

LOADING THE GAME

1. Switch on your Amiga
2. Insert KIKSTART disc if requested.
3. When WORKBENCH is requested, insert GAME disc.
4. Leave GAME disc in computer whilst you play the game.

GETTING STARTED

Select options from the menu screen as follows:

Joystick (port 2) or **SPACE** to move arrow.

Fire or **RETURN** to choose item arrow is pointing at.

You can change:

- ★ The number of players (1 or 2)
- ★ Difficulty (**easy, average, or hard**).
- ★ The match size (1,3 or 5 sets).
- ★ Whether player 1 uses **Joystick** or **keys**.

PLAYING THE GAME

Player 1: use **joystick** in **port 2**, or **keys** (chosen from menu at start):

UP	Q
DOWN	A
LEFT	O
RIGHT	P
FIRE	ALTERNATE

Player 2: use **joystick** in **port 1**.

GAME PLAY

Press **ESC** to quit the game.

To serve, press **FIRE** once to throw ball in the air. Then press again to hit the ball as it comes down.

When the ball comes flying towards you, press **FIRE** just as it reaches you hit the ball back.

Hitting the ball while it is **high** will cause a **smash**.

Hitting the ball while it is at **medium height** will cause a **volley**.

Hitting the ball while it is **low** will cause a **lob**.

RULES OF THE GAME

THE SERVE. You must serve into the box between the net and the other player. If the ball lands anywhere else a **FAULT** is incurred. For each **point**, you have 2 attempts to serve correctly. If the ball hits the net and lands in the service box, a **NET** is given, this serve is then ignored.

DURING PLAY. The ball must only bounce once before being hit back over the net.

TO WIN A GAME. You win points in this order: **LOVE (= zero), 15, 30, 40, GAME**. If both players reach **40**, a **DEUCE** situation is reached; one of the players must win 2 consecutive points to gain an **AVANTAGE** and then **GAME**.

TO WIN A SET. It is the first person to reach 6 games. Once a game has been won, the other player takes his turn to serve for the next game.

TO WIN A MATCH. You must be the first one to win more than half the number of sets in the match.

FRANÇAIS

POUR CHANGER LE JEU

1. Allumez votre Amiga.
2. Introduisez la disquette KIKSTART si on vous le demande.
3. Quand on vous demande, insérez le disque de jeu.
4. Laissez le disque de jeu dans l'ordinateur pendant la partie.

POUR DÉMARRER

Choisissez les options sur l'écran-titre comme suit:

Manette (trou 2) ou **SPACE** pour bouger la flèche **FIRE** ou **return** pour choisir l'option désigné par la flèche.

Vous pouvez changer:

- ★ le nombre de joueurs (1 ou 2)
- ★ la difficulté (**facile, moyenne ou difficile**)
- ★ la longueur du match (sets de 1, 3, ou 5).
- ★ Si le joueur no 1 utilise une **manette** ou des **touches**.

POUR JOUER

Joueur 1: utilisez **manette** dans **position 2**, ou **touches** (choisies dans le menu au départ).

HAUT	Q
BAS	A
GAUCHE	O
DROITE	P
FIRE/FEU	ALTERNER

Joueur 2: utilisez **manette** dans **position 1**

Appuyez sur **ESC** pour quitter le jeu.

Pour servir, appuyez sur **FEU** une fois pour lancer la balle en l'air.

Puis appuyez encore pour frapper la balle lorsqu'elle descend.

Quand la balle vole vers vous, appuyez sur **FEU** au moment où elle vous atteint, renvoyez la balle.

Frapper la balle lorsqu'elle est à une hauteur moyenne provoque une **volée**.

Frapper la balle lorsqu'elle est basse provoque un **lob**.

REGLES DU JEU

LA SERVICE. Vous devez servir dans l'espace entre le filet et l'autre joueur. Si la balle atterrit ailleurs, il y a **faute**. Pour chaque **point**, vous avez 2 essais pour servir correctement. Si la balle frappe le filet et atterrit dans l'aire de service, on donne un **net**, on ne tient pas compte alors du service.

Pendant la partie la balle ne doit rebondir qu'une seule fois avant d'être renvoyée au-dessus du filet.

Pour gagner une partie Vous gagnez des points dans cet ordre: **Love (-zero), 15, 30, 40, jeu**. Si les 2 joueurs atteignent 40, il y a **égalité**; l'un des joueurs doit gagner 2 points consécutifs pour gagner un **avantage** et puis **jeu**.

Pour gagner un set C'est la première personne à atteindre 6 jeux. Une fois qu'un **jeu** est gagné, l'autre joueur prend son tour pour servir pour le jeu suivant.

Pour gagner un match Vous devez être le premier à gagner plus de la moitié de nombre de sets dans le match.

DEUTSCH

SPIEL LADEN

1. **Amiga einschalten.**
2. **KICKSTART-Diskette einlegen, falls erforderlich.**
3. **GAME-Diskette einlegen, sobald WORKBENCH angefordert wird.**
4. **GAME-Diskette während des Spieles im Computer lassen.**

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Optionen vom Menü-Schirm wie folgt wählen:

Joystick (Port 2) oder **LEERTASTE**, um Pfeil zu bewegen. Feuer oder RETURN, um Option, auf die der Pfeil zeigt, zu aktivieren.

Du kannst folgendes ändern:

- * die Spielerschah (1 oder 2),
- * den Schwierigkeitsgrad (**leicht, mittel, oder schwierig**),
- * die Spieldauer (1, 3 oder 5 Sätze),
- * ob Spieler 1 den **Joystick** oder die **Tasten** benutzt

SPIELLEN

Spieler 1: Benutze den **Joystick in Port 2** oder **Tasten** (zu Beginn aus dem Menü gewählt):

RAUF	O
RUNTER	A
NACH LINKS	O
NACH RECHTS	P
FEUER	ABWECHSELND

Spieler 2: Benutze den **Joystick in Port 1**.

ESC drücken, um das Spiel zu verlassen.

Reim Aufschlagen einmal **FEUER** drücken, um den Ball hochzuwerfen. Dann nochmals drücken, um den Ball beim Herunterfallen zu schlagen.

Wenn der Ball auf Dich zufliegt, drücke **FEUER**, sobald er Dich erreicht, um den Ball zu retournieren.

Schlagen eines **hohen** Balles ergibt einen **Smash**.

Schlagen eines **balles mittlerer Höhe** ergibt einen **Flugball**.

Schlagen eines **niedrigen** Balles ergibt einen Lob.

SPIELREGELN

DER AUFSCHLAG: Du mußt den Ball in das Feld zwischen Netz und Gegenspieler schlagen. Sollte der Ball irgendwo anders landen, gibst es einen **FEHLER**. Für jeden Punkt hast Du zwei Aufschlagsversuche.

Wenn der Ball die Netzgante berührt und in dem Aufschlagfeld landet, gibst es einen **NETZBALL**, dieser Aufschlag wird nicht gezählt.

WÄHREND DES SPIELES: Der Ball darf nur einmal aufkommen, bevor Du ihn über das Netz zurückschlägst.

UM EIN SPIEL ZU GEWINNEN: Punkte werden gewonnen in der Reihenfolge: **LOVE (= Null), 15, 30, 40, SPIEL**. Falls beide Spieler **40** erreichen, kommt es zum **EINSTAND (DEUCE)** ein Spieler muß zwei aufeinanderfolgende Punkte gewinnen, um **VORTEIL (ADVANTAGE)** und dann **GAME (SPIEL)** zu erreichen.

UM EINEN SATZ ZU GEWINNEN: Der erste Spieler, der 6 Spiele erreicht. Am Ende eines Spieles übernimmt der andere Spieler den Aufschlag.

UM EIN MATCH ZU GEWINNEN: Der Spieler, der mehr als die Hälfte der Sätze in einem Match gewinnt, ist der Sieger.

ITALIANO

PER INSERIRE IL GIOCO

1. **Accendete il vostro Amiga.**
2. **Se necessario, inserite il dischetto KICKSTART.**
3. **Quando appare la richiesta WORKBENCH, inserite il DISCHETTO CON IL GIOCO.**
4. **Lasciate il DISCHETTO CON IL GIOCO inserito nel corso della partita.**

PER DARE INIZIO AL GIOCO

Selezionate una delle opzioni offerte nello schermo con l'indice, nella maniera seguente:

Utilizzate la Leva (Ingresso 2) o lo **Spaziatore** per muovere la freccia.

Premete il **pulsante di FUOCO** o andate a **capo (RETURN)** per selezionare l'opzione indicata dalla freccia.

Potete modificare:

- * Il numero dei giocatori (1 o 2).
- * Il livalle di diffiselta (**sacilo, medio, o difficile**)
- * La durata della partita (1, 3 o 5 set).
- * L'uso della **leva** o della **tastiera** da parts del giocatore n. 1.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocatore n. 1: utilizza la **leva nell'ingresso 2**, oppure la **tastiera** (a secondo di chiò che avrete scelto dall'indice iniziale):

IN ALTO	Q
IN BASSO	A
A SINISTRA	O
A DESTRA	P
FUOCO	ALTERNATE

Giocatore n.2: si serve della **leva nell'ingresso 1**

Premete **ESC** per dare fine al gioco.

Per effettuare il servizio, premete il **pulsante di fuoco (FIRE)** una sola volta per lanciare in aria la pallina. Quindi premetelo di nuovo per colpire la palla mentre sta ricadendo.

Quando la pallina si trova in aria e si dirige verso di voi, premete il **tasto di fuoco (FIRE)** proprio nell'attimo in cui la palla vi raggiunge e la respingerete al di là della rete.

Se colpite la palla mentre si trova in **alto** otterrete una **schiacciata**.

Colpendo la palla mentre si trova a **mezz'aria** avrete una **volee**.

Colpendola quando si trova in **basso** effettuerete un **pallonetto**.

REGOLE DEL GIOCO

Il servizio. Dovete servire all'interno del rettangolo Situato tra la rete ed il vostro avversario. Se la palla colpisce il terreno di gioco in un qualsiasi altro punto, viene decretato un **FALLO**. Per ciascun **punto**, avete a disposizione 2 tentativi di servire in maniera corretta. Se la pallina colpisce la rete e quindi atterra nel rettangolo di servizio, vi viene assegnato un **NET**, e quella battuta viene ignorata completamente.

NEL CORSO DEL GIOCO. La palla deve rimbalzare una sola volta prima di essere respinta dall'altra parte della rete.

PER AGGIUDICARSI UN GIOCO. I punti si ottengono nell'ordine seguente: **LOVE (ZERO), 15, 30, 40, GAME (GIOCO)**. Qualora entrambi i giocatori raggiungano i 40 punti, si determina una situazione di **DEUCE (PARITA)**; uno dei due concorrenti deve aggiudicarsi 2 punti consecutivi per ottenere prima un **VANTAGGIO** e poi il **GIOCO**.

PER VINCERE UN SET. Si aggiudica il set il primo concorrente che ottiene 6 giochi. Ogni qual volta un gioco ha termine, il servizio passa all'altro giocatore per la durata del gioco successivo.

PER VINCERE LA PARITA. Dovete essere i primi ad aggiudicarvi più della metà dei set previsti per la partita.

