

For use with
INTELLIVISION™
Master Component

Championship **TENNIS**

PLAY BOOK

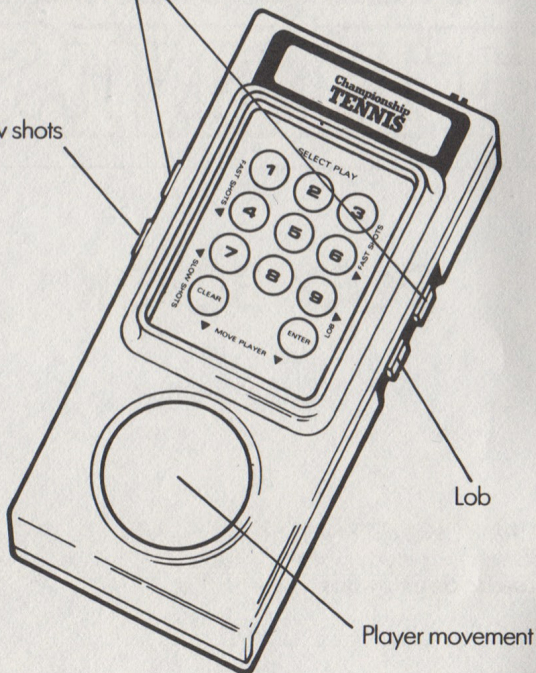
CHAMPIONSHIP TENNIS applies strictly the rules of tennis. The match is played in best of three sets. At 6-6 the tie-break is used to determine the winner of a set.

YOUR CONTROLS

Insert game in the computer console cartridge slot, with the on-off switch in position "OFF". These are the game-controls:

Strong fast shots

Slow shots



Play level is selected as follows by pressing:

- DISK Championship speed (very fast)
1 Tournament (quite fast)
2 Training (medium speed)
3 Beginners (slow)

Once you have chosen playing speed, you must choose the tournament location by pressing:

- 1 Flushing Meadows (synthetic surface)
2 Roland Garros (clay)
3 Wimbledon (grass)

The behaviour of the ball varies according to the surface chosen. The court of your choice will appear, with flashing rectangle indicating the player positions. A blue player first enters at the lower left corner of the screen.

The arrival of players allows you to choose the game configuration.

- The computer takes both players in single match: press CLEAR (demonstration mode).
- You against the computer: use the disk to position the blue player in one of the flashing rectangles, and press ENTER (you will control the blue player). A red player will appear lower left. Press CLEAR, the player will position himself immediately (the computer will control this red player).
- You and a friend want to play a single match: each competitor positions his man by means of his controller disk, and each presses ENTER. (A third light red player will appear - press CLEAR and he will leave the court).
- Double match with computer: (each competitor plays with a computer partner). Choose positions on opposite sides of the net and press ENTER. When the third player appears, press "O" on the keypad. The fourth player will then also appear, and the two computer controlled players will take their respective positions.

- Doubles against a computer team: position the red and blue players on the same side of the net and press ENTER on each keypad. When the third player appears, press "O" on the keypad. The two computer players will take their places opposite your doubles team.

PLAYER MOVEMENT

The direction disk allows you to move your player, who will remain always facing the net.

SERVICE

Before each service, the computer will automatically place its players, who may move within the rules of the game.

The lower right-hand player is always the first to serve. If it is a computer-controlled player he will proceed to serve immediately.

The service squares are divided into three areas (see sketch). You can aim your ball into one of these areas by first selecting on the keypad by pressing:

- 1 to serve close to the central line.
- 2 to serve into the middle of the service square.
- 3 to serve towards the exterior.

The computer will record your choice, and act upon it when you strike the ball. If you do not change your choice, the same area will apply on all serves.

Serving action

A first push on one of the side buttons will cause the ball to be thrown in the air.

A second push initiates the racket movement (you must get the timing right to properly strike the ball).

- The upper buttons give a fast service.
- The lower buttons a softer ball.

PLAYER CONTROL DURING RALLIES

Choice of stroke - forehand, backhand or smash - is made by the computer according to the player's position in relation to the ball when the stroke is made. If the ball is to the right of the player a forehand stroke will be attempted, backhand if the ball is on the player's left, and a smash for a high ball.

The stroke is initiated by pressing one of the controller action-buttons.

The strength of the shot is determined as follows:

- upper-buttons: strong fast shot;
- lower-left: slow shot (or drop-shot);
- lower-right: lob.

DIRECTION OF SHOT

At the moment of making the stroke, the racket describes an arc commencing behind the player and terminating in front of him.

- If the ball is struck at the end of the movement, a cross-court shot will result.
- If the ball is struck at the start of the movement, a straight shot will result.

You see therefore that the relative positions of player and ball at the moment you press the action button are critical. Try passing shots, wrong-footing and take advantage of poor positioning by your opponent (the computer will!).

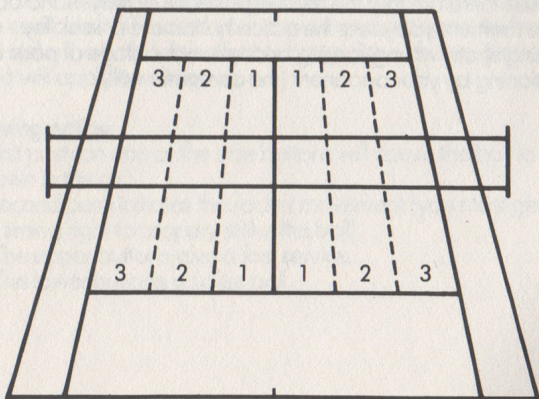
SCORE-BOARD

At the end of each set, the score-board will appear for a few seconds. You can also see the score during play by pressing 8 on your keypad. In this case, the score will appear at the end of the game in progress.

At the end of the match, the winner or winners appear on the podium to acknowledge the applause of the crowd.

During the match, various decisions of the umpire will appear:

FAULT	
2ND SERVE	
OUT !	
AD	(for advantage)
DEUCE	
MATCH PT	(match-point)
SET UP	(set-point)
TIE BRK	(Tie-break)
FIRST SERVE	
LET	
GAME	



Sketch: Service areas



Utiliser avec Console

INTELLIVISION™

Master Component

Championship TENNIS

MODE D'EMPLOI

CHAMPIONSHIP TENNIS applique scrupuleusement les règles de tennis classique. La partie se joue en 3 sets gagnants. Un set est gagnant lorsqu'un joueur atteint 6 jeux avec, au moins, 2 jeux de plus que son adversaire. Si le score du set est de 6 jeux à 5, le jeu continue. Si le score du set est de 6 partout on applique le principe du tie-break. CHAMPIONSHIP TENNIS est conçu pour jouer à 1 ou 2 joueurs en simple, mais également en double!



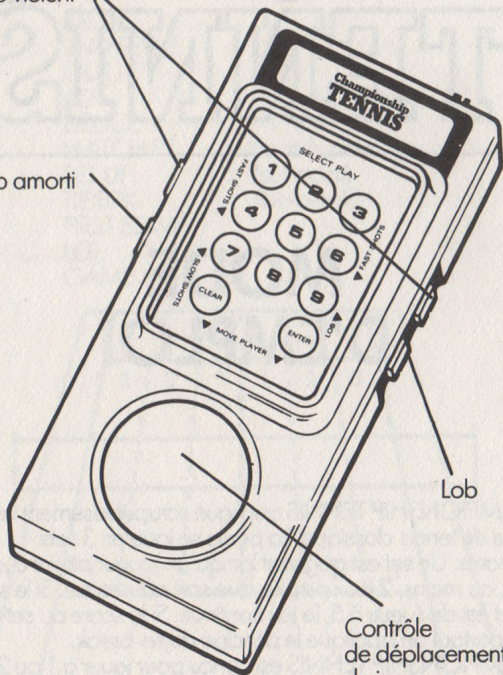
MANETTES DE JEU

Introduisez la cartouche "Championship Tennis" dans son logement sur la console Intellivision en prenant soin que l'interrupteur soit en position "OFF".

Voici les contrôles:

Coup violent

Coup amorti



Lob

Contrôle
de déplacement
du joueur

Sur votre manette sélectionnez le niveau auquel vous souhaitez jouer en pressant:

Sur le disque vitesse champion (très rapide)

Sur 1 tournoi (assez rapide)

Sur 2 entraînement (vitesse moyenne)

Sur 3 débutants (très lent)

Un nouvel écran apparaît vous demandant de choisir entre 3 tournois du Grand Prix. Vous devez alors sélectionner sur votre boîtier celui qui vous intéresse:

1 Flushing Meadows (revêtement synthétique)

2 Roland Garros (terre battue)

3 Wimbledon (gazon)

La balle a un comportement différent (en vitesse et en rebond) sur chacun de ces terrains à vous d'en découvrir les différences.

Le terrain ainsi choisi apparaît alors avec 4 grands rectangles clignotants indiquant l'emplacement des joueurs sur le court.

Un premier joueur bleu apparaît en bas à gauche de l'écran.

Il vous faut maintenant choisir votre configuration de jeu et l'emplacement des joueurs.

● L'ordinateur joue seul contre lui-même en simple: appuyer sur CLEAR (mode démo).

● Vous souhaitez jouer contre l'ordinateur en simple: à l'aide du disque de votre boîtier positionnez le joueur bleu dans l'un quelconque des rectangles clignotants, puis appuyez sur ENTER (le joueur sera votre joueur).

Un joueur rouge apparaît en bas à gauche, appuyez sur CLEAR. Celui-ci se mettra en place immédiatement (ce sera le joueur contrôlé par l'ordinateur).

● Vous souhaitez jouer à 2 adversaires en simple: c'est à dire l'un contre l'autre.

Chaque joueur positionne son champion dans un des rectangles de part et d'autre du filet et à l'aide du disque de son boîtier et chacun appuie sur ENTER.

Un joueur rose se présente en bas à gauche: appuyez sur CLEAR, celui-ci ressortira du terrain.



- Vous souhaitez jouer à 2 adversaires en double: (chacun sera alors en équipe avec un joueur contrôlé par l'ordinateur).

Chaque joueur positionne son champion dans un des rectangles de part et d'autre du filet, chacun appuie sur ENTER. Lorsque le joueur rose apparaît, appuyez sur O, un joueur violet apparaîtra. En plus, et ces deux derniers joueurs se mettront automatiquement à leur place et seront vos partenaires.

- Vous souhaitez jouer à 2 en équipe contre l'équipe de l'ordinateur: il vous suffit de placer les 2 joueurs bleu et rouge (qui seront vos champions) d'un même côté du filet dans les rectangles clignotants et d'appuyer sur ENTER.

Lorsque le joueur rose apparaît, appuyer sur O. Les joueurs rose et violet feront équipe et joueront contre vous.

DEPLACEMENT DES JOUEURS

Le disque de direction permet de déplacer les joueurs qui feront toujours face au filet.

SERVICE

Avant chaque service l'ordinateur place automatiquement les joueurs. Toutefois ceux-ci restent mobiles dans les limites des règles du tennis. Le joueur situé en bas à droite de l'écran est toujours le 1er à servir. S'il s'agit de l'ordinateur, celui-ci effectuera son premier service immédiatement.

Les carrés de service sont sensiblement divisés en 3 parties (voir croquis). Il vous sera possible (au moment du service) de diriger la balle dans l'une quelconque de ces 3 zones, la direction de la balle devant être sélectionnée avant chaque service en appuyant sur:

- 1 pour l'envoyer près de la ligne centrale.
- 2 pour l'envoyer dans la partie médiane du carré.
- 3 pour l'envoyer près de la ligne extérieure.

