

Pocket Tennis

Ce jeu de tennis qui relève plus de l'arcade que de la simulation propose deux principaux modes de jeux : le match simple et le tournoi (en fait plusieurs tournois) composé de trois matchs d'affilée.

Tout commence par la sélection de son joueur (et celui de l'adversaire dans le mode *Exhibition*) dans un panel de quatre garçons et quatre filles aux caractéristiques bien définies - choix nullement définitif puisque même en mode *Tournoi*, on peut changer de joueur à chaque partie. En mode *Exhibition*, on peut également choisir le décor : sur un court normal, sous les palmiers, sur la plage ou en plein cœur de la ville. Il s'agit bel et bien de décor puisque la nature du terrain ne joue en rien dans les réactions de la balle.



Ensuite, raquette en main, il faudra inlassablement renvoyer la balle en attendant une ouverture pour décocher un coup droit meurtrier. Le moyen le plus rapide est encore de monter au filet où les volées sont généralement imparables - mais on n'est jamais à l'abri d'un lob bien placé. Très facile à manier, *Pocket Tennis* bénéficie de l'utilisation du paddle avec lequel on dirige la balle ; les boutons, quant à eux, déterminent lifts et slices.

Graphiquement, le jeu est plutôt réussi même si l'on aurait aimé davantage de variété dans les décors. La bande son par contre, n'est pas brillante : passe encore pour les bruitages simplistes, mais on aurait aimé pouvoir désactiver la musique qui, composée de très courtes mélodies enchaînées en boucle, devient franchement crispante. Cela dit, *Pocket Tennis* reste agréable et on est rapidement pris dans la course aux coups.

Calor

Test publié dans [Pocket Magazine n°1](#)