

MODE D'EMPLOI

UBI SOFT
Entertainment Software



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

© 1993 UBI SOFT

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

L : SERVICE "SLICÉ" VERS LA GAUCHE

Coup "slicé" vers la gauche

R : SERVICE "SLICÉ" VERS LA DROITE

Coup "slicé" vers la droite

HAUT

Ligne suivante
Déplacement vers le haut
Coup plus long

GAUCHE

Changement d'option
Déplacement vers la gauche
coup dirigé vers la gauche

BAS

Ligne suivante
Déplacement vers le bas
Coup plus court

DROITE

Changement d'option
Déplacement vers la droite
coup dirigé vers la droite

SELECT

SELECT

Retour au menu précédent
Accès aux écrans statistiques et abandon

START

Valide les options sélectionnées
Retour au jeu

X : SERVICE FORT

Lob

Y : SERVICE NORMAL

Amortie

A : SERVICE NORMAL

Coup puissant / volée sûre

B : SERVICE FACILE

coup normal / volée





SOMMAIRE

DEMARRAGE RAPIDE.....P 5

LES CONTROLES DU JEUP 7

- Le Service
- Comment frapper la balle

CONSEILS POUR GAGNER.....P 11

- Statistiques
- Pour gagner contre les "pros"

L'ENTRAINEMENT.....P 13

LES MATCHES AMICAUXP 14

- Exhibition

UNE SAISON DE TOURNOISP 18

- Sélection du tournoi
- Les matches
- Les mots de passe

LES JOUEURS.....P 24

LES REGLES DU TENNISP 28



JIMMY CONNORS



Peu d'athlètes peuvent se vanter d'avoir autant d'impact sur leur sport que Jimmy Connors. Les faits parlent d'eux-mêmes :

- Jimmy Connors a été classé Numéro 1 pendant 159 semaines consécutives, ce qui constitue un record absolu de longévité à la tête du classement mondial des joueurs de tennis.
- Jimmy Connors détient le record du nombre de titres remportés en simple : 109 titres, plus que tout autre joueur masculin dans l'histoire du tennis !
- Jimmy Connors a remporté huit championnats du grand chelem, dont cinq championnats américains, deux titres à Wimbledon et l'Open d'Australie!

Jimmy CONNORS : le PLUS GRAND champion de tennis qui ait jamais existé!

DEMARRAGE RAPIDE

En règle générale **pour changer de ligne dans un menu, utilisez les touches HAUT et BAS de la croix de direction.**

Exemple : dans le premier menu, si vous désirez choisir le mode DEBUT DU TOURNOI il vous suffit d'appuyer une fois sur la touche BAS.

Pour changer l'option déjà sélectionnée, utilisez les touches GAUCHE et DROITE de la croix de direction.

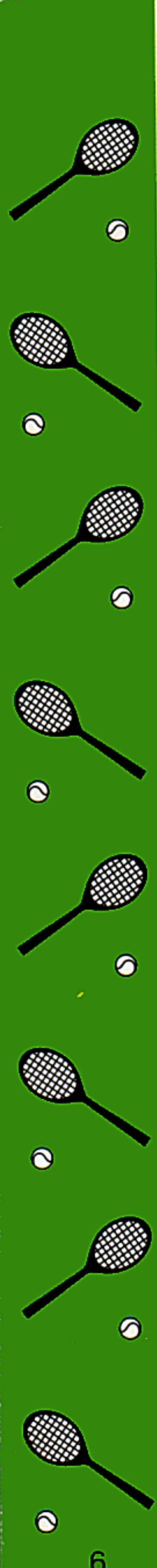
Exemple : dans le menu EXHIBITION si vous désirez jouer sur TERRE BATTUE, il vous suffit d'appuyer deux fois sur la touche de DROITE.

La touche START vous permet de valider vos choix, vous passez donc au menu suivant ou au jeu.

Exemple : si vous appuyez sur la touche START dans le menu principal et que l'option EXHIBITION est jaune, vous entrez dans le menu EXHIBITION.

Si vous appuyez sur START dans le premier menu EXHIBITION, les options choisies seront validées (surface, nombre de manches, nombre de joueurs). La touche SELECT permet de revenir au menu précédent.





JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR vous propose deux modes de contrôle de votre joueur :

- **Contrôle partiel**

L'ordinateur gère les déplacements de votre joueur. Vous ne contrôlez que la balle. Ce mode convient bien aux débutants. il permet d'apprendre à contrôler les coups (type de coup, direction, longueur et vitesse).

- **Contrôle total**

Vous gérez les déplacements de votre joueur et contrôlez la balle.

LES CONTROLES DU JEU

LE SERVICE

Note importante :

Vous pouvez servir facilement en utilisant la TOUCHE B. Ne relâchez pas cette touche tant que la balle n'a pas été frappée. Votre joueur doit être le plus proche possible du milieu de la ligne de fond de court.

LE PRINCIPE GÉNÉRAL DU SERVICE

Vous pouvez utiliser les boutons A, B, X, Y, R ou L pour servir. Lorsque vous appuyez sur un de ces boutons votre joueur lance la balle au dessus de sa tête. Lorsque vous relâchez le bouton, il frappe la balle.

Attention :

Ne relâchez pas le bouton tant que le curseur, qui apparaît n'est pas placé dans le carré de service de votre adversaire. Déplacez ce curseur avec la croix de direction.



ESSAYEZ VOUS AU SERVICE

R : IMPRIME À LA BALLE UNE ROTATION VERS LA DROITE

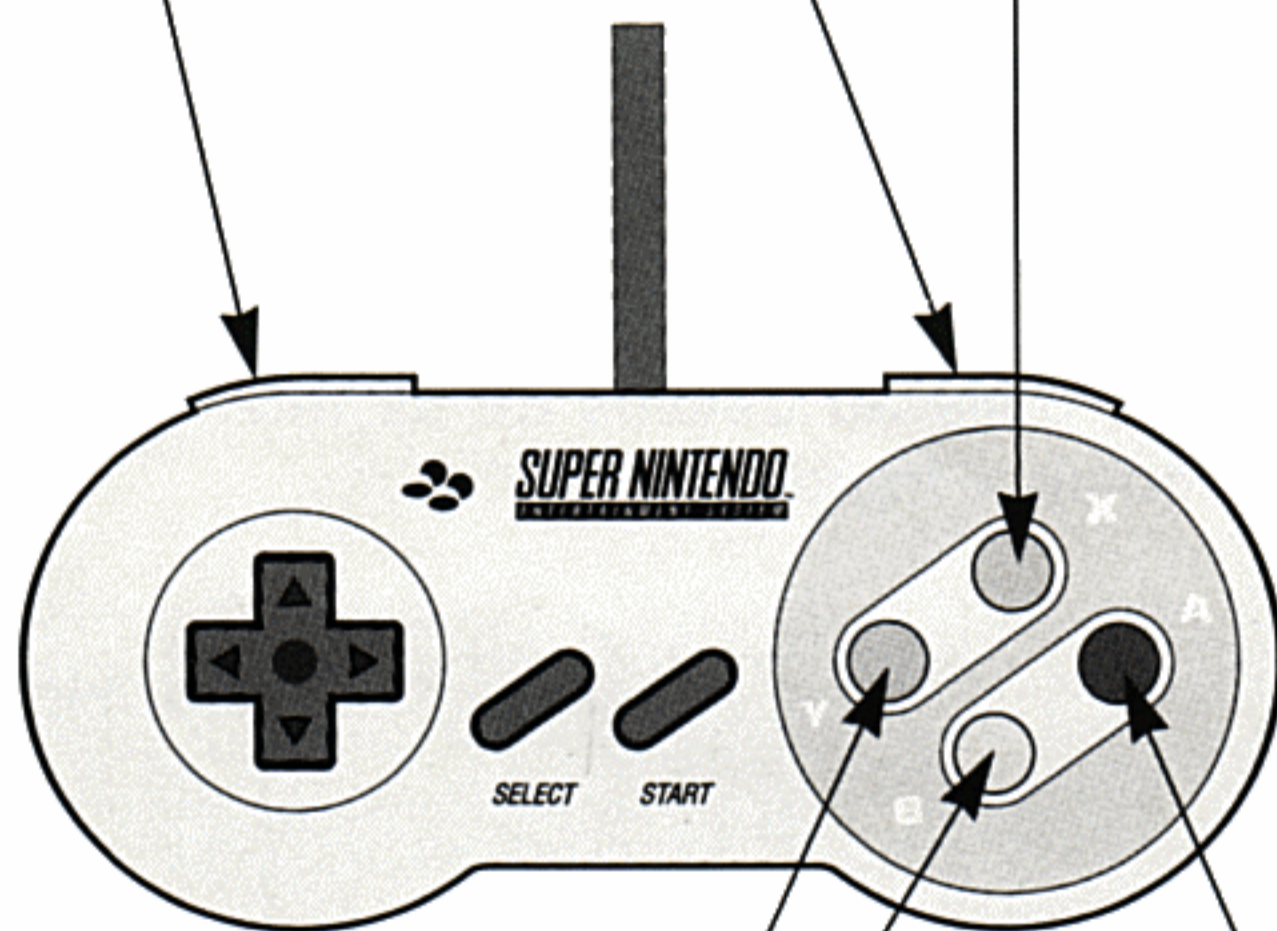
Maintenez ce bouton enfoncé, dirigez le curseur dans le carré de service adverse puis relâchez le bouton.

L : IMPRIME À LA BALLE UNE ROTA- TION VERS LA GAUCHE

Maintenez ce bouton enfoncé et dirigez le curseur dans le carré de service adverse puis relâchez le bouton.

X : SERVICE TRES PUISSANT

Maintenez ce bouton enfoncé, dirigez le curseur dans le carré de service adverse puis relâchez le bouton.



Y : SERVICE NORMAL

Maintenez ce bouton enfoncé et dirigez le curseur dans le carré de service adverse puis relâchez le bouton.

B : SERVICE

ASSEZ LENT / TRES SUR

Maintenez ce bouton enfoncé tant que la balle n'est pas partie.

A : SERVICE NORMAL

Maintenez ce bouton enfoncé, dirigez le curseur dans le carré de service adverse puis relâchez le bouton.

COMMENT FRAPPER LA BALLE

Lorsque le joueur est correctement placé pour frapper la balle, appuyez sur l'un des boutons (A, B, X, Y, R ou L). Le joueur s'arrête alors de courir et prépare son coup. Relâchez le bouton pour frapper la balle.

TRAVAILLEZ VOS COUPS !

Bouton L :

En fond de court :
imprime une rotation
vers la gauche.

Au filet : volée avec
rotation à gauche.

Bouton R :

En fond de court :
imprime une rotation
vers la droite.

Au filet : volée avec
rotation à droite.

Bouton X :

En fond de court :
lob.

Au filet : volée / lob.

Bouton Y :

En fond de court :
balle amortie (très
courte).

Au filet : volée amortie
(très courte).

Bouton B :

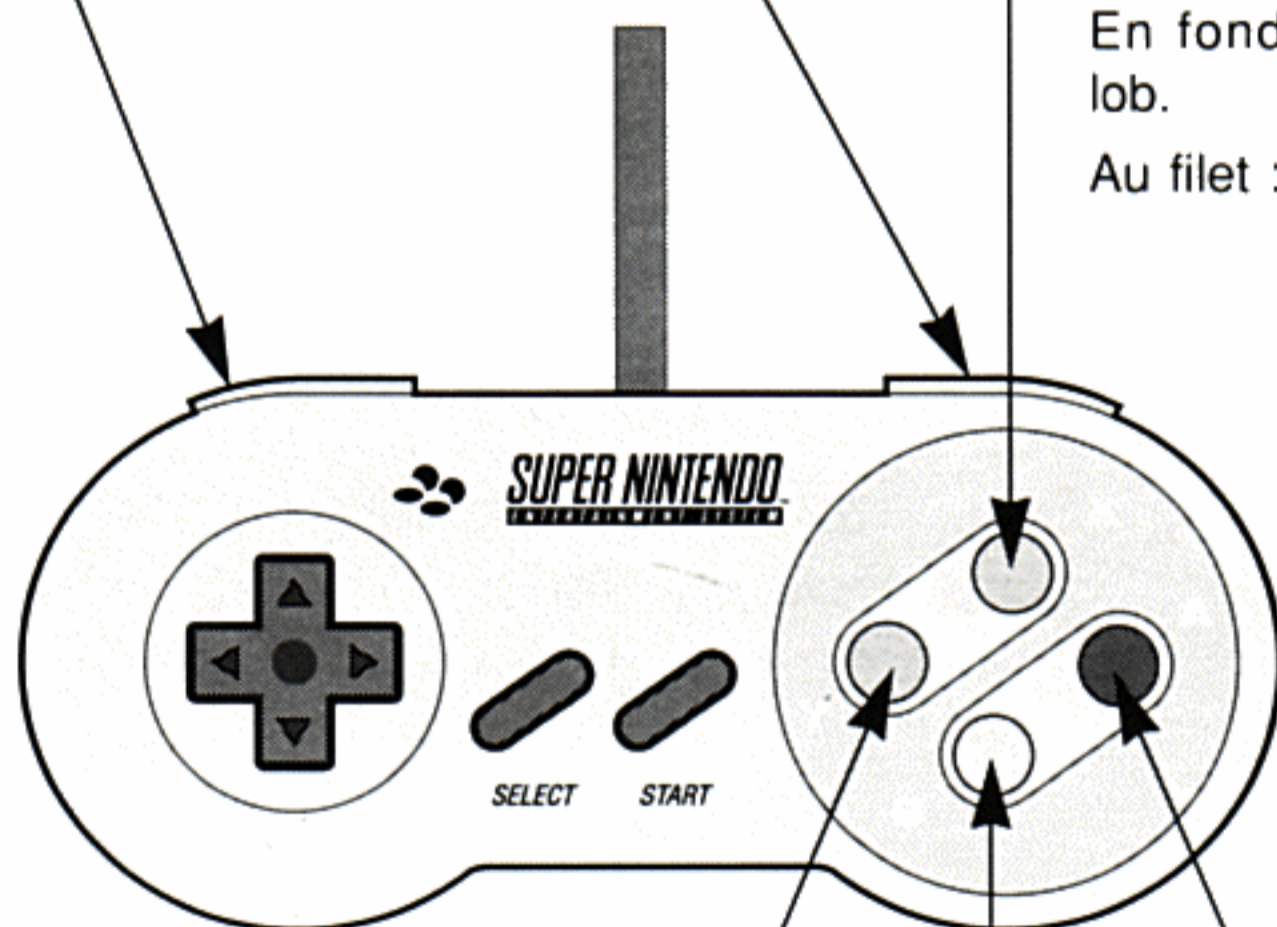
En fond de court : balle
de vitesse moyenne.

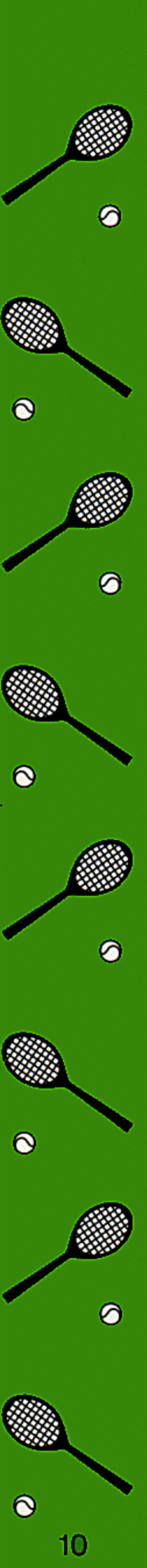
Au filet : volée forte mais
pas très sûre.

Bouton A :

En fond de court :
augmente la vitesse
de la balle.

Au filet : volée sûre
mais pas très forte.





Pour contrôler l'angle de la balle, utilisez les touches GAUCHE et DROITE de la croix de direction.

Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons pour préparer votre coup, appuyez le plus longtemps possible sur les touches GAUCHE ou DROITE de la croix de direction pour faire partir la balle dans la direction souhaitée.

Note : L'angle sera plus ou moins grand en fonction du temps pendant lequel vous aurez appuyé sur la touche de direction.

Pour augmenter la vitesse de la balle maintenez le bouton de tir enfoncé le plus longtemps possible.

Les touches HAUT et BAS de la croix de direction influent sur la longueur de la balle. Même principe que pour le contrôle de l'angle : si vous appuyez sur HAUT ou BAS de la croix de direction tout en gardant le bouton de tir enfoncé, la balle sera courte ou longue.

CONSEILS POUR BIEN CONTROLER VOS COUPS

Placez-vous suffisamment longtemps à l'avance au bon endroit pour renvoyer la balle. Ceci vous permet d'appuyer 'longtemps' sur le bouton et/ou sur la croix de direction.

Entraînez-vous en choisissant l'entraîneur niveau amateur, qui renvoie les balles toujours au même endroit. Cela vous permet de bien maîtriser les différentes façons de contrôler vitesse, longueur et direction de la balle.

Si vous débutez, choisissez lors de vos premiers matches le mode **CONTROLE FACILE** (déplacements de votre joueur gérés par l'ordinateur). Ceci vous permet d'apprendre à contrôler vos tirs.

PAUSE :

Appuyez sur le bouton **START** pour faire une pause (l'échange en cours est momentanément arrêté). Lors de la pause le score actuel est affiché.

Pour revenir au match, appuyez à nouveau sur le bouton START.

Notes :

◆ En mode pause, si vous appuyez sur les touches DROITE ou GAUCHE de la croix de direction, certaines statistiques sont affichées (nombre d'aces, etc...).

◆ En mode pause, si vous appuyez sur le bouton SELECT, vous pouvez consulter les statistiques ou abandonner la partie en cours.

CONSEILS POUR GAGNER

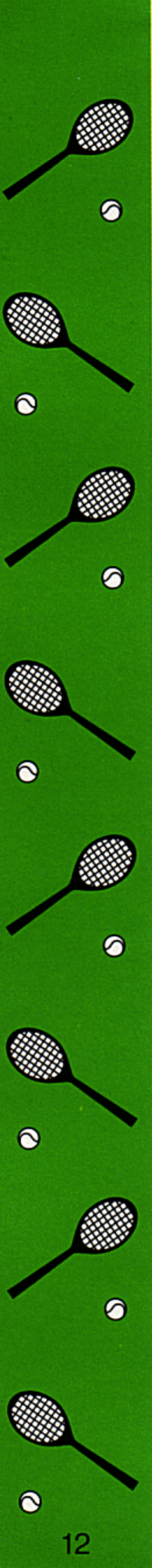
LES STATISTIQUES

Vous pouvez y accéder à différents moments :

Pendant un match, si vous appuyez sur le bouton START et ensuite sur le bouton SELECT vous pouvez consulter les statistiques actuelles du match. De plus, les statistiques sont affichées à la fin de chaque match.

Le premier écran de statistiques affiché indique la durée du match et le nombre de points marqués par chaque camp.





Pour consulter les statistiques complètes de chaque joueur, appuyez sur la touche DROITE de la croix de direction. Pour revenir au match, appuyez sur la touche START.

Pour **quitter un match**, appuyez sur la touche START (mode PAUSE) puis sur la touche SELECT, enfin, placez vous sur l'écran JEU INTERROMPU et sélectionnez OUI.

Si vous abandonnez en mode TOURNOI : vous êtes éliminé de ce tournoi et vous revenez au menu du tournoi.

Si vous abandonnez en mode EXHIBITION : Vous perdez le match et vous revenez au menu principal.

A la fin d'un échange vous pouvez appuyer sur la touche SELECT pour disputer immédiatement le point suivant.

POUR GAGNER CONTRE LES PROS

La pratique et l'expérience sont deux conditions indispensables pour se mesurer aux professionnels .

Restez toujours concentré. La moindre baisse de concentration vous fera perdre des points, des jeux, des manches et même des matches très rapidement.

Cherchez les points faibles de vos adversaires, ils en ont tous. Par exemple, MUELLER a un revers très moyen. Frappez vos balles sur le coup faible de l'adversaire.

Généralement sur les surfaces rapides (sur gazon, en salle, sur quick), les matches se gagnent à la volée.

L'ENTRAÎNEMENT

Utilisez ce mode pour vous entraîner. Il y a cinq entraîneurs différents, qui vous donnent des renseignements utiles en fonction du niveau choisi.

Amateur : RUDI MINTEN

Rudi joue toujours vers le milieu du court, et vous pouvez ainsi vous entraîner aux différents coups possibles sans avoir à vous déplacer intensivement. Si vous n'avez jamais joué à ce jeu, choisissez Rudi pour vos premiers entraînements. Il sera ensuite certainement l'un de vos "coach" préférés.

Confirmé : NICK FLYNN

Nick vous permet d'améliorer certaines techniques et certains coups spécifiques. Il tentera parfois des lobs si vous montez au filet.

Professionnel : BRUCE CARUSO

Bruce est le coach parfait pour les joueurs de tennis professionnels: il donne un grand nombre de conseils tactiques pour gagner les tournois.

Volée : WAYNE LUKE

Wayne vous aide à travailler sur des stratégies spécifiques pour bien jouer au filet.

Service : GARTH STEIN

Garth vous aide à travailler votre service. Il vous apprend les différents services, et comment servir en utilisant la manette multidirectionnelle.



LES MATCHES AMICAUX (EXHIBITION)

Le mode EXHIBITION vous permet de jouer des matches amicaux contre un autre joueur ou l'ordinateur.

Vous avez la possibilité de choisir votre joueur parmi 16, la surface du terrain, le nombre de manches gagnantes et le type de jeu (simple ou double).

PREMIER MENU :

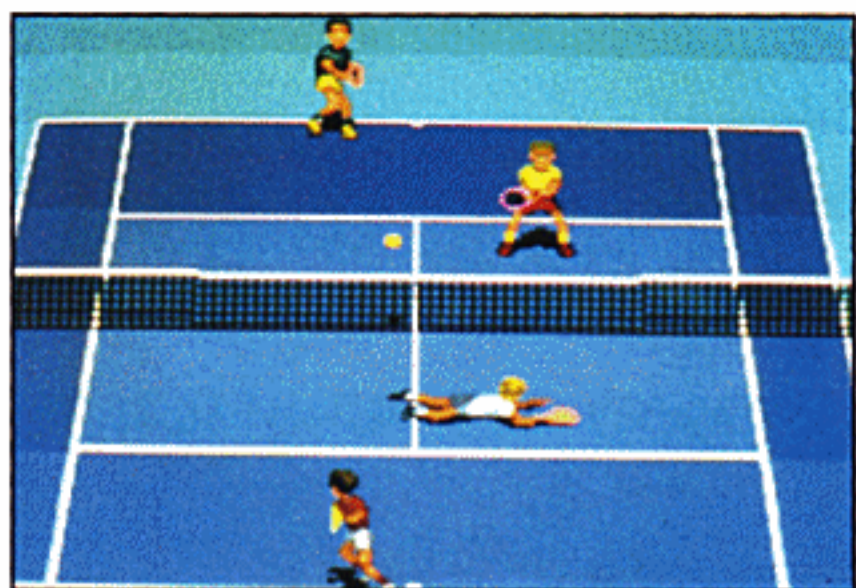
Choisissez la surface :

Vous pouvez jouer sur six surfaces différentes :

◆ Deux des surfaces sont fantaisistes : "antartica" et "désert", créées dans le but de vous divertir.

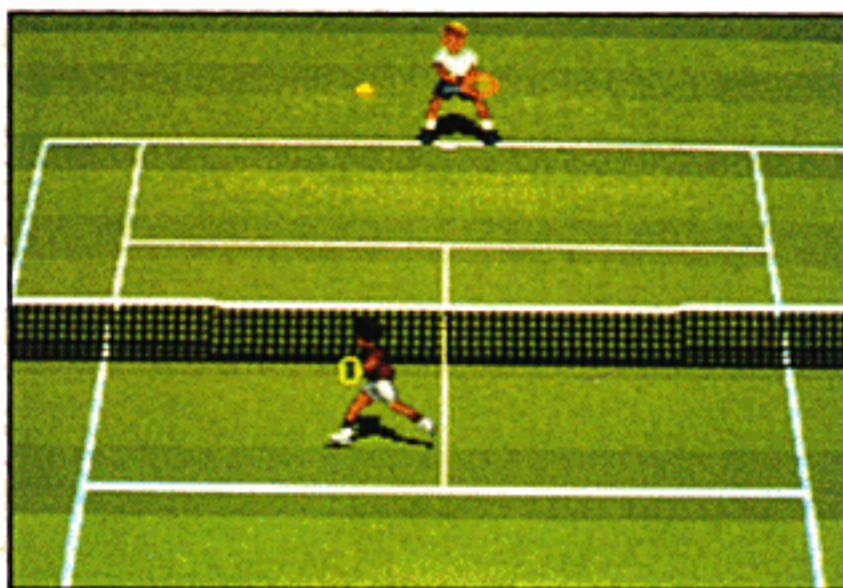
◆ Les surfaces ont des caractéristiques spécifiques : la terre battue est, comme dans la réalité, une surface plus lente que le gazon.

Note : chaque joueur a sa surface préférée
(exemple : EDSON sur gazon et en salle).



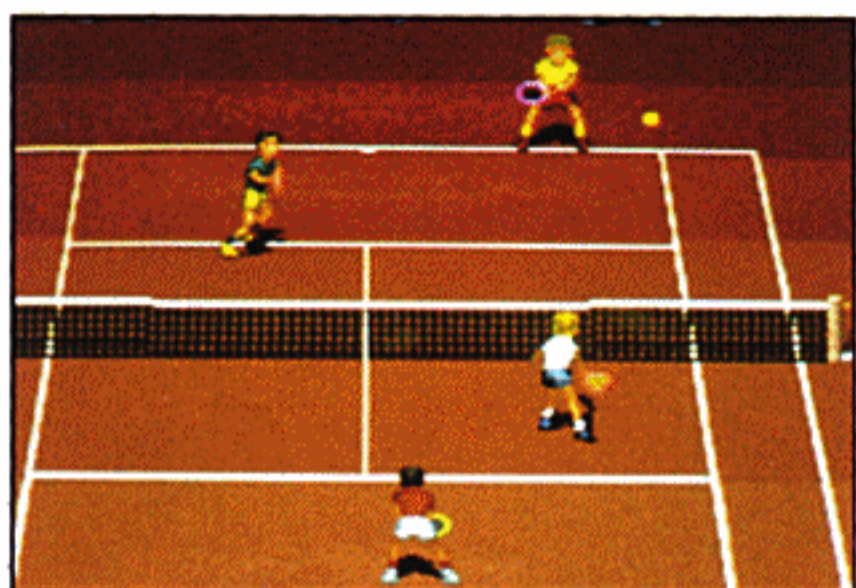
SURFACE RAPIDE

*La balle rebondit haut
et est très rapide.*



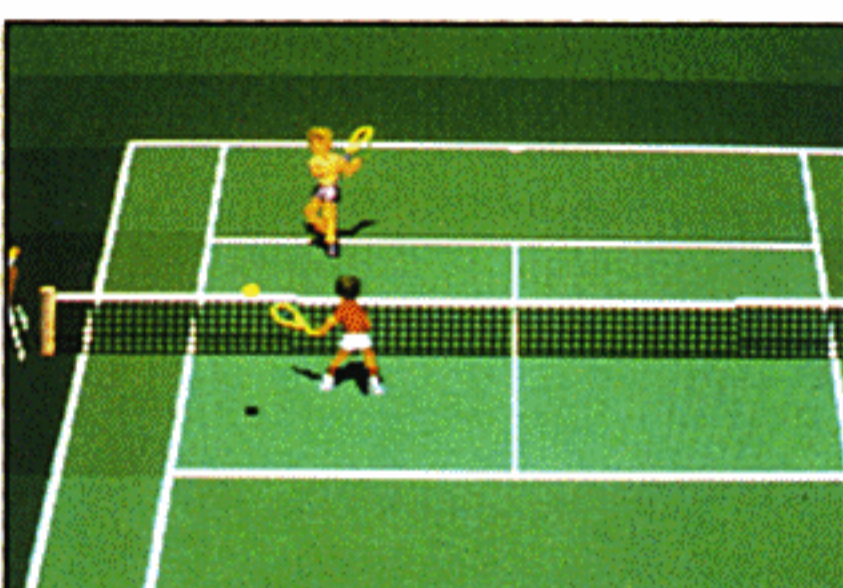
GAZON

*La balle rebondit très bas,
mais est très rapide.*



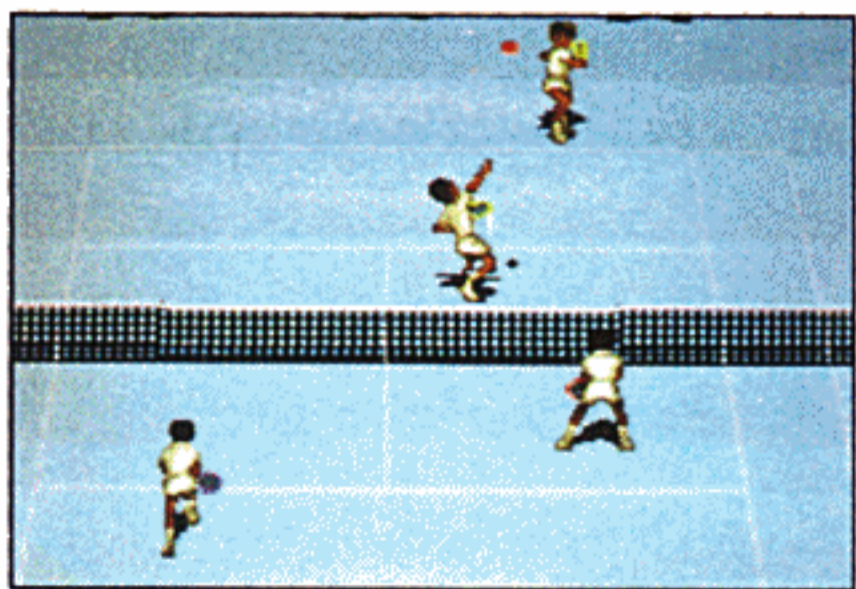
TERRE BATTUE

*La balle rebondit assez bas
et se déplace plus lentement.*



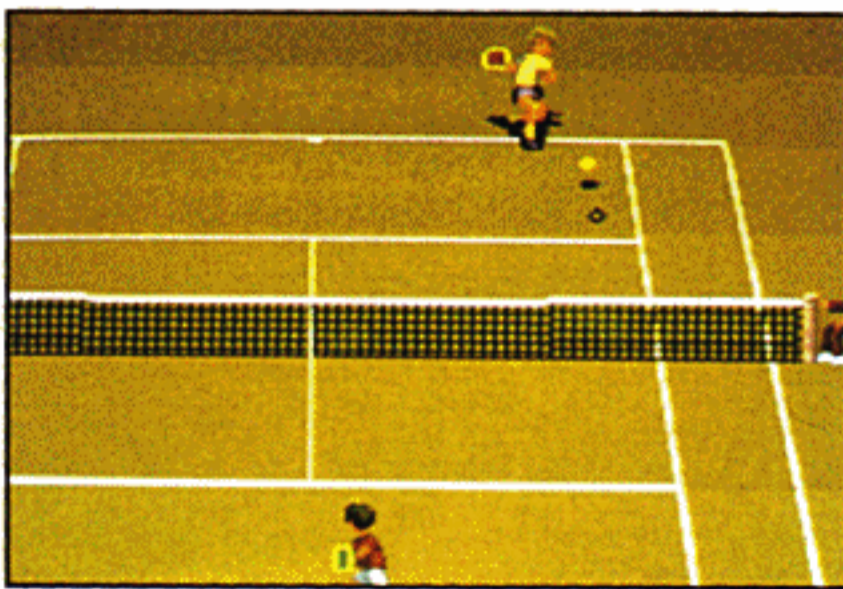
COURT EN SALLE

*La balle rebondit très haut
et est très rapide*



“ANTARTICA”

*La balle rebondit très bas,
et se déplace très lentement.*

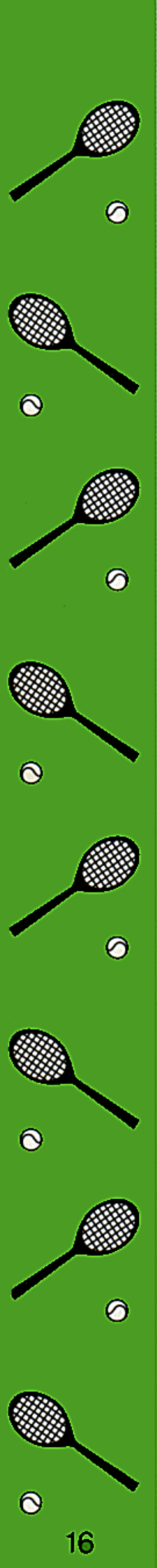


“DESERT”

*La balle rebondit très bas,
et se déplace très lentement.*

Les entraînements se font sur gazon.





CHOISISSEZ LE NOMBRE DE MANCHES D'UNE PARTIE

◆ **1 manche**

◆ **3 manches**

Le premier qui gagne deux manches remporte le match.

◆ **5 manches**

Le premier qui gagne trois manches remporte le match.

CHOISISSEZ LE NOMBRE DE JOUEURS

I - Vous êtes seul :

Un joueur contre l'ordinateur.

Un joueur et l'ordinateur contre deux joueurs ordinateur.

II - Vous êtes avec un ami :

Un joueur contre un joueur.

Deux joueurs contre deux joueurs ordinateur.

Un joueur et l'ordinateur contre un joueur et l'ordinateur.

III - Vous voulez voir une démo :

En simple ou en double, jouée par l'ordinateur.

SECOND MENU : SELECTION DU JOUEUR ET MODE DE CONTROLE

Premier joueur :

Pour sélectionner votre joueur placez vous sur la ligne du haut et changez de joueur en utilisant la touche droite de la croix de direction.

Il est important de bien choisir le joueur en fonction de votre type de jeu : si vous aimez rester en fond du court choisissez BARNABY, en revanche si vous préférez monter à la volée, choisissez EDSON.

Après avoir sélectionné votre joueur, choisissez votre mode de contrôle (partiel ou total).

Deuxième joueur :

Pour permettre au deuxième joueur de faire ses choix, placez vous sur JOUEUR 1 et appuyez sur les touches droite ou gauche de la croix de direction.

Choisissez votre joueur puis le mode de contrôle ou le niveau de l'ordinateur (amateur, confirmé, professionnel).

Pour commencer le match, appuyez sur START. Lorsqu'un match est terminé, vous revenez au menu principal.



UNE SAISON DE TOURNOIS

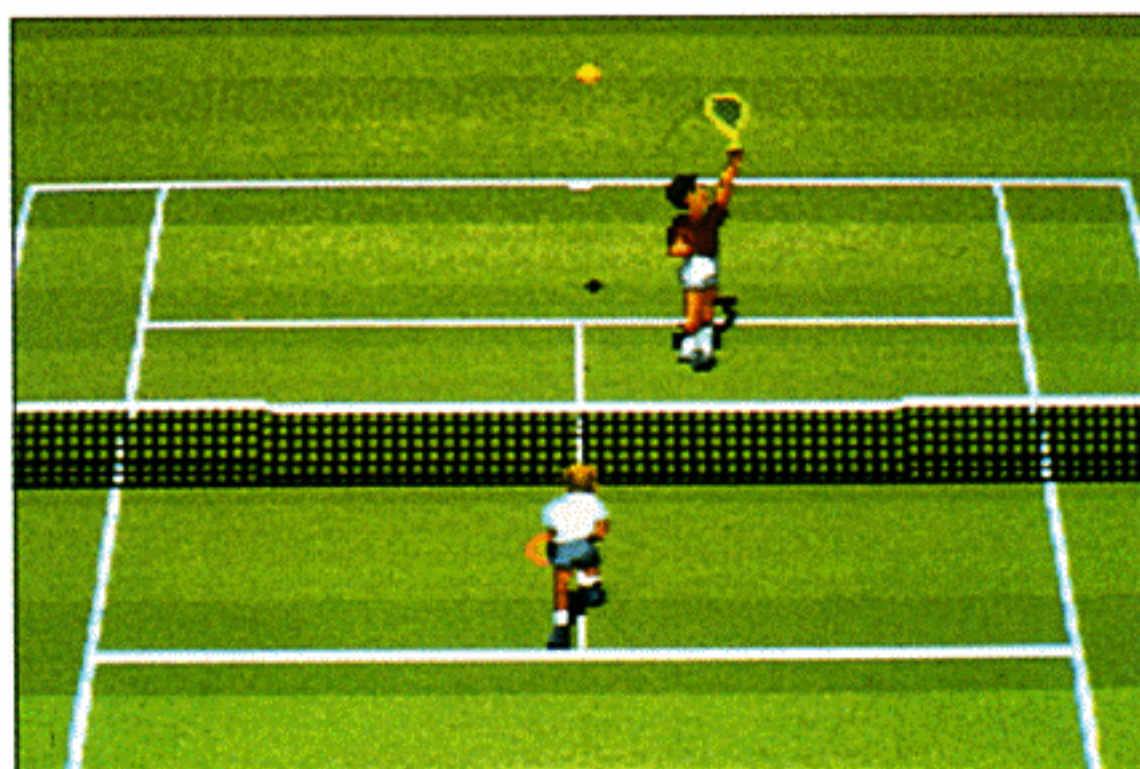
**Pour les tournois, pas d'hésitation vous êtes
JIMMY CONNORS !**

Votre but : être classé premier à la fin d'une saison de tournois (une saison dure un an).

Chaque mois vous choisissez le tournoi auquel vous voulez participer (vous avez en général le choix entre deux ou trois tournois).

Chaque tournoi a une cote différente. WIMBLEDON ou L'OPEN DE FRANCE (ROLAND GARROS) rapportent plus de points que les tournois d'OSLO ou de MILAN.

Les points sont distribués de la façon suivante: le vainqueur du tournoi reçoit le nombre de points du tournoi, tandis que le second reçoit la moitié de ces points, etc...



La valeur de chaque tournoi est donnée dans le tableau ci-dessous :

MOIS	TOURNOI	COURT	POINTS
Janvier	Open d'Australie Osaka Bombay	surface rapide en salle gazon	100 40 20
Février	Milan Nairobi	en salle terre battue	40 20
Mars	Key Biscayne Indian Wells Casablanca	surface rapide surface rapide terre battue	80 60 20
Avril	Monte-Carlo Singapour Hong Kong	terre battue gazon surface rapide	60 40 20
Mai	Open de France Hambourg	terre battue terre battue	100 60
Juin	Wimbledon	gazon	100
Juillet	Toronto Acapulco	surface rapide terre battue	60 40
Août	U.S Open Brisbane	surface rapide gazon	100 40
Septembre.	Madrid Oslo	terre battue en salle	40 20
Octobre	Tokyo Tel Aviv Buenos Aires	en salle surface rapide terre battue	60 20 20
Novembre.	Moscou BBSC Masters*	en salle en salle	40 14
Decembre.	Bluebyte Open UBI Indoor Antartica	en salle en salle neige	100 80 8

* Vous ne pourrez participer à ce tournoi que si vous êtes classé parmi les meilleurs joueurs mondiaux.

Le premier menu vous permet de choisir le **mode de contrôle**, le second le **niveau de vos adversaires** (amateur, confirmé ou professionnel). Grâce au troisième menu vous pouvez consulter le classement actuel.

Note : en janvier (début de la saison) tous les joueurs ont 0 point. Pour sortir de ce menu, appuyez à nouveau sur la touche START.



Sélectionnez l'option DEBUT DU TOURNOI pour commencer un tournoi. Vous pouvez également retourner au menu principal du jeu (EXHIBITION / TOURNOI / REPRENDRE / ENTRAINEMENT).

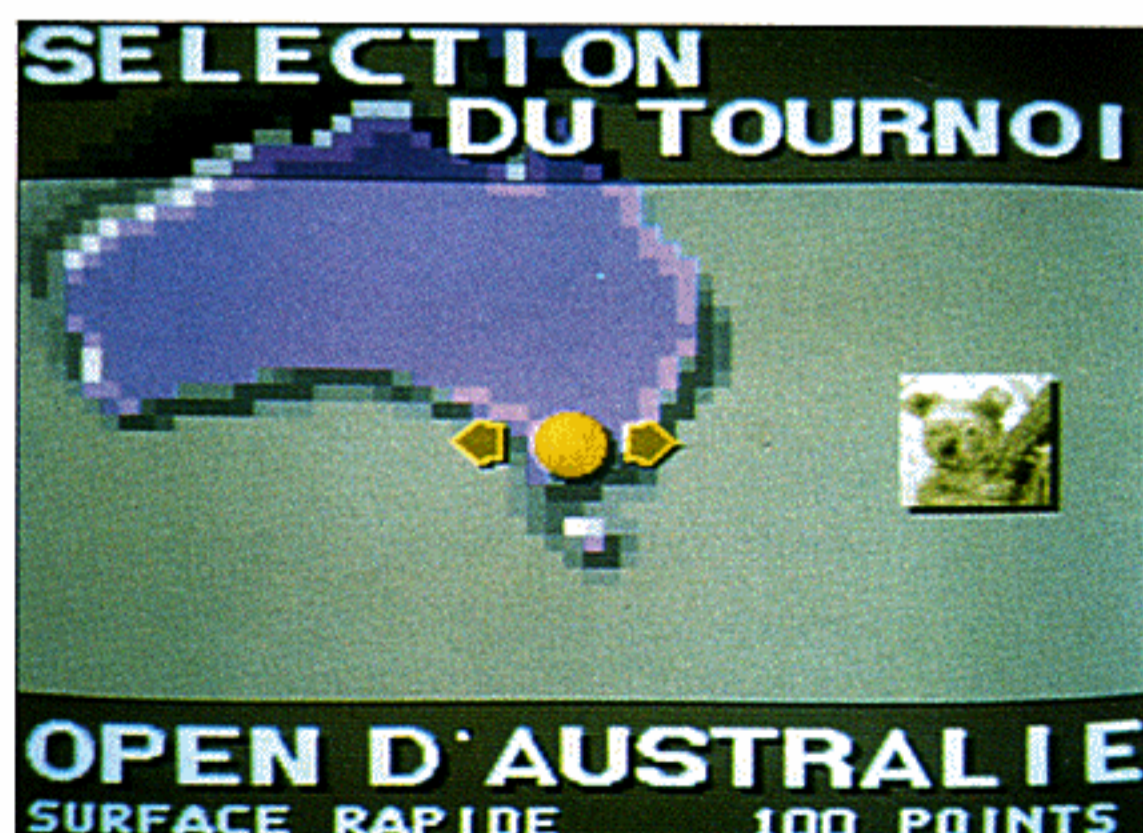
Note : si vous sélectionnez cette option au cours d'une saison vous devez aller dans le menu REPRENDRE pour continuer la saison au point où vous l'avez laissée.

SELECTION DU TOURNOI

Avant de commencer, choisissez le tournoi auquel vous voulez participer ce mois-ci. Il s'agit du quatrième menu.

Ce menu représente une carte du monde. Un tournoi vous est proposé (son nom, la surface et le nombre de points qu'il rapporte). Généralement plusieurs tournois sont disponibles; pour les visualiser il vous suffit d'appuyer sur les touches GAUCHE ou DROITE de la croix de direction.

Pour commencer un tournoi, appuyez simplement sur la touche START.



LES MATCHES

Votre prochain adversaire vous est présenté (nom et classement).

Si vous gagnez, vous êtes qualifié pour le tour suivant. Soyez le meilleur pour accéder à la finale !

Après la finale, le menu du tournoi est à nouveau affiché. Vous pouvez consulter le nouveau classement ou continuer la saison par le tournoi du mois suivant.

Si vous perdez vous êtes éliminé du tournoi.

Vous serez cependant informé des résultats du tournoi. Vous reviendrez ensuite au menu du tournoi ou vous pourrez consulter le nouveau classement ou continuer la saison en sélectionnant DEBUT DU TOURNOI.

QUELQUES CONSEILS POUR REUSSIR

Préférez les tournois de niveau moyen aux grands tournois souvent difficiles en finales et demi-finales.

Avant de disputer un tournoi difficile, entraînez-vous (mode exhibition) sur un court du même type que celui du tournoi avec un joueur de niveau professionnel : votre niveau de concentration sera meilleur que si vous aviez disputé immédiatement ce tournoi difficile.

Vous pouvez revenir au tournoi en sélectionnant le menu REPRENDRE et en appuyant sur START. N'éteignez pas votre Super Nintendo Entertainment System™ sans avoir noté le mot de passe !

LES MOTS DE PASSE

A la fin de chaque tournoi (gagné ou perdu) un mot de passe vous est donné.

Ce mot de passe contient toutes les informations concernant la saison (le classement, le mois actuel, etc...).

Ecrivez-le sur une feuille que vous conserverez précieusement si vous voulez recommencer plus tard un tournoi à ce moment précis de la saison. Pour entrer le mot de passe vous devez vous positionner sur l'option **REPRENDRE** du menu principal.

Note : si lors d'une saison vous revenez au menu principal, le dernier mot de passe reste affiché dans le menu **REPRENDRE**.

COMMENT ENTRER VOTRE MOT DE PASSE :

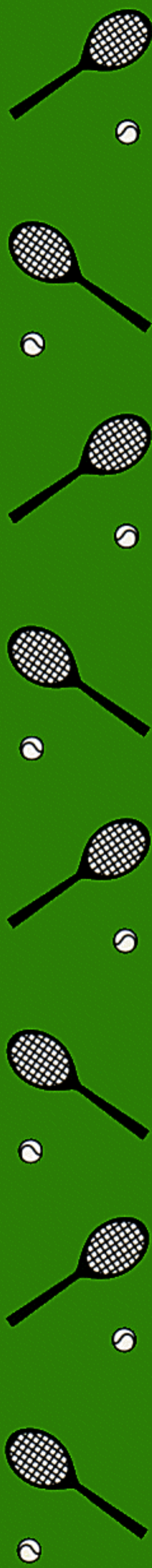
Pour placer un symbole ou une lettre , il vous faut d'abord sélectionner celui-ci dans la petite grille affichée en bas de l'écran (déplacez le curseur avec la croix de direction jusqu'à ce symbole et sélectionnez-le avec un bouton (A, B, X ou Y).

Vous verrez alors ce symbole à droite et à gauche de la petite grille. Pour placer ce symbole au bon endroit déplacez le curseur jusqu'à la case voulue et appuyez sur un des boutons (A, B, X ou Y).

Lorsque tous les symboles seront placés correctement appuyez sur la touche START.

Si le code est correct vous reprenez le jeu là où vous l'aviez laissé.

Si vous désirez sortir de ce menu sans entrer de code, appuyez sur le bouton **SELECT**.



LES JOUEURS

JIMMY CONNORS



Force : joueur complet. Très bon revers à deux mains, très puissant, il utilise des angles très importants. Bonnes volées.
Faiblesse : coup droit moyen.

MORITZ MUELLER



Force : très bon coup droit. Très bonnes volées. Service très puissant.
Faiblesse : revers très haut et lent (lifté). Pas très rapide.

TIMO AKIRÄ



Force : assez rapide. Service à angles fuyants.
Faiblesse : pas de faiblesses majeures mais pas de coup gagnant.

MALCOM O'HARA



Force : assez rapide. Très bonnes volées. Bon service.
Faiblesse : coups de fond de court moyens.

EMIL WURZL



Force : très bon coup droit, il utilise des angles importants et son coup droit est très puissant. Service puissant.

Faiblesse : revers à deux mains moyen. Volées moyennes.

BJOERN EDSON



Force : très rapide. Très bonnes volées. Bon revers. Coups assez bas au filet.

Faiblesse : coup droit lent.

BRUCE BARNABY



Force : très bon coup droit, il utilise des angles importants et son coup droit est très puissant. Très bon revers à deux mains, il utilise des angles importants et son revers est très puissant. Bon service. Très bon lob lifté.

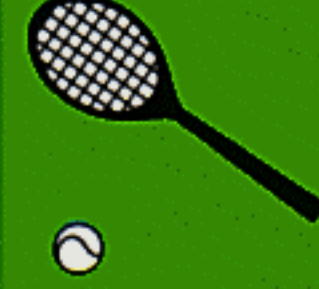
Faiblesse : très mauvaises volées.

PIERRE PAPOU



Force : bonnes volées. Bon service.

Faiblesse : coups de fond de court moyens.





OLAF NILSON



Force : bons coups de fond de court.

Faiblesse : mauvaises volées.

RUDI WIJNFORT



Force : très bonne volée de coup droit. Rapide.

Faiblesse : coups de fond de court moyens.

SANCHO PANSA



Force : rapide. Bons coups de fond de court.

Faiblesse : volées moyennes.

JOSE CARLOS



Force : bon coup droit. Joueur complet.

Faiblesse : pas de faiblesses majeures.

LOTHAR BAECKER



Force : bons coups de fond de court. Très bonnes volées amorties.

Faiblesse : pas très rapide.

OTTO KRAUSE



Force : bon service. Bon revers. Très bonnes volées.

Faiblesse : mauvais coup droit.

RASHID ORGUL



Force : bonnes volées. Bon service.

Faiblesse : coups de fond de court moyens.

SAKI TANAKA

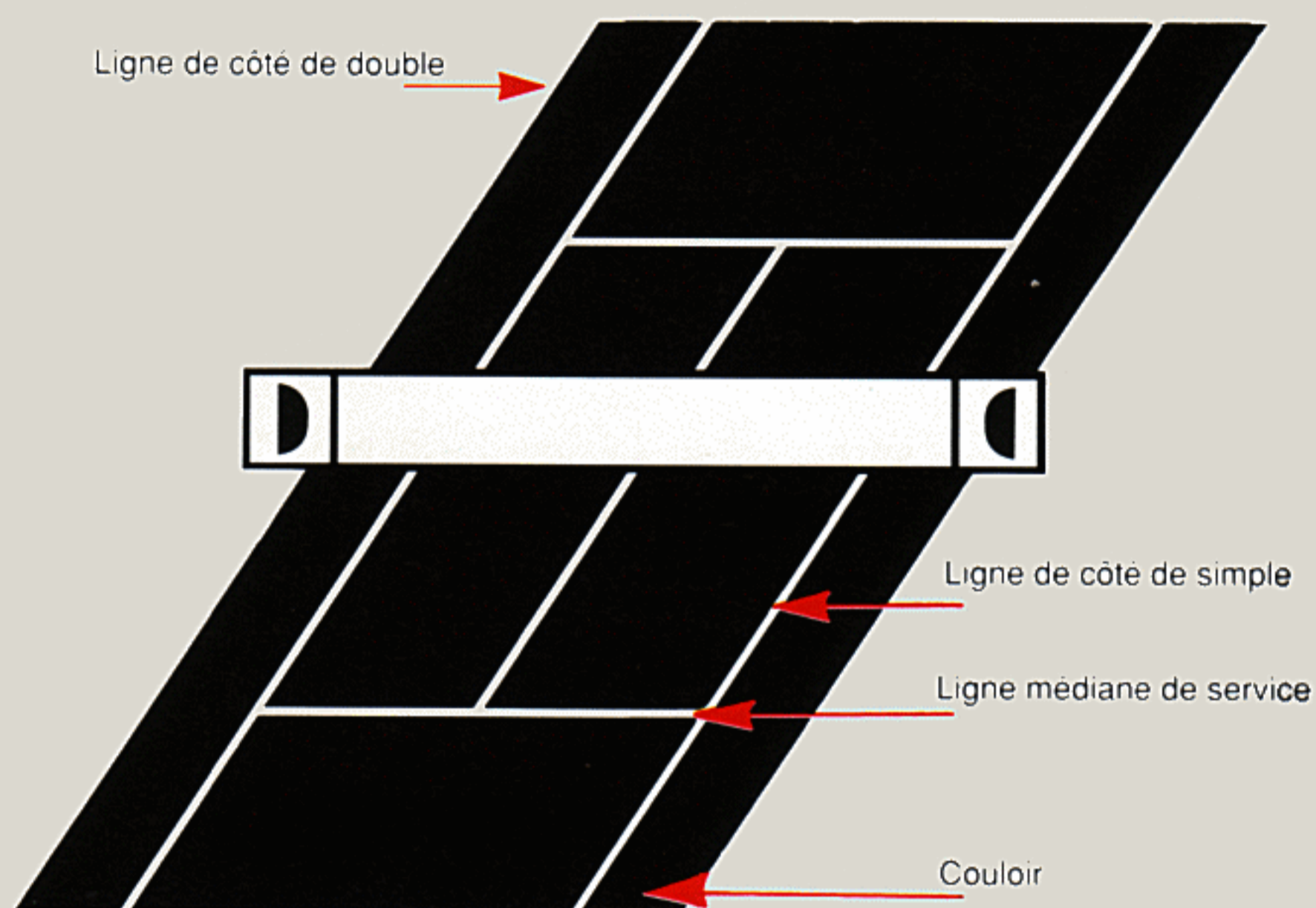


Force : joueur complet.

Faiblesse : pas très rapide.



LES REGLES DU TENNIS



Score

Pour gagner un point, vous devez renvoyer la balle dans la moitié du court occupée par votre adversaire. Si celui-ci ne parvient pas à relancer la balle dans votre camp, vous gagnez le point. Vous devez impérativement renvoyer la balle après le premier rebond. Un match de tennis est composé de jeux et de manches.

Jeu

Les points attribués pendant le jeu sont dans l'ordre 15, 30, 40 et jeu. Si vous êtes à égalité à 40 partout, on dit "égalité". Dans ce cas, le premier joueur qui a deux points d'avance gagne le jeu. Si vous gagnez le premier point, vous avez

l'avantage, car il ne vous reste plus qu'un point à marquer pour remporter le jeu.

Manche

Le premier joueur qui remporte six jeux remporte la manche. Si les joueurs sont à égalité à 6 jeux partout, ils terminent par le jeu décisif, où le gagnant doit avoir marqué au moins 7 points et avoir deux points d'avance sur son adversaire.

Match

Un match peut être composé de 1, 3 ou 5 manches.

Service

Le joueur 1 sert en premier. Chaque joueur sert pendant un jeu. Vous devez servir de chaque côté de la ligne médiane, en alternance, dans le carré de service diagonalement opposé, dans le camp de votre adversaire.

Par exemple, si vous servez à droite de la ligne de service, la balle doit atterrir dans le carré de service DROIT de votre adversaire.

Vous avez droit à deux essais pour votre service. Un service n'est valable que si la balle retombe dans le carré de service de votre adversaire. Si la balle touche le filet ou retombe en dehors du carré de service, elle n'est pas bonne.

Si vous échouez à votre premier service, vous faites une faute. Si vous échouez aussi au second, c'est une double faute. Dans ce cas, votre adversaire remporte le point!

Si vous touchez le filet lors du premier service et que la balle retombe dans le carré de service de l'adversaire, un "filet" (let) est annoncé, et vous devez servir à nouveau.



LE COURT DE TENNIS

LE COULOIR

Le couloir est la zone située de chaque côté du court. Ce couloir n'est utilisé qu'en double. En simple, si une balle tombe dans le couloir, elle est FAUTE.

LA LIGNE DE FOND

Vos balles ne doivent pas retomber au-delà de la ligne de fond de court. Sinon, elles sont considérées comme ; fautes.

LA MARQUE CENTRALE

Vous devez servir de chaque côté de la marque centrale.

LE CARRE DE SERVICE GAUCHE ET DROIT

(AVANT-COURT)

Lorsque vous servez, votre balle doit retomber dans le carré de service **DIAGONALEMENT** opposé. Par exemple, si vous servez à droite, la balle doit retomber dans le carré de service **DROIT** de votre adversaire.

GLOSSAIRE DES TERMES UTILISES POUR LE TENNIS

Montée au filet

Coup frappé alors que le joueur monte au filet.

Balle coupée

Coup frappé avec une force modérée et un effet destiné à faire avancer l'adversaire.

Coup croisé

Coup en diagonale.

Sur la ligne

La balle rebondit juste sur la ligne.

Amortie

La balle rebondit près du filet avec un faible rebond.

Coups

Vous devez frapper la balle après le premier rebond et avant le second. Les deux coups principaux sont le coup droit et le revers.

Au filet

Pour bien placer vos coups, il vaut mieux être le plus près possible du filet.

Passing shot

Coup destiné à passer le joueur adverse qui monte au filet.

Volée

La volée est une attaque jouée avant que la balle ne touche le sol. Les volées se jouent généralement dans les carrés de service lorsque vous montez au filet.





JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR SNES CREDITS

Conçu et développé par Blue Byte

Directeur de la réalisation

Lothar Schmitt

Réalisateurs

Thomas Hertzler et Lothar Schmitt

Programme

Thomas Haeuser

Musique

Roger Goede

Programmation de la musique

Simon J. Hardy Francis

Effets sonores

Haiko Ruttman

Graphismes

Thorsten Knop

Edité par UBI SOFT © UBI SOFT 1993

Responsable de l'édition

Gérard Guillemot

Tests et support technique

Serge Hascoet, Frédéric Markus et Florence Gayet

Marketing

Carole Degoulet

Réalisation du manuel

Florence Villatte

Distribué par
Guillemot Int. Software
BP 2
56200 La Gacilly
France

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
France