

PRO *TENNIS* *TOUR*

Blue Byte

THE
ULTIMATE
TENNIS
SIMULATION

UBI SOFT



AMSTRAD
AMIGA
ATARI
IBM Y COMPATIBLES

INDICE

	Págs.
1. LOS ORIGENES DEL TENIS	2
2. PRO TENNIS TOUR	4
3. CARGANDO EL JUEGO	4
4. EL MENU PRINCIPAL	4
4.1. Torneo	4
4.2. Práctica	6
4.3. Modo	7
4.4. Ranking	8
4.5. Salvando	8
5. TECNICAS TENISTICAS	9
5.1. Servicio	9
5.2. Devolviendo el servicio	10
5.3. Golpes diversos	11
5.4. Atacando a tu oponente	14
5.5. Técnicas de giro en la pelota	15
6. REGLAS DEL JUEGO	
6.1. El campo de tenis	17
6.2. Puntuación	18
6.3. Servicio	19
6.4. Jueces	20
6.5. Tiempo fuera	21
6.6. Penalizaciones	21
7. LISTA DE GANADORES INDIVIDUALES	21
Open de Australia (Melbourne)	21
Open de Francia (Roland Garros)	21
Campeonato de Inglaterra (Wimbledon)	21
Open de Estados Unidos	21

Created and designed by Lothar Schmitt, Uwe Meier, H. Ruttman.

Programed by Lothar Schmitt.

Background art character animation by Uwe Meier.

Sound by D. Ruttman.

Project leader, Lothar Schmitt.

General manager, Yves Guillemot.

Director of software development, Gerard Guillemot.

Director of marketing, Christine Quemard.

Additional marketing support by Isabelle de Batz.

Production manager, Marc Basle.

Coordination team, Isabelle le Henaff, Sylvie Tetedoie, Nadine Thomas.

Lead Playtester, Marc Basle.

Thanks to the other playtesters.

1. LOS ORIGENES DEL TENIS

Hay algunos que piensan que el tenis se practicaba ya desde los tiempos de Homero y Ovidio. También hay indicios de un juego similar que era practicado por los indios Toltecas de México. Los frescos egipcios y españoles, así como la Italia del renacimiento, reflejan un juego muy parecido al tenis.

Incluso hay varios libros escritos en el siglo XVI acerca de juegos relacionados con el tenis. Pero de entre todas las suposiciones, la más popular es que el tenis se originó en Gran Bretaña, en el siglo XIX.

Es muy probable que el tenis de hoy en día tenga su origen en el "Jeu de Paume", que se practicaba en la corte del rey en el siglo XIII. El tenis se extendió por toda Europa y encontró gran aceptación en Gran Bretaña. Siempre se podía encontrar una pista de tenis al pie de las murallas del castillo de Windsor y en la mayoría de las residencias reales británicas. Esta costumbre caracterizó a Enrique VII, que tuvo cuatro pistas de tenis alrededor del palacio de Whitehall. La palabra "tentez", que gritaba el jugador cuando realizaba el servicio a su oponente, ganó aceptación en Europa y se convirtió en el factor decisivo de la unificación del "Jeu de Paume".

El primer torneo en Wimbledon

Los caballeros del Club Británico de Croquet, de Wimbledon, fundado en 1869, decidieron ofrecer el tenis a sus miembros.

En 1877, después de haber expulsado a los jugadores de croquet del comité directivo, los directores del club decidieron organizar una competición de tenis abierta a todos sus miembros. La revista "The Field" patrocinó el acontecimiento, ofreciendo una copa de plata que valía 25 guineas. Se apuntaron 22 competidores. Spencer Gore, que ya era un maestro, ganó el torneo de Wimbledon.

En 1883 se establecieron las dimensiones del campo de tenis y desde entonces no han cambiado. El primer torneo internacional en Wimbledon tuvo lugar en julio de 1883, cuando los hermanos Clark, representantes de los Estados Unidos, compitieron contra los gemelos Renshaw, que representaban a Gran Bretaña.

Los orígenes del sistema de puntuación

Jean Gosselin, un gramático, escribió en 1579 que la puntuación de 60 venía de un sistema sexagesimal ampliamente usado en los siglos XIV y XV para el peso y valores de las monedas. El 60 era un número de referencia, así como 100 en el sistema métrico. Un sexto de un círculo es 60 grados, cada grado comprende 60 minutos y cada minuto 60 segundos. Para ganar el juego, el jugador usaba la esfera de un reloj como referencia: 15, 30 y 45 (45 fue pronto simplificado a 40 por razones lingüísticas).

Una puntuación igual después del tercer punto se expresaba como "deux", que significaba que el jugador ganaba por dos puntos. En inglés, "a deux" se convirtió en "deuce". Como para la palabra "love", que significa una puntuación a cero, existen varias explicaciones. Algunos creen que viene de la palabra francesa "l'oeuf", que tiene más o menos la forma de un cero. Otra creencia popular es que esta expresión viene de la transformación de la palabra "love", como sinónimo de "nada"; de esta forma nos encontramos con la expresión popular de "por amor al juego".

2. PRO TENNIS TOUR

Pro Tennis Tour te permite entrar en el mundo de los jugadores profesionales de tenis. Coge tus zapatillas favoritas y tu raqueta de confianza y viaja a los grandes torneos: Wimbledon, Open Francés, Open de Estados Unidos y el Open Australiano.

Tú entras como un jugador clasificado en el lugar número 64. Por medio de la determinación y la práctica puedes abrirte camino en las listas. Como los profesionales, entrenas en las pistas y estableces tu propio estilo de juego.

3. CARGANDO EL JUEGO

Para conocer las instrucciones de carga dirígete a la Carta de Resumen de Comandos que se incluye aquí. También encontrarás detalles acerca de cómo controlar a tu jugador y las teclas que puedes usar durante el juego.

4. EL MENU PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes elegir practicar el servicio y restar, participar en torneos, ver tu posición en el ranking y ajustar el nivel de dificultad del juego.

También puedes salvar tus avances en el juego y cargar juegos que hayas salvado previamente.

4.1. TORNEO

Tabla de puntuaciones

La tabla de puntuaciones te permite ver los resultados de los últimos partidos del torneo. La tabla de puntuaciones es más larga que la pantalla (usa el joystick para traer a la vista las diferentes puntuaciones). Los números que están a la derecha de cada jugador son el número de juegos que gana en los sets contra el contrario, por encima o por debajo de él.

Para salir de la tabla de puntuaciones pulsa el botón del joystick. Nota: Si no has jugado ningún partido en torneo, seleccionar esta opción no tiene ningún sentido.

Si ganas, verás los resultados de tu partido. Cuando finalmente pierdas un partido verás los resultados de la totalidad del torneo hasta el partido final.

Juego (Play)

Esta opción te permite jugar en un torneo. Si acabas de empezar en Pro Tennis Tour, debes de introducir tu nombre antes de empezar a competir. Introduce tu nombre y pulsa RETURN. Automáticamente te situarás en la posición 64.

Aparecerá una pantalla anunciando el torneo y podrás empezar a jugar en él. Pula el botón del joystick para saltarte la introducción y luego vuelve a pulsar el botón del joystick para pasar la pantalla que te anuncia el siguiente partido.

Los partidos se juegan como en el tenis real, excepto que tú siempre tienes el primer servicio. Fíjate en que tu jugador nunca cambia de lado. Por comodidad, tu jugador siempre aparece en primer término. Tu puntuación aparece en la pantalla entre los partidos. Cuando la puntuación está en la pantalla, el juego está en pausa; pulsa el joystick para continuar. Puedes salvar un torneo que has empezado después de haber completado un partido completo.

Cuando el partido acaba aparece tu puntuación final. Pula el botón del joystick para salir del menú del torneo. Si ganas el partido, selecciona Play de nuevo para empezar tu próximo partido. Si pierdes el partido, seleccionando Play entras en el nuevo torneo.

Una vez que has tomado parte en el Open de Melbourne estás clasificado para jugar en el Open Francés, en Roland Garros (sin tener en cuenta la puntuación que hayas tenido en Melbourne). El siguiente torneo del circuito es el Campeonato de Inglaterra, en Wimbledon, seguido por el Open de Estados Unidos, en Flushing Meadow. Los torneos siempre se juegan en este orden, pero tú no tienes que jugar todo un torneo para pasar al siguiente (ver Parando un set o Sesión práctica en la Carta de Resumen de Comandos).

Nota: Sólo los dos primeros partidos del torneo (los dieciseisavos y los octavos de final) se pueden jugar en el modo

fácil. El tercer partido (los cuartos de final) se juega siempre, como mínimo, en el modo Avanzado.

Menú principal

Te devuelve al menú principal.

4.2. PRACTICA

Dos jugadores

Esta opción te permite jugar contra un contrario real usando un segundo joystick. Al contrario que el modo Play, tú y tu oponente cambiáis de lado después de cada juego.

Máquina

La máquina te permite practicar con una máquina de servicio automático. Hay seis programas diferentes que controlan la fuerza de tus golpes. Cada programa añade un nuevo nivel más complejo, lanzando las bolas a nuevos lugares en el campo o introduciendo un esquema más difícil. El programa 1 te permite practicar devolviendo la bola desde la línea de base. En los programas 2 y 3 lanzas las bolas a las áreas de servicio, así como al área justo detrás de la línea de servicio. Los programas 4, 5 y 6 te permiten practicar devolviendo la bola desde todas las áreas del campo.

El tipo de superficie en el que quieres jugar depende del último torneo en el que hayas jugado. Si estás en un campo de hierba y quieres practicar en tierra batida o cemento, selecciona Play y verás al torneo que tenga el tipo de superficie en la que quieras practicar. Una vez que estás en el torneo con el tipo de superficie en la que quieres jugar puedes parar el partido y volver al modo de Práctica.

Hierba: Wimbledon.

Tierra batida: Open Francés.

Cemento: Open de Australia y Open de los Estados Unidos.

Servicio

Esto te permite practicar tu servicio. Puedes servir durante tanto tiempo como quieras.

Menú principal

Vuelve al menú principal.

4.3. MODO

Fácil

Cuando cargas por primera vez el Pro Tennis Tour estás automáticamente jugando en el "modo Fácil". Servir es relativamente fácil en el "modo Fácil". La pelota siempre va sobre la red, de manera que sólo necesitas situar el cursor en el punto correcto del campo para hacer un buen servicio.

Devolver la pelota es sencillo, ya que tienes una raqueta más grande de lo normal y fácil de coger. Además, un pequeño punto negro indica dónde debes poner a tu jugador para poder golpear la pelota.

Avanzado

En el "modo Avanzado" todas las facilidades que se dan en el "modo Fácil" no existen. No hay garantías de que la pelota pasará sobre la red cuando realices el servicio, y devolver la bola requiere una gran precisión. Además, ya no hay ningún pequeño punto negro que te indique dónde poner a tu jugador.

Profesional

Jugar en el "modo Profesional" es una aproximación a la técnica más sofisticada. Como los profesionales, tú y tu oponente lanzáis más fuerte, de manera que las pelotas van más deprisa. Es importante que te sitúes en posición rápidamente y pulses el botón del joystick en el momento adecuado, porque necesitas estar en la posición precisa para cuando la pelota sea difícil.

Menú principal

Vuelves al menú principal.

4.4. RANKING

Cada jugador recibe una puntuación que mide su habilidad y agresividad en el campo. Todos los jugadores (incluyéndote a ti) estás en el ranking de acuerdo a esta puntuación.

Cuando selecciones la opción Ranking aparece la lista. Usa el joystick para avanzar a través de la lista de jugadores.

El número que está a la derecha del nombre del jugador es su situación en ese momento; el número que está a su izquierda es su puntuación. Cuando cargas por primera vez Pro Tennis Tour tu posición es la número 64.

Puedes moverte arriba o abajo de la lista, de acuerdo a lo bien que lo hagas en tus partidos. Recuerda que sólo los primeros 64 jugadores aparecen en el Ranking. Para salir del Ranking pulsa el botón de fuego.

También puedes editar los jugadores y sus posiciones. Dirígete a la Carta de Resumen de Comandos para más detalles.

4.5. SALVANDO

Cargando el juego

En el menú de almacenamiento (storage menu) selecciona la opción LOAD GAME (cargar el juego). Entonces vuelve al menú principal y selecciona el primer TORNEO y luego PLAY. Puedes empezar a jugar de nuevo cuando abandones durante cualquier torneo.

Salvando el juego

Después de haber jugado un partido y de que haya aparecido el mensaje "GAME, SET AND MATCH" (Juego, Set y Partido) pulsa el botón de fuego para salir del menú principal. Selecciona STORAGE en el menú principal y después selecciona SAVE GAME. Tu último partido se cargará automáticamente,

así como tu posición en el Ranking y el número de puntos que has ganado.

Menú principal

Te devuelve al menú principal.

5. TECNICAS TENISTICAS

5.1. SERVICIO

El servicio es un proceso de tres pasos:

1. Pulsa el botón de fuego del joystick para lanzar al aire la pelota.

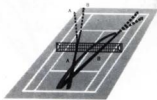
2. Enfrente del jugador que está realizando el servicio, en el campo, podrás ver un punto (+). Dirige el punto sobre el área de servicio de tu oponente (diagonal a ti), donde quieras que caiga la pelota.

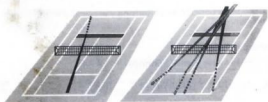
3. Aprieta el botón para lanzar la pelota. Nota: En el modo Fácil no tienes que pulsar el botón dos veces.

Si todavía eres lento en el manejo del punto, la bola se lanzará automáticamente. Si aprietas el botón de fuego demasiado pronto, la bola se saldrá de los límites.

Usa el servicio como un ataque ofensivo. Mantén a tu oponente en una posición defensiva tanto como sea posible (diagrama 1).

DIAGRAMA 1





5.2. DEVOLVIENDO EL SERVICIO

Cuando devuelves el servicio tu habilidad para jugar tan ofensivamente como puedas es decisiva. El Diagrama 2 te muestra las áreas donde debes colocarte para recibir y lanzar la bola efectivamente.

DIAGRAMA 2

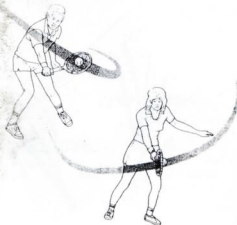


5.3. GOLPES DIVERSOS

Golpes de suelo

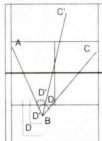
Los golpes se definen como el contacto entre la bola y la raqueta. Cuando lanzas la pelota después de que rebote en el suelo una vez se llama "golpe de suelo". Los dos golpes de suelo principales son el "drive" o directo y el revés. Si tú lanzas un directo o un revés, dependerá de tu posición al llegar donde está la pelota. En la mayoría de los casos, si estás a la izquierda de la pelota que llega, lanzarás un directo.

DIAGRAMA 3



La distancia entre tú y la pelota influye el ángulo en el que lanzas. Dependiendo del punto que quieras alcanzar, debes de estar situado de acuerdo con un determinado ángulo de vuelta. En el Diagrama 11, cuanto más grande sea la D, la distancia entre la pelota y tú, más grande será el ángulo a mano derecha. Cuanto más pequeño sea D, más pequeño será el ángulo.

DIAGRAMA 4



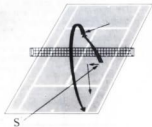
Intenta no quedarte inmóvil cuando estás lanzando. Continúa moviéndote de manera que estés a unos pocos pasos de ponerte en la posición perfecta para devolver la pelota. Piensa antes y anticipa al plan de juego de tu oponente. Si no puedes anticiparte a los movimientos de tu contrario, intenta volver al centro del campo, de manera que puedas ver en una relativamente buena posición para correr hacia una pelota o realizar un directo o un revés.

Globo

El globo es un lanzamiento alto, en arco, generalmente en el final del campo. Puedes usar éste mientras el oponente corre hacia la red y tú estás en una mala posición para recibir su bola. Esto fuerza a tu oponente a retirarse de la red.

(Diagrama 5). En el Pro Tennis Tour, el globo se controla automáticamente por el ordenador en el lanzamiento y la trayectoria.

DIAGRAMA 5

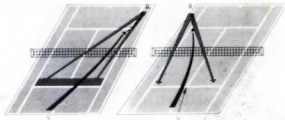
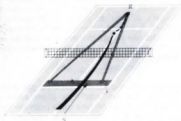


Volea

La volea es un golpe de ataque que se juega antes de que la pelota toque el suelo. Se usa generalmente en las áreas de servicio, en una posición de red. Intenta darle a la pelota a través del campo las más veces posibles para aumentar las posibilidades de que llegue al suelo sin rebotes.

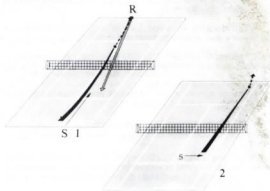
Servicio de volea: Este golpe se consigue realizando una volea cuando se ha efectuado el servicio (Diagrama 6).

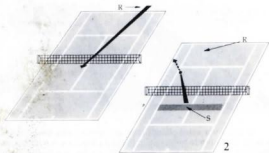
DIAGRAMA 6



La segunda volea: Este juego se lleva a cabo después de que tu oponente te ha devuelto la pelota tras la volea inicial; te aproximas a la red de manera que puedas hacer un mate (Diagrama 7).

DIAGRAMA 7





5.4. ATACANDO A TU Oponente

- Tiro a la línea: Lanzas la pelota directamente hacia la línea lateral (Diagrama 8).

- Tiro cruzando el campo: Lanzas la pelota diagonalmente, de manera que cruce a lo largo del campo (Diagrama 9).

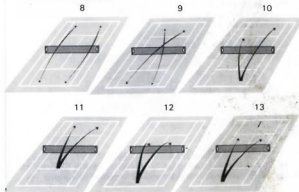
- Passing Shot: Lanzas la bola pasando a tu oponente, al extremo izquierdo o derecho, cuando él está próximo a la red (Diagrama 10).

- Tiro de aproximación: Lanzas la pelota cuando te estás aproximando a la red (Diagrama 11).

- Ship Shot: Lanzas la pelota con fuerza moderada para hacer que tu oponente se desplace hacia adelante (Diagrama 12).

Nota: Una "dejada" (Diagrama 13) se realiza cuando golpeas la pelota justo lo suficiente para que pase sobre la red. Este es el único tiro de ataque que no puedes realizar en Pro Tennis Tour.

DIAGRAMAS 8 al 13



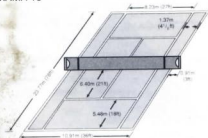
5.5. TECNICAS DE GIRO EN LA PELOTA

El golpe en la parte superior hace que la pelota gire hacia abajo, presionando a la pelota rápidamente sobre la red. Un golpe en la parte superior también hace que la pelota se desplace más rápidamente una vez que rebota en el suelo (Diagrama 14).

DIAGRAMA 14



DIAGRAMA 18



6.2. PUNTUACION

1. Para puntuar deben de ocurrir dos cosas:

- Debes de golpear la pelota en la mitad del campo de tu contrario. La bola no puede rebotar más de una vez en tu campo antes de golpearla.
- Tu contrario debe fallar al devolver la pelota a tu campo.

2. Juego, Set y Partido:

Juego: El sistema de puntuación es 15, 30, 40 y juego. Si tú y tu oponente estáis empatados a 40, esto es, a 40 iguales, el primero que gane dos puntos seguidos gana el juego. Cuando ganas un punto a 40 iguales tienes una ventaja; esto significa que sólo necesitas ganar un punto más para ganar el juego. Cuando un jugador tiene una ventaja verás "ADV. PL. 1" o "ADV. PL. 2", dependiendo de quien la tenga. Si tu oponente gana un punto (tiene la ventaja) y después pierde el siguiente punto, la puntuación vuelve a ser 40 iguales.

Set: El primero que gane seis juegos gana el set. Si estáis empatados a seis juegos, jugáis el séptimo juego a "muerte súbita". En este juego el primero que alcance seis puntos gana el juego; debes de ganar el juego por dos puntos. Nota: La

muerte súbita no se puntúa como el juego regular (esto es, 15, 30, 40). Cada punto ganado es un solo punto. El primero que gane seis puntos gana.

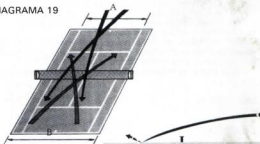
Partido: Cada partido se compone de cinco sets. El primero que gane tres sets gana el partido.

6.3. SERVICIO

1. Tú siempre sirves primero contra el ordenador. Si estás jugando contra un amigo, el joystick 2 sirve primero. Alternas los servicios después de cada juego. Cambias los lados del campo sólo cuando estás jugando contra un oponente humano; te cambias al otro lado al final del primero, tercero y todos los siguientes juegos o juegos alternos de cada set.

2. Siempre empiezas el servicio desde el lado derecho de tu campo, alternando los lados en cada servicio. Debes de servir la bola al campo de servicio de tu oponente, que es el diagonal al tuyo (Diagrama 19).

DIAGRAMA 19



3. Tienes dos oportunidades para poner la pelota en el área de servicio de tu oponente. Un servicio no es bueno si:
a) golpeas la pelota contra la red, o b) golpeas la pelota fuera del campo de servicio de tu oponente. Cuando pierdes el primer

servicio se denomina falta. Si realizas una doble falta, tu oponente se lleva el punto.

4. En contraste con las actuales reglas del tenis puedes escoger al azar tu posición para servir, ya que está preseleccionada por el ordenador para evitar los "aces" (una bola que tu oponente jamás toca con su raqueta). De esta forma nunca cometerás una falta de pies (pisar la línea de base cuando estás realizando el servicio).

5. Si golpeas la red en el primer servicio y la pelota cae en la parte del campo de tu oponente, es incorrecto y tienes que realizar el servicio de nuevo. Si golpea la red y no cae en el campo de tu oponente, es una falta.

6.4. JUECES

La posición de los jueces se muestra en el Diagrama 20. Ellos hacen la llamada cuando la bola se sale de rebotes o cuando hay una falta en el servicio.

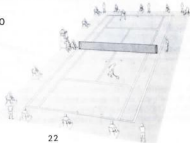
Arbitro: El supervisa el juego y puede anular a un juez o a un linier si lo considera necesario.

Juez de red: Comprueba que la pelota pase por encima de la red limpiamente en los servicios.

Juez de faltas de pies: Comprueba que el que está realizando el servicio no pase ni pise la línea cuando lo realiza. (No hay falta de pies en Pro Tennis Tour.)

Linier: Comprueba dónde golpea la pelota en relación con la línea.

DIAGRAMA 20



6.5. TIEMPO FUERA

No hay límite en el número de tiempos fuera o su duración en Pro Tennis Tour. Dirígete a tu Carta de Resumen de Comandos para ver las instrucciones de cómo poner el juego en pausa.

6.6. PENALIZACIONES

La única penalización que hay en Pro Tennis Tour es la siguiente: Esperas más de 30 segundos antes de realizar el servicio. El árbitro gritará "tiempo" y tendrás un punto de penalización.

LISTA DE GANADORES INDIVIDUALES

Open de Australia (Melbourne)

1905 R.W. HEATH	1951 R. SAVIT
1907 H.M. RICE	1953 K.R. ROSEWALL
1 09 A.F. WILDING	1955 K.R. ROSEWALL
1911 N.E. BROOKES	1957 A.J. COOPER
1913 E.F. PARKER	1959 A. OLMEDO
1915 F.G. LOWE	1961 R.S. EMERSON
1920 P. O'HARA WOOD	1963 R.S. EMERSON
1922 J.O. ANDERSON	1965 R.S. EMERSON
1924 J.O. ANDERSON	1967 R.S. EMERSON
1926 J.B. WAWKES	1969 R. LAVER
1928 J. BOROTRA	1971 K. ROSEWALL
1930 E.F. MOON	1973 J. NEWCOMBE
1932 J.H. CRAWFORD	1975 J. NEWCOMBE
1934 F.G. PERRY	1977 (Jan) R. TANNER
1936 A.K. QUIST	1978 G. VILLAS
1938 J.D. BUDGE	1980 B. TEACHER
1940 A.K. QUIST	1982 J. KRIEK
1947 D. PAILS	1984 M. WILANDER
1949 F.A. SEDGMAN	1987 S. EDBERG

1989 I. LENDL	1952 K. Mc GREGOR
1906 A.F. WILDING	1954 M.G. ROSE
1908 F.B. ALEXANDER	1956 L.A. HOAD
1910 R.W. HEATH	1958 A.J. COOPER
1912 J.C. PARKE	1960 R.G. LOVER
1914 A. O'HARA WOOD	1962 R.G. LAVER
1919 A.R.F. KINGSCOTE	1964 R.S. EMERSON
1921 R.H. GEMMELL	1966 R.S. EMERSON
1923 P. O'HARA WOOD	1968 W.W. BOWREY
1925 J.O. ANDERSON	1970 A. ASHE
1927 G.L. PATTERSON	1972 K. ROSEWALL
1929 J.C. GREGORY	1974 J. CONNORS
1931 J.H. CRAWFORD	1976 M. EDMONSON
1933 J.H. CRAWFORD	1977 (Déc.) V. GERULAITIS
1935 J.H. CRAWFORD	1979 G. VILAS
1937 V.B. Mc GRATH	1981 J. KRIEK
1939 J.E. BROMWICK	1983 M. WILANDER
1946 J.E. BROMWICK	1985 S. EDBERG
1948 A.K. QUIST	1988 M. WILANDER
1950 F.A. SEDGMAN	

Open de Francia (Roland Garros)

1928 H. COCHET	1939 W.D. MAC NEILL
1929 R. LACOSTE	1946 M. BERNARD
1930 H. COCHET	1947 J. ASBOTH
1931 J. BOROTRA	1948 F.A. PARKER
1932 H. COCHET	1949 F.A. PARKER
1933 J.H. CRAWFORD	1950 J.E. PATTY
1934 G. VON CRAMM	1951 J. DROBNY
1935 F.J. PERRY	1952 J. DROBNY
1936 G. VON CRAMM	1953 K.R. ROSEWALL
1937 H. HENKEL	1954 M.A. TRABERT
1938 J.D. BUDGE	1955 M.A. TRABERT

1956 L.A. HOAD	1974 B. BORG
1957 S. DAVIDSON	1975 B. BORG
1958 M.G. ROSE	1976 A. PANATA
1959 N. PIETRANGELI	1977 G. VILAS
1960 N. PIETRANGELI	1978 B. BORG
1961 M. SANTANA	1979 B. BORG
1962 R.G. LAVER	1980 B. BORG
1963 R.S. EMERSON	1981 B. BORG
1964 M. SANTANA	1982 M. WILANDER
1965 F.S. STOLLE	1983 Y. NOAH
1966 A.D. ROCHE	1984 I. LENDL
1967 R.S. EMERSON	1985 M. WILANDER
1968 K.R. ROSEWALL	1986 I. LENDL
1969 R.G. LAVER	1987 I. LENDL
1970 J. KODES	1988 M. Wilander
1971 J. KODES	1989 M. Chang
1972 A. GIMENO	1988 M. WILANDER
1973 I. NASTASE	1989 M. CHANG

Campeonato de Inglaterra (Wimbledon)

1877 S.W. GORE	1903 H.L. DOHERTY
1879 J.T. HARTLEY	1905 H.L. DOHERTY
1881 W. RENSCHAW	1907 N.E. BROOKES
1883 W. RENSCHAW	1909 A.W. GORE
1885 W. RENSCHAW	1911 A.F. WILDING
1887 H.F. LAWFOED	1913 A.F. WILDING
1889 W. RENSCHAW	1919 G.L. PATTERSON
1891 W. BADDELEY	1921 W.T. TILDEN
1893 J. PIM	1923 W.M. JOHNSTON
1895 W. BADDELEY	1925 R. LACOSTE
1897 R.F. DOHERTY	1927 H. COCHET
1899 R.F. DOHERTY	1929 H. COCHET
1901 A.W. GORE	1931 S.B. WOOD

1933 J.H. CRAWFORD
 1935 F.J. PERRY
 1937 J.D. BUDGE
 1939 R.L. RIGGS
 1947 J.A. KRAMER
 1949 F.R. SCHROEDER
 1951 R. SAVITT
 1953 E.V. SEIXAS
 1955 M.A. TRABERT
 1957 L.A. HOAD
 1959 A. OLMEDO
 1961 R.G. LAVER
 1963 C.R. Mc KINLEY
 1965 R.S. EMERSON
 1967 J.D. NEWCOMBE
 1878 P.F. HADOW
 1880 J.T. HARTLEY
 1882 W. RENSHAW
 1884 W. RENSHAW
 1886 W. RENSHAW
 1888 E. RAINSHAW
 1890 W.J. HAMILTON
 1892 W. BADDELEY
 1894 J. PIM
 1896 H.S. MANOHY
 1898 R.F. DOHERTY
 1900 R.F. DOHERTY
 1902 H.L. DOHERTY
 1904 H.L. DOHERTY
 1906 H.L. DOHERTY
 1908 A.W. GORE
 1910 A.F. WILDING
 1912 A.F. WILDING
 1914 N.E. BROOKES

1920 W.T. TILDEN
 1922 G.L. PATTERSON
 1924 J. BOROTRA
 1926 J. BOROTRA
 1928 R. LACOSTE
 1930 W.T. TILDEN
 1932 H.E. VINES
 1934 F.J. PERRY
 1936 F.J. PERRY
 1938 J.D. BUDGE
 1946 Y. PETRA
 1948 R. FALKENBURG
 1950 J.E. PATTY
 1952 F.A. SEDGMAN
 1954 J. DROBNY
 1956 L.A. HOAD
 1958 A.J. COOPER
 1960 N.A. FRASER
 1962 R.G. LAVER
 1964 R.S. EMERSON
 1966 M. SANTANA
 1968 R. LAVER
 1969 R. LAVER
 1970 J. NEWCOMBE
 1971 J. NEWCOMBE
 1972 S. SMITH
 1973 J. KODES
 1974 J. CONNORS
 1975 A. ASHE
 1976 B. BORG
 1977 B. BORG
 1978 B. BORG
 1979 B. BORG
 1980 B. BORG

1981 J. Mc ENROE
 1982 J. CONNORS
 1983 J. Mc ENROE
 1984 J. Mc ENROE
 1985 B. BECKER

1986 B. BECKER
 1987 P. CASH
 1988 S. EDBERG
 1989 B. BECKER

Open de Estados Unidos

1881 R.D. SEARS
 1883 R.D. SEARS
 1885 R.D. SEARS
 1887 R.D. SEARS
 1889 H.W. SLOCUM
 1891 O.S. CAMPBELL
 1893 R.D. WRENN
 1895 F.H. HOVEY
 1897 R.D. WRENN
 1899 M.D. WHITMAN
 1901 W.A. LARNED
 1903 H.L. DOHERTY
 1905 B.C. WRIGHT
 1907 W.A. LARNED
 1909 W.A. LARNED
 1911 W.A. LARNED
 1913 M.E. Mc LOUGHLIN
 1915 W.M. JOHNSTON
 1918 R.L. MURRAY
 1920 W.T. TILDEN
 1922 W.T. TILDEN
 1924 W.T. TILDEN
 1926 R. LACOSTE
 1928 H. COCHET
 1930 J.H. DOEG
 1932 H.E. VINES

1934 F.J. PERRY
 1936 F.J. PERRY
 1938 J.D. BUDGE
 1940 W.D. Mc NEIL
 1942 F.R. SCHROEDER
 1944 F.A. PARKER
 1946 J.A. KRAMER
 1948 R.A. GONZALES
 1950 A. LARSEN
 1952 F.A. SEDGMAN
 1954 E.V. SEIXAS
 1956 K.R. ROSEWALL
 1958 A.J. COOPER
 1960 N.A. FRASER
 1962 R.G. LAVER
 1964 R.S. EMERSON
 1966 F.S. STOLLE
 1882 R.D. SEARS
 1884 R.D. SEARS
 1886 R.D. SEARS
 1888 H.W. SLOCUM
 1890 O.S. CAMPBELL
 1892 O.S. CAMPBELL
 1894 R.D. WRENN
 1896 R.D. WRENN
 1898 M.D. WHITMAN

1900 M.D. WHITMAN
 1902 W.A. LARNED
 1904 H. WARDS
 1906 W.J. CLOTHIER
 1908 W.A. LARNED
 1910 W.A. LARNED
 1912 M.E. Mc LOUGHLIN
 1914 R.N. WILLIAMS
 1916 R.N. WILLIAMS
 1919 W.M. JOHNSTON
 1921 W.T. TILDEN
 1923 W.T. TILDEN
 1925 W.T. TILDEN
 1927 R. LACOSTE
 1929 W.T. TILDEN
 1931 H.E. VINES
 1933 F.J. PERRY
 1935 W.L. ALLISON
 1937 J.D. BUDGE
 1939 R.L. RIGGS
 1941 R.L. RIGGS
 1943 J.R. HUNT
 1945 F.A. PARKER
 1947 J.A. KRAMER
 1949 R.A. GONZALES
 1951 F.A. SEDGMAN
 1953 M.A. TRABERT
 1955 M.A. TRABERT

1957 M.J. ANDERSON
 1959 N.A. FRASER
 1961 R.S. EMERSON
 1963 R.H. OSUNA
 1965 M. SANTANA
 1967 J.D. NEWCOMBE
 1968 A.R. ASHE
 1969 R.G. LAVER
 1970 K.R. ROSEWALL
 1971 S.R. SMITH
 1972 I. NASTASE
 1973 J. NEWCOMBE
 1974 J. CONNORS
 1975 M. ORANTES
 1976 J. CONNORS
 1977 G. VILAS
 1978 J. CONNORS
 1979 J. Mc ENROE
 1980 J. Mc ENROEE
 1981 J. Mc ENROE
 1982 J. CONNORS
 1983 J. CONNORS
 1984 J. Mc ENROE
 1985 I. LENDL
 1986 I. LENDL
 1987 I. LENDL
 1988 M. WILANDER
 1989 B. BECKER

Forest Hills hasta 1977, Flushing Meadow desde 1978.

Garantía limitada

UBI SOFT provee al comprador original de software para ordenador de un período de noventa (90) días desde el día de la

compra original (el "Período de garantía"), de las siguientes garantías limitadas:

Media - UBI SOFT garantiza que, bajo un uso normal, la media magnética y el paquete que viene en él están libres de defectos en los materiales, así como de defectos de fabricación. Software: UBI SOFT garantiza que el software, como se compró originalmente, se comportará sustancialmente conforme a las especificaciones que se adjuntan en el paquete y en el manual del usuario.

PRO TENNIS TOUR AMSTRAD

1. INSTRUCCIONES DE CARGA

Pro Tennis Tour funciona en el Amstrad CPC 6128, CPC 664, CPC 464. Para utilizar el Pro Tennis Tour necesitas un Amstrad y un joystick (opcional).

2. CARGANDO PRO TENNIS TOUR

Apaga tu ordenador.

- Versión en disco: Mete el disco de PRO TENNIS TOUR en la unidad de disco y entonces conecta tu ordenador. Teclea RUN"DISC y pulsa la tecla ENTER para cargar el juego.

- Versión en cassette: Mete la cinta de PRO TENNIS TOUR en el cassette y enciende tu ordenador. Teclea RUN" y pulsa la tecla RETURN. Un mensaje te pedirá que pulses la tecla PLAY en tu cassette y luego una tecla en el ordenador. El programa se cargará automáticamente.

— Después de unos pocos minutos aparecerá en la pantalla el nombre y la fecha del torneo. Entonces debes de introducir el nombre del ganador de este torneo en el teclado.

Para hacer esto consulta los apéndices de este manual. Sólo debes de introducir el apellido (no introduces la inicial ni un punto). Una vez que el apellido ha sido procesado aparecerá la página de título, seguida del menú principal.

— Si no haces nada, el juego se irá automáticamente al modo de demostración. Para volver al menú principal simplemente pulsa en el botón de fuego de tu joystick (o en la barra espaciadora o en la tecla COPY).

3. JUGANDO AL PRO TENNIS TOUR

Los controles del teclado son los que siguen:

Jugador 1

Teclado AZERTY Teclado QWERTY

Movimiento arriba
Movimiento abajo
Movimiento a la derecha
Movimiento a la izquierda
Elección y confirmación de un tiro

Q	A
A	Q
E	E
W	Z

Tecla COPY

Jugador 2

Teclado AZERTY Teclado QWERTY

Movimiento hacia arriba
Movimiento hacia abajo
Movimiento a la derecha
Movimiento a la izquierda
Elección y confirmación de un tiro

J	I
K	K
P	P
O	O

Barra espaciadora

Con el joystick: Los movimientos en las cuatro direcciones se realizan usando el joystick. La elección y confirmación del tiro se realiza usando el botón de fuego de tu joystick.

ESCOGIENDO UNA OPCION DEL MENU PRINCIPAL

Simplemente usa el joystick (o las teclas Q y A) para escoger una de las opciones del menú (la opción seleccionada aparecerá subrayada e iluminada). Para confirmar una opción debes de pulsar el botón de fuego de tu joystick o la tecla COPY.

El servicio

Cuando juegas contra el ordenador comienzas sistemáticamente por el servicio. Pulsa en el botón de fuego de tu joystick y en la tecla COPY o en la barra espaciadora. Luego mueve el cursor de izquierda a derecha (dependiendo del lugar desde donde estés realizando el servicio). Pon el joystick o las teclas W y E del teclado o las teclas P y O, y sitúalo donde quieres que vaya la pelota.

Nota: En los modos "ADVANCED" y "PROFESIONAL" te aconsejamos que practiques antes de empezar el juego.

En estos modos debes de soltar el botón de fuego de tu joystick en el momento justo, o la pelota dará en la red o saldrá fuera.

Devolviendo la pelota

Durante el cambio pulsa el botón de fuego de tu joystick (o la tecla COPY o la barra espaciadora) para lanzar la pelota y suéltalo para golpearla.

Nota: El jugador deja de moverse cuando pulsas el botón de fuego de tu joystick.

DEJANDO UNA OPCION Y VOLVIENDO A LA PANTALLA DE SELECCION ESCOGIDA PREVIAMENTE

Para dejar una opción pulsa la tecla H en tu teclado.

ADVERTENCIAS

PRO TENNIS TOUR AMSTRAD tiene varias diferencias en comparación con las versiones de ATARI y AMIGA.

— El menú principal tiene dos funciones extra: La opción DOS jugadores y la opción de DEMOSTRACION.

— En la opción de TORNEO sólo puedes dar tu nombre con el joystick o los controles del teclado.

— No es posible ver un REPLAY.

— La TABLA de opciones no existe.

— En la opción PRACTICA no es posible jugar con dos jugadores.

— No es posible salvar un juego que se está desarrollando (STORAGE) o tener una clasificación de los jugadores (RANKING).

— Es posible escoger el lado del campo en el que el jugador jugará. Para hacer esto escoge la opción Mode, luego PLAY BACK si quieres jugar en la parte de atrás del campo o PLAY FRONT si quieres jugar en la parte de delante.

— Es posible ver una demostración seleccionando la opción DEMO.

PRO TENNIS TOUR TARJETA RESUMEN DE COMANDOS PARA EL AMIGA

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL AMIGA

Pro Tennis Tour funciona en el Amiga 500s, 1000s ó 2000s con monitores PAL o NTSC. Para jugar a Pro Tennis Tour necesitarás por lo menos un joystick. Debes de hacer funcionar tu ordenador con el Kickstar 1.2 ó 1.3.

1. Apaga tu ordenador y desconecta cualquier periférico, como ratón, impresora, etc.

2. Enchufa tu joystick en la Puerta 2. Si hay dos jugadores, enchufa el segundo joystick en la Puerta 1. (Si cada joystick tiene autodisparo, apágalo.) Enciende de nuevo tu ordenador. Los propietarios del Amiga 500 deben de arrancar el sistema con el Kickstart 1.2 ó 1.3.

3. Cuando la pantalla te lo indique mete tu copia de Pro Tennis Tour en la unidad DFO. El programa se cargará automáticamente.

4. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 2.

5. Aparecerán en la pantalla el nombre y el año del campeonato (por ejemplo, AUSTRALIAN OPEN 1912). En la parte de atrás del manual encontrarás una lista de los

ganadores de las cuatro competiciones que hay en Pro Tennis Tour. Busca el año bajo la lista apropiada y teclea el apellido del ganador de ese año. Ignora el nombre y las iniciales. Por ejemplo, si J. C. Parker es el jugador adecuado, sólo teclearás PARKER. Si cometes un error, pulsa la flecha izquierda o el Backspace y vuelve a introducir el nombre. Pulsa RETURN. Tienes tres oportunidades para dar la respuesta correcta.

6. Ahora verás el menú principal. Usa el joystick para moverte hacia arriba y hacia abajo del menú. Señala la opción que quieres y pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1. Si ésta es la primera vez que juegas al Pro Tennis Tour, puede que quieras seleccionar la opción Práctica para entrenarte en el servicio y recibir pelotas, antes de participar en un torneo.

Controlando a tu jugador

Usa el joystick para mover a tu jugador por la pantalla. Pulsa el botón de fuego para retirarte y golpear la pelota con efecto. Suelta el botón del joystick para realizar el efecto.

Seleccionando de los menús

Mueve el joystick arriba o abajo para señalar una opción, pulsa el botón del joystick para seleccionarlo.

Poniendo el juego en pausa

Durante los torneos puedes poner el juego en pausa pulsando P. Para volver al juego pulsa el botón del joystick.

Replay

Puedes volver a ver en tres dimensiones la jugada que acabas de realizar. Pulsa R antes de servir la pelota. La jugada se vuelve a mostrar inmediatamente después de que hayas ganado un punto. Sólo puedes hacer funcionar el Replay en los torneos y en el modo de Dos Jugadores.

Parando un set o una sesión práctica

Pulsa ESC para parar un set o una sesión práctica. Si estás

sirviendo, pulsa ESC y el botón del joystick al mismo tiempo y manténlos apretados. Suéltalos después de unos pocos segundos. Si paras un set durante un torneo, le das el juego automáticamente a tu oponente.

Editando los nombres de los jugadores y las clasificaciones

Puedes editar el nombre y la clasificación de cualquier jugador. Selecciona la opción Ranking del menú principal. Cuando aparezca el jugador y su clasificación pulsa E. Teclea el nombre de un jugador (un jugador que ya exista o uno tuyo) y pulsa RETURN. Ahora teclea la nueva clasificación del jugador y pulsa RETURN. Puedes editar tantos jugadores como quieras. Cuando hayas editado los jugadores pulsa ESC para volver a la pantalla de Clasificación. Pulsa el botón del joystick para volver al menú principal.

Abandonando el juego

Para abandonar Pro Tennis Tour apaga tu ordenador.

PRO TENNIS TOUR TARJETA RESUMEN DE COMANDOS PARA EL ATARI

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL ATARI

Pro Tennis Tour funciona en los siguientes Ataris: Atari 520ST, 1040, Mega ST2 y 4 STX. Pueden tener ROMs viejas o nuevas y monitores en color o en blanco y negro. Para jugar al Pro Tennis Tour necesitarás por lo menos un joystick.

1. Apaga tu ordenador y desconecta cualquier periférico, como ratones, impresora, etc.
2. Enchufa tu joystick en la Puerta 1. Si hay dos jugadores, enchufa el segundo joystick en la Puerta 0. (Si cada joystick tiene autodisparo, apágalo.)
3. Mete el disco 1 en la unidad y conecta de nuevo tu ordenador.

4. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1.

5. Cuando la pantalla te lo indique mete el disco 2 y pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1.

6. Aparecerán en la pantalla el nombre y el año del campeonato (por ejemplo, AUSTRALIAN OPEN 1912). En la parte de atrás del manual encontrarás una lista de los ganadores de las cuatro competiciones que hay en Pro Tennis Tour. Busca el año bajo la lista apropiada y teclea el apellido del ganador de ese año. Ignora el nombre y las iniciales. Por ejemplo, si J. C. Parker es el jugador adecuado, sólo teclearás PARKER. Si cometes un error, pulsa la flecha izquierda o el Backspace y vuelve a introducir el nombre. Pulsa RETURN. Tienes tres oportunidades para dar la respuesta correcta.

7. Ahora verás el menú principal. Usa el joystick para moverte hacia arriba y hacia abajo del menú. Señala la opción que quieres y pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1. Si ésta es la primera vez que juegas al Pro Tennis Tour, puede que quieras seleccionar la opción Práctica para entrenarte en el servicio y recibir pelotas, antes de participar en un torneo.

Controlando a tu jugador

Usa el joystick para mover a tu jugador por la pantalla. Pulsa el botón de fuego para retirarte y golpear la pelota con efecto. Suelta el botón del joystick para realizar el efecto.

Seleccionando los menús

Mueve el joystick arriba o abajo para señalar una opción, pulsa el botón del joystick para seleccionarlo.

Poniendo el juego en pausa

Durante los torneos puedes poner el juego en pausa pulsando P. Para volver al juego pulsa el botón del joystick.

Replay

Puedes volver a ver en tres dimensiones la jugada que

acabas de realizar. Pulsa R antes de servir la pelota. La jugada se vuelve a mostrar inmediatamente después de que hayas ganado un punto. Sólo puedes hacer funcionar el Replay en los torneos y en el modo de Dos Jugadores.

Parando un set o una sesión práctica

Pulsa ESC para parar un set o una sesión práctica. Si estás sirviendo, pulsa ESC y el botón del joystick al mismo tiempo y manténlos apretados. Suéltalos después de unos pocos segundos. Si paras un set durante un torneo, le das el juego automáticamente a tu oponente.

Editando los nombres de los jugadores y las clasificaciones

Puedes editar el nombre y la clasificación de cualquier jugador. Selecciona la opción Ranking del menú principal. Cuando aparezca el jugador y su clasificación pulsa E. Teclea el nombre de un jugador (un jugador que ya exista o uno tuyo) y pulsa RETURN. Ahora teclea la nueva clasificación del jugador y pulsa RETURN. Puedes editar tantos jugadores como quieras. Cuando hayas editado los jugadores pulsa ESC para volver a la pantalla de Clasificación. Pulsa el botón del joystick para volver al menú principal.

Abandonando el juego

Para abandonar Pro Tennis Tour apaga tu ordenador.

PRO TENNIS TOUR TARJETA RESUMEN DE COMANDOS PARA EL IBM Y COMPATIBLES CON IBM

USUARIOS CON DISCO DURO

Arranca tu ordenador con la versión 2.10 del DOS o posteriores antes de instalar Pro Tennis Tour.

Instalando el juego

Necesitas aproximadamente 500K de espacio libre para instalar Pro Tennis Tour en el disco duro.

Nota: Pro Tennis Tour puede ser instalado en otro disco duro que el C (excepto los usuarios del Hércules, que *deben* de usar la unidad C). Asegúrate de que has especificado la designación de tu unidad en el comando PATH. Si no has especificado la unidad, aparecerá el mensaje "comando o nombre de archivo erróneo" cuando lo instales. Ignora este mensaje porque el juego no se verá afectado. Dirígete a tu manual del DOS para obtener información sobre el comando PATH.

1. Mete el disco A de Pro Tennis Tour en la unidad A. Teclea A y pulsa ENTER.
 2. Teclea INSTALL y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla para instalar la unidad que tú escojas.
 3. Pulsa el número de tu modo de gráficos: 1 = EGA, 2 = CGA, 3 = MONOCROMO, 4 = TANDY, 5 = HERCULES.
 4. El ordenador te indicará que metas el disco B, C o D en la unidad A, dependiendo del modo de gráficos que uses. Quita el disco A, mete el disco correcto en la unidad A y pulsa ENTER.
- Nota:** Los usuarios de discos de 3,5 pulgadas sólo tienen dos discos. Mete el disco B cuando la pantalla te lo indique y pulsa ENTER.
5. El juego estará ahora instalado en el directorio raíz de tu disco duro. Pon tus discos originales en un lugar seguro.

Empezando el juego

Nota: Si vas a usar un ratón, carga tu driver de Microsoft compatible del ratón antes de cargar el juego.

1. Teclea C y pulsa ENTER. (Si tienes un disco duro que no sea C, introduce la letra correcta.) Asegúrate de que estás en el directorio raíz. Si no, teclea CD / y pulsa ENTER.
2. Teclea EGA, CGA, TANDY o HERCULES, dependiendo del tipo de gráficos que tengas, y después pulsa ENTER.
3. El juego se cargará y verás la pantalla de título. La pantalla será reemplazada por un título del torneo y un año.

Mira al final del manual para saber el jugador que ganó ese torneo. Teclea su apellido (no teclees iniciales o abreviaturas) y después pulsa ENTER.

4. Usa las flechas cursor arriba y abajo para seleccionar el tipo y la velocidad de tu ordenador y después pulsa ENTER. Si no sabes cuál es la velocidad de tu ordenador, consulta el manual del ordenador. Puedes ajustar la velocidad del juego más adelante, ya en el juego.

5. Selecciona el dispositivo de control del juego para el jugador 1 usando las flechas cursor arriba y abajo y pulsa ENTER.

6. Selecciona el dispositivo de control del juego del jugador 2 o selecciona Computer para jugar contra el ordenador.

Nota: Si no vas a jugar contra el ordenador, el jugador 2 debe seleccionar el joystick.

7. Aparece el menú principal.

USUARIOS DE DISCO BLANDO

Arranca tu ordenador con la versión 2.10 del DOS o posteriores antes de instalar o empezar el Pro Tennis Tour.

Copiando tus discos

Es una buena idea el hacer copias de tus discos originales usando el comando DISKCOPY del DOS y jugar al juego con tus copias.

Dirígete al manual del DOS para ver las instrucciones del uso del DISKCOPY.

Empezando el juego

Nota: Si vas a usar un ratón, carga tu driver de Microsoft compatible del ratón antes de cargar el juego.

1. Mete la *copi*a de tu disco A en la unidad A.
2. Teclea A y pulsa ENTER.
3. Teclea EGA, CGA, TANDY o HERCULES, dependiendo del tipo de gráfico que tengas, y pulsa ENTER. Puede que la

pantalla te indique que metas el disco B, C o D en la unidad. Si es así, quita el disco de la unidad A, mete el disco correcto en la unidad A y pulsa ENTER.

Nota: Los usuarios de discos de 3,5 pulgadas sólo tienen dos discos, mete el disco B cuando la pantalla te lo indique y pulsa ENTER.

4. El juego se cargará y verás la pantalla de título. La pantalla será reemplazada por el título de un torneo y un año. Mira al final del manual para saber qué jugador ganó ese torneo. Teclea su apellido (no teclees iniciales) y pulsa ENTER.

5. Usa las teclas arriba y abajo para seleccionar el tipo y la velocidad de tu ordenador, y después pulsa ENTER. Si no sabes cuál es la velocidad de tu ordenador, consulta tu manual del ordenador. También puedes ajustar la velocidad de juego más adelante.

6. Selecciona el dispositivo de control del juego para el jugador 1 utilizando las teclas arriba y abajo y pulsando ENTER.

7. Selecciona el dispositivo de control del juego para el jugador 2 o selecciona "Computer Play" para jugar contra el ordenador.

Nota: Si no vas a jugar contra el ordenador, el jugador 2 debe seleccionar el joystick.

8. Aparece el menú principal.

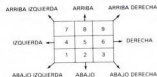
JUGANDO A PRO TENNIS TOUR

Cuando el manual te indique que pulses el botón del joystick pulsa ENTER, o bien el botón del ratón o el botón del joystick, dependiendo de qué dispositivo de control del jugador 1 hayas elegido.

Usando el teclado

Usa las cuatro teclas con flechas en el teclado numérico para mover a tu jugador en el campo: ocho para moverte hacia delante, 2 para moverte hacia atrás, 4 para moverte a la izquierda, 6 para moverte a la derecha, 1 para moverte hacia abajo y a la izquierda, 3 para moverte abajo y hacia la derecha.

7 para moverte arriba y a la izquierda y 9 para moverte arriba y a la derecha. Fíjate en el esquema de abajo:



Pulsa y mantén apretada la barra espaciadora o ENTER para mover tu raqueta hacia atrás, y suéltala para lanzar.

Empiezas el partido sirviendo. Pulsa ENTER o la barra espaciadora para lanzar la pelota en el aire. Mueve la cruz cursor hasta el lugar de destino del servicio.

En los modos Avanzado y Profesional debes pulsar ENTER o la barra espaciadora de nuevo para servir la pelota. Asegúrate de practicar antes de jugar en estos niveles.

Para devolver un servicio pulsa y mantén apretada la barra espaciadora o ENTER para mover tu raqueta hacia atrás y suelta la tecla para lanzar y devolver la pelota. Para el movimiento cuando sueltas la tecla; la inercia (lo que te muevas después de haber soltado el botón) variará dependiendo de la superficie de juego y de la velocidad del jugador.

Usando el ratón

Mueve el ratón en la dirección en que te quieras mover. Pulsa y mantén apretado uno de los botones del ratón para mover tu raqueta hacia atrás, y suelta el botón para lanzar.

Empiezas el partido sirviendo. Pulsa uno de los botones del ratón para lanzar la pelota en el aire. Mueve la cruz cursor a la izquierda o a la derecha para situar el lugar de destino del servicio.

En los modos Avanzado y Profesional debes pulsar el botón del ratón de nuevo para servir la pelota. Asegúrate de practicar antes de empezar a jugar en estos niveles.

Para devolver un servicio pulsa y mantén apretado uno de los botones del ratón para mover tu raqueta hacia atrás y suelta el botón para lanzar y devolver la pelota. Para tu movimiento lateral cuando sueltas el botón; la inercia (lo que te mueves después de haber soltado el ratón) variará dependiendo de la superficie de juego y la velocidad del jugador.

Usando el joystick

Mueve tu joystick en la dirección en la que te quieras mover. Pulsa y mantén apretado el botón para mover tu raqueta hacia atrás, suelta el botón para lanzar.

Empiezas el juego sirviendo. Pulsa el botón del joystick para lanzar la pelota en el aire. Mueve la cruz cursor a la izquierda o a la derecha para situar el lugar de destino del servicio.

En los modos Avanzado y Profesional debes pulsar el botón de nuevo para servir la pelota. Asegúrate de practicar antes de empezar a jugar en estos niveles.

Para devolver un servicio pulsa y mantén apretado el botón del joystick para mover tu raqueta hacia atrás y suelta el botón para lanzar y devolver la pelota. Para tu movimiento lateral cuando sueltas el botón; la inercia (lo que te mueves después de soltar el botón) variará dependiendo de la superficie de juego y la velocidad del jugador.

Comandos del teclado

Nota: Tu botón de acción es la tecla ENTER, el botón del ratón o el botón del joystick, dependiendo del modo de control que el jugador elija.

ESC + Botón de acción: Dejar el campo.

P: Pausa (mientras estás en el campo). ENTER para seguir con el juego.

R: Replay de la jugada en tres dimensiones del último punto (mientras estás en el campo).

E: Editar los nombres de los jugadores (en la pantalla de clasificaciones sólo).

F1, F2,..., F5: Cambiar la velocidad del juego. F2 es la más rápida y F5 la más lenta.

Información adicional

Puedes cambiar la velocidad del juego desde el menú.

El menú de práctica será diferente dependiendo de cuántos jugadores selecciones en el modo Jugador. La primera opción será el Ordenador. En el modo Dos Jugadores, la primera opción será la de Dos Jugadores.

Editando los nombres de los jugadores y clasificaciones

Puedes editar el nombre y la clasificación de cualquier jugador seleccionando Ranking desde el menú principal. Cuando aparezcan los jugadores y sus clasificaciones pulsa E. Teclea el nombre de un jugador (uno que ya existe o uno tuyo) y pulsa ENTER. Ahora teclea la nueva clasificación del jugador y pulsa ENTER. Puedes editar tantos jugadores como quieras. Cuando hayas finalizado de editar jugadores pulsa ESC para volver a la pantalla de clasificación. Pulsa ENTER para volver al menú principal.

Modo de práctica

Cuando estés jugando contra el ordenador o practicando tu servicio siempre juegas en un campo verde.
Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation.

PRO TENNIS TOUR SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para usar PRO TENNIS TOUR necesitas un Spectrum y un joystick.

CARGANDO

Apaga tu ordenador.

Versión en disco: Mete el disco de PRO TENNIS TOUR en la unidad, luego enciende tu ordenador. Confirma la opción **LOADER** en el menú pulsando la tecla **RETURN** en el teclado. El juego se cargará automáticamente.

Versión en cassette: Mete la cinta de PRO TENNIS TOUR en el cassette y enciende tu ordenador. Confirma la opción **"CHARGEMENT CASSETTE"** pulsando la tecla **RETURN** en tu teclado. Un mensaje te pedirá que pulses la tecla **PLAY** de tu cassette y luego una tecla del teclado. El programa se cargará entonces automáticamente.

Después de algunos minutos el nombre y la fecha del torneo aparecerán en la pantalla. Entonces debes de teclear el apellido del ganador de este trofeo. Para hacer eso consulta el apéndice del manual. Sólo debes de introducir el apellido del jugador (no introduzcas la inicial o el nombre o el punto). Cuando hayas introducido el nombre, aparecerá la página de presentación seguida por el menú principal.

Si no haces nada, el juego pasa automáticamente al modo de demostración. Para volver al menú principal simplemente pulsa en el botón de fuego de tu joystick (o en la tecla **<**, o bien en la tecla **ENTER**).

JUGANDO A PRO TENNIS TOUR

Los controles del teclado son los que siguen:

Jugador 1

	Teclado QWERTY
Movimiento hacia arriba	Q
Movimiento hacia abajo	A
Movimiento a la derecha	R
Movimiento a la izquierda	E

Para escoger y confirmar un tiro: teclea **<**

Jugador 2

Movimiento hacia arriba
Movimiento hacia abajo
Movimiento a la derecha
Movimiento a la izquierda

Teclado
AZERTY

I
K
P
O

Para escoger y confirmar un tiro: Teclea "..."

Usando el joystick: Los movimientos en las cuatro direcciones se hacen usando el joystick. Para escoger y confirmar un tiro se utiliza el botón de fuego de tu joystick.

Escogiendo una opción del menú: Simplemente usa el joystick (o las teclas Q y A) para escoger una de las opciones del menú (la opción seleccionada aparecerá resaltada y subrayada). Para confirmar una opción, debes de pulsar el botón de fuego de tu joystick o la tecla <.

Sirviendo

Cuando juegas contra el ordenador, siempre empiezas sirviendo. Pulsa en el botón de fuego de tu joystick, la tecla <, o la barra espaciadora. Luego mueve el cursor negro de izquierda a derecha (dependiendo de desde donde estés sirviendo) con el joystick, las teclas W y E o las teclas P y O.

Nota: En los modos "AVANZADO" y "PROFESIONAL", es mejor que practiques antes de empezar el juego.

En estos modos debes de soltar el botón de fuego de tu joystick en el momento adecuado, ya que de otro modo la pelota irá a parar a la red o se saldrá fuera de las líneas de servicio.

Devolviendo la pelota

Durante el cambio, pulsa el botón de fuego de tu joystick (o la tecla < del teclado) para devolver. Suelta el botón para devolver la pelota.

Nota: El jugador deja de moverse cuando pulsas el botón de fuego de tu joystick.

Dejando una opción y volviendo a la selección de pantalla previamente escogida.

Para dejar una opción, pulsa la tecla ENTER de tu teclado.

OBSERVACIONES

— En comparación con las versiones de ATARI y AMIGA, el PRO TENNIS TOUR DE SPECTRUM tiene varias diferencias.

— El menú principal tiene dos funciones adicionales: la opción de DOS JUGADORES y la opción de DEMOSTRACION.

— En la opción de TORNEO sólo puedes dar tu nombre con el joystick o los controles del teclado.

— No es posible ver una repetición de jugada.

— La opción de TABLA no existe.

— No es posible salvar un juego (STORAGE) o clasificación (RANKING).

— Puedes controlar el lado del campo en el que el jugador jugará. Para hacer esto escoge la opción Mode (Modo) y luego PLAY BACK si quieres jugar en la parte de atrás del campo o PLAY FRONT si quieres jugar en la parte frontal del campo.

— Es posible ver la demostración usando el modo DEMO.

Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation.