

SUPER TENNIS

answare

SOMMAIRE

PRESENTATION	p. 2
I. MISE EN SERVICE	p. 2
II. SELECTION DES CONDITIONS DE JEU	p. 3
III. DEROULEMENT DU MATCH :	
1) Le jeu	p. 4
2) Pour intervenir en cours de partie	p. 7
IV. REGLES DU TENNIS UTILISEES DANS CE LOGICIEL ...	p. 8

PRESENTATION

Le logiciel SUPER TENNIS vous propose de jouer de passionnantes parties : son intérêt réside dans la qualité de la simulation, qui vous permettra de retrouver tous les coups de tennis ; coups de base comme le service, la frappe en coup droit ou en revers, mais aussi des coups plus subtils, volée, lob, amorti, et pourquoi pas passing-shot.

Avec SUPER TENNIS, plus d'attentes interminables au bord du court, en quête d'un hypothétique partenaire : si vous êtes seul, vous trouverez un partenaire idéal en la personne du micro-ordinateur, puisqu'il jouera au niveau de votre choix ; débutant, amateur, ou "pro". Vous pourrez d'ailleurs tester ces niveaux en assistant à un "match-exhibition" opposant l'ordinateur à lui-même. Vous serez peut-être surpris par la vitesse des échanges !

I. MISE EN SERVICE

● Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement de SUPER TENNIS sont présents, reliés et sous tension :

- un écran,
- un micro-ordinateur : TO7 avec son extension-mémoire, TO7-70, ou MO5,
- une cartouche MEMO 7 Basic (si vous possédez un TO7 ou un TO7-70),
- un lecteur de cassettes magnétiques, compatible avec le micro-ordinateur,
- une paire de manettes de jeu (celles-ci vous permettront sur TO7-70 et MO5, grâce à l'extension synthèse de parole qui est incluse dans l'interface, de faire parler votre jeu).

● Mettez en route tous ces éléments dans l'ordre suivant : écran, micro-ordinateur.

● Placez la cassette contenant le programme SUPER TENNIS dans le lecteur ; choisissez la face correspondant au micro-ordinateur que vous possédez, et vérifiez que la bande est bien réembobinée.

Attention : sur la face "TO7" de la cassette sont enregistrées successivement la version TO7-70 (parlante) du programme, puis la version TO7.

● Mettez le lecteur en marche en position de lecture, et lancez le chargement du programme en :

— sélectionnant l'option 2 du menu du micro-ordinateur (appuyez sur la touche 2), sur TO7 et TO7-70,

— tapant RUN "CASS" : suivi de ENTREE, sur MO5.

● Le lecteur de cassettes démarre, et au bout de quelques instants, la page d'en-tête de SUPER TENNIS apparaît.

Sur MO5 :

— appuyez sur une touche quelconque ; le lecteur démarre à nouveau, et après quelques minutes, un écran de présentation s'affiche.

Sur TO7-70 :

— appuyez sur une touche quelconque ; vous entendez alors le message "chargement du programme TO7-70", suivi d'un bip : après quelques minutes, un écran de présentation s'affiche.

Sur TO7 :

— appuyez sur une touche quelconque ; la cassette défile pendant quelques minutes, puis vous entendez le message "chargement du programme TO7", suivi d'un bip : après quelques minutes, un écran de présentation s'affiche.

Note :

Pour gagner du temps lors des utilisations suivantes du logiciel, repérez le numéro affiché par le compteur, lorsque vous entendez le message "chargement programme TO7" : il vous suffira, lors de la prochaine utilisation, de faire défiler la bande, dès que vous aurez obtenu la page d'en-tête, jusqu'à la position repérée grâce au compteur, puis de remettre le lecteur de cassette en position "lecture" et d'appuyer sur une touche quelconque.

● Appuyez sur une touche quelconque : un écran destiné à la sélection des conditions de jeu s'affiche.

Si vous n'intervenez pas, le programme lance automatiquement au bout de quelques instants une démonstration, que vous pouvez interrompre en appuyant sur la touche  lorsque les deux joueurs sont en attente du déclenchement du service.

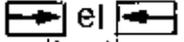
II. SELECTION DES CONDITIONS DE JEU

Vous devez définir successivement trois conditions de jeu :

— le *nombre de joueurs* : vous pouvez ainsi choisir de jouer contre l'ordinateur (un joueur) ou contre une autre personne (deux joueurs), ou d'assister à un match-exhibition (démonstration),

— le *niveau du jeu* : ces niveaux, débutant, amateur, et pro (professionnel), sont différenciés par la vitesse de la balle. Si vous jouez seul contre l'ordinateur, la qualité de sa relance est également déterminée par le niveau choisi.

— la *durée du match* : un set, trois sets (deux sets gagnants), ou cinq sets (trois sets gagnants).

- Pour effectuer votre sélection : un fond de couleur orange est placé sur l'option "démonstration" : vous pouvez le déplacer à l'aide des touches  et , ou du levier d'une des manettes. Positionnez ce fond sous l'option de votre choix et validez ce choix en appuyant sur la touche ENTREE, ou sur le bouton-poussoir d'une des manettes. Le fond de couleur reste alors sur l'option choisie et apparaît en ligne suivante pour le choix d'une autre condition de jeu.

Remarque :

Si vous ne procédez à aucun choix, le programme lance automatiquement la démonstration au bout de quelques instants. Pour interrompre celle-ci, appuyez sur la touche , lorsque les joueurs sont en attente du déclenchement du service : l'écran de sélection des conditions de jeu réapparaît alors.

- Dès que vous avez déterminé la durée de votre partie, le logiciel vous demande de lui indiquer, dans le bas de l'écran, les noms des joueurs. Tapez ces noms et validez les en appuyant sur la touche ENTREE : vous pouvez également valider sans indiquer de noms ; les joueurs seront alors désignés en cours de partie par "joueur 1" et "joueur 2".

- Si vous avez choisi de jouer contre l'ordinateur, vous devez alors sélectionner, de la même façon que précédemment, le *mode de commande* : manette ou clavier.

Dès que vous avez achevé de définir vos conditions de jeu, l'écran figurant le court de tennis est affiché : le match commence.

III. DERDULEMENT DU MATCH

1) Le jeu

Conditions générales du jeu

En haut de l'écran, se trouve le tableau d'affichage, qui vous tient informé à tout instant de l'état du score :

6	Pascal	4	15
SETS		JEUX	POINTS
3	Chloé	5	15

Dans le match en cours, Pascal a remporté le premier set six jeux à trois, mais Chloé mène cinq jeux à quatre dans le deuxième set : les deux joueurs sont à quinze partout dans le dixième jeu de celui-ci.

- Remarquez que le nom du joueur au service pour le jeu en cours apparaît sur fond rose.

- Tous les jeux impairs, les joueurs changent de côté.

- Sur TO7, l'arbitrage n'est pas annoncé, mais seulement visualisé sur le tableau d'affichage. Sur TO7-70 et sur MO5, l'arbitrage est annoncé ; mais les joueurs sont toujours appelés "joueur 1" et "joueur 2".

Par ailleurs, lorsqu'un tie-break doit être joué, (les deux joueurs sont parvenus au score de six jeux partout au terme d'un set), le score n'est plus annoncé à partir de "dix partout".

Technique du jeu

Il faut distinguer deux types de coup :

— le service : vous êtes seul à intervenir sur la balle, sans avoir à effectuer de déplacement ;

— la relance : il vous faut tenir compte de la trajectoire de la balle lancée par l'adversaire, et vous placer de façon adéquate par rapport à elle, afin de la relancer.

Votre action sur la balle est déterminée par :

— la position du levier de la manette, qui détermine la vitesse de la balle, et, au service, son orientation ;

— l'appui sur le bouton-poussoir de la manette, qui déclenche le coup.

Ces deux commandes doivent être coordonnées.

Reprenons tous ces éléments du jeu :

DEPLACEMENT :

Sitôt le coup de l'adversaire effectué, il vous faut vous déplacer vers le lieu probable de rebond de la balle, ce qui suppose une "anticipation" de votre part. Utilisez pour cela le levier de la manette, en l'orientant dans la direction du déplacement souhaité.

Notez que :

— la raquette se place automatiquement du côté vers lequel le joueur se déplace (coup droit pour un déplacement à droite, revers pour un déplacement à gauche) ;

— lorsque l'appui sur le bouton-poussoir de la manette n'a pas pour effet la percussion de la balle par la raquette, elle inverse le côté de celle-ci.

FRAPPE DE LA BALLE :

Une fois positionné par rapport à la balle, vous devez la frapper, en appuyant sur le bouton-poussoir de la manette :

— en combinant la position du levier avec l'action sur le bouton-poussoir, vous disposez de toute une gamme d'effets (voir QUELQUES COUPS PARTICULIERS); retenez dès maintenant que le positionnement en avant du levier donne plus de vitesse à votre balle,

— l'orientation de la balle (l'angle que prend sa trajectoire par rapport à l'axe du terrain), dépend du moment que vous choisissez pour déclencher la frappe de la balle. En effet, l'appui sur le bouton-poussoir provoque un mouvement circulaire de la raquette : la balle est donc relancée dans la direction qui correspond à la position de la raquette au moment où celle-ci frappe la balle. Notez que la maîtrise de cette possibilité, qui fait tout l'intérêt de SUPER TENNIS, suppose une bonne habitude du jeu.

SERVICE :

Au service, on utilise également le positionnement du levier de la manette pour agir sur la trajectoire de la balle : augmenter sa vitesse par un positionnement *en avant*, ou lui donner un angle par un positionnement *latéral*. Notez que la recherche du maximum d'effet augmente le risque de commettre une faute.

Note :

Si vous vous contentez d'appuyer sur le bouton-poussoir, le service n'aura aucun effet particulier; c'est une bonne solution, pour une "deuxième balle" sans risque.

Important :

1) Il va de soi que les deux types d'effet (puissance et orientation de la trajectoire), se combinent lorsqu'on utilise les positions intermédiaires du levier.

2) Notez bien que les effets du positionnement du levier s'inversent suivant la partie du court dans laquelle le joueur est placé.

QUELQUES COUPS PARTICULIERS

La volée :

Ce coup consiste à intercepter la balle adverse avant son rebond. Vous utilisez le positionnement du levier pour "placer" votre volée au mieux. (Si possible loin de l'adversaire !).

Le lob :

Votre adversaire étant "au filet" (engagé en deça de la ligne délimitant la zone de service), il vous suffit de positionner le levier en arrière pour exécuter un lob, balle haute qui dépasse l'adversaire.

Le smash :

Si votre adversaire a exécuté un lob, qui vous a forcé à reculer, vous pouvez toutefois tenter un coup gagnant, en frappant la balle avant le rebond, exécutant ainsi un smash.

L'amorti :

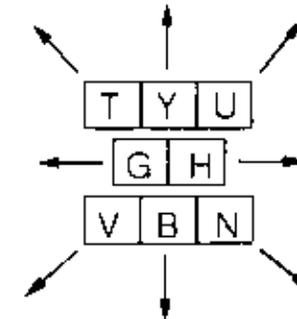
Le positionnement en arrière du levier, si l'adversaire est en fond de court, amortit votre balle : elle rebondit juste derrière le filet, obligeant votre adversaire à un déplacement rapide vers l'avant.

Le passing-shot :

Il s'agit, votre adversaire étant au filet, de donner à la balle une trajectoire telle qu'elle déborde l'adversaire, d'un côté ou d'un autre : ici, pas de miracle; seuls un placement rigoureux et beaucoup de sang-froid peuvent garantir la réussite de ce coup.

LE JEU AU CLAVIER

Si vous avez choisi de jouer contre le micro-ordinateur, en utilisant le clavier, vous trouverez ci-dessous les touches du clavier correspondant aux diverses positions du levier de la manette, et les commandes équivalant au bouton-poussoir.



Pour relancer la balle alors que vous êtes en train de vous déplacer, appuyez sur la touche  sur TO7 et TO7-70, jaune sur MO5 (c'est la touche du clavier qui permet d'obtenir, lorsqu'elle est combinée avec la barre d'espacement, le mode "minuscule").

Pour relancer la balle alors que vous êtes à l'arrêt, appuyez sur la touche ENTREE.

2) Pour intervenir en cours de partie

Diverses commandes vous sont accessibles en cours de partie. Les touches qui leur correspondent ne sont actives que lors de l'attente du service :

- La touche STOP ou la barre d'espacement vous permettent d'arrêter temporairement le jeu. Appuyez sur les mêmes touches pour reprendre la partie.

- Lorsque vous avez ainsi demandé une pause, il vous est possible de moduler la vitesse des échanges en appuyant sur la touche **[+]** : vous disposez du choix entre quatre degrés de vitesse, qui défilent à chaque appui sur cette touche.
- La touche **RAZ** vous permet de reprendre un match au début, en remettant le score à zéro.
- La touche **[=]** vous permet de revenir au choix des conditions de jeu, et donc de modifier celles-ci.
- Sur **TO7-70** et sur **MO5**, les touches **EFF** et **RAZ** vous permettent respectivement de "couper" la voix de l'arbitre et de la rétablir (le bruit de la balle n'est pas affecté par ces commandes).

IV. LES REGLES DU TENNIS UTILISEES DANS CE LOGICIEL

Nous vous rappelons ici quelques règles usuelles.

- Un match se décompose en un nombre impair de sets, le gagnant étant celui qui remporte un nombre de sets supérieur à la moitié du nombre de sets prévus.
- Chaque set se décompose lui-même en jeux :
 - pour gagner un set, il faut remporter au minimum six jeux, avec deux jeux d'écart par rapport au nombre de jeux gagnés par l'adversaire. Lorsque les deux joueurs parviennent au score de six jeux partout dans un set, ils doivent jouer un tie-break : celui-ci est gagné par le joueur qui parvient le premier à marquer sept points, avec un écart de deux points par rapport au nombre de points marqués par l'adversaire. Les points sont comptés de un en un, les joueurs changent de côté chaque fois que six points ont été marqués ;
 - pour gagner un jeu, il faut au minimum marquer quatre points, avec deux points d'écart par rapport au nombre de points marqués par l'adversaire. Un point est gagné lorsque l'adversaire n'est pas parvenu à faire rebondir la balle dans la zone de terrain autorisée. Lorsque les deux joueurs parviennent au score de quarante partout dans un jeu, le point suivant est désigné seulement comme "avantage" (cet avantage étant attribué au joueur qui a gagné le point, et auquel il suffit de marquer un point pour remporter le jeu). Le premier point marqué par un joueur dans le jeu est compté "quinze", le second "trente" et le troisième "quarante".
 - Les joueurs changent de camp chaque fois qu'un nombre impair de jeux a été joué et servent à tour de rôle, jeu après jeu.