

CHALLENGE



la renvoyer. La hauteur de la balle, sa force et sa trajectoire dépendent du moment où vous la frappez et sont bien sûr majorés si vous la renvoyez avant qu'elle ait le temps de toucher le sol. Comme vous jouez tous les deux du même côté, deux nouveaux problèmes se font jour. Tout d'abord, vous devez apprendre à reconnaître votre joueur pour le positionner correctement. Ensuite après chaque coup, mieux vaut dégager le terrain pour laisser le champ libre à votre adversaire. Si l'obstruction n'était qu'involontaire, cela peut jouer en votre faveur. Par contre si elle est trop manifeste, l'arbitre fait rejouer le point. A l'issue de chaque point il annonce d'ailleurs les scores à haute et intelligible voix (pour peu que vous ayez pris le soin d'amplifier le son dans la version *Spectrum*). Un excellent jeu tout à fait prenant. (K7 New Generation Software, pour *Spectrum* et *C64*) J.H.

Supertennis : est une bonne simulation de tennis sur *MO5* et *TO 7/70* (ne pas confondre avec le programme du même nom sur *M.S.X.*, qui n'a rien à voir). Ce jeu s'appelle aussi *Match Point* en version *Commodore*, *Spectrum* et *QL*, et se cache sous le titre *Balle de match* sur *Amstrad*.

Cet ancêtre porte très bien son âge car il allie le respect des règles du sport à la qualité de la simulation. L'originalité de la version *Thomson* tient à la sonorisation du jeu, puisqu'on entend l'arbitre compter les points et les claquements de la balle. Les joueurs, très mobiles, se réduisent à des silhouettes noires, ce qui interdit de les



distinguer sûrement à moins de tester leurs réactions aux mouvements du joystick. (K7 F.I.L. pour *MO5* et *TO 7*) D.S.

Tennis : sous le soleil implacable d'un beau mois de juin se déroule un combat sans merci entre deux titans : d'un côté vous, de l'autre le fameux Edgar Pixel. Mené six jeux à un dans le troisième set, vous ne savez comment sauver cette balle de match. Tenter l'*ace*, effectuer un enchaînement service-volée ? La chaleur vous fait perdre la notion de temps. La balle rebondit, puis s'élève dans les airs. Alors, votre bras droit vient frapper la balle en suspension temporaire. Soumis à la violence de l'impact, le cordage de votre raquette vibre. La balle passe le filet puis, renvoyée par Edgar, arrive comme une bombe sur votre droite. D'un bond, vous vous précipitez sur elle. Hélas, révélant sa faiblesse, votre raquette se fend en deux. L'arbitre annonce : jeu, set et match ! Vidé de toute énergie, battu par ce grand champion, vous vous relevez pour dré de cette terre ocre qui recouvre le court central de Roland Garros. Pendant ce temps, la foule en délire acclame votre adversaire. Fair play, ce dernier se dirige vers vous et dit : « Tu feras mieux la prochaine fois ! ». Driing, le réveil sonne. Edgar Pixel, Roland Garros, la foule et la balle de match ; tout cela n'était qu'un rêve ! En

revanche, la défaite de la veille contre l'*EXL 100* n'était pas imaginaire. Trois sets-zéro, ceci en moins d'un quart d'heure. Il faut dire qu'au tennis il a un net avantage. Sa bonne connaissance du terrain lui permet de toujours bien se placer vis-à-vis de la balle. Ce que vous n'arrivez pas toujours à faire... Mais il y a de bonnes raisons pour cela : vous devez gérer la raquette et le déplacement du joueur. Cependant, les commandes, très précises, simplifient la tâche. Le plus étonnant est le réalisme poussé ici au maximum. Syn-



thèse vocale, graphisme et mobilité des joueurs font que ce programme s'apparente plus à la simulation qu'au jeu d'arcade. C'est peut-être pour cette raison que malgré un âge respectable, il reste toujours aussi actuel. (Cartouche *Exelvision* pour *EXL 100*) M.B.

Tennis M.S.X. : depuis plusieurs années, les simulations de tennis sur ordinateurs sont de plus en plus réalistes. Pourtant, il existe des exceptions : les graphismes que propose *Tennis* sont trop stylisés : pâtés de couleur blanche du plus mauvais effet, les contours du terrain sont d'un aspect contestable. Plus grave, la balle théoriquement ronde ressemble à un carré. Les personnages, conglomerats de taches de couleurs, sont d'une laideur accablante. Ainsi, il est impossible de savoir si nous sommes en présence de joueurs ou de joueuses. En plus de tout ceci, le logiciel possède une animation de bien médiocre qualité. Impré-



cise et peu agréable, elle est une entrave à la qualité du jeu. Ajoutez à cela que l'ordinateur triche ! En cas de service au joueur, un nombre impressionnant de fautes est commis. En revanche, l'infaillible ordinateur démontre sa supériorité en alignant une série d'*aces*.

La conséquence de tout ceci est simple : le joueur se désintéresse rapidement. Les commandes se révèlent trop complexes. L'utilisation des directions et de la touche « fire » est bien peu judicieuse (une gestion de la raquette calquée sur *Ping-Pong* serait plus logique).

Dernier élément : le son. Bien que de qualité, il est d'une grande discrétion. Dommage... (Cartouche Konami pour *M.S.X.*) M.B.

