

NES-TE-FAH ★

TENNIS

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI



SPORT SERIES
SÉRIE SPORTS

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 des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



“Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu.”

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Tennis du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous pouvez faire le service, donner des coups de revers, des smash et des volées ... et gagner la coupe du championnat! Jouez en simple ou en double et vous avez le choix d'adversaires de cinq niveaux d'habileté. Ce jeu de tennis vidéo est tellement réaliste que vous vous croirez en plein court!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

- 1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
- 2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

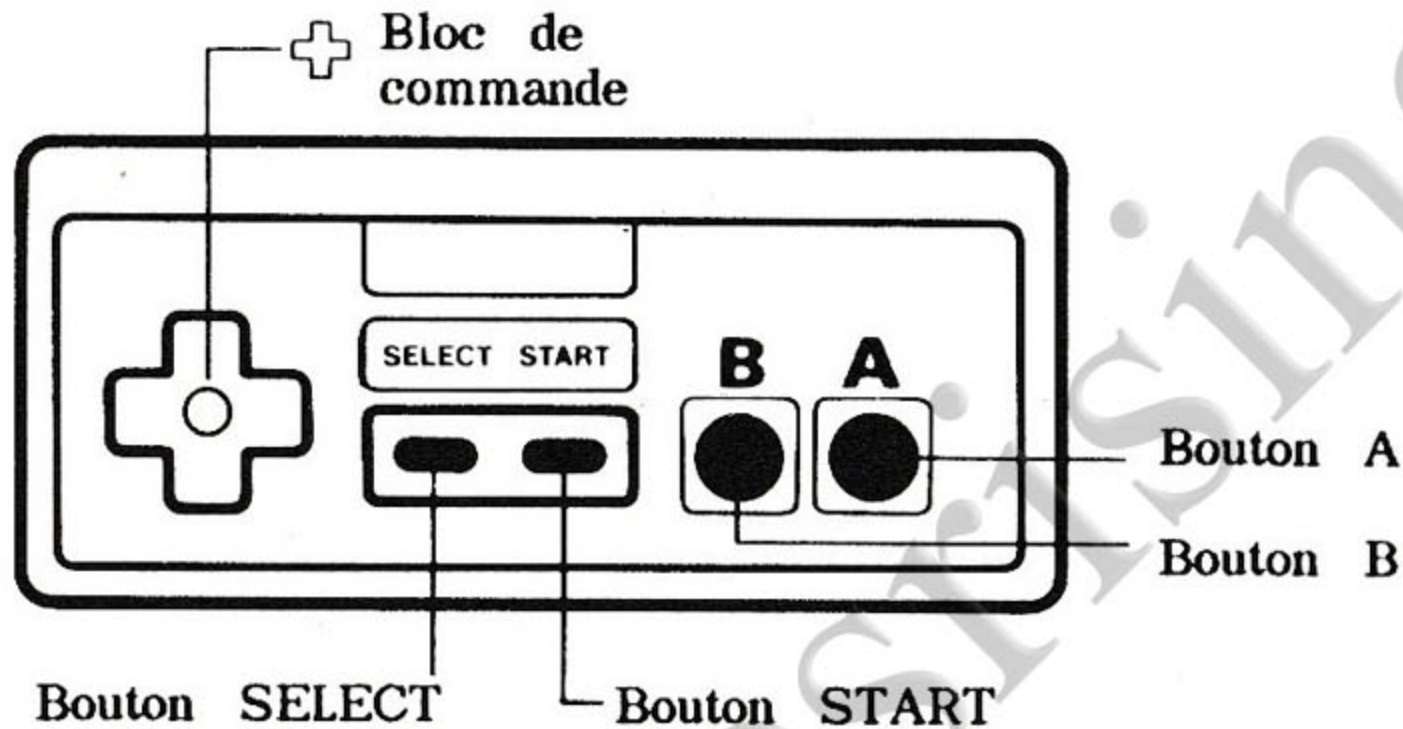
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Pour les parties en simple ou en double.

Commande 2 - Pour le deuxième joueur dans les parties en double.

Commande 1/Commande 2



[Bouton A]

Commande la frappe de la balle. Sert aussi au service.

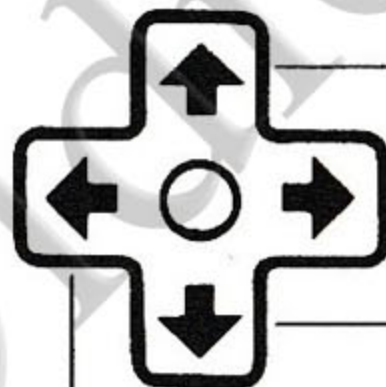
[Bouton B]

Sert aux lobs.

Bouton SELECT

Bouton START

⊕ Bloc de commande - Déplace le joueur

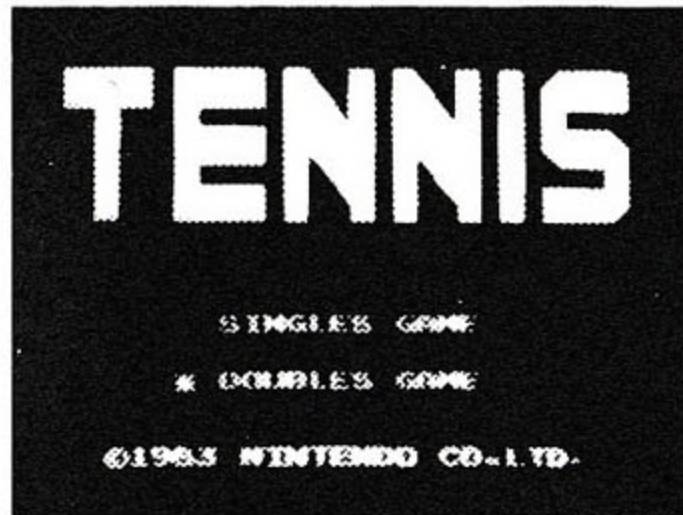


Le joueur monte au filet.

Le joueur se déplace vers la droite.

Le joueur s'éloigne du filet.

Le joueur se déplace vers la gauche.



Bouton SELECT (choix)

Appuyez sur ce bouton pour déplacer l'astérisque devant SINGLES GAME ou DOUBLES GAME selon que vous voulez jouer en simple ou en double.

- * Le bouton SELECT ne fonctionne pas durant le jeu.
- * Servez-vous de la commande 1 lorsqu'un seul joueur joue (en simple).
- * Servez-vous des commandes 1 et 2 lorsque 2 joueurs jouent (en double).

Bouton START (lancement)

Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

Pause:

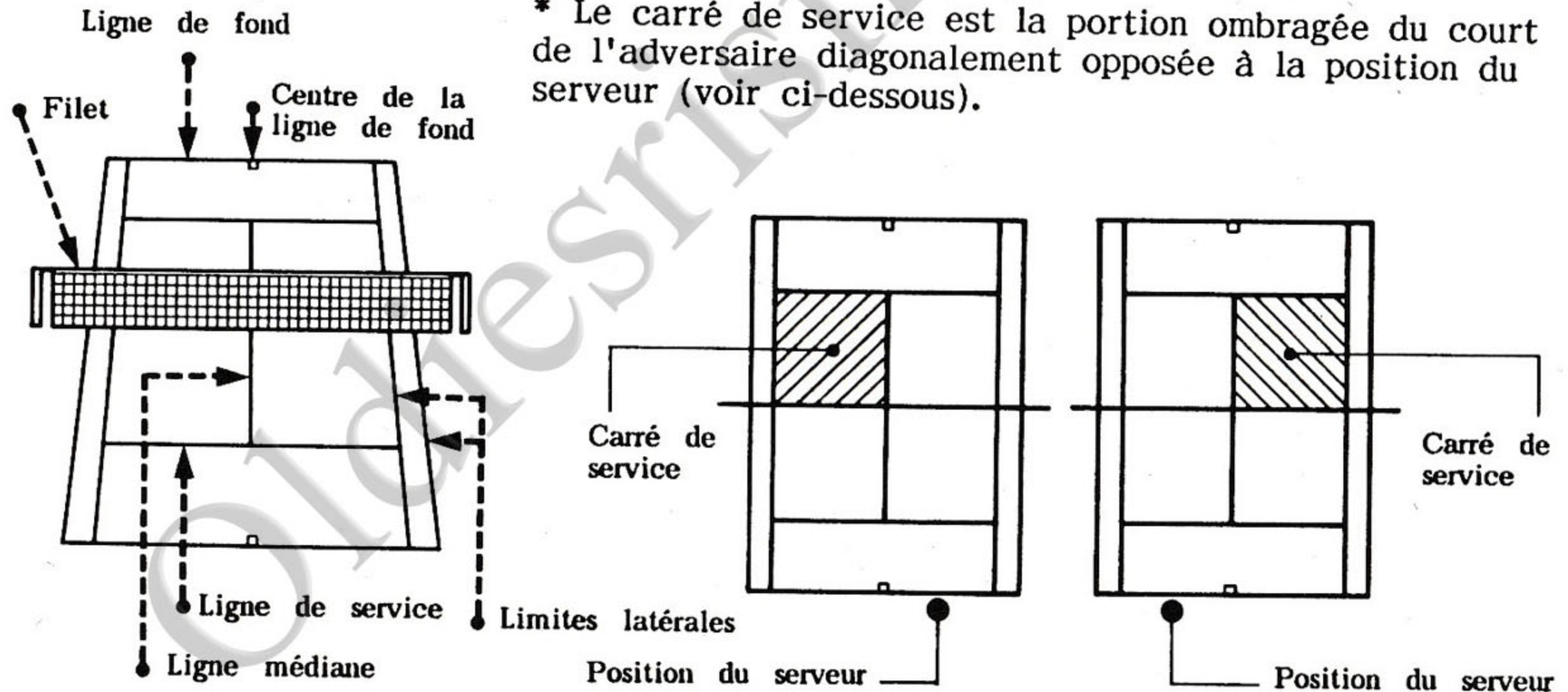
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

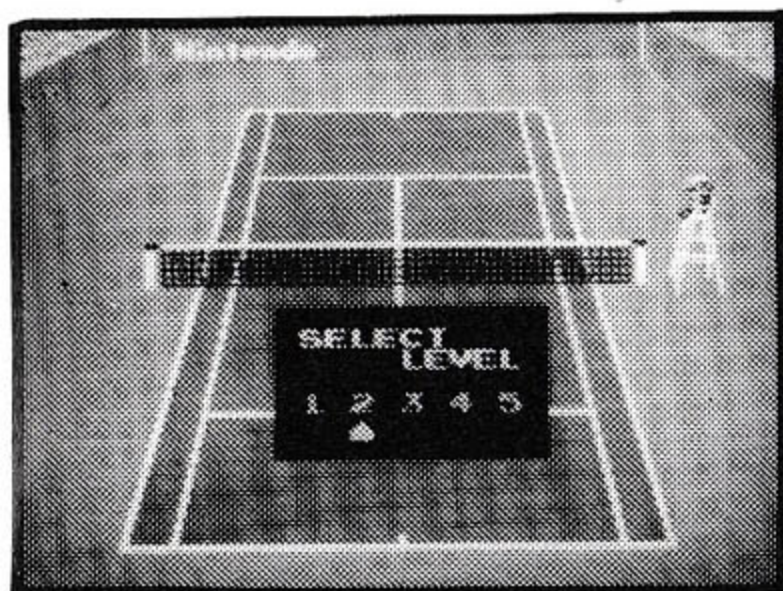


3. COMMENT JOUER


Il y a deux façons de jouer au tennis contre l'ordinateur:

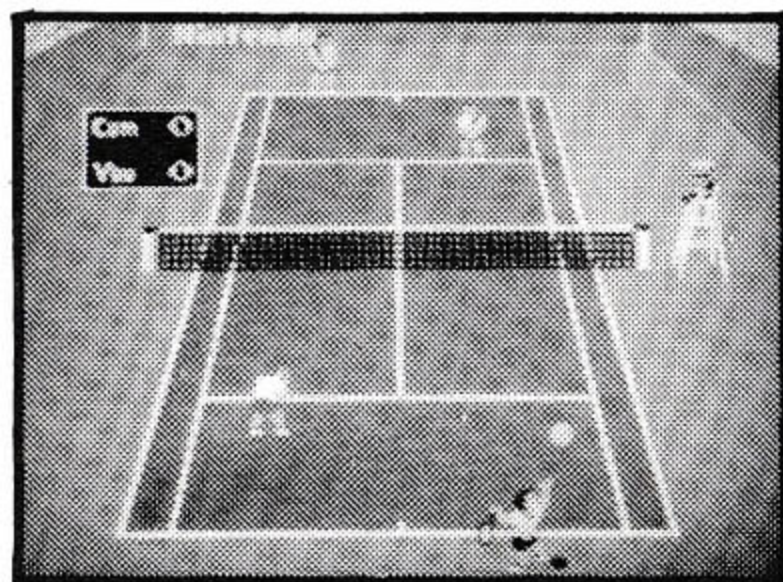
- Match en simple: 1 joueur contre l'ordinateur, ou
- Match en double: 2 joueurs jouent en double contre l'équipe de l'ordinateur.
- * Chaque match se compose de 3 sets. Le gagnant de 2 sets remporte le match.
- * Les lignes de côté internes servent aux simples et les lignes externes, aux doubles.
- * Le carré de service est la portion ombragée du court de l'adversaire diagonalement opposée à la position du serveur (voir ci-dessous).





1) Après avoir choisi le jeu en simple ou en double, appuyez sur le bouton START. Vous verrez un menu vous permettant de choisir le niveau d'habileté de votre adversaire (SELECT LEVEL).

2) Choisissez un adversaire qui correspond à votre niveau d'habileté, de 1 à 5, en appuyant sur le  bloc de commande.



Adversaire	1	2	3	4	5
Couleur	Vert pâle	Rose	Bleu pâle	Violet	Noir
Habileté	DébutantIntermédiaireChampion				

3) Appuyez de nouveau sur le bouton START. La partie est commencée.

Les courts

* Votre court est celui qui est le plus près de vous. L'autre court est celui de l'adversaire (l'ordinateur).

Le service

* Le match commence par votre service. Remarque: Si vous retournez le service de l'adversaire sans que la balle rebondisse, votre adversaire gagne le point.

* Lorsque c'est à vous de servir, votre joueur se placera automatiquement en position derrière la ligne de fond. Lorsque la balle est en l'air, vous servez en appuyant sur le bouton A lorsque la balle retombe.

* Il vous faut apprendre à faire des services rapides. Si vous n'êtes pas assez précis, votre service frappera le filet ou sortira du court.

Les coups

* Servez-vous du \oplus bloc de commande pour déplacer le joueur vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. Lorsque la balle vole vers vous, évaluez sa vitesse et servez-vous des boutons A ou B pour la frapper et la renvoyer.

* Il y a plusieurs coups que vous pouvez faire pour bâtir une offensive efficace.



Coup de service



Smash



Coup droit



Coup de revers



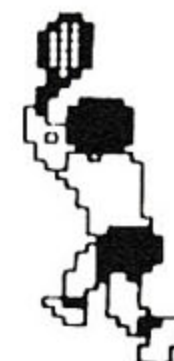
Volée



Volée de revers



Lob



Lob de revers

Les règlements (Veuillez noter qu'ils diffèrent légèrement de ceux du vrai jeu de tennis.)

Les points*Vous gagnez le jeu en gagnant 4 points.

0 point	Rien (Love).....0	2 points	Trente (Thirty).....30
1 point	Quinze (Fifteen).....15	3 points	Quarante (Forty).....40
		4 points	Victoire (Win) ou Avantage

Les jeux

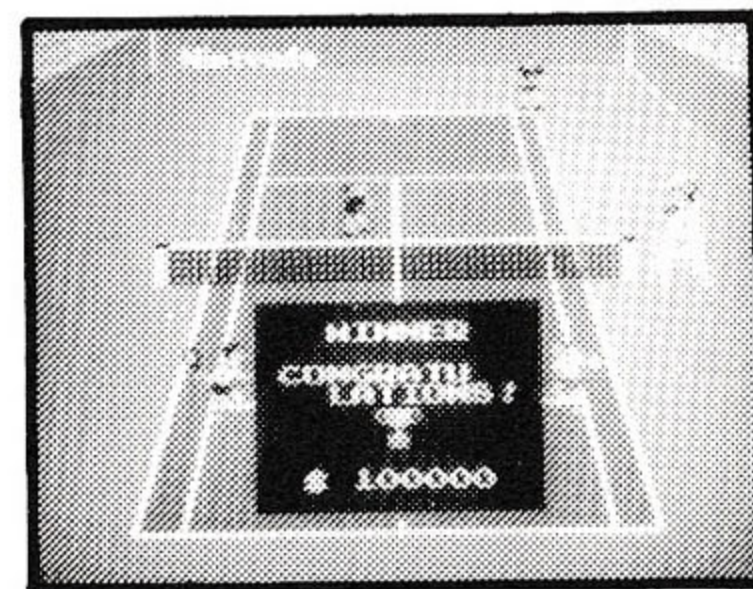
* Un décompte de 40 à 40 est une égalité. Le prochain point marqué donne l'avantage au joueur qui l'a compté. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait compté deux points consécutifs et gagne le jeu.

* Le gagnant de 6 jeux gagne le set.

* Si la marque est de 6 jeux à 6, on décide du gagnant par un jeu décisif (tie-breaker).

Les sets

* Le gagnant de 2 sets sur 3 remporte le match. Si vous gagnez deux matchs de suite, la coupe du championnat s'affichera sur l'écran.



TERMES DE TENNIS

Faute

Une balle de service qui retombe à l'extérieur du carré de service.

Faute double

Vous avez droit à deux services; mais si vous les manquez tous les deux, vous perdez le point.

Lob

Ce coup fait faire un arc de cercle élevé à la balle.

Jeu décisif (Tie-breaker)

Le jeu décisif sert à décider du gagnant du set lorsque la marque est de 6 jeux contre 6 (6 jeux partout). Dans le jeu décisif, le gagnant est le premier joueur qui gagne 7 points, tout en ayant 2 points d'avance. Si le décompte est de 6 points partout (6 à 6), le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 2 points d'avance.

Oldiesrisis.com

MEMO

Oldiesrising.com

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) 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 Service Technique
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 BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 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 son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE 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 FRANCE 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 factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, 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 cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16(1) 34 64 77 55.



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

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON