

NTR-YT7E-CAN

NINTENDO DS™

SEGA SUPERSTARS™

tennis



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

SEGA®

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Eye or muscle twitching

Loss of awareness

Altered vision

Involuntary movements

Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS
Single-Card
Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



Wireless DS
Multi-Card
Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

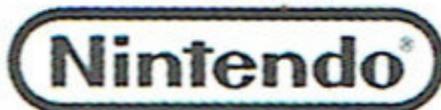


Rumble Pak
Compatible
(sold separately)

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE RUMBLE PAK ACCESSORY.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

Thank you for purchasing SEGA SUPERSTARS™ TENNIS. Please note that this software is designed only for use with Nintendo DS™. Be sure to read this instruction booklet thoroughly before you start playing.

SEGA SUPERSTARS™ tennis

CONTENTS

BASIC CONTROLS	4
CHARACTERS	6
STARTING THE GAME	9
SINGLE PLAYER.....	9
MULTIPLAYER	10
CREDITS	15
WARRANTY.....	17
PRODUCT SUPPORT	17

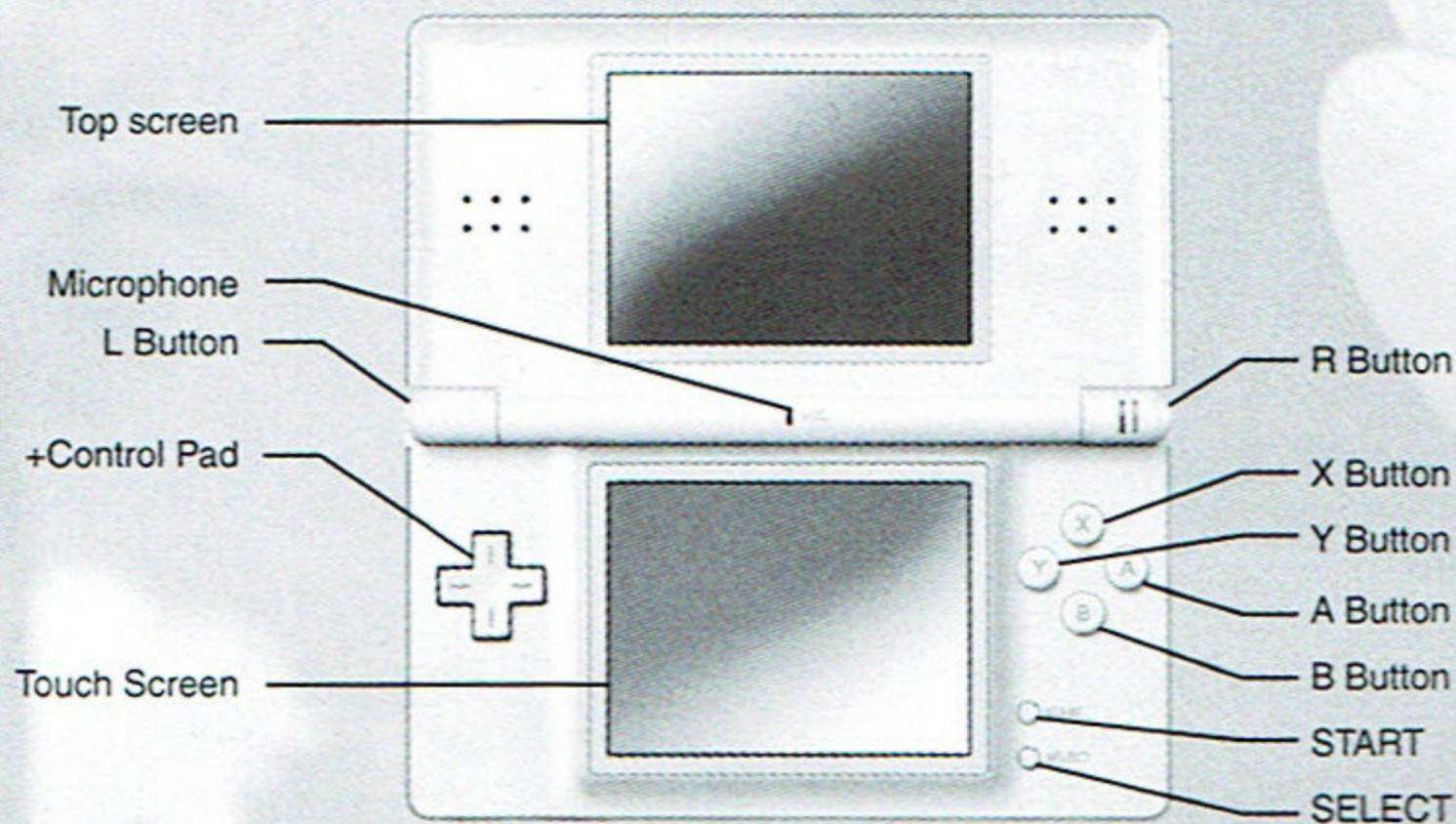
CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

BASIC CONTROLS

The following controls are used in this game. Please note that all explanations assume the default button configuration. You can change your configuration via the Options menu.

Nintendo DS Lite



Controls

Player movement	+Control Pad	Superstar State	R Button
TOPSPIN	A Button	Serve (Toss Ball)	A or B Button
SLICE	B Button	Serve (TOPSPIN)	A Button
LOB	A / B Button	Serve (Slice)	B Button
DROP SHOT	B / A Button	Pause	Start Button
SMASH SHOT	A or B Button		

SERVE

To serve, toss the ball into the air by pressing the A button, then simply press A again to serve a TOPSPIN shot, or B to serve using a SLICE SHOT. If you want to aim your serve, use the +Control Pad.

BALL DIRECTION

When striking the ball, you can control the direction of the shot using the +Control Pad.

SMASH

When a high ball is delivered, the 'Smash Chance' marker appears below the ball. Move quickly to the marker, and hit a SMASH SHOT using the A or B buttons to deliver a powerful shot.

DROP SHOT

When you hit a DROP SHOT, the ball falls gently just over the net. This makes it a handy option for when the opponent is at the back of the court. To perform a DROP SHOT simply press the B button, immediately followed by the A button and the down arrow on the +Control Pad.

SHOT STRENGTH

The power with which the player hits a shot is determined by the character's position. For a more powerful shot, move into a good position on the court and get ready to return the ball.

CHARACTERS



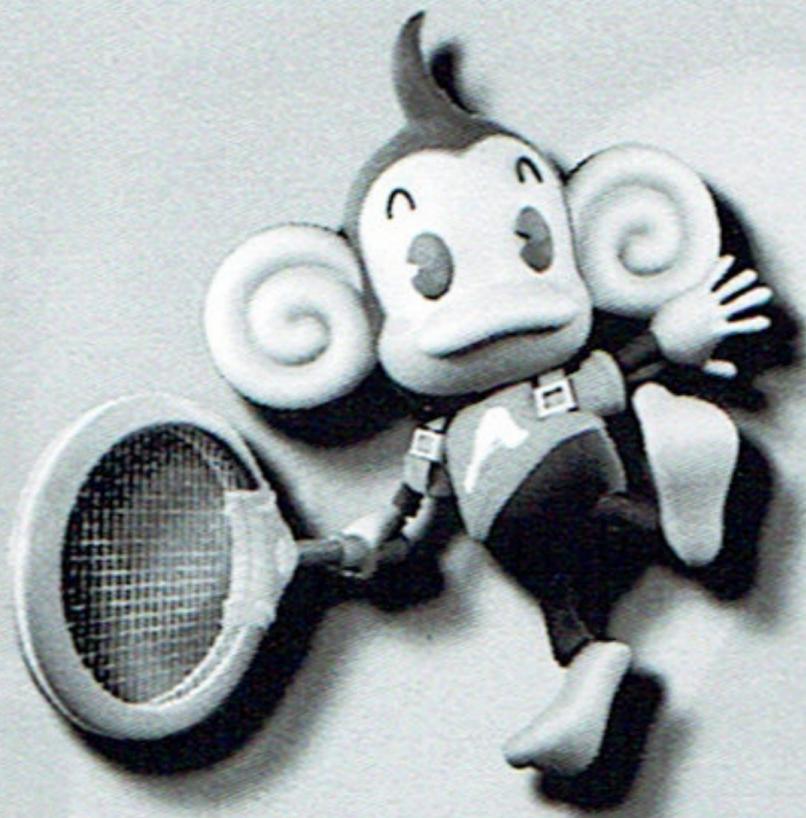
NIGHTS



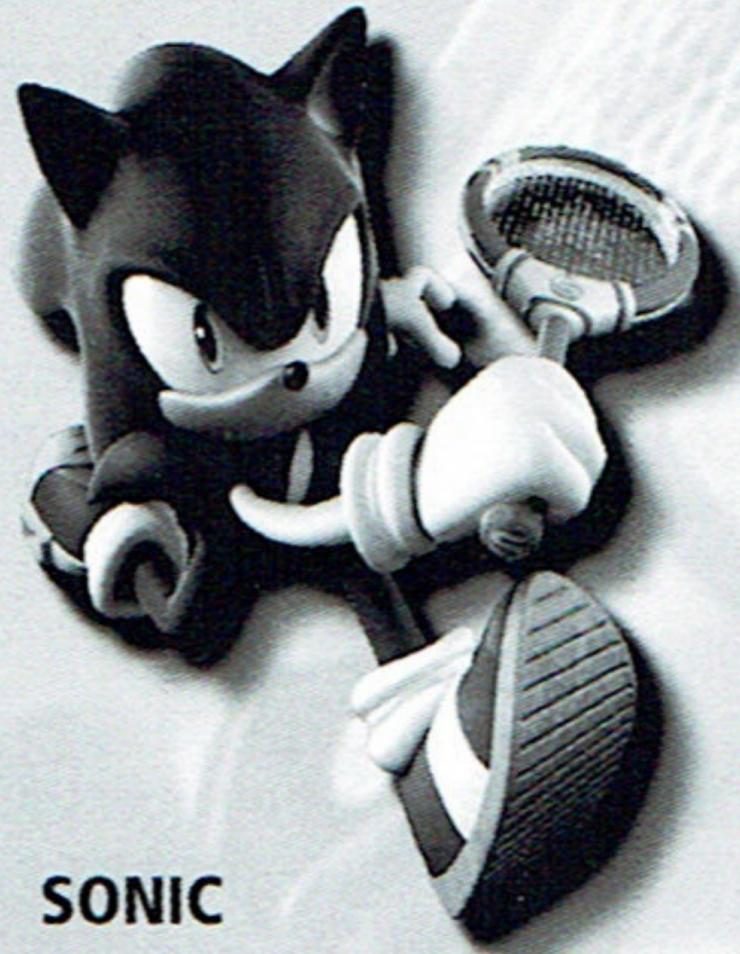
AMIGO



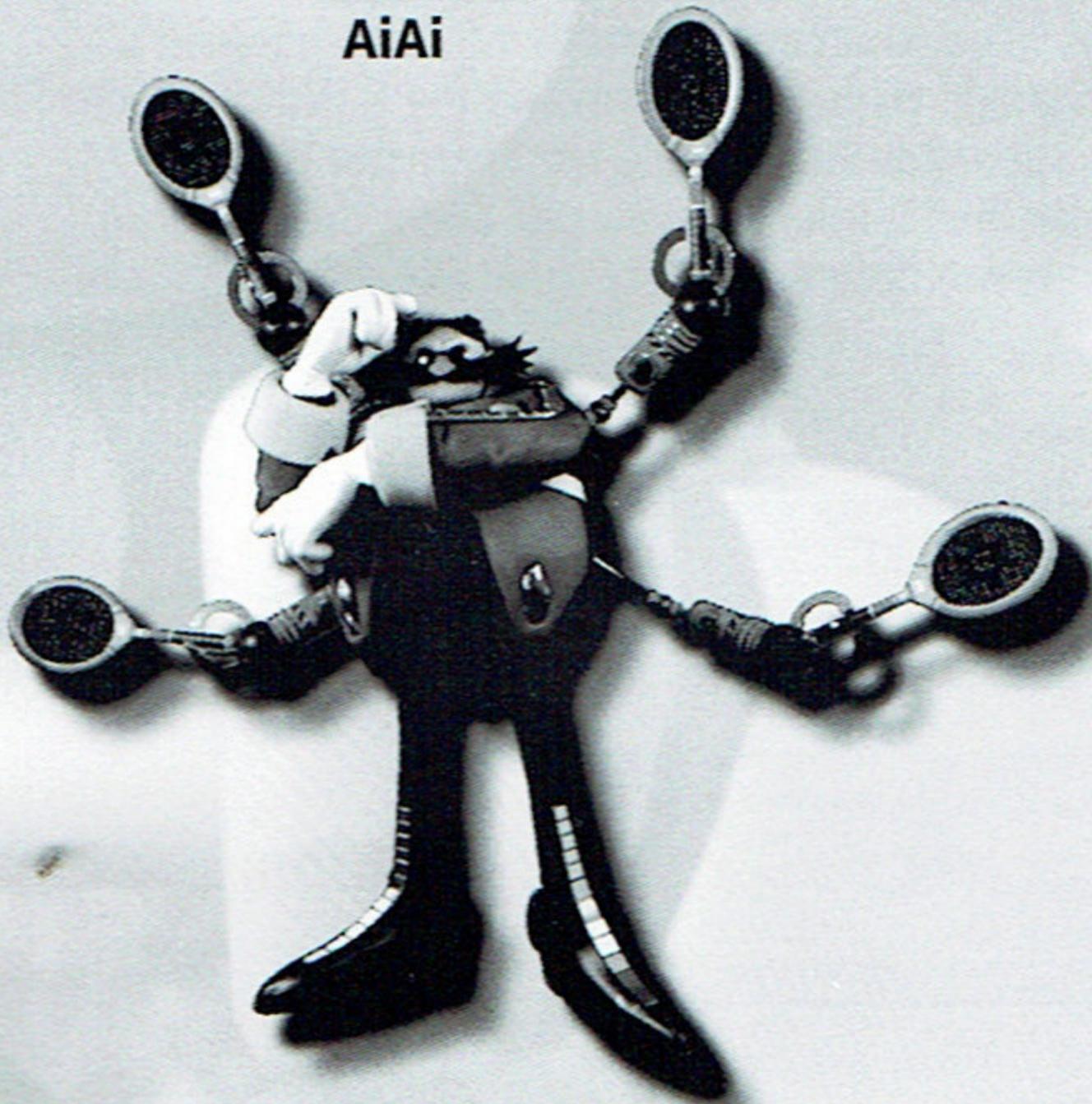
BEAT



AiAi



SONIC



DR.EGGMAN



ULALA

TOUCH (ALTERNATE CONTROLS)

Control your player by moving the stylus on the Touch Screen. Tap the stylus on the screen to serve. If the character is in position to return a shot, the shot is chosen automatically. You can influence the direction of the shot by moving the stylus on the Touch Screen. To use this control method, select it in Options.

SUPERSTAR STATE

Every character has a Superstar Meter, which is slowly filled whenever you perform well. When this meter is filled, you can transform into the character's Superstar State! The Superstar State is triggered by pressing the R Button. Each character has their own unique Superstar State. While the character is in this state, they might run faster, hit the ball harder, or even call down the power of the skies! Each characters' powers are different, so try them all!



STARTING THE GAME

Quick Play

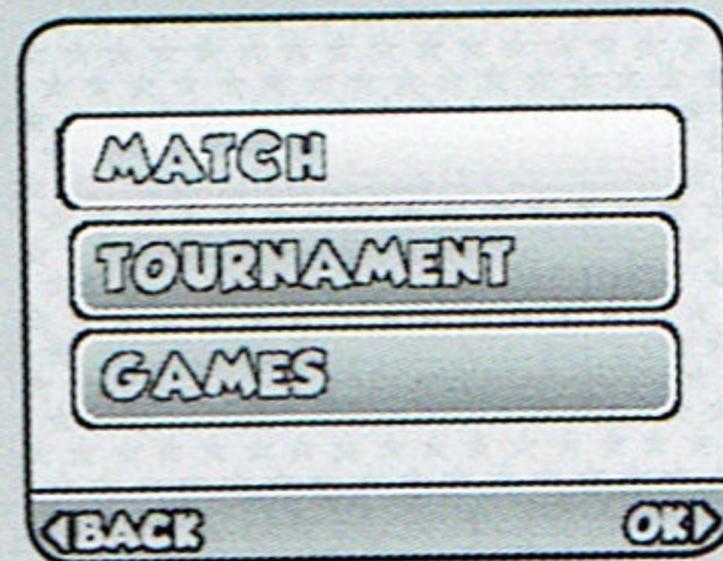
A quick match mode for 1 player with randomly determined COM opponents, courts and game settings. Quick matches may be either Singles or Doubles.

SINGLE PLAYER

Match Options

- Singles
- Doubles

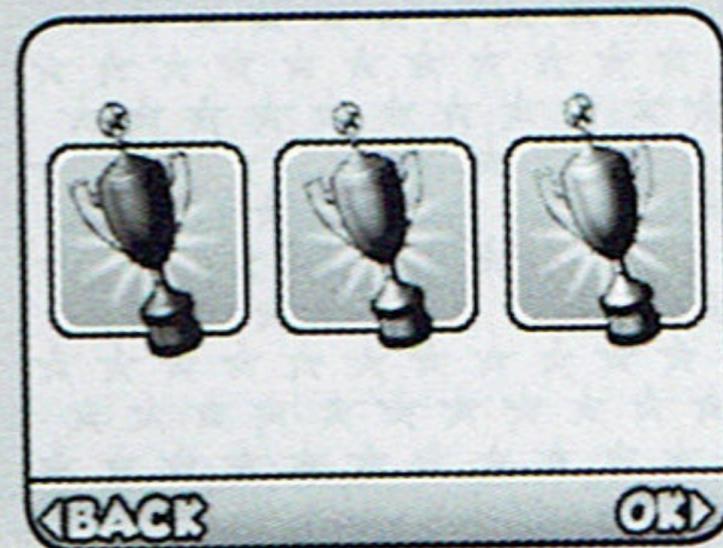
Play in a Singles or Doubles match, and choose the character, partner, opponent and court you want to use.



Tournament Options

- Singles
- Doubles

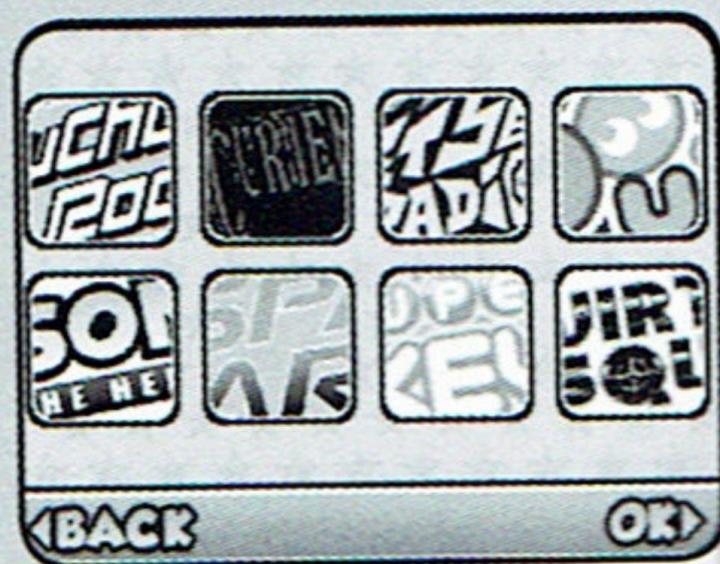
Choose from Bronze, Silver or Gold Tournaments and play through Single matches, or with a COM player of your choice in Doubles matches! By winning tournaments, you can unlock a range of hidden characters.



Ball Games Options

- Missions
- Score Attack

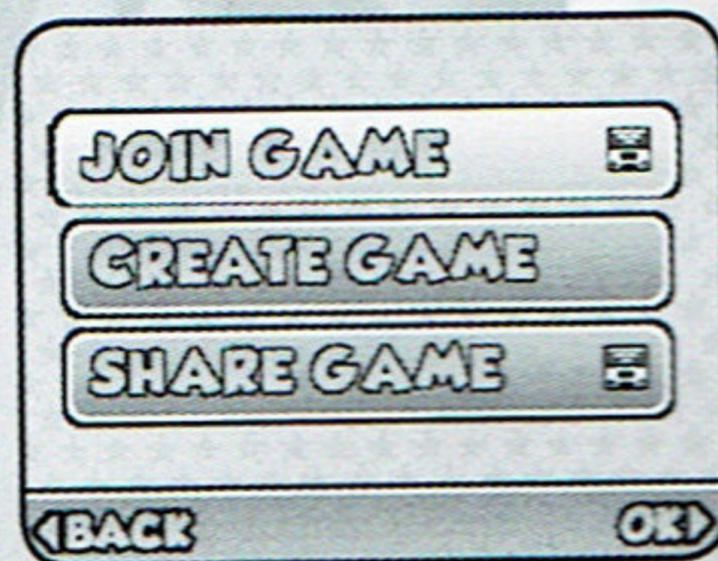
Play through a series of missions based around famous SEGA titles to unlock Score Attack mode and secret extra courts.



MULTIPLAYER

- Join Game

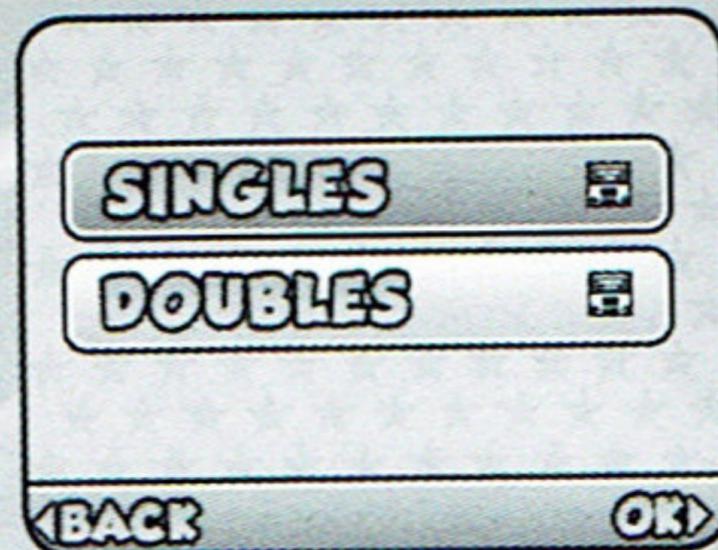
Join any available local session match.



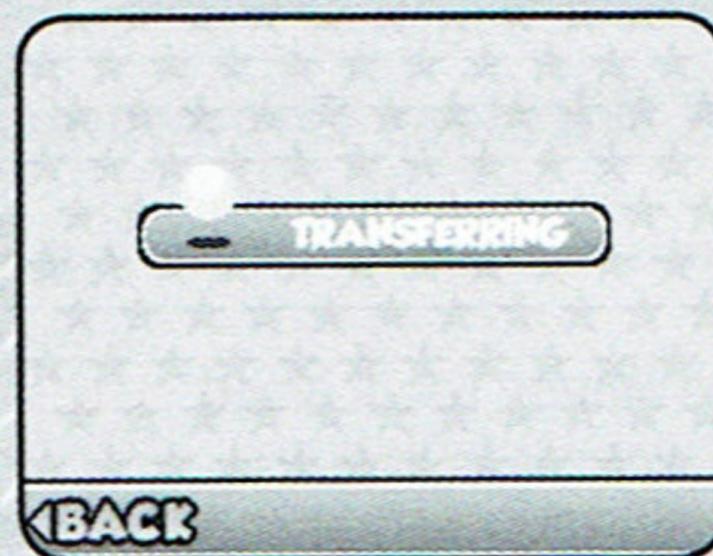
Create Game Options

- Singles
- Doubles

Set up a match of your choosing, including the match type, court options and difficulty.



- **Share Game (Singles)**

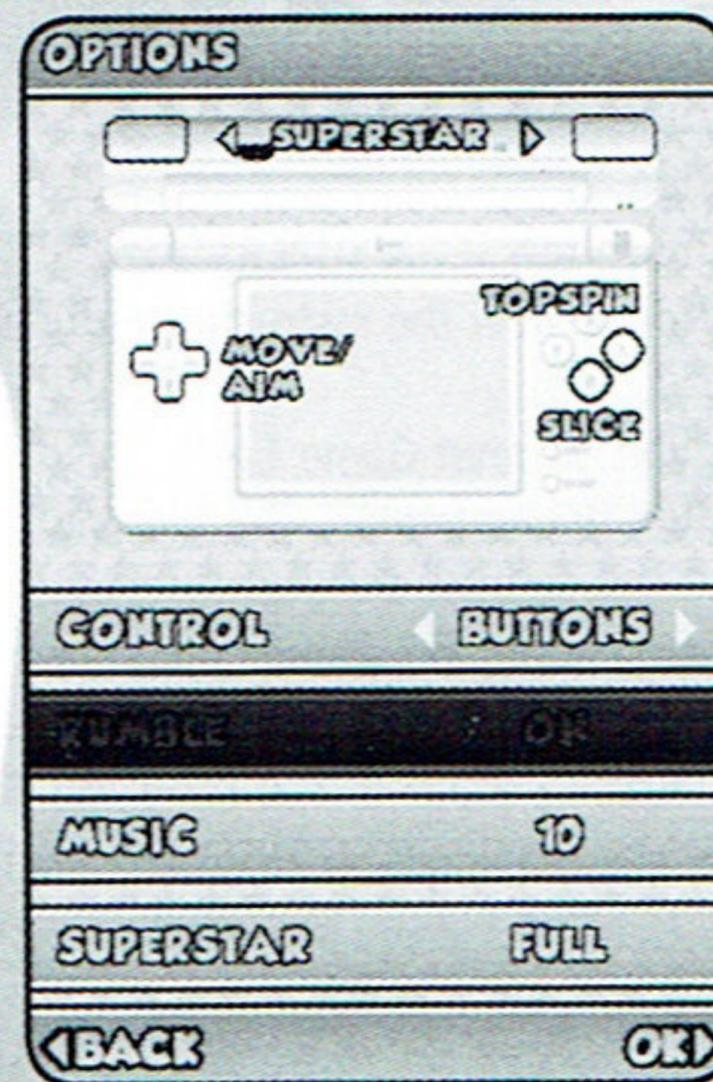


Share the game with a friend who does not own the game, and compete in multiplayer singles matches.

OPTIONS MENU

Click on the Options icon on the Main Menu to open the Options screen.

- **Controls**
- Button or Touch
- **Rumble**
- ON or OFF
- **Music**
- 1-10 Volume
- **Superstar**
- Full or Quick



DS Wireless Communications (Single-Card Play)

Here is an explanation of how to play using Single-Card Play.

The Things You'll Need

Nintendo DS™ system.....	One for each player
SEGA SUPERSTARS™ TENNIS Game Card.....	One

Connection Procedures

System with Game Card:

1. Make sure that the power is turned OFF on your system, and insert the Game Card into the system.
2. Turn the power ON. If the Start-up Mode of your system is set to MANUAL MODE, the Nintendo DS™ Menu Screen will be displayed. In case it is set to AUTO MODE, skip the next step and go to step 4.
3. Touch the SEGA SUPERSTARS™ TENNIS Panel.
4. Now, follow the instructions on page 14.

Systems without Game Card:

1. Turn the power ON. The Nintendo DS™ Menu Screen will be displayed.
NOTE: Make sure the Start-up Mode of your system is set to MANUAL MODE.
For further details on how to set up the Start-up Mode, please refer to the Nintendo DS™ Instruction Booklet.
2. Touch DS DOWNLOAD PLAY. The Game List Screen will appear.
3. Touch the SEGA SUPERSTARS™ TENNIS Panel.
4. You will be asked to confirm your choice. Touch YES to download game information from the Host System.
5. Now, follow the instructions on page 14.

DS Wireless Communications (Multi-Card Play)

Here is an explanation of how to play using Multi-Card Play.

The Things You'll Need

Nintendo DS™ system.....	One for each player
SEGA SUPERSTARS™ TENNIS Game Card.....	One

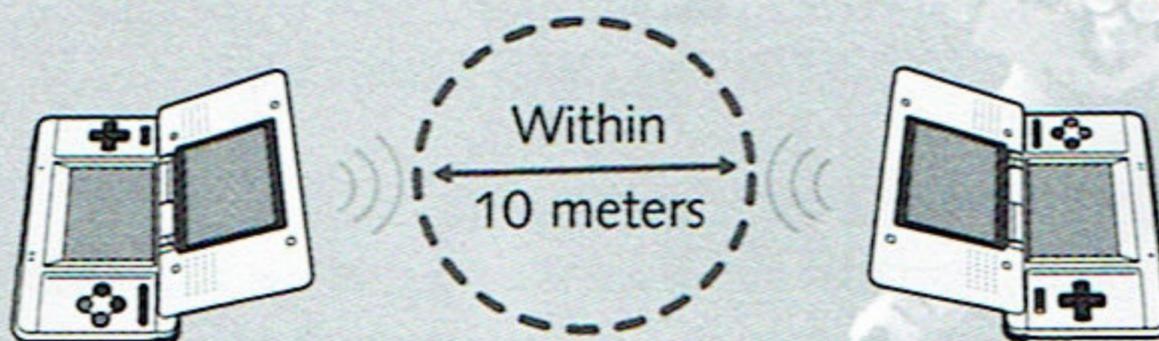
Connection Procedures

1. Make sure that the power is turned off on all systems, and insert the Game Card into each system.
2. Turn the power on. If the Start-up Mode of your system is set to MANUAL MODE, the Nintendo DS Menu Screen will be displayed. In case it is set to AUTO MODE, skip the next step and go on with step 4.
3. Touch the SEGA SUPERSTARS TENNIS NINTENDO Panel.
4. Now, follow the instructions on p.14.

Guidelines for Communications

For best results when using the wireless communications feature, follow these guidelines.

The  icon is an indicator of wireless communications. It appears on the Nintendo DS™ Menu Screen or Game Screen. The DS wireless icon indicates that the associated choice will activate the wireless communications function. DO NOT use DS Wireless Communications in prohibited areas (such as in hospitals, on airplanes etc.). For further information regarding the usage of the wireless communications functions, please refer to the separate Health and Safety Precautions Booklet included with your Nintendo DS™ system.

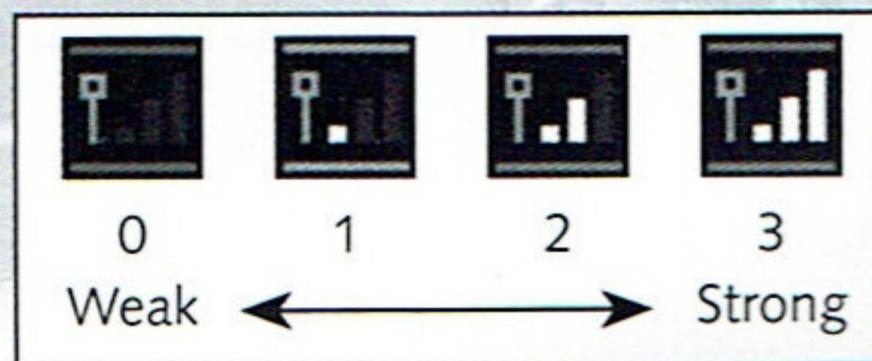


The  icon, which is displayed during wireless communications, is an indicator of the current wireless signal strength. There are four levels of signal strength. A stronger signal reception will provide smoother wireless communications play.

When wireless communications are in progress, the Power Indicator LED will blink rapidly.

For best results, follow these guidelines:

- Begin with the distance between systems at about 10 meters (30 feet) or less and move closer or farther apart as desired, keeping the signal strength at two or more bars for best results.
- Keep the maximum distance between systems at 20 meters (65 feet) or less.
- The systems should face each other as directly as possible.
- Avoid having people or other obstructions between the Nintendo DS™ systems.
- Avoid interference from other devices. If communications seem to be affected by other devices (wireless LAN, microwave ovens, cordless devices, computers), move to another location or turn off the interfering device.



CREDITS

"Samba De Janeiro"

Written by Gottfried Engels, Arito Moreira and Ramon Zenker

Performed by Bellini

Courtesy of Tiger Records

Published by Universal Music-MGB Songs obo Edition God's Heaven/Arabella Musikverlag GmbH,
Good Morning Music (ASCAP), Upright Songs GmbH (GEMA)

NOTES

LIMITED WARRANTY

SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement, return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

Obtaining technical support/service

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

- Website: www.sega.com/support
- Telephone: 1-800-USA-SEGA

LIMITATIONS ON WARRANTY

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to www.sega.com

SEGA of America, Inc.

650 Townsend Street, Suite 650, San Francisco, CA 94103

SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, SEGA SUPERSTARS TENNIS and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

convulsions	tics oculaires ou musculaires	troubles de la vue
mouvements involontaires	perte de conscience	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Attention – Utilisation du stylet

Pour éviter toute fatigue ou tout inconfort lorsque vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop et ne l'appuyez pas trop fortement sur l'écran. Détendez vos doigts, vos mains, vos poignets et vos bras. Des traits longs, réguliers et légers sont tout aussi efficaces que des traits courts et appuyés.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.



Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.®

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.



Wireless DS
Single-Card
Download Play

CE JEU PERMET DE JOUER À DES PARTIES MULTIJOUEURS SANS FIL TÉLÉCHARGÉES À PARTIR D'UNE SEULE CARTE DE JEU.



Wireless DS
Multi-Card
Play

CE JEU PERMET DE JOUER À DES PARTIES MULTIJOUEURS SANS FIL MULTICARTES.

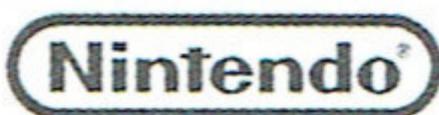


Rumble Pak
Compatible
(sold separately)

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LES ACCESSOIRES RUMBLE PAK.



SOUS LICENCE PAR



NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Merci d'avoir acheté SEGA SUPERSTARS™ TENNIS. Veuillez noter que ce logiciel est conçu pour être utilisé uniquement avec la console Nintendo DS™. Assurez-vous de lire attentivement ce manuel d'instructions avant de jouer.

SEGA SUPERSTARS™ tennis

TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES DE BASE.....	22
PERSONNAGES.....	24
COMMENCER UNE PARTIE.....	27
MODE INDIVIDUEL.....	27
MODE MULTIJOUEURS.....	28
GÉNÉRIQUE MUSICAL.....	33
GARANTIE.....	37
SOUTIEN TECHNIQUE.....	37

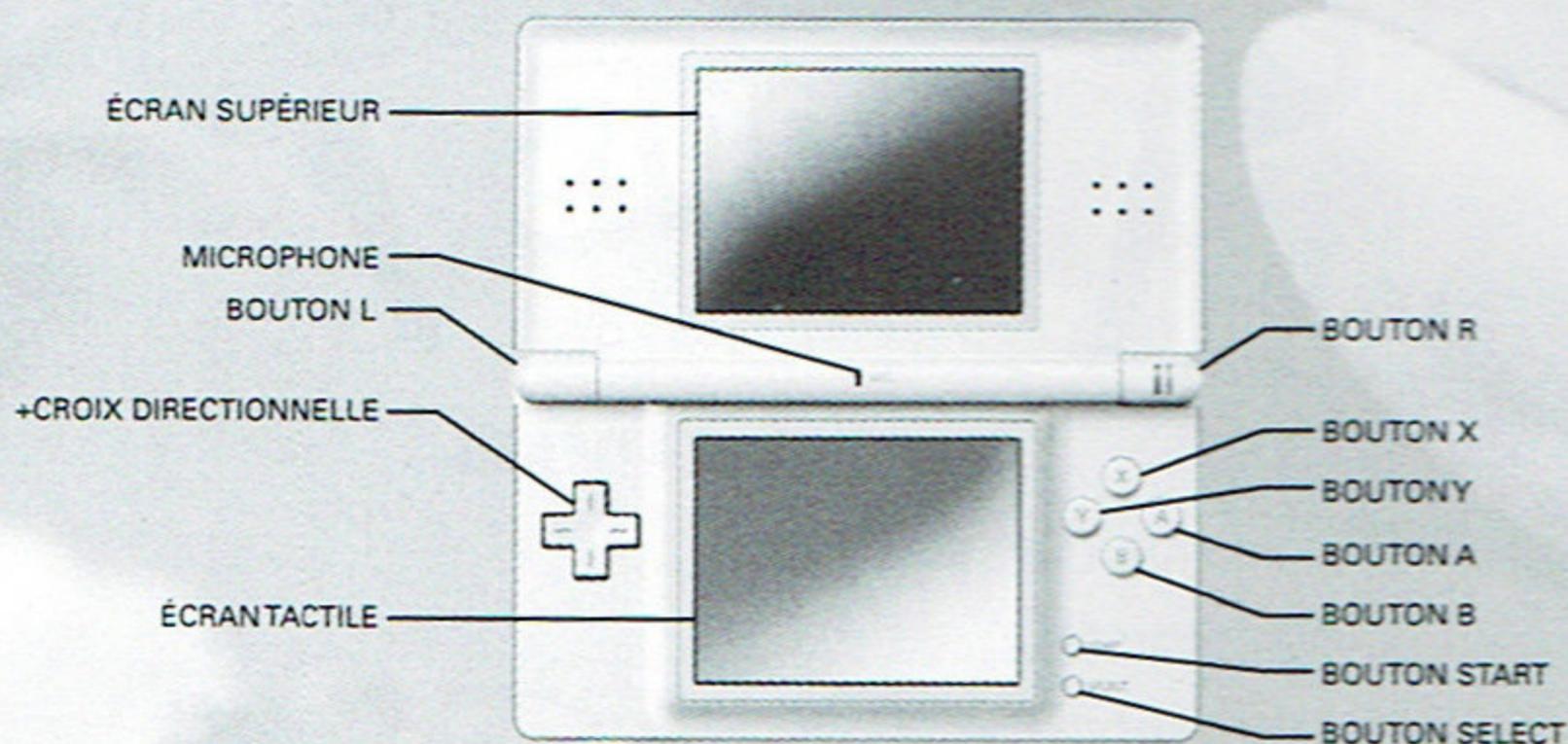
▲ Attention – Utilisation du stylet

Pour éviter toute fatigue ou tout inconfort lorsque vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop et ne l'appuyez pas trop fortement sur l'écran. Détendez vos doigts, vos mains, vos poignets et vos bras. Des traits longs, réguliers et légers sont tout aussi efficaces que des traits courts et appuyés.

COMMANDES DE BASE

Les commandes suivantes sont utilisées dans ce jeu. Toutes les commandes décrites dans ce manuel correspondent à la configuration des commandes par défaut. Vous pouvez modifier votre configuration dans le menu des options.

Nintendo DS Lite



Commandes

Déplacement du joueur	Croix directionnelle+	État de Superstar	Bouton R
EFFET ACCÉLÉRÉ	Bouton A	Service (lancer la balle)	Bouton A ou B
COUP COUPÉ	Bouton B	Service (EFFET ACCÉLÉRÉ)	Bouton A
LOB	Boutons A / B	Service (coup coupé)	Bouton B
AMORTI	Boutons B / A	Pause	Bouton Start
SMASH	Boutons A or B		

SERVICE

Pour effectuer un service, lancez la balle dans les airs en appuyant sur le bouton A, puis appuyez de nouveau sur le bouton A pour effectuer un service avec EFFET ACCÉLÉRÉ ou sur le bouton B pour un service COUPÉ. Pour cibler votre service, utilisez la Croix directionnelle+.

DIRECTION DE LA BALLE

Lorsque vous frappez la balle, vous pouvez maîtriser la direction de votre frappe à l'aide de la croix directionnelle+.

SMASH

Lorsque vous recevez une balle haute, l'indicateur de Smash (Smash Chance) apparaît sous la balle. Déplacez-vous rapidement jusqu'à l'indicateur et effectuez un SMASH à l'aide du bouton A ou B pour effectuer un coup puissant.

AMORTI

Lorsque vous frappez un AMORTI, la balle tombe doucement juste par-dessus le filet. Ce coup est tout indiqué lorsque votre adversaire se trouve au fond du terrain. Pour réaliser un AMORTI, appuyez sur le bouton B, puis immédiatement après sur le bouton A et la flèche vers le bas de la Croix directionnelle+.

PUISSANCE DU COUP

La puissance de votre coup dépend de votre position sur le court. Pour effectuer un coup puissant, positionnez-vous adéquatement sur le terrain et préparez-vous à retourner la balle.

PERSONNAGES



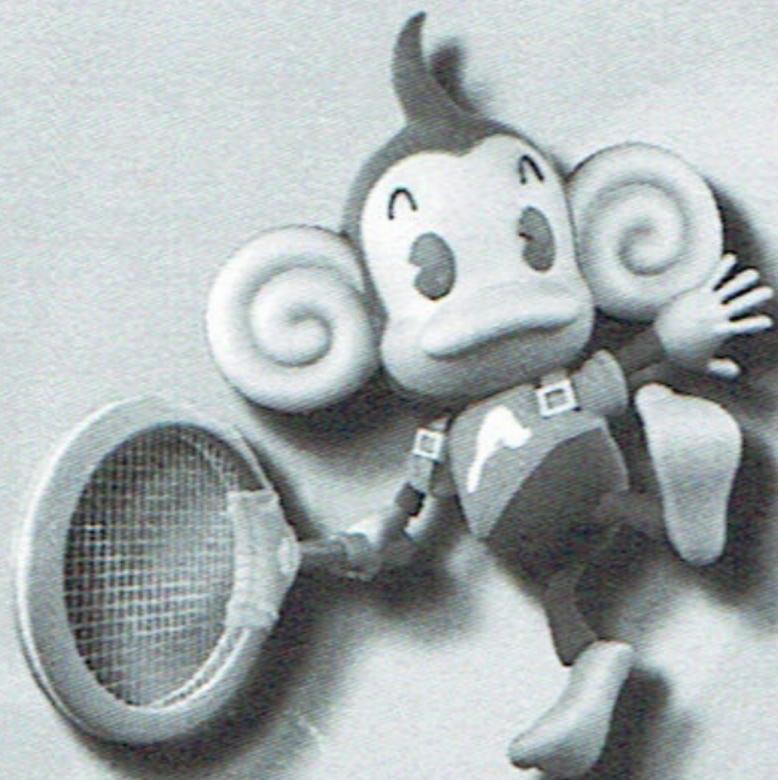
NIGHTS



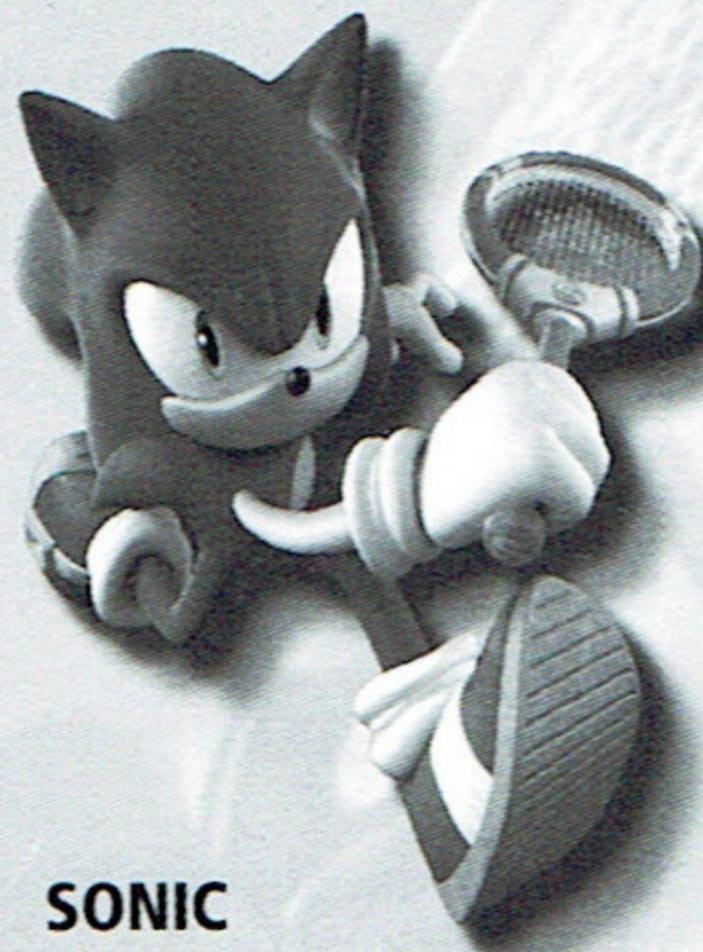
AMIGO



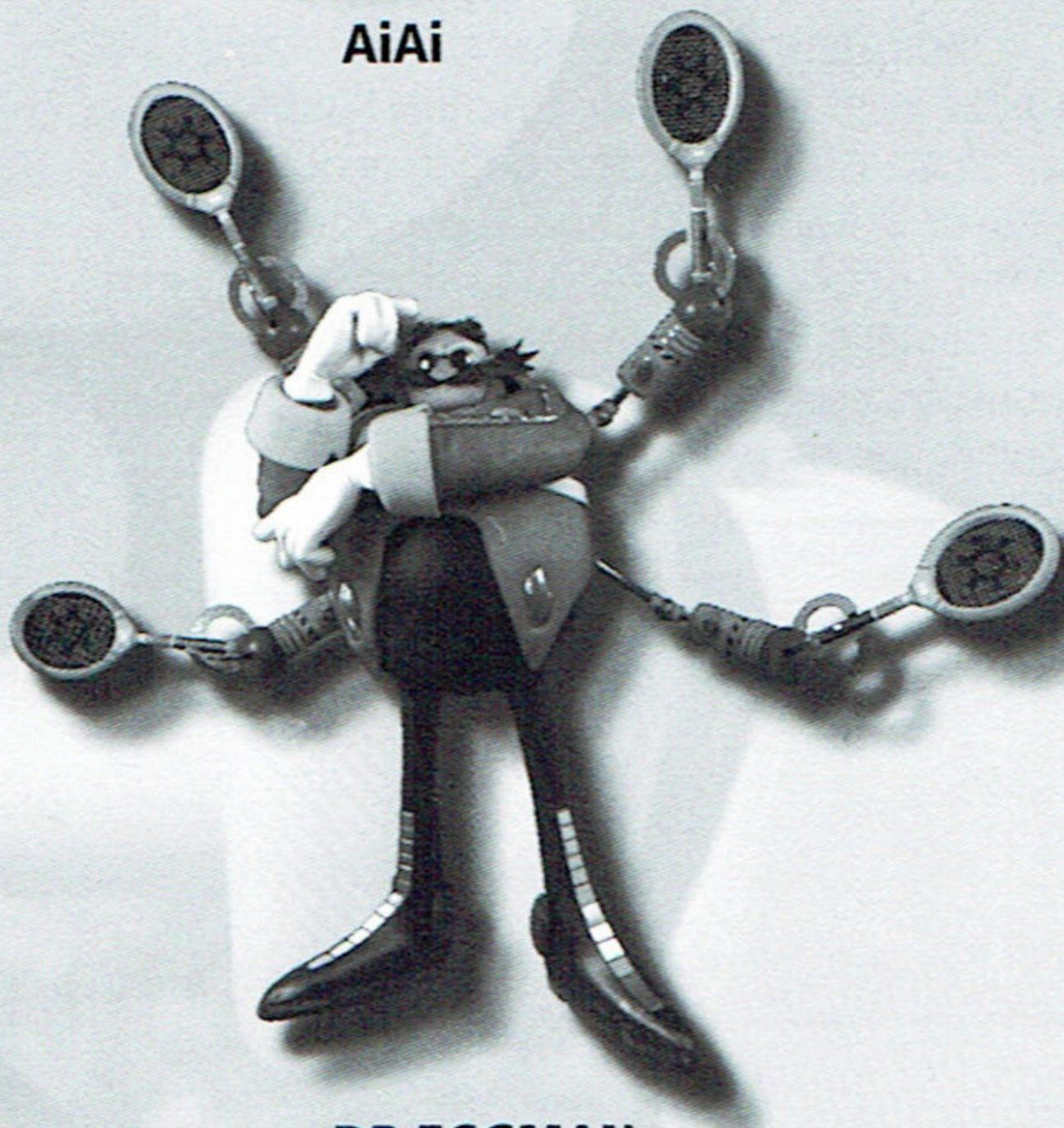
BEAT



AiAi



SONIC



DR.EGGMAN



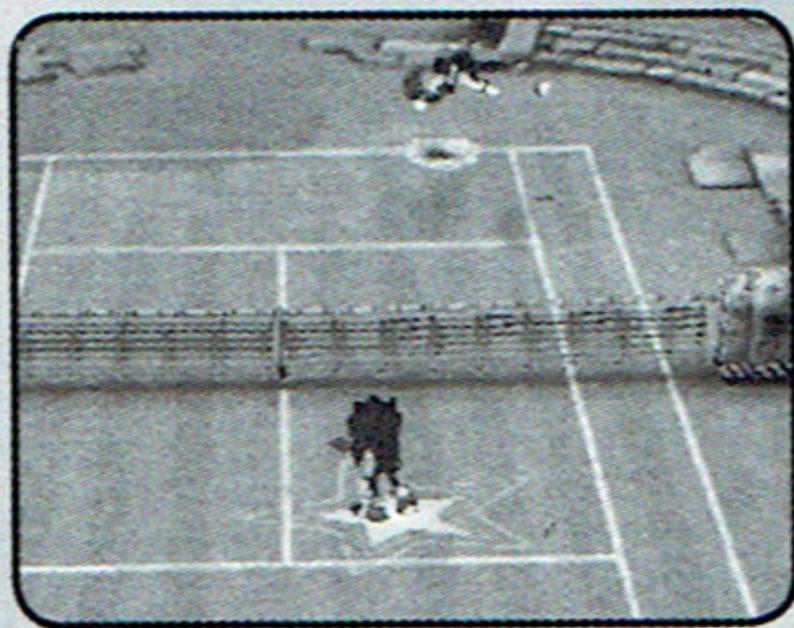
ULALA

ÉCRAN TACTILE (COMMANDES ALTERNATIVES)

Vous pouvez contrôler votre joueur en déplaçant le stylet sur l'écran tactile. Touchez l'écran tactile avec le stylet pour effectuer un service. Lorsque le personnage est en position pour retourner un coup, le coup est choisi automatiquement. Vous pouvez influencer la direction de la balle en déplaçant le stylet sur l'écran tactile. Pour utiliser le stylet comme mode de commande, il faut le sélectionner dans le menu des options.

ÉTAT DE SUPERSTAR

Tous les personnages possèdent un indicateur de Superstar qui se remplit graduellement chaque fois qu'ils effectuent un bon jeu. Une fois l'indicateur entièrement rempli, le personnage se transforme à l'état de Superstar! Pour activer l'état de Superstar, appuyez sur le bouton R. Chaque personnage possède son propre état de Superstar. Lorsqu'un personnage se trouve à l'état de Superstar, il peut courir plus rapidement, frapper la balle avec plus de puissance ou même utiliser des pouvoirs célestes! Les personnages possèdent tous des pouvoirs différents. À vous de les essayer!



COMMENCER UNE PARTIE

Partie rapide

Un mode de partie rapide pour un seul joueur avec des adversaires, un terrain et des paramètres de jeu choisis au hasard par l'ordinateur. Les parties rapides peuvent se dérouler en simple ou en double.

SINGLE PLAYER (Mode individuel)

Options de match

- Singles
- Doubles

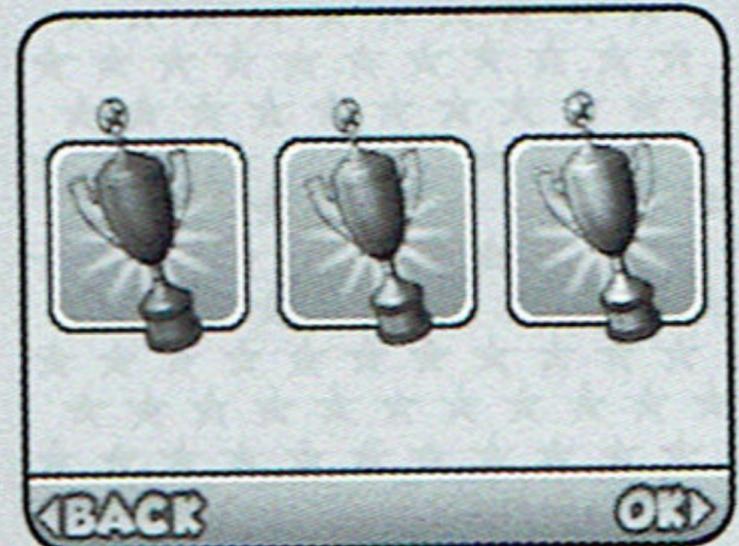
Jouez des matchs en simple ou en double et choisissez le personnage, le partenaire, l'adversaire et le terrain de votre choix.



Options tournoi

- Singles
- Doubles

Choisissez un tournoi Bronze, Argent ou Or et jouez à des matchs en simple ou avec un joueur contrôlé par l'ordinateur lors de matchs en double! Lorsque vous remportez un tournoi, vous pouvez déverrouiller de nouveaux personnages.



Options de jeux

- Missions
- Score Attack

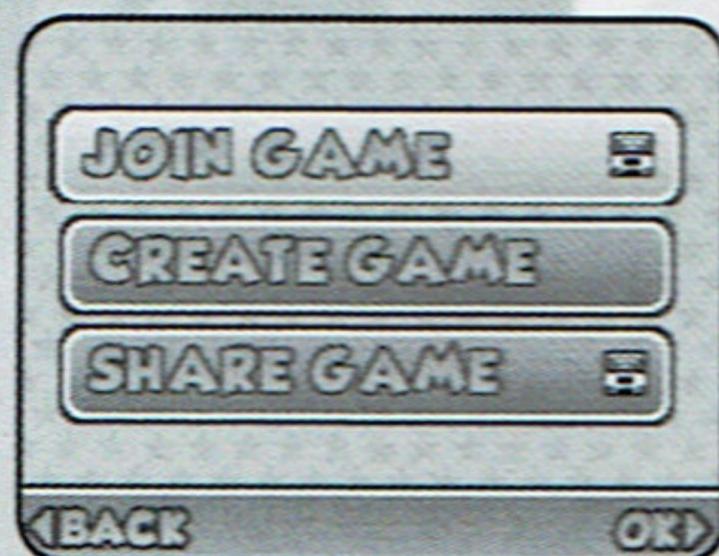
Prenez part à une série de missions inspirées des grands classiques SEGA pour déverrouiller le mode Score Attack(Combat par pointage) et de nouveaux courts.



MULTIJOUEUR

- Join Game

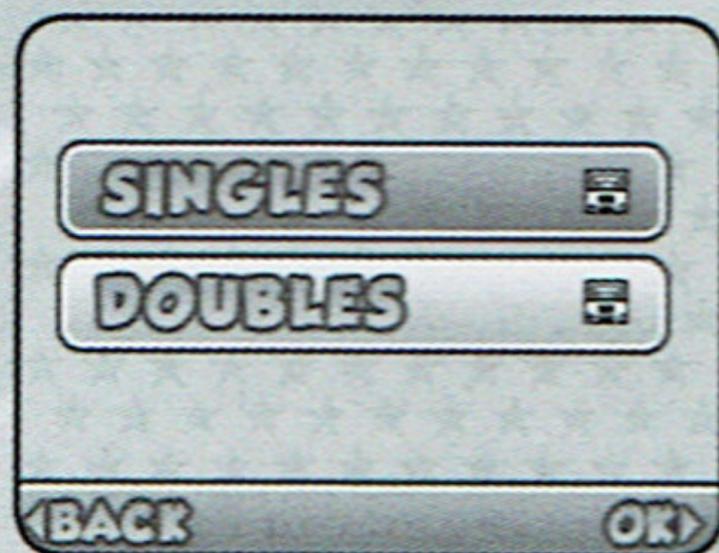
Joignez-vous à n'importe quel match local disponible.



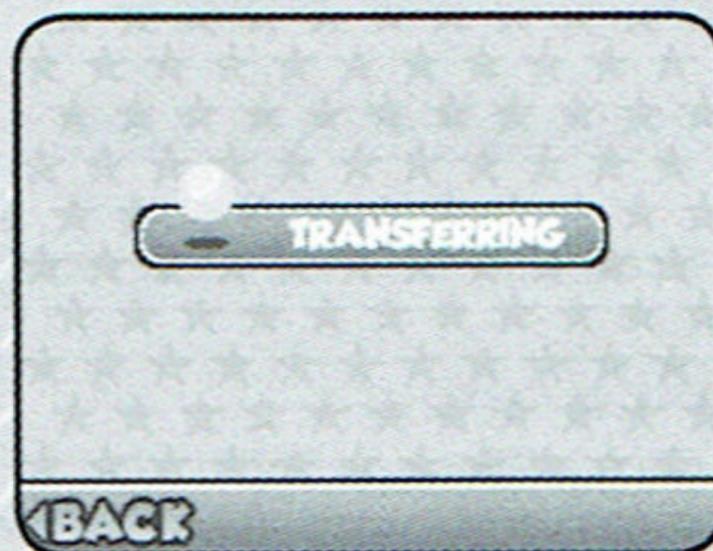
Create Game Options

- Singles
- Doubles

Créez un match en choisissant notamment le type de match, le terrain et le niveau de difficulté.



- **Share Game (en simple)**

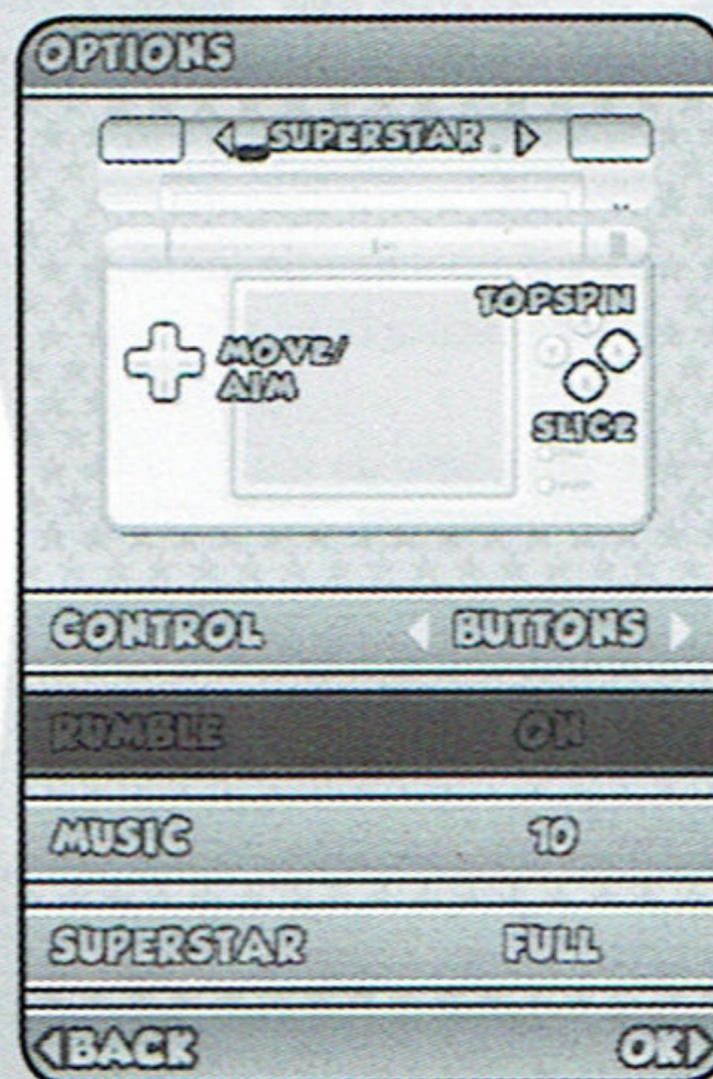


Jouez un match en simple contre un ami qui ne possède pas le jeu.

MENU DES OPTIONS

Cliquez sur l'icône Options du menu principal pour accéder à l'écran des options.

- **Controls**
- Bouton (Button) ou écran tactile (Touch)
- **Rumble**
- Activer (ON) ou désactiver (OFF)
- **Music**
- Volume de la musique (de 1 à 10)
- **Superstar**
- Complet (Full) ou rapide (Quick)



Communications sans fil DS (jeu avec carte unique)

Voici comment jouer une partie multijoueur avec une seule carte de jeu.

Matériel requis :

Console Nintendo DS™	Une par joueur
Carte de jeu SEGA SUPERSTAR™ TENNIS	Une seule

Procédures de connexion

Console avec carte de jeu :

1. Assurez-vous que votre console est éteinte, puis insérez la carte de jeu dans votre console.
2. Allumez votre console. Si votre console est réglée pour démarrer en MODE MANUEL, (MANUAL), le menu du Nintendo DS™ s'affichera. Si le démarrage est réglé en MODE AUTO, passez directement à l'étape 4.
3. Touchez le panneau de SEGA SUPERSTAR™ TENNIS.
4. Suivez les instructions décrites à la page 14.

Console sans carte de jeu :

1. Allumez votre console. Le menu Nintendo DS™ s'affichera.
REMARQUE : Assurez-vous que le mode de démarrage de votre console est réglé à MANUEL (MANUAL). Pour plus de renseignements sur le mode de démarrage, veuillez vous référer au manuel d'instructions de la Nintendo DS™.
2. Appuyez sur DS DOWNLOAD PLAY (Jeu par téléchargement). L'écran de la liste des jeux s'affichera.
3. Touchez le panneau de SEGA SUPERSTAR™ TENNIS.
4. Confirmez votre choix. Appuyez sur YES (Oui) pour télécharger les données du jeu de la console Hôte.
5. Suivez les instructions décrites à la page 14.

Communications sans fil DS (Jeu avec cartes multiples)

La section qui suit décrit la façon de jouer à une partie multijoueur en mode multicarte.

Matériel requis :

Console Nintendo DS™	Une par joueur
Carte de jeu SEGA SUPERSTARS™ TENNIS	Une par joueur

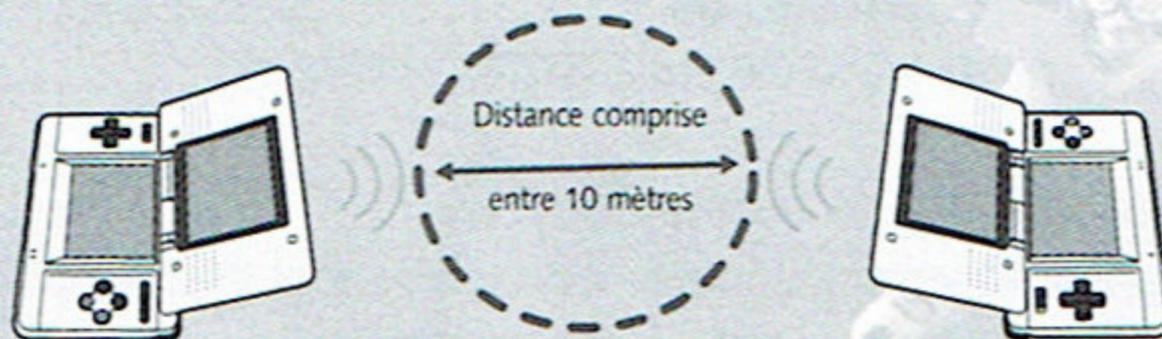
Procédures de connexion

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes, puis insérez une carte de jeu dans chacune d'elle.
2. Allumez les consoles. Si les consoles sont configurées pour démarrer en mode MANUEL, l'écran de menu de la Nintendo DS s'affichera à l'écran. Si le démarrage est réglé en mode AUTO, passez directement à l'étape 4.
3. Touchez le panneau de SEGA SUPERSTARS TENNIS NINTENDO.
4. Suivez les instructions décrites à la page 14.

Directives pour la communication sans fil

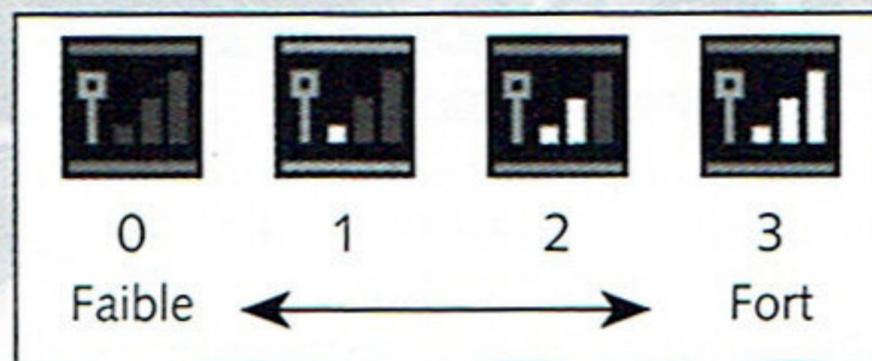
Pour une expérience de jeu sans fil optimale, suivez les directives suivantes :

L'icône  sert d'indicateur de la qualité de la communication sans fil. Cette icône apparaît sur l'écran Menu du Nintendo DS™ ou sur l'écran de jeu. Lorsqu'elle apparaît, l'icône de la communication sans fil DS indique que l'option qui a été sélectionnée activera la fonction de communication sans fil. **N'UTILISEZ PAS** les communications sans fil DS dans des endroits où elles sont interdites (hôpitaux, avions, etc.). Pour plus de renseignements concernant l'utilisation de la fonction de communication sans fil, veuillez vous reporter au livret renfermant les précautions à prendre en matière de sécurité et de santé, inclus avec votre système Nintendo DS™.



L'icône  qui apparaît à l'écran lorsque la fonction de communication sans fil est en cours d'utilisation sert d'indicateur de puissance du signal sans fil. Il existe quatre niveaux de puissance du signal. La réception d'un signal plus fort donne un jeu sans fil plus fluide.

Lorsque la communication sans fil est en fonction, l'indicateur d'alimentation DEL clignote rapidement.



Pour obtenir de meilleures performances, veuillez suivre les directives suivantes:

- Éloignez d'abord les consoles d'environ 10 mètres (30 pi) ou moins, puis augmentez ou réduisez cette distance selon vos besoins, en vous assurant que la puissance du signal ne tombe pas sous les deux barres.
- La distance maximale entre les consoles ne doit pas dépasser 20 mètres (65 pi).
- Les consoles doivent se faire face le plus directement possible.
- Évitez que des objets ou des personnes ne s'interposent entre les consoles Nintendo DS™.
- Évitez les interférences causées par d'autres appareils. Si la communication semble perturbée par d'autres dispositifs (par exemple un réseau local sans fil, un four à micro-ondes, des appareils fonctionnant sans fil, un ordinateur), veuillez vous déplacer ou éteindre le matériel susceptible de provoquer des interférences.

GÉNÉRIQUE MUSICAL

« Samba De Janeiro »

Composée par Gottfried Engels, Arito Moreira et Ramon Zenker

Interprétée par Bellini

Avec la permission de Tiger Records

Publiée par Universal Music-MGB Songs obo Edition God's Heaven/Arabella Musikverlag GmbH,
Good Morning Music (ASCAP), Upright Songs GmbH (GEMA)

NOTES

NOTES

GARANTIE LIMITÉE

SEGA of America, Inc. garantit à l'acheteur consommateur original que le disque ou la cartouche de jeu sera exempte de vices de matière et de fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat originale. Si un vice est découvert au cours de la période de 90 jours de cette garantie limitée, le disque ou la cartouche de jeu défectueuse sera remplacée sans frais. Cette garantie limitée ne s'applique pas si les vices sont issus d'une négligence, d'un accident, d'une utilisation déraisonnable, d'une modification ou de toute autre cause non liée à un vice de matière ou de fabrication. Cette garantie limitée ne s'applique pas au logiciel d'occasion ni au logiciel acquis par transaction privée entre des personnes ou en ligne sur des sites d'enchères. Veuillez conserver l'original ou une photocopie du bon de caisse daté afin de pouvoir établir la période de garantie. Si vous voulez obtenir un remplacement, retournez le produit, dans son emballage original et avec le bon de caisse, au détaillant où le produit a été acheté à l'origine. Advenant que vous ne puissiez obtenir un remplacement du détaillant, veuillez communiquer avec SEGA afin d'obtenir un service après-vente.

Service technique/après-vente

Si vous désirez obtenir un service additionnel, incluant le dépistage des problèmes, contactez SEGA :

- Site Web : www.sega.com/support
- Téléphone : 1-800-USA-SEGA

LIMITES DE LA GARANTIE

TOUTE GARANTIE IMPLICITE APPLICABLE, INCLUANT LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE À ACCOMPLIR UNE TÂCHE PARTICULIÈRE, SERA LIMITÉE À LA PÉRIODE DE 90 JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT ET SOUS RÉSERVE DES CONDITIONS ÉTABLIES DANS LA PRÉSENTE. EN AUCUN CAS PEUT-ON TENIR SEGA OF AMERICA, INC. RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS ISSUS D'UN BRIS DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. LES PROVISIONS DE CETTE GARANTIE LIMITÉE NE SONT VALIDES QU'AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA. CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS LA LIMITE DE DURÉE DES GARANTIES IMPLICITES NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES INDIRECTS OU FORTUITS; IL SE PEUT DONC QUE LA LIMITE OU EXCLUSION CI-HAUT NE S'APPLIQUE PAS DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS ACCORDE DES DROITS LÉGAUX PARTICULIERS. VOUS POURRIEZ AVOIR D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UN ÉTAT À L'AUTRE.

Pour enregistrer votre produit, visitez www.sega.com

SEGA est enregistré auprès du bureau américain des brevets et des marques de commerce. SEGA, le logo de SEGA, SEGA SUPERSTARS TENNIS et 16 Sonic the Hedgehog sont des marques de commerce déposées ou des marques de commerce de SEGA Corporation. Tous droits réservés.

**GREAT NEW GAMES AVAILABLE NOW!
NOUVEAUX JEUX AMUSANTS EN VENTE MAINTENANT!**



NINTENDO DS™ SEGA®

SEGA of America, Inc. 650 Townsend Street, Suite 650, San Francisco, CA 94103
SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. © SEGA. All rights reserved. Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer is either a registered trademark or trademark of CHUNSOFT Co., Ltd. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and Brain Assist are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. TM IOC / 36USC220506. Copyright © 2008 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Nintendo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters ©SEGA. All Rights Reserved. Sega is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Part#MNL67017



PRINTED IN THE U.S.A. / IMPRIMÉS AUX ETATS-UNIS