

UBI SOFT GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Deutschland

PRINTED IN JAPAN

Nintendo

GAME BOY™

DMG-JC-NOE-1

Jimmy Connors
TENNIS

SPIELANLEITUNG

UBI SOFT
Entertainment Software



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 Nintendo Game Boy paßt.



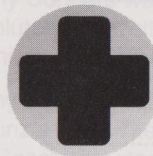
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

Game design and development by NMS Software Ltd.
Jimmy Connors Tennis is published by
UBI SOFT © UBI SOFT 1993

AK

- nach vorne bewegen
- den Schlag verlängern

- nach links bewegen
- den Ball nach links bewegen



- nach rechts bewegen
- den Ball nach rechts bewegen

- nach hinten bewegen
- den Schlag verkürzen

ein Match aufgeben
(drücken Sie SELECT und START gleichzeitig)



PAUSE
gewählte Menüs bestätigen

AUFESCHLAG
Lob oder Schmetterball*

AUFESCHLAG
Lob oder Schmetterball*

* In Übereinstimmung mit Ihrer Wahl



ÜBERSICHT

JIMMY CONNORS.....	3
DIE VERSCHIEDENEN MENÜS	4
BETRIEBSART 2 SPIELER.....	7
DIE BEDIENUNGSELEMENTE.....	10
DAS TRAINING.....	13
EINE TURNIERSAISON	14
DIE TENNISREGELN	19
NACHSPANN	21

JIMMY CONNORS

Nur wenig 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, was einen absoluten Langzeit-Rekord an der Spitze der Weltrangliste der Tennisspieler darstellt.
- 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 "Australien Open" !

Jimmy Connors : Der GRÖSSTE Tennisspieler aller Zeiten.



DIE VERSCHIEDENEN MENÜS

In der Regel werden zum Zeilenwechsel in einem Menü die Tasten AUF und AB des Richtungskreuzes benutzt. Mit der START-Taste sowie mit den A- und B-Tasten können Sie Ihre Wahl bestätigen und zum nächsten Menü übergehen.

Music on / Music off

Wenn Sie MUSIC ON wählen, haben Sie während des Spiels gleichzeitig Musik und Geräusche. Wählen Sie MUSIC OFF, haben Sie nur Geräusche.

Wahl der Schusstasten

A = HIT B = LOB

Geschossen wird mit der A-Taste
Gelobbt wird mit der B-Taste

A = LOB B = HIT

Gelobbt wird mit der A-Taste
Geschossen wird mit der B-Taste



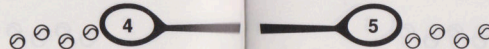
Wählen Sie die Spielerzahl

- ◆ Sie sind allein : Betriebsart 1 PLAYER.
- ◆ Sie spielen mit einem Freund : Betriebsart 2 PLAYER *LINK ONLY*

In dieser Betriebsart können Sie zu zweit spielen Sie brauchen dafür zwei GAME BOY-Geräte, die durch ein Game Link™ -Kabel miteinander verbunden sind, sowie zwei Jimmy Connors Pro Tennis Tour Spiele-Cassetten für den GAME BOY.

Geben Sie Ihrem Spieler einen Namen

Bei Erscheinen des Menüs mit dem Alphabet können Sie einen Namen mit maximal 8 Buchstaben eingeben. Hierfür den Schläger auf den Buchstaben, den Sie anwählen möchten, bewegen und die Tasten A oder B drücken. Der Buchstabe erscheint unten auf dem Bildschirm.



Dies zur Vervollständigung des Namens, den Sie eingeben wollen, wiederholen und die START-Taste zur Bestätigung drücken. Wenn Sie gleich bei Erscheinen des Menüs bestätigen (START), sind Sie Jimmy CONNORS.

Anmerkung :

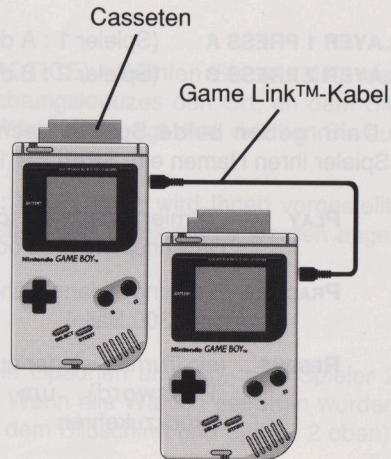
Falls Sie sich geirrt haben, bringen Sie den Schläger auf des Symbol " < " und drücken Sie die Tasten A oder B. Wählen Sie dann den richtigen Buchstaben an.

Wählen Sie Ihre Betriebsart

- ◆ **PLAY** : mit dieser Betriebsart können Sie an Turnieren teilnehmen.
- ◆ **PRACTICE** : mit dieser Betriebsart können Sie allein trainieren, oder zu zweit (sofern Sie 2 GAME BOY-Geräte besitzen, die über ein Game Link™-Kabel miteinander verbunden sind)
- ◆ **RESUME** : mit dieser Betriebsart können Sie Ihr Passwort (PASSWORD) eingeben und ein Turnier wieder aufnehmen.

BETRIEBSART 2 SPIELER

Verbinden Sie die beiden GAME BOY-Geräte über das Game Link™-Kabel miteinander und überprüfen Sie, daß die beiden Kassetten richtig eingelegt sind. Schalten Sie dann Ihre beiden GAME BOY ein. Beide Spieler müssen im zweiten Menü die Option 2 PLAYER *LINK ONLY* anwählen



Folgendes Menü erscheint :

PLAYER 1 PRESS A (Spieler 1 : A drücken)

PLAYER 2 PRESS B (Spieler 2 : B drücken)

Dann geben beide Spieler nach dem gleichen Verfahren wie für 1 Spieler ihren Namen ein. SPIELER 1 wählt die Spielbetriebsart :

PLAY (Turnier) : dann entscheidet er über die Anzahl der Gewinnspiele (1, 2 oder 3 Sätze).

PRACTICE (Training) : dann wählt er die Anzahl der Bälle (100, 200 oder 300 Bälle).

RESUME (ein Turnier wieder aufnehmen) : er gibt ein Passwort ein (Password), um zu einem vorherigen Turnier zurückzukehren

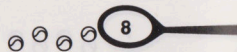
Dann erscheint eine Weltkarte.

In der Trainings-Betriebsart (PRACTICE) : Wählen Sie mit Hilfe der Tasten LINKS oder RECHTS des Richtungskreuzes den Ort, an dem Sie spielen wollen. Sobald die Stadt Ihrer Wahl angezeigt wird, drücken Sie auf START.

In der Turnier-Betriebsart (PLAY) : Das Turnier wird Ihnen vorgestellt. Ein Pfeil zeigt an, wo es stattfindet. Stadt und Turniernamen werden angezeigt.

Anmerkung :

Während Spieler 1 (PLAYER 1) die Optionen anwählt, muß Spieler 2 (PLAYER 2) warten (PLEASE WAIT). Wenn alle Wahlen getroffen wurden beginnt das Spiel (Spieler 1 unten auf dem Bildschirm und Spieler 2 oben).



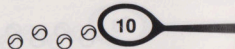
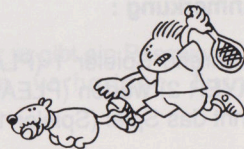
DIE BEDIENUNGSELEMENTE DES SPIELS

DER AUFSCHLAG

Zum Aufschlagen die **A**-oder **B**-Tasten drücken.

Hinweis :

Sie können die Richtung Ihrer Aufschläge durch Benutzen der **AUF**, **AB**, **RECHTS** oder **LINKS** Tasten steuern.



WIE MAN DEN BALL SCHLÄGT

Wenn der Spieler richtig zum Ball steht, eine der Tasten (**A** oder **B** gemäß Ihrer anfänglichen Wahl) drücken. Dann hört der Spieler auf zu laufen und bereitet seinen Schlag vor. Lassen Sie die Taste los, um den Ball zu schlagen.

Um den Flugwinkel des Balls zu kontrollieren, die Tasten **LINKS** oder **RECHTS** des Richtungskreuzes benutzen.

Wenn Sie Ihren Schlag vorbereiten, drücken Sie so lange wie möglich die Tasten **LINKS** oder **RECHTS** des Richtungskreuzes, um den Ball in die gewünschte Richtung zu schicken.

Anmerkung : Der Winkel vergrößert oder verkleinert sich mit der Dauer des Drucks auf die Richtungstaste.

Zur Erhöhung der Ballgeschwindigkeit halten Sie die Taste so lange wie möglich gedrückt. Die Tasten **OBEN** und **UNTEN** des Richtungskreuzes beeinflussen die Balllänge.



Gleiches Prinzip wie für die Winkelkontrolle : Wenn Sie die Tasten OBEN oder UNTEN des Richtungskreuzes drücken und dabei gleichzeitig die Schußtaste gedrückt halten, wird der Ball kurz oder lang.

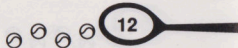
Pause

Die START-Taste drücken, um eine Pause einzulegen (der Ballwechsel auf dem Platz wird kurz unterbrochen). Zur Rückkehr ins Spiel, irgendeine Taste drücken.

Wenn Sie das Spiel verlassen wollen

In der PLAY(Turnier)-Betriebsart drücken Sie die SELECT-Taste und halten Sie diese gedrückt, während Sie START drücken. Zur Bestätigung die B-Taste drücken. Sie sind jetzt vom Turnier ausgeschlossen und gehen zum Spielbeginn zurück (Bild von Jimmy Connors).

In der PRACTICE-Betriebsart drücken Sie die SELECT-Taste und halten Sie diese gedrückt, während Sie START drücken. Sie kommen zum letzten Menü zurück (beginner, intermediate, overheads, advanced, exit). Wenn Sie zum Beginn des Spiels zurück möchten, wählen Sie EXIT.



DAS TRAINING (PRACTICE)

Benutzen Sie diese Betriebsart, um allein oder zu zweit zu trainieren (sofern Sie zwei GAME BOY-Geräte besitzen, die über ein Game Link TM-Kabel miteinander verbunden sind).

Nachdem Sie die PRACTICE-Betriebsart gewählt haben, wählen Sie die für Ihr Training erforderliche Ballzahl : 100, 200 oder 300 Bälle (Betriebsart 1 oder 2 Spieler). Die Anzahl der noch zu spielenden Bälle wird auf der Tafel links hinten auf dem Platz angezeigt.

Wenn Sie allein spielen, wirft Ihnen ein Ballwerfer die Bälle zu. Dann wählen Sie den Ort an dem Sie trainieren möchten. Nun brauchen Sie nur noch das Trainingsniveau zu wählen (beginner, intermediate, advanced oder smashes), und dann können Sie mit dem Spielen beginnen. Je nach dem gewählten Niveau sind die vom Ballwerfer zugeworfenen Bälle mehr oder weniger schwierig zu erreichen.



1 Set (1 Satz) :

Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Gegner den ersten Satz gewonnen hat.

Wählen Sie dann das Niveau Ihres Gegners :

- ◆ Beginner (Anfänger)
- ◆ Intermediate (Mittelmäßig)
- ◆ Advanced (Fortgeschrittener)



Vor Beginn eines Turniers erhalten Sie eine Beschreibung dieses Turniers. Ein Pfeil zeigt Ihnen an, wo es stattfindet. Stadt und Name des Turniers erscheinen unten auf dem Bildschirm.

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Beträge stellen die Geldsummen dar, die Sie gewonnen haben, wenn Sie einen Satz in der "Anfänger" Betriebsart spielen.

Der Geldbetrag für jedes Turnier wird in nachstehender Tabelle angezeigt :

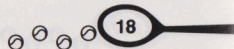
LAND	STADT	TURNIER	PLATZ	PREIS
Australien	Melbourne	Australian Open	Gras	30.000
Österreich	Wien	CA Tennis Trophy	Hart	28.000
Belgien	Brüssel	Belgian Indoor Championship	Sand	26.000
Kanada	Toronto	Skydome World Tennis	Gras	35.000
U.S.A.	New York	US Open Championship	Sand	34.000
Frankreich	Paris	Open de la Ville de Paris	Sand	49.000
Deutschland	Hamburg	BMW German Open	Gras	52.000
Griechenland	Athen	Athens Grand Prix	Hart	41.000
Italien	Rom	Campional INT'L d'Italia	Gras	48.500
Japan	Tokio	Open Tennis Championship	Hart	60.000
Niederlande	Hilversum	INT'L Championship	Gras	30.500
Neuseeland	Auckland	B.H. New Zealand Open	Gras	45.000
Spanien	Madrid	Madrid Grand Prix	Hart	42.000
Schweden	Stockholm	Stockholm Open	Gras	58.500
UdSSR	Moskau	Kremlin Cup	Hart	39.000
England	Wimbledon	All England Championship	Gras	62.500

DIE PASSWÖRTER

Nach Beendigung eines jeden Turniers (ob gewonnen oder verloren) bekommen Sie ein Passwort zugeteilt. Schreiben Sie es auf ein Blatt Papier, das Sie sorgfältig aufheben, wenn Sie später zu eben diesem Augenblick der Saison ein Turnier spielen wollen. Zur Eingabe des Passworts, wählen Sie RESUME.

Zur Eingabe Ihres Passworts : Bewegen Sie den Schläger auf den Buchstaben (oder die Zahl), den Sie anwählen wollen und drücken Sie die Taste A oder B.

Der Buchstabe (oder die Zahl) erscheint unten auf dem Bildschirm. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um den Namen, den Sie eingeben wollen, zu vervollständigen und drücken Sie die START-Taste zur Bestätigung. Wenn Sie sich irren, bewegen Sie den Schläger auf das Symbol "<" und drücken Sie die Taste A oder B. Wählen Sie dann den richtigen Buchstaben an.



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

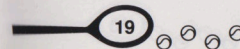
Der Spieler, der zuerst sechs Spiele gewinnt, gewinnt auch den Satz. Haben beide Spieler sechs Spiele gewonnen, kommt es zu einen "Tiebreak", bei dem der Sieger mindestens 7 Punkte und zwei Punkte mehr haben muß als sein Gegner.

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 gegen-



überliegende 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. 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 nochmal aufschlagen.

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 auftreten.

DAS DOPPELFELD

Das Doppelfeld reicht auf beiden Seiten bis zur Seitenlinie für das Doppel und gilt nur für Doppelspiele.

DIE GRUNDLINIE

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

DIE MITTELLINIE

Sie müssen beiderseits der Mittellinie aufschlagen.

NACHSPANN

**Konversion durch NMS SOFTWARE. Ltd. JIMMY CONNORS wird
herausgegeben von UBI SOFT © UBI SOFT 1993.**

Verantwortlich für die Herausgabe

Gérard Guillemot und Dominique Baes

Tests und technische Leitung

Serge Hascoet, Frédéric Markus,
Frédéric Gaulbaire und Florence Gayet

Marketing

Carole Degoulet, Jean-Louis Braz

Gestaltung des Handbuchs

Florence Villatte

