

# INTERNATIONAL 3D TENNIS

## INTRODUCTION

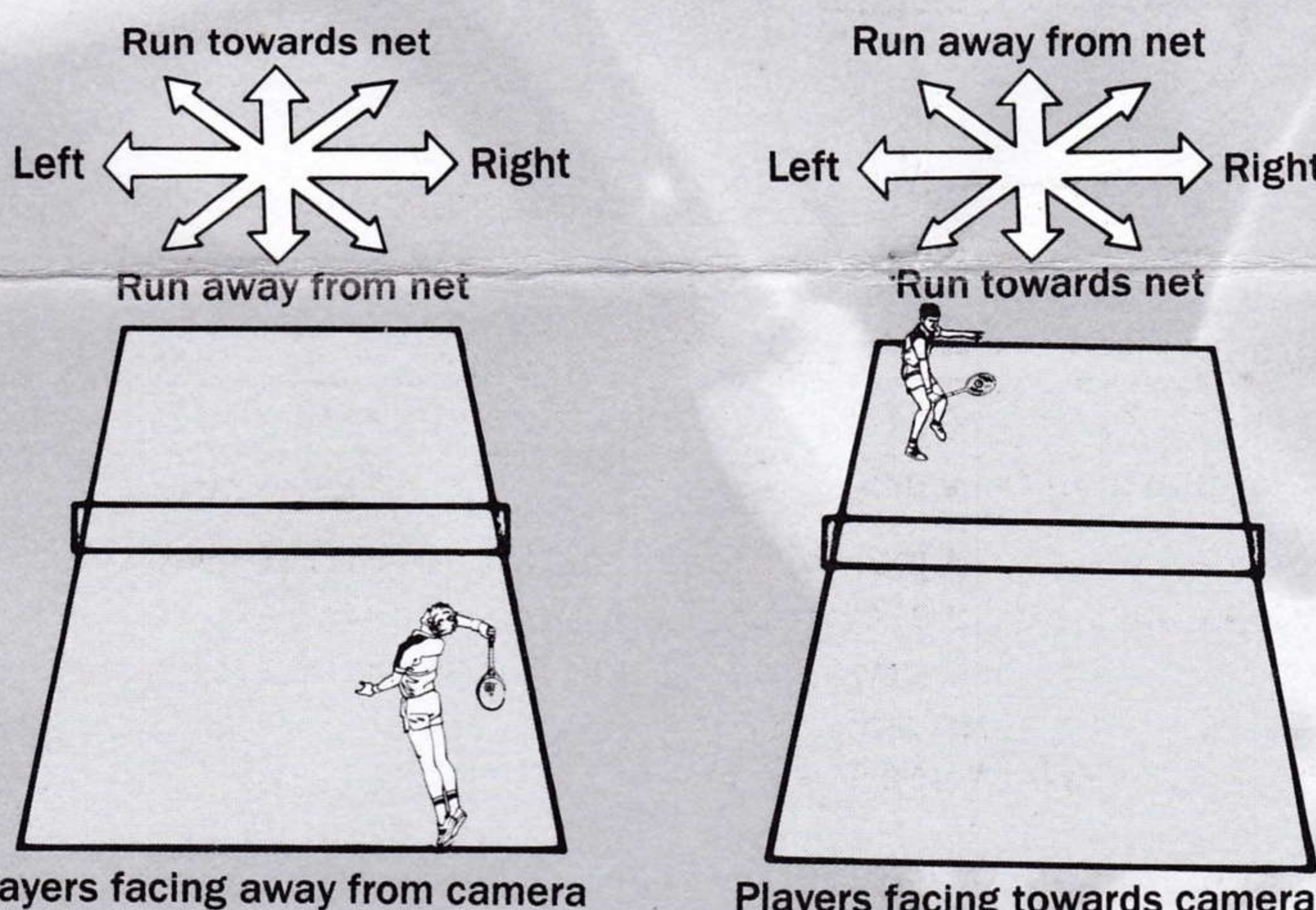
Congratulations on having bought International Tennis! Nine months of research went into developing the most playable and most realistic method of game control yet devised for a computer tennis game. Combined with this is an accurate simulation of a season of professional tennis tournaments. The revolutionary 3D system allows realistic player movement and the ability to change the camera angle from which the game is viewed. Computer-assistance of your movement will have you playing the game within seconds, while the skill-levels provide a flexibility of control that takes months to master. International Tennis can be played in three ways: First, as a simple one or two player game in which you practice playing either a friend or a computer-controlled opponent. Secondly, when you feel up to the challenge you can enter a tournament, playing a selection of computer opponents. Finally, the ultimate challenge: if you feel really confident then prove yourself in a full season of International Tennis tournaments.

## THE MENU SYSTEM

International Tennis menus are simple to operate. Move the highlight around the screen with the joystick to choose the item that you are interested in. Pressing fire on a coloured title such as PLAY MATCH or EXIT will do just that, whereas pressing fire on a white option such as skill level will change its setting.

## LESSON ONE: PLAYING THE GAME FOR THE FIRST TIME

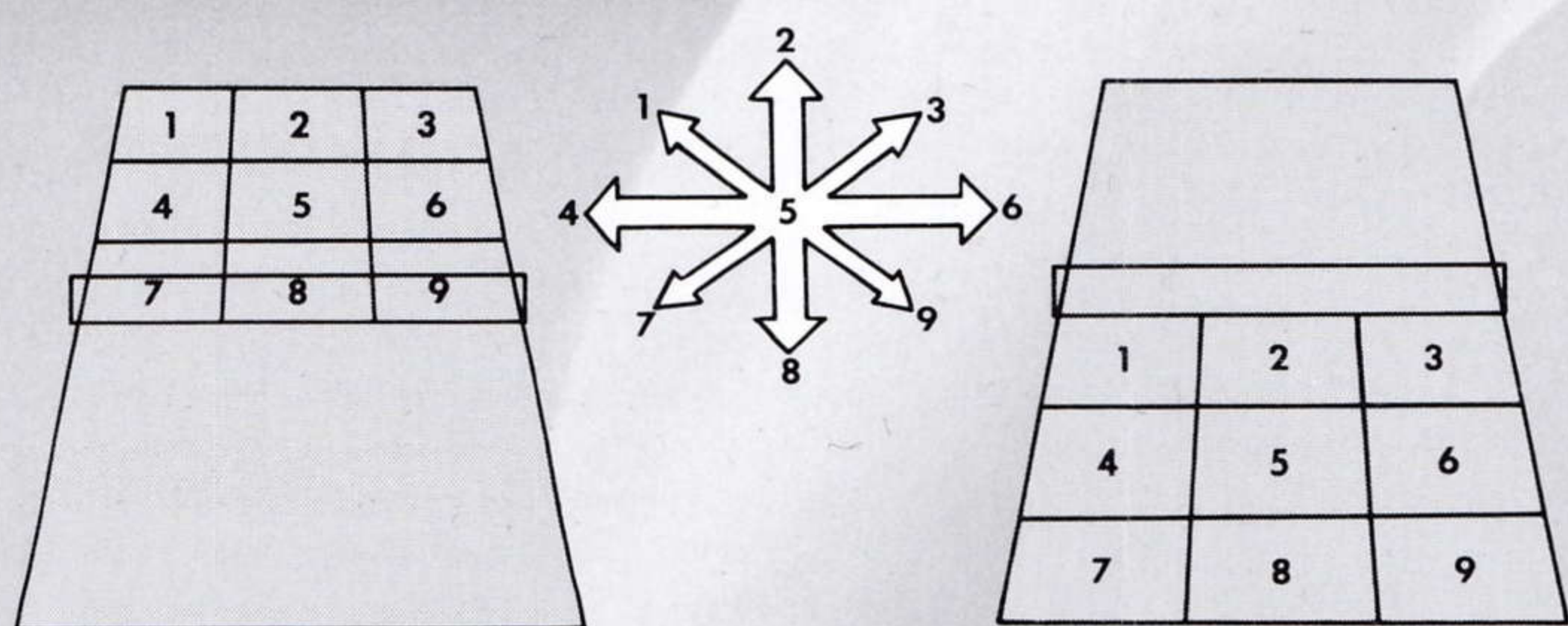
From the main menu select 1 PLAYER and press fire. On the next screen ignore all the options for now and press fire on PLAY MATCH. Press fire twice more to get past the pre-match panorama and the scoreboard. On this 1 PLAYER game you control the black player (or yellow on the Spectrum) and the computer controls the white. You are on AMATEUR skill level, the easiest to control. On the first game you are serving; press fire to hit the ball. When the computer serves, it will do so automatically.



You have full joystick control over your player's movement until your opponent hits the ball. The computer then automatically lines your player up with the ball's trajectory. You can still move towards and away from the net, but you should always be able to return the shot. This is designed to make the game easy to learn and give the best possible gameplay. When the ball is within range, your player will flash. This is your cue to press fire and hit the ball. You may miss to start with, but you will soon learn to use the flashing to time your shots. This is all you need to know to play some games, although you may find yourself thrashed. Press the camera keys (0-9 on the 64 and Amstrad, A-J on the Spectrum, F1-F10 on the ST and Amiga) to view the game from different camera angles.

## LESSON TWO: BALL CONTROL

You will notice that the computer automatically selects fore-hand, backhand, smash or lob for your player, depending on the height and position of the ball. The position of your joystick when the ball hits your bat determines where you aim the shot in your opponent's half:



Try aiming the ball so your opponent really has to run to reach it, but be careful not to hit it out!

## A GUIDE TO SKILL LEVELS

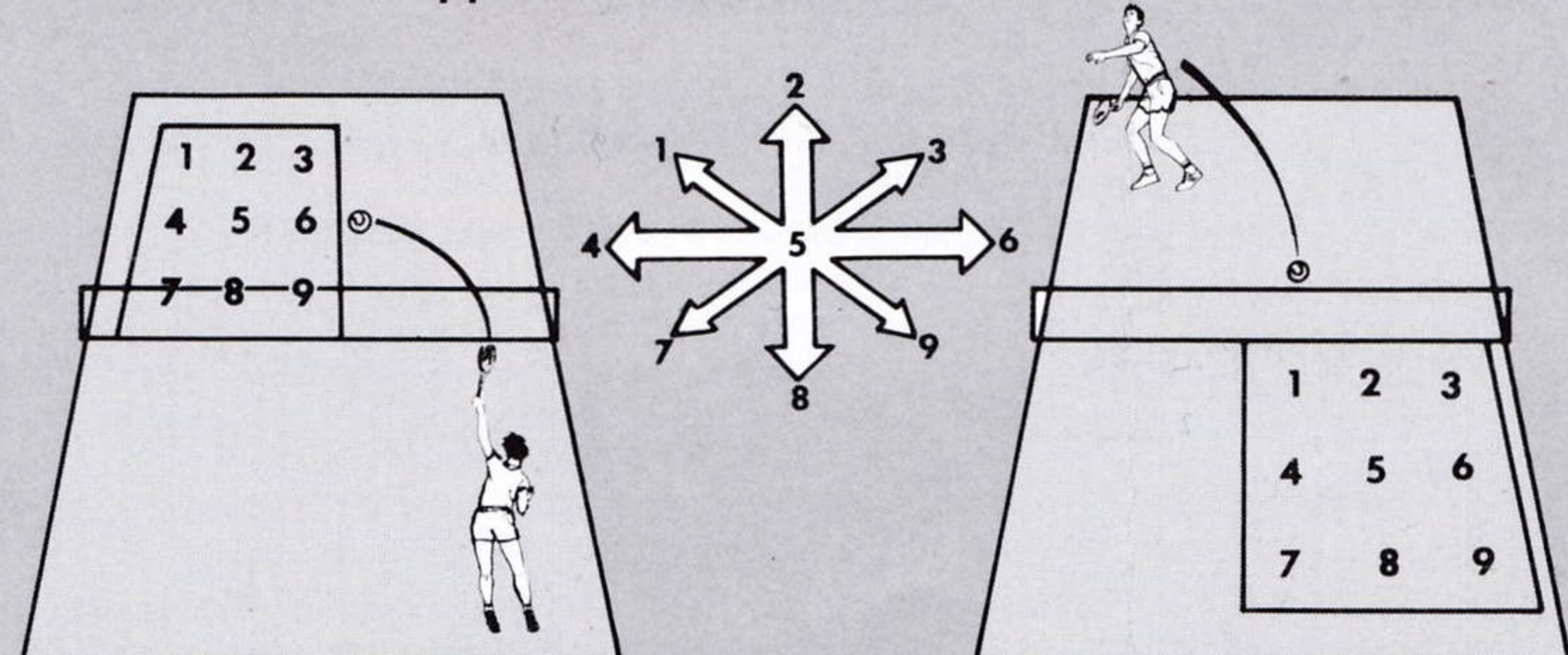
On the pre-match menu screen you can alter the skill level (AM, SP, PRO, ACE) next to your name before pressing on PLAY MATCH. If you are playing already press P then Q to quit back to this point. The four skill levels are AMATEUR (AM), SEMI-PRO (SP), PRO and ACE and give you different levels of control over your player. SEMI-PRO is the same as AMATEUR (which you have been playing so far) but has a controllable service called SUPASERVE. PRO is the same as SEMI-PRO but without the flashing feature; it's up to you to get the timing correct! ACE is for real masters; it's PRO with the advanced SUPASPIN facility, giving you control over the ball spin. Summary:

|                   | FLASHING | SUPASERVE | SUPASPIN |
|-------------------|----------|-----------|----------|
| Amateur           | *        |           |          |
| Semi-Professional | *        | *         |          |
| Professional      | *        | *         |          |
| Ace               | *        | *         | *        |

Your computer opponent has a skill level too, from being a soft touch at 1 to an almost unbeatable 15. You can alter this on the same screen as you change your own skill level.

## LESSON THREE: CONTROLLING YOUR SERVICE

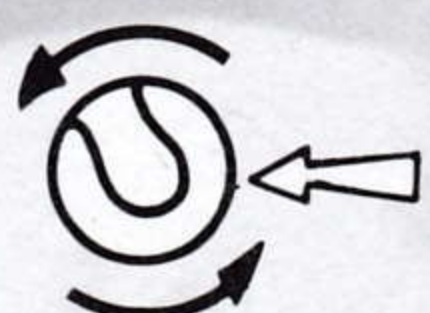
You will need to be on the SEMI-PRO skill level or higher to make use of the SUPASERVE facility. With it you can control both the power and the aim of the service. The length of time you hold the fire button pressed determines the power of the shot. Be careful not to smash it out of the court! The position of the joystick when you press fire controls your aim within the opponent's service area.



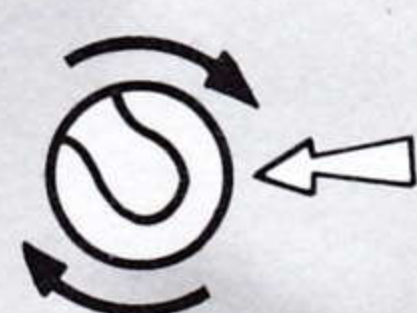
## LESSON FOUR: BALL SPIN

Only ACE players can make use of SUPASPIN; once this is mastered you will be able to enter any tournament in the world.

After playing your shot, press the fire button a second time and move the joystick forward or backward to add topspin or backspin respectively. You must do this quickly before the ball touches the ground or your opponent's racket.



Topsin causes the ball to bounce fast and low on contact with the ground.

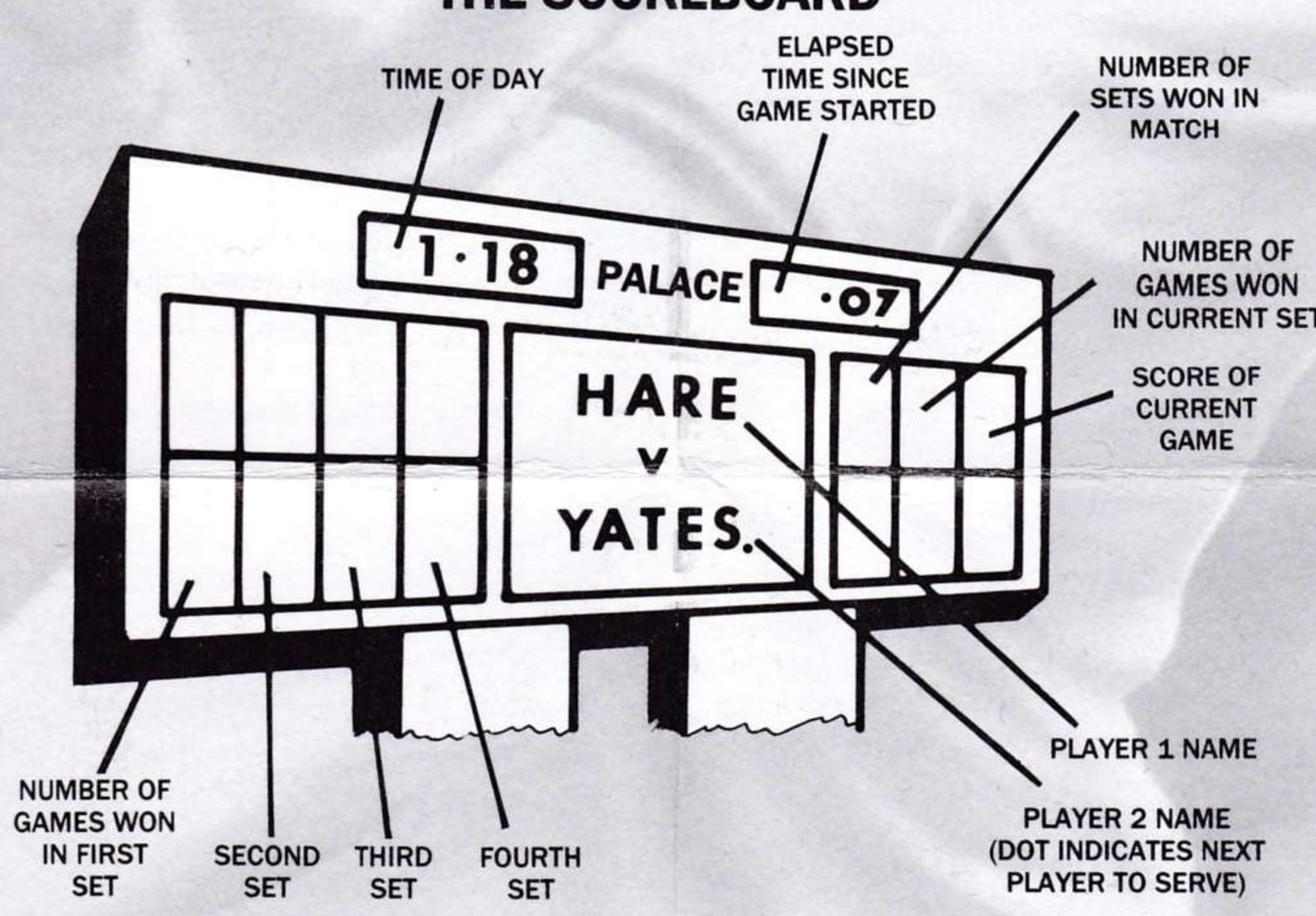


Backspin causes the ball to bounce high and slow on contact with the ground.

## SCORING

For details of scoring see the section THE RULES OF TENNIS. While playing, the scores for the current game are displayed on the top left of the screen. The score of the player who is serving is printed first, and the player's colour indicated by an arrow. On the top right any other calls by the umpire are listed, such as OUT, FAULT and so on. On the AMIGA these are read out by the voice of a real Wimbledon umpire, John Relf.

## THE SCOREBOARD



Press fire to exit the scoreboard at any time.

## CAMERA ANGLES

Pressing the camera keys (0-9 on the 64 and Amstrad, A-J on the Spectrum, F1-F10 on the ST and Amiga) switches to one of the ten available camera angles. On the ST and Amiga you can customise camera angle 10. While in pause mode you can use the joystick to spin and zoom in on the court. When you restart, this will become camera angle 10 and can be reselected later with key F10.

## MAIN MENU OPTIONS

The main menu options are:

- 1 PLAYER
- 2 PLAYER
- TOURNAMENT
- SEASON
- DEMO

The Commodore 64 version also has a crowd control option, which will be explained later.

1 PLAYER is the game explained so far. You can alter your own skill level, the computer player's skill level and the type of playing surface (GRASS, CLAY, CEMENT or CARPET). You can also enter your name by moving up to PLAYER 1 and using the delete key. Press fire or type RETURN when you have finished typing. You can also change the computer's name from the rather anonymous CPU.

2 PLAYER is almost the same as 1 PLAYER but two humans can play each other. You will need a second joystick for this. The computer will ask one of the players to press fire to serve first; it is important that the right player does this, so that the computer knows who is using which joystick!

TOURNAMENT: When you feel confident about your tennis skills you can try entering a real tournament. All the statistics, court surfaces, stadium types, dates and prizes of the tournaments are based on their real-life counterparts. Never before has computer tennis been so realistic.

SEASON: Re-enact a year in the life of a top-class tennis pro. Try to earn as much money as possible over a year of tennis tournaments.

DEMO: Watch two random computer players have a game. The camera angle changes automatically every few shots. To get back to the main menu press fire (or type P) to pause the demo, then type Q to quit.

## TOURNAMENT

Are you ready to enter a tournament? International Tennis simulates seventy-two\* real-life tournaments of varying prestige, difficulty and prizes. Select TOURNAMENT from the main menu.

\* (Only eight on some versions) TENNIS TOURNAMENT PLAYER ENTRY: On this screen you can enter your name, skill level and the length of matches you wish to play. Tennis matches can be one, three or five sets in length. Selecting the REAL option will give you the number of sets per match that the tournament has in real life. When you are ready, press fire on SELECT TOURNAMENT.

SELECT TOURNAMENT: This gives you access to all the tournaments, eight at a time. If you can't see the one you want select PREVIOUS or NEXT to move to another page. The total prize money is displayed next to each tournament. When you have decided on one, use the joystick to move to it and press fire.

TOURNAMENT SCREEN: This shows the tournament, its location on the world map, total prize money, the number of rounds you will have to enter, the length of matches and the playing surface. MONEY BREAKDOWN gives a more detailed analysis of the prize money and RESELECT TOURNAMENT allows you to change your mind.

When you feel ready, select ENTER TOURNAMENT and meet your first opponent. You will be entered into each round until you are knocked out or win the whole tournament.

## SEASON

A whole season of International Tennis allows you to make a living by playing in a series of tournaments. Every few weeks you are offered a selection of tournaments to enter; remember that the higher the prize money, the stiffer the competition will be. The Season option is not available on some versions. See Additional Notes on Specific Machine. From the main menu select SEASON. TENNIS SEASON PLAYER ENTRY: This screen allows you to enter your name, skill level and preferred length of matches in the same way as for a single tournament. START NEW YEAR commences a brand new season; select CONTINUE SEASON if you have already started.

The next screen shows you the tournaments currently available. Select one to enter and you will play through it exactly as before. When the tournament is over you will return to this screen. Some prestigious tournaments are unavailable to players with low skill levels and you will not be able to select these. So if you fancy a go at Wimbledon you will need to raise your skill level on the PROGRESS REPORT screen first. The PROGRESS REPORT screen allows you to check your performance since the beginning of the year, and to keep a track of your earnings. It also allows you to LOAD or SAVE your progress to disk or tape. See the section on SAVING AND LOADING SEASONS for details.

## THE RULES OF TENNIS

- In each game, a player winning their first, second and third point will have a score of 15, 30 and 40 respectively. Gaining a fourth point will normally win the game unless both players have a score of 40: a situation called deuce.
- When the score is deuce, the next player to win a point is said to have the advantage. If he or she wins another, they have won the game. If however the other player wins, the score is back to deuce. In other words, the first player to win two consecutive points after deuce takes the game.
- The player who first wins six games wins the set, but he or she must do so by a margin of at least two games. A score of six games to five will mean that the set is extended until one player has achieved a lead of two games. In addition, if the score reaches six games all and the set is not the final one of the match, then the tie-break rule is invoked.
- In a tie-break, the first player to score at least seven points and achieve a lead of two points is the winner. Numerical scoring is used in a tie-break. The player who would have been serving takes the first service, and then the service alternates every two points. Players change ends every six points during the tie-break.
- In a one set match, the player who wins the set also wins the match. In a three set match the first player to win two sets wins the match. In a five set match it is the first player to win three sets.
- If a player's service hits the net but is still in, this is known as LET; he or she is allowed another attempt. If the ball goes out on a service or hits the net and doesn't go over, then the player is allowed only one further attempt.

## CONTROL SUMMARY

Keys:

- S View scoreboard. (Only available between points)
- P Pause game. (Press fire or R to restart)
- Q Quit game. (Use while in pause mode)

0-9 Change camera angle. (Keys A-J on the Spectrum)

Playing Game:

Fire to return shot, joystick to aim shot. Joystick to move player before opponent hits ball. Fire to serve, unless SUPASERVE is in use. For a SUPASERVE, fire to determine power, joystick to aim. When using SUPASPIN, press fire a second time after you have hit the ball and before it touches ground. Joystick forward or back gives topspin or backspin.

## ADDITIONAL NOTES ON SPECIFIC MACHINES

### Commodore 64

Because of a wide variation in the specifications of the built-in sound chip, the crowd may sound different on different machines. Use the CROWD CONTROL option (from the main menu) to optimise this sound effect if your machine sounds strange.

### Spectrum

When the game first loads, it will ask you which type of joystick you have fitted. N.B. Due to memory limitations, the 48K Spectrum cassette and 64K Amstrad cassette versions have only eight tournaments and no season option.

## SAVING AND LOADING SEASONS

Your progress in the season may be saved to disk or tape, so that you can later carry on from where you left off. If your computer has a built-in or attached disk drive then the program will use this. If not, you will be asked to use tape. If you are using a disk drive then you will need a blank, formatted disk. You should refer to your computer manual for details of how to format a disk. This must be done before you load International Tennis. Do not try and save seasons onto your International Tennis disk or tape! SAVE: From the PROGRESS REPORT screen, select SAVE. You should then type in a filename and press RETURN. Keep a careful note of the filename. LOAD: When you wish to continue the season in a later session, load International Tennis and go to the PROGRESS REPORT screen. Insert your disk or rewind the tape that you saved the season onto. Select LOAD, type in the filename you saved it under and press RETURN. If the season doesn't appear to load, then you are probably using the wrong filename.

# PALACE

**INTRODUCTION**

Toutes nos félicitations! Vous êtes maintenant l'heureux propriétaire d'International Tennis!

Neuf mois de recherches ont permis de développer la méthode de commande de jeu la plus jouable et la plus réaliste jamais conçue pour un jeu de tennis sur ordinateur. A cela s'ajoute la simulation précise d'une saison de tournois de tennis professionnels.

Ce système 3D révolutionnaire donne au joueur un mouvement réaliste et permet de changer l'angle de la caméra duquel le jeu est visualisé. Une assistance par ordinateur de vos mouvements vous offre la possibilité de commencer à jouer immédiatement, tandis que les différents niveaux d'adresse apportent une souplesse de commande qu'il vous faudra sans doute des mois pour maîtriser.

International Tennis peut se jouer de trois façons:

Premièrement, comme simple jeu à un ou deux joueurs, dans lequel vous vous entraînez au jeu contre un ami ou bien contre un adversaire commandé par l'ordinateur.

Deuxièmement, quand vous vous sentirez prêt à relever le défi, vous pourrez prendre part à un tournoi, au cours duquel vous jouerez contre une sélection d'adversaires commandés par l'ordinateur.

Enfin, le défi ultime: si vous vous sentez vraiment en confiance, montrez ce dont vous êtes capable en participant à une saison complète de tournois de International Tennis.

**LE SYSTEME DE MENUS**

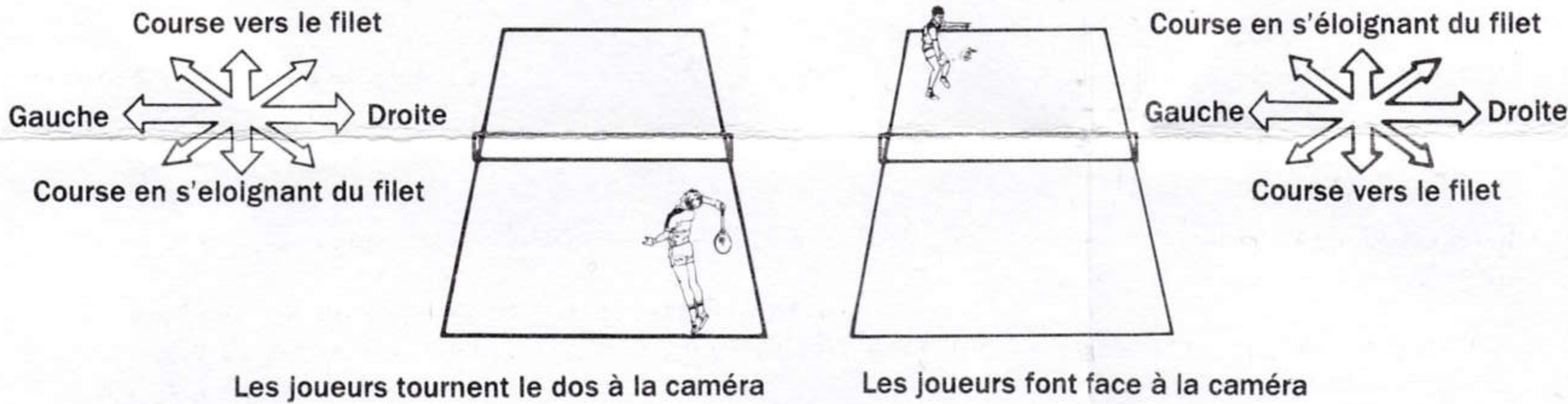
Les menus de International Tennis sont simples à utiliser. Déplacez le curseur illuminé sur l'écran au moyen du joystick afin de choisir l'option qui vous intéresse. Pour cela, appuyez sur le bouton fire du joystick sur un titre en couleur tel que PLAY MATCH ou EXIT, tandis que si vous appuyez sur fire sur une option blanche telle que le niveau d'adresse, vous en changerez le positionnement.

**LEÇON UN: JOUER LE JEU POUR LA PREMIERE FOIS**

A partir du menu principal, sélectionnez 1 PLAYER et appuyez sur Fire. Au prochain écran, ignorez toutes les options pour l'instant et appuyez sur fire à PLAY MATCH. Tapez fire deux fois encore pour passer le panorama pré-match et le tableau d'affichage du score.

Dans ce jeu 1 PLAYER, vous commandez le joueur noir (ou jaune sur le Spectrum) et l'ordinateur commande le joueur blanc. Vous êtes au niveau d'adresse AMATEUR, le plus simple à commander.

Au premier jeu, vous avez le service; tapez fire pour frapper la balle. Quand c'est au tour de l'ordinateur de servir, il le fera automatiquement.



Grâce au joystick, vous possédez un contrôle complet des mouvements de votre joueur jusqu'à ce que votre adversaire frappe la balle. L'ordinateur aligne alors automatiquement votre joueur avec la trajectoire de la balle. Vous pouvez toujours vous déplacer en direction du filet où vous éloigner du filet, mais vous devez toujours pouvoir renvoyer la balle. Cette séquence est conçue pour rendre le jeu facile à apprendre et vous offrir le meilleur jeu possible.

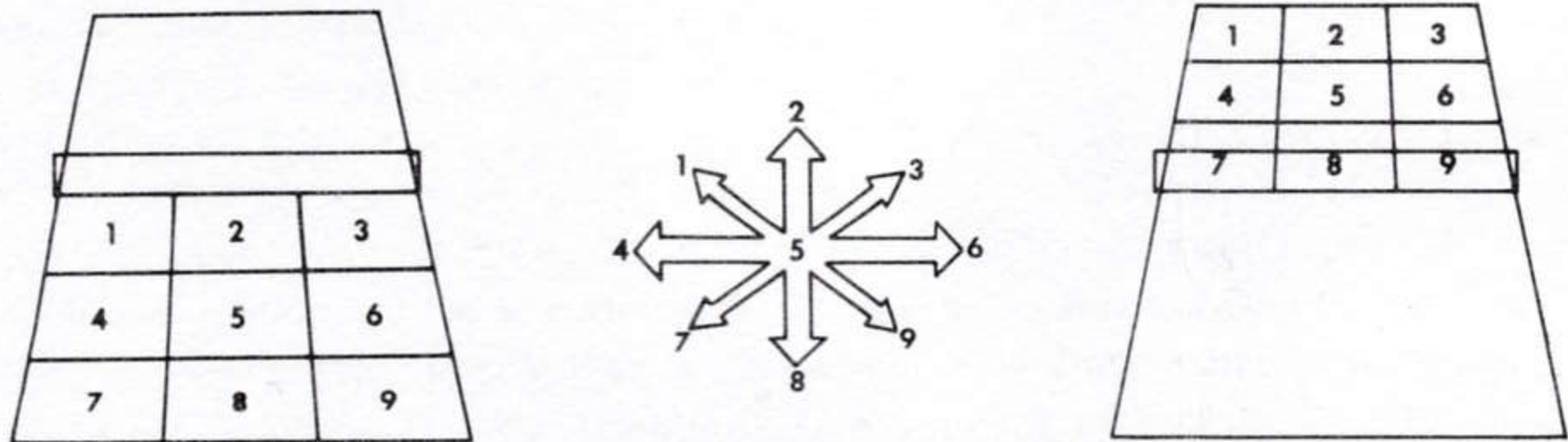
Quand la balle est à votre portée, votre joueur se met à clignoter. C'est votre signal pour taper fire et frapper la balle. Vous la rateriez peut-être au début, mais vous apprendrez vite à utiliser le clignotement pour bien anticiper vos coups.

Voilà tout ce que vous devez savoir pour jouer quelques matches, bien que vous vous ferez peut-être battre à plate couture. Tapez les touches de 0 à 9 (A à J sur le Spectrum) afin de visualiser votre jeu de différents angles de caméra. Appuyer sur les touches caméra (0-9 sur C64 et Amstrad, A-J sur Spectrum, F1-F10 sur ST et Amiga) permet de voir le jeu à partir de différents angles.

**LECON DEUX: COMMANDE DE LA BALLE**

Vous remarquerez que l'ordinateur sélectionne automatiquement pour votre joueur, le coup droit, le revers, le smash ou le lob, selon la hauteur et la position de la balle.

La position de votre joystick au moment où la balle touche votre raquette détermine l'endroit vers lequel votre coup se dirigera dans le côté de votre adversaire sur le court:



Essayez d'ajuster votre balle de façon à ce que votre adversaire ait vraiment à courir pour l'atteindre, mais prenez garde de ne pas l'envoyer hors du court!

**UN GUIDE DES NIVEAUX D'ADRESSE**

Vous pouvez changer le niveau d'adresse (AM, SP, PRO, ACE), près de votre nom sur l'écran du menu pré-match, avant de taper PLAY MATCH. Si vous êtes déjà en train de jouer, tapez Q pour retourner à cet endroit.

Les trois niveaux sont AMATEUR (AM), SEMI-PRO (SP), PRO et ACE, et vous donnent différents niveaux de commande de votre joueur.

SEMI-PRO est le même que AMATEUR (auquel vous avez joué jusqu'à présent) mais il a un service pouvant être commandé, nommé SUPASERVE.

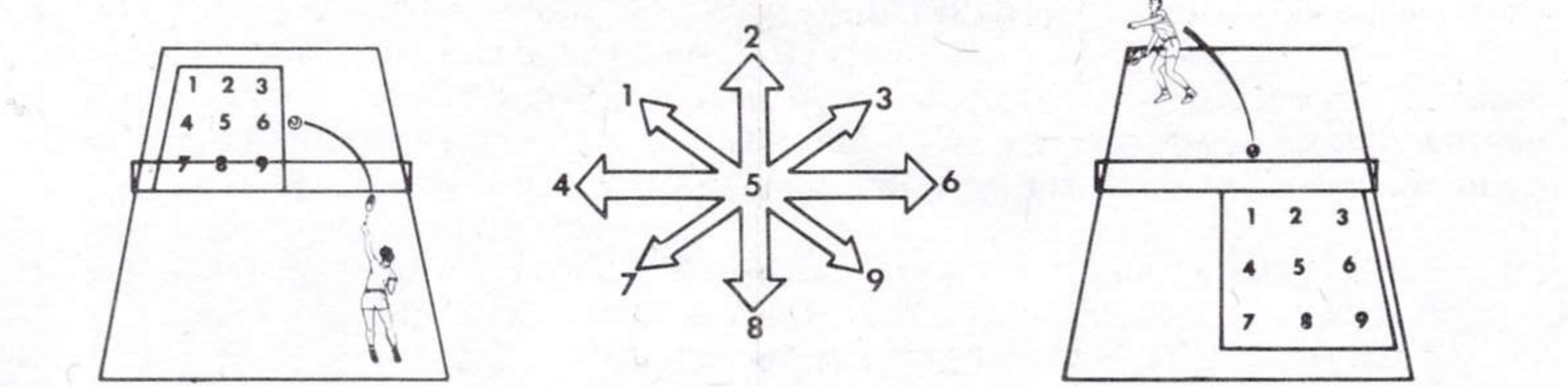
PRO est le même que SEMI-PRO mais sans le clignotement; à vous d'anticiper et de décider du bon timing!

ACE est pour les vrais experts; c'est PRO mais avec en plus la ressource SUPASPIN, qui vous permet de contrôler l'effet donné à la balle.

Résumé:

|                    | CLIGNOTEMENT | SUPASERVE | SUPASPIN |
|--------------------|--------------|-----------|----------|
| Amateur            | *            |           |          |
| Semi-Professionnel | *            | *         |          |
| Professionnel      |              | *         |          |
| Ace                |              | *         | *        |

Votre adversaire d'ordinateur possède lui-aussi des niveaux d'adresse, à 1 c'est un vrai amateur mais à 15 il est pratiquement imbattable. Vous pouvez modifier son niveau sur le même écran où vous changez votre propre niveau.



**LEÇON TROIS: COMMENT COMMANDER VOTRE SERVICE**

Vous devez être au niveau SEMI-PRO ou au-dessus pour pouvoir utiliser la ressource SUPASERVE. Au moyen de cela, vous pouvez commander à la fois la puissance et la cible de votre service.

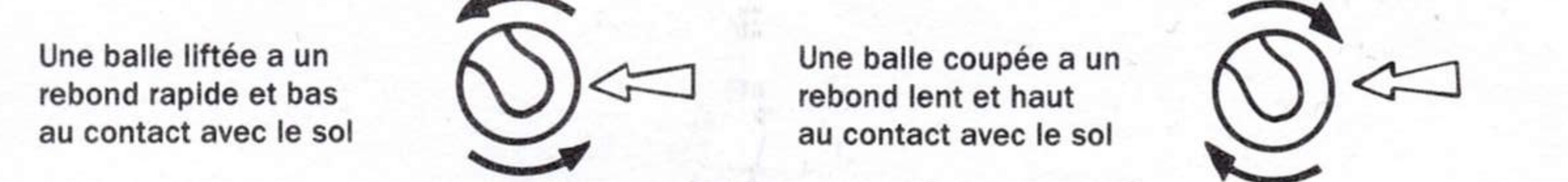
La longueur de temps pendant laquelle vous appuyez sur le bouton Fire détermine la puissance de votre balle. Prenez garde de ne pas l'envoyer hors du court!

La position du joystick au moment où vous appuyez sur fire commande le point d'arrivée de votre balle dans le carré de service de votre adversaire.

**LEÇON QUATRE: EFFET DONNE A LA BALLE**

Seuls les joueurs ACE peuvent utiliser SUPASPIN: une fois que vous maîtriserez cette ressource, vous pourrez participer à n'importe quel tournoi au monde.

Après avoir joué votre balle, tapez le bouton fire une nouvelle fois et déplacez le joystick vers l'avant ou vers l'arrière pour donner respectivement un effet lifté ou un effet coupé à votre balle. Vous devez faire ceci rapidement, avant que la balle ne touche le sol ou la raquette de votre adversaire.

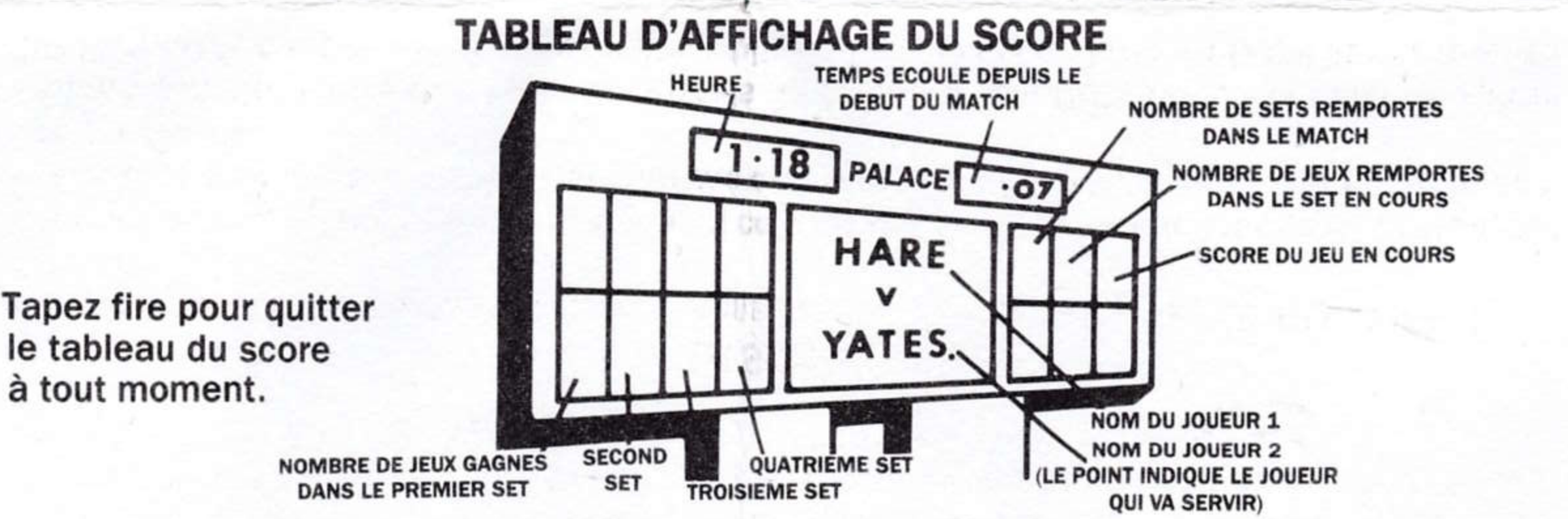


**LE SCORE**

Pour les détails concernant le score, consultez la section intitulée LE REGLEMENT DU TENNIS.

Pendant que vous jouez, le score du jeu en cours est affiché en haut à gauche de l'écran. Le score du joueur qui a le service est imprimé en premier, et la couleur du joueur est indiquée par une flèche.

En haut à droite figure une liste des appels de l'arbitre, tels OUT, FAULT et ainsi de suite. Sur le AMIGA, c'est la voix d'un véritable arbitre de Wimbledon, John Relf, qui lit les appels.



**ANGLES DE LA CAMERA**

Appuyer sur les touches caméra (0-9 sur C64 et Amstrad, A-J sur Spectrum, F1-F10 sur ST et Amiga), permet de changer la vue au moyen des 10 angles de caméra disponibles.

Sur le ST et le Amiga, vous pouvez personnaliser l'angle de caméra 10. En mode pause, vous pouvez utiliser le joystick de façon à faire une prise de vues en zoom sur un gros plan du court. Quand vous recommencerez, vous aurez l'angle de caméra 10 qui pourra être sélectionné de nouveau, plus tard, au moyen de la touche F10.

**OPTIONS DU MENU PRINCIPAL**

Les options du menu principal sont:

- 1 PLAYER
- 2 PLAYER
- TOURNAMENT
- SEASON
- DEMO

La version Commodore 64 a aussi une option de commande de foule; qui sera expliquée plus en avant.

1 PLAYER est l'option que nous vous avons déjà expliquée. Vous pouvez modifier votre propre niveau d'adresse, le niveau du joueur de l'ordinateur et le type de surface sur lequel vous jouez (HERBE, TERRE BATTUE, CIMENT ou MOQUETTE). Vous pouvez aussi entrer votre nom en déplaçant PLAYER 1 et en utilisant la touche Delete. Tapez fire ou tapez RETURN quand vous avez fini. Vous pouvez aussi changer l'appellation CPU de l'ordinateur, plutôt anonyme, et lui donner un autre nom.

2 PLAYER est assez semblable à 1 PLAYER, mais deux personnes peuvent jouer l'une contre l'autre. Pour cela, vous aurez besoin d'un deuxième joystick. L'ordinateur demandera à un des joueurs de taper fire pour servir en premier; il est important que le bon joueur fasse cela, afin que l'ordinateur sache qui utilise le joystick!

TOURNAMENT: Quand vous croyez maîtriser votre tennis, vous pouvez participer à un véritable tournoi. Les statistiques, les surfaces de court, les types de stade, les dates et les prix des tournois sont tous basés fidèlement sur leurs homologues dans la réalité. Jamais auparavant un jeu de tennis n'a été si réaliste.

SEASON: Vivez un an de la vie d'un professionnel du tennis au top-niveau. Essayez de gagner autant d'argent que possible durant une année de tournois de tennis.

DEMO: Regardez deux joueurs aléatoires de l'ordinateur jouer une partie. L'angle de la caméra change automatiquement au bout de quelques échanges. Pour retourner au menu principal, tapez fire (ou tapez P) pour mettre la démonstration sur pause, puis tapez Q pour quitter.

**TOURNAMENT**

Etes-vous prêt à participer à un tournoi? International Tennis simule 72 des meilleurs tournois de la vie réelle, de différents prestige, difficulté et prix. Sélectionnez TOURNAMENT à partir du menu principal.

TENNIS TOURNAMENT PLAYER ENTRY: Sur cet écran, vous pouvez entrer votre nom, votre niveau et la longueur des matches que vous voulez jouer. Les matches de tennis peuvent consister en un, trois ou cinq sets. En sélectionnant l'option REAL, vous obtenez le nombre de sets par match du tournoi en question dans la vie réelle. Quand vous êtes prêt, tapez fire sur SELECT TOURNAMENT.

SELECT TOURNAMENT: Ceci vous donne accès à tous les tournois, huit à la fois. Si vous ne trouvez pas celui que vous voulez, sélectionnez PREVIOUS ou NEXT pour changer de page.

Vous pouvez totaliser le prix s'affiche à côté de chaque tournoi. Quand vous en avez sélectionné un, utilisez le joystick pour vous y déplacer et tapez fire.

TOURNAMENT SCREEN: Ceci montre le tournoi, sa localisation sur la carte du monde, le montant total du prix, le nombre de tours que vous aurez à passer, la longueur des matches et la surface de jeu. MONEY BREAKDOWN vous donne une analyse plus en détail du montant d'argent du prix et RESELECT TOURNAMENT vous permet de changer de sélection. Quand vous vous sentez prêt, sélectionnez ENTER TOURNAMENT et rencontrez votre premier adversaire. Vous participerez automatiquement à chaque tour, jusqu'à ce que vous soyez éliminé ou que vous gagniez le tournoi.

**SEASON**

Une saison entière de International Tennis vous permet de gagner votre vie en participant à une série de tournois. Toutes les x semaines, on vous offrira une sélection de tournois auxquels participer; souvenez-vous que plus le montant du prix est élevé, plus la concurrence sera dure. L'option 'Saison' n'est pas disponible sur certaines versions. Voir notes sur chaque machine.

A partir du menu principal, sélectionnez SEASON.

TENNIS SEASON PLAYER ENTRY: Cet écran vous permet d'entrer votre nom, le niveau et le longueur des matches souhaités, de la même façon que pour un tournoi unique. START NEW YEAR entame une toute nouvelle saison; sélectionnez CONTINUE SEASON si vous avez déjà commencé.

L'écran suivant vous montre les tournois disponibles en ce moment. Sélectionnez-en un et vous le jouerez exactement comme auparavant. Quand le tournoi est fini, vous retournerez à cet écran.

Certains des tournois les plus prestigieux ne sont pas disponibles aux joueurs possédant un niveau d'adresse bas et vous ne pourrez les sélectionner. Donc, si vous souhaitez tenter Wimbledon, vous devrez tout d'abord rehausser votre niveau sur l'écran PROGRESS REPORT.

L'écran PROGRESS REPORT vous permet de vérifier votre performance depuis le début de l'année, ainsi que l'état de vos gains. Il vous permet aussi de charger, au moyen de LOAD, et de sauvegarder, au moyen de SAVE, votre progression sur disque ou cassette. Voyez la section SAVING AND LOADING SEASON pour tous les détails.

**LE REGLEMENT DU TENNIS**

- Dans chaque partie, un joueur qui gagne 1e premier, le deuxième et le troisième point aura respectivement un score de 15, 30 et 40. Gagner un quatrième point entraîne généralement le gain du jeu, sauf si les deux joueurs ont un score de 40: une situation nommée égalité.
- Le joueur qui gagne six jeux le premier, remporte le set, à condition qu'il ou elle ait une avance d'au moins deux jeux sur son adversaire. Un score de six jeux à cinq implique la continuation du set jusqu'à ce qu'un joueur ait obtenu deux jeux d'avance. D'autre part, si le score est de six jeux partout, et que le set n'est pas le dernier set du match, la règle du tie-break est appliquée.
- Dans un tie-break, le premier joueur à marquer au moins sept points, avec deux points d'avance sur l'autre joueur, est le gagnant. Un score numérique est utilisé dans un tie-break. Le joueur à qui c'était le tour de servir sert en premier, et par la suite, le service alterne tous les deux points. Durant le tie-break, les joueurs changent de côté tous les six points.
- Dans un match à un set, le joueur qui gagne le set remporte également le match. Dans un match à trois sets, le premier joueur à gagner deux sets remporte le match. Dans un match à cinq sets, le gagnant est le premier joueur à remporter trois sets.
- Si le service d'un joueur touche le filet mais est quand même 'in', c'est une situation de LET; le joueur ou la joueuse obtient un autre essai. Si la balle sort du court sur un service ou touche le filet et ne le passe pas, le joueur n'est autorisé à avoir que un seul nouvel essai.

**RESUME DES COMMANDES**

Touches:

- S Visualise le tableau d'affichage du score. (disponible seulement entre les points)
- P Pause la partie. (Tapez fire ou R pour continuer)
- Q Quitte la partie. (A utiliser en mode pause)
- 0-9 Changer l'angle de la caméra. (Touches A-J sur le Spectrum)

Pour jouer une partie;

Fire pour retourner un coup, joystick pour viser un coup. Joystick pour déplacer le joueur avant que l'adversaire ne frappe la balle.

Fire pour servir, sauf si SUPASERVE est utilisé. Pour utiliser un SUPASERVE, tapez fire pour déterminer la puissance, joystick pour viser.

Quand vous utilisez SUPASPIN, tapez fire une seconde fois après avoir frappé la balle et avant qu'elle ne touche le sol. Joystick en avant ou en arrière selon l'effet que vous souhaitez donner à la balle.

**NOTES COMPLEMENTAIRES SUR DES ORDINATEURS SPECIFIQUES**

**Commodore 64**

En raison d'une grande variation dans les spécifications de la puce sonore incorporée, la foule pourra produire un son différent sur différents ordinateurs. Utilisez l'option CROWD CONTROL (accessible du menu principal) pour optimiser cet effet sonore si votre ordinateur a un son étrange.

**Spectrum**

Quand le jeu est chargé pour la première fois, l'ordinateur vous demandera de quel type de joystick il est muni.

NOTE: A cause des limites de mémoire des versions Spectrum cassette 48k et Amstrad cassette 64k, il y a sur ces formats 8 tournois et pas d'option 'Saison'.

**SAUVEGARDER ET CHARGER LES SAISONS**

Votre progression au cours de la saison peut être sauvegardée sur disque ou cassette, de façon à vous permettre de continuer par la suite à partir de l'endroit où vous aviez arrêté.

Si votre ordinateur a un lecteur de disquette incorporé ou attaché, le programme utilisera cela. Sinon, il vous demandera d'utiliser une cassette.

Si vous utilisez un lecteur de disquette, vous aurez besoin d'une disquette vierge formatée. Consultez votre manuel d'ordinateur pour les détails de formatage d'une disquette. Ceci doit être fait avant que vous ne chargiez International 3D Tennis.

N'essayez pas de sauvegarder des saisons sur votre disquette ou cassette International 3D Tennis!

SAVE: De l'écran PROGRESS REPORT, sélectionnez SAVE. Vous devrez ensuite taper un nom de fichier et appuyer sur RETURN. Notez bien le nom du fichier.

LOAD: Quand vous souhaitez continuer la saison au cours d'une autre session, chargez International Tennis et allez à l'écran PROGRESS REPORT. Insérez votre disquette ou rembobinez la cassette sur laquelle vous aviez sauvegardé la saison. Sélectionnez LOAD, tapez le nom du fichier sur lequel vous l'avez sauvegardé et appuyez sur RETURN.

Si la saison ne semble pas se charger, vous utilisez probablement un nom de fichier incorrect.

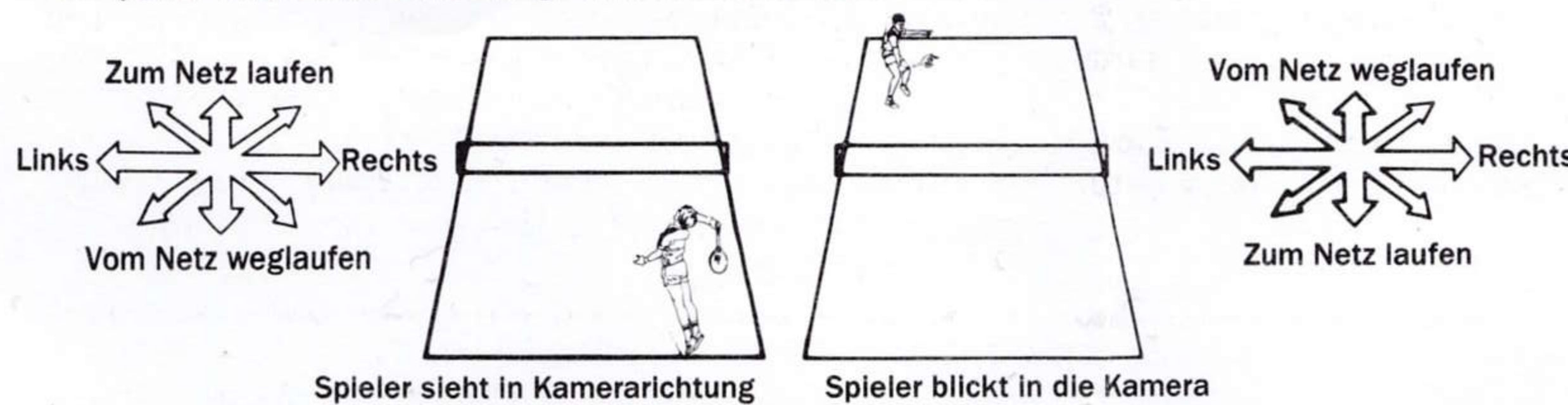
**EINLEITUNG**  
Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des Internationalen 3D-Tennis!  
Neun Monate Forschung gingen in die Entwicklung von am besten spielbaren und realistischsten Steuerung für ein Computer Tennis-Spiel. Hinzu kommt eine höchst genaue Simulation einer professionellen Tennis-Saison.  
Das revolutionäre 3D-System erlaubt realistische Spieler-Bewegungen und die Möglichkeit, den Blickwinkel des Betrachters zu verändern. Die Unterstützung, die der Computer leistet, ermöglicht Ihnen, die Kontrolle des Spiels in wenigen Sekunden zu erlernen; Verschiedene Leistungs-Levels bieten unterschiedlich flexible Bewegungsabläufe, vom Anfänger bis zum Meister.  
International Tennis kann in drei Modi gespielt werden:  
1. Im einfachen Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, um die eigenen Fähigkeiten zu trainieren, wahlweise gegen einen Partner oder gegen den Computer.  
2. Im Tournee-Modus, um die erreichten Fähigkeiten gegen eine Auswahl verschiedener Computer-Gegner zu testen.  
3. Und schließlich die große Prüfung: Wenn Sie sich top-fit fühlen, spielen Sie in einer kompletten Saison des internationalen Tennis-Circus.

## DAS MENÜ-SYSTEM

Die Bedienung der Menüs des International Tennis ist sehr einfach. Sie bewegen den Cursor mit dem Joystick über den Bildschirm, um die gewünschte Option zu markieren. Drücken Sie dann den Feuerknopf, um die gewählte Option auszuführen. Bunte Felder, wie z.B. PLAY MATCH oder EXIT werden einfach ausgeführt, weiße Felder kennzeichnen Parameter; sie werden geändert.

### LEKTION EINS: DIE ERSTEN SCHRITTE IM SPIEL

Wählen Sie im Hauptmenü 1 PLAYER und drücken Sie den Feuerknopf. Ignorieren Sie alle Optionen des nächsten Bildschirms und drücken Sie Feuer für PLAY MATCH. Drücken Sie noch zweimal den Feuerknopf, um über das Panorama und die Anzeigetafel zu kommen. Im Ein-Spieler-Modus kontrollieren Sie den schwarzen (bei Spectrum den gelben) und der Computer den weißen Spieler. Sie sind AMATEUR; das einfachste Kontroll-Level. Sie haben im ersten Spiel den Aufschlag; drücken Sie Feuer, um den Ball zu schlagen. Der Computer wird seine Aufschläge natürlich automatisch ausführen.

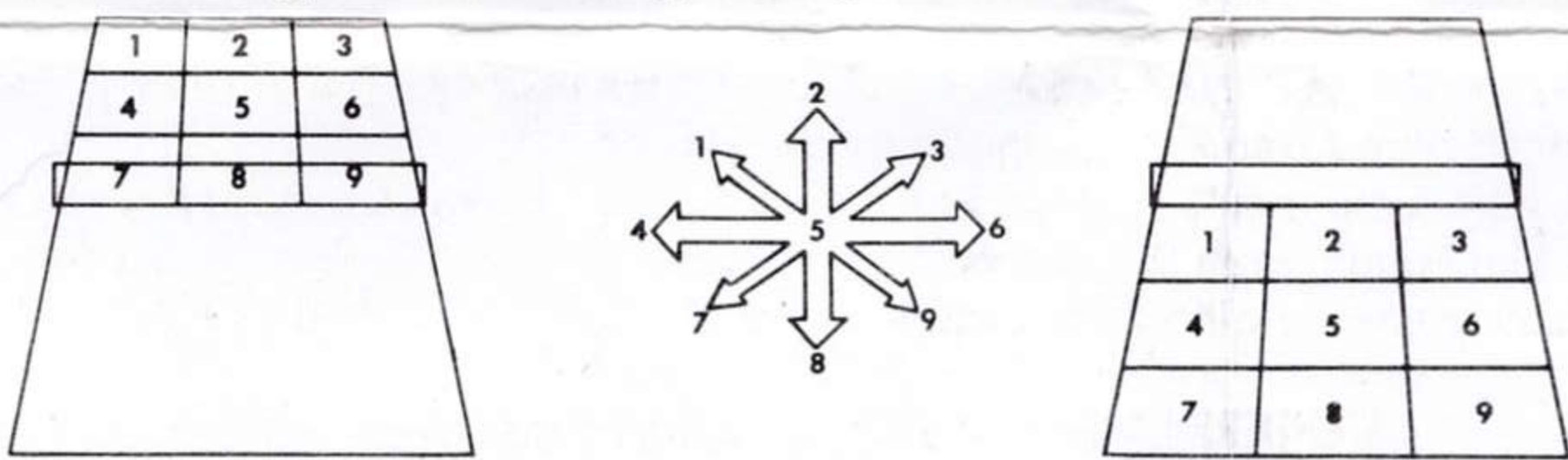


Sie haben volle Kontrolle über die Bewegungen Ihres Spielers, bis der Gegner den Ball geschlagen hat. Der Computer bringt dann Ihren Spieler in die Flugbahn des Balls. Sie können Ihre Figur immer noch zum Netz oder zurück bewegen, sollten aber immer in der Lage sein, den Ball zu retournieren. So können Sie auf einfache Art lernen, das Spiel zu beherrschen.

Kommt der Ball in Reichweite, blinkt Ihr Spieler. Sie sollten nun den Feuerknopf drücken, um den Ball zu schlagen. Zu Anfang werden Sie wohl öfter vorbeischießen, doch Sie werden schnell das Blinken des Spielers als Anhalt für Ihr Timing nutzen lernen. Mehr brauchen Sie nicht, um ein paar Spiele zu machen. Trotzdem können Sie geschlagen werden. Mit den Tasten 0 bis 9 für C64 und Schneider CPC, A bis J für Spectrum, bzw. F1 bis F10 für ST und Amiga können Sie den Blickwinkel der Kamera wechseln.

### LEKTION ZWEI: DIE BALLKONTROLLE

Sie werden bemerkt haben, daß der Computer selber auswählt, ob ein Ball mit der Vorhand, der Rückhand, Lob oder Schmetter gespielt werden soll, abhängig von der Höhe und der Position des Balls. Die Position des Joysticks zum Zeitpunkt des Auftreffens des Balls auf Ihren Schläger beeinflusst die Richtung, in die der Ball geschlagen wird:



Versuchen Sie den Ball immer in die Ecke zu schlagen, in der der Gegner gerade nicht steht, so daß er wirklich laufen muß. Passen Sie aber auf, daß Sie den Ball nicht ins Aus schlagen!

### DIE SCHWIERIGKEITS-LEVEL

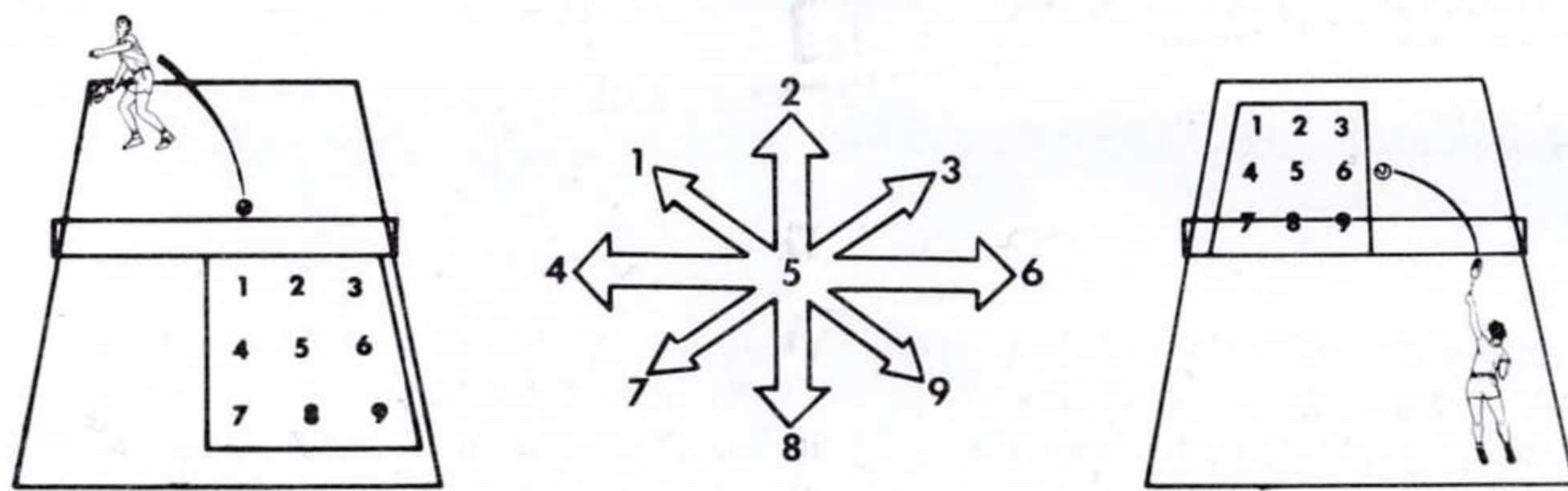
Im Menü-Bild vor dem Match können Sie, bevor Sie mit PLAY MATCH das Spiel beginnen, das Level einstellen (AM, SP, PRO und ACE). Wenn Sie aus einem Spiel in das Menü zurückkehren wollen, drücken Sie die Taste Q.  
Die vier Level sind AMATEUR (AM), SEMI-PROFESSIONAL (SP), PROFESSIONAL (PRO) und ASS (ACE). Jedes Level gibt Ihnen erweiterte Kontrolle über den Spieler.  
Als SEMI-PROFESSIONAL haben Sie die gleichen Kontrollmöglichkeiten wie als AMATEUR. Sie verfügen jedoch über einen verbesserten Aufschlag, dem SUPASERVE.  
Als PROFESSIONAL wird der Hinweis "in Reichweite", also das Blinken des Spielers, abgeschaltet. Ansonsten stimmt die Steuerung mit der des SEMI-PROFESSIONALS überein. Das ASS ist ein echter Meister-Spieler; der Spieler ist ein PROFESSIONAL mit der Option des SUPASPIN, der Kontrolle über den Spin des Balls.  
Zusammenfassung:

|                   | BLINKEN | SUPASERVE | SUPASPIN |
|-------------------|---------|-----------|----------|
| Amateur           | *       |           |          |
| Semi-Professional | *       | *         |          |
| Professional      |         | *         |          |
| Ass               |         | *         | *        |

Auch Ihr Computergegner hat verschiedene Leistungs-Levels, von 1, einem guten Anfänger, bis 15, einem fast unschlagbaren Kämpfer. Sie stellen dieses Level im selben Menü ein, wie das für Ihren Spieler.

### LEKTION DREI: KONTROLLE DES AUFSCHLAGS

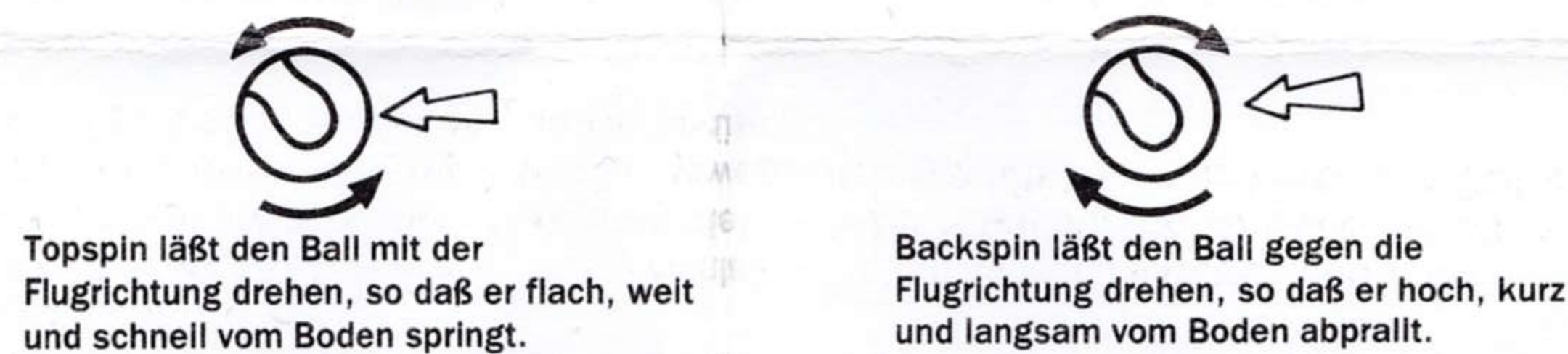
Sie müssen schon als SEMI-PROFESSIONAL oder besser spielen, wenn Sie den Aufschlag mit SUPASERVE kontrollieren wollen. Mit SUPASERVE können Sie sowohl Kraft als auch Geschwindigkeit einstellen.  
Die Dauer des Drucks auf den Feuerknopf bestimmt die Kraft, die Sie hinter einen Aufschlag stecken. Schlagen Sie den Ball bitte nicht über den Platz hinaus.  
Die Position des Joysticks während des Aufschlags bestimmt die Richtung, in die der Ball geht.



### LEKTION VIER: DER BALL-SPIN

Nur das ASS kann SUPASPIN nutzen. Wenn Sie diese Option beherrschen, sind Sie fit für jedes Turnier.

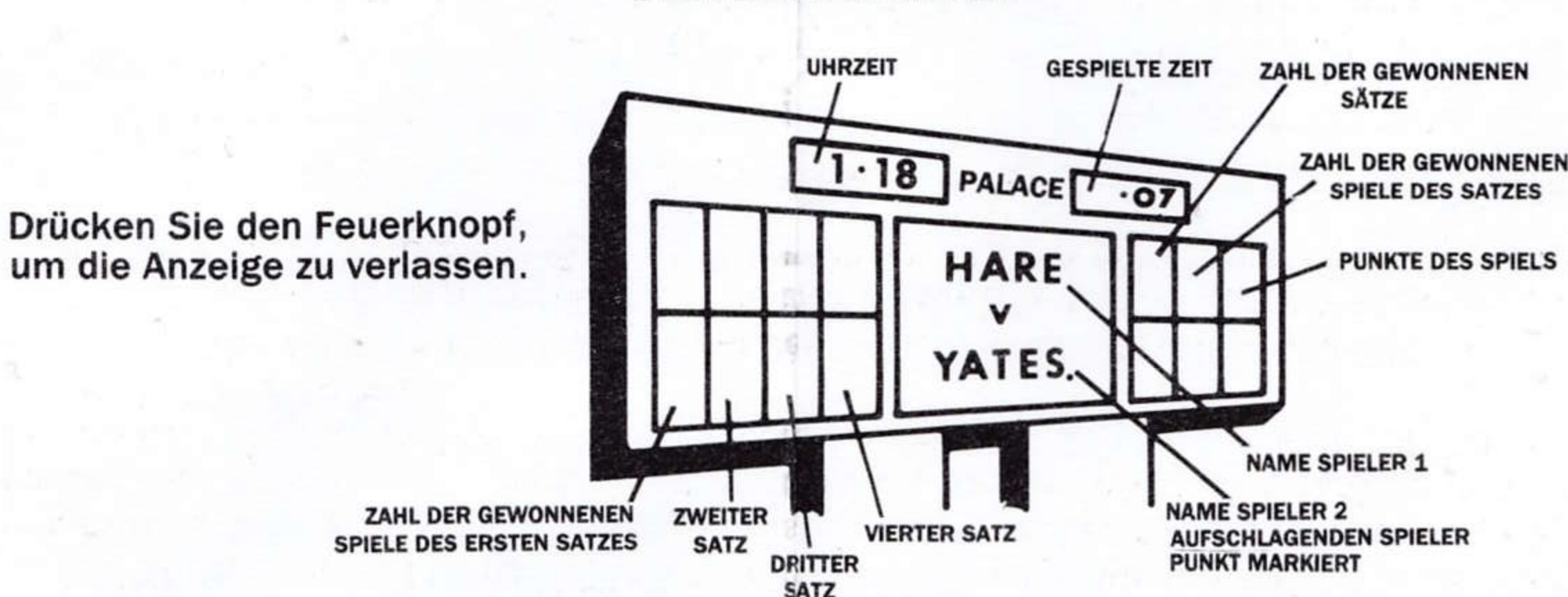
Drücken Sie, nachdem Sie den Ball geschlagen haben, den Feuerknopf und drücken Sie gleichzeitig den Joystick nach vorn oder ziehen Sie ihn zurück, um den Ball topspin oder backspin zu spielen. Sie müssen die Bewegung ausgeführt haben, bevor der Ball den gegnerischen Schläger oder den Boden berührt.



### PUNKTEN

Näheres dazu finden Sie in den TENNIS-REGELN.  
Die Punkte eines Spieles werden links oben im Bild angezeigt. Die Punkte des aufschlagenden Spielers werden immer zuerst angegeben, ein Pfeil markiert die Spielerfarbe.  
Oben rechts im Bild werden die Ansagen der Schiedsrichter (OUT, FAULT, etc.) eingeblendet. In der Amiga-Version hören Sie den Wimbledon-Schiedsrichter John Relf sprechen.

### DIE ANZEIGETADEL



### DIE KAMERA-BLICKWINKEL

Die Tasten 0 bis 9 für C64 und Schneider CPC, A bis G für Spectrum und F1 bis F10 für ST und Amiga wählen einen von zehn Blickwinkeln für die Kamera.  
In der ST- und Amiga-Version können Sie den Blickwinkel von Kamera 10 frei einstellen. Im Pause-Modus können Sie die Dreh- und Zoom-Funktionen der Kamera mit dem Joystick kontrollieren. Nach dem erneuten Spielstart ist die neue Kamera-Position unter der Taste F10 gespeichert.

### OPTIONEN DES HAUPTMENÜS

Die Optionen des Hauptmenüs sind:

- 1 SPIELER
- 2 SPIELER
- TOURNIER
- SAISON
- DEMO

Für den Commodore C64 gibt es noch die Option CROWD CONTROL, die weiter unten beschrieben wird.

1 PLAYER wurde bereits eingehend beschrieben. Sie können Ihr eigenes Leistungsniveau, das des Computergegners und den Bodenbelag (RASEN, ASCHE, BETON, TEPPICH) einstellen. Unter PLAYER 1 können Sie, nachdem Sie mit der DELETE-Taste Platz geschaffen haben, Ihren Namen eintragen. Drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf, um die Eingabe zu beenden. Genauso können Sie den doch sehr anonymen Namen CPU des Computergegners ändern.

2 PLAYER entspricht der Option 1 PLAYER, außer, daß statt des Computers einer Ihrer Freunde den Gegner kontrolliert. Sie benötigen dazu einen zweiten Joystick. Der Rechner bittet einen der Spieler, für den ersten Aufschlag den Feuerknopf zu drücken; der Computer ermittelt mit diesem Druck, wer welchen Spieler steuert!

TOURNAMENT: Wenn Sie meinen, Sie sind fit genug, können Sie an einem echten Turnier teilnehmen. Alle Daten, die Platzbeschaffenheit, das Stadion, Statistiken und Preisgelder sind auf realen Werten aufgebaut. Noch nie war Computer-Tennis so realistisch.

SEASON: Leben Sie für ein Jahr das Leben eines Tennis-Profis. Verdienen Sie soviel Geld wie möglich in diesem Jahr voller Tennis-Turniere.

DEMO: Beobachten Sie zwei Computergegner im Spiel gegeneinander. Alle paar Schläge wechselt automatisch der Blickwinkel der Kamera. Um in das Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie den Feuerknopf oder die Taste P (Pause) und dann die Taste Q.

### DAS TOURNIER

Sind Sie bereit für ein Turnier? International Tennis simuliert 72 der besten internationalen Tennis-Turniere, mit unterschiedlichem Prestige, Schwierigkeitsgrad und Preisgeld. Sie wählen TOURNAMENT aus dem Hauptmenü. Aus technischen Gründen (Beschränkung des Speichers) ist in den versionen Sinclair Spectrum Cassette und Schneider CPC Cassette die SEASON-Option nicht implementiert. Aus demselben Grund können auch nur acht Turniere angeboten werden.

SELECT TOURNAMENT ermöglicht Ihnen die Wahl eines der Turniere, immer 8 auf einen Blick, die Ihnen International Tennis anbietet. Mit PREVIOUS und NEXT holen Sie die anderen Turniere ins Bild. Die Gesamt-Gewinnsumme wird direkt neben dem Namen angegeben. Wählen Sie mit dem Joystick und drücken Sie Feuer.

TOURNAMENT SCREEN: Hier sehen Sie alle Daten des gewählten Turniers; Ort auf der Weltkarte, Gesamt-Gewinnsumme, die Zahl der Runden, die Sie spielen müssen, die Länge eines Matches und die Art des Platzes. MONEY BREAKDOWN informiert Sie ausführlich über die Verteilung der Gewinnsumme und mit RESELECT TOURNAMENT kehren Sie ins Turnier-Auswahlmenü zurück.

Wenn Sie das für Sie geeignete Turnier gefunden haben, drücken Sie Feuer für ENTER TOURNAMENT, um auf Ihren ersten Gegner zu treffen. Sie steigen solange Runde um Runde im K.O.-System auf, bis Sie geschlagen werden, oder das Turnier gewonnen haben.

### DIE SAISON

Sie können auch eine volle Saison im Tennis-Circus leben und an einem Turnier nach dem anderen teilnehmen. Alle paar Wochen wird Ihnen eine Auswahl von Turnieren angeboten, an denen Sie teilnehmen können. Bedenken Sie, daß je höher die Preisgelder sind, desto härter das Turnier wird. Die Option SEASON ist nicht auf allen Systemen implementiert. Bitte beachten Sie die Anmerkungen zu den verschiedenen Rechnern.  
Wählen Sie im Hauptmenü SEASON.

TENNIS SEASON PLAYER ENTRY: Genau wie im Menü für ein einzelnes Turnier geben Sie hier wieder Ihre Daten (Name, Leistungsniveau, bevorzugte Länge eines Matches) ein. START NEW YEAR beginnt eine neue Saison. Wählen Sie CONTINUE SEASON, wenn Sie eine bereits begonnene Saison fortsetzen wollen.

Im nächsten Bild sehen Sie die zur Zeit aktuellen Turniere. Wählen Sie das, an dem Sie teilnehmen wollen. Der Ablauf ist der gleiche, wie bei einem einzelnen Turnier. Nach dem Turnier kehren Sie in dieses Bild zurück.

An einigen besonders prestigeträchtigen Turnieren können Sie nur mit ausreichend hohem Leistungsniveau teilnehmen. Wenn Sie also in Wimbledon dabei sein wollen, müssen Sie Ihr Leistungsniveau in PROGRESS REPORT entsprechend anheben.

In PROGRESS REPORT können Sie Ihr Spiel und Ihre Leistung seit Beginn der Saison kontrollieren. Hier können Sie Ihre Fortschritte auch auf Diskette oder Cassette sichern bzw. vom Datenträger einladen (SAVE/LOAD). Näheres finden Sie unter DIE SAISON SICHERN UND LADEN.

### DIE TENNIS-REGELN

- Die ersten drei Punkte eines Spieles werden 15, 30 und 40 gezählt. Mit dem vierten Punkt ist das Spiel normalerweise gewonnen, außer, wenn beide Spieler bereits 40 stehen; es herrscht Einstand (deuce).
- Wenn ein Spiel Einstand (deuce) steht, bekommt der nächste Spieler, der einen Punkt macht, die Wertung Vorteil (advantage). Gewinnt dieser Spieler einen weiteren Punkt, hat er gewonnen. Bekommt der andere Spieler den Punkt, herrscht wieder Einstand (deuce). Es siegt also bei Einstand der Spieler, der hintereinander zwei Punkte erspielt.
- Der Spieler, der als erster sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt den Satz. Jedoch muß der Abstand mindestens zwei Spiele sein. 6 : 5 bedeutet also, es muß weitergespielt werden, bis einer mit zwei Sätzen führt. Steht es 6 : 6 Sätze, tritt die Tie-Break Regel in Kraft.
- Im Tie-Break gewinnt der Spieler, der als erster sieben Punkte und einen Vorsprung von mindestens zwei Punkten erspielt hat. Der Spieler, der mit dem Aufschlag an der Reihe war, schlägt auch als erster auf. Der Aufschlag wechselt dann alle zwei Punkte. Die Seiten werden im Tie-Break alle sechs Punkte gewechselt.
- In einem Ein-Satz-Match gewinnt der Sieger des Satzes auch das Match. In einem Drei-Satz-Match gewinnt der Spieler, der zwei Sätze gewonnen hat. Und in einem Fünf-Satz-Match gewinnt der Spieler, der drei Sätze gewonnen hat.
- Trifft der aufgeschlagene Ball das Netz und fällt dennoch korrekt ins Feld, darf der aufschlagende Spieler den Aufschlag wiederholen. Trifft der Ball vom Netz außerhalb der erlaubten Zone auf, wird der Aufschlag nicht wiederholt. Der Spieler macht entweder seinen zweiten Aufschlag, oder, wenn es bereits der zweite war, wird ihm ein Doppelfehler angerechnet, der Gegner bekommt den Punkt.

### DIE KONTROLLEN

Tastatur:

- S Anzeigetafel einblenden, nur zwischen den Punkten möglich.
- P Pause, mit Feuer oder der Taste R geht es weiter.
- Q Spiel beenden, nur im Pause-Modus.
- 0-9 Commodore C64, Schneider CPC.
- A-J Sinclair Spectrum,
- F1-F10 Atari ST, Commodore Amiga: Kamera-Blickwinkel wechseln.

Das Spiel:

Feuer um den Ball zu schlagen plus Joystick-Richtungen für die Ballführung. Joystick, um die Figur zu führen, bevor der Gegner schlägt.  
Feuer für den Aufschlag, wenn SUPASERVE nicht zur Verfügung steht, mit SUPASERVE Feuer für die Kraft plus Joystick-Richtungen für die Ballführung.  
Mit SUPASPIN können Sie dem Ball Topspin oder Backspin verleihen; drücken Sie ein zweites Mal Feuer, wenn Sie den Ball geschlagen haben und drücken Sie den Joystick nach vorne, bzw. ziehen Sie ihn nach hinten, bevor der Ball den Boden berührt.

### ANMERKUNGEN ZU DEN VERSCHIEDENEN RECHNERN

#### Commodore C64

Wegen der großen Zahl verschiedener Sound-Chips, die in die verschiedenen Serien des C64 eingebaut wurden, kann es sein, daß das Zuschauergeräusch seltsam klingt. Im Hauptmenü können Sie mit CROWD CONTROL den Klang für Ihren Rechner optimal einstellen.

#### Sinclair Spectrum

Nach dem Laden werden Sie gebeten, den Typ Ihres Joysticks anzugeben. Aus technischen Gründen (Beschränkung des Speichers) ist in den versionen Sinclair Spectrum Cassette und Schneider CPC Cassette die SEASON-Option nicht implementiert. Aus demselben Grund können auch nur acht Turniere angeboten werden.

### DIE SAISON SICHERN UND LADEN

Ihr Fortschritt in einer Saison kann auf Cassette oder Diskette gesichert werden. Sie können die Daten später wieder einladen.  
Verfügt Ihr Rechner über ein Diskettenlaufwerk, wird es vom Programm genutzt. Ansonsten werden Sie aufgefordert, eine Cassette zu benutzen.  
Sie brauchen mit einem Diskettenlaufwerk eine leere, formatierte Diskette. Näheres zum Formatieren einer Diskette finden Sie in den Handbüchern zu Ihrem Computer. Sie müssen die Datendiskette für die Zwischenstände vor dem Start des Spiels vorbereitet haben.

### SPEICHERN SIE ZWISCHENSTÄNDE NIEMALS AUF DEN INTERNATIONAL TENNIS DATENTRÄGERN!

SAVE: Im PROGRESS REPORT wählen Sie SAVE, um Ihre Daten zu sichern. Sie werden aufgefordert einen Dateinamen einzugeben. Merken Sie sich den gewählten Dateinamen gut.

LOAD: Wenn Sie einen abgelegten Zwischenstand einladen wollen, wählen Sie im PROGRESS REPORT die Option LOAD. Legen Sie Ihre Datendiskette oder Ihre zurückgespulte Datencassette ein. Geben Sie den Dateinamen ein und drücken Sie RETURN.  
Wird der Zwischenstand nicht geladen, haben Sie eventuell den falschen Dateinamen angegeben.