

GREAT COURTS



UBI SOFT
Entertainment Software



In der Vergangenheit sind viele erfolgreiche Programme in einer zweiten Version erschienen, da sich die technischen Möglichkeiten der Computer in letzter Zeit stark erweitert haben. Viele dieser in erweiterter Fassung erschienen Programme begnügten sich mit der Verbesserung von Grafik und Sound. Die spielerischen Elemente dieser Programme sind aber nur leichten Modifizierungen unterworfen worden.

Nun denken Sie sicherlich, daß "Great Courts II" ebenfalls in die eben beschriebene Kategorie fällt. Dies wäre wahrscheinlich auch der Fall gewesen, wenn "Great Courts II" aus ähnlichen Gründen entstanden wäre, wie die anderen Programme, deren Verpackung eine römische Zwei zierte. Bei "Great Courts" und "Great Courts II" lagen von Beginn an zwei unterschiedliche Ziele fest.

"Great Courts" sollte vom Spielgeschehen her, das Gefühl, das bei einem echten Match entsteht, vermitteln. Deshalb war die genaue Platzierung des Balles mit allen Schlagvarianten nur schwer möglich. Jeder, der selbst bereits einmal Tennis gespielt hat, weiß, daß ein genauer Schlag, bei dem man sich in aller Ruhe Flugbahn und Richtung des Balles aussuchen kann, höchst selten vorkommt. Dies resultiert zum einen daraus, daß man eben nur so gut spielen kann wie der Gegner es zuläßt und zum anderen ist nicht jede Schlagart (z.B. Lob, Stop) aus beliebiger Position ausführbar. Dieses Ziel vorausgesetzt, stellt in unseren Augen auch heute noch "Great Courts" die bestmögliche Lösung dar.

Bei dem vor Ihnen liegenden "Great Courts II" setzten wir uns ein etwas anderes Ziel. Es sollte eine Verbindung aus Sportsimulation und -spiel werden, die bei Jung und Alt gleichermaßen Begeisterung auslöst. Auf der Basis von "Great Courts" erschien uns dieses vermeindlich hochgesteckte Ziel als erreichbar. Nach geraumer Zeit stellte sich jedoch heraus, daß eine kompakte Erweiterung von "Great Courts" nicht zu einem "Great Courts II" führt. Das hieß für uns fast die komplette Entwicklung über Bord zu werfen und bei Nichts, außer einem tenniserfahrenen Entwicklungsteam, anzufangen. Nüchtern betrachtet, halten Sie also ein komplett neues Spiel mit berühmtem Namen in Händen.

Damit hoffen wir den Ansprüchen, die Sie an ein "Great Courts II" stellen, gerecht geworden zu sein und verbleiben bis zum nächsten Wiedersehen als. Ihr Team

LADEANWEISUNGEN

AMIGA 500/1000/1500/2000/2500/3000

ACHTUNG !!! Bevor Sie versuchen, Great Courts II zu laden, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldiskette anlegen. Great Courts II hat keinen Kopierschutz auf der Diskette und ist auf jedem Amiga kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten von der Workbench aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem Amiga-Handbuch erklärt.

Falls Sie im Besitz eines Amiga 1000 sind, müssen Sie nach dem Einschalten des Computers zunächst Ihre Kickstart laden. Great Courts II ist ab Kickstart 1.2 auf allen Systemversionen lauffähig.

Sobal die Aufforderung erscheint, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie bitte die "Great Courts II"-Diskette in das interne Laufwerk. Sobald begonnen wird, das Programm zu laden, wird festgestellt wieviel Speicher Ihr Amiga besitzt.

Folgende Speicherkonfigurationen nutzt Great Courts II aus:

1. 512 KByte Chip-RAM

Alle Daten werden von Diskette gelesen. Außerdem verringern sich die Geräuscheffekte während eines Matches. Während eines Spiels können Sie entweder nur die weibliche oder männliche Spielerfigur benutzen. Sie können nur einen Spielstand auf der Diskette abspeichern.

2. 512 KByte Chip-RAM + mind. 512 KByte Fast-RAM

Beim Starten wird versucht möglichst viele Daten von der Diskette in Ihren zusätzlichen Speicher zu kopieren. Dies verringert die Disketten-Zugriffe und erhöht den Spielfluß. Leider müssen Sie sich auch bei dieser Konfiguration mit verminderten Geräuschen zufriedengeben und können nur die weibliche oder männliche Spielerfigur benutzen. Allerdings können Sie alle Daten, ob Spielstände oder Spielerdaten, beliebig häufig auf Diskette speichern.

3. 1 MByte Chip-RAM

Hier können Sie nun alle Möglichkeiten, die Great Courts II bietet, ausschöpfen. Sie können sowohl Mixed spielen, als auch die Sprachausgabe der Schiedsrichter in vollem Umfang genießen.

4. 1MByte Chip-RAM + mind. 512 KByte Fast-RAM

Auch hier werden, ebenso wie unter Punkt drei beschrieben, mehr Geräuscheffekte geboten und Sie können verschiedene Spielerfiguren benutzen. Weiterhin nutzt Great Courts II Ihren zusätzlichen Speicher zum Anlegen möglichst vieler Daten im Speicher. Dadurch verringern sich die Disketten-Zugriffe und Sie können ein schnelleres Wechseln zwischen Menüteil und Spielteil erkennen. Ab 1MByte Fast-RAM haben Sie bereits mit keinerlei Zugriffen auf die Diskette zu rechnen. Lediglich Ihre persönlichen Daten werden noch auf die Diskette geschrieben und von Ihr gelesen.

ACHTUNG !!! Das Einlesen der Daten von Diskette in Ihren zusätzlichen Speicher kann einiges an Zeit in Anspruch nehmen. Falls Sie lediglich ein schnelles Spielchen machen wollen, halten Sie einfach die linke Maustaste beim Start von Great Courts II gedrückt. Sobald Ihr Bildschirm schwarz wird, können Sie die Maustaste wieder loslassen und Great Courts II wird unter den gleichen Bedingungen gestartet, die unter Punkt eins der möglichen Speicherkonfigurationen beschrieben sind.

DIE FESTPLATTENINSTALLATION

Great Courts II ist ebenso wie die anderen Spiele von Blue Byte leicht auf Festplatte zu installieren.

ACHTUNG !!! Sie benötigen für die Lauffähigkeit von Festplatte mind. 512 KByte Fast-RAM neben dem eingebauten Chip-RAM. Falls Sie nur 512 KByte Chip-RAM besitzen, sollten Sie Great Courts II von der Workbench aus starten, ohne daß ein weiteres Program läuft. Great Courts II benötigt mindestens 440 KByte freies Chip-RAM, um problemlos zu starten. Falls der Speicher nicht ausreicht, startet Great Courts II nicht.

Um etwaige Probleme zu vermeiden, sollten Sie die folgenden Anweisungen genauestens einhalten.

1. Schritt

Booten Sie ihren Amiga wie gewöhnlich von Ihrer Festplatte. Sobald der Workbench-Bildschirm erscheint, können Sie die Great Courts II-Diskette in eines Ihrer Diskettenlaufwerke einlegen.

2. Schritt

Öffnen Sie die Diskette durch einen Doppelklick auf deren Diskettensymbol. Nach kurzer Zeit erscheinen in dem geöffneten Fenster zwei Datei-Symbole, sogenannte Icons. Eines dieser Icons ist für das Hauptprogramm von Great Courts II zuständig, um es von der Workbench zu starten. Das andere Icon trägt den Namen "Install" und repräsentiert das Standardinstallationsprogramm von Blue Byte-Spielen.

3. Schritt

Starten Sie das Installationsprogramm durch einen Doppelklick auf das zugehörige Icon.

4. Schritt

Im Fenster der Installation sehen Sie zwei Eingabe-Möglichkeiten. In das obere Eingabefeld müssen Sie den Namen des Diskettenlaufwerks eingeben, in dem sich die Great Courts II-Diskette befindet. Normalerweise ist dies das interne Laufwerk "DF0:", und deshalb ist das Eingabefeld bereits mit dem Text "DF0:" vorbesetzt. Sollte sich die Diskette in einem Ihrer externen Laufwerke befinden, geben Sie die entsprechende Kennung (DF1 - DF3) ein. Bestätigen Sie nach der korrekten Eingabe bitte mit der "Return"-Taste.

Das untere Eingabefeld ist für das Ziellaufwerk gedacht. Da in aller Regel die Harddisk die Bezeichnung "DH0:" trägt, ist dieses Feld bereits entsprechend vorbesetzt. Wollen Sie Great Courts II eventuell auf einer anderen Partition installieren, geben Sie bitte den Ihrer Konfiguration entsprechenden Namen ein. Da Sie sicher ein ordnungsliebender Mensch sind, und Great Courts II in einer Schublade bzw. einem Unterdirectory un-

terbringen wollen, können Sie nach der Kennung Ihres Laufwerks den Namen eines Unterdirectories angeben. Falls diese Schublade bereits existiert, wird Great Courts II einfach in dieser Schublade installiert. Sollte das entsprechende Directory nicht vorhanden sein, legt das Installationsprogramm einen Ordner mit diesem Namen an und erzeugt auch ein passendes Icon dafür. Sie können auch mehrfach verschachtelte Unterdirectories eingeben, indem Sie die Namen hintereinander eingeben. Dazu müssen die Namen einfach durch “/” getrennt werden. Wenn Sie sich von der Richtigkeit Ihrer Angaben überzeugt haben, bestätigen Sie dies entweder durch das Wählen des “Go on”-Knopfes oder die “Return”-Taste.

5. Schritt

Das Installationsprogramm kopiert nun alle notwendigen Dateien von Diskette auf Ihre Harddisk und gibt dabei die Filenamen aus. Nach kurzer Zeit weist Sie das Programm durch einen Text daraufhin, daß die Installation erfolgreich verlaufen ist. Falls stattdessen eine Fehlermeldung auftaucht, gibt es mehrere Quellen für diesen Fehler, die Sie vor einem erneuten Versuch überprüfen sollten.

a) Sie haben in eines der beiden Eingabefelder eine falsche Eingabe gemacht.

Korrigieren Sie diesen Fehler durch erneute Eingabe wie in Schritt 4 beschrieben.

b) Auf die Harddisk kann nicht geschrieben werden.

– Auf Ihrer Harddisk liegen defekte Daten anderer Programme vor. Ziehen Sie Ihr Harddisk-Handbuch zu Rate, um diesen Fehler zu beseitigen und beginnen Sie nach Wiederherstellung aller Daten mit Schritt 1.

– Ihre Harddisk besitzt nicht mehr genügend Platz, um alle Daten von Great Courts II aufzunehmen. Löschen Sie einige nicht mehr benötigte Daten von Ihrer Festplatte. Alles in allem benötigt Great Courts II ca. 1 MByte für seine Installation.

c) Daten können nicht von der Great Courts II-Diskette gelesen werden

Ihre Diskette wurde wahrscheinlich beschädigt. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler zur Behebung.

6. Schritt

Wenn das Programm erfolgreich installiert wurde, können Sie es sofort einem Testlauf unterziehen. Alle persönlichen Daten, die Sie mit Ihrem installierten Great Courts II speichern, werden ebenfalls auf die Harddisk geschrieben.

Sie werden sich sicherlich über die ungewöhnlich vielen Möglichkeiten wundern, die die verschiedenen Amiga-Konfigurationen ausnutzen. Doch es ist unsere Philosophie, die von Ihnen teuer erstandene Hardware wie Speichererweiterungen, Harddisks und Turbokarten, bestmöglich zu unterstützen.

ATARI ST 520/520 STE/1040/1040STE/ MEGA 2/MEGA 4

ACHTUNG !!! Bevor Sie versuchen, Great Courts II zu laden, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldiskette anlegen. Great Courts II hat keinen Kopierschutz auf der Diskette und ist auf jedem Atari ST kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten vom Desktop aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem Atari ST-Handbuch erklärt.

Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk. Great Courts II startet daraufhin automatisch und fordert Sie im Zweifelsfalle auf, die zweite Diskette einzulegen. Falls Ihr Computer über mehr als 512 KByte Speicher verfügt, wird dieser zusätzliche Speicher dazu verwendet, Daten von der Diskette einzulesen. Dadurch verringern sich die Diskettenzugriffe beträchtlich und Sie erwartet ein schnellerer Spielfluß.

Sobald Sie mindestens über 1 MByte Speicher verfügen, können Sie mit der weiblichen und männlichen Spielerfigur gleichzeitig spielen und die Geräuscheffekte während eines Spiels sind stark erweitert.

DIE FESTPLATTENINSTALLATION

Great Courts II ist auf einfache Weise auf der Festplatte zu installieren. Um Probleme zu vermeiden, sollten Sie die folgenden Schritte genau beachten:

1. Schritt

Starten Sie Ihren Computer wie gewöhnlich von der Festplatte und legen die erste Diskette von Great Courts II in ein Laufwerk.

2. Schritt

Öffnen Sie auf dem Desktop Ihr gewünschtes Ziellaufwerk. Wenn Sie Great Courts II in einem Ordner anlegen wollen, der noch nicht existiert, erstellen Sie diesen.

3. Schritt

Öffnen Sie die Great Courts II Diskette durch Anwahl des Laufwerks.

4. Schritt

Kopieren Sie alle Dateien samt dem Ordner "DISK1" auf Ihre Festplatte, wie Sie es sonst mit anderen Dateien machen.

5. Schritt

Nachdem alle Dateien von der ersten Diskette kopiert wurden, entfernen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und legen die zweite Diskette ein.

6. Schritt

Kopieren Sie nun den Ordner "DISK2" von der zweiten Diskette in den gleichen Ordner, in den Sie schon die Erste kopiert haben.

7. Schritt

Nun können Sie "Great Courts II" von Ihrer Harddisk starten. Alle Daten, die Sie von nun ab speichern, werden ebenfalls auf Ihre Festplatte gesichert und von dort auch wieder geladen.

IBM PC UND 100% KOMPATIBLE RECHNER CGA/EGA/VGA

Für Lade- und Installationsanweisungen lesen Sie bitte die der Packung beiliegende Referenzkarte.

DIE MENÜFÜHRUNG

ICONS

Da die Möglichkeiten, die Great Courts II bietet, sehr vielfältig sind, mußte eine Art Benutzerführung eingebaut werden, welche vermeiden soll, daß Sie ständig in diesem Handbuch blättern müssen, um eine bestimmte Option erklärt zu bekommen. Deshalb sind alle Menüpunkte durch kleine Grafiken versinnbildlicht, mit deren Hilfe sich leichter eine Eselsbrücke bauen läßt. Im folgenden Text sollen diese kleinen Bildchen Icons (engl.: Bildchen) genannt werden. Es existieren zwei Arten dieser Icons. Die ersten sind solche, die Sie in ein anderes Menü bringen, und die zweiten sind für dauerhafte Einstellungen von Nutzen. Bei den letzteren wird das gerade aktive Icon durch einen roten Hintergrund gekennzeichnet. Ansonsten können Sie in den diversen Menüs mit Hilfe des Joysticks einen Cursor bewegen, der jedes selektierte Icon umrahmt. Wollen Sie das Icon anwählen, betätigen Sie einfach den Feuerknopf. Das standardisierte "Exit"-Icon können Sie auch über die "ESC"-Taste betätigen. Sollte darauf keine Reaktion erfolgen, handelt es sich um ein Sicherheits-Exit, d. h. daß Sie es über den Cursor anwählen müssen, um das Menü zu verlassen.

SLIDER

Ein weiteres Element, das Ihnen in manchen Menüs begegnen wird, sind die sogenannten Slider (engl.: Schieber). Mit ihrer Hilfe lassen sich Werte, die für das Programm wichtig sind, in bestimmten Bereichen verändern. Angewählt werden sie ebenso wie die Icons durch einen Knopfdruck. Solange Sie den Knopf gedrückt halten, können Sie durch Drücken des Joysticks nach links oder rechts den Wert beeinflussen. Dabei werden Sie einen kleinen Balken sehen, der seine Größe verändert und eine Zahl, die den genauen Wert anzeigt. Eine Besonderheit ist dabei, daß Slider voneinander abhängig sein können. Das heißt, daß das Verändern eines Balkens eine Veränderung eines oder mehrerer anderer Balken nach sich zieht. Kompliziert? Nein, probieren Sie die Möglichkeiten einfach aus, und Sie werden die schnelle, präzise Bedienbarkeit zu schätzen wissen.

INPUTS

So nun wissen Sie, wie man Icons und Slider bedient. Als letztes tauchen noch die Inputs (engl.: Eingabe) auf. Sie sind für die Eingabe von Texten

verantwortlich und ebenfalls leicht zu bedienen. Wiederum müssen Sie durch Drücken des Feuerknopfes einen Input aktivieren. Daraufhin erscheint ein kleiner Querbalken, der den Cursor repräsentiert. Nun können Sie den Text über die Tastatur eingeben. Nach einem Return verlassen Sie den Input wieder und kehren zur bequemen Joysticksteuerung zurück. Ach ja, es gibt noch einige Sondertasten in einem Input:
“ESC” = löscht den ganzen Text und Sie können aufs Neue eingeben.
“Backspace” = löscht das Zeichen links vom Cursor

Sie werden sich sicherlich fragen, warum ein so komplexes Eingabesystem in einem Spiel verwendet wird. Darauf gibt es zwei Antworten:

1. In Great Courts II können Sie ca. 6000 Kombinationen für ein Match bilden, um das Programm exakt an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Es wäre recht ungemütlich, wenn Sie diese Wert in Ihrem Textverarbeitungssystem eingeben müßten.
2. Es wird noch weitere Spiele von Blue Byte geben, deren Möglichkeiten mindestens genauso vielfältig sind, wie die von Great Courts II. In diesen Spielen werden Sie dann das Ihnen nun bekannte Menüsystem wieder antreffen. Falls Sie sich auch dieses Spiel kaufen, müssen Sie sich nicht noch einmal umgewöhnen und eine ewig lange Anleitung zu den Menüs lesen, sondern können gleich loslegen.

DIE DATEIAUSWAHL

Ein besonderes Menü stellt die sogenannte Dateiauswahl dar. Sobald Sie Daten laden wollen, gelangen Sie in dieses Menü. Alle Dateien des speziellen Typs (z. B. Spielerdaten) werden dann mit Namen angezeigt und Sie können sich durch Anklicken mit dem Cursor eine Datei aussuchen. Mit der Taste “ESC” können Sie die Dateiauswahl verlassen und gelangen in das vorhergehende Menü. Sobald Sie Daten speichern wollen, taucht im Prinzip die gleiche Dateiauswahl-Box auf wie beim Laden. Allerdings können Sie einen leeren Input sehen, in den Sie einen neuen Namen eingeben können. Sie können aber auch bereits vorhandene Dateien beschreiben.

ACHTUNG !!! In der Dateiauswahl werden Sie immer wieder den Dateinamen "STANDARD" sehen. Diese Dateien sind für die Einstellungen verantwortlich, die Great Courts II bei seinem Start lädt. Falls Sie diese Daten also ändern wollen, speichern Sie einfach die Daten unter diesem Namen.

DAS HAUPTMENÜ

Insgesamt sehen Sie im Hauptmenü mit der Überschrift "Great Courts II" neun Icons, die Sie anwählen können. Die Icons haben folgende Bedeutung:

1. PLATZ

Durch Anwahl dieses Icons können Sie direkt ein Freundschaftsspiel beginnen.

2. POKAL

Hierüber gelangen Sie in den Turniermodus. Dabei können Sie sich über ein Jahr eine bestimmte Anzahl an Turnieren aussuchen, zu denen Sie fahren wollen. Zum sogenannten Turnierjahr aber später mehr.

3. VOREINSTELLUNGEN

In den darauf folgenden Menüs stellen Sie Ihre persönlichen Daten für ein Freundschaftsspiel und das Training mit der Ballmaschine ein.

4. BALLMASCHINE

Um sich mit den verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten vertraut zu machen, können Sie mit einer Ballmaschine trainieren. Dabei können Sie Ihr ganz persönliches Ballmaschinen-Programm erstellen. Besonders sinnvoll ist dies, wenn Sie ihre Spielercharaktere auf eine besondere Schlagart trainieren wollen. Aber auch dazu später mehr.

5. INFORMATIONEN

Falls Sie im sogenannten Charaktermodus ein Turnierjahr spielen, können Sie hier verschiedene Daten über Ihren eigenen Spieler und Ihre Mitstreiter erfahren.

6. ÜBER

Hier erfahren Sie das, was Sie schon immer wissen wollten: Die Namen der Macher von Great Courts II.

7. LADEN

Hier können Sie eine Ihrer Standard-Konfigurationen von Great Courts II laden. Dies beinhaltet alle variablen Daten, vom voreingestellten Platztyp bis zum Ballmaschinen-Programm.

8. EXIT

Dieses Icon ist nur vorhanden, wenn ein Verlassen von Great Courts II möglich ist.

9. SPEICHERN

Hier können Sie die gesamte Konfiguration von Great Courts II speichern.

DAS FREUNDSCHAFTSSPIEL

In einem Freundschaftspiel können Sie schnell ohne großen Erfolgsdruck ein Spielchen wagen. Normalerweise ist das Icon für das Freundschaftsspiel ein farbloser Platz. Nachdem Sie aber zum ersten Mal Ihre persönlichen Einstellungen vorgenommen haben, ändert sich die Platzfarbe und die Anzahl der Spieler wird darauf dargestellt.

ACHTUNG !!! Falls Sie das leere Platzicon anwählen, werden Sie zunächst nach den Voreinstellungen gefragt. Ist das Icon bereits farbig, gelangen Sie mit Ihren letzten Einstellungen direkt ins Spiel.

DAS TURNIERJAHR

Sobald Sie den Pokal im Hauptmenü anwählen gelangen Sie in den Turniermodus, wo Sie im Hauptbildschirm wiederum einige Optionen erwarten:

1. DER TERMINPLAN

Wie Sie bereits aus der kurzen Zusammenfassung erkannt haben, können Sie in Great Courts II eine ganze Reihe von Turnieren im Laufe eines Jahres spielen. Da mehr Turniere veranstaltet werden als ein Spieler

terminlich einrichten kann, müssen Sie vor Beginn des Jahres Ihren Turnierplan gestalten. Dazu benutzen Sie das Tagebuch-Icon. Neben den normalen Turnieren, wird Ihnen bei der Gestaltung Ihres Terminplans noch der Davis-Cup angeboten, in dem Sie übers Jahr verteilt gegen Mannschaften aus anderen Ländern antreten müssen. Allerdings verringert sich durch Ihre Teilnahme am Davis-Cup die Anzahl der möglichen Turniere, die Sie spielen können. All dies müssen Sie berücksichtigen, wenn Sie Ihren privaten Turnierkalender gestalten. Ihnen werden in einer Übersicht alle erreichbaren Turniere angeboten, die Sie nur noch auszuwählen brauchen. Ihre Termine gestalten Sie dabei Monat für Monat (Januar-Dezember). Die Überwachung von Terminüberschneidungen übernimmt dabei der Computer. Haben Sie sich für alle Turniere entschieden, gelangen Sie mit dem Drücken von "EXIT" im letzten Monat zurück in den Hauptbildschirm.

ACHTUNG !!! Wählen Sie nicht immer nur die größten Turniere, denn sonst haben Sie es auch nur mit den besten Spielern zu tun. Versuchen Sie sich Jahr für Jahr hochzuarbeiten. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

2. DER PLATZ

Durch das Anwählen des symbolisierten Platzes, beginnen Sie Ihr nächstes Spiel. Falls das nächste Spiel der Beginn eines Turniers ist, werden Ihnen einige Daten über das Turnier bekanntgegeben (Preisgeld, Platzart etc.). Vor jedem Match erfahren Sie spielerische Details über Ihren Gegner, um sich taktisch auf dessen Stärken und Schwächen einzustellen. Nach jedem Match kommen Sie in den Hauptbildschirm des Turniermodus zurück.

ACHTUNG !!! Falls Sie noch kein Turnierjahr geplant haben, gelangen Sie beim Anwählen des Platzes in den Terminplan.

3. VOREINSTELLUNGEN

Mit diesen Voreinstellungen legen Sie die Spielart für Ihren Spieler fest. Was Sie genau zu tun haben, um Ihre gewünschten Einstellungen vorzunehmen, erfahren Sie unter "SPIELERMENÜ".

4. LADEN

Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand eines Turnierjahres laden und exakt an der gespeicherten Position weiterspielen.

5. EXIT

Sie gelangen ins Hauptmenü zurück. Die Daten über Ihr Turnierjahr gehen dabei nicht verloren. Erst wenn Sie Great Courts II komplett verlassen, sind Ihre Daten verloren, falls Sie den Spielstand nicht gespeichert haben.

ACHTUNG !!! Das Zurückkehren zum Hauptmenü, um zu trainieren, ist vor allem sinnvoll, wenn Sie im Charaktermodus ein Turnierjahr spielen. Nur durch ständiges Training können Sie sich in all Ihren Eigenschaften verbessern.

6. SPEICHERN

Hiemit gelangen Sie in die Dateiauswahl, um den Spielstand in einem Turnierjahr zu speichern.

DIE VOREINSTELLUNGEN

In den Voreinstellungen, wählen Sie zunächst folgende Punkte:

1. PLATZART

Hier werden Ihnen die drei wichtigsten Bodenbeläge angeboten.

Grasplatz

Mittelschneller Untergrund, auf dem der Ball verstärkt abspringt. Nach dem Aufkommen des Balles, verliert er nur wenig an Geschwindigkeit. Um schnell zu punkten, sei ein zielstrebiges Vorgehen am Netz empfohlen.

Sandplatz

Der große "Gleichmacher" unter den Belägen. Der Ball verliert beim Aufkommen sehr viel Energie und wird somit beträchtlich langsamer. Auf diesem Untergrund ist es mehr eine Frage der Geduld als des Könnens, einen Punkt zu machen. Da der Ball zusätzlich sehr niedrig vom Boden abspringt, sollte kein Ball des Gegners unterschätzt werden.

Hardplatz

Ebenfalls ein typische Serve-and-volley-platz. Der Ball verliert beim Aufsprung durch seine hohe Elastizität kaum an Energie und Höhe. Doch ein ausgeglichenes Spiel zwischen Offensive und Defensive führt meist zum Erfolg.

2. SPIELERANZAHL

Einzel

Zwei Spieler treten auf dem gewählten Court gegeneinander an.

Dirty-mode

Sicher werden Sie sich wundern, daß ein echtes Dreispielermatch spielbar ist. Dafür gibt es aber zwei Gründe. Zum einen kann ein Freund nun nicht mehr übermütig sagen, daß er sogar gegen zwei Gegner gewinnt, ohne es unter Beweis stellen zu müssen. Zum anderen stellt es eine echte Alternative zum Doppel dar, wenn lediglich drei "Great Courts II"-Begeisterte zusammensitzen, um ein Spielchen zu wagen. Außerdem ist es selbst für einen geübten Spieler reizvoll, allein gegen zwei Computer-Spieler anzutreten.

Doppel

Das vielverlangte Doppel, zwei-gegen-zwei.

3. GEWINNSÄTZE

Stellen Sie hier Ihre bevorzugte Anzahl an Gewinnsätzen ein. Vom einzelnen Satz bis zum best-of-five (3 Gewinnsätze) können Sie wählen.

DAS SPIELERMENÜ

Nach den allgemeinen Einstellungen müssen Sie die einzelnen Spieler genau einstellen. Auf den ersten Blick sieht dieses Menü doch seine Vielzahl an Icons etwas verwirrend aus. Aber jede Einstellungsmöglichkeit ist sinnvoll und wird irgendwann von Ihnen benutzt werden. Außerdem können Sie durch das Speichern und Laden aller Daten, viele mögliche Konfigurationen erproben.

Folgende Einstellungen können getroffen werden:

Geschlecht

Hiermit können Sie das Geschlecht Ihrer Spielerfigur festlegen. Momentan können Sie nur zwischen einer weiblichen und einer männlichen Spielerfigur wählen. Auf weiterhin erscheinenden Datendisketten warten aber weitere Spieler und Spielerinnen auf Sie.

Joystick

Hiermit können Sie die Schnittstelle des Joysticks festlegen, der die Spielerfigur steuern soll.

ACHTUNG !!! Der Port 2, d. h. der Anschluß in dem nicht Ihre Maus steckt, entspricht dabei der Nummer 1 im Menü. Port 3 und 4 sind nur über einen sogenannten Vier-Spieler-Adapter erreichbar. Bezugsadressen für diese zusätzliche Hardware, finden Sie im Anhang von diesem Handbuch.

Großes Erstaunen wird Sie sicherlich überkommen, wenn Sie erkennen, daß mehrere Spieler von einem Joystick aus gesteuert werden können. Doch dies ist keineswegs ein Programmfehler, sondern bewußt möglich. Dadurch können Sie in Kombination mit den Spiel-Modi leicht mehrere Spieler steuern.

Spielmodi

Da Great Courts II ein Spiel sein soll, das von allen, ob alt oder jung, erlernt werden kann, wurden gleich vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingebaut.

Computer

Hiermit übergeben Sie die Steuerung des Spielers an den Computer. Auf welche Weise dessen Schwierigkeitsgrad eingestellt werden kann, erfahren Sie unter Schlagstärken.

Junior

Der kleine Junge symbolisiert den sogenannten Junior-Modus für einen Spieler. Die Idee eines sehr einfachen Modus, der wirklich von allen gespielt werden kann, gab ihm auch seinen Namen. Ein Spieler im Junior-Modus hat nichts weiter zu tun, als den Feuerknopf im richtigen Moment

zu drücken, um den Ball zu schlagen. Das Laufen zum Ball übernimmt vollständig der Computer. Dennoch stehen Ihnen alle Schlagvarianten zur Verfügung.

Normal

Bei diesem Modus erhalten Sie die volle Kontrolle über die Bewegung des Spielers und den Schlag. Allerdings sind die Werte, die Ihre Fähigkeiten beschreiben, auf Ihr Maximum gesetzt. Eigenfehler, wie das Schlagen ins Netz und ins Aus, sind daher bei risikoloser Spielweise nahezu ausgeschlossen.

Charakter

Ebenso wie beim Normalmodus müssen Sie Ihren Spieler komplett steuern. Doch die Eigenschaften der Schlagarten sind nicht mehr vordefiniert. Vielmehr können Sie durch Ihre eigenen Qualitäten, die Ihres Spielers verbessern.

DIE SPIELEREIGENSCHAFTEN

Im Spielermenü sehen Sie 8 Werte in Slidericons dargestellt, die die Stärke auf den wichtigsten Schlagarten beschreibt. Auf diese Schlagarten und die Kondition können Sie eine bestimmte Anzahl an zusätzlichen Punkten vergeben. Den Vorrat an Punkten zeigt der Points-Slider an. Entfernen Sie z. B. von der Vorhand Punkte, kommen diese sofort Ihrem Kontingent an "Reserve-Punkten" zu.

ACHTUNG !!! Die Werte der Slider sind je nach eingestelltem Modus anders zu verstehen. Im folgenden erfahren Sie, wie Sie die Punkte in den jeweiligen Spielmodi aufzufassen haben.

Computer

Die Werte versinnbildlichen die absolute Stärke der Schläge des Computers. Das heißt, daß Sie über die Veränderung der Werte direkt die Stärke des Computers beeinflussen.

Junior

Hierbei haben die Werte keinerlei Bedeutung, da ein Spieler im Juniormodus auf allen Schlagarten die Höchstewerte zugesprochen bekommt.

Normal

Ebenso wie beim Juniormodus, müssen Sie den Punkten keinerlei Bedeutung zumessen, da Ihr Spieler ohnehin mit Höchstwerten ins Match geht.

Charakter

In diesem Modus tritt die größte Veränderung der Punkte ein. Die Werte repräsentieren nicht mehr die direkte Qualität der Schlagart, sondern sind nur noch "Talentpunkte". Das heißt nichts anderes, als daß Ihr Spielercharakter je nach Höhe der Punktvergabe schneller oder langsamer hinzulernt. Wenn Sie zum Beispiel der Vorhand 80 Punkte geben und der Rückhand nur 40, verbessern Sie Ihre Vorhand doppelt so schnell wie Ihre Rückhand. Das heißt, daß Sie im Vergleich zur Rückhand auf der Vorhand nur die Hälfte an erfolgreichen Schlägen ausführen müssen, um die gleiche Schlagsicherheit zu erlangen.

Wie Sie sehen, hängen die Möglichkeiten, die Sie erlangen, von der Anzahl der fehlerlosen Schläge ab. Je mehr Schläge Sie erfolgreich ausführen, um so sicherer wird Ihre Spielfigur. Great Courts II zählt übrigens alle Schläge im Laufe Ihrer Karriere, egal wo, wann und warum Sie gemacht werden.

Da Sie nun erfahren haben, wie der Charakter weitergebildet werden kann, kommt dem gezielten Training eine wichtige Bedeutung zu.

DIE BALLMASCHINE

Moderne Ballmaschinen lassen sich auf Ihre individuelle Spielstärke abstimmen. Das heißt nichts anderes, als daß die Reihenfolge der Schläge und deren Härte programmierbar ist. Um dieser effizienten Trainingsmöglichkeit Rechnung zu tragen, können Sie auch in Great Courts II Ihr persönliches Ballmaschinenprogramm entwickeln. Diese Möglichkeit sollte vor allem im Charaktermodus voll ausgeschöpft werden, um die verschiedenen Schlagarten schnell zu verbessern.

In der obersten Iconreihe, sehen Sie die verschiedenen Schlagarten, die Sie in ein Programm einbinden können. Von links nach rechts sind dies folgende Schläge:

Zufall (die Ballmaschine wählt einen zufälligen Schlag aus)

Kurzer Ball, links
Kurzer Ball, mitte
Kurzer Ball, rechts

Langer Ball, links
Langer Ball, mitte
Langer Ball, rechts

Langer hoher Ball (Lob), links
Langer hoher Ball (Lob), mitte
Langer hoher Ball (Lob), rechts

Die zweite Iconreihe stellt das aktuelle Programm dar, wobei die Schläge von links nach rechts von der Ballmaschine ausgeführt werden. Wählen Sie also zunächst die von Ihnen gewünschte Schlagart in der ersten Iconreihe. Die Schlagart wird daraufhin mit einer Signalfarbe unterlegt. Nun gehen Sie mit dem Cursor in die zweite Reihe und fügen durch einen Druck auf den Feuerknopf den Schlag ins Programm ein.

Die unter dem Programm liegenden Icons sind für die Position der Ballmaschine auf dem Spielfeld zuständig. Ist das linke angewählt, wird die Ballmaschine im Hintergrund stehen. Bei Wahl des rechten Icons steht die Ballmaschine vor dem Netz und Ihre Spielerfigur im Hintergrund.

Unter den Positionsicons befinden sich zwei Slider. Mit dem linken legen Sie die Geschwindigkeit fest, mit der die Ballmaschine die Bälle schlägt. Je höher dieser Wert ist, um so langsamer folgen die Bälle des Programms aufeinander. Der rechte Slider ist für die absolute Geschwindigkeit des Balles zuständig. Je höher der Wert, um so schneller der Ball.

Mit Hilfe der beiden Disketten-Icons Load/Save können Sie das gesamte Programm speichern oder ein bereits erstelltes Laden. Wie das Laden und Speichern vor sich geht, lesen Sie in der Einleitung zum Menüsystem.

ACHTUNG !!! Auf der Great Courts II Diskette sind bereits einige Ballmaschinen-Programme gespeichert. Auf dem Commodore Amiga können Sie nur beliebig Programme speichern, wenn Sie über mehr als 512 KByte Speicher verfügen.

DAS INFORMATIONSMENÜ

Hier können Sie die Daten Ihrer Spielercharaktere begutachten. Ihnen werden alle Informationen zu den einzelnen Schlägen gegeben. Dabei sehen Sie die absolute Anzahl ebenso wie die fehlerlosen Schläge und die Prozentauswertung. Auf Basis dieser Werte und Ihrer persönlichen Talentpunkte, errechnet Great Courts II den exakten Wert für Ihre Fähigkeiten auf dieser Schlagart.

DAS MATCH

Sobald Sie sich auf dem Court befinden, gibt es zwei Tastaturfunktionen, die Ihnen nützlich sein können :

- P-Taste : Pauseknopf.
- Esc-Taste : Verlassen des Matches.

Nach rund 10 Seiten über Einstellungen und Installation kommen wir nun endlich zur Beschreibung der Steuerung eines Spielers. Die Bewegungsrichtung ist normal über die Richtung des Joysticks zu steuern. Drücken Sie Ihren Joystick zum Beispiel nach oben, läuft die Spielfigur auch nach oben. Im Joystick-Bild sehen Sie die genaue Beschreibung.

Alle Schläge, egal ob Aufschlag, Volley oder Vorhand, werden auf die gleiche Art ausgeführt. Zum Ausholen mit dem Schläger drücken Sie den Feuerknopf und halten ihn gedrückt. Sobald Sie den Feuerknopf wieder lösen, schwingt die Spielfigur mit dem Schläger durch. Wenn währenddessen der Ball in Reichweite ist, wird der Ball geschlagen.

Aufschlag

Sobald Sie den Feuerknopf drücken, wirft Ihr Spieler den Ball. Solange Sie nun den Knopf gedrückt halten, können Sie eine Art Fadenkreuz mit dem Joystick steuern, das den ungefähren Auftreffpunkt des Balles angibt. Wenn Sie der Meinung sind, daß dieses Kreuz gut plaziert ist, lassen Sie den Feuerknopf wieder los.

ACHTUNG !!! Das Fadenkreuz gibt nicht die genaue Position des Auftreffpunktes an. Kein Spieler, ob Profi oder Hobbyist, kann mit 100%iger Genauigkeit aufschlagen.

Die Richtung, Höhe, Länge und Geschwindigkeit des Balles können Sie sehr genau über den Joystick regeln. Wie dies im einzelnen geschieht, sehen Sie in Wort und Bild auf den nächsten Seiten.

Geschwindigkeit des Balles

Je länger Sie vor einem Schlag den Feuerknopf gedrückt halten, um so schneller wird der Ball. Somit können Sie einen sehr festen Ball schlagen, wenn Sie nicht unter der Offensive Ihres Gegners leiden, aber nur abwehren, wenn Sie den Ball gerade noch erreicht haben.

ACHTUNG !!! Ein schnell gespielter Ball erhöht auch das Risiko eines Fehlers. Vor allem im Charaktermodus ist Vorsicht mit zu harten Bällen geboten.

Richtung des Balles

Den Winkel, in dem der Ball Ihren Schläger verläßt, bestimmen Sie über das Drücken Ihres Joysticks nach links und rechts. Ebenso wie bei der Geschwindigkeit gilt, daß der Ball sich, je länger Sie in eine Richtung gedrückt halten, auch um so mehr in diese Richtung bewegt. Durch diesen Zeitfaktor wird Ihnen die Kontrolle des Balles nur dann erschwert, wenn Ihr Gegner sehr gut spielt. In diesem Falle sind Sie mehr damit beschäftigt, überhaupt den Ball zu erreichen, als daß Sie noch in hohem Maße die Richtung Ihres Schlags beeinflussen könnten.

ACHTUNG !!! Wenn Sie den Joystick weder nach links noch nach rechts drücken, wird der Ball immer die Richtung zur Mitte des gegnerischen Feldes einschlagen.

Höhe des Balles

Hier unterscheidet sich die Steuerung eines Spielers hinter dem Netz leicht von der eines Spielers vor dem Netz. Spielt man auf der Vorderseite, so muß man den Joystick nach hinten ziehen, damit der Ball an Höhe zulegt. Je länger gezogen wird, um so höher wird der Ball. Steht man hinter dem Netz, muß man den Joystick für eine größere Höhe nach vorne drücken.

Länge des Balles

Stehen Sie vor dem Netz drücken Sie den Joystick nach vorne, um die Länge des Balles zu verkürzen. Hinter dem Netz ziehen Sie den Joystick nach unten.

ACHTUNG !!! Natürlich können Sie die verschiedenen Beeinflussungsmöglichkeiten auch kombinieren. Wenn Sie als Spieler vor dem Netz zum Beispiel lange nach unten ziehen und gleichzeitig nach rechts drücken, werden Sie einen sehr hohen Ball schlagen, der nach rechts fliegt. Sollten Sie noch zusätzlich den Feuerknopf lange Zeit gedrückt halten, erhöht sich die Geschwindigkeit Ihres Balles. Dies stellt nur ein Beispiel für die zahlreichen Varianten dar. Um alle Kombinationen situationsgerecht einzusetzen, bedarf es einiges an Übung. Deshalb sei Ihnen zu Beginn der Junior-Modus ans Herz gelegt, da Sie sich dabei nicht noch zusätzlich mit dem Laufen der Spielfigur "belasten".

Im folgenden sehen Sie die Steuerung noch einmal im graphischen Überblick.

Bewegung der Spielfigur vor und hinter dem Netz

	Der Spieler bewegt sich nach oben	
Der Spieler bewegt sich nach links		Der Spieler bewegt sich nach rechts
	Der Spieler bewegt sich nach unten	

Ballsteuerung vor dem Netz

	Kürzerer Ball	
Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, je schneller ist der Ball Ball fliegt nach links		Ball fliegt nach rechts
	Höherer Ball	

Ballsteuerung hinter dem Netz

Höherer Ball

Je länger der
Feuerknopf gedrückt
wird, je schneller
ist der Ball
Ball fliegt nach
links

Ball fliegt
nach rechts

Kürzerer Ball

TIPS UND TRICKS

Da Great Courts II von der Taktik her stark auf ein echtes Match ausgelegt ist, können Sie versuchen die verschiedenen Spielarten, die Sie anhand der Beobachtung von Spitzenspielern entdeckt haben, anzuwenden. Einige wichtige Punkte möchten wir noch einmal zusammenfassen.

1. Versuchen Sie beim Aufschlag den Gegner, so gut als möglich zu täuschen, damit Sie sein Return nicht unter Druck bringt. Sie sollten dabei beachten, daß das Fadenkreuz beim Aufschlag nach dem Lösen des Feuerknopfes immer noch leicht nach rechts oder links verschoben werden kann.
2. Ihren eigenen Return sollten Sie so hart und plaziert als möglich schlagen. Dies bedeutet zwar ein sehr hohes Risiko, wenn Sie bereits sehr früh zum Schlag ausholen, aber mit etwas Übung, werden Sie ausreichend sicher, um Ihrem Gegner den Aufschlag abzunehmen.

3. Rücken Sie nie unvorbereitet ans Netz vor. Wenn Ihr Gegner in Ruhe abwarten kann, wohin er seinen Passierschlag setzt, werden Sie kaum an den Ball kommen. Also nur ans Netz gehen, wenn der Gegner bereits unter Druck ist. Der beste Vorbereitungsschlag treibt den Gegner weit aus dem Feld und läßt Ihnen genug Zeit, nahe ans Netz aufzurücken. Ein Schlag im Halbfeld (zwischen T-Linie und Grundlinie) ist in der Regel nicht so kontrolliert ausführbar, wie ein Volley.

4. Stellen Sie sich auf die verschiedenen Bodenbeläge ein. Man kommt nicht auf jedem Belag mit der gleichen Spielweise zum Ziel. Auf Sand sollten Sie zum Beispiel niemals voreilig versuchen, einen Punkt zu machen.

CREDITS

Produktion:
Blue Byte

Projektleitung/Konzept:

Lothar Schmitt

Programm:
Lothar Schmitt (Amiga, Atari ST)
Thomas Hertzler (Atari ST)

Ralf-Jürgen Kraft (IBM PC und Kompatible)

Animation:
Uwe Meier

Grafik:
Janos Toth
Uwe Meier
Thorsten Knop

Musik:
Haiko Ruttmann (Amiga)
Volker Strübing (IBM PC AdLib)

Beta-Tests:
Thorsten Knop
Thomas Häuser
Thomas Hertzler
Serge Hascoet & Marc Basle (UBI SOFT)

Publisher:
UBI SOFT
Entertainment Software



UBI SOFT
Entertainment Software

DEUTSCH