

PRO TENNIS SIMULATOR

JOUEUR

Appuyez sur Q pour quitter la partie

O	HAUT	Bougez vers le haut
K	BAS	Bougez vers le bas
Z	GAUCHE	Bougez vers la gauche
X	DROITE	Bougez vers la droite
P	FEU	Appuyez une fois pour lancer la balle en l'air. Appuyez de nouveau pour servir ou frapper la balle.

FEU et BOUGEZ

EN AVANT Smash

FEU et BOUGEZ

EN ARRIERE Lob

FEU et GAUCHE Donnez de l'effet à gauche

FEU et DROITE Donnez de l'effet à droite

Le tennis est un jeu de simulation excitant, à 3 dimensions, avec toutes les règles et tous les coups qui se jouent dans le jeu véritable.

LE SERVICE. Vous devez servir dans l'aire entre le filet et l'autre joueur. Si la balle atterrit ailleurs vous avez une "FAUTE". Pour chaque point, vous avez deux essais pour servir correctement. Si la balle touche le filet et atterrit dans l'aire de service, vous avez un "FILET", on ne tient pas compte alors de ce service.

JEU. La balle ne doit pas rebondir plus D'UNE FOIS avant d'être relancée dessus du filet.

POUR GAGNER UNE PARTIE. Vous gagnez des points dans cet ordre: LOVE (zéro), 15, 30, 40, PARTIE. Si les deux joueurs obtiennent 40, vous êtes alors A EGALITE: l'un des joueurs doit gagner deux points consécutifs pour gagner un "AVANTAGE" et puis une PARTIE. Pour gagner un SET c'est la première personne qui termine 6 parties. Une fois la partie gagnée, l'autre joueur prend son tour pour servir la partie suivante. **POUR GAGNER LE MATCH** il faut être le premier à gagner 6 sets.

CONSEILS UTILES

Après avoir servi, courez jusqu'au milieu du court. Utilisez l'option PRATIQUE pour apprendre à bien frapper la balle.

Suivez l'ombre de la balle sur le terrain pour repérer où elle se trouve.

Restez dans le fond du court, tant que vous n'êtes pas assez rapide pour maîtriser les coups de filet.

Frappez la balle près du sol pour un lob vers le haut.

Frappez la balle en hauteur pour un SMASH.

PRO TENNIS SIMULATOR

TABLE DE CARACTERES CODES

AVANT DE COMMENCER

Quand le jeu s'est chargé, l'on vous demandera d'entrer un caractère codé pour jouer. Vous n'avez qu'à regarder les coordonnées dans cette table et entrer la lettre que vous y trouvez: par exemple si l'on vous demande ce qui se trouve à C1 vous entrez I. Vous pouvez vous tromper seulement trois fois!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	A	W	E	J	O	A	X	F	N	S
B	Q	J	C	Q	Z	O	M	F	M	A
C	E	I	Q	N	E	P	J	A	N	A
D	Q	N	K	B	Q	P	A	K	H	A
E	J	I	A	L	K	A	A	O	A	T
F	O	J	S	A	X	F	N	S	Q	J
G	W	Q	Z	O	N	F	M	J	E	I
H	Q	N	K	C	L	O	A	Q	J	F
I	N	B	Q	J	M	N	C	Q	O	D
J	Q	O	D	X	N	T	E	F	P	J
K	F	A	X	F	M	O	F	O	S	E
L	N	S	Q	J	J	Q	Z	A	I	I
M	Q	N	K	K	J	L	N	R	Q	J
N	G	N	A	N	J	E	N	Y	Q	F
O	P	N	A	Q	N	B	Q	J	Y	N
P	W	Q	K	Q	N	J	L	N	R	Q