

adidas  CHAMPIONSHIP

*Tiptrek*



**ocean**



---

## **adidas CHAMPIONSHIP TIE-BREAK**

Tie-break brings you all the tension of the game and brings the thrill, techniques and all the other features of a real game right into your home.

Control is precise and, just like the real game of tennis, demands time and practice.

Tie-break has a training mode where you can choose the court, your racquet and opponent, thus providing you with an opportunity to practice.

The official Tie-break seeding list consists of 16 players, all of whom you must beat to become top seed. If you don't want to play in a competition, you can always play a tournament with your friends.

Tie-break offers all tennis techniques in an extremely lifelike manner because they are precisely calculated.

The presentation in television format gives the game even more character.

## **LOADING**

### **COMMODORE**

#### **CASSETTE**

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), the follow C64 instructions.

PLEASE NOTE; This game loads in a number of parts follow on screen instructions.

#### **DISK**

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD ":",8,8 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

You can also play doubles using four players at the same time (using four joysticks). However, to do this, you need an adaptor which you can order from us at the following address:

#### TIE-BREAK ADAPTOR OFFER

Ocean Software Ltd  
6 Central Street  
Manchester M2 5NS

Please enclose your name and address and a cheque or P.O. for £5.00 (incl. P & P) made payable to Ocean Software Ltd.

Please allow 28 days for delivery.

## The Court

The tennis court is in the form of a rectangle which is split in the middle by a net.

The lines which limit the court on the narrow sides are called the base lines. On both sides, parallel to the net are the service lines (or T lines). These, together with the side lines, form the service areas. The outer side lines are used when playing doubles. The service area is divided vertically through the middle by another line, thus forming the service areas for the two sides.

## Racquets

Today, the racquet is made from a light material. The game depends on the nature of the racquet, i.e. upon its weight, the strings and on the strength of the strings. The tension of the strings is measured in kg and falls between 25 kg and 35 kg.

## Starting the game – Service

In tennis there is always one server and one receiver.

The server always starts serving on the right hand side as he is looking at the court.

To serve, he stands in the prescribed service area. The receiver stands in a sensible place for returning the ball. The ball is served from the base line. To do so, the server throws the ball into the air using his free hand and must hit the ball with the racquet before it falls to the ground.

The service counts from the instant the racquet touches the ball. The ball must then travel over the net and fall in the diagonally opposite service area. The lines are included in the service area.

## Second service

The service is repeated if:

- a) The ball touches the net but falls in the correct service area
- b) The ball is out
- c) If the ball touches any object before landing.
- d) The service is not carried out in accordance with the rules
- e) The service is made before the receiver is ready

If the second service is mis-hit, a point is given to the receiver.

## Changing service sides

In each game, the server starts to the right of the middle of his half of the court. The side is change for every service. Therefore he serves alternately from the right and the left to the diagonally opposite service area.

## Change of service

After every game of the match, the service changes, i.e. the server becomes the receiver and the receiver becomes the server.

The players swap ends of the court after every odd game within each set.

## Rallies

To all extents and purposes, the game starts with the first return after the service.

The ball may only bounce once, but it can also be hit whilst it is in the air. It may touch the net and also counts if it touches the opponents body or if the player manages to hit the ball whilst it is in the air, even if it has gone out of the court (but has not touched the ground). The ball also counts if it touches the line, i.e. it is not out until it bounces outside the court, behind the line.

## Losing points during a rally

A point is lost if:

- the opponent's service is returned before it hits the ground
- the ball touches the ground twice in succession
- if the ball is returned and hits the ground or any object outside the court.

## Scoring

During the game, the points are counted as follows:

- after the 1st point: 15
- after the 2nd point: 30
- after the 3rd point: 40
- after the 4th point: game

The word "DEUCE" means that both players have the same points within a game (e.g. 40:40)

The word "LOVE" means that one of the players has still not made a point.

If both players have 3 points (i.e. deuce), the next point is called "ADVANTAGE". The game must now be played until one of the players scores two points in succession from "DEUCE". He then wins the game.

The first player to win 6 games wins the set. The first player to reach the agreed number of sets wins the match.

## Tie-break

The tie-break is used when the score in a set reaches 6:6.

The server now serves from the right. The service then changes over and the opponent makes the next service from the left, then from the right and then service changes back. The players change ends after every six points. The first player to reach seven points wins the game.

## Doubles

The outer lines of the court are used when playing doubles. Otherwise the game is the same. Both players in each team take turns in serving.

## Points in the world seeding list

The placings in the world seeding list are based on the number of points won per game won and on the number of tournaments played.

## THE GAME

The computer reloads a short time after the title screen. The information screen then appears and by pressing the button on the left joystick you can call up the menu.

In the menu you can choose between:

- 1) World tournament
- 2) Tournament
- 3) Training

The selection symbol which appears in each menu is a tennis ball. This can be moved using the joystick and it is fixed by pressing the right hand button.

## 1.0 WORLD TOURNAMENT

You play an active part in the world seeding list. Any game you play will affect your placing in the seeding list, which is where the current score is stored. By winning individual games you collect points for the seeding list. Your current points total can be read from the seeding-list.

- 1.1 Load Team/ New Team: If you have already played within the seedings, you can recall your old score by selecting "Load Team". If you want to start with a new seeding or if you want to choose a new team, select "New Team" using the joystick. Once you have made your selection, press the button on the right hand joystick.
- 1.2 Now choose the number of players. You can also include several computer players which leads to faster and more interesting changes in the seedings. If a computer player is meeting another computer player, you can choose whether you want to watch the game or not ("Watch game Yes or No").
- 1.3 When you have established the number of players, the photographs of the players appear. The computer has 16 seeds in memory, together with their photographs and descriptions (see also 3.2).

As well as the photograph, you can also choose whether these players are to be controlled by people (human) or by the computer. By selecting "OLD" you can carry over stored pairings.

If the player is controlled by the computer, he is automatically assigned a name and character.

If the player is controlled by a person, you can change the name using the keyboard. This means that each player will be given a new identity from his name and characteristics.

- 1.4 Once you have specified the characters, if you want to play with more than two players, then you can assign the relevant ports.
- 1.5 You can then choose your racquet. Racquets are classified by the string tension (20 - 30 kg) and by the weight (light - L and medium - M).
- 1.6 If several players are taking part in the game then this menu will be repeated for each player.
- 1.7 Once everything has been decided, go to "Save Team". If you want to change anything, go to "Undo" and the menu will be repeated.
- 1.8 Finally you have to select the tournament in which you wish to play:

Tournament	Surface (see 2.2)
Australian Open	Artificial grass
French Open	Clay
Wimbledon	Grass
US Open	Clay
Masters	PVC
Davis Cup	PVC

- 1.9 The computer will then indicate who is playing whom (ok).
- 1.10 The players will no longer be displayed with their descriptions (ok).

## 2.0 TOURNAMENT

This part enables you to organise a tournament amongst your friends. Here you play amongst each other and create your own seedings. All scores and tournaments can be stored so that you can take breaks during a tournament.

- 2.1 Load an old tournament or start a new one.
- 2.2 Choose the surface

Surface	Characteristic	Colour
Grass	Fast	Green
Clay	Medium	Red
Artificial grass	Medium	Grey/blue
PVC	Fast	Grey/red

Each surface has special characteristics in relation to the speed and bounce of the ball. These are, of course, very apparent during the game.

- 2.3 Choose singles or doubles
- 2.4 Number of games  
The number of games to be played is displayed.
- 2.5 Enter the names using the keyboard
- 2.6 Choose the relevant port (for more than 2 players)
- 2.7 The computer will then indicate who is playing whom.
- 2.8 Each player can now choose a racquet (see 1.5).
- 2.9 The "Match" part starts.

Games which are played as part of a tournament do not affect the seedings.

## 3.0 TRAINING

Here you can practice using all combinations of racquet, surface and partner.

- 3.1 Choose singles or doubles
- 3.2 Choose whether the participants are to be controlled by people (human) or by the computer.  
You can choose to train with any of the other 16 players in the seeding list. You can choose from:

1.	Name: Igor Przscht	2.	Name: Bernd Bröckel
	Age: 25		Age: 22
	Weight: 68 kg		Weight: 74 kg
	Country: Czechoslovakia		Country: West Germany
3.	Name: José Sanchez	4.	Name: Franco Plazzo
	Age: 27		Age: 24
	Weight: 72 kg		Weight: 69 kg
	Country: Argentina		Country: Italy

5.	Name: Adonis Garides Age: 25 Weight: 78 kg Country: Argentina	6.	Name: Bob Hunter Age: 24 Weight: 72 kg Country: USA
7.	Name: Joshua Slize Age: 28 Weight: 82 kg Country: USA	8.	Name: Miles Ford Age: 25 Weight: 67 kg Country: GB
9.	Name: Manfred Kleimann Age: 29 Weight: 72 kg Country: West Germany	10.	Name: Piotr Wasek Age: 25 Weight: 69 kg Country: Czechoslovakia
11.	Name: Heinrich Lehnard Age: 29 Weight: 72 kg Country: France	12.	Name: Olaf Niström Age: 25 Weight: 79 kg Country: Sweden
13.	Name: Nils Stag Age: 26 Weight: 70 kg Country: Sweden	14.	Name: Charles Thompson Age: 24 Weight: 69 kg Country: GB
15.	Name: Pierre Deux Age: 28 Weight: 76 kg Country: France	16.	Name: Ramires Estabienne Age: 28 Weight: 76 kg Country: Italy

- 3.3 Choose your joystick port  
 3.4 Choose your racquet (see 1.5)  
 3.5 The menu is repeated for the other players  
 3.6 Now you can choose the length of the game. This determines the number of sets you have to win.  
 You can choose between:  
 "Best of three" (you have to win 2 sets)  
 "Best of five" (you have to win 3 sets)  
 3.7 Choose your playing surface (2.2)  
 3.8 Start the "Match" part.

## 4.0 MATCH PART

### 4.1 Controlling the players

Now we come to the most important and the hardest part of the game. First of all, you do not need to move the player since he moves to the ball of his own accord.

In this game, the joystick is used to incorporate extremely realistic shots such as top spin, slice, smash, volley, stop and lob. Each shot is calculated extremely accurately and realistically.

### 4.2 The service

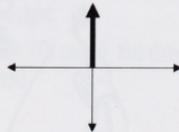
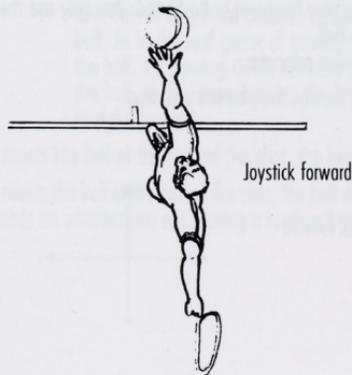
You do not have to select the direction of service, but you do have to choose the length and cut.

Joystick forward = swing time = length of shot

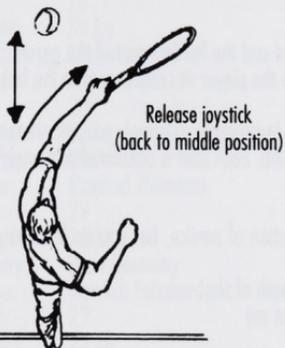
Joystick forward, right = smaller cut

## SERVICE

Joystick forward: The player swings his arm back and remains in this position



Release joystick: The player hits the ball

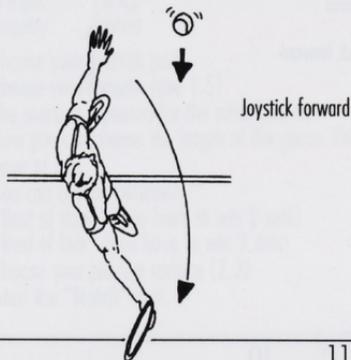


#### 4.3 Forehand, backhand

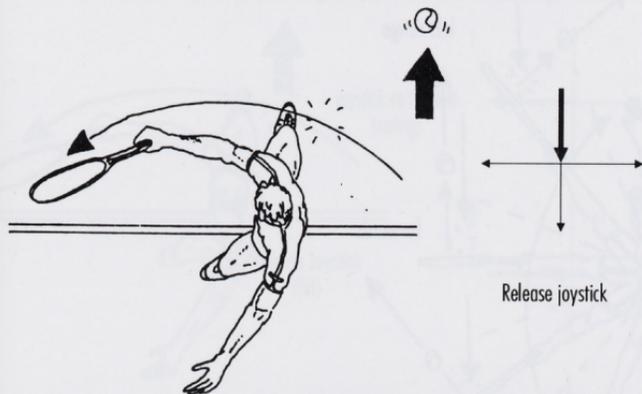
a) The computer decides whether you play forehand or backhand. You only use the joystick to direct the player or the ball.

All shots are based on the following principle:

Pushing the joystick forwards = Swings the player's arm back



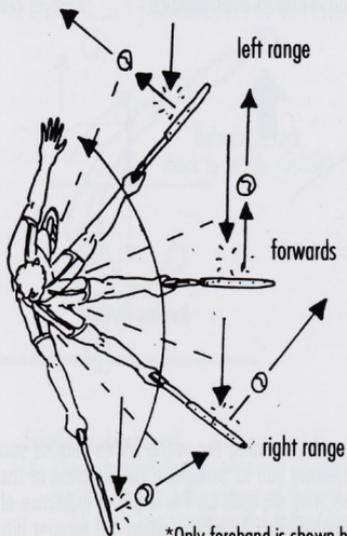
The shot is not played until you have released the joystick



This means that you can stop the player during the swing for as long as you like. This is important because it allows you to determine the direction of the ball. As in the real game of tennis, this depends on the angle of incidence of the ball. By slowing down the shot you can determine when the racquet hits the ball. If the racquet meets the ball in the middle position, the ball will go straight forward.

If it meets the ball at the start of the shot, the ball will go to the right.

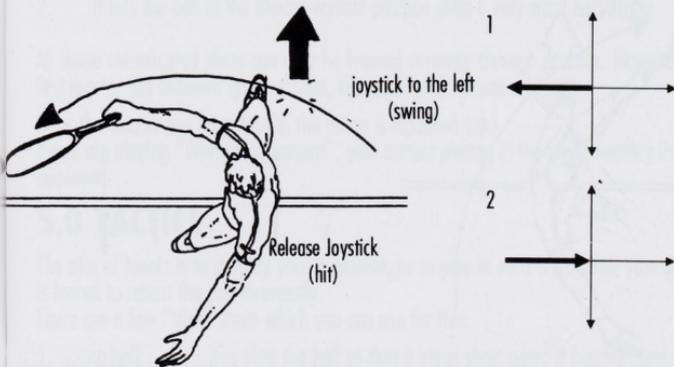
If it meets the ball at the end of the shot, the ball will go to the left. (Of course, this direction depends on whether you are playing a forehand or backhand shot).



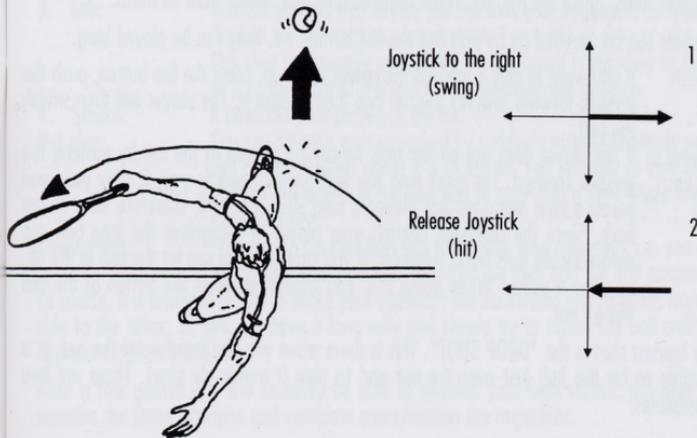
\*Only forehand is shown here

You can see that it is not so easy to release the joystick at precisely the right moment. As in the real game of tennis, you must first get the "feel" of the ball. Until now, you have only hit short balls. If you want to hit a long ball, before you move the joystick you must press the left fire button and hold it down until you have played the shot. This combination also requires some practice.

Stop ball: To play a stop shot by moving the joystick to the left (swing/ release = shot)

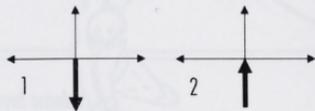
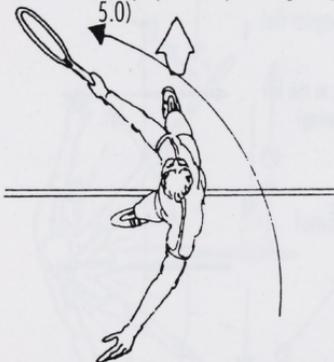


Top spin: You use top spin by moving the joystick to the right (swing/ release = shot)





Lob: You play a lob by moving the joystick backwards (swing/ release = shot) (see 5.0)



To explain this again: A simple shot is always played by moving the joystick forwards and then releasing it. The computer decides whether you play a forehand or backhand shot. For all other shots, move the joystick in the required direction, rather than forwards.

All shots can be speeded up by pressing the fire button, i.e. they can be played long.

**Smash:** If you want to play a lob and the player looks up, press the fire button, push the joystick forward towards the net and then release it. The player will then smash the ball.

**Playing at the net:** If the player does not hit the ball, he can be moved to the net by pushing the joystick forward. The next time the ball comes towards you, it may pass you because your opponent has played a long shot. You will, therefore have to run back. Since the computer controls your player, it recognises the long ball and automatically runs back. However, if you stay put, you can hit the ball in the air, i.e. play a volley. When doing this, you should not press the button or the ball will go out.

The hardest shot is the "DROP SHOT". This is done when you are standing at the net. It is possible to hit the ball just over the net and to play it extremely short. There are two possibilities:

1. The racquet hits the ball in the middle of the swing
2. It hits the ball in the almost vertical position after a very short backswing.

All these complicated shots can only be learned correctly through practice. However, if you first master the different types of shot, the game will become addictive.

Once the winner has been found, the menu is repeated (ok).  
If you are playing "World Tournament", your current placing in the world seeding list will be displayed.

## 5.0 TACTICS

The aim of tennis is to outplay your opponent, or to play in such a way that your opponent is forced to return the ball incorrectly.

There are a few "trick" shots which you can use for this.

1. **Stop ball:** You slice the ball so that it stops short when it bounces and can also bounce in a different direction.
  2. **Top spin:** You slice the ball so that it speeds up when it bounces.
  3. **Lob:** You can use this shot to play the ball over your opponent, i.e. you play the ball so high that he cannot reach it properly or even at all. This shot is generally used when the opponent is standing at the net or is at the front of the court in an unfavourable position.
  4. **Smash:** A powerful shot played in the air.
- Net play:** You can surprise your opponent by suddenly moving forwards so that you can hit the ball whilst it is in the air. You are able to very quickly shorten the length of the ball and to play it at a tight angle towards the side lines.
- Passing shot:** The passing shot enables you to mislead your opponent, i.e. you catch him in the wrong position to return the shot and the ball passes him.

Of course, it is always possible to make your opponent run backwards and forwards from one side to the other, or you can have a long rally and simply try to return the ball until your opponent makes a mistake.

After a few games you will certainly be able to develop your own tactics. But one thing remains the same: stamina and complete concentration are important.

## 6.0 NOTE ON DOUBLES

Doubles is a game which clearly requires more concentration, since it is faster and it is easy to misread the situation.

## 7.0 ADDITIONAL FUNCTIONS

- P - Stops the game briefly
- Q - This key is used to end the game early. The outcome of the game will be calculated on the basis of the performance of the players up to this point.
- Z - Slows down the speed of the game.

Each game is stored automatically and can therefore be continued at a later date. This works differently under points 1.0 and 2.0.

### 1.0 World Tournament:

When you store a game under your own name you naturally also store the current seedings.

However, each name can be changed again, i.e. you can replace the computer with people at any time by selecting "New Team" from the initial menu.

### 2.0 Tournament:

Here again all tournaments are stored so that you do not have to complete an entire tournament on a single occasion (Load tournament A, B, C).

However, a match will not be stored until it has been completed (even using the Q key).

The players have a short rest after every odd set and at the end of the game you shake hands. The computer then reloads. You must now wait for a moment before your winner's picture appears.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact The Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

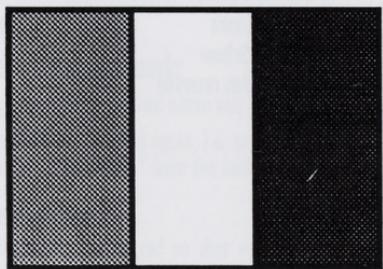
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Programmer : Andreas Seebeck  
Graphics : Michael Bohne, Frank Ziemiński  
Sound : Ronald Saake  
Sound FX : Michael Scheer

© 1989 STARBYTE SOFTWARE, all rights reserved

© 1990 OCEAN SOFTWARE LTD.

COMMODORE 64/128



FRANÇAIS

INSTRUCTIONS

## adidas CHAMPIONSHIP TIE-BREAK

Avec Tie-break, vous retrouvez chez vous la tension qui règne sur un court de tennis, les sensations d'un match, les techniques et tous les autres aspects de ce sport.

Le contrôle est précis et comme sur le terrain, le jeu demande du temps et de la pratique.

Tie-break vous propose un mode d'entraînement vous permettant de choisir votre court, votre raquette et votre adversaire ce qui vous permet d'améliorer votre jeu.

La liste officielle de classement de Tie-break comprend 16 joueurs que vous devez tous battre pour être classé première tête de série. Si vous ne voulez pas participer à une compétition, vous pouvez toujours disputer un tournoi avec vos amis.

Tie-break vous offre toutes les techniques du tennis d'une manière très réaliste parce qu'elles sont calculées avec précision.

La représentation du jeu sur écran de télévision donne au jeu davantage de caractère.

## CHARGEMENT

### CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, la face imprimée en dessus et assurez-vous qu'elle est complètement réembobinée. Vérifiez que tous les fils sont reliés. Pressez les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Suivez les instructions à l'écran, PLY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement de type C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions C64.

VEUILLEZ NOTER: Ce jeu se charge en plusieurs parties; suivez les instructions à l'écran.

### DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez l'unité du disque en fonction, placez le logiciel dans l'unité du disque, l'étiquette au dessus. Tapez LOAD ":",8,8 (RETURN), la page de présentation apparaîtra et le programme se chargera alors automatiquement.

## Le Court

Le court de tennis a la forme d'un rectangle séparé en deux par un filet.

Les lignes marquant le court sur ses largeurs sont appelées les lignes de fond. Les lignes de service (ou lignes T) se trouvent des deux côtés, parallèlement au filet. Celles-ci et les lignes de côté forment la zone de service. Les lignes extérieures sont utilisées pour jouer en double. La zone de service est divisée verticalement par une autre ligne, formant ainsi les carrés de service pour les deux côtés.

## Les raquettes

Les raquettes sont de nos jours fabriquées dans un matériau léger. La qualité du match dépend des caractéristiques de la raquette: de son poids, de son cordage, de la résistance des cordes. La tension du cordage est mesurée en kg et elle est comprise entre 25 et 35 kg.

## Début du jeu - Le service

Au tennis, il y a toujours un serveur et un relanceur.

Le serveur commence toujours à servir derrière la moitié droite du court.

Il doit se tenir dans la zone de service appropriée. Le relanceur se place de façon à pouvoir renvoyer. Le service se fait depuis la ligne de fond. Le serveur envoie la balle en l'air de sa main libre et la frappe avec sa raquette avant qu'elle ne retombe au sol.

Le service compte à partir du moment où la raquette touche la balle qui doit alors passer au-dessus du filet et tomber dans le carré de service diagonalement opposé ou sur ses lignes.

## Deuxième service

Une deuxième balle de service est accordé si:

- |                                                                    |                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| a) la balle touche le filet et tombe dans le bon carré de service. | d) le service n'est pas effectué conformément aux règles du jeu. |
| b) la balle est sortie.                                            | e) la balle touche tout objet avant de retomber.                 |
| d) le service est effectué avant que le relanceur soit prêt.       |                                                                  |

Si la balle est mal servie lors du deuxième service, un point est attribué au relanceur.

## Changement de côté

Dans chaque match, le serveur commence à servir à la droite de sa moitié de court. Le côté change à chaque service. Il sert donc alternativement à droite puis à gauche dans le carré diagonalement opposé.

## Changement de service

Le service change après chaque jeu d'un match: le serveur devient le relanceur et vice versa. Les joueurs changent de camp après chaque jeu impair de chaque set.

## Passes de jeu

Le jeu commence normalement avec le premier renvoi de la balle de service.

La balle peut seulement rebondir une seule fois mais elle peut également être frappée avant le rebond. Elle peut toucher le filet et compte aussi si elle touche le corps de l'adversaire ou si le joueur réussit à frapper la balle avant le rebond, même si elle est sortie du court (mais n'a pas touché le sol). La balle est également bonne si elle touche la ligne, c'est-à-dire qu'elle n'est pas sortie à moins de rebondir en dehors du court, derrière la ligne.

## Perte des points lors d'un échange

Un point est perdu si:

- la balle de service de l'adversaire est renvoyée avant de toucher le sol
- la balle touche le sol deux fois successivement
- la balle est renvoyée et touche le sol ou tout objet en dehors du court.

## Pointage

Pendant le match, les points sont calculés comme suit:

- |                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| - la 1ère marque: 15 | - la 2ème marque: 30           |
| - la 3ème marque: 40 | - la 4ème marque: donne le jeu |

Lorsque les deux joueurs ont chacun 3 points dans un jeu, on dit qu'ils sont à égalité (c'est à dire que le score est de 40:40).

Si les deux joueurs ont chacun 3 points (c'est à dire qu'ils sont à égalité), le point suivant est appelé AVANTAGE. La partie continue d'être jouée jusqu'à ce qu'un des joueurs marque deux points de suite et gagne ainsi le jeu.

Le premier joueur qui remporte 6 jeux gagne le set. Le premier joueur qui réussit à obtenir le nombre convenu de sets gagne le match.

## Tie-break

Le tie-break est utilisé lorsque le score d'un set est de 6:6.

Le serveur sert alors sur la droite. Le service change et l'adversaire joue le prochain service sur la gauche, puis sur la droite et le service change à nouveau. Les joueurs changent de camp tous les 6 points. Le premier joueur qui obtient sept points gagne la manche.

## Double

Les lignes extérieures du court sont utilisées lors d'un double. A part cela, le jeu se déroule de façon identique. Les deux joueurs de chaque équipe servent chacun à son tour.

## Points pour la liste de classement international

Ce classement est basé sur le nombre de points gagnés par match remporté et sur le nombre de tournois disputés.

## LE JEU

L'ordinateur se recharge un moment après l'apparition de la page de présentation. La page de données fait suite et en appuyant sur le bouton de la manette de gauche, vous pouvez appeler le menu.

Le menu vous donne le choix entre:

- 1) Tournoi international
- 2) Tournoi
- 3) Entraînement \*

Le symbole de sélection qui apparaît à chaque menu est représenté par une balle de tennis. Celle-ci peut être déplacée en utilisant la manette de jeu et immobilisée en appuyant sur le bouton de droite.

## 1.0 TOURNOI INTERNATIONAL

Vous êtes classé dans la liste internationale des têtes de série. Tout match que vous jouez affectera votre classement. En gagnant chaque jeu, vous accumulez des points qui seront pris en compte par cette liste où vous pouvez lire votre score actuel.

1.1 Chargez l'Equipe ou la Nouvelle Equipe: Si vous avez déjà joué vous pouvez rappeler votre score précédent en sélectionnant "LOAD TEAM".

Si vous voulez commencer à participer à un nouveau classement de têtes de série ou si vous voulez choisir une nouvelle équipe, sélectionnez "NEW TEAM" en utilisant la manette de jeu. Une fois que vous avez fait votre sélection, appuyez sur le bouton de la manette de droite.

1.2 Choisissez maintenant le nombre de joueurs. Vous pouvez compter parmi eux des joueurs proposés par l'ordinateur, ce qui résulte en des changements rapides et intéressants dans le classement des têtes de série. Vous pouvez choisir de regarder le match ou non. ("Watch game Yes or No").

1.3 Lorsque vous avez déterminé le nombre de joueurs, les photos de ces derniers apparaissent à l'écran.

Le jeu a 16 têtes de série en mémoire avec leur photo et leur description (voir également 3.2).

Vous pouvez également choisir si ces joueurs vont être contrôlés par des personnes (humaines) ou par l'ordinateur. En sélectionnant "OLD", vous pouvez garder des sélections déjà en mémoire.

Si le joueur est contrôlé par l'ordinateur, un nom et un personnage lui sont automatiquement attribués.

Si le joueur est contrôlé par une personne, vous pouvez changer son nom en utilisant votre clavier. Vous établissez donc une nouvelle identité à partir de son nom et de sa description.

1.4 Une fois que vous avez déterminé les personnages, si vous voulez jouer avec plus de deux joueurs, vous pouvez donc assigner les ports appropriés.

1.5 Vous pouvez ensuite choisir votre raquette. Les raquettes sont classées par tension (de 20 à 30 kg) et par poids (léger, L et moyen, M).

1.6 Si plusieurs joueurs participent au jeu, le menu réapparaîtra à l'écran pour chaque joueur.

1.7 Une fois que vous avez fait votre choix, sélectionnez "SAVE TEAM" et si vous voulez procéder à des changements, sélectionnez "UNDO" et le menu réapparaîtra à l'écran.

1.8 Finalement, vous devez choisir le tournoi que vous souhaitez disputer.

Tournoi	Surface (voir 2.2)
Australian Open	gazon artificiel
French Open	terre battue
Wimbledon	gazon
US Open	terre battue
Masters	PVC
Davis Cup	PVC

1.9 L'écran vous indiquera les rencontres des joueurs. (OK).

1.10 Les joueurs ne figureront plus à l'écran avec leur description. (OK).

## 2.0 LE TOURNOI

Cette option vous permet d'organiser un tournoi entre amis. Vous jouez entre vous et créez vos propres têtes de série. Tous les scores et tournois peuvent être mis en mémoire afin que vous puissiez faire des pauses pendant un tournoi.

2.1 Chargez un des tournois précédents ou commencez en un nouveau.

2.2 Choisissez la surface du court.

Surface	Vitesse du jeu	Couleur
Gazon	Rapide	Vert
Terre battue	Moyenne	Rouge
Gazon artificiel	Moyenne	Gris/bleu
PVC	Rapide	Gris/rouge

Chaque surface a des caractéristiques spéciales quant à la vitesse et au rebond de la balle. Celles-ci deviennent, bien sûr, très évidentes pendant le match.

2.3 Choisissez un jeu en simple ou en double

2.4 Nombre de jeux

Le nombre de jeux à jouer figure à l'écran.

2.5 Entrez les noms à l'aide du clavier.

2.6 Choisissez le port approprié (pour plus de 2 joueurs).

2.7 L'écran vous indiquera ensuite la rencontre.

2.8 Chaque joueur peut maintenant choisir une raquette (voir 1.5).

2.9 Le match commence.

Les jeux qui sont disputés au sein d'un tournoi n'affectent pas le classement des têtes de série.

## 3.0 ENTRAINEMENT

Vous pouvez ici vous entraîner avec la raquette, la surface et l'adversaire de votre choix.

3.1 Choisissez simple ou double.

3.2 Choisissez le contrôle informatique ou humain des joueurs.

Vous pouvez décider de vous entraîner avec un des 16 autres joueurs de la liste de classement des têtes de série.

1.	Nom: Igor Przscht	2.	Nom: Bernd Bröckel
	Age: 25 ans		Age: 22 ans
	Poids: 68 kg		Poids: 74 kg
	Pays: Tchécoslovaquie		Pays: Allemagne de l'Ouest
3.	Nom: José Sanchez	4.	Nom: Franco Plazzo
	Age: 27 ans		Age: 24 ans
	Poids: 72 kg		Poids: 69 kg
	Pays: Argentine		Pays: Italie
5.	Nom: Adonis Garides	6.	Nom: Bod Hunter
	Age: 25 ans		Age: 24 ans
	Poids: 78 kg		Poids: 72 kg
	Pays: Argentine		Pays: Etats-Unis
7.	Nom: Joshua Slize	8.	Nom: Miles Ford
	Age: 28 ans		Age: 25 ans
	Poids: 82 kg		Poids: 67 kg
	Pays: Etats-Unis		Pays: Grande-Bretagne
9.	Nom: Manfred Kleimann	10.	Nom: Piotr Wasek
	Age: 29 ans		Age: 25 ans
	Poids: 72 kg		Poids: 69 kg
	Pays: Allemagne de l'Ouest		Pays: Tchécoslovaquie
11.	Nom: Heinrich Lehnhard	12.	Nom: Olaf Niström
	Age: 29 ans		Age: 25 ans
	Poids: 72 kg		Poids: 79 kg
	Pays: France		Pays: Suède

- |     |                  |     |                         |
|-----|------------------|-----|-------------------------|
| 13. | Nom: Nils Stag   | 14. | Nom: Charles Thompson   |
|     | Age: 26 ans      |     | Age: 24 ans             |
|     | Poids: 70 kg     |     | Poids: 69 kg            |
|     | Pays: Suède      |     | Pays: Grande Bretagne   |
| 15. | Nom: Pierre Deux | 16. | Nom: Ramires Estabienne |
|     | Age: 28 ans      |     | Age: 28 ans             |
|     | Poids: 76 kg     |     | Poids: 76kg             |
|     | Pays: France     |     | Pays: Italie            |

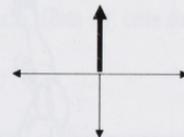
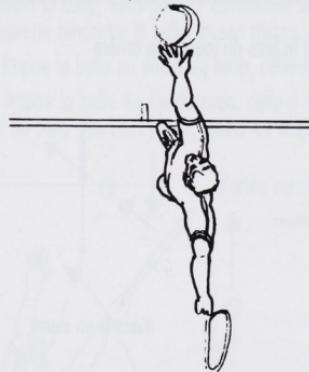
- 3.3 Choisissez le port de votre manette de commande  
 3.4 Choisissez votre raquette (voir 1.5)  
 3.5 Le menu réapparaît à l'écran pour les autres joueurs.  
 3.6 Vous pouvez maintenant sélectionner la longueur du jeu  
 Celle-ci détermine le nombre de sets que vous devez gagner.  
 Vous pouvez choisir entre:  
 En trois manches (vous devez remporter deux sets)  
 En cinq manches (vous devez remporter trois sets)  
 3.7 Choisissez votre surface de jeu (2.2)  
 3.8 Commencez le match.

## 4.0 MATCH

- 4.1 Contrôle des joueurs  
 Nous sommes maintenant arrivés à la partie la plus dure et la plus importante du jeu.  
 Tout d'abord, vous n'avez pas besoin de déplacer le joueur puisqu'il se dirige de lui-même vers la balle.  
 Dans ce jeu, la manette est utilisée pour jouer des coups très réels tels que le lift, le coup droit coupé, le smash, la volée, la balle chopée et le lob. Chaque coup est calculé d'une façon très précise et réelle.
- 4.2 Service  
 Vous n'avez pas à sélectionner la direction du service mais vous devez choisir la longueur du coup et son tranchant.  
 Manette en avant = durée de préparation = longueur du coup  
 Manette en avant, à droite, à gauche = coup tranchant plus petit

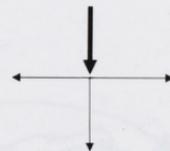
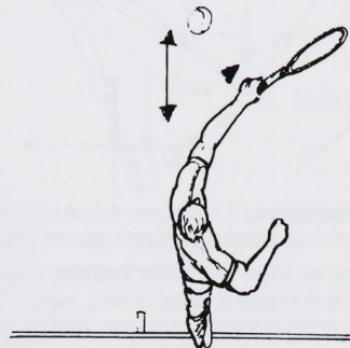
## SERVICE

Manette en avant: Le joueur met son bras en arrière et reste dans cette position.



Manette en avant

Relâchez la manette: Le joueur trappe la balle



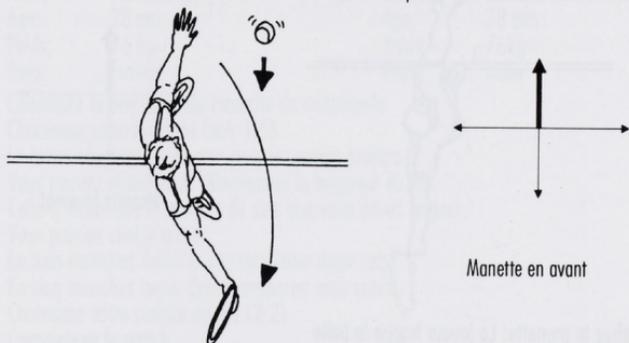
Relâchez la manette

(de retour à la position du milieu)

### 4.3 Coup droit, revers

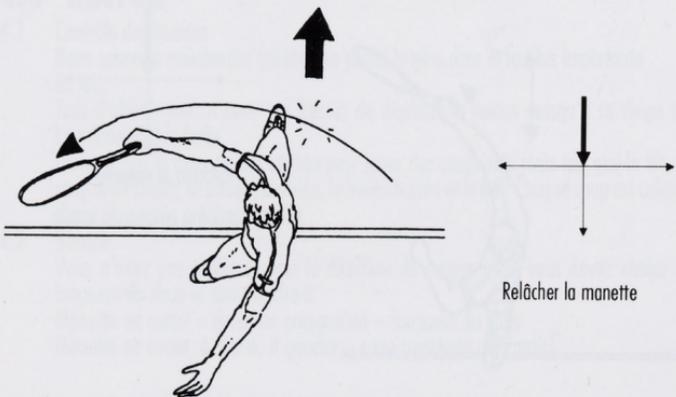
a) C'est l'ordinateur qui décide si vous allez jouer un revers ou un coup droit. Vous n'utilisez la manette que pour diriger le joueur ou la balle. Tous les coups sont basés sur le principe suivant:

Pousser la manette en avant = met le bras du joueur en arrière



Manette en avant

Le coup est joué au moment où vous relâchez la manette de jeu.

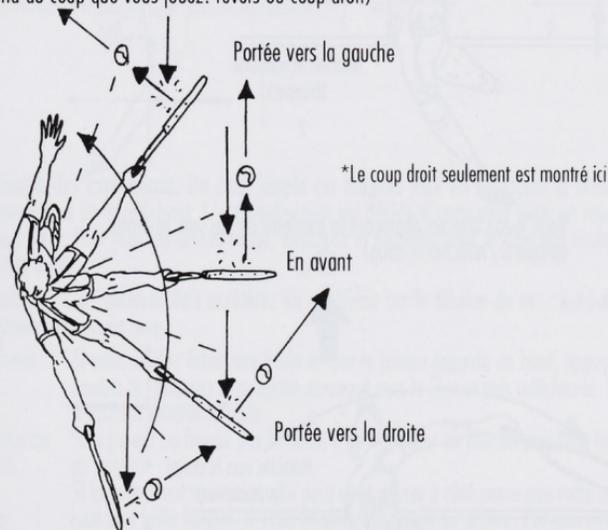


Relâcher la manette

Cela veut dire que vous pouvez arrêter le joueur lors du retour en arrière de sa raquette aussi longtemps que vous voulez. Ceci est important parce que cela vous permet de définir la direction de la balle. Comme sur le terrain, ceci dépend de l'angle d'incidence de la balle. En ralentissant le coup, vous pouvez déterminer le moment où la raquette va frapper la balle. Si la raquette rencontre la balle en son milieu, cette dernière se dirigera tout droit.

Si elle frappe la balle au début du coup, celle-ci ira vers la droite.

Si elle frappe la balle en fin du coup, celle-ci ira vers la gauche. (Bien sûr, cette direction dépend du coup que vous jouez: revers ou coup droit)

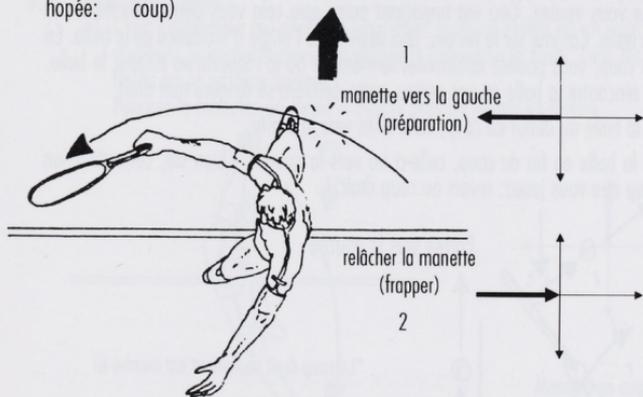


Vous vous rendez compte qu'il n'est pas si facile de relâcher la manette de jeu précisément au bon moment. Comme sur le terrain, vous devez "sentir" la balle.

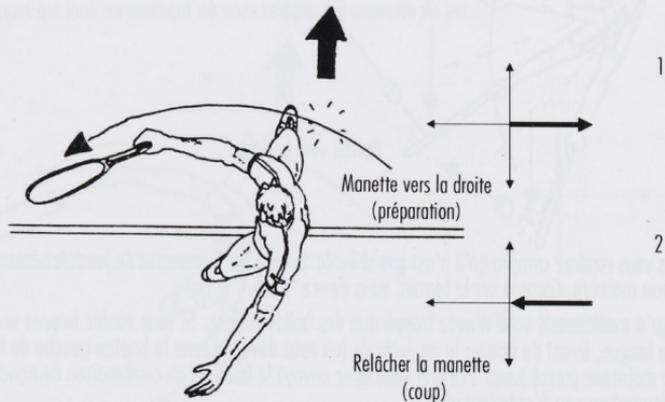
Jusqu'à maintenant, vous n'avez frappé que des balles courtes. Si vous voulez frapper une balle longue, avant de bouger la manette de jeu vous devez presser le bouton gauche de tir et le maintenir pressé jusqu'à ce que vous ayez envoyé la balle. Cette combinaison demande également un peu d'entraînement.



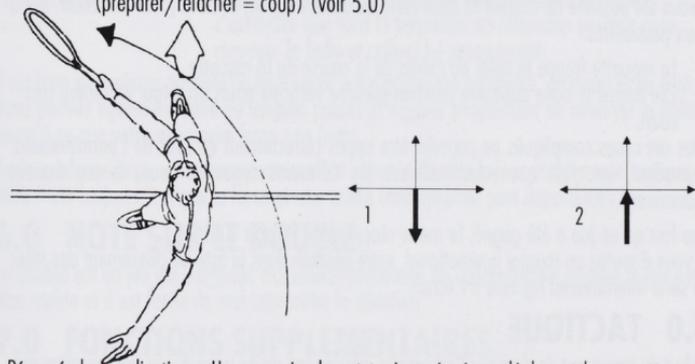
Balle hopée: pour choper la balle, déplacez la manette vers la gauche (préparer/relâcher = coup)



Lift: Vous jouez lifté en déplaçant la manette de jeu vers la droite (préparer/relâcher = coup)



Lob: Vous lobez une balle en déplaçant la manette vers l'arrière. (préparer/relâcher = coup) (voir 5.0)



Résumé des explications: Un coup simple est toujours joué en déplaçant la manette vers l'avant puis en la relâchant. C'est l'ordinateur qui décide si vous allez jouer un revers ou un coup droit. Pour tous les autres coups, déplacez la manette dans la direction voulue, plutôt qu'en avant.

Tous les coups peuvent être accélérés en appuyant sur le bouton de tir, c'est-à-dire qu'ils peuvent être joués long.

Smash: Si vous voulez loper une balle et que le joueur regarde en haut, appuyez sur le bouton tir, poussez la manette en avant vers le filet et puis relâchez-la. Le joueur smashera ensuite la balle.

Jouer au filet: Si le joueur ne frappe pas la balle, il peut monter au filet en poussant la manette en avant.

Si la balle vient vers vous, elle peut vous passer à côté parce que votre adversaire joue une balle longue. Il vous faudra donc courir en arrière. Puisque votre joueur est commandé par ordinateur, il reconnaît la balle longue et court automatiquement en arrière. Cependant, si vous ne bougez pas, vous pouvez frapper la balle avant le rebond, c'est-à-dire jouer une volée. Dans ce cas, vous ne devez alors pas presser le bouton ou la balle sortira du court.

Le coup le plus dur est «L'AMORTI». Ce coup est réalisé lorsque vous vous trouvez au filet. Il vous est possible de frapper la balle juste au dessus du filet et de la jouer très court. Il y a deux possibilités:

1. La raquette frappe la balle au milieu de la course de la raquette.
2. Elle frappe la balle dans une position presque verticale après un retour en arrière très court.

Tous ces coups compliqués ne peuvent être appris correctement qu'avec de l'entraînement. Cependant, une fois que vous maîtrisez les différents types de coup, le jeu devient passionnant.

Une fois qu'un jeu a été gagné, le menu réapparaît à l'écran (OK).

Si vous disputez un tournoi international, votre position dans la liste de classement des têtes de série international figurera à l'écran.

## 5.0 TACTIQUE

Le but du tennis est de dominer l'adversaire par son jeu ou de jouer d'une telle manière que l'adversaire est obligé de renvoyer la balle incorrectement.

Il y a quelques coups astucieux que vous pouvez utiliser pour cela.

1. Balle chopée: Vous coupez la balle afin qu'elle s'arrête net quand elle rebondit et qu'elle puisse également rebondir dans une direction différente.
2. Lift: Vous coupez la balle afin qu'elle aille plus vite lorsqu'elle rebondit.
3. Lob: Vous pouvez utiliser ce coup pour dominer le jeu c'est-à-dire que vous jouez la balle tellement haut que l'adversaire ne peut pas l'atteindre convenablement ou du tout. Ce coup est généralement utilisé quand l'adversaire se tient au filet ou se trouve sur le devant du court dans une position défavorable.
4. Smash: Un coup puissant joué avant le rebond.  
Jeu au filet: Vous pouvez surprendre votre adversaire en montant brusquement au filet afin de frapper la balle avant le rebond. Vous pouvez très rapidement raccourcir la longueur de la balle et la jouer dans un angle difficile vers les lignes de côté.

Le passing shot:

Le passing shot vous permet de tromper votre adversaire, c'est-à-dire que vous le surprenez en mauvaise position pour renvoyer la balle et celle-ci lui passe à côté.

Il est bien sûr toujours possible de faire courir votre adversaire en arrière, en avant et de côté. Vous pouvez également faire de longues passes et essayer simplement de renvoyer la balle jusqu'à ce que votre adversaire fasse une faute.

Après quelques jeux, vous serez certainement capable de développer votre propre tactique. Mais il est toujours vrai que la force et une totale concentration sont importantes.

## 6.0 NOTE SUR LE DOUBLE

Le double est un jeu qui demande clairement davantage de concentration puisque le jeu est plus rapide et il est facile de mal interpréter la situation.

## 7.0 FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

- P – arrête le jeu brièvement
- Q – Cette touche est utilisée pour terminer le jeu plus tôt. Les résultats du jeu seront calculés sur la base de la performance des joueurs jusqu'à ce moment-là.
- Z – Ralentit la vitesse du jeu.

Chaque jeu est automatiquement mis en mémoire et peut donc être repris plus tard. Ceci est différent pour les tournois:

### 1.0 Tournoi International:

Lorsque vous mettez un jeu en mémoire sous votre propre nom, vous conservez également les têtes de série actuelles.

Cependant, chaque nom peut être changé, c'est-à-dire que vous pouvez remplacer les noms des participants à tout moment en sélectionnant "NEW TEAM" du menu initial.

### 2.0 Tournoi:

Tous les tournois sont aussi mis en mémoire pour que vous n'ayez pas à finir un tournoi entier en une seule fois (Chargez tournoi A, B, C).

Cependant, un match ne sera pas mis en mémoire à moins qu'il ait été terminé (même en utilisant la touche Q).

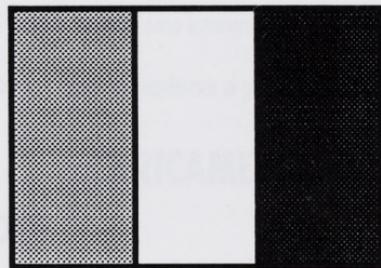
Les joueurs ont un court repos après chaque set impair et à la fin du match, vous vous serrez la main. L'ordinateur se recharge ensuite. Vous devez donc attendre un moment avant que la photo du gagnant apparaisse à l'écran.

Programmeur : Andreas Seebach  
Graphiques : Michael Bohne, Frank Ziemiński  
Son : Ronald Saake  
Son FX : Michael Scheer

©1989 STARBYTE SOFTWARE, tous droits réservés

©1990 OCEAN SOFTWARE LTD.

COMMODORE 64/128



ITALIANO

INSTRUCTIONS

## **adidas CHAMPIONSHIP TIE-BREAK**

Tie-break ti porta in casa tua la tensione, l'entusiasmo, le tecniche e tutte le altre caratteristiche di una vera partita di tennis.

Il controllo del gioco è preciso e, proprio come il vero gioco del tennis, richiede pazienza ed esercizio.

Il gioco Tie-break ha una modalità di allenamento, che ti consente di scegliere il campo, la racchetta e l'avversario per darti la possibilità di far pratica.

L'elenco ufficiale delle teste di serie di Tie-break è costituito da 16 giocatori, che devi battere per diventare la prima testa di serie. Se non vuoi partecipare a un torneo vero e proprio, puoi partecipare a un torneo con i tuoi amici.

Tutte le tecniche di gioco in Tie-break sono estremamente verosimili in quanto calcolate con precisione.

La presentazione formato televisione conferisce al gioco ancora più carattere.

## **CARICAMENTO**

### **COMMODORE**

#### **CASSETTA**

Metti la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto, accertandoti che sia completamente riavvolta e che tutti i fili siano debitamente collegati. Premi il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - PREMI PLAY SULLA CASSETTA. D'ora in poi il programma si carica automaticamente. Per caricare il C 128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C 64.

NOTA: Il gioco si carica in diverse parti; segui le istruzioni a video.

#### **DISCO**

Scegli la modalità 64. Accendi l'unità a disco, inserisci il disco di programma con la parte scritta rivolta verso l'alto. Digita LOAD ".\*",8,8 (RETURN); comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente.

## Il campo

Il campo da tennis è di forma rettangolare, diviso a metà da una rete.

Le linee che delimitano il campo sul lato più stretto si chiamano linee di fondo. Su entrambi i lati, parallele alla rete, ci sono le linee del servizio ( o linee a T). Le linee laterali esterne vengono utilizzate per le partite in doppio. L'area di servizio è divisa a metà verticalmente da una seconda linea; il tutto forma l'area di servizio per ciascun campo.

## Racchette

Le racchette moderne sono in materiale leggero. Il gioco dipende dal tipo di racchetta, ossia dal peso, dalle corde e dalla robustezza. La tensione delle corde viene misurata in kg. ed è compresa tra i 25 e i 35 kg.

## Inizio del gioco - Il servizio

Nel gioco del tennis c'è sempre un giocatore che serve e uno che risponde.

Il giocatore in servizio comincia a servire sul lato destro del suo campo.

Il servizio va battuto entro l'area di servizio. Il giocatore che risponde si deve preparare in una posizione adatta per rimandare la palla. La palla viene servita dalla linea di fondo. Il giocatore che serve lancia la palla in aria usando la mano libera e la colpisce con la racchetta prima che cada sul terreno.

Il servizio inizia dall'istante in cui la racchetta tocca la palla. La palla deve quindi oltrepassare la rete e cadere nell'area di servizio diagonalmente opposta. Le linee fanno parte dell'area di servizio.

## Secondo servizio

Il servizio va ripetuto se:

- a) La palla tocca la rete, ma cade nella corretta area di servizio
- b) La palla è fuori
- c) Il servizio è stato battuto prima che il giocatore che risponde sia pronto
- d) Se il servizio è stato eseguito violando le regole
- e) Se la palla tocca un oggetto prima di toccare il terreno.

Se il secondo servizio viene eseguito incorrettamente, viene aggiudicato un punto all'avversario.

## Cambio dei lati del servizio

In ciascun gioco il giocatore in servizio comincia a destra della metà del suo campo. Ad ogni servizio si deve cambiare lato del campo; si deve cioè servire alternativamente da destra o sinistra all'area di servizio diagonalmente opposta.

## Cambio di servizio

Al termine di ogni gioco occorre cambiare il servizio; il giocatore in servizio diventa il giocatore che risponde e viceversa.

I giocatori scambiano campo dopo ciascun gioco dispari di ogni set.

## Scambio di colpi

Sotto tutti punti di vista, il gioco ha inizio con la prima risposta dopo il servizio.

La palla può rimbalzare soltanto una volta, ma può anche essere colpita mentre è in aria. Può toccare il nastro o il corpo dell'avversario ed è consentito anche che il giocatore colpisca la palla mentre questa è in aria, anche se è uscita dal campo (purchè non abbia toccato il terreno). La palla è valida anche se tocca la linea, e cioè non è dichiarata fuori fino a quando rimbalza fuori dal campo, oltre la linea.

## Punti persi durante uno scambio di colpi

Si perde il punto se:

- Si risponde al servizio prima che la palla tocchi il terreno
- la palla tocca il terreno due volte di fila
- se, su ritorno della palla, questa colpisce il terreno o qualsiasi altro oggetto fuori dal campo.

## Punteggio

Durante il gioco, i punti vengono conteggiati come segue:

- dopo il primo punto: 15
- dopo il secondo punto: 30
- dopo il terzo punto: 40
- dopo il quarto punto: gioco

La parola "DEUCE" (PARITA') indica che entrambi i giocatori hanno lo stesso punteggio durante un gioco (per esempio: 40:40)

La parola "LOVE" (ZERO) indica che entrambi i giocatori hanno lo stesso punteggio durante un gioco

Se entrambi i giocatori hanno 3 punti (sono cioè in parità), il punto successivo viene chiamato "ADVANTAGE" (VANTAGGIO). A questo punto si deve continuare a giocare fino a quando uno dei giocatori realizza due punti consecutivi dal "DEUCE" (PARITA'). E' soltanto allora che vince il gioco.

Il primo giocatore che vince 6 giochi è il vincitore del set. Il primo giocatore che raggiunge il numero prestabilito di set vince la partita.

## Tie -break

Si usa il tie -break quando il risultato di un set ha raggiunto il punteggio di parità 6:6.

Il giocatore in servizio deve servire da destra. Il servizio successivo passa quindi all'avversario, che lo deve battere da sinistra, poi da destra, per poi passare di nuovo all'avversario. I giocatori cambiano campo ogni sei punti. Il primo giocatore che raggiunti i sette punti vince il gioco.

## Doppio

Le linee esterne del campo vengono utilizzate quando si gioca il doppio. Per il resto, le regole di gioco sono le stesse. I giocatori di una squadra devono servire a turno, e cioè:

Punti nell'elenco delle teste di serie internazionali

Le posizioni delle teste di serie a livello mondiale si basano sul numero di punti vinti per gioco e sul numero di tornei disputati.

## IL GIOCO

Poco dopo la videata introduttiva, il computer carica il programma. Compare poi la videata illustrativa; premendo il bottone sul joystick di sinistra potrai richiamare il menù.

Nel menù elenca le seguenti opzioni:

- 1) Torneo mondiale
- 2) Torneo

3) Allenamento

Il simbolo di selezione, che compare in ogni menù, è una palla da tennis, che può essere spostato e fissato premendo il bottone di destra del joystick.

## 1.0 TORNEO MONDIALE

Il tuo è un ruolo di primo piano nell'elenco delle teste di serie nel mondo. Tutti i giochi che vinci influenzeranno la tua posizione nell'elenco, dove viene memorizzato il tuo punteggio attuale. Vincendo partite individuali puoi raccogliere punti per l'elenco delle teste di serie. I tuoi punti complessivi sono contenuti nell'elenco delle teste di serie.

1.1 Load Team/New Team: Se hai già giocato fra le teste di serie, puoi richiamare a video il vecchio punteggio scegliendo l'opzione: "Load Team" mediante il joystick. Una volta eseguita la selezione, premi la manopola sul joystick di destra.

Se vuoi cominciare con un nuovo elenco di teste di serie o se vuoi scegliere una nuova squadra, scegli "New Team" usando il joystick. Una volta eseguita la scelta, premi la manopola sul joystick di destra.

1.2 A questo punto devi scegliere il numero di giocatori. Puoi anche includere diversi giocatori del computer se vuoi uno scambio più rapido e interessante delle teste di serie. Se un giocatore del computer deve incontrarsi con un altro giocatore del computer, potrai fare da spettatore alla partita o meno ("Watch game Yes or No").

1.3 Una volta stabilito il numero di giocatori, compariranno a video le foto dei giocatori prescelti.

Nella memoria del computer ci sono 16 teste di serie, con relative fotografie e descrizioni (vedi punto 3.2).

Oltre alle fotografie, puoi anche scegliere se controllare i giocatori con persone (human) o col computer. Scegliendo "OLD" puoi trasferire gli accoppiamenti in memoria.

Se il giocatore è controllato dal computer, il suo nome e carattere vengono scelti automaticamente.

Se il giocatore è controllato da una persona, è possibile cambiare il nome usando la tastiera. Ciò significa che ciascun giocatore può avere una nuova identità: un nuovo nome e nuove caratteristiche.

1.4 Una volta precisati i partecipanti, se vuoi giocare con più di due giocatori, devi assegnare a ciascun giocatore la relativa porta.

1.5 A questo punto puoi scegliere la racchetta. Le racchette vengono classificate in base alla tensione delle corde (20 - 30 kg) e al peso (leggero - L e medio - M).

1.6 Se la partita verrà disputata da parecchi giocatori, questo menù si ripresenterà per ciascun giocatore.

1.7 Una volta effettuate tutte le scelte, vai al menù "Save Team". Se volessi fare dei cambiamenti, vai al menù "Undo".

1.8 A questo punto devi scegliere il torneo a cui vuoi partecipare:

Torneo	Superficie (vedi punto 2.2)
Australian Open	Erba artificiale
Internazionale di Francia	Terra battuta
Wimbledon	Erba
US Open	Terra battuta
Masters	PVC
Coppa Davis	PVC

1.9 Il computer indicherà i nomi dei giocatori che disputeranno la partita (ok).

1.10 La descrizione dei giocatori scomparirà dal video (ok).

## 2.0 TORNEO

Questo parte del gioco ti consente di organizzare un torneo tra amici. Qui i giocatori si incontrano a vicenda per decidere le teste di serie. E' possibile memorizzare tutti i punteggi per poter poter interrompere il torneo a piacimento.

2.1 Puoi caricare un torneo già in corso o cominciarne uno nuovo.

2.2 Scegli la superficie

Superficie	Colore	Caratteristica
Erba	Verde	Veloce
Terra battuta	Rosso	Medio
Erba artificiale	Grigio/blu	Medio
PVC	Grigio/rosso	Veloce

Tutte le superfici hanno delle caratteristiche particolari quanto a velocità del gioco e rimbalzo della palla, che saranno chiaramente visibili durante il gioco.

2.3 Scegli il singolo o il doppio

2.4 Numero dei giochi

Viene mostrato a video il numero dei giochi da disputare.

2.5 Immetti i nomi dei giocatori con la tastiera

2.6 Scegli le relative porte (se partecipano più di 2 giocatori)

2.7 Il computer indicherà chi deve giocare contro chi.

2.8 A questo punto ogni giocatore può scegliere una racchetta (vedi punto 1.5).

2.9 Inizia la parte "Match".

I giochi che vengono disputati come parte di un torneo non influiscono sulle posizioni delle teste di serie.

## 3.0 ALLENAMENTO

In questa parte del gioco puoi far pratica usando tutte le combinazioni di racchette, superfici e compagni di squadra.

3.1 Scegli singoli o doppi

3.2 Scegli se i particolari saranno controllati dalle persone (human) o dal computer. Puoi scegliere di allenarti con uno qualsiasi dei 16 giocatori dell'elenco delle teste di serie. Puoi scegliere fra:

1.	Nome: Igor Przscht Età: 25 Peso: 68 kg Paese: Cecoslovacchia	2.	Nome: Bernd Bruökel Età: 22 Peso: 74 kg Paese: Germania dell'Ovest
3.	Nome: José Sanchez Età: 27 Peso: 72 kg Paese: Argentina	4.	Nome: Franco Plazzo Età: 24 Peso: 69 kg Paese: Italia
5.	Nome: Adonis Garides Età: 25 Peso: 78 kg Paese: Argentina	6.	Nome: Bob Hunter Età: 24 Peso: 72 kg Paese: USA
7.	Nome: Joshua Size Età: 28 Peso: 82 kg Paese: USA	8.	Nome: Miles Ford Età: 25 Peso: 67kg Paese: GB
9.	Nome: Manfred Klieimann Età: 29 Peso: 72kg Paese: Germania dell'ovest	10.	Nome: Piotr Wasek Età: 25 Peso: 69kg Paese: Cecoslovacchia

11. Nome: Heinrich Lehnhard	12. Nome: Olaf Nistrm
Età: 29	Età: 25
Peso: 72kg	Peso: 79kg
Pease: Francia	Pease: Svezia
13. Nome: Nils Stag	14. Nome: Charles Thompson
Età: 26	Età: 24
Peso: 70kg	Peso: 69kg
Pease: Svezia	Pease: GB
15. Nome: Pierre Deux	16. Nome: Ramires Estabienne
Età: 28	Età: 28
Peso: 76kg	Peso: 76kg
Pease: Francia	Pease: Italia

- 3.3 Scegli la porta per il joystick  
 3.4 Scegli la racchetta (vedi punto 1.5)  
 3.5 Il menù viene ripetuto per gli altri giocatori  
 3.6 A questo punto puoi scegliere la durata della partita. Questo determina il numero di set che devi vincere.  
 Puoi scegliere fra:  
 "Best of three" (devi vincere 2 set)  
 "Best of five" (devi vincere 3 set)  
 3.7 Scegli la superficie di gioco (2.2)  
 3.8 Ha inizio la parte "Match" (Partita)

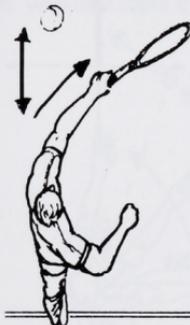
## 4.0 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- 4.1 Controllo dei giocatori  
 Questa è la parte più importante e più difficile del gioco.  
 In primo luogo, non devi muovere il giocatore, dato che questo si avvicina da sé alla palla.  
 In questo gioco il joystick viene utilizzato per realizzare colpi estremamente realistici: a effetto, a taglio, o smash, la volée, la smorzata e il pallonetto. Tutti i colpi sono calcolati con estrema precisione e realismo.

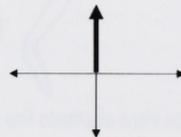
- 4.2 Il servizio  
 Non è necessario scegliere la direzione del servizio, ma occorre sceglierne la lunghezza e il taglio.  
 Joystick in avanti = tempo movimento racchetta = lunghezza del colpo  
 Joystick in avanti, a destra, a sinistra = colpo più tagliato

### SERVIZIO

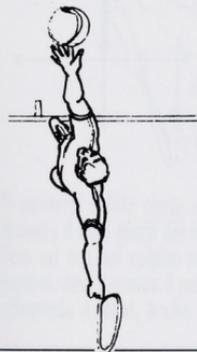
Joystick in avanti: Il giocatore sposta il braccio all'indietro e rimane in questa posizione



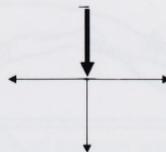
Joystick in avanti



Rilascio del joystick: Il giocatore colpisce la palla



Rilascio del joystick  
 (dalla posizione posteriore a metà)



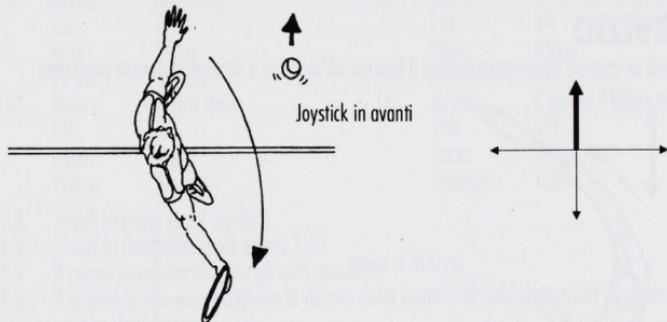


#### 4.3 Diritto, rovescio

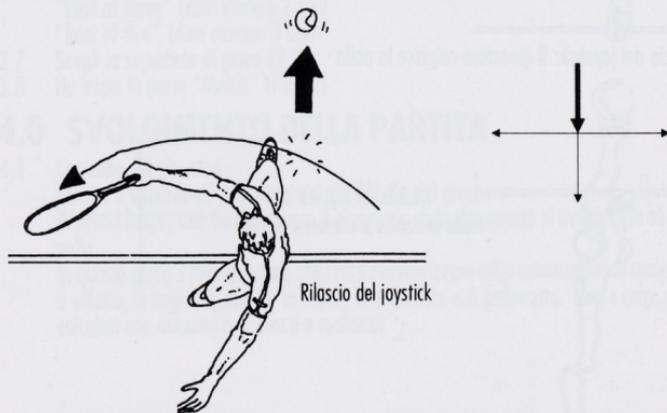
a) Il computer decide se colpirai la palla di dritto o di rovescio. Puoi usare il joystick soltanto per guidare il giocatore o la palla.

Tutti i colpi sono basati sul seguente principio:

La spinta del joystick in avanti = Il braccio del giocatore si sposta all'indietro



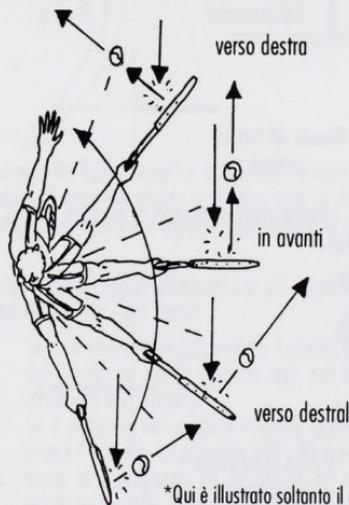
Il colpo non viene effettuato fino a quando non si rilascia il joystick



Questo significa che puoi fermare il giocatore quanto vuoi mentre muove il braccio. Questo è importante in quanto ti consente di determinare la direzione della palla. Come nel vero gioco del tennis, questa dipende dall'angolo di incidenza della palla. Rallentando il colpo puoi determinare quando la racchetta colpirà la palla. Se la racchetta viene a contatto con la palla a metà colpo, la palla andrà dritta.

Se la racchetta viene a contatto con la palla all'inizio del colpo, la palla andrà verso destra.

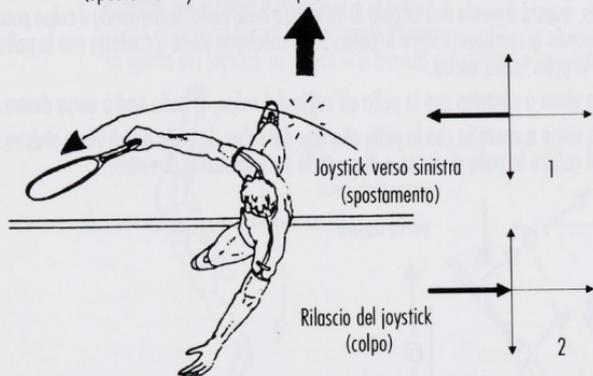
Se la racchetta viene a contatto con la palla alla fine del colpo, la palla andrà verso sinistra. (E' ovvio che il colpire la palla di dritto o di rovescio ne influenzi la direzione).



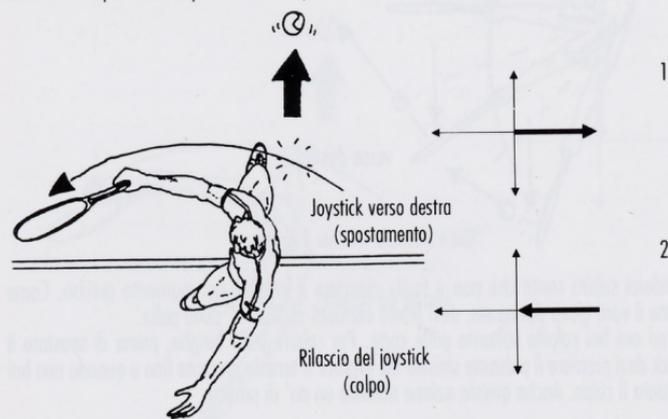
Ti renderai subito conto che non è facile rilasciare il joystick nel momento preciso. Come durante il vero gioco del tennis, devi prima abituarti al "focco" della palla.

Fino ad ora hai colpito soltanto palle corte. Per colpire palle lunghe, prima di spostare il joystick devi premere il pulsante sinistro del joystick e tenerlo premuto fino a quando non hai effettuato il colpo. Anche questa azione richiede un po' di pratica.

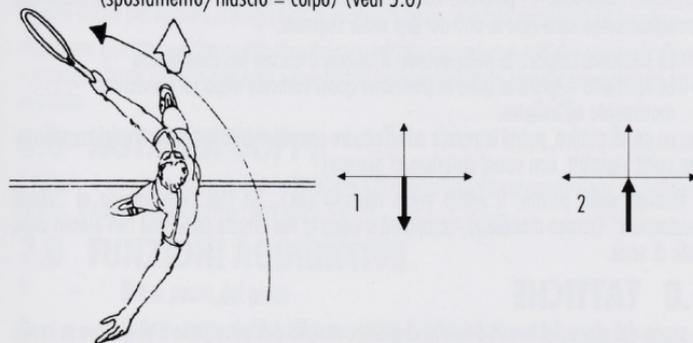
**Smorzata:** Per effettuare una smorzata devi spostare il joystick verso sinistra (spostamento/rilascio = colpo)



**Colpo a effetto:** Per eseguire il colpo a effetto devi spostare il joystick verso destra (spostamento/rilascio = colpo)



**Pallonetto:** Per eseguire il pallonetto devi spostare il joystick all'indietro (spostamento/rilascio = colpo) (vedi 5.0)



**Riassumendo:** Un colpo semplice si effettua sempre spostando il joystick in avanti e poi rilasciandolo. Il computer decide se il colpo sarà un diritto o un rovescio. Per effettuare tutti gli altri colpi, devi spostare il joystick nella direzione in cui vuoi che vada la palla anziché in avanti.

Tutti i colpi possono essere effettuati con più rapidità premendo il pulsante di tiro, nel cui caso si trasformano in colpi lunghi.

**Smash:** Se vuoi eseguire un pallonetto e il giocatore guarda verso l'alto, premi il pulsante del joystick in avanti verso la rete, poi rilascialo. A questo punto il giocatore effettuerà uno smash.

**Gioco a rete:** Se il giocatore non colpisce la palla, lo puoi spostare verso la rete spingendo in avanti il joystick. La prossima volta che palla ti si avvicina, è possibile che ti passi sopra se l'avversario ha effettuato un colpo lungo. Questo ti costringerà a rincorrere la palla. Dato che il computer controlla il tuo giocatore, riconosce che la palla è lunga e lo fa correre automaticamente all'indietro. Se dovessi invece restare dove sei, puoi colpire la palla quando è in aria; puoi cioè eseguire una volée. In questo caso, non dovrai premere il pulsante, altrimenti la palla finirà fuori campo.

Il colpo più difficile è la "VOLEE SMORZATA", che viene effettuata il giocatore si trova in prossimità della rete. E' possibile colpire la palla appena sopra la rete ed effettuare una brevissima volée smorzata in uno dei due modi seguenti:

1. La racchetta colpisce la palla quando il braccio è ancora in movimento
2. La racchetta colpisce la palla in posizione quasi verticale dopo un brevissimo movimento all'indietro.

Con un po' di pratica, potrai imparare ad effettuare correttamente tutti questi colpi complicati. Una volta imparati, non vorrai smettere di giocare!

Al termine della partita, il menù viene ripetuto (ok). Se stai partecipando al "World Tournament" (torneo mondiale), comparirà a video la tua attuale posizione nell'elenco delle teste di serie.

## 5.0 TATTICHE

Lo scopo del gioco del tennis è quello di giocare meglio dell'avversario o di giocare in modo tale da forzarlo a commettere errori.

A tal fine, puoi ricorrere ad alcuni colpi d'astuzia.

1. Smorzata: Tagli la palla in modo che si arresti quando rimbalza o che rimbalzi in una direzione diversa.
  2. Colpo a effetto: tagli la palla in modo che acquisti velocità dopo il rimbalzo.
  3. Pallonetto: Puoi usare questo colpo per far passare la palla sopra il tuo avversario, e cioè colpirla così in alto così da costringerlo a colpirla malamente o a mancarla del tutto. Questo colpo viene eseguito generalmente quando l'avversario si trova vicino alla rete o di fronte al campo in una posizione sfavorevole. Un colpo effettuato con forza. Puoi sorprendere l'avversario spostandoti rapidamente in avanti in modo da colpire la palla quando è ancora in aria. Questo ti consentirà di colpire in anticipo la palla indirizzandola verso le linee laterali.
  4. Smash: Un colpo effettuato con forza. Puoi sorprendere l'avversario spostandoti rapidamente in avanti in modo da colpire la palla quando è ancora in aria. Questo ti consentirà di colpire in anticipo la palla indirizzandola verso le linee laterali.
- Passante: Il passante ti consente di ingannare l'avversario; lo cogli in una posizione errata, che gli impedisce di intercettare la palla.

Un'altra buona tattica è il far correre l'avversario avanti o indietro o lateralmente. O puoi anche palleggiare a lungo fino a quando il tuo avversario commette un errore.

Dopo aver giocato qualche partita riuscirai senz'altro a creare le tue tattiche personali. Occorre comunque tener sempre presente i due fattori indispensabili: la tenacia e la concentrazione assoluta.

## 6.0 NOTA SUI DOPPI

Il doppio è un gioco che richiede indubbiamente una maggiore concentrazione, essendo più veloce, e causa malintesi fra i giocatori.

## 7.0 FUNZIONI AGGIUNTIVE

- P — Breve pausa del gioco
- Q — Questo tasto viene utilizzato per terminare una partita prima del tempo. Il risultato del gioco verrà calcolato in base alla prestazione dei giocatori fino a quel punto.
- Z — Rallenta la velocità del gioco.

Tutte le partite vengono memorizzate automaticamente per poterle continuare in un secondo tempo. Ci sono delle eccezioni, illustrate nei punti 1.0 e 2.0.

## 1.0 Torneo mondiale:

Quando memorizzi una partita sotto il tuo nome memorizzi anche le posizioni attuali delle teste di serie.

Puoi comunque cambiare di nuovo i nomi, e cioè sostituire il computer con le persone in qualsiasi momento scegliendo l'opzione "New Team" dal menù iniziale.

## 2.0 Torneo:

Anche in questo caso vengono memorizzati tutti i tornei per evitare di dover completare l'intero torneo in una volta sola (Carica il torneo A, B, C).

Non si può però memorizzare una partita fino a quando non viene terminata (anche usando il tasto Q).

I giocatori hanno diritto a un breve riposo al termine di ogni set dispari e si stringono la mano al termine di ogni gioco. A questo punto il computer ricarica il gioco. Dopo un breve intervallo compare la fotografia del vincitore.

Programmatore: Andreas Seebeck

Grafica: Michael Bohne, Frank Ziemiński

Suono: Ronald Saake

Effetti sonori: Michael Scheer

©1989 STARBYTE SOFTWARE tutti i diritti sono riservati

©1990 OCEAN SOFTWARE LTD.

Copyright © 1999 Ocean Software, Inc. All rights reserved. Ocean Software, Inc. is not responsible for any damage to your computer system or data that may result from the use of this software. Ocean Software, Inc. is not responsible for any damage to your computer system or data that may result from the use of this software.

Programmer: Michael Sabo, Frank Bendoric  
Tester: Frank Bendoric

Editor: Michael Sabo  
©1999 STARTE SOFTWARE AG  
©1999 OCEAN SOFTWARE LTD

