

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 **ADVANTAGE** 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 disque 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'objet 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** (choisissez 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. KIKSTART-Diskette einlegen, falls erforderlich.**
- 3. GAME-Diskette einlegen, sobald WORKBENCH angefordert wird.**
- 4. GAME-Diskette während ses 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 Spielerzahl (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

SPIELEN

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

RAUF	0
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 zufliest, drücke **FEUER**, sobald er Dich erreicht, um den Ball zu returnieren.

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

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

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

SPIELREGELN

DER AUFSLAG: Du mußt den Ball in das Feld zwischen Netz und Gegenspieler schlagen. Sollte der Ball irgendwo anders landen, gibt es einen **FEHLER**. Für jeden Punkt hast Du zwei Aufschlagsversuche. Wenn der Ball die Netzkanthe berührt und in dem Aufschlagsfeld landet, gibt 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

- Accendete il vostro Amiga.**
- Se necessario, inserite il dischetto KICKSTART.**
- Quando appare la richiesta WORKBENCH, inserite il DISCHETTO CON IL GIOCO.**
- 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 livello di diffisita (**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 seconda 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. Qindi 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 colpите la palla mentre si trova in alto otterrete una schiacciata.

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

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 pallina 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 ottenerne 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.

ESPAÑOL

PARA CARGAR EL JUEGO

1. Conectar vuestro Amiga.
2. Introducir el disco KIKSTART si se pide.
3. Cuando WORKBENCH se pida, introducir el disco GAME (JUEGO).
4. Dejar el disco GAME (JUEGO) en el ordenador mientras se juegue el juego.

ARA EMPEZAR

Seleccionar las opciones del menú en la pantalla de la manera siguiente:

Palanca (port 2) o **SPACE** para mover la flecha.

FIRE (FUEGO) y **RETURN (VOLVER ATRAS)** para escoger el objeto al que apunta la flecha.

Puedes cambiar:

- ★ El número de jugadores (1 ó 2)
- ★ Dificultad (**fácil**, **normal** o **difícil**)
- ★ La duración del nartido (1, 2, ó 3 juegos)
- ★ Si el jugador 1 usa la **palanca** o las **teclas**

PARA JUGAR

Jugador 1: usa la palanca en **Port 2** ó las teclas elegidas del menú al principio:

UP (ARRIBA)	Q
DOWN (ABAJO)	A
LEFT (IZQUIERDA)	O
RIGHT (DERECHA)	P
FIRE (FUEGO)	ALTERNAR

Jugador 2: usa la palanca en **port 1**

EL FUEGO

Pulsar **ESC** para abandonar el juego.

Para servir, pulsar **FIRE** (FUEGO) una vez, para lanzar la pelota por el aire. Entonces, pulsar otra vez para darle a la pelota cuando baja.

Cuando la pelota viene volando hacia ti pulsar **FIRE** (FUEGO); en el preciso instante en que te alcanza dale a la pelota otra vez.

Si le das a la pelota cuando todavía está alta se producirá un **smash**. Darle en la pelota mientras está a una altura media producirá una **volea**.

Darle a la pelota cuando está baja causará un lanzamiento alto y tendido de la pelota.

REGLAS DEL JUEGO

PARA SERVIR. Debes servir adentrando del recuadro entre la red y el otro jugador. Si la pelota va a parar a otro lugar se ha cometido una **FALTA**. Por cada **punto**, tienes dos tentativas para servir correctamente. Si la pelota toca la red en el recuadro, es **NET (RED)**, este servicio es entonces ignorado.

DURANTE EL JUEGO. La pelota debe rebotar sólo una vez antes de ser golpeada y mandada sobre la red.

PARA GANAR UN JUEGO. Ganas puntos en este orden: **LOVE (= CERO)**, **25**, **30**, **40**, **JUEGO**. Si ambos jugadores consiguen 40 puntos, tenemos una situación de **EMPATE (DEUCE)**: uno de los jugadores debe ganar 2 puntos consecutivos para ganar la **VENTAJA (ADVANTAGE)** y ganar el **JUEGO (GAME)**.

PARA GANAR UN SET. La primera persona que gana 6 juegos gana el SET. Una vez ganado el juego, lo toca al otro jugador servir para el próximo juego.

PARA GANAR EL PARTIDO. Debes ser el primero en ganar más de la mitad del número de los sets en el partido.

HELP LINES

If you can't get any further in any of these games and would like us to give Hints & Tips on how to solve all the puzzles just phone the numbers below. Please don't phone unless you are really stuck and make sure you get permission from the person who pays the phone bill first!

SPECTRUM, AMSTRAD, C64

DIZZY	0898 555 093
TREASURE ISLAND DIZZY	0898 555 091
FANTASY WORLD DIZZY	0898 555 078
LITTLE PUFF	0898 555 094

ATARI ST AND AMIGA

TREASURE ISLAND DIZZY	0898 555 092
LITTLE PUFF	0898 555 095

Calls cost 25p per minute during off-peak time and 38p per minute at all other times. (GREAT BRITAIN ONLY).

OTHER GREAT GAMES AVAILABLE ON 16-BIT

Nitro Boost Challenge
Advanced Ski Simulator
Advanced Rugby Simulator
SAS Combat Simulator
Treasure Island Dizzy
Rockstar Ate My Hamster
BMX Simulator

Programming
Game Design
Graphics
Music/FX/Speech
Project Manager
Production
Illustration

Mark Mason
Gavin Raeburn
Peter Tattersall
Lyndon Sharp
Tim Miller
Stewart Regan
Elizabeth Darling



This program, including code, graphics, music, and artwork are the copyright of The Code Masters Software Co. Ltd and The Oliver Twins, and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of The Code Masters Software Co. Ltd. and The Oliver Twins.

MADE IN ENGLAND

Code Masters are always on the look out for good machine code games programmers, and computer artists. If you have written a game which you think is publishable, or have a good graphics demo, please send it to: David Darling, Code Masters, P.O. Box 6, Southam, Warks, CV33 0SH. (England).