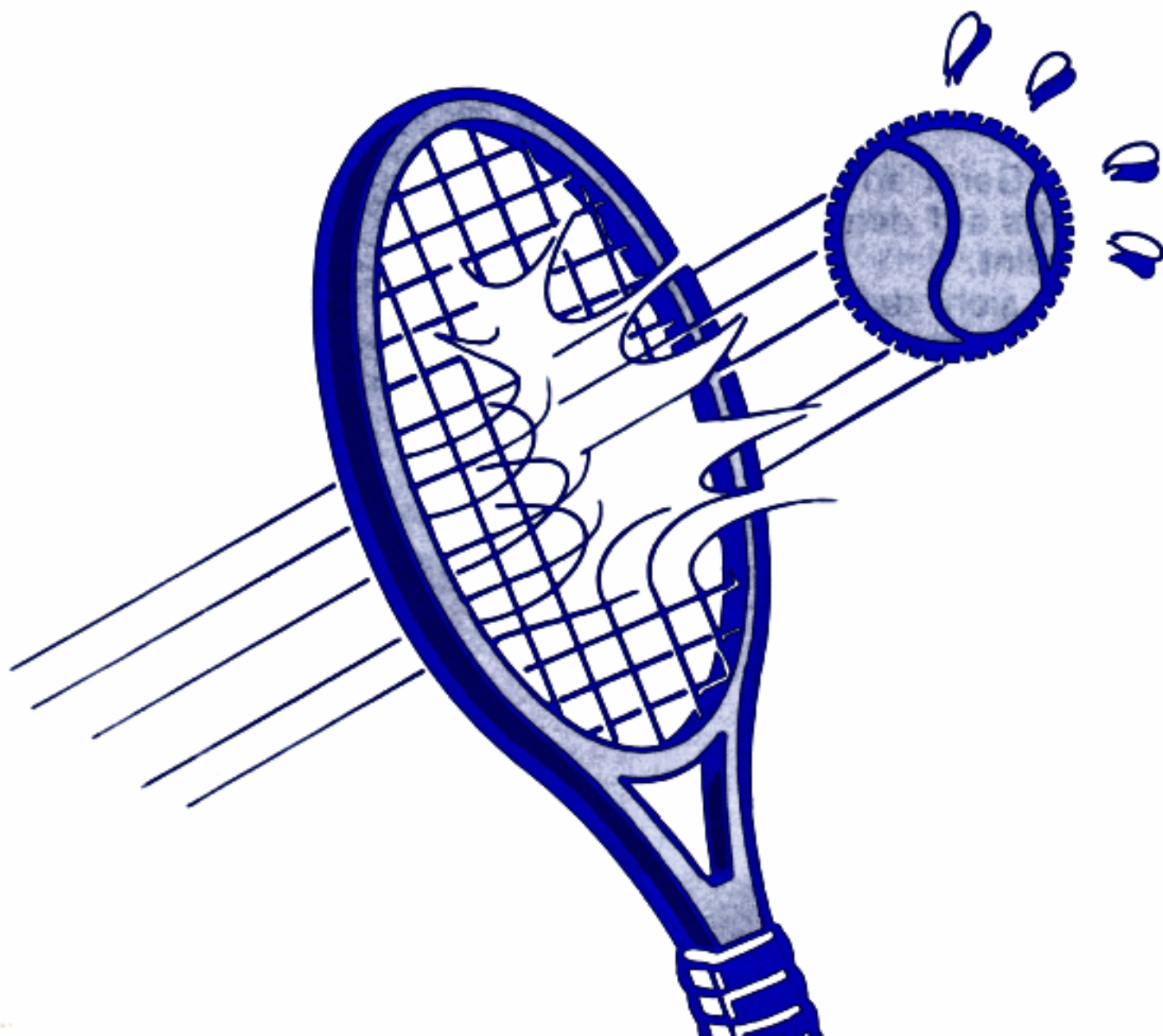


Super Tennis™



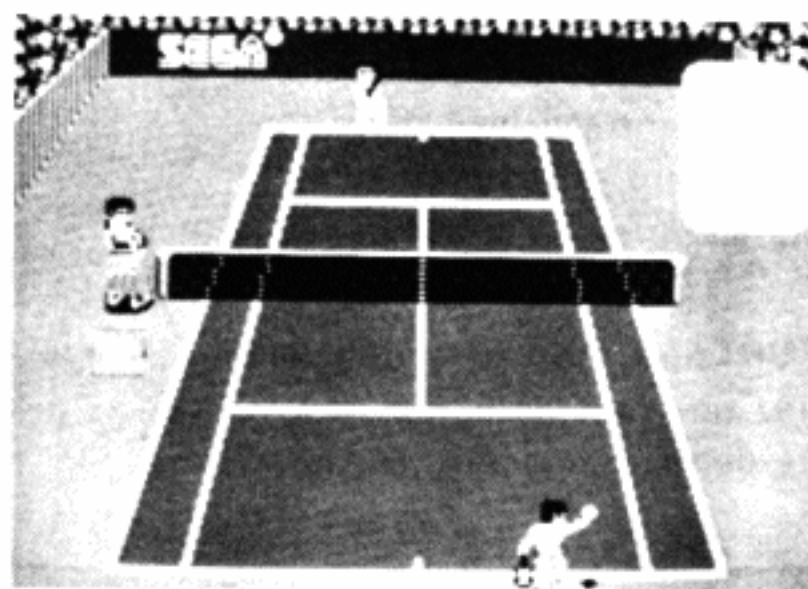
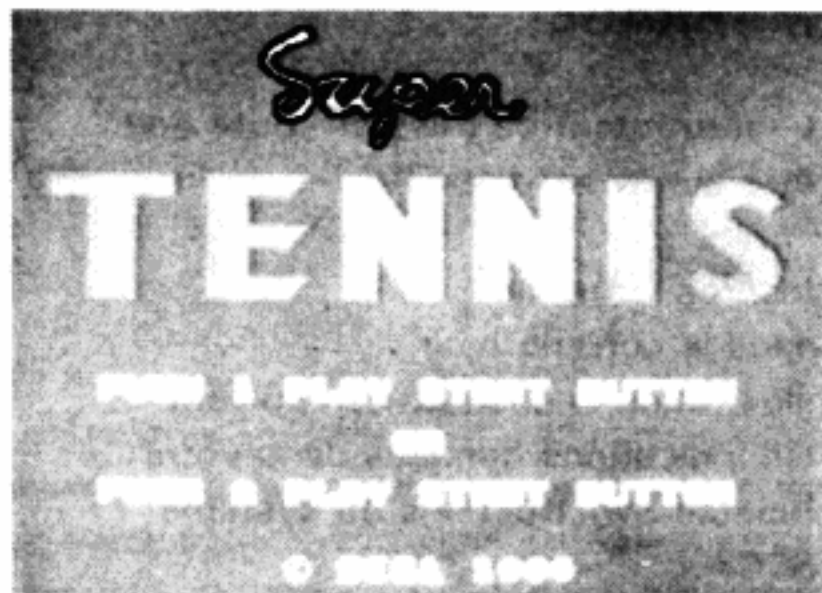
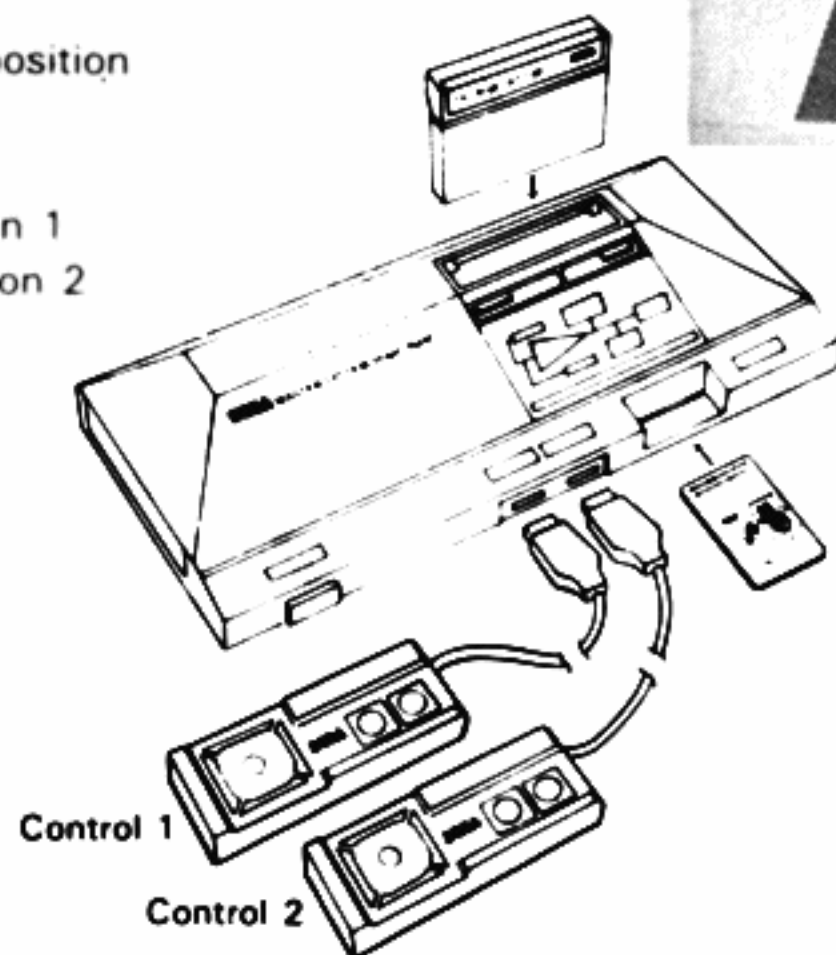
SEGA

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



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.

Le gagnant du set est le premier joueur à avoir remporté six jeux, par au moins deux jeux d'avance.

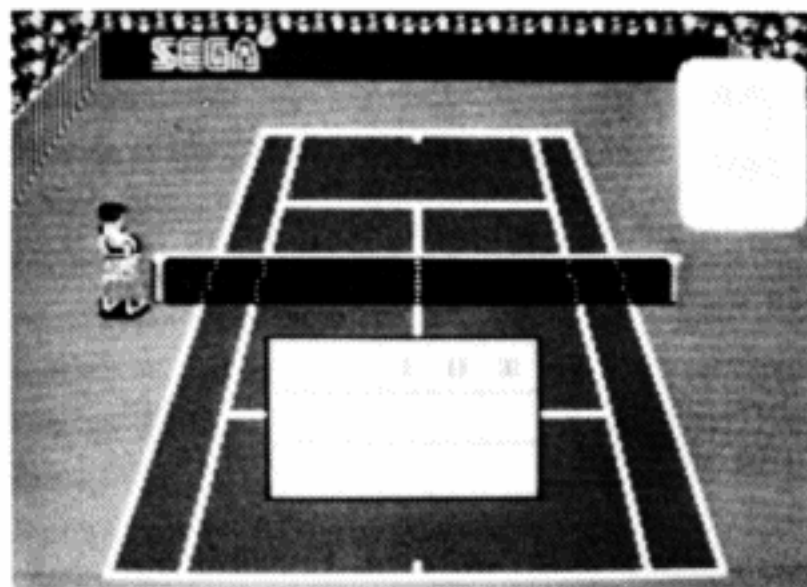
Si le set fait 6-6, on joue le tie-break pour savoir à qui appartient le set. (voir plus bas)

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.



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'ordinateur.)

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

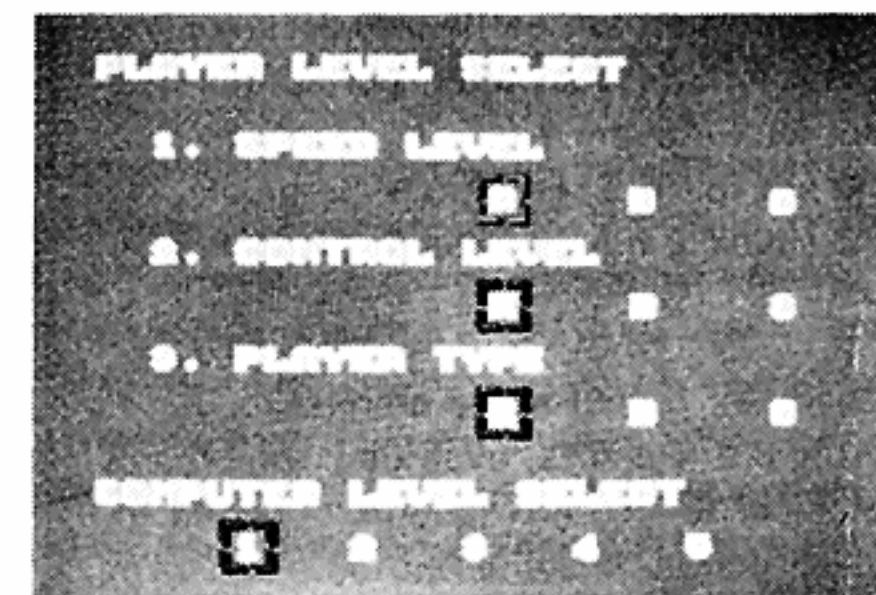
- | | | | |
|-------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Niveau de vitesse | <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> C |
| 2. Niveau du contrôle | <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> C |
| 3. Caractéristiques du joueur | <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> C |

SELECTION DE L'ORDINATEUR

- | | | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|

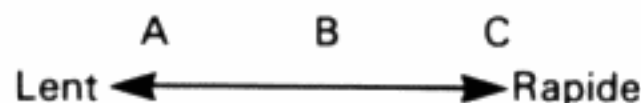
Utilisez le bouton de direction qui se trouve sur la manette pour faire votre sélection.

Après ces préliminaires, appuyez sur la touche de départ.

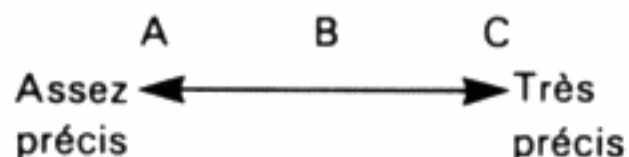


DESCRIPTION OF SELECTIONS:

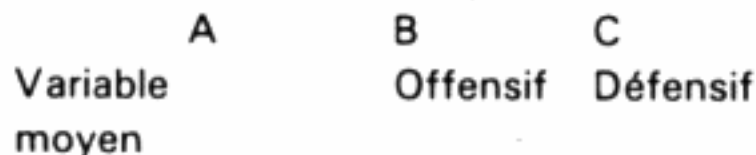
1. Niveaux de vitesse



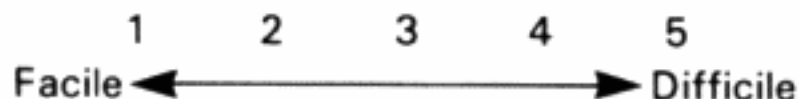
2. Niveaux du contrôle



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.

CONTROLLER VOS COUPS

LA MANETTE

Les boutons 1 et 2 servent aussi de touches d'envoi.

A BOUTON DE DIRECTION

① BOUTON

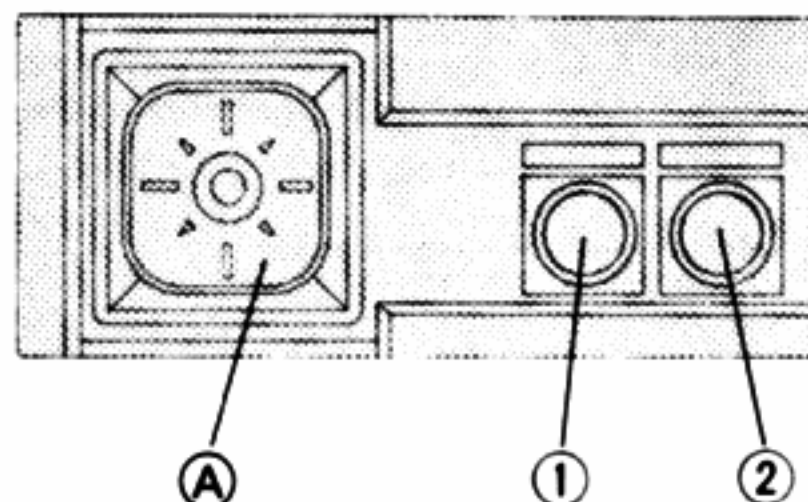
- Ground Stroke
- Volley
- Smash

② BOUTON

- Lob

Le bouton de direction peut déplacer votre joueur dans toutes les directions fléchées 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.



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 stroke 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)

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.



SEGA

Printed in Japan