TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Super Tennis

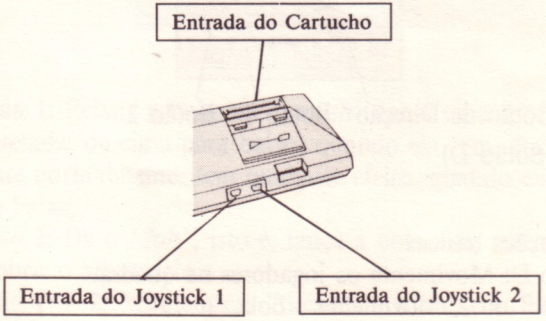


TEC TOY

Como colocar o cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o Master System está desligado.
2. Coloque o cartucho do SUPER TENNIS no console (veja figura), conforme o manual do Master System.
3. Ligue o Master System. Se não aparecer Tennis Ace na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
4. Para 1 Jogador: aperte o Botão 1 no Joystick 1. Para 2 Jogadores: aperte o Botão 2 no Joystick 2.

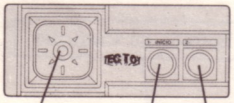
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o Master System estiver ligado!



Super Tennis

Super Tennis é um jogo esportivo super-real que pode ser disputado por um ou dois Jogadores, ou por uma dupla de Jogadores contra o Master System. Após escolher um dos 16 jogadores pré-selecionados, você pode competir em jogos-treinos e jogos de exibição, até chegar ao *Grand Slam*! À medida que seus jogadores ganharem experiência, eles ficarão mais "afiados". E com a opção da "Senha" (*Password*) do Super Tennis, você poderá memorizar a performance dos seus personagens entre os diferentes jogos.

Assuma o controle!

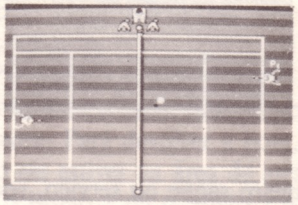


Botão de Direção (Botão D) Botão 1 Botão 2

Operações básicas
Botão D: Movimenta os jogadores na quadra.
Botão 1 ou 2: Movimenta a bola.

Saque

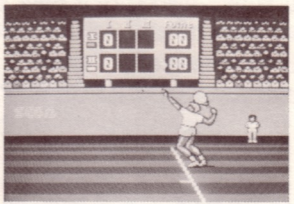
Botão 1 ou **2**: Qualquer um deles dá o saque.
Botão 1: Saca a bola sem qualquer efeito.
Botão 2: Dá um saque alto.
Botão 1 + 2: Dão um saque com efeito.
Observação: Quando você dá o saque e aperta o Botão D na direção do lado adversário, a bola vai bem no centro.



Botão 1: Rebate a bola em *"smash"* (com uma raquetada, de cima para baixo) quando ela vem alta, ou rebate normalmente, sem qualquer efeito, quando ela vem baixa.
Botão 2: Dá o *"lob"*, isto é, lança a bola alta, tentando encobrir o adversário.
Botão 1 + 2: Rebatem em "deixada", isto é, com bola curta, próxima à rede, aproveitando que o adversário está mais ao fundo da quadra.

Saque

Para dar o saque, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, a fim de jogar a bola para o ar. Em seguida, aperte novamente o Botão 1 ou o Botão 2 para bater na bola. Há três espécies de saque: rápido-baixo, lento-alto e em curva.



Se errar no primeiro saque ou serviço, você comete uma falta, mas ainda tem direito a uma segunda bola. Se errar de novo, é "dupla falta", e o ponto é contado para o adversário.

Se você bater na bola quando esta ainda estiver bem alta, ela cairá fora da quadra do adversário. Se bater nela quando estiver muito baixa, ela atingirá a rede. Se errar o golpe completamente, a bola cairá no chão, e você vai fazer feio diante de milhões de espectadores. Portanto, treine bastante para bater na bola quando ela estiver na altura adequada.

Se o seu saque bate na rede, mas escorrega para o lado adversário, o juiz gritará *"Net!"*, isto é, "Rede!", e você terá de sacar novamente. Porém, se a bola do seu saque atinge a rede e vai para fora da quadra, isso significará uma falta contra você.

Se você sacar e apertar o Botão D na direção do lado adversário, a bola irá em direção à linha central da quadra.

Rebatidas do saque e outros golpes

Você deve rebater o saque após deixar a bola bater no seu lado da quadra. Para devolver a bola, siga a direção desta, e quando ela estiver na área de alcance de sua raquete, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 (ou, ainda, os Botões 1 e 2 para rebater.)

Às vezes, a bola vai diretamente à parte frontal do corpo de seu jogador, podendo não ser possível rebatê-la.

Para devolver bolas normais, sem efeito, é só apertar o Botão 1. A fim de forçar seu adversário a retroceder na quadra, aplique um *"lob"*, apertando o Botão 2. Se ele estiver jogando no fundo da quadra, você pode iludi-lo, largando uma bola curta. Para fazer isso, aperte os Botões 1 e 2 juntos.

Você perde o ponto toda vez que acontecer uma das situações seguintes: se a bola não é devolvida; se, ao sacar, a bola bate na rede ou bate fora do *forecourt* de seu adversário; se a bola do saque é rebatida antes que ela bata no chão; se a bola cai fora do lado adversário; se a bola, jogada por seu adversário, bater duas vezes no seu lado da quadra, antes que consiga devolvê-la. É importante lembrar que, nas partidas de simples, a quadra é limitada por suas linhas internas; nas partidas de duplas, o limite é dado pelas linhas externas.

Pontuação

Cada partida é dividida em *games* (jogos) e *sets*.

Games

O primeiro jogador que conseguir quatro pontos vence o *game*. Em tênis, zero ponto é chamado de *love*. Um ponto vale 15. Dois pontos valem 30. Três pontos valem 40. O quarto ponto dá a vitória no *game*.
Se o jogo ficar em 40-40, o juiz anunciará que ele está *"Deuce"*, isto é, empatado. O jogo, então, prossegue e o primeiro jogador que fizer mais dois pontos consecutivos ganha o *game*.

Sets

Para ganhar um *set*, é necessário ganhar seis *games*, mas com uma diferença mínima de dois *games* sobre o adversário. Se houver um empate de cinco *games*, são jogados dois novos *games* para que haja um vencedor

pela diferença de dois *games*, ou seja, por 7-5. Se houver empate em 6-6, é então jogado um *tie breaker*, começando em 0-0. Ganha o *tie breaker* o primeiro jogador que fizer sete pontos, mas com uma diferença de dois pontos sobre o adversário. Isso quer dizer que se, no *tie breaker*, a contagem fica empatada em 6-6, o mesmo *tie breaker* prossegue até que um dos jogadores alcance a diferença de dois pontos sobre o adversário. O vencedor do *tie breaker* é o vencedor do set.

Em Super Tennis, você pode escolher partidas de um único *set*, ou partidas do tipo "melhor de três *sets*", ou seja, ganha a partida quem ganhar pelo menos dois *sets* de um total de três.

Vitória!

Quando uma partida termina, aparecem na tela imagens do vencedor e do perdedor, com as respectivas performances: contagem final, primeiros serviços, duplas faltas, jogadas perdidas etc. Essa estatística será uma importante referência para os jogadores melhorarem sua habilidade.

Se vencer o circuito do *Grand Slam*, você soma cinco pontos. Se vencer um *Exhibition Match* ou Jogo-exibição, você recebe pontos baseados na capacidade do seu adversário.

Os pontos são distribuídos em relação à técnica, à potência dos golpes e à velocidade de jogo.

Para distribuir a pontuação, selecione sucessivamente: *TEC (Technique* ou técnica), *POW (Power* ou potência) e *SPD (Speed* ou velocidade). Para isso, utilize o Botão D. A fim de aumentar o número de pontos, aperte o Botão 1 ou o Botão 2.

Terminada a operação, você tem a chance de confirmar sua pontuação, ou então movimentando o cursor até *OK* e apertando o Botão 1.

Ao vencer uma partida do *Grand Slam* você tem o direito de passar ao local do jogo seguinte desse importante circuito ou, se preferir, poderá mudar de competição.

Fim de jogo

Há duas telas indicando o fim do jogo.
1. No caso do circuito do *Grand Slam*, ao chegar o fim do jogo, aparece uma tela perguntando *Continue?* (isto é, Continuar?). Se quiser jogar mais uma partida contra o mesmo adversário, selecione a resposta *Yes*, e o circuito recomeça. Se selecionar a resposta *No*, a tela que volta é *Game Select* e, então, você escolhe o seu próximo tipo de jogo.

2. No caso do *Open Tournament* (Torneio Aberto), se você seleciona *Game Mode Select*, o jogo volta naquela tela. Se selecionar *Renew*, volta a tela de *Game Select* e aí você escolhe seu novo jogo.

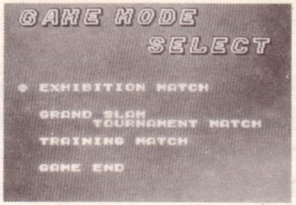
Quando volta a tela *Return Select*, você tem duas escolhas:
1. *Game Mode Select*. Essa tela lhe permite selecionar um novo tipo de jogo.
2. *Renew*. Essa tela lhe permite voltar para a tela *Game Select*, que aparece logo depois da tela inicial.

E vamos começar!

Você pode jogar de três maneiras: você contra o Master System, você contra um amigo, ou você e seu amigo contra o Master System. Em qualquer dessas três maneiras, pode-se jogar partidas de simples ou de duplas.
O primeiro passo depois de apertar o botão início é selecionar o tipo de jogo. Você verá a seguinte tela:

GAME MODE SELECT.





O próximo passo é selecionar seu jogador e/ou seu parceiro, dentre os 16 jogadores disponíveis para o jogo. Com o Botão D, você examina as habilidades de cada jogador, incluindo técnica, potência de golpe e velocidade de jogo. Estes valores aumentam sempre que

você vencer um torneio (*Tournament Match*) ou um Jogo-exibição (*Exhibition Match*).
Aperte o Botão 1 para selecionar um jogador.

Agora, selecione o tipo de jogo. Super Tennis pode ser jogado de quatro·modos:

1. *Training Match*, que serve para praticar.
2. *Exhibition Match*, que é um jogo único de um ou três *sets*.
3. *Open Tournament*, no qual você e um amigo competem num único torneio.
4. *Grand Slam Tournament*, que é um circuito no qual você compete em muitos torneios ao redor do mundo.

A seguir, escolha seu adversário. Utilize o Botão D para examinar a lista e tome sua decisão com o Botão 1. Se você quiser jogar sozinho uma partida de duplas, selecione primeiro o seu parceiro (que o Master System controla) e, depois, selecione a dupla adversária.

Escolha o tipo de piso no qual deseja jogar. Na quadra de grama, a bola pula menos. Na quadra de saibro, a bola pula alto. Nas quadras de piso duro, a bola pula alto e a grande distância.

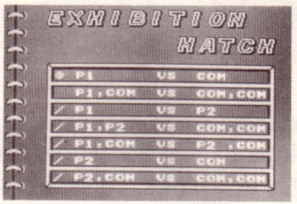
Depois de escolher o piso, decida se quer disputar partidas de um ou três *sets*. Na mesma tela, você pode selecionar a música de fundo para o seu jogo.

Training Match

No *Training Match* você jogará para praticar e melhorar sua forma. Este tipo de jogo só pode ser selecionado quando apenas uma pessoa for jogar. Vence o primeiro a ganhar três *games*.

Exhibition Match

Quando você seleciona *Exhibition Match* aparece a seguinte tela:



Exhibition Match

Se apenas uma pessoa estiver jogando, você pode escolher entre um jogo de simples (*Player 1 Vs Computer*), ou um jogo de duplas (P1, Computer Vs Computer, Computer).
Se houver dois jogadores, estes podem jogar ao mesmo tempo (um contra o outro, em dupla contra o Master System ou "computador", ou em duplas, um contra o outro) ou então, podem jogar um de cada vez.

Grand Slam Tournament

Ao selecionar esta opção, aparece na tela um mapa mundial, destacando os diversos países onde o circuito é disputado e onde você concorre: Japão, Itália, Austrália, França, Inglaterra e Estados Unidos — nessa ordem.



Inicialmente, são disputadas as partidas de simples. Você será colocado no topo da relação de jogadores. Terminados os jogos de simples, começam os de duplas.

Se, num determinado país, vencer três partidas seguidas de simples e três seguidas de duplas, você é declarado vencedor nesse país e viaja para o país seguinte. Se perder num país, poderá selecionar a imagem *Continue* e disputar novamente a partida que perdeu.

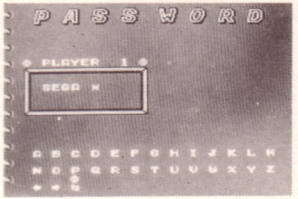
Open Tournament

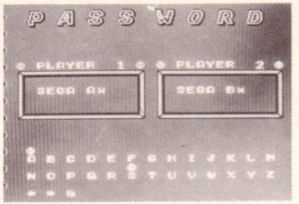
Para jogar no *Open Tournament* é preciso colocar dois Joysticks no console do Master System. Comece selecionando um dos países que integram o circuito do *Grand Slam*. Mas, atenção! Quando este torneio acaba, você *não* pode entrar diretamente em outro torneio.
O *Open Tournament* pode ser disputado por um ou dois Jogadores. O método de seleção é o mesmo usado para o *Exhibition Match*.

No *Open Tournament* pode-se continuar jogando desde que não se perca nenhuma partida. Se você perder, o jogo termina.

Passwords (Senhas)

Se você vencer um *Exhibition Match* ou um *Tournament Match*, aparecerá uma senha (*Passaword*) na tela. Se você gravá-la, poderá recomeçar o jogo novamente (mesmo que o aparelho tenha sido desligado), depois do jogador ter recebido a senha. Para gravar a senha, selecione as letras com o Botão D e aperte o Botão 1.





Dicas úteis

- Neste jogo, tão importante quanto a técnica é o *timing*, isto é, o tempo certo das jogadas. Quando a bola está no ar, o sucesso da jogada depende muito da posição do corpo do jogador em relação à bola, para a devolução com a mão em posição normal ou invertida.

- Nas partidas de simples, logo após sacar, parta para a rede. Mas, cuidado para não levar um *"lob"* do seu adversário!

- Quando quiser dar um *"lob"*, preste bem atenção na posição do seu adversário, para que ele não retruque, aplicando um *"smash"* e matando a sua jogada.

- Se o seu adversário se mantiver no fundo da quadra, tente enganá-lo, largando bolas bem curtas.

- Nos jogos de duplas, procure sempre colocar a bola entre seus dois adversários.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados