

A D V A N T A G E
T E N N I S



CONTENTS

English 3

Français 12

Deutsch 22

Italiano 31



ENGLISH

❑ I - LOADING INSTRUCTIONS AND PROTECTION

1 - LOADING

PC VERSIONS AND COMPATIBLES

- ◆ Switch on the computer and load DOS.
- ◆ Install the mouse driver (if you have one).
- ◆ Insert the game disk into drive A.
- ◆ Type TATOU then press RETURN.
- ◆ Select the language of your choice.
- ◆ When the title page appears, press the space bar.

In the event of malfunction:

Advantage tennis uses a lot of memory space. The best solution is to create an Advantage Tennis boot disk.

This is what to do:

1st: Insert a blank disk in drive A and format it using the FORMAT A:/S option. This will format the disk and copy the system files in one stage to make it bootable.

2nd: If you are using a mouse, copy the mouse driver (usually called MOUSE.COM or MOUSE.SYS) onto the boot disk.

3rd: Create an AUTOEXEC.BAT file on your disk to initiate Advantage Tennis and install the mouse (if necessary):

- Type A: [ENTER]
- Type COPY CON AUTOEXEC.BAT [ENTER]
- Type PROMPT \$\$G [ENTER]
- Type MOUSE [ENTER] (if you are using MOUSE.COM)
- Press F6 then [ENTER]

If you are using a MOUSE.SYS file instead of MOUSE.COM, ignore line 4 and create a CONFIG.SYS instead, to install your mouse:

- Type A: [ENTER]
- Type COPY CON CONFIG.SYS [ENTER]
- Type DEVICE=MOUSE.SYS
- Press F6 then [ENTER]

4th: Reinitialise your machine with the new Advantage Tennis boot disk in drive A:. When you have finished playing remove the disk from the drive and reboot as usual.

N.B. : You will be able to use this special game disk with all INFOGRAMES games.

AMIGA Version

- ♦ Switch on the computer.
- ♦ Insert the game disk in the drive.
- ♦ The program will load automatically.
- ♦ Select the language of your choice.
- ♦ When the title screen appears press the space bar.

ATARI Version

- ♦ Insert the game disk in the disk drive.
- ♦ Switch on the computer.
- ♦ The program will load automatically.
- ♦ Select the language of your choice.
- ♦ When the title screen appears press the space bar.

2 - PROTECTION

The protection sheet you will find in the box is essential for accessing the game.

The program will ask you for the code printed where the column and the line intersect. Type the figures one after the other omitting the «/» and spaces.

You can make a maximum of 3 attempts.

Eg.: Line 1 - Column A: Type 606360

☐ **II - OBJECT OF THE GAME**

Equipped with your finest racket you are competing for Grand Slam and exhibition matches.

Your opponents are highly skilled but so are you. The Centre Court is ready, your public awaits... so now it's up to you!

❑ III - STARTING THE GAME

1 - HANDLING INTERFACES

Moving

Mouse: The cursor appears as a ball which you can move to different screen areas as you wish.

Keyboard and Joystick: The flashing zone indicates your position on the screen. Use the cursor keys or move the joystick to move to another screen area.

Once in position, confirm by:

- Pressing one of the mouse buttons.
- Pressing the Fire button on the joystick.
- Pressing the space bar on the keyboard.

2 - MAIN OPTIONS MENU

PREFERENCES:..... Allows you to define your player's or your opponent's features.

TRAINING: Match against the opponent of your choice on the surface of your choice.

SEASON: Allows you to compete in the various Grand Slam tournaments and thus to progress up the PTA (Professional Tennis Association) rankings.

EXHIBITION:..... Indoor tournaments therefore not world ranking, but very profitable financially.

EXIT:..... Allows you to quit the game or to save a defined player and his environment.

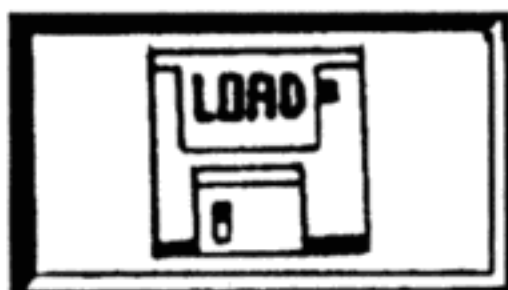
IV - THE PLAYER

1 - PLAYER RECORD

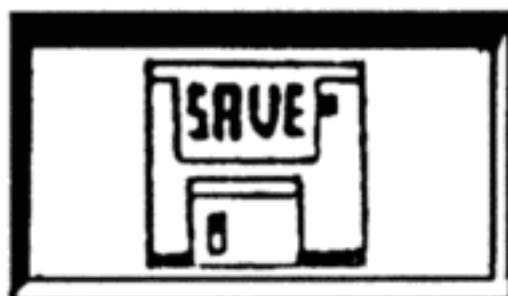
Name: Confirm, enter your name, then press «ENTER» to save it.



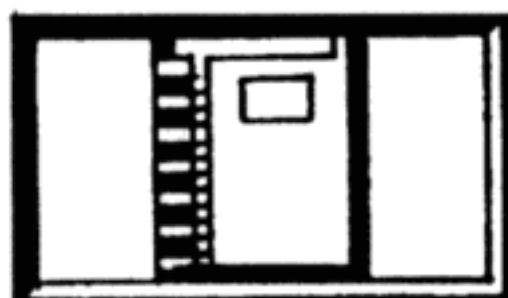
CONFIRM WHEN THE INTERFACE YOU WANT APPEARS (JOYSTICK OR KEYBOARD).



TO RECALL A PLAYER YOU HAVE ALREADY CREATED; CONFIRM TO ACCESS A SELECTION MENU.



TO SAVE A PLAYER YOU HAVE CREATED; CONFIRM TO ACCESS THE INDEX.



ACCESS TO «PRESS-BOOK» WHICH RECORDS A SUMMARY OF YOUR FAVOURITE SHOTS, THE AMOUNT OF MONEY EARNED AND THE VARIOUS CLASSIFICATIONS IN THE COURSE OF THE GAME. FROM HERE YOU MAY ALSO ACCESS THE PLAYER'S FEATURES.

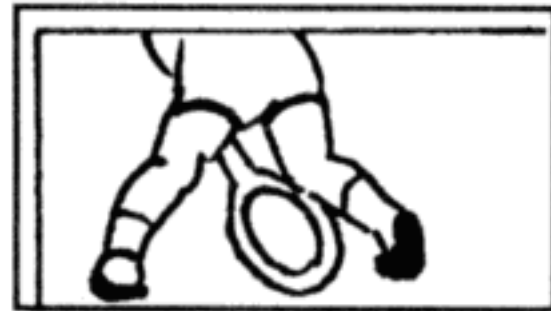


ACCESS TO THE SCREEN WHICH DEFINES THE PLAYER'S FEATURES

2 - THE FEATURES

Spectacular shots

When you move the cursor to the upper screen areas an animation or message will appear in the central window.



THESE TWO ICONS ALLOW YOU TO SELECT TWO SPECIAL SHOTS OUT OF FOUR (DIVE, OVERARM SMASH, BACKHAND SMASH AND STROKE FROM BETWEEN THE LEGS). CONFIRM THESE ZONES WHEN THE STROKE YOU WANT APPEARS. THEY WILL THEN BE INCLUDED IN YOUR GAME.



THE ABOVE ICONS ARE USED TO DEFINE WHETHER YOUR FOREHAND AND BACKHAND STROKES WILL BE ONE OR TWO-HANDED.



CONFIRM THIS ICON TO ACCESS THE CONVENTIONAL STROKES MENU.

Conventional strokes

Select your style of play by confirming «attack» or a defence».

You can then reduce or increase your player's features. To do this, place the cursor on the horizontal bar beside the description of each stroke and:

- **Cursor keys:** Use the ← or → keys to reduce or increase the percentage.
- **Joystick:** Move the joystick to the left or right.
- **Mouse:** Press either left or right button.

Note: The minimum percentage is 50 and the maximum 120.

The bonus will vary depending on your results. Each match or Grand Slam tournament you win rewards you with a certain number of points that you may assign. Remember to see what your bonus is after each tournament.

☐ **V - YOUR OPPONENTS**

You can play against 3 types of opponent:

PREDEFINED PLAYERS

Their features are fixed. All you can change is the number of winning sets (from 1 to 3) and the surface on which you will meet them.

THE COMPUTER

Its characteristics can all be changed: world ranking, scores for each stroke and special strokes.

SECOND PLAYER

The second player chooses his name, features and interface - and especially his ranking! It's up to you to reach an understanding with him to define this option.

To choose the type of opponent you are going to meet, confirm the «photo» option until the player you want appears.

To do this, press one of the mouse buttons, or the space bar and the → or ← key, or move the joystick to the left or right whilst keeping the «Fire» button pressed.

❑ VI - GAME COMMANDS

The game commands are the same for all three types of match (training, exhibition and Grand Slam).

At the start of the match your player will be at the bottom of the screen dressed in white.

Movement is semi-assisted by the computer. Even if you do nothing your player will move and return balls according to his position, but with no particular effect. To take control, use the cursor keys and space bar as follows:

SERVING

- **Space bar:** Gives power to the serve.
- **← and → keys:** Define the angle of the serve (angled or straight). If you don't use the cursor keys, the ball will go to the centre of your opponent's service court.

BALL IN PLAY

- **← and → keys:** Move to left and right.
- **Up and Down arrows:** Move to the net or return to the back of the court if you are at the bottom of the screen and vice versa if you are at the top of the screen.
- **Space bar and ← or → key:** Increases the angle of the stroke according to the length of time it is pressed.
- **Space bar and Up arrow:** If you are at the bottom of the screen, the longer you press both keys the more power is given to the ball.
If you are at the top of the screen, it produces a drop shot if the opponent is at the back of the court or a lob if he is at the net.
- **Space bar and Down arrow:** If you are at the bottom of the screen, it produces a drop shot or a lob depending on your opponent's position.
If you are at the top of the screen increases the speed of your ball depending on the length of time the key is pressed.

The same for the joystick, move it in the direction you want instead of using the arrow keys and press the Fire button instead of the space bar.

Note that you cannot play a match using the mouse.

OTHER KEYS

- **«S» (Sound):** Turns the sound on or off.
- **«R» (Replay):** Allows you to view the last ball return in slow motion from a different angle from that of the game. This key is active when the message «READY?» appears on the screen. To stop the replay press «Esc».

- **«P» (Pause):** Allows you to freeze the current match.
- **«I» (Information):** Statistics giving you the percentage success rate of your strokes.
- **«Esc» (Escape):** Abandons the current match and tournament.
- **«Ctrl» + «C»:** Allows you to quit the game.

THE RULES OF TENNIS

ADVANTAGE TENNIS observes the rules of professional tennis in respect of serving, awarding points and returning the ball. The player who wins six games with a two game lead takes the set. If the players are level (six all) another game (or tie-break) is played. The player who wins the number of sets defined before the start of play (on the opponent record), wins the match.

VII - TOURNAMENTS

Choose the type of tournament you wish to compete in. A map of the world will then appear showing where the tournaments are being held on the various continents. When you confirm one of the tournament areas a close-up view will appear and some information will be displayed at the bottom of the screen. To switch from «close-up» to a general view confirm «Exit».

1 - EXHIBITION TOURNAMENTS

Having chosen the tournament you want to compete in, ADVANTAGE TENNIS then shows you the schedule for the various matches.

You will only meet predefined players and you can consult their Press-Book before each match to find out what their favourite strokes are, their results for the season etc. If you win, another opponent will be allocated to you for the next round depending on the results of other matches, which are determined by the computer.

Exhibition victories do not make you rise (or drop) in the PTA rankings but increase your personal fortune by amounts depending on the prize money for each event.

2 - TOURNAMENTS IN THE SEASON.

The idea of the season comes into these events, in other words you must confirm the year suggested by the computer.

From the map of the world either select the tournament you wish to play in (though you risk going without or losing some precious points), or confirm «Next Tournament» or the court which is flashing. You have now set the order of play and you will compete in all the season's events.

A match schedule will appear which you can move through to find out about other events. To do this, move in the desired direction by pressing the mouse button, the space bar or the Fire button on the joystick.

After each tournament you can see your new ranking by confirming «Points».

At the start of the game you are ranked 100 in the world with 60 points. Each victory gives you a certain number of points depending on your defeated opponent's ranking. You will thus move up the PTA and world rankings.

Don't forget to add your bonus points for winning to your game features.

☐ **VIII - SAVING AND LOADING**

You have the option of saving and loading the features of a player you have created and gradually making him move up the rankings.

This option not only applies to the player you have defined but to his whole environment, in other words to his opponents, their results in the various tournaments and the chronological progress of events over a season.

1 - SAVING

You can save in one of two ways:

- Using the «Save» icon in the Player Record (see IV - The Player).
- «End» on the main options menu (see III - Starting the Game).

After selecting one of these options confirm on the first line of the menu, use the keyboard to enter the name of the file in which your player characteristics are to be saved and then press «ENTER».

2 -REPLAY OR LOADING

Confirm the «Load» icon on the Player Record (see IV - The Player) then select the file required and confirm again. Your chosen tennis player is ready to play.

❑ I - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET PROTECTION

1 - CHARGEMENT

Version PC et compatibles

- ♦ Allumez l'ordinateur et chargez le D.O.S
- ♦ Installez le driver de la souris (si vous en avez une)
- ♦ Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A
- ♦ Tapez TATOU puis appuyez sur la touche RETURN.
- ♦ Sélectionnez la langue de votre choix.
- ♦ Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espace.

En cas de mauvais fonctionnement

Advantage Tennis est un jeu gourmand en mémoire. La meilleure solution consiste à créer une disquette de lancement (boot) de Advantage Tennis.

Voici la démarche à suivre

1ère étape : Insérez une disquette vierge dans le lecteur A: et formatez-la avec l'option système FORMAT A:/S. Ceci formatera la disquette et copiera les fichiers système dessus en une seule étape, pour la rendre bootable.

2ème étape : Si vous utilisez une souris, copiez le driver de la souris (nommé généralement MOUSE.COM ou MOUSE.SYS) sur la disquette de lancement.

3ème étape : Créez un fichier AUTOEXEC.BAT sur votre disquette pour lancer Advantage Tennis et installer la souris (au cas où...) :

- Tapez A: [ENTER]
- Tapez COPY CON AUTOEXEC.BAT [ENTER]
- Tapez PROMPT \$\$G [ENTER]
- Tapez MOUSE [ENTER] (si vous utilisez MOUSE.COM)
- Appuyez sur la touche F6, puis [ENTER]

Si vous utilisez un fichier MOUSE.SYS au lieu de MOUSE.COM, enlevez la ligne 4 et créez un CONFIG.SYS pour installer votre souris :

- Tapez A: [ENTER]
- Tapez COPY CON CONFIG.SYS [ENTER]
- Tapez DEVICE=MOUSE.SYS
- Appuyez sur la touche F6, puis [ENTER]

4ème étape : Réinitialisez votre machine avec la nouvelle disquette de lancement de Advantage Tennis dans le lecteur A:. Quand vous avez fini de jouer, enlevez la disquette du lecteur et rebooter comme habituellement.

N.B. : Cette disquette spéciale jeu pourra être utilisée avec tous les jeux d'INFOGRA-MES.

Version AMIGA

- ♦ Mettez l'unité centrale sous tension
- ♦ Insérer la disquette de jeu dans le lecteur
- ♦ Le programme se charge automatiquement
- ♦ Sélectionnez la langue de votre choix.
- ♦ Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espacement.

Version ATARI

- ♦ Insérez la disquette de jeu dans le lecteur
- ♦ Allumez l'ordinateur
- ♦ Le programme se charge automatiquement
- ♦ Sélectionnez la langue de votre choix.
- ♦ Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espacement.

2 - PROTECTION

La feuille de protection que vous trouvez dans la boîte est indispensable pour accéder au jeu. Le programme vous demande le code qui se trouve à l'intersection de la colonne et de la ligne. Tapez les chiffres l'un après l'autre sans les "/" ni les espaces.

Vous avez droit à 3 essais maximum.

Exemple : Ligne 1 - Colonne A : Tapez 606360.

☐ **II - BUT DU JEU**

Muni de votre plus belle raquette, vous disputez les tournois du Grand Chelem et les matchs d'exhibition.

Vos adversaires sont bien entraînés, mais vous possédez également de précieux atouts dans votre jeu.

Le cours central est prêt, le public vous attend... à vous de jouer !

☐ III - DEBUT DU JEU

1- MANIEMENT DES INTERFACES

Déplacement

Souris : Le curseur apparaît sous la forme d'une balle que vous déplacez à votre gré sur les zones de l'écran.

Clavier et joystick : Un clignotement indique la zone sur laquelle vous êtes positionné.

Utilisez les flèches de direction du clavier ou inclinez le manche du joystick pour passer à une autre zone.

Une fois positionné, valider revient à :

- Appuyer sur l'un des deux boutons de la souris.
- Appuyer sur le bouton "Feu" du joystick.
- Appuyer sur la barre d'espacement du clavier.

2 - ECRAN DE SELECTION PRINCIPAL

PREFERENCES : Permet de définir les caractéristiques de votre joueur, ou de vos adversaires.

ENTRAINEMENT : Match contre l'adversaire de son choix sur la surface désirée.

SAISON : Permet de disputer les différents tournois du Grand Chelem et ainsi de progresser dans le classement ATP (Association des Tennismen Professionnels).

EXHIBITION : Concerne les tournois en salle, sans conséquence sur le classement mondial, mais très intéressants sur le plan financier.

SORTIE : Sert à quitter le jeu ou à sauvegarder un joueur défini et son environnement.

IV - LE JOUEUR

1 - LA FICHE DU JOUEUR

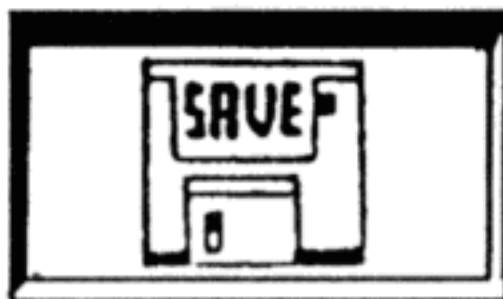
Nom : Validez, entrez votre nom, puis appuyez sur "ENTREE" pour l'enregistrer.



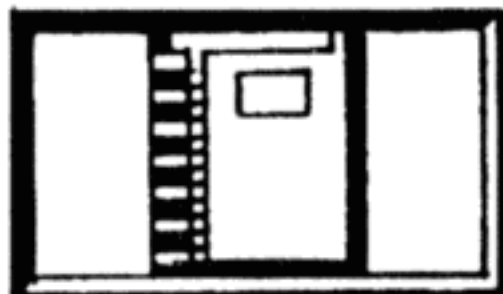
VALIDEZ JUSQU'A APPARITION DE L'INTERFACE DESIREE (JOYSTICK OU CLAVIER).



POUR RAPPELER UN JOUEUR DEJA CREE, VALIDEZ POUR AVOIR ACCES A UN TABLEAU DE CHOIX.



POUR SAUVER UN JOUEUR CREE, VALIDEZ POUR ACCEDER AU TABLEAU DE REFERENCES.



ACCES AU "PRESS BOOK" OU REGISTRE RECAPITULATIF QUI MENTIONNE LES COUPS FETICHES, LA FORTUNE AMASSEE ET LES DIFFERENTS CLASSEMENTS DES TOURNOIS DE L'ANNEE. VOUS POUVEZ EGALEMENT ACCEDER AUX CARACTERISTIQUES DU JOUEUR POUR LES VISUALISER OU LES MODIFIER AU COURS DES TOURNOIS.

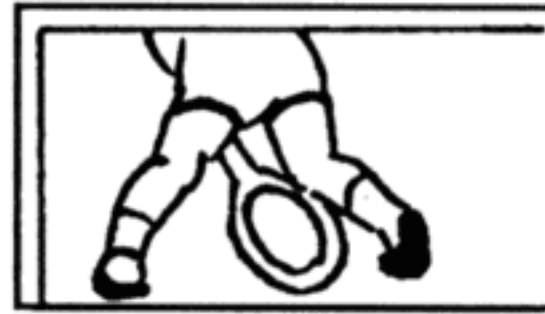


ACCES A L'ECRAN DE DEFINITION DES CARACTERISTIQUES DU JOUEUR

2 - LES CARACTERISTIQUES

Coups spectaculaires

Lorsque vous déplacez le curseur sur les zones supérieures de l'écran, une animation et un message apparaissent dans le cadre central.



CES DEUX ICONES VOUS PERMETTENT DE CHOISIR DEUX COUPS SPECIAUX PARMI QUATRE (PLONGEON, SMASH HAUT, SMASH DE REVERS ET COUP ENTRE LES JAMBES). VALIDEZ CES ZONES JUSQU'À APPARITION DU COUP DESIRE. ILS FERONT ALORS PARTIE DE VOTRE JEU.



LES ICONES CI-DESSUS SERVENT À DÉFINIR SI VOS COUPS DROITS ET DE REVERS SERONT EFFECTUÉS À UNE OU DEUX MAINS.



VALIDEZ CET ICONE POUR ACCÉDER AU TABLEAU DES COUPS ORDINAIRES.

Coups ordinaires

Choisissez votre style de jeu en validant la zone "attaque" ou "défense".

Vous pouvez ensuite diminuer ou augmenter les caractéristiques de votre joueur. Pour cela, placez le curseur sur la barre latérale située en face du libellé de chaque coup et :

- **Au clavier :** Utilisez les flèches ← ou → pour diminuer ou augmenter le pourcentage.
- **Au joystick :** Inclinez le manche vers la gauche ou la droite.
- **A la souris :** Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le droit.

Note : Le pourcentage minimum est de 50 et maximum de 120.

Le bonus varie en fonction de vos résultats. Chaque match ou tournoi du Grand Chelem gagné vous gratifiera d'un certain nombre de points à répartir. Pensez à consulter ce bonus après chaque tournoi.

☐ **V - LES ADVERSAIRES**

Vous pouvez vous mesurer à 3 types d'adversaires :

DES JOUEURS PRE-DETERMINES

Leurs caractéristiques sont fixes. Seuls peuvent changer le nombre de sets gagnants (de 1 à 3) et la surface sur laquelle vous les affronterez.

L'ORDINATEUR

Ses caractéristiques sont toutes variables : son rang mondial, ses scores pour chaque coup et ses coups spéciaux.

UN DEUXIEME JOUEUR

Le deuxième joueur choisira son nom, ses caractéristiques, son interface mais surtout peut modifier son classement ! A vous de vous entendre avec lui pour définir cette option.

Pour choisir le type d'adversaire que vous aller affronter, validez la zone "photo" jusqu'à ce qu'apparaisse le joueur désiré. Pour cela, appuyez sur l'un des boutons de la souris, ou sur la barre d'espacement et la flèche → ou ← , ou alors en inclinant le joystick à gauche ou à droite en maintenant le bouton "Feu" appuyé.

❑ VI - LES COMMANDES DE JEU

Les commandes de jeu sont identiques pour les trois types de match (entraînement, exhibition, Grand Chelem). Au début du match, votre joueur est en bas de l'écran et revêtu d'un maillot blanc.

Le déplacement est semi-assisté par ordinateur. Sans intervention de votre part, votre joueur se déplace et renvoie les balles en fonction de sa position sans leur donner d'effet particulier. Pour en prendre contrôle, servez vous des flèches de direction et de la barre d'espacement comme suit :

AU SERVICE

- **Barre d'espacement** : Donne de la puissance au service.
- **Flèches ← et →** : Définissent l'angle du service (croisé ou droit). Si vous ne vous servez pas des flèches, la balle ira au centre du "carré de service" de l'adversaire.

A L'ECHANGE

- **Flèches ← et →** : Déplacement à gauche et à droite.
- **Flèches ↑ et ↓** : Montée au filet ou retour en fond de cours si vous êtes en bas de l'écran ; inversement si vous êtes en haut de l'écran.
- **Barre d'espacement et flèche ← ou →** : Augmente l'ouverture de l'angle du coup en fonction du temps d'appui.
- **Barre d'espacement et flèche ↑** : Si vous êtes en bas de l'écran, donne de la puissance à la balle en fonction du temps d'appui sur les deux touches. Si vous êtes en haut de l'écran, produit un amorti si l'adversaire est en fond de cours ou un lob s'il se trouve au filet.
- **Barre d'espacement et flèche ↓** : Si vous êtes en bas de l'écran, produit un amorti ou un lob selon la position de l'adversaire. Si vous êtes en haut de l'écran, accélère la vitesse de votre balle en fonction du temps d'appui.

Idem pour le joystick, l'inclinaison du manche selon la direction voulue remplaçant les flèches directionnelles et l'emploi du bouton "Feu" à la place de la barre d'espacement. Il est à noter que la souris ne peut pas vous permettre de jouer un match.

AUTRES TOUCHES

- **"S" (Son)** : Active ou désactive le son.
- **"R" (Ralent)** : Permet de visualiser le dernier échange au ralenti, sous un angle différent de celui du jeu. Cette touche est active lorsque le message "PRET ?" apparaît à l'écran. Pour stopper le ralenti, appuyez sur "Esc".

- **"P" (Pause)** : Permet de figer momentanément une partie en cours.
- **"I" (Informations)** : Des statistiques vous donnent le pourcentage de réussite de vos coups.
- **"Esc" (Escape)** : Abandon du match et du tournoi en cours.
- **"Ctrl"+"C"** : Permet de quitter le jeu.

LES REGLES DU TENNIS

Les règles du tennis professionnel sont respectées dans ADVANTAGE TENNIS, que ce soit au service, à l'attribution des points ou à l'échange. Le joueur qui remporte six jeux en menant de deux points remporte le set. Si les joueurs sont à égalité (six à six), un autre jeu (ou tie-break) est disputé. C'est le joueur qui remporte le nombre de sets défini au départ (sur la fiche adverse) qui gagne le match.

☐ VII - LES TOURNOIS

Choisissez le type de tournoi que vous désirez disputer. Une carte du monde apparaît alors et indique l'emplacement des tournois sur les différents continents. En validant une des zones de tournois, on obtient une vue rapprochée et certains renseignements s'affichent en bas de l'écran. Pour passer de "l'effet loupe" à une vue générale, validez la zone "Exit".

1 - LES TOURNOIS EXHIBITION

Après avoir choisi le tournoi auquel vous désirez participer, ADVANTAGE TENNIS vous montre l'arborescence des différents matchs.

Vous n'affrontez que des joueurs pré-déterminés et avant chaque match, vous pouvez consulter leur press-book pour connaître leurs coups favoris, leurs résultats de la saison... etc En cas de victoire, un autre adversaire vous sera attribué pour le tour suivant, en fonction des résultats des autres matchs, qui eux sont déterminés par l'ordinateur.

Les victoires en exhibition ne vous font pas gagner (ou perdre) de place au classement ATP, mais augmentent votre fortune personnelle en fonction des dotations de chaque épreuve.

2 - LES TOURNOIS DE LA SAISON

Pour ces épreuves intervient la notion de saison, c'est à dire qu'il vous faut valider l'année proposée par l'ordinateur.

A partir de la carte du monde, soit vous choisissez le tournoi auquel vous désirez participer (mais vous risquez d'en manquer certains et de perdre de précieux points), soit vous validez le court clignotant ou la zone "Tournoi suivant". Ainsi l'ordre chronologique est respecté et vous disputez toutes les épreuves de la saison. Une arborescence des matchs apparaît, vous permettant de vous déplacer pour prendre connaissance des autres rencontres. Pour cela, déplacez vous dans le sens désiré tout en appuyant sur le bouton de la souris, la barre d'espacement ou le bouton "Feu" du joystick.

Après chaque tournoi, vous pouvez visualiser votre nouveau classement en validant la zone "Points".

Au départ du jeu, vous êtes 100ème joueur mondial avec 60 points. Chaque victoire vous crédite d'un certain nombre de points, proportionnellement au niveau de l'adversaire vaincu. Vous progressez ainsi dans le classement ATP et dans la hiérarchie mondiale.

N'oubliez pas de répartir le bonus consécutif à une victoire dans vos caractéristiques de jeu.

☐ VIII - SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Vous avez la possibilité de sauvegarder et de charger les caractéristiques d'un joueur que vous avez créé et, petit à petit, le faire progresser.

Cette option ne concerne pas uniquement le joueur défini par vos soins, mais tout son environnement, c'est à dire ses adversaires, leurs résultats aux différents tournois et l'avance chronologique des épreuves durant une saison.

1 - LA SAUVEGARDE

Deux moyens sont à votre disposition pour sauvegarder :

- L'icône "save" de la fiche du joueur (voir IV - Le joueur).
- La zone "Sortie" de l'écran principal de sélection (voir III - Début du jeu).

Après le choix de l'une de ces zones, validez sur la première ligne du tableau, entrez au clavier le nom du fichier dans lequel sera sauvegardé les caractéristiques de votre joueur, puis appuyez sur la touche "ENTREE".

2 - LE RAPPEL OU CHARGEMENT

Validez l'icône "load" de la fiche joueur (voir IV - Le joueur), puis choisissez le fichier désiré et validez à nouveau. Votre tennisman préféré est prêt à jouer.



**PROFITEZ DES AVANTAGES OFFERTS
AUX MEMBRES DU CLUB INFOGRAMES,**

OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite sur le CLUB INFOGRAMES.
(Bon à renvoyer à INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX)

NOM : **Prénom :**

Adresse :

Votre Ordinateur :

**POUR TOUTE INFORMATION
CONCERNANT NOS PRODUITS,
CONSULTEZ 3615 INFOGRAMES SUR VOTRE MINITEL !**



DEUTSCH

☐ I - LADEANWEISUNGEN UND KOPIERSCHUTZ

1- LADEN

PC- UND KOMPATIBLE Version

- ◆ Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.
- ◆ Installieren Sie gegebenenfalls den Maustreiber.
- ◆ Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk A ein.
- ◆ Tippen Sie TATOU, und drücken Sie die RETURN-Taste.
- ◆ Wählen Sie Ihre Sprache.
- ◆ Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Leertaste.

Im Problemfall

ADVANTAGE TENNIS ist ein Spiel, das viel Speicherplatz braucht. Die beste Lösung besteht darin, eine Boot-Diskette für Advantage Tennis anzulegen.

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

1. Schritt: Stecken Sie eine neue Diskette in das Laufwerk A, und formatieren Sie diese mit dem Systembefehl `FORMAT A:/S`. Damit wird die Diskette formatiert und die Systemdateien darauf kopiert, um sie bootfähig zu machen.

2. Schritt: Wenn Sie eine Maus benutzen, kopieren Sie den (normalerweise `MOUSE.COM` oder `MOUSE.SYS` genannten) Maustreiber auf die Bootdiskette.

3. Schritt: Legen Sie auf Ihrer Diskette eine `AUTOEXEC.BAT`-Datei an, um ADVANTAGE TENNIS zu starten und gegebenenfalls die Maus zu installieren:

- Tippen Sie A: <ENTER>
- Tippen Sie `COPY CON AUTOEXEC.BAT` <ENTER>
- Tippen Sie `PROMPT $S$G` <ENTER>
- Tippen Sie `MOUSE` <ENTER> (wenn Sie `MOUSE.COM` benutzen)
- Drücken Sie die F6-Taste und danach <ENTER>.

Wenn Sie anstelle des `MOUSE.COM` einen `MOUSE.SYS` Treiber benutzen, lassen Sie Zeile 4 weg, und legen Sie eine `CONFIG.SYS` Datei an, um Ihre Maus zu installieren:

- Tippen Sie A: <ENTER>
- Tippen Sie `COPY CON CONFIG.SYS` <ENTER>
- Tippen Sie `DEVICE=MOUSE.SYS`
- Drücken Sie die F6-Taste und danach <ENTER>.

4. Schritt: Starten Sie Ihre Maschine mit der neuen Bootdiskette im Laufwerk A neu. Wenn Sie fertig gespielt haben, nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk, und starten Sie wie gewohnt.

Hinweis: Diese Spezialdiskette kann für alle INFOGRAMES-Spiele verwendet werden.

AMIGA-Version

- ◆ Schalten Sie den Computer ein.
- ◆ Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk.
- ◆ Das Programm wird automatisch geladen.
- ◆ Wählen Sie Ihre Sprache.
- ◆ Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Leertaste.

ATARI-Version

- ◆ Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk
- ◆ Schalten Sie den Computer ein
- ◆ Das Programm lädt sich automatisch
- ◆ Wählen Sie Ihre Sprache.
- ◆ Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Leertaste.

2 - KOPIERSCHUTZ

Der Zettel, den Sie in der Schachtel finden, ist unbedingt notwendig, um in das Spiel einzusteigen. Das Programm fragt Sie nach dem Code, der sich am Schnittpunkt von Spalte und Zeile befindet. Tippen Sie Ziffer für Ziffer ein - ohne «/» und ohne Zwischenräume. Sie haben maximal drei Versuche.

Beispiel: Zeile 1 - Spalte A: Tippen Sie 606360.

☐ **II - ZIEL DES SPIELS**

Mit Ihrem schönsten Racket ausgestattet, bestreiten Sie die Turniere des Grand Slam und die Schaukämpfe.

Ihre Gegner sind gut trainiert, aber auch Sie verfügen in Ihrem Spiel über zahlreiche Atouts.

Der Central Court ist bereit, das Publikum wartet auf Sie ... Jetzt sind Sie dran!

III - SPIELBEGINN

1. BEDIENUNG DER STEUERGERÄTE

Bewegen

Maus: Der Cursor erscheint in Form eines Balls, den Sie nach Belieben innerhalb der Bildschirmzonen bewegen können.

Tastatur und Joystick: Die Zone, in der Sie sich befinden, blinkt. Verwenden Sie die Richtungspfeile der Tastatur, oder neigen Sie den Joystick, um in eine andere Zone zu gelangen.

Nach der Positionierung bestätigen Sie folgendermaßen:

- Drücken Sie einen der beiden Mausknöpfe.
- Drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks.
- Drücken Sie die Leertaste auf der Tastatur.

2. HAUPTBILDSCHIRM

REFERENZEN: Damit können Sie die Merkmale Ihres Spielers bzw. Ihrer Gegner festlegen.

TRAINING: Match gegen den Spieler Ihrer Wahl auf dem gewünschten Spielfeld.

SAISON: Damit können Sie die verschiedenen Turniere des Grand Slam bestreiten und in der ATP-Rangliste (Association des Tennismen Professionnels = Verband der Tennis-Profis) aufsteigen.

SCHAUKAMPF: Betrifft alle Hallen-Turniere ohne Auswirkung auf die Welt-rangliste, in finanzieller Hinsicht aber sehr interessant.

AUSSTEIGEN: Um aus dem Spiel auszusteigen oder einen bestimmten Spieler und seine Daten zu sichern.

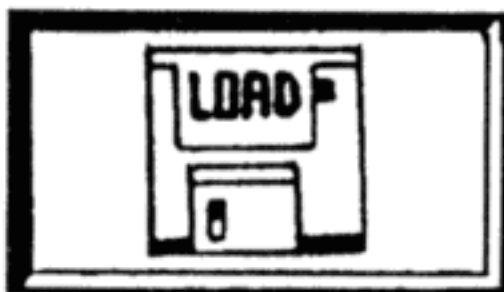
IV - DER SPIELER

1. DIE KENNKARTE

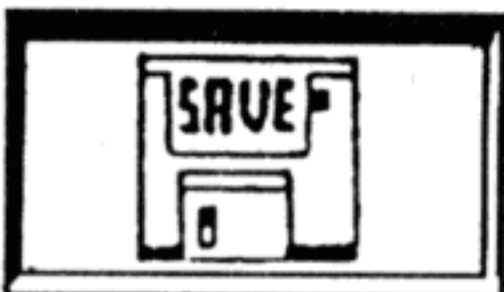
Name: Bestätigen Sie, geben Sie Ihren Namen ein, und drücken Sie dann zum Abspeichern <ENTER>.



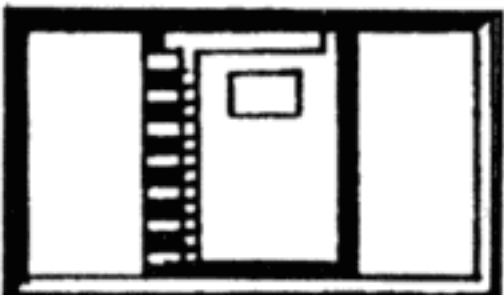
Bestätigen Sie bis zum Erscheinen des gewünschten Steuergeräts (Joystick oder Tastatur).



Um einen bereits eingegebenen Spieler aufzurufen, bestätigen Sie, damit Sie auf eine Auswahltablette zugreifen können.



Bestätigen Sie auch einen eingegebenen Spieler, um ihn zu sichern und damit Sie auf die Referenztablette zugreifen können.



Zugriff auf das «Pressbook» bzw. das zusammenfassende Register, das die erfolgreichen Schläge, das angesammelte Vermögen sowie die verschiedenen Plazierungen im Lauf des Spiels enthält.

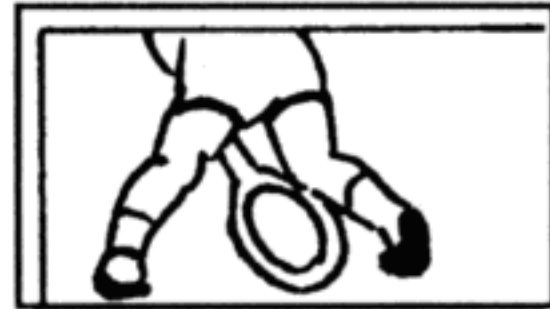


Zugriff auf den Bildschirm zur Bestimmung der Spielermerkmale.

2. DIE MERKMALE

Spektakuläre Schläge

Wenn Sie den Cursor auf die oberen Bildschirmzonen verlagern, erscheint im zentralen Fenster eine Animation oder eine Meldung.



Mit diesen beiden Icons können Sie aus vier Spezialschlägen (Hechtsprung, hoher Smash, Rückhand-Smash und Schlag zwischen den Beinen) zwei Schläge auswählen. Bestätigen Sie die Zonen bis zum Erscheinen des gewünschten Schlages. Sie bilden dann einen Teil Ihres Spiels.



Mit den obigen Icons können Sie bestimmen, ob Ihre Vorhand- und Rückhandschläge mit ein- oder beidhändig gespielt werden.



Bestätigen Sie dieses Icon, um auf die Auswahl der Standard-Schläge zuzugreifen.

Standard-Schläge

Wählen Sie Ihren Stil, indem Sie die Zone «Angriff» oder «Verteidigung» bestätigen. Sie können danach die charakteristischen Merkmale Ihres Spielers bessern oder schwächen. Stellen Sie zu diesem Zweck den Cursor auf den Balken, der sich neben der Bezeichnung jedes Schläges befindet, und :

- verwenden Sie auf der **Tastatur** die Pfeile ← oder →, um den Prozentsatz zu erhöhen oder zu senken,
- neigen Sie den **Joystick** nach links oder nach rechts, oder
- drücken Sie auf den linken oder rechten **Mausknopf**.

Anmerkung: Der Prozentsatz beträgt minimal 50, maximal 120.

Der Bonus hängt von Ihren Ergebnissen ab. Für jedes Match bzw. jedes Turnier des Grand Slam, das Sie gewinnen, erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Gutpunkten. Fragen Sie diesen Bonus nach jedem Turnier ab.

☐ V - DIE GEGNER

Sie können sich mit drei Arten von Gegnern messen:

VORBESTIMMTE SPIELER

Ihre Merkmale sind fix. Es kann nur die Anzahl der gewonnenen Sätze (1 bis 3) sowie das Spielfeld, auf dem Sie antreten, geändert werden.

DER COMPUTER

Seine Merkmale können geändert werden: sein Platz in der Weltrangliste, seine Scores für jeden Schlag und seine Spezialschläge.

EIN ZWEITER SPIELER

Der zweite Spieler wählt seinen Namen, seine Merkmale und sein Steuergerät; er kann aber vor allem seine Plazierung verändern! Es liegt an Ihnen, sich mit ihm zu einigen, um diese Option festzulegen.

Um den Typ des Gegners, auf den Sie treffen werden, zu wählen, bestätigen Sie die Zone mit dem Foto bis zum Erscheinen des gewünschten Spielers. Zu diesem Zweck drücken Sie entweder einen der Mausknöpfe oder die Leertaste und die Pfeile → oder ←, oder Sie neigen den Joystick nach links bzw. nach rechts und drücken den Feuerknopf.

□ VI - DIE STEUERUNG

Die Steuerung ist für alle drei Match-Arten (Training, Exhibition, Grand Slam) gleich. Zu Beginn des Matches befindet sich Ihr Spieler am unteren Rand des Bildschirms und trägt ein weißes Trikot. Die Bewegung wird teilweise durch den Computer unterstützt. Wenn Sie nicht eingreifen, bewegt sich Ihr Spieler und schlägt die Bälle je nach seiner Position - und ohne sie zu beeinflussen - zurück. Bedienen Sie sich der Richtungspfeile und der Leertaste, um die Kontrolle zu übernehmen:

BEIM SERVICE

- **Leertaste:** macht den Aufschlag kraftvoller.
- **Pfeile ← und → :** bestimmen den Aufschlag-Winkel (cross oder gerade). Wenn Sie die Pfeile nicht benutzen, geht der Ball in die Mitte des Servicecarrees des Gegners.

BEIM BALLWECHSEL

- **Pfeile ← und → :** Bewegung nach links und nach rechts.
- **Pfeile ↑ und ↓:** ans Netz bzw. an die Grundlinie laufen, wenn Sie sich unten am Bildschirm befinden; umgekehrt, wenn Sie sich oben am Bildschirm befinden.
- **Leertaste und Pfeil ← oder → :** erhöht die Winkelöffnung des Schlages je nachdem, wie lange die Tasten gedrückt werden.
- **Leertaste und Pfeil ↑ :** macht den Ball kraftvoller, je nachdem, wie lange Sie auf die beiden Tasten drücken, wenn Sie sich unten am Bildschirm befinden.
Erwirkt einen Stopball, bei Position des Gegners an der Grundlinie oder einen Lob, bei Position am Netz, wenn Sie sich oben am Bildschirm befinden.
- **Leertaste und Pfeil ↓:** erwirkt je nach Position des Gegners einen Stopball oder einen Lob, wenn Sie sich unten am Bildschirm befinden.
Beschleunigt die Geschwindigkeit Ihres Balles, je nachdem, wie lange Sie drücken, wenn Sie sich oben am Bildschirm befinden.

Ebenso beim Joystick; das Neigen des Joysticks in die gewünschte Richtung ersetzt die Richtungspfeile, die Verwendung des Feuerknopfs die Leertaste.

Hinweis: Die Maus kann während des Matches nicht verwendet werden.

SONSTIGE TASTEN

- **«S» (Sound):** Ton EIN/AUS.
- **«R» (Replay):** Damit können Sie den letzten Ballwechsel in Zeitlupe sehen, aus einem vom Spiel unterschiedlichen Blickwinkel. Diese Taste ist aktiv, wenn die Meldung «BEREIT?» auf dem Bildschirm erscheint. Um die Zeitlupe zu stoppen, drücken Sie auf «Esc».

- **«P» (Pause):** Damit können Sie eine laufende Partie unterbrechen.
- **«I» (Information):** Statistiken liefern Ihnen den Prozentsatz Ihrer erfolgreichen Schläge.
- **«Esc» (Escape):** Beenden des laufenden Matches bzw. Turniers.
- **«Ctrl» + «C»:** Damit können Sie aus dem Spiel aussteigen.

DIE TENNISREGELN

Die professionellen Tennisregeln werden in ADVANTAGE TENNIS eingehalten, gleich ob es sich um Aufschlag, Vergabe von Punkten oder Ballwechsel handelt. Der Spieler, der sechs Spiele mit zwei Punkten Vorsprung gewinnt, gewinnt den Satz. Bei Gleichstand der Spieler (sechs zu sechs) wird ein weiteres Spiel (Tie-Break) ausgetragen. Der Spieler, der die anfangs (auf der Kennkarte des Gegners) festgelegte Anzahl von Spielen gewinnt, gewinnt das Match.

☐ VII - DIE TURNIERE

Wählen Sie die Art des Turniers, an dem Sie teilnehmen wollen. Es erscheint dann eine Weltkarte, die den Austragungsort der Turniere in den verschiedenen Kontinenten angibt. Wenn Sie eine der Turnier-Zonen bestätigen, erhalten Sie eine genauere Karte, und unten am Bildschirm erscheinen einige Informationen. Um aus der «Lupen-Ansicht» wieder zur allgemeinen Ansicht zurückzugelangen, bestätigen Sie die «Exit»-Zone.

1 - DIE SCHAUKÄMPFE

Nachdem Sie das Turnier, an dem Sie teilnehmen wollen, gewählt haben, zeigt Ihnen ADVANTAGE TENNIS das Programm der verschiedenen Matches.

Sie treffen nur auf vorher bestimmte Spieler, und vor jedem Spiel können Sie das Press-Book konsultieren, um die bevorzugten Schläge ihrer Gegner, deren Saison-Ergebnisse etc. zu erfahren. Wenn Sie gewinnen, treffen Sie in der folgenden Runde auf einen anderen Gegner, je nach den Ergebnissen der anderen Matches, die ihrerseits vom Computer bestimmt werden. Aufgrund der Siege bei den Schaukämpfen steigen Sie in der ATP-Rangliste nicht auf oder ab, Sie vergrößern aber je nach der Dotierung der einzelnen Spiele ihr persönliches Vermögen.

2 - DIE SAISON-TURNIERE

Bei diesen Spielen kommt die Saison zum Tragen, das heißt, Sie müssen das vom Computer vorgeschlagene Jahr bestätigen.

Ausgehend von der Weltkarte wählen Sie entweder das Turnier, an dem Sie teilnehmen wollen (dabei laufen Sie aber Gefahr, bestimmte Turniere auszulassen und wertvolle Punkte zu verlieren), oder Sie bestätigen den blinkenden Court bzw. die Zone «folgendes Turnier». So wird die chronologische Reihenfolge eingehalten, und Sie bestreiten alle Wettkämpfe der Saison.

Es erscheint das Programm der Matches, innerhalb dessen Sie sich bewegen können, um etwas über die anderen Begegnungen zu erfahren. Bewegen Sie sich zu diesem Zweck in die gewünschte Richtung, indem Sie gleichzeitig den Mausknopf, die Leertaste oder den Feuerknopf drücken.

Nach jedem Turnier können Sie Ihre neue Plazierung ansehen, indem Sie die «Punkte»-Zone bestätigen.

Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich mit 60 Punkten an 100. Stelle in der Weltrangliste. Bei jedem Sieg erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Gutpunkten, proportional zum Niveau des von Ihnen geschlagenen Spielers. Sie steigen so in der ATP- und der Weltrangliste auf. Vergessen Sie nicht, den durch einen Sieg erzielten Bonus auf Ihre Spielmerkmale zu verteilen.

☐ VIII - SICHERN UND LADEN

Sie haben die Möglichkeit, die Merkmale eines Spielers, den Sie eingegeben haben, abzuspeichern und wieder zu laden und ihn nach und nach aufsteigen zu lassen. Diese Option betrifft nicht nur die von Ihnen selbst eingegebenen Spieler, sondern auch deren Daten: das heißt, deren Gegner, deren Ergebnisse bei den verschiedenen Spielen und den chronologischen Ablauf der Wettkämpfe während einer Saison.

1. SICHERN

Es gibt zwei Möglichkeiten der Sicherung:

- Das Icon «Save» (sichern) der Kennkarte (siehe IV - Der Spieler)
- Die Zone «Aussteigen» des Hauptbildschirmes (siehe III - Spielbeginn).

Nach der Wahl einer dieser Zonen bestätigen Sie die erste Zeile der Tabelle, geben auf der Tastatur den Dateinamen ein, unter dem die Merkmale Ihres Spielers gespeichert werden sollen, und drücken Sie dann die Taste <ENTER>.

2. WIEDERAUFRUFEN BZW. LADEN

Bestätigen Sie das Icon «load» (laden) der Kennkarte (siehe IV - Der Spieler), dann wählen Sie die gewünschte Datei und bestätigen erneut. Der gewünschte Tennisspieler ist spielbereit.

ITALIANO

❑ I - ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E PROTEZIONE

1 - CARICAMENTO

Versione PC e compatibili

- ♦ Accendete il computer e caricate il DOS
- ♦ Installate il driver del mouse (se ne avete uno)
- ♦ Inserite il dischetto del gioco nell'unità a dischetti A
- ♦ Digitate TATOU quindi premete il tasto RETURN.
- ♦ Selezionate la lingua scelta.
- ♦ Quando appare la pagina iniziale, premete la barra spaziatrice.

In caso di cattivo funzionamento

ADVANTAGE TENNIS è un gioco avido di memoria. La migliore soluzione consiste nel creare un dischetto di lancio (boot) per Advantage Tennis.

Ecco la procedura da seguire

Prima tappa: Inserite un dischetto vergine nell'unità dischetto A: e formattatelo con il comando DOS: `FORMAT A:/S`. Questo formatterà il dischetto e copierà sopra i file di sistema in un solo passo per renderlo avviabile.

Seconda tappa: Se utilizzate un mouse, copiate il driver del mouse (chiamato generalmente `MOUSE.COM` o `MOUSE.SYS`) sul dischetto di avvio.

Terza tappa : Create un file `AUTOEXEC.BAT` sul vostro dischetto per avviare Advantage Tennis ed installare il mouse (nel caso in cui ci sia...)

- Digitate A: [ENTER]
- Digitate `COPY CON AUTOEXEC.BAT`. [ENTER]
- Digitate `PROMPT $$$G` [ENTER]
- Digitate `MOUSE` [ENTER] (se utilizzate il `MOUSE.COM`)
- Premete il tasto F6, poi [ENTER]

Se usate un file `MOUSE.SYS` invece di `MOUSE.COM`, levate la riga 4 e create un `CONFIG.SYS` per installare il vostro mouse :

- Digitate A: [ENTER]
- Digitate `COPY CON CONFIG.SYS` [ENTER]
- Digitate `DEVICE=MOUSE.SYS`
- Premete il tasto F6, poi [ENTER]

Quarta tappa: Rinizializzate il vostro computer con il nuovo dischetto di avvio di Advantage Tennis nell'unità a dischetti A:. Quando avrete finito di giocare, togliete il dischetto dall'unità a dischetti e riavviate, come fate di solito.

N.B : Questo dischetto speciale gioco potrà essere utilizzato con tutti i giochi di INFOGRAMES.

Versione AMIGA

- ◆ Accendete il computer
- ◆ Inserite il dischetto di gioco nell'unità a dischetti
- ◆ Il programma si carica automaticamente
- ◆ Selezionate la lingua scelta.
- ◆ Quando appare la pagina iniziale premete la barra spaziatrice.

Versione ATARI

- ◆ Inserite il dischetto di gioco nell'unità a dischetti
- ◆ Accendete il computer
- ◆ Il programma si carica automaticamente
- ◆ Selezionate la lingua scelta.
- ◆ Quando appare la pagina iniziale, premete la barra spaziatrice.

2 - PROTEZIONE

Il foglio di protezione che trovate nella scatola è indispensabile per accedere al gioco. Il programma vi domanda il codice che si trova all'intersezione della colonna e della riga.

Digitate i numeri uno dopo l'altro senza le «/» né gli spazi. Avete diritto al massimo a 3 tentativi.

Per esempio: Riga 1 - Colonna A: Digitate 606360.

☐ **II - SCOPO DEL GIOCO**

Muniti della vostra racchetta più bella disputate il torneo del Grande Slam e le partite di esibizione.

I vostri avversari sono ben allenati, ma voi possedete ugualmente delle preziose carte vincenti nel vostro gioco.

Il campo centrale è pronto, il pubblico vi attende, a voi giocare!

❑ III - INIZIO DEL GIOCO

1 - USO DELLE INTERFACCIE

Spostamento

Mouse: Il cursore appare sotto forma di palla che spostate a vostro piacimento sulle zone dello schermo.

Tastiera e joystick: Un lampeggiamento indica la zona sulla quale siete posizionati. Utilizzate le frecce di direzione della tastiera o inclinate il joystick per passare ad un'altra zona.

Una volta posizionati, convalidare come segue:

- Premere su uno dei due pulsanti del mouse.
- Premere sul pulsante «Fire» del joystick.
- Premere sulla barra spaziatrice della tastiera.

2 - SCHERMO DI SELEZIONE PRINCIPALE

PREFERENCES = PREFERENZE: .. Permette di definire le caratteristiche del vostro giocatore, o dei vostri avversari.

TRAINING = ALLENAMENTO: Partita contro l'avversario di propria scelta sul tipo di campo desiderato.

SEASON = STAGIONE: Permette di disputare i diversi tornei del Grande Slam e progredire così nella classifica ATP (Associazione dei Tennisti Professionisti).

EXHIBITION = ESIBIZIONE: Riguarda il torneo in sala, senza conseguenze sulla classifica mondiale, ma molto interessante dal lato finanziario.

EXIT = USCITA: Serve a uscire dal gioco o a salvare un dato giocatore e il suo ambiente.

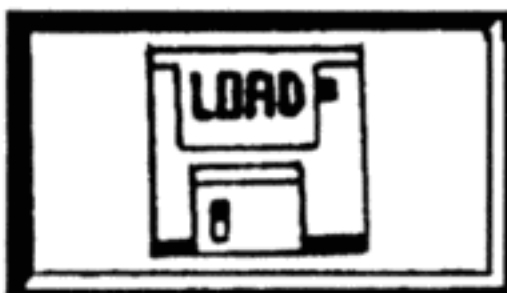
IV - IL GIOCATORE

1 - LA SCHEDA DEL GIOCATORE

Nome: Convalidate, scrivete il vostro nome, premete quindi su «ENTER» per registrarlo.



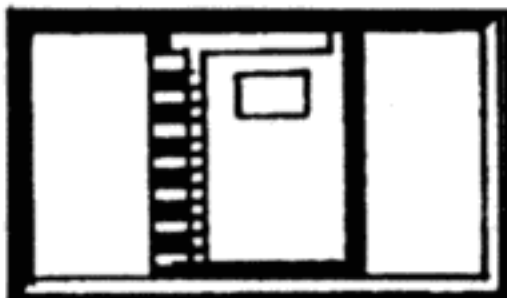
CONVALIDATE FINO ALL'APPARIZIONE DELL'INTERFACCIA DESIDERATA (JOYSTICK O TASTIERA).



PER RICHIAMARE UN GIOCATORE GIA CREATO, CONVALIDATE PER AVERE ACCESSO AD UNA TABELLA DI SCELTA.



PER SALVARE UN GIOCATORE CREATO, CONVALIDATE PER ACCEDERE ALLA TABELLA DI RIFERIMENTO.



ACCESSO AL «PRESS BOOK» O REGISTRO RIASSUNTIVO CHE MENZIONA I COLPI SEGNATI, LA RICCHEZZA ACCUMULATA E LE DIVERSE CLASSIFICHE DURANTE IL CORSO DEL GIOCO.

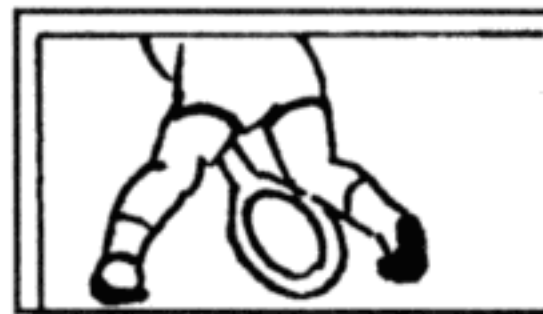


ACCESSO ALLO SCHERMO DI DEFINIZIONE DELLE CARATTERISTICHE DEL GIOCATORE

2 - LE CARATTERISTICHE

Colpi spettacolari

Quando spostate il cursore sulle zone superiori dello schermo, appare un'animazione o un messaggio nel quadro centrale.



QUESTE DUE ICONE VI PERMETTONO DI SCEGLIERE DUE COLPI SPECIALI FRA QUATTRO (TUFFO, SCHIACCIATA ALTA, SCHIACCIATA DI ROVESCIO E COLPO FRA LE GAMBE). CONVALIDATE QUESTE ZONE FINO A QUANDO APPAIA IL COLPO DESIDERATO. FARANNO ALLORA PARTE DEL VOSTRO GIOCO.



LE ICONE QUI SOPRA SERVONO A DEFINIRE SE I VOSTRI COLPI DIRETTI E DI ROVESCIO VERRANNO EFFETTUATI CON UNA MANO O CON AMBEDUE.



CONVALIDATE QUESTA ICONA PER ACCEDERE ALLA TABELLA DEI COLPI ORDINARI.

Colpi ordinari

Scegliete lo stile di gioco convalidando la zona «attacco» o «difesa».

Potete infine diminuire o aumentare le caratteristiche del vostro giocatore. Per far questo, mettete il cursore sulla barra laterale che si trova di fronte alla specificazione di ogni colpo e:

- **alla tastiera:** Usate le frecce ← o → per diminuire o aumentare la percentuale.
- **al joystick:** Inclinate il joystick verso sinistra o destra.
- **al mouse:** Premete sia sul pulsante sinistro che su quello destro.

Nota: La percentuale va da un minimo di 50 ad un massimo di 120.

Il bonus varia in funzione dei vostri risultati. Ogni partita o torneo del Grande Slam vinto vi concederà un certo numero di punti da distribuire. Dopo ogni torneo ricordatevi di consultare questo bonus.

☐ V - GLI AVVERSARI

Potete cimentarvi con 3 tipi di avversari:

GIOCATORI PREDERMINATI

Le loro caratteristiche sono fisse. Può solo cambiare il numero di set vincenti (da 1 a 3) e il campo su cui li affronterete.

IL COMPUTER

Le caratteristiche sono tutte cambiabili: il suo livello mondiale, i suoi punteggi per ogni colpo e i suoi colpi speciali.

UN SECONDO GIOCATORE

Il secondo giocatore sceglierà il suo nome, le sue caratteristiche, la sua interfaccia ma soprattutto può modificare il suo piazzamento! Sta a voi di mettervi d'accordo con lui per definire questa opzione.

Per scegliere il tipo di avversario che affronterete, convalidate la zona «foto» fino a quando appaia il giocatore desiderato. Per far questo premete uno dei pulsanti del mouse, o la barra spaziatrice e la freccia → o ← , o inclinando il joystick a sinistra o a destra tenendo premuto il pulsante «Fire».

❑ VI - I COMANDI DEL GIOCO

I comandi del gioco sono identici per i tre tipi di partita (allenamento, esibizione, Grande Slam). All'inizio della partita, il vostro giocatore è sulla parte bassa dello schermo vestito con una maglietta bianca. Lo spostamento è semi-assistito dal computer. Senza intervento da parte vostra, il vostro giocatore si sposta e rinvia le palle in funzione della sua posizione senza dare loro un effetto particolare. Per prenderne controllo utilizzate le frecce di direzione e della barra spaziatrice come segue:

AL SERVIZIO

- **Barra spaziatrice** : Aumenta la potenza al servizio.
- **Frecce** ← e → : Definiscono l'angolo del servizio (incrociato o diretto). Se non vi servite delle frecce la palla andrà al centro della «zona di servizio».

ALLO SCAMBIO

- **Frecce** ← e → : Spostamento a sinistra e a destra.
- **Frecce** ↑ e ↓ : Salita a rete o ritorno a fondo campo se siete in basso dello schermo; e al contrario se siete in alto sullo schermo.
- **Barra spaziatrice e frecce** ← o → : Aumenta l'apertura dell'angolo del colpo in funzione del tempo in cui si tiene premuto il tasto.
- **Barra spaziatrice e freccia** ↑ : Se siete sulla parte bassa dello schermo aumenta la potenza della palla in funzione del tempo in cui si tengono premuti i due tasti. Se siete sulla parte alta dello schermo dà luogo ad uno smorzamento se l'avversario è a fondo campo o un lob se si trova a rete.
- **Barra spaziatrice e freccia** ↓ : Se siete sulla parte bassa dello schermo, dà luogo ad uno smorzamento o ad un lob secondo la posizione dell'avversario. Se siete sulla parte alta dello schermo, accelera la velocità della vostra palla in funzione del tempo in cui il tasto resta premuto.

Idem per il joystick, l'inclinazione del joystick nella direzione voluta sostituendo le frecce di direzione è l'uso del pulsante «Fire» al posto della barra spaziatrice.

Da notare che il mouse non può permettervi di giocare una partita.

ALTRI TASTI

- **«S»** : Attiva o disattiva il suono.
- **«R» (Rallentatore)** : Permette di visualizzare l'ultimo scambio al rallentatore, sotto un angolo diverso da quello del gioco. Questo tasto è attivo quando il messaggio «PRONTO ?» (Ready?) appare sullo schermo. Per fermare la fase al rallentatore, premete «Esc».

- **«P» (Pausa)** : Permette di fermare momentaneamente una partita in corso.
- **«I» (Informazioni)** : Delle statistiche vi danno la percentuale di riuscita dei vostri colpi.
- **«Esc» (Escape)** : Abbandono della partita e del torneo in corso.
- **«Ctrl»+«C»** : Permette di uscire dal gioco.

LE REGOLE DEL TENNIS :

Le regole del tennis professionale sono rispettate nell'ADVANTAGE TENNIS, sia che si sia al servizio, all'attribuzione dei punti o allo scambio. Il giocatore che si aggiudica sei giochi, conducendo per due punti, vince il set. Se i giocatori sono in parità (sei a sei), viene disputato un altro gioco (o tie-break). Vince la partita il giocatore che riporta il numero di set stabilito alla partenza (sulla scheda avversaria).

☐ VII - I TORNEI

Scegliete il tipo di torneo che volete disputare. A questo punto appare una carta del mondo che indica il luogo dei tornei sui diversi continenti.

Convalidando una delle zone dei tornei, si ottiene una vista ravvicinata e sulla base dello schermo compaiono delle informazioni. Per passare dall'effetto «lente» ad una veduta generale convalidare la zona «Exit».

1 - I TORNEI ESIBIZIONE

Dopo aver scelto il torneo al quale volete partecipare, ADVANTAGE TENNIS vi mostrerà lo schema delle eliminatorie delle diverse partite.

Voi affrontate solo dei giocatori predeterminati e prima di ogni partita potete consultare il loro press book per sapere i loro colpi favoriti, i loro risultati di stagione... ecc. In caso di vittoria vi sarà assegnato un altro avversario per il giro seguente, in funzione dei risultati delle altre partite, che sono stabiliti dal computer.

Le vittorie in esibizione non vi fanno né guadagnare né perdere posto nelle classifica ATP, ma aumentano la vostra ricchezza personale in funzione dei punti in dotazione in ogni prova.

2 - I TORNEI DELLA STAGIONE

Per queste prove interviene l'elemento stagione, cioè che dovete convalidare l'anno proposto dal computer.

Si parte dalla carta del mondo, sia che scegliate il torneo al quale desiderate partecipare, (ma rischiate di mancarne alcuni e di perdere dei punti preziosi) sia che convalidiate il campo lampeggiante o la zona «torneo seguente» (Next tournament). Così viene rispettato l'ordine cronologico e disputate tutte le prove della stagione. Appare uno schema di svolgimento delle partite eliminatorie che vi permette di spostarvi per prendere visione degli altri incontri. Per far questo spostatevi nel senso desiderato premendo sul pulsante del mouse, la barra spaziatrice o il pulsante «Fire» del Joystick.

Dopo ogni torneo potete visualizzare la vostra nuova classifica convalidando la zona «Punti» (Points).

All'inizio del gioco siete il centesimo giocatore mondiale con 60 punti. Ogni vittoria vi accredita un certo numero di punti, proporzionale al livello dell'avversario vinto. Progredirete così nella classifica ATP e nella gerarchia mondiale.

Non dimenticate di ripartire il bonus consecutivo a una vittoria nelle vostre caratteristiche di gioco.

❑ VIII - SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Avete la possibilità di salvare e caricare le caratteristiche di un giocatore che avete creato e, un po' alla volta, farlo progredire. Questa opzione non riguarda solo il giocatore preso in carico da voi, ma tutto il suo ambiente, cioè tutti i suoi avversari, i loro risultati ai diversi tornei e l'avanzamento cronologico delle prove durante la stagione.

1 - IL SALVATAGGIO

Per salvare avete a vostra disposizione i due mezzi seguenti :

- L'icona «Save» della scheda del giocatore (vedere IV - Il giocatore).
- La zona «Exit» dallo schermo principale di selezione (vedere III - Inizio del gioco).

Dopo la scelta di una de queste zone, convalidate sulla prima riga del quadro, digitate sulla tastiera il nome dell'archivio nello quale saranno salvate le caratteristiche del vostro giocatore, poi premete il tasto «ENTER».

2 - IL RICHIAMO O CARICAMENTO

Convalidate l'icona «Load» della scheda giocatore (vedere IV - Il giocatore), scegliete quindi l'archivio desiderato e convalidate di nuovo. Il vostro tennista preferito è pronto per giocare.



Crédits

Program : Daniel CHARPY - Pascal BUREL (IKOS)

Graphics : Jean Marc TORROELLA - Jérôme GUERRY - Philippe MASCLET

Music and sounds : Charles CALLET

Technical Advice : Eric BREMOND

Printed on recycled paper
© INFOGRAMES 1991