

ADIDAS CHAMPIONSHIP TIE-BREAK

Tie-break: Vive toda la tensión y emoción del juego y disfruta en tu ordenador casero de todas las características de un partido real de tenis.

El control es muy preciso y, como en la vida real, necesitarás tiempo y mucha práctica.

Tie-break dispone de un modo de entrenamiento en el que puedes seleccionar el tipo de cancha, tu raqueta y al jugador contrario.

La lista oficial del Tie-break incluye 16 jugadores; compite contra todos ellos si quieres convertirte en el número 1. Si no quieres jugar en una competición, puedes seleccionar la opción Torneo y jugar con tus amigos.

Tie-break ofrece con gran realismo todas las técnicas del tenis profesional.

Además, la presentación en formato de televisión da al juego más personalidad.

CARGA

Atari ST

Enciende el ordenador y la unidad de disco. Inserta el disco en la unidad. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa Space Bar. El juego se cargará automáticamente. Antes de cargar el programa comprueba que has quitado todas las unidades periféricas (por ejemplo, la impresora).

Amiga 500

Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón disparo del joystick o el botón izquierdo del ratón. El juego se cargará automáticamente.

Amiga 1000

Inserta el disco del sistema. Cuando aparezca la ilustración de disco Workbench inserta el disco de juego. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón disparo del joystick o el botón izquierdo del ratón. El juego se cargará automáticamente.

Antes de cargar el programa comprueba que has desenchufado todas las unidades periféricas (por ejemplo, la impresora).

Commodore 64

Cassette: Inserta el cassette en tu grabadora con la cara etiquetada hacia arriba. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada. Comprueba todas las conexiones. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla. PULSA PLAY EN EL CASSETTE. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128, teclea GO 64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

Nota: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

Disco: Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco e inserta el disco programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD""",8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el juego se cargará automáticamente.

La cancha de tenis

La cancha de tenis tiene forma rectangular y está dividida en la mitad por una red.

Las líneas que limitan el campo lateralmente son las llamadas líneas base. A ambos lados, paralelas a la red, están las líneas de servicio (o líneas T). Estas, junto con las líneas laterales, forman las zonas del servicio. Las líneas laterales exteriores se utilizan cuando se juega un partido de dobles. Verticalmente, la zona de servicio está dividida por la mitad por otra línea que marca los dos lados de la zona de servicio.

Las raquetas

Hoy en día las raquetas están hechas de materiales muy ligeros. El juego depende del tipo de raqueta, es decir, de su peso, de sus cuerdas y de la tensión de sus cuerdas. La tensión de la cuerdas se mide en kilos y va de 25 kilos a 35 kg.

Comienzo del juego. El servicio

En el tenis siempre hay un jugador que sirve y otro que recibe.

El jugador que tiene el servicio empieza lanzando la pelota desde la zona derecha (mirando a la pista).

Para servir se coloca en la zona del servicio. El jugador contrario se colocará diagonalmente en su zona de servicio, en una posición que le permita devolver la pelota. La pelota es lanzada desde la línea base. Para hacer esto, el jugador que tiene el servicio lanza la pelota al aire, utilizando la mano que no coge la raqueta, y la golpea con la raqueta antes de que caiga a tierra.

El servicio cuenta desde el momento en que la raqueta toca la pelota. La pelota deberá cruzar la red y caer en la zona de servicio contraria (diagonalmente). Las líneas se incluyen en la zona de servicio.

Segundo servicio

El servicio se repite si:

- La pelota toca la red, pero cae en la zona de servicio correcta.
- La pelota se sale fuera del campo.
- Si la pelota toca cualquier objeto antes de caer.
- El servicio no cumple las normas.
- La pelota es lanzada antes de que el jugador contrario esté preparado.

Si falla el segundo servicio, el jugador contrario gana un punto.

Cambio de los lados del servicio

En cada partido, el jugador que tiene el servicio empieza a la derecha. El lado cambia en cada servicio. Por tanto, lanzará la pelota alternativamente desde la derecha e izquierda contra la zona de servicio diagonalmente contraria.

Cambio del servicio

Después de cada juego cambia el servicio, es decir, el jugador que tiene el servicio pasa a recibirlo y viceversa.

El jugador cambia de campo después de cada juego impar de cada set.

Peloteo

A todos los efectos, el juego empieza cuando el jugador contrario golpea la pelota después del servicio.

La pelota sólo puede rebotar una vez, pero también puede ser golpeada en el aire antes de que toque el suelo. Puede tocar la red y también cuenta si toca el cuerpo del adversario o si el jugador consigue golpearla mientras está en el aire (aunque se haya salido de la pista, siempre y cuando no rebote antes en el suelo). La pelota también cuenta si toca la línea, es decir, no está fuera hasta que no rebota fuera de la pista, por detrás de la línea.

Perdiendo puntos durante el peloteo

Durante el partido ganas puntos de la siguiente manera:

- Después de tu primer punto: 15.
- Después de tu segundo punto: 30.
- Después de tu tercer punto: 40.
- Después de tu cuarto punto: ganas el juego.

La palabra “DEUCE” (IGUALES) significa que ambos jugadores tienen la misma cantidad de puntos en el juego, es decir, que están empatados.

Las palabra “LOVE” (NADA) significa que uno de los jugadores aún no ha conseguido ningún punto durante el juego.

Si ambos jugadores tienen 3 puntos (es decir, iguales), el siguiente punto es llamado “ADVANTAGE” (VENTAJA). El juego continuará hasta que uno de los jugadores gane 2 puntos consecutivos. Entonces ganará el juego.

El primer jugador que gane 6 juegos gana el set. El primer jugador que alcance el número acordado de sets gana el partido.

Tie-break

El Tie-break (desempate) se produce cuando la puntuación de un set llega a 6:6.

El jugador que tiene el servicio servirá una vez desde la derecha. Después el servicio pasará al jugador contrario que lo lanzará primero desde la izquierda y después desde la derecha. Cuando termine, volverá a cambiar el servicio. Los jugadores cambiarán de campo cada 6 puntos. El primer jugador que gane 7 puntos gana el juego.

Dobles

Las líneas externas del campo se utilizan durante los partidos de dobles. Por el resto, el juego es igual. Los jugadores del mismo equipo se turnan en el servicio.

Puntos en la clasificación internacional

La posición que ocupas en la clasificación internacional depende del número de puntos ganados por juego y del número de torneos jugados.

EL JUEGO

El ordenador se recargará poco después de que aparezca la pantalla de título. Verás entonces la pantalla de información. Para llamar al

menú pulsa el botón disparo del joystick o el botón izquierdo del ratón.

En el menú puedes elegir entre:

1. Torneo del Mundo.
2. Torneo.
3. Entrenamiento.

El símbolo de selección que aparece en cada menú es una pelota de tenis, muévela moviendo el joystick y selecciona la opción deseada pulsando el botón de la mano derecha.

1.0. Torneo del Mundo

Estás incluido en la lista de clasificación Internacional. El resultado de cualquier partido en el que participes afectará a tu posición en la lista donde aparecerá tu puntuación actual. Gana partidos individuales y reúne el mayor número de puntos posibles.

1.1. Load team/New team (Cargar equipo/nuevo equipo). Si ya has participado en algún otro torneo, puedes volver a llamar a tu antigua puntuación seleccionando la opción "Load team". Si quieres empezar de nuevo o si quieres elegir un nuevo equipo, selecciona la opción "New team" vía joystick. Cuando hayas seleccionado, pulsa el botón o mueve hacia la derecha el joystick.

1.2. Ahora selecciona el número de jugadores. También puedes incluir varios jugadores controlados por el ordenador para hacer más rápida e interesante la clasificación. Si el jugador del ordenador se enfrenta a otro jugador de ordenador te toca a ti decidir si quieres o no ver el partido (Watch game Yes or No).

1.3. Cuando hayas decidido el número de jugadores, aparecerán las fotografías de los jugadores.

El ordenador tiene 16 jugadores en memoria junto con sus fotografías y descripciones (consulta también 3.2).

Además puedes elegir si estos jugadores son controlados por una persona o por el ordenador. Si seleccionas OLD puedes recoger puntos ya ganados.

Si el jugador es controlado por el ordenador, recibirá automáticamente un nombre y un personaje.

Si el jugador es controlado por una persona puedes cambiar su nombre utilizando el teclado. Esto significa que cada jugador recibirá un nombre nuevo y otras características.

1.4. Cuando hayas decidido los personajes, si quieres jugar con más de dos jugadores, entonces puedes asignar las partes relevantes.

1.5. Selecciona la raqueta. Las raquetas se diferencian unas de otras según la tensión de la cuerdas (20-30 kg.) y peso (ligera: L; medio: M).

1.6. Si participan varios jugadores, entonces este menú se repetirá para cada jugador.

1.7. Cuando hayas definido todo esto, pasa a "Save team". Si quieres cambiar algo, pasa a "Undo" y volverá a aparecer el menú.

1.8. Finalmente deberás seleccionar el torneo en el que desees participar.

Torneo	Superficie (ver 2.2)
Open de Australia	Hierba artificial
Open de Francia	Tierra batida
Wimbledon	Hierba
Open de USA	Tierra batida
Masters	PVC
Copa Davis	PVC

1.9. El ordenador te indicará quién juega contra quién (OK).

1.10. Los jugadores no volverán a aparecer con sus descripciones (OK).

2.0. Torneo

Esta opción te permite organizar un torneo entre tus amigos, jugaréis uno contra otro y podrás crear tus propias clasificaciones. Todas las puntuaciones y torneos pueden ser almacenadas para que puedas descansar entre torneos.

2.1. Carga un antiguo torneo o empieza uno nuevo.

2.2. Selecciona el tipo de superficie:

Superficie	Características	Color
Hierba	Rápido	Verde
Tierra batida	Medio	Rojo
Hierba artificial	Medio	Gris/azul
PVC	Rápido	Gris/rojo

Cada superficie tiene sus propias características en cuanto a velocidad y rebote de la pelota. Estas son, naturalmente, muy aparentes durante el juego.

2.3. Selecciona individuales o dobles.

2.4. Número de juegos

Aparece el número de juegos a ser jugados.

2.5. Introduce los nombres vía teclado.

2.6. Selecciona la puerta relevante (para más de 2 jugadores).

2.7. El ordenador te indicará quién juega contra quién.

2.8. Cada jugador puede elegir una raqueta (ver 1.5.).

2.9. Empieza el partido.

Los juegos que forman parte de un torneo no afectan a las clasificaciones.

3.0. Entrenamiento

Selecciona este modo para practicar utilizando todas las combinaciones posibles de raquetas, superficies y compañeros.

3.1. Selecciona individuales o dobles.

3.2. Selecciona si los participantes serán controlados por personas (humanos) o por ordenador.

Puedes seleccionar entrenarte con cualquiera de los 16 jugadores de la lista.

1. Nombre: Igor Pricht.

Edad: 25.

Peso: 86 kg.

País: Checoslovaquia.

2. Nombre: Bernd Bröckel.

Edad: 22.

Peso: 74 kg.

País: Alemania Occidental.

- | | |
|---|--|
| 3. Nombre: José Sarche.
Edad: 27.
Peso: 72 kg.
País: Argentina. | 4. Nombre: Franco Piazza.
Edad: 24.
Peso: 69 kg.
País: Italia. |
| 5. Nombre: Adonis Garides.
Edad: 25.
Peso: 78 kg.
País: Argentina. | 6. Nombre: Bob Hunter.
Edad: 24.
Peso: 72 kg.
País: USA. |
| 7. Nombre: Joshua Slize.
Edad: 28.
Peso: 82 kg.
País: USA. | 8. Nombre: Miles Ford.
Edad: 25.
Peso: 67 kg.
País: GB |
| 9. Nombre: Manfred Kleimann.
Edad: 29.
Peso: 72 kg.
País: Alemania Occidental. | 10. Nombre: Pjatr Wasek.
Edad: 25.
Peso: 69 kg.
País: Checoslovaquia. |
| 11. Nombre: Heinrich Lehnhard.
Edad: 29.
Peso: 72 kg.
País: Francia. | 12. Nombre: Olof Niström.
Edad: 25.
Peso: 79 kg.
País: Suecia. |
| 13. Nombre: Nils Stoghe.
Edad: 26.
Peso: 70 kg.
País: Suecia. | 14. Nombre: Charles Thompson.
Edad: 24.
Peso: 69 kg.
País: GB. |
| 15. Nombre: Pierre Deux.
Edad: 28.
Peso: 76 kg.
País: Francia. | 16. Nombre: Ramires Estabienne.
Edad: 28.
Peso: 76 kg.
País: Italia. |

3.3. Selecciona tu puerta del joystick.

3.4. Selecciona tu raqueta (ver 1.5).

3.5. Se repite el menú para los otros jugadores.

3.6. Selecciona la duración del partido. Esto determina el número de sets que debes ganar.

Puedes seleccionar entre:

“El mejor de tres” (tienes que ganar 2 sets).

“El mejor de cinco” (tienes que ganar 3 sets).

3.7. Selecciona la superficie de juego (2.2).

3.8. Empieza el partido.

4.0. El partido

4.1. Control de los jugadores.

Ahora llegamos a la parte más importante y dura del juego. En primer lugar, no necesitas mover a los jugadores porque ellos se mueven automáticamente hacia la pelota.

En este juego el joystick se utiliza para incorporar golpes de gran realismo como los efectos, cortes, smash, voleas, paradas, etc. Cada golpe es calculado con gran precisión y realismo.

4.2. El servicio.

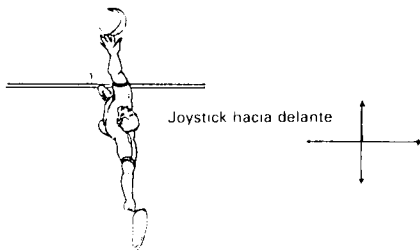
No tienes que seleccionar la dirección del servicio, pero sí que tienes de decidir su longitud y corte.

Joystick hacia delante = duración del swing = longitud del golpe.

Joystick hacia delante, derecha, izquierda = corte más pequeño.

Servicio

Joystick hacia delante: El jugador balancea (swings) su brazo hacia atrás y permanece en su posición.



Soltar el joystick: El jugador golpea la pelota.

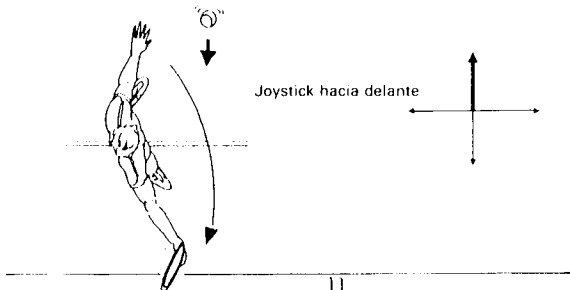


4.3. Derecho/revés:

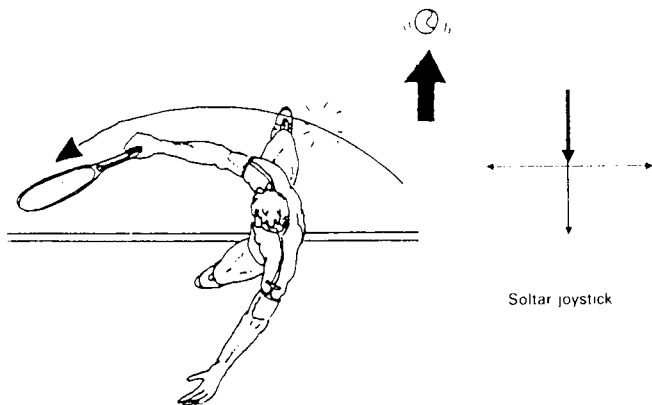
a) El ordenador decide si realizas un derecho o revés. Sólo usas el joystick para dirigir al jugador o a la pelota.

Todos los lanzamientos se basan en el siguiente principio:

Joystick hacia delante = balanceo del brazo del jugador hacia atrás.



El lanzamiento no se efectúa hasta que es soltado el joystick.

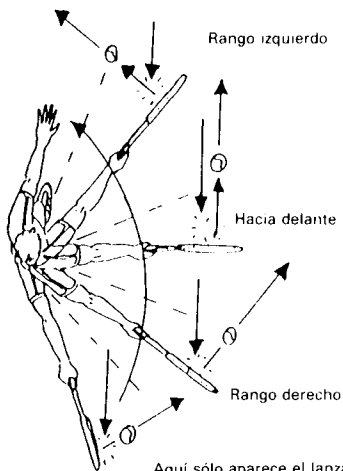


Esto significa que durante el swing puedes parar al jugador todo el tiempo que quieras. De esta manera podrás determinar la dirección de la pelota. Como en un partido real de tenis la realización de un derecho/revés depende del ángulo de incidencia de la pelota. Si ralentizas el golpe podrás determinar cuándo golpea la raqueta la pelota.

Si la raqueta golpea la pelota en la posición media, la pelota saldrá lanzada en línea recta hacia delante.

Si la raqueta golpea la pelota al principio del lanzamiento, la pelota irá hacia la derecha.

Si la raqueta golpea la pelota al final del lanzamiento, la pelota irá hacia la izquierda (naturalmente, esta dirección depende de si estás realizando un derecho o revés).



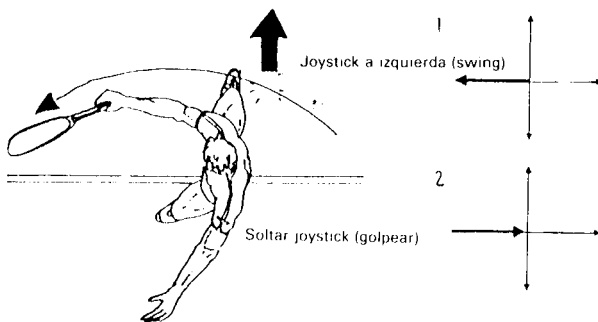
Aquí sólo aparece el lanzamiento directo

Como verás no es tan fácil soltar el joystick en el momento apropiado. Como en la vida real, tienes que "sentir" la pelota.

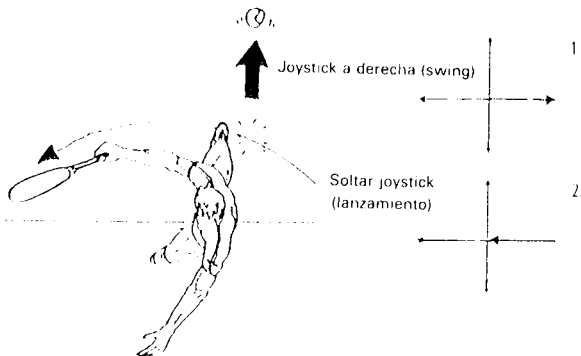
Hasta ahora sólo has golpeado pelotas cortas. Si quieres golpear una pelota larga, antes de mover el joystick tendrás que pulsar el botón disparo izquierdo y mantenerlo presionado hasta que hayas jugado el golpe. Esta combinación también requiere cierta práctica.

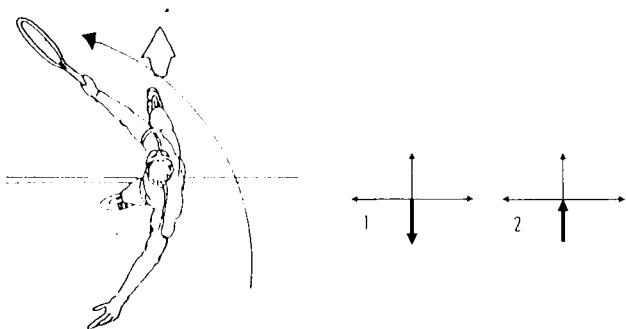
Parar pelota: Para realizar una parada mueve el joystick hacia la izquierda (swing/soltar = lanzamiento).

Efecto alto: Para realizar un efecto alto mueve el joystick hacia la derecha (swing/soltar = lanzamiento).



“Lob” (Volea alta): Para realizar una volea alta mueve el joystick hacia atrás (swing/soltar = lanzamiento) (ver 5.0).





En resumen: Para realizar un lanzamiento simple mueve al joystick hacia delante y suéltalo después. El ordenador decide si realizas un derecho o revés. Para los demás lanzamientos mueve el joystick en la dirección requerida.

Todos los lanzamientos pueden ser acelerados pulsando el botón disparo, es decir, pueden ser jugados más largos.

Smash: Si quieres realizar una volea alta y el jugador contrario la bloquea, pulsa el botón disparo, mueve el joystick hacia delante y después suéltalo. El jugador realizará un smash.

Juego en la red: Si el jugador no está golpeando la pelota puede acercarse a la red moviendo hacia delante el joystick. Si el jugador contrario te lanza una pelota larga naturalmente tendrás que correr hacia atrás —como el ordenador controla a tu jugador reconocerá un golpe largo y correrás hacia atrás automáticamente—. No obstante, puedes golpear la pelota en el aire, es decir, jugar una volea. Cuando hagas esto, no pulses el botón disparo o la pelota se saldrá fuera de la pista.

El golpe más duro es el "MATE" (DROP SHOT). Este se realiza cuando estás cerca de la red. Puedes golpear la pelota justo en la red y jugarla extremadamente corta. Hay dos posibilidades:

1. La raqueta golpea la pelota en la mitad del swing.
2. La raqueta golpea la pelota en posición casi vertical después de un swing hacia atrás muy corto.

Para controlar estos golpes tan complicados practícalos una y otra vez. Si consigues controlarlos, el juego será mucho más entretenido.

Cuando se encuentra a un ganador, el menú se repite (OK).

Si estás participando en el torneo del mundo, aparecerá en pantalla tu posición en la clasificación.

5.0. Tácticas

El objetivo del tenis es jugar mejor que tu contrincante o jugar de tal manera que fuerces a tu adversario a devolver mal la pelota.

Hay algunos golpes que puedes utilizar:

1. Parar pelota: Cortas el golpe de manera que la pelota se para cuando rebota y también puede rebotar en otra dirección.

2. Efecto alto: Cortas el golpe de forma que la pelota se acelera cuando rebota.

3. Lob: Puedes usar este golpe para lanzar la pelota sobre tu contrincante, es decir, lanzas tan alta la pelota que el jugador contrario no podrá golpearla correctamente o no podrá devolverla. Utiliza este golpe cuando el jugador contrario se encuentre junto a la red o en la zona frontal de la cancha en una posición poco favorable.

4. Smash: Un potente golpe dado desde el aire.

Juego en la red: Sorprende a tu oponente moviéndote rápidamente hacia delante para que puedas golpear la pelota cuando aún se encuentra en el aire. Lanza una pelota corta y en un ángulo muy agudo dirigiéndola hacia los laterales de la pista.

Pase: El pase te permite engañar a tu oponente, es decir, le sorprendes en mala posición y la pelota pasa sobre él.

Naturalmente, siempre puedes intentar cansar a tu adversario haciéndole correr hacia delante, hacia atrás, de un lado a otro o puedes jugar defensivamente, es decir, devolver la pelota y esperar a que el jugador contrario cometa un error.

Con un poco de práctica podrás desarrollar tus propias tácticas. Pero hay una cosa que siempre es importante: tu resistencia y concentración.

6.0. Nota sobre los dobles

En los partidos de dobles se requiere más concentración porque es un juego más rápido y es más fácil equivocarse ante una situación.

7.0. Funciones adicionales

P: Parar el juego brevemente.

Q: Utiliza esta tecla para terminar antes el partido. El resultado del juego será calculado en base a la actuación de ambos jugadores hasta ese momento.

Z: Disminuye la velocidad del juego.

Cada juego puede ser salvado automáticamente para continuar en otro momento. Esto funciona de forma diferente bajo los puntos 1.0 y 2.0.

1.0 Torneo del mundo

Cuando almacenas un juego debajo de tu nombre también almacenas la clasificación actual.

Sin embargo, cada juego puede volver a ser cambiado, es decir, puedes sustituir en cualquier momento un equipo controlado por el ordenador por otro controlado por humanos seleccionando la opción "New team" del menú principal.

2.0 Torneo

Todos los torneos pueden ser almacenados por lo que no puedes completar un juego en varias sesiones (cargar torneo A, B y C).

Sin embargo, el partido C no será almacenado hasta que no haya terminado (incluso usando la tecla C).

Los jugadores tienen un pequeño descanso después de cada set impar y al final del partido se estrechan la mano. El ordenador se recargará. Espera unos segundos y verás aparecer la fotografía del ganador.

© 1989 Starbyte Software.

© 1990 Ocean Software Ltd. All rights reserved.