

Computerprogramma

TENNIS

ATARI[®]
COMPUTERS

RXN 8042-010

Hoe het spel te gebruiken?

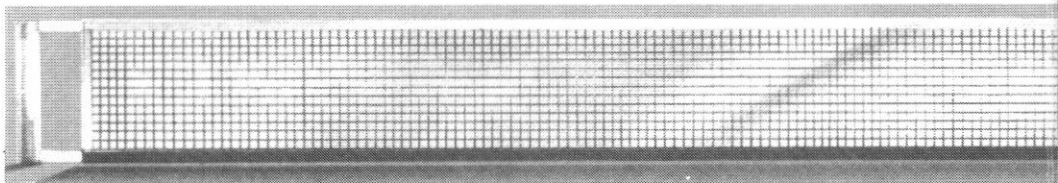
Steek het Tennis Module in je ATARI® Home Computer zoals beschreven in de handleiding van de computer. Schakel de computer in. Sluit op Controller Jack 1 een joystick aan; en als je met z'n tweeën wilt spelen, een tweede op Controller Jack 2.

Door indrukken van de SELECT-toets kies je de gewenste spelsoort: Enkel, met een speler tegen de computer of Enkel met twee spelers tegen elkaar en Dubbel waarbij beide teams zijn samengesteld uit een speler met de computer als partner.

Om het spel te beginnen druk je de START-toets in. Wil je midden in een spel een pauze inlassen, dan druk je de SPATIEBALK van de computer in, op het scorebord verschijnen dan de woorden PAUZE MODE. Druk je de SPATIEBALK daarna nogmaals in, dan wordt het spel vervolgd.

Hoe het spel te spelen?

De bedoeling van TENNIS is voldoende punten te verzamelen om de match te winnen. Een punt win je als je tegenstander er niet in slaagt de bal terug te slaan. Elke match



Die spelsoorten waarbij de computer betrokken is als speler, worden midden-onder op het scorebord aangegeven met het woord AUTOMATED.

Door indrukken van de OPTION-toets geef je je spelpeil aan: matig (INTERMEDIATE) of gevorderd (ADVANCED). Dit wordt midden-bovenaan het scorebord aangegeven.

Om je naam op het scorebord te vermelden beweeg je je joystick naar rechts of links tot de juiste letter in de cursor verschijnt, daarnagdruk je de afvuurknop in. In totaal kun je zeven karakters en/of spaties invoeren.

wordt bepaald door de beste van de drie sets. Zie voor details van de puntentelling bij tennis onder "PUNTENTELLING".

SERVEREN

Het spel begint zodra Speler 1 (in het blauwe shirt) serveert. Om op de forehand van je tegenstander te serveren (alle spelers zijn rechts) duw je de joystick naar voren en druk je vervolgens de afvuurknop in. Om op de backhand te serveren haal je de joystick naar achteren waarna je de afvuurknop indrukt. Druk je alleen maar de afvuurknop in, dan serveert de computer op de forehand.

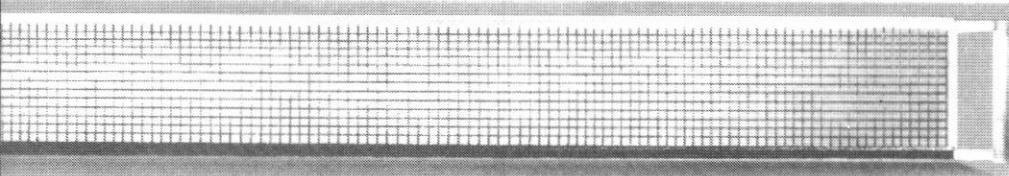
RALLY

Is de bal eenmaal in het spel dan

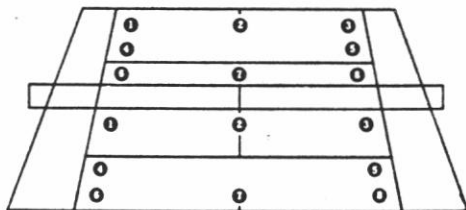
stuur je je speler naar de juiste plaats door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Om de bal te raken moet je je racket niet achteruit te zwaaien - dat doet de computer voor je, en op het juiste moment. Maar je mag niet te ver van de bal staan omdat je hem anders mist. Ben je snel genoeg, dan kan je een volley slaan (de bal wordt dan in de lucht getroffen, voordat die eerst de grond raakt).



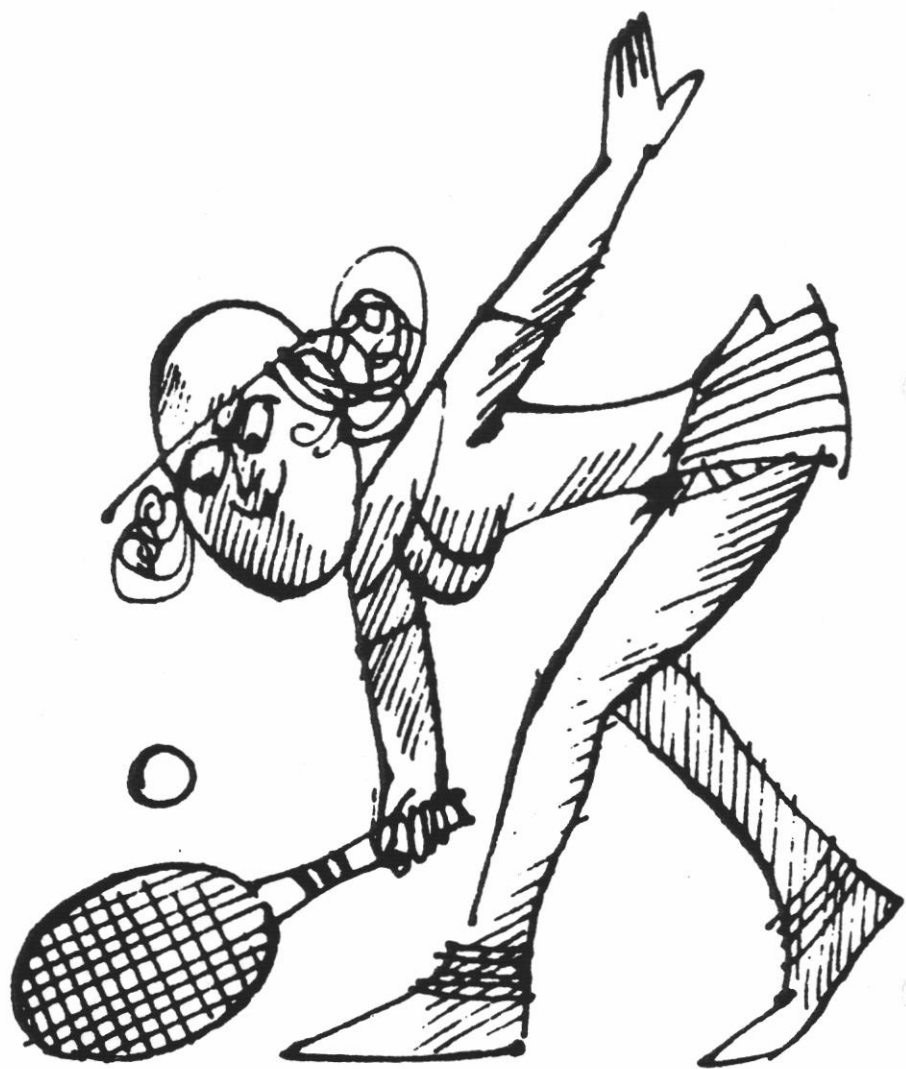
Waar de bal terecht komt bepaal je door de afvuurknop ingedrukt te houden en de joystick in de richting van de gewenste plaats in het speelveld van je tegenstander te bewegen (zie afbeelding). Dat moet je doen voordat je de bal slaat. Geef je de richting niet aan, dan laat de



computer de bal automatisch in het midden van het speelveld van je tegenstander terecht komen. Omdat je je speler niet kan verplaatsen terwijl je de afvuurknop ingedrukt houdt is het beter om eerst de bal te slaan en dan de richting ervan aan te geven - als je daar tenminste de tijd voor krijgt.



Door het indrukken van de afvuurknop met de joystick in de middenstand sla je een lob (een hoge, diepe bal) naar het midden van het speelveld van je tegenstander. Maar, let op: kan je tegenstander de lob niet bereiken voordat die de grond raakt, dan zal hij of zij die bal altijd boven het hoofd slaan, een zeer snelle slag dus.



TENNIS

Net als bij het echte tennisspel serveert elke speler of elk team een game en ontvangt de service bij het volgende game, dat betekent dat de service wisselt. Telkens wanneer er een oneven aantal games gespeeld zijn verwisselen de spelers van speelveld.

DUBBELSPEL

Bij een dubbelspel hebben Speler 1 (blauw shirt) en Speler 2 (paars shirt) ieder een partner (met een perzikkleurig shirt). Terwijl de computer de bewegingen van de spelers in de perzikkleurige shirts bestuurt, bepalen jij en je tegenstander waar de bal voor de partner van de respectievelijke teams terecht komt.

Puntentelling

GAMES

Een GAME wordt gewonnen door de speler die vier PUNTEN weet te halen, met een verschil van tenminste twee PUNTEN. Die PUNTEN heten:

Geen PUNTEN:	0	(ook wel LOVE genoemd)
1e PUNT	: 15	
2e PUNT	: 30	
3e PUNT	: 40	
4e PUNT	: GAME	

Een stand van 40-40 wordt ook wel DEUCE genoemd. Wint diegene die serveert het volgende PUNT, dan is de stand ADVANTAGE IN (of AD IN). Wint de speler die de service ontvangt een PUNT dan is de stand ADVANTAGE OUT (of AD OUT). De speler die een ADVANTAGE heeft moet het volgende PUNT winnen om de GAME te kunnen winnen. Wint de andere speler het PUNT, dan is de stand weer DEUCE.

SETS

Een SET wordt gewonnen als een speler zes GAMES met een verschil van minstens twee GAMES weet te winnen. Is de SET-stand 6-6 en wint de speler met 6 het volgende GAME, dan wint hij de SET met een stand van 7-5. Wint de andere speler het volgende GAME dan wordt de SET-stand 6-6 en wordt de winnaar van de SET bepaald door een TIEBREAKER.

TIEBREAKERS

Bij een SET-stand van 6-6 wordt een TIEBREAKER gespeeld. De speler die aan de beurt is om te serveren begint met een enkele PUNT te serveren. Daarna serveert elke speler bij toerbeurt twee PUNTEN. De eerste speler die zeven PUNTEN weet te halen wint de TIEBREAKER en daarmee de SET met een stand van 7-6. Tijdens een TIEBREAKER wisselen de spelers telkens wanneer er zes punten gespeeld zijn van speelveld.

Strategie

Om een tenniswedstrijd te winnen is het van belang aan service te blijven. Het is namelijk veel gemakkelijker om met serveren een punt te winnen dan met het beantwoorden ervan. Het geheim om een tegenstander te verslaan, is zijn of haar service te doorbreken.

Bepalend voor een spelstrategie is de bal zo te plaatsen dat je tegenstander er moeite mee heeft deze goed terug te slaan. Zo is het bijvoorbeeld een goed idee om je slagen steeds ergens anders te plaatsen. Dit dwingt de tegenstander



ertoe van de ene zijlijn naar de andere en voor- en achteruit te rennen om de bal te kunnen bereiken. Deze zelfde taktiek is ook van belang bij het serveren en het beantwoorden van een service. Ook kan het nuttig zijn je slagen te maskeren. Zie je de bal op een plaats afgaan die je gemakkelijk kunt bereiken, wacht dan tot het laatste moment voordat je er naar toe rent. Daarmee speel je je tegenstander uit positie.

oorgeet niet om lob's aan je slagenassortiment toe te voegen. Vooral als de andere speler dicht bij het net en aan de zijkant staat. Slaat je tegenstander een lob, zorg er dan wel voor de bal terug te slaan voordat die de grond raakt. Op die manier sla je boven je hoofd, wat bijna altijd een punt oplevert.

Het is van belang om voor elke wedstrijd een bepaalde speelwijze te kiezen. Sommige spelers geven de voorkeur aan een baseline-spel (daarbij blijven ze achterin het speelveld, op de baseline staan. Behalve natuurlijk om zeer korte ballen te kunnen bereiken, maar daarna gaan ze weer terug naar de baseline). Anderen geven de voorkeur aan een aggressievere speelwijze die ze "serve and volley" noemen en waarbij ze na elke service en bij elke andere gelegenheid op het net toelopen.

Houd als je bij "serve and volley" tijdens een Enkelspel op het net toeloopt vooral de richting van de bal in het oog. Serveer je bijvoorbeeld een wijde slag, loop dan naar het midden van de zijlijn van het speelveld waar de bal zal neerkomen. Vanaf die plaats heb je een betere trefkans op de open ruimten in het speelveld van je

tegenstander. Sla waar mogelijk een volley in plaats van te wachten tot de bal van de grond terugstuit; dat geeft je tegenstander minder tijd om te reageren.

Probeer bij ontvangst van een service de bal te kappen (kort te treffen) en dan op het net toe te lopen, wat het speelveld openbreekt. Bedenk wel dat een aggressief spel, dicht bij het net gespeeld, je dwingt snel te reageren. Kom je aan het net oog in oog met je tegenstander te staan, dan moet je maar gokken van welke kant de bal zal komen. Daarbij zal je van tijd tot tijd zeker verkeerd gokken, maar gewoon in het midden blijven staan maakt je kwetsbaarder op de flanken.

Geef je de voorkeur aan een baseline-spel, houd dan de andere speler met uiteenlopende slagen in beweging. Van tijd tot tijd een drop-shot (een korte, zacht retourslag) is heel effectief om je tegenstander te verrassen. Vermijd "niemandslaan"; dat deel in het midden van het speelveld waar je buiten positie staat voor zowel indirecte ballen als volley's.

**COMPUTER
PROGRAMMA**

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari.

Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze produktie-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm Off.
Printed in Holland by Drukkerij van der Zanden B.V.



HOOFDKANTOOR:
Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSSEN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT