

Mario Tennis™: Ultra Smash

1 Informations importantes

Paramètres

2 Manettes/Son

3 À propos des amiibo

4 Fonctions en ligne

5 Contrôle parental

Avant de commencer

6 Introduction

7 Menu principal

8 Commencer un match

9 Sauvegarder/Effacer

Comment jouer

10 Commandes

11 Service

12 Frappes

13 Méga champis

Les règles du tennis

14 Rappel des règles


Informations sur le produit

15 Informations légales

16 Informations de contact


Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

Santé et sécurité

Lisez également le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité , accessible depuis le menu Wii U™. Elle contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console, dans les paramètres de la console .

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus également.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe) :

www.pegi.info

USK (Allemagne) :

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie) :

www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.classificationoffice.govt.nz

Russie :

minsvyaz.ru/ru/documents/

Manettes compatibles

Les manettes ci-dessous peuvent être synchronisées avec la console et utilisées avec ce logiciel.



- ◆ Chaque utilisateur doit disposer d'une manette pour jouer en mode multijoueur.
- ◆ Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un Wii U GamePad avec ce logiciel.
- ◆ Une télécommande Wii Plus peut être utilisée à la place d'une télécommande Wii.
- ◆ Une manette classique peut être utilisée à la place d'une manette classique pro.


Synchroniser une manette

Pour synchroniser une manette avec la console, ouvrez le menu HOME, sélectionnez **PARAMÈTRES DES MANETTES** ⇒ **SYNCHRONISER**, puis suivez les instructions à l'écran.

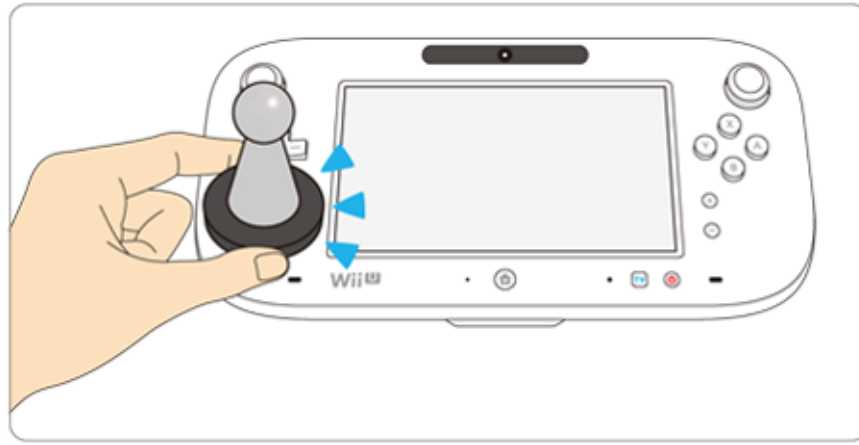


Son surround

Ce logiciel est compatible avec le mode surround Linear PCM.



Pour utiliser ce mode audio, sélectionnez **TÉLÉVISEUR** puis **SURROUND** dans les paramètres de la console .

3 À propos des amiibo




Ce logiciel est compatible avec les **amiibo**.
Touchez le point de contact NFC du
Wii U GamePad (☐) avec un accessoire amiibo™
compatible pour l'utiliser.


Les amiibo sont bien plus que des jouets. Grâce à
la communication en champ proche (NFC), vous
pouvez les connecter aux logiciels compatibles et
les utiliser pendant vos parties. Pour plus
d'informations, consultez le site :
<http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Un amiibo ne peut contenir les données de jeu que d'un seul logiciel à la fois. Pour créer de nouvelles données de jeu sur un amiibo qui contient déjà des données d'un autre logiciel, vous devez au préalable effacer les données existantes. Pour ce faire, accédez aux paramètres de la console  depuis le menu Wii U, puis choisissez PARAMÈTRES amiibo.
- ◆ Un amiibo peut être lu par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données de votre amiibo sont corrompues et ne peuvent pas être restaurées, accédez aux paramètres de la console  depuis le menu Wii U, puis choisissez PARAMÈTRES amiibo et réinitialisez ses données.


Connectez la console à Internet pour utiliser les fonctions suivantes :

• Matchs en ligne 

◆ Pour connecter votre console à Internet, consultez le guide de démarrage rapide Wii U.

La fonction de contrôle parental , accessible depuis le menu Wii U, permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès à certaines fonctions de la console.

L'accès aux fonctions ci-dessous peut être restreint :

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint les fonctions en ligne (matches en ligne)  7 .



Mario Tennis™: Ultra Smash vous permet de participer à des matchs palpitants grâce à des commandes simples et intuitives ! Vous découvrirez aussi une nouvelle forme de tennis, où les revêtements réservent des surprises et où des méga champis transforment les joueurs en géants ! Enfin, vous aurez l'occasion de vous mesurer à des joueurs du monde entier grâce au jeu en ligne.

Appuyez sur **A** lorsque l'écran titre est affiché pour faire apparaître le menu principal. Celui-ci vous donne accès aux modes ci-dessous.



Modes de jeu

Méga match

Les méga champis  13 sont au centre de ce mode de jeu.

Défi méga balle

Jouez au tennis avec une balle géante ! Plus l'échange dure longtemps, plus la balle rapetisse... et plus vous remportez de pièces à la fin !

Ascension des champions

Enchaînez les victoires face à des adversaires de plus en plus coriaces.

Au cours d'une série de rencontres, votre progression est sauvegardée à chaque victoire, de sorte que vous affronterez le joueur suivant si vous reprenez la partie après une interruption. En cas de défaite, vous avez la possibilité de retenter votre chance en utilisant vos pièces. Si vous y renoncez, votre série de victoires est remise à zéro et vous devez recommencer depuis le début.

amiibo

Vous pouvez obtenir de l'aide d'un amiibo dans l'ascension des champions. Pour cela, rendez-vous à l'écran de sélection du personnage et touchez le point de contact NFC du GamePad avec un amiibo. Scannez de nouveau l'amiibo après le match pour qu'il accumule de l'expérience et devienne plus fort.

- ◆ Si vous touchez le point de contact NFC avec un amiibo, le personnage correspondant sera intégré à la partie. Il ne peut alors plus être sélectionné par un joueur.

Match standard

Le match commence une fois que vous avez sélectionné les joueurs, le court et les règles : choisissez « Normal » pour autoriser les frappes chance et les frappes sautées, ou « Classique » pour désactiver ces coups.

Jeu en ligne

Affrontez des joueurs du monde entier en jouant via Internet.

Médailles

Consultez les médailles que vous avez remportées ou utilisez vos pièces pour en obtenir de nouvelles.

Mode d'emploi électronique

Consultez le mode d'emploi électronique de ce logiciel.

Préparatifs

Le menu principal vous propose différents modes de jeu. Sélectionnez celui que vous désirez, puis choisissez le type de match, les joueurs en présence et le mode d'affichage.



- ◆ Les options disponibles varient selon le mode de jeu sélectionné.

Type de match

Faites votre choix entre un match en simple ou en double. Si vous optez pour un match en double, vous pouvez sélectionner votre partenaire en ajustant le paramètre « Positions » après avoir choisi les joueurs en présence et le revêtement du court.

Démarrage rapide

L'option Démarrage rapide, accessible depuis l'écran de sélection des personnages ou du court, vous permet d'entrer directement dans le vif du sujet. Les différents paramètres sont alors déterminés automatiquement et le match commence.

Matches en ligne

Ajustez les paramètres de match et attendez que la console trouve un autre joueur. Lorsque votre adversaire a été trouvé, sélectionnez OUI pour commencer la partie.



- ◆ En double, deux joueurs utilisent la même console. Il est également possible de former une paire avec un

amiibo.

Style de jeu

Si vous sélectionnez Pour le fun, le court est déterminé aléatoirement. Les joueurs étoile ne sont pas accessibles, mais vous bénéficiez d'un coup de pouce si vous êtes en difficulté. Enfin, le match n'influe pas sur votre classement, vous pouvez donc jouer l'esprit léger.

Si vous sélectionnez Partie classée, vous jouerez sur un revêtement de compétition : dur, terre battue ou gazon. Les joueurs étoile sont accessibles, mais aucune aide n'est fournie en cas de difficulté, et seuls vos talents de joueur peuvent retourner la situation. De plus, le match influe sur votre classement.

Points de classement

Les points de classement reflètent le niveau du joueur. Leur valeur initiale est établie à 2 000, puis augmente ou baisse à chaque point joué.

