

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



BANDAI S.A.
BP 79 95313 PONTOISE
FRANCE

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

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.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN



COPYRIGHT LORICIEL 1993.
INTERNATIONAL TENNIS TOUR
IS A TRADEMARK OF LORICIEL.
ALL RIGHTS RESERVED.

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. RECHERCHER
CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES
ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE
COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM.

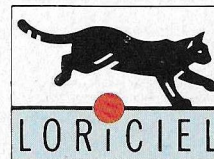
DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR
NINTENDO'S GECONTROLEERD EN DAT HET OUA
CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN
ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE
KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN
SPELLLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL,
ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

PREAMBULE

Nous vous remercions vivement d'avoir acheté notre simulation de tennis "International Tennis Tour"™. Si vous aimez les jeux de simulations sportives, ne manquez surtout pas le jeu de kickboxing de LORICIEL : "Best of the Best Championship Karate"™.

Avant de rentrer sur le court et commencer à travailler vos lifts, smashes et autres coups, nous vous recommandons de lire cette notice avec attention.



SOMMAIRE

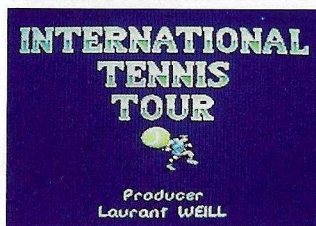
CHAPITRE 1 - COMMENT DEMARRER LE JEU	2
CHAPITRE 2 - COMMENT JOUER RAPIDEMENT	2
CHAPITRE 3 - LA MANETTE DE JEU	3
3.1 Comment utiliser la MANETTE DE JEU dans les menus	3
3.2 Comment utiliser la MANETTE DE JEU pendant un échange	3
3.3 Comment utiliser la MANETTE DE JEU pour servir	5
CHAPITRE 4 - LE MENU	6
4.1 LE TRAINING (Entraînement)	6
4.2 L'EXHIBITION EN SIMPLE	7
4.3 L'EXHIBITION EN DOUBLE	8
4.4 LE TOURNOI EN SIMPLE	9
4.5 LE TOURNOI EN DOUBLE	10
4.6 LA NATIONS CUP (Coupe des Nations)	11
4.7 LE CHAMPIONSHIP (Championnat)	12
4.8 LA SURFACE	15
4.9 LA DUREE DES RENCONTRES	16
4.10 LE NIVEAU DE JEU	17
CHAPITRE 5 - LE CHOIX DES JOUEURS	18
CHAPITRE 6 - LA CONFIGURATION DE LA MANETTE	21
CHAPITRE 7 - QUELQUES CONSEILS PRATIQUES	22
7.1 LE DECOMPTE DES POINTS	22
7.2 COMMENT PRENDRE LE JEU EN MAIN	22
L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT	23
LES MOTS DE PASSE	24

Tous les termes anglais utilisés dans le jeu seront expliqués dans ce manuel.
En général, nous vous indiquerons la traduction française à côté du mot anglais.

CHAPITRE 1 - COMMENT DEMARRER LE JEU

- 1 Assurez-vous que votre console **Super Nintendo™** soit bien éteinte.
- 2 Insérez votre cartouche "**International Tennis Tour™**" dans votre console **Super Nintendo™** (veuillez consulter le manuel de la console si nécessaire).
- 3 Allumez la console en poussant vers le haut le bouton marqué "Power".

Attention ! : Ne jamais insérer ou enlever votre cartouche lorsque votre console **Super Nintendo™** est encore allumée. Ne jamais forcer.



Si vous vous sentez prêt à rentrer sur le court pour votre premier match, appuyez sur l'un des 4 **BOUTONS A, B, X** ou **Y** ou sur le **BOUTON START** lorsque le titre "**International Tennis Tour**" est affiché. L'écran qui apparaît ensuite est le **MENU**. Il vous propose les options disponibles de ce jeu.

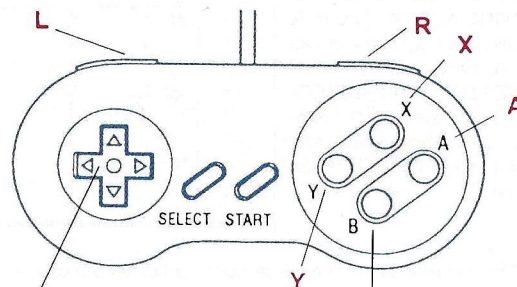
CHAPITRE 2 - COMMENT JOUER RAPIDEMENT

Si vous voulez jouer rapidement à "**International Tennis Tour™**", pressez le **BOUTON START** lorsque le menu apparaît, puis pressez une nouvelle fois le **BOUTON START**, lorsque les deux visages sont apparus. Vous allez pouvoir disputer un match en 1 SET sur TERRE BATTUE, contre un adversaire géré par la console, en niveau AMATEUR.

Si vous souhaitez modifier un paramètre, nous ne saurons que trop vous conseiller de lire ce manuel.



CHAPITRE 3 - LA MANETTE DE JEU



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE B

La manette de jeu se compose à gauche d'un bouton permettant de se déplacer dans toutes les directions que nous appellerons **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE**, et sur le côté droit ainsi qu'au-dessus des **BOUTONS** marqués **A, B, X, Y, L** et **R**.

Comment utiliser la MANETTE DE JEU dans les menus

Pour vous déplacer d'icône en icône (d'option en option), utilisez la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE**, (un curseur blanc ou rouge vous permet de vous repérer) et appuyez sur un des 4 **BOUTONS A, B, X** et **Y** pour valider votre choix. Après avoir fait votre choix, appuyez sur le **BOUTON START** pour quitter le **MENU** et commencer à jouer.

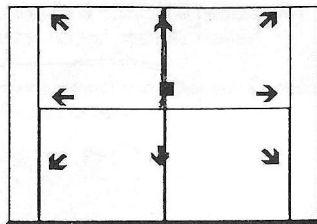
Comment utiliser la MANETTE DE JEU pendant un échange

Le **BOUTON START** vous permet de faire une pause dans le jeu. Si vous maintenez enfoncés en même temps les **BOUTONS START** et **SELECT**, vous abandonnez la partie en cours.

Le déplacement du joueur sur le terrain se fait grâce à la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** : il vous suffit d'appuyer sur une des 8 directions (**HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE** ET **LES 4 DIAGONALES**) sans appuyer sur aucun autre bouton pour que votre joueur se déplace.

Pour frapper la balle, il suffit de bien positionner votre joueur sur la trajectoire de la balle et d'appuyer sur l'un des 6 BOUTONS A, B, X, Y, L et R lorsque la balle arrive sur vous. Si, au moment de l'impact, vous poussez votre MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans une des 8 directions, vous pouvez diriger votre balle en visant une zone particulière du terrain adverse.

Correspondance zone visée/position de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE



Chaque bouton correspond à un type de coup particulier qui diffère aussi selon que la balle a été frappée avant le rebond (volée) ou après (coup de fond de court). A l'origine, ils sont répartis comme suit :

A NORMAL - Il s'agit de balles normales, frappées à plat avec la raquette.

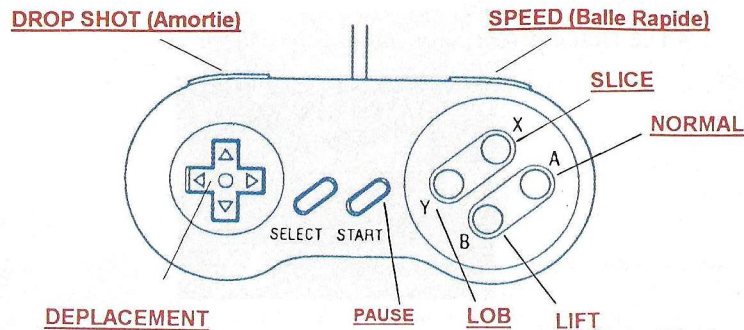
B LIFT - Ce sont des balles frappées de bas en haut avec la raquette : elles ont une trajectoire plus haute que les balles normales, elles sont plus courtes et elles ont un rebond haut et long. Elles sont très utiles pour maintenir l'adversaire au fond de court et pour effectuer des passing-shots. Au filet, ce bouton permet d'effectuer des volées normales comme pour le A.