L'ordinateur enregistrera votre ordre et s'en souviendra (dans le cas où vous oublieriez de faire ce choix, l'ordinateur mémorisera systématiquement votre dernier choix).

POUR SERVIR

Une 1^{ère} pression sur un des boutons d'action (situés sur le côté du boîtier de commande), lance la balle en l'air.

Une 2^{ème} pression déclenche le coup de raquette (à vous de choisir le meilleur moment pour frapper la balle).

- Les boutons du haut donnent une frappe violente.
- Les boutons du bas donnent une frappe en douceur.

CONTROLE DES COUPS

Le choix du coup: coup droit, revers, ou smash est fait par l'ordinateur et non par le joueur, en fonction de l'emplacement de celui-ci par rapport à la balle au moment de la frappe.

En effet si la balle est sur la droite du joueur, l'ordinateur choisira un coup droit, inversement si elle se situe à gauche du joueur, celui-ci jouera un revers. Enfin si elle est au dessus du joueur, l'ordinateur effectuera un smash (les joueurs étant supposés tous droitiers).

Le coup de raquette s'effectue en appuyant sur l'un des boutons d'action de votre manette. Toutefois, il vous est possible de choisir la force de votre coup en appuyant sur les boutons d'action suivants:

- bouton du haut: coup violent et rapide;
- bouton du bas à gauche: coup en douceur (amorti);
- bouton du bas à droite: lob.

DIRECTION DE LA BALLE

Au moment de la frappe de la balle, la raquette décrit un arc de cercle qui commence derrière le joueur et se termine devant lui. Si la balle est frappée en fin de mouvement, vous obtiendrez un coup "croisé".

Si la balle est frappée en début de mouvement, vous obtiendrez un coup "décroisé".

En conclusion, vous constaterez aisément que la position du joueur et le moment où vous appuyez sur un des boutons d'action sont déterminants. Essayez de maîtriser cette technique pour rechercher les contre-pieds, les passing-shots, et exploiter les erreurs de placement de votre adversaire (l'ordinateur sait déjà faire tout cela!).

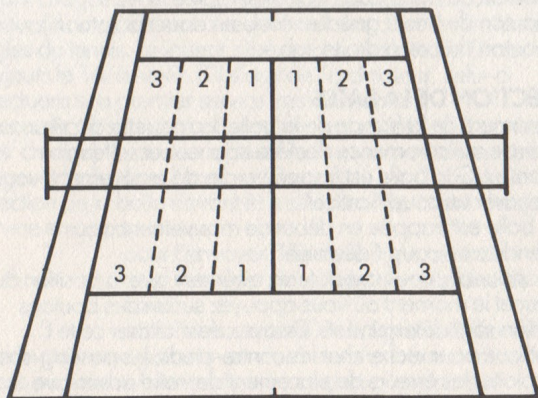
TABLEAU DE MARQUE

A la fin de chaque set, un tableau de marque apparaît quelques secondes, si vous souhaitez vérifier votre score, il vous suffit d'appuyer 8 sur votre manette à n'importe quel moment. Votre demande sera enregistrée et le tableau de marque apparaîtra en fin de jeu.

A la fin du match, le joueur gagnant ou l'équipe gagnante apparaît sur le podium et salue la foule.

Tous les messages d'arbitrage apparaissent à l'écran et vous informent de la marque, des fautes, des points importants. En effet, en dehors des points vous verrez s'afficher:

FAULT	Faute
2ND SERVE	2ème service
OUT !	Balle out
AD	Avantage
DEUCE	Egalité
MATCH PT	Balle de match
SET UP	Balle de set
TIE BRK	Tie break
FIRST SERVE	1er service
LET	Let
GAME	Jeu



Croquis: zone de service.

Utilizzare su Consolle
INTELLIVISION™
Master Component

Championship **TENNIS**

MANUALE DI ISTRUZIONI

CHAMPIONSHIP TENNIS segue rigorosamente le regole del tennis. La partita si gioca in 3 set. A 6 pari il tie-break decide il vincitore del set.

Si può giocare da soli, contro il computer o a 2 giocatori, sia in singolo che in doppio, contro una coppia-computer.

Si può anche lasciare giocare il computer da solo e stare a guardare. Così si potranno scoprire alcuni trucchi del gioco.



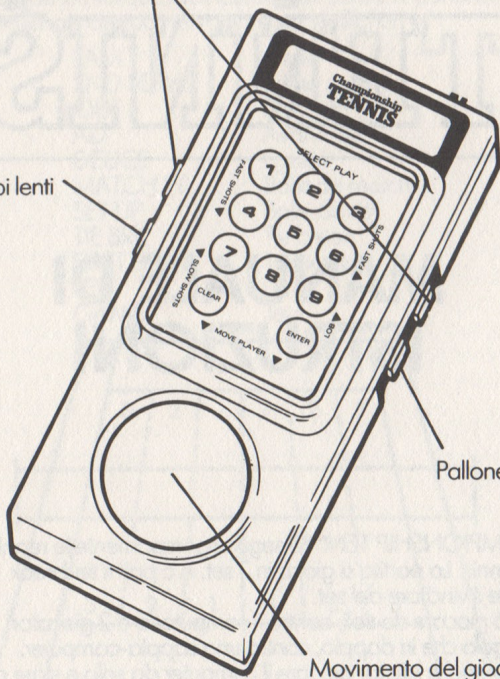
I COMANDI

Inserire la cassetta nella Consolle spenta. I comandi del gioco sono indicati sull'illustrazione.

Il livello della velocità di gioco viene selezionato premendo i pulsanti come segue:

Colpi forti e veloci

Colpi lenti



Pallonetto

Movimento del giocatore

- DISK molto veloce
1 abbastanza veloce
2 velocità media
3 principiante

Una volta selezionata la velocità, scegliere il campo di gioco premendo i tasti:

- 1 Flushing Meadows (sintetico)
2 Roland Garros (terra rossa)
3 Wimbledon (erba)

La velocità della palla cambia a seconda della superficie scelta.

Il campo appare sul video e le posizioni del giocatore saranno indicate dal rettangolo luminoso.

Il primo giocatore (colore blu) entra nell'angolo sinistro dello schermo.

A questo punto bisogna scegliere la configurazione del gioco:

- Il computer gioca da solo (due giocatori in singolo): premere tasto CLEAR.
- Giocatore contro il computer: bisogna azionare il DISK per posizionare il giocatore blu in uno dei rettangoli luminosi, quindi premere il tasto ENTER (si possono ora controllare i movimenti del giocatore blu).
Un altro giocatore (colore rosso) apparirà in basso a sinistra. Premendo il tasto CLEAR questo giocatore prenderà subito posizione (il computer controllerà i suoi movimenti).
- Giocatore contro altro giocatore (singolo): ogni giocatore posiziona il suo uomo con il DISK, quindi preme il tasto ENTER (un terzo giocatore - colore rosso - apparirà sullo schermo. Premendo il tasto CLEAR, lascerà il campo).
- Partita di doppio con il computer: ogni giocatore con un partner guidato dal computer. Bisogna scegliere le due posizioni nelle due parti opposte del campo, quindi premere ENTER. Quando appare il terzo giocatore bisogna premere il tasto "O". Poi apparirà il quarto giocatore e il computer prenderà il controllo dei movimenti.

- Doppio contro una coppia controllata dal computer: bisogna posizionare i giocatori (rosso e blu) nella stessa parte del campo e quindi premere il tasto ENTER. Quando il terzo giocatore apparirà sullo schermo, premere il tasto "O". I due giocatori/computer prenderanno posto nella parte opposta del campo.

I MOVIMENTI DEL GIOCATORE

Si può muovere il proprio giocatore con il DISK, pur facendolo rimanere sempre di fronte alla rete.

SERVIZIO

Prima di ogni servizio, il computer posiziona automaticamente i suoi giocatori.

Il primo giocatore a servire è quello situato a destra nella parte bassa del campo. Se è un giocatore controllato dal computer procederà a servire immediatamente.

I quadranti di servizio sono divisi in 3 aree, si può tirare in una di queste aree premendo i pulsanti sulla tastiera:

- 1 per servire vicino alla linea di centro.
- 2 per servire al centro del quadrante.
- 3 per servire verso la linea esterna.

Il computer registrerà la scelta e agirà quando la palla viene colpita dal giocatore. Se non viene cambiata la scelta tutti i servizi successivi saranno uguali.

L'azione del servizio

Per prima cosa si dovrà premere uno dei tasti laterali e la palla verrà lanciata in aria. Premendo una seconda volta il tasto, si farà muovere la racchetta (attenzione calcolare bene il momento in cui effettuare questa azione!).

- I tasti superiori provocano un servizio veloce.
- I tasti inferiori un servizio lento.

CONTROLLO DEI GIOCATORI DURANTE LO SCAMBIO DEI COLPI

Il computer sceglie il tipo di tiro (diritto, rovescio, schiacciata) a seconda della posizione del giocatore. Se la palla è alla destra del giocatore sarà effettuato un diritto, un rovescio se è alla sinistra, uno smash se il colpo è alto. Il tiro si effettua premendo uno dei tasti di azione.

La forza del colpo è determinata come segue:

- tasti superiori: colpo forte e veloce
- tasto inferiore a sinistra: colpo lento
- tasto inferiore a destra: pallonetto.

DIREZIONE DEL COLPO

Al momento di effettuare il colpo, la racchetta descrive un arco che inizia dietro il giocatore e finisce di fronte a lui.

- Se la palla è colpita all'inizio del movimento, ci sarà un diritto.
- Se la palla è colpita alla fine del movimento, ci sarà un tiro incrociato.

Vedete quindi che le posizioni del giocatore e della palla quando si preme il pulsante d'azione, sono critiche.

Provate ad effettuare tiri passanti, e approfittate della posizione di svantaggio dei vostri avversari (il computer lo farà senz'altro!).

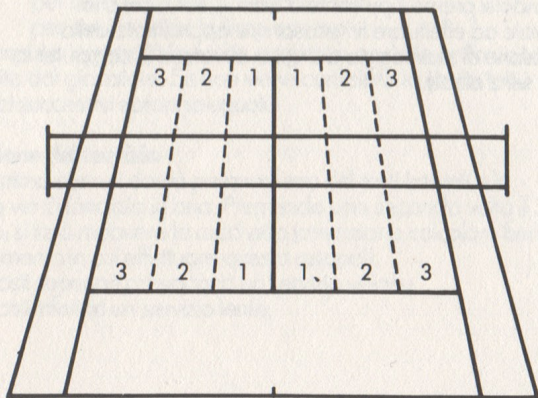
PUNTEGGIO

Alla fine di ogni set apparirà sullo schermo il punteggio per pochi secondi. E' possibile vederlo anche durante la partita premendo il tasto 8. In questo caso il punteggio apparirà alla fine del gioco in corso.

Al termine della partita, il vincitore o i vincitori appariranno sul podio con l'applauso della folla.

Durante la partita appariranno diverse decisioni dell'arbitro:

FAULT	fallo
2ND SERVE	secondo servizio
OUT !	fuori !
AD	vantaggio
DEUCE	40 pari
MATCH PT	match-point
SET UP	set point
TIE BRK	tie-break
FIRST SERVE	primo servizio
LET	colpo nullo
GAME	gioco



Aree di servizio

Manufactured by **Dextell Ltd.**
Licenced by NICE IDEAS
For TV Color viewing only