

1 Informations importantes

Pour commencer

2 Manettes et accessoires

3 amiibo

4 Fonctions en ligne

5 Avis aux parents et tuteurs

Avant de commencer

6 Introduction

7 Menu principal

8 Commencer un match

9 Sauvegarder/Effacer

Comment jouer

10 Commandes

11 Service

12 Types de coups

13 Méga champis

Les règles du tennis

14 Rappel des règles

À propos de ce produit

15 Mentions légales

Dépannage

16 Assistance

1

Informations importantes

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité (⚠️), accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Manettes et accessoires

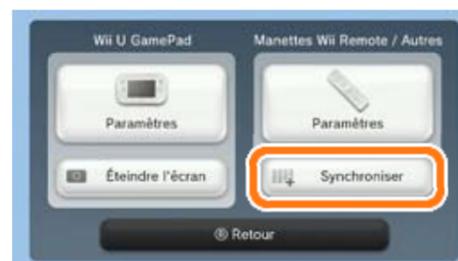
Pour utiliser ce logiciel, synchronisez d'abord au moins une de ces manettes avec la console.



- ◆ Chaque joueur doit se munir d'une manette pour jouer en mode multijoueur. Les manettes sont vendues séparément.
- ◆ Un seul Wii U GamePad peut être utilisé.
- ◆ Vous pouvez utiliser une manette Wii Remote Plus au lieu d'une Wii Remote.
- ◆ Vous pouvez utiliser une manette Classic Controller ou encore une manette Classic Controller Pro.

Synchroniser des manettes

Depuis le menu HOME, sélectionnez **Paramètres des manettes** pour accéder à l'écran ci-contre. Puis,

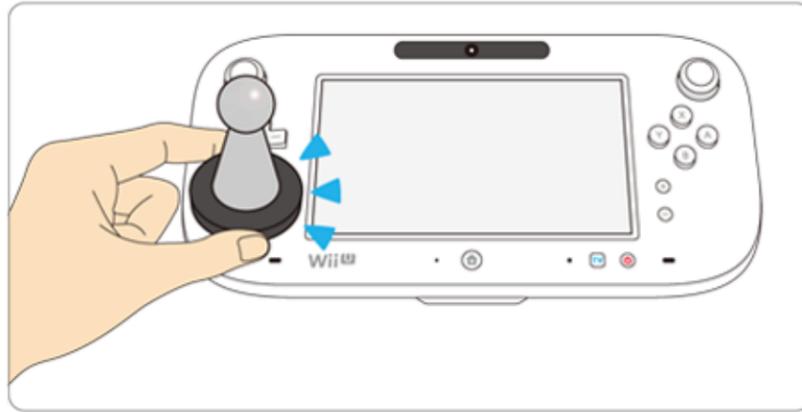


sélectionnez **Synchroniser** et suivez les instructions à l'écran pour terminer la synchronisation.

Mode de sortie audio

Ce logiciel est compatible avec le mode ambiophonique linéaire de format MIC. Pour profiter du son ambiophonique, sélectionnez **Paramètres de la console** (🔧) depuis le menu Wii U, sélectionnez ensuite **Téléviseur**, puis réglez

le mode de sortie audio sur **Ambiophonie**.



Ce logiciel est compatible avec **amiibo**. Pour utiliser un accessoire amiibo compatible, touchez le point de contact CCP (☐) du Wii U GamePad avec celui-ci.

En utilisant la communication en champ proche (CCP), les accessoires amiibo peuvent se connecter aux logiciels compatibles, vous offrant ainsi de nouvelles façons d'interagir avec vos jeux Nintendo préférés. Pour plus d'informations, veuillez visiter le site officiel amiibo de Nintendo : www.nintendo.com/fr_CA/amiibo.

- ◆ Les données d'un seul logiciel peuvent être sauvegardées sur un amiibo. Pour créer de nouvelles données de jeu, veuillez d'abord effacer les données de jeu existantes. Pour les effacer, ouvrez les paramètres de la console Wii U (🔧) depuis le menu Wii U et sélectionnez **Paramètres amiibo**.
- ◆ Les accessoires amiibo peuvent être lus par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données écrites sur votre amiibo sont corrompues et ne peuvent être restaurées, ouvrez les paramètres de la console (🔧) depuis le menu Wii U, puis choisissez **Paramètres amiibo** et réinitialisez ses données.

4 | Fonctions en ligne

Connectez votre console à Internet pour profiter des fonctions suivantes :

- Matches en ligne 

- ◆ Consultez la section Pour se connecter à Internet du mode d'emploi imprimé de la Wii U pour plus de détails sur le matériel nécessaire pour connecter votre console à Internet.

5

Avis aux parents et tuteurs

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant **Contrôle parental** () , accessible depuis le menu Wii U.

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreignez les fonctions en ligne et l'échange de contenu depuis les jeux.

- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification de l'ESRB** dans la fonction de contrôle parental.



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

Dans ce mode, saisissez les méga champis  13 qui apparaissent sur le terrain pour vous transformer en géant, puis profitez de l'avantage!

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!

Défi amiibo

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

Dans le défi amiibo, vous pouvez obtenir de l'aide d'un amiibo dans un match 2 contre 1. Pour cela, rendez-vous à l'écran de sélection du personnage et touchez le point de contact CCP du Wii U 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 CCP avec un amiibo, le personnage correspondant sera intégré à la partie. Il ne peut alors plus être sélectionné par un joueur.

Tennis classique

Le match commence une fois que vous avez sélectionné les joueurs, le terrain et les règles : choisissez Normal pour autoriser les coups de chance et les coups sautés, ou Élémentaire pour désactiver ces coups.

Jeu en ligne

Affrontez des joueurs du monde entier en jouant via Internet.

Médailles

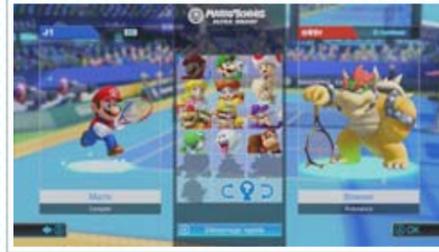
Consultez les médailles que vous avez remportées ou utilisez vos pièces pour en obtenir de nouvelles.

Mode d'emploi électronique

Consultez le mode d'emploi électronique de ce logiciel.

Préparatifs

Le menu principal vous permet de démarrer un match après avoir sélectionné un mode de jeu, un 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 terrain.

Démarrage rapide

Vous pouvez choisir l'option Démarrage rapide dans tous les modes (sauf en mode défi amiibo), depuis l'écran de sélection des personnages ou du terrain. Ainsi des personnages de niveau expert et le type de terrain seront sélectionnés automatiquement et vous pourrez rapidement commencer un match de 2 jeux, 1 set!

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 terrain est déterminé au hasard. Les joueurs étoile ne sont pas accessibles, mais vous bénéficiez d'un coup de pouce si vous êtes en difficulté. Enfin, la partie n'influe pas sur votre classement, vous pouvez donc jouer l'esprit léger.

Si vous sélectionnez Ça compte!, 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, la partie dans ce mode 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'une partie, 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 ne plus 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 retiré de la liste des utilisateurs bloqués, 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.

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.**
- ◆ Chaque utilisateur dispose de données de sauvegarde spécifiques.

10 Commandes

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 Classic Controller Pro, référez-vous aux commandes du Wii U GamePad.

Menus

GamePad

Déplacer le curseur	Ⓒ / +
Confirmer	Ⓐ
Annuler	Ⓑ

Wii Remote (tenue à l'horizontale)

Sélectionner une option	+
Confirmer	②
Annuler	①

En jeu

GamePad

Se déplacer	Ⓒ / +
Effectuer un coup	Ⓐ / Ⓑ / × / ○ / Ⓓ
Viser	Ⓒ (gauche ou droite) / + (gauche ou droite) au moment d'effectuer le coup
Annuler un coup chargé	Ⓓ au cours d'un coup chargé
Menu de pause	+ (avant de servir)

Wii Remote (tenue à l'horizontale)

Se déplacer	+
Effectuer un coup	① / ② / Ⓐ
Viser	+ (gauche ou droite) au moment d'effectuer le coup
Annuler un coup chargé	Ⓑ au cours d'un coup chargé
Menu de pause	+ (avant de servir)

Comment servir

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

2. Appuyez sur ,  ou  pour lancer la balle en l'air.



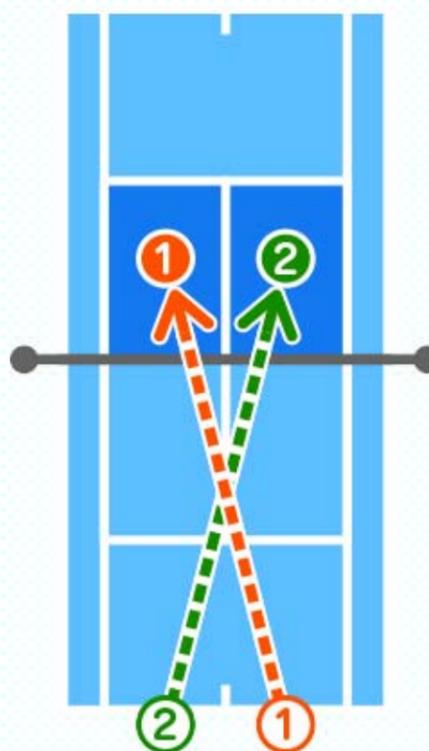
3. Appuyez à nouveau sur ,  ou  pour effectuer un service correspondant au type de coup associé à chacun de ces boutons.



- ◆ Vous pouvez aussi servir simplement en appuyant sur  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 BIEN! ou 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

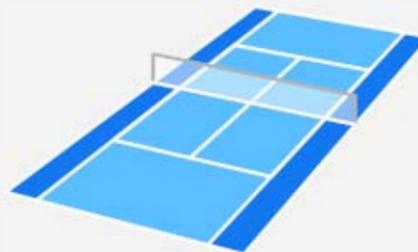
Si la balle rebondit hors du carré de service, le service est considéré comme une faute. Si cela se reproduit au second service, il s'agit d'une double faute, et le point va au joueur adverse. Si la balle touche le filet mais tombe tout de même dans le carré de service opposé, l'arbitre annonce un let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

Si le premier rebond de votre balle a lieu hors des limites du terrain, 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 terrain si vous jouez en double, mais une balle y atterrissant au cours d'un match en simple est déclarée faute.



12 Types de coups

Coups réguliers

Brossé (A)

Un coup rapide, haut, au rebond important. Il laisse une traînée rouge dans son sillage.

Coupé (B)

Un coup lent, bas, au faible rebond. Il laisse une traînée bleue dans son sillage.

Plat (Y)

Le coup le plus rapide. Il laisse une traînée mauve dans son sillage.

Coup sauté

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

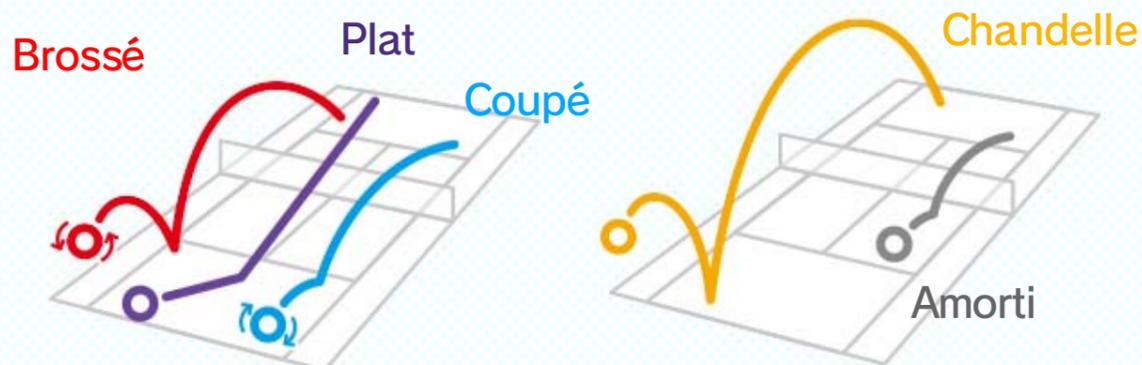


Chandelle (A → B)

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

Amorti (B) → (A)

Un coup au faible rebond tombant juste derrière le filet. Il laisse une traînée blanche dans son sillage.



Coups spéciaux

Coup chargé

Appuyez sur un bouton de frappe avant l'arrivée de la balle pour accumuler de l'énergie. Vos déplacements sont alors entravés, mais



vos déplacements sont alors entravés, mais votre puissance de frappe augmente en proportion du temps de charge, vous permettant de décocher des coups redoutables visant les coins du terrain.

◆ Appuyez sur  pour annuler un coup chargé.

Sauvetage (R)

Si une balle paraît hors de portée, appuyez sur  pour vous jeter dessus et tenter de la renvoyer malgré tout. Tout dépendant de la distance qui vous sépare de la balle, vous la renverrez normalement ou vous vous élançerez de façon spectaculaire pour la récupérer.

◆ Les balles renvoyées ainsi offrent toujours à l'adversaire l'opportunité d'effectuer un coup de chance.

Coup de chance

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



Zone chance rouge : brossé (A)	Fait reculer l'adversaire.
Zone chance bleue : coupé (B)	Suit une trajectoire en courbe très marquée.
Zone chance mauve : plat (Y)	Produit un smash très rapide.
Zone chance jaune : chandelle (A → B)	Accroît encore la hauteur de la chandelle.
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 terrain. Placez-vous dessus et renvoyez la balle avec Y → Y pour décocher un Ultra Smash d'une puissance phénoménale.



Coup simple (X)

Ce coup permet d'effectuer toujours le coup adapté, y compris si vous vous tenez dans une zone chance. Toutefois, le coup qui en résulte est bien moins puissant qu'en utilisant le bouton spécifique.

- ◆ Vous ne pouvez pas effectuer de coup simple si vous utilisez une manette Wii Remote.

Comment les obtenir?

Au cours d'un méga match, les Toad lancent des méga champis sur le terrain. 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;
- la portée du joueur augmente, lui permettant de couvrir plus de terrain et de renvoyer les balles plus facilement.

14 Rappel des règles

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

Jeux, sets et matches

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 pointage s'exprime ainsi :

Aucun point marqué : 0

Un point marqué : 15

Deux points marqués : 30

Trois points marqués : 40

Pointage à égalité

Égalité et avantage

Si les deux joueurs ont marqué trois points, et que le pointage 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 qu'il a l'avantage.

Jeu décisif

Si un set aboutit au pointage 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 pointage 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 jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non agréé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier et/ou distribuer un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle.

Copier ou distribuer ce jeu sans autorisation est interdit. Cet appareil dispose de mesures techniques de protection. Votre console Wii U et ce logiciel ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. Une telle utilisation peut être illégale, elle invalide toute garantie et constitue une violation de vos obligations en vertu du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisé rendra ce jeu ou votre console Wii U définitivement inutilisable et entraînera la suppression du contenu non autorisé. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils ou accessoires. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour jouer à ce jeu.

Veillez consulter la version anglaise de ce mode d'emploi pour obtenir des informations sur les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, dont les avis portant sur les intergiciels et les logiciels ouverts (si utilisés).

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078