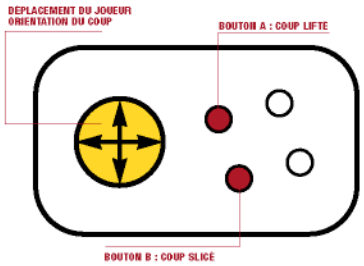
CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Les touches définies par défaut pour le clavier 1 sont :

Droite : →
Gauche : ←
Haut : ↑ balle accélérée
Bas : ↓ balle lobée
Changement de vue : F5
Pause : touche P
Sortie : touche Echap ou esc

Bouton A (coup lifté) : touche Suppr.
Bouton B (coup slicé) : touche Fin.
(la longueur de la pression détermine la force de la balle).
Mode ralenti : F4
→ lecture avant
← lecture arrière
bouton A ou ctrl arrêt sur image

Pour le Joypad :



Conseil : *Pour débuter, en cours d'échange, maintenez appuyé le bouton A constamment, vous pourrez ainsi vous familiariser plus facilement avec l'interface et comprendre à partir de quel moment le réglage du coup commence.*

Donner de l'effet à la balle :

Pour accentuer l'effet lifté ou slicé de vos balles, relâchez et réappuyez sur le bouton A pour le lift et le bouton B pour le slice pendant le temps de préparation. Plus vous pourrez effectuer de relaché/appui, plus votre balle aura de l'effet. Une petite pression sur le bouton slice permet de faire un amorti.

LES SURFACES

	rapidité	rebond	effet
terre battue	moyenne	lent et haut	moyen
gazon	très rapide	rapide et bas	très important
synthétique	rapide	rapide et bas	important
ciment	rapide	rapide	important

manuel d'utilisation

CD-Rom PC

ROLAND GARROS 1998

runn software

Microfolie's

Sommaire

3 Avertissement

4 Introduction

5 Installation

6 Interface de jeu

11 Les règles

12 Les surfaces

14 Les options du menu

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant :

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si-vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Introduction

Bienvenue à Roland Garros 1998, la plus surprenante des simulations de tennis, qui vous étonnera par son réalisme et sa jouabilité hors du commun.

Vous pourrez jouer seul ou à plusieurs, en simple ou en double, sur quatre surfaces différentes, avec un large choix de joueurs ayant chacun des caractéristiques variées.

Grâce à l'utilisation de la Motion Capture, vous pourrez admirer la qualité des mouvements, et vous immerger complètement dans des parties au suspens haletant. L'interface de jeu totalement innovante vous permettra de réaliser tous les coups du tennis avec une grande facilité.

En plus du mode de jeu normal, vous trouverez un terrain au bord de la mer ainsi qu'un terrain sur le toit d'un immeuble.

Alors installez-vous confortablement, ouvrez grands vos yeux et préparez-vous à vivre une expérience sportive inoubliable...

Installation

Configuration

Configuration minimale requise :
- PC et 100% compatible
- Windows™ 95
- Processeur Pentium 133 Mhz
- 16 Mo de RAM
- Carte vidéo SVGA 2 Mo
- 50 Mo d'espace libre sur disque dur.

Configuration recommandée :
- Processeur Pentium 200 Mhz
- Carte vidéo SVGA 4 Mo - compatible 3DFX.

NB :
REGLAGE DE LA CARTE 3DFX
Afin d'obtenir une meilleur luminosité, vous pouvez être amené à configurer votre carte 3DFX. Pour cela merci de vous reporter à la documentation fournie par le constructeur de votre carte 3DFX

Procédure d'installation

1/ Insérez le cédérom dans le lecteur
2/ Dans le menu «Démarrer», cliquez sur «Exécuter»
3/ Dans la ligne de commande tapez : «D:\Install.exe»
(Remplacez D par la lettre correspondant à votre lecteur)
Suivez les instructions à l'écran
4/ Vous pourrez alors installer au choix : le jeu, le kit de connexion IBM ainsi qu'Adobe Acrobat Reader.
5/ Pour lancer l'application, cliquez sur «Démarrer» puis sur «Programmes». Dans le répertoire "**Roland Garros 98**", cliquez sur "**RG98**"

Support Technique :

1.49F TTC/mn
Numéro Indigo
0 803 07 84 20

Vous pouvez également consulter les FAQ sur notre site web : **http://www.microfolies.com**

Vos commentaires et vos idées nous intéressent.
Vous pouvez communiquer avec nous :
Par e-mail : **info@microfolies.com**
Par fax : **Service Club (33) 0 153 625 001**
Par courrier : **Microfolie's Editions - Service Club - 5, villa de Lourcine - 16/24, rue Cabanis - 75014 Paris (France)**

Interface de jeu



Attention : l'emplacement des boutons A et B sur votre joypad peut changer selon le modèle utilisé.

Conseil

Nous vous recommandons vivement l'emploi d'un joypad pour jouer à Roland Garros 1998.

Note

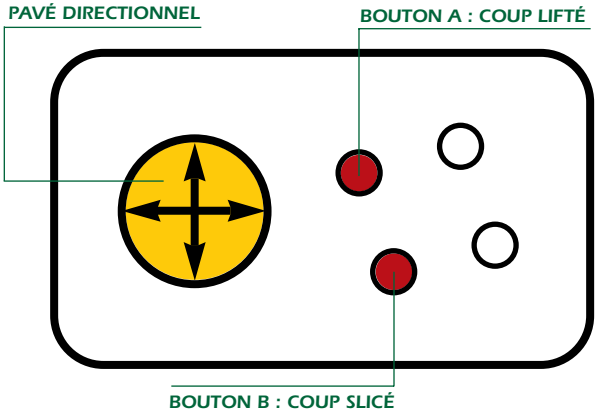
Les explications qui vont suivre sont également valables pour le jeu au clavier, les touches utilisées en mode clavier pouvant être redéfinies.

Les touches définies par défaut pour le clavier 1 sont :

- *Droite :* flèche droite ou touche 6 du pavé numérique
- *Gauche :* flèche gauche ou touche 4 du pavé numérique
- *Haut :* flèche haute ou touche 8 du pavé numérique
- *Bas :* flèche basse ou touche 2 du pavé numérique

Bouton A : touche Suppr.
Bouton B : touche Fin.

le joypad



Les touches définies par défaut pour le clavier 2 sont :

- *Droite :* **G**
- *Gauche :* **F**
- *Haut :* **T**
- *Bas :* **V**

Bouton A : **S**
Bouton B : **D**

Changer Caméra : **touche F5**
Pause/Sortie : **touche ESC(Echap) ou P**
F4 permet de passer en mode ralenti :
dans ce mode :
- *le bouton 1* (ou touche lift clavier) stoppe la lecture ;
- *le bouton 2* (ou touche slice clavier) modifie la vitesse de lecture du ralenti ;
- *pad droite* (ou direction droite clavier) : lecture avant
- *pad gauche* (ou direction gauche clavier): lecture arrière
- *pad haut* (ou direction haut clavier) : lecture avant rapide
- *pad bas* (ou direction bas clavier) : lecture arrière rapide
- *bouton 1 + pad bas* : retour au début de l'échange
- *bouton 1 + pad haut* : déplacement à la fin de l'échange
- **F5** *:* changement caméra
- Escape permet de revenir au jeu.
- **F8** permet de faire apparaître la barre de score
- **F9** permet de faire disparaître la barre de score

Déplacements

Entre les échanges, utilisez les 4 flèches directionnelles (clavier) ou le pavé de direction (joypad) pour vous déplacer à droite, à gauche, vers l'avant et vers l'arrière.

Principe de réglage des frappes

Au service :
Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé pour choisir la longueur du coup. Plus la durée d'appui est grande, plus la longueur du tir sera importante. Vous avez toute la préparation du service jusqu'à la frappe pour régler votre coup. Vous pouvez également régler en même temps la direction du tir avec les flèches droite et gauche. Enfin, avec les flèches haut et bas, vous pouvez augmenter ou diminuer la force du service.
Sachez que plus vous accélérez le service, moins la précision sera bonne.

Exemple : *Service long puissant et croisé à gauche : Maintenez appuyées les flèches haut et gauche ainsi que le bouton A pendant environ une seconde puis relâchez-les.*

En cours d'échange :
La façon de régler les tirs est similaire au service, mis à part que le bouton A permet de faire des coups liftés et le bouton B des coups slicés.
Pour pouvoir régler votre tir, appuyez sur les boutons A ou B le plus tôt possible avant que la balle n'arrive sur votre joueur.

Maintenez-le enfoncé pour choisir la longueur de votre coup et en même temps, vous pouvez diriger votre coup à droite ou à gauche en appuyant sur les flèches droite ou gauche.
De même pour régler la **puissance** de votre coup, appuyez sur **les flèches haut ou bas**.
En mode débutant, vous disposez d'un repère qui correspond au point de premier rebond de votre tir ; ce repère est mobile pendant toute la durée de réglage du tir.
Utilisez-le pour bien comprendre le principe de fonctionnement de l'interface.
Conseil : *Pour débuter, en cours d'échange, maintenez appuyé le bouton A constamment, vous pourrez ainsi vous familiariser plus facilement avec l'interface et comprendre à partir de quel moment le réglage du coup commence.*
N'oubliez pas que la durée d'appui sur les **boutons A ou B** correspond à la **longueur du coup**.
La **puissance** est réglée par les **flèches haut** (pour accélérer) et **bas** (pour décélérer).

Avec un peu de pratique vous pourrez facilement réaliser des coups croisés puissants ou encore des lobs.

Réaliser un amorti :
Vous pouvez amortir la balle en appuyant très brièvement sur le bouton B, et surprendre l'adversaire par un amorti rétro. Sachez que l'appui doit être très bref, et que vous pouvez accélérer l'amorti avec la flèche haut, pour avoir une trajectoire plus tendue.

Lobber l'adversaire :
Pour effectuer un lob, vous devez appuyer sur la flèche bas pour donner une puissance faible au tir, et appuyer assez longtemps sur le bouton A pour donner une bonne longueur au tir.

Donner de l'effet à la balle:
Une fois maîtrisés les principes de base, vous pourrez également accentuer l'effet lifté ou slicé de vos balles, en relâchant et en réappuyant sur le bouton A pour le lift et le bouton B pour le slice pendant le temps de préparation. Plus vous pourrez effectuer de relâché/appui, plus votre balle aura de l'effet.

Conseil : *Un service ou un coup de fond de court lifté rentre plus facilement dans le terrain. Un coup slicé est plus long mais a un rebond plus bas qui gêne l'adversaire.*

Attention : *lorsqu'un joueur dirige un personnage qui se trouve en haut de l'écran, les commandes de déplacement vers le fond du court ou vers le filet sont inversées.*
De même, l'accélération ou le lob se trouvent également inversés.

Les règles

Nombre de joueurs

■ Partie en simple : Il est possible de jouer à Roland Garros 1998 seul (l'opposant est géré par l'ordinateur) ou à deux. Dans ce dernier cas, le match peut se dérouler sur un seul ordinateur ou sur deux machines reliées entre elles par réseau IPX.

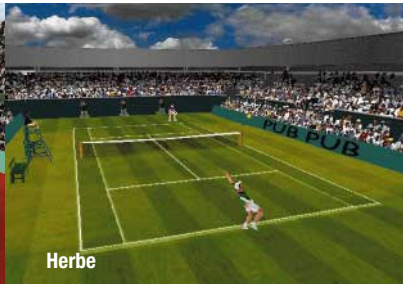
■ Partie en double : De un à quatre joueurs peuvent s'affronter sur un seul ordinateur ou sur deux reliés entre eux par réseau IPX.

Mode de jeu sur terrain classique

Les règles sont celles du jeu de tennis classique, telles que les a définies la Fédération Internationale de Tennis.

Les surfaces





Terre Battue

Roland Garros

La terre battue qui recouvre ce terrain modifie sensiblement les conditions de jeu, **le rebond de la balle étant relativement lent et assez haut**. Cette surface avantage les joueurs réguliers et dotés de bonnes capacités de lift. La vitesse de déplacement et la résistance physique sont aussi primordiales car **les échanges sont assez longs**, et frapper très fort la balle n'est pas suffisant pour espérer s'imposer sur ce terrain.

Herbe

L'herbe est une surface très rapide, où les rebonds sont très bas et les échanges très courts en général. Le joueur qui voudra triompher sur cette surface devra obligatoirement monter à la volée et s'y imposer.
Le service-volée est donc l'arme absolue sur cette surface.





Ciment

Le ciment est plus rapide que le synthétique, mais pas autant que l'herbe. **Les joueurs devront donc faire preuve d'un esprit offensif pour l'emporter**. C'est à la volée que se trouve le salut, même si de bons défenseurs peuvent toujours espérer gagner quelques matchs.

Synthétique

Le jeu sur cette surface est un compromis entre la terre-battue et l'herbe, puisque **la vitesse de jeu est moyennement rapide.** Les joueurs de fond de court peuvent donc espérer gagner mais un joueur complet, jouant aussi bien au fond qu'à la volée aura plus de chance de vaincre.

Les options du menu

Vous pouvez vous déplacer dans les options du menu avec les flèches de direction du pavé numérique ou avec le joypad.

Pour sélectionner une option, frappez <Entrée> ou <espace>, ou appuyez sur le bouton 1 du joypad. Pour revenir au menu précédent, frappez <escape> ou appuyez sur le bouton 2 du joypad.

Demo :
Lance une partie automatique entre deux joueurs contrôlés par l'ordinateur.

Jouer

Passe à l'écran de sélection du type de jeu.

Match Unique :
Cette option vous permet de disputer un seul match sur le terrain de votre choix.

- **Sexe :** Choix entre joueurs ou joueuses.
- **Caméra :** La caméra est soit :
  - *fixe (toujours du même côté)*
  - *derrière joueur 1 (la caméra change de terrain avec le joueur 1)*
  - *derrière joueur 2 (la caméra change de terrain avec le joueur 2)*
- **Niveau :** Choix entre trois niveaux de jeux :
  - *Débutant*
  - Amateur
  - *Pro*
- **Type match :** match en simple ou en double.

- **Nombre de joueurs :** de un à quatre joueurs humains.
- **Nombre de sets :** un, deux ou trois sets gagnants.
- **Charger :** permet de charger une partie précédemment sauvegardée.
- **3 :** lance la sélection des joueurs et du terrain.

Après sélection des paramètres, vous pourrez choisir votre joueur et le terrain.

Réseau

cette option vous permet d'affronter un autre joueur dont l'ordinateur est connecté au vôtre par réseau IPX.
- Créer partie : création d'une nouvelle cession de jeu en réseau.
- Joindre partie : rejoindre une cession de jeu réseau en cours.

Procédure de connexion en réseau

Le joueur qui choisit l'option " créer partie " choisit les paramètres de jeu, c'est à dire les options relatives au terrain, au genre des joueurs, au mode de la partie...
Il donne ensuite son nom et valide en appuyant sur " entrée ".
L'autre joueur se met en position " se joindre " et valide après que le premier joueur ait obtenu le message " attente de l'adversaire ".
Les paramètres de jeu s'affichent alors. Le joueur qui se joint à une partie ne peut choisir que son joueur, la position de la caméra par rapport à son joueur et taper son nom. Il valide et un message affiche que la connexion est établie.

Saison

Cette option vous permettra de participer à une saison complète. Serez-vous capable d'accéder à la place de numéro 1 mondial ? A vous de jouer !

- Choisissez :
soit de commencer une nouvelle saison
soit de reprendre une saison enregistrée
soit de consulter une saison enregistrée.

- Inscrivez-vous :
A partir de la carte, sélectionnez au maximum 10 tournois parmi les 16 proposés.
Les tournois sont classés en 3 catégories :
- Les tournois du Grand Chelem
- Les tournois majeurs
- Les tournois satellites

Dans les écrans suivants vous pourrez choisir parmi de très nombreuses options : homme/femme, position des caméras, nombre de set, niveau de difficulté...
Surveillez attentivement votre position dans le classement et n'oubliez pas que chaque tournoi, chaque match, chaque point compte pour atteindre la place de numéro 1 mondial.

Classement mondial sur Internet

Vous pouvez comparer vos résultat à ceux d'autres joueurs et ainsi vous classer à un niveau mondial. Pour cela vous devez disposer d'une connexion Internet et d'une adresse e-mail.
Pour concourir sur Internet vous devez avoir terminé premier une saison en mode "pro".
Vous devez envoyer un courrier électronique à l'adresse e-mail suivante : *rg98@microfolies.com* avec en pièce jointe (le fichier : saison0.net (jusqu'à 16 fichiers)

Ces fichiers se trouvent dans le répertoire NET. Ce dernier se trouve sur votre disque dur, par défaut dans le répertoire RG98 créé à l'installation du jeu.
Pour vérifier votre place dans le classement mondial, vous devez consulter à l'aide de votre navigateur habituel, la page suivante :
URL://www.microfolies.com/rg98/classement.html

Options :
Vous pouvez grâce à ce menu :
- Choisir la résolution de votre écran
- Régler le volume (musique, arbitre, bruitage...)
- Choisir de jouer au clavier ou avec un joypad *(max. 2)*

Aide

Sur certains écrans vous trouverez un point d'interrogation. En cliquant dessus vous obtiendrez des écrans d'aide qui vous guideront.

Quitter

Permet de quitter le jeu

Crédits

Production :	Carapace Microfolie's Editions
Développement :	Runn Software
Réalisateur/Chef de projet Runn Software :	Georges Torres
Chef de projet Microfolie's :	Samuel Gatté
Création de l'introduction :	Locamotion
Programmation :	Georges Torres Frédéric Delobel Franck Janini Olivier Monsonego
Design graphique :	Jean-François Jacq
Infographistes :	Julien Chiari Anthony Gourc
Graphisme menus :	Arnaud Mercier Jean-François Jacq
Musiques & sons :	Hal Bop
Voix :	Michel Montana
Assistant de production :	Rodolphe Recca
Joueurs - captures de mouvements :	Thierry Gouret Frédéric Gomis Mathieu Cier
Sponsoring :	Philippe Seban