieten dir die Option, Spiele mit einer Halbzeitlänge von 2, 3, 4, 5, 7, 10, 15, 20, 30 oder 40 Minuten zu spielen.

### GAME TYPE (SPIELTYP)

Action oder Simulation. Gehe nach **links** oder **rechts**, um deine Auswahl zu treffen.

Bei einem Action-Spiel werden weder „knock-ons“, „late tackles“ (späte Angriffe), ein Abseits oder illegale „kick-offs“ vom Schiedsrichter gepfiffen. Tatsächlich wird überhaupt niemand bestraft. Die Spieler werden im Verlauf des Spiels nicht müder, so dass ihre Schnelligkeit und Stärke nicht nachlassen. Das bedeutet, dass du schnellere Spurte bekommst, weniger erfolgreiche Angriffe und mehr Durchbrüche.

Bei einem Simulationsspiel gibt es realistischere Action und ein stetigeres Tempo. Der Ermüdungseffekt der Spielerbeine wird bei rennenden Spielern und der „Tiefhalte“-Fähigkeit reproduziert, und der Schiedsrichter pfeift nach den Regeln. 'Action' ist die Voreinstellung.

### SHOW CLOCK (UHR ANZEIGEN)

Die Uhr erscheint am linken oberen Bildschirmrand. Die Uhr kann immer (Always), an entscheidenden Punkten (Key Points) oder bei Halbzeitende (End of Half) angezeigt werden.

### **HINTS AND TIPS (TIPPS UND TRICKS)**

Bei dieser Option werden die Zusammenfassung der Spielsteuerung und die Spieltipps angezeigt.

### **QUIT TO DOS/WIN 95 (ZU DOS / WINDOWS 95 ZURÜCKKEHREN)**

Um die International Rugby League zu verlassen, **klicke das Häkchen** mit dieser markierten Option an. Du wirst aufgefordert, dies zu bestätigen, gehe also nach **links** oder **rechts**, um Yes (ja) oder No (nein) zu markieren und **anzuklicken**.

### **TEAM SELECTION SCREEN (BILDSCHIRM TEAMAUSWAHL)**

Die Teamliste befindet sich rechts, das erste Team ist markiert. Die Anzahl der von dir auszuwählenden Teams hängt vom Play Mode (Spielmodus) ab.

Links zeigt das Statistikfenster die markierten Clubflaggen der Teams und ihre Stärken und Schwächen in sieben Leistungskategorien an: Treten, Rennen, Zähigkeit, Passen, Stärke, Gewicht und „Tiefhalten“. Es gibt auch eine abschließende Übersichtskategorie. Je länger jeweils der Balken ist, desto besser ist die Leistung des Teams auf diesem Gebiet.

### **TEAM INFORMATION SCREEN (BILDSCHIRM TEAMINFORMATION)**

Im Players Window (Spielerfenster) befindet sich eine Liste der dreizehn Spieler, die gleich aufs Spielfeld gehen. Die Option Full Team (komplettes Team) über den Spielernamen ist ausgewählt, das ganze Team ist auf dem Spielfelddiagramm markiert und das Leistungs-Rating des kompletten Teams wird im Statistikfenster angezeigt. Die Kategorien zum Leistungs-Rating stimmen mit denen des Teamauswahl-Bildschirms exakt überein. Gehe **hoch** oder **herunter**, um Forwards (Angreifer) oder Backs (Verteidiger) auszuwählen. Um einen Blick auf die individuelle Spielerleistung zu werfen, bewege dich in der Liste mit den Spielernamen im Spielerfenster (Players Window) nach **oben** oder **unten**. Eine ausgewählte Spielerposition wird auf dem Spielfelddiagramm markiert, das Leistungs-Rating des Spielers wird im Statistikfenster (Stats Window) angezeigt. Das Leistungs-Rating ändert sich entsprechend und ermöglicht dir die Analyse der Stärken und Schwächen einzelner Spieler, der Schlüsselgruppen von Spielern oder des gesamten Teams.

### **LEAGUE PLAY (LIGASPIEL)**

Bei Spielen in der Internationalen Liga spielen alle Teams einmal gegeneinander und haben dann drei Zufallsbegegnungen, um festzustellen, wer den Titel des Ligasiegers bekommt. Die Internationale Liga setzt sich aus allen 20 Teams des Teamauswahl-Bildschirms (Team Selection screen) zusammen. In der Europäischen Liga gibt es nur zwölf Teams, die alle einmal gegeneinander antreten. Wählt der Benutzer weniger als zwölf Teams, werden die verbleibenden Freiplätze von computergesteuerten Teams ausgefüllt.

Wenn du die Teams für deine Liga ausgewählt hast, **klicke das Häkchen an**, um den Teamauswahl-Bildschirm (Team Selection screen) zu verlassen.

Durch **Anklicken** zeigt der Ligatermine-Bildschirm (League Fixtures screen) die Spiele der ersten Woche des Wettbewerbs an. Wenn du ein oder mehrere Teams für die Spielersteuerung ausgewählt hast, kommst du durch erneutes Klicken zum Steuerungs-Setup-Bildschirm (Controller Setup screen) (siehe *Steuerungen wählen*). Wenn aber alle Teams computergesteuert werden, wirst du zum Ergebnis-Bildschirm (Results screen) geführt.

Der Ligastand-Bildschirm (League Standings screen) zeigt dir dann alle Teams der Liga an, vom Benutzer gewählte Teams erscheinen komplett mit menschlichen Gesichtern.

### **STEUERUNGEN AUSWÄHLEN**

Auf dem Steuerungs-Setup-Bildschirm (Controller Setup screen) erscheint das Tastatursymbol (falls weniger als vier Joysticks angeschlossen sind) und das Joysticksymbol (falls einer angeschlossen ist) in der neutralen Position in der Bildschirmmitte.

**EINE STEUERUNG ZUWEISEN:**

Gehe mit den Cursor-Tasten nach **links** oder **rechts**, um das Tastatursymbol unter das Team zu bewegen, das du steuern möchtest, oder bewege den Joystick nach **links** oder **rechts**, um sein Symbol zu bewegen. Wenn einem Team kein Steuersymbol zugewiesen wird, wird es vom Computer gesteuert.

Wenn du mit der Wahl deines Teams und der Steuermethode zufrieden bist, kommst du mit einem **Klick** zum Spiel-Setup-Bildschirm (Game Setup screen).

*Für weitere Informationen über das Spiel International Rugby: siehe das Handbuch auf Englisch.*