

# TENNIS

*Cup*

# 2



## **TENNIS CUP II Manuel**

**Vous venez d'acquérir un logiciel LORICIEL et nous vous en félicitons.**

**TENNIS CUP 2 a été développé dans le but de réaliser une réelle simulation de tennis plus qu'un simple jeu.**

**Ce logiciel à été spécialement conçu pour utiliser les nouvelles capacités de la GX 4000 et de la gamme CPC+ d'AMSTRAD.**

**L'animation, les graphismes, la programmation y sont abordés de façon complètement nouvelle.**

**32 adversaires sont prédéfinis, ayant chacun ses qualités propres mais aussi ses défauts et son style de jeu. De plus, un éditeur permet de créer soi-même l'adversaire que l'on souhaite affronter.**

**Le double écran, concept nouveau, permet à chaque joueur de se trouver au premier plan ce qui n'en désavantage aucun et vous permet de vous sentir vraiment à la place du tennisman. Mais il est aussi possible de jouer avec un écran simple.**

**Tous les coups du tennis sont possibles : balles liftées, coupées, amorties, et autres volées, lobs, etc.**

**Mais assez parlé, le match commence...**

# **LANCEMENT DU JEU POUR AMSTRAD CPC+ Cartouche**

**Eteignez l'ordinateur CPC+, ou la console.**

**Insérez la cartouche "TENNIS CUP 2" dans le port cartouche.**

**Allumez l'ordinateur CPC+, ou la console.**

**Pour plus d'informations consultez le Manuel livré avec la machine.**

**Les Menus du jeu sont en Anglais mais facilement compréhensibles.**

**Ce manuel vous indiquera la traduction française suivit du mot Anglais en question se trouvant sur l'écran.**

**Exemple : JOUEUR <PLAYER>**

## **LES COMMANDES**

**TENNIS CUP permet de jouer :**

- à un joueur (JOUEUR 1 <PLAYER 1>) contre l'Ordinateur ou**
- à deux joueurs (JOUEUR 1 et JOUEUR 2 <PLAYER 2>).**

**Le Joueur 1 joue avec une manette de jeu de type Digital (c'est le modèle classique).**

**Par contre pour le joueur 2, nous avons aussi prévu d'exploiter la Manette de Jeu Analogique : si vous possédez un tel type de manette, il sera utilisé par le JOUEUR 2.**

## **JOUEUR 1**

**Manette de type digital connecté dans la prise Manette de Jeu 2.**

## **JOUEUR 2**

**Manette digital connecté dans la prise Manette de Jeu 1 ou Manette de Jeu analogique dans le port Joystick analogique.**

## **PAUSE**

**Bouton de pause, ou la lettre P sur CPC+, pressé 1 fois ou deuxième bouton de tir sur la manette AMSTRAD.**

## **ABANDON**

**Bouton de pause, ou la lettre P sur CPC+, pressé 2 fois.**

## **COMMENT JOUER A TENNIS CUP**

**La Manette de Jeu est utilisée dans deux modes différents selon si le bouton FEU de la Manette de Jeu est pressé ou non.**

**Si vous actionnez la Manette de Jeu sans presser le bouton FEU, vous déplacez le joueur, dans la direction désirée.**

**Si vous actionnez la Manette de Jeu en pressant ce bouton alors vous préparez la frappe de la balle qui s'effectue en relâchant le bouton.**

## **SANS PRESSER LE BOUTON FEU**

**Vous pouvez déplacer votre joueur dans les huit directions afin de le positionner à l'endroit que vous souhaitez.**

## **DIRECTION DE LA MANETTE DE JEU**

**ATTENTION : Si le déplacement est facile, il faut tout de même savoir à quel endroit il faut se placer pour frapper la balle correctement.**

EN DIAGONALE VERS LA GAUCHE DU FILET	TOUT DROIT VERS LE FILET	EN DIAGONALE VERS LA DROITE DU FILET
VERS LA GAUCHE		VERS LA DROITE
EN DIAGONALE VERS LA GAUCHE DU FOND DU COURT	EN ARRIERE VERS LE FOND DU COURT	EN DIAGONALE VERS LA DROITE DU FOND DU COURT

## **EN PRESSANT LE BOUTON FEU**

**- La frappe de la balle :**

**Après vous être bien positionné par rapport à la balle, il vous faut encore choisir le coup le plus judicieux qui vous permettra de marquer le point.**

**L'ordinateur détermine automatiquement si le joueur fait un coup droit ou un revers selon que la balle arrive sur la droite ou sur la gauche du joueur.**

**Lorsque vous êtes placé, enfoncez le bouton feu : le joueur prépare son coup.**

**Tout en conservant le bouton feu enfoncé, vous pouvez indiquer une direction afin de déterminer le coup que vous voulez effectuer.**

**Lorsque vous relâchez le bouton feu, le coup part...**

**Les coups que vous pouvez effectuer dépendent de la position de votre joueur sur le terrain ainsi que de celle de l'adversaire (ou des adversaires dans le cas du double).**

**Dans tous les cas, en déplaçant la manette vers la gauche ou vers la droite, vous envoyez la balle dans cette direction. Pour frapper une balle toute droite, vous devez conserver la Manette de Jeu en position centrale. Vous pouvez combiner la direction de la balle avec l'effet que vous voulez lui imprimer.**

**Lorsque vous frappez la balle après le rebond, vous effectuez un coup de fond de court**

**\* Si votre adversaire est en fond de court :**

**Pousser la manette vers l'avant ou vers l'arrière vous permet de donner de l'effet à la balle.**

**Si vous ne voulez pas en donner, laissez la manette en position centrale.**

**Lorsque vous poussez la manette vers l'avant, vous effectuez une balle coupée, c'est-à-dire une balle qui rebondit très bas et rapidement.**

**Lorsque vous tirez la manette vers l'arrière, vous donnez du lift à la balle : son rebond est haut et long. BALLE COUPEE !**

BALLE LIFTEE VERS LA GAUCHE	BALLE LIFTEE	BALLE LIFTEE VERS LA DROITE
BALLE PLATE VERS LA GAUCHE	BALLE PLATE	BALLE PLATE VERS LA DROITE
BALLE COUPEE VERS LA GAUCHE	BALLE COUPEE	BALLE COUPEE VERS LA DROITE

**\* Si votre adversaire est au filet :**

**Vous disposez d'un nouveau coup qui remplace le lift : le lob.**

**Lorsque vous effectuez un lob, la balle est beaucoup plus haute et l'adversaire aura beaucoup de difficulté à la frapper.**

**Lorsque vous frappez la balle avant le rebond**

**Vous effectuez une volée.**

**Pousser la manette vers l'avant ou vers l'arrière vous permet alors de déterminer la longueur de votre volée.**

**En gardant la manette en position centrale, vous effectuez une volée puissante.**

**Lorsque vous poussez la manette vers l'avant, vous effectuez une volée profonde qui va frôler la ligne du fond de court.**

**Lorsque vous tirez la manette vers 'arrière, vous faites une amortie, c'est-à-dire une balle qui va rebondir mollement juste derrière le filet : c'est un des coups les plus efficaces du tennis mais aussi le plus difficile à réaliser.**

VOLEE PROFONDE VERS LA GAUCHE	VOLEE PROFONDE & DROITE	VOLEE PROFONDE VERS LA DROITE
VOLEE PUISSANTE VERS LA GAUCHE	VOLEE PUISSANTE & DROITE	VOLEE PUISSANTE VERS LA DROITE
AMORTIE VERS LA GAUCHE	AMORTIE TOUTE DROITE	AMORTIE VERS LA DROITE

**ATTENTION : Si l'adversaire effectue un lob lorsque vous êtes au filet, la balle est trop haute pour être frappée de volée. Dans ce cas, le joueur ne peut faire qu'un smash, soit vers la gauche, soit vers la droite, soit tout droit.**

### **LE SERVICE**

**- Mais avant de faire un échange, il faut engager le point et effectuer un service.**

**Pour cela, lorsque vous enfoncez le bouton feu de la Manette de Jeu le joueur lance la balle, relâchez alors le bouton au moment désiré, la balle part.**

**Lorsque vous commencerez à maîtriser plus le service, vous pourrez alors aussi donner une direction et un effet au coup. En déplaçant la manette vers la gauche ou vers la droite, la balle ira vers la limite gauche ou droite du carré de service visé.**



**Si vous voulez servir au centre, laissez alors la manette en position centrale.  
En poussant la manette vers l'avant, vous pouvez aussi effectuer un service plus puissant.**

## **LES DIFFERENTES OPTIONS DE TENNIS CUP 2**

**Découvrez le menu principal :**

**Il vous propose de choisir parmi :**

**UN JOUEUR** <ONE PLAYER>

**DEUX JOUEURS** <TWO PLAYERS>

**PRISE EN MAIN** <PRACTICE>

**DEMO** <DEMONSTRATION>

**OPTIONS** <OPTIONS>

**A tout moment, vous pouvez revenir au menu principal en faisant ABANDON (voir II les Commandes)**

**"UN JOUEUR"**

**Lorsque vous sélectionnez le mode "UN JOUEUR" dans le menu principal, vous entrez dans l'éditeur de joueur. L'Editeur permet de modifier les caractéristiques du Joueur.**

**Vous pouvez renommer le joueur, pour cela placez vous sur la ligne NAME, pressez le Bouton Feu et choisissez les lettres en utilisant la Manette de Jeu, validez en ré appuyant sur le Bouton Feu. Puis choisissez sa nationalité.**

**Il est ensuite possible de modifier les "Coups Importants", au départ tous les pourcentages du joueur sont à 50%, pour :**

<b>SERVICE</b>	<SERVE>
<b>COUP DROIT</b>	<FOREHAND>
<b>REVERS</b>	<BACKHAND>
<b>VOLEE DE COUP DROIT</b>	<RIGHT HAND VOLLEY>
<b>VOLEE DE REVERS</b>	<LEFT HAND VOLLEY>

**Vous disposez de 30 points de crédit que vous pouvez répartir comme bon vous semble. Il vous est aussi possible de diminuer les pourcentages de certains coups afin d'en améliorer d'autres.**

**IMPORTANT : Les pourcentages correspondent à un taux : plus ils sont élevés, plus vos balles sont précises.**

**Certains coups sont plus difficiles que d'autres à réaliser, il faut donc un très bon niveau de maîtrise pour les réussir à coup sûr.**

**Sélectionnez l'option "CONTINUER" <CONTINUE> pour quitter l'éditeur.**

**TENNIS CUP vous propose alors de choisir entre :**

<b>EXHIBITION SIMPLE</b>	<SINGLES EXHIBITION
<b>EXHIBITION DOUBLE</b>	<DOUBLES EXHIBITION
<b>ENTRAINEMENT</b>	<TRAINING>
<b>TOURNOI</b>	<TOURNAMENT>
<b>COUPE DAVIS</b>	<DAVIS CUP>

**"EXHIBITION SIMPLE"**

**Lorsque vous sélectionnez EXHIBITION SIMPLE, vous avez le choix entre :**

**CHOISIR ADVERSAIRE** <SELECT YOUR OPPONENT>

**CREER ADVERSAIRE** <CREATE YOUR OPPONENT>

**Après cela, vous devez choisir la surface du court :**

<b>TERRE BATTUE</b>	<CLAY COURT>
<b>CIMENT</b>	<HARD COURT>
<b>SALLE</b>	<INDOORS COURT>
<b>HERBE</b>	<GRASS COURT>

**Votre match d'exhibition peut alors commencer.**

**Vous pouvez y mettre fin à n'importe quel moment de la partie en faisant ABANDON.**

### **"EXHIBITION DOUBLE"**

**Lorsque vous sélectionnez l'option EXHIBITION DOUBLE, vous devez d'abord choisir votre partenaire parmi deux joueurs de même nationalité.**

**Pour cela, déplacez la manette vers la gauche ou vers la droite pour visualiser les fiches de joueur et validez avec le bouton feu.**

**Après, vous devez choisir vos adversaires parmi les équipes des autres pays.**

### **"ENTRAINEMENT"**

**Lorsque vous sélectionnez l'option ENTRAINEMENT <TRAINING>, vous devez ensuite préciser si vous souhaitez vous entraîner soit en fond de court <BASE LINE>, soit au filet <VOLLEY>, soit au smash, puis choisissez le terrain de jeu.**

**Vous vous trouvez ensuite face à un robot qui va vous envoyer des balles de plus en plus croisées et de plus en plus rapides.**

### **"TOURNOI" <TOURNAMENT>**

**Choisissez tout d'abord un des quatre Tournois du Grand Chelem.**

**Vous commencerez au 1/16 de finale.**

**Au fil des matchs, votre joueur va acquérir une certaine expérience du tennis. Essayez d'aller jusqu'en Finale !**

### **"COUPE DAVIS"**

**La COUPE DAVIS est une compétition qui n'a rien à voir avec les autres tournois de tennis. Avec votre partenaire, vous y défendez les couleurs de votre pays dans une série de matchs de simple et de double.**

**Lorsque vous choisissez cette option, vous devez donc d'abord choisir votre partenaire parmi les deux joueurs ayant la même nationalité que vous.**

**Vous débutez alors en 1/8ème de finale. Vous rencontrez d'abord en simple le premier joueur de l'équipe adverse. Puis votre partenaire affronte l'autre joueur adverse.**

**Ensuite, vous devez disputer un match de double contre vos deux adversaires.**

**Après cela, vous rencontrez le deuxième joueur adverse dans un match de simple, avant que votre partenaire ne rencontre le premier joueur.**

**Si votre équipe remporte au moins 3 des 5 rencontres, alors votre pays est qualifié pour le prochain tour. Ramènerez-vous la COUPE DAVIS dans votre pays ???**

### **"DEUX JOUEURS"**

**Deux joueurs peuvent jouer à TENNIS CUP 2 en même temps.**

**Lorsque vous avez sélectionné l'option DEUX JOUEURS dans le menu principal, vous pouvez utiliser l'éditeur pour définir les deux joueurs.**

**Après cela, vous avez le choix entre : EXHIBITION SIMPLE, EXHIBITION DOUBLE ou COUPE DAVIS.**

### **"EXHIBITION SIMPLE"**

**Avant de commencer un match de simple contre l'un de vos amis, vous devez choisir la surface du court : TERRE BATTUE, CIMENT, SALLE ou HERBE.**

### **"EXHIBITION DOUBLE"**

**Lorsque vous choisissez EXHIBITION DOUBLE, vous allez affronter, avec votre ami, une des équipes n'ayant pas la même nationalité que vous.**

**Déplacez la manette vers la gauche ou vers la droite pour visualiser les différentes équipes et validez en appuyant sur le bouton feu.**

**Sélectionnez ensuite la surface sur laquelle vous allez jouer: TERRE BATTUE, CIMENT, SALLE, ou HERBE.**

**Votre match de double peut alors commencer.**

**Vous pouvez y mettre fin à n'importe quel moment de la partie en faisant ABANDON.**

### **"COUPE DAVIS"**

**Il s'agit de la même option que dans le mode UN JOUEUR, à part que votre partenaire est joué par votre ami (JOUEUR N° 2).**

## **"PRISE EN MAIN"**

### **<PRACTICE>**

**Lorsque vous sélectionnez l'option PRISE EN MAIN, vous vous retrouvez sur le court avec un robot en**

**Il vous envoie des balles lentes dans toutes les directions.**

**Cette option vous permet de vous exercer à la manipulation du joueur et des différents coups.**

**Faites ABANDON pour revenir au menu principal.**

## **"DEMO"**

### **<DEMONSTRATION>**

**Le mode démonstration vous permet d'assister à un match d'exhibition en simple, puis en double. Vous pouvez ainsi voir ce que peut donner une rencontre de TENNIS CUP au plus haut niveau.**

## **"OPTIONS"**

### **<OPTIONS>**

**Le menu OPTION vous permet de régler les différents paramètres du jeu.**

**\* DUREE DU MATCH : <GAME 1 SET>**

**Le vainqueur est le premier à avoir remporté 1 set, 2 sets ou bien 3 sets.**

**\* VITESSE DU JEU : <MEDIUM SPEED>**

**La vitesse de la balle peut être plus ou moins rapide.**

**\* NOMBRE D'ECRANS : <SPLIT SCREEN> =2 ECRANS  
<SINGLE SCREEN>=1 ECRAN**

**Le jeu peut être visualisé sur UN ou DEUX écrans, lorsque vous êtes seul à jouer contre l'Ordinateur en simple.**

**\* MANETTE DE JEU : <PLAYER 2 PORT>**

**Si vous utilisez une manette analogique, et ce uniquement pour le Joueur n° 2, vous devez modifier le paramètre Manette de Jeu en le passant de DIGITAL à ANALOGIQUE <ANALOG>.**

## **QUELQUES PRECISIONS TENNISTIQUES**

### **LES SCORES**

#### **DECOMPTE D'UN JEU**

**Le décompte des points au tennis est différent des autres sports. Lorsque le score est annoncé, c'est toujours celui du serveur qui est le premier.**



**Pour gagner le jeu, il faut remporter 4 points, avec au moins 2 points d'écart.**

**Le premier point est appelé "15".**

**Le second point est appelé "30".**

**Le troisième point est appelé "40".**

**Le point gagnant est appelé "JEU".**

**Lorsque les joueurs sont à égalité 40-40, celui qui gagne le point suivant prend l'avantage. L'arbitre annonce "AVANTAGE XXX". Si ce joueur remporte le point suivant, il gagne le jeu sinon il y a "EGALITE".**

## **DECOMPTE D'UN SET**

**Un set est terminé lorsque l'un des joueurs a gagné 6 jeux avec au moins 2 jeux d'écart. Si le score est de 6-6, généralement il y a un TIE-BREAK (jeu décisif).**

## **LE TIE-BREAK**

**Le premier joueur qui remporte 7 points avec au moins 2 points d'écart remporte le TIE-BREAK et par conséquent le set.**

**Le décompte des points se fait normalement.**

**Par contre chacun des joueurs sert à tour de rôle.**

**Celui qui engage le TIE-BREAK sert une seule fois de la droite vers la gauche.**

**Puis chacun des joueurs sert 2 fois, d'abord de la gauche vers la droite, ensuite dans l'autre sens.**

## **DECOMPTE DU MATCH**

**Généralement, les rencontres de tennis se disputent au meilleur des 3 sets, c'est-à-dire que le premier joueur à remporter 2 sets gagne le match.**

**Certains tournois comme ceux du GRAND CHELEM se disputent au meilleur des 5 sets (3 sets gagnants).**

### **LE SERVICE**

**Pour être valable, une balle de service doit passer au-dessus du filet sans rebond et atterrir dans le carré de service diagonalement opposé à la position du serveur.**

**Le receveur doit laisser rebondir la balle une fois avant de la renvoyer.**

**Le serveur dispose à chaque point de 2 balles de service.**

**Si la première balle ne tombe pas dans le carré, elle est annoncée "FAUTE" et le joueur doit servir sa seconde balle.**

**S'il rate une deuxième fois son service, le point est accordé à l'adversaire.**

**Lorsque la balle heurte le filet et tombe dans le carré, une nouvelle balle de service est accordée au serveur.**

### **POINTS GAGNANTS OU PERDANTS**

**Alors que vous devez attendre que la balle ait rebondi une fois avant de renvoyer le service, durant l'échange vous n'êtes pas obligé d'attendre qu'elle rebondisse pour la frapper.**

**Si la balle rebondit 2 fois dans votre moitié de court, le point est donné à l'adversaire.**

**Si la balle que vous venez de frapper ne franchit pas le filet, vous perdez le point.**  
**Si votre balle ne rebondit pas dans les limites du court adverse, le point est perdu.**  
**Si vous touchez le filet ou bien frappez la balle alors qu'elle est encore dans le terrain adverse, vous perdez le point.**  
**Si vous touchez la balle plus d'une fois pour lui faire franchir le filet, votre adversaire gagne le point.**

### **DIFFERENCES ENTRE LE SIMPLE ET LE DOUBLE**

**Le court de double est plus large que le court de simple : la balle peut rebondir dans les couloirs situés sur les côtés du court. Par contre les carrés de service ne changent pas de taille.**

**En double, le service est alterné entre les équipes et les joueurs d'une même équipe : le joueur 1 de l'équipe 1 sert le premier jeu, puis le joueur 1 de l'équipe 2, ensuite c'est au tour du joueur 2 de l'équipe 1 et enfin le joueur 2 de l'équipe 2. Puis le joueur 1 de l'équipe 1 sert à nouveau,...**  
**Chaque joueur reçoit toujours les services du même côté : si le joueur 1 reçoit les services atterrissant sur le côté droit du court, c'est le joueur 2 qui recevra les autres services. Si un joueur renvoi le service qui ne lui était pas destiné, il perd le point.**  
**Après le service, les 2 joueurs de l'équipe peuvent se déplacer librement sur le court et frapper la balle s'il le souhaite.**

## **LES DIFFERENTES SURFACES**

**La surface d'un court de tennis influe sur la vitesse et la hauteur des rebonds. Vous avez le choix entre des surfaces lentes (TERRE BATTUE) ou des surfaces rapides (BETON).**

**De plus certaines surfaces sont plus éprouvantes que d'autres pour les joueurs.**

## **L'EQUIPE QUI A REALISE TENNIS CUP**

**CHEF DE PROJET :**

**Christophe GOMEZ**

**PROGRAMMATION : Version CPC & CPC+**

**Yves ADA**

**Responsable de projet CPC +**

**Olivier Richez**

**ILLUSTRATIONS & ANIMATIONS :**

**Dominique SABLONS**

**MUSIQUES & BRUITAGES :**

**Michel WINOGRADOFF**

**Remerciements à :**

**Vincent BAILLET,  
Dominique TRIANA,  
Bernard AURÉ,  
Florence de MARTINO,  
Laurent WEILL.**

