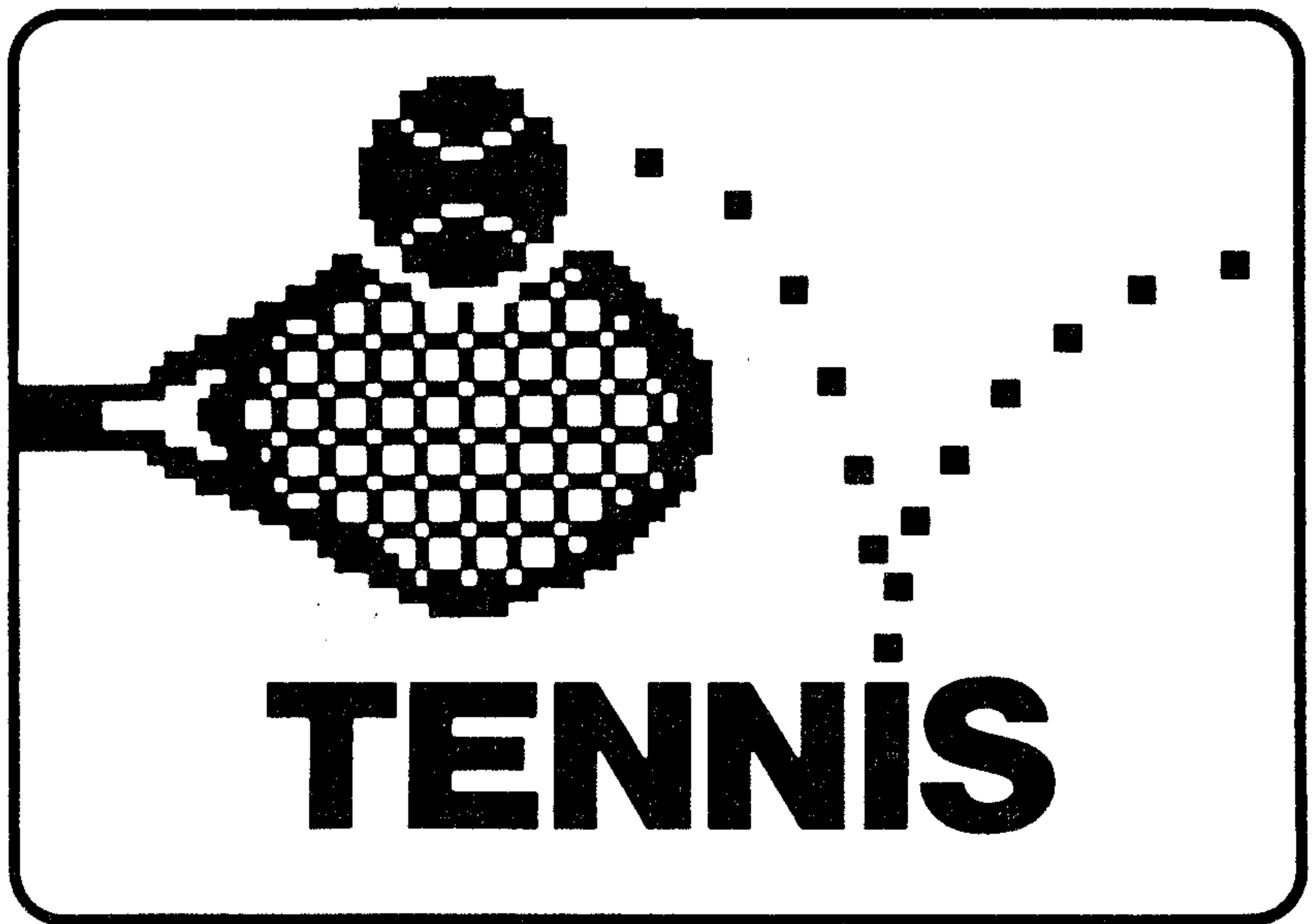


CREATIVISION

Home Entertainment & Personal Computing System



ISTRUZIONI

Ora puoi imparare le strategie e le tattiche di uno degli sport più popolari al mondo senza lasciare il tuo salotto, con l'incredibile e realistico:

CREATIVISION TENNIS

GIOCO AD OGNI LIVELLO

Puoi giocare a qualsiasi livello di difficoltà desiderata, da incontri per principianti fino a incontri da coppa del mondo, con amici o da solo contro l'abile computer.

UNA FINZIONE INCREDIBILMENTE REALE

Creativision ha realizzato la versione più sofisticata del video tennis. I giocatori sono realistici e si muovono su tutto il campo. E le palline seguono le stesse traiettorie che avrebbero in una partita reale.

Puoi piazzare i tuoi colpi e giocare a fondo campo o a rete.

Puoi perfezionare il tuo stile e le tue tattiche nella comodità di casa tua per poi usarle nella realtà con effetti sorprendenti.

Ma attento! Poiché il gioco è veramente realistico, ti capiterà di mandare le palline fuori campo o a rete, proprio come nel vero gioco.

ESERCIZI PREPARATORI

Come ogni campione internazionale, non puoi pretendere di giocare senza qualche esercizio preparatorio.

Esegui quindi attentamente questi esercizi di riscaldamento prima di cominciare a giocare.

- 1) Allaccia il cavo dell'unità principale alla presa d'antenna del televisore
- 2) Allaccia l'unità principale alla corrente di rete
- 3) Allaccia il televisore alla corrente di rete
- 4) Poni l'interruttore dell'unità principale CREATIVISION nella posizione «OFF»

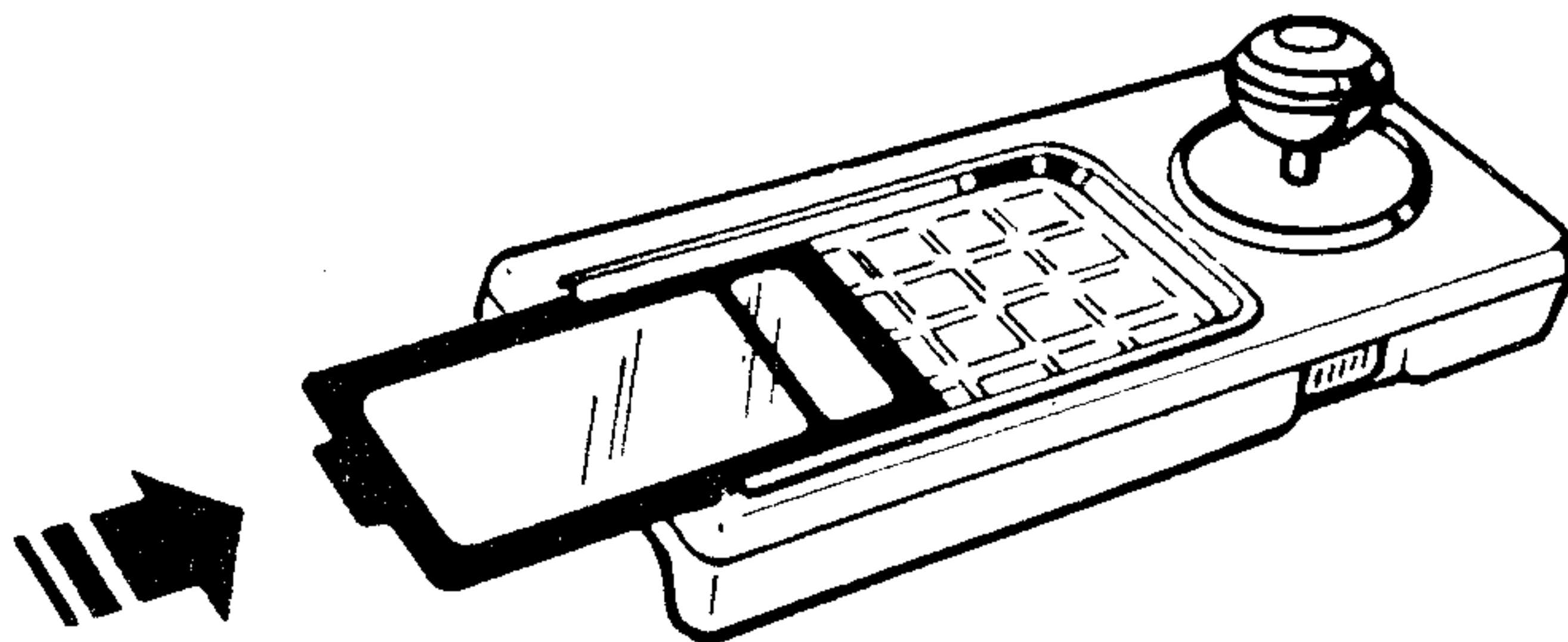
- 5) Inserisci la cassetta «TENNIS» nell'unità principale.

Ecco. Non è stato molto difficile, vero? Probabilmente non avrai fatto neanche un po' di fatica, finora; però sei pronto a giocare uno degli incontri più emozionanti della tua vita.

ORA... poni l'interruttore dell'unità principale nella posizione «ON». Sullo schermo televisivo apparirà il gioco del tennis nella partita dimostrativa. Se qualcosa non va, prova a regolare la sintonia del televisore.

I PREPARATIVI

- 1) Inserisci su ciascun dispositivo di comando una mascherina TENNIS come mostrato in figura
- 2) Premi il pulsante RESET sull'unità principale.



IL GIOCO

- 1) Scegli il tipo di gioco che vuoi fra i MATCHES 1 ÷ 16 premendo il pulsante SELECT/SERVE sull'unità di controllo.
- 2) Inizia il gioco premendo la zona indicata con «START» sulla mascherina.

IL PUNTEGGIO

Per giocare, semplicemente muovi la manopola di guida nella direzione in cui tu vuoi che il giocatore vada. Puoi muoverti, come nella realtà in qualsiasi direzione lungo il campo.