- ◆ Si vous êtes déconnecté au cours d'un match, la différence de points au moment de la déconnexion influera sur vos points de classement.

Blocage d'utilisateurs

Si un utilisateur vous importune, vous pouvez le bloquer et ainsi l'ajouter à votre liste d'utilisateurs bloqués. Il sera alors très improbable de le rencontrer lors de parties ultérieures.


- ◆ Vous ne pouvez pas bloquer plus de 100 utilisateurs. Au-delà de ce nombre, les utilisateurs nouvellement bloqués remplacent les plus anciens.
- ◆ Pour plus de détails, par exemple sur la façon dont un utilisateur peut être ajouté à la liste des utilisateurs bloqués ou retiré de celle-ci, consultez la section Liste d'amis du mode d'emploi électronique de la Wii U.

Sauvegarder

Les données sont automatiquement sauvegardées à certains moments, notamment à la fin des matchs.

- ◆ Chaque utilisateur dispose de données de sauvegarde spécifiques.

Effacer

Pour effacer les données de sauvegarde de ce logiciel, sélectionnez **GESTION DES DONNÉES** dans les paramètres de la console , accessibles depuis le menu Wii U.

- ◆ Les données effacées ne peuvent pas être récupérées, alors faites attention.

Les commandes décrites dans ce mode d'emploi électronique correspondent principalement au Wii U GamePad.

- ◆ Si vous utilisez une manette Wii U Pro ou une manette classique pro, référez-vous aux commandes du Wii U GamePad.

Menus

GamePad

Déplacer le curseur	Ⓕ / +
Confirmer	Ⓐ
Annuler	Ⓑ

Télécommande Wii (tenue horizontalement)

Déplacer le curseur	+
Confirmer	②
Annuler	①

En jeu

GamePad

Se déplacer	Ⓕ / +
Effectuer une frappe	Ⓐ / Ⓑ / × / ○ / Ⓓ
Viser	Ⓕ (gauche ou droite) / + (gauche ou droite) au moment de la frappe
Annuler une frappe chargée	Ⓕ au cours d'une frappe chargée
Menu de pause	+ (avant le service)

Télécommande Wii (tenue horizontalement)

Se déplacer	+
-------------	---

Effectuer une frappe	① / ② / ③
Viser	⊕ (gauche ou droite) au moment de la frappe
Annuler une frappe chargée	ⓑ au cours d'une frappe chargée
Menu de pause	⊕ (avant le service)

Comment servir ?

1. Déplacez-vous sur la ligne de fond de court avec \odot / \oplus pour choisir l'endroit d'où vous voulez servir.

2. Appuyez sur \textcircled{A} , \textcircled{B} ou \textcircled{Y} pour lancer la balle en l'air.



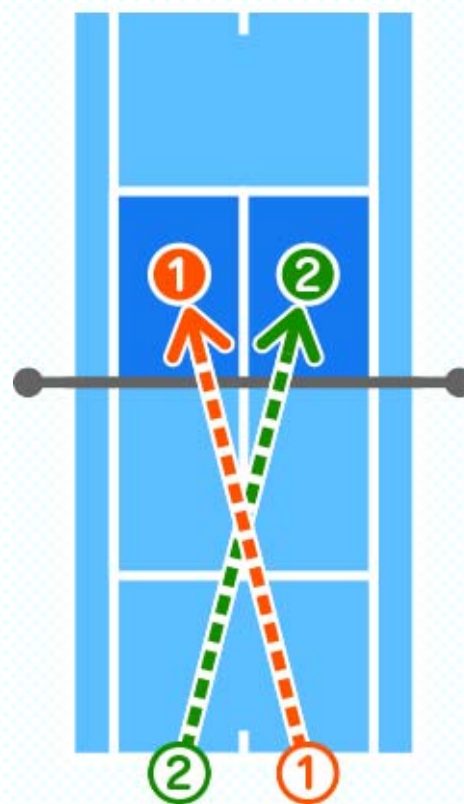
3. Appuyez à nouveau sur \textcircled{A} , \textcircled{B} ou \textcircled{Y} pour effectuer le service correspondant au type de frappe associé à chacun de ces boutons.



- ◆ Vous pouvez aussi servir simplement en appuyant sur \textcircled{X} une seule fois.
- ◆ Si vous frappez la balle au moment où elle est au plus haut, vous effectuez un service plus rapide, et la mention « Parfait ! » apparaît.

Où servir ?

Dans le schéma ci-contre, les carrés de service sont indiqués par ■. La balle doit tomber dans le carré de service diagonalement opposé au serveur. Par exemple, si votre joueur se trouve dans la zone ①, vous devez servir dans la zone indiquée par ②.



Fautes et lets

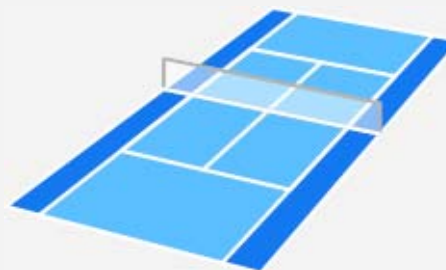
Si la balle rebondit hors du carré de service, le service est considéré comme une faute. Si cela se reproduit au second service, il s'agit d'une double faute, et le point va au joueur adverse. Si la balle touche le filet mais tombe tout de même dans le carré de service opposé, l'arbitre annonce un « Let » et le point est rejoué.

Retourner un service

Un retour ne peut être effectué qu'après le rebond. Si vous essayez de retourner un service avant, vous commettez une faute et le point va au joueur adverse.

Limites du court

Si le premier rebond de votre balle a lieu hors des limites du court, l'adversaire obtient un point. Les limites ne sont pas les mêmes en simple ou en double : les couloirs (indiqués par ■ sur le schéma) font partie du court si vous jouez en double, mais une balle y atterrissant au cours d'un match en simple est déclarée faute.



Frappes normales

Lift (A)

Une frappe rapide, haute, au rebond important. Elle laisse une traînée rouge dans son sillage.

Coupé (B)

Une frappe lente, basse, au faible rebond. Elle laisse une traînée bleue dans son sillage.

Plat (Y)

La frappe la plus rapide. Elle laisse une traînée violette dans son sillage.

Frappe sautée

Si vous appuyez deux fois d'affilée sur le bouton correspondant à une des frappes ci-dessus, votre personnage saute avant d'effectuer son coup. Frappée depuis une position plus élevée, la balle rebondit alors nettement plus haut.

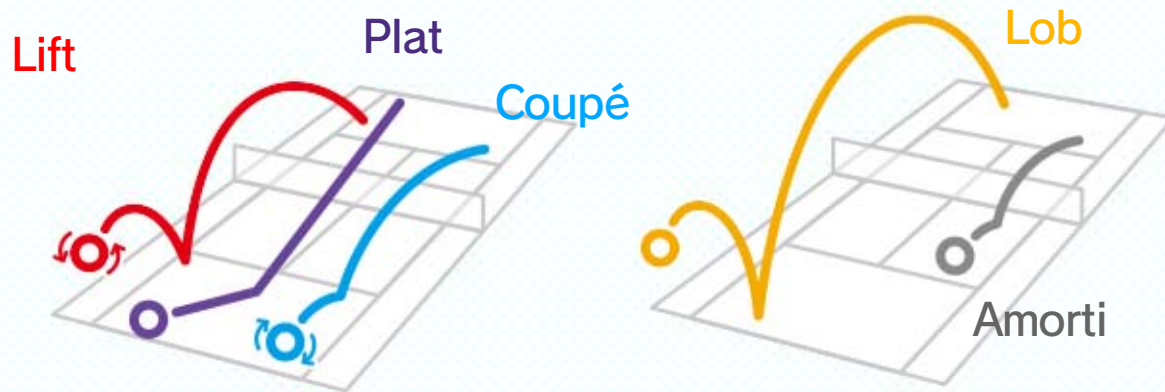


Lob (A → B)

Une balle très haute qui vise le fond du court adverse. Elle laisse une traînée jaune dans son sillage.

Amorti (B → A)

Une frappe au faible rebond tombant juste derrière le filet. Elle laisse une traînée blanche dans son sillage.



Techniques


Charge

Appuyez sur un bouton de frappe avant l'arrivée de la balle pour accumuler de l'énergie. Vos déplacements sont alors ralentis, mais la puissance de la frappe augmente en proportion du temps de charge, vous permettant de décocher des coups redoutables visant les coins du court.



◆ Appuyez sur  pour annuler une frappe chargée.

Sauvetage ()

Si une balle paraît hors de portée, appuyez sur  pour vous jeter dessus et tenter de la renvoyer malgré tout.

◆ Les balles renvoyées ainsi offrent toujours à l'adversaire l'opportunité d'effectuer une frappe chance.

Frappe chance

Il arrive qu'une zone chance colorée apparaisse sur le court. Si vous effectuez une frappe de la couleur correspondante tout en vous tenant dans la zone, vous réussissez une frappe chance dont les effets sont décrits ci-dessous.



Zone chance rouge : lift ()	Fait reculer l'adversaire.
---	----------------------------

Zone chance bleue : coupé (B)	Suit une trajectoire en courbe très marquée.
Zone chance violette : plat (Y)	Produit un smash très rapide.
Zone chance jaune : lob (A → B)	Accroît la hauteur du lob.
Zone chance blanche : amorti (B → A)	Réduit le rebond à l'extrême.

Ultra Smash

Parfois, par exemple quand votre adversaire effectue un sauvetage et vous renvoie une balle haute et lente, une zone chance scintillante apparaît sur le court.



Placez-vous dessus et renvoyez la balle avec Y → Y pour décocher un Ultra Smash d'une puissance phénoménale.

Frappe simple (X)

Cette frappe permet d'effectuer toujours le coup adapté, y compris si vous vous tenez dans une zone chance. Toutefois, la frappe qui en résulte est plus longue à charger qu'en utilisant le bouton spécifique.

- ◆ Vous ne pouvez pas effectuer de frappe simple si vous utilisez une télécommande Wii.

Comment les obtenir ?

Au cours d'un méga match, les Toads lancent des méga champis sur le court. Si un joueur en ramasse un, il se transforme temporairement en géant.



Quels en sont les effets ?

Un joueur bénéficiant d'un méga champi profite des avantages suivants :



- la puissance de frappe augmente, faisant reculer les adversaires lorsqu'ils renvoient la balle ;
- la balle rebondit plus haut ;
- l'allonge du joueur augmente, lui permettant de couvrir plus de terrain et de renvoyer les balles plus facilement.

14 Rappel des règles

Au tennis, le score est exprimé en points, en jeux et en sets.

Jeux et sets

Il faut marquer quatre points pour gagner un jeu, et six jeux pour remporter un set. Si le match se déroule en un seul set, le joueur emportant le set obtient la victoire. Dans un match en trois sets, le premier joueur totalisant deux sets est déclaré vainqueur.



- ◆ Vous devez avoir au moins deux jeux de plus que l'adversaire pour remporter un set.
- ◆ Vous pouvez choisir le nombre de sets et de jeux d'un match avant qu'il ne démarre.

Points

Au tennis, le score s'exprime ainsi :

Aucun point marqué : 0

Un point marqué : 15

Deux points marqués : 30

Trois points marqués : 40

Égalités

Égalité et avantage

Si les deux joueurs ont marqué trois points, et que le score affiche donc 40-40, le premier joueur à obtenir deux points d'avance remporte le jeu. À 40-40, on parle d'« égalité » ; quand un joueur obtient un point d'avance, on dit alors qu'il a l'« avantage ».

Jeu décisif

Si un set aboutit au score de 6-6, un jeu décisif a lieu. Le premier joueur obtenant 7 points au cours de ce dernier remporte alors le set.

- ◆ Si le score du jeu décisif atteint 6-6, deux points d'avance sont nécessaires pour remporter le set, selon le même principe que celui de l'égalité décrit ci-dessus.

IMPORTANT : ce logiciel, son mode d'emploi et toute documentation l'accompagnant sont protégés par le code de la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée de ce logiciel peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

L'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisés permettant des modifications techniques de la console Wii U ou de ses logiciels pourrait rendre ce logiciel inutilisable. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour utiliser ce logiciel.

Ne peut être utilisé qu'avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

©2015 Nintendo Co., Ltd./CAMELOT

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Wii U est une marque de Nintendo.

Autodesk®
GAMEWARE 

Ce produit contient les logiciels Autodesk® Beast™ © 2012 Autodesk, Inc. Tous droits réservés.

Autodesk et Beast sont des marques ou des marques déposées de Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales et/ou affiliés aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Assistance

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site :

support.nintendo.com