INTELLIVISION®

MATTEL ELECTRONICS®
A Inteligência na Televisão

TENNIS



CARTUCHO PARA VIDEO GAME
INSTRUÇÕES DE USO

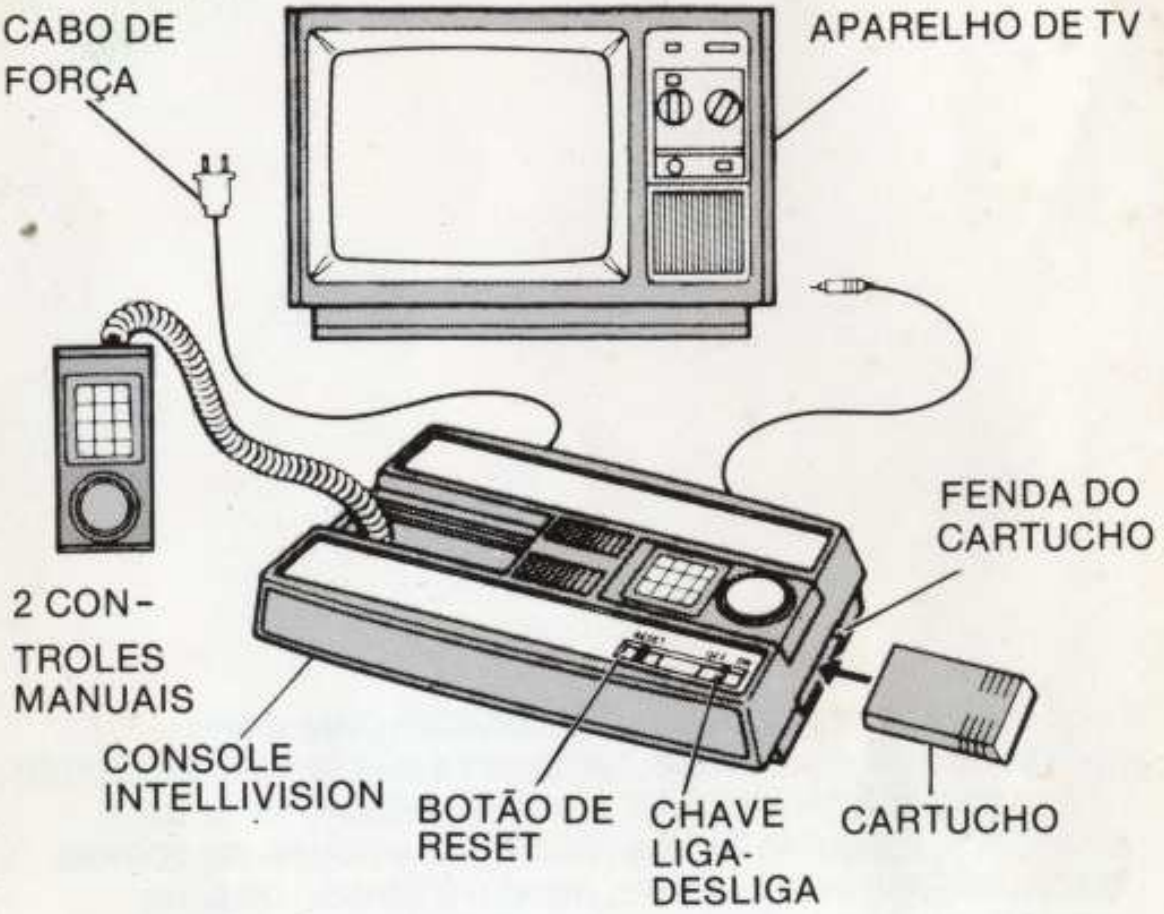
- Para 1 ou 2 jogadores
- Somente para TV em cores PAL-M

Você está no centro da quadra, olhando para o seu adversário através da rede, testando a sua estratégia de jogo e a sua habilidade! Você faz o saque, rebate, tenta uma passada! A máquina faz a parte do juiz e marca os pontos. Este é um jogo veloz - com o ritmo e a tensão de uma competição de nível Internacional! Tudo isso você acha no Tennis Intellivision. Sem necessidade de esperar por uma quadra. Sem necessidade de perseguir bolas. Sem jogar a sua raquete! "Os jogadores estão prontos? Então joguem!"
COMO GANHAR - Tenis é um jogo de estratégia, concentração e precisão. Se você deseja jogar para ganhar, leia este manual.

(SOMENTE PARA TV EM CORES. As cores que aparecem no seu aparelho de TV podem ser levemente diferentes aos descritos neste manual).

OBJETIVO DO JOGO. Consiste em marcar mais pontos do que o seu adversário, fazendo a bola cair na metade da quadra do seu oponente, de forma tal que ele se encontre em dificuldades de devolvê-la novamente, para a sua metade da quadra.

VERIFIQUE O SEU EQUIPAMENTO



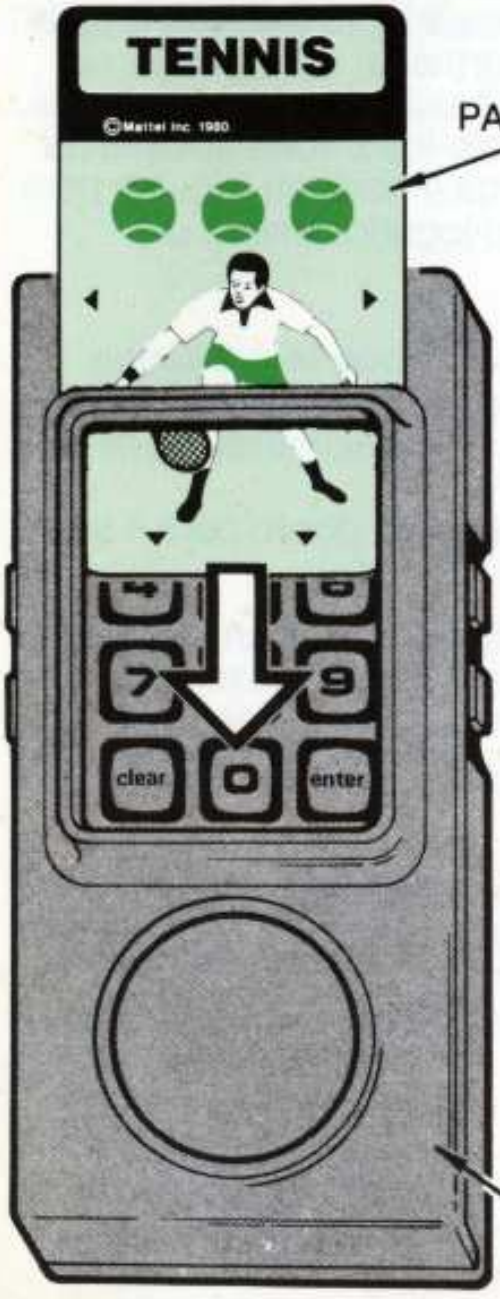
ASSEGURE-SE QUE:

- O console está conectado ao aparelho de TV e o cabo de força está ligado.
- A caixa da chave de antena está na posição "JOGO".
- O aparelho de TV está ligado e devidamente ajustado.
- O cartucho "TENIS" está na fenda correspondente, firmemente preso.
- A chave liga-desliga está na posição "LIGA".

APERTE O BOTÃO DE RESET:

Os títulos aparecerão na tela do TV.





PAINEL

COLOQUE OS PAINÉIS DE TECLADO

Procure os dois painéis flexíveis de teclado na caixa do cartucho junto deste manual.

Retire os controles manuais do console.

Insira um painel flexível em cada controle manual.

Assegure-se que os painéis estejam bem firmes e completamente introduzidos.

Estes painéis serão seus guias visuais durante o jogo.

CONTROLE MANUAL

RESUMO DAS REGRAS DO JOGO

1. A ação do jogo começa quando, quem tem o saque, faz o serviço (joga a bola para cima e bate nela com a raquete, através da rede em sentido diagonal dentro da quadra do adversário, na área permitida para o serviço).

2. Se o saque for bom (a bola cai sobre ou dentro das linhas correspondentes da quadra do adversário), o adversário bate a bola de volta através da rede, de forma a recoloca-la na primeira vez sobre ou dentro das linhas limites do saque. Os jogadores continuam batendo na bola ida e volta através da rede, até que um dos jogadores perca a bola, ou jogue-a para fora dos limites. Nesse caso o outro jogador marca um ponto.

3. O saque não é bom quando o jogador que tem o saque erra a bola durante o impulso, ou joga a bola para fora dos limites do saque do seu adversário, diagonalmente oposta. Isto é chamado de FALTA.
Duas faltas (dupla-falta) proporcionam um ponto para o seu adversário.

O saque não é bom quando a bola toca na rede antes de cair na quadra dentro dos limites do saque do seu adversário. Isto é chamado de LET. Não há limite para o número de saques de LET permitidos (um saque de LET não é uma falta).

4. Uma rebatida não é boa, quando o jogador deixa a bola "pingar" mais de uma vez; se o jogador erra a bola; ou se o jogador bate a bola para fora das linhas da quadra do seu adversário. Quando uma rebatida não é boa, marca um ponto para o adversário.

Quando a bola toca na rede antes de pingar na quadra do adversário, durante o jogo, a rebatida é considerada boa e deve ser devolvida pelo outro jogador.

5. Para ganhar um game, você deve marcar pelo menos 4 pontos, sendo pelo menos 2 a mais do que o seu adversário. Os pontos são marcados da seguinte forma: 1 ponto-15; 2 pontos-30; 3 pontos-40; jogo empatado em ou depois de 40-iguais; 1 ponto a mais do que o adversário-vantagem.

Os sets constam de 6 games no mínimo - com 2 games a mais do que o seu adversário, você ganha o set (Por exemplo, 6 games a 4, 6 a 3, 7 a 5, etc...).

Para ganhar o jogo, você deve ganhar 3 sets de 5.

6. No jogo normal, os jogadores mudam de lado da quadra (automaticamente) após cada game de número impar (1º., 3º., 5º., etc...). Os jogadores não mudam de lado durante o TIE-BREAKER no Tennis Intellivision.

EXAMINE SEUS CONTROLES

TECLAS DE SAQUE - Usadas para realizar o saque, a fim de determinar o lugar da quadra do adversário aonde se deseja que a bola caia.



5 - QUADRA EXTERNA (terço externo de qualquer quadra de saque)

1 - QUADRA CENTRAL (terço central de qualquer quadra de saque).

2 - QUADRA INTERNA (a mais próxima à linha central de saque)

3 - IMPULSO FORTE

4 - IMPULSO FRACO

6 - IMPULSO FORTE
SAQUE - Manda a bola com velocidade e profundidade na quadra do adversário. Requer treinamento para conseguir acertar o saque dentro dos limites.
REBATIDA - Bola baixa (Ground stroke) A bola permanece baixa, aparenta maior rapidez.

7 - IMPULSO FRACO
SAQUE - Manda a bola com menor velocidade, em curva levemente ascendente. Fácil para conseguir acertar o saque dentro dos limites.
REBATIDA - Bola alta (lob). A bola faz uma curva ascendente e permanece no ar.

"MOVER O JOGADOR"
Disco de Direção-Movimenta o seu jogador em qualquer uma das 16 direções possíveis, sem virar o jogador para enfrentar essa direção.

OS JOGADORES ESTÃO SEMPRE DE FRENTE PARA A REDE.

O TENNIS INTELLIVISION é um jogo de concentração, coordenação visual, controle de tempo e estratégia, Fique de olho na sombra da bola, especialmente nas bolas altas. Aprenda a controlar seu tempo de serviço e de rebatida da bola. O tempo determinará aonde e quão longe a bola irá.

Se você já está familiarizado com o jogo e somente quer um rápido refresco de memória, pule até a página 10.
Se você é novo no tenis, será bom ler o manual completo a fim de obter o máximo proveito do seu jogo.

INÍCIO DO JOGO
ESCOLHA A VELOCIDADE DO JOGO

Você poderá jogar o Tennis Intellivision em **quatro** velocidades diferentes, dependendo da sua experiência e habilidade.
Se você está só começando, seria bom iniciar na velocidade mais baixa. Na velocidade máxima, tanto a bola quanto os jogadores se movimentam com maior rapidez. Você precisará de reflexos muito rápidos para jogar neste nível.

TECLAS DE SERVIÇO



PROFISSIONAL
(RÁPIDO)



JOGADOR DE CLUBE
(MÉDIO)

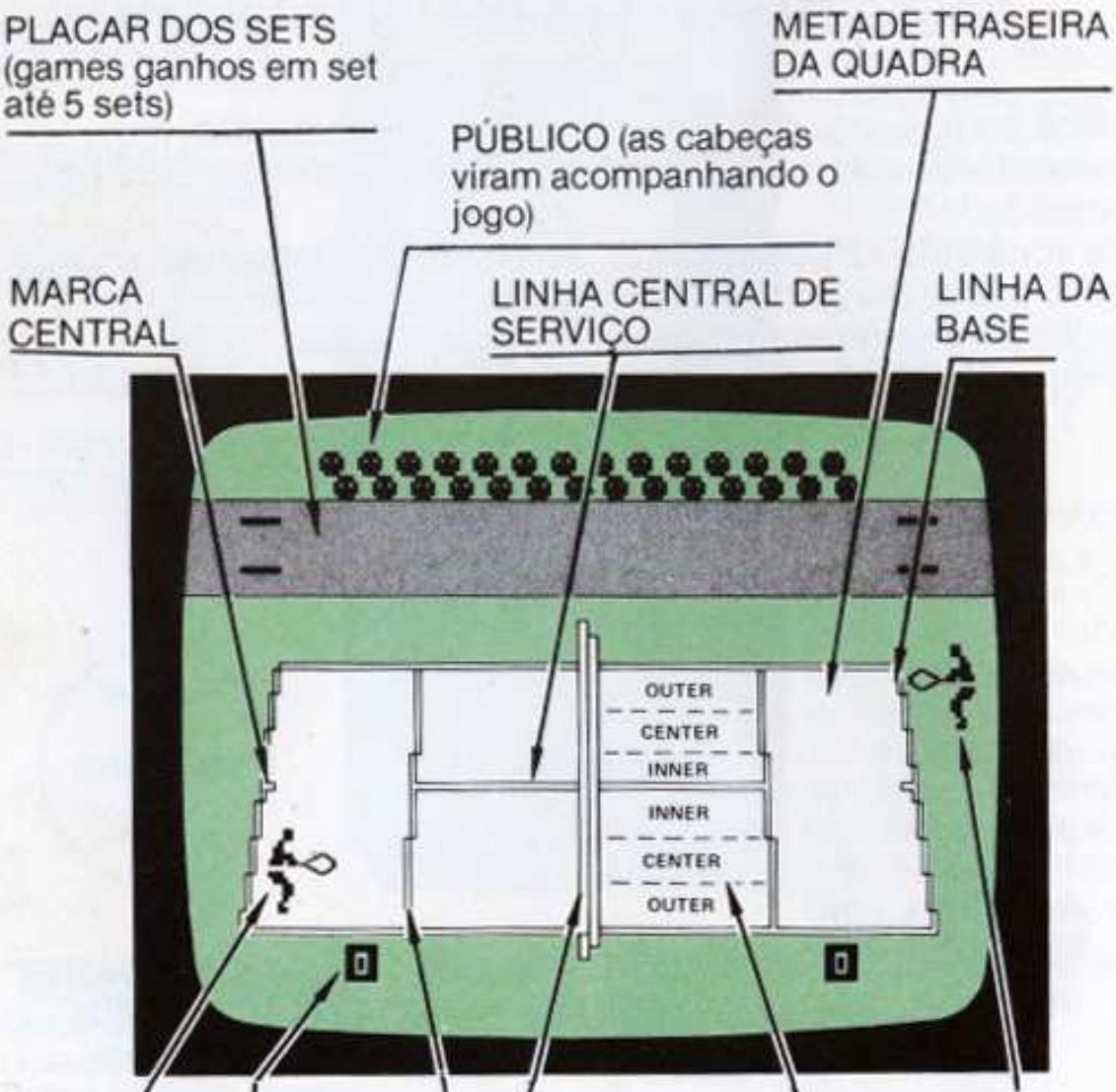


PRINCIPIANTE
(LENTO)

Para escolher a velocidade máxima - WIMBLEDON - aperte o Disco de Direção em qualquer um dos Controles Manuais.
Para escolher qualquer uma das velocidades menores, aperte uma das três teclas de saque superiores em qualquer um dos Controles Manuais.
Vide ilustração acima.

ESTUDE A QUADRA

Após ter selecionado a velocidade do jogo, a quadra de tênis e o marcador de pontos aparecem na sua tela, com os dois jogadores, o vermelho e o azul na quadra. Não haverá ação de imediato, a fim de você ter tempo de se familiarizar com a disposição da quadra.



AQUECIMENTO PRÉ-JOGO

Procure movimentar o seu jogador através da quadra, usando o Disco de Direção, antes de começar a jogar. Familiarize-se com os movimentos do seu jogador, a sua velocidade e rapidez de resposta. Note que ambos jogadores ENFRENTAM A REDE O TEMPO TODO. O seu jogador se movimentará somente dentro da sua própria quadra. Você não poderá fazer com que ele dê a volta à rede para entrar na quadra do seu adversário. A mudança de lado da quadra entre os jogadores é realizada automaticamente.

NOTA: Você deve sacar antes de começar a troca de bolas. Não existe troca de bolas de aquecimento antes de começar o jogo.

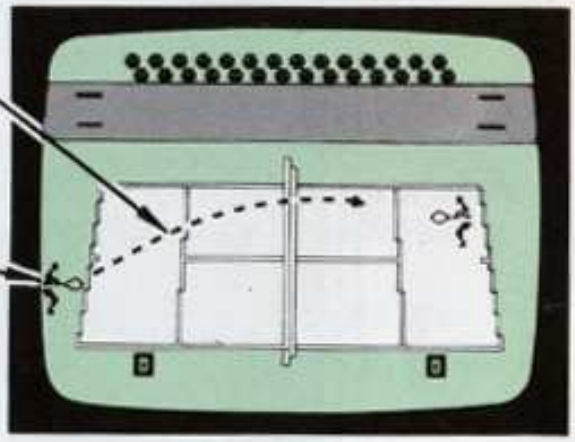
TOMAR POSIÇÃO PARA O SAQUE

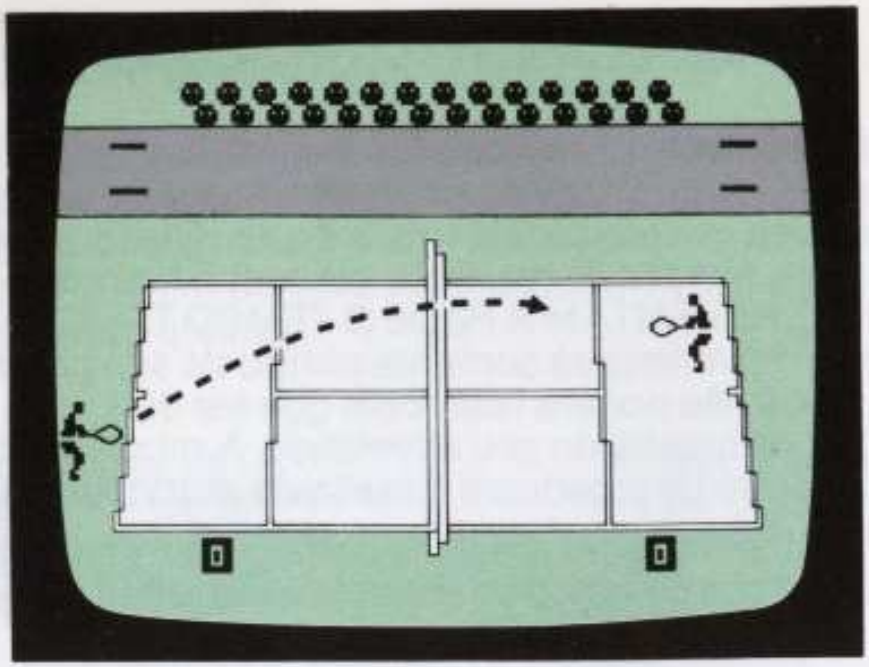
O MESMO JOGADOR SACA DURANTE TODO O GAME. O JOGADOR VERMELHO (controle manual esquerdo) SEMPRE É O PRIMEIRO A SACAR NO JOGO.

O seu jogador sempre saca atrás da Linha de Base, alternando entre o lado direito e esquerdo da Marca Central, após cada ponto marcado. Seu saque sempre viaja em direção à quadra do seu adversário DIAGONALMENTE oposta ao seu jogador.

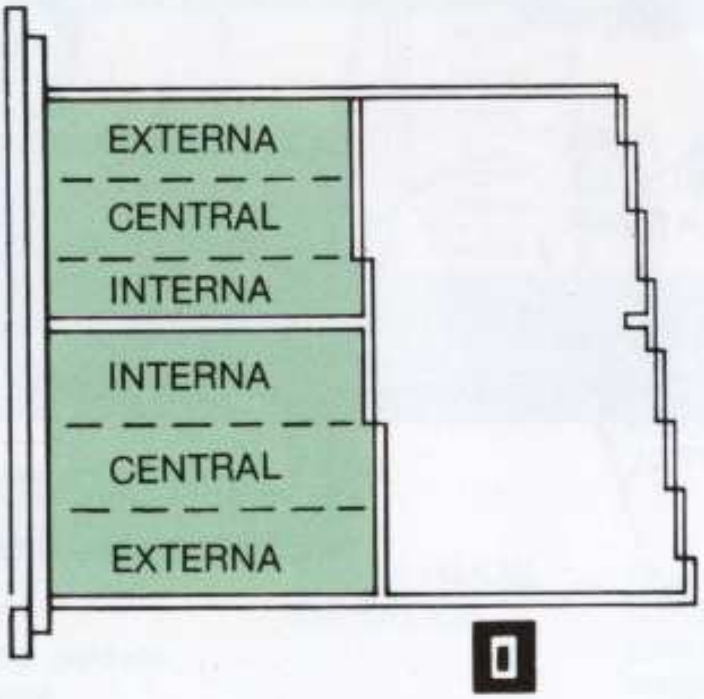
A BOLA VIAJA PARA O LADO DIREITO DA QUADRA DO ADVERSARIO

NO PRIMEIRO SAQUE O JOGADOR FICA DO LADO DIREITO DA MARCA CENTRAL





APERTE UMA DAS TRÊS "TECLAS DE SAQUE" - Isto posiciona o jogador do saque e geralmente determina o lugar aonde a bola vai cair, na quadra do seu adversário. Veja a ilustração seguinte.



VOCÊ DEVE APERTAR UMA TECLA DE SAQUE ANTES DE PROSSEGUIR COM SEU SERVIÇO

Após ter apertado uma Tecla de Saque, seu jogador se colocará automaticamente na posição correta atrás da Linha de Base.
No seu primeiro saque, esta posição será à direita da Marca Central.

Uma vez posicionado para o saque, seu jogador fica "congelado" no lugar e não se moverá até você apertar o botão de IMPULSO (nas laterais do Controle Manual). Isto evita que você incorra acidentalmente numa falta: "Foot Fault" (tocar ou pisar na linha de Base).

Após ter apertado a Tecla de Saque, a bola aparecerá automaticamente na mão do seu jogador, com aproximadamente 1 segundo de demora. Isto dá tempo ao seu adversário de pôr o seu jogador em posição de receber o saque.
Você poderá mudar de idéia sobre o local onde quer colocar a bola, tantas vezes quanto quiser, até o momento de efetivamente BATER nela. Basta apertar uma outra Tecla de Saque.

POSICIONAMENTO DO SEU JOGADOR PARA O RECEBIMENTO DO SAQUE.

Quando você vê o jogador do seu adversário se colocando na posição de saque na Linha de Base, deve posicionar o seu jogador em posição de receber o saque.
Lembre-se que o saque do seu adversário cairá na sua quadra na posição DIAGONALMENTE oposta ao jogador dele.

Geralmente, um bom sistema, é colocar o seu jogador perto ou atrás da linha de base. Você poderá sempre correr para frente a fim de bater num saque fraco. Correr para trás para pegar um saque forte é mais difícil.

O SAQUE:
SUA ARMA DE ATAQUE Nº 1



Uma vez colocado em posição de saque, use os botões laterais de IMPULSO para realizar o saque.

1. APERTE QUALQUER UM DOS BOTÕES DE IMPULSO PARA JOGAR A BOLA PARA O AR. A bola irá sempre até a mesma altura, não importando qual botão de impulso você apertar.

2. APERTE QUALQUER UM DOS BOTÕES DE IMPULSO PELA SEGUNDA VEZ, PARA BATER NA BOLA. Qualquer um dos botões (superiores) de Impulso Forte lhe proporcionarão um saque longo e rápido. Você precisará de prática para usar este saque, já que com ele se faz difícil a colocação precisa da bola na quadra do seu adversário. Também será difícil para o seu adversário bater na bola.

Qualquer um dos botões (inferiores) de IMPULSO FRACO lhe proporcionarão um saque mais lento, mais curto e em linha curva. É muito mais fácil realizar um bom saque usando este botão. Também será muito mais fácil para o seu adversário receber o saque e devolvê-lo.

CONTROLANDO O TEMPO DO SEU SAQUE

Normalmente, o melhor momento para apertar o botão de impulso pela segunda vez no saque, é quando a bola está no ponto mais alto do ar depois de a ter jogado para cima. No IMPULSO FORTE, você deverá deixar cair a bola POUCA COISA a partir do ponto mais alto, a fim de aumentar as possibilidades de colocá-la dentro da quadra de saque, do seu adversário.

QUANTO MAIS ALTA A BOLA ESTIVER NO MOMENTO DA BATIDA, MAIS LONGE ELA IRÁ.

Se você der o impulso cedo demais ou tarde demais, você poderá errar a bola. Isto conta como falta (vide próxima seção).

DEVOLUÇÃO LEVE DA BOLA: Use o "Volley"! Após ter dado um saque forte, agressivo, corra até a rede e posicione-se para a devolução da bola. Você estará em condições de bater a bola no ar, sem deixa-la cair no chão! Esta é uma jogada clássica de Tenis em Competição Internacional!

Nunca utilize o "Volley" para devolver o saque do seu adversário, isto lhe custará um ponto.

Você deve deixar a bola bater uma vez na quadra antes de devolver o saque.

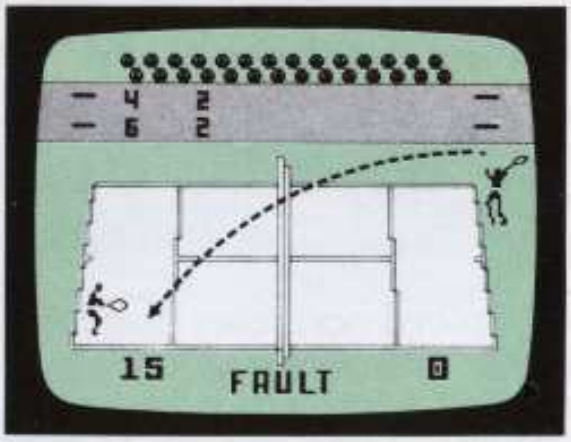
FALTA

Você incorre em falta quando:

- Você dá o impulso sem bater na bola durante o saque.

- A bola não bate no chão a primeira vez, em cima ou dentro das linhas da quadra do seu adversário,
  (Se você joga a bola para o ar, mas não dá o impulso (SWING) e ela cai no chão, você não cometeu falta. Aperte uma das Teclas de Serviço para recobrar a bola.

Quando você cometer uma falta, ouvirá um suave som e verá a palavra "FAULT" na tela, no PLACAR dos Games entre os dois placares.



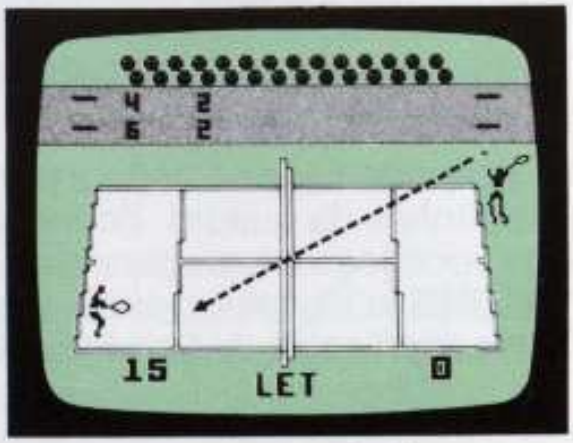
Você poderá cometer falta uma vez na hora do saque sem perder um ponto. Se você errar, pode apertar uma tecla de saque novamente (a mesma tecla anterior ou uma diferente) e tentar o saque de novo. Seu jogador saca do mesmo lado da Marca Central que antes.

Se você errar DUAS VEZES SEGUIDAS (uma DUPLA-FALTA), perderá um ponto. Se o jogo não acabou, seu jogador se moverá automaticamente para o outro lado da MARCA CENTRAL, quando você apertar uma TECLA DE SAQUE para o próximo saque.
Após ter marcado um ponto, você recupera a facilidade de ter duas chances para realizar o saque.

LET

Um saque de "LET" também tira a bola fora do jogo, mas sem lhe custar pontos. Também não conta como falta.

O saque de "let" ocorre quando a bola bate na rede, caindo depois na quadra de saque do seu adversário. (Se a bola cair fora da quadra do seu adversário, é falta).



Não existe limite para o número de saques de "let" permitidos em um ponto. A máquina alertará você da ocorrência de um "let" com um SUAVE SOM e a palavra "let" no centro dos placar do game.

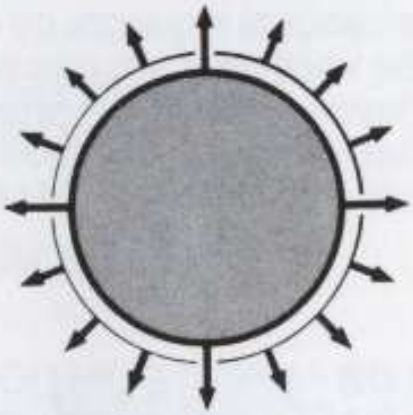
DEVOLUÇÃO DE BOLA (COMEÇOU A TROCA DE BOLAS!)

Os únicos controles que você usará na devolução de bola (bater nela para o seu oponente), seja após o saque ou durante a troca de bolas, são: o Disco de Direção e o Botão Lateral de Impulso. As Teclas de Serviço são usadas somente por quem vai realizar o saque e tão somente na hora precedente ao saque.

USE O DISCO DE DIREÇÃO PARA POR O SEU JOGADOR EM POSIÇÃO DE RECEBER O SAQUE E DEVOLVER A BOLA.

Imagine o Disco de Direção dividido em 16 segmentos iguais, cada um com uma seta apontando para fora.

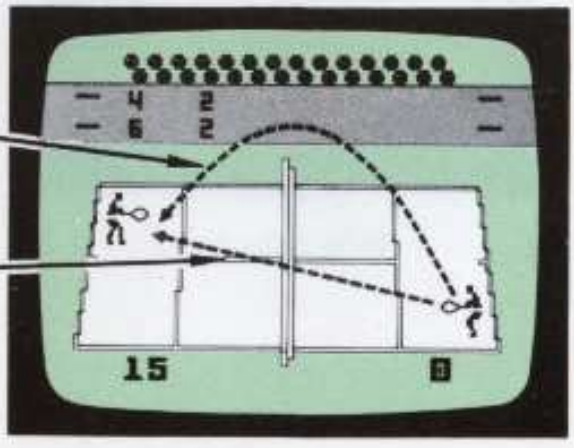
Aperte a borda externa do disco em qualquer um destes 16 pontos e seu jogador se movimentará na direção indicada pelas setas. Lembre-se que o seu jogador enfrentará sempre a rede, ainda que correndo para atrás ou de lado.



Seu jogador poderá bater na bola sempre que ela esteja a uma altura, entre os seus joelhos e a parte superior da sua cabeça, e a uma distância de uma raquete (à direita ou à esquerda). Se a bola foi mandada na sua direção por meio de um "lob" (bola batida em arco), olhe para a sombra no chão da bola, para saber aonde colocar o seu jogador. Se você olhar para a bola, a sua posição será muito distante para conseguir bater nela.

A BOLA EM "LOB" VIAJA EM CURVA A GRANDE ALTURA

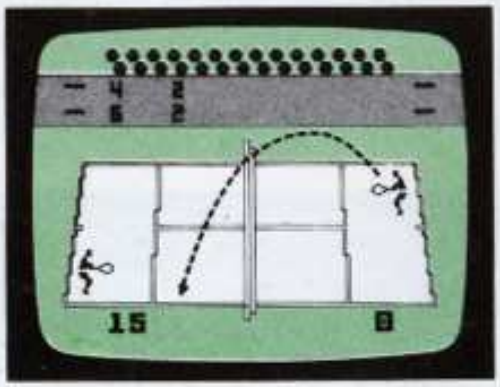
OLHE A SOMBRA.



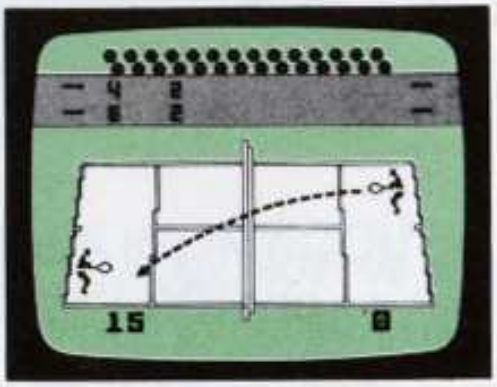
QUANDO O SEU JOGADOR ESTIVER EM POSIÇÃO DE DEVOLVER A BOLA, APERTE UM DOS BOTÕES LATERAIS DE IMPULSO. Quando você apertar um dos botões de IMPULSO seu jogador movimentará a raquete para atrás e dará o impulso.

BOLA BAIXA - APERTE UM DOS BOTÕES (superiores) DE IMPULSO FORTE. A bola viajará a distancia do chão, e alcançará a quadra do deu adversário rapidamente.
Se você usar um dos botões de IMPULSO FORTE para devolver uma bola alta ("lob"), você conseguirá dar uma batida muito mais potente que uma simples BOLA BAIXA - Isto é chamado de SMASH.

LOB - APERTE UM DOS BOTÕES (inferiores) DE IMPULSO FRACO - A bola viajará em um arco alto e curvo. Desde que a bola demora mais tempo no ar do que numa bola baixa, ela aparenta viajar a menor velocidade e fica mais fácil para o seu adversário bater nela. A distância entre a bola e a sua sombra é mais pronunciada em um "lob" do que em uma "bola baixa".



BOLA ALTA



BOLA BAIXA

Somente um dos jogadores (o "sacador" ou o "receptor") poderá balançar a raquete de cada vez. Após ter batido na bola, seus botões de impulso laterais não funcionarão até a sua vez de bater na bola novamente.

Você só pode balançar a raquete quando a bola está em jogo (após o saque e antes da marcação de um ponto). Você não poderá balançar para um saque errado, ou para uma bola que bateu mais do que uma vez na quadra. Seus botões laterais não funcionarão enquanto a máquina determinar que a bola está fora de jogo.

Você ouvirá um som de "WOOSH" quando balançar a raquete e um "Suave Click" quando bater na bola.

QUANDO SE DEVE BALANÇAR A RAQUETE NA DEVOLUÇÃO DE UM SAQUE.

Você deve deixar a bola bater no chão uma vez, na sua quadra antes de bater nela. Se você bater na bola antes dela bater no chão (a menos que ela tenha tocado na rede primeiro), você perderá um ponto.

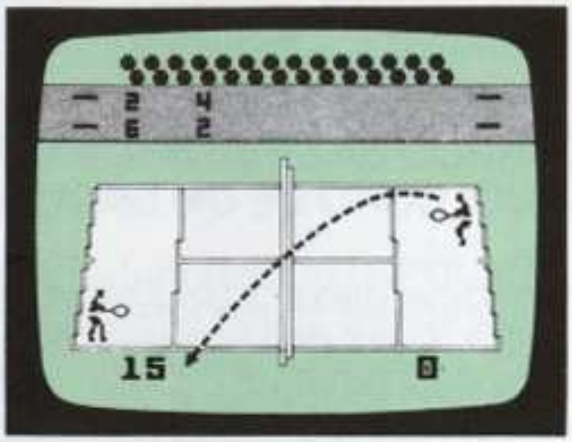
Após a bola bater uma vez na sua quadra , você pode balançar a raquete em direção à bola tantas vezes quantas você quiser, até bater na bola ou até ela bater novamente no chão.

DEVOLUÇÃO DA BOLA DURANTE A TROCA DE BOLAS

Quando você bate na bola após o saque, esta deve cair sobre ou dentro das linhas da quadra do seu adversário, para a jogada ser considerada boa. (As linhas da quadra são a rede, a linha de Base e as duas linhas laterais).

Uma vez que a máquina determinou que a jogada da bola NÃO IRÁ SER BOA:

Se você der o impulso e errar a bola, você ganha o ponto.
Se você **não** der o IMPULSO (SWING) você ganha o ponto.
Se você der o IMPULSO e acertar na bola, o jogo continua.



Se a bola cair dentro da quadra e depois sair, ainda é considerada boa. Se você não bater nela, você perde o ponto.

Se a bola bater na parte superior da rede, e depois continuar por cima da sua quadra, você deverá bater nela ou perderá o ponto. Não existe o "let" durante a troca de bolas, somente no saque.

A HORA EXATA DO IMPULSO

O momento exato da batida da bola durante IMPULSO, determina o lugar exato da quadra do seu adversário onde a bola irá cair.

Pense no movimento de impulso, como em um semi-circulo de 135º que começa praticamente atrás do jogador e termina na sua frente, com a raquete estendida para frente.



Uma batida neste ponto do impulso (impulso tardio) mandará a bola para o fim da quadra (fim da sua tela de TV).

Uma batida neste ponto do impulso mandará a bola praticamente em linha reta.

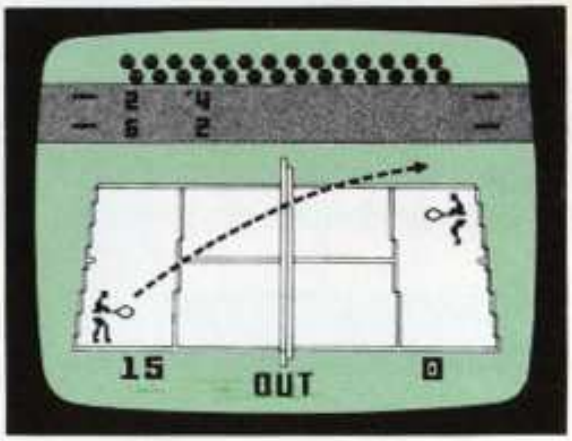




Uma batida neste ponto de impulso (impulso adiantado) mandará a bola para a parte superior da quadra (parte superior da tela de TV).

FORA DOS LIMITES

Quando você devolve a bola, ela deverá cair a primeira vez SOBRE OU DENTRO, das linhas da quadra do seu adversário. Se você mandar a bola para fora dos limites da quadra, ouvirá um som de alerta "BUZZ" e verá escrita a palavra OUT! (fora) no centro do marcador de "games".



PONTO MARCADO

Após o saque os jogadores continuam com a troca de bolas, até que um dos jogadores marque um ponto. Várias vezes durante a troca de bolas, o público poderá ACLAMAR por ocasião de uma batida particularmente boa. O público também ACLAMA no fim de uma "jogada" consideravelmente longa. Note que os olhos dos espectadores seguem a ação durante a "troca de bolas". Quando um ponto for marcado, ele será exibido no Marcador de Game, para o jogador que o tenha ganho.

FIM DO GAME

Após um dos jogadores ter ganho um game, de acordo com as regras de marcação de pontos no tênis, descritas na próxima seção, o público "ACLAMA". A palavra "GAME" aparece no centro do MARCADOR DE GAME, na cor correspondente ao jogador ganhador do game. Os pontos marcados no MARCADOR DE GAME voltam a zero. O MARCADOR DE SET na parte superior da tela, indica o "game" ganho do lado da cor do jogador vencedor.
O saque muda após cada "game". A máquina mantém o controle automático de **quem** é o saque e de **onde** deverá partir o saque, de forma que você não deverá se preocupar com isso.
Após cada GAME IMPAR durante um set (o 1º., 3º., 5º. etc...) os jogadores mudam de lado da quadra. A máquina muda automaticamente os jogadores para os lados opostos da quadra. Durante o tempo da troca os seus CONTROLES MANUAIS perdem o controle dos jogadores.
Cada marcador de pontos dos jogadores continuará sendo exibido embaixo do jogador correspondente.

SISTEMA DE MARCAÇÃO DE PONTOS NO TÊNIS

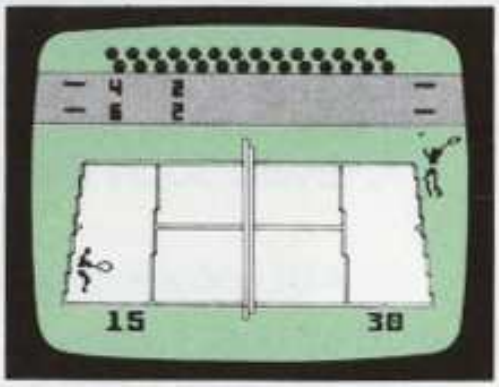
O Tênis possui um sistema de marcação de pontos único no gênero. Ele é raro, porém não é difícil de aprender. O Tênis está dividido em:
GAME, SET e PARTIDA.

PARA GANHAR UM "GAME"!

Você deve ganhar pelo menos 4 pontos, sendo pelo menos 2 a mais do que o seu adversário. A forma tradicional de chamar os pontos é:

1 ponto: 15
2 pontos: 30
3 pontos: 40
EMPATE em 40 ou mais: DEUCE (iguais) 1 ponto a mais do que o seu adversário: AD (vem de ADVANTAGE vantagem.)
2 pontos a mais do que o seu adversário: Game (Para marcação de TIE-BREAKER, vide página 22).
A marcação dos pontos de 15, 30, 40 e AD aparecem em branco embaixo do lado da quadra onde você estiver jogando durante o "game". A marcação de DEUCE e GAME aparecem no centro do MARCADOR DE GAME. O game aparece na cor do jogador ganhador (vermelho ou azul).

No Intellivision Tennis o ponto zero é marcado simplesmente como 0.



PARA GANHAR UM SET

Você deve ganhar pelo menos 6 "games", e pelo menos 2 "games" a mais do que o seu adversário. Se o marcador de SET indicar 6 a 5, você deverá continuar jogando.

Quando você ganha um Set o público "ACLAMA "e o MARCADOR DE GAME indica GAME, e depois SET na cor do jogador que ganhou.

TIE-BREAKER

Se o Marcador de Sets está empatado em 6 "games". o TIE-BREAKER decide o jogo. Quando isto acontece, cada jogador saca 2 vezes seguidas, alternando até que pelo menos 7 pontos de TIE-BREAKER sejam jogados.

SAQUE DE TIE-BREAKER: O jogador que sacou no último GAME saca um ponto. Seu adversário depois saca dois pontos. Depois disso, cada jogador saca DOIS PONTOS, alternadamente até completar o TIE-BREAKER.

Novamente o set deve ser ganho pelo menos por 2 pontos de diferença. (Por exemplo: 7 a 4, 12 a 10, até 15 a 13, etc...).

PARA GANHAR UMA PARTIDA...

Você deverá ganhar 3 sets de 5. Assim que um dos jogadores ganhar 3 sets, a partida acaba. Os espectadores "ACLAMAM". O Marcador de Game indica GAME, depois SET e depois "MATCH" (partida) na cor do jogador ganhador. Ambos jogadores correm automaticamente até a rede, se dão as mãos e correm para fora da quadra.

SONS DO JOGO

WOOSH	Sempre que a raquete é impulsionada
SUAVE "CLICK"	Sempre que a bola é batida pela raquete.
SÉRIE DE RÁPIDOS "CLICKS"	A bola bate na rede e não continua.
"BUZZ" DE ALARME. .	A devolução foi feita para fora dos limites.
"ACLAMAÇÃO" DO PÚBLICO	Em batidas particularmente boas, em jogadas demoradas, no fim de "game", set ou partida.
SUAVE SOM	Bola de "let" (bateu na rede e caiu dentro da quadra de saque) e saque com falta.

REVISÃO DO JOGO

As instruções a seguir são para iniciar você ou refrescar a sua memória, no caso de você estar familiarizado com o jogo. Os detalhes e explicações necessárias para obter o máximo proveito do jogo, estão nas páginas precedentes à esta seção. PARA GANHAR NO TÊNIS VOCÊ DEVERÁ LER O MANUAL COMPLETO.

1. Ligue a chave LIGA-DESLIGA para a posição LIGA.

2. Selecione a velocidade do jogo. Aperte o Disco de Direção para velocidade máxima. Aperte uma das 3 teclas de saque para as velocidades menores (interna para jogo rápido, central para jogo médio e externa para jogo lento). A quadra aparece na tela com o jogador vermelho à esquerda e o jogador azul à direita.

3. O jogador Vermelho (controle manual esquerdo) é o primeiro a sacar. Aperte qualquer tecla de Saque para posicionar o jogador e determinar o lugar onde o saque deverá ir. (O mesmo jogador continua com o saque durante o game).

Aperte qualquer botão de IMPULSO para jogar a bola para o ar. Aperte o botão de IMPULSO novamente para bater na bola. Qualquer um dos botões superiores proporcionam um impulso forte. Qualquer um dos botões inferiores proporcionam um impulso fraco.

4. O jogador Azul usa o Disco de Direção para manobrar o jogador até a posição de receber e devolver a bola. Aperte o botão de IMPULSO para bater na bola. Os botões superiores proporcionam uma "Bola Baixa". Os botões inferiores proporcionam uma "Bola Alta". (Neste jogo não existe diferença entre golpe dado com a parte anterior ou posterior da raquete).

5. Você incorre em FALTA no saque quando você dá o IMPULSO (SWING) e erra a bola, ou quando você coloca a bola fora da quadra de saque do seu adversário. Duas faltas (FALTA-DUPLA) lhe custarão um ponto.
Se a bola bate na rede durante o saque e continua sobre a quadra de saque do seu adversário, o saque recebe o nome de LET. São permitidos inúmeros LETS.

6. MARCAÇÃO DE PONTOS - Seu primeiro ponto ganho será marcado como 15, seu segundo ponto como 30, seu terceiro ponto como 40. Empate nos 40 é exibido como DEUCE. Após DEUCE, 1 ponto a mais do que o seu adversário é exibido como AD. 2 pontos a mais do que o seu adversário ganha o "game" (exibido na tela como "GAME").

Para ganhar um game você deve ter ao menos 4 pontos, sendo pelo menos 2 a mais do que o seu adversário. Para ganhar um set, você deve ganhar pelo menos 6 games, sendo pelo menos 2 a mais do que o seu adversário. Para ganhar a partida, você deve ganhar 3 sets de 5.
(A descrição TIE-BREAKER você achará na página 22).

COMO GANHAR!

TÁTICA DE QUADRA. O tênis é um jogo de posicionamento. Consiga que o seu adversário fique fora de posição, e você terá a possibilidade de fazer um "PASSING SHOT" (em outras palavras - "mande a bola aonde ele não está").

MANTENHA A BOLA EM JOGO. Não tente marcar ponto em cada golpe. Faça cálculos de probabilidades. Mantenha a troca de bolas durante algum tempo e deixe o outro cometer os erros .

LIVRE-SE DE 2os SAQUES. Capriche no seu 1º saque e tente um ACE. Se você cometer falta, coloque-se em posição antes de se apressar para o 2º saque. Evite cometer uma DUPLA FALTA.

TRABALHE COM COORDENAÇÃO. Pratique o uso do DISCO DE DIREÇÃO e dos botões de impulso até eles funcionarem simultâneamente em harmonia. O tempo gasto para obter a coordenação se paga sozinho!

CUIDE O SEU POSICIONAMENTO. Receba os primeiros saques mais afastado para atrás da quadra. Suba um pouquinho para receber um 2º saque (mais fraco) (logicamente o seu adversário poderá atravessar você. Tome cuidado!) Uma boa regra é permanecer na PARTE SUPERIOR ou NA INFERIOR da quadra. Evite a PARTE CENTRAL. Você não poderá devolver uma bola jogada aos seus pés!

USE "LOBS" COM FREQUÊNCIA. Os "lobs" (bola alta) atravessam o seu adversário. Se ele correr para a rede, jogue a bola para cima da sua cabeça, para a parte posterior da quadra!

CONTROLE SEU TEMPO. Você deve devolver todas as bolas **depois** de terem batido **uma** vez no chão, ou diretamente no ar (exceto na devolução de um saque).

MUDANÇA DE RITMO. Mude de golpes fracos para fortes. Misture-os e cruze-os!

PEGUE O DESVIO DO SAQUE. Quando o seu adversário faz o saque e consegue realizá-lo, **não** deixe ele louco! Derrote-o e ganhe o jogo.

FAÇA UM IMPULSO EXTRA. Se perdeu uma devolução - dê um IMPULSO novamente! Exceto no caso do saque, os IMPULSOS EXTRAS são permitidos.

CORRA ATÉ A REDE E USE O VOLLEY! Após ter batido corretamente um primeiro saque forte - movimente-se até a rede e pegue a devolução no ar, antes de bater na quadra. Você precisará de rápidos reflexos.

GLOSSÁRIO DE TÊNIS

ACE . . . . . O seu adversário não consegue receber o saque (também chamado de SERVICE ACE)

AD . . . . . Vem de ADvantage (vantagem). Exemplo no deuce, você ganha um ponto: é o seu AD. Ganhe mais um ponto e você ganha o "game".

DEUCE. . . . . Empate em 40 ou mais (pode ganhar por 2 pontos).

DUPLA FALTA. . . . . Dois erros cometidos no saque em qualquer momento. (Também chamado de DOUBLES) quem está sacando perde um ponto.

FALTA . . . . . Qualquer erro no saque. A bola cai fora dos limites, no lugar errado da quadra, etc...

GAME, SET, PARTIDA. Os games são de pelo menos 4 pontos (15-0, 30-0, 40-0 e game). Os Sets são de pelo menos 6 games. As partidas são, quem ganhar, 3 sets de 5.

BOLA BAIXA (GROUND STROKE) . É o golpe básico no tênis. A bola deve ser batida (devolvida) após uma **única** batida no chão. Os golpes com a parte anterior ou posterior da raquete. (FOREHAND ou BACKHAND) são indiferentes no Intellivision Tennis.

LET . . . . . A bola bate na rede antes de cair na quadra do seu adversário. Somente durante o saque. (Também conhecido como LET SERVICE). Tente mais uma vez!

LOB . . . . . Golpe que faz a bola viajar a grande altura.

NOT UP ..... Erro na devolução. A bola bate mais de uma vez no chão antes de ser devolvida. É um ponto perdido.

RALLY ..... Manter a bola em jogo. Saque e devolução, para frente e para trás.

SERVIÇO ..... (SAQUE) É um golpe ofensivo da bola. A bola do serviço ou saque deve cair na quadra do adversário.

SET POINT ..... Ponto que dá a possibilidade de ganhar em set. (Também existe o MATCH POINT - ponto que dá a possibilidade de ganhar no último SET).

SMASH ..... Devolução agresssiva de um LOB do adversário (também conhecido como OVERHEAD).

Quadra ..... São as áreas de jogo delimitadas pelas linhas limites, etc.
(Como numa quadra de basket).
Todos os jogos de Intellivision são simples. Não tem linhas demarcada para duplas (2 jogadores de cada lado.).



ANOTAÇÕES:

DIGIMED
EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS DA AMAZÔNIA LTDA.
Rua Acará, 200 / Dist. Industrial / CGC 04.155.123/0001-52
Produzido na Zona Franca de Manaus / AM
Indústria Brasileira
Assistência Técnica:
TECMACHINE COMÉRCIO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE MÁQUINAS LTDA.

© M.I. 1979
® e TM – Trademarks Mattel Inc.