



SUPER TENNIS

INHALTSVERZEICHNIS

VORSTELLUNG

- I. INBETRIEBNAHME
- II. AUSWAHL DER SPIELBEDINGUNGEN
- III. SPIELABLAUF:
 - a) Das Spiel
 - b) In den Spielablauf eingreifen
- IV. IN DIESEM PROGRAMM BENUTZTE SPIELREGELN

VORSTELLUNG

Das Programm SUPER TENNIS lädt Sie zu spannenden Spielen ein. Sein Interesse liegt in der Qualität der Simulation, die es erlaubt, alle Tennisschläge nachzuvollziehen. Grundschnitte wie Aufschlag, Vorhand oder Rückhand, aber auch feinere Schläge wie Volley, Lob, Stopball und warum nicht Passing-Shot.

Mit SUPER TENNIS müssen Sie nicht mehr am Rand des Platzes auf einen eventuellen Partner warten; wenn Sie allein sind, finden Sie im Computer den idealen Partner, da er auf der von Ihnen gewählten Schwierigkeitsstufe spielen kann: Anfänger, Amateur, Profi. Übrigens können Sie diese Stufen prüfen, indem Sie sich ein Vorführspiel (Demonstration) vom Computer anschauen. Sie werden vielleicht von der Geschwindigkeit der Ballwechsel überrascht sein!

I. INBETRIEBNAHME

● Prüfen, ob alle zum Ablauf von SUPER TENNIS notwendigen Geräte vorhanden, angeschlossen und eingeschaltet sind:

- das Bildschirmgerät
- der Computer: T07-70 / M05 E
- der entsprechende Programm-Rekorder
- zwei Joysticks

● Die Geräte sind in folgender Reihenfolge in Betrieb zu setzen: zuerst das Bildschirmgerät und dann den Computer.

● Die Kassette mit dem Programm SUPER TENNIS in den Programm-Rekorder einlegen: die dem Computer entsprechende Seite auswählen und prüfen, ob das Band ganz zurückgespult ist.

Ablauf:

- Auf die Wiedergabe-Taste des Rekorders drücken und das Programm wie folgt laden:
 - Beim TO7-70 die Option 2 des Menüs wählen (auf die Taste 2 der Tastatur drücken).
 - Beim MO5 E: RUN"CASS: eintippen, dann auf die Taste **ENTER** drücken.

Der Programm-Rekorder läuft an und nach einiger Zeit erscheint das Titelbild SUPER TENNIS.

- Auf irgendeine Taste drücken: der Rekorder läuft wieder an und nach einigen Minuten erscheint eine Tabelle.
- Auf irgendeine Taste drücken: das Bild zur Auswahl der Spielbedingungen erscheint.

Wenn Sie nicht eingreifen, fängt das Programm nach einiger Zeit automatisch mit einer Vorführung (Demonstration) an, die Sie durch Drücken der Taste **↵** abbrechen können, solange die Spieler auf den Aufschlag warten.

II. AUSWAHL DER SPIELBEDINGUNGEN

Drei Spielbedingungen sind nacheinander auszuwählen:

- die Zahl der Spieler: Sie können wählen, entweder gegen den Computer (ein Spieler, 1 player) oder gegen eine andere Person (zwei Spieler, 2 players) zu spielen oder sich die Demo anzuschauen.
- das Niveau des Spiels: die Schwierigkeitsstufen Anfänger (Novice), Amateur, Profi (Pro) unterscheiden sich durch die Geschwindigkeit des Balls.

Wenn Sie allein gegen den Computer spielen, wird die Qualität seines Spiels vom gewählten Niveau bestimmt.

- die Spieldauer: ein Satz (1 set), drei Sätze (3 sets, zwei Gewinnsätze) oder fünf Sätze (5 sets, drei Gewinnsätze).

- Um Ihre Auswahl vorzunehmen, erscheint ein rotes Feld auf der Option „Demonstration“, das Sie entweder mit den Tasten **→** und **←** oder mit den Joysticks bewegen können. Stellen Sie dieses Feld auf die von Ihnen ausgewählte Option und machen Sie sie durch Drücken auf die Taste **ENTER** oder auf den Druckknopf einer der Joysticks

gültig. Das Feld bleibt dann auf der gewählten Option. Auf der nächsten Zeile erscheint dann wiederum ein rotes Feld zur Auswahl der anderen Spielbedingungen.

