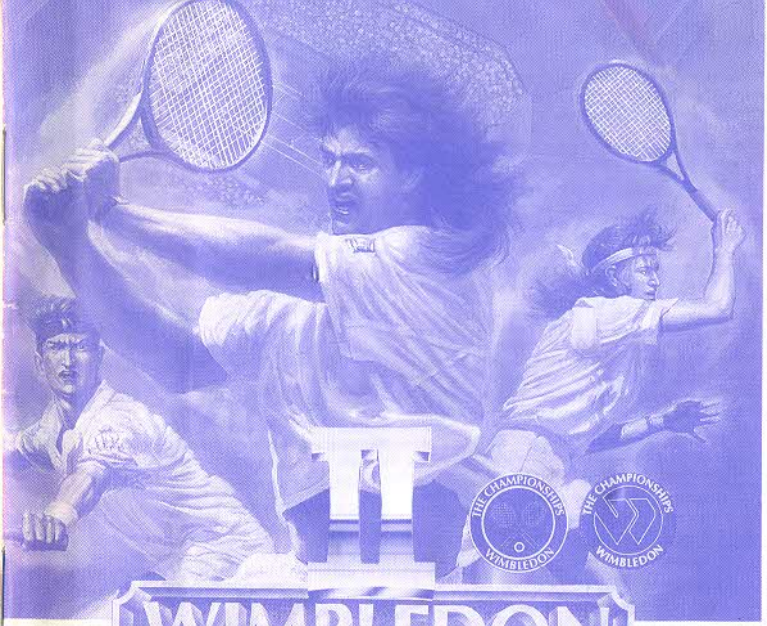


WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

SEGA

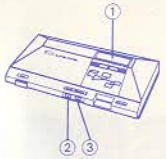
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch das Titelbild.
4. Falls der Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1
③ Steuerpult 2

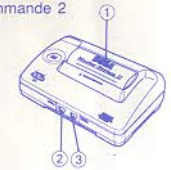
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez aussi le bloc de commande 2.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegate anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1
③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplattan 1
③ Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

① Sega Cassette
② Controller 1
③ Controller 2

Racquet at the Ready...

...you step up to the base line. It's taken two sets to break your opponent's serve and get a handle on your own game. The two of you are tied at one set apiece, but you're beginning to feel just the smallest hint of victory in the air — yours, of course.

You blast a powerful serve to the outside, catching your opponent out of position. But he runs, dives and manages to return it. Your powerful forehand sends it deep to the opposite court. He doesn't even bother chasing it. The score is 40-15, and you get ready to serve again...

Haben Sie Ihren Schläger richtig im Griff?

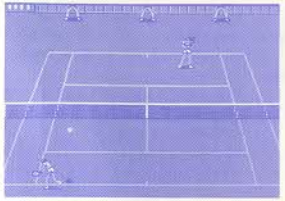
Sie treten an die Grundlinie. Nach zwei Sätzen haben Sie Ihrem Gegner den Aufschlag abgenommen und das Spiel im Griff. Bisher haben Sie und Ihr Gegner je einen Satz gewonnen, doch Sie spüren, daß der Sieg gewissermaßen in der Luft liegt — Ihr Sieg, natürlich.

Sie dreschen einen knallharten Aufschlag an den Rand der gegnerischen Spielfeldbegrenzung, auf den Ihr Gegner nicht vorbereitet war. Doch er rennt, taucht nach vorn und schafft es, den Ball zurückzuschlagen. Ihre starke Vorhand schlägt den Ball wieder weit auf die gegnerische Spielfeldhälfte zurück. Hoffnungslos. Ihr Gegner versucht noch nicht einmal, dem Ball nachzurennen. Das Spiel steht 40:15, und Sie bereiten sich bereits auf den nächsten Aufschlag vor.

Tenez votre raquette prête...

...vous allez vers la ligne de fond. En deux sets vous avez pris le service à votre adversaire et commencez à dominer le jeu. Vous êtes à égalité, mais vous sentez un début de victoire... la vôtre, bien sûr!

Vous faites une service puissant vers l'extérieur et votre adversaire semble perdre le contrôle de la balle. Mais il coure, plonge et parvient à la retourner. D'un coup puissant vous la renvoyez loin sur l'autre court. Il n'arrive même pas à la suivre. Le score est 40-15, et vous êtes prêt pour un nouveau service.



Raqueta lista

...está usted en la linea de base. Ha tardado dos sets en romper el servicio de su oponente y afianzarse en su propio juego. Los dos se encuentran empatados a un set pero usted está empezando a presentir que alguien va a ganar — y es usted, por supuesto.

Usted lanza un potente servicio pillando por sorpresa a su oponente. Pero él corre e intenta devolver la pelota. Su potente antebrazo la manda lo más lejos posible de la pista contraria. El ni siquiera se molesta en atraparla. El marcador está 40-15 y usted se prepara para un nuevo servicio...

Con la racchetta impugnata...

...camminate verso la linea di fondo. Ci sono voluti due set per strappare il servizio all'avversario e ottenere la possibilità di fare vostro il gioco. Sia voi che l'avversario siete stanchi e avete un set a testa, ma cominciate a sentire nell'aria l'odore della vittoria, la vostra vittoria!

Sparate un potente servizio nell'altra metà campo e cogliete l'avversario fuori posizione. Ma lui corre, si tuffa e riesce a rimandare la palla. Il vostro potente diritto la rimanda nell'altra metà campo, in profondità. Lui non deve nemmeno preoccuparsi di rincorrerla. Il punteggio è 40-15 e siete pronti a servire ancora...

Med racketen i beredskap...

...ställer du dig vid baslinjen. I andra setet lyckades du äntligen bryta din motståndares serve och få grepp om ditt eget spel. Det står nu ett lika i set och du börjar känna en svag seger-vittring i luften — med dig själv som vinnare, så klart.

Du slår en hård serve mot ena långsidan och får din motståndare ur position. Han springer, dyker ner mot bollen och lyckas returnera den. Med en kraftig forehand slår du då bollen långt in på motståndarens planhalva. Han bryr sig inte ens om att försöka nå den. Ställningen är 40-15 och du gör dig klar att serva igen...

Pak je Racket...

Je gaat op de baselijn staan. Je hebt twee sets nodig gehad om de service van je tegenspeler te breken en je eigen spel te bepalen. Jullie staan nu gelijk met allebeide een gewonnen set. Toch hangt er een overwinning in de lucht — die van jou natuurlijk!

Je slaat een keiharde service naar buiten en hebt je tegenspeler bijna te pakken. Maar hij rent, duikt en weet de bal terug te slaan. Jouw harde ferchand slaat de bal ver achter in het veld. Hij loopt niet eens meer op de bal. De score is 40-15 en jij mag nog een keer serveren...

Take Control

① Directional Button (D-Button)

- Press to place the Tennis Ball cursor next to the option you want to select.
- Press to move your player.
- Press to hit the tennis ball in a certain direction.

② Button 1

- Press to cancel selections.
- Press to exit screens.
- Press to serve flat or return flat.

③ Button 2

- Press to select options.
- Press to serve a lob or return a lob.

Steuerung

① Richtungstaste (Taste D)

- Zum Bewegen des Tennisball-Cursors zu der gewünschte Spieloption.
- Zur Steuerung Ihres Spielers.
- Zum Schlagen des Tennisballs in eine bestimmte Richtung.

② Taste 1

- Zum Löschen einer bereits gewählten Spieloption.
- Zum Verlassen von Bildschirmen.
- Für flache Aufschläge, oder um flache Aufschläge des Gegners zurückzuschlagen.

③ Taste 2

- Zum Anwählen einer Spieloption.
- Zum Schlagen oder Zurückschlagen eines Lobs.

Aux commandes!

① Touche de direction (Touche D)

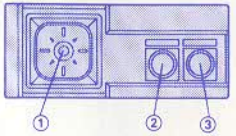
- Appuyez pour placer la balle de tennis à côté de l'option que vous avez choisie.
- Appuyez pour déplacer le joueur.
- Appuyez pour lancer la balle dans une direction particulière.

② Touche 1

- Appuyez pour annuler des sélections.
- Appuyez pour sortir des écrans.
- Appuyez pour faire une service ou un renvoi plat.

③ Touche 2

- Appuyez pour choisir des options.
- Appuyez pour faire ou renvoyer un lob.



Toma de control

① Botón direccional (Botón D)

- Presiónelo para situar el cursor de la Pelota de Tenis (Tennis Ball) cerca de la opción que desee seleccionar.
- Presiónelo para mover a su jugador.
- Presiónelo para golpear la pelota de tenis en una posición determinada.

② Botón 1

- Presiónelo para cancelar selecciones.
- Presiónelo para abandonar las pantallas.
- Presiónelo para servir o devolver un golpe plano.

③ Botón 2

- Presiónelo para seleccionar opciones.
- Presiónelo para servir o devolver una volea.

Prendete il comando!

① Pulsante D (di direzione)

- Premete per spostare il cursore a palla da tennis vicino all'opzione da selezionare.
- Premete per muovere il vostro giocatore.
- Premete per colpire la palla da tennis in una certa direzione.

② Pulsante 1

- Premete per cancellare le selezioni.
- Premete per uscire dagli schermi.
- Premete per servire piatto o rimandare piatto.

③ Pulsante 2

- Premete per selezionare le opzioni.
- Premete per servire un pallonetto o rimandare un pallonetto.

Styr spelet!

① Styrtangenten (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten åt lämpligt håll (i pilarnas riktningar) för att flytta markören (tennisbollen) till det alternativ du vill välja på en valmeny.
- Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att flytta din spelare runt på banan.
- Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att slå bollen i samma riktning.

② Knappen 1

- Tryck på 1 för att återkalla ett val.
- Tryck på 1 för att lämna det som för tillfället visas på bildskärmen.
- Tryck på 1 för att slå en rak serve/retur.

③ Knappen 2

- Tryck på 2 för att mata in ett val på en valmeny.
- Tryck på 2 för att slå en lobbad serve/retur.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Zet hiermee de tennisbal cursor naast de optie die je wilt kiezen.
- Beweeg hiermee je speler.
- Druk hierop om de tennisbal in een bepaalde richting te slaan.

② Toets 1

- Druk hierop om een keuze ongedaan te maken.
- Druk hierop om schermen te verlaten.
- Druk hierop om een scherpe service of return te maken.

③ Toets 2

- Druk hierop om een optie te kiezen.
- Druk hierop om met een lob te serveren of met een lob terug te slaan.

The Game Begins...

Once you turn on your Master System/Master System II, the SEGA logo will appear, followed by the Wimbledon II Title screen. Press Button 2 to see the Game Mode Select screen, or wait to see the demos.

In the Game Mode Select screen, you have a choice between Free Match or Tour mode. The Free Match is your choice of a one- or three-game set against the computer, by yourself or with a friend. The Tour mode puts you on the road, playing against the best in the world for the championship cup. Placing the Tennis Ball cursor next to your choice, and press Button 2. Pressing Button 1 allows you to return to the previous screen.

Das Spiel beginnt...

Nach dem Einschalten Ihres Master Systems/Master Systems II erscheint das SEGA-Logo und danach das Wimbledon II-Titelbild. Drücken Sie die Taste 2 zum Abrufen des Spielmodus-Bildschirms, oder warten Sie, bis das Demonstrationsspiel beginnt.

Auf dem Spielmodus-Bildschirms können Sie zwischen FREE MATCH oder TOUR wählen. Im Free Match-Modus können Sie einen 1- oder 3-Spiele-Satz spielen — entweder allein, gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler. Im Tour-Modus spielen Sie auf Tennisplätzen in aller Welt, wo Sie gegen die Spitzenstars um den Weltpokal antreten. Bewegen Sie den Tennisball-Cursor neben die gewünschte Option und drücken Sie die Taste 2, bzw. die Taste 1, wenn Sie noch einmal das vorangegangene Bild abrufen möchten.

Le jeu commence...

Après avoir mis votre Master System/Master System II sous tension, le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre Wimbledon II. Appuyez sur la touche 2 pour voir l'écran de sélection de mode de jeu, ou bien attendez de voir les exemples de jeux.

Sur l'écran de sélection de mode de jeu, vous pouvez choisir entre un match libre ou le mode Tournoi. Le match libre vous permet de jouer un ou trois sets contre l'ordinateur, seul ou avec un ami. Le mode Tournoi vous lance dans la compétition contre les meilleurs tennismen du monde. Placez la balle de tennis à côté de votre choix, puis appuyez sur la touche 2. Appuyez sur la touche 1 pour revenir à l'écran précédent.





Comienza el juego...

Una vez que ponga en marcha su Master System/Master System II, aparecerá el logotipo de SEGA seguido de la pantalla de título Wimbledon II. Presione el botón 2 para ver la pantalla de Selección del Modo de Juego, o espere a ver las demostraciones.

En la pantalla de Selección del Modo de Juego, usted podrá elegir entre Partido Libre (Free Match) o modo de Gira (Tour). La opción de Partido Libre consiste en un set de uno o tres juegos contra el ordenador, bien sea usted sólo o con algún amigo. El modo de Gira le pone en la carretera, jugando contra los mejores del mundo para la copa del campeonato. Coloque el cursor de la Pelota de Tenis cerca de su elección y presione el botón 2. Si presiona el botón 1, le permitirá volver a la pantalla anterior.

Il gioco comincia...

Quando accendete Master System o Master System II compare il marchio SEGA seguito dallo schermo del titolo "Wimbledon II". Premete il pulsante 2 per vedere lo schermo di selezione dei modi di gioco, o aspettate per vedere i giochi di dimostrazione.

Sullo schermo di selezione dei modi di gioco avete la scelta fra incontro libero (FREE MATCH) e torneo (TOUR). Nell'incontro libero potete scegliere una partita a uno o tre set contro il computer, soli o con un amico. Il modo di torneo vi fa incontrare i giocatori migliori del mondo per la coppa del campionato. Spostate il cursore a palla da tennis vicino alla selezione e premete il pulsante 2. Premete il pulsante 1 per tornare allo schermo precedente.

Spelet kan börja...

Slå på strömmen till speldatorn Master System/Master System II. Nu visas SEGAs varumärke följt av rubrikscenen WIMBLEDON II. Tryck på knappen 2 för att gå över till valmenyn GAME MODE SELECT, eller vänta för att få titta på demonstrationsscenerna.

På valmenyn GAME MODE SELECT kan du välja mellan uppvärmning FREE MATCH och turneringsspel TOUR. Välj uppvärmning FREE MATCH för att spela en match mot datorn eller en kamrat bestående av ett eller tre set. Välj turneringsspel TOUR för att kämpa din väg genom de olika turneringarna runtom i världen och möta världens toppspelare. Placera markören (tennisbollen) intill ditt val och tryck på knappen 2. Tryck på knappen 1 när du vill återgå till valmenyn GAME MODE SELECT.

Het Spel Begint...

Als je je Master System/Master System II aan zet, zie je het Sega logo en daarna het Wimbledon II Titelscherm. Druk op Toets 2 om het Spel Mode Keuze scherm te zien of wacht voor een demonstratie.

Op het Spel Mode Keuze scherm heb je de keuze tussen de Free Match of Tour mode. Bij de Free Match kun je alleen of met een vriend tegen de computer spelen, in een wedstrijd om één of drie games. Bij de Tour mode speel je in een competitie tegen de beste spelers van de wereld om de beker. Zet de tennisbal cursor naast je keuze en druk op Toets 2. Met Toets 1 kun je altijd terug gaan naar het vorige scherm.

Free Match

Before going on tour, it's a good idea to get in some strokes with the competition to see what they've got. Select the Free Match mode by placing the Tennis Ball cursor next to "Free Match" and pressing Button 2. The next screen will show you types of play available. You have a choice of either Singles and Doubles games, by yourself or with a friend. Press the D-Button until the Tennis Ball cursor is next to the type of game you want to try, and press Button 2 to see the next set of options.

The Court Select screen shows you the three types of court available, Hard, Lawn and Clay, and a visual diagram of how the ball bounces on each kind of surface. After selecting the surface with the Tennis Ball cursor, press Button 2 to go on to the Set Select screen.

Free Match

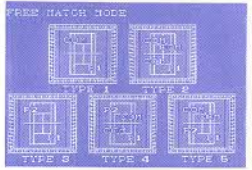
Bevor Sie auf Tour gehen, empfiehlt es sich, die internationale Konkurrenz erst einmal zu testen. Wählen Sie den Free Match-Modus, indem Sie den Tennisball-Cursor zu FREE MATCH bewegen und die Taste 2 drücken. Das nächste Bild zeigt Ihnen, welche Spielarten zur Auswahl stehen, nämlich Einzel, Doppel, allein oder gegen einen Mitspieler. Bewegen Sie den Tennisball-Cursor mit der Richtungstaste zu der gewünschten Spieloption, und drücken Sie die Taste 2 zum Aufrufen des nächsten Optionsmenüs.

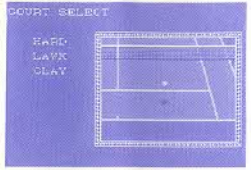
Der Spielfeld-Bildschirm zeigt die drei zur Wahl stehenden Spielfeldtypen — HARD (Hartplatz), LAWN (Rasenplatz) und CLAY (Sandplatz) — und wie der Ball auf dem jeweiligen Belag springt. Wählen Sie den gewünschten Spielfeldtyp mit dem Tennisball-Cursor und drücken Sie die Taste 2, um als nächstes dem Satz-Bildschirm abzurufen.

Match libre

Avant d'entreprendre le tournoi, il vaudrait mieux frapper quelques balles pour voir ce qui vous attend. Choisissez le match libre en plaçant la balle de tennis à côté de "Free Match", puis appuyez sur la touche 2. L'écran suivant vous indiquera le type de jeu que vous pouvez jouer. Vous avez le choix entre un simple ou un double, et vous pouvez jouer seul ou avec un ami. Appuyez sur la touche D jusqu'à ce que la balle de tennis soit à côté du type de jeu souhaité, puis appuyez sur la touche 2 pour voir les autres options.

L'écran de sélection du court vous indique les trois types de terrain disponibles: le tout temps, le gazon et la terre battue. Un diagramme vous montre de quelle façon la balle rebondit sur chaque type de terrain. Après avoir choisi le terrain avec la balle de tennis, appuyez sur la touche 2 pour passer à l'écran de sélection de set.





Partido Libre (Free Match)

Antes de ponerse en la carretera, sería una buena idea familiarizarse con la competición para ver cuánto da de sí. Seleccione el modo de Partido Libre colocando el cursor de Pelota de Tenis cerca de "Free Match" y presione el botón 2. La pantalla siguiente le mostrará los tipos de juego disponibles. Usted dispone de una selección entre Individuales o Dobles, bien sea usted sólo o con un amigo. Presione el botón D hasta que el cursor de la Pelota de Tenis esté cerca del tipo de juego que desee probar, y presione el botón 2 para ver la siguiente serie de opciones.

La pantalla de Selección de Pista (Court Select) le mostrará los tres tipos disponibles: Dura (Hard), Hierba (Lawn) y Tierra Batida (Clay), así como un diagrama visual de cómo rebota la pelota en cada tipo de superficie. Después de seleccionar la superficie con el cursor de la Pelota de Tenis, presione el botón 2 para pasar a la pantalla de Selección de Set.

Incontro libero

Prima di affrontare il torneo è una buona idea mettere a segno qualche colpo in un incontro per fare pratica. Selezionate il modo di incontro libero spostando il cursore a palla da tennis vicino a FREE MATCH e premete il pulsante 2. Lo schermo successivo vi mostra i tipi di gioco disponibili. Potete scegliere fra incontri singoli o doppi, soli o con un amico. Premete il pulsante D fino a quando il cursore a palla da tennis è vicino al tipo di gioco che volete provare, poi premete il pulsante 2 per vedere il gruppo successivo di opzioni.

Lo schermo di selezione del campo vi mostra i tre tipi di terreno disponibili: cemento (HARD), erba (LAWN) e terra battuta (CLAY) e un diagramma visivo di come la palla rimbalza su ognuna delle superfici. Dopo aver scelto la superficie con il cursore a palla da tennis, premete il pulsante 2 per passare allo schermo di selezione dei set.

Uppvärmning — FREE MATCH

Det kan vara en god idé att öva in dina slag innan du ger dig in i turneringsspelet. Välj uppvärmning FREE MATCH genom att placera markören (tennisbollen) intill orden FREE MATCH och trycka på knappen 2. Nu visas valmenyn FREE MATCH MODE, där du kan välja vilken typ av match du vill spela. Välj singel- eller dubbelmatch, ensam eller mot en kamrat. Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att placera markören intill den typ av spel du vill öva. Tryck på knappen 2 för att gå över till valmenyn COURT SELECT.

På valmenyn COURT SELECT visas de tre typer av underlag, hårt HARD, gräs LAWN eller grus CLAY, du har att välja mellan. En demonstrationsscen visar hur bollen studsar på respektive underlag. Flytta markören intill ordet för det underlag du vill spela på och tryck på knappen 2 för att gå över till valmenyn SET SELECT.

Free Match

Voordat je op tour gaat, is het een goed idee om even wat partijen met je tegenspelers te spelen om te zien wat ze kunnen. Kies de Free Match mode door de tennisbal cursor naast "Free Match" te zetten en dan op Toets 2 te drukken. Op het volgende scherm kun je verschillende speltypes kiezen. Je kunt een enkel- (Single) of dubbel- (Doubles) spel kiezen, alleen of samen met een vriend. Zet de tennisbal cursor met de R-toets naast het spel dat je wilt proberen en druk dan op Toets 2 om naar de volgende keuzes te gaan.

Op het Court Keuze scherm kun je de baansoort kiezen. Kies voor Hard, Lawn (gras) of Clay (gravel). Op het scherm zie je ook hoe de bal stuitert op elke baansoort. Als je met de tennisbal cursor de baansoort hebt gekozen, ga je met Toets 2 verder naar het Set Keuze scherm.

Here, you pick how many sets of games you want to play and the game level you want to play at. Once you have some experience, you can try playing 3 Sets, but for practice, you might want to try the 1 Set option to get a feel for the game. Select the number of Sets you want to play with the Tennis Ball cursor, and press Button 2. Choose the Game Level option (Normal is fast play, Easy is slow play), and select with Button 2.

The next screen you see is the Password screen. If you're starting a new game, place the Tennis Ball cursor next to "Start" and press Button 2. After that you must create a player (see page 20 on creating players). If you already have a password written down, select "P1/Password" (or for two players the "P1, P2/Password"), and press Button 2.



Hier wählen Sie die Anzahl der Sätze, die das Spiel umfassen soll und den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Sobald Sie etwas Erfahrung haben und gut in Form sind, können Sie es mit 3 Sätzen versuchen, jedoch empfiehlt sich zum Üben zunächst nur 1 Satz, bis Sie das richtige Gefühl für das Spiel entwickelt haben. Wählen Sie mit dem Tennisball-Cursor die Anzahl der Sätze, die Sie spielen möchten, und drücken Sie die Taste 2. Wählen Sie anschließend den Schwierigkeitsgrad (NORMAL: schnelles Spiel, EASY: langsames Spiel) durch Drücken der Taste 2.

Hiernach erscheint der Passwort-Bildschirm. Bewegen Sie den Tennisball-Cursor, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, neben START, und drücken Sie die Taste 2. Anschließend gilt es, einen Spieler zu generieren (Einzelheiten hierzu auf Seite 20). Wählen Sie P1/PASSWORD, falls Sie bereits ein Passwort eingetragen haben, und drücken Sie die Taste 2.

Sur cet écran, vous pouvez définir le nombre de sets que vous voulez jouer et le niveau de difficulté. Quand vous aurez acquis un peu d'expérience, vous pourrez essayer le jeu à 3 sets, mais pour la pratique et pour vous habituer vous devriez essayer de jouer un set. Choisissez le nombre de sets que vous voulez jouer à l'aide de la balle de tennis, puis appuyez sur la touche 2. Choisissez ensuite le niveau de difficulté (Normal signifie un jeu rapide tandis que Easy signifie un jeu lent), puis appuyez sur la touche 2.

L'écran suivant est l'écran des mots de passe. Si vous commencez un nouveau jeu, placez la balle de tennis à côté de "Start", puis appuyez sur la touche 2. Vous devez ensuite créer un tennisman (voir page 20 à ce sujet). Si vous avez déjà enregistré un mot de passe, choisissez "P1/Password" (ou pour deux joueurs "P1,P2/Password"), puis appuyez sur la touche 2.

Aqui usted tendrá que escoger cuántos sets y el nivel de juego en el que quiere jugar. Una vez que haya acumulado experiencia, podrá intentar jugar 3 sets pero, para practicar, puede que desee intentar la opción de set número 1 para tener una idea de lo que es el juego. Seleccione el número de sets que desee jugar con el cursor de la pelota de tenis y presione el botón 2. Elija la opción de nivel de juego (Normal significa juego rápido, y Fácil es un juego lento) y seleccione con el botón 2.

La siguiente pantalla que aparecerá es la de Contraseña (Password.) Si usted comienza un nuevo juego, coloque el cursor de la pelota de tenis cerca de "Start" y presione el botón 2. Después, deberá crear un jugador (consulte la página 21 sobre cómo crear jugadores.) Si ya tiene una contraseña escrita, seleccione "P1/Password" (o si se trata de dos jugadores, P1/P2 Password"), y presione el botón 2.

Qui scegliete il numero di set per l'incontro e il livello a cui giocare. Quando avete un po' di esperienza, potete provare a giocare 3 set, ma per fare pratica potete provare l'opzione di 1 set solo. Selezionate il numero di set da giocare con il cursore a palla da tennis, poi premete il pulsante 2. Scegliete l'opzione del livello di gioco (NORMAL è per un gioco veloce, EASY è per un gioco lento), quindi selezionatela con il pulsante 2.

Lo schermo successivo che vedete è quello della parola d'ordine (PASSWORD). Se state iniziando un incontro nuovo spostate il cursore a palla da tennis vicino ad "avvio" (START) e premete il pulsante 2. Quindi dovete foggiare un giocatore (per foggiare i giocatori vedete a pagina 21). Se avete già una parola d'ordine trascritta, selezionate "P1/PASSWORD" (o "P1/, P2/PASSWORD" per due giocatori), quindi premete il pulsante 2.

Nu kan du bestämma antalet set i matchen och spelets svårighetsgrad. Efter en del träning kan du pröva att spela tre set, men vi rekommenderar att du först spelar ett set för att få en känsla av spelstilen på det underlaget. Ställ markören intill siffran som anger det antal set du vill spela och tryck på knappen 2. Ställ därefter markören intill ordet som anger den svårighetsgrad du vill välja (NORMAL = snabbt spel, EASY = långsamt spel). Tryck på knappen 2 för att mata in ditt val.

Nu visas lösenordsmenyn PASSWORD ENTER. Placera markören intill ordet START, och tryck på knappen 2, när du börjar en ny spelomgång. Du måste sedan skapa din spelare (läs på sidan 21 om hur det går till). Välj istället P1/PASSWORD (efter val av singelspel) eller P2/PASSWORD (efter val av dubbelspel), om du redan valt ett lösenord, och tryck på knappen 2.

Hier kun je het aantal sets kiezen en het spellevel bepalen. Als je al wat ervaring hebt, kun je het 3 Sets spel proberen, maar om te oefenen kun je beter het 2 Sets spel gebruiken om het spel te leren kennen. Kies het aantal sets dat je wilt spelen met de tennisbal cursor en druk op Toets 2. Kies daarna het spellevel (Normal is snel spelen, Easy is langzaam spelen) en bevestig dit met Toets 2.

Het volgende scherm is het Paswoord scherm. Als je een nieuw spel start, moet je de tennisbal cursor naast "Start" zetten en op Toets 2 drukken. Daarna moet je een speler maken (kijk op pagina 21 bij "Maken van Spelers"). Als je al een paswoord opgeschreven hebt, moet je voor "P1/Password" (of voor twee spelers voor "P1, P2/ Password) kiezen en op Toets 2 drukken.

To enter a password, place the Tennis Ball cursor over the letter you want to select and press Button 2 to enter it. When you're finished, press Button 2 to enter the password. If the password isn't accepted you'll have to re-enter it from the beginning, so don't make a mistake!

If you're playing a new game, or if you've entered a password, the next screen you'll see is the Player Select screen. Press the D-Button left or right to highlight a player. If you want to see the Women Players, place the highlighter on the "Female Player" option at the bottom right of the screen. If you have entered the password for one or two players, they will appear below the other players. Once you find a player with the statistics you like (see page 30 - 32 for an explanation of the players' skills), press Button 2 to select him or her. Do the same in picking a player/players for the computer.



Bewegen Sie den Tennisball-Cursor zum Eingeben eines Passworts auf den Buchstaben, den Sie eintragen möchten, und drücken Sie die Taste 2. Drücken Sie nach beendeter Eingabe Ihres Passworts die Taste 2 noch einmal, um das Passwort zu bestätigen. Falls das Passwort nicht akzeptiert wird, müssen Sie es noch einmal eingeben, also achten Sie darauf, daß Ihnen bei der Eingabe kein Fehler unterläuft!

Wenn Sie ein neues Spiel starten oder ein Passwort eingetragen haben, erscheint als nächstes der Spieler-Bildschirm. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts. Falls Sie die weiblichen Spieler abrufen möchten, bewegen Sie den Cursor auf FEMALE PLAYER rechts am unteren Bildrand. Wenn Sie Passwörter für einen oder zwei Spieler eingegeben haben, erscheinen diese Spieler jetzt unter den anderen Spielern. Drücken Sie die Taste 2, sobald Sie einen Spieler gefunden haben, dessen Merkmale Ihnen zusagen (Einzelheiten hierzu auf Seite 30 - 32), um den betreffenden Spieler abzurufen.

Pour entrer un mot de passe, placez la balle de tennis au-dessus de la lettre que vous voulez choisir et appuyez sur la touche 2 pour l'entrer. Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche 2 pour entrer le mot de passe. S'il n'est pas valide, vous devrez le réinscrire. Eviter de faire une faute!

Si vous jouez une nouvelle partie ou si vous entrez un mot de passe, l'écran suivant est l'écran de sélection du joueur. Appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D pour éclairer un joueur. Si vous voulez voir les joueurs Dames, placez le curseur sur "Female Player" à droite, au bas de l'écran. Si vous avez entré le mot de passe d'un ou de deux joueurs, ils apparaîtront en-dessous des autres joueurs. Une fois que vous avez trouvé le joueur qui vous convient (voir page 30 - 32 pour les détails sur les aptitudes des joueurs), appuyez sur la touche 2 pour le ou la choisir. Faites de même pour choisir un joueur ou des joueurs pour l'ordinateur.



Para introducir una contraseña, coloque el cursor de la pelota de tenis sobre la letra que quiera seleccionar y presione el botón 2 para introducir la contraseña. Si no acepta la contraseña, tendrá que volver a introducirla desde el principio, así que no cometa ningún error.

Si está en el transcurso de un juego o ha introducido una contraseña, la siguiente pantalla que verá es la de Selección de Jugador (Player Select.) Presione el botón D a izquierda o derecha para hacer resaltar a un jugador. Si desea ver las Jugadoras Femeninas, coloque el cursor de resaltar encima de la opción "Jugadoras Femeninas" (Women Players) que se encuentra en el margen inferior derecho de la pantalla. Si ha introducido la contraseña para uno o dos jugadores, éstos aparecerán debajo de los otros jugadores. Una vez que encuentre un jugador de las características que busque (consulte las páginas 31 - 33 si quiere una explicación de las aptitudes de los jugadores), presione el botón 2 para seleccionar el o la jugadora. Haga lo mismo para seleccionar un jugador/es del ordenador.

Per immettere una parola d'ordine, spostate il cursore a palla da tennis sulla lettera da selezionare e premete il pulsante 2 per immetterla. Quando avete finito, premete il pulsante 2 per immettere la parola d'ordine. Se la parola d'ordine non viene accettata dovete immetterla di nuovo dall'inizio, quindi fate attenzione a non sbagliare!

Se state giocando un incontro nuovo, o se avete immesso una parola d'ordine, lo schermo successivo che vedete è quello di selezione dei giocatori. Premete il pulsante D a sinistra o a destra per evidenziare un giocatore. Per vedere le giocatrici spostate il cursore a palla da tennis sull'opzione "giocatrici" (FEMALE PLAYERS) in basso a destra dello schermo. Se avete immesso la parola d'ordine per uno o due giocatori, essi compaiono sotto gli altri. Quando trovate un giocatore (o una giocatrice) con le caratteristiche che volete (per un chiarimento sulle capacità dei giocatori vedete alle pagine 31 - 33), premete il pulsante 2 per selezionarlo (o selezionarla). Fate la stessa cosa per scegliere un giocatore o una giocatrice per il computer.

Placera markören över önskad bokstav och tryck på knappen 2, för att skriva bokstäverna i lösenordet, den ena efter den andra. Tryck på knappen 2, när du har skrivit ut hela ordet, för att ange ditt lösenord. Se till att du stavar rätt! Ett misstag leder till att du måste skriva om hela lösenordet igen.

När du börjar en ny spelomgång, eller efter att ett lösenord har angivits, visas menyn för val av spelare. Vicka styrtangenten åt vänster eller höger för att lysa upp den spelare du vill välja. Flytta markören till FEMALE PLAYER längst ned till höger, så att orden lyses upp, när du vill se vilka kvinnliga spelare som finns att välja mellan. När en eller två spelare valts med hjälp av lösenord, visas de under de övriga spelarna. Tryck på knappen 2, när du hittat en spelare med passande egenskaper, för att välja ut henne/honom (läs mer om spelarnas olika egenskaper på sidan 31 - 33). Gör på samma sätt för att välja ut datorns spelare.

Om een paswoord in te voeren, moet je de tennisbal cursor bij de juiste letter zetten en op Toets 2 drukken om die letter neer te zetten. Als je klaar bent, moet je op Toets 2 drukken om het paswoord te gebruiken. Als je een fout maakt, moet je het paswoord weer helemaal opnieuw invoeren; let dus goed op wat je doet!

Als je met een nieuw spel begint of een paswoord hebt ingevoerd, zie je daarna het Speler Keuze scherm. Kies met links of rechts op de R-toets een speler. Als je de vrouwelijke spelers wilt zien, moet je de cursor bij "Female Player" aan de rechter onderkant van het scherm zetten. Als je een paswoord voor één of twee spelers in hebt gevoerd, zie je die onder de andere spelers. Zodra je een speler hebt gevonden met de technieken die je zoekt (kijk op pagina 31 - 33 voor de uitleg van de technieken van de spelers), kun je hem of haar kiezen door op Toets 2 te drukken. Kies op dezelfde manier de speler/spelers voor de computer.

Finally, you pick the kind of background music you'd like to hear during the game, or if you prefer, no music. Place the cursor next to your choice and press Button 2.

Now you're ready for action! The first game screen you see shows the current standings. The players are displayed, as well as their names, the number of games won so far, and the current score. Press Button 2 to start the Match. Good luck!

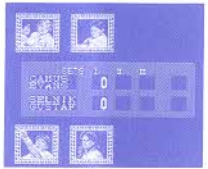
Wählen Sie abschließend noch die Hintergrundmusik die Sie während des Spiels hören möchten, obwohl Sie natürlich auch ohne Musik spielen können. Bewegen Sie den Cursor zu der gewünschten Spieloption und drücken Sie die Taste 2.

Jetzt sind Sie spielbereit! Der erste Bildschirm zeigt den derzeitigen Spielstatus bzw. den Namen der Spieler, die Anzahl ihrer Siege und den gegenwärtigen Punktestand. Drücken Sie die Taste 2, um das erste Match zu starten. Viel Glück!

Choisissez finalement le type de musique que vous souhaitez entendre pendant le jeu, ou bien aucune musique. Placez le curseur à côté de votre choix, puis appuyez sur la touche 2.

Vous êtes maintenant prêt! Le premier écran qui apparaît indique l'état actuel. Les joueurs, leurs noms, le nombre de jeux gagnés jusqu'à présent et votre score sont affichés. Appuyez sur la touche 2 pour démarrer la partie. Bonne chance!





Finalmente, seleccione el tipo de música de fondo que desee escuchar durante el transcurso del juego o, si lo prefiere, sin música. Coloque el cursor cerca de su selección y presione el botón 2.

Ahora está ya preparado para la acción. La primera pantalla de juego que vea le mostrará los resultados hasta ese momento. Se verán los jugadores, sus nombres, el número de juegos que han ganado hasta ese momento y el marcador actual. Presione el botón 2 para comenzar el partido. ¡Buena suerte!

Infine, scegliete il tipo di musica che volete sentire in sottofondo durante il gioco, o se preferite, silenziatela. Spostate il cursore vicino alla vostra scelta e premete il pulsante 2.

Ora siete pronti per giocare! Il primo schermo di gioco che vedete vi mostra la situazione attuale. Vengono visualizzati i giocatori, i loro nomi, il numero di incontri vinti e il punteggio attuale. Premete il pulsante 2 per avviare l'incontro. Buona fortuna!

På valmenyn BGM SELECT kan du slutligen välja den bakgrundsmusik du vill höra under spelets gång. Välj OFF, när du inte vill höra någon musik alls. Placera markören intill ditt val och tryck på knappen 2.

Nu är du spelklar! Först visas en resultattavla med bilder på spelarna tillsammans med deras namn, hittills vunna matcher och den aktuella ställningen i matchen. Tryck på knappen 2 för att börja matchen. Lycka till!

Als laatste moet je de achtergrondmuziek kiezen die je tijdens het spel wilt horen, of als je dat liever hebt, geen muziek. Zet de cursor naast jouw keuze en druk op Toets 2.

Nu ben je klaar voor de actie! Op het eerste scherm zie je de situatie. Je ziet de spelers, met hun naam, het aantal wedstrijden dat ze tot nu toe hebben gewonnen en de huidige score. Druk op Toets 2 om de match te beginnen. Veel geluk!

Tour

You've played a number of games on a variety of surfaces. You've taken on the big names and won your share of practice matches. And now you're ready to go for the championship cup. This is where you find out if you have what it takes to become the Wimbledon champion!

First, select "Tour" from the Game Mode Select screen. The next screen you'll see allows you to pick the number of sets you want to play, and the speed you want to play at. Selection is done as in the Free Match mode.

Next, press Button 2 to see the Tour Password screen. If you've already started the championship tour, place the Tennis Ball cursor next to "Password Enter," and press Button 2. Inputting the password is done the same way as in the Free Match mode.

Tour

Sie haben sich in einer Reihe von Spielen auf verschiedenen Bodenbelägen bewährt, sich durch zahlreiche Siege in Übungsspielen einen großen Namen verdient und sind jetzt bereit, um den Weltpokal anzutreten. Gut. Jetzt können Sie herausfinden, ob Sie das Zeug zum Wimbledon-Weltmeister haben!

Wählen Sie zuerst TOUR auf dem Spielmodus-Bildschirm. Auf dem nächsten Bild können Sie wählen, wieviele Sätze und mit welcher Geschwindigkeit Sie spielen möchten. Die Wahl erfolgt auf die gleiche Weise wie im Free Match-Modus.

Drücken Sie anschließend die Taste 2 zum Aufrufen des Tour-Passwortbildschirms. Bewegen Sie den Tennisball-Cursor zur Fortsetzung einer bereits begonnenen Tour zu PASSWORD ENTER und drücken Sie die Taste 2. Die Eingabe des Passworts erfolgt auf die gleiche Weise wie im Free Match-Modus.

Tournoi

Vous avez participé à différents jeux sur différents terrains. Vous vous êtes confrontés aux meilleurs tennismen et vous avez gagné un certain nombre de jeux d'entraînement. Maintenant vous êtes prêt pour le championnat. C'est là que vous vous apercevrez si vous êtes capable ou non de devenir le champion de Wimbledon!

Sélectionnez tout d'abord "Tour" sur l'écran de sélection de mode de jeu. Sur l'écran suivant vous pouvez choisir le nombre de sets que vous voulez jouer ainsi que la rapidité de votre jeu. La sélection se fait de la même manière qu'en mode de match libre.

Appuyez ensuite sur la touche 2 pour voir l'écran de mot de passe du tournoi. Si vous avez déjà commencé le tournoi, placez la balle de tennis à côté de "Password Enter", puis appuyez sur la touche 2. Vous entrez le mot de passe de la même manière qu'en mode de match libre.

De gira (Tour)

Usted ya ha jugado una serie de juegos en diversos tipos de superficie. Se ha entrentado a los grandes nombres y ha ganado los partidos de práctica. Por lo tanto, ahora está ya listo para la copa del campeonato. En este momento es cuando usted tiene que averiguar si tiene lo necesario para convertirse en el campeón de Wimbledon.

Primero, seleccione "Tour" en la pantalla de Selección de Modo de Juego. La siguiente pantalla que vea le permitirá elegir el número de sets y la velocidad a la que quiere jugar. La selección se hace como en el modo de Juego Libre.

Después, presione el botón 2 para ver la pantalla de Contraseña de Gira y presione el botón 2. La introducción de la contraseña se hace igual que en el modo de Juego Libre.

Torneo

Avete giocato un certo numero di incontri su una varietà di superfici. Avete affrontato grossi nomi e vinto la vostra parte di incontri d'allenamento. Ora siete pronti per la coppa del campionato. È qui che scoprirete se avete la stoffa per diventare il campione di Wimbledon!

Per prima cosa selezionate "torneo" (TOUR) sullo schermo di selezione dei modi di gioco. Lo schermo successivo che vedete vi permette di scegliere il numero di set dell'incontro e la velocità a cui giocare. La selezione viene eseguita come nel modo di incontro libero.

Successivamente, premete il pulsante 2 per vedere lo schermo di parola d'ordine per il torneo. Se avete già iniziato il torneo, spostate il cursore a palla da tennis vicino a "immissione della parola d'ordine" (PASSWORD ENTER) e premete il pulsante 2. L'immissione della parola d'ordine viene eseguita come nel modo di incontro libero.

Turneringsspel — TOUR

Du har spelat ett antal matcher på olika underlag, mött flera namnkunniga spelare och vunnit din del av träningsmatcherna. Nu är du redo att ställa upp i mästerskapsturneringarna. Det är här du får reda på om du har vad som krävs för att bli Wimbledonmästare!

Välj först TOUR från valmenyn GAME MODE SELECT. På nästa valmeny kan du välja antalet set och spelets svårighetsgrad. Gör på samma sätt som efter val av uppvärmning FREE MATCH.

Tryck på knappen 2 för att gå över till lösenordsmenyn TOUR PASSWORD. Placera markören (tennisbollen) intill orden PASSWORD ENTER, och tryck på knappen 2, om du redan har börjat spela turneringsspelet. Lösenordet anges på samma sätt som efter val av uppvärmning FREE MATCH.

Tour

Je hebt een aantal wedstrijden gespeeld op een aantal verschillende baansoorten. Je hebt tegen wat grote namen gespeeld en een aantal oefenwedstrijden gewonnen. Nu ben je klaar voor het echte kampioenschap. Nu kun je er achter komen of jij echt geschikt bent om Wimbledon winnaar te worden!

Kies op het Spel Mode Keuze scherm voor "Tour". Op het volgende scherm kun je kiezen hoeveel sets je wilt spelen en de snelheid waarop je wilt spelen. Dit gaat hetzelfde als in de Free Match mode.

Druk daarna op Toets 2 om naar het Tour Paswoord scherm te gaan. Als je al begonnen bent aan het kampioenschap, moet je de tennisbal cursor naast "Password Enter" zetten en op Toets 2 drukken. Het paswoord invoeren gebeurt op dezelfde manier als in de Free Match mode.

If you're just starting, place the Tennis Ball cursor next to "Male Beginning" or "Female Beginning" and press Button 2 to see the Name Enter screen. Choose a name for your player by placing the Tennis Ball cursor over the letter you wish to input and pressing Button 2. To delete names, place the Tennis Ball cursor on the arrow that's pointing left and press Button 2 repeatedly. When you're finished, place the Tennis Ball cursor on the "ED" mark at the bottom right of the screen and press Button 2 to enter your name.

Note: You must create your own player to enter the Tournaments in the Tour Mode.

The pairings for the tournament you'll play will appear in the next screen. The name of your player will appear at the top of the list, with his or her opponent shown directly underneath. Press Button 2 to see the next screen, where you distribute your player's Attribute points (see page 32 – 34 for details about the Player Attributes). To distribute the points, just place the Tennis Ball cursor next to the Attribute you want to add points to, and press Button 2 to add points or Button 1 to subtract points.



Falls Sie eine neue Tour starten, bewegen Sie den Tennisball-Cursor zu MALE BEGINNING bzw. FEMALE BEGINNING, und drücken Sie die Taste 2 zum Aufrufen des Namenseingabe-Bildschirms. Geben Sie einen Namen für Ihren Spieler ein, indem Sie den Tennisball-Cursor auf die einzutragenden Buchstaben bewegen und die Taste 2 drücken. Versehentlich falsch eingegebene Buchstaben können gelöscht werden, indem der Tennisball-Cursor auf den nach links zeigenden Pfeil bewegt und die Taste 2 mehrmals gedrückt wird. Bewegen Sie den Tennisball-Cursor nach beendeter Namenseingabe auf "ED" rechts am unteren Bildrand, und drücken Sie die Taste 2 zum Bestätigen Ihres Spielernamens.

Hinweis: Für die Teilnahme an Turnieren im Tour-Modus müssen Sie Ihren eigenen Spieler aufstellen.

Das nächste Bild zeigt die Paarungen für das bevorstehende Turnier. Am oberen Bildrand erscheint der Name Ihres Spielers und direkt darunter der Name des Gegners. Drücken Sie die Taste 2 zum Abrufen des nächsten Bildes, auf dem Sie die Fähigkeitspunkte Ihres Spielers verteilen (Einzelheiten zur Spielfähigkeit auf Seite 32 – 34). Bewegen Sie den Tennisball-Cursor zum Zuordnen von Punkten neben die gewünschte Fähigkeitskategorie und drücken Sie die Taste 2, um Punkte hinzuzufügen bzw. die Taste 1, um Punkte abzuziehen.

Si vous commencez juste le jeu, placez la balle de tennis à côté de "Male Beginning" ou "Female Beginning", puis appuyez sur la touche 2 pour voir l'écran d'entrée de nom. Choisissez un nom pour votre joueur en plaçant la balle de tennis au-dessus de la lettre que vous souhaitez entrer, puis appuyez sur 2. Pour effacer les noms, placez la balle de tennis sur la flèche dirigée vers la gauche, puis appuyez à plusieurs reprises sur la touche 2. Quand vous avez terminé, placez la balle de tennis sur le repère "ED" au bas de l'écran, à droite, puis appuyez sur la touche 2 pour entrer le nom.

Remarque: Vous devez créer votre propre joueur pour les tournois.

Le choix des joueurs pour le tournoi apparaît sur l'écran suivant. Le nom de votre joueur apparaît en tête de liste et celui de son adversaire (homme ou femme) suit immédiatement. Appuyez sur la touche 2 pour passer à l'écran suivant, qui vous permet d'attribuer des degrés d'aptitudes à vos joueurs (voir pages 32 – 34 pour les détails au sujet des aptitudes des joueurs). Pour choisir un degré, placez la balle de tennis à côté de l'aptitude souhaitée, puis augmentez le degré en appuyant sur la touche 2 ou diminuez-la en appuyant sur la touche 1.



Si está justo empezando, coloque el cursor de la pelota de tenis cerca de "Comienzo con jugador masculino" (Male Beginning) o "Comienzo con jugadora femenina" (Female Beginning) y presione el botón 2 para ver la pantalla de Introducción de nombre (Name Enter). Seleccione un nombre para su jugador colocando el cursor de la pelota de tenis sobre la letra que desee introducir y presione el botón 2. Para borrar nombres, coloque el cursor de la pelota de tenis en la flecha que señala hacia la izquierda y presione varias veces el botón 2. Cuando haya acabado, coloque el cursor en la marca "ED" en el extremo inferior derecho de la pantalla, y presione el botón 2 para introducir el nombre.

Nota: Usted debe crear su propio jugador para introducir los Campeonatos en el Modo de Gira.

En la siguiente pantalla aparecerán las parejas del campeonato que se dispone a jugar. El nombre de su jugador aparecerá en cabeza de la lista e, inmediatamente después, su oponente. Presione el botón 2 para visualizar la siguiente pantalla, en la que distribuirá los puntos de atributo de su jugador (consulte las páginas 33 – 35 para obtener detalles sobre los atributos del jugador.) Para distribuir los puntos, coloque simplemente el cursor de la pelota de tenis cerca del atributo al que desee añadir puntos y presione el botón 2 para añadir puntos o el botón 1 para restarlos.

Se state iniziando, spostate il cursore a palla da tennis vicino a "esordio dei giocatori" (MALE BEGINNING) o "esordio delle giocatrici" (FEMALE BEGINNING), quindi premete il pulsante 2 per vedere lo schermo di immissione dei nomi. Scegliete un nome per il vostro giocatore spostando il cursore a palla da tennis sulle lettere da immettere e premete il pulsante 2. Per cancellare i nomi, spostate il cursore a palla da tennis sulla freccia rivolta a sinistra e premete ripetutamente il pulsante 2. Quando avete finito, spostate il cursore a palla da tennis su "ED" a destra sul fondo dello schermo, quindi premete il pulsante 2 per immettere il vostro nome.

Nota: Per affrontare le fasi nel modo di torneo dovete foggiare il vostro giocatore.

La coppia per la fase che giocate compare nello schermo successivo. Il nome del vostro giocatore compare al vertice della lista con il suo (o la sua) sfidante mostrata direttamente sotto. Premete il pulsante 2 per vedere lo schermo successivo in cui ripartite i punti degli attributi dei giocatori (per i dettagli sugli attributi dei giocatori vedete alle pagine 33 – 35). Per distribuire i punti, basta che spostiate il cursore a palla da tennis vicino all'attributo a cui volete aggiungere punti, poi premete il pulsante 2 per aggiungere punti o il pulsante 1 per sottrarli.

Flytta markören intill orden MALE BIGINNING (herrar) eller FEMALE BEGINNING (damer) och tryck på knappen 2, när du just påbörjat turneringsspelet. Nu visas valmenyn NAME ENTER. Här väljer du namnet på din spelare genom att placera markören över respektive bokstav i namnet och trycka på knappen 2. Placera markören över pilen som pekar åt vänster, och tryck lämpligt antal gånger på knappen två, när du vill stryka ut ett namn. Placera markören över bokstäverna ED längst ned till höger, när du har skrivit ut hela namnet. Tryck på knappen 2 för att anmäla din spelare.

OBS: Efter val av turneringsspel TOUR måste du skapa din egen spelare för att kunna deltaga.

Nu visas en lista över spelarna, och vilka som kommer att möta varandra, i den turnering du ska deltaga i. Överst på listan visas namnet på din spelare och under det namnet på hennes/hans motståndare. Tryck på knappen 2 för att gå över till egenskapsmenyn (läs mer om spelarnas olika egenskaper på sidan 33 – 35). Flytta markören intill något av namnen på de olika egenskaperna för att fördela egenskapspoäng-en. Tryck på knappen 2 för att lägga till, eller på knappen 1 för att dra ifrån, poäng.

Als je voor de eerste keer speelt, moet je de tennisbal cursor naast "Male Beginning" (mannelijke speler) of "Female Beginning" (vrouwelijke speler) zetten en op Toets 2 drukken om het Naam Invoer scherm te zien. Kies met de tennisbal cursor de letters voor de naam van je speler en zet ze neer door op Toets 2 te drukken. Om namen te wissen, moet je de tennisbal cursor op de pijl naar links zetten en meerdere keren op Toets 2 drukken. Als je klaar bent, moet je de tennisbal cursor bij "ED" aan de rechter onderkant van het scherm zetten en op Toets 2 drukken om de naam vast te leggen.

Let op: Om aan het kampioenschap in de Tour mode te kunnen beginnen, moet je je eigen speler maken.

Op het volgende scherm zie je hoe het toernooi gespeeld wordt. De naam van jouw speler verschijnt boven in het scherm en zijn of haar tegenspeler staat er direct onder. Druk op Toets 2 om het volgende scherm te zien, waarop je je speler bepaalde eigenschappen kunt geven (kijk op pagina 33 - 35 voor details over de eigenschappen). Verdeel de punten door de tennisbal cursor naast de eigenschap te zetten die je wilt veranderen en druk dan op Toets 2 om punten bij te tellen of op Toets 1 om punten af te trekken.

A note about players: Once you've created a player and used him or her in a tournament, that player's statistics are kept in the computer. Try a number of different stats by keeping the passwords for the old games with you. And also make sure to keep track of which password goes to which player!

You start match play in the preliminary tournament and continue in America. If you win all your matches there, you will receive a password and go on to Australia. Make it through and you journey to France, and finally to England and the ultimate challenge . . . the Wimbledon Open Tournament!

Ein kurzer Hinweis zu den Spielern: Sobald Sie einen Spieler gewählt und für das Turnier aufgestellt haben, bleibt die Statistik dieses Spielers im Computer gespeichert. Experimentieren Sie probeweise mit verschiedenen Statistiken, indem Sie die Passwörter für die vergangenen Spiele aufbewahren. Achten Sie dabei jedoch darauf, welches Passwort zu welchem Spieler gehört!

Sie starten das Match mit den Vorbereitungsspielen des Turniers und treten dann zu weiteren Spielen in Amerika an. Wenn Sie dort alle Spiele gewinnen, erhalten Sie ein Passwort und reisen nach Australien weiter. Sofern Sie sich auch dort wieder gegen alle Gegner behaupten, führt Ihre Tour Sie weiter nach Frankreich und schließlich nach England für die ultimative Herausforderung: das Wimbledon Open als rauschendes Finale!

Remarque au sujet des joueurs: Une fois que vous avez créé un joueur et que vous l'avez utilisé dans un tournoi, les données de ce joueur sont mémorisées dans l'ordinateur. Essayez différentes données et gardez-les dans l'ordinateur à l'aide des mots de passe. Et n'oubliez pas d'inscrire vos mots de passe et les joueurs auxquels ils correspondent!

Vous commencez le match avec le tournoi éliminatoire et continuez avec le Tournoi d'Amérique. Si vous gagnez tous les matches jusqu'ici, vous connaîtrez le mot de passe pour le Tournoi d'Australie. Terminez-le pour assister aux championnats internationaux de France, puis finalement au championnat d'Angleterre, c'est-à-dire au challenge suprême . . . L'Open de Wimbledon!

Nota sobre los jugadores: Una vez que haya creado un jugador y lo haya utilizado en un campeonato, las características del jugador se almacenarán en el ordenador. Intente un número de características diferentes guardando las contraseñas de los anteriores juegos. Y cerciórese también de qué contraseña corresponde a cada jugador.

Usted comenzará el juego en el torneo preliminar y continuará en América. Si allí gana todos los partidos, recibirá una contraseña y se desplazará a Australia. El viaje continuará hasta Francia y, finalmente, a Inglaterra, donde le espera el último reto . . . nada menos que el Torneo abierto de Wimbledon!

Nota sui giocatori: Quando avete foggiato un giocatore (o una giocatrice) e lo (la) avete usato (usata) in una fase del torneo, i dati statistici del giocatore (o della giocatrice) rimangono nel computer. Provate un certo numero di dati statistici conservando le parole d'ordine dei vecchi giochi. Inoltre, accertatevi di annotare il giocatore corrispondente a ciascuna parola d'ordine!

Iniziate a giocare nelle fasi preliminari e proseguite in America. Se vincete tutti gli incontri ricevete una parola d'ordine e andate in Australia. Continuate il vostro viaggio in Francia e infine in Inghilterra, con l'ultima sfida a Wimbledon . . . Il torneo di Wimbledon!

Att observera angående spelarna: efter att du en gång har skapat en spelare och använt henne/honom i en turnering, kvarhålls den spelarens egenskaper i datorns minne. Pröva att använda spelare med olika egenskaper genom att komma ihåg lösenorden från tidigare spelomgångar. Håll också reda på vilka spelare de olika lösenorden hör tillsammans med!

Din första match blir i uttagningsturneringen. Därefter fortsätter du till Amerika. Om du vinner alla dina matcher där, ges du ett lösenord och kan fortsätta till Australien. Klarar du av den turneringen, så får du resa vidare till Frankrike. Efter Frankrike väntar England och den verkliga utmaningen . . . Wimbledons öppna mästerskapsturnering!

Iets over de spelers: Als je een speler gemaakt hebt voor het toernooi, worden zijn of haar gegevens bewaard door de computer. Probeer wat verschillende spelers door de paswoorden van de oude spelen bij te houden. Zorg er ook voor dat je onthoudt welk paswoord bij welke speler hoort!

Je begint het spel met een paar toernooien en gaat dan door in Amerika. Als je daar alle wedstrijden wint, krijg je een paswoord en ga je door naar Australië. Probeer ook daar te winnen en reis door naar Frankrijk, om uiteindelijk naar Engeland te gaan voor de grootste uitdaging . . . het Wimbledon Open Toernooi!

The Game

Scoring

A tennis game is usually won by the first player to win four points. The first point is referred to as "15," the second is "30," the third point is "40," and the last point wins the game. If both players reach 40, the situation is referred to as "Deuce." The first player to gain a two point lead after Deuce wins the game.

A "Set" in tennis is won by the first player to win six games, or if the score reaches six games to five, the first player to gain a two game lead. In case both players reach six games apiece, the players decide the winner by playing a "Tiebreaker." One player serves, and after that each player serves twice, until one player reaches seven points (or if the game is still tied, until one player gains a two-point advantage).

A "Match" is one or three tennis game Sets to determine a winner in the Tournament mode. You have a choice of either a 1- or 3- Set match. The player who wins the Set in the 1-Set Match wins that match, and the player who wins two Sets in the 3-Set Match is the winner.

Das Spiel

Punktebewertung

Der Sieger eines Tennisspiels ist normalerweise der Spieler, der zuerst vier Punkte erzielt. Der erste Punktewert ist hierbei "15", der zweite "30", der dritte "40", und der letzte Punkt gewinnt das Spiel. Mitunter erreichen jedoch beide Spieler 40. Diese Situation nennt sich "Deuce". Der erste Spieler, der nach einem Deuce einen 2-Punkte-Vorsprung erzielt, hat das Spiel gewonnen.

Einen "Satz" gewinnt bei Tennis immer der Spieler, der als erster sechs Spiele gewonnen hat, bzw. wenn die Gewinnzählung sechs-zu-fünf Spiele steht, gewinnt der Spieler, der zuerst einen Vorsprung von zwei gewonnenen Spielen erreicht. Falls beide Spieler jeweils sechs Spiele gewonnen haben, wird der Satz durch einen "Tie Break" entschieden: Ein Spieler schlägt auf, und anschließend schlägt jeder Spieler zweimal auf, bis einer der Spieler sieben Punkte erzielt hat (oder, wenn das Spiel hiernach immer noch unentschieden ist, bis einer der Spieler einen Vorsprung von 2 Punkten erreicht).

Ein "Match" besteht aus einem oder drei Sätzen, die bei Turnieren über den Sieg entscheiden. Hierbei können Sie zwischen einem 1-Satz- oder einem 3-Satz-Match wählen. Bei einem 1-Satz-Match siegt der Spieler, der den Satz gewinnt; bei einem 3-Satz-Match siegt der Spieler, der 2 Sätze gewinnt.

Le jeu

Score

Un jeu de tennis est normalement gagné par le premier joueur qui marque quatre points. Le premier point fait "15", le second fait "30", le troisième fait "40" et avec le dernier point le jeu est gagné. Si les deux joueurs atteignent 40, ils sont à égalité, ce que l'on appelle "Deuce". Le premier joueur en tête de deux points après un Deuce gagne le jeu.

Le premier joueur qui gagne six jeux, gagne un "set", ou si le score est à six contre cinq, le premier joueur qui gagne deux jeux est en tête. Si les deux joueurs gagnent chacun six jeux, ils doivent faire un tie brake pour décider du gagnant. Un joueur sert, puis chaque joueur sert deux fois, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne sept points (ou si le jeu est toujours à égalité, jusqu'à ce qu'un joueur ait un avantage de deux points).

Un "match" consiste en un ou trois sets pour déterminer le gagnant en mode Tournoi. Vous pouvez choisir entre un match d'un ou de trois sets. Le joueur qui gagne le set dans un match à un set gagne le match, et le joueur qui gagne deux sets dans le match à trois sets est le gagnant.

El juego

Puntuación

Un juego de tenis normalmente lo gana el primer jugador que gana cuatro tantos. El primer tanto se conoce como "15", el segundo, "30", el tercero "40", y el último tanto gana el juego. Si ambos jugadores empatan a "40", la situación se conoce con el nombre de "Deuce". El primer jugador que consigue una diferencia de dos tantos después del "Deuce", gana el juego.

Un "Set" en tenis lo gana el primer jugador que consigue ganar seis juegos o, si la puntuación alcanza seis juegos a cinco, el primer jugador que consiga una diferencia de dos juegos. En caso de que ambos jugadores logren seis juegos, el vencedor se decide jugando un desempate "Tiebreaker". Sirve un jugador y, después, cada uno sirve dos veces hasta que uno de ellos consiga siete puntos (o, si el juego está todavía empatado, hasta que uno de ellos gane una ventaja de dos puntos.)

Un "Match" es un set de uno o tres juegos para decidir el vencedor en el modo de Torneo. Usted podrá elegir entre un juego de 1 set o bien de 3. El jugador que gane el set en el partido de 1 set, gana ese juego, y el que gane dos sets en el partido de 3 sets, será el ganador.

Il gioco

Punteggio

Nel tennis, un gioco viene solitamente vinto dal primo giocatore che ottiene quattro punti. Il primo punto viene chiamato "15", il secondo "30", il terzo "40" e l'ultimo punto vince il gioco. Se entrambi i giocatori raggiungono 40, viene chiamata "parità". Il primo giocatore che ottiene due punti di vantaggio dopo che è stata chiamata "parità" vince il gioco.

Nel tennis, un "set" viene vinto dal primo giocatore che vince sei giochi, o se il punteggio raggiunge sei giochi a cinque, dal primo giocatore che ottiene due giochi di vantaggio. Nel caso in cui entrambi i giocatori ottengano sei giochi, il vincitore viene deciso al "tie break". Un giocatore serve e in seguito ciascuno serve due volte, fino a quando un giocatore raggiunge sette punti (o in caso di ulteriore parità, fino a quando un giocatore ottiene due punti di vantaggio).

Un "incontro" è uno o tre set di gioco che determinano il vincitore nel modo di torneo. Potete scegliere fra un incontro a 1 o a 3 set. Il giocatore che vince il set nell'incontro a 1 set vince l'incontro. Nell'incontro a 3 set il vincitore è il giocatore che vince 2 set.

Spelet

Poäng

Ett tennisgame vinns vanligtvis av den spelare som först vinner fyra poäng. Den första poängen anges som 15, den andra som 30 och den tredje som 40. Den fjärde poängen ger ett vunnet game. Om ställningen i ett game blir 40 lika fortsätter gamet. Den spelare som sedan först tar ledningen med två poäng vinner gamet.

Ett set vinns av den spelare som först vinner sex game, eller efter ställningen 6-5 av den spelare som först tar ledningen med två game. Ifall båda spelarna har vunnit sex game var, avgörs setet genom tiebreak. I tiebreak servar först den ena spelaren, varefter spelarna turas om att serva två gånger var tills någon av dem fått sju poäng (eller tills en spelare uppnår en tvåpoängsledning, om ställningen fortfarande är lika).

I turneringsspelet består en match av ett eller tre set. Du kan själv välja om du vill spela en- eller tresetsmatcher. I en ensetare utses vinnaren efter ett set. I en tresetare vinner den spelare som först vunnit två set.

Het Spel

Scoren

Een tennis game wordt meestal gewonnen door de speler die het eerste vier punten heeft gescoord. De eerste punt wordt aangeduid met "15", het tweede met "30", het derde punt met "40" en met het laatste punt win je de game. Als beide spelers 40 punten hebben, is het "Deuce". De eerste speler die dan twee keer achter elkaar een punt scoort, wint uiteindelijk de game.

Een "Set" wordt in tennis gewonnen door de speler die het eerste zes games heeft gewonnen of, als de score zes games tegen vijf games is, door de speler die twee games voor staat. Als beide spelers zes games hebben gewonnen, wordt de winnaar bepaald in een zogenaamde "Tiebreaker". Eén speler begint met serveren en daarna serveren beide spelers twee keer om de beurt. De speler die het eerste zeven punten heeft, wint de set (behalve als de score dan weer gelijk is, want dan wint de speler die het eerste twee punten voor staat).

Een "Match" bestaat uit een wedstrijd over één of drie sets, om de winnaar in de Tour mode te bepalen. Je kunt kiezen uit een 1- of 3-Set match. Bij de 1-Setter wint de speler die de set wint en bij de 3-Setter wint de speler die twee sets wint.

Hits and Misses

There are many ways of gaining and losing points in the game. You lose points when you hit the ball out of bounds, when you let the ball bounce more than once on your side, etc., and you win points when your opponent makes one of these mistakes. Here is a summary of how points are won or lost:

- When a player misses a ball, the other player receives a point.
- When the ball falls outside the tennis court's boundary line (the Singles line when two players are playing, or the Doubles line when four people are on the court), the ball is "Out," and the player or team who hit the ball out loses the point.

Treffer und Fehlschläge

Es gibt viele Wege, Punkte zu gewinnen und zu verlieren. Sie verlieren z.B. Punkte, wenn Sie den Ball über die Spielfeldbegrenzung hinaus schlagen oder den Ball auf Ihrer Seite mehr als einmal auftreffen lassen usw., und Sie gewinnen Punkte, wenn Ihr Gegner einen dieser Fehler macht. Nachfolgend eine kurze Zusammenfassung darüber, wie man Punkte gewinnt und verliert:

- Wenn ein Spieler den Ball verfehlt, erhält der andere Spieler einen Punkt.
- Wenn der Ball außerhalb der Spielfeldbegrenzung auftrifft (bei zwei Spielern die Einzel-Linie, bei vier Spielern die Doppel-Linie) ist der Ball im "Aus", und der Spieler oder das Spieler-Team, der (das) den Ball geschlagen hat, verliert den Punkt.

Comment marquer et perdre des points

Vous pouvez marquer et perdre des points de différentes manières. Vous perdez des points quand vous envoyez une balle hors limites, quand la balle rebondit plus d'une fois de votre côté, etc. et vous gagnez des points quand votre adversaire commet une de ces fautes. Voici un aperçu:

- Quand un joueur manque une balle, l'adversaire gagne un point.
- Quand la balle tombe hors des limites du court (la ligne de jeu simple pour deux joueurs ou la ligne de jeu double pour quatre joueurs), on dit qu'elle est "out", et le joueur ou l'équipe qui a frappé la balle perd le point.

Golpes y Fallos

Existen muchas formas de ganar y perder puntos en un juego. Perderá tantos cuando golpee la pelota fuera de los límites, cuando deje que la pelota rebote más de una vez, etc., y ganará tantos cuando su oponente cometa uno de los siguientes fallos. Le presentamos a continuación una lista de cómo se pierden o ganan tantos:

- Cuando un jugador pierde una pelota, el otro jugador gana un tanto.
- Cuando la pelota cae fuera de la línea divisoria de la pista (la línea de individuales cuando estén jugando dos jugadores, o la de Dobles cuando se encuentren cuatro jugadores en la pista.), está en "Out", y el jugador o el equipo que echó la pelota fuera perderá un punto.

Colpi messi a segno e colpi mancati

Ci sono molti modi per guadagnare e perdere punti durante il gioco. Perdete punti quando mandate la palla fuori dal campo, quando lasciate rimbalzare la palla più di una volta nella vostra metà campo, ecc., guadagnate punti quando l'avversario fa uno di questi errori. Ecco un sommario di come i punti vengono guadagnati o persi:

- Quando un giocatore manca la palla, l'altro giocatore riceve un punto.
- Quando la palla cade oltre la linea di delimitazione del campo (linea singola in un incontro singolo o linea doppia in un doppio) la palla viene chiamata "out" e il giocatore o la coppia che ha mandato la palla "out" perde il punto.

Träffar och missar

Det finns många sätt att vinna eller förlora poäng på i ett game. Om du slår bollen utanför banan, låter den studsa mer än två gånger på din egen planhalva osv., så förlorar du en poäng. Du vinner poäng när din motståndare istället gör något av dessa misstag. Här följer en sammanfattning över hur poäng vinns eller förloras:

- När en spelare missar en boll får motståndaren en poäng.
- När bollen slår ned utanför banans yttre linje (singellinjen vid singelspel och dubbellinjen vid dubbelspel), räknas den som ute OUT och spelaren/laget som slog ut bollen förlorar poängen.

Slagen en Missers

Je kunt in het spel op verschillende manieren punten winnen en verliezen. Je verliest een punt als je de bal buiten de lijnen slaat, als je meer dan één keer op jouw helft laat stuiteren, enz. Je kunt punten winnen als jouw tegenstander dit soort fouten maakt. Hier staat hoe je punten kunt winnen of verliezen:

- Als een speler de bal mist, krijgt de andere speler een punt.
- Als de bal buiten de lijnen op de grond komt (bij twee spelers de Singles lijnen en bij vier spelers de Doubles lijnen), De bal is dan "Out" en de speler of het team dat de bal sloeg, verliest een punt.

- When a ball bounces twice in a player's court, or if a player is hit by the tennis ball, the other player gets a point.

- When a player hits a ball into the net (except on the serve), the other player receives a point. If the player hits the ball into the net when serving, the player gets a second serve.

- When the ball hits the net on the serve and the ball makes it into the other service court, it's called a "Let" and the player who's serving still has two more chances to serve to the other player.

- When you try to return a serve before it bounces (or in 2-Player games, hit a ball served to your partner), it is counted as a "Foul" and your opponent receives the point.

- Wenn der Ball auf einer Spielfeldseite zweimal auftrifft oder den Spieler trifft, erhält der andere Spieler einen Punkt.

- Wenn ein Spieler den Ball ins Netz schlägt, gewinnt der Gegner einen Punkt (außer beim Aufschlag). Schlägt ein Spieler den Ball beim Aufschlag ins Netz, steht diesem Spieler ein zweiter Aufschlag zu.

- Der Fall, bei dem ein Spieler den Ball beim Aufschlag ins Netz schlägt und der Ball dabei auf die Spielfeldseite des Gegners fällt, nennt sich "Let". Nach einem Let stehen dem aufschlagenden Spieler jedoch immer noch zwei weitere Aufschläge zu.

- Wenn Sie einen Aufschlag zurückschlagen, bevor der Ball auf den Boden trifft (oder beim Doppel einen an Ihren Partner gerichteten Aufschlag zurückschlagen), liegt ein "Foul" vor, und Ihr Gegner erhält einen Punkt.

- Quand une balle rebondit deux fois du côté d'un joueur, ou si un joueur est touché par la balle de tennis, l'autre joueur gagne un point.

- Quand la balle d'un joueur touche le filet (sauf lors d'un service), l'autre joueur reçoit un point. Si la balle de service touche le filet, le joueur peut servir une nouvelle fois.

- Si la balle de service frappe le filet et passe dans l'autre zone de service, c'est un "let" et le joueur peut tenter à nouveau sa chance.

- Si vous essayez de renvoyer un service avant que la balle ne rebondisse (ou dans les jeux à deux joueurs, si vous renvoyez le service destiné à votre partenaire), vous faites une "faute" et votre adversaire reçoit un point.

- Cuando la pelota rebote dos veces en la pista, o si un jugador es golpeado por la pelota, el otro jugador ganará un tanto.

- Cuando un jugador tire la pelota a la red (excepto en el servicio), el otro jugador recibirá un tanto. Si estrella la pelota contra la red en el servicio, tendrá otra oportunidad de sacar.

- Cuando la pelota dé en la red en el servicio y pase al campo contrario, se llama un "Let" y el jugador que está sirviendo todavía tendrá dos oportunidades más de servir al contrincante.

- Cuando intente devolver un servicio antes de que rebote (o en los juegos de 2 jugadores cuando golpee una pelota servida a su compañero), se cuenta como "Foul" y su oponente recibirá un tanto.

- Quando la palla rimbalza più di una volta nella metà campo di un giocatore, o se un giocatore viene colpito dalla palla da tennis, l'avversario ottiene un punto.

- Quando un giocatore manda la palla in rete (ad eccezione del servizio), l'altro giocatore riceve un punto. Se il giocatore manda la palla in rete quando serve riceve un secondo servizio.

- Quando la palla colpisce la rete su servizio e rimbalza nella metà campo dell'avversario, viene chiamato "net" (colpo nullo) e al giocatore che sta servendo rimangono ancora due palle per servire.

- Quando si tenta di rimandare un servizio prima che la palla rimbalzi (o in un doppio se si colpisce una palla servita al proprio compagno), viene chiamato "fallo" e l'avversario riceve un punto.

- När bollen studsar två gånger på en spelares planhalva, eller när en spelare träffas av tennisbollen, går poängen till motståndaren.

- När en spelare slår bollen i nät (utom vid serve), får motståndaren en poäng. Om bollen slås i nät när spelaren servar, ges hon/han en andra serve.

- När en boll vid serve träffar nätet och slår ner på motståndarens planhalva, räknas det som nätboll LET. Den servande spelaren behåller i detta fall sina båda servechanser.

- Om du försöker returnera en serve innan bollen har studsat (eller under en dubbelmatch träffar en boll som servats till din medspelare), räknas det som felaktigt spel FOUL och din motståndare vinner poängen.

- Als een bal twee keer op de helft van een speler stuitert of als een speler geraakt wordt door de bal, krijgt de andere speler een punt.

- Als een speler de bal in het net slaat (behalve bij de service), krijgt de andere speler een punt. Als een speler de bal bij een service in het net slaat, krijgt die speler een tweede service.

- Als een bal bij een service het net raakt, maar toch op de andere helft in het serveervlak komt, is dit een "Let" en heeft de serverende speler alsnog twee kansen om een goede service te maken.

- Als je een service terugslaat voordat de bal gestuiterd heeft (of bij een 2-spelers spel een bal raakt die jouw partner had moeten slaan), is dit een "Foul" en krijgt jouw tegenspeler de punt.

The Players

Wimbledon II has the most determined competition ever assembled. 16 men and 16 women, all ready to take you on for the Wimbledon Open Cup!

Each player in the game has his or her own special skills. These skills are divided into two types. First; where the player usually stands (the position on the court they play best), and second, their physical attributes. Here are the three types of players:

Net Player: This type of player will stay near the net, trying to catch you off-guard with shots to first one side of the court, then the other. The best defense against this type of player is to keep him or her in back with high, deep lobs.



Die Spieler

Bei Wimbledon II tritt die internationale Elite des Tennissports gegeneinander an. 16 männliche und 16 weibliche Spitzenstars warten darauf, mit Ihnen in Wimbledon um den Weltpokal zu spielen!

Jeder Spieler verfügt über seine besonderen Merkmale. Diese Merkmale sind in zwei Kategorien unterteilt, nämlich: der bevorzugte Spielfeldbereich des jeweiligen Spielers (die Position, in der er am besten spielt) und seine körperlichen Fähigkeiten. Die folgenden drei Spielertypen sind ein Beispiel hierfür:

Netzspieler: Dieser Spielertyp bleibt gerne dicht am Netz und versucht, Sie mit plötzlichen und unerwarteten Schlägen zur einen Seite und dann zur anderen Seite zu überraschen. Die beste Verteidigung gegen diesen Spielertyp sind hochgeschlagene, weite Lobs, die ihn auf Distanz halten.

Les joueurs

Wimbledon II réunit les meilleurs champions mondiaux. 16 femmes et 16 hommes prêts à vous rencontrer dans la Coupe de Wimbledon!

Chaque joueur possède une ou des aptitudes particulières. Il y a deux types d'aptitude. L'une correspond à la position du joueur (c'est-à-dire l'endroit sur le court où il joue le mieux) et l'autre correspond aux aptitudes physiques. Voici les trois types de joueurs:

Joueur au filet: Ce joueur reste près du filet et essaie de vous tenir en haleine en dirigeant la balle d'abord d'un côté puis de l'autre du court. La meilleure défense contre ce type de joueur est de lui renvoyer de hauts et longs lobs.

Jugadores

Wimbledon II es la mayor competición que jamás se haya organizado. Dieciséis hombres y dieciséis mujeres están dispuestos a enfrentarse con usted en la Copa Abierta de Wimbledon.

Cada jugador tiene sus propias habilidades especiales. Estas están divididas en dos tipos. La primera es donde suele colocarse normalmente (la posición de la pista donde juega mejor), y la segunda, sus atributos físicos. A continuación le presentamos los tres tipos de jugadores:

Jugador de red: este tipo de jugador permanecerá cerca de la red intentando sorprenderle con la guardia baja, primero con golpes a un lado de la pista y luego al lado contrario. La mejor defensa contra este tipo de jugador es mantenerle hacia atrás con golpes altos y voleas profundas.

I giocatori

Wimbledon II ha la lista di concorrenti più determinati mai messa insieme fin'ora. 16 uomini e 16 donne tutti pronti a sfidarvi nel torneo di Wimbledon!

Ciascun giocatore ha le sue qualità speciali. Queste qualità sono divise in due caratteristiche: la prima è la posizione in cui il giocatore è solito stare (la posizione sul campo da cui gioca meglio), la seconda è data dagli attributi fisici. Ecco la tipologia dei giocatori:

Giocatori a rete: Questo tipo di giocatori sta vicino alla rete cercando di prendervi alla sprovvista con colpi iniziali verso la prima metà del campo e poi più in profondità. La miglior difesa contro questo tipo di avversario è tenerlo (o tenerla) sul fondo con pallonetti alti e in profondità.

Spelarna

I Wimbledon II deltar det mest rutinerade startfält som någonsin samlats. 16 herrar och 16 damer är alla redo att utmana dig i Wimbledons öppna mästerskapsturnering!

Varje spelare har sina egna specialegenskaper. Specialegenskaperna delas in i två olika typer. Den första gäller var på banan spelaren vanligtvis står (den plats där hon/han spelar bäst). Den andra gäller spelarnas fysiska egenskaper. Här följer de tre typer av spelare som är representerade:

Nätspelare: denna typ av spelare ställer sig nära nät och försöker spela ut dig genom att slå bollen först åt det ena hållet och sedan åt det andra. Bästa försvaret mot denna typ av spelare är att hålla henne/honom på avstånd med hjälp av höga, djupgående lobbar.

De Spelers

Wimbledon II is de spannendste competitie aller tijden. 16 Mannen en 16 vrouwen willen tegen jou spelen om de Wimbledon Open Cup!

Elke speler heeft in dit spel zijn of haar eigen technieken. De technieken zijn verdeeld in twee types. De eerste geeft aan waar de speler normaal staat (de plaats op de baan waar hij het beste speelt) en de tweede vertelt iets over de lichamelijke eigenschappen van de speler. Dit zijn de type spelers:

Net Speler: Dit type staat vaak bij het net en probeert jou te vermoeien door de ballen om en om naar links en naar rechts te spelen. De beste verdediging tegen dit soort spelers is om hem te dwingen achterin te staan door steeds hoge en diepe lobs te spelen.

Baseline Player: This type prefers to stay near the back of the court and volley, waiting for the opponent to make a mistake. A deep stroke to one side of the court followed by a short stroke to the opposite side often catches this kind of player off-guard.

All-Around: An all-around player is very versatile, and can play near the net or back near the baseline. The opponent has to use all his or her skill to win points against this type of player.

Grundlinientyp: Dieser Spielertyp hält sich mit Vorliebe am hinteren Ende seiner Spielfeldhälfte auf und wartet darauf, daß sein Gegner ein Fehler macht. Derartigen Typen ist mit einem weitem Schlag zur einen Seite des Spielfelds, gefolgt von einem kurzen Schlag zur anderen Seite beizukommen.

Allround-Spieler: Ein Allround-Spieler ist extrem vielseitig und spielt dicht am Netz genauso gut wie hinten an der Grundlinie stehend. Der Gegner muß all seine Fähigkeiten einsetzen, um sich gegen diesen Spielertyp zu behaupten.

Joueur sur la ligne de fond: Ce genre de joueur préfère rester au fond du court et relancer la balle à la volée en attendant que l'adversaire commette une faute.
Une balle longue sur un côté suivie d'une courte sur l'autre côté du court le désarmera rapidement.

Joueur universel: Ce joueur montre de nombreuses aptitudes et peut jouer aussi bien près du filet que sur la ligne de fond. Toutes les capacités de l'adversaire sont mises à l'épreuve pour gagner contre ce genre de joueur.

Jugador de base: Este tipo prefiere quedarse cerca de la parte trasera de la pista y volear esperando que los oponentes cometan algún fallo. Un golpe profundo a un lado de la pista seguido de uno corto hacia el lado contrario a menudo le pillará indefenso.

Completo: Un jugador completo es muy versátil y puede jugar tanto cerca de la red como en la parte trasera, cerca de la línea de base. El oponente tendrá que utilizar toda su habilidad para ganar puntos cuando se enfrente a este tipo de jugador.

Giocatori da fondo campo: Questo tipo preferisce stare a fondo campo e fare delle volée, aspettando che l'avversario sbagli. Un colpo in profondità su un lato del campo seguito da un colpo corto sul lato opposto spesso colgono di sorpresa i giocatori di questo tipo.

Giocatori a tutto campo: Un giocatore a tutto campo è molto versatile e può giocare sia sotto rete che da fondo campo. Lo sfidante deve usare tutta la sua abilità per guadagnare punti contro questo tipo di giocatore.

Baslinjespelare: denna typ av spelare föredrar att slå volleyslag från bakre delen av banan och vänta på att motståndaren ska göra ett misstag. Ett djupgående slag i banans ena hörn följt av ett kort slag mot den andra sidan av banan brukar få en baslinjespelare ur balans.

Allroundspelare: detta är en mångsidig spelare som är skicklig både framme vid nät och på baslinjen. Allroundspelarens motståndare är tvungen att använda all sin skicklighet för att kunna vinna poäng.

Baselijn speler: Dit type speler staat het meeste achterin en geeft steeds volley's, wachtend op een fout van de tegenspeler. Een diepe slag naar de ene kant van de baan, gevolgd door een korte slag naar de andere kant van de baan kan dit soort spelers uit hun positie halen.

All-Around: Een All-Around speler is erg beweegbijk en kan zowel bij het net als achterin spelen. De tegenspeler moet alles uit de kast halen om van dit type speler te winnen.

Attributes

Here is the other measure of a player's skill: the 4 Player Attributes of Speed, Power, Skill and Stamina. A maximum of 20 points can be assigned to each or all of these Attributes.

Speed: This is how quickly your player moves around on the court.

Power: The amount of power you have determines how fast your overhead shots are, as well as how far back in the court you can send the ball.

Skill: Your skill level will determine how accurately you can place the ball in your opponent's court, and how often you make mistakes in your own court.

Stamina: The amount of stamina your player has will determine how long your player can play before he or she begins to tire. Once your player begins to tire, his or her speed and power drops, so it's good to have some stamina to keep up with the other players.



Eigenschaften

Als zweites Merkmal folgen die vier körperlichen Fähigkeiten eines Spielers: Schnelligkeit, Kraft, Geschicklichkeit und Energie. Jeder oder allen dieser Fähigkeiten können maximal 20 Punkte zugeordnet werden.

Speed: Dies ist die Schnelligkeit, mit der sich ein Spieler auf dem Feld bewegt.

Power: Ihre Kraft entscheidet darüber, wie schnell Sie hohe Schläge aus der Luft ausführen und wie weit Sie den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte schlagen können.

Skill: Dies ist Ihr Geschicklichkeitgrad, der Ihre Treffsicherheit und Fehlschlagrate bestimmt.

Stamina: Die Energie Ihres Spielers bestimmt seine Ausdauer, bevor er (oder sie) ermüdet. Sobald die Energie nachläßt, wird Ihr Spieler langsamer, und seine Schlagkraft läßt nach. Energie ist wichtig, um sich gegen die anderen Spieler zu behaupten.

Aptitudes

Voici les autres aptitudes des joueurs: vitesse, puissance, capacité et résistance. . . Un maximum de 20 points peuvent être attribués à chacune ou à toutes ces aptitudes.

Vitesse (speed): C'est la vitesse de déplacement de votre joueur sur le court.

Puissance (power): Détermine la hauteur et la longueur des balles que vous frappez.

Aptitude (skill): Le niveau d'aptitude détermine l'exactitude avec laquelle la balle arrive sur le court de l'adversaire et la fréquence des fautes que vous faites sur votre court.

Résistance (stamina): La résistance de votre joueur déterminera la longueur de son jeu, c'est-à-dire le moment où il commencera à être fatigué. Quand il commence à être fatigué, sa vitesse et sa puissance diminuent. Il est indispensable d'avoir assez de résistance pour se mesurer à d'autres joueurs.

Atributos

Aquí está la otra medida de la habilidad de un jugador, que son cuatro atributos: velocidad, potencia, habilidad y fortaleza física. Se pueden asignar un máximo de 20 puntos a cada uno de estos atributos.

Velocidad: significa la rapidez con que se mueve un jugador por la pista.

Potencia: la cantidad de potencia de que dispone es el factor determinante de lo poderosos que pueden ser sus golpes altos, así como lo lejos que puede lanzar la pelota.

Habilidad: su nivel de habilidad determinará la exactitud con que puede colocar la pelota en la pista de su oponente y la frecuencia con que comete fallos en su propia pista.

Fortaleza física: la cantidad de fortaleza física de que dispone su jugador determinará el tiempo que puede resistir antes de que empiece a cansarse. Una vez que empiece a cansarse, disminuirán la velocidad y la potencia, así que es bueno tener fortaleza física para estar a la altura de los demás jugadores.

Attributi

L'abilità di un giocatore è data quattro attributi: velocità (SPEED), potenza (POWER), abilità (SKILL) e resistenza (STAMINA). Un massimo di 20 punti può venire assegnato a uno di questi attributi o distribuito.

Velocità: Si riferisce a quanto un giocatore si muove velocemente sul campo.

Potenza: La quantità di potenza determina la velocità dei colpi aerei e quanto in profondità riuscite a mandare la palla.

Abilità: Il livello di abilità determina la precisione con cui piazzate i colpi nella metà campo dell'avversario e la frequenza con cui commettete errori nella vostra metà campo.

Resistenza: La quantità di resistenza determina il tempo in cui il vostro giocatore (o la vostra giocatrice) può giocare prima di iniziare a stancarsi. Quando il vostro giocatore inizia a stancarsi la sua velocità e la sua potenza diminuiscono perciò è bene conservare della resistenza per tener testa agli altri giocatori.

Egenskaper

Här följer de övriga, fyra egenskaperna som kännetecknar en spelare: snabbhet SPEED, styrka POWER, skicklighet SKILL och uthållighet STAMINA. Varje egenskap kan tilldelas högst 20 egenskapspoäng.

Snabbhet SPEED: anger hur snabbt din spelare rör sig på banan.

Styrka POWER: mängden styrka bestämmer hur hårda dina höga forehandslag blir och hur långt du kan slå bollen.

Skicklighet SKILL: nivån på din skicklighet bestämmer med vilken precision du kan placera bollen på din motståndares planhalva samt hur ofta du gör något misstag på din egen planhalva.

Uthållighet STAMINA: mängden uthållighet bestämmer hur länge din spelare kan spela innan hon/han börjar bli trött. När din spelare börjar bli trött minskar hennes/hans snabbhet och styrka. Det är därför viktigt att ha en del uthållighet, om du ska ha en chans mot de övriga spelarna.

Eigenschappen

Dit is de andere techniek van een speler: de 4 eigenschappen Snelheid (Speed), Kracht (Power), Techniek (Skill) en Uithoudingsvermogen (Stamina). Je kunt maximaal 20 punten bij iedere of alle eigenschappen zetten.

Speed: Dit geeft aan hoe snel de speler over de baan beweegt.

Power: De Kracht geeft aan hoe hard jouw bovenhandse slagen zijn en hoe diep je de bal kunt slaan.

Skill: De Techniek geeft aan hoe goed je de bal op de helft van de tegenspeler kunt plaatsen en hoe vaak je fouten maakt op je eigen helft.

Stamina: Het uithoudingsvermogen van een speler bepaalt hoe lang een speler kan spelen zonder vermoeid te worden. Als een speler eenmaal vermoeid raakt, gaat zijn of haar snelheid en kracht achteruit. Om de andere spelers bij te kunnen houden is een goed uithoudingsvermogen dus erg belangrijk.

Game Over/Continue

Should you lose any of the tournaments, you'll have to play them again. But don't be too discouraged — you still receive 2 Attribute points for your player to use, even if you don't win! In addition, after you win each Tournament, you are asked if you wish to go on to the next Tournament or quit the game. Make your choice by placing the Tennis Ball cursor next to "Next Open" to continue, or "Game End" to return to the Title screen.

Spielende/Fortsetzung

Sollten Sie einige Turniere verlieren, müssen Sie diese Turniere noch einmal spielen. Aber lassen Sie sich nicht entmutigen, Sie erhalten trotzdem noch 2 Fähigkeitspunkte für Ihren Spieler, auch wenn Sie nicht gewinnen! Nach jedem Turniersieg werden Sie gefragt, ob Sie zum nächsten Turnier aufrücken oder das Spiel beenden möchten. Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie den Tennisball-Cursor zum Weiterspielen neben NEXT OPEN bewegen oder neben GAME END, um zum Titelbild zurückzukehren.

Fin/Poursuite de jeu

Si vous perdez les tournois, vous devrez recommencer. Mais ne vous découragez pas trop vite. On vous donne 2 points qui vous permettront d'utiliser des aptitudes de votre joueur, même si vous ne gagnez pas! De plus, après chaque tournoi que vous avez remporté, vous pourrez passer au tournoi suivant ou abandonner le jeu. Choisissez, en plaçant la balle de tennis à côté de "Next Open", de poursuivre le tournoi ou de revenir à l'écran de titre en plaçant la balle à côté de "Game End".

Tennis Tips

- When assigning points to your player, remember that all attributes are important to winning the game. If you assign all your points to one attribute, a lack of other attributes are guaranteed to bring you down. Try to make a relatively well-rounded player.
- Try to keep yourself to the right or the left of the ball when it's coming toward you, or you stand a good chance of being hit by it!

Tennis-Tips

- Denken Sie bei der Punktezuteilung an Ihren Spieler daran, daß alle Fähigkeiten zum Sieg beitragen. Wenn Sie alle Ihre Punkte einer einzigen Fähigkeitskategorie zuteilen, wird der Mangel an anderen Fähigkeiten dazu führen, daß Sie das Spiel verlieren. Versuchen Sie deshalb einen relativ gut ausgeglichenen Spieler aufzustellen.
- Halten Sie sich links oder rechts vom Ball, wenn dieser auf Sie zukommt, andernfalls werden Sie vom Ball getroffen!

Conseils

- Quand vous attribuez des points à votre joueur souvenez-vous que toutes les aptitudes sont importantes pour gagner le jeu. Si vous attribuez tous les points à une seule aptitude, vous perdrez certainement, car les autres aptitudes vous feront défaut. Essayez de bien les répartir pour obtenir un joueur parfait.
- Essayez de rester à droite ou à gauche de la balle qui arrive dans votre direction, sinon elle risque de vous frapper!

Fin /continuación del juego

Si usted pierde algún torneo, tendrá que volver a jugarlo. Pero no se desanime -recibirá 2 puntos de atributo para que los utilice su jugador, ¡aun cuando no gane! Además, después de ganar un torneo tendrá que decidir si juega otro o si abandona. Haga su selección colocando el cursor de la pelota de tenis cerca de "Next Open" para continuar, o de "Game End" para volver a la pantalla del título.

Fine del gioco/Per continuare

Se perdete una delle fasi del torneo dovete rigiocarla. Ma non scoraggiatevi, riceverete due punti per gli attributi del vostro giocatore, anche se non vincete! Inoltre, dopo aver vinto qualsiasi fase, vi viene chiesto se volete proseguire alla fase successiva o abbandonare il gioco. Fate la vostra scelta spostando il cursore a palla da tennis vicino a "fase successiva" (NEXT OPEN) per continuare, o "fine del gioco" (GAME END) per tornare allo schermo del titolo.

Spelet slut/fortsatt spel

Om du förlorar en turnering, blir du tvungen att spela om den igen. Men låt dig inte nedslås av det — du får nämligen två egenskapspoäng att tilldela din spelare, även om du inte vinner! Efter varje gång du har vunnit en turnering, får du frågan om du vill fortsätta till nästa turnering eller avsluta spelet. Placera markören (tennisbollen) intill det val du vill göra, NEXT OPEN för att fortsätta spela eller GAME END för att gå över till rubrikscenen igen.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Als je een toernooi verliest, moet je ze weer over spelen. Laat dat je niet te veel ontmoedigen, want je krijgt, zelfs als je verliest, 2 extra eigenschapspunten. Als je een toernooi hebt gewonnen word je gevraagd of je door wilt gaan naar het volgende toernooi of dat je wilt stoppen. Maak een keuze met de tennisbal cursor tussen "Next Open" (volgend toernooi) en "Game End" (stoppen en terug naar het Titelscherm).

Consejos sobre el tenis

- Cuando asigne tantos a su jugador, recuerde que todos los atributos son importantes para ganar un juego. Si asigna todos los tantos a un atributo, seguro que la falta de los otros atributos le harán perder, por eso intente fabricar un jugador relativamente compensado.
- Intente mantenerse a la derecha o a la izquierda de la pelota cuando vaya hacia usted o se verá golpeado por ella.

Consigli

- Quando assegnate i punti al vostro giocatore ricordate che tutti gli attributi sono importanti per vincere un incontro. Se assegnate tutti i punti ad un attributo, la mancanza degli altri è garanzia di sconfitta. Tentate di foggiare un giocatore relativamente bilanciato.
- Tentate di tenervi alla destra o alla sinistra della palla quando sta venendo verso di voi o rischiate di venire colpiti!

Tennistips

- Kom ihåg att alla egenskaper är viktiga, när du fördelar egenskapspoängen till din spelare. Om du placerar alla poängen på en och samma egenskap, så kommer du garanterat att bli utslagen på grund av bristen på de övriga egenskaperna. Försök att skapa en så mångsidig spelare som möjligt.
- Försök att placera din spelare antingen till höger eller till vänster om en boll som kommer mot henne/honom — annars riskerar du att din spelare träffas av bollen!

Tennis Tips

- Als je je speler eigenschapspunten geeft, onthoud dan dat alle eigenschappen belangrijk zijn om een wedstrijd te winnen. Als je alle punten aan één eigenschap geeft, weet je zeker dat je het niet zult halen door een gebrek aan de andere eigenschappen. Probeer een goede verdeling te vinden.
- Zorg dat je goed links of rechts naast de bal staat als die op je af komt, want anders zou de bal jou wel eens kunnen raken!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

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

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

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

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant: de l'essence, etc.!

- 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-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à système de vidéoprojection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à vidéoprojection à grand écran. ATTENTION! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.





Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

1. Non bagnatela!
2. Non piegatela!
3. Evitate i colpi violenti!
4. Non esponetela alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiatela o colpitela!
6. Non lasciatela vicino a fonti di calore!
7. Non bagnatela con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulitela con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimettetela nella sua custodia.

* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
5. Beschadig of vervorm hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.









SEGA

Printed in Japan
672-1237-50