



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO® OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Super Tennis[★] pour votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

Sommaire

Nom des commandes et fonctionnement.....	2
Comment jouer au Super Tennis.....	3
Préparatifs	5
Règles	9
Service et coups.....	11
Mode "Circuit" (Parcours)	16
Aptitudes des joueurs	20
Présentation des joueurs	23

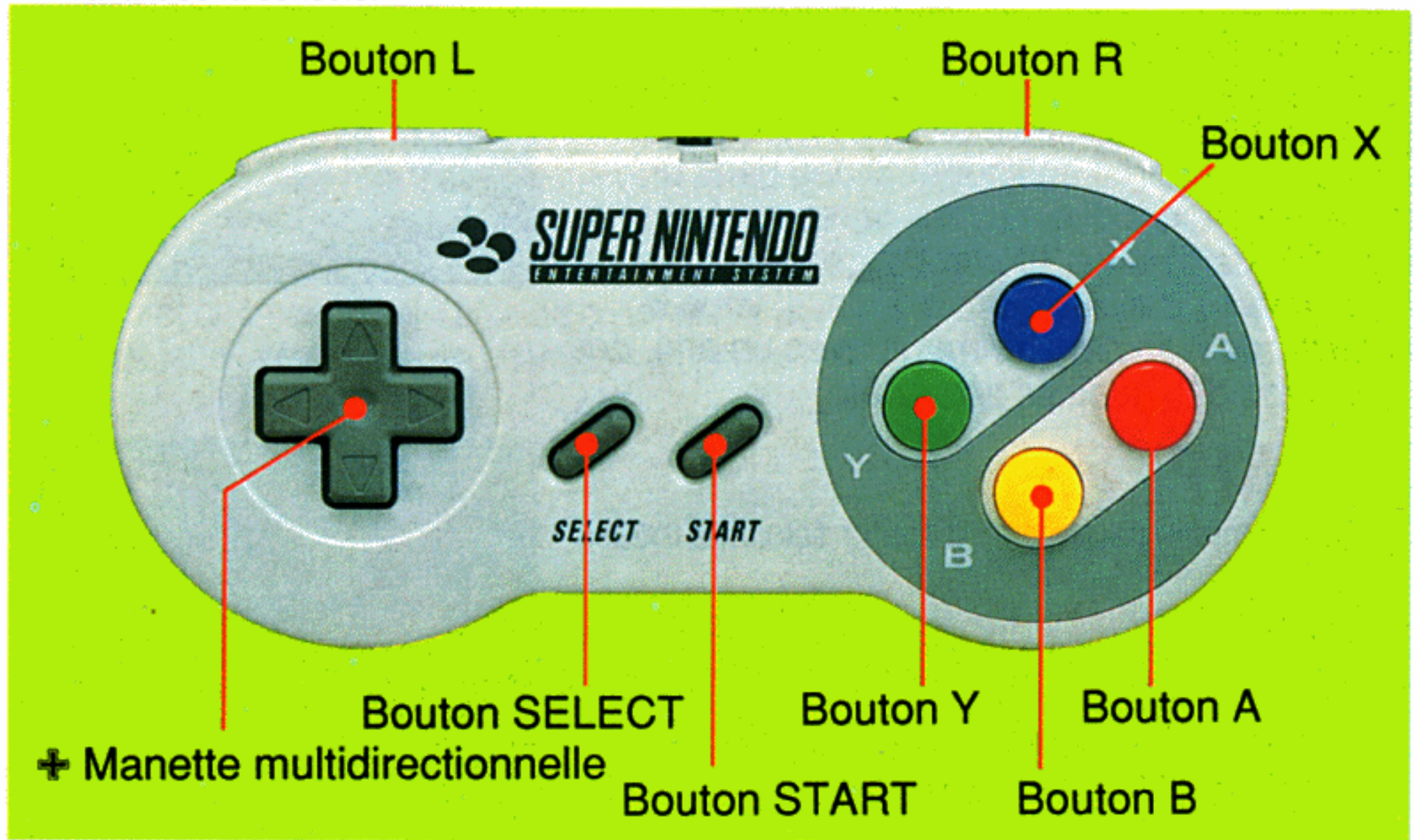
★ © 1991 Tokyo Shoseki, © 1991 Nintendo

TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. © 1992 Nintendo Co., Ltd.

Nom des commandes et fonctionnement

Pour vous familiariser avec votre jeu, nous vous conseillons de lire attentivement les pages suivantes.

- Les deux manettes de la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ sont identiques.
- Lorsque vous jouez seul : Branchez l'une des manettes dans la prise 1, située à l'avant de la console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
- Lorsque vous jouez à deux : Branchez une manette dans chacune des prises situées à l'avant de la console.



+ Manette multidirectionnelle

- Déplacement du joueur
- Changement de trajectoire de la balle

Bouton A

- Lancement de la balle de service
- Service lent
- Balle coupée
- Volée légère

Bouton Y

- Lob

Bouton L

- Balle coupée à gauche

Bouton START

- Appuyez sur ce bouton avant le service pour visualiser l'écran score/réglage.

Bouton SELECT

- Appuyez sur ce bouton avant le service pour visualiser l'écran score/informations.

Bouton B

- Lancement de la balle de service
- Service rapide
- Volée forte et sans effet (c'est le bouton le plus utilisé)

Bouton X

- Coup lifté

Bouton R

- Balle coupée à droite

COMMENT JOUER AU SUPER TENNIS

Introduction

SUPER TENNIS propose de nombreux modes, tous plus séduisants les uns que les autres. Choisissez votre joueur dans la liste des 20 tennismen proposés, puis laissez-vous transporter par le suspense et le réalisme que seuls peuvent vous apporter des joueurs aux caractéristiques spécifiquement définies pour la partie en cours. Mettez vos propres aptitudes au défi dans un championnat mondial où vous serez confronté à une série de plus de 30 adversaires en catégorie messieurs ou dames. Libre à vous, si vous le préférez, de disputer, contre ou avec un ami, des simples ou des doubles acharnés.



SIMPLES

Les simples peuvent se disputer selon les modes suivants :

- **1P vs COM - Joueur contre Ordinateur**

Dans ce mode, un joueur joue contre l'ordinateur. Il vous appartient de choisir le joueur et l'adversaire.

- **1P vs 2P - Joueur contre Joueur**

Ce mode vous permet de jouer contre un ami, sachant que vous devez tous deux sélectionner votre tennisman favori.



DOUBLES

Les doubles peuvent se disputer selon les modes suivants :

- **1P + 2P vs COM - Joueur 1 et Joueur 2 contre l'ordinateur**

Dans ce mode, le Joueur 1 et le Joueur 2 font équipe contre l'ordinateur.

- **1P vs COM - Un joueur et l'ordinateur contre l'ordinateur**

Dans ce cas de figure, le joueur fait équipe avec l'ordinateur qui lui tient lieu de partenaire pour affronter l'ordinateur.

- **1P vs 2P - Le Joueur 1 et l'ordinateur contre le Joueur 2 et l'ordinateur**

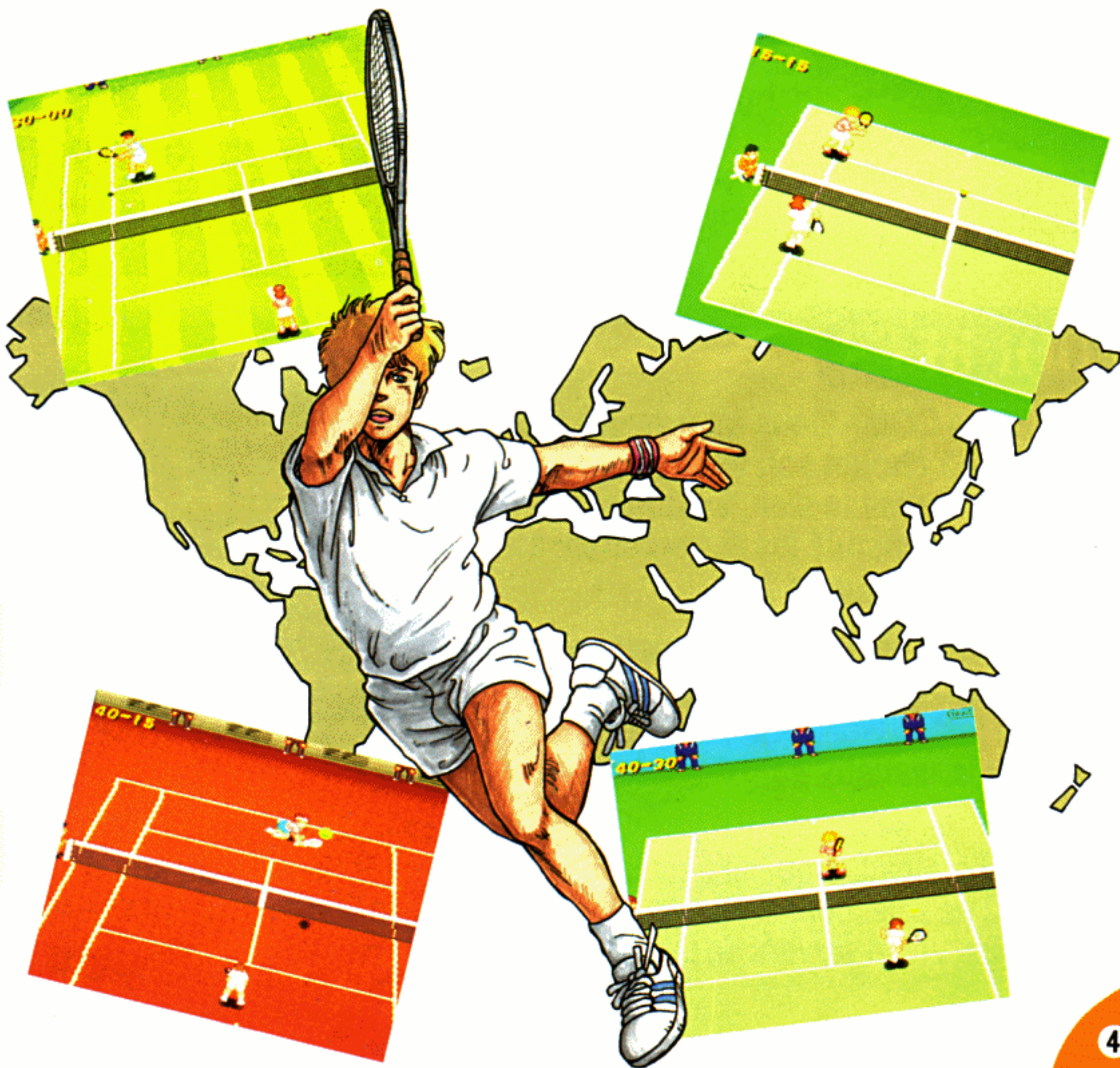
Ici, le Joueur 1 et le Joueur 2 s'affrontent en faisant chacun équipe avec l'ordinateur.



Rappel : Souvenez-vous que n'importe quel tennisman peut jouer avec ou contre n'importe quel autre tennisman figurant sur le tableau des joueurs professionnels. Vous pouvez également faire des choix multiples avec un même joueur et jouer en mixte.

PARCOURS ("CIRCUIT")

Vous devez obligatoirement sélectionner votre joueur à partir du tableau des 20 joueurs professionnels. Vous voyagerez autour du monde pour participer à tous les grands tournois. Si vous décidez de choisir une joueuse, il vous faudra jouer dans le circuit féminin. Si au contraire, votre choix se porte sur un joueur, vous jouerez dans le circuit masculin. Si vous êtes un joueur débutant, sachez toutefois que le circuit masculin est plus ardu et qu'il serait préférable de commencer par vous faire la main avec le championnat féminin.



PREPARATIFS

Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner le mode "SINGLES" (SIMPLES) ou DOUBLES et appuyez sur le bouton B pour valider votre décision (ou sur le bouton Y pour l'annuler). Il vous suffit ensuite de choisir votre joueur, le type de court et le nombre de sets qui composeront la partie. Pour plus d'informations concernant le mode PARCOURS, reportez-vous à la section MODE "CIRCUIT".

LE CHOIX DU JOUEUR

Vous pouvez sélectionner votre joueur à partir du tableau des joueurs comportant 10 hommes et 10 femmes. Aidez-vous du profil des joueurs figurant plus loin dans ce manuel.

SIMPLES

1P vs COM - Sélectionnez tout d'abord votre joueur, puis votre adversaire.

1P vs 2P - Le Joueur 1 choisit son tennisman à l'aide de la manette 1, puis le Joueur 2 choisit son tennisman en servant de la manette 2.



DOUBLES

1P + 2P vs COM - Dans un premier temps, le Joueur 1 choisit son tennisman, puis le Joueur 2 choisit le sien. Le Joueur 1 sélectionne ensuite les adversaires, au moyen de la manette 1.

1P vs COM - Le Joueur 1 choisit son tennisman, celui de l'ordinateur qu'il aura comme partenaire puis les adversaires, en utilisant la manette 1.

1P vs 2P - A l'aide de la manette 1, le Joueur 1 choisit son tennisman et celui de l'ordinateur qui lui tient lieu de partenaire. Puis, c'est au tour du Joueur 2 de sélectionner son tennisman et celui de l'ordinateur comme partenaire, en se servant de la manette 2.



CHOIX DE LA DUREE DU MATCH

Vous pouvez décider que votre match se décomposera en 1, 3 ou 5 sets. Si votre choix se porte sur un match en 3 sets, il vous faudra gagner 2 sets pour remporter la victoire. Si vous disputez un match en 5 sets, il vous faudra en remporter 3.



CHOIX DU TYPE DE COURT

Vous devez décider du type de court sur lequel se déroulera votre match.

SURFACE DURE



C'est le court en ciment sur lequel il est très facile de jouer car la balle rebondit plus haut que sur les deux autres courts.



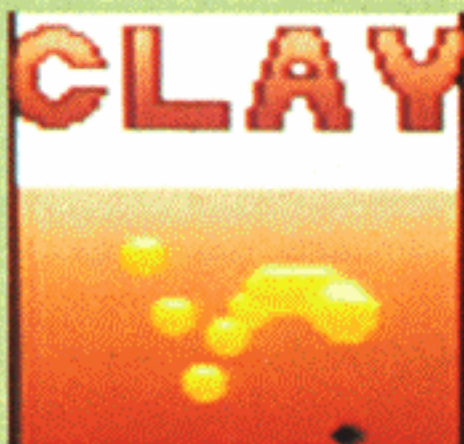
COURT SUR GAZON



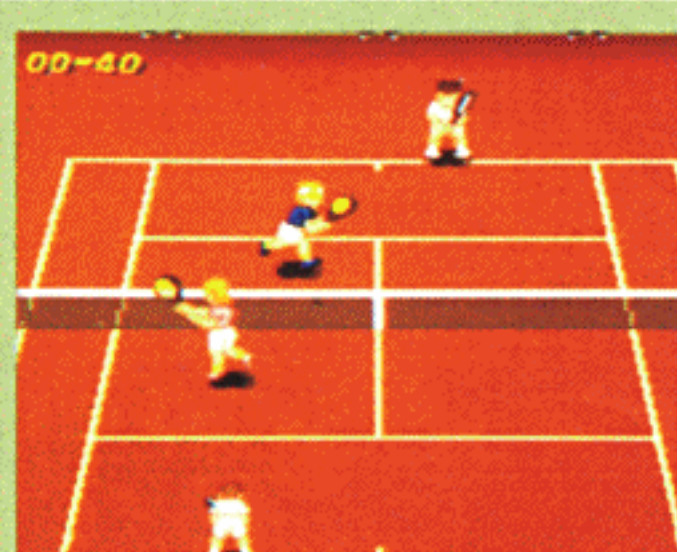
La surface de ce court est recouverte de gazon. Sur ce type de surface, la balle ne rebondit pas très bien.



COURT SUR TERRE BATTUE

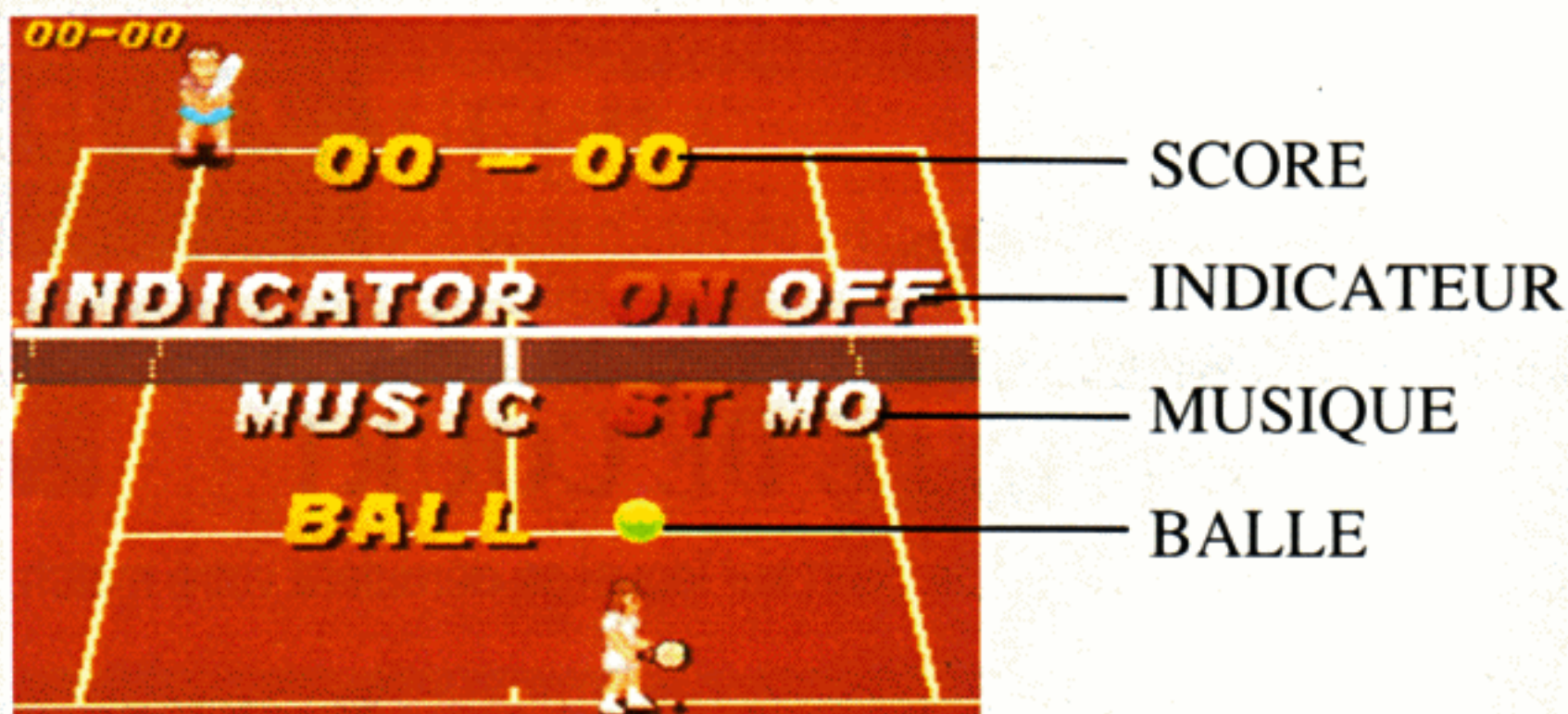


Comme son nom l'indique, ce court est recouvert de terre. Sur ce type de court, une fois que la balle a rebondi, sa vitesse diminue. Il faut souvent un certain temps pour s'habituer à jouer sur terre battue.



ECRAN SCORE ET REGLAGE

Juste avant le service, appuyez sur le bouton START pour afficher l'écran SCORE/REGLAGE. La ligne que vous voyez apparaître en surbrillance correspond à l'option que vous allez modifier. Utilisez la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite pour changer d'option. Utilisez la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les différents choix.



● SCORE :

Le score courant du joueur au service est affiché sur la partie gauche de l'écran.

● INDICATEUR ("INDICATOR") :

Le score courant est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran pendant le déroulement du jeu. Utilisez cette option pour faire apparaître ou disparaître le score.

● MUSIQUE ("MUSIC") :

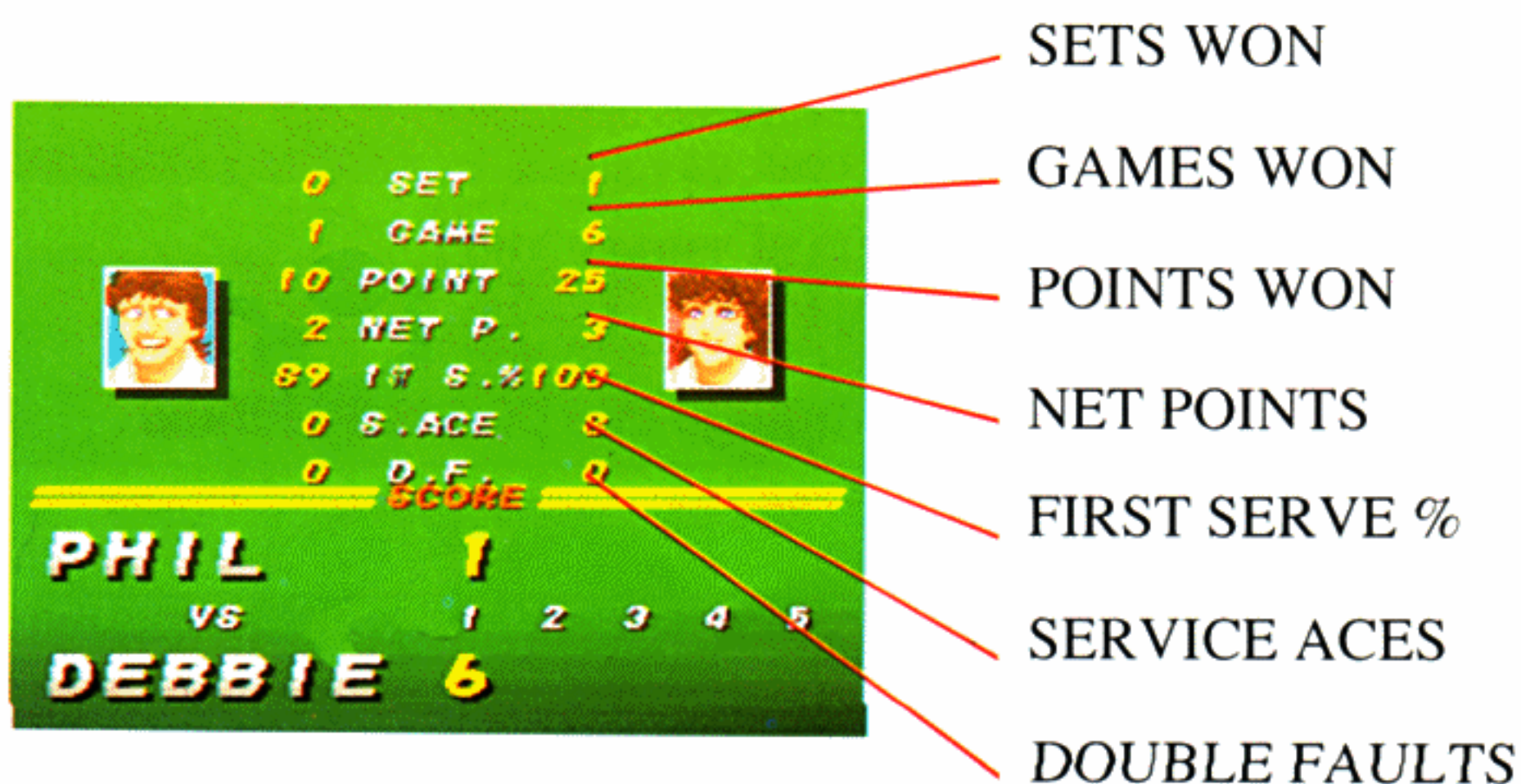
Utilisez cette option pour obtenir la musique en stéréo (ST) ou en mono (MO).

● COULEUR DE LA BALLE :

Vous pouvez définir la couleur de la balle, dans la liste des 4 couleurs proposées. Sélectionnez de préférence la couleur qui contraste le mieux avec le court.

ECRAN SCORE ET INFORMATIONS

En appuyant sur le bouton SELECT, avant le service, vous pouvez visualiser l'écran SCORE/INFORMATIONS, comme illustré ci-dessous.



● SETS GAGNES ("SETS WON") :

Cette valeur représente le nombre de sets gagnés durant le match.

● JEUX GAGNES ("GAMES WON") :

Cette valeur représente le nombre de jeux gagnés dans ce match.

● POINTS OBTENUS ("POINTS WON") :

Cette valeur représente le total des points marqués dans ce match.

● POINTS AU FILET ("NET POINTS") :

Cette valeur représente le nombre de points obtenus au filet.

● % DE PREMIERS SERVICES ("FIRST SERVE %") :

Cette valeur représente le pourcentage de services réussis dès la première balle.

● ACES ("SERVICE ACES") :

Cette valeur représente le nombre de services non renvoyés ou "aces".

● DOUBLES-FAUTES ("DOUBLE FAULTS") :

Cette valeur représente le nombre de doubles-fautes.

Cet écran s'affichera également à la fin de chaque jeu et à la fin du match.

REGLES

COMMENT GAGNER LE POINT

Vous marquerez le point si votre adversaire :

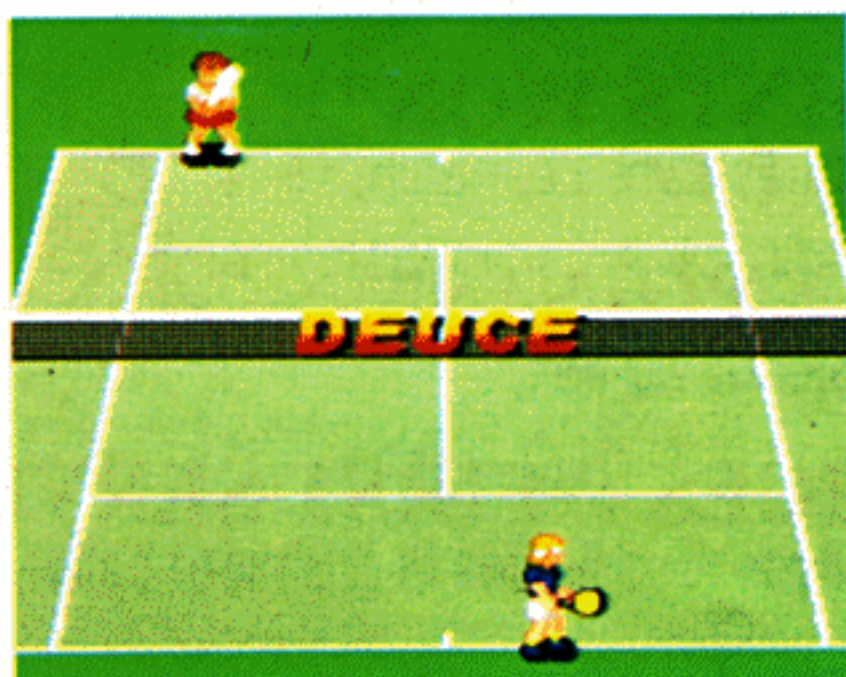
- 1) ne peut renvoyer la balle de votre côté avant qu'elle ne rebondisse deux fois ;
- 2) a effectué consécutivement deux mauvaises balles de service ;
- 3) frappe la balle hors des limites du court, de votre côté.

COMMENT GAGNER LE JEU

Système de comptage des points au tennis

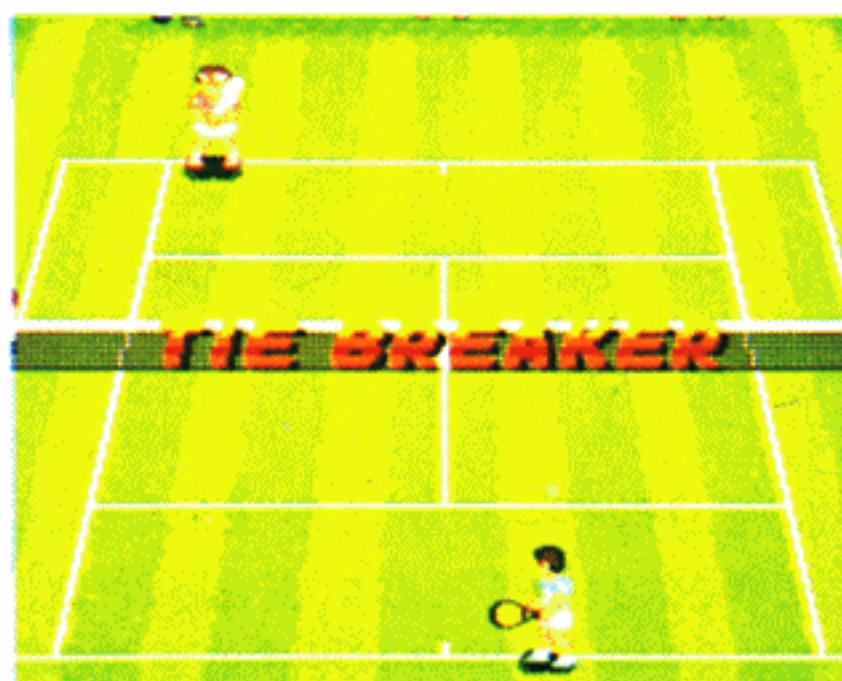
Aucun point marqué	Love (0)
Premier point marqué	15
Second point marqué	30
Troisième point marqué	40
Quatrième point marqué	Jeu

En cas d'égalité à 40, on applique la règle de l'avantage : l'un des joueurs doit remporter deux points consécutifs pour gagner le jeu.



COMMENT GAGNER LE SET

Un set se compose d'au moins six jeux. Le joueur qui a gagné au total six jeux, remporte le set. En cas d'égalité à 6, un tie-break est de rigueur. Dans ce cas, pour gagner le jeu, il est indispensable de gagner par 2 points. Parmi les scores gagnants possibles, on peut citer : 6-4, 7-5 ou 7-6 (tie-break).



Pour gagner le match

Le joueur qui remporte 2 sets (si le match est disputé en 3 sets) ou 3 sets (si le match se joue en 5 sets) est le vainqueur du jeu.

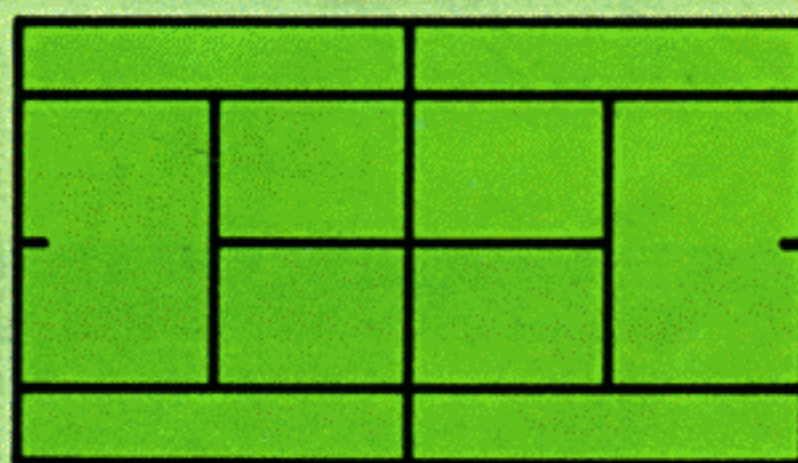
BALLE BONNE OU FAUTE

Au tennis, les lignes et la surface qu'elles délimitent sont considérées comme étant la zone de jeu. Si la balle est envoyée hors des limites du court, on dit qu'elle est "OUT" ("faute"). Si la balle tombe à l'intérieur des limites ou sur la ligne, on dit qu'elle est "IN" ("bonne"). Les parties en SIMPLES et en DOUBLES utilisent des lignes différentes pour délimiter la zone de jeu. Reportez-vous aux schémas ci-dessous pour connaître les limites en SIMPLE et en DOUBLE.

LIMITES DU COURT EN SIMPLE

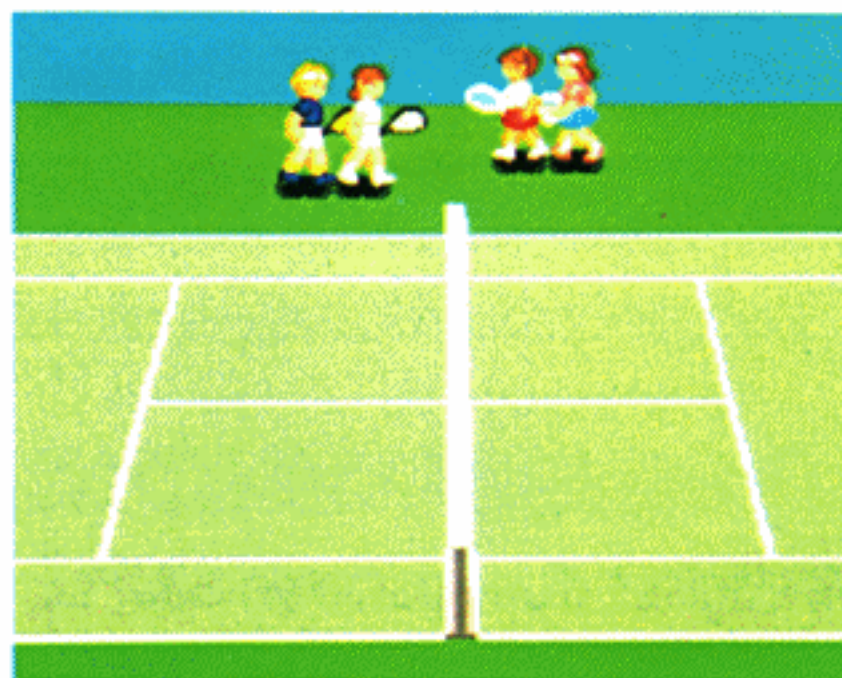


LIMITES DU COURT EN DOUBLE



CHANGEMENT DE COTE

Pour donner aux deux joueurs des chances égales, on les oblige à changer de côté après chaque jeu impair. Vous pouvez annuler le match de démonstration (illustré à droite), en appuyant sur le bouton Y.

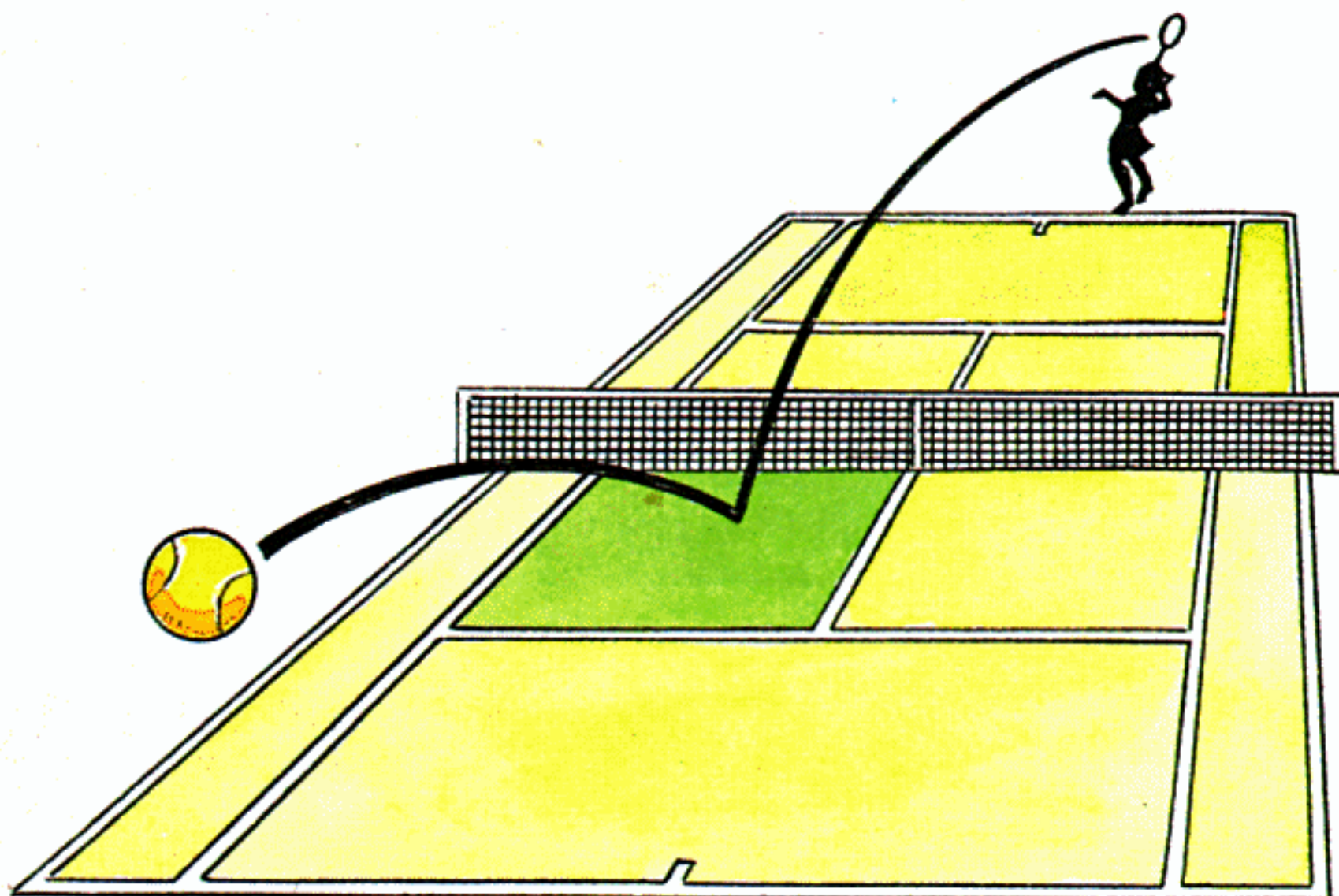


SERVICE ET COUPS

LE SERVICE

Au tennis, le service est un élément décisif du jeu. Perdre un jeu au cours duquel vous avez servi vous mettra sans aucun doute en position de faiblesse. Sachez que si vous maîtrisez bien le service, vous avez effectué la moitié du chemin vers la victoire.

Lorsque vous servez, envoyez la balle dans le carré de service de votre adversaire (opposé au vôtre) comme illustré ci-dessous.



FAUTE

Lorsqu'une balle de service est ratée, on dit qu'elle est "FAUTE" ("FAULT"). S'il s'agit de votre première balle, vous avez droit à une deuxième balle. Si vous échouez une seconde fois, on dit qu'il y a "DOUBLE-FAUTE" ("DOUBLE FAULT") et votre adversaire gagne le point.

LET

Lorsque la balle de service touche le filet pour tomber ensuite dans le carré de service, on dit que la balle est LET. Aucun point n'est marqué, et vous pouvez servir de nouveau.

Qu'il s'agisse d'une partie en SIMPLE ou en DOUBLE, le carré de service reste le même.

■ COMMENT REUSSIR SON SERVICE



1. VERIFIEZ VOTRE POSITION

Pour déplacer votre joueur le long de la ligne de service, utilisez la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite. Si vous appuyez vers le bas vous ferez rebondir la balle sur le court.



2. LANCEZ LA BALLE

Pour lancer la balle, servez-vous du bouton A ou B.



3. DETERMINEZ LA TRAJECTOIRE DE LA BALLE

Une fois la balle lancée, utilisez la manette multidirectionnelle pour déterminer sa trajectoire.



4. FRAPPEZ LA BALLE

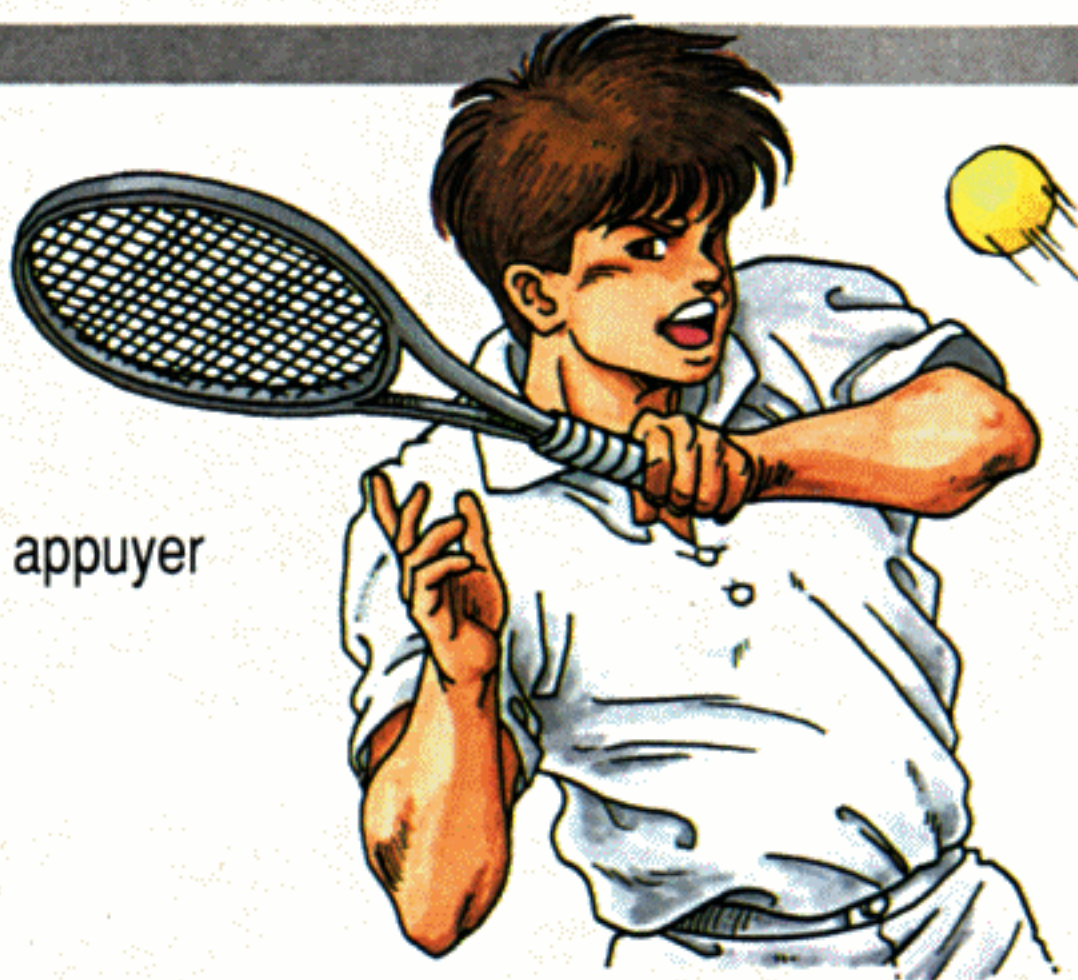
Le bouton B vous permet de réaliser un service rapide et le bouton A un service lent. Si vous frappez la balle alors qu'elle est très haute, elle ira plus loin. En revanche, plus vous la frapperez bas, plus sa trajectoire sera courte.

PERFECTIONNEMENT

Au moment où vous frappez la balle, si vous appuyez sur les boutons L ou R ainsi que sur les boutons A ou B, vous pouvez accroître l'effet lifté ou coupé du service, L'apprentissage de ces techniques fera de vous un professionnel du service.

LES COUPS

Au tennis le fait de frapper la balle s'appelle un "COUP" ("STROKE"). Il existe différentes sortes de coups. Frapper le coup le plus efficace signifie appuyer au bon moment sur le bon bouton.



TYPES DE COUPS

Chaque bouton correspond à un type distinct de coup.

■ Si vous frappez la balle du fond du court ● ● ●



BOUTON A (BALLE COUPEE)

La balle sera envoyée lentement avec un mouvement de rotation inversée qui la fera rebondir lentement puis planer un moment.

BOUTON B (BALLE PLATE)

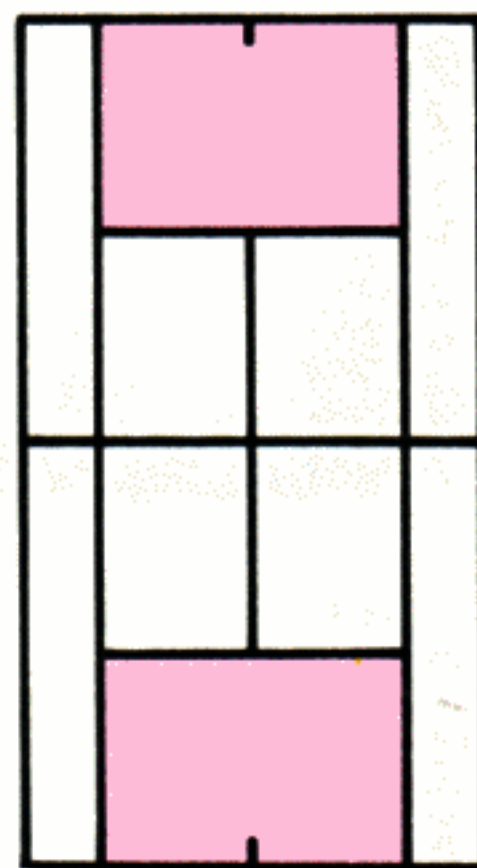
La balle décrira une trajectoire rectiligne avec un effet de rotation moindre qu'avec la balle coupée. La vitesse de la balle et son rebond seront normaux.

BOUTON X (COUP LIFTE)

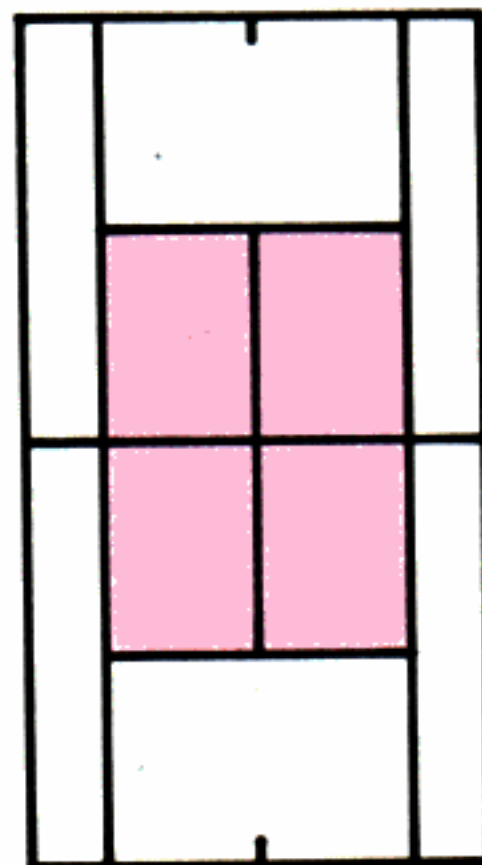
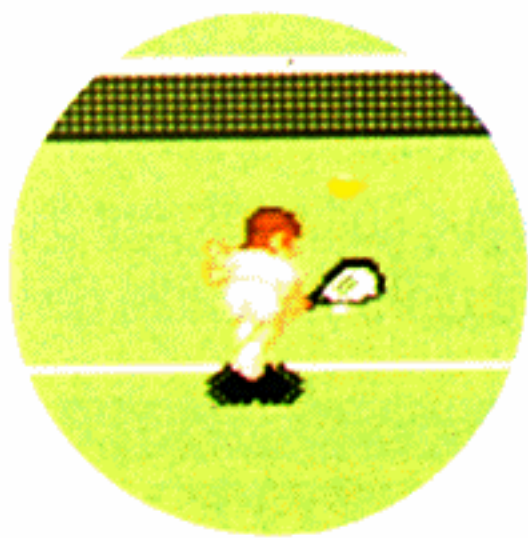
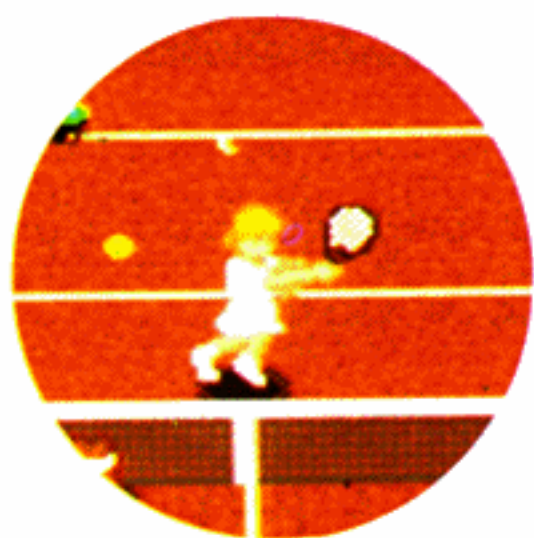
Ce coup se traduira par une rotation rapide de la balle qui s'élèvera très haut pour retomber soudainement. Il s'agit du retour de balle le plus rapide mais si la balle est dirigée sur votre adversaire, il pourra la smasher plus facilement.

BOUTON Y (LOB)

Il s'agit d'une balle assez lente qui est envoyée très haut et qui rebondit très fort. Si votre adversaire est au filet, cette tactique peut être judicieuse.



■ Si vous frappez la balle au filet ● ● ●



BOUTON A (VOLEE LEGERE)

Si vous frappez la balle immédiatement, vous pourrez réaliser une volée légère.

BOUTON B (VOLEE FORTE)

Cette volée est plus rapide mais si vous avez recours à cette technique alors que vous êtes éloigné du filet, la balle risquera de toucher le filet.

REMARQUE : Les deux coups précités se solderont par une balle amortie si vous la frappez au premier rebond.

BOUTON X (COUP LIFTE)

Il s'agit du même coup que celui à partir de la ligne de fond.

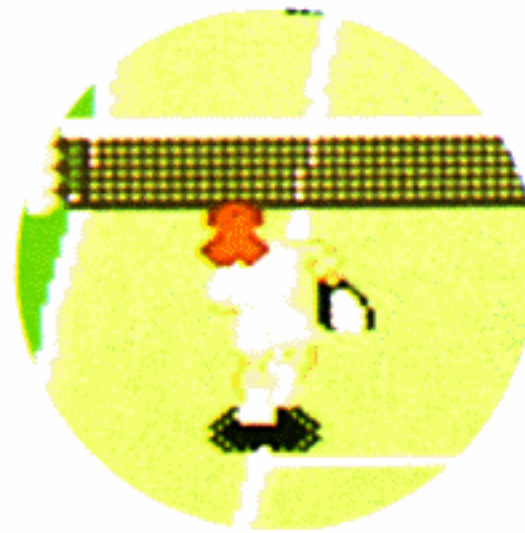
BOUTON Y (LOB)

Il s'agit du même coup que celui à partir de la ligne de fond.

SMASH

BOUTON A, B, X OU Y

Lorsque votre adversaire vous envoie une balle haute et que vous vous trouvez juste sous la trajectoire de la balle qui n'a fait aucun rebond, vous pouvez la smasher. Il arrive que cette tentative donne lieu à un coup ordinaire ; tout dépend de la hauteur de la balle et de votre appréciation de la distance et du temps.



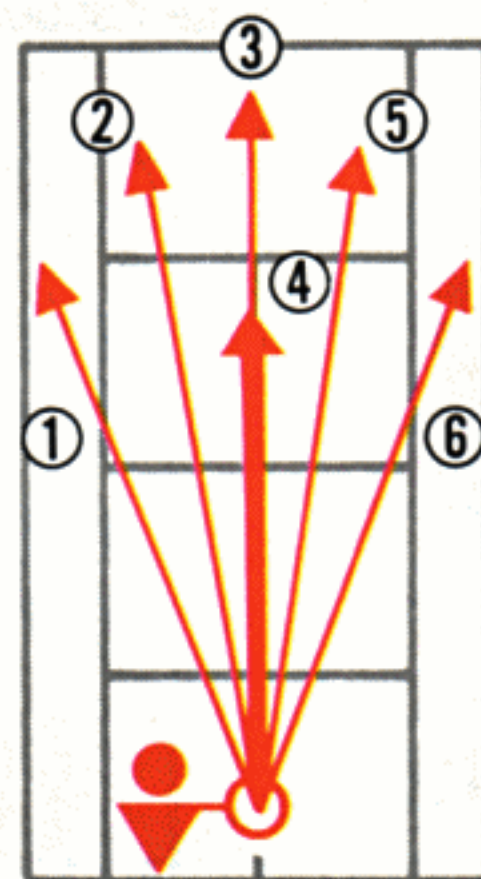
COMMENT PREPARER VOTRE COUP

Le meilleur moyen de marquer un point consiste à faire en sorte que votre adversaire laisse une partie du court sans protection. Il vous suffit dès lors d'orienter avec précision la balle vers cette zone et votre adversaire sera alors incapable de vous la renvoyer.

UTILISATION DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

En fonction de la direction sur laquelle vous avez appuyé au moment de frapper la balle, vous pouvez faire rebondir cette dernière dans des zones différentes du court. Lorsque vous orientez la balle, prenez garde à ne pas la faire rebondir en-deçà du filet. Une bonne synchronisation et un positionnement correct vous permettront d'envoyer la balle à l'endroit voulu. N'oubliez pas que lorsque vous changez de côté, les commandes sont inversées.

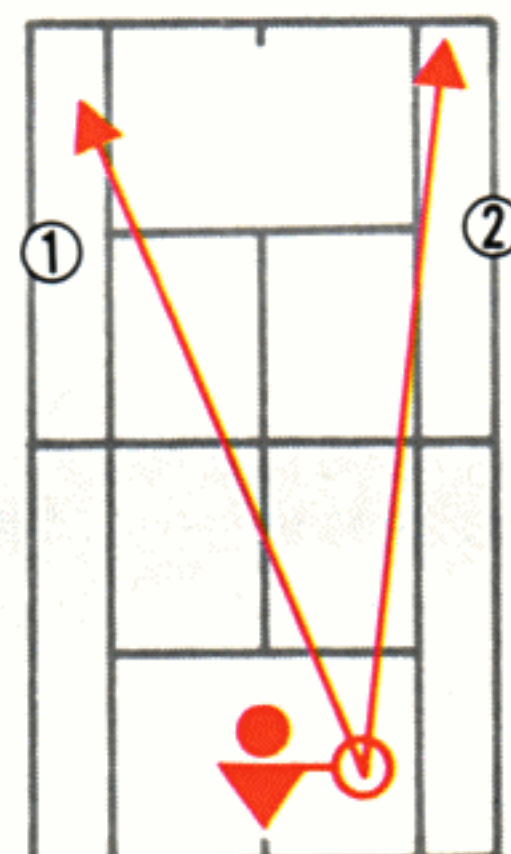
- 1 Manette multidirectionnelle à gauche.....
- 2 Manette multidirectionnelle vers le haut et à gauche
- 3 Manette multidirectionnelle vers le haut
- 4 Manette multidirectionnelle vers le bas
- 5 Manette multidirectionnelle vers le haut et à droite.....
- 6 Manette multidirectionnelle à droite



Pour viser, utilisez la manette multidirectionnelle.

VITESSE DU COUP

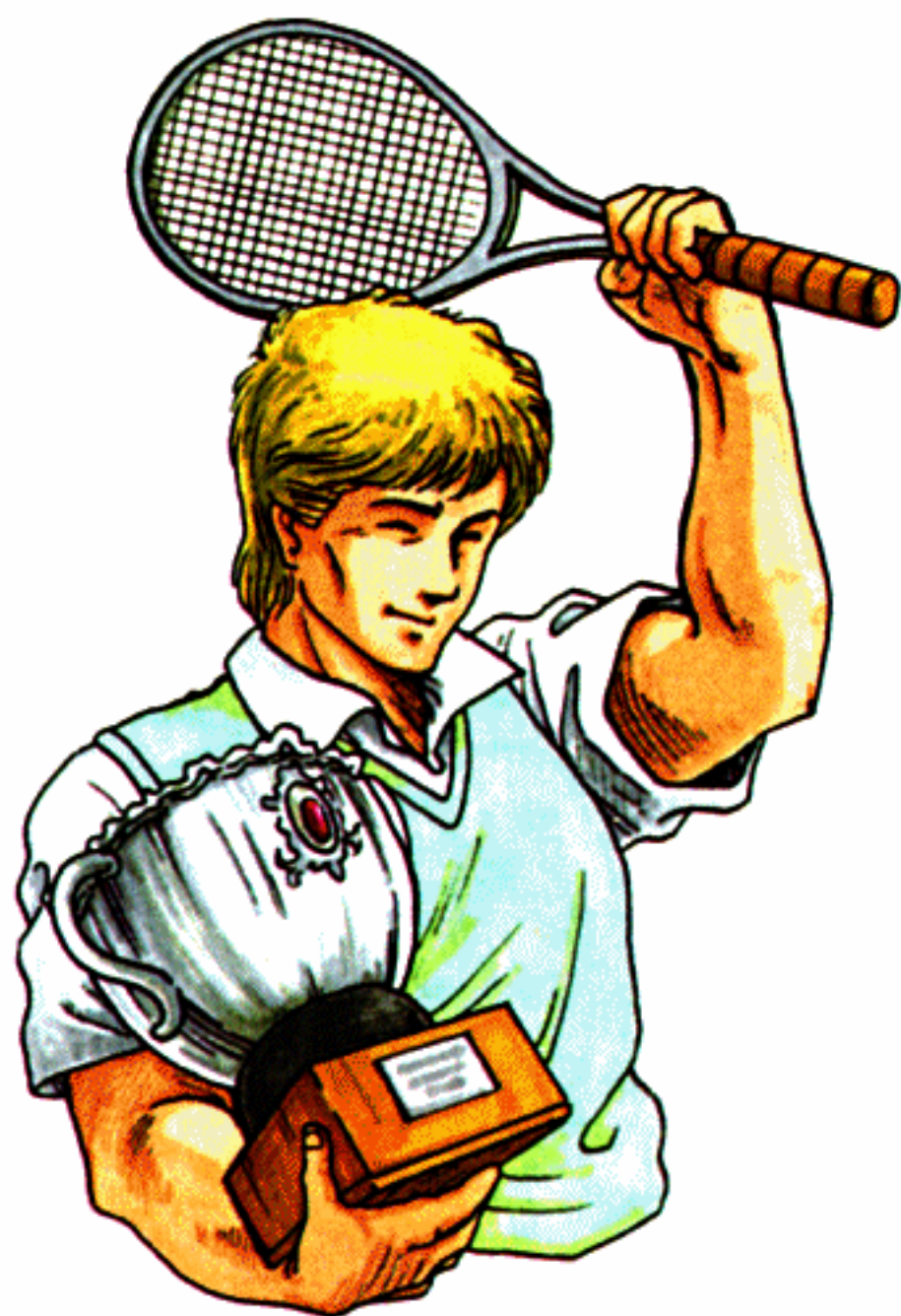
Vous pouvez maîtriser la trajectoire de la balle en agissant sur la vitesse à laquelle vous porterez votre coup. Si vous souhaitez que votre balle traverse le court en diagonale (1), frappez la balle rapidement. Si vous voulez l'envoyer directement à droite (2), frappez-la plus lentement.



MODE "CIRCUIT" (PARCOURS)

Lorsque vous choisirez ce mode, votre but sera de vous classer premier dans le classement international. En mode "Circuit", les hommes jouent obligatoirement contre des hommes et les femmes contre des femmes.

LE PARCOURS MONDIAL



Le parcours mondial comprend 8 tournois. On y distingue les grands tournois (MELBOURNE, PARIS, LONDRES, NEW YORK) et les tournois d'une importance moindre (TOKYO, NAIROBI, PEKIN, RIO). Si vous participez à l'un de ces tournois, des points vous seront attribués en fonction de vos performances. Après le championnat (NEW YORK), le classement national annuel sera défini d'après le nombre de points que vous aurez marqués. Selon votre classement final, vous assisterez à un match de démonstration différent. Si vous gagnez le Grand Chelem (première place aux quatre grands tournois) une surprise vous est réservée !

■ La grille des tournois

Dès que vous entrez dans un tournoi, vous pouvez voir la grille des tournois. Chaque tournoi est disputé par 16 joueurs. Vous verrez seulement les résultats des jeux auxquels vous ne participez pas.

■ Le classement national

Les noms de 32 joueurs figurent au classement national dans chacun des parcours masculins ou féminins. Certains joueurs du classement national n'apparaîtront pas sur l'écran de sélection des joueurs. Il s'agit d'adversaires normalement faciles à vaincre car ils ne sont pas d'un niveau très élevé.

■ Points de tournoi

A place égale en fin de tournoi, les quatre grands tournois vous donneront plus de points que les quatre petits. Sachez toutefois que les vétérans du tennis dont les noms figurent sur le tableau des joueurs professionnels, sont plus nombreux durant les grands tournois qui sont donc plus difficiles à remporter.

LES GRANDS TOURNOIS

1^{er} jeumatch en 1 set
2^{ème} jeumatch en 1 set
Demi-finalematch en 3 sets
Finalematch en 5 sets



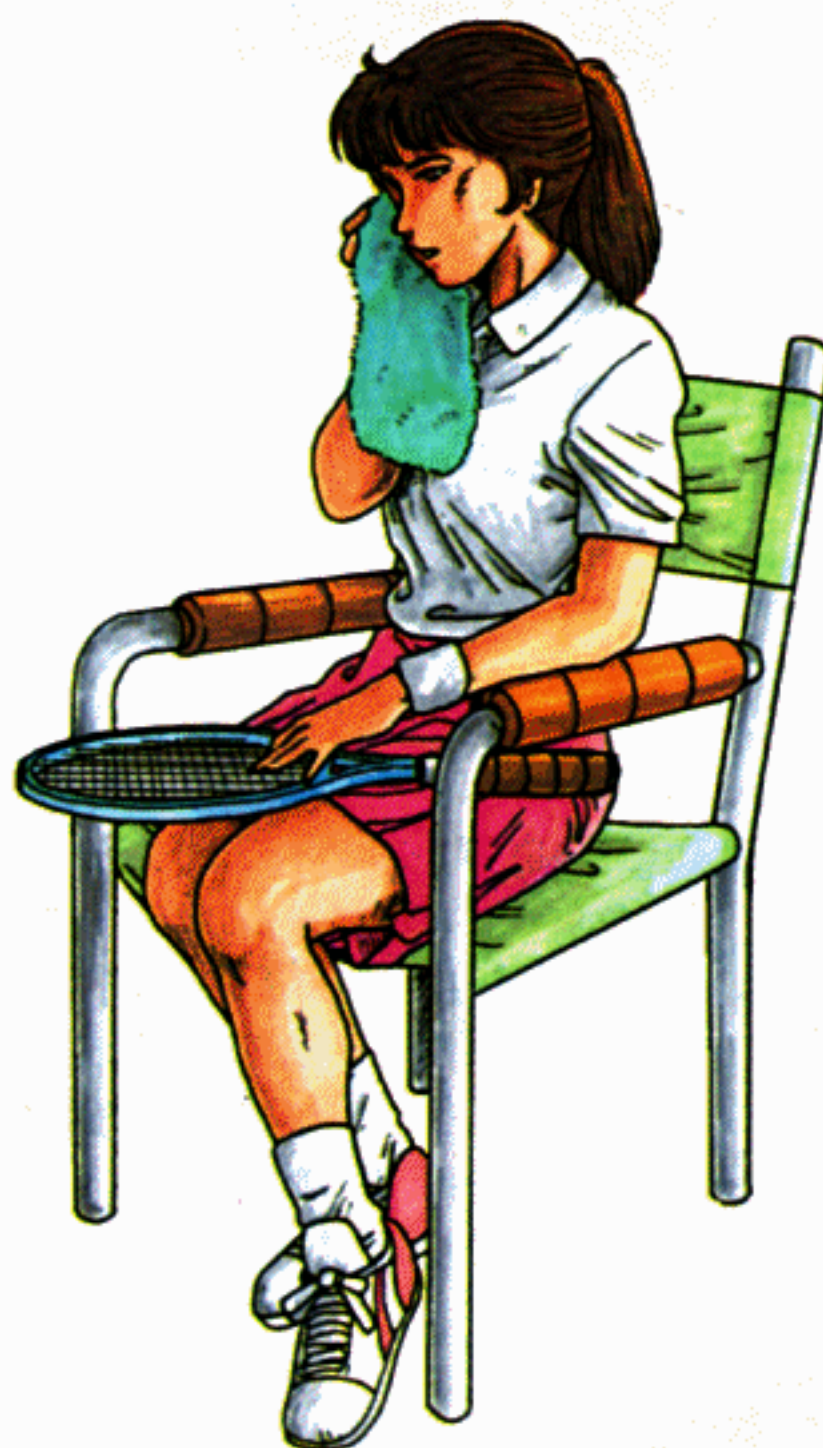
LES PETITS TOURNOIS

1^{er} jeumatch en 1 set
2^{ème} jeumatch en 1 set
Demi-finalematch en 3 sets
Finalematch en 5 sets



■ VOTRE JOUEUR SE FATIGUE EN TOURNOI

A la fin d'un tournoi, la fatigue de votre joueur lui fait perdre une partie de ses aptitudes physiques. Si vous ne le faites pas jouer dans le prochain tournoi, il récupérera sa forme automatiquement. Si, au contraire, vous lui faites disputer un tournoi sur tournoi, sa condition physique ne sera pas optimale. Pour décider de participer ou non à un tournoi, vous devez tenir compte des deux critères suivants : vos points et votre classement. Si vous participez à un tournoi pour augmenter le nombre de vos points, il serait préférable que vous renonciez à participer au tournoi suivant pour être en pleine forme pour celui d'après.



PREPARATIFS POUR LE MODE "CIRCUIT"

1. CHOISISSEZ VOTRE JOUEUR

Tout d'abord, à partir de l'écran Titre, sélectionnez "CIRCUIT", puis "NEW" dans l'écran de sélection de mode. L'écran de sélection des joueurs ("PLAYER SELECT") apparaît. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir votre joueur puis appuyez sur le bouton A ou B pour valider votre choix.



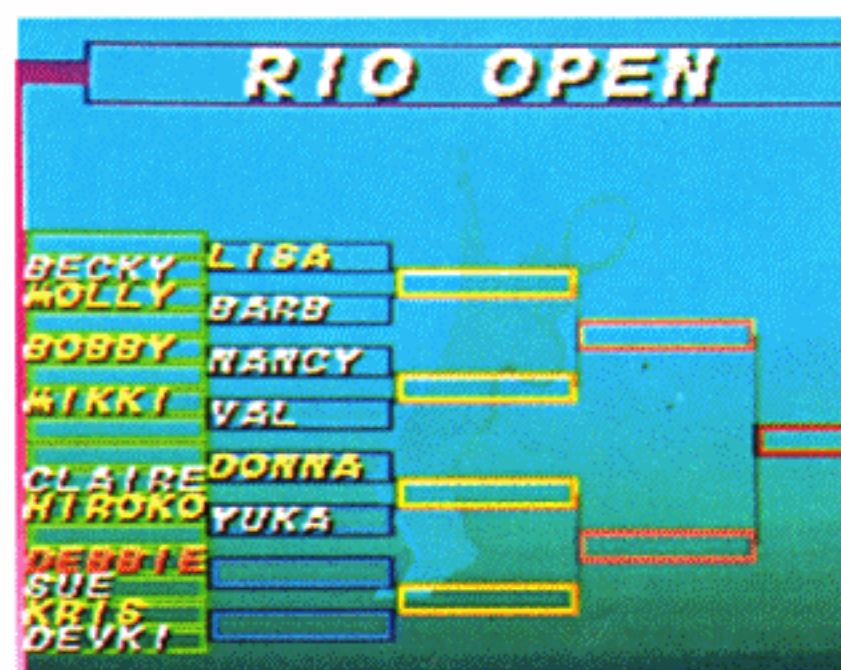
2. INSCRIVEZ-VOUS AU TOURNOI

Le lieu et le type de court du premier tournoi s'affichent à l'écran. A ce stade, vous devez décider de participer ou non à ce tournoi. Si vous choisissez de participer au tournoi, appuyez sur le bouton A ou B, sinon, sélectionnez "NO", à l'aide de la manette multidirectionnelle.



3. LA GRILLE DES TOURNOIS

Le nom de votre joueur apparaîtra à l'écran en surbrillance rouge. Vous ne verrez pas se dérouler les jeux des autres joueurs mais seulement leurs résultats. Pour visualiser les résultats, appuyez sur le bouton A ou B (vous devez voir les résultats même si vous aviez décidé de ne pas participer au tournoi). Lorsque le nom de votre joueur se met à clignoter, le prochain match sera le vôtre !



POUR REPRENDRE LA PARTIE OU VOUS L'AVEZ LAISSEE

A la fin de chaque tournoi, le mot de passe s'affiche à l'écran (même si vous aviez choisi de ne pas participer à ce tournoi). Prenez soin de recopier votre mot de passe pour pouvoir reprendre la partie plus tard à partir de ce point.

POUR ENTRER LE MOT DE PASSE

Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer le petit joueur sur la lettre de votre choix (qui s'allumera en rouge), puis appuyez sur le bouton A ou B pour la saisie. Une fois votre mot de passe entré, allez sur "END" et appuyez encore une fois sur le bouton A ou B. Si vous avez commis une erreur dans la saisie, lorsque vous sélectionnerez "END", vous serez averti de votre erreur par le message "MISS!". A ce stade, vous devez vérifier et corriger les entrées erronées puis sélectionner "END" de nouveau.



ECRANS D'INFORMATIONS

ECRAN SCORE ET INFORMATIONS

L'écran Score et Informations apparaît à la fin de chaque match. A l'issue de l'Open de Melbourne, le classement (1) (RA) et les points (2) (PTS) s'ajoutent sur l'écran.



ECRAN DE CLASSEMENT

A la fin d'un tournoi, vous verrez s'afficher l'écran ci-contre.

Cet écran vous indique les éléments suivants :

- 1) le nombre de points que vous avez marqués dans le tournoi ;
- 2) votre classement national (servez-vous de la manette multidirectionnelle pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas) ;
- 3) votre score général pour le tournoi (1ST = 1er match, 2ND = 2ème match, SF = Demi-finale, F = Finale).



APTITUDES DES JOUEURS

Chaque joueur ou joueuse possède des aptitudes qui vont déterminer la vitesse du coup, le jeu de jambes, l'intelligence (commandée par l'ordinateur), etc. (On compte 20 critères différents).

VITESSE DU COUP

La vitesse est nécessaire tant pour la force du service que pour effectuer un puissant retour de balle. Si vous êtes plus rapide que votre adversaire, vous aurez un avantage sur lui. Cependant, si vous êtes un joueur rapide, votre coup sera plus difficile à maîtriser. Choisissez le joueur qui sera le plus facile à maîtriser pour vous. La vitesse de la balle dépendra de la nature du coup.

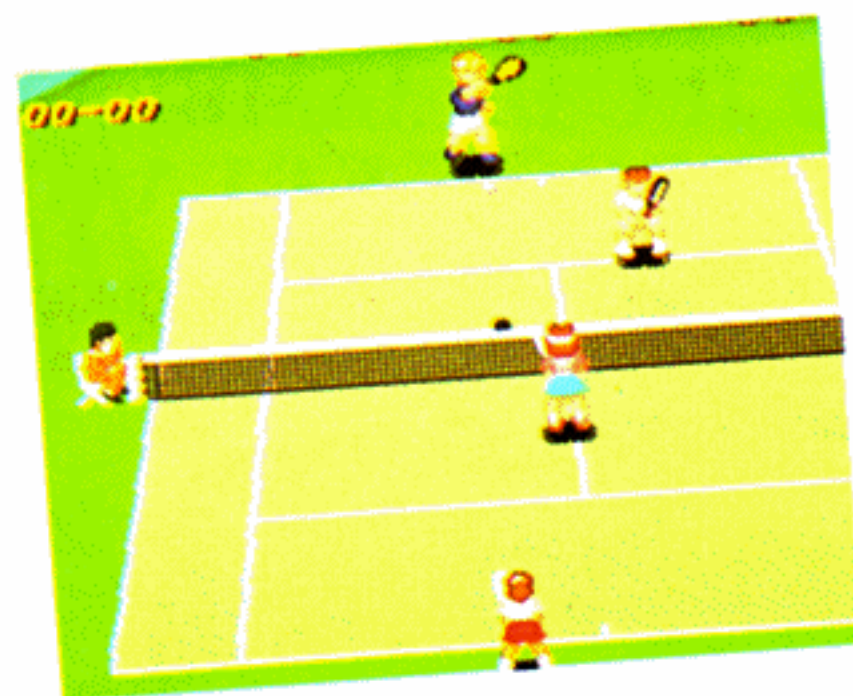
● SERVICE

L'art du service est décisif. Si votre service est rapide et précis, vous aurez beaucoup de chances de gagner.



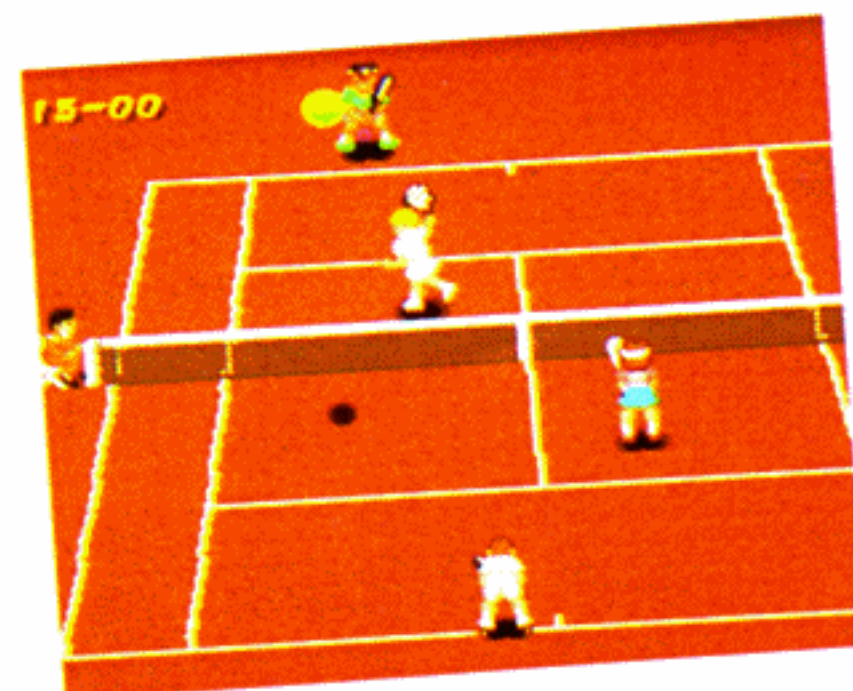
● COUP

La vitesse de la balle ne sera pas la même, selon qu'il s'agit d'un coup droit ou d'un revers, même pour un même joueur. Apprenez à connaître les coups que vous réussissez le mieux.



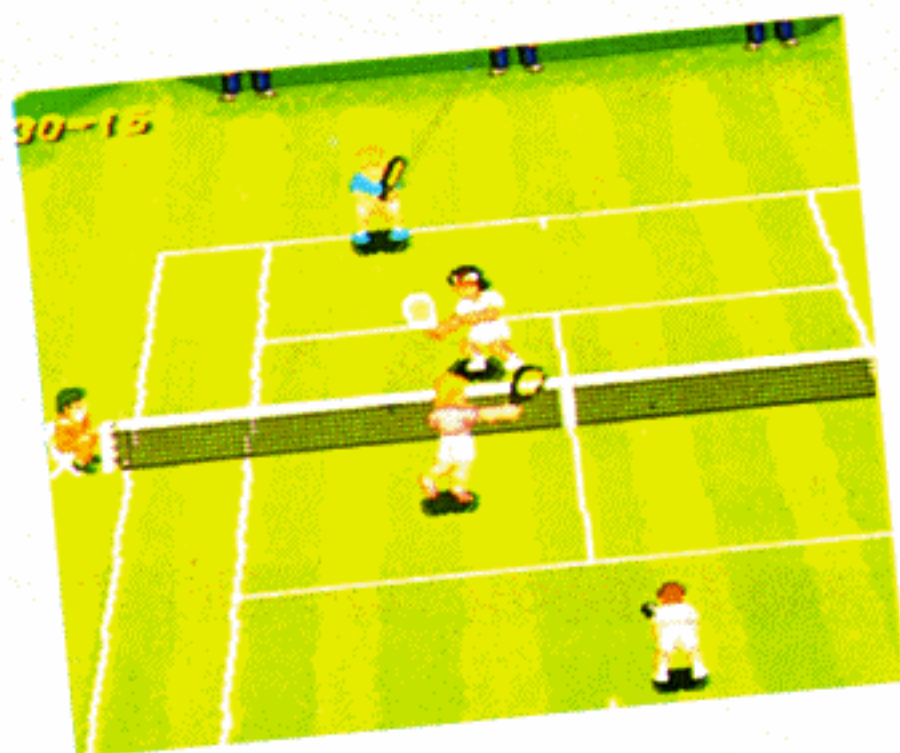
● LOB

Un lob très rapide peut être avantageux face à un joueur qui joue au filet.



● VOLEE

La qualité du jeu au filet est intimement liée à la vitesse de la volée.



JEU DE JAMBES

Le jeu de jambes se définit par la rapidité et la souplesse de votre déplacement sur le court. Il arrive parfois que ce critère soit plus important que la vitesse de la balle.

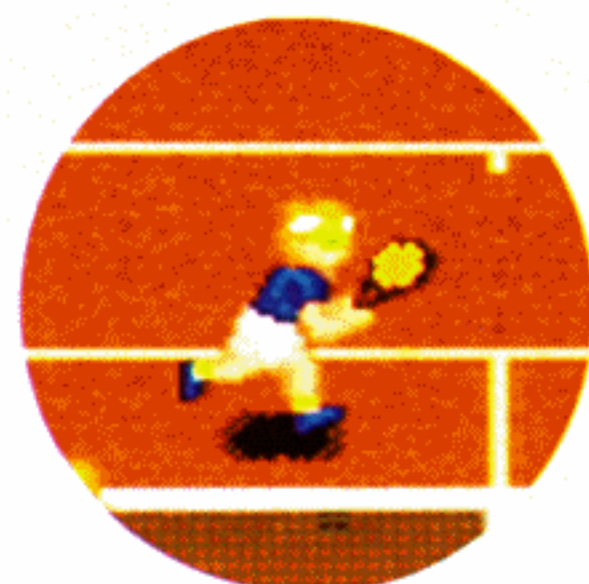
● JEU DE JAMBES AVANT ET ARRIERE

Un joueur qui se distingue par son jeu au filet, doit avoir un bon jeu de jambes avant et arrière.



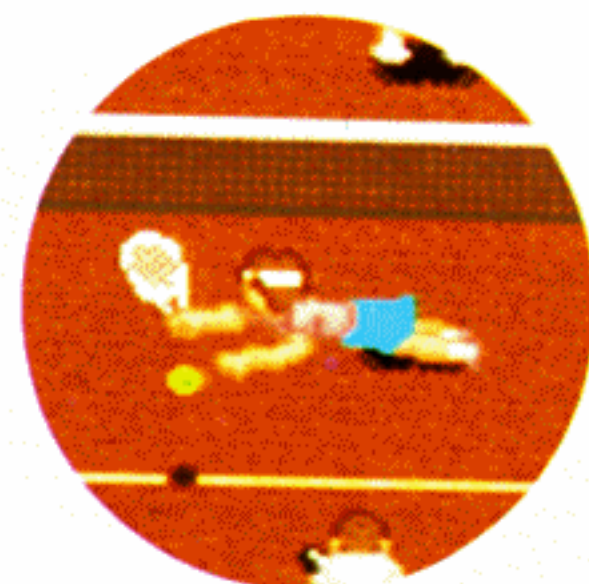
● JEU DE JAMBES VERS LA DROITE ET LA GAUCHE

Savoir passer rapidement de droite à gauche est essentiel pour les joueurs qui misent sur la qualité de leurs échanges.



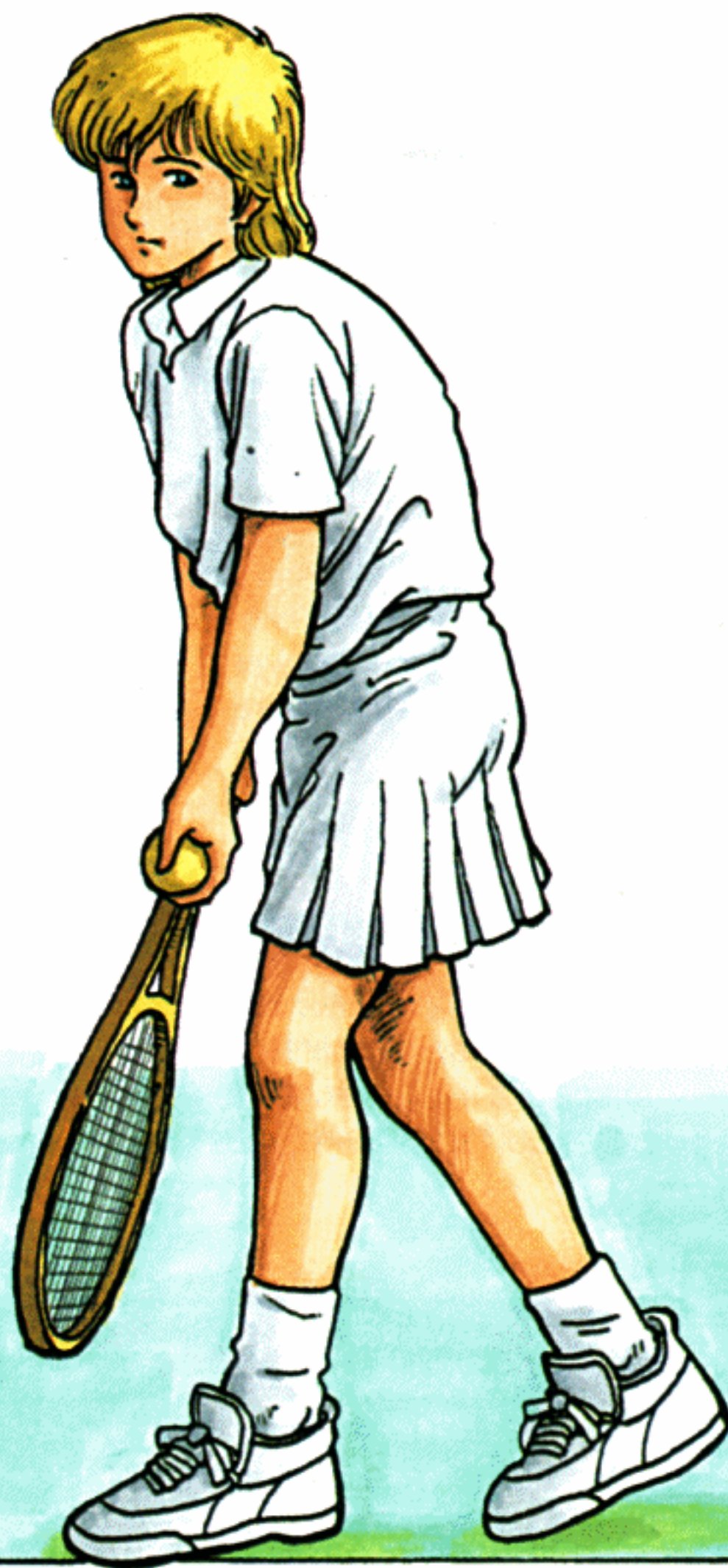
● SAUTS

Cette faculté permet au joueur d'atteindre une balle apparemment hors de portée, en sautant.



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle est un élément fondamental lorsque c'est l'ordinateur qui commande un joueur. En effet, cet élément confère à chaque joueur un atout distinct. Ainsi, certains joueurs peuvent constamment exceller aux "aces". D'autres sont doués pour le "service" et la "volée". D'autres encore peuvent compter sur leur "passing-shot" suivi d'une balle ordinaire. Naturellement, le joueur que vous dirigez sera le reflet de votre intelligence, aussi donnez-lui un jeu qui soit à la mesure de ses aptitudes.



PRESENTATION DES JOUEURS

Voici le tableau à partir duquel vous pourrez sélectionner votre joueur. Chaque joueur possède des aptitudes qui lui sont propres, aussi, choisissez celui qui correspond le mieux à votre style de jeu.

PARCOURS FEMININ



Amy

Cette joueuse offre un jeu complet et se distingue par sa puissance et sa technique très au point. Son jeu de jambes est très bon.



Kim

Cette ancienne du tennis a perdu de sa puissance depuis ses débuts dans le parcours des professionnelles. Cependant, son art atteint le fin du fin quand il s'agit de servir avec force ou de monter au filet.



Lisa

Son coup à deux mains peut venir à bout de la plupart des autres joueuses professionnelles. Son jeu de jambes est excellent.



Erin

Cette joueuse puissante est aussi bonne lorsqu'elle monte au filet que lorsqu'elle fait des échanges. Elle retourne pratiquement toujours les balles qui lui sont envoyées.



Donna

Mis à part son léger point faible au service, Donna offre partout ailleurs un jeu équilibré. Elle est bonne pour les échanges et ne se défend pas trop mal au filet.



Debbie

Cette joueuse est très bonne quand il s'agit d'envoyer la balle avec une grande précision là où son adversaire n'est pas.



Colett

Cette spécialiste des échanges fait preuve de ténacité lorsqu'elle joue en fond de court. Bien que ses aptitudes ne soient pas hors du commun, elle reste une joueuse très fiable.



Nancy

Cette joueuse se caractérise par la puissance de son service et son jeu en fond de court.



Yuka

La japonaise Yuka offre un jeu cohérent et se distingue par ses "aces".



Barb

Cette joueuse réussit des échanges très puissants.

PARCOURS MASCULIN



Matt

Ce vétéran du tennis réalise des balles extraordinaires et offre un service cohérent. Il est capable d'effectuer un bon passing-shot à n'importe quel endroit du court.



Brian

Bien qu'il ne soit pas le joueur le plus puissant, Brian est certainement le plus équilibré. A ses performances au filet s'ajoute la qualité de son service, de sa volée et de son retour de service.



Phil

La puissance de son service ne faiblit jamais. Phil est un joueur complet qui se distingue par la vigueur de ses échanges et de ses sauts en volée.



John

Ce joueur athlétique possède le coup droit le plus puissant. Son revers à deux mains n'est pas moins redoutable ! John est un grand joueur de fond de court.



Meyer

Meyer joue avec beaucoup de ténacité en fond de court. C'est un joueur complet qui se démarque par la puissance de ses échanges. Il devrait se qualifier parmi les meilleurs joueurs.



Rich

Ce joueur est un génie au filet ! Bien qu'il ne soit pas toujours le plus puissant, la perfection de sa volée et son cran sont incomparables.



Hiro

Cet autre joueur venu du Japon est un spécialiste des échanges qui renvoie la balle avec persistance. Ses coups sont d'une grande précision.



Steve

Ce joueur complet se caractérise par la puissance de son service et par la qualité de son jeu aussi bien au filet qu'en fond de court.



Rob

Le moindre de ses services est aussi rapide qu'un boulet de canon. Ses autres aptitudes le situent aussi au-dessus de la moyenne mais son jeu manque parfois de cohérence.



Mark

Cet américain d'origine japonaise est réputé pour son service aussi percutant qu'un boulet de canon.

LISTE DES MOTS DE PASSE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LISTE DES MOTS DE PASSE

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines, typical of primary-ruled notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON