

BALLE DE MATCH

Vous pensez avoir maîtrisé toutes les finesses de BALLE DE MATCH alors préparez vous . . . respirez profondément et entrez sur le court central, la foule vous attend.

LE TOURNOI

BALLE DE MATCH vous permet d'entrer dans le tournoi au niveau de qualification que vous désirez.

Quarts de finales

Rassurez vous, vous serez peut être battu mais vous apprendrez beaucoup.

Demi finales

Pour battre votre adversaire en demi finales, il faudra un bon contrôle de la balle et des réflexes rapides.

Finale

Le rêve de chaque joueur professionnel, mais seuls les quelques meilleurs joueurs au monde réussiront à battre le numéro un mondial tenant incontesté du titre . . . l'ordinateur! Vous en sentez vous capable?

LE MATCH D'EXHIBITION

Vous venez de vous qualifier en quart de finale, bravo! Profitez en pour monter dans les tribunes et pour assister aux matchs d'exhibition. Vous pourrez observer vos futurs adversaires et repérer leurs forces et leurs faiblesses.

Vous pourrez les voir jouer aux trois niveaux de difficulté.

FONCTIONNEMENT

Les joueurs se contrôlent soit à l'aide des manettes soit à l'aide des touches du clavier.

La direction et la vitesse de la balle dépendent de la position de la raquette et du sens de déplacement du joueur au moment de la frappe en coup droit ou en revers (déclenchement plus ou moins anticipé du mouvement avant l'arrivée de la balle). A titre d'exemple, une balle rapide s'obtient quand le joueur frappe la balle en avançant simultanément vers le filet (mais attention la probabilité d'avoir la balle dans le filet ou dehors augmentera aussi). De la même façon une balle est lobée quand le joueur frappe la balle en reculant et que son adversaire se trouve au filet.

Le retournement de coup droit à revers et vice versa se fait automatiquement selon le sens de déplacement du joueur, mais le mouvement peut aussi être déclenché à tout moment en appuyant sur le bouton de la manette. La force et la direction de la balle de

service dépendent aussi de l'inclinaison et de l'orientation de la manette au moment du service (là aussi les probabilités de balles fautes dépendent des risques pris).

Le jeu peut se mettre en pause en appuyant sur la touche 'ESCAPE' pendant le jeu. Pour reprendre le jeu ou recommencer une partie répondre par oui (O) ou non (N) au message qui s'affiche.

UTILISATION DES MANETTES

Les joueurs se déplacent dans les huit directions de la manette (Haut Bas Droite Gauche Diagonales) et le bouton déclenche le mouvement

UTILISATION DES TOUCHES DU CLAVIER

Jeu à un joueur contre l'ordinateur.

déplacement à gauche	: X
déplacement à droite	: C
déplacement vers le haut	: W
déplacement vers le bas	: S
déclenchement du mouvement	: ESPACE
(toutes les touches à droite de ESPACE auront le même effet).	

Jeu à deux joueurs

	Joueur 1	Joueur 2
à gauche	X	←
à droite	C	→
vers le haut	W	↑
vers le bas	S	↓
mouvement	ESPACE	8

LE SCORE

Les règles du jeu sont celles du Tennis. Pour ceux qui ne sont pas encore familiers avec ce jeu voici les règles.

Un match se joue en 5 SETS et le gagnant est le premier à gagner respectivement 3 SETS.

Pour gagner un set il faut gagner un certain nombre de JEUX le gagnant étant celui qui gagne 6 JEUX avec au moins 2 JEUX d'écart avec son adversaire. Si la partie arrive à 6 JEUX partout il y a TIE BREAK pour départager les deux joueurs, sauf dans le dernier SET où le jeu continue jusqu'à avoir un écart de 2 jeux.

Pour gagner un JEU il faut un certain nombre de POINTS. Le premier joueur à atteindre 4 POINTS avec 2 POINTS d'avance sur son adversaire gagne le JEU.

L'attribution des points se fait de la façon suivante

zéro point	–	"0"		
un point	–	"15"	trois points	– "40"
deux points	–	"30"	quatre points	– "jeu"

Si les deux joueurs arrivent à "40" on dit "Egalité" et le joueur qui gagne la prochaine balle a l'avantage. Si ce même joueur gagne encore le point suivant il gagne le JEU sinon le score est de nouveaux "Egalité".

Les joueurs servent alternativement chaque JEU d'un SET. Ils servent aussi chacun leur tour le premier JEU de chaque SET. Les joueurs changent de côte après chaque jeu impair.

Le TIE BREAK

Pour le TIE BREAK, on compte le nombre de points 1, 2, 3, ... et le vainqueur est le premier à atteindre 7 POINTS avec 2 POINTS d'avance. Si aucun n'y parvient le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait une différence de 2 POINTS entre les 2 JOUEURS.