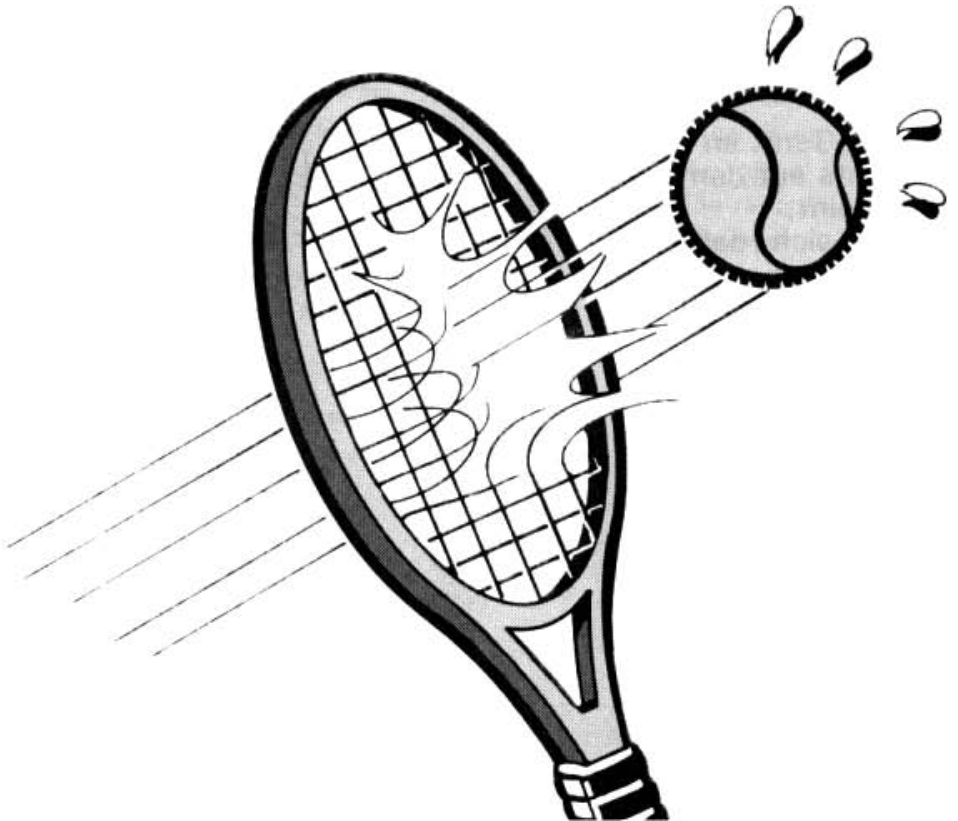
Super Tennis™



SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

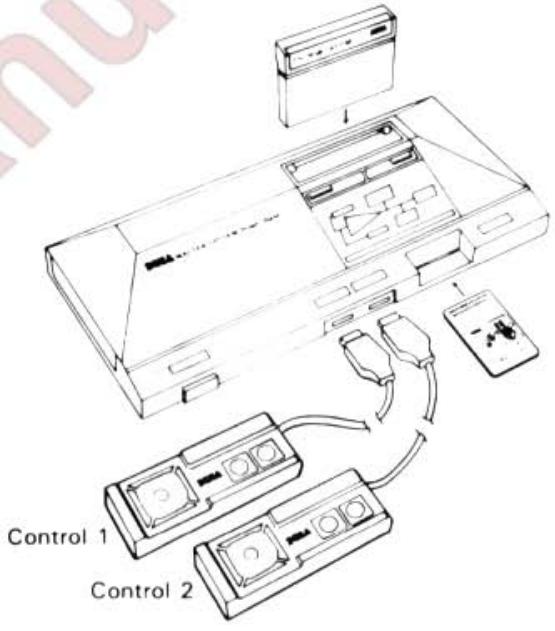
① Make sure that the POWER SWITCH is "OFF".
② Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration).
③ Turn the POWER SWITCH "ON". If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
④ After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

① Versichern Sie sich, daß Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
② Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
③ Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
④ Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.



Le Vrai Manuel

DEMARRAGE

1 L'interrupteur de mise en route doit être sur la position OFF.

2 Insérez votre cart dans la console (voir illustration ci-dessous) en suivant les indications données dans votre manuel d'instructions du système SEGA.

3 L'interrupteur de mise en route doit se trouver maintenant sur la position ON. Si rien n'apparaît sur votre écran, vérifiez que la cartouche est bien dans son logement et recommencez la procédure.

IMPORTANT: quand vous insérez ou retirez une cart de la console, cette dernière doit être sur la position OFF.

1 joueur: appuyez sur le bouton 1
2 joueurs: appuyez sur le bouton 2

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están disenados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

1 Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
2 Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
3 Coloca el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
4 Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y después sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivaménte con il sistèma SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

1 Assicuratevi che L'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
2 Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistèma SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
3 Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'insemento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
4 Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF; quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riporle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

Le Vieux Manuel

What's Happening

You are about to play tennis against a computerized opponent. The rules, swings and scoring of real tennis have all been applied.
If you are playing alone, the computer will challenge you in a single's match. If you are playing with a friend, you will both be on the same team, and the computer will challenge you in a double's match. THE OBJECT OF THE GAME is to win the match.

Match, Set And Game Defined

A match is composed of sets.
A set is composed of games.
A game is composed of points.

The winner of the match is the first player to win two out of three sets. The winner of a set is the first player to win six games, by at least a two-game lead. If a set should reach 6-6, a tie-breaker will be played to decide the set. (See below) The winner of a game is the first player to score four points,

Spielablauf

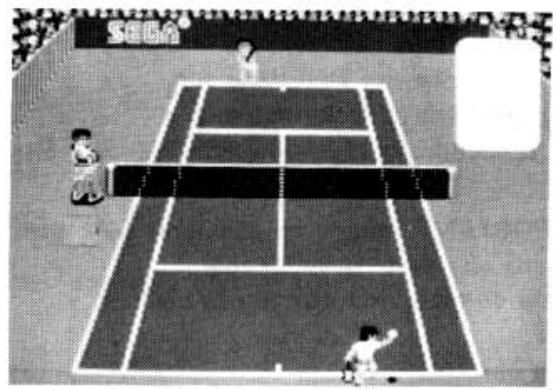
Der Computer ist Ihr Tennisgegner. Die Punkteverteilung erfolgt wie beim regulären Tennis.
Wenn Sie alleine spielen, erscheint ein computergesteuerter Gegner.
Wenn Sie mit einem Partner spielen, steuert der Computer für eine Doppelpartie zwei Gegner.
Nun heißt es nur noch: gewinnen!

Was heißt: Partie, Satz und Spiel?

Eine Partie (match) besteht aus Sätzen.
Ein Satz (set) besteht aus Spielen.
Ein Spiel (game) besteht aus Punkten.

Beim Tennis werden die Punkte nicht wie beim Fußball gezählt. Hier heißt es nicht 1:0, sondern der Punktestand nach einem gewonnenen Ballwechsel ist 15:0. Dem 2:0 beim Fußball entspricht 30:0, dem 3:0 der Punktestand 40:0. Entsprechend bedeutet 40:15 soviel wie „3:1". Hat ein Spieler vier Ballwechsel gewonnen und der Gegner noch keine drei, dann gilt ein Spiel als gewonnen.





Le Vieux Manuel

L'ACTION

Vous allez jouer une partie de tennis mémorable. Votre adversaire: un ordinateur! Comme sur le court, les règles du jeu s'imposent.

Si vous jouez seul, l'ordinateur en tient compte et il ne se battra que contre vous.
Si vous jouez avec un ami, l'ordinateur se battra contre vous deux en match double.

VOTRE OBJECTIF: GAGNER CE SUPER MATCH!

Match, Sets Et Jeux

Un match est fait de sets.
Un set est fait de jeux.
Un jeu donne des points.

Le gagnant du match est le premier joueur à avoir remporté deux des trois sets.

OBJETIVO DEL JUEGO

Jugarás al tenis contra la computadora. Las normas, golpes y puntuación del tenis real es aplicado.
Si juegas solo, la computadora te retara en un partido single. Si estás jugando con un amigo, formareis un mismo equipo y la computadora os retara en un partido de dobles.

El objetivo es GANAR EL PARTIDO.

Definiciones de partido, set y juego.
Un partido está compuesto de SETS.
Un set está compuesto de JUEGOS.

Un juego está compuesto de PUNTOS.
El ganador de un partido es el primero en ganar dos de tres sets. El ganador de un set es el primer jugador que gane cinco juegos con al menos dos de ventaja. Si un set llegara a 6-6, será jugado un desempate para decidir el set.

ATTENZIONE

La partita di tennis si svolgerà contro un avversario elettronico. Si sono applicate tutte le regole, il punteggio ed i colpi che in genere vengono giocati nel corso di una partita di tennis.
Se si gioca senza compagno, il computer sarà il vostro avversario nel corso del match.
Se si gioca con un compagno, il computer giocherà un doppio contro entrambi. VINCERE è lo scopo del gioco.

DEFINIZIONE DI MATCH, SET E GAME:

Il Match è formato da Set
Un Set è formato da Game
Un Game è formato da Punti.

Il vincitore del Match è il giocatore che per primo vince due Sets su tre.
Il vincitore di un Set è il giocatore che per primo vince sei Game con un vantaggio di almeno due Game.
Se nel corso di un Set si raggiunge il punteggio di 6-6, occorre disputare uno spareggio per decidere chi si aggiudica il Set (vedasi qui di seguito).

Le Vieux Manuel

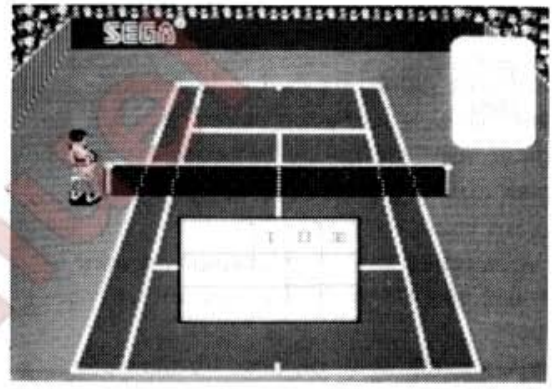
and do so with a two-point lead. If both players should score 3 points, the score becomes "Deuce" and play continues until one player reaches a two-point lead. In tennis, the first point scored in a game is shown as 15. The second point is 30, the third point is 40, and the fourth point is "Game" (assuming you have a two-point lead). A tie-breaker, as stated above, is used to decide a set if the score reaches 6-6. In a tie-breaker, the first player to score seven points, with at least a two-point lead, wins. Play will continue until there is a winning, two-point spread.

Ist der Spielstand 40:40 Punkte, dann nennt man das „Einstand" (deuce). Um das Spiel zu gewinnen, muß man nun erst einen Punkt Vorsprung herausspielen, den Vorteil (advantage). Erst mit Vorteil kann man den entsprechenden Punkt zum Spielgewinn machen.

Ein gewonnenes Spiel - das heißt aber nocht nicht all zu viel. Erst mit mindestens sechs gewonnenen Spielen gilt ein Satz als gewonnen. Ein gewonnener Satz kann 6:2 oder auch 6:4 nach Spielen stehen.

6:5 ist ein Spielstand, der nicht für einen Satzgewinn ausreicht! Zwei gewonnene Spiele Vorsprung braucht es zum Satzgewinn. Die Entscheidung fällt in diesem Fall also frühestens beim Spielstand von 7:5.

Was aber, wenn es 6:6 steht? Dann kommt es zum „tie-break": Jeder Spieler hat fünf Aufschläge. Das Aufschlagsrecht wechselt nach jedem Punkt. Jetzt wird wie beim Fußball gezählt. Wer zuerst sieben Punkte im tie-break erreicht und dabei mindestens zwei Punkte Vorsprung hat, gewinnt den Satz. Eine Partie ist entschieden, sobald ein Spieler zwei Sätze gewonnen hat (etwa 6:4, 3: 6 und 7:5 - oder 5:7, 4:6), eine Regel, wie sie in vielen Turnieren angewandt wird.



Le Virtuoso Manuals

Le gagnant du set est le premier joueur à avoir remporté six jeux, par au moins deux jeux d'avance.
Si le set fait 6-6, on joue le tie-break pour savoir à qui appartient le set. (voir plus bas)

Le gagnant du jeu est le premier joueur qui obtient 4 points, avec deux point d'avance. Si les deux joueurs ont tous deux 3 points, le score est une véritable dilemme ("Deuce") et le jeu continue jusqu'à ce que un des joueurs obtiennent deux points d'avance sur l'autre.

En tennis, c'est une règle, le premier point qui figure au résultat final du jeu ext indiqué à 15. Le second, à 30, le troisième à 40, et le quatrième est "Jeu" ("Game"), (en supposant que vous avez deux points d'avance).

Un tie-break sert à départager les adversaires dans le cas d'égalité des sets (6-6).
Pendant le tie-break, le premier joueur qui marque 7 points, avec au moins deux points d'avance, remporte le set.
Le jeu continue de toutes façon jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne avec deux points d'avance.

El ganador de un juego es el primer jugador que marca 4 puntos y lo hace con al menos dos de ventaja.

Si los dos jugadores marcarán 3 puntos, la puntuación sera a 2 y el juego continuará hasta que unos de los dos jugadores llegue a dos puntos de ventaja.

