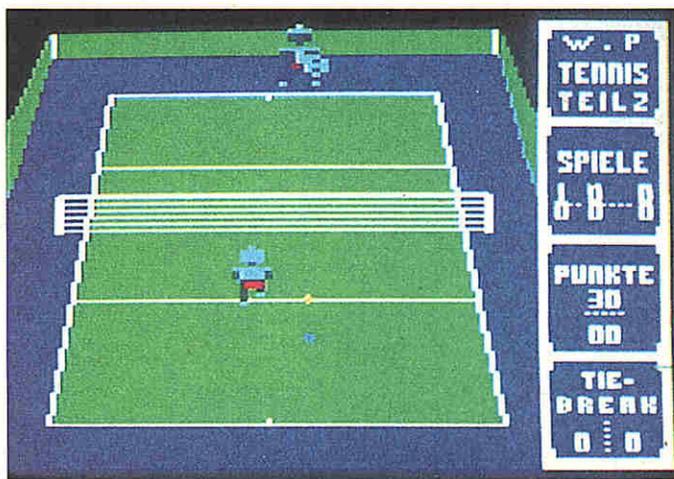


W. P. Tennis II - Grand Slam 2100

SPIEL, SATZ und SIEG

Wer spielt mindestens so gut Tennis wie Edberg, Becker und Courier? Die Roboter in unserer futuristischen Sportspiel-Simulation für einen oder zwei Spieler!



[1] Altbewährte Taktik: Aufschlagen und sofort ans Netz!

Kurzinfo: W.P. Tennis II

Programmart: Tennissimulation
Laden: LOAD "W.P. TENNIS II".8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 1 und 2
Besonderheiten: für einen oder zwei Spieler, verschiedene Spielstärken sind einstellbar.
Benötigte Blocks: 27 (nach dem Entpacken: 95)
Programmautor: Wolfgang Polenda

möglichkeiten geboten (Abb. 2). Achtung! Es müssen unbedingt beide Joysticks in den entsprechenden Ports stecken, auch wenn Sie alleine gegen den Computer spielen möchten! Sie brauchen dann zwar nur noch Joystick 1, zum Einstellen benützt man aber Joystick 2!

Schnelles Spiel: Joystick 2 nach oben,

langsam: Joystick 2 nach unten,

Ein-Spieler-Modus: Joystick 2 nach rechts,

Zwei-Spieler-Modus: Joystick 2 nach links drücken.

Beachten Sie, daß man im Ein-Spieler-Modus gegen den Computer spielt. Als

einsamer Fighter müssen Sie unbedingt den Joystick in Port 1 benutzen: Dann kontrollieren Sie den Tennis-Roboter im unteren Spielfeld.

Hat man die Modi eingestellt, kommt man per Feuerknopf in den nächsten Menübildschirm:

Serve & Volley: Joystick 2 nach oben,

Allround-Spieler 1: Joystick 2 nach unten,

Allround-Spieler 2: Joystick 2 nach rechts,

Grundlinienspieler: Joystick 2 links.

Nach der entsprechenden Wahl bewegen Sie den Joystick nach rechts unten und drücken gleichzeitig den Feuerknopf: Der Tennis-

die Spieler in alle Richtungen bewegen. Ist der Ball nahe genug, muß man die entsprechende Schlaghand per <Joystick links oder rechts> aktivieren und den Feuerknopf drücken. In dieser Sekunde läßt sich die Spielfigur allerdings nicht mehr bewegen: Falls Sie sich verrechnet haben, saust der Ball vorbei und kann nicht mehr zurückgeschmettert werden - wieder 15 Minuszähler!

Ist das Match vorbei (einer der Spieler muß zwei Sätze gewonnen haben), erscheint erneut das Einstellmenü (wie zu Programmbeginn). Jetzt lassen sich andere Modi einstellen und ausprobieren.

Spieltaktik

Wer allein gegen den Computer spielt, wird dessen Taktik schnell erkennen: Der Gegner schlägt auf und geht dann direkt ans Netz (Abb. 1). So erwischt er fast jeden Ball, den Sie retournieren. Unser Rat: Machen

WENN SIE DEN 1. SPIELER MODUS GEGEHILT HABEN (ALSO EIN SPIEL GEGEN DEN COMPUTER), STELLEN SIE JETZT BITTE DIE STÄERKE DES COMPUTERS EIN UND DRUECKEN SIE DANN DEN FEUERKNOPF + JOYSTICK NACH UNTEN RECHTS ZUM START.

JOYSTICK NACH OBEN = STÄERKE 1
 JOYSTICK NACH UNTEN = STÄERKE 2
 JOYSTICK NACH RECHTS = STÄERKE 3
 JOYSTICK NACH LINKS = STÄERKE 4
 COPYRECHTE BY WOLFGANG POLENDÄ

[2] Interessante Spielmodi bietet das Einstellmenü

Court erscheint. Die beiden Roboter-Cracks stehen an der Grundlinie. Am rechten Bildschirmrand erkennt man die Anzeigetafel: Spiele, Punkte und Tie-Break.

Das Match beginnt durch Druck auf den Feuerknopf in Port 1 (oder die Leertaste). Mit dem Joystick 1 steuert man die Spielfigur im unteren Feld, mit Joystick 2 den Tennis-Roboter in der oberen Spielhälfte. Sie können

Sie's nach! Dann werden Sie den gegnerischen Roboter sehr schnell in Schwierigkeiten bringen. Unschlagbar ist er nicht - sonst wäre die Tennis-Simulation der Zukunft schon in der Gegenwart langweilig! Eines werden Sie rasch feststellen: Die Maschinenmännchen können mit den bekannten Tennis-Cracks der Gegenwart leicht mithalten.

(Wolfgang Polenda/bl)