Anmerkung:

Sollten Sie keine Wahl treffen, fängt das Programm nach einiger Zeit automatisch mit der Demonstration an. Um diese abubrechen, drücken Sie auf die Taste , solange die Spieler auf den Aufschlag warten: das Bild für die Auswahl erscheint erneut.

● Sobald Sie die Spieldauer ausgewählt haben, verlangt das Programm die Namen der Spieler unten auf dem Bildschirm. Tippen Sie die Namen ein und machen Sie sie mit **[ENTER]** gültig. Sie können sie auch ohne Angabe von Namen gültig machen: die Spieler werden dann im Spiel mit „player 1“ und „player 2“ bezeichnet.

● Wenn Sie das Spiel gegen den Computer gewählt haben, sollten Sie jetzt wie vorher beschrieben vorgehen, um die Bedienungsart zu wählen: Joystick oder Tastatur (keyboard).

Wenn alle Spielbedingungen festgelegt sind, erscheint der Tennisplatz auf dem Bildschirm und das Spiel beginnt.

III. SPIELABLAUF

a) Das Spiel

Allgemeine Spielregeln

Oben am Bildschirm befindet sich die Anzeigetafel, die Ihnen jederzeit den Stand des Spieles anzeigt.

6	Peter	4	15
SETS		GAMES	POINTS
3	Maria	5	15

Im laufenden Spiel hat Peter den ersten Satz sechs zu drei gewonnen, aber Mariß führt fünf zu vier im zweiten Satz. Der Stand ist fünfzehn beide im zehnten Spiel dieses Satzes.

- Der Name des aufschlagenden Spielers im laufenden Spiel erscheint auf violettem Hintergrund.
- Seitenwechsel erfolgt bei den Spielen mit ungerader Zahl.

Spieltechnik

Zwei Schlagarten sind zu unterscheiden:

- der Aufschlag: Sie schlagen den Aufschlag, ohne sich vom Platz zu bewegen.
- das Zurückschlagen: Sie müssen die Richtung des vom Gegner geschlagenen Balls berücksichtigen und sich ihm richtig gegenüber stellen, um ihn zurückschlagen zu können.

Ihr Einfluß auf den Ball hängt ab:

- von der Stellung des Joysticks, der die Geschwindigkeit des Balls und beim Aufschlag seine Richtung bestimmt.
- von dem Druck auf den Druckknopf des Joysticks, der den Schlag auslöst.

Diese beiden Handlungen müssen aufeinander abgestimmt sein.

Fassen wir alle Elemente zusammen:

BEWEGUNG:

Sobald der Gegner seinen Schlag abgegeben hat, müssen Sie sich zu dem wahrscheinlichen Aufsetzpunkt des Balls bewegen, was ein gewisses „Erahnen“ von Ihnen verlangt. Dazu müssen Sie den Joystick benutzen, indem Sie ihn in die gewünschte Laufrichtung bewegen.

Anmerkung:

- der Tennisschläger stellt sich automatisch auf die Seite, in die sich der Spieler bewegt (Vorhand bei einer Bewegung nach rechts, Rückhand bei einer Bewegung nach links);
- wenn beim Drücken auf den Druckknopf des Joysticks der Schläger den Ball nicht trifft, wechselt er automatisch die Position.

SCHLAG DES BALLS:

Sobald Sie die richtige Stellung gegenüber dem Ball erreicht haben, müssen Sie ihn schlagen, indem Sie auf den Druckknopf des Joysticks drücken.

– Wenn Sie die Stellung des Joysticks mit dem Druck auf den Druckknopf verbinden, verfügen Sie über eine ganze Reihe von Effekten (siehe EINIGE BESONDERE SCHLÄGE). Merken Sie sich, daß die Position des Joysticks nach vorn Ihrem Ball mehr Geschwindigkeit gibt.

