



TÊNIS

15143315180

ESTE LADO PARA CIMA ↑

TÊNIS

PROSOFT

TÊNIS

INTRODUÇÃO

O prazer de jogar tênis está agora tão acessível quanto o seu Computador pessoal. Desafie um amigo ou o Computador a um torneio realista, com games, setes e matches. Acompanhe a bola para ganhar a competição! Você vai precisar de joysticks.

INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO

1. Insira o cartucho com o seu Computador desligado. Caso contrário, o programa poderá ser danificado.
2. Conecte o Computador ao seu televisor. Consulte o seu manual de operação para obter maiores detalhes a esse respeito.
3. Conecte os joysticks nas tomadas na parte traseira do Computador.
4. Instale o cartucho, com o rótulo para cima, na gaveta ao lado do teclado.
5. Ligue o seu televisor e sintonize-o no canal 3 ou 4.
6. Ligue o CP 400. Você poderá ajustar o televisor ou pressionar as teclas **RESET** do seu Computador para obter uma imagem clara.

JOYSTICKS

O tênis é jogado com joysticks. Duas pes-

soas podem competir entre si ou uma desafiar o próprio Computador. Desloque o joystick na direção que você deseja mover o seu jogador. O botão deverá estar sempre pressionado para sacar tanto no nível "regular" como no nível "bom". No nível "bom", a bola se desloca mais rapidamente e os jogadores devem pressionar o botão para devolver a bola assim como para sacar durante o jogo. No nível "regular", o contato entre seu jogador e a bola a rebaterá automaticamente.

O JOGO

Para começar o jogo, você terá que selecionar o seu adversário: pressione a tecla **1** para jogar contra o Computador; e a tecla **2** se duas pessoas vão jogar. Em seguida, escolha o nível de dificuldade no qual você pretende jogar: regular (1) ou bom (2). Quando duas pessoas jogam (o jogador da esquerda e da direita), cada um seleciona seu próprio nível. Porém, quando o jogo é contra o Computador, somente o jogador da esquerda pode escolher o nível. Após todas essas escolhas, aparecerá a quadra. O jogador da esquerda está na meia-cancha do fundo (parte superior da tela), onde a bola oscila até que seja sacada. Os jogadores alternam as meias-canchas em cada game. Para sacar, posicione o jogador atrás da bola no fundo da quadra (perspectiva do

jogador). Pressione o botão para dar o serviço.

A bola segue a direção contrária à do movimento do jogador quando ele a rebate. Por exemplo, se o jogador está correndo para a esquerda, quando ele devolve a bola, ela atravessa a quadra para a direita. Abaixo da bola está sua sombra, indicando sua elevação quando em movimento. Toda a quadra, inclusive as áreas laterais, estão em jogo para que o movimento lateral seja mais amplo.

Os pontos seguem as regras padrão de tênis. Um jogador marca ponto a cada bola que o adversário perde. A progressão do número de pontos é 15, 30 e 40.

O primeiro ponto depois de 40 é chamado vantagem. A vantagem do sacador é chamada "a favor", e é simbolizada na tela por I. A vantagem do adversário é chamada "contra" e é simbolizada por O. O empate na vantagem é chamado de "iguais", simbolizado por D. Duas vantagens sucessivas para qualquer jogador resulta num game.

O escore de cada jogador aparece na borda (esquerda ou direita) da tela. Uma tela de placares cumulativos é mostrado após cada game.

Para ganhar um set, um jogador deve vencer, no mínimo, seis games e ter dois na frente do adversário. Três setes em cinco resulta num match.

ESTRATÉGIA

Enquanto espera a devolução da bola, centralize o seu jogador na quadra para que ele esteja preparado para recebê-la. Se o seu adversário está num lado da quadra e não se move para o outro lado, tente lançar a bola para o lado livre. Se o adversário se move para o outro lado da quadra, lance a bola atrás dele.

Quando estiver jogando contra o Computador, tente rebater a bola no corredor lateral. Nem sempre o jogador do Computador é rápido o bastante para devolver a bola. Essa é a sua melhor oportunidade para marcar pontos!

CANSADO?

Em caso de exaustão durante o jogo (ou se você quiser começar um novo jogo), pressione a tecla **BREAK** no seu teclado.

FIM DO JOGO

O placar é apresentado após cada game. Os pontos dos games são mantidos até que o torneio complete um set. Neste ponto, o placar é zerado e um set é creditado ao vencedor. Do mesmo modo, os pontos dos setes são zerados assim que se completa um match.