

Gebrauchsanweisungen für GREAT COURTS COMMODORE

I - LADEANWEISUNGEN

GREAT COURTS läuft auf den COMMODORE-Computern C64 and C128. Um GREAT COURTS spielen zu können, brauchen Sie einen Commodore-Rechner und einen Joystick.

- Schalten Sie Ihren Computer aus,
- Diskette : Legen Sie die-GREAT COURTS-Diskette in das Laufwerk ein. Schalten Sie dann Ihren Computer an.

C 64 : geben Sie LOAD "*"8,1 ein und drücken Sie auf Return.

C 128 : Nach Anschaltung Ihres Computers müssen Sie gleichzeitig die RESET – und die COMMODORE – Tasten drücken. Geben Sie dann LOAD "*"8,1 ein und drücken Sie auf Return.

- GREAT COURTS startet dann automatisch.

– Vor dem Start des Spiels werden Sie nach einem Passwort gefragt, das Sie im Anhang des Handbuches finden können. Bitte geben Sie nur den Nachnamen des Gewinners des Turniers (und weder den Anfangsbuchstaben seines Vornamens noch den Punkt) ein und drücken Sie auf Return. Dann sehen Sie das Titelbild und Sie gehen direkt zum Hauptmenü.

VORSICHT : Ihr Joystick muß am Port 2 angeschlossen werden.

II - DIE STEUERUNG VON GREAT COURTS

Im Hauptmenü benutzen Sie den Joystick, um die bevorzugte Option auszuwählen (ein Rahmen erscheint um die gewählte Option). Mit dem Feuerknopf bestätigen Sie Ihre Wahl.

● DER AUFSCHLAG

Wenn Sie gegen den Computer spielen, starten Sie automatisch mit dem Aufschlag. Drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, bewegen Sie das schwarze Kreuz mit dem Joystick nach links oder nach rechts und lassen Sie es dort, wo Sie den Ball plazieren wollen.

N.B. : Nehmen Sie sich Zeit, um in den "ADVANCED/HARD" und "PROFESSIONAL" Modi zu trainieren, bevor Sie ein Spiel anfangen. In diesen Modi müssen Sie ein zweites mal den Feuerknopf drücken, um den Schlag auszuführen. Sonst wird der Ball außerhalb des Feldes aufprallen oder er wird ins Netz landen.

● DER RÜCKSCHLAG

Während des Spiels veranlassen Sie durch Drücken des Feuerknopfes die Spielfigur mit dem Schläger auszuholen. Wenn Sie daraufhin den Knopf wieder loslassen, wird der Spieler einen Schlag ausführen.

Der Spieler bleibt stehen, wenn Sie den Feuerknopf drücken. Erst dann können Sie Ihre Schlagart wählen (LOB oder SMASH).

LOB : Betätigen Sie Ihren Joystick nach hinten, ehe Sie den Feuerknopf loslassen.
SMASH ; betätigen Sie Ihren Joystick nach vorne, ehe Sie den Feuerknopf loslassen.

Drücken Sie auf RUN/STOP, wenn Sie einen Modus verlassen wollen.

III - BEMERKUNGEN

In bezug auf die ATARI und AMIGA-Computern stellt die Commodore-Version ein paar Unterschiede auf :

- Im Turniermodus ist die Tabelle (TABLE) durch die Möglichkeit ersetzt, ein Turniermatch zu verlassen (GIVE UP).
- Es gibt keine Möglichkeit, durch den Computer ein REPLAY ausführen zu lassen.
- Sie können kein laufendes Spiel (STORAGE) und keine Rangliste (RANKING) speichern.