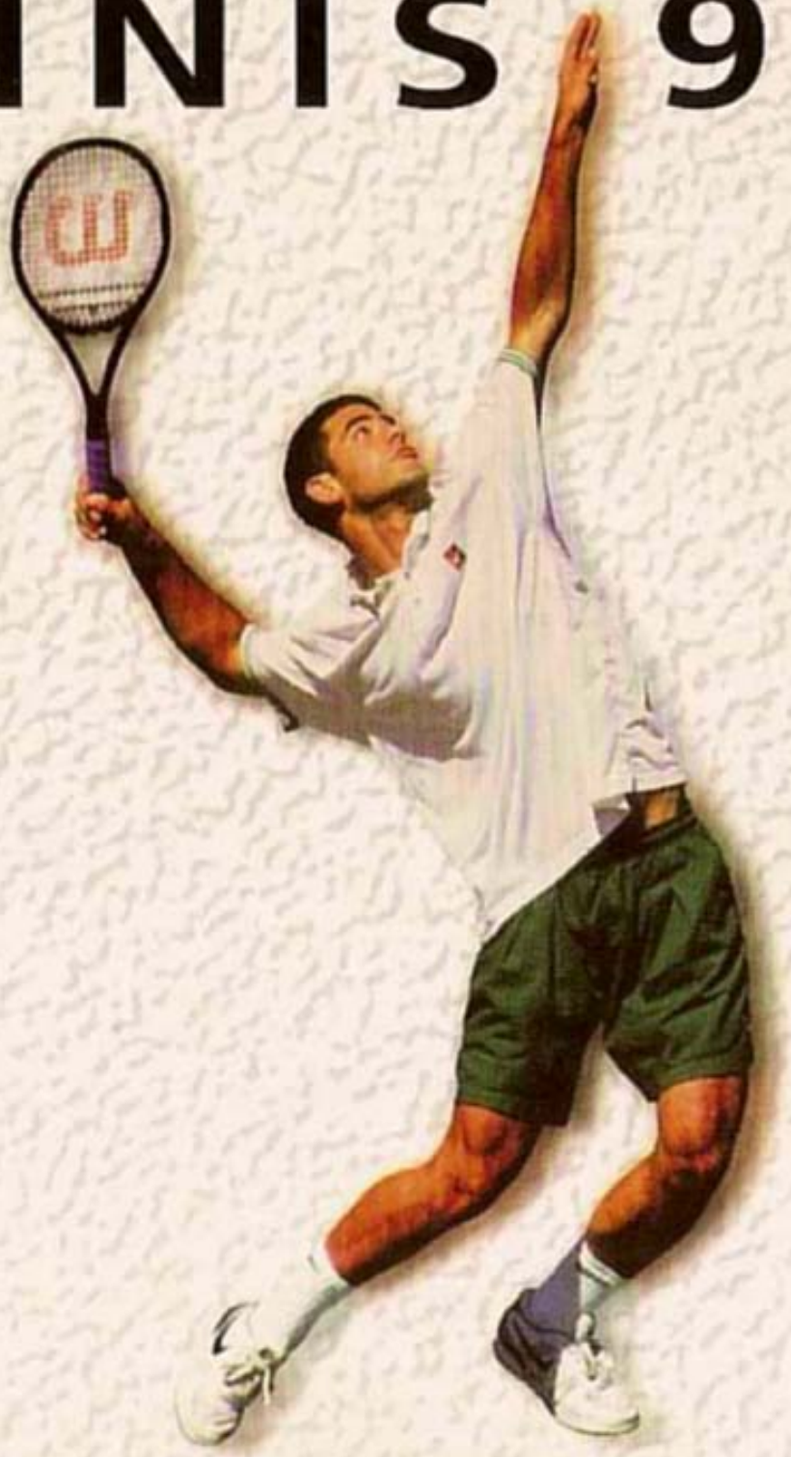
PETE SAMPRAS TENNIS 97™



SPORTS MASTER™

WORLD CHAMPIONS

LE JEU OFFICIEL DU CHAMPION DU MONDE EN TITRE

PRÉCAUTIONS

• Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords·. Pour garder le disque propre, essuyez-le avec un chiffon doux. Ne le rayez pas·. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité excessive·. N'utilisez jamais un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumières ou à des lumières clignotantes provenant des écrans de télévision. Certaines conditions peuvent entraîner des crises d'épilepsie chez une personne, même si cette dernière n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confrontée à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Si vous souffrez de vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions en jouant à un jeu vidéo, arrêtez de jouer IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin.

Avertissement contre le piratage



Copier des jeux commerciaux, tel que celui-ci, est considéré comme une contrefaçon de copyright et constitue un délit criminel. Il en va de même en ce qui concerne l'utilisation de jeu copiés et la possession de jeux copiés. Copier et revendre des jeux est passible d'une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à 10 ans.



Considérez les jeux copiés comme des objets volés.

Si vous connaissez une personne impliquée dans la copie de jeux, veuillez téléphoner à ELSPA CRIME UNIT au: +44 (0)1386 833810 (Anglais seulement), où l'on sera heureux de recevoir vos informations.

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. "Sportsmaster", "Pete Sampras Tennis '97" and Jonah Lomu Rugby" are trade marks of Codemasters. This game is not licensed by any player other than Pete Sampras, and is not licensed by any tennis organisation or ground. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Nike, British Airways, Saab, Schweppes, Volkswagen, and Wilson are trademarks of their respective owners and are being used with permission. Motion capture with the help of Acti System, Dijon, France. Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994-1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software. Uses Miles Sound System from RAD Software. Copyright © 1994-1996 by Miles Design, Inc. BRender is a trademark of Argonaut Technologies Limited. All information correct at time of going to press.

Le vieux manuel

DEPANNAGE

Si après l'avoir installé, votre jeu ne s'exécute pas correctement, vous pouvez avoir accès à des fichiers d'aide en suivant les instructions ci-dessous:

WINDOWS 95

A partir du menu Démarrer, allez dans Programmes et sélectionnez "Sampras 97 Help" du dossier de Codemasters.

DOS

Après être retourné au prompt du DOS ("**C:**"), tapez

"codemast\sampras\help.exe"

Le vieux Manuel

SOUTIEN TECHNIQUE ET SERVICE CLIENTELE

Tél: 04.72.13.24.09 Fax: 04.72.13.23.00

Les lignes sont ouvertes entre 09h00 et 12h00 et entre 14h00 et 18h30, du lundi au vendredi.

Avant d'appeler le service clientèle, assurez-vous d'avoir lu le fichier LisezMoi pour DOS et le fichier Aide pour Windows 95 figurant sur le disque. Grâce à ces fichiers contenant des réponses aux problèmes les plus courants, vous pouvez trouver une réponse rapide aux problèmes que vous rencontrez. Si la réponse n'y figure pas, veuillez vous assurer d'avoir les détails suivants à portée de main avant d'appeler notre soutien technique.

- Une description détaillée de votre problème. Dans quelles conditions se produit-il? (s'il se reproduit régulièrement).
- La marque de votre PC (Dell, Gateway, Compaq, IBM, etc).
- Le type de processeur de votre PC (486, Pentium, etc.).
- Les numéros de version de DOS et de Windows. Pour les trouver, tapez VER (ENTREE) au prompt du DOS (5.1, 6.2, etc.).
- Le contenu de votre fichier CONFIG.SYS. Pour le consulter, tapez **TYPE CONFIG.SYS** (ENTREE) au prompt du DOS (c'est-à-dire **C:\>TYPE CONFIG.SYS**)
- Le contenu de votre fichier AUTOEXEC.BAT. Pour le consulter, tapez **TYPE AUTOEXEC.BAT** (ENTREE) au prompt du DOS (c'est-à-dire **C:\>TYPE AUTOEXEC.BAT**)
- La marque et le modèle de votre lecteur CD-ROM (Panasonic 562, etc.).
- L'utilisation de votre mémoire juste avant d'avoir essayé d'exécuter le jeu. Pour la consulter, tapez **MEM /C /P** au prompt du DOS.
- La version du BIOS et la date. Ceci est affiché peu après le démarrage de votre ordinateur (AMBIOS, 1992, etc).

Le vieux Manuel

Si vous préférez nous écrire, veuillez envoyer votre courrier à l'adresse suivante:

47 Rue Maurice Flandin,
69003 LYON,
France.

Vous pouvez aussi nous envoyer un message par courrier électronique à

custservice@codemasters.com

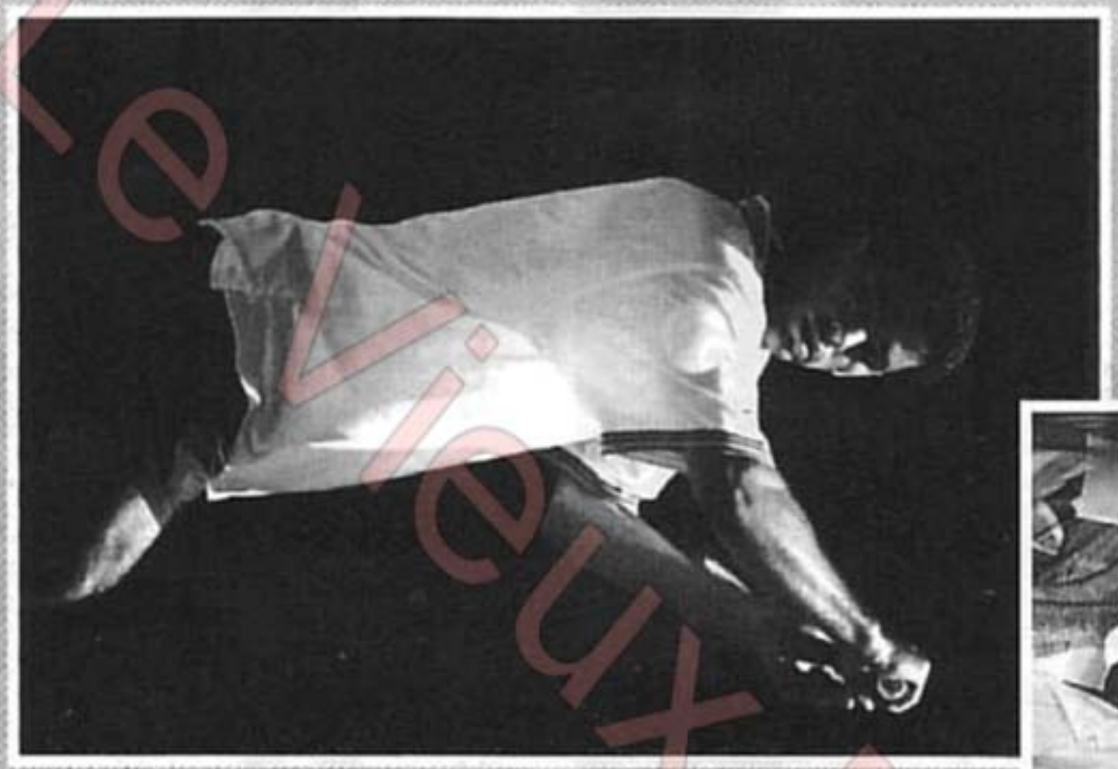
Site Web au Royaume Uni de Codemasters

http://www.codemasters.com

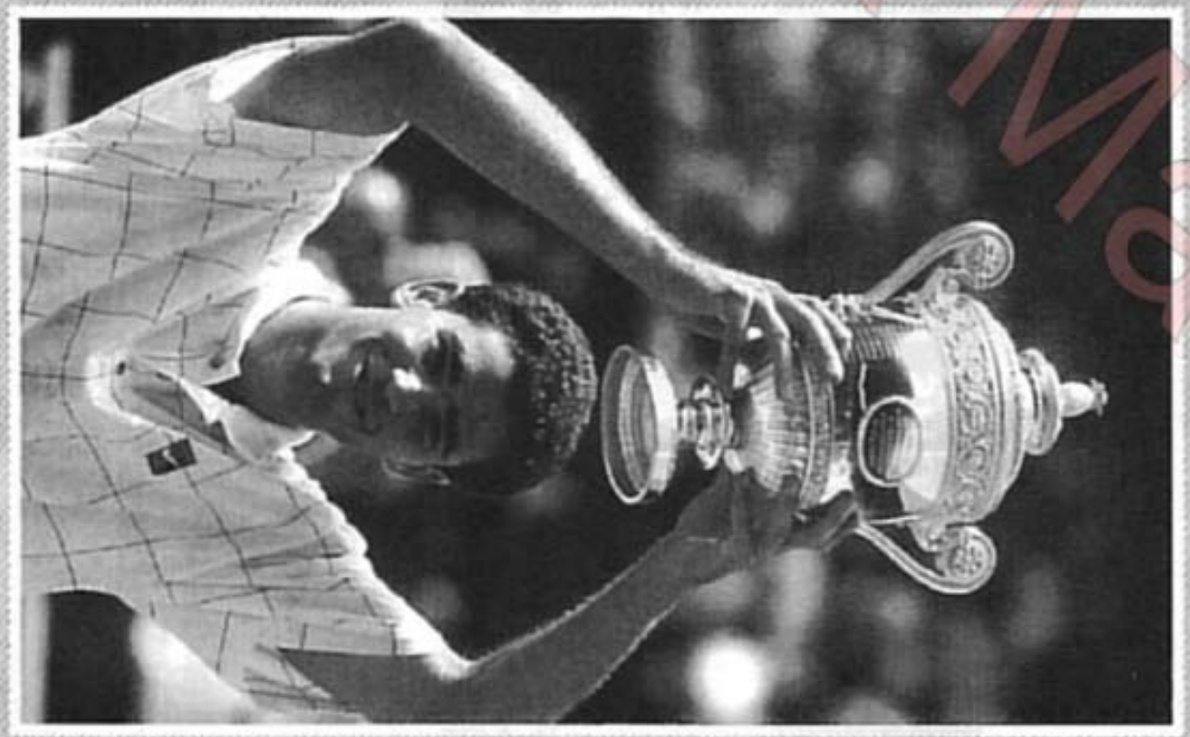
Le site Web au Royaume Uni comprend le support technique, des informations sur le produit, des programmes rustine et bien plus encore...

Le Vieux Manuel

LE JEU OFFICIEL DU CHAMPION DU MONDE EN TITRE







Le Vieux Manuel

PETE SAMPRAS TENNIS 97™

INTRODUCTION	1
INSTALLATION	2
POUR COMMENCER	2
LES COMMANDES	3 - 5
LE MENU PRINCIPAL	6
TOURNOI	6
MATCH SIMPLE (DEMARRAGE RAPIDE)	7
ELIMINATOIRES (DEMARRAGE RAPIDE)	8
OPTIONS	9 - 10
GUIDE DES JOUEURS	11 - 12
GUIDE DES TOURNOIS	13 - 14
REGLES DE BASE ET TERMINOLOGIE DU TENNIS	15 - 17

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Bienvenue à Pete Sampras Tennis '97, la toute dernière simulation de tennis qui met en vedette le meilleur joueur de tennis.

La plus réaliste et la plus passionnante des simulations de tennis vous attend, vous et vos amis. Participez à des matchs simples sur les courts les plus exotiques du monde. Découvrez des stades spectaculaires, expérimentez la langue locale et laissez-vous entraîner par une action 3D à vous couper le souffle. Rencontrez les personnages du jeu et découvrez leurs particularités. Services monstres, tactiques sur la ligne et au filet, il vous faudra tout affronter. Adoptez des techniques extrêmes et voyez un peu jusqu'où vous pouvez monter dans le classement. Vous devrez adopter des tactiques toutes particulières si vous voulez affronter le Numéro Un Mondial: Pete Sampras; et on ne parle même pas de le battre.

Et même alors, vous ne serez pas au bout de vos peines...



Le Vieux Manuel

INSTALLATION

Avant d'installer la version Windows 95, nous vous recommandons de vérifier que votre matériel est compatible avec la version 3.0a de Direct X. Si vous n'êtes pas sûr, vous pouvez consulter les fichiers Help (Aide). Pour cela, lancez l'Explorateur Windows, puis explorez le lecteur CD-ROM (généralement D:) et ouvrez le dossier "Help" (Aide); exécutez ensuite le fichier "Sampras", indiqué par le logo du livre. Sinon, nous vous recommandons d'installer la version DOS du jeu, ou de contacter le support technique de Codemasters pour des informations supplémentaires.

WIN '95

Placez le disque dans votre lecteur et fermez le lecteur. Attendez quelques secondes pour que le lecteur s'initialise. Une case apparaîtra sur votre écran, et vous donnera les options suivantes. Sélectionnez l'une de ces options à l'aide de votre souris.

Win'95	DOS Version	Exit

Tout le processus d'installation est expliqué pas à pas par des messages à l'écran.

DOS

Pour la version DOS du jeu, vous devrez suivre les indications suivantes pour installer votre programme:

Tapez les détails du lecteur requis, par exemple: **d:** Tapez **Install** et appuyez sur la touche Entrée

Le reste du processus d'installation est expliqué pas à pas par des messages à l'écran.

POUR COMMENCER

Insérez le disque dans votre lecteur CD et fermez le lecteur. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran et vous proposera les options suivantes pour la version Win' 95.

Play	Uninstall	Exit

L'écran de sélection de la langue apparaîtra alors. Sélectionnez la langue de votre choix à l'aide de votre souris.

L'option "Jouer" sélectionne la version du jeu installée à l'origine. Si vous voulez changer de version, sélectionnez l'option "Désinstaller" puis réinstallez le jeu (voir INSTALLATION).

Pour la version DOS du jeu, vous devrez procéder comme suit:

Tapez les détails du lecteur requis, par exemple: **c:**

Tapez les détails du répertoire du jeu, par exemple: **cd\codemast\sampras**

Tapez le nom du jeu **tennis**

Le Vieux Manuel

LES COMMANDES



Les commandes citées dans le tableau ci-dessous correspondent aux touches par défaut, mais elles peuvent être changées grâce à l'option Config. commandes (voir la section Options).

	Joueur 1	Joueur 2 (touches curseur)
Revers/Coup droit	Q	Fin
Lob	A	Home
Amorti	Verr.Maj	Suppr
Balle coupée	Tab	Inser
Haut	D	(↑)
Bas	C	(↓)
Gauche	X	(←)
Droite	V	(→)

Si vous souhaitez utiliser une manette ou un joypad, vous pouvez configurer les boutons comme vous le désirez. Voir Configuration des commandes dans la section intitulée Options.

Le vieux Manuel

SERVICE

Avant de servir, choisissez d'abord la vitesse à laquelle vous allez frapper la balle.

Les vitesses disponibles pour le service sont Rapide, Moyenne et Lente; elles correspondent respectivement aux touches Lob, Revers/Coup droit et Amorti. Appuyez sur l'une de ces touches pour commencer à déplacer la "flèche cible" - cette flèche glissera de haut en bas du court une fois. Déplacez la flèche dans la case de service à l'aide des touches directionnelles. A l'endroit exact où vous désirez faire atterrir la balle de service, appuyez à nouveau sur la touche de service. Le joueur servira à présent automatiquement sur ce point précis. Souvenez-vous: plus le service est rapide, plus il sera difficile de viser!

En cours de partie

Lorsque la balle est lancée, il ne vous reste pratiquement plus qu'à déplacer votre joueur et à renvoyer la balle! Souvenez-vous toutefois que pour vaincre un adversaire plus fort que vous, il vous faudra maîtriser l'orientation de vos tirs, savoir ajouter de l'effet à la balle et mettre en pratique des tactiques. Voici comme faire...

Orientation du tir

Pour 'diriger' la balle lorsque vous la frappez, maintenez enfoncée/s la/les touches directionnelles désirée/s immédiatement après avoir appuyé sur la touche de 'tir'. C'est assez simple en ce qui concerne la gauche et la droite, mais en maintenant la touche directionnelle bas enfoncée tout en jouant dans la partie inférieure de l'écran, vous obtiendrez un coup plus court; en appuyant sur la Touche directionnelle haut, vous obtiendrez un tir plus long. Une fois que vous avez changé de côté et que vous jouez en haut de l'écran, ces tirs sont inversés.

Donner de l'effet

Pour donner de l'effet à une balle, appuyez deux fois sur la touche directionnelle gauche ou droite, après avoir appuyé sur la touche de 'tir'. Vous ne pouvez donner de l'effet qu'aux balles normales ou slicées.

Cela devrait vous suffire pour commencer. Les indications ci-dessus ne constituent pas une liste exhaustive des tirs que vous pouvez exécuter, seulement les principaux. Il y en a beaucoup d'autres à découvrir.

N'abandonnez jamais une balle non plus. Si vous êtes suffisamment proche d'elle, votre joueur pourrait bien plonger pour l'avoir!

Le vieux Manuel

Mettre le jeu en pause/Quitter

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche Echap. Cela vous donnera l'option de quitter et, si besoin est, de retourner au Menu Principal. Si vous sélectionnez "NON" dans l'option Quitter ou appuyez de nouveau sur la touche Echap, vous retournerez dans le jeu. Pour quitter, sélectionnez "OUI" dans l'option Quitter.

Vues caméra

Pour changer la vue caméra, utilisez les touches fonction de votre clavier.

Fixe 1 (F1)
Ceci est la vue fixe traditionnelle; vue de derrière le cours.

Fixe 2 (F2)
Similaire à la vue Fixe 1, mais la caméra est plus élevée.

Fixe 3 (F3)
Toujours similaire au deux autres, mais encore plus haut.

Fixe 4 (F4)
Similaire à la Vue fixe 1, mais avec un téléobjectif.

Fixe 5 (F5)
Similaire à la Vue fixe 4, mais positionnée à une hauteur moins importante.

Angle TV (F6)
Il s'agit de 3 vues similaires qui permettent à la caméra de suivre la balle et de la garder à une position centrale sur l'écran, tout en faisant tourner le court.

Vue - Pl. Align (par défaut) (F7)
Ce positionnement permet à la caméra de se déplacer de gauche à droite pour visionner les joueurs alignés en haut et en bas de l'écran.

Vue - Pl. Centre (F8)
La caméra opère une rotation en suivant le point médian entre les joueurs.

1ère personne (F9)
Il en fallait bien une, pas vrai? Visionnez la partie dans la peau d'un vrai joueur. Ne laissez pas passer cette chance. Vivez-la!

Caméra épaule (F10)
Vue par-dessus l'épaule de l'un des joueurs.

Le Vieux Manuel

LE MENU PRINCIPAL

Voici le menu qui vous sera présenté au début du jeu:

TOURNOI
MATCH SIMPLE
ELIMINATOIRES
OPTIONS
QUITTER

Pour sélectionner le menu de votre choix, utilisez les touches curseur pour mettre en surbrillance, et, comme d'habitude, la touche Entrée ou le bouton de tir pour sélectionner. A tout moment et dans tous les menus, si vous désirez accéder de nouveau à un écran, appuyez sur la touche ECHAP. De plus, les menus possèdent tous une option permettant de retourner au menu principal. Mettez en surbrillance à l'aide des touches curseur et appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner.

TOURNOI

Voici le meilleur du tennis! Vous commencez en tant que joueur non-classé, et vous vous engagez dans le TOURNOI MONDIAL SAMPRAS. En simple ou en double, les matches que vous jouez font partie de la finale du Tournoi qui a lieu dans ce pays. Vous sentez-vous capable de gagner le trophée et l'argent du prix, ou succomberez-vous à la pression de cette occasion majeure? Débarrassez-vous de vos adversaires sur leur propre terrain et voyez si vous pouvez descendre Pete Sampras, l'homme qui tire plus vite que son ombre! Même si vous gagnez le TOURNOI MONDIAL SAMPRAS, ne vous reposez pas sur vos lauriers. Vous allez bientôt devoir affronter un défi encore plus grand...

Options de configuration

Niveau du tournoi	Normal (ou Super)
Type de match	Simple ou Double

Lors de doubles, les deux joueurs doivent être contrôlés par les joueurs humains qui doivent tous les deux appartenir à la même équipe.

Nombre de manches	Trois ou Cinq
Configurer	Voir Options (Config. commandes)
Reprendre	Continuer un Tournoi

Le vieux Manuel

Si vous sélectionnez l'option Reprendre, vous pourrez charger un ancien tournoi auquel vous avez participé et que vous avez enregistré. Mettez en surbrillance le tournoi que vous voulez rejouer et appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner. Vous pouvez sauvegarder vos progrès à la fin de chaque partie. Si vous voulez sauvegarder, mettez en surbrillance l'un des emplacements à l'écran et confirmez en appuyant sur la touche Entrée.

Au fur et à mesure que vous progresserez dans le tournoi, de nouveaux joueurs seront mis à votre disposition pour que vous les utilisiez pendant le reste du jeu. Ces nouveaux joueurs, et leurs courts, seront automatiquement chargés lorsque vous commencerez à jouer à Pete Sampras Tennis '97.

Lorsque vous choisissez votre joueur pour le tournoi, souvenez-vous que vous le choisissez pour toute la durée du tournoi. Le choix est limité aux joueurs personnalisés, alors assurez-vous que vous exploitez le meilleur de votre création! Voir Personnaliser les joueurs, page 10

MATCH UNIQUE (DEMARRAGE RAPIDE)

Cette option lancera un match simple. Il y a d'abord quelques choix à faire...

Type de match	Simple ou Double
Nbre de joueurs humains	Un à quatre
Nbre de manches	Une, trois ou cinq
Configurer	Voir Options (configuration des commandes)
Démarrage rapide	Rejouer le dernier match

Si vous sélectionnez Démarrage rapide, l'ordinateur chargera le dernier match joué, vous lançant directement au cœur de l'action. C'est pourquoi cette option n'est pas disponible lorsque vous chargez le jeu pour la première fois!

Le vieux Manuel

Choisir le stade

Les endroits où les matchs du jeu se déroulent ne sont pas tous immédiatement disponibles. Vous en découvrirez de nouveaux au fur et à mesure de votre progression dans le tournoi. Pour sélectionner votre emplacement, mettez en surbrillance le drapeau de votre choix.

Veuillez consulter le Guide des tournois Sampras pour plus de détails sur les lieux des rencontres.

Sélection des joueurs

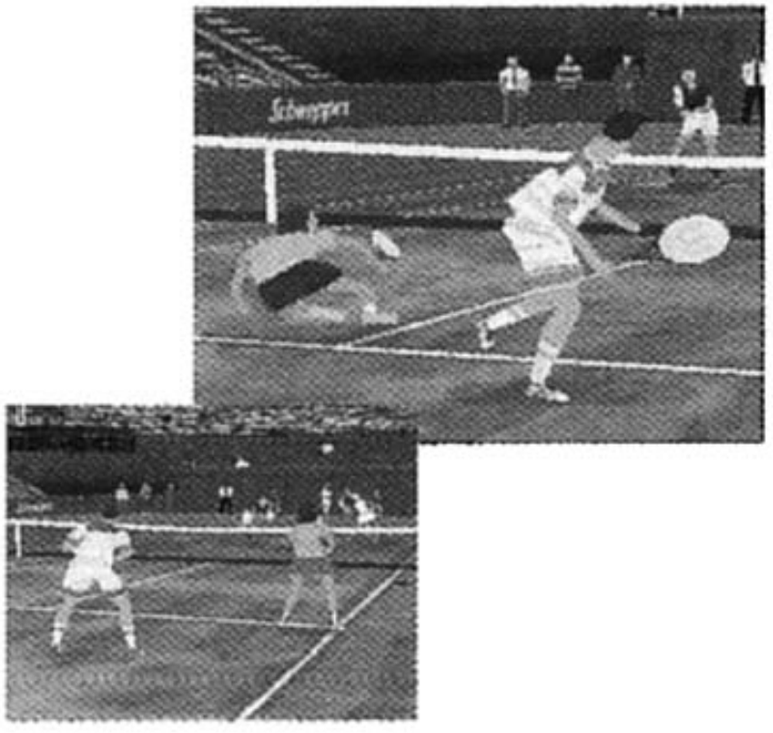
Il est temps à présent de sélectionner votre/vos personnage/s. Chaque joueur sélectionne un personnage à tour de rôle, à l'aide des touches curseur pour se déplacer et de la touche Entrée pour sélectionner. Lorsque vous passez en revue les personnages, leurs statistiques individuelles apparaissent à l'écran. Si vous choisissez de jouer en double, vous devez également sélectionner votre position sur le court.

Vous pourrez le faire sur le petit court en haut à droite de votre écran. Sélectionnez la position des joueurs à l'aide des touches curseur, puis appuyez sur la touche revers / coup droit pour confirmer. Les joueurs ne seront pas tous immédiatement disponibles; vous en découvrirez de nouveaux au fur et à mesure de votre progression dans le tournoi. Veuillez consulter le Guide des joueurs Sampras pour plus de détails sur les joueurs.

Voilà. Il est temps de commencer à jouer...

ELIMINATOIRES (DEMARRAGE RAPIDE)

La compétition éliminatoire peut comprendre jusqu'à huit joueurs humains qui s'affrontent en matchs simples seulement. S'il y a moins de joueurs humains, votre ordinateur comblera la différence. L'objectif est de rester invaincu tout au long de la compétition, et même de gagner la finale.



Le vieux Marnier

Options d'installation

Joueurs de force égale	Oui/Non

Cette option vous permet de déterminer si vous désirez conserver les forces et faiblesses individuelles de chaque joueur ou si vous souhaitez que les compétences des joueurs soient toutes les mêmes. Sélectionnez OUI pour que les joueurs aient des compétences standard.

Nombre de joueurs	Un à huit
Nb. de jeux (pas de manches)	Un, trois ou cinq
Configurer	Voir Options (configuration des commandes)
Démarrage rapide	Voir Match unique

Vient ensuite la sélection du lieu où va se dérouler la rencontre (Choisir le stade), suivie de la Sélection des joueurs. Faites votre choix et commencez à vous battre...

OPTIONS

Vitesse du jeu
Lente, Moyenne ou Rapide - c'est à vous de décider.

Résolution de l'écran
Choisissez-la pour une vitesse optimale, ainsi que pour la qualité des graphismes.

Niveau du détail
Ceci s'applique au détail des graphismes, et comme au-dessus, ceci dépend complètement de votre ordinateur.

Replay auto
Mettez Oui en surbrillance pour visionner les replays automatiques des meilleurs points!

Lancer vidéo
Voulez-vous voir le programme Extreme Tennis pendant le tournoi? Sélectionnez Oui ou Non!

Langue arbitre
Plutôt que d'avoir des arbitres parlant leur langue maternelle, pourquoi ne pas les faire parler la langue de votre choix. Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour passer les langues en revue. Si vous laissez la langue maternelle, les arbitres parleront la langue sélectionnée par défaut.

Le vieux Manuel

Changer langue

Cette option vous permet d'aller à l'écran Sélect. langues pendant le jeu, ce qui vous donne la possibilité de changer la langue dans laquelle les instructions à l'écran sont données.





Afficher les meilleurs scores

Cette option vous montre les meilleurs du TOURNOI MONDIAL SAMPRAS, ainsi que les primes qu'ils ont remportées et leur progression dans le tournoi. La progression est représentée par des médailles d'or, d'argent ou de bronze. Pour chaque match que vous jouez, vous recevez une médaille, selon votre meilleur score:

Or	=	6-0
Argent	=	6-2, 6-1
Bronze	=	autres résultats

Si vous réussissez à accéder à l'un des tableaux des meilleurs scores, vous aurez la chance d'inscrire vos initiales. Tapez-les lorsque l'indication apparaîtra à l'écran, et appuyez sur la touche Entrée pour terminer. Il existe cinq tableaux des meilleurs scores, chacun représentant les différents types de matchs disponibles en tennis. Vous pouvez les consulter en appuyant sur la touche Entrée.

Personnaliser les joueurs

Voici pour vous l'occasion de créer votre propre joueur. Tout ce que vous avez à faire, c'est d'allouer un pourcentage de votre Niveau global à chaque aspect de jeu de votre joueur. Les attributs sont: Vitesse, Puissance des coups, Vitesse du service, Distance de plongeon et Récupération après plongeon. Pour modifier un niveau, utilisez les touches haut et bas pour sélectionner le niveau, et les touches gauche et droite pour augmenter ou diminuer ce niveau. S'il ne vous reste plus de pourcentage, une somme équivalente sera extraite des autres attributs et ajoutée à celui de votre choix.

Configuration des commandes

Avant de jouer à un jeu de tennis, vous devrez configurer vos commandes. Vous pouvez jouer soit avec un clavier, des manettes de jeu ou une combinaison des deux. Sélectionnez votre mode de commande, puis affectez une fonction à vos touches/boutons. Cette option vous permet de reconfigurer les commandes à votre goût.

QUITTER

Cette option vous permet de quitter le jeu.

Le Vieux Manuel

LE GUIDE DES JOUEURS SAMPRAS

* Les statistiques de ces joueurs peuvent être éditées - voir OPTIONS - Personnaliser les joueurs



ANTONIO ORANTES (ESP)



THIBAUD ORTOLAN (FRA)



JOHNNY WONG (H.K.)



CHARLES CHUMLEY (G.B.)



STEFAN HUBER (ALL)



PETE SAMPRAS (USA)



SERGEV ZUKOV (RUS)



GUNTHER DRESSEL (ALL) *



ADAM HARRIS (AUS)



JAVIER ARMESTO (ESP) *

Le vieux Manuel

LE GUIDE DES JOUEUSES SAMPRAS

* Les statistiques de ces joueuses peuvent être éditées - voir OPTIONS - Personnaliser les joueurs



JULIANA TEPPER (ESP)



GONG LI (H.K.)



CHRISTINE MULLER (ALL)



OLGA KRUSCHEV (RUS)



KELLIE NEILSON (AUS)



NICOLE PAPIN (FRA)



REBECCA BENNET (G.B.)



PAMELA PETERSON (USA)



HELENE BONNARD (FRA) *



LUCY STEPHENSON (G.B.) *

Le vieux Manuel

LE GUIDE DES TOURNOIS SAMPRAS '97



GRAND PRIX D'ESPAGNE

Stade National, Barcelone

Site - en plein air

Surface - terre battue

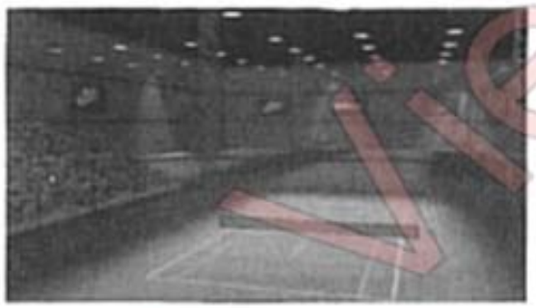


OPEN DE HONG KONG

Tai Hang Bay, Hong Kong

Site - en plein air

Surface - béton



CHAMPIONNATS DE FRANCFORT

Der Staatstade, Francfort

Site - en salle

Surface - GST (Gazon artificiel)



COUPE DU KREMLIN

Palais des Congrès, Moscou

Site - en salle

Surface - GST (Gazon artificiel)

Le Vieux Manuel

LE GUIDE DES TOURNOIS SAMPRAS '97



OPEN D'AUSTRALIE

Canooba Creek-Stadium, Melbourne

Site - en plain air

Surface - béton



INTERNATIONAUX DE FRANCE

Stade Olivier Foux, Paris

Site - en plain air

Surface - terre battue



OPEN DE LONDRES

Putney Arena, Londres

Site - en plain air

Surface - gazon



CHALLENGE DES ETATS-UNIS

Flushing Meadows, New York

Site - en plain air

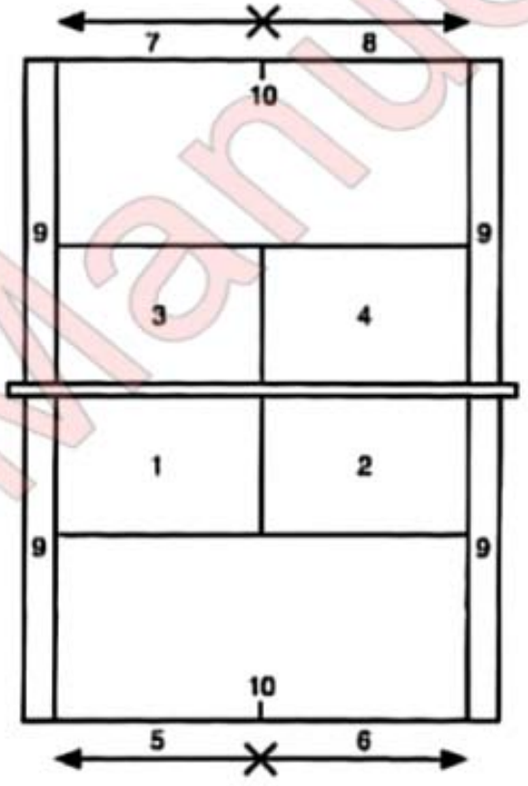
Surface - gazon

Le vieux Manuel

REGLES DE BASE ET TERMINOLOGIE DU TENNIS

Service

Les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de fond de court 10, et sur le côté approprié pour servir. Le serveur et le receveur changent de côté après chaque point. Ainsi, le serveur sert toujours à partir de 5, 6, 7 ou 8.



Le serveur doit servir la balle en diagonale en travers du court, jusque dans la zone située juste en face du receveur. Ainsi, si le serveur sert à partir du point 5, il ou elle doit servir la balle par dessus le filet, et cette balle doit atterrir dans le carré de service 4. Si l'on sert à partir de 6, la balle doit alors atterrir dans la zone de service 3. A l'inverse, si le serveur se trouve de l'autre côté du court, et qu'il sert depuis 7, la balle doit atterrir dans le carré de service 2. Enfin, s'il sert à partir de 8, la balle doit atterrir dans le carré de service 1. Compris? Parfait.

Le serveur a droit à deux essais pour servir; si la balle n'atterrit pas au bon endroit, il y a donc 'faute' (fault) et le joueur ou la joueuse doit servir une deuxième fois. Si la balle n'atterrit toujours pas au bon endroit au deuxième service, il y a 'double faute' (double fault) et l'adversaire remporte le point.

Il arrive parfois que la balle touche le haut du filet au cours du service. Si cela se produit, la balle est 'let' ou 'net' (filet) et le service peut être recommencé, avec deux

Le vieux Manuel

balles à jouer. L'arbitre appelle alors un 'premier service' (first service). Toutefois, ceci n'est valable que si la balle, après avoir touché le filet, retombe dans le carré de service approprié. Sinon, il y a faute et l'on considère que le service a échoué.

Pendant la partie

Pendant la partie, la balle doit passer au dessus du filet et atterrir à l'intérieur du court, du côté du receveur. En simples, la balle doit atterrir à l'intérieur du court, quelque part entre la ligne de fond de court 10 et le filet et à l'intérieur des lignes de simple 9 de chaque côté du court.

Pourtant, en doubles, le court se présente de façon un peu différente et la balle peut atterrir à l'intérieur des couloirs latéraux.

Il faut également vous rappeler que la balle ne peut rebondir qu'une seule fois; si elle rebondit plus d'une fois, elle est considérée "doublée" (not up) et le point est automatiquement accordé à votre adversaire.

Comptabilisation des points

Un match de tennis se joue en un certain nombre de points, jeux et manches. Il existe un certain nombre de points dans un jeu et un certain nombre de jeux dans une manche. Les matchs se jouent en un certain nombre de manches gagnantes.

Jeux

Les deux joueurs commencent à 0 (Love). Ensuite, les points sont comptabilisés de la manière suivante: 15, 30, 40. Si un joueur a 40 points et que l'autre a moins de 40 points, le joueur qui mène n'a besoin que d'un autre point pour remporter ce jeu. Toutefois, si le joueur mené parvient à remonter et à égaler son adversaire (c.-à-d. à obtenir lui aussi 40 points), l'arbitre annonce 'égalité' (deuce). A partir de là, un joueur doit gagner deux points consécutifs pour remporter le jeu. Après un point, il obtient 'avantage' (advantage), mais si le joueur mené gagne le point suivant, on revient à égalité. On continue alors jusqu'à ce que quelqu'un remporte le jeu.

Le vieux Manuel

Manches

En principe, un joueur doit remporter six jeux, avec deux jeux d'écart dans une manche (par exemple, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1 ou 6-0, mais pas 6-5). Si un joueur atteint les six jeux, mais qu'il n'y a pas deux jeux d'écart, alors la manche se poursuit jusqu'à ce que:

a/ un joueur gagne avec deux jeux d'écart (par ex. 7-5)
b/ le score soit de six jeux partout.

Si le score est de six jeux partout, on joue alors le 'jeu décisif' (tie break). Le but de ce jeu est d'obtenir sept points (à partir de zéro) et de gagner par deux points d'écart. Le jeu décisif continue après les sept points si un joueur ne mène pas par deux points d'écart, et ce jusqu'à ce qu'un des deux joueurs réussisse à creuser un écart de deux points. Le gagnant est alors déclaré gagnant du jeu décisif, du jeu et de la manche. La manche se termine sur un score de 7-6.

La seule exception à cette règle concerne la dernière manche d'un match: il n'y a pas de jeu décisif dans ce cas-là. Si la manche en cours est la dernière du match, les jeux se poursuivront après le 6 partout, jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte par deux jeux d'écart.

Match

Pour remporter un match, un joueur doit gagner un certain nombre de manches. Par exemple, si le match se joue en deux manches gagnantes, le joueur doit alors remporter deux manches pour gagner.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT

Codemasters Limited se réserve le droit d'effectuer tout changement sur ce produit ou sur ce manuel, à tout moment, sans avertissement préalable. Ce produit et ce manuel sont sous copyright. Tous droits réservés.

Codemasters produit certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et les supports du logiciel. Codemasters ne peut en aucun cas être tenu responsable de dommages spéciaux, conséquents ou indirects.

GARANTIE LIMITÉE

Ce qui est mentionné ici n'affecte en aucune manière vos droits statutaires. Codemasters garantit à l'acheteur que les supports sur lesquels le programme du logiciel est enregistré n'aura aucun défaut, ni de conception, ni dans les matériaux utilisés, pendant une période de 90 jours. Les supports défectueux seront remplacés pendant cette période si le produit est retourné à Codemasters en recommandé, accompagné d'une description des défauts, de l'adresse de retour, et du reçu d'achat.

Cette garantie ne couvre pas les supports ayant été endommagés ou utilisés de manière incorrecte, ni les programmes du logiciel eux-même, qui sont fournis "en l'état".

Le vieux Manuel

Course folle pour 1 à 8 fanatiques. 48 circuits 3D vertigineux. 32 véhicules. Toute une panoplie d'armes.

"EFFICACE, CLAIR ET PRECIS, DU TOUT BON" 5/5 PlayStation magazine



Bientôt disponible sur CD-ROM PC



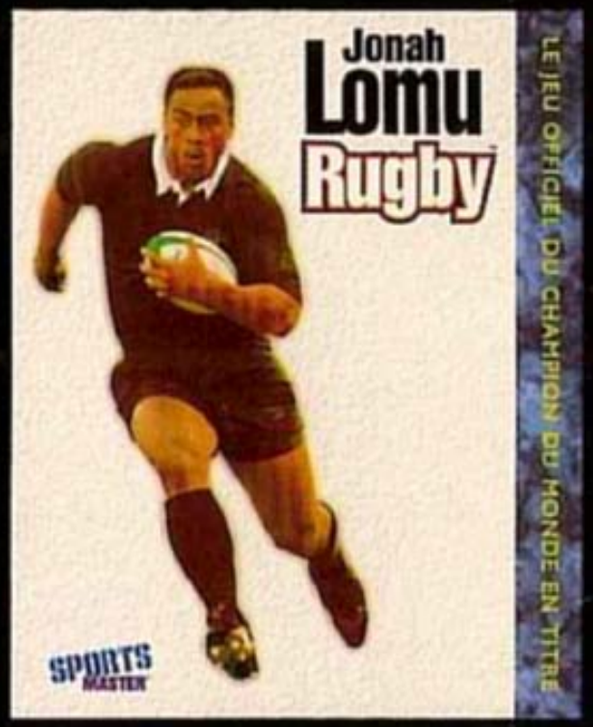






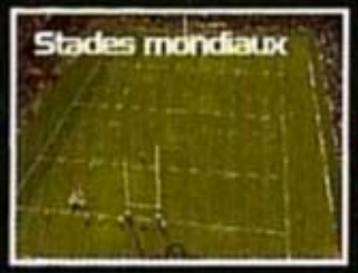
97% Playmag, 97% Player One, 5/5 PlayStation Magazine,
94% Consoles+ Mega Hit, 95% Joypad

Essayez une fois et vous serez transformé.



"Le 1er jeu de rugby sur PlayStation est une véritable bombe."
PlayStation Magazine
★★★★

Or CD Consoles, 92% Consoles + Mega Hit









Retrouvez toute la rapidité des arrières et la puissance agressive des attaquants dans le meilleur jeu de rugby multi-joueurs jamais créé, avec ses plaquages, ses mêlées, ses alignements, ses mêlées ouvertes, ses mauls...

CM00103