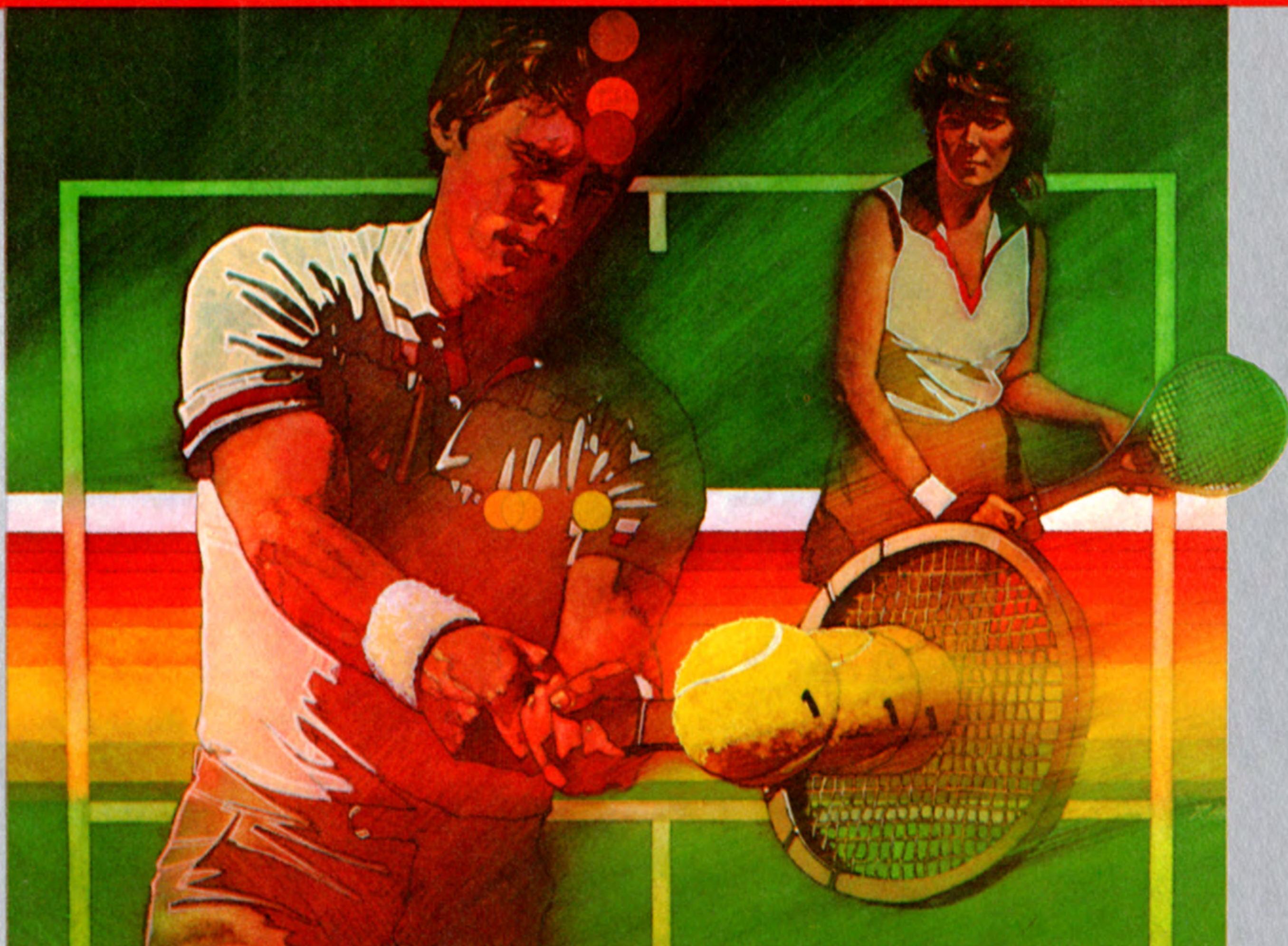


ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE TO TWO PLAYERS
UN A DEUX JOUEURS
EIN BIS ZWEI SPIELER
DA UNO A DUE GIOCATORI
DE UNO A DOS JUGADORES

RealSports[™] TENNIS



Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

RealSports™ TENNIS



GAME PLAY

You win the RealSports™ TENNIS match by winning the most games in two out of three sets. Points are scored by hitting a ball over the net that your opponent can't return.

LE JEU

Au RealSports™ TENNIS, vous remportez le match en gagnant le plus de jeux possible au cours de deux sets sur trois. Pour marquer des points, il vous faut frapper au-dessus du filet une balle que votre adversaire n'arrivera pas à renvoyer.

SPIEL

Sie sind Sieger im RealSports™ TENNIS-Match, wenn Sie die meisten Spielen in zwei von drei Sätzen gewinnen. Sie gewinnen Punkte, wenn Sie einen Ball über das Netz schlagen, den Ihr Gegner nicht zurückschlagen kann.

IL GIOCO

Vinci la partita di RealSports™ TENNIS se riesci a segnare più giochi dell'avversario in due sets su tre. Segni i punti quando fai passare la palla sopra alla rete ed il tuo avversario non riesce a ribatterla.

Dopo ogni gioco, cambia il servizio. I giocatori cambiano campo dopo il primo gioco ed in seguito ogni due giochi, secondo le regole del tennis.

Il RealSports TENNIS può giocarsi da solo o in due, a velocità piena o ridotta. Inoltre ogni giocatore può avvalersi del controllo manuale della racchetta o col controllo automatico (vedi **COMMUTATORI DIFFICULTY**).



EL JUEGO

Gane el mayor número posible de juegos en dos de los tres sets y ganará la partida de RealSports™ TENNIS. Obtendrá puntos cada vez que lance la pelota sobre la red y su adversario no la regrese.

Después de cada juego, el jugador que recibía es el que efectúa el saque. Los jugadores cambian de lado después del primer juego y seguidamente cada dos juegos, de acuerdo con las reglas del tenis.

El RealSports TENNIS puede ser jugado por uno o dos jugadores a velocidad lenta o rápida. Además, cada jugador puede jugar con un control automático o manual de la racqueta (Vea **CONMUTADORES DIFFICULTY**).



After each game, the receiver becomes the server. Players switch sides after the first game and then after every other game, according to the rules of tennis.

RealSports TENNIS can be played by one or two players at slow or fast speed. In addition, each player can play with automatic or manual racket control (see DIFFICULTY SWITCHES).

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your console. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Après chaque jeu, le joueur au service devient le joueur à la réception. Après le premier jeu, les joueurs changent de camp et ainsi de suite tous les deux jeux selon les règles du tennis.

Le RealSports TENNIS peut se jouer à un ou deux joueurs, à vitesse lente ou rapide. Chaque joueur a également le choix entre le maniement ou le contrôle automatique de la raquette (voir SELECTEURS DIFFICULTY).

EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Nach jedem Spiel wird aus dem Rückschläger der Aufschläger. Die Spieler wechseln nach dem ersten Spiel die Seiten und dann, entsprechend den Tennisregeln, nach jedem zweiten Spiel.

RealSports TENNIS kann von einem oder zwei Spielern langsam oder schnell gespielt werden. Zusätzlich kann jeder Spieler mit automatischer oder manueller Schlägerkontrolle spielen (siehe DIFFICULTY-SCHALTER).

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie die Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die **LEFT CONTROLLER**-Buchse benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.



USO DEI COMANDI

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro della console. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il bottone rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

USO DE LOS CONTROLES

Use los controles de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

STARTING THE GAME

Move your Joystick forward until the start arrow (↓) appears on your scoreboard, then press the red controller button to start the game. You can also personalize your tennis scoreboard by writing in your player's name: Move the Joystick forward and back to select a letter, space, period or backspace from the scrolling alphabet. When the desired character appears, press the red controller button. Then select the start arrow to begin the game (**figure 1**).

Note: If your name fills in all eight character spaces, simply press the controller button to start. Then, get ready to serve!



PLAYER CONTROL

Move your Joystick in the direction you want your player to go. Press the red controller button to serve the ball. In

COMMENCEMENT DU JEU

Inclinez votre levier d'avant pour faire apparaître la flèche de départ (↓) sur votre panneau d'affichage puis appuyez sur le bouton de commande rouge pour engager la partie. Vous pouvez même ajouter une touche personnelle sur votre panneau d'affichage de tennis en y inscrivant le nom de votre joueur: Inclinez votre levier d'avant et en arrière pour choisir une lettre, marquer un espace ou un point ou revenir en arrière sur l'alphabet qui se déroule devant vos yeux. Lorsque le caractère que vous désirez apparaît, appuyez sur le bouton de commande rouge. Puis placez-vous sur la flèche de départ pour engager la partie (**figure 1**).

Remarque: Si votre nom remplit les huit caractères donnés, il vous suffit d'appuyer sur le bouton rouge pour commencer la partie. Et à vous le service!

CONTROLE DU JOUEUR

Orientez le levier dans la direction que vous voulez donner à votre joueur. Appuyez sur le

BEGINN DES SPIELES

Bewegen Sie Ihren Steuerknüppel vorwärts, bis der Startpfeil (↓) auf Ihrer Anzeigetafel erscheint; dann drücken Sie den roten Steuerungsknopf, um das Spiel zu beginnen. Sie können auch Ihre TENNIS-Anzeigetafel individuell gestalten, indem Sie den Namen Ihres Spielers einschreiben: Dazu bewegen Sie den Steuerknüppel vorwärts und rückwärts, um einen Buchstaben, Abstand, Punkt oder Rücksetzen aus dem rollenden Alphabet zu wählen. Wenn der gewünschte Buchstabe erscheint, drücken Sie den roten Steuerungsknopf. Dann wählen Sie den Startpfeil, um mit dem Spiel zu beginnen (**Abb. 1**).

Hinweis: Wenn Ihr Name alle acht Buchstabenstellen füllt, drücken Sie einfach den Steuerungsknopf, um zu beginnen. Und jetzt heißt es, zur Angabe bereit sein!

SPIELERSTEUERUNG

Bewegen Sie Ihren Steuerknüppel in der Richtung, in der sich Ihr Spieler bewegen soll. Drücken Sie den roten Steuerungsknopf, um den Ball aufzuschlagen. In Spielen für einen

INIZIO DEL GIOCO

Sposta il comando a cloche avanti finché non appare la freccia del «via» (↓) sulla tabella del punteggio. Premi allora il bottone rosso del comando per dare inizio alla partita. Se vuoi, puoi dare un carattere personale alla tua tabella di punteggio scrivendovi il nome del tuo giocatore: sposta la cloche avanti e indietro per selezionare sull'alfabeto scorrevole la lettera, il punto, lo spazio in avanti o all'indietro. Quando il carattere desiderato appare, premi il bottone rosso del comando. Poi seleziona la freccia del «via» per dare inizio alla partita (figura 1).

Nota: Se il tuo nome riempie tutti e otto gli spazi per la scritta, basta che tu prema il bottone del comando. Dopodiché, preparati a servire!

CONTROLLO DEL GIOCATORE

Sposta il comando a cloche nella direzione in cui vuoi mandare il tuo giocatore. Premi il bottone rosso del comando per servire la palla. Nelle partite con un solo giocatore devi premere il bottone

COMIENZO DEL JUEGO

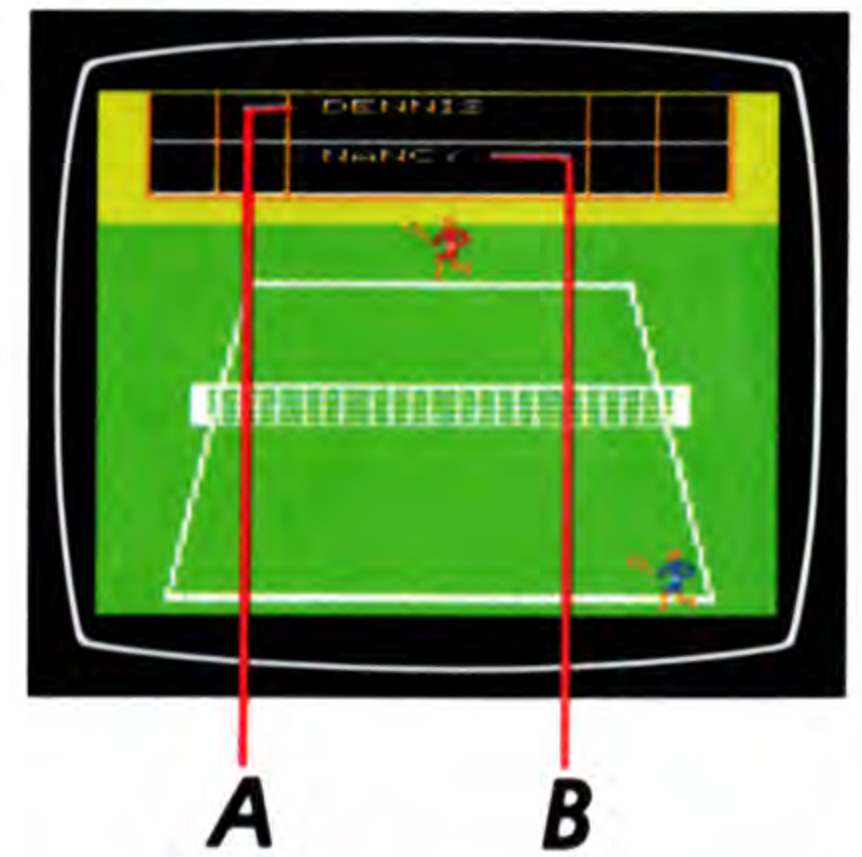
Mueva la palanca de control hacia adelante hasta que la flecha de comienzo (↓) aparezca en el marcador, luego oprima el botón rojo del control para comenzar el juego. Usted también puede personalizar el marcador escribiendo en el mismo el nombre de su jugador. Mueva la palanca de mando hacia adelante y atrás para seleccionar una letra, espacio, punto o retroceso del del alfabeto que se está desenrollando en la pantalla. Cuando aparezca el carácter deseado, oprimo el botón rojo del control. Luego selección la flecha de comienzo para comenzar el juego (figura 1).

Nota: Si su nombre ocupa los ocho espacios disponibles para caracteres, oprima simplemente el botón rojo del control para iniciar el juego. Luego, ¡prepárese para efectuar el saque!

CONTROL DEL JUGADOR

Mueva la palanca de control en el sentido en que usted desea que se mueva su jugador. Oprima el botón rojo

1



PERSONALIZED SCOREBOARD

A-Left Player's Name
B-Right Player's Name

PANNEAU D'AFFICHAGE PERSONALISE

A-Nom de joueur de gauche
B-Nom de joueur de droite

ANZEIGETAFEL MIT NAMEN

A-Name des Spielers links
B-Name des Spielers rechts

TABELLA DI PUNTEGGIO PERSONALIZZATA

A-Nome del giocatore di sinistra
B-Nome del giocatore di destra

MARCADOR PERSONALIZADO

A-Nombre del jugador de la izquierda
B-Nombre del jugador de la derecha

one-player games you must also press the button to make the computer player serve the ball.

Note: In some games, the red controller button is used to swing the racket (see DIFFICULTY SWITCHES).

There are three kinds of shots in RealSports TENNIS: a normal shot, a hard hit, and a lob. A normal shot is hit when your player is standing still or moving from side to side; a hard hit when your player is running towards the net; and a lob when your player is running away from the net.

You can angle your shot by hitting the ball with the tip of your racket. The closer the ball is to your player's body, the straighter your shot will be. In addition, the computer automatically adjusts the players to hit backhand.



bouton rouge pour servir la balle. Dans les jeux à un joueur, vous devez également appuyer sur le bouton pour que le joueur contrôlé par l'ordinateur serve la balle.

Remarque: Dans certains jeux, le bouton de commande rouge sert à balancer la raquette (voir SELECTEURS DIFFICULTY).

Dans le jeu RealSports TENNIS, il y a trois façons de frapper la balle: le coup normal, le coup fort et le lob. Vous jouez un coup normal lorsque le joueur que vous contrôlez est immobile ou lorsqu'il se déplace de droite à gauche dans son camp; un coup fort lorsque votre joueur court vers le filet; et un lob lorsque votre joueur s'éloigne en courant du filet.

Vous pouvez frapper dans les angles en recevant la balle du bout de votre raquette. Votre coup sera d'autant plus droit que la balle sera rapprochée du corps de votre joueur. De plus, l'ordinateur règle les joueurs

automatiquement pour qu'ils puissent faire des revers.

Spieler müssen Sie auch den Knopf drücken, damit der Computerspieler den Aufschlag machen kann.

Hinweis: In bestimmten Spielen wird der rote Steuerungsknopf benützt, um den Schläger zu schwingen (siehe DIFFICULTY-SCHALTER).

Im RealSports TENNIS gibt es drei Arten von Schlägen: normaler Schlag, harter Schlag, und Lob. Bei einem normalen Schlag steht Ihr Spieler still oder bewegt sich von Seite zu Seite; ein harter Schlag ergibt sich, wenn Ihr Spieler gegen das Netz zu läuft; und ein Lob, oder Hochball, wenn Ihr Spieler vom Netz wegläuft.

Sie können Ihren Ball im Winkel schlagen, indem Sie ihn mit der Spitze Ihres Schlägers treffen. Je näher sich der Ball dem Körper Ihres Spielers befindet, eine umso flachere Kurve beschreibt er. Zusätzlich paßt der Computer die Spieler automatisch an, um mit der Rückhand zu schlagen.

anche per far servire la palla al giocatore del computer.

Nota: In alcune varianti del gioco il bottone rosso del comando serve a muovere la racchetta (vedi **COMMUTATORI DIFFICULTY**).

Ci sono tre modi di colpire la palla nel RealSports TENNIS: normale, forte e a pallonetto. Il colpo normale è quando il giocatore si trova fermo o si sposta lateralmente; il colpo forte quando il giocatore sta correndo a rete; ed il pallonetto quando il giocatore sta correndo verso il fondo del campo.

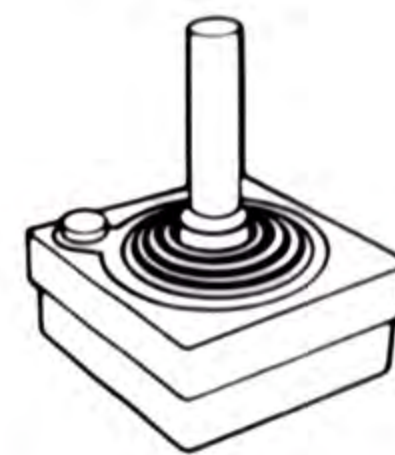
Puoi angolare il tiro colpendo la palla con la punta della racchetta. Quanto più vicina si trova la palla al corpo del giocatore tanto più dritto sarà il tiro. Inoltre il computer assesta automaticamente i giocatori per colpire la palla di rovescio.

del control para efectuar el saque. En los juegos de un solo jugador, usted también debe oprimir el botón rojo del control para hacer que la computadora efectúe el saque.

Nota: En algunos juegos, el botón rojo del control se utiliza para balancear la raqueta (vea **CONMUTADORES DIFFICULTY**).

Hay tres tipos de disparos en el RealSports TENNIS: normal, fuerte y alto. Un disparo normal se realiza cuando el jugador se halla inmóvil o se mueve de un lado a otro; un disparo fuerte se realiza cuando el jugador está avanzando contra la red; y un disparo alto tiene lugar cuando el jugador se está alejando de la red.

Usted puede lanzar una pelota en ángulo golpeándola con el extremo de la raqueta. Cuanto más cerca se halle la bola al cuerpo del jugador, tanto más recto será el disparo. Además, la computadora ajusta automáticamente a los jugadores para lanzar pelotas de revés.



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT/ GAME RESET

Press **GAME SELECT** to choose a one- or two-player game at fast or slow speed. Your choice is displayed on the scoreboard (**figure 2**).

Press **GAME RESET** to bring up the scrolling alphabet on the scoreboard. The letter **A** will appear. The game will begin after you have entered a name or selected the start arrow.

DIFFICULTY SWITCHES

Use your **DIFFICULTY** switch to select automatic or manual racket control. In the **A** position, you must press the controller button to swing your player's racket; in the **B** position, your player will automatically hit a ball within range.

In one-player games the right **DIFFICULTY** switch controls the computer player's game play. When the switch is in the **A** position, the computer plays more skillfully than when it is in the **B** position.

COMMANDES DE LA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Appuyez sur le sélecteur de jeu **GAME SELECT** pour choisir une variante à un joueur (**ONE PLAYER**) ou à deux joueurs (**TWO PLAYER**) ainsi que pour choisir une partie à vitesse rapide (**FAST**) ou lente (**SLOW**). Votre choix apparaît sur le panneau d'affichage (**figure 2**).

Appuyez sur le sélecteur de remise à zéro **GAME RESET** pour faire dérouler l'alphabet sur le panneau d'affichage de l'écran. La lettre **A** sera la première à apparaître. Lorsque vous aurez introduit un nom ou vous serez placé sur la flèche de départ, la partie pourra commencer.

SELECTEURS DIFFICULTY

Utilisez votre selecteur **DIFFICULTY** pour choisir soit de manier la raquette vous-même, soit son contrôle automatique. En position **A**, il vous faudra appuyer sur le bouton de commande pour balancer la raquette de votre joueur; en position **B**, le joueur frappera automatiquement toute balle reçue dans les limites.

KONSOLEN- STEUERUNGEN

GAME SELECT/ GAME RESET

Drücken Sie **GAME SELECT** um ein Spiel für einen Spieler (**ONE PLAYER**) oder ein Spiel für zwei Spieler (**TWO PLAYER**) und ein schnelles (**FAST**) Spiel, oder ein langsames (**SLOW**) Spiel. Ihre Wahl wird auf der Anzeigetafel dargestellt (**Abb. 2**).

Drücken Sie **GAME RESET** um das rollende Alphabet auf die Anzeigetafel zu bringen. Der Buchstabe **A** erscheint. Das Spiel beginnt, nachdem Sie einen Namen eingegeben oder den Startpfeil gewählt haben.

DIFFICULTY-SCHALTER

Benützen Sie Ihren **DIFFICULTY**-Schalter, um automatische oder manuelle Schlägersteuerung zu wählen. In der **A**-Stellung müssen Sie den Steuerungsknopf drücken, um den Schläger zu schwingen; in der **B**-Stellung wird Ihr Spieler automatisch einen Ball in Reichweite treffen.

In Spielen für einen Spieler kontrolliert der rechte **DIFFICULTY**-Schalter die Geschicklichkeit des Computer-

COMANDI DELLA CONSOLLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Premi **GAME SELECT** per scegliere fra una partita da solo (**ONE PLAYER**) ed una partita a due (**TWO PLAYER**) oppure fra una partita ad alta velocità (**FAST**) ed una più lenta (**SLOW**). La scelta da te fatta appare sulla tabella di punteggio (figura 2).

Premi **GAME RESET** per far apparire l'alfabeto scorrevole sulla tabella del punteggio. La lettera **A** apparirà per prima. La partita avrà inizio dopo che hai inserito un nome o selezionato la freccia del «via».

COMMUTATORI DIFFICULTY

Usa il tuo commutatore **DIFFICULTY** per scegliere fra il controllo automatico e quello manuale della racchetta. Nella posizione **A** devi premere il bottone del comando per muovere la racchetta; nella posizione **B** il tuo giocatore colpirà automaticamente ogni palla che gli giunge a portata.

Nelle partite ad un solo giocatore, il commutatore **DIFFICULTY** di destra

CONTROLES DE LA CONSOLA

GAME SELECT/ GAME RESET

Oprima la tecla **GAME SELECT** para seleccionar un juego para un jugador (**ONE PLAYER**) o para dos jugadores (**TWO PLAYER**), así como un juego de velocidad rápida (**FAST**) o lenta (**SLOW**). La opción escogida por usted aparece en el marcador (figura 2).

Oprima la tecla **GAME RESET** para que se desenrolle el alfabeto en la pantalla. Aparecerá la letra **A**. El juego comenzará una vez que usted haya entrado un nombre o seleccionado la flecha de comienzo.

CONMUTADORES DIFFICULTY

Use su conmutador **DIFFICULTY** para seleccionar el control automático o manual de la raqueta de su jugador. En la posición **A**, usted deberá oprimir el botón rojo del control para balancear la raqueta; en la posición **B**, su jugador golpeará automáticamente la pelota cuando ésta se halle dentro de la distancia correcta.

En los juegos de un solo jugador, el conmutador

2



Game Selection: One Player Slow

Selection de jeu: Un joueur à vitesse lente

Spielwahl: Ein Spieler langsam

Selezione di gioco: Lenta a un giocatore

Selección de juego: Velocidad lenta para un jugador



SCORING

Scoring is similar to real tennis. Players compete to win games, sets, and finally, to win the match.

GAMES

For each game, points are scored as follows:

First point	= 15
Second point	= 30
Third point	= 40
Fourth point	= Game

To win a game, a player must have a two-point lead. If both players score three points (40 each), the score is called **DEUCE**. The next player to score a point has the advantage (**AD**), and must score another point to win the game. If the other player scores a point, the score is called **DEUCE** again until one player scores the necessary two points.



Dans les jeux à un joueur, le sélecteur **DIF-FICULTY** de droite contrôle le jeu de joueur contrôlé par l'ordinateur. Quand le sélecteur est en position **A**, l'ordinateur joue avec plus d'habileté que quand il est en position **B**.

SCORE

L'attribution des points est similaire à celle du vrai tennis. Les joueurs s'affrontent pour remporter chaque jeu, puis chaque set et enfin le match.

JEUX

Pour chaque jeu, les points ont les valeurs suivantes:

Premier point	= 15
Deuxième point	= 30
Troisième point	= 40
Quatrième point	= remporte le jeu

Pour remporter un jeu, un joueur doit mener de deux points. Si les deux joueurs ont trois points (40 chacun), ils sont à égalité et le **DEUCE** est prononcé. Le joueur qui gagne alors le point suivant a l'avantage (**AD**) et doit remporter un point supplémentaire pour gagner le jeu. Si par contre,

spielers. Befindet sich der Schalter in der **A**-Stellung, wird das Spiel des Computers geschickter als wenn sich der Schalter in der **B**-Stellung befindet.

PUNKTE-ZÄHLUNG

Punktezahlung ist ähnlich wie beim richtigen Tennis. Die Spieler stehen im Wettkampf, um Spiele, Sätze und Schließlich das Match zu gewinnen.

SPIELE

Für jedes Spiel werden Punkte folgendermaßen verzeichnet.

Erster Punkt	= 15
Zweiter Punkt	= 30
Dritter Punkt	= 40
Vierter Punkt	= Spiel

Um ein Spiel zu gewinnen, muß ein Spieler mit zwei Punkten führen. Wenn beide Spieler drei Punkte erzielen (jeweils 40), wird der Punktestand **DEUCE** (Einstand) genannt. Der nächste Spieler, der einen Punkt erzielt, hat den Vorteil (**AD**) und muß einen weiteren Punkt erzielen, um das Spiel zu gewinnen. Wenn der andere Spieler einen Punkt erzielt, wird der Punktestand wiederum **DEUCE**

controlla il gioco dell'allenatore del computer. Quando si trova in posizione **A**, il computer gioca con maggior destrezza che non quando si trova in posizione **B**.

PUNTEGGIO

Il punteggio è simile al vero tennis. I giocatori si battono l'uno contro l'altro per vincere i giochi, i set ed infine la partita.

I GIOCHI

Per ogni gioco il punteggio viene calcolato nella maniera seguente:

Primo punto	=	15
Secondo punto	=	30
Terzo punto	=	40
Quarto punto	=	Gioco

Per vincere un gioco il giocatore deve avere due punti di scarto. Se tutti e due i giocatori segnano tre punti (40 ognuno), il punteggio è pari (**DEUCE**). Il primo giocatore a segnare un punto ha il vantaggio (**AD**) e deve segnare un altro punto per vincere il gioco. Se l'altro giocatore segna un punto, il punteggio è di nuovo

En los juegos de un solo jugador, el conmutador **DIFFICULTY** de la derecha controla el juego de la computadora. Cuando el conmutador está en la posición **A**, la computadora juega con más destrezza que cuando el conmutador está en la posición **B**.

PUNTUACION

La puntuación es similar a la del tenis real. Los jugadores compiten para ganar juegos, sets y, finalmente, para ganar la partida.

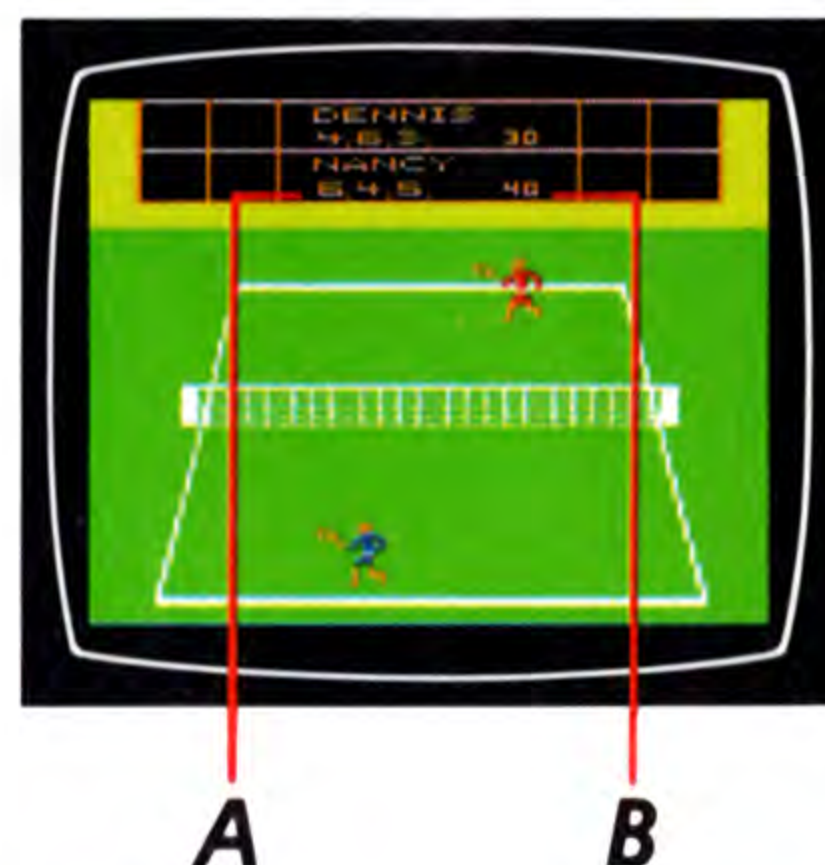
JUEGOS

En cada juego, los puntos tienen los siguientes valores:

Primer punto	=	15
Segundo punto	=	30
Tercer punto	=	40
Cuarto punto	=	Juego

Para ganar un juego, un jugador debe haber ganado dos puntos más que el otro jugador. Si ambos jugadores han ganado tres puntos (40 cada uno), la puntuación se denomina **DEUCE** (empate). El siguiente jugador que gane un punto tiene la ventaja (**AD**), y deberá ganar otro pun-

3



SCORING

A-Set Scores
B-Game Score

SCORE

A-Scores des sets
B-Score du jeu

PUNKTEZÄHLUNG

A-Stand der Sätzen
B-Stand des Spiels

PUNTEGGIO

A-Punteggio dei set
B-Punteggio del gioco

PUNTUACION

A-Puntajes de los sets
B-Puntaje del juego



SETS AND THE MATCH

The first player to win six games with a two-game lead wins the set. If the score is six-to-six, another game is added to break the tie. The player that wins two out of three sets wins the match.

HELPFUL HINTS

■ Try rushing the net after a serve to hit the ball before it bounces. The other player will hit from the baseline. Then suddenly, hit the ball at an angle — out of the other player's reach.

■ Play a one-player slow game to practice different shots against the computer-pro. Then try mixing your shots to catch the computer off guard.

c'est son adversaire qui remporte le point, c'est encore une fois un **DEUCE** et ainsi de suite jusqu'à temps qu'un des deux joueurs mène de deux points.

LES SETS ET LE MATCH

Le premier joueur à remporter six jeux, en menant à chaque fois de deux points, remporte le set. Si le score est de six à six, un autre jeu est ajouté pour permettre de départager les deux joueurs. C'est au joueur qui remporte deux sets sur trois que revient la victoire du match.

CONSEILS UTILES

■ Essayez de vous approcher le plus possible du filet après avoir servi la balle, pour pouvoir frapper la balle qui vous revient avant même qu'elle ne rebondisse. Votre adversaire devra se retrancher vers les limites de son camp pour attraper la balle et vous pourrez en profiter pour la renvoyer dans un angle . . . où il sera bien incapable de la recevoir.

(Einstand) genannt, bis ein Spieler die erforderlichen zwei Punkte erzielt.

SÄTZE UND DAS MATCH

Der erste Spieler, der sechs Spiele gewinnt, und mit zwei Spielen führt, gewinnt den Satz. Wenn der Punktestand sechs zu sechs ist, wird als Tiebreaker ein weiteres Spiel hinzugefügt, um das unentschiedene Spiel zu lösen. Der Spieler, der zwei von drei Sätzen gewinnt, gewinnt das Match.

NÜTZLICHE TIPS

■ Versuchen Sie, nach einer Angabe aufs Netz zuzurennen, um den Ball zu treffen, bevor er aufspringt. Der andere Spieler schlägt von der Grundlinie aus. Und dann plötzlich schlagen Sie den Ball im Winkel — außerhalb der Reichweite des anderen Spielers.

■ Spielen Sie langsam ein Spiel für einen Spieler, um verschiedene Schläger gegen den Computer-Profi zu üben. Dann versuchen Sie mal verschiedenar-

pari (**DEUCE**) fino a che uno dei due giocatori non segna i due punti necessari.

I SET E LA PARTITA

Il primo giocatore che vince sei giochi con due giochi di scarto vince il set. Se il punteggio è di sei a sei, viene aggiunto un altro gioco per lo spareggio. Il giocatore che vince due set su tre vince la partita.

CONSIGLI UTILI

■ Cerca di correre a rete dopo il servizio per colpire la palla prima che rimbalzi. L'altro giocatore ribatterà dalla linea di fondo. Poi all'improvviso tira una palla angolata — imprevedibile per l'avversario.

■ Fa pratica dei diversi colpi giocando una partita lenta col professionista del computer. Poi prova a variare i colpi per prendere il computer alla sprovvista.

to para ganar el juego. Si el otro jugador gana un punto, la puntuación se denomina **DEUCE** de nuevo hasta que uno de los jugadores gane dos puntos más de ventaja que el otro jugador.

LOS SETS Y LA PARTIDA

El primer jugador que gane seis juegos con una ventaja de dos juegos sobre su adversario ganará el set. Si la puntuación es seis a seis, deberá jugarse un otro juego para romper el empate. El jugador que gane dos de tres sets ganará la partida.

CONSEJOS UTILES

■ Trate de correr hacia la red después de efectuar un saque para golpear la pelota antes de que ésta rebote. El otro jugador golpeará la pelota desde la línea de fondo. Luego, inesperadamente, lance la pelota en ángulo — para que el otro jugador no pueda alcanzarla.



■ Try hitting a lob when your opponent comes to the net. This may throw your opponent off balance or give you time to reposition yourself on the court for a new attack.

■ If the other player moves up to the net, hit the ball to the baseline. Your opponent will have a hard time returning the ball in time. Use the same tactic by hitting the ball to the sidelines.

■ Entraînez-vous à une partie à un joueur à vitesse ralentie pour vous exercer aux différents coups de balle contre l'ordinateur et sa technique de professionnel. Puis variez les coups pour essayer de prendre l'ordinateur de surprise.

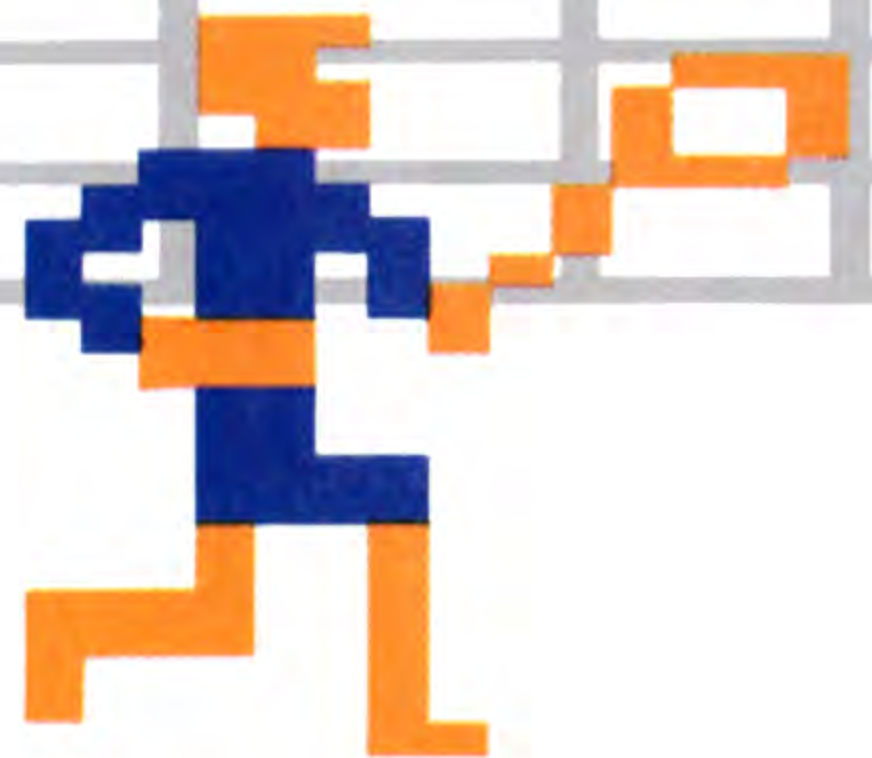
■ Lorsque votre adversaire se rapproche du filet, tentez un lob. Ceci vous permettra de faire perdre l'équilibre à votre adversaire ou au moins vous donnera suffisamment de temps pour vous remettre en position sur le court pour une nouvelle attaque.

■ Si votre adversaire se déplace vers le filet, frappez la balle vers les limites de son camp. Il sera difficile pour l'autre joueur d'arriver à renvoyer la balle. De la même façon, essayez d'envoyer la balle vers les limites latérales du camp adverse.

tige Schläge hintereinander, um den Computer zu überlisten.

■ Versuchen Sie einen Lob (Hochball), wenn Ihr Gegner zum Netz kommt. Das könnte Ihren Gegner aus dem Gleichgewicht bringen, oder Ihnen Zeit geben, um am Tennisplatz eine Stelle für einen neuen Angriff zu wählen.

■ Wenn der andere Spieler bis zum Netz kommt, schlagen Sie den Ball zur Grundlinie. Es wird Ihrem Gegner verflucht schwerfallen, den Ball rechtzeitig zurückzuschlagen. Benützen Sie dieselbe Taktik, indem Sie den Ball den Seitenlinien zu schlagen.



■ Prova a tirare un pallonetto quando il tuo avversario viene a rete. In questo modo puoi sbilanciarlo o darti tempo per rimetterti in posizione sul campo per un nuovo attacco.

■ Se l'altro giocatore viene a rete batti la palla sulla linea di fondo. Il tuo avversario avrà difficoltà a colpire la palla in tempo. Usa la stessa tattica spendendo la palla sulle linee laterali.



■ Juegue juegos de velocidad lenta para un solo jugador para practicarse en los varios disparos contra el "profesional" de la computadora. Luego, trate de mezclar sus disparos para despistar y sorprender a la computadora.

■ Trate de lanzar una pelota alta cuando su adversario se acerque a la red. Esto podrá tener el efecto de despistar a su adversario, o darle a usted tiempo de reposicionarse en la cancha para un nuevo ataque.

■ Si el otro jugador se acerca a la red, lance la pelota a la línea de fondo, con lo que le será difícil a su adversario regresar la pelota a tiempo. Use la misma táctica y lance la pelota a las líneas laterales.

ATARI[®]
PROOF OF PURCHASE

RealSports™ TENNIS

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 