PER COLPIRE LA PALLA

Il giocatore colpirà automaticamente la palla quando è nella posizione esatta. Devi solo preoccuparti di portarlo in quella posizione.

IL SERVIZIO

Il giocatore si dirigerà automaticamente verso la posizione di servizio; basta poi premere il pulsante SELECT/SERVE sull'unità di controllo. Sia giocando in 2, che da solo contro il computer, il giocatore rosso serve per primo.

GLI HANDICAPS

Se stai giocando con un amico molto più bravo, puoi scegliere un MATCH in cui la bravura è controbilanciata dal fatto che il giocatore si muove più lentamente. Questo renderà il match più equilibrato e darà ad entrambi possibilità di vincere.

Se giochi da solo, puoi scegliere un match in cui il computer è sottoposto ad handicap. Naturalmente se pensi di essere molto più bravo del computer, puoi scegliere un match in cui il tuo giocatore è sottoposto ad handicap.

I MATCHES

Considera i 16 matches come una serie di tornei che conducono alla Coppa del Mondo di Tennis.

Puoi scegliere qualsiasi tipo di match, ma per essere un vero campione dovresti essere in grado di giocare e vincere con ciascuno di essi.

Ricordati che l'unità di controllo di sinistra muove il giocatore rosso; quella di destra il giocatore blu.

Quando giochi contro il computer, tu sei il giocatore rosso.

Ecco i matches possibili.

MATCH n. 1 (2 giocatori). L'azione è veloce ed entrambi i concorrenti sono esperti e ben armonizzati. Solo il più bravo può essere vittorioso.

MATCH n. 2 (2 giocatori). Azione veloce, ma il giocatore rosso è sottoposto ad handicap. Il giocatore blu non lo è.

MATCH n. 3 (2 giocatori). Ancora azione veloce, ma questa volta il giocatore rosso è libero, mentre quello blu è sottoposto ad handicap.

MATCH n. 4 (2 giocatori). Azione veloce, ma entrambi i giocatori sono sottoposti ad handicap.

MATCH n. 5 (1 giocatore). L'azione veloce continua, ma sia il giocatore singolo (rosso) che il computer (blu) sono giocatori esperti, senza essere sottoposti ad handicaps.

MATCH n. 6 (1 giocatore). Veloce azione di tennis, ma il giocatore rosso (singolo) è sottoposto ad handicap, mentre il computer (blu) non lo è.

MATCH n. 7 (1 giocatore). Anche questo è un match dall'azione veloce, ma il giocatore rosso (singolo) è libero, mentre il giocatore blu (computer) è sottoposto ad handicap.

MATCH n. 8 (1 giocatore). Azione altrettanto veloce, ma sia il giocatore rosso (singolo) che quello blu (computer) sono sottoposti ad handicap.

MATCH n. 9 (2 giocatori). Azione super-veloce poiché i giocatori e la pallina corrono sul campo tanto veloci da poter essere seguiti difficilmente con lo sguardo. Entrambi i giocatori sono esperti e non sono sottoposti ad handicap.

MATCH n. 10 (2 giocatori). Azione super-veloce, da coppa del mondo, ma il giocatore rosso è sottoposto ad handicap. Il giocatore blu è libero.

MATCH n. 11 (2 giocatori). Ancora tennis super-veloce, ma stavolta il giocatore rosso è libero, mentre il blu è sottoposto ad handicap.

MATCH n. 12 (2 giocatori). Tennis super-veloce, ma entrambi i giocatori sono sottoposti ad handicap, per far diventare la partita qualcosa di più di una semplice sfida.

MATCH n. 13 (1 giocatore). Azione super-veloce dall'inizio alla fine, poiché sia il giocatore singolo che il computer sono esperti e non sono sottoposti a handicap.

MATCH n. 14 (1 giocatore). Azione super-veloce, con riflessi veloci, ma il giocatore singolo è sottoposto ad handicap mentre il computer non lo è.

MATCH n. 15 (1 giocatore). Anche in questo match tennis è super-veloce, ma il giocatore singolo è libero mentre il computer è sottoposto ad handicap.

MATCH n. 16 (1 giocatore). Abilità sportiva e velocità in questo match, ma il giocatore singolo e il computer sono sottoposti ad handicap.

PUNTEGGIO

Il punteggio è lo stesso che nel gioco reale del tennis: 15-30-40, «deuce» (parità) ai 40 pari e «ad in» (vantaggio interno) e «ad out» (vantaggio esterno) che seguono «deuce».

Il primo giocatore che vince 6 «games» ed è in vantaggio di 2, vince il set. Se i giocatori si trovano in parità sul punteggio di 6 a 6, viene impiegato un sistema di «tie-break». Il primo giocatore che raggiunge 7 punti con un vantaggio di 2 punti è il vincitore.

Se il punteggio al «tie-break» è di 6 a 6, il gioco continua fino a che un giocatore non è in vantaggio di 2 punti.

CREATIVISION