En tenis,el primer punto en un juego es 15. El segundo 30 y el tercero 40 y el cuarto es puntuado como "juego", asumiendo que hay dos puntos de ventaja.
Un tie-Breaker (empate) es usado para decidir un set, si la puntuación llega a 6-6.

En un tie-breaker, el primer jugador en puntuar 7 puntos con al menos dos de ventaja, gana.
El juego continuará hasta que haya un ganador., con dos puntos de ventaja.

Il vincitore del game è il primo giocatore che riesce a guadagnarsi quattro punti con un vantaggio di due.
Se entrambi i giocatori totalizzano 3 punti, il punteggio si definisce in parita e la partita continua fino a che uno dei due giocatori ottiene il vantaggio di due punti.

Nelle partite di tennis il primo punto guadagnato viene calcolato come 15, il secondo, come 30, il terzo come 40 ed il quarto punto si chiama "Game" (a condizione che il giocatore abbia un vantaggio di due punti).

Lo Spareggio viene impiegato, come già detto sopra, quando il punteggio è 6-6.
Nel corso di uno spareggio, vince il primo giocatore che si aggiudica sette punti, con almeno un vantaggio di due punti. Si continua a giocare fino a che uno dei due giocatori vince con vantaggio di due punti.

Le Vieux Manuel

To Begin The Match

For a one-player game, press a start button on control pad 1. For a two-player game, press a start button on control pad 2. (Remember, both players will be on the same team, competing against the computer in a double's match.)

SKILL LEVEL SELECTION
This next screen enables you to design the match to your mood andÆor skill level.

PLAYER LEVEL SELECT

1. Speed Level [A] B C
2. Control Level [A] B C
3. Player Type [A] B C

COMPUTER LEVEL SELECT

[1] 2 3 4 5

Use the directional button on the control pad to make your selections. After you have made all your selections, press the start button.

Der erste Aufschlag

Für eine Partie Einzel drücken Sie den Startknopf am Joystick 1. Für eine Partie Doppel drücken sie den Startknopf am Joystick 2.

Denken Sie daran: Zwei Spieler treten als Team im Doppel gegen den Computer an.

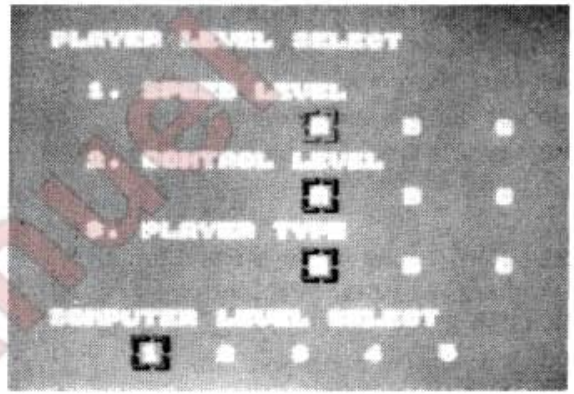
AUSWAHL DER SPIELSTÄRKE
Im nun erscheinenden Bild können Sie Voreinstellungen für die Partie vornehmen. Benutzen Sie dazu den Joystick so, als ob Sie eine Spielfigur bewegen wollten.

1. Speed Level (Geschwindigkeitsstufe)
   [A] B C
2. Control Level (Ballkontrolle)
   [A] B C
3. Player Type (Spielertyp)
   [A] B C

Stärke des Computerspielers

[1] 1 2 3 4 5

Die jeweils hervorgehobene Einstellung ist aktiv.
Im einzelnen bedeutet.



Le Vieux Manuel

POUR COMMENCER LE MATCH

1 joueur: appuyez sur la touche de départ qui se trouve sur la manettel

2 joueurs: appuyez sur la touche de départ qui se trouve sur la manette (Dans ce cas de figure, les deux joueurs font équipe contre l'ordi nateur.)

SELECTION DU NIVEAU D'ADRESSE
L'image suivante vous permet de prévoir le match en fonction de votre humour ou/et de votre habilité.

SELECTION DU JOUEUR

1. Niveau de vitesse	[A]	B	C
2. Niveau du contrôle	[A]	B	C
3. Caractéristiques du joueur	[A]	B	C

SELECTION DE L'ORDINATEUR

[1] 2 3 4 5

Utilisez le bouton de direction qui se trouve sur la manette pour faire votre sélection.
Après ces préliminaires, appuyez sur la touche de départ.

Comienzo del juego

Para un jugador, presione la tecla de Start en el Control Pad 1.
Para dos jugadores, presione la tecla en el control Pad 2.
(Recuerde que ambos jugadores jugarán en el mismo equipo contra la computadora.)

Seleccionar el nivel
La proxima pantalla, le permitirá seleccionar su nivel.

NIVEL DEL JUGADOR

1. Nivel de velocidad	[A]	B	C
2. Nivel de control	[A]	B	C
3. Tipo de jugador	[A]	B	C

NIVEL DE LA COMPUTADORA

[1] 2 3 4 5

Use la tecla direccional del control pad para seleccionar. Después haya realizado su selección, presione la tecla de START (empiece).

INIZIO DEL MATCH

Per giocare un singolo, premere il pulsante di start sul Control Pad 1.

Per giocare un doppio, premere il pulsante di start sul Control Pad 2. (Ricordare che entrambi i giocatori fanno parte della stessa squadra e giocano un doppio contro il computer).

SELEZIONAMENTO LIVELLO DIFFICOLTÁ
Sulla videata compare ora il modo secondo il quale è possibile scegliere il Match a secondo di come si voglia giocare e del livello di abilità.

SELEZIONAMENTO LIVELLO GIOCATORE

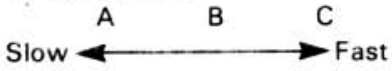
1. Livello Velocità	[A]	B	C
2. Livello Controllo	[A]	B	C
3. Tipo Giocatore	[A]	B	C

Usare il pulsante direzionale sul Control Pad per effettuare le operazioni di selezione.
Dopo aver effettuato tutte le operazioni di selezione, premere il pulsante di start.

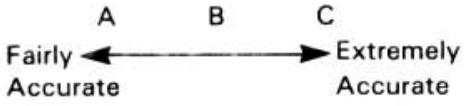
Le Vieux Manuel

DESCRIPTION OF SELECTIONS:

1. Speed Level



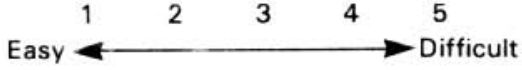
2. Control Level



3. Player Type

A	B	C
Versatile	Good Offense	Good Defense

Computer Level Select



When you have made all level selections and pressed the start button to begin, you will find yourself (and your teammate, if any) at the lower end of the court. In Super Tennis™ players do not switch sides between sets. In single's matches, the inner court boundaries are used. In double's matches, the outer court boundaries are used.

Bei der Geschwindigkeitsstufe A die langsamste, B eine mittlere, C die höchste Geschwindigkeit.
Bei der Ballkontrolle A eine ziemlich genaue, B eine genaue, C eine außerordentliche genaue Ballkontrolle.
Beim Spielertyp heißt A: ein Allroundspieler,B:ein guter Angriffsspieler, C: ein Defensivspezialist.
Der Computergegner kann von leicht (1) bis schwer (5) gewählt werden.

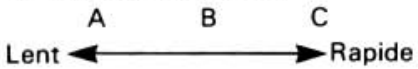
Sobald alle Einstellungen vorgenommen sind und der Startknopf erneut gedrückt wurde, erscheinen die Spieler auf dem Spielfeld. Bei SUPER TENNIS findet zwischen den Sätzen kein Seitenwechsel statt.

Beim Einzel gelten die inneren Spielfeldbegrenzungen, beim Doppel die äußeren Spielfeldbegrenzungen als Seitenauslinien.

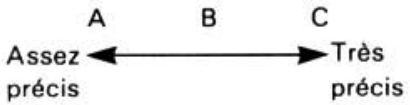
Le Vieux Manuel

DESCRIPTION OF SELECTIONS:

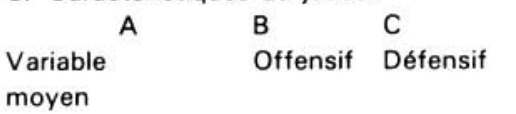
1. Niveaux de vitesse



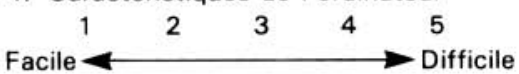
2. Niveaux du contrôle



3. Caractéristiques du joueur



4. Caractéristiques de l'ordinateur

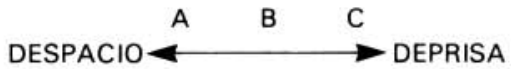


Quand vous avez fait toutes vos sélection de niveau et appuyé sur la touche de départ, vous vous situez dans la partie basse du court de tennis. Dans Super Tennis, les joueurs ne changent pas de côtés, entre les sets.

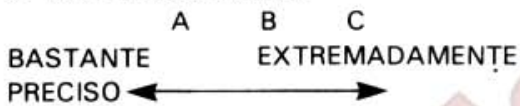
Dans un match simple, vous utilisez les limites intérieures du court
Dans un match en double, vous utilisez les limites extérieures du court.

DESCRIPCIÓN DE LA SELECCIÓN

1. Nivel de velocidad.



2. NIVEL DE CONTROL



3. TIPO DE JUGADOR



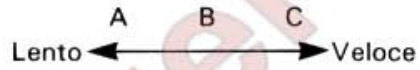
Seleccion del nivel de la computadora:



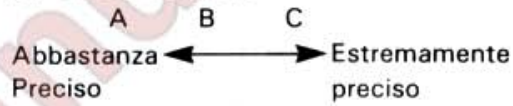
Cuando haya hecho la selección, presione la tecla de START. Se encontrará en la parte final de abajo de la cancha.
En Partidos simples se usa los limites interiores de la cancha.
En partidos dobles, los exteriores.

DESCRIZIONE DELLE SELEZIONI

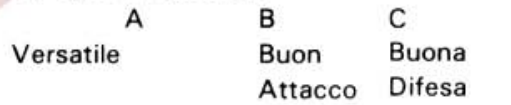
1. Livello Velocità



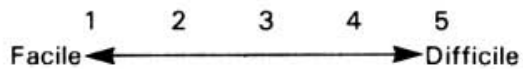
2. Livello Controllo



3. Tipo di Giocatore



LIVELLO SELEZIONAMENTO COMPUTER



Dopo aver effettuato tutte le operazioni di selezione di livello ed aver premuto il pulsante di start per iniziare, il giocatore (ed il suo compagno) si posizionano nella parte in basso del campo da tennis. In SUPER TENNIS, i giocatori non scambiano il campo fra un Set e l'altro.
Nelle partite di singolo, vengono considerate le linee interne come confine di campo di gioco.

Nelle partite di doppio, vengono considerate le linee esterne come confine di gioco.

Le vieux Manuel

Controlling Your Strokes

THE CONTROL PAD

Buttons 1 and 2 also act as start buttons.

A DIRECTIONAL BUTTON
① BUTTON
- — Ground Stroke
- — Volley
- — Smash

② — Lob Shot

The Directional button can move your player in any of the arrow-indicated directions shown above. Just press that point on the button. Buttons 1 and 2 can both be used as start buttons.

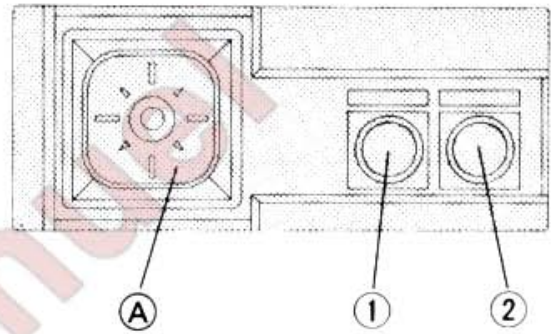
Spieltechnik

DER JOYSTICK

Bestimmen der Richtung
Knopf 1 und 2 dienen auch als Starttasten.
A Joystick
① Knopf 1
② Knopf 2

Knopf 1 für Grundschläge, Flug- und Schmetterbälle
Knopf 2 für „lobs" - Heber über den Gegner hinweg
Knopf 1 und 2 dienen auch als Starttasten.

Mit dem Joystick bestimmen Sie die Richtung, in die sich Ihr Spieler bewegen soll. Drücken Sie in die gewünschte Richtung.



Le Vieux Manuel

CONTROLER VOS COUPS

LA MANETTE

Les boutons I et 2 servent aussi de touches d'envoi.

A BOUTON DE DIRECTION
① BOUTON
- Ground Stroke
- Volley
- Smash

② BOUTON
- Lob

Le bouton de direction peut déplacer votre joueur dans toutes les directions flèchées comme montré ci-dessus. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton en ce point précis.

Les boutons 1 et 2 peuvent servir de touches d'envoi.

Controlando sus jugadas

A TECLA DIRECCIONAL
① TECLA
- Ground Stroke
- Volley
- Smach

② TECLA
- Lob Shot

La tecla 1 y 2 también se usan para empezar el juego. La tecla direccional puede mover a su jugador en cualquiera de las direcciones indicadas por las flechas.
Solamente presione ese punto en la tecla.

CONTROLLO DEI TIRI

Il CONTROL PAD
A Pulsante Direzionale
① Pulsante
- Tiro da terra
- Volée
- Smash

② Pulsante
- Pallonetto

I Pulsanti 1 e 2 fanno anche da pulsanti di start.

Il Pulsante Direzionale serve per far muovere il giocatore in una qualsiasi delle direzioni indicate dalle frecce. Basta semplicemente premere il pulsante in quel punto.

I Pulsanti 1 e 2 possono entrambi venire impiegati come pulsanti di start.

Le Vieux Manuel

CALLING THE SHOTS

You can choose from four tennis swings. Depending on player positions and the height of the ball when hit, button 1 will cause a Ground Stroke, a Volley or a Smash. Button 2 will cause a Lob Shot.
Now, let's take a closer look at these swings.
The Ground Stroke can be used on a ball that has bounced once on the court. (Button 1)
A Volley can be used on a ball that has not yet bounced on the court. (Button 1)
A Smash can be used to return your opponent's high lob shot before it bounces. This is an intense return! Usually a winner. (Button 1)
A Lob Shot sends the ball up in an arch, high above the net. It can also be used as a sort of "escape" when a difficult ball comes your way. (Button 2)

Ballbeherrschung
Es gibt vier verschiedene Schlagtechniken.

Je nachdem, wie hoch Sie den Ball in der Luft erwischen und wo Sie im Moment des Schlages im Feld stehen, führen Sie mit Knopf 1 einen Grundschlag, Schmetter-oder Flugball aus. Für „lobs", Bälle mit einer Flugbahn im hohen Bogen, benutzen Sie Knopf 2.

Ein Grundschlag kann ausgeführt werden, wenn der Ball im eigenen Feld aufgetrumpft ist. Flugbälle werden direkt aus der Luft angenommen. Zum Schmettern kommen Sie, wenn Sie den Lob des Gegners direkt aus der Luft annehmen. Sie erzielen so einen starken Konter, der flach über das Netz gespielt wird. Lobs, auch Heber genannt, sind eine besondere taktische Raffinesse. Mit ihnen können Sie den Gegner vom Netz zurückdrängen. Aber manchmal kann ein Heber auch die einzige Möglichkeit sein, den Ball überhaupt noch unter Kontrolle zu bringen.

Le Vieux Manuel

DEFINITION DES DIFFERENTES TECHNIQUES

Vous pouvez choisir entre quatre façons de jouer, différentes.

Le bouton 1 vous donne un ground stroke, un volley ou un smash. Cela dépend de la hauteur à laquelle la balle est atteinte.

Le bouton 2 vous donne un lob.

Voyons ce qui se passe:
Le ground storke peut être utilisé quand la balle ne frappe qu'une seule fois le sol. (bouton 1)
Un volley peut être utilisé que si la balle n'heurte pas le sol. (bouton 1)

Un smash peut être utilisé pour renvoyer à votre adversaire un lob avant qu'il rebondisse. Le revers sera terrible! En principe, un gagnant. (bouton 1)

Un lob envoie la balle dans un mouvement courbe, très haut au-dessus du filet. Il peut aussi vous aider si vous êtes en mauvaise posture, si la balle s'écarte de vous. (bouton 2)

Descripción de tiradas
Puede elegir cuatro formas de tirada. The ground Stroke (Tirada al suelo) Se usa cuando la pelota a rebotado en la cancha. (tecla 1)

Un Volley. Se usa cuando la pelota no ha locado la cancha. (tecla 1)
Un Smash. Se usa para devolver un tiro alto de su oponente antes de que llegue al suelo. Es un buen rechazo. (tecla 1)

Un lob. Es el golpe lanzado en forma de arco por encima del oponente.

DEFINIZIONE DEI VARI TIPE DE TIRI
E' possibile scegliere fra vari tipi di tiri. A seconda della posizione del giocatore e dell'altezza della pallina al momento di colpirla, il Pulsante 1 produrrà un Tiro a Terra, una Volée oppure uno Smash.
Il Pulsante 2 provoca un Pallonetto.

Ora, esaminiamo con maggior precisione questi tiri. Il TIRO A TERRA può venire impiegato su una pallina che abbia già toccato il campo una volta. (Pulsante 1)
La VOLEE può essere impiegata su una pallina che non abbia ancora toccato il campo (Pulsante 1)
Lo SMASH può essere impiegata su una pallina che non abbia ancora toccato il campo (Pulsante 1)
Lo SMASH può essere impiegato per rispondere ad un pallonetto dell'avversario prima che la pallina tocchi terra. Si tratta di un tiro di risposta molto rapido e, di solito, vincente (Pulsante 1)
Il pallonetto fà fare un arco alla pallina. Può anche essere impiegato come soluzione di ripiego quando l'avversario effettua un tiro particolarmente difficile (Pulsante 2).

Le Vieux Manuel

Scoring

After every game, the current score will appear on the screen. (Your score is the upper one.) Remember, each game is scored in true tennis style:

POINT	SCREEN DISPLAY
0 (love)	0
1	15
2	30
3	40
4	Game

To review the tennis scoring system, see the section entitled "Match, Set And Game Defined."

Hints For Better Gameplay

Mastering the timing, use and delivery of each stroke is the key to your success in Super Tennis™.
Become adept at figuring out where your opponent's ball will land. Then, get to that spot as quickly as possible in order to make a calm, strong and careful shot.

Wertung

Nach jeden Spiel erscheint der Zwischenstand auf dem Bildschirm. Dem Computer gehört der untere Wert. Denken Sie daran: Es wird nach Tennisart gezählt.

PUNKT	ANZEIGE
0 (love)	0
1	15
2	30
3	40
4	Game (Spielgewinn)

Das Wertungssystem finden Sie weiter vorne genauer unter „Partie, Satz, Spiel" erklärt.

Tips für Spezialisten

Der Schlüssel zum Erfolg liegt beim Tennis im richtigen „timing", die ideale Stellung des Spielers im richtigen Moment und einer präzisen Ballführung.

Um Sega Tennismeister zu werden, braucht es Ausdauer, Selbstbewußtsein, Feingefühl, Treffsicherheit, Reaktionsvermögen und die gewisse Ahnung, wohin der Gegner den Ball spielt, damit man schnell genug zu Stelle ist und seinen Schlag planvoll führen kann.



Le Vieux Manuel

LES POINTS

Après chaque jeu, votre score apparaît sur l'écran. (Le vôtre, c'est celui qui se trouve au-dessus.)

Rappelez-vous que les résultats de chaque jeu sont comptabilisés de la même façon que sur un vrai court.

POINTS	ECRAN
0 (love)	0
1	15
2	30
3	40
4	Jeu

Pour rappel, voyez en page 2, le chapitre "Match, sets et jeux".

CONSEILS PRATIQUES

Vous serez le meilleur si vous faites attention au timing (minutage), à l'envoi et à la réception des balles.

Essayez le plus souvent possible de deviner la stratégie de votre adversaire et vous préparez ainsi à lancer des balles précises et puissantes.

Puntuación

Después de cada juego, la puntuación aparecerá en pantallá. Su puntuación es la superior.
Recuerde que cada juego se puntua como un partido de tenis real.

Puntos	Muestra en la pantalla
0	0
1	15
2	30
3	40
4	Juego.

Sugerencias

Dominar el tiempo, la forma y tiro son la llave del exito en SUPER TENNIS.

Conviértete en un experto controlando los golpes de tu oponente y entonces recoge la pelota para ajustar tus golpes con calma y exactitud.

PUNTEGGIO

Dopo ogni Game, appare il punteggio sul video. (Il punteggio del giocatore è sempre quello posto in alto).
Occorre ricordare che il punteggio viene calcolato secondo il metodo tradizionale impiegato nelle partite di tennis.

PUNTO	VISUALIZZAZIONE SU VIDEO
0	0
1	15
2	30
3	40
4	Game

SUGGERIMENTI PER GIOCARE MEGLIO

Per vincere al SUPER TENNIS occorre saper ben gestire il tempo a disposizione e essere precisi in ciascun tiro. Occorre cercare di prevedere dove l'avversario ha intenzione di tirare la pallina. Poi, occorre sapersi muovere rapidamente per poter così guadagnare quei secondi preziosi per aggiustare il tiro e rispondere con sangue freddo.

Le vieux Manuel

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin, ä in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



Le Vieux Manuel

PRECAUTIONS D'EMPLOI

UTILISEZ EXCLUSIVEMENT LA CARTE ET LA CARTOUCHE SEGA AVEC LE SYSTEME SEGA MASTER.

Pour une utilisation correcte

Ne pas mouiller

Ne pas plier

A manipuler avec précaution

Ne pas mettre au soleil

Ne pas abîmer

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur

Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

* Ne rien déposer de lourd sur la carte de jeux ou la cartouche SEGA!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-là dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están disenados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mejor uso:

No mojarlo

No doblarlo

No darle golpes violentos

No exponerlo a la luz directa del sol

No dañarlo o rallarlo

No exponerlo a altas temperaturas

No exponerlo a líquidos corrosivos

* Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.

- Cuando esté humedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colocarlo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela!

Non piegalr!

Evitare gli impatti violenti!

Non esporla alla luce diretta del sole!

Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore

Non bagnarla con benzina o altro

* In particolare non attaccare niente sulla SEGA CARD.

- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

Le Vieux Manuel

SEGA

Printed in Japan