

SUPER TENNIS



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.



This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

All Nintendo products are licensed by sale for use only with other authorized products bearing the Official Nintendo Seal of Quality™

Thank you for selecting the Super Tennis* Game Pak for your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure proper handling of your new game. Then save this booklet for future reference.

TABLE OF CONTENTS

Controller Button Designations and Basic Operations	2
How To Play Super Tennis (Singles, Doubles, or Circuit Mode).....	3
Getting Started	5
Tennis Rules	9
Service and Strokes	11
Circuit Mode Play	16
Ability of The Players	20
Introducing The Players	23

TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
Nintendo of Canada Ltd. Authorized User.
★ © 1991 Tokyo Shoseki, © 1992 Nintendo.

Controller Button Designations and Basic Operation

For detailed instructions about this game, please read all of the following pages.

- Both of the SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® controllers are the same.
- For one player: Plug a controller into Controller Socket One, located on the front panel of the SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® Control Deck.
- For two players: Plug a controller into each of the controller sockets.



⊕ Control Pad

- Move player
- Change ball direction

A Button

- Toss the ball to serve
- Slow serve
- Slice
- Light volley

Y Button

- Lob

L Button

- Left spin

START Button

- Press before service to view point / set up screen

SELECT Button

- Press before service to view score / data screen

B Button

- Toss the ball to serve
- Quick Serve
- Volley strong and flat
(This is the most frequently used button)

X Button

- Top spin

R Button

- Right spin

HOW TO PLAY SUPER TENNIS

Introduction

Play in one of many different and exciting modes. Select from 20 great players, and experience the best play control, excitement and realism that a uniquely characterized tennis player can bring you. Challenge your skills in the world circuit against a ladder of over 30 tough competitors in either the men's or women's leagues. Or, if you'd like, play with or against a friend in either singles or doubles play.



SINGLES

Singles can be played in the following modes:

● 1P vs COM-Player vs. Computer

In this mode, one player plays against one computer opponent. Your choice of player and opponent.

● 1P vs 2P-Player vs. Player

Play against a friend, both of you choosing your favorite player.



DOUBLES

Doubles can be played in the following modes:

● 1P+2P vs. COM-Player 1 and Player 2 vs. two computer opponents

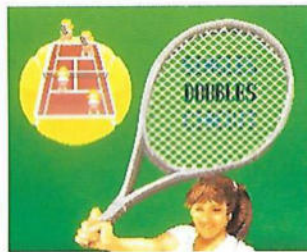
Player 1 and Player 2 pair up to play against the computer.

● 1P vs COM-One player and computer player vs. two computer opponents

The player pairs up with the computer to play against two computer opponents.

● 1P vs. 2P-Player 1 and a computer player vs. Player 2 and a computer player

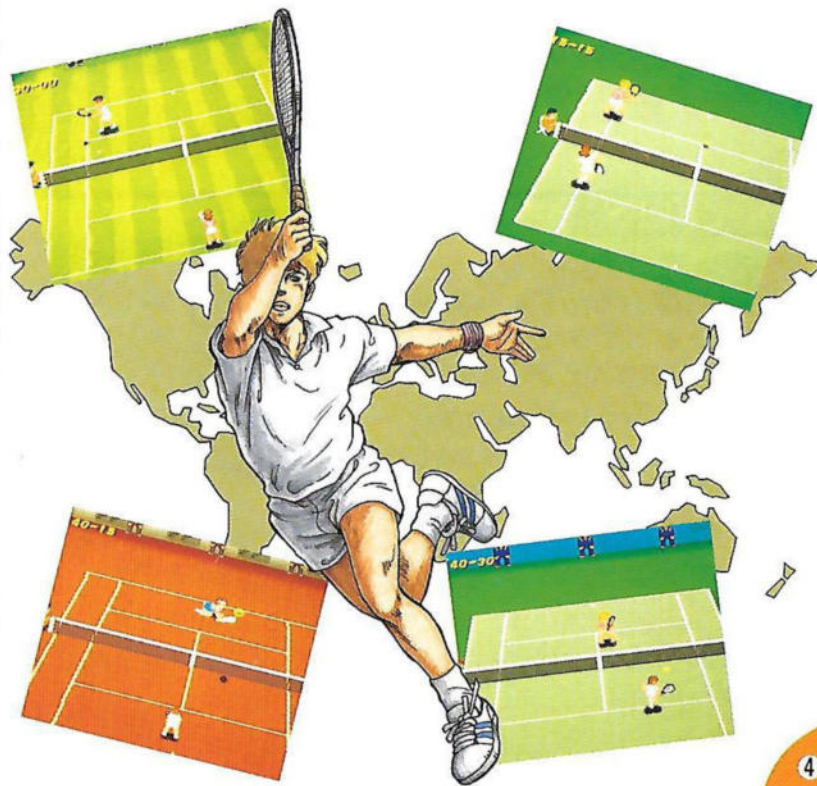
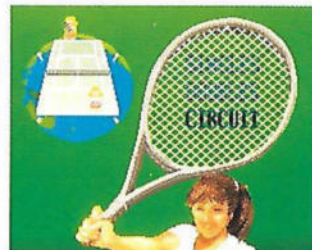
Players 1 and 2 each pair up with a computer player to play against each other.



Remember: You may have any player play with or against any other player from the pro roster. It is also possible to make multiple choices of any player, as well as intermix women and men.

CIRCUIT

You must choose your player from the roster of 20 pro players. Travel around the world attending all the big tournaments. If you choose a female player, you will play the women's circuit and if you choose a male player, you will play the men's circuit. The men's circuit is more difficult to win than the women's circuit, so beginning players may want to try to win the women's championship first.



GETTING STARTED

Use the \oplus Control Pad to select SINGLES or DOUBLES and the B Button to decide (use the Y Button to cancel your decision). Then choose the player, court type and how many sets the match will last. For information about the circuit mode, see page 18.

SELECTING YOUR PLAYER

You may pick your player from the pro roster of 10 men and 10 women players. Use the player profiles on page 23 of this manual for reference.

SINGLES

1P vs. COM—Select your player first and then choose your computer opponent.

1P vs. 2P—Player 1 will select their player with Controller 1, and then Player 2 may choose their player with Controller 2.



DOUBLES

1P+2P vs. COM—Player 1 will select their player, and then Player 2 may choose their player. Player 1 will then select the computer players with the Controller 1.

1P vs. COM—Player 1 will select their player, their computer partner, and then the opposition all with Controller 1.

1P vs. 2P—Player 1 will select their player and computer partner with Controller 1. Then Player 2 may select their player and computer partner with Controller 2.



SELECTING MATCH LENGTH

You may select a 1 set, 3 Set, or a 5 set match. If you choose a 3 Set match, in order to win, you must win 2 sets. If you are playing a 5 set match, you must win 3.



SELECT THE TYPE OF COURT

You must select what type of court you will play your match on.

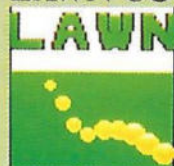
HARD COURT



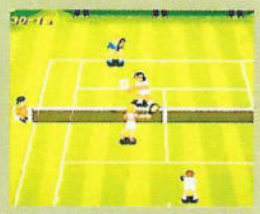
The surface is made of concrete. This is the easiest type of court to play on. On this surface, the ball bounces higher compared to the other two courts.



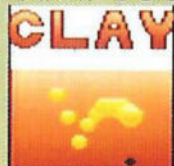
LAWN COURT



This surface is made of grass. On a lawn court, the ball doesn't bounce very well.



CLAY COURT

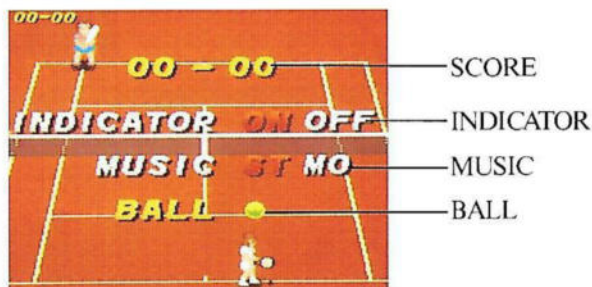


This surface is made of clay. After bouncing, the ball speed will slow down. It may take a little while to get used to playing on a clay court.



SCORE AND SET UP SCREEN

Just prior to the serve, pressing the START Button, will display the Score and Setup Screen. The line which is highlighted in yellow is the option that you will be changing. Press ← or → on the Ⓜ Control Pad to change the option. To select another option, use ↑ or ↓ on the Ⓜ Control Pad to move up or down through the choices.



● CURRENT SCORE

The current score of the server is displayed on the left.

● SCORE INDICATOR

The current score is displayed in the upper left corner of the screen during game play. Use this option to turn the score display OFF or ON.

● MUSIC SWITCH

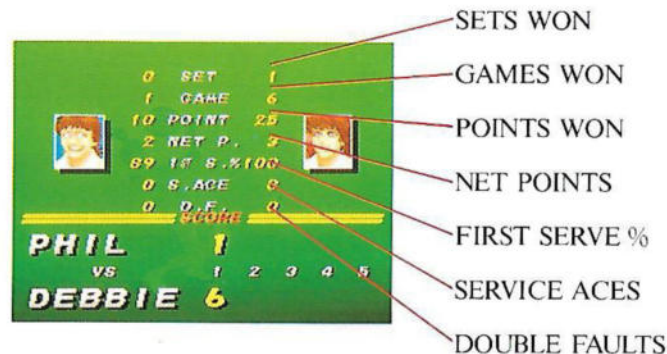
Use this option to switch the music mode between ST (stereo) or MO (mono).

● BALL COLOR

You may pick the color that you like for the ball from 4 different colors. Select the color that contrasts best with the court color.

SCORE AND DATA SCREEN

Before service, by pressing the SELECT Button you may view the score/data screen as shown on the right.



● SETS WON

This is the number of sets won this match.

● GAMES WON

This is the number of games won this match.

● POINTS WON

This is the total number of points scored this match.

● NET POINTS

This is the number of points won at the net.

● FIRST SERVE %

This is the percentage of successful first serves.

● SERVICE ACES

This is the number of unreturned serves, or "aces".

● DOUBLE FAULTS

This is the number of double faults.

This screen will also be displayed after each game and at the end of the match.

TENNIS RULES

HOW TO WIN THE POINT

You will win the point if your opponent:

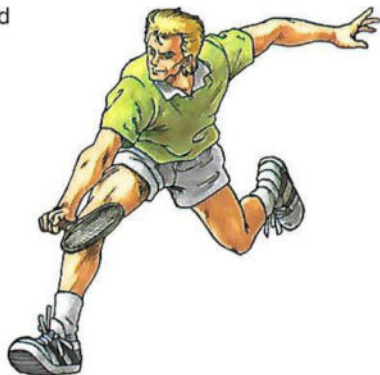
- 1) cannot return the ball to your side of the court before it bounces twice.
- 2) serves two consecutive faults.
- 3) hits the ball outside of the lines on your side of the court.

HOW TO WIN THE GAME

The Tennis Scoring System

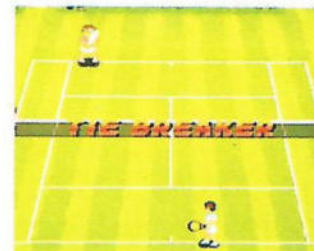
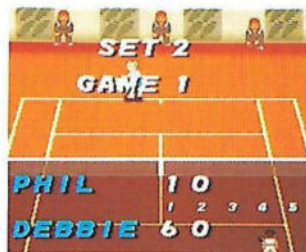
No Point Won	Love (0)
First Point Won	15
Second Point Won	30
Third Point Won	40
Fourth Point Won	Game

When the score is tied at 40, it is called Deuce. A player then must win two consecutive points to win the game.



HOW TO WIN THE SET

A set consists of at least six games. The player who has won a total of six games wins the set. If the score becomes tied at 6-6, there will be a tie-breaker. In this situation, you will need to win by 2 points to win the game. Winning score examples are 6-4, 7-5 or 7-6 (tie breaker).



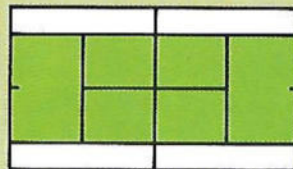
Winning The Match

Whichever player wins 2 sets first (3 set match) or 3 sets first (5 set match), wins the game.

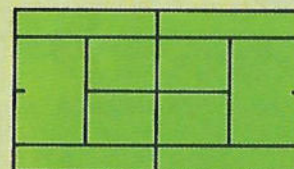
IN AND OUT

In the game of tennis the lines, and the area bounded by the lines are considered to be the play zone. If the ball goes outside of the line it is called "OUT". If the ball lands inside of, or on the line, it is called "IN". Singles and Doubles play each use different lines on the court. Refer to the chart below for the boundaries of the singles court and the doubles court.

SINGLES COURT BOUNDARIES



DOUBLES COURT BOUNDARIES



CHANGING COURTS

To give equal play conditions to both players, players change court following each odd game. The demo (as shown on the right) can be cancelled by pressing the Y button.

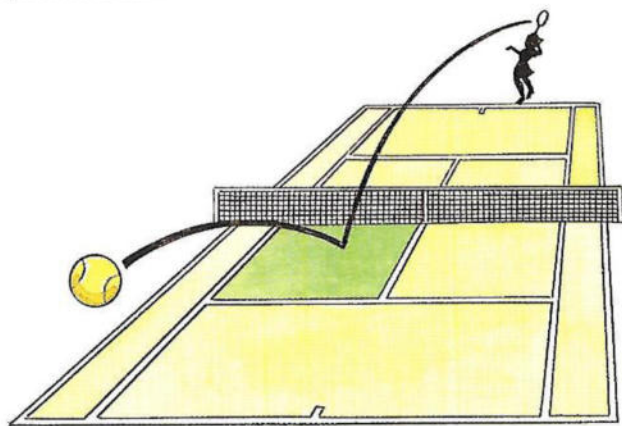


SERVICE AND STROKES

SERVICE

The serve is a very important part of the game of tennis. Losing a game in which you have right to serve, will definitely place you at a disadvantage. By learning how to serve both powerfully and accurately you will be well on your way to victory.

When serving, hit the ball to your opponent's service area on the opposite side as pictured below.



FAULT

A mis-service is called a "FAULT". If it is the first service attempt for the point, you may try to serve again. If you fail a second time, it is a "DOUBLE FAULT", and your opponent will score the point.

LET

When a served ball touches the net and falls into the service area it is referred to as "LET". There is no point scored, and you will serve again.

In both SINGLES and DOUBLES, the service area is the same.

HOW TO SERVE



1. SET YOUR POSITION

Use the Left and Right on the + Control Pad to move your player across the service line. Pressing Down will bounce the ball on the ground.



2. TOSS UP THE BALL

Toss up the ball with either the A or B button.



3. AIM THE SERVING DIRECTION

Use the + Control Pad while the ball is in the air to determine the direction that the ball will travel.



4. HIT THE BALL

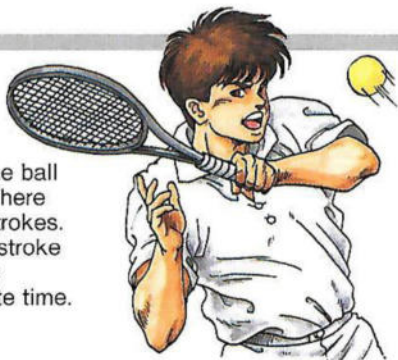
The B button is for fast service, the A button is for slow service. If you hit the ball at its highest point, the ball will travel farther. If you hit it low, the ball will drop closer.

ADVANCED TECHNIQUE

At the moment that you hit the ball, if you press L or R button, as well as the A or B button, you can add spin or slice to the service. Once you learn how to do this, it will be a strong addition to your serve.

STROKES

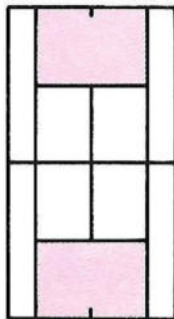
In the game of tennis, hitting the ball is referred to as a "STROKE". There are several different kinds of strokes. Hitting with the most effective stroke is only a matter of pressing the correct button at the appropriate time.



TYPES OF STROKES

Each button is assigned to a different type of stroke.

■ If you hit the ball when near the base line • • •



A BUTTON (SLICE)

This will cause the ball to be hit slow, with a reverse spin that will bounce low and float.

B BUTTON (FLAT)

This will hit the ball straight with less spin than the slice. The ball will have a normal bounce and speed.

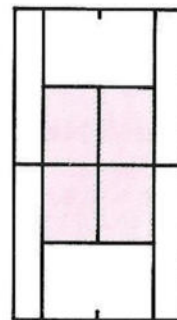
X BUTTON (TOP SPIN)

This hit will result in a fast spinning ball, that will go up high and drop immediately. It is the fastest return, but there is a strong possibility that if hit directly to your opponent, he may be able to smash it easily.

Y BUTTON (LOB)

This is a rather slow ball which travels very high above the ground and bounces high. If your opponent is close to the net, this may be good to use.

■ If you hit the ball when close to the net-• • •



A BUTTON (LIGHT VOLLEY)

When you hit the ball immediately, this will be a light volley.

B BUTTON (STRONG VOLLEY)

This is a faster volley, but using this when you are far from the net will make the ball tend to hit the net.

NOTE: Both strokes mentioned above, will be a drop shot if you hit the ball on the first bounce.

X BUTTON (TOP SPIN)

Same as when used close to the base line.

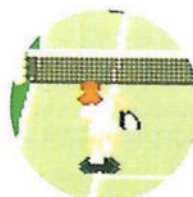
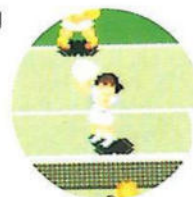
Y BUTTON (LOB)

Same as when used close to the base line.

SMASH

A, B, X, or Y BUTTON

When you are hit a high returned ball, if you are directly underneath the ball, and hit the ball with no bounce, you may smash it. This may turn into a regular stroke depending on the height of the ball and your timing.



AIMING YOUR SHOT

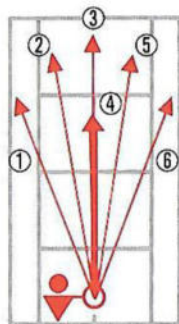
The easiest way to win a point is to cause your opponent to leave an area of the court uncovered. Hitting an accurate shot to this area will leave him unable to return it.

■ USE THE ⬇️ CONTROL PAD

Depending upon which direction you press at the moment you hit the ball, you can aim your shot to land in different areas. Be careful when you aim, as your shot may end up bouncing back from the net. Correct timing and positioning will enable you to hit the ball to the area you are aiming at. Note that when the court changes, control will be opposite.

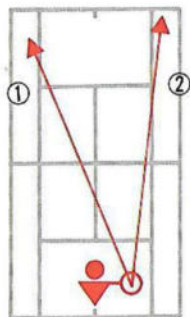
- ① Left ⬇️
- ② Left and Up ⬆️
- ③ Up ⬆️
- ④ Down ⬇️
- ⑤ Right and Up ⬆️
- ⑥ Right ⬇️

Aiming With The ⬇️ Control Pad



■ SHIFT HIT TIMING

You can control the direction of the ball by shifting the timing of your hit. If you want to make a cross-court shot ①, hit the ball quickly. If you want to hit straight to the right side, ② hit the ball slower.



CIRCUIT MODE PLAY

The objective of this mode is to place first in the world ranking. In Circuit Mode play, only male players will play against male players and only female players will play against female players.

THE WORLD CIRCUIT



The world circuit consists of a total of 8 tournaments. It is comprised of major tournaments (MELBOURNE, PARIS, LONDON, NEW YORK) and other minor tournaments (TOKYO, NAIROBI, BEIJING, RIO). If you attend any of the tournaments, you will receive points depending upon how well you did. After the championship tournament (NEW YORK), the annual national ranking will be determined based on the number of the points you won. Depending upon your annual ranking you will be able to see a different ending demo. Win the Grand Slam (1st place in the four big tournaments) to reveal a surprise!

■ The Tournament Ladder

After your entry to a tournament you will be shown the tournament ladder. Each tournament is played by 16 players. You will only see the results of other games that you don't play.

■ The National Ranking

There are 32 players that will appear in the National Rankings in each of the Men's and Women's circuits. Some of the players in the National Rankings do not appear on the Player Select screen. These opponents should be easy to beat, as they are not very strong players.

■ Tournament Points

You will get more points in the four major tournaments for finishing in the same place as in the minor tournaments. However, more of the veteran players from the pro roster attend the major tournaments, so winning is more difficult.

MAJOR TOURNAMENTS

1st game..... 1 set match
 2nd game 1 set match
 Semifinal..... 3 set match
 Final..... 5 set match



MINOR TOURNAMENTS

1st game..... 1 set match
 2nd game 1 set match
 Semifinal..... 3 set match
 Final..... 3 set match



■ TOURNAMENT PLAY WEAKENS YOUR PLAYER

After you play in one tournament, your player gets tired and loses some physical strength. If you don't play in the next tournament, you will recover automatically. But if you continuously keep entering all of the tournaments you will be playing in a tired condition. Your decision as to whether to enter any tournament should be based on your points and ranking. If you enter one tournament to get more points, it may be to your advantage to decline entry to the next tournament so that you may attend the next one in the freshest condition.



STARTING CIRCUIT MODE PLAY

1 SELECT YOUR PLAYER

First, from the title screen, select "CIRCUIT" then "NEW" at the mode select screen. The Player Select screen will then appear. Use the \oplus Control Pad to select your player and then press A or B button to decide.



2 REGISTER YOUR ENTRY TO THE TOURNAMENT

The location of the first tournament and its court type will appear. You must then decide if you wish to enter this tournament. If you do, simply press the A or B Button. If you do not want to play in this tournament, select "NO" with the \oplus Control Pad.



3 TOURNAMENT LADDER

Your player's name will be highlighted in red on the screen. You will not see the games of other players, only the results. To see the result, press the A or B Button, (If you have chosen not to attend the tournament you must still watch the results). When your player's name begins flashing your match is next!



CONTINUE

After each tournament is over, the password will appear on the screen (even if you chose not to enter that tournament). Carefully copy your password so that you may use it to continue from this point at a later time.

ENTERING YOUR PASSWORD

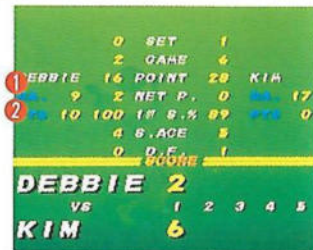
Use the \oplus Control Pad to move the little player to the letter of your choice (it will be highlighted in red), then press A or B Button to enter. After you have completed your entry, go to END and press the A or B Button once more. If you have made an error in your entry, when you select "END", you will be alerted by the "MISS!" notification. Carefully check and correct any mis-entries and select "END" once more.



INFORMATION SCREENS

SCORE AND DATA SCREEN

After each match the Score and Data screen will be displayed. After the Melbourne Open, ① ranking (RA.) and ② points (PTS) are added to this display.

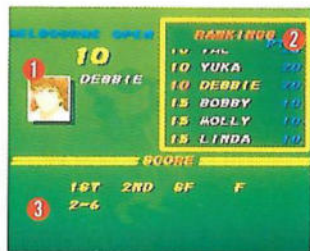


RANKING SCREEN

After the tournament, the screen shown at right will appear.

On this screen, you will see-

- ① How many points you won in the tournament
- ② National Ranking (use the \oplus Control Pad to scroll with up and down)
- ③ Your overall score for the tournament. (1ST=1st match, 2ND=2nd match, SF=Semi-Final, F=Final)



ABILITY OF THE PLAYERS

Each player has his or her own abilities determining the speed of the shot, footwork, intelligence (computer controlled), and etc. (there are 20 different ability elements).

SHOT SPEED

Speed is required for a powerful service and strong return of a serve. If you are faster than your opponent you will have an advantage. But, if you are a fast player, it is more difficult to control your stroke. Pick the player that is easiest for you to control. Ball speed will vary dependent upon what kind of shot it is.

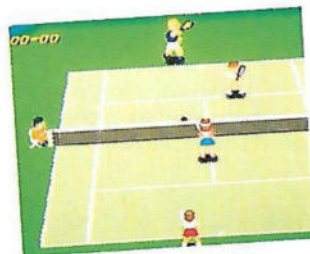
SERVICE

The ability to skillfully serve is a very important requirement to winning. If your service is very fast and accurate, you have a definite advantage.



STROKE

There will be a difference in the ball speed whether the ball is hit forehand or backhand, even for the same player. Learn which stroke you are good at.



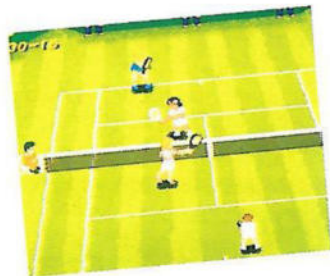
LOB

If your lob is very quick, it is beneficial when you play against a net-player (a player who is good at playing close to the net).



● VOLLEY

For a player to be good at net play, volley speed is very important.



FOOTWORK

Footwork is how fast and how well you move. In some instances, this aspect is a more important element than ball speed.

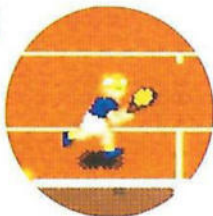
● FRONT AND BACK FOOTWORK

A player who is good at net play must have good front and back footwork.



● RIGHT AND LEFT FOOTWORK

The quick switching in movement from right to left is required for the players who depend on good stroke plays.



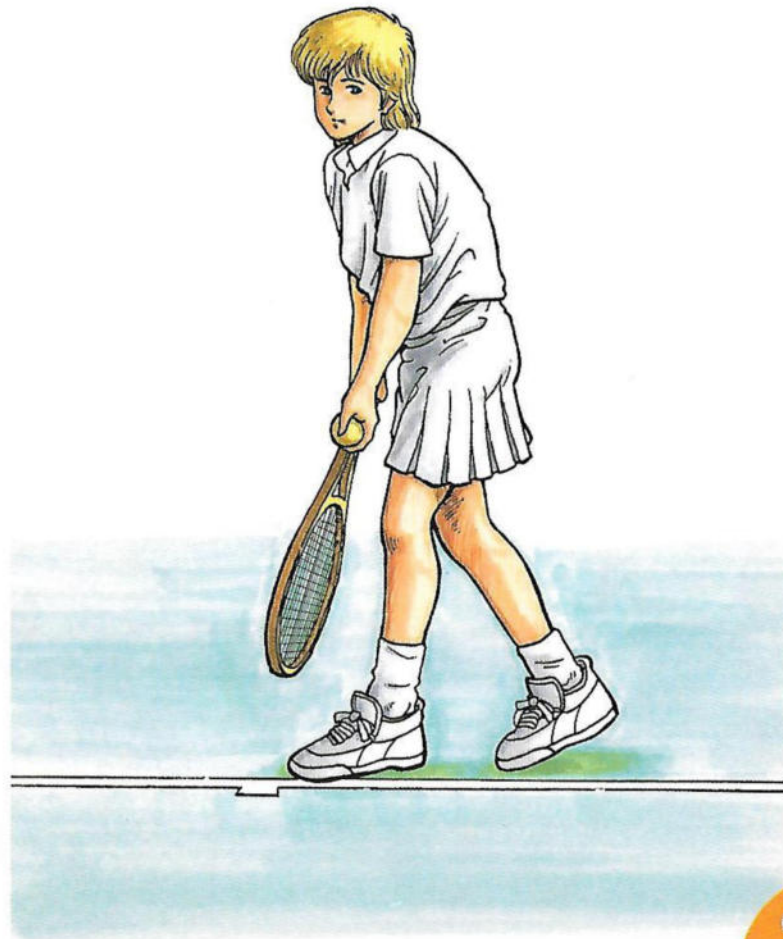
● JUMPING

This is the ability of the player to reach a seemingly unreachable ball by jumping.



ARTIFICIAL INTELLIGENCE

This is one of the most important elements when the computer controls a player. This element gives each player a different strong point. Some players can almost always "ace" an opponent. Some are good at "service" and "volley". Some depend on a "passing shot" followed by a regular stroke. Of course, the player that you control has your intelligence, so give him intelligent actions to support his abilities!



INTRODUCTION OF THE PLAYERS

Here is the pro roster that you are able to select from. Each player has unique abilities, so choose the one that best suits your style of play.

Women's Circuit



Amy

This all-around good player has outstanding power and technique. Her footwork is very good.



Kim

This veteran player has lost some of her power since her first years in the pro circuit. However, she is still the final word in powerful service and a genius at net play.



Lisa

Her two-handed stroke can beat most of the other pro women players. Her footwork is excellent.



Erin

This powerful player is good at both net and stroke play. She seldom fails to return the ball.



Donna

Except for a slight weakness in her service, Donna has well balanced abilities in all other aspects of play. She is good at stroke play, and not too bad at net play either.



Debbie

This player is very good at hitting a highly accurate shot to places where the opponent isn't.



Colett

This stroke player shows her tenacity at the base line. Even though she doesn't have any overly strong abilities, she is a very reliable player.



Nancy

This player has strong service and is good at a base line game.



Yuka

The Japanese "ACE" Yuka, is a player who has a consistent stroke.



Barb

This player has very strong strokes.

Men's Circuit



Matt

This veteran player has terrific strokes and a consistent service. He has the ability to hit a successful passing shot anywhere in the court.



Brian

Even though he is not the most powerful, Brian is the most well balanced player. His ability as a net player is combined with good skills at serve, volley, and return of service.



Phil

His strong service never goes downhill. Phil is an all-around good player who has a good, powerful stroke and jumping volley.



John

This powerful hitter has the most powerful forehand. His two-handed backhand is also terrific! A great base line player.



Meyer

This player plays with great tenacity near the base line. An all-around player with powerful stroke, he should end up being ranked high.



Rich

This player is a genius at net play! Although not always the most powerful, his perfect volley and guts cannot be compared with anyone else.



Hiro

Another skillful player from Japan, this stroke player persistently returns the ball. His shots are very accurate.



Steve

This all-around player has a powerful service and is good at both net and stroke play.



Rob

His mean service is as fast as a bullet. His other abilities are also above average, but he is not always consistent.



Mark

Mark, a Japanese-American is best known for his "bullet service".

PASSWORDS MEMO

MATT: 420 Points

W S L W N S T N B R 1 3 X J

B m N Y C W Y 9 2 9 7 H G W

H L X ? L 8 X D 3 H R F T C

W J P Q 5 T V 1 L G

Matt vs. Don J.

J S T K 8 X D 3 H R F T L W

J P C 2 G N Y B Q 1 4 0 0 5

C 6 P D J S T K 8 X D 3 H R

F T L G W N L Z J P

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION 90-DAY LIMITED WARRANTY

HARDWARE*, ACCESSORIES, GAME PAKS ("PRODUCT")

*HARDWARE ONLY: TO EXPEDITE AUTHORIZATION OF ANY REQUIRED WARRANTY WORK, WE RECOMMEND THAT YOU COMPLETE AND RETURN YOUR WARRANTY CARD WITHIN 10 DAYS OF PURCHASE (OR RECEIPT AS A GIFT).

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that this product shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product or component part, at its option, free of charge.

WARRANTY SERVICE OR REPAIR/SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

To receive this warranty service or to receive service after warranty expiration:

1. **DO NOT** return your product to the retailer.
2. Please call the **NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centre Consumer Assistance Hotline at: **1-800-255-3700**. Our hours of operation are from 4:00 am to Midnight, Pacific Time, Monday through Saturday, and from 8:00 am to 5:00 pm, Pacific Time on Sundays (times subject to change). If the Nintendo Service Representative is unable to solve the problem over the telephone, you will be referred to the nearest **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centre for prompt, professional warranty service or repair and replacement components. You may also refer to your yellow pages directory under the heading of *Video Games - Sales or Service*, for the nearest location.

To satisfy the need of our customers, Nintendo maintains a nationwide network of **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centres located in major metropolitan areas and also offers express factory service. In some instances it may be necessary to ship the complete product, **FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE** to the nearest service location.

This warranty shall not apply if the product has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, commercial use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty shall not apply if any product serial number has been altered, defaced, or removed.

WARRANTY LIMITATIONS

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States and Canada only. Some states/provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary between states/provinces.

AVERTISSEMENT: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES "RENSEIGNEMENTS ET AVERTISSEMENTS À L'INTENTION DES CONSOMMATEURS" INCLUS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UN LOGICIEL, OU DES ACCESSOIRES.



Ce sceau officiel vous assure que Nintendo a approuvé ce produit et que celui-ci répond à nos normes d'excellence en ce qui concerne sa fabrication, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des jeux et accessoires pour assurer leur parfaite compatibilité avec votre appareil Nintendo.

À leur vente, tous les produits Nintendo sont licenciés pour leur utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau de qualité officiel de Nintendo^{MC}

Félicitations! Vous êtes maintenant propriétaire du logiciel Super Tennis[®] pour votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM[®].

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi afin de tirer le plus de plaisir possible de votre nouveau jeu. Conservez-le pour référence ultérieure.

TABLE DES MATIÈRES

FONCTIONS DES CONTRÔLES.....	30
COMMENT JOUER AU SUPER TENNIS (SIMPLES, DOUBLES OU MODE CIRCUIT).....	31
POUR COMMENCER À JOUER.....	33
SERVICE ET COUPS.....	39
JEU EN MODE CIRCUIT.....	44
HABILITÉ DES JOUEURS.....	48
PRÉSENTATION DES JOUEURS.....	51

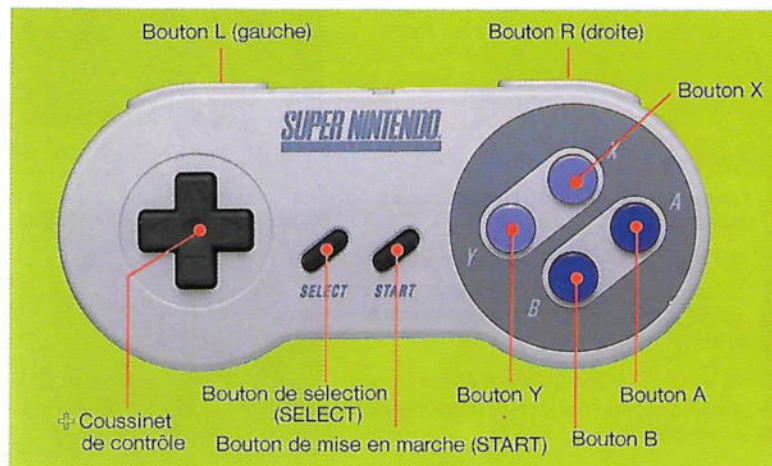
MC et R sont des marques de commerce de Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd. usager autorisé.

★ © 1991 Tokyo Shoseki. © 1992 Nintendo.

FONCTIONS DES CONTRÔLES

Pour connaître en détails ce jeu, veuillez lire attentivement les pages suivantes.

- Les deux contrôles du SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, sont semblables.
- Pour jouer seul: branchez un contrôle dans la prise pour contrôle n° 1, située sur le panneau avant du module de contrôle de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
- Pour jouer à deux: branchez un contrôle dans chacune des prises.



⊕ Coussinet de contrôle

- Déplace le curseur
- Change la direction de la balle

Bouton A

- Lance la balle pour servir
- Service lent
- Balle coupée
- Volée légère

Bouton Y

- Lob

Bouton L (gauche)

- Effet vers la gauche

Bouton de mise en marche (START)

- Appuyez avant de servir pour voir l'écran de score et de mise en position.

Bouton de sélection (SELECT)

- Appuyez avant de servir pour voir l'écran du score et des données.

Bouton B

- Lance la balle pour servir
- Service rapide
- Volée forte et plate
- (Bouton le plus souvent utilisé)

Bouton X

- Balle à effet

Bouton R (droite)

- Effet vers la droite

masculine ou féminine. Ou, si vous le désirez, jouez avec ou contre un ami en simple ou en double.

SIMPLES

On peut jouer en simple dans les modes suivants:

● 1P vs COM (Joueur contre ordinateur)

Dans ce mode, un seul joueur joue contre un adversaire informatisé. Vous choisissez le joueur et l'adversaire.

● 1P vs 2P (Joueur contre joueur)

Jouez contre un ami, chacun choisissant son joueur préféré.



DOUBLES

On peut jouer en double dans les modes suivants:

● 1P + 2P vs COM (Joueurs 1 et 2 contre 2 adversaires informatisés)

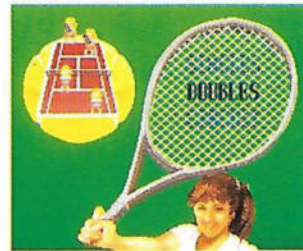
Les joueurs 1 et 2 font équipe pour jouer contre l'ordinateur.

● 1P vs COM (Un joueur et un joueur informatisé contre deux joueurs informatisés)

Le joueur s'unit à l'ordinateur pour jouer contre deux adversaires informatisés.

● 1P vs 2P (Joueur 1 et joueur informatisé contre Joueur 2 et joueur informatisé)

Les joueurs 1 et 2 s'unissent chacun à un joueur informatisé pour jouer l'un contre l'autre.



© 1991 TOKYO SHOSEKI
© 1991 NINTENDO

féminin et si vous choisissez un joueur, au circuit masculin. Ce dernier est plus difficile, c'est pourquoi les débutants voudront d'abord essayer de gagner le championnat féminin.



COMMENT COMMENCER

Utilisez le \oplus coussinet de contrôle pour choisir SINGLES (simples) ou DOUBLES et appuyez sur le bouton B pour confirmer. (Utilisez le bouton Y pour annuler votre décision.) Choisissez alors le joueur, le type de court et combien de sets composeront le match. Pour en connaître davantage sur le mode circuit, voir page 46.

SÉLECTION DE VOTRE JOUEUR

Vous pouvez choisir votre joueur à partir d'une liste de 10 joueurs et 10 joueuses professionnelles. Utilisez les profils des joueurs, à la page 51 de ce manuel.

SINGLES

1P vs COM— Choisissez votre joueur le premier et choisissez ensuite votre adversaire informatisé.

1P vs 2P— Le joueur n° 1 choisit son joueur avec le contrôle n° 1 et ensuite, le joueur n° 2 peut choisir son joueur avec le contrôle n° 2.



DOUBLES

1P + 2P vs COM— Le joueur n° 1 choisit son joueur et, ensuite, le joueur n° 2 choisit le sien. Le joueur n° 1 choisit alors les adversaires informatisés à l'aide du contrôle n° 1.

1P vs COM— Le joueur n° 1 choisit son joueur, un partenaire informatisé et ensuite leurs adversaires à l'aide du contrôle n° 1.

1P vs 2P— Le joueur n° 1 choisit son joueur et son partenaire informatisé avec le contrôle n° 1. Ensuite, le joueur n° 2 peut choisir son joueur et son partenaire informatisé avec le contrôle n° 2.



CHOIX DE LA LONGUEUR DU MATCH

Vous pouvez choisir un match d'un, de 3 ou de 5 sets. Dans le cas de 3 sets, pour gagner, vous devez en remporter 2 et dans le cas de 5 sets, vous devez en remporter 3.



CHOISISSEZ LE TYPE DE COURT

Vous devez déterminer le type de court sur lequel vous jouerez.

COURT DUR



Sa surface est faite de ciment. C'est le type de court le plus facile. La balle y rebondit plus haut comparativement aux deux autres types de court.



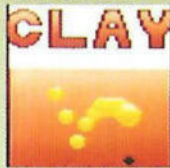
PELOUSE



Il s'agit d'une surface d'herbe. La balle n'y rebondit pas tellement bien.



ARGILE

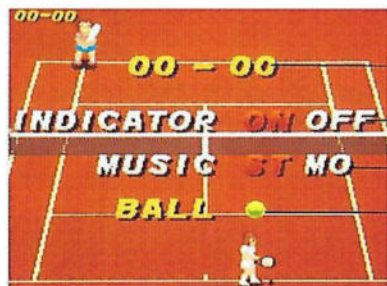


Après y avoir rebondi, la balle ralentit. Il vous faudra un peu de pratique pour vous habituer à ce court.



ÉCRAN DE SCORE ET DE MISE EN POSITION

Juste avant de servir, en appuyant sur le bouton (START), vous afficherez l'écran de score et de mise en position. La ligne en jaune vous offre une option. Appuyez sur ← ou → du ⬇️ coussinet de contrôle pour faire votre choix. Pour sélectionner une autre option, utilisez ↑ ou ↓ du ⬇️ coussinet de contrôle pour faire défiler les choix vers le haut ou le bas.



SCORE

INDICATEUR

MUSIQUE

BALLE

● SCORE ACTUEL

Le score du serveur est affiché sur la gauche.

● INDICATEUR DU SCORE

Le score actuel est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran, au cours de la partie. Utilisez cette option pour mettre l'affichage sous ou hors tension (ON ou OFF).

● MUSIQUE

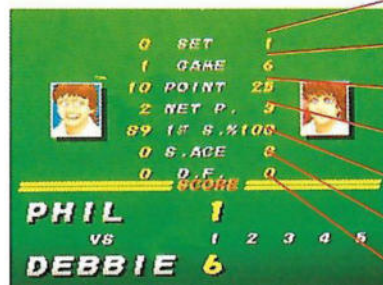
Utilisez cette option pour entendre la musique en stéréo (ST) ou en mono (MO).

● COULEUR DE LA BALLE

Vous pouvez choisir parmi quatre couleurs. Choisissez la couleur la plus visible selon la couleur du court.

SCORE ET DONNÉES

Avant de servir, en appuyant sur le bouton de sélection (SELECT), vous pouvez voir l'écran du score et des données tel qu'illustré.



SETS GAGNÉS

PARTIES GAGNÉES

POINTS GAGNÉS

POINTS AU FILET

PREMIER SERVICE %

AS AU SERVICE

DOUBLES FAUTES

● SETS GAGNÉS

Nombre de sets gagnés au cours du match.

● PARTIES GAGNÉES

Nombre de parties gagnées au cours du match.

● POINTS GAGNÉS

Nombre total de points marqués au cours du match.

● POINTS AU FILET

Nombre de points mérités au filet.

● PREMIER SERVICE %

Pourcentage de premiers services réussis.

● AS AU SERVICE

Nombre de services non retournés, ou "as".

● DOUBLES FAUTES

Nombre de doubles fautes.

Cet écran sera aussi affiché après chaque partie et à la fin du match.

RÈGLEMENTS DU TENNIS

COMMENT MARQUER DES POINTS

Vous gagnez un point si votre adversaire:

- 1) ne peut renvoyer la balle de votre côté du court avant qu'elle ne rebondisse deux fois;
- 2) fait deux fautes consécutives en servant;
- 3) frappe la balle hors des lignes, de votre côté du court.

COMMENT GAGNER LA PARTIE

Le système de pointage du tennis

Aucun point	Love (0)
Premier point	15
Deuxième point	30
Troisième point	40
Quatrième point	Partie

Lorsque le score est égal, à 40, "Deuce" (égalité) est affiché. Un joueur doit alors gagner deux points pour mériter la partie.



COMMENT GAGNER UN SET

Un set comprend au moins six parties. Le joueur qui a gagné un total de six parties gagne le set. Si chaque joueur remporte 6 parties, il y aura un tie-breaker. Dans ce cas, vous devrez gagner 2 points pour mériter la partie. Voici quelques exemples de scores: 6-4, 7-5 ou 7-6 (tie-breaker).



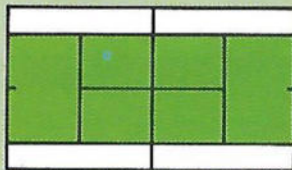
POUR REMPORTER LE MATCH

Si un joueur gagne 2 sets de suite (match de 3 sets) ou 3 sets de suite (match de 5 sets), il gagne la partie.

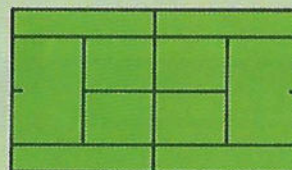
"IN" ET "OUT"

Dans le jeu de tennis, les lignes et les zones limitées par celles-ci, sont considérées comme zones de jeu. Si la balle sort de ces zones, elle est dite "OUT". Si la balle atterrit à l'intérieur des lignes, elle est dite "IN". Les jeux en simple ou en double utilisent différentes lignes du court. Consultez la charte ci-dessous pour connaître les limites des courts simples et doubles.

LIGNES DU COURT EN SIMPLE

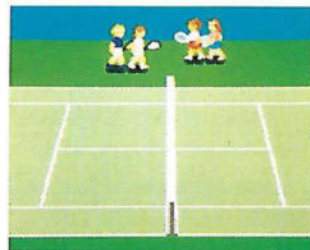


LIGNES DU COURT EN DOUBLE



POUR CHANGER DE CÔTÉ

Pour offrir des conditions égales aux deux joueurs, ceux-ci changent de côté après chaque partie impaire. Tel qu'illustré à droite, la démonstration peut être annulée en appuyant sur le bouton Y.

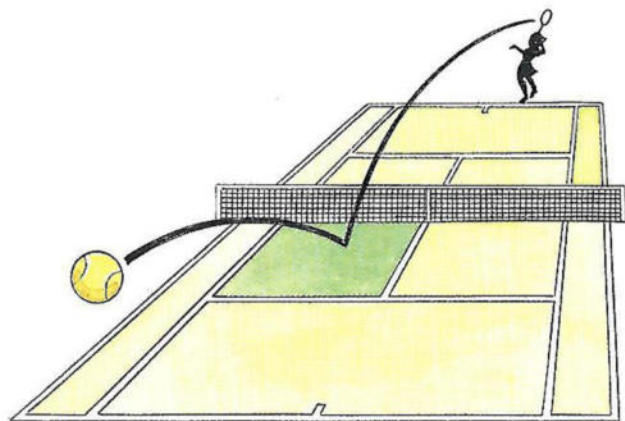


SERVICE ET COUPS

SERVICE

Le service est une composante très importante du jeu de tennis. Perdre une partie lorsque vous servez vous place en position désavantageuse. En apprenant comment servir à la fois puissamment et avec exactitude, vous serez sur le chemin de la victoire.

Lorsque vous servez, frappez la balle dans l'aire de réception de votre adversaire, de l'autre côté du filet, tel qu'illustré ci-dessous.



FAUTE

Un service raté est appelé "FAULT" (FAUTE). S'il s'agit du premier essai, vous avez une deuxième chance. Si vous ratez de nouveau, c'est une double faute (DOUBLE FAULT) et votre adversaire marque un point.

LET

Lorsqu'une balle touche le filet et tombe dans l'aire de service, on l'appelle "LET". Aucun point n'est marqué et vous servirez de nouveau.

L'aire de service est la même en simple qu'en double.

■ COMMENT SERVIR



1. PRENEZ VOTRE POSITION

Utilisez les flèches gauche et droite du \oplus coussinet de contrôle pour déplacer votre joueur le long de la ligne de service. En appuyant sur la flèche vers le bas, vous ferez rebondir la balle sur le sol.



2. LANCEZ LA BALLE EN L'AIR

Lancez la balle à l'aide des boutons A ou B.



3. ORIENTEZ LA BALLE SERVIE

Utilisez le \oplus coussinet de contrôle pendant que la balle est en l'air pour en déterminer la direction.



4. FRAPPEZ LA BALLE

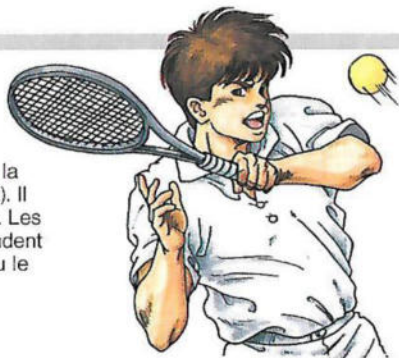
Le bouton B commande un service rapide, le bouton A, un service lent. Si vous frappez la balle à son point le plus haut, elle ira plus loin. Si vous la frappez lorsqu'elle est basse, elle tombera plus près.

TECHNIQUE AVANCÉE

Au moment où vous frappez la balle, si vous appuyez sur le bouton L (gauche) ou R (droite), en même temps que sur le bouton A ou B, vous appliquez un effet de rotation sur la balle ou envoyez une balle coupée. Ces effets ajoutent énormément à votre service.

COUPS

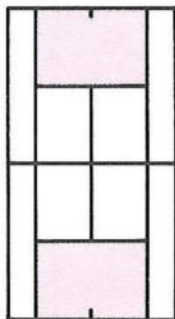
Au jeu de tennis, lorsqu'on frappe la balle, on parle de coups (STROKE). Il existe différentes sortes de coups. Les coups les plus efficaces ne dépendent que de la manipulation correcte du le bouton, au moment approprié.



TYPES DE COUPS

Chaque bouton commande un type différent de coup.

■ Si vous frappez la balle près de la ligne de fond • • •



BOUTON A (BALLE COUPÉE)

La balle sera frappée lentement, avec un effet de rotation inversée qui la fera rebondir lentement avant de flotter.

BOUTON B (BALLE PLATE)

La balle est frappée droite, avec moins d'effet. Elle rebondira normalement, sans ralentir.

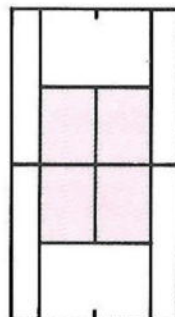
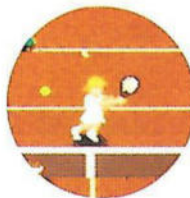
BOUTON X (BALLE BROSSÉE/TOP SPIN)

Ce coup envoie une balle à rotation rapide qui montera haut pour retomber immédiatement. C'est le renvoi le plus rapide, mais si elle est directement orientée vers votre adversaire, il pourra peut-être la reprendre facilement au smash.

BOUTON Y (LOB)

Il s'agit d'une balle plutôt lente qui vole haut au-dessus du sol et rebondit puissamment. Si votre adversaire est près du filet, c'est un bon coup à utiliser.

■ Si vous frappez la balle près du filet • • •



BOUTON A (VOLÉE LÉGÈRE)

Lorsque vous frappez immédiatement la balle, il s'agit d'une volée légère.

BOUTON B (VOLÉE PUISSANTE)

Il s'agit d'une volée plus rapide, mais si vous utilisez ce coup lorsque vous êtes loin du filet, la balle aura tendance à le frapper.

N. B. : Les deux coups mentionnés ci-dessus seront des "drop-shot" si vous frappez la balle après le premier rebond.

BOUTON X (BALLE BROSSÉE)

Coup semblable à celui utilisé près de la ligne de fond.

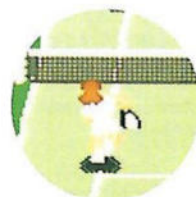
BOUTON Y (LOB)

Coup semblable à celui utilisé près de la ligne de fond.

SMASH

BOUTON A, B, X ou Y

Lorsque l'adversaire vous renvoie une balle haute, si vous êtes placé directement sous la balle et la frappez avant qu'elle ne rebondisse, vous pouvez effectuer un smash. Ce smash peut devenir un coup ordinaire suivant la hauteur de la balle et du moment où vous la frappez.



PRÉCISION DE VOTRE COUP

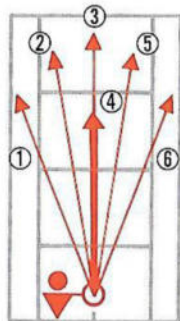
La manière la plus facile de gagner un point est d'obliger votre adversaire à laisser une aire du court à découvert. Frapper ensuite une balle précise dans cette aire le rendra impuissant à la renvoyer.

■ UTILISEZ LE \oplus COUSSINET DE CONTRÔLE

Dépendant de la direction dans laquelle vous appuyez au moment où vous frappez la balle, vous pouvez orienter votre coup vers différentes aires. Soyez attentif alors, car votre balle pourrait rebondir sur le filet. La précision du moment et de la position vous permettra de frapper la balle dans l'aire désirée. Souvenez-vous que lorsque vous changez de côté, le contrôle est inversé.

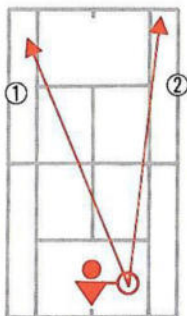
- 1 Gauche \oplus
- 2 Gauche et vers le haut \oplus
- 3 Vers le haut \oplus
- 4 Vers le bas \oplus
- 5 Droite et vers le haut \oplus
- 6 Droite \oplus

Orientation à l'aide du \oplus coussinet de contrôle



■ CHANGEZ LE MOMENT OÙ VOUS FRAPPEZ

Vous pouvez contrôler la direction de la balle en changeant le moment où vous la frappez. Si vous voulez frapper à travers le court (1), frappez la balle rapidement. Si vous voulez frapper un coup droit du côté droit (2), frappez la balle plus lentement.



MODE DE JEU EN CIRCUIT

Le but de ce mode de jeu est de vous classer premier dans le monde. Dans ce mode, les joueurs s'opposent à des adversaires du même sexe.

LE CIRCUIT MONDIAL



Le circuit mondial comprend 8 tournois, des tournois importants (MELBOURNE, PARIS, LONDRES ET NEW YORK) et d'autres tournois qui le sont moins (TOKYO, NAIROBI, BEIJING ET RIO). Si vous participez à un de ces tournois, vous mériterez des points selon votre performance. Après le championnat (NEW YORK), le classement national annuel sera déterminé selon le nombre de points que vous aurez mérités. Suivant votre classement annuel, vous pourrez voir un affichage avec une fin différente. Gagnez le GRAND SLAM (1^{ère} place dans les 4 grands tournois) et vous aurez une surprise!

■ L'ÉCHELLE DU TOURNOI

Après votre inscription à un tournoi, on vous montrera l'échelle du tournoi. Chaque tournoi est disputé par 16 joueurs. Vous ne verrez que les résultats des autres parties dans lesquelles vous ne jouez pas.

■ LE CLASSEMENT NATIONAL

Un total de 32 joueurs apparaîtront dans le classement national de chacun des circuits pour dames et messieurs. Certains de ces joueurs n'apparaissent pas à l'écran de sélection des joueurs. Ces compétiteurs devraient être faciles à vaincre, car ce ne sont pas des champions.

■ POINTS DU TOURNOI

Pour la même position, vous obtiendrez plus de points dans les quatre tournois majeurs que dans les mineurs. Cependant, de plus nombreux joueurs de la liste des pros participent aux tournois importants, ceux-ci sont donc plus difficiles à remporter.

TOURNOIS MAJEURS

- 1^{ère} partie..... Match d'un set
- 2^e partie..... Match d'un set
- Demi-finales Match de 3 sets
- Finales..... Match de 5 sets



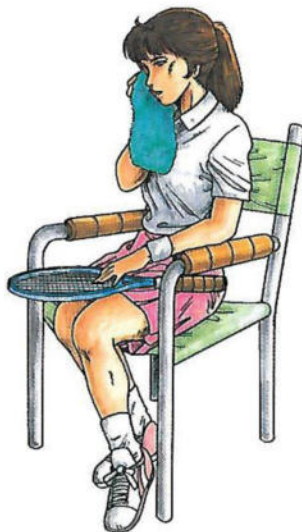
TOURNOIS MINEURS

- 1^{ère} partie..... Match d'un set
- 2^e partie..... Match d'un set
- Demi-finales Match de 3 sets
- Finales..... Match de 3 sets



LES TOURNOIS AFFAIBLISSENT VOTRE JOUEUR

Après avoir joué dans un tournoi, votre joueur est fatigué et perd de sa force physique. Si vous ne jouez pas dans le tournoi suivant, vous récupérez complètement. Mais si vous continuez à jouer dans les tournois, votre joueur sera fatigué. Votre décision de jouer doit se fonder sur vos points et votre classement. Si vous participez à un tournoi pour obtenir plus de points, il peut s'avérer avantageux de ne pas participer au tournoi suivant, de façon à participer à celui qui suivra, dans une meilleure forme.



COMMENT COMMENCER A JOUER DANS LE MODE CIRCUIT

1 CHOISISSEZ VOTRE JOUEUR

Sur l'écran-titre, choisissez d'abord "CIRCUIT" et ensuite "NEW", sur l'écran de sélection du mode. L'écran de sélection des joueurs apparaîtra. Utilisez le \oplus coussinet de contrôle pour choisir votre joueur et appuyez ensuite sur le bouton A ou B pour confirmer.



2 INSCRIVEZ-VOUS AU TOURNOI

Le site du premier tournoi et le type de court seront affichés. Vous devez ensuite décider si vous désirez vous inscrire à ce tournoi. Si vous le désirez, appuyez simplement sur le bouton A ou B, sinon, sélectionnez "NO" à l'aide du \oplus coussinet de contrôle.



3 ÉCHELLE DU TOURNOI

Le nom de votre joueur apparaîtra en rouge à l'écran. Vous ne verrez pas les parties des autres joueurs, seulement les résultats. Pour ce faire, appuyez sur le bouton A ou B. (Si vous avez décidé de ne pas participer au tournoi, vous devez quand même regarder les résultats.) Lorsque le nom de votre joueur commence à clignoter, votre match se rapproche.



CONTINUE

Après chaque tournoi, un mot de passe apparaîtra à l'écran (même si vous choisissez de ne pas participer). Recopiez soigneusement votre mot de passe pour pouvoir continuer plus tard, à partir de ce point.

ENTREZ VOTRE MOT DE PASSE

Utilisez le \oplus coussinet de contrôle pour déplacer le petit joueur vers la lettre de votre choix (elle apparaîtra en rouge) et appuyez ensuite sur le bouton A ou B pour confirmer. Après avoir complété votre inscription, allez à "END" (FIN) et appuyez encore sur le bouton A ou B. Si vous avez commis une erreur dans votre inscription, en sélectionnant "END" vous serez prévenu par le message "MISS" (RATÉ). Vérifiez soigneusement et corrigez toute erreur, puis sélectionnez de nouveau "END".



ÉCRANS DE RENSEIGNEMENTS

SCORE ET DONNÉES

Après chaque match, l'écran du score et des données sera affiché. Après le Melbourne Open, 1 le classement (RA) et 2 les points (PTS) s'ajouteront à l'affichage.

0	SET	1					
2	GAME	6					
1	EBBIE	16 POINT	28 KIM				
9	2	RET P.	0	17			
2	10	100	15	S.K	69	418	0
4	S.ACE	5					
0	D.F	1					
SCORE							
DEBBIE		2					
VS							
KIM		6					
				1 2 3 4 5			

ÉCRAN DE CLASSEMENT

Après le tournoi, l'écran illustré à droite apparaîtra. Sur cet écran, vous verrez:

- 1 combien de points vous avez gagnés lors du tournoi;
- 2 le classement national (utilisez le \oplus coussinet de contrôle pour dérouler l'écran vers le haut ou le bas;
- 3 votre score global pour le tournoi (1SR=1^{er} match, 2ND=2^e match, SF=demi-finales, F=finales).

MELBOURNE OPEN		RANKING	
10	DEBBIE	2	
10	YUKA	20	
10	DEBBIE	10	
15	BOBBY	10	
15	HOLLY	10	
15	LINDA	10	
SCORE			
1ST	2ND	SF	F
2-6			

L'HABILITÉ DES JOUEURS

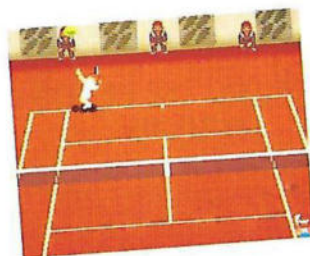
Chaque joueur jouit de sa propre habilité à déterminer la vitesse du coup, le jeu de pieds, de sa propre intelligence (contrôlée par l'ordinateur), etc. (il existe 20 différents facteurs).

VITESSE DU COUP

La vitesse est nécessaire à un service puissant et au renvoi tout aussi puissant du service. Si vous êtes plus rapide que votre adversaire, vous aurez un avantage. Mais, aussi, il vous sera plus difficile de contrôler votre coup. Choisissez le joueur qui vous est le plus facile à contrôler. La vitesse de la balle variera selon le coup.

SERVICE

L'habilité à servir avec précision est une exigence très importante de la victoire. Si votre service est très rapide et précis, vous avez un grand avantage.



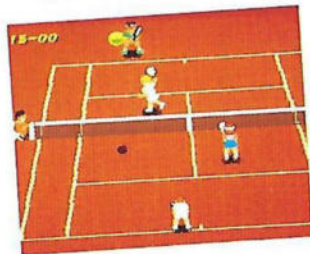
COUP

La vitesse de la balle sera différente en fonction d'un coup droit ou d'un revers, même chez le même joueur. Sachez lequel de vos coups est le meilleur.



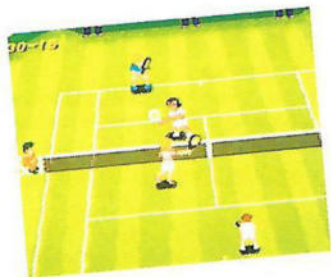
LOB

Si votre lob est très rapide, il c'est un avantage lorsque vous jouez contre un joueur habile au filet.



● VOLÉE

Pour bien jouer au filet, la vitesse de la volée est très importante.



LE JEU DE PIEDS

Il est important de bouger rapidement. Dans certains cas, le jeu de pieds est un élément plus important que la vitesse de la balle.

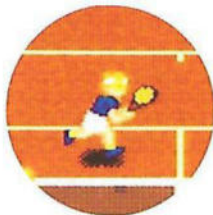
● JEU DE PIEDS AVANT ET ARRIÈRE

Un joueur qui joue bien au filet doit avoir un bon jeu de pieds vers l'avant et vers l'arrière.



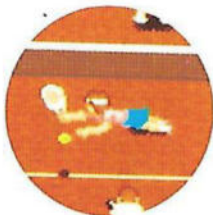
● JEU DE PIEDS LATÉRAL

Le changement rapide de la gauche à la droite est nécessaire chez les joueurs qui dépendent de la précision de leurs coups.



● SAUT

Il s'agit de l'habilité du joueur à atteindre une balle apparemment inaccessible et s'élançant vers elle.



L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

C'est un des facteurs les plus importants lorsque l'ordinateur contrôle un joueur. C'est lui qui donne à chaque joueur un point fort particulier. Certains joueurs peuvent presque toujours passer des as à leurs adversaires, certains sont des champions au service et à la volée. Certains autres dépendent d'un passing-shot suivis d'un coup ordinaire. Bien sûr, le joueur que vous contrôlez a votre intelligence, alors dirigez-le intelligemment pour mettre en valeur ses capacités.



PRÉSENTATION DES JOUEURS

Voici la liste des pros que vous pourrez choisir. Chaque joueur et joueuse jouit d'aptitudes uniques, alors, choisissez celui ou celle qui convient le mieux à votre style de jeu.

CIRCUIT DAMES



Amy

Cette bonne joueuse sur tous les plans jouit d'une puissance et d'une technique supérieures. Son jeu de pieds est excellent.



Kim

Cette joueuse vétérane a perdu une partie de la puissance de ses premières années dans le circuit professionnel. Cependant, elle a toujours le dernier mot avec un service puissant et un jeu génial au filet.



Lisa

Son coup à deux mains peut vaincre la plupart des autres joueuses professionnelles. Son jeu de pieds est excellent.



Erin

Cette joueuse puissante est bonne au filet et ses coups sont précis. Elle ne rate que rarement le renvoi d'une balle.



Donna

À part un service légèrement faible, Donna jouit d'aptitudes équilibrées dans tous les autres aspects de son jeu. Ses coups sont précis et elle n'est pas mauvaise au filet.



Debbie

Cette joueuse frappe des coups de grande précision dans les aires à découvert.



Colett

Cette joueuse aux coups précis montre sa ténacité à la ligne de fond. Même si elle ne jouit d'aucune capacité supérieure, c'est une joueuse très fiable.



Nancy

Cette joueuse jouit d'un service puissant et est excellente à la ligne de fond.



Yuka

L'As japonaise, Yuka tire profit d'un jeu très stable.



Barb

Les coups de cette joueuse sont très puissants.

LE CIRCUIT MESSIEURS



Matt

Ce vétéran du jeu a des coups épatants et un service stable. Il a la capacité d'effectuer avec succès un passing shot n'importe où sur le court.



Brian

Même s'il n'est pas le plus puissant, Brian est le joueur le plus équilibré. Ses talents au filet s'allient à son service, sa volée et son renvoi du service qui sont tous très bons.



Phil

Son service puissant ne faiblit jamais. Phil est un bon joueur jouissant de coups puissants et d'un bon saut en volée.



John

Ce frappeur puissant démolit avec son coup droit. Son revers à deux mains est également pétrifiant. Un excellent joueur de ligne de fond.



Meyer

Ce joueur joue avec ténacité près de la ligne de fond. C'est un bon joueur avec des coups puissants. Il a de l'avenir!



Rich

Ce joueur est un génie au filet. Même s'il n'est pas toujours le plus puissant, sa volée parfaite et son courage ne se comparent à personne d'autre.



Hiro

Un autre talentueux joueur du Japon. Avec ses coups très précis, il renvoie constamment la balle.



Steve

Ce bon joueur jouit d'un service puissant, ses coups sont précis et il joue bien au filet.



Rob

Son service est un boulet de canon. Ses capacités dépassent la moyenne, mais son jeu n'est pas stable.



Mark

Mark, un américain d'origine japonaise est des plus connus pour son service en boulet de canon.

**NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE
OR SERVICE? CALL 1-800-255-3700.**

**BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN
OU LE SERVICE? APPELEZ LE 1-800-255-3700.**



Nintendo of Canada Ltd.

110-13480 Crestwood Place, Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON