
**TO7/70 - TO8 - TO9 - TO9 +
MO5 - MO6**

SUPER TENNIS

© Copyright FIL 1986

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



MISE EN SERVICE

CASSETTE

- Vérifier que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.
- Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
- Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.
- Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :
 - si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**;
 - si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.
 - si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le BASIC v 1.0, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**;
- Le lecteur démarre et après quelques instants un écran de présentation apparaît.
- 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.

DISQUETTE

- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présent, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.
- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page en tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9 tapez sur **D**,
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur **B**.
- Votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.



SUPER TENNIS

1. PRESENTATION

Le logiciel SUPER TENNIS vous propose de jouer de passionnantes parties de tennis. Son intérêt réside dans la qualité de la simulation, qui vous permettra de retrouver tous les coups du 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 !

2. 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).

Choix des options : l'option sélectionnée est affichée sur

fond rouge, vous pouvez déplacer la sélection à l'aide des touches --> ou <--, ou à l'aide de la manette. Pour valider une sélection, appuyez sur la touche **ENTREE** ou sur le bouton **ACTION** de la manette de jeu. La validation d'une option de jeu permet d'accéder au choix suivant.

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 de jeu, le court de tennis apparaît et le match commence.

3. DEROULEMENT DU MATCH

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 magenta.

Tous les jeux impairs, les joueurs changent de côté.

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 afin de la relancer.

Votre action sur la balle est déterminée par :

- **la position du levier de la manette**, qui détermine la vitesse et l'effet de la balle ;
- **l'appui sur le bouton Action** de la manette, qui déclenche le coup.

Ces deux commandes doivent être coordonnées.

Reprenons tous ces éléments du jeu :

Déplacement

Sitôt le coup de l'adversaire effectué, il 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 la balle est hors de portée, l'appui sur le bouton ACTION fait changer la raquette de côté.

Frappe de balle

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

- suivant la position du levier lors de la frappe, vous obtenez toute une gamme d'effets (voir QUELQUES COUPS PARTICULIERS) ; retenez dès maintenant que le positionnement vers l'avant accélère 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 ACTION provoque un mouvement circu-

laire 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 du 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 vers l'avant, ou lui donner de l'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 Action, 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 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. Utilisez le levier pour "placer" votre volée au mieux (si possible loin de l'adversaire !).

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

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

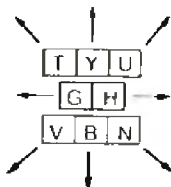
L'amorti. Le positionnement vers l'arrière du levier, lorsque

l'adversaire est au fond du court permet d'amortir 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 une frappe rapide et précise 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 du bouton ACTION.



Pour relancer la balle alors que vous êtes en train de vous déplacer, appuyez sur la touche majuscule (**SHIFT**).

Pour relancer la balle à l'arrêt, appuyez sur la touche **ENTREE**.

POUR INTERVENIR EN COURS DE PARTIE

Diverses commandes 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 pouvez choisir parmi quatre vitesses de jeu numérotées de 1 à 4.

- 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.

- 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).

4. LES REGLES DU TENNIS UTILISEES DANS CE LOGICIEL

Nous vous rappelons ici quelques règles usuelles.

- Un match se décompose en sets, le gagnant étant celui qui remporte le premier, 1, 2 ou 3 sets, selon l'option sélectionnée dans le menu.

- Chaque set se décompose lui-même en jeux :

- pour gagner un set, il faut remporter au minimum six jeux, avec deux jeux d'écart. 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 deux points d'écart. Les points sont comptés un à 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 à 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 autre 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.