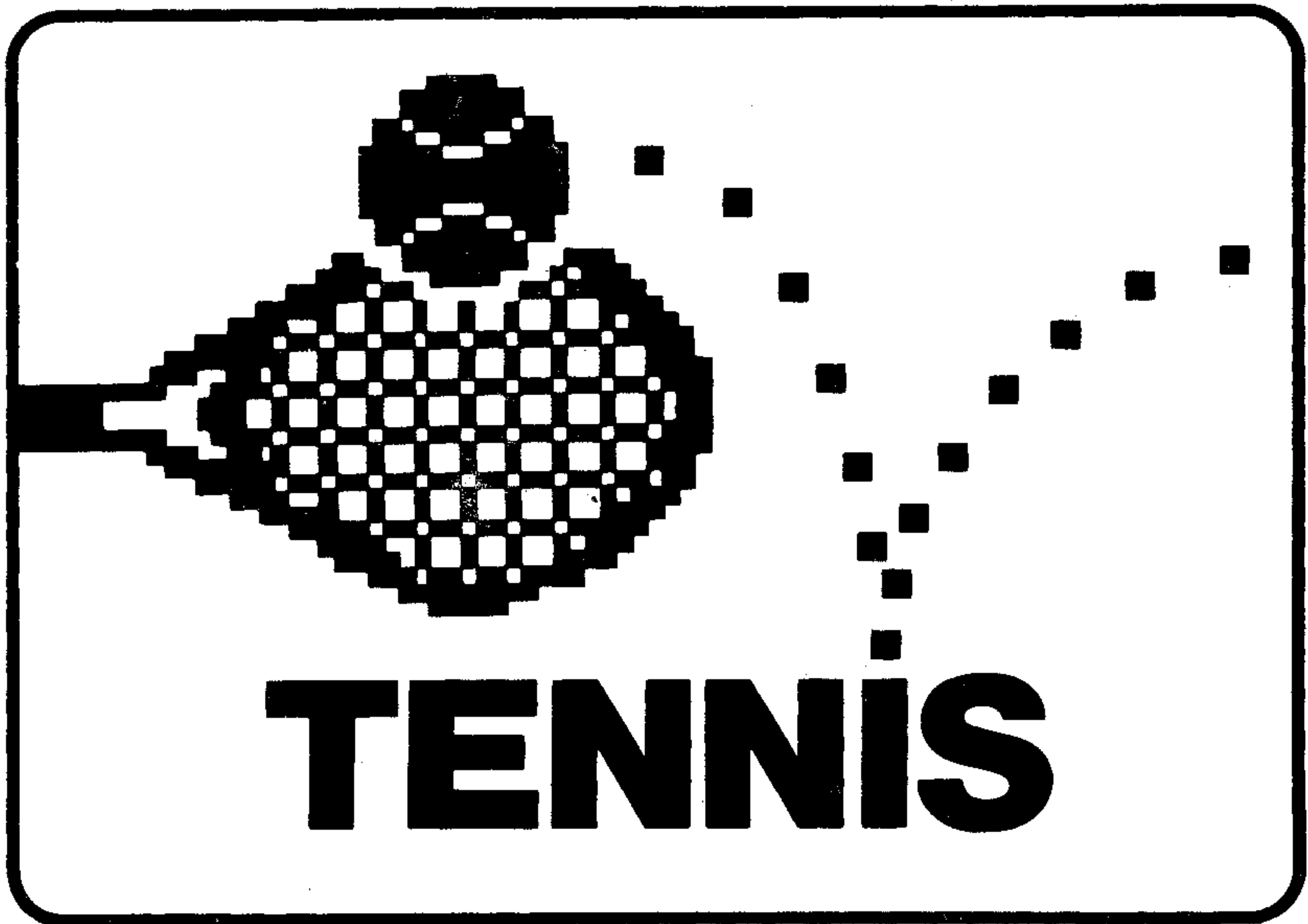


© CREATIVISION

Unterhaltung Zu Haus & Heimcomputeranlage



BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR SPIELKASSETTEN



Jetzt können Sie die Strategie und Taktik einer der populärsten Sportarten der Welt erlernen, ohne Ihr eigenes Wohnzimmer verlassen zu müssen. Spielen Sie das erstaunlich wirklichkeitsnahe

CREATIVISION'S TENNIS

Jeder Schwierigkeitsgrad ist möglich

Sie können sich verschiedene Spielstufen aussuchen, vom Anfänger bis zum Weltmeisterschaftsniveau, entweder mit Spielpartnern oder mit sich selbst, d.h. mit dem geschickten CREATIVISION-Computer.

Unglaubliche Wirklichkeitstreue

CREATIVISION hat das beste Video-Tennisspiel entwickelt. Die Spieler sind sehr echt und bewegen sich auf dem ganzen Platz herum. Und der Ball folgt den Fluglinien wie bei einem echten Tennisspiel. Sie können gezielte Schläge platzieren oder einfach hin- und herspielen. Sie können Ihre eigenen Strategien und Ihren eigenen Stil in der bequemen Atmosphäre Ihres eigenen Wohnzimmers entwickeln und sie später auf dem echten Tennisplatz mit durchschlagendem Erfolg anwenden.

Aber Vorsicht dabei! Das Spiel ist so wirklichkeitsnah, daß Sie ebenso viele Bälle ins Aus oder ins Netz schlagen werden wie bei einem richtigen Tennisspiel.

Aufwärmerunde vor dem Spiel!

Wie auch jeder andere internationale Tennisstar können Sie kaum erwarten, daß es ohne Vorbereitungen geht. Folgen Sie daher sorgfältigst der folgenden Kontrollliste:

- 1) Hauptantennenkabel am Fernsehgerät anschließen
- 2) Stromkabel des Hauptgerätes ans Netz anschließen
- 3) Fernsehgerät ans Stromnetz anschließen
- 4) Ein-/Aus-Schalter des Hauptgerätes auf OFF stellen
- 5) Creativision-Tennis-Kassette ins Hauptgerät einschieben

Nun, diese Aufwärmerunde ging schon sehr gut und hat Sie vermutlich noch nicht einmal ins Schwitzen gebracht. Aber Sie sind nun auf eine Tennistrunde vorbereitet, die vielleicht eine der aufregendsten Ihres Lebens werden könnte.

Nun den Ein-/Ausschalter des Hauptgerätes auf ON stellen. Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun zur Demonstration des Spiels der Tennisplatz. Falls nicht, das Fernsehbild so lange regulieren, bis er klar und deutlich erscheint.

Fertigmachen zum Aufschlag!

- 1) Je eine der Spielvorlagen in die Handbedienungsanschlüsse einlegen, wie auf der Abbildung gezeigt.
- 2) Taste für Spielneueinstellung am Hauptgerät drücken.



Und das Spiel beginnt!

- 1) Wählen Sie unter Spiel 1-16 das von Ihnen gewünschte Spiel aus und stellen Sie es durch Druck auf die Taste SELECT/SERVE am Handgerät ein.

2) Starten Sie das Spiel durch Druck auf die START-Taste auf der Vorlage des Handgerätes.

Punkt!

Zum erfolgreichen Schlagen der Bälle schieben Sie einfach den Steuerknüppel am Handbedienungsanschluß in die Richtung, in die Ihr Spieler laufen soll. Sie können sich ganz wirklichkeitsgetreu in jegliche Richtung auf dem Platz bewegen.

Treffen des Balls!

Ihr Spieler wird sich automatisch richtig drehen und den Ball abschlagen, wenn er dazu in der richtigen Position ist. Sie müssen also nur dafür sorgen, ihn in diese Position zu bringen.

Aufschlag!

Ihre Spieler begeben sich automatisch in die Aufschlag-Position. Sie brauchen nur die Taste SELECT/SERVE am Handbedienungsgerät drücken.

Sowohl bei Spielen für einen als auch für zwei Spieler hat immer der ROTE (LINKE) Spieler den ersten Aufschlag.

Handicaps!

Beim Wettkampf mit einem Partner, der besser spielt als Sie, können Sie ein Spiel wählen, bei dem sein Geschick dadurch abgebremst wird, daß sein Spieler sich langsam bewegt. Hierdurch wird der Wettkampf ausgeglichen und die Gewinnchancen sind gleich.

Bei Spielarten für nur einen Spieler kann auch ein Spiel gewählt werden, bei dem Ihr Gegner, der Creativision-Computer, ein Handicap hat. Wenn Sie andererseits das Gefühl haben, daß Sie besser als der Computer sind, können Sie auch ein Spiel wählen, in dem Sie ein Handicap haben.

Die Spielarten

Stellen Sie sich vor, daß alle 16 Spiele ein Turnier darstellen, das zur Weltmeisterschaft führt. Sie können jedes Spiel wählen, aber als echter internationaler Star sollten Sie eigentlich alle Varianten spielen und gewinnen können. Bedenken Sie, daß das linke Handbedienungsgerät den roten Spieler bedient. Das rechte Gerät bewegt den blauen Spieler. In Spielarten für nur einen Spieler sind Sie der rote Spieler, der Computer der blaue. Unter folgenden Spielvarianten können Sie wählen:

Spiel #1 (Zwei Spieler)

Das Spiel ist schnell, und sowohl Sie als auch Ihr Gegner sind Tennisexperten und gleich gut. Nur Geschick kann hier gewinnen.

Spiel #2 (Zwei Spieler)

Auch hier hohes Spieltempo, aber der ROTE (Linke) Spieler hat ein Handicap. Nicht so der BLAUE (rechte) Spieler.

Spiel #3 (Zwei Spieler)

Wieder hohes Tempo, aber diesmal ist der ROTE (linke) Spieler frei, während der BLAUE (rechte) Spieler ein Handicap hat.

Spiel #4 (Zwei Spieler)

Hier haben bei hohem Spieltempo beide Spieler ein Handicap.

Spiel #5 (Ein Spieler)

Das hohe Spieltempo hält an. Sowohl der Einzelspieler (ROT) als auch der Computer (BLAU) sind Tennisexperten ohne Handicap.

Spiel #6 (Ein Spieler)

Schnelle Tennisaktion in diesem Spiel, aber der Einzelspieler (ROT) hat ein Handicap, während der Computer (BLAU) keines hat.

Spiel #7 (Ein Spieler)

Hier ist es umgekehrt. Das Tempo hält an, der Einzelspieler (ROT) ist frei, der Computer (BLAU) hat das Handicap.

Spiel #8 (Ein Spieler)

Auch hier wieder schnelles Spieltempo, aber sowohl dem Einzelspieler (ROT) als auch dem Computer (BLAU) ist ein Handicap auferlegt worden.

Spiel #9 (Zwei Spieler)

Superschnelles Tempo wird hier vorgelegt, und der Ball und die Spieler flitzen so schnell auf dem Platz herum, daß das Auge ihnen kaum noch folgen kann. Beide Spieler, der ROTE und der BLAUE, sind Spielexperten. Ein Handicap gibt es nicht.

Spiel #10 (Zwei Spieler)

Superschnelles Tempo mit Weltmeisterschaftsniveau, wobei das Handicap beim ROTEN (Linken) Spieler liegt. Der BLAUE (Rechte) Spieler ist frei.

Spiel #11 (Zwei Spieler)

Das Tempo ist wie bei Spiel 10, aber das Handicap wechselt vom ROTEN auf den BLAUEN Spieler.

Spiel #12 (Zwei Spieler)

Um die Herausforderung interessanter zu machen, haben beide Spieler ein Handicap. Und das ganze bei sehr hohem Tempo.

Spiel #13 (Ein Spieler)

Von Anfang bis Ende wird hier ein ungeheures Tempo vorgelegt, wobei der Einzelspieler (ROT) und der Computer (BLAU) ohne Handicap bleiben.

Spiel #14 (Ein Spieler)

Superschnelle Aktion für Spieler mit schnellem Reaktionsvermögen; das Handicap liegt beim ROTEN Spieler, der Computer hat keines.

Spiel #15 (Ein Spieler)

Auch in diesem Spiel herrscht ein flottes Tempo, aber diesmal ist der ROTE Spieler Handicap-frei, während der Computer mit einem Handicap zu kämpfen hat.

Spiel #16 (Ein Spieler)

Der Spieler (ROT) und der Computer (BLAU) haben hier ein Handicap, mit dem sie bei dieser superschnellen Spielaktion fertig werden müssen.

Spielstand

Aufzeichnung des Spielstandes erfolgt genau wie beim echten Tennissetkampf. 15-30, 40, "Einstand" bei 40-beide und "mit Vorteil" oder "ohne Vorteil" nach "Einstand".

Der erste Spieler, der 6 Spiele gewonnen hat und um 2 Siege voraus ist, gewinnt den Satz.

Ist der Spielstand 6-6 unentschieden, tritt ein Stech-System in Kraft. Der erste Spieler, der 7 Punkte erreicht und um 2 Punkte voraus liegt, ist der Sieger. Ist der Spielstand 6-6 nach dem Stechen, läuft das Spiel so lange weiter, bis einer der Spieler einen Punktvorsprung von 2 Punkten hat.