

GAMEPLAY PASSING

Passing ShotTM — the SEGA coin-op sports sensation comes to the home computer.

Passing ShotTM allows you to participate in championship tennis at world-class standard, visiting locations all over the globe, in singles or doubles, over clay and grass courts.

HOW TO PLAY PASSING SHOTTM

(See keycard for machine specific loading and control instructions).

Press FIRE (or keyboard equivalent) to start. If you wish to play doubles, then FIRE must be pressed on both sets of controls. Input your initials by moving the marker across the letterpad, then select the difficulty level — higher levels start you further into the world stages and put you up against tougher opposition.

PASSING SHOTTM lets you play the deciding set in a three set match. If you play doubles then the two players are on the same side, against computer controlled doubles pairs. The tramlines are included in-bounds when playing doubles.

The view of the court in PASSING SHOTTM is represented from spectator level for service, then switches to top-down perspective for rallies — this allows the best view and control over the action.

There are four types of stroke in PASSING SHOTTM: Flat, Slice, Topspin and Lob.

Serve the ball by selecting your shot as the ball flashes. The display will then alter to the top-down view. The joystick will control the movement of your player, but when the joystick fire button is pressed the different directions control the shot type.

PASSING SHOTTM follows the normal rules of tennis and incorporates all the usual features - double-faults, body touches, direct returns, aces, service aces etc. You are required to reach six games to win the set, as per the rules of tennis. If you manage to win the match, the next round will take place at another location in the world.

PASSING SHOTTM HAS BEEN MANUFACTURED BY MIRRORSOFT LTD. UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD. JAPAN AND "PASSING SHOT" AND "SEGA" ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. © 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. MANUFACTURED BY MIRRORSOFT LTD.

INSTRUCTIONS DE JEU

Passing ShotTM — le jeu sportif à sensation joué sur les machines à sous de SEGA[®] vient d'être à l'ordinateur domestique.

Dans Passing ShotTM, vous pouvez participer à un championnat de tennis de classe internationale, vous rendre aux quatre coins du globe pour jouer des matches simples ou doubles sur terre argile ou sur gazon.

COMMENT JOUER A PASSING SHOTTM

(Voir carte de référence pour instructions de chargement et contrôle).

Appuyez sur FEU (ou sur la touche équivalente au clavier) pour commencer. Si vous désirez jouer en double, appuyez sur FEU sur les deux jeux de commandes. Introduisez vos initiales en déplaçant le marqueur le long du pavé alphabétique puis sélectionnez le niveau de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus vous vous retrouverez loin dans le monde et plus l'opposition est difficile.

Avec PASSING SHOTTM, vous pouvez jouer le set décisif dans un match en trois sets. Si vous jouez en double, les deux joueurs se trouvent alors dans le même camp et jouent contre le couple contrôlé par l'ordinateur. Les lignes de côté sont comprises dans les limites si vous jouez en double.

La vue du court du tennis dans PASSING SHOTTM est représentée au niveau du spectateur pour le service puis passe en perspective de haut en bas pour les rencontres, ce qui permet une meilleure visualisation et un meilleur contrôle de l'action.

Il existe quatre types de coups dans PASSING SHOTTM: Smash, Slice, Lift et Lob.

Pour servir, sélectionnez votre coup au moment où la balle clignote. L'affichage passe ensuite en vue de hauteur en bas. Le joystick contrôle le mouvement du joueur mais lorsque vous appuyez sur le bouton feu, le type de coup variera selon des directions.

PASSING SHOTTM suit les règles normales du tennis et comprend toutes les caractéristiques habituelles: double fautes, toucher du corps, retours directs, aces, service en aces etc. Pour gagner un set, vous devez atteindre six jeux tout comme dans les règles du tennis. Si vous arrivez à gagner le match, le tour suivant se passera dans un pays différent.

PASSING SHOTTM A ETE FABRIQUE PAR MIRRORSOFT LTD SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. JAPON. "PASSING SHOT" ET "SEGA" SONT DES MARQUES DEPOSEES DE SEGA ENTERPRISES LTD. © 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. FABRIQUE PAR MIRRORSOFT LTD.

SPIELANLEITUNG

Passing ShotTM — die Coin-op Sport-Sensation von SEGA[®] jetzt auf dem Homecomputer!

Passing ShotTM gibt Ihnen die Chance, bei Turnieren gegen die Weltklasse der Tennisspieler anzutreten — und dabei rund um den Globus zu reisen, für Einzel- und Doppelspiele, auf Rasen- und auf Hartplätzen.

BEDIENUNG

(Für gerätespezifische Lade- und Steueranleitungen verweisen wir auf die Tastenübersichtskarte).

Zum Starten FEUER drücken. Für Doppelspiele muß auf beiden Steuergeräten FEUER gedrückt werden. Zum Eingeben der Initialen den Cursor auf die betreffenden Buchstaben fahren, dann den Schwierigkeitsgrad wählen. Auf den höheren Ebenen müssen Sie sich auf härtere Gegner gefaßt machen. In PASSING SHOTTM kann ein Satzgewinn in drei Sätzen erfolgen. Beim Doppel spielen die zwei menschlichen Tennisspieler zusammen gegen ein elektronisches Paar. Wie üblich, verbreitert sich das Spielfeld beim Doppel.

Die Sicht auf das Spielfeld ist beim Aufschlag die des Zuschauers und wechselt dann auf eine Sicht von oben. Dies ist der optimale Blickwinkel für eine präzise Spielkontrolle.

PASSING SHOTTM kennt vier Schläge: Flacher Schlag, Geschnitter Schlag, Topspin und Lob (Hochschlag).

Sobald der Ball zu blinken beginnt, wählen Sie Ihren Schlag. Sofort ändert sich die Ansicht auf den "Blickwinkel von oben". Der Joystick steuert im Prinzip die Bewegungen Ihres Spielers, doch bei gleichzeitigem Festhalten des Feuerknopfs bestimmen Sie damit die Schlagart.

PASSING SHOTTM hält sich an die international verbindlichen Spielregeln und beinhaltet alle üblichen Aspekte dieser Sportart: Doppelfehler, Körperkontakt, Returns, Aces, Direct Returns usw. In Übereinstimmung mit den Wettkampfvorschriften bringt der Spieler, der zuerst sechs Spiele gewinnt, den Satz an sich. Wenn Sie als Sieger aus dem Match hervorgehen, geht es gleich weiter zu einem anderen aufregenden Match — am anderen Ende der Welt.

PASSING SHOTTM WURDE VON MIRRORSOFT LTD. UNDER LICENZ VON SEGA ENTERPRISES LTD. JAPAN. HERGESTELLT PASSING SHOT UND SEGA SIND WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. © 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. HERGESTELLT VON MIRRORSOFT LTD.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Passing ShotTM — il sensazionale gioco coin-op di simulazione sportiva prodotto da SEGA[®] a stato finalmente ideato anche in versione per home computer.

Passing ShotTM vi fa partecipare a tornei di tennis di fama internazionale, permettendovi di visitare località in tutto il mondo e di disputare incontri di singolo o di doppio, su superfici in terra battuta o erba.

COME GIOCARE PASSING SHOTTM

(Vedere la scheda dei tasti per le istruzioni di caricamento e di comando relative ai vari computer).

Per iniziare premere il PULSANTE del joystick (o tasto equivalente sulla tastiera). Se volete giocare un doppio, il PULSANTE o equivalente deve essere premuto su entrambi i gruppi di comando. Inserite le vostre iniziali spostando il marker lungo il display delle lettere, selezionate quindi il livello di difficoltà — i livelli più avanzati vi fanno competere in tornei internazionali più difficili, dove dovrete affrontare avversari più agguerriti.

PASSING SHOTTM vi fa giocare il set decisivo di un incontro su tre set. Se giocate un doppio, i due giocatori giocano insieme contro la coppia di giocatori controllata dal computer. Negli incontri di doppio i corridoi fanno parte della superficie di gioco. La panoramica del campo in PASSING SHOTTM viene effettuata a livello del pubblico, per il servizio, per poi passare ad una ripresa dall'alto in basso per gli scambi da fondocampo. Ciò garantisce la migliore panoramica ed il miglior controllo sull'azione possibile.

In PASSING SHOTTM sono previsti quattro tipi di colpi: Piatto, Colpo tagliato, Topspin e Lob.

Eseguite il servizio selezionando il colpo quando la palla lampeggia. Il display passerà quindi alla ripresa dall'alto in basso. Il joystick controlla i movimenti del vostro giocatore, ma quando si preme il pulsante del joystick le varie direzioni selezionano il tipo di colpo.

PASSING SHOTTM segue le regole standard del tennis, e comprende tutti gli elementi tipici del gioco: doppi fault, tocchi con il corpo, rinvii diretti, aces, aces su servizio, ecc. In conformità alle regole del tennis, per vincere un set dovete vincere sei giochi. Se riuscite a vincere l'incontro, il turno successivo vi porterà a giocare in una località diversa.

PASSING SHOTTM E PRODOTTO DALLA MIRRORSOFT LTD. SU LICENZA DELLA SEGA ENTERPRISES LTD. JAPAN. "PASSING SHOT" E "SEGA" SONO MARCHI REGISTRATI DELLA SEGA ENTERPRISES LTD. © 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. PRODOTTO DA MIRRORSOFT LTD.