

manuel d'utilisation

CD-Rom PC



# ROLAND GARROS 1997

---

Le premier jeu de tennis  
3D - temps réel

---



uel

- 
- 5 Introduction
  - 6 Installation
  - 8 Interface de jeu
  - 13 Les règles
  - 15 Les terrains classiques
  - 17 Les joueuses
  - 19 Les joueurs
  - 21 Les powers
  - 24 Les options du menu
- 

**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.

**Support technique :**

**En cas de problème, téléphonez au :  
01 53 53 89 52 ou 01 53 53 38 89  
de 9h à 18h30 du lundi au vendredi**



**Bienvenue à Roland Garros 1997, 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 suspense 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, un terrain futuriste attend les plus habiles d'entre vous,** avec des coups et pouvoirs spéciaux, des décors somptueux et des personnages au look incroyable.

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

# Introduction

# Installation

## Configuration

### Configuration minimale :

- 486 DX 4/100 INTEL
- 8 Mo de RAM
- Carte vidéo SVGA compatible VESA
- Lecteur CD-Rom
- Dos 5.0 ou supérieur compatible Windows™ 95
- 30 Mo d'espace libre.

### Configuration recommandée :

- Pentium 100
- 16 Mo de RAM
- Carte son 16 bits
- Joypad
- 30 Mo d'espace libre.

## Procédure d'installation pour dos

*[si vous avez win 3.11 veuillez revenir sous dos]*

- 1/ Insérez le CD Rom de Roland Garros 1997 dans votre lecteur.
- 2/ Tapez " <Lettre lecteur CD Rom> :\ " puis <ENTREE>.  
**Ex :** *Si votre lecteur à la lettre D, tapez «D:\» puis Entrée.*

- 3/ Tapez "Install" puis <ENTREE>. Suivez les instructions à l'écran.
- 4/ Le programme d'installation effectue alors la copie des fichiers nécessaires au lancement du jeu, puis le menu de configuration de la carte

sonore apparaît.  
Sélectionnez les valeurs correspondant à la marque de votre carte, puis terminez en choisissant l'option <Done>.

**5/** Le jeu se lance alors automatiquement pour se régler. Patientez pendant les calculs de vitesse d'affichage de votre machine.

**6/** Vous pouvez alors lancer le jeu :

- positionnez-vous dans le répertoire dans lequel vous avez installé Roland Garros 1997 (généralement C:\RG97), et tapez "RG97" puis <ENTREE>.

## Procédure d'installation sous Windows 95

Insérez le CD Rom dans le lecteur.

La fenêtre d'installation apparaît.

### Note

*Pensez à calibrer votre joystick si vous en utilisez un (voir Menu Principal).*

## Reconfiguration de la carte sonore

Pour modifier la configuration de votre carte son, positionnez-vous dans le répertoire dans lequel vous avez installé RG97 (généralement C:\RG97), rendez-vous dans le répertoire " sons " en tapant " cd sons " puis tapez "SETSOUND" puis <ENTREE> (sous dos)

## DEPANNAGE

**Q : Pourquoi n'ai-je pas de son ?**

**R :** Si vous avez des problèmes avec votre carte son, essayez de relancer le programme de configuration de la carte (cf chapitre précédent), et vérifiez ses paramètres. La majorité des problèmes sonores sont dus à des erreurs de configuration du son.

Vous pouvez essayer de lancer le jeu après avoir redémarré le jeu en mode Dos si vous êtes sous Windows 95

**Q : Le jeu ne se lance pas...**

**R :** Vérifiez bien votre configuration matérielle. RG97 a besoin de 8MO minimum pour fonctionner. Si votre machine dispose de 8MO, vous ne pourrez sûrement pas lancer le jeu depuis Windows 95, vous devrez redémarrer en DOS et lancer le jeu.

**Hot-Line :** Pour tout problème technique sur le cd-rom " roland garros 1997 ", vous trouverez une assistance technique au 01 53 53 89 52 ou 01 53 53 38 89 de 09h00 à 18h30 du Lundi au Vendredi.

**Adresse électronique :** arborescence@hol.fr

**Notre adresse :** Havas Edition Electronique  
31, rue du colisée 75803 Paris Cedex 08



# Interface de jeu

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

## Conseil

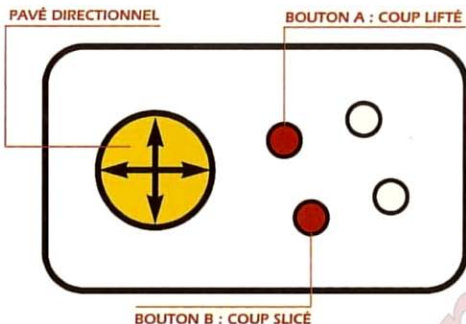
**Nous vous recommandons vivement l'emploi d'un joystick pour jouer à Roland Garros 1997.**

## 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.



### 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.

## 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 accélérerez 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.*

**Mode Futuriste :  
Récupération et activation  
des pouvoirs spéciaux.**

Dans le jeu sur terrain futuriste, des bonus (*powers-voir chap.8*) vont apparaître au-dessus du filet. Pour les récupérer il faut les viser avec la balle.

Une fois récupérés, vous les activez en appuyant sur le bouton B du joypad ou son équivalent clavier.

**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 1997 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.

## Mode de jeu sur terrain futuriste

Le principe de jeu dans ce mode est similaire, mais il est ici possible de récupérer et d'utiliser des bonus (ou powers) qui apparaissent aléatoirement au dessus du filet. Utilisés

à bon escient, ces powers vous permettront de modifier l'environnement de jeu à votre avantage : il vous sera par exemple possible de donner un effet très important à votre balle pour gêner votre adversaire, ou de créer une seconde balle " fantôme " afin de le destabiliser. Consultez le chapitre 9 pour une description détaillée.

### **Les tournois**

Accès au terrain futuriste et au terrain synthétique :  
Au premier tournoi que vous disputerez, vous n'aurez pas accès au terrain futuriste ni au terrain

synthétique. Ils deviendront accessibles lorsque vous aurez remporté les 3 autres tournois.

Toutes les rencontres d'un tournoi se déroulent sur le même terrain. En début de partie, vous pouvez choisir parmi les joueurs de base celui qui vous représentera. Si vous remportez le tournoi, vous gagnez le droit de disputer un autre tournoi sur un nouveau terrain. Les adversaires que vous aurez battus seront par la suite disponibles dans tous les modes de jeu.

# les terrains classiques

## Terrain classique 1

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.

## Terrain classique 2

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.**



### Terrain classique 3

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 matches.

### Terrain classique 4

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 joueuses

## REBECCA GIOS

Age : 23 ans  
Taille : 1,71 m  
Poids : 58 kg  
Nationalité : Espagnole  
Vitesse de déplacement :  
Rapide  
Résistance : Excellente

Gios est une marathonnienne des courts, son jeu n'est pas très puissant mais sa résistance physique est à toute épreuve.

## KELLY BRADFORD

Age : 22 ans  
Taille : 1,65 m  
Poids : 56 kg  
Nationalité : Américaine  
Vitesse de déplacement :  
Rapide  
Résistance : Moyenne

Joueuse puissante et offensive, Bradford n'est pas très résistante, elle aura donc tendance à monter à la volée le plus possible. Sa tactique est d'abrégé l'échange en utilisant le service volée.



## ANNA MAJOR

Age : 22 ans

Taille : 1,65 m

Poids : 53 kg

Nationalité : Française

Vitesse de déplacement :

Rapide

Résistance : Excellente

Major est une joueuse de fond de court, rapide et résistante, qui relance sans compter en essayant de fatiguer son adversaire. Sa surface favorite est la terre-battue et le synthétique.

6 autres joueuses restent à découvrir en gagnant les tournois classiques.

# Les joueurs

## MANUEL MARTINEZ

Age : 24 ans  
Taille : 1,78 m  
Poids : 72 kg  
Nationalité : Péruvienne  
Vitesse de déplacement :  
Très Rapide  
Résistance : Excellente

Martinez est un joueur très résistant et très rapide, mais ses coups ne sont pas très puissants.

Son jeu de fond de court s'adapte parfaitement à la terre-battue.

## EDDY JOHNSON

Age : 26 ans  
Taille : 1,85 m  
Poids : 76 kg  
Nationalité : Américaine  
Vitesse de déplacement :  
Rapide  
Résistance : Bonne

Johnson possède un jeu complet, qui fait de lui un joueur équilibré et sans fausse note.

## **BORIS SCHWARTZ**

Age : 26 ans

Taille : 1,89 m

Poids : 82 kg

Nationalité : Allemande

Vitesse de déplacement :

Rapide

Résistance : Bonne

Schwartz est un joueur puissant, à la technique sûre et au physique très résistant.

Il peut jouer aussi bien du fond de court comme de la volée. Un potentiel vainqueur sur toutes les surfaces...

## **MICHAEL MULLER**

Age : 26 ans

Taille : 1,92 m

Poids : 83 kg

Nationalité : Allemande

Vitesse de déplacement :

Rapide

Résistance : Faible

Muller est un joueur de grande taille, aux coups très puissants mais à l'endurance faible.

Son jeu naturel se situe donc à la volée, qu'il essaie d'atteindre pour écourter l'échange.

**9 autres joueurs  
vous attendent au  
cours des tournois  
classiques, à vous  
de les découvrir...**

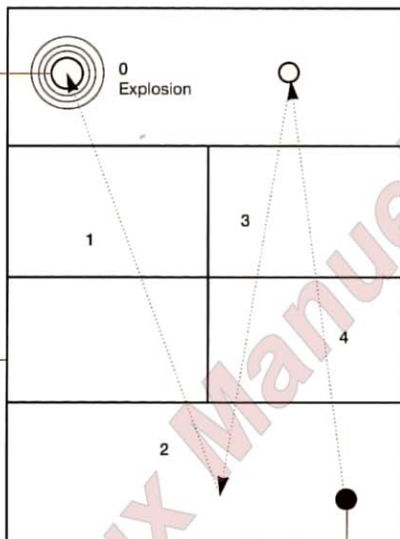
# Les Powers



En mode de jeu futuriste, les joueurs peuvent récupérer deux bonus (ou powers), qui lévitent au dessus du filet, en les visant avec la balle. Une fois récupérés, les joueurs pourront les activer en appuyant sur le bouton B du Joypad ou sur la touche correspondante du clavier.

**Etape 2**

*Le compte à rebours arrive à son terme, la balle grenade explose.*

**Etape 1**

*Le joueur 1 frappe la balle avec le power grenade activé. Un compte à rebours de 5 secondes s'enclenche.*

- joueur 1
- joueur 2

## la balle grenade

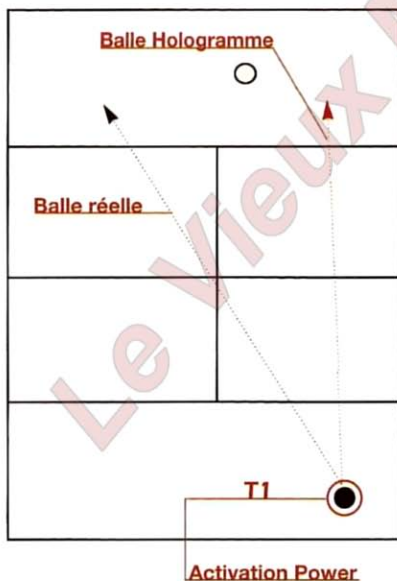


Le joueur 1 vient d'activer ce power.

La balle explosera 5 secondes après l'activation. Chaque joueur essaie de renvoyer la balle pour qu'elle explose dans le terrain adverse.

L'explosion fait perdre l'échange au joueur se trouvant dans la zone de déflagration. De même, ce joueur perd quelques points de son niveau d'énergie.

## la balle hologramme



- joueur 1
- joueur 2



A l'instant T1, le joueur 1 active le power : la **balle se dédouble**, les deux nouvelles balles prenant une trajectoire aléatoire. **Une seule des deux est jouable**, l'autre explosant au contact de la raquette (trajectoire indiquée en rouge). Le joueur 2 doit donc choisir au hasard une des deux balles à frapper. Cet effet dure un seul coup.

# Les options du menu

Vous pouvez vous déplacer dans les options du menu avec les flèches de direction du pavé numérique, ou avec le joystick, si ce dernier a été calibré (cf option <CONTROLES> du menu principal).

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

## Demo :

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

## Jouer

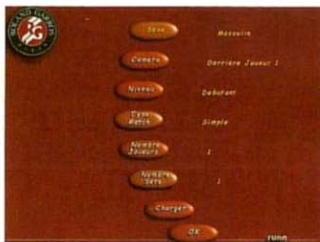
---

*Passer 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 (niveau facile, avec aide visuelle de tir)*
  - *Amateur (niveau moyen sans aide visuelle)*
  - *Pro (niveau difficile sans aide visuelle)*
- **Type match** : match en

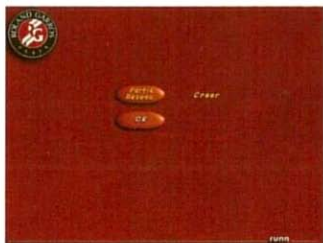
simple ou en double.

- **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.
- **OK** : 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

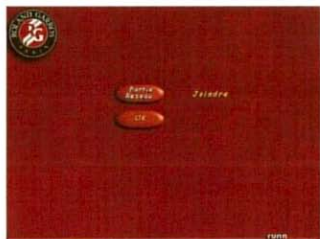
position " se joindre " et valide après que le premier joueur ait obtenu le message " attente de l'adversaire ".

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.

#### **Parties amicales :**

ce mode permet d'organiser des tournois entre plusieurs joueurs humains.

- **Sexe** : Choix entre joueurs ou joueuses.



- **Niveau** : Choix entre trois niveaux de jeu :
  - *Débutant (niveau facile, avec aide visuelle de tir)*
  - *Amateur (niveau moyen sans aide visuelle)*
  - *Pro (niveau difficile sans aide visuelle)*
- **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)*
- **Nombre de joueurs** : de deux à huit joueurs humains.
- **Nombre de sets** : un, deux ou trois sets gagnants.
- **OK** : lance la sélection des joueurs et du terrain. Après sélection des paramètres, vous pourrez choisir votre joueur et le terrain.



### Tournoi :

cette option vous permet de disputer un tournoi (classique ou futuriste) en simple.

- **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 jeu :
  - Débutant (niveau facile, avec aide

visuelle de tir)

- Amateur (niveau moyen sans aide visuelle)
- Pro (niveau difficile sans aide visuelle)

### Nombre de sets :

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

### Options :

#### Contrôles :

- **Joueur 1** : choix de l'interface du premier joueur humain (joypad 1, joypad 2, clavier 1 ou clavier 2).



- **Joueur 2** : choix de l'interface du deuxième joueur humain.
- **Joueur 3** : choix de l'interface du troisième joueur humain.
- **Joueur 4** : choix de l'interface du quatrième joueur humain.
- **Calibrer joypad 1** : vous permet de calibrer le premier joypad.
- **Calibrer joypad 2** : vous permet de calibrer le deuxième joypad.
- **Définir Clavier 1** : vous permet de redéfinir les touches du clavier 1.
- **Définir Clavier 2** : vous permet de redéfinir les touches du clavier 2.

### Son :

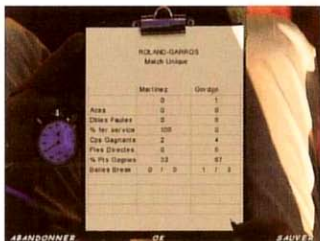
- **Volume musique** : réglage du volume de la musique.
- **Volume bruitages** : réglage du volume des bruitages.

### Aide

Affiche les écrans d'aide.

### Quitter

Quitte le jeu.



## Additif

Ce cd-rom contient un kit de connexion Internet réalisé par Havas on Line. Vous le trouverez dans le répertoire " kit ". Son installation est facultative. Ce kit est livré en 2 versions :

- **Windows 3.1X** : rendez-vous dans le répertoire " win31 "
- **Windows 95** : rendez-vous dans le répertoire " win95 "

Pour toute information, reportez-vous au fichier " alire31.wri " pour la version Windows 3.1X ou au fichier " alire95.doc " pour la version Windows 95.

Ce kit de connexion contient

des signets donnant sur les sites Internet de Roland Garros, Microfolie's et Havas On Line.

- **Hot-Line** : Pour tout problème technique sur le cd-rom " roland garros 97 ", vous trouverez une *assistance technique au 01 53 53 89 52 et 01 53 53 38 89* de 09h00 à 18h30 du Lundi au Vendredi.

- **Adresse électronique** : arborescence@hol.fr

- **Notre adresse** : Havas Edition Electronique  
31, rue du colisée  
75803 Paris Cedex 08

**Chef de projet Havas Edition Electronique :**

Olivier Karsenti

**Chef de projet Microfolie's :**

Stéphane Bonfils

**Chef de Projet Runn Software :**

Georges Torrès

**Création de l'introduction :**

Loca Motion

**Escape video studio :**

Copyright Eidos Technologies limited 1996

**Programmation :**

Georges Torrès

Frédéric Delobel

**Programmation réseau :**

Julien Blanc

**Graphismes :**

Jean François Jacq

**Musiques :**

Philippe Delavat

David Noya

**Design :**

Bernard Blitter

**Captures de mouvements :**

Mathieu Cier

**Suivi des tests, débogage et support technique :**

Eric Amand

Frédéric Benoit

# CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Les touches définies par défaut pour le clavier 1 sont :

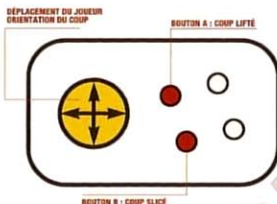
**Droite :** →  
**Gauche :** ←  
**Haut :** ↑  
**Bas :** ↓

balle accélérée  
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 débiter, 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 relâché/appui, plus votre balle aura de l'effet. Une petite pression sur le bouton slice permet de faire un amorti.

**Mode Futuriste : Récupération et activation des powers spéciaux :**

Dans le jeu sur terrain futuriste, les powers vont apparaître au dessus du filet, pour les récupérer, il faut les viser avec la balle. Une fois récupérés, vous les activez en appuyant sur le bouton B du Joypad ou sur son équivalent clavier.

## LES SURFACES

	rapidité	rebond	effet	power
<b>terre battue</b>	moyenne	lent et haut	moyen	non
<b>gazon</b>	très rapide	rapide et bas	très important	non
<b>synthétique</b>	rapide	rapide et bas	important	non
<b>ciment</b>	rapide	rapide	important	non
<b>futuriste</b>	rapide	rapide et bas	très important	oui