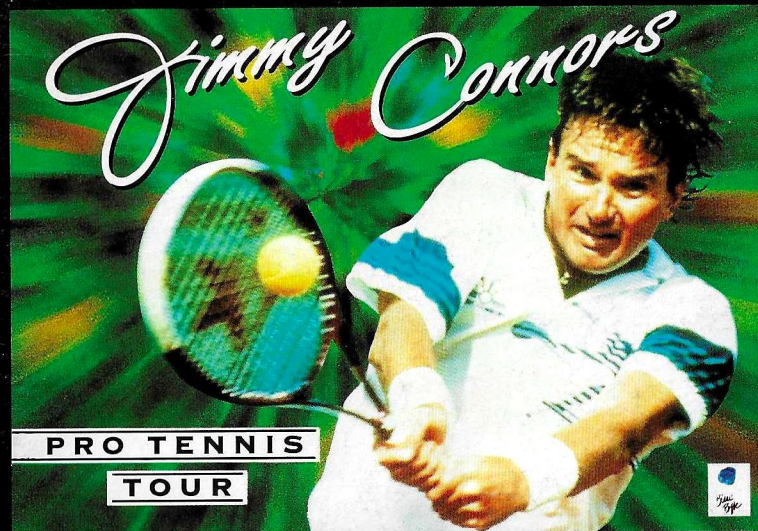


Alleinvertrieb Deutschland



VIDEO - SPIELE

Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach
Fax: 06107 / 760680



SPIELANLEITUNG

UBI SOFT
Entertainment Software



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

© 1993 UBI SOFT

LICENSED BY
Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

L : ANGESCHNITTENER AUFSCHLAG NACH LINKS

LINKS
Angeschmittener Schlag nach links

OBEN
Nächste Zeile
Nach oben gehen
Längerer Schlag

LINKS
Optionsänderung
Nach links gehen
Schlag nach links

UNTEN
Nächste Zeile
Nach unten gehen
Kürzerer Schlag

RECHTS
Optionsänderung
Nach rechts gehen
Schlag nach rechts

R : ANGESCHNITTENER AUFSCHLAG NACH RECHTS

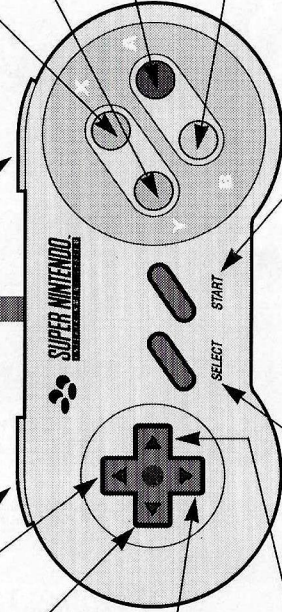
NACH RECHTS
Angeschmittener Schlag nach rechts

X : STARKER AUFSCHLAG
Lob

Y : NORMALER AUFSCHLAG
Stoppball

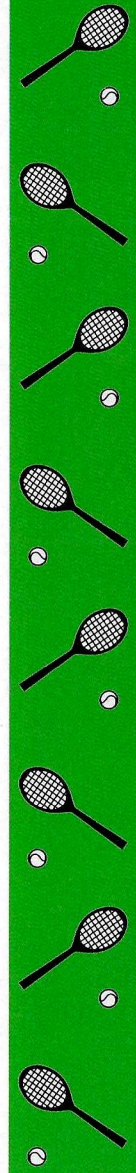
A : NORMALER AUFSCHLAG
Starker Schlag /
Sicherer Flugball

B : EINFACHER AUFSCHLAG
Normaler Schlag / Flugball



SELECT
Rückkehr zum vorherigen Menü
Aufrufen der Statistiken und Aufgabe

START
Bestätigt gewählte Optionen
Rückkehr zum Spiel



ÜBERSICHT

SCHNELLSTART P 5

DIE STEUERUNG P 7

- Der Aufschlag
- Wie man den Ball schlägt

RATSCHLÄGE ZUM GEWINNEN..... P 11

- Statistik
- Für den Sieg gegen "Profis"

TRAINING..... P 13

FREUNDSCHAFTSSPIELE P 14

- Schaukämpfe

EINE TURNIERSAISON P 18

- Wahl des Turniers
- Die Spiele
- Die Paßwörter

DIE SPIELER P 24

DIE TENNISREGELN P 28

JIMMY CONNORS



Nur wenige Athleten können sich rühmen, ihren Sport so stark beeinflusst zu haben wie Jimmy Connors. Die Fakten sprechen für sich.

- Jimmy Connors war 159 Wochen in Folge die Nummer 1, ein absoluter Langzeit-Rekord an der Spitze der Weltrangliste der Tennisspieler.
- Jimmy Connors hält den Rekord in der Anzahl der errungenen Titel im Einzel : 109 Titel, mehr als alle anderen männlichen Spieler in der Geschichte des Tennis.
- Jimmy Connors hat acht Grand-Slam-Meisterschaften gewonnen, davon fünf amerikanische Meisterschaften, zwei Siege in Wimbledon und die "Australian Open"!

JIMMY CONNORS : Der größte Tennisspieler aller Zeiten.

SCHNELLSTART

In der Regel **benutzen Sie zum Wechsel der Zeile in einem Menü die Tasten AUF und AB des Richtungskreuzes.**

Beispiel : Wenn Sie im ersten Menü die Betriebsart "TOUR START" wählen möchten, brauchen Sie nur einmal die Taste AB zu drücken.

Wenn Sie die bereits angewählte Option ändern möchten, benutzen Sie die Tasten LINKS und RECHTS des Richtungskreuzes.

Beispiel : Wenn Sie im Menü "SCHAUKAMPF" auf SANDPLATZ spielen möchten, brauchen Sie nur zweimal die Taste RECHTS zu drücken.

Mit der "START"-Taste können Sie Ihre Wahl bestätigen und damit zum nächsten Menü oder Spiel weitergehen.

Beispiel : Wenn Sie die "START"-Taste im Hauptmenü drücken und die Option "SCHAUKAMPF" gelb markiert ist, sind Sie im Menü "SCHAUKAMPF"

Wenn Sie im ersten Menü "SCHAUKAMPF" auf START drücken, werden die gewählten Optionen bestätigt (Belag, Anzahl der Sätze, Anzahl der Spieler). Mit der Taste "SELECT" (WAHL) können Sie in das vorherige Menü zurückgehen..

DIE STEUERUNG

DER AUFSCHLAG

Wichtiger Hinweis :

Sie können mit der TASTE B leicht aufschlagen. Halten Sie diese Taste solange gedrückt, bis der Ball geschlagen ist. Ihr Spieler muß so nahe wie möglich an der Mitte der Grundlinie stehen.

DAS ALLGEMEINE PRINZIP DES AUFSCHLAGS :

Zum Aufschlagen können Sie die Tasten A, B, X, Y, R und L benutzen. Sobald Sie eine dieser Tasten drücken, wirft Ihr Spieler den Ball über seinen Kopf hoch. Wenn Sie die Taste loslassen, schlägt er den Ball.

Achtung :

Lassen Sie die Taste erst los, wenn sich der Cursor im Aufschlagfeld Ihres Gegners befindet. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten.

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR bietet Ihnen zwei Steuerungsarten für Ihren Spieler :

- Einfache Steuerung

Der Computer bewegt Ihren Spieler. Sie steuern nur den Schlag. Diese Betriebsart eignet sich gut für Anfänger : man kann damit die Schläge kontrollieren lernen (Schlagart, Richtung, Länge und Geschwindigkeit).

- Normale Steuerung

Sie bewegen Ihren Spieler und kontrollieren den Schlag.

MACHEN SIE AUFSCHLAGVERSUCHE!

R : GIBT DEM BALL ENE DREHUNG NACH RECHTS

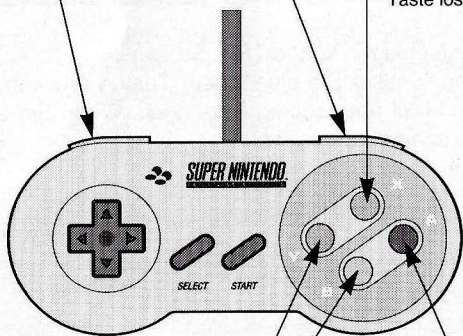
Die Taste gedrückt halten, den Cursor ins gegnerische Aufschlagfeld bringen, dann die Taste loslassen.

L : GIBT DEM BALL EINE DREHUNG NACH LINKS

Die Taste gedrückt halten und den Cursor ins gegnerische Aufschlagfeld bringen, dann die Taste loslassen.

X : SEHR KRÄFTIGER AUFSCHLAG

Die Taste gedrückt halten, den Cursor ins gegnerische Aufschlagfeld dirigieren, dann die Taste loslassen



Y : NORMALER AUFSCHLAG

Die Taste gedrückt halten und den Cursor ins gegnerische Aufschlagfeld bringen, dann die Taste loslassen.

B : ZIEMLICH LANGSAMER / SEHR SICHERER AUFSCHLAG

Drücken Sie die Taste so lange, bis der Ball geschlagen ist.

A : NORMALER AUFSCHLAG

Halten Sie die Taste gedrückt, dirigieren Sie den Cursor ins gegnerische Aufschlagfeld, und lassen Sie dann die Taste los.

WIE MAN DEN BALL SCHLÄGT

Wenn der Spieler richtig zum Ball steht, drücken Sie eine der Tasten (A, B, X, Y, R und L). Dann hört der Spieler auf zu laufen und bereitet seinen Schlag vor. Sie brauchen nur die Taste loszulassen, um den Ball zu schlagen.

ARBEITEN SIE AN IHREN SCHLÄGEN!

Taste L :

An der Grundlinie : Gibt dem Ball einen Linksdrall.

Am Netz : Ergibt einen Volley mit Linksdrall.

Taste R :

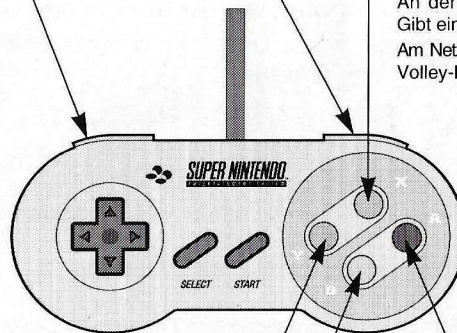
An der Grundlinie : Gibt dem Ball eine Drehung nach rechts.

Am Netz : Gibt einen Flugball mit Rechtsdrall.

Taste X :

An der Grundlinie : Gibt einen Lob.

Am Netz : Gibt einen Volley-Lob.



Taste Y :

An der Grundlinie : Ergibt einen Stoppball (sehr kurz).

Am Netz : Ergibt einen Volley Stoppball (sehr kurz).

Taste A :

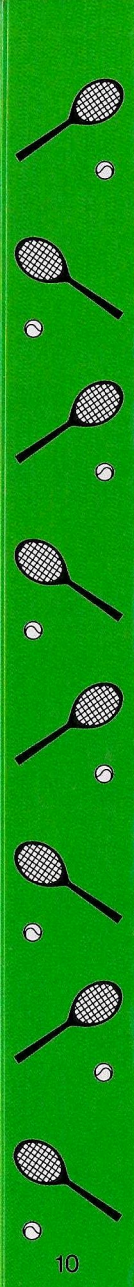
An der Grundlinie : Macht den Ball schnell. Ergibt bei Stellung.

Am Netz : Einen sicheren, aber nicht sehr starken Flugball.

Taste B :

An der Grundlinie : Gibt dem Ball eine mittlere Geschwindigkeit.

Am Netz : Ergibt einen starken, aber nicht sehr sicheren Flugball.



Um den Flugwinkel des Balls zu kontrollieren, benutzen Sie die Tasten LINKS und RECHTS des Richtungskreuzes.

Wenn Sie zum Vorbereiten Ihres Schlags einen Knopf drücken, drücken Sie so lange wie möglich die Tasten LINKS oder RECHTS des Richtungskreuzes, um den Ball in die gewünschte Richtung zu schicken.

Hinweis : Der Winkel vergrößert sich mit der Dauer des Drucks auf die Richtungstaste.

Die Geschwindigkeit des Balls hängt direkt von der Dauer des Drucks auf die Feuertaste ab.

Je länger Sie auf die Feuertaste drücken, desto schneller wird der Ball. Die Balllänge wird mit den Tasten AUF und AB des Richtungskreuzes bestimmt. Gleiches Prinzip wie bei der Winkelkontrolle : Wenn Sie auf das AUF oder AB des Richtungskreuzes drücken und gleichzeitig die Feuertaste gedrückt halten, wird der Ball kurz oder lang.

RATSCHLÄGE FÜR EINE GUTE SCHLAGKONTROLLE

Stellen Sie sich lange im voraus an die richtige Stelle, um den Ball zurückzuschlagen. Hierdurch können Sie "lange" auf die Taste und/oder auf das Richtungskreuz drücken.

Trainieren Sie mit dem Amateur-Trainer: die Bälle werden immer an die gleiche Stelle geschlagen. Dadurch lernen Sie die Bedeutung der Druckdauer für die Geschwindigkeits-, Längen- und Richtungskontrolle kennen.

Wenn Sie Anfänger sind, wählen Sie für die ersten Spiele die Betriebsart EINFACHE STEUERUNG (Ihr Spieler wird vom Computer bewegt). Hierdurch lernen Sie Ihre Schläge kontrollieren.

PAUSE :

Drücken Sie die **START**-Taste, um eine Pause einzulegen (der Ballwechsel auf dem Platz wird kurz unterbrochen). Während der Pause wird das augenblickliche Ergebnis angezeigt. Zur Rückkehr ins Spiel erneut die **START**-Taste drücken.

Hinweis :

- ◆ Während einer Pause können Sie durch Druck auf LINKS oder RECHTS des Richtungskreuzes bestimmte Statistiken aufrufen. (Anzahl der Asse, usw...)
- ◆ Wenn Sie während einer Pause die **SELECT**-Taste drücken, gelangen Sie in die Statistik und Spieldarstellungsbildschirme (siehe unten).

RATSCHLÄGE ZUM GEWINNEN

STATISTIKEN

Sie haben Zugang zu ihnen :

Während eines Spiels, wenn Sie die **START**-Taste und anschließend die **SELECT**-Taste drücken. Sie bekommen dann die aktuelle Match-Statistik. Die Statistik wird am Ende eines jeden Matches angezeigt.

Die zuerst erscheinende Statistik zeigt die Match-Dauer an sowie die auf jedem Feld gemachten Punkte.



Wenn Sie die Gesamtstatistik eines Spielers sehen möchten, drücken Sie die Taste **RECHTS** des Richtungskreuzes. Mit der **START**-Taste gehen Sie in das Match zurück.

Sie verlassen ein Match mit der Taste **START** (Betriebsart **PAUSE**), drücken dann die **SELECT**-Taste und wählen auf dem Bildschirm "SPIELUNTERBRECHUNG" JA an.

Wenn Sie in der Betriebsart **TURNIER** aufgeben : Werden Sie aus diesem Turnier ausgeschlossen. Sie gelangen zurück ins Turnier-Menü.

Wenn Sie in der Betriebsart "SCHAUKAMPF" aufgeben, verlieren Sie das Spiel und gelangen zurück ins Hauptmenü.

Am Ende eines Ballwechsels können Sie auf die **SELECT**-Taste drücken, um sofort um den nächsten Punkt zu kämpfen.

FÜR DEN SIEG GEGEN "PROFIS"

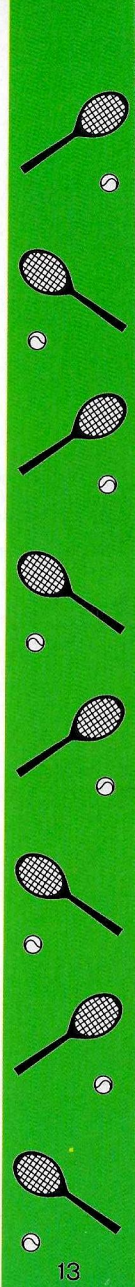
Praxis und Erfahrung sind zwei unerläßliche Voraussetzungen, um sich mit Berufsspielern zu messen.

Bleiben Sie immer konzentriert. Jede Konzentrationschwäche führt sehr schnell zum Verlust von Punkten, Spielen oder Sätzen und sogar von Matches.

Suchen Sie die Schwachstellen Ihrer Gegner. Alle haben welche. **MUELLER** hat zum Beispiel eine sehr mittelmäßige Rückhand. Schlagen Sie Ihre Bälle auf die Schwachstelle Ihres Gegners.

Im allgemeinen gewinnt man auf schnellen Böden (auf Rasen, in der Halle) ein Match mit Flugballspiel.

DAS TRAINING



Benutzen Sie diesen Modus, um zu trainieren. Fünf verschiedene Trainer geben Ihnen, je nach der gewählten Spielstärke nützliche Auskünfte.

Anfänger : **RUDI MINTEN**

Rudi spielt immer in die Mitte des Platzes und so können Sie die verschiedenen Schläge üben, ohne sich viel bewegen zu müssen. Wenn Sie dieses Spiel noch nie gespielt haben, wählen Sie Rudi für Ihre ersten Übungsstunden. Er wird dann sicherlich zu Ihrem Lieblings-Coach werden.

Fortgeschrittene : **NICK FLYNN**

Mit Nick können Sie bestimmte Techniken und Schläge verbessern. Nick wird von Zeit zu Zeit Lobs versuchen, wenn Sie ans Netz gehen.

Profis : **BRUCE CARUSO**

Bruce ist der perfekte Coach für professionelle Tennisspieler: Er gibt viele Ratschläge und Taktiken für Turniergewinne.

Netz Spiel : **WAYNE LUKE**

Wayne hilft Ihnen dabei, spezifische Strategien auszuarbeiten, um gut am Netz zu spielen.

Aufschlag : **GARTH STEIN**

Garth arbeitet an Ihrem Aufschlag. Er bringt Ihnen die verschiedenen Aufschläge bei und zeigt Ihnen, wie Sie mit dem Steuerkreuz aufschlagen können.

FREUNDSCHAFTSSPIELE

(SCHAUKAMPF)

Im Modus "SCHAUKAMPF" können Sie Freundschafts-Matches gegen einen anderen Spieler oder gegen den Computer spielen.

Sie haben die Wahl zwischen 16 Spielern und die Möglichkeit, sich die Platzoberfläche auszusuchen, die Anzahl der Gewinnsätze zu bestimmen und im Doppel zu spielen .

ERSTES MENÜ :

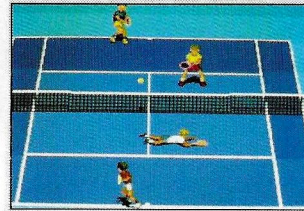
Wählen sie den Platzboden :

Sechs Böden stehen zu Ihrer Verfügung :

◆ Zwei Böden gibt es eigentlich gar nicht : "Antarktika" und "Wüste". Sie sind zu Ihrer Unterhaltung geschaffen worden.

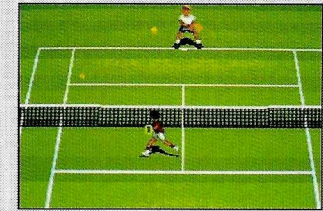
◆ Die Böden haben spezifische Merkmale. Der Sandplatz ist, wie in der Wirklichkeit, eine langsamere Oberfläche als der Grasplatz.

Hinweis : Alle Spieler haben ihre Lieblingsböden (Beispiel : EDSON auf dem Grasplatz und in der Halle).



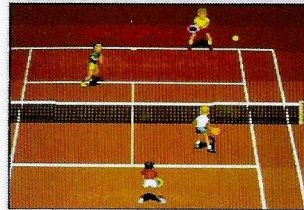
HARTPLATZ

Der Ball springt hoch auf und ist sehr schnell.



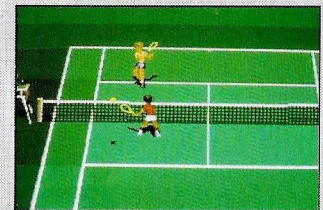
GRASPLATZ

Der Ball springt sehr flach auf, ist aber sehr schnell.



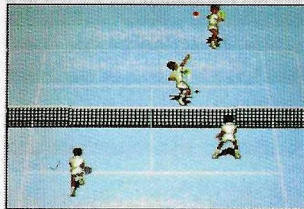
SANDPLATZ

Der Ball springt ziemlich flach auf und bewegt sich langsamer.



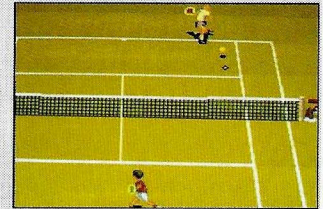
HALLE

Der Ball springt sehr hoch und ist sehr schnell.



"ANTARKTIKA"

Der Ball springt sehr flach auf und bewegt sich sehr langsam.



"WÜSTE"

Der Ball springt sehr flach auf und bewegt sich sehr langsam.

DER TRAININGSPLATZ ist wie ein GRASPLATZ.



WÄHLEN SIE DIE ANZAHL DER SÄTZE EINER PARTIE

- ◆ **1 Satz**
- ◆ **3 Sätze**
Wer zuerst zwei Sätze gewonnen hat, hat das Match gewonnen.
- ◆ **5 Sätze**
Wer zuerst 3 Sätze gewonnen hat, hat das Match gewonnen.

WÄHLEN SIE DIE ANZAHL DER SPIELER

I - Sie sind allein :

Ein Spieler gegen einen Computergegner
Ein Spieler und ein Computerspieler gegen zwei Computergegner

II - Sie spielen mit einem Freund :

Ein Spieler gegen einen Spieler
Zwei Spieler gegen zwei Computergegner
Ein Spieler und ein Computerspieler gegen einen Spieler und einen Computergegner

III - Sie möchten eine Vorführung sehen :

Ein Computerspieler gegen einen Computerspieler
Zwei Computerspieler gegen zwei Computerspieler

DAS ZWEITE MENÜ IM MODUS "EXHIBITION" IST :

Der erste Spieler :

Zur Wahl Ihres Spielers gehen Sie auf die obere Zeile, und zum Auswechseln dieses Spielers benutzen Sie die rechte Taste des Richtungskreuzes.

Es ist wichtig, daß Sie den Spieler entsprechend Ihrer Art zu spielen aussuchen : Wenn Sie gerne an der Grundlinie spielen, wählen Sie BARNABY, wenn Sie dagegen lieber Flugbälle schlagen, wählen Sie EDSON.

Nach der Spieleranwahl müssen Sie Ihre Steuerung wählen (einfache oder normale).

Der zweite Spieler :

Damit der zweite Spieler seine Wahl treffen kann, schalten Sie auf "SPIELER 1" und drücken Sie die rechte oder linke Taste des Richtungskreuzes. Wählen Sie Ihren Spieler und dann die Steuerung oder das Niveau des Computers (Amateur, Semi Profi, Profi).

Zum Spielbeginn START drücken.

Nach Beendigung eines Matches gelangen Sie ins Hauptmenü zurück.

EINE TURNIERSAISON

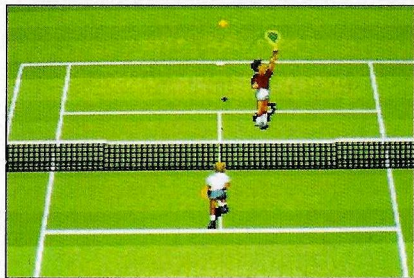
**In den Turnieren gibt es kein Zögern, da sind Sie
JIMMY CONNORS !**

Ihr Ziel : Am Ende einer Turniersaison Erster zu sein (eine Saison dauert ein Jahr).

Jeden Monat wählen Sie das Turnier, an dem Sie teilnehmen möchten (im allgemeinen haben Sie die Wahl zwischen zwei oder drei Turnieren). Es findet ein Turnier pro Monat statt.

Jedes Turnier hat einen anderen Status. WIMBLEDON oder die FRANZÖSISCHEN OPEN bringen mehr Punkte als das Turnier von OSLO oder MAILAND.

Die Punkte werden folgendermaßen verteilt : Der Turniersieger bekommt die Punktzahl des Turniers während der Zweite die Hälfte der Punkte bekommt, usw...



Der Wert eines jeden Turniers wird in nachstehender Tabelle angezeigt :

MONAT	TURNIER	PLATZ	PUNKTE
Januar	Australian Open	Hart	100
	Osaka	Halle	40
	Bombay	Gras	20
Februar	Mailand	Halle	40
	Nairobi	Sand	20
März	Key Biscayne	Hart	80
	Indian Wells	Hart	60
	Casablanca	Sand	20
April	Monte-Carlo	Sand	60
	Singapur	Gras	40
	Hong Kong	Hart	20
Mai	French Open	Sand	100
	Hamburg	Sand	60
Juni	Wimbledon	Gras	100
Juli	Toronto	Hart	60
	Acapulco	Sand	40
August	U.S. Open	Hart	100
	Brisbane	Gras	40
Sept.	Madrid	Sand	40
	Oslo	Halle	20
Okt.	Tokyo	Halle	60
	Tel Aviv	Hart	20
	Buenos Aires	Sand	20
Nov.	Moskau	Halle	40
	BBSC Masters*	Halle	14
Dezember	Bluebyte Open	Halle	100
	UBI Indoor	Halle	80
	Antarktika	Schnee	8

* An diesem Turnier können Sie nur teilnehmen, wenn Sie zu den weltbesten Spielern gehören.

An diesem Turnier können Sie nur teilnehmen, wenn Sie zu den besten Spielern der Weltklasse gehören. Im ersten Menü können Sie die Bedienungsart wählen, mit dem zweiten das Niveau Ihrer Gegner (Amateur, Semi Profi, oder Profi). Das dritte Menü ermöglicht es Ihnen, die gegenwärtige Rangliste einzusehen.

Hinweis : Im Januar (Saisonbeginn) haben alle Spieler 0 Punkte. Zum Verlassen dieses Menüs erneut die "START"-Taste drücken.



Um ein Turnier zu beginnen, wählen Sie die Option "TOURSTART". Sie können auch zum Hauptmenü des Spiels zurückkehren (SCHAUKAMPF, TOURSTART, FORTSETZEN, TRAINING).

Hinweis : Wenn Sie im Laufe der Saison diese Option wählen, müssen Sie ins Menü "FORTSETZEN" gehen, um dort in der Saison weiterzumachen, wo Sie aufgehört haben.

TURNIERWAHL

Vor Beginn wählen Sie das Turnier, an dem Sie in diesem Monat teilnehmen möchten.

Dies ist das vierte Menü. Es zeigt eine Weltkarte. Es Ihnen wird ein Turnier vorgeschlagen (sein Name, sein Boden und die Punktzahl, die es Ihnen einbringt). Normalerweise haben Sie mehrere Turniere zur Auswahl. Wenn Sie sie sehen wollen, brauchen Sie nur LINKS oder RECHTS auf dem Richtungskreuz zu drücken.

Zum Turnierbeginn drücken Sie die "START"-Taste.



DIE MATCHES

Ihr nächster Gegner wird Ihnen vorgestellt (Name und Rang).

Wenn Sie gewinnen, sind Sie für die nächste Runde qualifiziert. Seien Sie der Beste, um ins Endspiel zu kommen !

Nach dem Endspiel wird erneut das Turniermenü angezeigt. Sie können die neue Rangliste einsehen oder die Saison mit dem Turnier des nächsten Monats weiterführen.

Wenn Sie verlieren, werden Sie aus dem Turnier ausgeschlossen.

Es werden Ihnen die Ergebnisse der nachfolgenden Runden und natürlich der Turniersieger gezeigt. Anschließend kommen Sie zum Turniermenü zurück. Dort können Sie die neue Rangliste studieren oder die Saison weitermachen, indem Sie "TOURSTART" anwählen.

EIN PAAR RATSCHLÄGE FÜR DEN ERFOLG

Ziehen Sie Turniere mit mittlerem Niveau großen Turnieren vor, die oft im Halb-Finale und im Finale schwierig sind.

Bevor Sie ein schwieriges Turnier spielen, trainieren Sie (SCHAUKAMPF) auf einem Platz vom gleichen Typ wie das Turnier und mit einem Profi : Das gibt Ihnen ein höheres Konzentrationsniveau, als wenn Sie sofort dieses schwierige Turnier gespielt hätten.

Sie kommen durch Anwählen des "FORTSETZEN"-Menüs und Drücken auf START zum Turnier zurück. Schalten Sie Ihren Computer nicht aus, ohne vorher das Paßwort notiert zu haben.

DIE PASSWÖRTER

Nach Beendigung jedes Turniers (ob gewonnen oder verloren) bekommen Sie ein Paßwort.

Dieses Paßwort enthält alle Auskünfte bezüglich der Saison (die Rangliste, den augenblicklichen Monat, usw...).

Schreiben Sie es auf ein Blatt Papier, das Sie sorgfältig aufheben, wenn Sie später zu eben diesem Zeitpunkt in der Saison ein Turnier spielen wollen. Zur Eingabe des Passworts müssen Sie über das "FORTSETZEN"-Menü des Hauptmenüs gehen.

Hinweis : Wenn Sie im Verlauf einer Saison zum Hauptmenü zurückgehen, befindet sich das letzte angezeigte Paßwort im FORTSETZEN-Menü.

SO KÖNNEN SIE IHR PAßWORT EINGEBEN :

Zum Plazieren eines Symbols oder eines Buchstabens ist dies zuerst in dem kleinen Gitter, das sich unten auf dem Bildschirm befindet, anzuwählen (bringen Sie den Cursor mit dem Richtungskreuz zu diesem Symbol und wählen Sie es mit einer Taste (A, B, X oder Y) an. Sie sehen dieses Symbol dann rechts und links von dem kleinen Gitter.

Bringen Sie das Symbol an die richtige Stelle, bewegen Sie den Cursor bis zum gewünschten Ort und drücken Sie eine der Tasten (A, B, X oder Y).

Wenn alle Symbole richtig plaziert sind, drücken Sie die START-Taste.

Ist der Code in Ordnung, kommen Sie zum Grundmenü des Turniermodus, und zwar in genau die gleiche Situation, in der Sie das Spiel vorher verlassen hatten. Möchten Sie dieses Menü verlassen, ohne den Code einzugeben, drücken Sie die SELECT-Taste.

DIE SPIELER

JIMMY CONNORS



Stärke : Vollkommener Spieler. Sehr gute beidhändige Rückhand, das ist bei diesem Spieler ein sicherer Schlag. Er plaziert die Bälle sehr gut und seine Rückhand ist sehr stark. Gute Flugbälle.

Schwäche : mittelmäßige Vorhand.

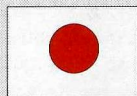
MORITZ MUELLER



Stärke : Sehr gute Vorhand. Sehr gute Flugbälle. Sehr starker Aufschlag.

Schwäche : Rückhand sehr hoch und langsam (übrissen). Nicht sehr schnell.

TIMO AKIRA



Stärke : Ziemlich schnell. Sehr genau plazierte Aufschlag.

Schwäche : Keine besonderen Schwächen, aber keine Gewinnschläge.

MALCOM O'HARA



Stärke : Ziemlich schnell. Sehr gute Flugbälle. Guter Aufschlag.

Schwäche : Mittelmäßige Schläge Grundlinienschläge.

EMIL WURZL



Stärke : Sehr gute Vorhand, er plaziert die Bälle gut und seine Vorhand ist sehr stark. Starker Aufschlag.

Schwäche : Mittelmäßige beidhändige Rückhand. Mittelmäßige Flugbälle.

BJOERN EDSON



Stärke : Sehr schnell. Sehr gute Flugbälle. Gute Rückhand. Alle Schläge ziemlich flach übers Netz.

Schwäche : Langsame Vorhand.

BRUCE BARNABY



Stärke : Sehr gute Vorhand, er plaziert die Bälle gut und seine Vorhand ist sehr stark. Sehr gute beidhändige Rückhand. Er plaziert die Bälle gut und seine Rückhand ist sehr stark. Guter Aufschlag. Sehr guter übrissener Lob.

Schwäche : Sehr schlechte Flugbälle.

PIERRE PAPOU



Stärke : Gute Flugbälle. Guter Aufschlag.

Schwäche : Mittelmäßige Grundlinienschläge.



OLAF NILSON



Stärke : Gute Grundlinienschläge.

Schwäche : Schlechte Flugbälle.

RUDI WIJNFORT



Stärke : Sehr gute Flugbälle mit der Vorhand. Schnell.

Schwäche : Mittelmäßige Grundlinienschläge hinter der Grundlinie.

SANCHO PANSA



Stärke : Schnell. Gute Grundlinienschläge.

Schwäche : Mittelmäßige Flugbälle.

JOSE CARLOS



Stärke : Gute Vorhand. Vollkommener Spieler.

Schwäche : Keine besonderen Schwächen.



LOTHAR BAECKER



Stärke : Gute Grundlinienschläge. Sehr gute gestoppte Flugbälle.

Schwäche : Nicht sehr schnell.

OTTO KRAUSE



Stärke : Guter Aufschlag. Gute Rückhand. Sehr gute Flugbälle.

Schwäche : Schlechte Vorhand.

RASHID ORGUL



Stärke : Gute Flugbälle. Guter Aufschlag.

Schwäche : Mittelmäßige Grundlinienschläge.

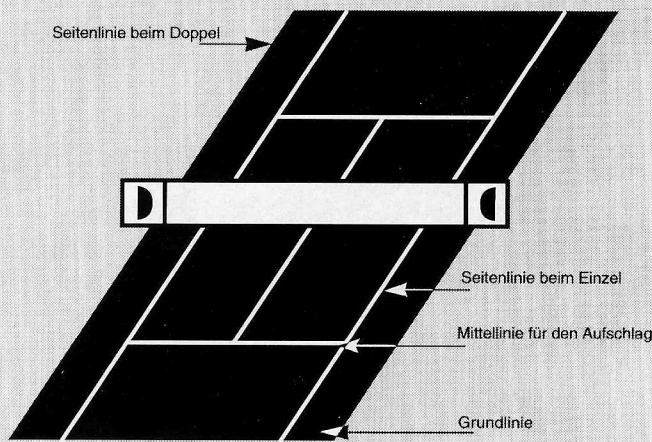
SAKI TANAKA



Stärke : Vollkommener Spieler.

Schwäche : Nicht sehr schnell.

TENNISREGELN



Punkte

Um einen Punkt zu erhalten, müssen Sie den Ball in die Platzhälfte Ihres Gegners zurückschlagen. Wenn es diesem nicht gelingt, den Ball in Ihr Feld zurückzuspielen, bekommen Sie den Punkt. Sie müssen den Ball unbedingt nach dem ersten Aufspringen zurückschlagen. Ein Tennismatch besteht aus Spielen und Sätzen.

Spiel

Die Punkte während eines Spiels werden nacheinander als 15, 30, 40 und Spiel gezählt. Bei 40 beide (Gleichstand) sagt man "Einstand". In diesem Fall gewinnt der Spieler das Spiel, der zuerst zwei Punkte Vorsprung hat. Wenn Sie den

ersten Punkt machen, haben Sie Vorteil, denn es fehlt Ihnen nur noch ein Punkt zum Gewinn des Spiels.

Satz

Der Spieler, der zuerst sechs Spiele gewinnt, gewinnt auch den Satz. Haben beide Spieler sechs Spiele gewonnen, kommt es zu einem "Tiebreak", bei dem der Sieger mindestens 7 Punkte und zwei Punkte mehr haben muß als sein Gegner.

Match

Ein Match kann aus 1, 3 oder 5 Sätzen bestehen.

Aufschlag

Spieler 1 schlägt als erster auf. Während eines Spiels hat immer nur ein Spieler Aufschlag. Der Aufschlag erfolgt abwechselnd rechts und links von der Mittellinie in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld des Gegners.

Wenn Sie beispielsweise rechts von der Aufschlaglinie servieren, muß der Ball im RECHTEN Aufschlagfeld Ihres Gegners landen.

Sie haben zwei Versuche für Ihren Aufschlag. Ein Aufschlag ist nur gültig, wenn er das gegnerische Aufschlagfeld erreicht. Wenn der Ball das Netz berührt oder außerhalb des Aufschlagfeldes landet, ist er nicht gut ("aus").

Wenn der erste Aufschlag mißlingt, gilt dies als Fehler. Beim zweiten Fehlversuch ist es dann ein Doppelfehler, und Ihr Gegner erhält den Punkt!

Wenn Sie beim ersten Aufschlag das Netz berühren und der Ball ins gegnerische Aufschlagfeld fällt, wird "Netz" gegeben, und Sie dürfen noch einmal aufschlagen.

DER TENNISPLATZ

DAS DOPPELFELD

Das Doppelfeld reicht auf beiden Seiten bis zur Seitenlinie für das Doppel und gilt nur für Doppelspiele. Wenn ein Ball beim Einzel in das Feld zwischen Einzel- und Doppel-Seitenlinie fällt, gilt das als FEHLER.

DIE GRUNDLINIE

Ihre Bälle dürfen nicht hinter der Grundlinie des Platzes auftreffen, sonst gelten sie als Fehler.

DAS LINKE UND RECHTE AUFSCHLAGFELD

(MITTELFELD)

Wenn Sie aufschlagen, muß Ihr Ball im **SCHRÄG** gegenüberliegenden Aufschlagfeld landen. Wenn Sie beispielsweise von rechts aufschlagen, muß der Ball im **RECHTEN** Aufschlagfeld Ihres Gegners auftreffen.

GLOSSAR DER IM TENNIS BENUTZTEN AUSDRÜCKE

ANS NETZ VORGEHEN

Der Spieler geht nach einem geschlagenen Ball ans Netz vor.

ANGESCHNITTENER BALL (Slice)

Weicher Schlag, der den Spieler dazu bringen soll, nach vorn zu gehen.

DIAGONALSCHLAG (Cross)

Schlag schräg über den Platz.

AUF DER LINIE

Der Ball springt auf der Linie auf.

STOPPBALL

Der Ball springt sehr nahe am Netz auf.

SCHLÄGE

Sie müssen den Ball nach dem ersten und vor dem zweiten Aufspringen schlagen. Die beiden Hauptschläge sind Vorhand und Rückhand.

AM NETZ

Um Ihre Schläge gut plazieren zu können, sollten Sie so nahe wie möglich am Netz stehen.

PASSIERSCHLAG

Schlag zum Passieren des ans Netz vorrückenden Gegenspielers.

FLUGBALL (Volley)

Der "Volley" ist ein Angriffsschlag aus der Luft, bei dem der Ball getroffen wird, ehe er den Boden berührt. Flugbälle spielt man gewöhnlich im Aufschlagfeld beim Vorgehen ans Netz.



JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR SNES

DAS TEAM

Idee und Entwicklung : Blue Byte

Entwicklungsleiter

Lothar Schmitt

Entwicklung

Thomas Hertzler und Lothar Schmitt

Programmierung

Thomas Haeuser

Musik

Roger Goede

Musikprogrammierung

Simon J. Hardy Francis

Soundeffekte

Haiko Ruttman

Grafik

Thorsten Knop

Herausgeber von UBI SOFT © UBI SOFT 1993

Herausgeber

Gérard Guillemot

Tests und technische Unterstützung

Serge Hascoet, Frédéric Markus und Florence Gayet

Marketing

Carole Degoulet

Handbuch

Florence Villatte