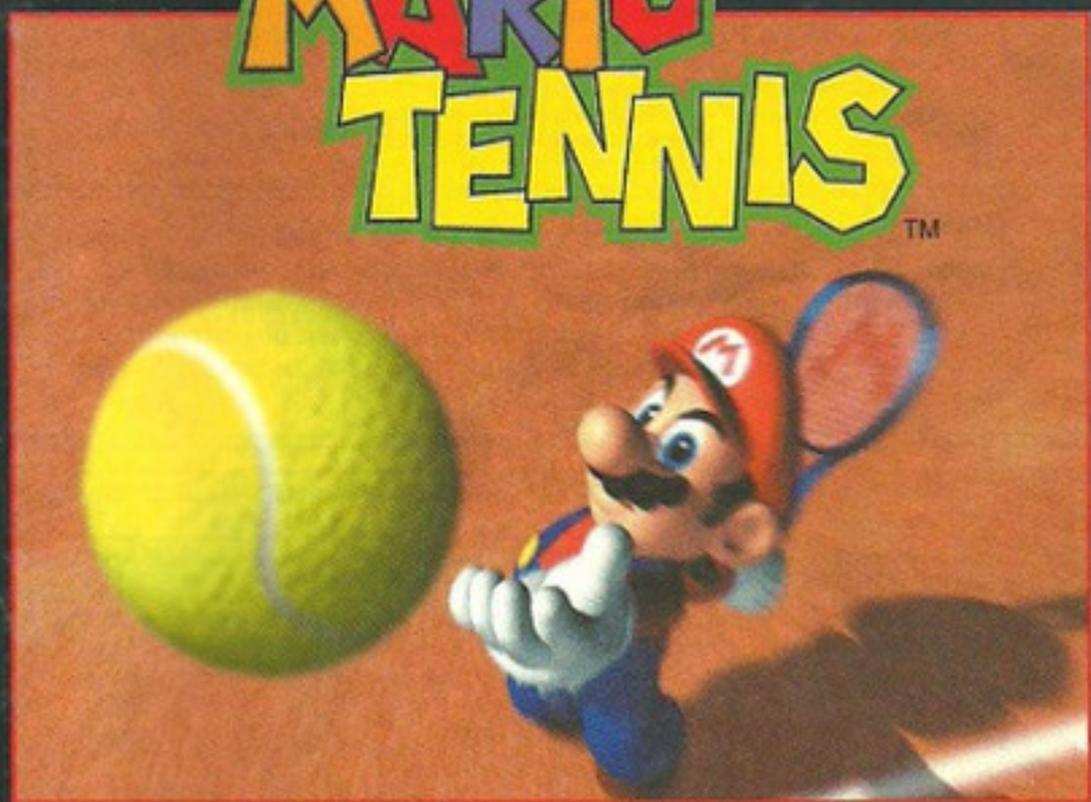


Mario Tennis

NUS-P-NMBP-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUALE DI ISTRUZIONI

# MARIO TENNIS™



Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>



Emulation64.fr

NINTENDO 64

## SOMMAIRE

<b>Démarrage</b> .....	53	<b>Tournament (Tournoi)</b> .....	62
<b>Commandes de base</b> .....	53	<b>Ring Shot</b>	
<b>Prêt à jouer au Tennis!</b> .....	54	<b>(Tir aux anneaux)</b> .....	64
<b>Comment frapper la balle</b> .	55	<b>Bowser Stage</b>	
<b>Une mini-leçon de</b>		<b>(Niveau Bowser)</b> .....	67
<b>Mario Tennis</b>		<b>Piranha Challenge</b> .....	69
<b>Les points au Tennis</b> .....	59	<b>Détails du Menu Principal</b> .....	70
<b>Introduction aux différents</b>		<b>Continue (Continuer)</b> .....	70
<b>modes de jeu</b> .....	60	<b>Special Games</b>	
<b>Exhibition</b> .....	60	<b>(Jeux Spéciaux)</b> .....	71
		<b>Options</b> .....	71

## COMMANDES DE BASE

Utilisez ces commandes pour naviguer dans les écrans de menu.

**Bouton L:**

Transformer votre personnage en Gaucher (seulement dans le menu de sélection du joueur).

**Stick analogique:**

Choisir une option.

**Bouton Z:**

Transformer votre personnage en Gaucher (seulement dans le menu de sélection du joueur).

**Button R:**

Utiliser un objet sur le niveau de Bowser (BOWSER STAGE).

**Bouton B:**

- Annuler une sélection.
- Revenir à la fenêtre précédente.

**Bouton A:**

Confirmer un choix.

**Le Kit Vibration Nintendo<sup>64</sup>**

Le jeu est compatible avec le Kit Vibration. Avant de l'utiliser, prenez le temps de lire attentivement les instructions fournies avec le Kit Vibration. Vérifiez que la console est éteinte avant d'insérer le Kit Vibration.

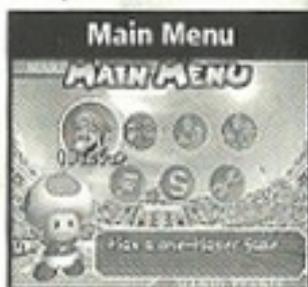
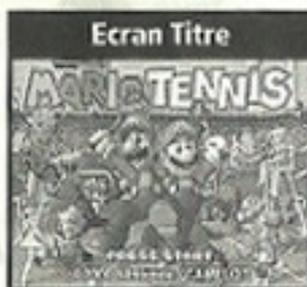
**PRÊT A JOUER AU TENNIS!**

Choisir son personnage et son mode de jeu.

**Primo...**

Choisir le nombre de joueurs

Insérez la cartouche **MARIO TENNIS™** dans la console Nintendo<sup>64</sup>, puis mettez-la sous tension. Quand l'écran Titre apparaît, appuyez sur **START** pour accéder au **MAIN MENU**. Choisissez alors le nombre de joueurs, puis appuyez sur **A** pour accéder au menu de sélection des personnages.

**Secundo...**

Choisir le personnage

Quand vous lancez une partie, vous aurez le choix entre 14 personnages différents, chacun avec ses propres capacités. Utilisez le Stick Analogique pour choisir un personnage, puis appuyez sur **A** pour confirmer la sélection.



Dans une partie en Double (DOUBLES), les positions des joueurs 2, 3, et 4 peuvent être différentes, dépendant des équipes.

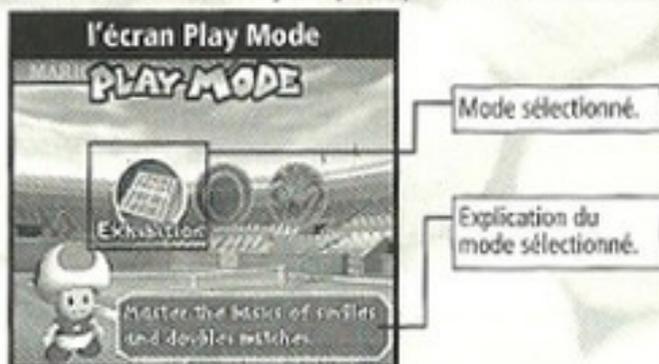


Enfin...

Choisir un PLAY MODE (mode de jeu)

Sur l'écran Play Mode, utilisez le Stick Analogique pour sélectionner un mode. Appuyez sur A pour accéder à l'écran de réglage où vous choisirez votre PLAY MODE. (Allez au chapitre "Introduction aux différents modes de jeu" pour plus d'informations.) Les modes disponibles différeront suivant le nombre de joueurs.

Cet écran Play Mode apparaîtra quand quatre joueurs auront été sélectionnés.

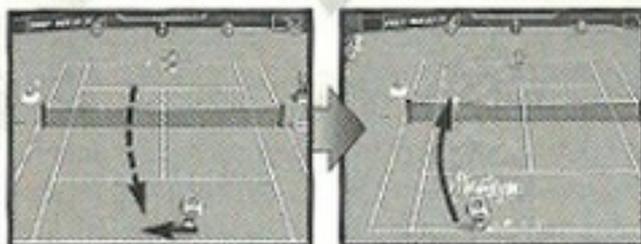


## COMMENT FRAPPER LA BALLE

Apprendre à combiner puissance et finesse.

Frapper la balle est facile – Appuyez sur **A** ou **B** !

Au tennis, frapper la balle est appelé un "coup". A MARIO TENNIS, il vous suffira d'appuyer sur A ou B. Utilisez différentes combinaisons pour obtenir différents effets.

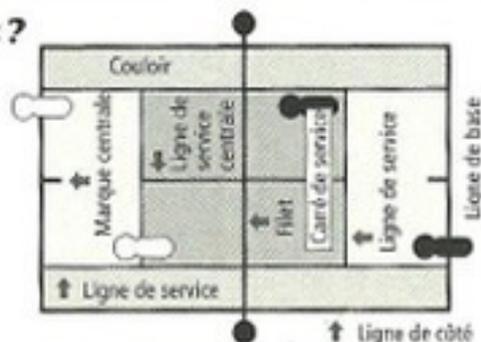


Quand la balle arrive vers vous, déplacez-vous pour la frapper.

Calculez votre coup pour frapper au-dessus du filet.

### Comment est fait un court ?

Ce dessin sur la droite montre la manière dont est agencé un court de tennis. Celui-ci est divisé en deux par un filet et les joueurs des deux côtés se renvoient la balle par-dessus.



55

Emulation64.fr

## Visualiser l'écran de Jeu

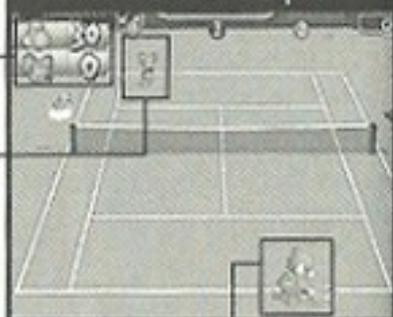
Le jeu commence quand vous servez. Quand le service change, vous et votre adversaire échangez vos places.

Chaque fois que vous ferez un ace (SERVICE ACE) ou une double faute (DOUBLE FAULT) (se reporter au chapitre "Introduction aux différents modes de jeu"), vous verrez s'afficher le total des coups que vous aurez effectués au cours du match.

Affichage du score  
(montre le score de chaque joueur).

Personnage de l'adversaire

## Ecran de démarrage pour un match en simple

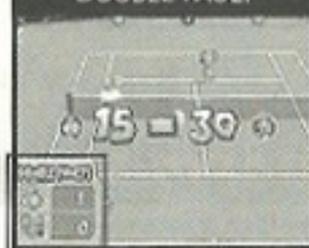


Votre personnage

## SERVICE ACE



## DOUBLE FAULT



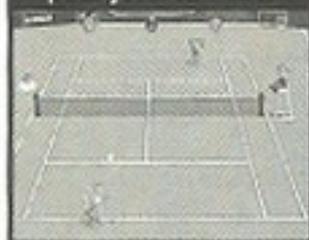
Affichage des SERVICE ACE (aces) et des DOUBLE FAULT (doubles fautes). (Apparaît uniquement lorsque un ace est effectué ou une double faute est commise.)

## Faire un "Coup"

## Step 1 Servir!

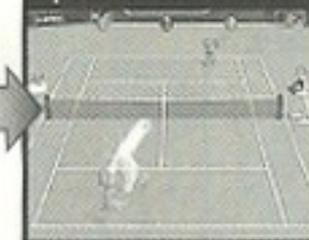
A votre tour de servir, appuyez sur A ou B pour jeter la balle en l'air. Appuyez à nouveau pendant que la balle est au-dessus de votre tête pour servir. Si la balle atterrit dans la zone de votre adversaire, le jeu continue.

Appuyez sur A ou B pour jeter la balle.



Appuyez à nouveau pour servir.

Utilisez A ou B au choix pour lancer la balle.



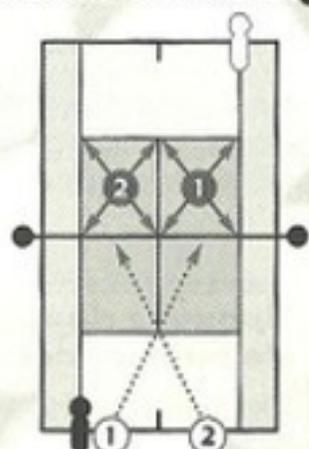
A ou B au choix pour servir.



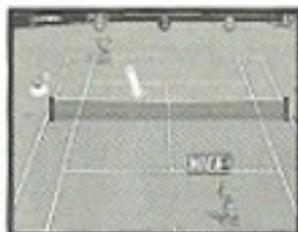
Emulation64.fr

**Step 1** Servir!... ..La suite**OÙ SERVIR ?**

Quand vous servez, vous devez frapper la balle de manière à ce qu'elle atterrisse dans la moitié du court de votre adversaire, de l'autre côté du filet. Par exemple en servant à partir ① [ou ②] sur le dessin à droite, la balle doit atterrir dans les zones ① [ou ②] de l'autre côté du filet. Si votre service atterrit hors de cette zone, ou ne passe pas le filet, il y a FAULT (faute). Si vous faites une FAULT (faute) deux fois de suite, il y a DOUBLE FAULT (double faute) et votre adversaire marque un point.

**Joli Service!**

En servant, essayez de frapper la balle quand elle se trouve au plus haut par rapport à la tête de votre personnage. Si vous faites ainsi, le mot NICE! apparaîtra, et vous servirez plus rapidement que d'habitude.

**Step 2** Laissez rebondir, et renvoyez!

En recevant le service de votre adversaire, vous devez attendre que la balle rebondisse une fois sur le sol. Si vous la frappez avant, il y a "foul". Un écran d'avertissement apparaîtra alors, et votre adversaire marquera un point.

**Step 3** Renvoyez fort!

Quand le service arrive de votre côté du filet, utilisez le Stick Analogique pour déplacer votre personnage de manière à le mettre en position de réception. Quand vous vous approchez de la balle, appuyez sur A ou B pour la renvoyer. Utilisez le Stick Analogique pour donner de l'effet.

**La force du tir dépend du Timing et de la Technique!**

Frapper la balle au sommet de sa trajectoire permettra un coup puissant. Frapper lorsqu'elle se trouve trop bas ne donnera qu'un faible résultat. La hauteur idéale dépend des personnages, assurez-vous donc de bien les maîtriser. Pour cela n'hésitez pas à vous entraîner, et rappelez-vous que vous tirerez plus fort si vous avancez vers la balle au moment de la frapper.

**Step 4** Essayez différents coups!

Faites des combinaisons avec les boutons A et B pour obtenir des coups différents!

Vous disposez d'un grand panel de coups accessibles lorsque vous appuyez sur A et B un certain nombre de fois et dans un ordre différent. Le coup dépend aussi de votre position sur le court et de la hauteur de la balle au moment de frapper.

**Appuyez deux fois pour plus de puissance!**

Appuyer sur A ou B à deux reprises permet de frapper plus fort que si vous appuyez une seule fois.

 Frappe ouverte (Top Spin)

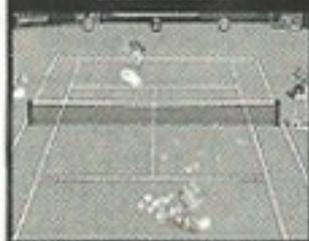
 Slice

 →  Lob

 →  Lift (Drop Shot)

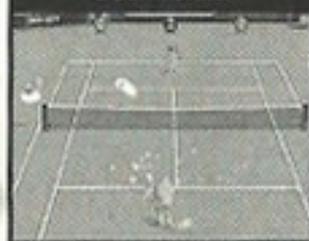
 +  Smash (Smash Shot)

Appuyez sur A  
deux fois...



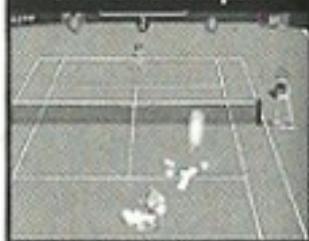
pour une balle très "spinnée" et une trajectoire très haute.

Appuyez sur B  
deux fois...



pour une balle très "slicée" et une trajectoire très basse.

Appuyez sur A et B  
en même temps...



pour obtenir le coup le plus puissant du jeu: le smash à plat (Smash Shot).

**Pourquoi la balle change-t-elle de couleur?**

Chaque fois que vous frappez la balle, celle-ci change de couleur pour indiquer le type de coup effectué. Une trajectoire Orange indique une Frappe ouverte; une Bleue, un Slice; une Rose, un Smash.

Chargez vos coups pour encore plus de puissance!

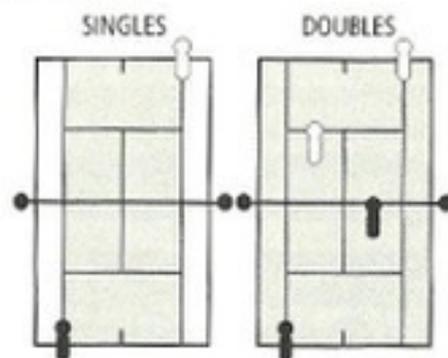
Juste avant que la balle vous atteigne, appuyez sur A ou B pour concentrer votre force. (Vous verrez apparaître de l'électricité autour de votre personnage.) Si votre timing est exact, vous effectuerez un coup plus puissant et plus facile à contrôler qu'en temps normal. Quand vous vous concentrez, vous êtes cependant moins mobile. Pour interrompre cette concentration, appuyez sur Z.

## Montez au filet pour du vrai jeu!

Si vous renvoyez la balle en étant proche du filet, la vitesse de votre coup vous apportera l'avantage. Quand vous voyez une opportunité, montez au filet et préparez-vous à frapper. Un autre moyen de rendre le jeu intense est de chercher les positions de smash. Quand la position de smash apparaît, (indiquée par une étoile), déplacez-vous rapidement à cet endroit et chargez votre énergie. Si vous êtes à la bonne position quand la balle arrive, vous aurez la possibilité de smasher!

**Une Mini-Leçon de Mario Tennis****LES POINTS AU TENNIS****SINGLES contre DOUBLES**

Il y a deux manières de jouer au tennis: les **SINGLES** (un contre un) et les **DOUBLES** (quatre joueurs jouant deux contre deux). Les parties utilisées du court diffèrent suivant le type de jeu. Dans le dessin ci-dessous, les aires colorées indiquent les endroits où frapper la balle.

**DEUCE et ADVANTAGE**

Vous devez obtenir un écart de deux points minimum pour gagner un jeu. De ce fait, si vous et votre adversaire avez trois points chacun (40 - 40), aucun d'entre vous ne pourra gagner le point sur la prochaine balle. Quand le score est de 40 - 40 (ou "40 à"), il y a **DEUCE** (égalité). Le joueur qui marque le prochain point n'aura qu'une avance de un point: il aura l'avantage, **ADVANTAGE**. Pour remporter le jeu, l'un des deux joueurs devra remporter deux points d'affilée.

**JEU et SET**

Les points au tennis sont divisés en trois catégories: Jeu, Set et Match. Vous devez gagner 4 points pour remporter un jeu, 6 jeux pour remporter un set. (**MARIO TENNIS** comprend aussi un mode en deux sets.)

Pour remporter un match censé ne durer que le temps d'un set, vous devez gagner avec deux jeux d'avance. Vous pouvez gagner par trois jeux à un, ou, si le jeu est serré à deux jeux à deux, vous devez gagner au **TIEBREAKER** (Jeu Décisif). Dans une partie à trois sets, vous devez gagner deux sets, et dans une partie à cinq sets, vous devez en gagner trois.

**Marquer des points**

Les points sont comptés de la façon suivante:

Pas de point	= 0
1 point	= 15
2 points	= 30
3 points	= 40
4 points	= Jeu ou DEUCE.

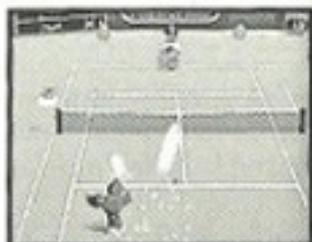
**TIEBREAKER**

Dans le cas d'un **TIEBREAKER**, les deux joueurs continuent jusqu'à ce que l'un d'entre eux arrive à un total de sept points. En ce cas, le joueur remporte le **TIEBREAKER**, et le jeu. Néanmoins, il devra nécessairement avoir une avance de deux points.

**EXHIBITION**

De un à quatre joueurs.

Le mode EXHIBITION vous permet de vous entraîner à diriger votre personnage dans un match de tennis réaliste. Essayez les 14 personnages différents pour découvrir leurs capacités et techniques de prédilection. Vous devriez rapidement en trouver un à votre goût.

**Avant de commencer un Match EXHIBITION**

Choisissez SINGLES ou DOUBLES. Les PLAY MODES disponibles changeront suivant le nombre de participants.

En paramétrant les PLAY MODES, utilisez le Stick Analogique pour faire une sélection, puis appuyez sur A pour la valider. Appuyez sur B pour annuler ce choix et revenir à l'écran précédent.

**1** CHOISISSEZ UN PLAY MODE  
SINGLES ou DOUBLES.

**2** CHOISISSEZ LE NOMBRE DE SETS  
Choisissez le nombre de jeux et de sets que vous désirez. Au choix, un, trois ou cinq sets et deux ou six jeux par set.

**3** CHOISISSEZ LES PARTENAIRES EN DOUBLE  
Décidez qui fera équipe au cours des DOUBLES. (Cet écran n'apparaîtra pas si un joueur seul décide de jouer en DOUBLES.)

**4** **5** REGLEZ LA DIFFICULTE  
DES JOUEURS ORDI

Déterminez quels personnages seront contrôlés par l'ordinateur et paramétrez le niveau de difficulté pour chacun d'entre eux. Déplacez le Stick à gauche et à droite pour sélectionner un des quatre niveaux de difficulté, puis appuyez sur A pour confirmer votre choix. (Cet écran n'apparaîtra pas si il n'y a pas de joueur contrôlé par l'ordinateur.)



Un "P" indique que le personnage est contrôlé par un joueur.

Un "C" indique que le personnage est contrôlé par l'ordinateur.

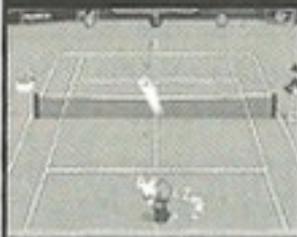
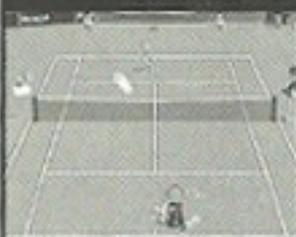
Les doubles actuels seront affichés ici.

**6** CHOISISSEZ UN COURT

Enfin, sélectionnez l'un des quatre types de courts disponibles et appuyez sur A pour commencer votre match EXHIBITION!

**Quelle est la différence entre les courts ?**

La vitesse et le rebond des balles varient en fonction des surfaces.

 <p><b>HARD COURT</b></p> <p>Béton recouvert de caoutchouc. Un classique.</p> <p><b>BALL SPEED: NORMAL</b> (Vitesse de balle: Normale)</p> <p><b>BOUNCE: STRONG</b> (Rebonds: Forts)</p>	 <p><b>GRASS COURT</b></p> <p>Un court recouvert de vrai gazon. Les balles sont rapides.</p> <p><b>BALL SPEED: FAST</b> (Vitesse de balle: Rapide)</p> <p><b>BOUNCE: WEAK</b> (Rebonds: Faibles)</p>
 <p><b>CLAY COURT</b></p> <p>Recouvert de terre battue. La vitesse de la balle est assez faible.</p> <p><b>BALL SPEED: SLOW</b> (Vitesse de balle: Faible)</p> <p><b>BOUNCE: WEAK</b> (Rebonds: Faibles)</p>	 <p><b>COMPOSITION COURT</b></p> <p>Recouvert de gazon artificiel. Des balles très rapides!</p> <p><b>BALL SPEED: FASTEST</b> (Vitesse de balle: Très rapide)</p> <p><b>BOUNCE: NORMAL</b> (Rebonds: Normaux)</p>

• Il y a aussi des courts cachés!!!

**Mettre en Pause en Mode EXHIBITION**

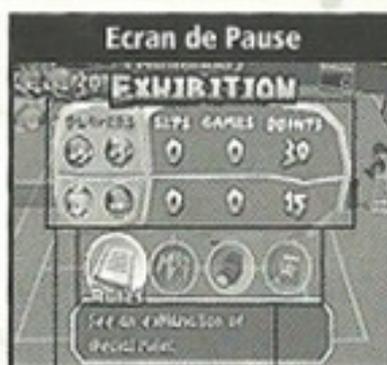
Les menus suivants, ainsi que les données de la partie apparaîtront lorsque vous mettrez le jeu en pause. (Le menu **Options Caméra** n'apparaîtra que dans les parties **SINGLES** ou en choisissant les personnages pour des **DOUBLES**. Se reporter à la page suivante pour plus de détails.)



Voir les règles (RULES) du mode de jeu actuel (PLAY MODE).



Voir les contrôles et leurs explications.



Menus disponibles à l'écran de pause.

Personnages actuels et infos sur le score.

### CAMERA OPTIONS (Options Caméra)

Naviguez entre les trois différents angles de caméra: STATIONARY CAM (caméra stationnaire, angle de vue standard), PLAYER CAM (caméra joueur, vue de derrière) ou DYNAMIC CAM (Caméra dynamique, proche de l'action). (Ce menu ne sera accessible que lors de SINGLES ou au moment de choisir les paires lors des DOUBLES.)

### SAVE (Sauvegarde)

Il y a trois fichiers de sauvegarde. Sélectionner END GAME en bas du menu pour retourner au MAIN MENU.

#### *Mais revoyons cette scène au ralenti...*

Pendant un ralenti, appuyez sur B pour le réinitialiser. Appuyez sur A pour annuler le ralenti.

### Après le match

L'écran Match results (ci-dessous) montre les statistiques des SETS, SERVICE ACES, RETURN WINNERS, SMASH WINNERS et DOUBLE FAULTS. Sur cet écran vous pouvez choisir de faire un match retour, ou revenir au MAIN MENU.

#### Ecran Match Result

MATCH RESULTS	
WINNER	LOSER
SETS	SETS
1	0
SERVICE ACES	1
RETURN WINNERS	0
SMASH WINNERS	0
DOUBLE FAULTS	0

Pour faire un SERVICE ACE, un RETURN WINNER, ou un SMASH WINNER, vous devez marquer un point sans que votre adversaire ne puisse toucher la balle.

SERVICE ACE: Un service que votre adversaire ne peut renvoyer. Vous marquerez un point à chaque fois.

RETURN WINNER: Un retour de service que votre adversaire ne peut renvoyer. Vous marquerez un point à chaque fois.

SMASH WINNER: Le nombre de fois que vous aurez marqué grâce à un smash.

DOUBLE FAULT: Deux services ratés de suite. Votre adversaire gagnera un point à chaque fois.

## TOURNAMENT

Un joueur.

Comme le mode EXHIBITION, le mode TOURNAMENT, (tournoi), vous permet une approche réaliste du tennis. Cette fois-ci, les joueurs s'affronteront dans deux tournois pour tenter de se qualifier pour la STAR CUP (la coupe des stars). Remportez ce troisième et dernier tournoi avec tous les personnages pour accéder à un tout nouveau niveau de tournois!



**Que sont les tournois ?**

Vous commencez par concourir dans la MUSHROOM CUP, (la Coupe Champignon), remportez-la et vous accédez à la FLOWER CUP (la Coupe Fleur). Vos adversaires seront plus forts à mesure que vous progresserez.

**Avant de commencer un TOURNAMENT (tournoi)**

Il n'y a pas de paramétrage nécessaire pour commencer une partie en TOURNAMENT MODE. Contentez-vous simplement de régler le nombre de joueurs sur 1 (SINGLES). Vous pouvez aussi jouer en DOUBLES, dans ce cas, l'ordinateur choisira automatiquement un partenaire pour vous.

**Mettre la pause en mode TOURNAMENT (tournoi)**

Les menus suivants, et les données affiliées seront affichés en activant la pause.

**TOURNAMENT BOARD**

Voir les parties gagnées et perdues en tournoi.

**START OVER**

Rejouer le match. (Cette option apparaîtra lorsque vous perdez un match.)

**RULES****CONTROLS****CAMERA OPTIONS****SAVE**

A part l'option START OVER, les menus sont les mêmes que dans le mode EXHIBITION.

**Ecran de pause**

Nom du tournoi en cours (TOURNAMENT).



Menus disponibles à l'écran de pause.

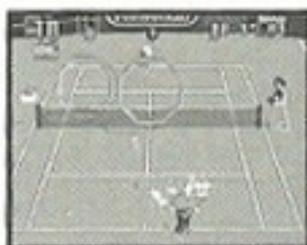
**Après le Match**

Les résultats seront affichés après chaque match. Vous pouvez aussi sauvegarder votre progression sur l'écran **Tournament Board** qui apparaîtra si vous gagnez le match. Si vous gagnez le tournoi, les résultats seront sauvegardés automatiquement. Si vous voulez continuer à jouer avec le même personnage, vous pouvez recommencer le même tournoi, ou continuer en accédant au niveau suivant.

**RING SHOT (TIR AUX ANNEAUX)**

Nombre de joueurs: de 1 à 4.

Dans ce mode, vous devez envoyer la balle dans les anneaux apparaissant sur le court. Le nombre de succès s'additionnera à vos points si vous gagnez le point dans le match de tennis. Cela, quel que soit le joueur à avoir traversé les anneaux. Vous pouvez jouer en SINGLES ou en DOUBLES.

**Avant de commencer le RING SHOT**

Dans ce mode, les conditions de victoire dépendront du nombre de joueurs. Un paramétrage important est nécessaire pour jouer au RING SHOT à deux ou plus.

**1 CHOISIR UN PLAY MODE**

Choisissez entre SINGLES ou DOUBLES. (Vous ne pouvez choisir DOUBLES que si vous êtes deux, trois ou quatre joueurs.)

**2 PARTENAIRES OU ADVERSAIRES ?**

En jouant en DOUBLES avec deux, trois ou quatre joueurs, vous pouvez choisir de jouer en coopération (éliminant les anneaux en équipe) ou dans un BATTLE ROYALE, (chacun pour soi).

**3 PLUSIEURS MANIÈRES DE GAGNER****Options Solo**

Quand vous jouez en solo, vous pouvez choisir entre quatre types de RING SHOT. Les règles de chaque mode sont:

**GAME**

Éliminez le nombre d'anneaux indiqué.

**POINTS**

Marquez le maximum de points avant la fin du chrono. Il y a cinq tailles différentes d'anneaux, le plus petit rapportant le plus de points.

**TIME**

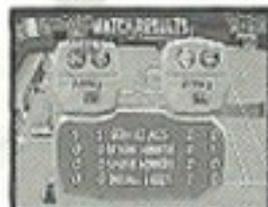
Éliminez le nombre d'anneaux indiqué avant la fin du chrono.

**BALLS**

Éliminez le nombre d'anneaux indiqué à l'aide d'un nombre limité de balles.

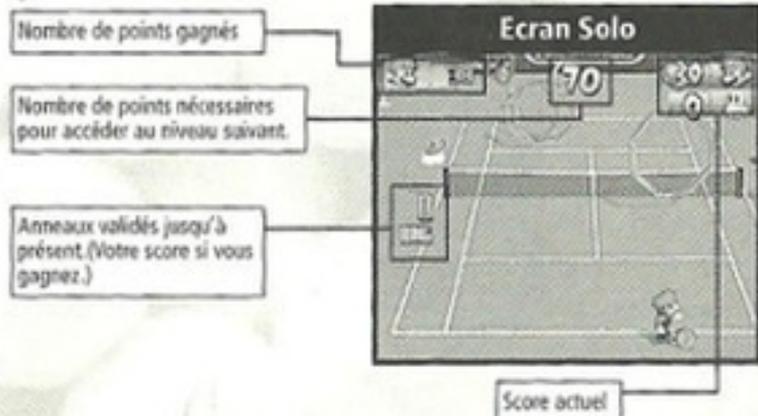
**Options Multijoueurs**

Dans un jeu à deux ou quatre joueurs, vous devez atteindre un nombre spécifique de points pour gagner. Vous pouvez paramétrer ce nombre: 50, 100 ou 200. En TEAM (équipe), ou en BATTLE ROYALE, le joueur remportant le point récolte le bénéfice de tous les anneaux éliminés, quel que soit le joueur ou l'équipe à les avoir traversés. En mode TEAM, les scores des membres de l'équipe s'additionnent. En BATTLE ROYALE, les scores restent individualisés.

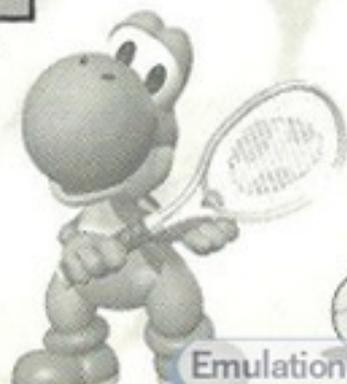


**4 RÉCOLTEZ LES DRAPEAUX**

C'est une partie en mode solo où vous devrez accéder à tous les niveaux, représentés par des drapeaux. Sélectionnez l'un des menus comme décrit dans la section 3 de la page précédente, puis choisissez un niveau de jeu. Vous devez terminer les niveaux dans l'ordre, en commençant par celui se situant à l'extrême gauche. Vous devez terminer un niveau avant d'accéder au suivant – mais vous devez pour cela garder le même personnage que vous avez utilisé lors du niveau précédent.

**5 CHOISISSEZ LES PAIRES POUR LES DOUBLES****6 7 CHOISISSEZ VOTRE ADVERSAIRE ET LA DIFFICULTE****8 CHOISISSEZ UN COURT****Visualiser l'écran Ring Shot**

Les informations de cet écran différeront suivant le paramétrage sélectionné.



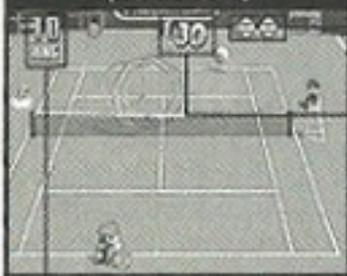
## Visualiser l'écran Ring Shot ...la suite!

**Ecran Time  
(mode solo)**

Temps restant.  
(Le jeu se termine  
une fois le temps  
écoulé.)

Points requis  
pour le passage  
de niveau.

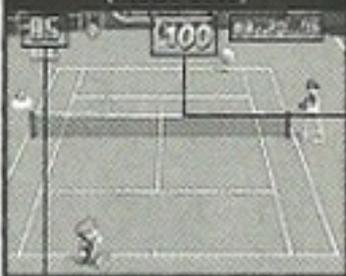
Anneaux validés.

**Ecran Balls  
(mode solo)**

Balles restantes.  
(Le jeu se termine  
une fois les balles  
épuisées.)

Points requis  
pour le passage  
de niveau.

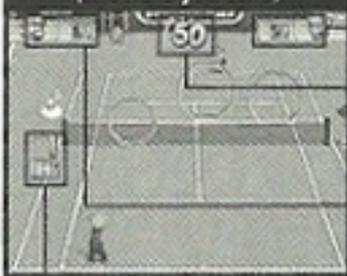
Anneaux validés.

**Ecran Points  
(mode solo)**

Temps restant.  
(Le jeu se termine  
une fois le temps  
écoulé.)

Points requis  
pour le passage  
de niveau.

Anneaux validés.

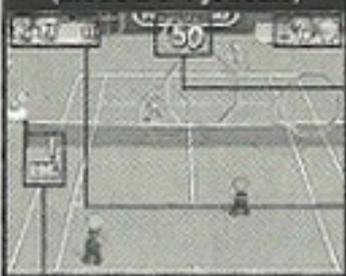
**Ecran Singles  
(mode 2 joueurs)**

Points du joueur 2

Points requis  
pour le passage  
de niveau.

Points du joueur 1

Anneaux validés.

**Ecran Team  
(mode 2 à 4 joueurs)**

Points de l'équipe  
adverse.

Points requis  
pour le passage  
de niveau.

Points de votre  
équipe.

Anneaux validés.

**Ecran Battle Royale  
(mode 2 à 4 joueurs)**

Points de chaque  
joueur.

Points requis  
pour le passage  
de niveau.

Anneaux validés.

Points de chaque  
joueur.

**Particularités du RING SHOT**

La partie se joue de la même manière qu'une EXHIBITION ou un TOURNAMENT. Dès que vous atteignez le nombre spécifié d'anneaux, le jeu se termine automatiquement.

**Mettre en pause en RING SHOT**

Parce qu'il y a tant de manières de jouer au RING SHOT, il y a beaucoup d'options accessibles à partir de l'écran de pause. Vous pouvez visualiser les données du jeu en cours et faire un choix à partir des menus suivants.

**START OVER**

Recommencer la partie de RING SHOT.

**BACK TO MAIN MENU**

Revenir au MAIN MENU (menu principal).

**RULES**

Les menus de règles sont les mêmes que dans le mode EXHIBITION.

**FLAG SELECTION**

Revenir à l'écran de sélection du drapeau. (Uniquement en mode solo.)

**END GAME**

Sortir du match de RING SHOT en cours et revenir au MAIN MENU. (Uniquement en mode multijoueurs.)

**CONTROLS**

Les menus de contrôle sont les mêmes que dans le mode EXHIBITION.

**Après le match**

À la fin d'un match multijoueurs, l'écran résultats du match (MATCH RESULT) apparaîtra, choisissez TRY AGAIN (recommencer) ou BACK TO MAIN MENU (retour au menu principal). Si vous perdez en multijoueurs, choisissez entre START OVER (recommencer), FLAG SELECTION (sélection du drapeau) ou BACK TO MAIN MENU.

**BOWSER STAGE**

Nombre de joueurs: de 1 à 4.

Amusez-vous de manière originale en jouant au tennis à l'aide de six objets curieusement familiers!

**Avant de commencer le BOWSER STAGE**

Le paramétrage du BOWSER STAGE est quasiment semblable à celui du mode EXHIBITION. Un court spécial vous attend déjà!



**1 CHOISISSEZ UN PLAY MODE**  
SINGLES ou DOUBLES.



**2 CHOISISSEZ LE NOMBRE DE SETS**  
Choisissez le nombre de jeux et de sets que vous désirez. Au choix, un, trois ou cinq sets et deux ou six jeux par set.



**3 CHOISISSEZ LES PARTENAIRES**  
EN DOUBLES  
Décidez qui fera équipe au cours des DOUBLES.



**4 5 REGLEZ LA DIFFICULTE**  
DES JOUEURS ORDI

Déterminez quels personnages seront contrôlés par l'ordinateur et paramétrez le niveau de difficulté pour chacun d'entre eux. Déplacez le Stick à gauche et à droite pour sélectionner un des quatre niveaux de difficulté, puis appuyez sur A pour confirmer votre choix.

**Appuyez sur R pour utiliser les objets**  **Boîte à Objet**

Il y a six différents objets que vous pourrez utiliser dans le BOWSER STAGE. Frappez une boîte-arc-en-ciel pour récupérer un objet, puis appuyez sur R pour l'utiliser. Vous ne pouvez détenir qu'un seul objet à la fois – vous devez l'utiliser pour en attraper un autre.

**Carapace Rouge**

Carapace à tête chercheuse qui filera droit sur votre adversaire, lequel sera momentanément paralysé.

**Champignon**

Cet objet une fois consommé permet à votre personnage de se déplacer plus rapidement pendant un certain temps.

**Carapace Verte**

Trois carapaces fusant dans trois directions différentes. À l'impact, elles paralysent l'adversaire.

**Etoile**

Votre personnage deviendra plus fort tant qu'il brillera.

**Banane**

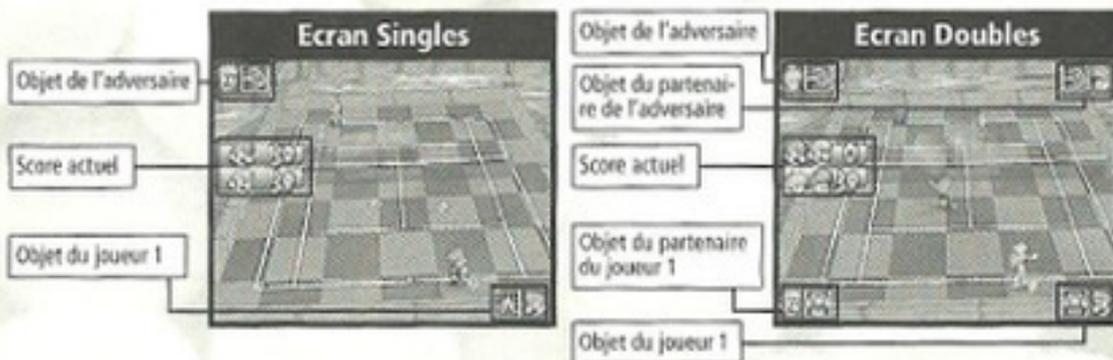
La peau de banane fera tomber l'adversaire s'il pose le pied dessus.

**Eclair**

Il affaiblira temporairement vos adversaires, rendant leurs coups lents et pathétiques.

**Visualiser l'écran du Bowser Stage**

Vous verrez s'afficher les informations ci-dessous lorsque vous jouerez à BOWSER STAGE.

**La pause dans le BOWSER STAGE**

Ces menus sont les mêmes que dans les autres modes.

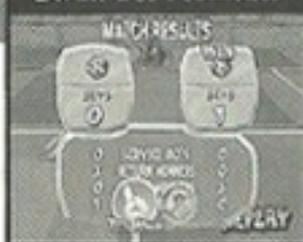




### Après le match

Le match terminé, l'écran **Match Results** apparaîtra. Sélectionnez **TRY AGAIN**, ou **BACK TO MAIN MENU**.

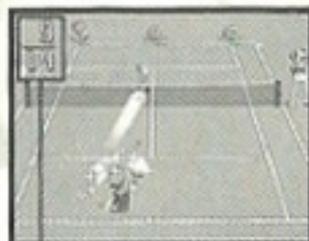
#### Ecran des résultats



## PIRANHA CHALLENGE

Un joueur

Votre but dans cette partie est de renvoyer les 50 balles que vous envoient les Plantes-Piranha. Ca semble facile, hein ? Le problème est qu'il y a un adversaire de l'autre côté du court qui essaiera de renvoyer vos balles. Vous ne marquez aucun point si la balle retombe de votre côté du court, ou si l'adversaire vous la renvoie.



Le nombre en haut indique le nombre de balles que vous avez renvoyées avec succès. Le chiffre en bas montre le nombre total de balles envoyées par les plantes.



### Avant de commencer le PIRANHA CHALLENGE

Ce type de partie n'est accessible qu'en mode solo. Après avoir sélectionné 1 PLAYER, choisissez **PIRANHA CHALLENGE**, et validez un court.



### La pause dans le PIRANHA CHALLENGE

En plus des menus de droite, vous aurez accès au nombre de balles tirées, et au nombre de balles renvoyées avec succès.



**BACK TO MAIN MENU**

Retour au menu principal.



**START OVER**



**RULES**

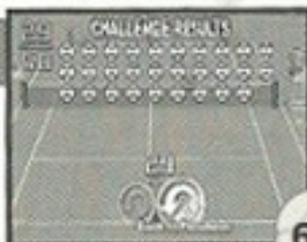


**CONTROLS**



### Après le challenge

Le challenge terminé, un écran apparaîtra semblable à celui sur la droite. Vous y verrez vos résultats en termes de nombres et de graphiques. Choisissez **START OVER** pour recommencer.

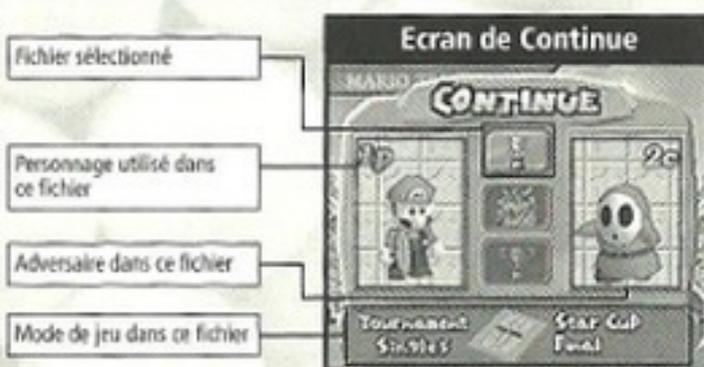


69

Emulation64.fr

Voici quelques détails supplémentaires sur les options du MAIN MENU (menu principal).

## CONTINUE



Sélectionnez CONTINUE (continuer) pour revenir à un jeu sauvegardé. Servez-vous du Stick Analogique pour choisir un fichier, appuyez sur A pour confirmer.



### Sauvegardez votre partie

Les modes suivants vous permettent de sauvegarder vos données de jeu.

EXHIBITION – TOURNAMENT – BOWSER STAGE

Les données provenant de RING SHOT et PIRANHA CHALLENGE ne peuvent être sauvegardées.

#### COMMENT SAUVEGARDER ET À QUOI FAIRE ATTENTION.

Appuyez sur START pendant une partie pour accéder à l'option sauvegarde: SAVE. Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner un fichier puis confirmez avec A. Prenez garde, si vous sélectionnez un fichier déjà occupé, les données précédentes seront effacées!



Lors d'une sauvegarde, attendez la réapparition de l'écran de sauvegarde avant d'éteindre la console: les données pourraient être effacées!

Les points gagnés dans le jeu en cours ne seront pas sauvegardés, ni les SERVICES ACES, RETURN WINNERS, SMASH WINNERS, ainsi que les DOUBLE FAULTS.

## SPECIAL GAMES

Vous pouvez aussi choisir parmi ces modes spéciaux.



### SHORT GAME

Un jeu en cinq points en utilisant des règles spéciales.



### TIEBREAKER

Un TIEBREAKER (jeu décisif) jusqu'à sept points.



### DEMO MODE

Regardez l'ordinateur jouer tout seul.

## OPTIONS

Pour voir les records et changer certains paramètres du jeu.



### STATUS

Les scores élevés en EXHIBITION, TOURNAMENT et RING SHOT y sont affichés.



### EXHIBITION



Regardez le tableau pour voir comment vos personnages se sont débrouillés face à leurs adversaires.

☆ = INTENSE    ⊙ = HARD

○ = NORMAL    △ = EASY



### TOURNAMENT



Voir quel trophée a été remporté par quel personnage, en SINGLES et en DOUBLES.



### RING SHOT



Les résultats de chaque personnage dans les quatre différents modes de RING SHOT.



### DATA

Choisissez DELETE SAVED DATA pour effacer toutes vos sauvegardes. Attention, c'est définitif!



### MUSIC

Activez / Désactivez la musique.



### SOUND

Choisissez entre un mode sonore STEREO et MONO.

