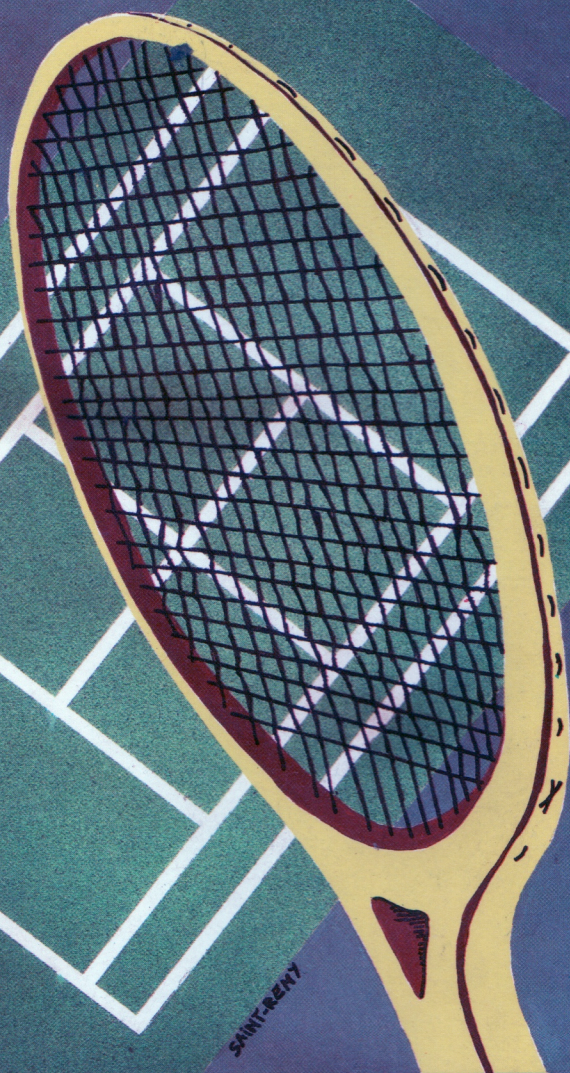
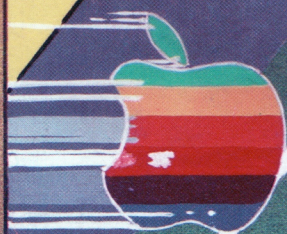
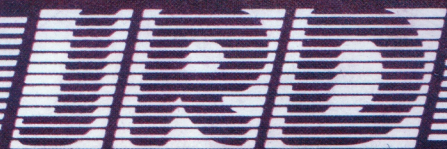


STRATEGIE
DE JEU



tennis

par Claude LEVY



TENNIS CHAMPIONSHIP

- | | |
|----------------------|---|
| 1 - Premier contact | 1 |
| 2 - Options de jeu | |
| 3 - Choix du joueur | |
| 4 - le jeu | 2 |
| 5 - les aides au jeu | |

TENNIS

- | | |
|---|---|
| origines | 4 |
| les terrains, les balles | |
| les règles du jeu | |
| les points, le score | 5 |
| un peu de tactique | |
| échange de fond de court | |
| vous êtes au filet | 6 |
| vous adversaire est au filet | |
| vous êtes au service | 7 |
| vous retournez le service | |
| caractéristiques des joueurs dans le jeu de tennis championship | 8 |
| tennis championship : lexique | 9 |

tennis

par Jean-Claude LEVY

TENNIS CHAMPIONSHIP

Tennis Championship est une simulation d'un match de Tennis nécessitant :

- 1 Apple II + 48K,
- 1 lecteur de disquettes,
- 1 joystick sans retour ou des paddles.

D'un usage très simple, il est accessible à tous.

1 - Premier contact

Après avoir chargé la disquette, apparaît rapidement l'image de présentation. Lorsque vous désirez commencer, appuyez sur une touche. Après avoir affiché le titre, l'ordinateur demande si vous avez une partie en cours. Répondez : "N"

2 - Les options de jeu

S'affiche à l'écran une image proposant 3 options de jeu :

- 1 - DEMONSTRATION : cette option permet de regarder deux joueurs dirigés par l'Apple II faire un match. C'est une option très plaisante car le jeu est d'un haut niveau.
- 2 - JEU VS COMPUTER : c'est l'option qui vous permet de jouer contre l'ordinateur au niveau que vous aurez choisi. Vous devrez utiliser le joystick ou des paddles.
- 3 - JEU A DEUX : en choisissant cette option, vous pouvez jouer à deux sans l'intervention (ou presque) de l'APPLE II. Vous utiliserez le joystick ou les paddles.

La pratique de ces options sera décrite dans la rubrique "LE JEU".

3 - Choix des joueurs

Ayant choisi votre option de jeu, vous avez à choisir les adversaires. L'APPLE vous propose vingt joueurs célèbres qui ont leurs propres caractéristiques. Si vous choisissez l'option "XXXXXXXXXX" vous pouvez donner aux joueurs le nom et le niveau que vous souhaitez. Le choix s'effectue grâce aux flèches et à la touche RETURN. L'APPLE demande de valider le choix. Si vous avez fait une erreur, tapez "N".

Pour vos premiers matchs contre l'ordinateur, il est recommandé de choisir l'option "XXXXXXXXXX" et le niveau débutant pour votre joueur.

Dans l'option contre l'ordinateur vous êtes à gauche et votre adversaire à droite.

Après ces choix, l'ordinateur vous demande le nombre de sets, puis la nature du terrain sur lequel vous allez jouer : terre battue, herbe, synthétique.

4 - Le jeu

- Dans l'option DEMONSTRATION, vous n'intervenez pas dans le jeu.

- Dans l'option MATCH VS COMPUTER, vous dirigez le joueur de gauche et l'APPLE celui de droite. Pour ce faire, vous utilisez les deux paddles (ou le joystick).

* Les deux boutons vous permettent d'avancer et de reculer. L'ordinateur se charge de votre déplacement latéral. La vitesse de déplacement est propre à chaque joueur.

* Le paddle 0 vous permet de choisir la direction dans laquelle vous lancez la balle. Le marqueur en bas à droite de l'écran vous indique la direction courante.



Dans l'exemple 1, vous envoyez la balle légèrement sur votre gauche. Dans l'exemple 2, vous l'envoyez franchement sur votre droite.

* Le paddle 1 sert pour choisir la distance que va parcourir la balle avant de retoucher le sol. Le marqueur en bas à gauche de l'écran indique la distance courante :



Dans l'exemple 3, la balle touchera le sol après avoir parcouru 5 mètres. Dans l'exemple 4, 20 mètres.

Chaque graduation représente 1 mètre. Chaque grande graduation représente 10 mètres.

A titre indicatif, le terrain fait 23,77 mètres de long et 10,97 mètres de large. Le filet est à 11,885 mètres de la ligne de fond de court.

LA FRAPPE DE LA BALLE est automatique (sauf pour le service). Dès que la balle arrive dans le champ de frappe du joueur, celui-ci la renvoie avec la direction et la longueur courante. Cependant, si le joueur avance (c'est à dire que vous appuyez sur le bouton 1) au moment où il frappe la balle, alors la vitesse de celle-ci augmente et sa trajectoire devient plus droite. Si, au contraire, il recule (bouton 0) quand il frappe la balle, alors la vitesse de celle-ci diminue et le joueur fait un lob. Si le joueur est à l'arrêt, il n'y a pas de modification.

LE SERVICE. Pour engager en échange, il faut venir vous placer derrière la ligne de fond de court, puis après avoir régler la force et la direction, appuyer simultanément sur les deux boutons. Si le service n'est pas correct, vous avez une seconde chance.

LES REGLES. Le programme respecte toutes les règles du Tennis, sauf le changement de côté et le tie-break. Il n'y a pas de faute d'arbitrage, mais tout (ou presque) est simulé dans le jeu des joueurs : contrepied, erreur de jugement, qualité des coups ...

Les joueurs célèbres proposés par l'ordinateur jouent tous presque comme leur modèle.

LE SCORE. Un tableau d'affichage est présent en haut à gauche de l'écran. Il vous indique le score dans le jeu courant et un commentaire sur la dernière balle jouée (OUT, NET, ...). Le signe "s" indique qui doit servir. Il se place à gauche ou à droite de l'écran suivant le cas.

- JEU A DEUX : nécessite des paddles.

Le terrain ne se présente pas sous le même angle de vue, le tableau d'affichage est en bas de l'écran. Deux indicateurs sont venus s'ajouter en haut.

Chaque joueur prend un paddle et l'utilise comme suit :

- * le bouton sert uniquement pour le service,
- * le paddle sert uniquement pour la direction,
- * la longueur de balle est réglée à partir du clavier. Les touches Z/X/C pour le joueur de gauche et ,/.// permettent de diminuer, d'arrêter ou d'augmenter la longueur de la balle.

L'Apple se charge totalement du déplacement (malheureusement, l'Apple II ne permet pas l'utilisation de quatre paddles et quatre boutons).

A part ces quelques différences, le jeu est identique.

5 - Les aides au jeu

Avant de servir, plusieurs touches du clavier sont accessibles.

* "ESC" : cette touche permet d'accéder à un tableau d'affichage complet : JEU, SETS, POINTS. Pour revenir au jeu, appuyer à nouveau sur "ESC".

* "R" : touche de ralenti. L'Apple repasse la fin du dernier échange.

* "F" : cette touche permet de revenir au menu principal.

* "S" : touche de sauvegarde. Elle permet d'enregistrer jusqu'à 9 parties en cours. Pour reprendre une partie sauvegardée, il faut répondre "0" à la première question posée par l'APPLE après avoir chargé la disquette.

* "C" : cette touche permet de commuter le mode DEMONSTRATION à partir du mode MATCH VS COMPUTER et vice versa.

NB : la sauvegarde permet de continuer une partie dans n'importe lequel des trois modes.

BONS MATCHS...

Jean-Claude LEVY

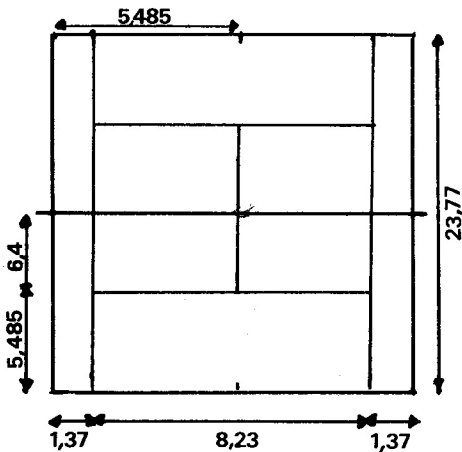
Aucun des joueurs proposés n'est imbattable !!! Toutefois, ne prenez pas de risques inutiles.

TENNIS

Origines

Le tennis provient du vieux jeu français de la longue paume. Il a été introduit en Angleterre et réglementé vers 1874 par un officier anglais : Sir Wingfield.

Le terrain



Le court est un rectangle de 23,77 m de long sur 8,23 m de large pour le simple et 10,97 m pour le double. Il est divisé au milieu par un filet dont les extrémités sont fixées à 2 poteaux de 1,06 m de haut. La hauteur de filet est de 0,915 m au centre. De chaque côté du filet et parallèlement à lui, à une distance de 6,40 m sont tracées les lignes de service. L'espace compris, de part et d'autre du filet, entre les lignes de service et les lignes de côté, est divisé en deux "carrés de service". Les bandes de terrain ajoutées pour le double sont appelées "couloirs":

Les balles

Les balles ne doivent pas mesurer moins de 6,35 cm et plus de 6,67 cm de diamètre. Leur poids minimal est de 56,70 gramme et le poids maximal de 58,47 g.

Les balles doivent avoir un rebondissement minimal de 1,34 m et maximal de 1,47 m quand elles tombent d'une hauteur de 2,54 m sur une base en ciment.

Les règles du jeu

Le service : pour engager l'échange, le serveur doit se placer derrière la ligne de fond de court, à droite de la marque centrale pour le premier point du jeu, puis à gauche pour le second et ainsi de suite. Pour que le service soit correct il faut que la balle arrive directement dans le carré de service opposé en diagonale ou sur l'une des lignes qui limitent ce carré. Si ce n'est pas le cas, le serveur a une deuxième chance. Si la balle touche le filet avant de retomber dans le bon carré, elle est dite "LET". La balle est alors à remettre.

A la fin du jeu, le serveur devient relanceur et le relanceur serveur.

Les points

Le serveur marque un point si la balle de service avant de toucher le sol, touche le relanceur. Celui-ci marque un point si le serveur fait deux fautes de service consécutives. De plus, un joueur, perd un point s'il laisse rebondir deux fois la balle avant de la frapper, s'il renvoie la balle hors des limites du court, s'il renvoie mal une balle prise de volée même en dehors des limites du court, s'il touche ou frappe la balle en jeu plus de deux fois avec sa raquette, s'il prend la balle de volée avant qu'elle ait passé le filet, s'il touche le filet, si la balle en jeu le touche.

Le score

Pour un point gagné : 15, pour le second : 30, pour le troisième : 40 et pour le quatrième : JEU. Cependant, si chaque joueur a marqué trois points, on annonce 40A ou égalité. Pour le point suivant on annonce "avantage" puis soit "jeu" soit à nouveau "égalité".

Le premier joueur qui a gagné six jeux remporte la manche ou "SET". Si les deux joueurs sont à 5 jeux partout, alors soit l'on joue jusqu'à ce qu'il y ait deux jeux d'écart soit l'on continue et si l'on arrive à 6 jeux partout, on joue le "tie-break" (sinon la manche finit sur le score de 7-5).

Le match est fini lorsqu'un joueur a gagné une, trois ou cinq manches.

Un peu de tactique

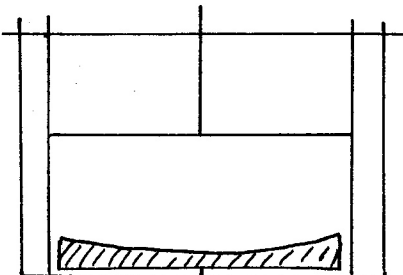
Dans un match, deux attitudes de jeu sont possibles : le jeu d'attente au fond du court ou le jeu d'attaque en essayant de monter le plus souvent finir le point au filet.

Echange du fond de court

Avec votre adversaire, vous êtes au fond du court l'échange se prolonge.

Pour essayer de remporter le point, il faudrait tenter un coup droit ou un revers très tendu et placé à proximité d'une ligne. Ce genre de coup est risqué. Jouez long, sans chercher à trop vous rapprocher des lignes. Le fait de jouer long impose à votre adversaire une forte pression.

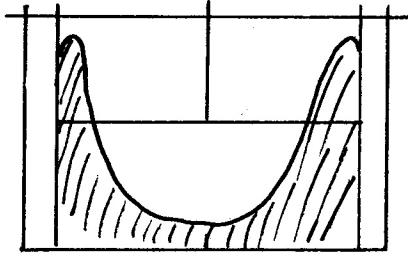
En hachuré : la zone à viser.



A un moment donné, il va céder; non pas manquer la balle peut-être, mais l'envoyer à mi-court. Soyez à l'affût de cette balle qui représente une possibilité d'attaque offensive.

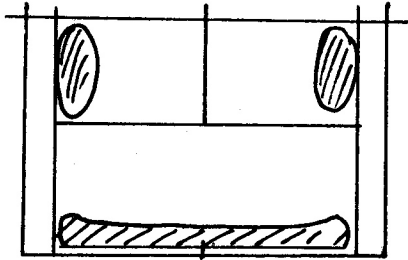
Dans le cas où c'est vous qui êtes déporté dans un coin du court, renvoyez une balle longue et haute de manière à vous replacer.

Vous êtes au filet

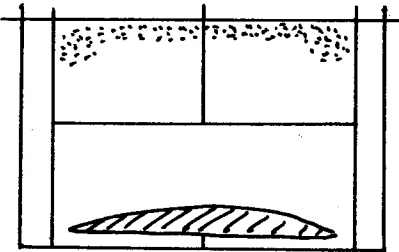


Sur un lob, frappez votre smash soit court et sur le coté, soit long et droit.

En hachuré, la zone à viser.

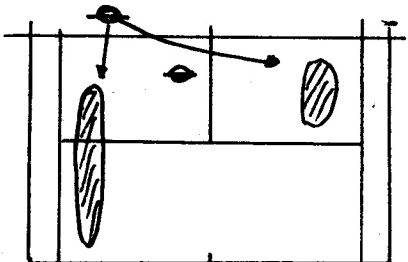


Sur une volée haute, avancez sur la balle et appuyez votre coup, à moins que l'adversaire ne laisse une très grande zone découverte. Il faut viser les lignes en frappant soit une volée droite et longue, soit une volée croisée et courte.



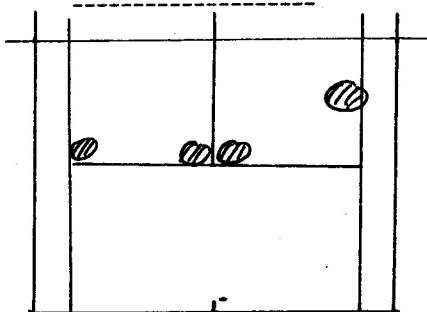
Sur une volée basse, cherchez à exécuter un coup profond. N'essayez pas de gagner le point; vous n'êtes pas bien placé pour cela. Mais tentez d'obliger votre adversaire à prendre un gros risque pour vous passer, ou à lever votre balle. Cependant, si vous "sentez bien le coup", que votre adversaire est loin, vous pouvez tenter une balle amortie.

Votre adversaire est au filet



Vous avez deux solutions : soit, le lob profond pour tenter de monter au filet à votre tour, soit tenter un passing-shot. Pour le passing-shot, frappez votre coup soit le long de la ligne, soit très croisé, soit dans les pieds de votre adversaire.

Vous êtes au service



En hachuré, la zone à viser.
Pour effectuer un service gagnant (si vous êtes droitier).

Si vous voulez suivre votre service au filet, ne croyez pas qu'il vous est absolument nécessaire de frapper fort, au contraire. Pour provoquer un retour moyen, servez une première balle coupée.

Vous retournez le service

Avant que votre adversaire ne serve, et quel que soit l'endroit où il va servir, sachez ce que vous voulez faire, où vous allez diriger votre retour de service, où du moins essayer de le faire. Cela vous évitera de manquer votre retour à cause d'une hésitation.

Si votre adversaire a l'habitude de suivre son service au filet, retournez une balle courte, soit le long de la ligne, soit croisée pour l'obliger à jouer une balle basse et le mettre en difficulté.

S'il sert une deuxième balle courte, profitez en pour le harceler en retournant une balle profonde et en montant au filet où vous serez bien placé pour conclure.

Soyez lucide, ne modifiez pas une tactique victorieuse, mais ne vous enfermez pas dans une tactique perdante.

Caractéristiques des joueurs dans le jeu TENNIS CHAMPIONSHIP

VELOCITE : de 0 à 10 - du plus lent au plus rapide.

PUISSANCE : entre en compte pour la vitesse de la balle de 0 à 10.

DETENTE VERTICALE : altitude maximum de frappe de la balle pour un joueur.

VISION DU JEU : réflexes de 0 à 10 (influence faible).

NOTE POUR CHAQUE COUP : smash, service, coup droit, revers, volée de coup droit, volée de revers.

FREQUENCE DE MONTEE A LA VOLEE : de 0 à 6. Attention le jeu est orienté vers l'attaque, par conséquent, tout joueur mené aura tendance à prendre des risques et à monter à la volée, même s'il a 0 comme fréquence. Cependant, ses montées resteront rares.

Les caractéristiques des terrains sont les suivantes :

Terre battue : rebond haut, lent et long.

Herbe : rebond bas et rapide.

Synthétique : rebond moyen, rapide et assez long.

	VÉLOCITÉ	PUISSANCE	DÉTENTE	VISION DU JEU	SMASH	SERVICE	COUP DROIT	REVERS	VOLÉE Coup droit	VOLÉE REVERS	MONTÉE	SEXE
J. ARIAS	3,6	6,7	325	8	8,4	9	10	9	7	6,5	2	M
B. BORG	6,4	5,3	330	10	7,5	7	9	9,5	6	6	0	M
C. TANVIER	2,4	3	313	5	7	7	7	8	7,5	8,5	2	F
C. EVERT	2	2,3	310	10	7	5	8	8	5,5	5,5	0	F
J. CONNORS	6,8	6,7	355	10	7,5	6,6	7	10	5,5	8	2	M
G. FORGET	4,8	4,6	332	6	7	9	8,5	7,5	6,5	6,5	4	M
J. HIGUERAS	1,6	3,3	318	2	5,6	5	4	8	2	2	0	M
H. LECONTE	5,2	6,7	324	6	8	8,4	9	6,4	7,6	7	4	M
Y. LENDL	3,6	6	330	5	7,8	9	10	8	5,4	5	1	M
J. MAC ENROE	7,6	5,3	320	10	8,2	9,4	8,4	8,6	9,4	9,4	5	M
M. MANDLIKOVA	1,2	2,6	305	6	6,6	7	7,4	7	6,4	7,4	2	F
M. NAVRATILOVA	3,2	3,6	320	8	10	8	8	8	7,4	7,6	6	F
Y. NOAH	5,6	6,7	350	4	10	9	7,4	7,8	7,6	8	4	M
P. PARADIS	1,4	2,6	310	5	7	7	7,4	7,4	7,6	8	4	M
P. CASH	5,6	5	340	8	9,6	9,9	7,6	7,4	9	8,4	6	M
E. SUNDSTROM	6	5,6	325	8	8	8	8,4	9	7	7,6	2	M
THE BEST	10	10	355	10	10	10	10	10	10	10	5	X
T. AUSTIN	0,8	1,6	300	7	5	4	8	7	6	7	1	F
G. VILAS	5,2	5	330	8	8,	5,6	7	7	6	6	0	M
M. VILANDER	6	4,3	320	8	5,4	6,4	7	9	6	7	1	M
XXINCONNXX	4	5,5	315	3	6	6	6	6	6	6	3	X

TENNIS CHAMPIONSHIP - LEXIQUE

ACE : service que l'adversaire ne parvient pas à renvoyer.

AMORTI : coup frappé de telle façon que la balle tombe juste derrière le filet sans trop rebondir.

AVANTAGE : Lorsque dans le jeu, le score est 40 - 40, le premier qui marque un point prend l'avantage. S'il gagne le point suivant, il marque jeu, sinon on revient à 40 - 40.

BLANC (JEU) : jeu gagné sans que l'adversaire n'ait marqué un point.

BREAK : gagner un jeu sur service adverse.

COUP DROIT : coup opposé au revers.

DEMI-VOLEE : renvoyer la balle aussitôt après le rebond.

DOUBLE : la balle rebondit deux fois; point perdu.

DOUBLE FAUTE : manquer les deux tentatives de service.

LET : balle de service bonne mais après avoir touché le filet. Balle à remettre.

LOB : balle envoyée en hauteur hors de portée de l'adversaire qui se trouve au filet.

NET : annonce de l'arbitre lorsque la balle tombe dans le filet.

PASSING-SHOT : coup de défense lorsque l'adversaire est au filet. Il est effectué le long de la ligne ou croisé.

REVERS : frapper la balle sur la gauche si l'on est droitier, sur la droite si l'on est gaucher.

SERVICE : engagement de l'échange.

SMASH : frapper une balle qui arrive au-dessus de la tête, soit de volée, soit après le rebond.

VOLEE HAUTE : balle frappée à hauteur de la tête ou au-dessus, avant qu'elle n'ait touché le sol.

VOLEE BASSE : balle frappée à hauteur des genoux, avant qu'elle n'ait touché le sol.

TRADUCTION DES COMMENTAIRES.

LET : laisser. La balle est à rejouer.

NET : la balle a touché le filet et/ou est tombée dans le filet.

OUT : la balle a rebondi hors des limites du cours.

DOUBLED : doublé : la balle a rebondi deux fois. Point perdu.

REPLAY : ralenti du dernier échange.

tennis

UNE STRATÉGIE DE JEU

Conçue et réalisée par
Jean-Claude LEVY

Ce logiciel se présente sous la forme
d'une disquette et d'un livret.

TENNIS est un jeu sur APPLE II
se jouant avec des paddles ou un joystick ;
le programme peut simuler le jeu
des grands joueurs.

Cette version du jeu est très réaliste ;
c'est dans le but de le rester
que toutes les formes sont à l'échelle.

TENNIS est en fait un véritable simulateur
du jeu de tennis et permet d'apprendre
les stratégies de ce merveilleux sport.

Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou utilisée
sous quelque forme que ce soit, par quelque moyen que ce soit,
sans l'autorisation écrite de JRD.

© Copyright 1985 par JRD - Tous droits réservés.

APPLE II est une marque déposée de APPLE Computer Inc.

Couverture logiciel conçue par Grégoire Saint-Rémy.

JRD Orléans Editeur / Bourgeois, Imprimeur Orléans