X SLICE - Il s'agit de balles frappées de haut en bas avec la raquette : elles ont une trajectoire très basse et plus longue que les balles normales et elles ont un rebond bas et long. Elles sont généralement très efficaces quand elles sont suivies d'une montée au filet. Au filet, vous effectuez des volées très profondes.

Y LOB - Ce sont aussi des balles frappées de bas en haut avec la raquette mais elles montent très haut et sont lentes. Elles sont très efficaces lorsque l'adversaire est collé au filet. Lorsque la balle est frappée de volée, elle est montante et peu rapide : c'est un coup défensif.

L DROP SHOT (Amortie) - Ce sont des balles qui sont ralenties au moment de la frappe : elles sont très courtes, très lentes et n'ont pratiquement pas de rebond. Ce sont des balles très difficiles à réaliser mais elles sont très efficaces.

R SPEED (Balle rapide) - Ce sont des balles normales mais très rapides : elles sont à utiliser avec parcimonie car elles sont très dures à contrôler ; elles sont toutefois très efficaces lorsqu'on veut déborder l'adversaire.



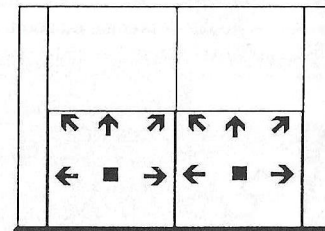
Cas particulier : le SMASH

Lorsque la balle passe au-dessus de votre tête, quel que soit le bouton que vous pressiez, vous effectuerez un smash, c'est-à-dire une balle très puissante frappée de haut en bas.

Comment utiliser la MANETTE DE JEU pour servir

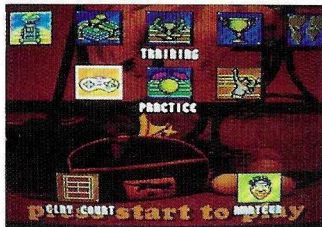
Avant de servir, vous pouvez déplacer votre joueur sur la ligne de fond de court en utilisant la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la gauche ou vers la droite. Pour commencer à servir, il vous suffit d'appuyer sur les BOUTONS A ou B : le joueur lance la balle en hauteur. Pour frapper la balle, il faut appuyer de nouveau sur le BOUTON A pour faire un service à plat (service rapide) ou sur le BOUTON B pour effectuer un service slicé (service plus lent mais plus sûr).

Si vous pressez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans une direction au moment de l'impact, vous viserez une zone particulière du carré de service.



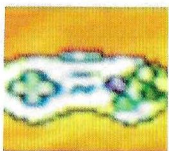
CHAPITRE 4 - LE MENU

4.1 LE TRAINING (Entraînement)



Il s'agit de différents exercices vous permettant de progresser et de maîtriser le jeu. Sélectionnez d'abord le 1er icône de la 1ère ligne.

Plusieurs exercices vous sont alors proposés :



PRACTICE (Prise en main) :
un robot vous envoie des balles au hasard; il vous faut les renvoyer. Cette exercice vous permettra d'apprendre à maîtriser la totalité des coups du tennis.

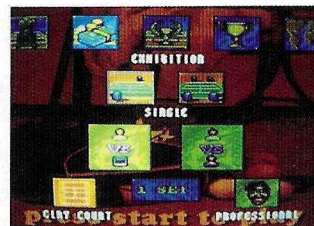


PRECISION :
un robot vous envoie des balles au hasard; dans cet exercice, il vous faut renvoyer les balles dans une zone bien précise du court.



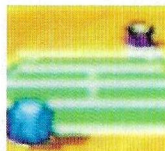
SERVICE :
vous devez servir dans des zones précises du carré de service.

4.2 L'EXHIBITION EN SIMPLE



Il s'agit d'un seul match en simple contre un adversaire de votre choix.

Sélectionnez d'abord le 2ème icône de la 1ère ligne.



Sélectionnez ensuite le 1er icône de la 2ème ligne : le mot **SINGLE (simple)** apparaît alors à l'écran.

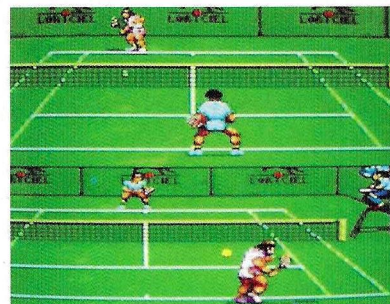
Vous pouvez alors jouer soit seul contre la console, soit à deux joueurs l'un contre l'autre.



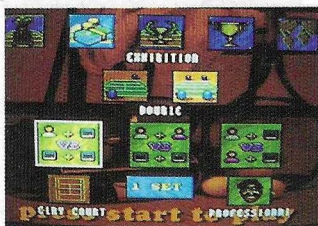
1 joueur



2 joueurs



4.3 L'EXHIBITION EN DOUBLE

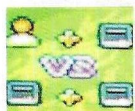


Il s'agit d'un seul match en double avec un partenaire de votre choix contre des adversaires de votre choix.
Sélectionnez d'abord le 2ème icône de la 1ère ligne.



Sélectionnez ensuite le 2ème icône de la 2ème ligne : le mot **DOUBLE** apparaît alors à l'écran.

Vous pouvez alors jouer soit seul avec un partenaire géré par la console contre des adversaires gérés par la console, soit à deux joueurs, les deux dans la même équipe ou bien l'un contre l'autre, chacun étant associé à un partenaire géré par la console.



1 joueur



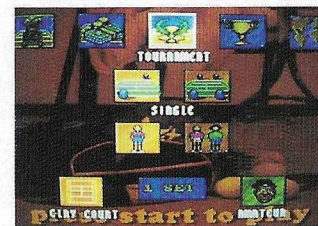
2 joueurs dans la même équipe



2 joueurs dans 2 équipes différentes



4.4 LE TOURNOI EN SIMPLE



Il s'agit d'un tournoi complet de simple avec élimination directe en 5 tours (1/16, 1/8, 1/4, 1/2 et finale). Un tirage à pile ou face est effectué avant chaque match pour déterminer qui va servir en premier : lorsque les 2 pièces de monnaie sont affichées, déplacez le curseur avec la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire votre choix et validez en appuyant sur un des 4 **BOUTONS A, B, X** ou **Y**. L'arbitre annonce ensuite le résultat.



Sélectionnez d'abord le 3ème icône de la 1ère ligne.



Sélectionnez ensuite le 1er icône de la 2ème ligne : le mot **SINGLE (simple)** apparaît alors à l'écran.

Un joueur ou deux joueurs peuvent alors participer au tournoi.

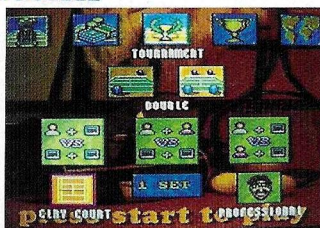


1 joueur



2 joueurs

4.5 LE TOURNOI EN DOUBLE



Il s'agit d'un tournoi complet en double avec un partenaire de votre choix avec élimination directe en 4 tours (1/8, 1/4, 1/2 et finale). Un tirage à pile ou face est effectué avant chaque match pour déterminer qui va servir en premier : lorsque les 2 pièces de monnaie sont affichées, déplacez le curseur avec la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire votre choix et validez en appuyant sur un des 4 **BOUTONS A, B, X ou Y**. L'arbitre annonce ensuite le résultat.



Sélectionnez d'abord le 3ème icône de la 1ère ligne.



Sélectionnez ensuite le 2ème icône de la 2ème ligne : le mot **DOUBLE** apparaît alors à l'écran.

Vous pouvez alors jouer soit seul avec un partenaire géré par la console, soit à deux joueurs, les deux dans la même équipe ou bien chacun dans une équipe différente, associé à un partenaire géré par la console.



1 joueur

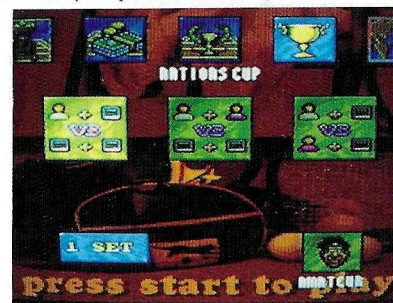


2 joueurs dans la même équipe



2 joueurs dans 2 équipes différentes

4.6 LA NATIONS CUP (Coupe des Nations)



Vous représentez le pays de votre choix avec un partenaire de même nationalité que votre joueur. Vous allez disputer un tournoi par élimination directe avec les 15 autres pays représentés. Chaque rencontre est composée de 5 matchs : 4 simples et un double ; chacun des joueurs d'une équipe va affronter les deux joueurs adverses en simple.



Sélectionnez d'abord le 4ème icône de la 1ère ligne.

Vous pouvez alors jouer soit seul avec un partenaire géré par la console, soit à deux joueurs, les deux dans la même équipe ou bien chacun dans une équipe différente, associé à un partenaire géré par la console.



1 joueur



2 joueurs dans la même équipe



2 joueurs dans 2 équipes différentes



4.7 LE CHAMPIONSHIP (Championnat)



Vous allez vivre pendant une année la carrière d'un joueur professionnel et tenter de devenir Champion du Monde.



Sélectionnez le dernier icône de la 1ère ligne.

Vous commencez la saison avec un budget de 20.000 \$ qui vous est alloué par votre sponsor (LORICIEL). Avec cet argent et celui que vous gagnerez au cours de la saison, vous devrez vous inscrire dans un ou plusieurs tournois et payer votre billet d'avion (l'hébergement est compris dans le prix de l'inscription).

Pour chaque tournoi, vous pourrez connaître ses caractéristiques : sa surface, s'il s'agit de rencontres en simple, en double ou bien des deux, la durée des matchs et le montant des prix, ainsi que le coût de l'inscription et celui du voyage (celui-ci dépend de la ville de départ).

Pour participer à un tournoi, vous devez avoir suffisamment d'argent pour payer le voyage et l'inscription.

Certaines semaines sont réservées à la "NATIONS CUP". Vous ne payerez pas le voyage ni les frais d'inscription, par contre, vous ne gagnerez pas d'argent. Cependant, si vous réalisez une bonne performance, votre sponsor peut vous offrir une prime intéressante.

Tout au long de l'année, vous devrez gérer votre calendrier : selon vos performances dans les tournois et en fonction de leur importance, vous gagnerez une somme d'argent qui vous permettra de continuer votre saison ; de même, si vous accomplissez de très bonnes performances, votre sponsor pourra vous accorder une prime.

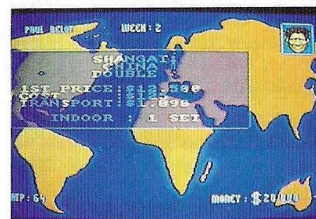
Par ailleurs, durant l'année, vous aurez la possibilité d'aller faire un stage d'une semaine dans un camp d'entraînement cela peut être très utile pour améliorer certains coups et vous permettra de gagner un peu d'argent si vous réussissez les exercices.

De même, si vous êtes bien classé et selon votre côte de popularité, vous pourrez, certaines semaines, vous voir proposer de participer à un match d'exhibition. La rémunération est intéressante, les frais de transport et d'inscription sont offerts mais le classement n'évolue pas.

Au fur et à mesure de l'écoulement de la saison, le joueur verra son classement mondial évoluer.

A la fin de l'année, si vous êtes classé parmi les 8 premiers joueurs mondiaux, vous pourrez alors participer au tournoi des Masters de Double et de Simple. Ensuite, le titre de champion du monde est attribué et la saison est finie.

Comment utiliser la MANETTE DE JEU avec la carte ?



Chaque semaine, lorsque la carte du monde apparaît, vous avez la possibilité de vous inscrire dans un tournoi, dans un camp d'entraînement, de participer à un match d'exhibition ou de ne rien faire. Utilisez la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour déplacer la flèche de ville en ville. Vous commencez toujours un championnat dans la capitale du pays du joueur que vous avez choisi.

La tête et le nom du joueur, votre classement, votre argent et le numéro de la semaine en cours sont affichées sur la carte.

Le point jaune avec un dessin de personnage représente la ville de départ.

Les points verts représentent les camps d'entraînement.

Les points bleus représentent les tournois.

Les points rouges représentent les matchs d'exhibition.

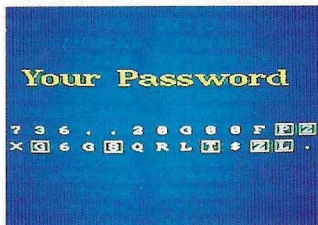
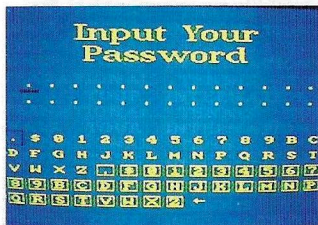
* Lorsque vous appuyez sur un des 4 **BOUTONS A, B, X** ou **Y** et que la flèche est positionnée sur une ville, le nom du tournoi ou du camp d'entraînement, ses caractéristiques (surface, simple ou double ou les deux, durée des matchs et montant des prix) ainsi que le coût de l'inscription et celui du voyage (celui-ci dépend de la ville de départ) apparaissent à l'écran.

Si vous appuyez sur le **BOUTON START**, vous partez dans cette ville : si vous n'avez pas les moyens de vous payer l'inscription ou le voyage, le message "**NOT ENOUGH MONEY**" s'affiche (**PAS ASSEZ D'ARGENT**).

Sinon, si vous appuyez de nouveau sur la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE**, la fenêtre disparaît et vous pouvez choisir une autre ville.

Les propositions de match d'exhibition, de rencontre de Coupe des Nations ou de participation aux Masters sont automatiques.

* Si vous positionnez la flèche sur la ville de départ et si vous appuyez sur un des 4 BOUTONS A, B, X ou Y, un menu apparaît avec plusieurs options. En bougeant la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le haut ou vers le bas, vous déplacez une flèche devant les différentes options, et en appuyant sur un des 4 BOUTONS A, B, X ou Y, vous validez cette option.



GO TO NEXT WEEK (Passer à la semaine suivante) : Si les tournois de la semaine ne vous intéressent pas ou si vous n'avez pas assez d'argent, cette option vous permet de passer directement à la semaine suivante.

QUIT (Sortir) : si vous souhaitez abandonner le championnat, validez cette option.

CONTINUE (Continuer) : cette option vous permet de quitter le menu et de retourner au championnat.

LOAD GAME (Charger une partie) : si vous voulez reprendre un championnat que vous avez préalablement sauve, validez cette option puis rentrez le **PASSWORD (mot de passe)** de votre partie (voir "SAVE GAME").

SAVE GAME (Sauver une partie) : si vous sélectionnez cette option, un **PASSWORD (mot de passe)** est affiché. Notez-le bien, il vous permettra de recommencer une partie à l'endroit exact où vous êtes.

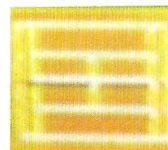
Attention ! : Faites attention à bien différencier les lettres normales et les lettres entourées.



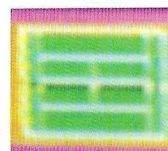
4.8 LA SURFACE

Le 1er icône de la dernière ligne de menu vous permet de choisir sur quel type de surface vous allez jouer (sauf en **NATIONS CUP** et en **CHAMPIONSHIP**).

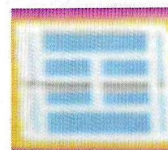
4 surfaces vous sont proposées :



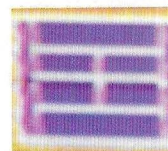
CLAY COURT (Terre battue) : surface lente avec des rebonds hauts.



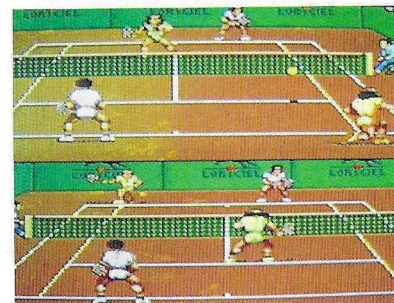
GRASS COURT (Gazon) : surface rapide avec des rebonds bas.



HARD COURT (Ciment) : surface à vitesse moyenne avec des rebonds normaux.



INDOORS COURT (Salle) : surface assez rapide avec des rebonds normaux.



4.9 LA DUREE DES RENCONTRES

Le 2ème icône de la dernière ligne de menu vous permet de choisir la durée des matchs que vous allez jouer (sauf en **TRAINING** et en **CHAMPIONSHIP**).

3 durées vous sont proposées :



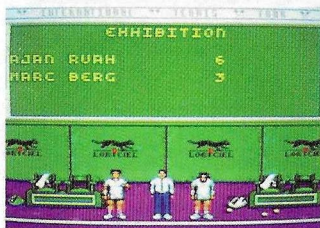
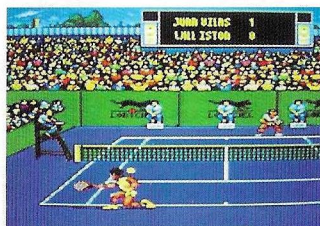
1 SET : le joueur qui remporte le set gagne le match.



3 SETS : le premier joueur qui remporte 2 sets gagne le match.



5 SETS : le premier joueur qui remporte 3 sets gagne le match.



4.10 LE NIVEAU DE JEU

Le 3ème icône de la dernière ligne de menu vous permet de choisir votre niveau de jeu.

3 niveaux de difficulté vous sont proposés :



BEGINNER (Débutant) :

la vitesse de jeu est normale et l'ordinateur déplace automatiquement votre joueur vers la balle, ce qui vous permet d'être bien placé pour frapper la balle.



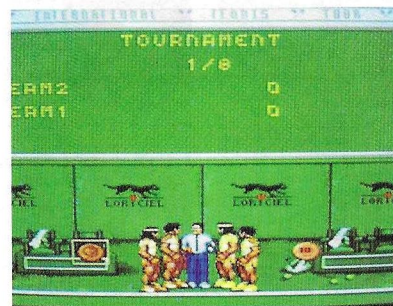
AMATEUR :

la vitesse de jeu est normale mais vous devez déplacer votre joueur vous-même.



PROFESSIONAL (Professionnel) :

la vitesse de jeu est rapide.



CHAPITRE 5 - LE CHOIX DES JOUEURS

Après avoir quitté le MENU en pressant le BOUTON START, le logiciel vous demande de choisir votre joueur et vos adversaires (selon le type de jeu sélectionné).



En pressant la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans une direction, vous pouvez déplacer le curseur blanc sur les visages des joueurs que vous pouvez modifier. En appuyant sur les BOUTONS A et B, vous faites défiler les têtes des différents joueurs. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur le BOUTON START pour commencer à jouer.



NOM : CARTER
Prénom : Dan
Pays : USA
Classement : 1
Age : 24
Style de jeu : Complet
Points forts : Tous
Point faible : Aucun



NOM : JONES
Prénom : Mike
Pays : USA
Classement : 6
Age : 28
Style de jeu : Volleyeur
Points forts : Coup Droit, Volées
Point faible : Aucun



NOM : GOMEZ
Prénom : Luis
Pays : ESPAGNE
Classement : 10
Age : 27
Style de jeu : Attaquant
Points forts : Coups de fond de court
Point faible : Aucun



NOM : SUAREZ
Prénom : Ed
Pays : ESPAGNE
Classement : 18
Age : 22
Style de jeu : Défenseur
Points forts : Coups de fond de court
Point faible : Volée



NOM : SHIMA
Prénom : Yuji
Pays : JAPON
Classement : 4
Age : 26
Style de jeu : Défenseur
Points forts : Coups de fond de court
Point faible : Smash



NOM : SATO
Prénom : Ken
Pays : JAPON
Classement : 15
Age : 29
Style de jeu : Volleyeur
Point fort : Volée de Revers
Point faible : Aucun



NOM : LLOYD
Prénom : Alan
Pays : ROYAUME UNI
Classement : 23
Age : 32
Style de jeu : Attaquant
Point fort : Aucun
Points faibles : Coups de fond de court



NOM : ROBERT
Prénom : Guy
Pays : ROYAUME UNI
Classement : 33
Age : 27
Style de jeu : Volleyeur
Point fort : Aucun
Points faibles : Coups de fond de court, Smash



NOM : RACHA
Prénom : Tan
Pays : INDE
Classement : 14
Age : 31
Style de jeu : Défenseur
Point fort : Aucun
Point faible : Aucun



NOM : RUAH
Prénom : Ajan
Pays : INDE
Classement : 43
Age : 19
Style de jeu : Volleyeur
Point fort : Aucun
Points faibles : Tous



NOM : RECCI
Prénom : Vito
Pays : ITALIE
Classement : 11
Age : 23
Style de jeu : Attaquant
Point fort : Coup Droit
Point faible : Smash



NOM : FARDO
Prénom : Lino
Pays : ITALIE
Classement : 25
Age : 29
Style de jeu : Volleyeur
Point fort : Aucun
Points faibles : Revers, Smash, Service



NOM : PEDRO
Prénom : Luis
Pays : ARGENTINE
Classement : 12
Age : 27
Style de jeu : Attaquant
Point fort : Revers
Point faible : Volée de Coup Droit



NOM : VILAS
Prénom : Juan
Pays : ARGENTINE
Classement : 26
Age : 26
Style de jeu : Volleyeur
Point fort : Aucun
Points faibles : Revers, Volée de Revers, Service



NOM : BERG
Prénom : Marc
Pays : SUEDE
Classement : 2
Age : 25
Style de jeu : Complet
Points forts : Tous
Point faible : Aucun



NOM : BEKM
Prénom : Chris
Pays : SUEDE
Classement : 7
Age : 29
Style de jeu : Volleyeur
Points forts : Volée, Smash, Service
Point faible : Aucun



NOM : PERON
Prénom : Paul
Pays : SUISSE
Classement : 22
Age : 18
Style de jeu : Volleyeur
Points forts : Revers, Service
Points faibles : Volées, Smash



NOM : ISTON
Prénom : Will
Pays : SUISSE
Classement : 50
Age : 21
Style de jeu : Renvoyeur
Point fort : Aucun
Points faibles : Coup Droit, Volée de Coup Droit, Smash



NOM : STERN
Prénom : Hans
Pays : AUTRICHE
Classement : 21
Age : 35
Style de jeu : Défenseur
Point fort : Aucun
Points faibles : Volées, Smash, Service



NOM : KURGEN
Prénom : Jim
Pays : AUTRICHE
Classement : 36
Age : 20
Style de jeu : Défenseur
Point fort : Aucun
Points faibles : Tous



NOM : MULLER
Prénom : Yann
Pays : ALLEMAGNE
Classement : 3
Age : 22
Style de jeu : Volleyeur
Points forts : Volées, Smash, Service
Point faible : Aucun



NOM : MEYER
Prénom : Eric
Pays : ALLEMAGNE
Classement : 20
Age : 25
Style de jeu : Attaquant
Points forts : Coups de fond de court
Point faible : Aucun



NOM : RAMON
Prénom : Luis
Pays : BRÉSIL
Classement : 24
Age : 21
Style de jeu : Défenseur
Points forts : Coups de fond de court, Service
Point faible : Volée de Revers



NOM : LIMES
Prénom : Juan
Pays : BRÉSIL
Classement : 49
Age : 22
Style de jeu : Volleyeur
Point fort : Service
Point faible : Revers



NOM : BELOT
Prénom : Paul
Pays : FRANCE
Classement : 5
Age : 25
Style de jeu : Complet
Points forts : Tous



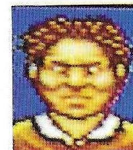
NOM : LARD
Prénom : Marc
Pays : FRANCE
Classement : 13
Age : 29
Style de jeu : Attaquant
Points forts : Coups de fond de court, Service
Point faible : Aucun



NOM : LAPENA
Prénom : Jim
Pays : MEXIQUE
Classement : 16
Age : 28
Style de jeu : Complet
Points forts : Coups de fond de court
Points faibles : Volées



NOM : LAPAZ
Prénom : Jose
Pays : MEXIQUE
Classement : 30
Age : 25
Style de jeu : Renvoyeur
Point fort : Coup Droit
Points faibles : Revers, Volées



NOM : AUSTIN
Prénom : Ned
Pays : AUSTRALIE
Classement : 8
Age : 25
Style de jeu : Complet
Points forts : Volées, Smash
Point faible : Aucun



NOM : COREY
Prénom : Sam
Pays : AUSTRALIE
Classement : 31
Age : 28
Style de jeu : Volleyeur
Points forts : Volées
Points faibles : Coups de fond de court, Smash



NOM : BALEY
Prénom : Rick
Pays : NOUVELLE ZELANDE
Classement : 9
Age : 31
Style de jeu : Complet
Points forts : Revers, Volée de Revers, Service
Point faible : Aucun



NOM : REFORD
Prénom : Ned
Pays : NOUVELLE ZELANDE
Classement : 32
Age : 25
Style de jeu : Renvoyeur
Point fort : Coup Droit
Points faibles : Revers, Volée de Revers, Smash

CHAPITRE 6 - LA CONFIGURATION DE LA MANETTE DE JEU

Avant chaque match, lorsque le visage de votre joueur est affiché à l'écran, si vous pressez sur le **BOUTON SELECT** après avoir positionné le curseur blanc dessus, vous pouvez changer la configuration de votre manette en affectant un type de coup particulier à chacun des boutons.

Pour cela, il vous suffit de positionner le curseur blanc sur un type de coup et d'appuyer sur le bouton de tir auquel vous souhaitez l'affecter : le dessin du bouton s'affiche alors sous le numéro du coup que vous avez choisi.

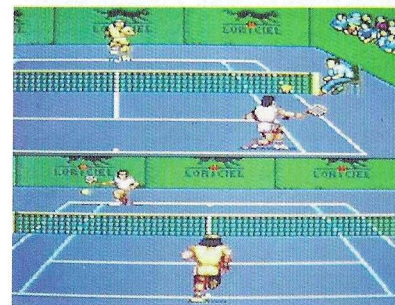
Vous validez votre choix en pressant de nouveau le **BOUTON SELECT**.

Chaque chiffre correspond à un type de coup particulier :



- 1 NORMAL
- 2 LIFT
- 3 SLICE
- 4 LOB
- 5 DROP SHOT
- 6 SPEED

Pour de plus amples informations sur les différents types de coups, référez-vous au **CHAPITRE 2**.



CHAPITRE 7 - QUELQUES CONSEILS PRATIQUES

7.1 LE DECOMPTE DES POINTS

Pour gagner un **JEU (GAME)**, il faut avoir gagné au moins 4 points avec au moins 2 points d'écart. Le premier point est annoncé 15, le second 30 et le troisième 40.

Si les 2 joueurs sont à égalité 40-40, le point suivant est compté **AVANTAGE (Avantage)**. Si le joueur qui a l'**AVANTAGE** marque le point qui suit, il gagne le **JEU**, sinon le score est annoncé **DEUCE (Egalité)**.

Pour gagner un **SET**, il faut gagner au moins 6 jeux avec au moins 2 jeux d'écart. Si le score du set est de 6-6, un jeu décisif est alors disputé : le **TIE BREAK**.

Pour gagner un **TIE BREAK**, il faut gagner au moins 7 points avec au moins 2 points d'écart.

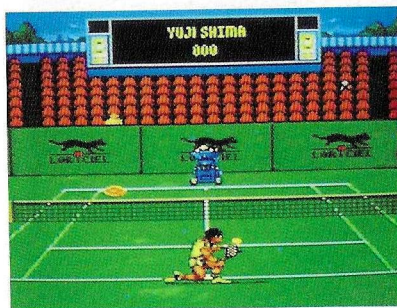
7.2 COMMENT PRENDRE LE JEU EN MAIN

Si vous débutez à **"INTERNATIONAL TENNIS TOUR"**™, nous vous conseillons d'utiliser le mode **TRAINING - PRACTICE (ENTRAINEMENT - PRISE en MAIN)** afin de bien appréhender le maniement de votre joueur. Utilisez le mode **BEGINNER (DEBUTANT)** pour vous entraîner à maîtriser toutes les frappes de balles et jouez en mode **AMATEUR** pour vous exercer à déplacer votre joueur.

Ensuite, vous pouvez essayer le mode **TRAINING (ENTRAINEMENT)** en **PRECISION** et en **SERVICE** pour apprendre à placer vos balles.

Essayez aussi les différentes surfaces pour mieux apprécier les rebonds.

Lorsque vous maîtriserez tous ces exercices, vous pourrez alors affronter les différents joueurs que nous vous proposons dans de bonnes conditions...



L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Producteur : Laurant WEILL

Chef de projet et Conception : Christophe GOMEZ

Responsable du développement : Bernard AURE

Programmation : Olivier RICHEZ - Carlo PERCONTI - Vincent BAILLET -

Alexis LESEIGNEUR

Animations : Lyes BELAIDOUNI

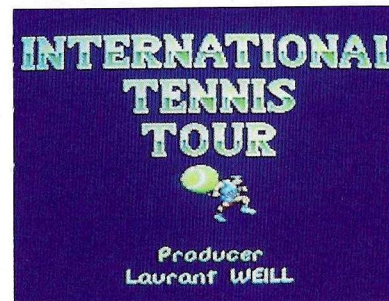
Graphismes : Stéphane BEAUFILS - Philippe TESSON

Musique et Bruitages : Michel WINOGRADOFF

Manuel : Christophe GOMEZ

Remerciements à :

François BOUCHEIX - Nathalie CAGOSSI - Richard EXCOFFIER - Catherine JAYMOND - Hervé JOUANI - Florence de MARTINO - Isabelle MAURY - Cyrille MILGRAM - Philippe SEBAN.



HOOFDSTUK 1 - HET STARTEN VAN HET SPEL

- 1 Controleer eerst of het Super Nintendo™ Entertainment System uit staat.
- 2 Doe de cassette met "International Tennis Tour™" in het Super Nintendo™ Entertainment System (raadpleeg desnoods de handleiding daarvan).
- 3 Zet de Super NES aan door op de "Power"-knop te drukken.

Waarschuwing! Doe nooit een cassette in het Super Nintendo™ Entertainment System en haal deze er ook nooit uit als het apparaat nog aan staat. Probeer ook nooit de cassette er met kracht in te drukken.

Klaar om de baan op te gaan voor de eerste wedstrijd? Druk dan na het verschijnen van de titel "International Tennis Tour" op de A, B, X of Y knop of op de startknop. Daarna verschijnt het menu met de keuzemogelijkheden voor het spel.

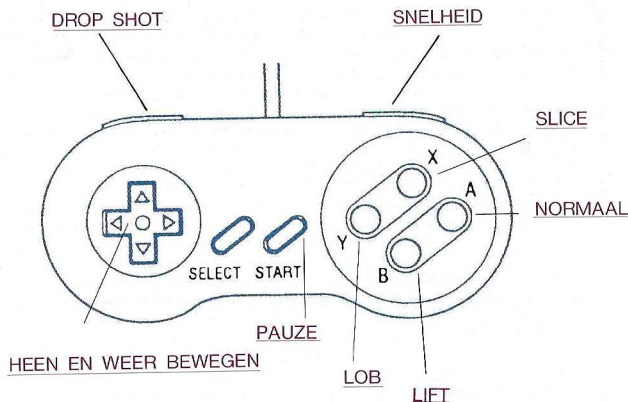
HOOFDSTUK 2 - HOE METEEN KAN WORDEN GESPEELD

Wie meteen met "International Tennis Tour" wil beginnen, drukt na het verschijnen van het menu op de startknop en vervolgens nog eens zodra de twee gezichten verschijnen.

Nu is het mogelijk op een kleibaan een wedstrijd van één set op amateurniveau te spelen tegen een door de computer bestuurd tegenstander.

Win een instelling wil wijzigen, wordt aangeraden eerst deze handleiding heel goed door te lezen.

HOOFDSTUK 3 - DE CONTROLLER



Speciale actie: de SMASH

Als de bal boven het hoofd van de speler komt, zal deze - ongeacht de knop die wordt ingedrukt - smashen, d.w.z. een harde slag afgeven vanuit een hoge positie naar de grond.

Op de linkerkant van de controller bevindt zich een knop die naar alle kanten kan worden ingedrukt: de vierpuntsdruktoets; op de rechter voorzijde bevinden zich de A, B, X, Y, L en R knop.

Het gebruik van de CONTROLLER in menu's

Gebruik de vierpuntsdruktoets om van icoon naar icoon (optie naar optie) te gaan (een witte of rode cursor geeft de positie aan) en druk vervolgens op de A, B, X of Y knop om de gemaakte keuze te bevestigen. Druk daarna op de startknop om het menu te verlaten en met het spel te beginnen.

Het gebruik van de CONTROLLER tijdens een wedstrijd

Met de startknop kan een pauze in het spel worden ingelast.

Als de startknop en de selectknop tegelijkertijd ingedrukt worden gehouden, wordt de betreffende partij afgebroken.

Met de vierpuntsdruktoets wordt de speler over de baan verplaatst. Druk daarvoor gewoon één van de acht kanten op (omhoog, omlaag, naar links, naar rechts of in één van de vier diagonale richtingen) zonder een andere knop in te drukken.

Zet om de bal te slaan de speler in de lijn daarvan en druk op de A, B, X, Y, L of R knop als de bal vlak in de buurt komt.

Als tijdens de slag in één van de acht richtingen op de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, kan de bal gericht naar een bepaalde plek op de helft van de tegenpartij worden geslagen.

Elke knop levert een bepaalde slag op, afhankelijk van het moment waarop de bal wordt geraakt: voordat hij de grond heeft geraakt (volley) of daarna (base-line-ofwel achterlijn-slag).

In eerste instantie zijn de functies van de knoppen als volgt:

A NORMAAL - Normale bal die vlak wordt geslagen.

B LIFT - Bal die van vlakbij de grond omhoog worden geslagen.

De baan daarvan is hoger dan die van een normale bal: hij is bovendien korter en de bal stuitert na de grond te hebben geraakt weer hoog de lucht in. Dit soort slagen is erg nuttig om de tegenstander op de achterlijn te houden en om hem of haar te passeren. Aan het net voert deze knop een normale volley uit zoals met de A knop.

X SLICE - Bal die vanuit een hoge positie omlaag wordt geslagen. De baan hiervan is heel laag en langer dan die van een normale bal. De bal stuitert ook laag en over een lange afstand. In het algemeen is een slice heel effectief als de speler daarna naar het toe gaat. Aan dat net kunnen hele diepe volleys worden afgegeven.

Y LOB - Ook hiermee wordt de bal vanuit een lage positie omhoog geslagen, maar hij gaat daarbij hoog de lucht in en is traag. De lob is heel effectief als de tegenstander vlakbij het net staat. Als er een volley mee wordt geslagen, gaat de bal nogal traag omhoog. Dit is een defensieve slag.

L DROP SHOT - Hiermee gaat de bal langzamer nadat hij is geslagen. De baan ervan is dan erg kort. De bal gaat ook heel traag en stuitert nauwelijks omhoog. Het is een moeilijke, maar wel een heel effectieve slag.

R SPEED (snelheid) - Dit is een normale, maar zeer snellebal. Gebruik deze met overleg, want hij is erg lastig om teslaan, maar zeer effectief om een tegenstander te passeren.

Het gebruik van de CONTROLLER bij het serveren

Voordat de speler serveert, kan hij of zij met de vierpuntsdruktoets naar links of naar rechts over de achterlijn worden verplaatst. Om te serveren, moet vervolgens op de A of de B knop worden gedrukt. De speler gooit de bal dan de lucht in. Druk vervolgens om de bal te slaan opnieuw op de A knop voor een vlakke service (snelle service) of op de B knop voor een service met een slice (langzamer, maar nauwkeurer). Als op het moment dat de bal wordt geraakt op één van de kanten van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, kan de bal gericht naar een bepaalde plek in het servicevak van de tegenpartij worden geslagen.

HOOFDSTUK 4 - HET MENU

4.1 TRAINING

Deze omvat verschillende oefeningen waarmee een speler zijn of haar spelniveau kan verbeteren en het spel goed onder de knie kan krijgen. Kies om te beginnen de eerste icoon op de eerste regel.

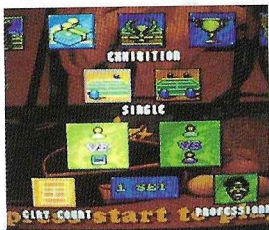
Er wordt dan een aantal oefeningen voorgesteld:

PRACTICE (oefenen) : Een robot stuurt willekeurige ballen op de speler af, die daarna moeten worden teruggeslagen.

Met deze oefening kan een speler alle tennislagen onder de knie krijgen.

PRECISION (precisie) : Een robot stuurt willekeurige ballen op de speler af. Bij deze oefening moeten deze ballen naar een bepaalde plek op de baan worden geslagen.

SERVICE : Er moet worden geserveerd naar oefenplekken in het servicevak.



4.2 SINGLES EXHIBITION (demonstratie enkelspel)

Dit is één enkelspel-wedstrijd tegen een tegenstander naar eigen keuze.

Kies eerst de tweede icoon op de eerste regel. Kies vervolgens de eerste icoon op de tweede regel, waarna het woord **SINGLE** (enkelspel) op het scherm verschijnt.

Daarna kan een speler alleen tegen de Super NES of tegen een vriend of vriendin spelen.



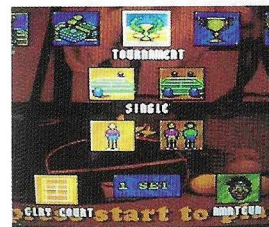
4.3 DOUBLES EXHIBITION (demonstratie dubbelspel)

Det is één dubbelspel-wedstrijd, samen met een partner naar eigen keuze, tegen tegenstanders naar eigen keuze.

Kies eerst de tweede icoon op de eerste regel. Kies vervolgens de tweede icoon op de tweede regel, waarna het woord **DOUBLE** (dubbelspel) op het scherm verschijnt.

Een speler kan dan samen met een door de computer bestuurd partner alleen spelen tegen door de computer bestuurd tegenstanders of samen met een andere speler.

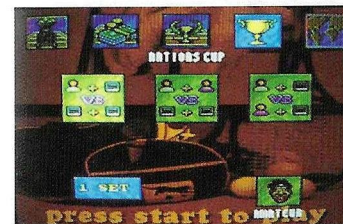
Beide spelers kunnen daarbij aan één kant spelen, of elk aan een kant, tezamen met een door de computer bestuurd partner.



waarna het woord **SINGLE** op het scherm verschijnt. Daarna kunnen één of twee spelers aan het toernooi deelnemen.



regel, waarna het woord **DOUBLE** op het scherm verschijnt. Daarna kan een speler samen met een partner die door de computer wordt bestuurd gaan spelen met een vriend of vriendin. Deze laatste kan dan samen met de speler een team vormen of beide spelers kunnen, elk tezamen met een door de computer bestuurd partner, tegen elkaar spelen.



Daarna kan een speler met een door de computer bestuurd partner spelen of met een vriend of vriendin. De beide spelers kunnen dan een team vormen of besluiten het, elk tezamen met een door de computer bestuurd partner, tegen elkaar op te nemen.

4.4 SINGLES TOURNAMENT (enkelspeltoernooi)

Dit is een volledig enkelspeltoernooi, waarbij spelers in vijf ronden kunnen afvallen (1/16, 1/8, 1/4, 1/2 en finale).

Om te bepalen wie met serveren begint, wordt eerst getost. Zet zodra de beide munten zijn verschenen de cursor met de vierpuntsdruktoets bij de gewenste munt en bevestig deze keuze door op de A, B, X, of Y knop te drukken. De scheidsrechter deelt dan het resultaat mee.

Kies eerst de derde icoon van de eerste regel. Kies vervolgens de eerste icoon van de tweede regel, op het scherm verschijnt.

4.5 DOUBLES TOURNAMENT (dubbelspeltoernooi)

Dit is een volledig dubbelspeltoernooi dat gespeeld wordt met een partner naar eigen keuze, waarbij de teams in vier ronden kunnen afvallen (1/8, 1/4, 1/2 en finale).

Zet zodra de twee munten zijn verschenen de cursor met de vierpuntsdruktoets bij de gewenste munt en bevestig deze keuze door op de A, B, X of Y knop te drukken.

De scheidsrechter deelt dan het resultaat mee.

Kies eerst de derde icoon van de eerste regel.

Kies vervolgens de tweede icoon van de tweede regel, waarna het woord **DOUBLE** op het scherm verschijnt.

4.6 THE NATIONS CUP (de Landenbeker)

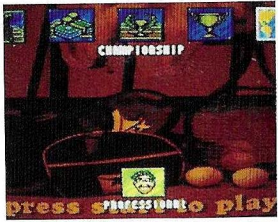
De speler vertegenwoordigt een land naar eigen keuze, samen met een partner van dezelfde nationaliteit.

Er wordt hierbij deelgenomen aan een afvaltoernooi tegen de 15 andere landen.

Elke ronde telt vijf wedstrijden: vier enkelspellen en één dubbelspel.

Beide spelers van een team spelen een enkelspel wedstrijd tegen elk van de twee spelers van de tegenpartij.

Kies eerst de vierde icoon van de eerste regel.



4.7 THE CHAMPIONSHIP (het kampioenschap)

De speler ervaart een jaar lang hoe een profspeler leeft. Hierbij moet hij of zij proberen het Wereldkampioenschap te behalen.

Kies de laatste icoon van de eerste regel. Een speler begint aan het seizoen met een budget van \$ 20.000,-, dat hij van de sponsor (Loriciel) ontvangt.

Met dit geld en de bedragen die tijdens het seizoen worden gewonnen, moet hij of zij zich

voor één of meer toernooien inschrijven en zelf zijn of haar luchttransport betalen (de verblijfskosten worden nu het inschrijfgeld betaald).

Van elk toernooi kunnen de volgende gegevens worden verkregen: het baanoppervlak, of er "singles matches (enkelsspellen) of "doubles matches (dubbelspellen) worden gespeeld, dan wel beide, de duur van de wedstrijden en het "prize money" (prijzengeld), evenals het "registrations fee" (inschrijfgeld) voor het toernooi en de "travel cost" (reiskosten - die hangen af van de plaats van waaruit de speler vertrekt).

Om aan een toernooi te kunnen deelnemen, moet een speler genoeg geld hebben om de reiskosten en het inschrijfgeld te kunnen betalen. Bepaalde weken zijn gereserveerd voor de **NATIONS CUP** (Landenbeker). Er hoeven dan geen reiskosten te worden betaald en ook geen inschrijfgeld, maar er kan dan ook geen geld worden gewonnen. Maar wie goed speelt, kan van de sponsor een interessante bonus krijgen.

Het hele jaar lang moet een speler zijn of haar agenda goed bijhouden: hij of zij wint geldsommen die afhangen van de tijdens een toernooi geleverde prestaties en het relatieve belang van het betreffende toernooi. Met dit geld kan tijdens het seizoen verder worden gespeeld. En een speler die het goed doet, kan van de sponsor een aantrekkelijke bonus krijgen. In de loop van het jaar kan een speler ook een cursus volgen in een trainingskamp. Dit kan goed van pas komen om bepaalde slagen te verbeteren en er kan ook wat geld mee worden verdiend als bepaalde oefeningen lukken.

Wie hoog op de wereldranglijst staat kan, afhankelijk van zijn of haar populariteit, het advies krijgen gedurende bepaalde weken aan demonstratiewedstrijden mee te doen. Dat betaalt prima en ook het reis- en inschrijfgeld wordt vergoed. Het heeft echter geen invloed op de positie van de speler op de ranglijst.

Naarmate het seizoen vordert, verandert de positie van de speler op de wereldranglijst voortdurend. Als hit of zij aan het einde van het jaar bij de acht beste spelers ter wereld blijkt te behoren, kan hij of zij aan het Masters "doubles" (dubbelspel-) en "singles" (enkelspel-) toernooi meedoen. Tenslotte wordt de Wereldtitel toegekend, waarna het seizoen is afgelopen.

Het gebruik van de CONTROLLER met de kaart

Elke week als de wereldkaart verschijnt, kan de speler voor een toernooi of een trainingskamp inschrijven, aan een demonstratiewedstrijd meedoen of besluiten niets te doen. Verplaats de cursor met de vierpuntsdruktoets van stan naar stad.

Een kampioenschap begint altijd in de hoofdstad van de uitgekozen speler.

Op de kaart staan het gezicht en de naam van de speler, zijn of haar positie op de wereldranglijst, het geld waarover de speler beschikt en het nummer van de betreffende week. De gele stip met het spelerssymbool geeft de plaats van vertrek aan.

De groene stippen geven de trainingskampen aan.

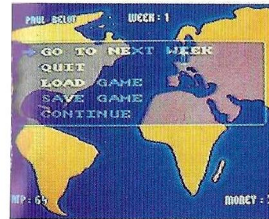
De blauwe stippen geven toernooien aan. De rode stippen geven plaatsen aan waar demonstratiewedstrijden worden gehouden.

* Als op de A, B, X of Y knop wordt gedrukt terwijl de pijl op een stad staat, verschijnt de volgende informatie op het scherm: de naam van het toernooi of het trainingskamp, de gegevens erover (baanoppervlak, enkelspel, dubbelspel of beide, de duur van de wedstrijden en het prijzengeld), het inschrijfgeld en de reiskosten (die hangen af van de plaats van vertrek).

Als op de startknop wordt gedrukt, vertrekt de speler vanuit deze plaats. Kan de speler het inschrijfgeld of de reiskosten niet opbrengen, dan verschijnt de mededeling **NOT ENOUGH MONEY** (niet genoeg geld) op het scherm.

Als dat gebeurt, kan met de vierpuntsdruktoets een andere plaats worden uitgekozen. De voorstellen voor demonstratiewedstrijden wedstrijden om de Landenbeker en deelname aan het Masters-toernooi verschijnen automatisch.

* Als de pijl op de plaats van vertrek wordt gezet en er vervolgens op de A, B, X of Y knop wordt gedrukt, verschijnt er een menu met diverse mogelijkheden. Breat de pijl met de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets bij de gewenste keuze en druk op de A, B, X of Y knop om deze te bevestigen.



GO TO NEXT WEEK (ga naar volgende week)

Wie niet geïnteresseerd is in de toernooien van die week of onvoldoende geld heeft, kan met deze keuzemogelijkheid meteen doorgaan naar de volgende week.

QUIT (stoppen): Wie niet meer aan het kampioenschap wil meedoen, kiest voor deze mogelijkheid.

CONTINUE (doorgaan): Hiermee kan het menu worden verlaten om terug te keren naar het kampioenschap.

LOAD GAME (laad spel): Kies voor deze mogelijkheid en voer het benodigde **PASSWORD** (paswoord) in om door te gaan met een kampioenschap dat de vorige keer is gesaved (zie **SAVE GAME**).

SAVE GAME (save spel): Als hiervoor wordt gekozen, verschijnt er een paswoord. Schrijf dit zorgvuldig op om later weer verder te kunnen spelen vanaf het punt waar het spel is onderbroken.

Waarschuwing: Let goed op het onderscheid tussen normale letters en letters in vierkantjes.

4.8 HET BAANOPPERVLAK

Met de eerste icoon op de laatste regel van het menu kan het baanoppervlak waarop wordt gespeeld worden bepaald (behalve tijdens de **NATIONS CUP** en een **CHAMPIONSHIP** (kampioenschap). Er kan uit vier oppervlakken worden gekozen:

CLAY COURT (kleibaan) : Traag oppervlak waarvan de bal hoog terugstuiter.

GRASS COURT (grasbaan) : Snel oppervlak waarop de bal maar weinig terugstuiter.

HARD COURT (harde baan) : Middelmatisch snel oppervlak waarop de bal normaal terugstuiter.

INDOORS COURT (binnenbaan): Vrij snel oppervlak waarop de bal normaal terugstuiter.

4.9 DE DUUR VAN DE WEDSTRIJDEN

Met de tweede icoon op de laatste regel van het menu kan de duur van de te spelen wedstrijd worden bepaald (behalve bij **TRAINING** en **CHAMPIONSHIP**).

Er worden drie mogelijkheden voorgesteld:

1 SET : De speler die de set wint, wint ook de wedstrijd.

3 SETS : De speler die als eerste twee sets wint, wint de wedstrijd.

5 SETS : De speler die als eerste drie sets wint, wint de wedstrijd.

4.10 HET SPELNIVEAU

Met de derde icoon op de laatste regel van het menu kan het spelniveau worden bepaald. Er zijn drie mogelijkheden:

BEGINNER :

De snelheid van het spel is gemiddeld en de computer verplaatst de speler automatisch naar de bal, waardoor hij of zij in een goede positie komt om die bal te slaan.

AMATEUR :

De snelheid van het spel is gemiddeld, maar de speler moet zelf zijn of haar speler verplaatsen.

PROFESSIONAL :

De snelheid van het spel is hoog.

Als het menu is verlaten door op de startknop te drukken, vraagt de computer de speler een speler en tegenstanders uit te kiezen (afhankelijk van het gekozen soort spel). Zet dan de cursor met de vierpuntsdruktoets op de gezichten van de spelers waaruit gekozen kan worden en ga vervolgens langs de gezichten van de verschillende spelers door op de A of de B knop te drukken. Druk na het maken van deze keuze op de startknop om met spelen te beginnen.

HOOFDSTUK 5 - INSTELLING CONTROLLER

Zet de cursor voor de aanvang van de wedstrijd op het gezicht van de eigen speler, als dat op het scherm staat, en druk desgewenst op de selectknop om de instelling van de controller te veranderen door aan elke knop een andere slag toe te wijzen.

Plaats hiertoe de cursor op het gewenste slagtype en druk op de knop die hiervoor moet worden gebruikt: het knopsymbool verschijnt dan onder het nummer van de gekozen slag.

Bevestig deze keuze door nogmaals op de selectknop te drukken.

Elk getal verwijst naar een bepaalde slag:



1 NORMAL (normaal)

2 LIFT

3 SLICE

4 LOB

5 DROP SHOT

6 SPEED (snelheid)

Zie hoofdstuk 2 voor nadere informatie over de verschillende soorten slagen.

HOOFDSTUK 6 - PRAKTISCHE ADVIEZEN

PUNTEN SCOREN

Om een **GAME** te winnen, moet een speler minstens 4 punten hebben gewonnen met een verschil van minimaal 2 punten ten opzichte van de tegenpartij. Het eerste punt wordt 15 genoemd, het tweede 30, het derde 40. Als beide spelers 40 punten hebben, wordt het volgende punt **ADVANTAGE** (voordeel) genoemd.

Als de speler die dit voordeel heeft ook het volgende punt wint, wint hij/zij deze "game". Zo niet, dan wordt de stand **DEUCE** genoemd.

Om een **SET** te winnen, moet een speler minstens zes games winnen met een verschil van minimaal twee games ten opzichte van de tegenpartij. Als de score in de set op 6-6 komt te staan, wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld, de zogenaamde **TIE BREAK**. Om een **TIE BREAK** te winnen, moet een speler minstens zeven punten scoren met een verschil van twee punten ten opzichte van de tegenpartij.

HET OEFENEN VAN HET SPEL

Wie pas met "INTERNATIONAL TENNIS TOUR" gaat spelen, kan beter eerst de **TRAINING-PRACTICE**-stand gebruiken om de besturing van de speler onder de knie te krijgen. Gebruik de **BEGINNER**-stand om alle slagen te leren en speel in de **AMATEUR**-stand om het verplaatsen van de speler te oefenen. Daarna kan worden overgegaan op de **PRECISION**- en **SERVICE**-opties van de **TRAINING**-stand om de bal goed te leren plaatsen.

Probeer ook de verschillende baanoppervlakken uit om te wennen aan de manier waarop de bal daarop stuiter. Wie al deze oefeningen onder de knie heeft, moet in staat zijn het op te nemen tegen de verschillende tegenstanders in dit spel.

HET ONTWIKKELINGSTEAM

Producent: Laurant WEILL

Project- en ontwerpsupervisie: Christophe GOMEZ

Ontwikkelingsmanager: Bernard AURE

Programmering; Olivier RICHEZ - Carlo PERCONTI - Vincent

BAILLET-Alexis LESEIGNEUR

Animatie: Lyes BELAIDOUNI

Grafische beelden: Stéphane BEAUFILS - Philippe TESSON

Muziek en geluiden: Michel WINOGRADOFF

Handleiding: Christophe GOMEZ

Met speciale dank aan:

François BOUCHEX - Nathalie CAGOSSI - Richard EXCOFFIER -

Catherine JAYMOND - Hervé JOUANI - Florence de MARTINO -

Isabelle MAURY - Cyril MILGRAM - Philippe SEBAN.

0693

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette 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 le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez la HOTLINE NINTENDO au 02 - 478 92 08 du lundi au vendredi de 14h à 18h.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI S.A. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er een toch defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI S.A.
B.P. 79, 95313 PONTOISE
FRANCE

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U van tevoren over de kosten met de BANDAI S.A. Agent Beladis tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 02/478.20.80 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.