

ON-COURT TENNIS

Featuring Player Perspective Graphics™
(Graphismes dans la perspective du joueur)
(Perspektivdarstellung des Spielfeldes)
On Player Perspective Graphics™
(Con gráficos en la perspectiva del jugador)
(Met realistische speler voorstelling)

OFFICIAL PROGRAM

CREATED BY
CREEP PAR
VON
IDEATO DA
CREADO POR
ONTWORPEN DOOR
**ED RINGLER, SCOTT ORR,
DAN UGRIN**

ORIGINAL MUSIC BY
MUSIQUE ORIGINALE DE
ORIGINALMUSIK VON
TEMA MUSICALE ORIGINALE DI
PROGRAMMA OFFICIAL
OFFIZIELLE PROGRAMMA
JOHN FITZPATRICK

We would like to hear from you so we
can keep you informed of upcoming
home computer software from
Activision. Please fill out the card
below, place in a stamped envelope
and mail to the following address:

ACTIVISION (UK) INC.
15 Harley House
Maylebone Road
Regent Park,
London N.W.1 5HE, UK

1084

LOADING THE GAME: CASSETTE
1. Make sure that the cassette is properly connected.
2. Turn your computer's power switch **ON**. Place the game tape into your cassette player, close the door and rewind to the beginning.
3. Type **LOAD "TENNIS", 1,1** and press the **RETURN** key. The computer will respond to your cassette. When the computer responds **FOUND TENNIS**, press the **COMMODORE LOGO** key. The game will load in about twenty minutes.

DISKETTE
Make sure your computer is **OFF**, the cartridge slot is **EMPTY**, and your disk drive is properly connected.
2. Turn your computer's power switch **ON**. When the busy light goes out, insert the game diskette into your disk drive and close the door.
3. Turn your computer's power switch **ON**. Type **LOAD "TENNIS", 8,1** and press the **RETURN** key. The game will load automatically.

THE TOP SEEDS
John Ringler: great backhand; decent forehand and serve, pressures opponents into errors before coming to the net often; temper sometimes hampers his play during long matches.
Bjorn Ugrin: good control over all shots; very good backhand and serve; good forehand; plays baseline game so he has strong endurance.
Jimmy Orr: great forehand; decent backhand; good serve; wears opponents down with lacerious all-court play; endurance is sometimes a question mark.

Ivan Messier: great serve, prefers playing baseline with very good forehand and good backhand; unplayable against make him extremely tough during long matches.

PRE-GAME WARM-UPS
F3 GRASS
F5 1 PLAYER
F7 NEXT MENU

Plug a joystick controller firmly into PORT 1 on the side of the computer. If you are playing solo, Plug a second controller into PORT 2 if it has two players. Hold the joystick with the red button in the upper left corner, towards the TV screen.
Press the **F3** key to enter the computer console to choose your playing surface: GRASS, HARD COURT or CLAY.
Press the **F5** key to select between a 1 PLAYER, PLAYER or DEMO game.
Press the **F7** key to go to the NEXT MENU to choose your player (top seed).

F3 GRASS
F5 1 PLAYER
F7 NEXT MENU

Both players can use the same combinations if you choose. When playing solo against the computer, the scoreboard will read COMPA vs. YOU.
PLAYER 1 (COMPUTER) always wears a BLUE shirt; PLAYER 2 always wears a YELLOW shirt.
When both players have made their selections, press the **F7** key to go to the NEXT MENU to choose the LENGTH of the match.
Press the **F3** key to select between a 2 OF 3 SET, 3 OF 5 SET or 1 SET match. Press the **F7** key to play TENNIS.

F3 2 OF 3 SETS Wins Match
F7 PLAY TENNIS
To PAUSE/RESUME a game, press the **F7** and **F1** keys simultaneously. To RESTART a game, press the **F3** and **F5** keys simultaneously.

CENTER COURT
As in real tennis, your goal in ON-COURT™ Tennis is to win (2 of 3) or (3 of 5) sets from your opponent. See the SCORING section for further details.

FAIR COURT
Service Court
Service Court
Service Court
Service Court
Out of Bounds Line
Out of Bounds Line
Near Court
Out of Bounds Line

PLAYING SURFACES
You get to choose from (3) different playing surfaces—these are for every style.
• **GRASS**—extremely fast surface; balls tend to skip and speed up on impact.
• **HARD COURT**—the most predictable surface; balls bounce consistently throughout the match.
• **CLAY**—slowest of these surfaces; balls tend to slow and bounce high on impact.

We've discovered that playing the baseliners (Ugrin and Messier) on clay makes for the most enjoyable games because of the angles you can get on your shots during long rallies.

PLAY TENNIS
Serving the Ball
The game begins with PLAYER 2 (near court) serving to the PLAYER 1 (far court). Players always serve from the near (bottom) court.
The player serving automatically tosses the ball in the air. To serve, move the joystick to SWING when the ball is near the TOP of the TOSS. A serve that lands inside your opponent's service court is GOOD; a serve that lands outside your opponent's court or is hit into the net is a FAULT. If you hit (2) faults (DOUBLE FAULT), you lose the point.

Press for Hard Serve
Left Side
Right Side
Middle

The joystick not only triggers your player to swing, but also lets you place your serve in your opponent's service court. Press and HOLD the red button as you move the joystick for a HARD serve.
The serve changes (to a musical interlude) after each GAME—see SCORING section for details.

Rallying
The computer automatically moves your player to the ball so you can focus on your shot (swing).
To return a ball, press the red button or move the joystick when the ball's SHADOW gets nearer your player's FEET (near court) or just after it BOUNCES (far court). The TIMING of your swing determines in which of (16) directions (angles) the shot can travel.

Press for Drop Shot
Slice Shot
Topspin Shot
Lob

The joystick/button action not only triggers your swing but also lets you put spin on the ball, hit a drop shot or lob the ball over your opponent's head. Just like in real tennis, the way you swing determines in which of the shot you victory is racket control and the right strategy!

Smashes
If your opponent LOBS the ball back to you (ball has high arc), you must SMASH it back.
To smash, move the joystick just BEFORE the ball's shadow reaches your player's feet.

Press for Sharper Angle
Left Side
Right Side
Middle

The joystick not only triggers your swing, but also lets you PLACE your smash. Press and HOLD the red button while you move the joystick for sharper angles on your smash shot.

Scoring
A POINT is lost when one player: double faults; hits the ball out-of-bounds or into the net or misses hitting the ball entirely.
A GAME is won when one player wins (4) points by a margin of at least (2) points.

NO SCORE = 0
1ST POINT = 15
2ND POINT = 30
3RD POINT = 40
4TH POINT = GAME

A score of 40-40 is called DEUCE(-). The player who wins the next point scores an ADVANTAGE (AD). If the player holding ADVANTAGE wins the next point, he/she wins the game; otherwise, the score goes back to DEUCE(-).
A SET is won when one player wins (6) games by a margin of at least (2) games. If the SET score goes to 6-6, you must play a TIEBREAKER.
The SERVER serves ONE point to begin the tiebreaker. The SERVER then changes, and every TWO points thereafter. The first player to win (7) points, wins the set.

SPECIAL FEATURES
Play SOLO against a world class computer opponent or human player—even watch two top players challenge each other.
Floating Intelligence™ lets the computer player vary his skill with yours—so you get the better deal.
Choose a playing surface to suit your style: GRASS is fast; HARD COURT is very consistent and CLAY is slow paced.
You have full racket control over groundstrokes (angle and spin), serves and smashes.
Choose the length of the match: ONE set (warm-up), 2 of 3 sets or 3 of 5 sets.

COURT CENTRAL
Comme dans la vie réelle, le but du jeu de tennis ON-COURT™ est de gagner 2 manches sur 3 ou 3 manches sur 5.
TERRA BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

CHARGEMENT DU JEU: CASSETTE
1. Vérifiez que l'ordinateur est à l'arrêt (OFF), que les logements de cartouche sont vides et que votre lecteur de cassettes est correctement branché.
2. Mettez l'interrupteur de l'ordinateur en position Marche (ON). Insérez la cassette de jeu dans le lecteur, fermez la trappe et rebouchez à fond.
3. Tapez **LOAD "TENNIS", 1,1** et appuyez sur la touche **RETURN**. Pressé le bouton **PLAY** de votre cassette (le bouton de service) pour commencer à partir du court rapproché (au bas de l'écran).
Le serveur servira automatiquement la balle en l'air. Pour servir, manœuvrez le joystick pour frapper la balle lorsque elle est proche du sommet de sa trajectoire. Une fois la balle de service atteinte à l'intérieur du court exposé est bonne, alors que celle qui retombe hors du court de l'adversaire ou touche le filet constitue une faute. Si vous faites deux fautes (double faute), vous perdez le point.

DISKETTE
1. Vérifiez que votre ordinateur est à l'arrêt (OFF), que le logement de cartouche est VIDE et que votre lecteur de disquettes est correctement branché.
2. Mettez l'interrupteur du lecteur de disquettes en position Marche (ON). Lorsque vous voyez l'unité de lecture, introduisez la disquette de jeu dans le lecteur et rebouchez le lecteur.
3. Mettez l'interrupteur de l'ordinateur en position Marche (ON). Tapez **LOAD "TENNIS", 8,1** et appuyez sur la touche **RETURN**. Le jeu se charge automatiquement.

LES TURNS DE SERIE
John Ringler: revers experts; coups droits et services honnêtes, pousse ses adversaires à faire des erreurs en s'approchant souvent du filet; son tempérament fougueux dans parfois son jeu pendant les matches de longue durée.
Bjorn Ugrin: bonne maîtrise de toutes les balles; très bons revers et services; bons coups droits; préfère le jeu de fond qui lui permet de faire preuve d'endurance.
Jimmy Orr: excellents coups droits; revers honnêtes; bons services; un adversaire par son jeu.

Le service
Ivan Messier: service excellent; préfère le jeu de fond avec de très bons coups droits et de bons revers; son jeu est très agressif et très difficile à défendre.
Le service change de camp au son d'un petit interlude musical à la fin de chaque jeu—pour plus de détails, voir la section intitulée SCORE.

Le jeu
L'ordinateur déplace automatiquement votre joueur vers la balle de manière à ce que vous puissiez vous concentrer sur votre coupe et votre smash.
Pour relancer une balle, appuyez sur le bouton rouge ou manœuvrez le joystick lorsque l'ombre de la balle s'approche des pieds de votre joueur (court rapproché), ou lorsque vous voyez le rebond (court éloigné). Le moment choisi pour votre swing détermine celui des 16 directions (angles) que prend la balle.

MISE EN TRAIN
F3 GRASS
F5 1 PLAYER
F7 NEXT MENU

Si vous jouez tout seul, branchez fermement une commande à joystick sur le port 1 situé sur la face latérale de la console de l'ordinateur. Si vous jouez à deux, connectez un second joystick au port 2. Orientez le joystick de votre joueur vers le bouton rouge se trouvant dans le coin supérieur gauche, dirige vers l'écran du téléviseur.

Appuyez sur la touche **F3** pour sélectionner une partie en 1 (PLAYER) ou à deux (2 PLAYERS) joueurs, ou un jeu de démonstration.
Appuyez sur la touche **F5** pour passer au menu suivant (NEXT MENU) afin de choisir votre tête de série.

F3 GRASS
F5 1 PLAYER
F7 NEXT MENU

Le joueur n° 1 utilise la touche **F3** pour choisir sa tête de série, alors que le joueur n° 2 utilise la touche **F5**. Les deux joueurs peuvent choisir les mêmes combinaisons, s'ils le désirent. Lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur, le tableau du score substitue le mot COMPUTER (ordinateur) à PLAYER 1.

Le joueur n° 1 (ou de l'ordinateur) doit toujours jouer un maillet blanc, alors que le joueur n° 2 est toujours celui d'un maillet jaune.
Lorsque les deux joueurs ont fait leurs choix, appuyez sur la touche **F7** pour passer au menu suivant qui permet de choisir la durée du match.

Appuyez sur **F3** pour choisir un match se disputant au meilleur de trois (2 OF 3 SET) ou de cinq (3 OF 5 SET), ou à une manche (1 SET). Pressez **F7** pour jouer au tennis (PLAY TENNIS).

F3 2 OF 3 SETS Wins Match
F7 PLAY TENNIS
Pour interrompre ou reprendre le jeu, appuyez simultanément sur les touches **F7** et **F1**. Pour recommencer un jeu, pressez en même temps les touches **F3** et **F5**.

COURT CENTRAL
Comme dans la vie réelle, le but du jeu de tennis ON-COURT™ est de gagner 2 manches sur 3 ou 3 manches sur 5.
TERRA BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Nous nous sommes aperçus que, du fait des angles que vous pouvez obtenir, les balles peuvent être dirigées dans des directions 2 et le jeu de fond (avec Ugrin et Messier) sur une surface en terre battue qui donne le plus de satisfactions.

LA PARTIE DE TENNIS
Le Service
La Partie commence avec le joueur n° 2 (court rapproché) servant la balle au joueur n° 1 (court éloigné). Les deux joueurs servent toujours à partir du court rapproché (au bas de l'écran).
Le serveur servira automatiquement la balle en l'air. Pour servir, manœuvrez le joystick pour frapper la balle lorsque elle est proche du sommet de sa trajectoire. Une fois la balle de service atteinte à l'intérieur du court exposé est bonne, alors que celle qui retombe hors du court de l'adversaire ou touche le filet constitue une faute. Si vous faites deux fautes (double faute), vous perdez le point.

Appuyez pour obtenir une balle de service rapide
Côté gauche
Côté droit
Milieu

Le joystick vous permet non seulement de déclencher le swing de votre joueur, mais aussi de positionner votre coupe et votre smash.
Pour relancer une balle, appuyez sur le bouton rouge ou manœuvrez le joystick lorsque l'ombre de la balle s'approche des pieds de votre joueur (court rapproché), ou lorsque vous voyez le rebond (court éloigné). Le moment choisi pour votre swing détermine celui des 16 directions (angles) que prend la balle.

Appuyez pour obtenir une balle coupée et amortie
Balle sans effet
Balle brossée par en-dessus
Balle coupée latéralement
Chandelle

Les mouvements impartis au joystick/bouton vous permettent non seulement de déclencher votre swing mais également d'imprimer un effet à la balle, de contrôler et d'amortir la balle ou d'exécuter une chandelle au-dessus de la tête de l'adversaire. Comme dans un vrai tournoi de tennis, la clé de la réussite réside dans une bonne maîtrise de la raquette et une stratégie bien pensée.

Les Smashes
Si votre adversaire exécute une chandelle (la balle sur une trajectoire élevée), vous devez élever la balle en retour.
Pour faire un smash, déplacez le joystick juste avant que l'ombre de la balle n'atteigne les pieds de votre joueur.

Appuyez pour obtenir un angle plus aig
Côté gauche
Côté droit
Milieu

Le joystick sert non seulement à déclencher votre swing, mais également à positionner votre smash. Pour obtenir des angles plus aigus, appuyez sur le bouton rouge et manœuvrez l'enfoncement pendant que vous manœuvrez le joystick.

F3 2 OF 3 SETS Wins Match
F7 PLAY TENNIS
Pour interrompre ou reprendre le jeu, appuyez simultanément sur les touches **F7** et **F1**. Pour recommencer un jeu, pressez en même temps les touches **F3** et **F5**.

COURT CENTRAL
Comme dans la vie réelle, le but du jeu de tennis ON-COURT™ est de gagner 2 manches sur 3 ou 3 manches sur 5.
TERRA BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

LADEN DES SPIELS FÜR KASSETTE
1. Vergewissern Sie sich, daß der Computer auf **OFF** geschaltet ist, daß alle Plattenkassetteneinsätze leer sind, und daß Ihr Kassettengerät richtig angeschlossen ist.
2. Schalten Sie das Netzstromschalter Ihres Computers auf **ON**. Legen Sie die Spielkassette in Ihren Kassettengerät ein, schließen Sie den Deckel und spielen Sie sie zum Anfang zurück.
3. Tasten Sie **LOAD "TENNIS", 1,1** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**- oder **START**-Taste Ihres Kassettengeräts. Sobald der Computer auf **FOUND TENNIS** reagiert, drücken Sie die **COMMODORE LOGO**-Taste. Das Spiel wird dann in etwa zwanzig Minuten geladen.

FÜR DISKETTEN
1. Vergewissern Sie sich, daß der Computer auf **OFF** geschaltet ist, daß alle Plattenkassetteneinsätze leer sind, und daß Ihr Diskettenauto richtig angeschlossen ist.
2. Schalten Sie den Netzstromschalter Ihres Diskettenlaufwerks auf **ON**, und wenn die Leucht-Lampe erlischt, legen Sie die Spiel-Diskette in Ihr Laufwerk ein und schließen es.
3. Schalten Sie den Netzstromschalter Ihres Computers auf **ON**, tasten Sie **LOAD "TENNIS", 8,1** ein und drücken Sie dann die **RETURN**-Taste. Danach wird das Spiel automatisch geladen.

DIE WELTKLASSEPIELER
John Ringler: Er hat eine großartige Rückhand, gute Vorhand und guten Aufschlag; er zwingt seine Gegner zu schlechten, indem er oft an der Basislinie spielt und beeinträchtigt seine Fähigkeiten manchmal während langer Bewegungen.
Bjorn Ugrin: Er hat alle Schläge auf unter Kontrolle, besitzt eine sehr gute Rückhand und einen sehr guten Aufschlag, sowie eine gute Vorhand. Spiel gerne von der Grundlinie aus und zeigt eine starke Präzision.
Jimmy Orr: Großartige Vorhand, akzeptable Rückhand; guter Aufschlag. Er reißt seine Gegner mit harnackigem spin über das ganze Spielfeld auf, doch ist sein Ausdauer manchmal fraglich.

Ivan Messier: Er hat einen harten Aufschlag, spielt mit Vorliebe von der Grundlinie aus, mit guter Vor- und Rückhand. Daß ihm nichts aus der Ruhe bringen kann, macht ihn besonders in langen Spielen hart zu schlagen.

AUFWARMEN VOR DEM SPIEL
F3 GRASS (Rasen)
F5 1 PLAYER (1 Spieler)
F7 NEXT MENU (Nächstes Menü)

Wenn Sie alleine spielen, stecken Sie das Spielkruispaar-Spielgerät fest in den PORT 1 auf der Seite der Computerkonsole ein. Wenn Sie zu zweit spielen, stecken Sie ein zweites Spielgerät ein. Halten Sie das Spielkruispaar so, daß der roten Knopf nach links oben zum Bildschirm deutet.
Zur Wahl der Spielfläche, d.h. GRASS, HARD COURT, oder CLAY (Rasen, Beton, oder Ziegelstaub) drücken Sie die **F3**-Taste an Ihrer Computerkonsole.
Um zwischen 1 PLAYER, 2 PLAYER (1 Spieler, 2 Spieler) oder einem DEMONSTRATIONsspiel zu wählen, drücken Sie die **F5**-Taste.
Mit den Drücken der **F7**-Taste gelangen Sie zum nächsten Menü, wo Sie Ihren Weltklassenspieler wählen (top seed).

PLAYER 1 JOHN
F5 PLAYER 2 JIMMY
F7 NEXT MENU (Nächstes Menü)

• **SPLEER 1** benutzt die **F3**-Taste zur Wahl seines Weltklassenspielers, **SPLEER 2** die **F5**-Taste.
• Beide Spieler können die gleiche Kombination haben, wenn Sie wollen. Wenn Sie alleine gegen den Computer spielen, wird auf der Spielfeldansicht **COMPUTER** anstatt **PLAYER 1** stehen.
• **PLAYER 1** (oder **COMPUTER**) trägt immer ein BLAUES Hemd; **PLAYER 2** immer ein GELBES Hemd.
• Wenn beide Spieler ihre Auswahl getroffen haben, drücken Sie die **F7**-Taste, um zum NÄCHSTEN MENÜ zu gelangen, wo Sie die LÄNGE des Spiels bestimmen.
• Durch Drücken der **F3**-Taste wählen Sie zwischen 2 OF 3 SET, 3 OF 5 SET, oder 1 SET Spieldauer. Um das Spiel zu beginnen (PLAY TENNIS) drücken Sie die **F7**-Taste.

F3 2 OF 3 SETS Wins Match
F7 PLAY TENNIS
Zum Unterbrechen bzw. Wiederaufnehmen eines Spiels (PAUSE/RESUME) drücken Sie gleichzeitig die **F7**- und die **F1**-Taste. Um ein Spiel neu anzufangen (RESTART) drücken Sie gleichzeitig die **F3**- und die **F5**-Taste.

COURT CENTRAL
Wie beim echten Tennis ist Ihr Ziel in ON-COURT™ (2 von 3 oder 3 von 5 Sätzen von Ihrem Gegner zu gewinnen. Im Abschnitt WERTUNG finden Sie weitere Details.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

WERTUNG
Ein Spieler verliert einen Punkt, wenn er einen Doppel-fehler macht, den Ball über die Aus-Linie, oder ins Netz schlägt, oder den Ball überhaupt nicht schlägt.
• Ein SPIEL ist gewonnen, wenn ein Spieler mit mindestens (2) Punkten Vorsprung (4 Punkte gewinnt).
KEINE WERTUNG = 0
1. PUNKT = 15
2. PUNKT = 30
3. PUNKT = 40
4. PUNKT = SPIEL GEWONNEN

Ein Punktsatz von 40 Beide nennt sich DEUCE (-). Der Spieler, der den nächsten Punkt gewinnt bekommt den VORTEILAD. Wenn der Spieler mit dem VORTEIL den nächsten Punkt gewinnt, gewinnt er das Spiel; andernfalls geht die Wertung wieder auf DEUCE (-) zurück.
Derjenige Spieler gewinnt einen SATZ, der (6) Spiel mit einem Mindestvorsprung von (2) Spielen gewinnt. Wenn es in einem SATZ zu einem Remisstand von 6-6 kommt, muß ein TIEBREAKER (Entscheidungsspiel) gespielt werden.
Der **FAUFLAGER** schlägt einmal auf und beginnt den Tiebreak. Der Aufschlag wechselt dann sofort und danach jeweils nach zwei Aufschlägen. Der Spieler, der die ersten (7) Punkte gewinnt, gewinnt den Satz.

BESONDERE FÄHIGKEITEN
• Sie können **SOLO** gegen einen Weltklasse Computergegner oder anderen Spieler spielen, oder sogar zusehen, wie zwei Computerspieler sich gegenseitig herausfordern.
• "Floating Intelligence" erlaubt Ihnen, die Fähigkeiten des Computerspieler's in Ihren eigenen anzupassen. Wie sich Ihre verbessern, verbessern sich die seinen!
• Sie können Ihre Spielart entsprechend die passende Spielart wählen. **RASEN** ist schnell und leicht zu spielen, **verfüglich**, und **ZIEGELSTAUB** relativ langsam.
• Sie haben vollkommen Kontrolle über Ihren Schläger (normalen Rückhand (Richtung und Spin), bei Aufschlägen und Schmettern.
• Sie können die Spielfläge bestimmen. Ein SATZ (zum aufwärmen), 2 von 3 Sätzen, oder 3 von 5 Sätzen.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché

SURFACES DE JEU
Vous avez le choix entre 3 surfaces de jeu, convenant à tous les styles.
TERRAIN GAZONNE—surface permettant un jeu extrêmement rapide; la balle tend à raser la surface et à accélérer après l'impact.
CIMENT—la surface la plus prévisible; la balle rebondit de manière uniforme tout le match.
TERRE BATUE—surface dominant le jeu le plus lent; la balle a tendance à ralentir et à rebondir très haut après l'impact.

Carre de service
Carre de service
Carre de service
Carre de service
Ligne de coté
Ligne de coté
Court éloigné
Court rapproché</

