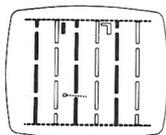


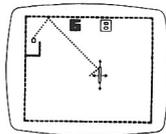
### 7. Gridball

Each player has three sets of vertically moving barriers. Careful control of joystick is necessary to prevent ball from passing through the barrier to player's own side, while maneuvering to hit the ball back through the opening to the opponent's side. To serve, both players must press the trigger buttons simultaneously.



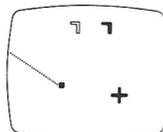
### 8. Basketball Practice

Only one player may practise. The right score records the number of hits where no points were scored, while the left score records the number of goals accomplished.



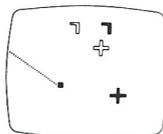
### 9. Target, Single Player

The right-hand player must try to hit target by intercepting it with the cross on the screen. Score will be given only if trigger is pressed at the time of interception. Only one shoot is allowed on each transversal of the target, subsequent shooting is ignored.



### 10. Target, Two Players

Two players compete in trying to hit the target first on each transversal of target.



## CT-610 SUPERSPORT

TEN ball & paddle/target games in a realistic, professional mode, giving two players the option of competing against each other or practising individually his playing skills in the contest for highest point totals.

### GAME SELECTOR KEY:

1	Squash	6	Squash Practice
2	Hockey	7	Gridball
3	Tennis	8	Basketball Practice
4	Basketball	9	Target - single player
5	Soccer	10	Target - two players

### SKILL SELECTOR SWITCHES:

Switch Setting	Switch 1	Switch 2	Switch 3
"A"	Large Bat Size (left)	Large Bat Size (right)	Ball Speed Increases
"B"	Small Bat Size (left)	Small Bat Size (right)	Ball Speed is Fixed

### SPECIFICATIONS:

Joystick handle controls individual paddle in a horizontal and vertical movement.  
Trigger button serves ball or shoots at target.

**NOTE:** When displaying games on some T.V. sets, the paddles may vibrate slightly. This, however, will not affect the game itself.

**CAUTION:** Do not attempt to use this cartridge with any other video game system.

### 7 - Gridball

Ogni giocatore ha tre gruppi di segmenti che si muovono in senso verticale per fermare la palla che si avvicina alla fine del campo. Ogni gruppo di segmenti, ha delle aperture per permettere alla palla di avanzare nel campo dell'avversario. Per iniziare il gioco, entrambi i giocatori devono premere contemporaneamente il pulsante del comando.

### 8 - Basketball practice (allenamento al Basket)

Il contatore di destra mostra il numero dei colpi che il giocatore fa senza segnare punti mentre quello di sinistra mostra il numero dei canestri fatti.

### 9 - Target, single player (tiro a segno singolo)

Il giocatore, muovendo la leva del comando, fa apparire sullo schermo televisivo un cursore (+). Spostando verticalmente la leva del comando, deve seguire i bersagli mobili che escono automaticamente e cercare di colpirli premendo il pulsante del comando. Per ogni attraversamento del bersaglio, il giocatore ha un solo tiro utile. Il contatore di destra mostra il numero degli spari fatti, quello di sinistra il numero dei colpi mancati.

### 10 - Target, two players (tiro a segno a due)

Il gioco è simile al precedente. Il bersaglio può essere colpito una sola volta durante ogni passaggio da uno dei due giocatori. Segnerà il punto, il giocatore che per primo centerà il bersaglio. L'indicatore segna il numero dei bersagli centrati da ogni giocatore.

## CT - 610 SUPERSPORT

10 giochi con racchette o a bersaglio danno, in modo realistico e professionale, l'opportunità di gareggiare l'uno contro l'altro o di allenarsi individualmente allo scopo di realizzare punteggi sempre più alti

### TASTI DI SELEZIONE DEI GIOCHI :

1 - Squash	6 - Squash Practice
2 - Hockey	7 - Gridball
3 - Tennis	8 - Basketball Practice
4 - Basketball	9 - Target - single player
5 - Soccer	10 - Target - two players

### TASTI DI SCELTA DELLE DIFFICOLTA' :

Posizione	Posizione 1	Posizione 2	Posizione 3
" A "	Racchetta sinistra grande	Racchetta destra grande	Palla a velocità variabile
" B "	Racchetta sinistra piccola	Racchetta destra grande	Palla a velocità costante

### ISTRUZIONI :

La leva del comando, controlla la racchetta nei movimenti orizzontali e verticali. Il pulsante posto sul comando, serve la palla o spara al bersaglio.

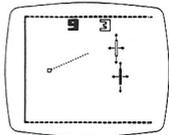
**NOTA** - Su alcuni apparecchi televisivi, le racchette possono vibrare leggermente; questo, tuttavia, non ha effetto sul gioco.

**ATTENZIONE :** Non cercare di usare questa cartuccia con altri sistemi video.

## GAME DESCRIPTION:

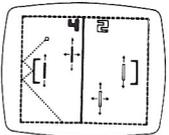
### 1. Squash

Ball color indicates the player whose turn it is to serve or hit. Player must press trigger button to place the serve in motion. Missing or hitting the ball out of turn results in a fault. Score will be given only during player's own service.



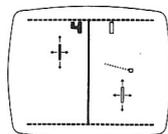
### 2. Hockey

The forward has full field access, while the goalie moves only in vertical position near the goal. To serve, both players must press trigger buttons simultaneously.



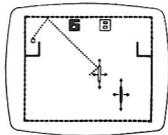
### 3. Tennis

Each player can move only on his or her side. The side where ball remains indicates whose turn it is to serve.



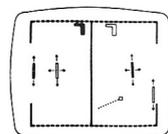
### 4. Basketball

Each player must direct the ball in order for it to enter the top of the goal. To serve, both must press the trigger buttons simultaneously.



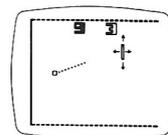
### 5. Soccer

Each side has a forward and a goalie. To serve, both players must press the trigger buttons simultaneously.



### 6. Squash Practice

Only right-hand player may play. Right score records the number of successive hits in a current volley, while the left records the number of volleys.



## DESCRIZIONE DEI GIOCHI :

### 1 - Squash

Il gioco inizia quando il giocatore al quale tocca il servizio (indicato dal colore della palla), preme il pulsante sul comando. I punti vinti sul servizio dell'avversario, provocheranno solo il cambio del servizio. Il vincitore del punto precedente, fa sempre il servizio.

### 2 - Hockey

Ogni giocatore ha a disposizione due racchette. Una, il portiere, si muove solo in senso verticale. L'altra è libera di muoversi in qualsiasi posizione, compresa la metà campo avversaria. Il gioco inizia quando entrambi i giocatori premono contemporaneamente il pulsante del comando.

### 3 - Tennis

Ogni giocatore può muoversi solo entro la parte del proprio campo per colpire la palla. Il gioco inizia quando il giocatore al quale tocca il servizio, preme il pulsante del comando. Il servizio cambia automaticamente ogni 5 punti.

### 4 - Basketball

I giocatori devono deviare la palla e farla entrare nel canestro per segnare i punti. Il gioco inizia quando entrambi i giocatori premono contemporaneamente il pulsante del comando.

### 5 - Soccer (calcio)

Ogni giocatore ha a disposizione due racchette. Una, il portiere, si muove solo in senso verticale. L'altra è libera di muoversi in qualsiasi posizione del campo, compresa la metà campo avversaria. Il gioco inizia quando chi ha subito il goal preme il pulsante del comando.

### 6 - Squash practice (allenamento di Squash)

Il gioco inizia quando il giocatore preme il pulsante del comando. Il punteggio di destra conta il numero delle battute successive nello scambio dei colpi (fino ad un massimo di 15); il punteggio di sinistra, conta il numero dei colpi giocati.