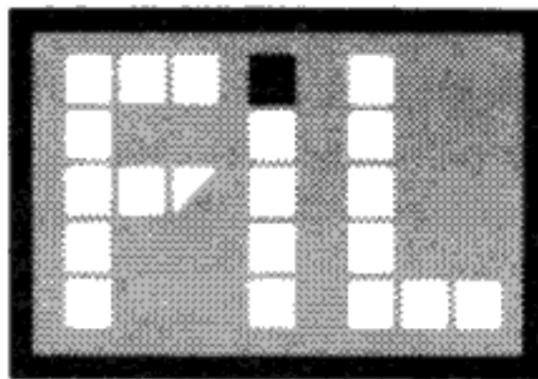
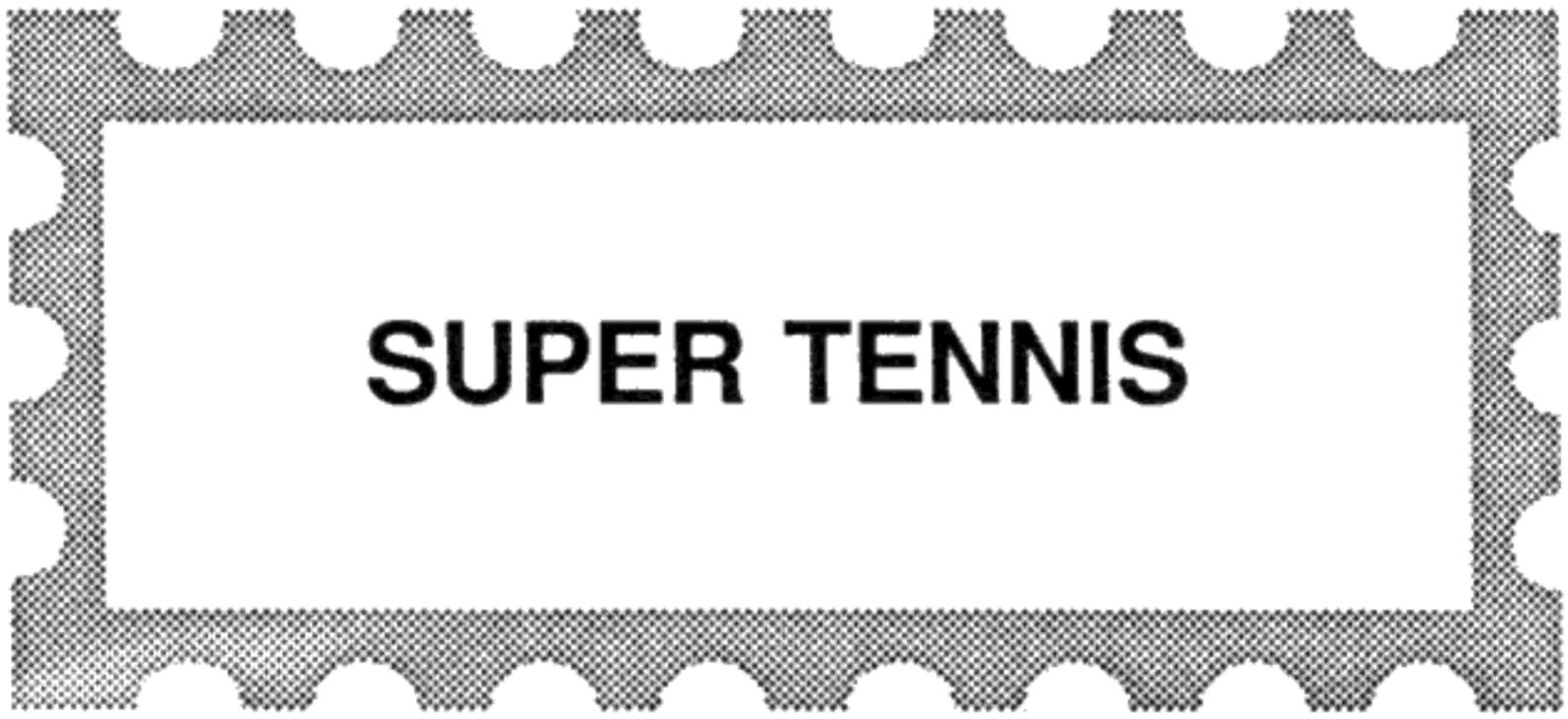


ATARI ST
520 1040



FRANCE IMAGE LOGICIEL

1. CHOIX DES OPTIONS.

Vous pouvez choisir successivement le nombre de joueurs, le niveau de jeu, et le mode de contrôle de chaque joueur. Sur une première ligne vous sont proposés les différents choix possibles pour une option, un seul d'entre eux peut être sélectionné, il apparaît alors sur fond noir, les autres étant sur fond blanc (choix possible) ou en grisé (choix impossible). La sélection des options de jeu se fait donc, ligne par ligne, en cliquant sur les choix retenus ; ou à l'aide du clavier, en maintenant la touche ALTERNATE enfoncée, utilisez les touches flèches pour déplacer le pointeur et la touche INSERT pour valider.

Nombre de joueurs : 0 correspond à une démonstration, l'ordinateur jouant contre lui-même. 1 permet l'entraînement d'un joueur, qui joue alors seul contre l'ordinateur. 2 vous laisse choisir d'arbitrer la partie.

Niveau de jeu : NOVICE est le niveau le plus faible, il est tout à fait adapté aux débutants. Ceux qui ont déjà pratiqué peuvent choisir le niveau AMATEUR, les meilleurs essaieront de s'affronter au niveau PRO. Le changement de niveau modifie la vitesse du jeu (échanges et déplacements des joueurs).

Mode de contrôle des joueurs : Pour contrôler chaque joueur, il existe quatre possibilités : les deux manettes de jeu, la souris ou le clavier. Evidemment si l'un des modes est affecté à un joueur, il ne peut être utilisé pour l'autre (choix en grisé).

Si vous choisissez MANETTE 0, branchez alors la manette de jeu dans le port 0, à la place de la souris, de même le choix MANETTE 1, implique le branchement de la manette dans le port 1.

ATTENTION : Le bouton de droite de la souris a le même effet que le bouton ACTION de la manette 1, aussi le jeu à deux est-il déconseillé avec la combinaison souris/manette 1.

Saisie du nom des joueurs : Sélectionnez la case JOUEUR 1 ou JOUEUR 2 comme précédemment, des pointillés sur fond blanc et un curseur apparaissent. Vous pouvez alors taper le nom du joueur au clavier (10 caractères au maximum) et le valider par la touche RETURN.

Début du jeu : Cliquez sur la case JOUER.

2. COMMENT JOUER.

Déplacer un joueur : Voici les différentes façons de diriger un joueur, selon le mode de contrôle qui lui est affecté.

- manette : orientez tout simplement le levier de la manette dans la direction du déplacement désiré.
- souris : manœuvrez la souris d'un mouvement lent et continu, dans la direction du déplacement désiré. La vitesse de déplacement du joueur étant indépendante de la souris, il est inutile d'essayer de l'accélérer par des mouvements brusques.
- clavier : utilisez les quatre touches flèches pour diriger le joueur. On peut appuyer sur deux touches à la fois, pour obtenir les directions intermédiaires.

Frapper la balle : Pour frapper la balle, il convient d'avoir préalablement placé le joueur, le plus près possible de l'endroit probable de rebond de celle-ci. La direction et la force du coup sont déterminés, au moment de la frappe, de la même façon qu'un déplacement. Voici l'action à effectuer, suivant le mode de contrôle choisi.

- manette : appuyez sur le bouton ACTION, tout en dirigeant la balle grâce au levier de la manette :
- souris : appuyez sur le bouton gauche de la souris, tout en manœuvrant celle-ci dans la direction voulue.
- clavier : appuyez sur la barre d'espace, tout en pressant une des touches flèches, pour la diriger. On ne peut presser plus de deux touches simultanément, aussi convient-il, pour bénéficier des orientations intermédiaires au moment de la frappe (barre d'espace), d'appuyer successivement et rapidement sur les deux touches flèches à combiner.

Changer la raquette de côté : Si vous essayez de frapper la balle, alors que le joueur est trop loin de celle-ci pour pouvoir la toucher, il en résulte un changement de côté de raquette.

Interrompre le match : Vous pouvez suspendre le jeu à n'importe quel instant en appuyant sur la touche *, et le reprendre au même point en pressant une touche quelconque. Il est également possible d'annuler le match en cours avec retour à l'écran de sélection des options, en pressant la touche **ESC**.

3. TOUS LES COUPS DU TENNIS.

De façon générale, voici, suivant les orientations données lors de la frappe de la balle, les effets obtenus sur sa trajectoire et sa vitesse :

- vers l'avant : balle longue, rasante et accélérée
- vers l'arrière : balle courte, haute et ralentie
- latéralement : direction accentuée, longueur, hauteur et vitesse inchangées.

Evidemment, la direction et la vitesse d'une balle que l'on frappe dépend également de la façon dont elle arrive dans la raquette...

L'angle que prend la balle par rapport à l'axe du terrain, dépend surtout du moment choisi pour déclencher la frappe. Celle-ci provoque un mouvement circulaire de la raquette : la balle est donc relancée dans la direction correspondant à la position de la raquette au moment où celle-ci frappe la balle.

Le service : On agit sur la trajectoire et la puissance de la balle de la même façon que pour une frappe normale ; une orientation vers l'avant donne une balle centrée, longue et rapide (service plat) ; une orientation latérale donne de l'angle à la balle et la ralentit (service coupé).

La volée : Ce coup consiste à intercepter la balle de l'adversaire avant son rebond. Il est préférable d'être à proximité du filet pour réussir ce genre de coup. Pour qu'elle soit efficace, il faut placer sa volée le plus loin possible de l'adversaire. L'orientation du coup vers l'arrière permet une volée amortie (très courte), et inversement l'orientation vers l'avant provoque une volée frappée (longue et rapide).

Le lob : Lorsque l'adversaire est au filet, ce coup fait passer la balle au-dessus de celui-ci, le mettant en fâcheuse posture. Il suffit d'orienter la frappe vers l'arrière (taper en reculant).

Le smach : Si votre adversaire a tenté un lob, vous forçant ainsi à reculer, et si vous parvenez à frapper celle-ci avant son rebond (en orientant la frappe vers l'avant), vous aurez de grandes chances de gagner le point par un superbe smach.

Le passing-shop : Le but est ici de surprendre votre adversaire, alors qu'il est au filet, par une balle rasante et très rapide qui passe sur un des côtés, hors de sa portée. Ce coup est plus facile à réaliser lorsqu'on est décentré (par rapport au milieu du court), de façon générale, il convient d'orienter la frappe vers l'avant, et de taper celle-ci juste après son rebond, en prenant soin de déclencher la frappe au bon moment, pour diriger le passing-shop à gauche ou à droite de l'adversaire.

4. 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 au 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 autorisé. 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.

SUPER TENNIS
© 1986 D & L RESEARCH

© 1987 FIL

**Tous droits de reproduction, d'adaptation
et de traduction réservés pour tous pays.**