– Die Richtung des Balls (der Winkel seiner Flugbahn zur Platzachse) hängt von dem Zeitpunkt ab, den Sie zum Auslösen des Schlags auf den Ball gewählt haben. Das Drücken auf den Druckknopf löst eine Kreisbewegung des Schlägers aus. Der Ball wird also in die Richtung geschlagen, die der Stellung des Schlägers in dem Moment, wo er den Ball trifft, entspricht. Das Beherrschen dieser Möglichkeit ist der besondere Effekt von SUPER TENNIS, setzt jedoch viel Übung voraus.

AUFSCHLAG:

Beim Aufschlag wird auch die Stellung des Joysticks benutzt, um auf die Flugbahn des Balls Einfluß zu nehmen: bei einer Stellung nach vorn wird die Geschwindigkeit erhöht und bei einer Stellung zur Seite wird ein bestimmter Winkel gegeben.

Allerdings erhöht das Suchen nach einer optimalen Wirkung das Risiko, einen Fehler zu machen.

Anmerkung

Wenn Sie einfach auf den Druckknopf drücken, wird der Aufschlag keinen besonderen Effekt haben; dies ist eine gute Lösung für einen „zweiten Ball“ ohne Risiko.

W i c h t i g :

- 1) Natürlich wird die Kombination beider Effekte (Stärke und Richtung der Flugbahn) durch Zwischenstellungen des Joysticks verstärkt.
- 2) Die Joystickstellung zum Erreichen der Effekte ist umgekehrt, je nach der Seite, wo sich der Spieler befindet.

EINIGE BESONDERE SCHLÄGE

Volley:

Bei diesem Schlag wird der Ball des Gegners vor dem Aufsetzen geschlagen. Dazu wird die Stellung des Joysticks benutzt, um den Volley bestmöglichst zu plazieren (soweit wie möglich vom Gegner!)

Lob:

Wenn der Gegner „am Netz“ ist (vor der Linie, die die Aufschlagzone abgrenzt), brauchen Sie nur den Hebel nach hinten zu stellen, um einen Lob zu schlagen, d.h. daß der Ball hoch über den Gegner hinwegfliegt.

Smash:

Wenn der Gegner einen Lob schlägt, der Sie zum Zurückgehen zwingt, können Sie jedoch einen Gewinnschlag versuchen, indem Sie den Ball vor dem Aufsetzen schlagen: d.h. einen Smash.

Stopball:

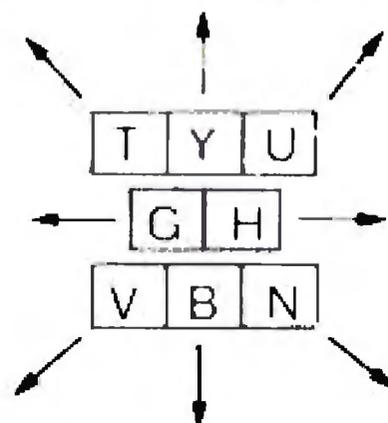
Das Stellen des Joysticks nach hinten, wenn der Gegner auf der Grundlinie ist, bremst den Ball: er setzt direkt hinter dem Netz auf und zwingt den Gegner, sich schnell nach vorn zu bewegen.

Passing-Shot:

Wenn der Gegner am Netz ist, dem Ball eine Flugbahn geben, daß dieser den Gegner rechts oder links passiert: Achtung, nur eine gute Platzierung und ruhiges Blut können den Erfolg dieses Schlags garantieren.

SPIEL MIT DER TASTATUR

Wenn Sie gewählt haben, über die Tastatur gegen den Computer zu spielen, finden Sie unten die verschiedenen Tasten, die den Stellungen des Joysticks und des Druckknopfs entsprechen:



Um den Ball beim Bewegen zurückzuschlagen, drücken Sie auf die Taste  beim TO7-70, oder auf die SHIFT-Taste beim MO5 E (es ist die Taste, die es erlaubt, in Kombination mit der Leertaste auf Kleinschrift umzustellen).

Um den Ball im Stehen zurückzuschlagen, drücken Sie auf die Taste .

b) In den Spielablauf eingreifen

Verschiedene Eingriffe sind im Laufe des Spiels möglich. Die entsprechenden Tasten sind nur beim Warten auf den Aufschlag aktiv:

- Mit der Taste  oder Leertaste kann das Spiel vorübergehend unterbrochen werden. Auf dieselben Tasten drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.
- Wenn in dieser Weise eine Unterbrechung veranlaßt wurde, ist es möglich, die Geschwindigkeit der Ballwechsel durch Drücken auf die Taste  zu ändern. Es besteht die Wahl zwischen vier Geschwindigkeiten, die mit jedem Drücken auf diese Taste nacheinander erreicht werden.
- Mit der Taste  kann das Spiel neu aufgenommen werden, wobei der Spielstand auf Null zurückgesetzt wird.
- Mit der Taste  kann man zur Wahl der Spielbedingungen zurückkehren und diese ändern.

IV. IN DIESEM PROGRAMM BENUTZTE SPIELREGELN

Wir weisen auf einige Grundregeln hin:

- Ein Spiel besteht aus einer ungeraden Zahl von Sätzen. Sieger ist derjenige Spieler, der mehr als die Hälfte der vorgesehenen Sätze gewinnt.
- Jeder Satz besteht aus mehreren Spielen:
 - Um einen Satz zu gewinnen, muß man mindestens sechs Spiele mit zwei Spielen Unterschied zum Gegner gewinnen. Bei einem Spielstand von sechs beide in einem Satz muß ein Tie-Break gespielt werden. Sieger ist derjenige Spieler, der als erster sieben Punkte erreicht, mit zwei Punkten Unterschied zum Gegner.

Die Punkte werden einzeln gezählt. Seitenwechsel erfolgt nach jeweils sechs Punkten.

– Um ein Spiel zu gewinnen, muß man mindestens vier Punkte, mit zwei Punkten Unterschied zum Gegner gewinnen. Mit einem Punkt hat man gewonnen, wenn es dem Gegner nicht gelingt, den Ball innerhalb der erlaubten Zone zurückzuschlagen. Bei einem Spielstand von vierzig beide in einem Spiel, wird der nächste Punkt nur als „Vorteil“ (AV) angezeigt (den Vorteil bekommt derjenige Spieler, der den Punkt gewonnen hat. Ihm reicht jetzt ein weiterer Punkt, um das Spiel zu gewinnen). Der erste im Spiel gewonnene Punkt wird „fünfzehn“, der zweite „dreißig“ und der dritte „vierzig“ gezählt.

– Seitenwechsel erfolgt jedesmal, wenn eine ungerade Zahl von Spielen gespielt ist. Der Aufschlag wechselt nach jedem Spiel.

SUPER TENNIS

SUPER TENNIS, ein Spiel voller Punch für TO7-70 und MO5 E, in dem Sie alle Sensationen eines richtigen Spieles wiederfinden.

SUPER TENNIS ist das aufregendste aller aktuellen Tennisspiele.

Auf dem Bildschirm erscheinen Ihr Name und der Name des Gegners (dies kann auch der Computer sein) auf der Anzeigetafel. Die Zuschauer sind da, die Balljungen bereit.

Mit einer etwas nervösen Bewegung lassen Sie den Ball zweimal aufsetzen und eröffnen das Spiel mit einem harten Aufschlag. Es wird „Smashes“ geben! Alle Schläge kommen vor: Aufschlag, Rückhand, Stopball, Lob, Passing-Shot... Sie spielen mit den Joysticks wie mit einem Schläger.

Senken Sie ihn nach vorn, um den Ball mit voller Kraft zu schlagen, nach hinten, um ihn zu bremsen, nach links für eine Rückhand, nach rechts für eine Vorhand. So sind Ihre Bewegungen schnell und präzise. Dann starten Sie von der Grundlinie zum Netz für den Smash zum Spielgewinn!

3 Spielstufen mit 3 Schwierigkeitsstufen:

- Anfänger
- Amateur
- Profi

1 bis 2 Spieler. Automatische Vorführung (Demonstration)

MINDESTAUSSTATTUNG

- Zentraleinheit MO5 E oder TO7-70 (mit BASIC-Modul)
- entsprechender Programm-Rekorder

WÜNSCHENSWERTE ERWEITERUNG:

- Joysticks