


adidas  CHAMPIONSHIP

The Break



ocean

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

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. When the title screen appears press the space bar; the game will then load automatically. Please ensure that all peripherals (e.g. printer) are removed before loading.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; when the title screen appears press the left mouse or joystick button, the game will then load automatically.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk. When the title screen appears press the left mouse or joystick button the game will then load automatically.

Please ensure that all peripherals (e.g. printer) are removed before loading.

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 | d) The service is not carried out in accordance with the rules |
| b) The ball is out | e) The service is made before the receiver is ready |
| c) If the ball touches any object before landing. | |

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

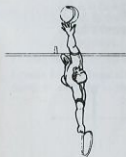
You do not have to select the direction of service, but you do have to choose the length and cut.

Joystick forward = swing time = length of shot

Joystick forward, right, left = smaller cut

SERVICE

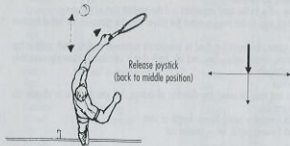
Joystick forward: The player swings his arm back and remains in this position



Joystick forward



Release joystick: The player hits the ball

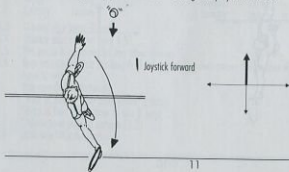


4.3 Forehand, backhand

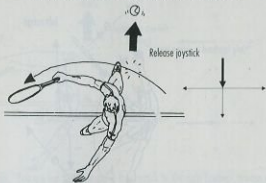
a) The computer decides whether you play forehand or backhand. You only use the joystick to direct the player or the ball.

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

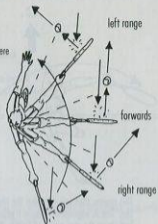


This means that you can stop the player during the swing for as long as you like. This is important because it allows you to determine the direction of the ball. As in the real game of tennis, this depends on the angle of incidence of the ball. By slowing down the shot you can determine when the racket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

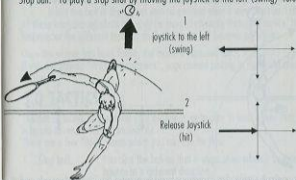
If it meets the ball at the end of the shot, the ball will go to the left. (Of course, this direction depends on whether you are playing a forehand or backhand shot).

*Only forehand is shown here

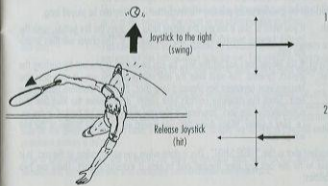


You can see that it is not so easy to release the joystick at precisely the right moment. As in the real game of tennis, you must first get the "feel" of the ball. Until now, you have only hit short balls. If you want to hit a long ball, before you move the joystick you must press the left fire button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

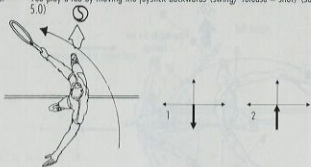
Stop ball: To play a stop shot by moving the joystick to the left (swing/ release = shot)



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 racket 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 Ziemlinski
Sound	:	Ronald Soake
Sound FX	:	Michael Scheer

© 1989 STARBYTE SOFTWARE, all rights reserved

© 1990 OCEAN SOFTWARE LTD.

ATARI ST AMIGA



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

ATARI ST

Mettez votre ordinateur et l'unité de disque en fonction puis placez le disque dans l'unité. Lorsque la page de présentation apparaît, appuyez sur la barre d'espace; le jeu se chargera alors automatiquement.

Assurez que tous les périphériques (par ex. l'imprimante) sont débranchés avant de charger.

AMIGA 500

Placez le disque dans l'unité A et mettez votre ordinateur en fonction; lorsque la page de présentation apparaît, appuyez sur la souris de gauche ou le bouton de la manette de jeu, le jeu se chargera alors automatiquement.

AMIGA 1000

Placez le disque Système; lorsque l'image du disque utilitaire apparaît, placez le disque du jeu. Lorsque la page de présentation apparaît à l'écran, appuyez sur la souris de gauche ou le bouton de la manette de jeu, le jeu se chargera automatiquement. Assurez que tous les périphériques (par exemple l'imprimante) sont débranchés avant de charger.

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

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 13. Nom: Nils Stog | 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 |

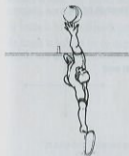
- 3.3 Boisisez le port de votre manette de commande
 3.4 Boisisez votre raquette (voir 1.5)
 3.5 Le menu réapparaît à l'écran pour les autres joueurs.
 3.6 Vous pouvez maintenant sélectionner la longueur du jeu
 Celle-ci détermine le nombre de sets que vous devez gagner.
 Vous pouvez choisir entre:
 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 frappe la balle



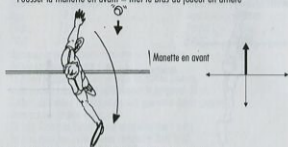
Relâchez la manette
 (de retour à la position du milieu)



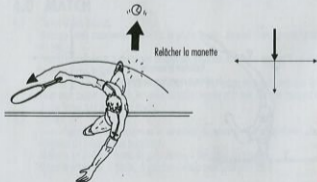
4.3 Coup droit, revers

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



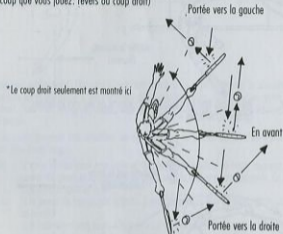
Le coup est joué au moment où vous relâchez la manette de jeu.



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.

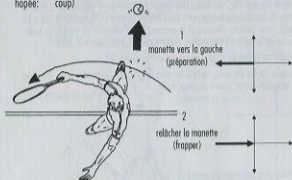
Si elle frappe la balle en fin du coup, celle-ci ira vers la gauche. (Bien sûr, cette direction dépend du coup que vous jouez: revers ou coup droit)



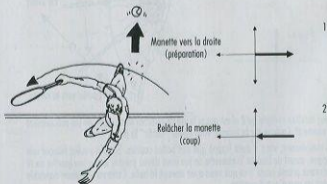
Vous vous rendez compte qu'il n'est pas si facile de relâcher la manette de jeu précisément au bon moment. Comme sur le terrain, vous devez "sentir" la balle.

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.

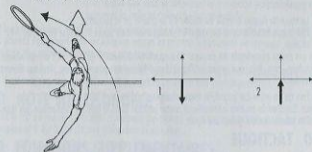
Balle hopée: pour choper la balle, déplacez la manette vers la gauche (préparer/relâcher = coup)



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 lober 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 Ziemlinski

Son : Ronald Saake

Son FX : Michael Scheer

©1989 STARBYTE SOFTWARE, tous droits réservés

©1990 OCEAN SOFTWARE LTD.

The logo for Ocean Software, featuring the word "ocean" in a bold, lowercase, sans-serif font. The text is enclosed within a rectangular border that has rounded corners and a double-line effect.