

CARGA DEL JUEGO

ST, AMIGA: Inserta el disquete en la unidad interna y enciende el ordenador.
 AMSTRAD CPC: Inserta el disquete y teclea RUN''TENNIS
 CPC CINTA: Rebobina la cinta, pulsa la tecla ''play'' del casete y teclea RUN''TENNIS.

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

MOVIMIENTOS MEDIANTE EL JOYSTICK Y SIN BOTON DE FUEGO



MOVIMIENTOS MEDIANTE EL JOYSTICK CON EL BOTON DE FUEGO

(PULSANDO BOTON: PREPARACION,
 SOLTANDO BOTON: LANZAMIENTO DE LA BOLA)
 SI LA BOLA SE DEVUELVE TRAS UN REBOTE

ADVERSARIO EN EL FONDO DE LA CANCHA

	IZQUIERDA	RECTO	DERECHA
VOLEA	←←←←←	▲	→→→→→
PASE MEDIO	←←←←←	●	→→→→→
BOLA PICADA	←←←←←	●	→→→→→

ADVERSARIO EN LA RED

	IZQUIERDA	RECTO	DERECHA
PASE ALTO	←←←←←	▲	→→→→→
PASE MEDIO	←←←←←	●	→→→→→
DEJADA	←←←←←	●	→→→→→

SI LA BOLA SE DEVUELVE ANTES DE QUE REBOTE

	IZQUIERDA	RECTO	DERECHA
VOLEA PROFUNDA	←←←←←	▲	→→→→→
GOLPE DE POTENCIA	←←←←←	●	→→→→→
BOLA AMORTIGUADA	←←←←←	●	→→→→→

SI EL ADVERSARIO EFECTUA UNA VOLEA

	IZQUIERDA	RECTO	DERECHA
SMASH	←←←←←	●	→→→→→

SERVICIO

	IZQUIERDA	RECTO	DERECHA
ALTO	1	2	3
MEDIO	4	5	6
BAJO	4	5	6

Para el servicio, la zona a la que se dirigirá la bola se determina por la posición del joystick.

PARAMETROS DEL JUGADOR

Puedes incrementar o reducir tus aptitudes para realizar cada golpe. Al principio del juego, dispones del 50 % de agilidad en cada golpe, además de un 30 % que puedes repartir en todo el conjunto de golpes. Cuanto más aumente el porcentaje de un golpe, más posibilidades tendrás de conseguirlo. También puedes retirar puntos de un golpe menos importante y añadirse los a otro preferente. Según se vaya desarrollando el partido, los porcentajes de tu jugador evolucionarán según los puntos fuertes y débiles de tu juego. Los porcentajes del golpe de derecha y de revés representan LA EFICACIA. Cuanto más altos son, más largas y cruzadas serán las bolas. Los porcentajes de los otros golpes representan el NIVEL DE HABILIDAD del golpe. Cuanto más altos sean, más posibilidades tendrás de conseguir los golpes más difíciles (smash, dejadas).

GRABAR LOS PARAMETROS

Sólo puedes grabar los parámetros de tu jugador en el modo ''CAMPEONATO''. Al final de cada partido, aparecen tus estadísticas. En el modo ''CAMPEONATO'' podrás grabar estas estadísticas con la opción ''SAVE''.

DATOS ADICIONALES DE TENNIS CUP:

BOTON DE FUEGO PULSADO:

Preparación para el lanzamiento de la bola.

BOTON DE FUEGO LIBRE:

Lanzamiento de la bola.

En ese momento, la dirección del joystick determina el golpe.

DIRECCION DEL JOYSTICK



PARAMETROS DEL ADVERSARIO

Un jugador se define por sus porcentajes obtenidos en cada golpe, por su resistencia física (''PHYSICAL''), por sus reflejos (''REFLEXES''), por su nivel en el fondo de la cancha (''BASE LINE'') y por su nivel en la red (''NET''). Para estos dos últimos parámetros, cuanto más aumenten, más tendencia tendrá el jugador a atacar desde el fondo de la pista o desde la red. Puedes elegir entre 32 adversarios el que más te conviene. Cada uno tiene sus propios parámetros diferentes.

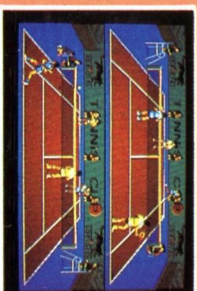
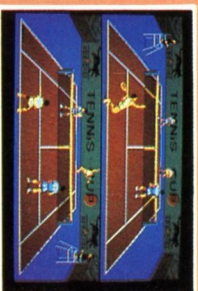
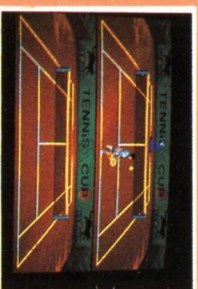
CONFIGURAR LOS PARAMETROS DE UN ADVERSARIO

Se pueden configurar los parámetros de un adversario según el nivel que desees que tenga. Para crearlo, entra en modo ''1 PLAYER''. Aparecerán tus propias estadísticas. Selecciona ''SINGLE EXHIBITION'' y ''CREATE YOUR OPPONENT''. Después aparecerán tus estadísticas, que puedes modificar (porcentaje de cada golpe, definición de su estilo de juego...). Una vez creado, puedes grabar sus parámetros con la opción ''SAVE''.

AUTORES

Director del programa: Ch. GOMEZ
 Programadores: B. ARON, Ch. GOMEZ
 Diseñador: D. SABLONS
 Música: M. WINO GRADOFF

TENNIS *cup*



TENNIS CUP esta la mejor simulación de tenis jamás realizada hasta ahora. La animación, los gráficos y la programación, se realizan de forma completamente nueva. El resultado, como podéis constatar, es sorprendente. Tienes 32 posibles adversarios, cada uno con sus propias cualidades, defectos y tácticas. Además, su potente editor te permite crear tus propios adversarios configurando sus parámetros de juego. La doble pantalla, un nuevo concepto, permite a cada jugador encontrarse en primera persona, lo que se revela rápidamente como algo indispensable en el momento del juego. Están permitidos todos los golpes: Bolas cortadas, pases interceptados, dejadas, volées, etc...

TENNIS *cup*

TENNIS *cup*



AMSTRAD CASSETTE



TENNIS *cup*