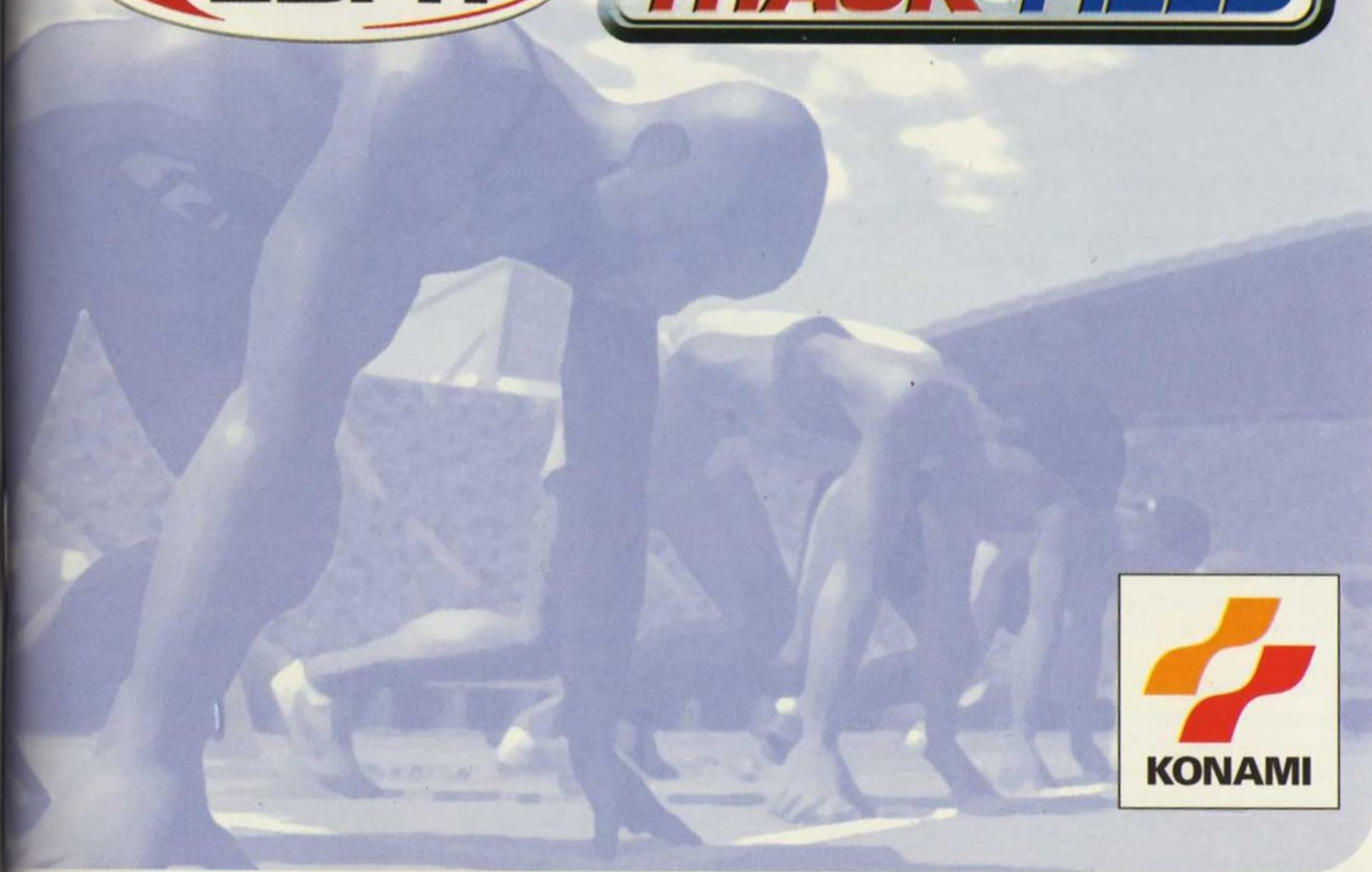


# Dreamcast™



Dreamcast

DAS ORIGINAL • L'ORIGINAL • LA ORIGINALE





## ATTENTION AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## PRECAUTIONS D'EMPLOI

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1.  
Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît.  
Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

# Table des matières

25

26-27

Commandes de jeu

28

Pour commencer la partie

29

Mode Compétition (Championship Mode)

30-31

Mode Entraînement (Trial Mode)

32

Menu options (Options)

33

Sauvegarde et chargement d'une partie (Saving and Loading)

34-35

Ecrans de jeu (Game Screen)

36

100 mètres (100-Meter Dash)

37

Saut en longueur (Long Jump)

38

Barre fixe (Horizontal Bar)

39

Saut à la perche (Pole Vault)

40

Marteau (Hammer Throw)

41

110 mètres haies (110-Meter Hurdles)

42

Javelot (Javelin Throw)

43

Haltérophilie (Weight Lifting)

44

Saut en hauteur (High Jump)

45

Triple saut (Triple Jump)

46

Cheval d'arçon (Vault)

47

Ball Trap (Trap Shooting)

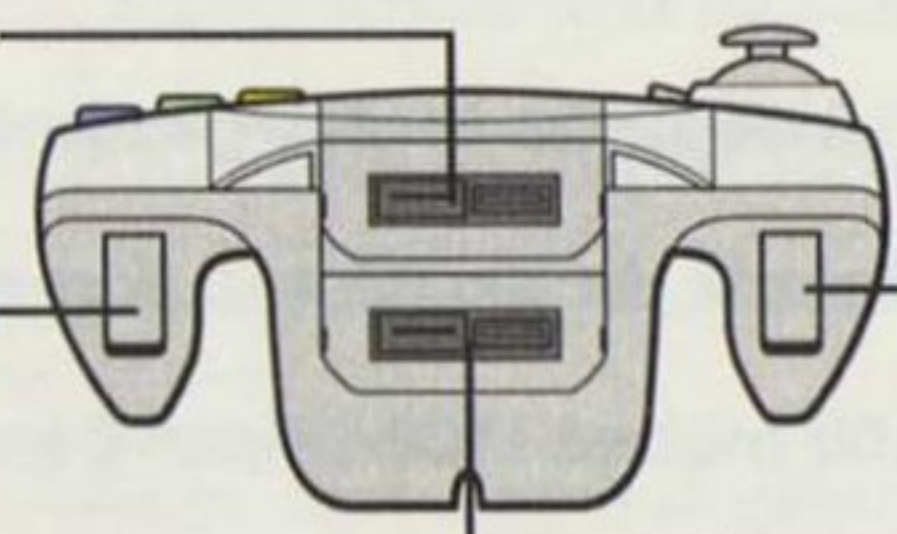
72-73

Helplines/Credits



Port d'extension 1

**Bouton analogique D**  
Ajuster l'angle, sauter et lancer



**Bouton analogique G**  
Ajuster l'angle, sauter et lancer

Port d'extension 2

**Bouton analogique D**  
Ajuster l'angle, sauter et lancer

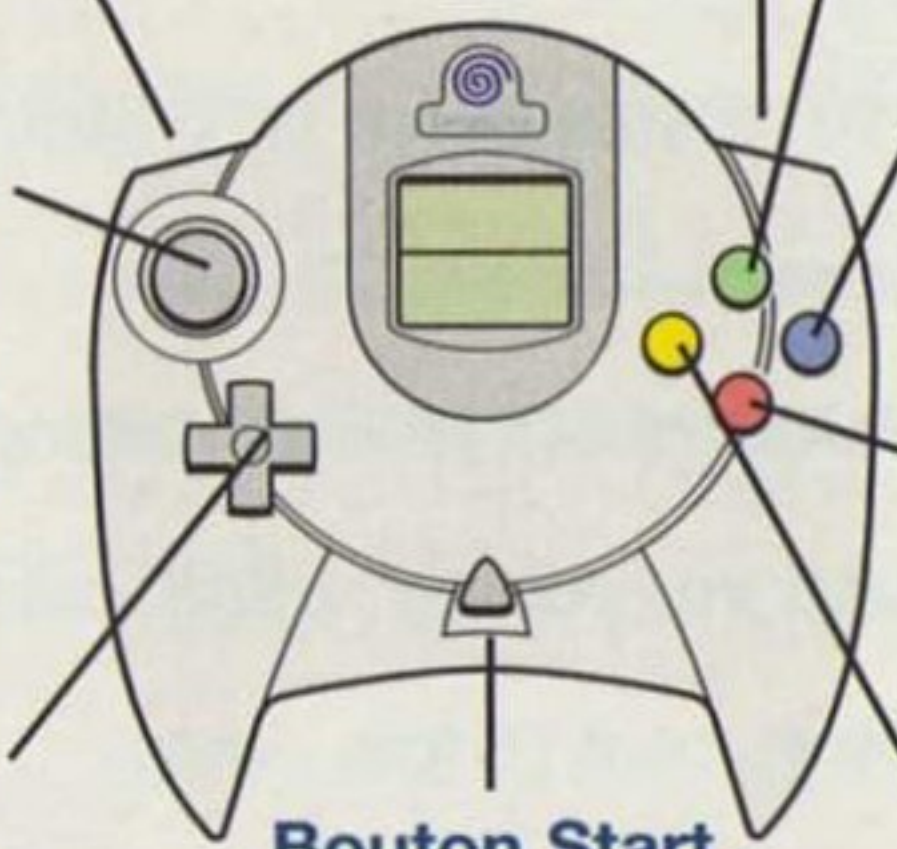
**Bouton analogique G**  
Ajuster l'angle, sauter et lancer

**Stick analogique**

Choisir la rubrique du menu  
Principales commandes de jeu  
Note : seul le Stick analogique peut être utilisé à l'épreuve de Ball Trap. La Croix multidirectionnelle est alors désactivée

**Croix multidirectionnelle**

Choisir la rubrique du menu  
Principales commandes de jeu



**Bouton Start**

Pause

**Bouton Y**  
Groupe A: Appuyez alternativement sur ces boutons Y et A pour courir ou accumuler de l'énergie

**Bouton B**  
Annuler  
Revenir en arrière  
Groupe B: Appuyez alternativement sur ces boutons B et X pour courir ou accumuler de l'énergie

**Bouton A**  
Valider la sélection  
Avancer (vers le prochain menu)  
Groupe A: Appuyez alternativement sur ces boutons A et Y pour courir ou accumuler de l'énergie

**Bouton X**  
Groupe B: Appuyez alternativement sur ces boutons X et B pour courir ou accumuler de l'énergie

### Légende:

Commandes - Ecran de sélection  
Stick analogique/Croix multidirectionnelle: Choisir la rubrique du menu

Bouton A: Valider la sélection/  
avancer (vers le prochain menu)

Bouton B: Annuler/revenir en arrière

### Commandes du jeu

Boutons X, B: Appuyez alternativement sur ces boutons pour courir ou accumuler de l'énergie. Vous pouvez obtenir le même effet en appuyant sur les Boutons des groupes A et B.

Groupe A : Boutons A, Y

Groupe B : Boutons B, X

Note : pour les commandes relatives à chaque discipline, veuillez vous reporter aux pages 36 à 47.

De 1 à 4 joueurs peuvent participer aux différentes épreuves. Il est conseillé de brancher toutes les manettes de jeu à votre console Dreamcast avant de l'allumer. Ce jeu est compatible avec la manette Dreamcast.

**Note :** lorsque deux joueurs ou plus prennent part aux épreuves, chaque joueur supplémentaire doit disposer d'une manette. Les manettes Dreamcast sont disponibles dans le commerce. Branchez la manette du joueur 1 au Port de commande A. Les manettes des joueurs 2, 3 et 4 doivent être connectées respectivement aux Ports de commande B, C et D.

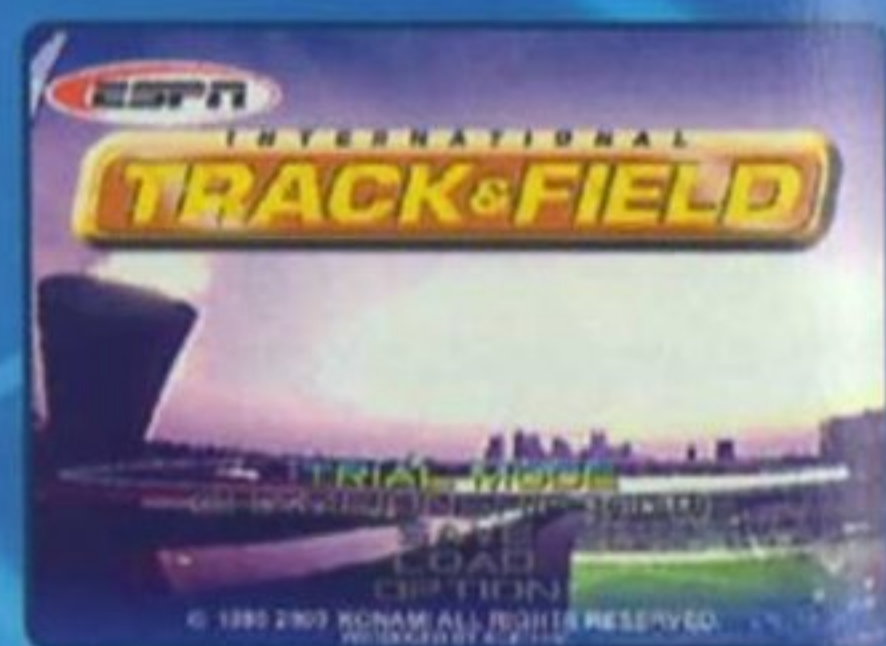
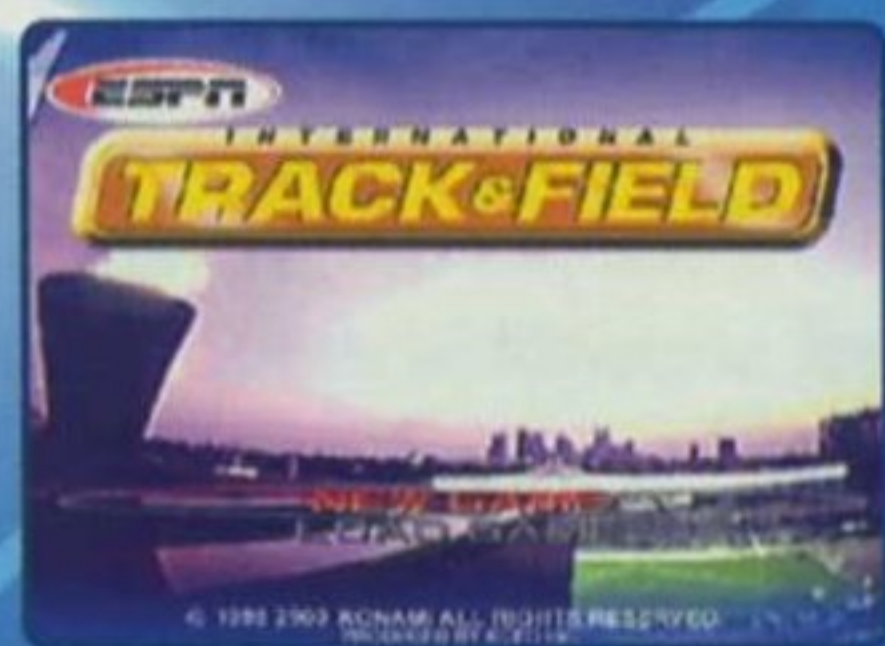
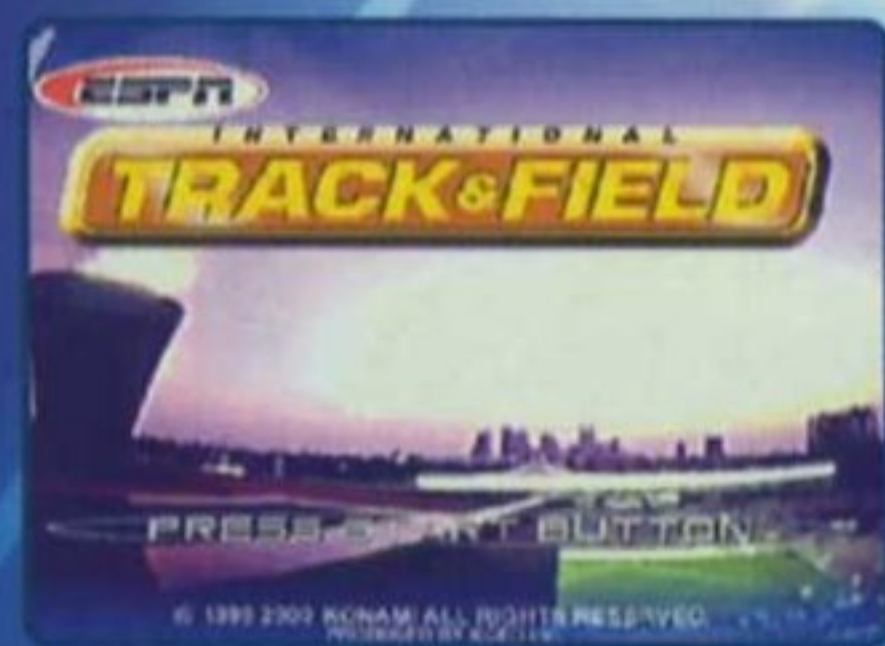
### Attention

Évitez de toucher le Stick analogique ou les Boutons analogiques D et G lors de la mise en marche de la console. Des erreurs de calibrage pourraient en résulter, empêchant le jeu de fonctionner correctement.

### Vibration Pack

Ce jeu est compatible avec le Vibration Pack (vendu séparément dans le commerce). Celui-ci doit être installé dans le Port d'extension 2 de la manette. Une mauvaise installation du Vibration Pack peut empêcher le jeu de fonctionner correctement ; assurez-vous que le Vibration Pack est bien « encastré » dans le Port d'extension.





Appuyez sur le Bouton Start lorsque l'écran titre apparaît afin d'accéder au menu Mode Select. Sélectionnez un mode de jeu en utilisant la Croix multidirectionnelle, puis confirmez à l'aide du bouton A.

- Trial Mode (Mode Entraînement)
- Championship Mode (Mode Compétition)
- Save (Sauvegarder la partie)
- Load (Charger une partie)
- Options (Menu options)

Dans le Mode Compétition, 8 épreuves parmi les 12 existantes sont choisies au hasard par le jeu. Vous devez jouer à ces épreuves dans l'ordre défini. Les différents pays sont en compétition et doivent accumuler le plus grand nombre de points à la fin des 8 épreuves.

À la fin du jeu, le classement final apparaît sur l'écran Total Result. Un joueur est sacré vainqueur et l'hymne national de son pays retentit. Les hymnes russe et kenyan ne sont pas disponibles.

### 1. Player Entry (Inscription des joueurs)

Appuyez sur le Bouton A pour vous inscrire à une épreuve. Pour une partie multi-joueurs, chaque joueur doit appuyer sur le Bouton A de sa manette pour valider son inscription. Choisissez un pays à l'aide de la Croix multidirectionnelle et confirmez votre choix avec le Bouton A. Puis, entrez votre nom et validez à l'aide du Bouton A. Lorsque tous les joueurs sont prêts, appuyez sur le Bouton Start ou sur le Bouton A afin de quitter le menu (voir page 31 pour l'entrée du nom).

### 2. Programme

Les 8 épreuves à parcourir s'affichent. Appuyez sur le Bouton A pour commencer la première épreuve. Attention : l'ordre des épreuves ne peut être modifié.

### 3. Début de la partie

L'écran affiche une explication des commandes de chaque épreuve, puis la partie commence. Appuyez sur le Bouton Start pour abréger cette démonstration.



Vous avez le choix entre 8 disciplines au début de la partie. Si vous atteignez au moins la 3ème place à chacune de ces épreuves, le jeu vous donne alors accès à 2 disciplines supplémentaires. Si vous remportez ensuite une Médaille d'argent à chacune des 10 épreuves, vous pouvez passer à la 11ème discipline. Enfin, si vous gagnez la Médaille d'or aux 11 différentes épreuves, vous êtes admis à la 12ème et dernière épreuve.

#### 8 disciplines initiales

1. 100 mètres
2. Saut en longueur
3. Barre fixe
4. Saut à la perche
5. Marteau
6. 110 mètres haies
7. Javelot
8. Haltérophilie

#### Disciplines accessibles après une 3ème place aux 8 épreuves initiales

9. Saut en hauteur
10. Triple saut

#### Disciplines accessibles après une Médaille d'argent à chacune des épreuves 1 à 10

11. Cheval d'arçon

#### Discipline ultime – Admission réservée au Médaillés d'or des 11 premières épreuves

12. Ball Trap



#### 1. Game Select (Choix de l'épreuve)

Sélectionnez une épreuve en utilisant la Croix multidirectionnelle. Confirmez à l'aide du Bouton A. Vous pouvez visualiser les performances des meilleurs joueurs en appuyant sur le Bouton analogique D.

#### 2. Player Entry (Inscription des joueurs)

Appuyez sur le Bouton A pour vous inscrire à une épreuve. Pour une partie multi-joueurs, chaque joueur doit appuyer sur le Bouton A de sa manette pour valider son inscription. Choisissez un pays à l'aide de la Croix multidirectionnelle et confirmez votre choix avec le Bouton A. Puis, entrez votre nom et validez à l'aide du Bouton A. Lorsque tous les joueurs sont prêts, appuyez sur le Bouton Start ou sur le Bouton A afin de quitter le menu.

#### Name Entry (Entrée du nom)

Utilisez la Croix multidirectionnelle (vers le haut / vers le bas) pour sélectionner un caractère, puis confirmez ce choix à l'aide du Bouton A. Changez le curseur de place à l'aide de la Croix directionnelle (vers la gauche / vers la droite). Lorsque vous avez entré toutes les lettres du nom, appuyez sur le Bouton Start ou le Bouton A.

#### 3. Début de partie

L'écran affiche une explication des commandes de chaque épreuve, puis la partie commence. Appuyez sur le Bouton Start pour abrégier cette démonstration.





Déplacez le curseur à l'aide de la Croix multidirectionnelle (vers le haut / vers le bas) afin de sélectionner une rubrique du menu. Vous pouvez modifier chaque paramètre en appuyant vers la gauche ou vers la droite (Croix multidirectionnelle).

#### Sound Mode (Mode sonore)

Permet d'ajuster le mode sonore : Mono ou Stéréo

#### Ranking (Classement)

Permet d'afficher les records aux différentes épreuves

#### Vibration

Si l'interrupteur est en position ON, la manette vibre en fonction des déplacements du joueur. Attention : cette option est seulement disponible si un Vibration Pack est installé dans le Port d'extension 2 de la manette.

#### Exit (Quitter le menu)

Permet de revenir à l'écran titre

## Sauvegarde et chargement d'une partie



Vous pouvez sauvegarder des parties sur une Carte mémoire (Visual Memory (VM)), disponible dans le commerce. Sélectionnez Save ou Load dans l'écran Mode Select. Vous accédez alors à l'écran vous permettant de choisir le Port d'extension (Socket).

#### Socket Select (Sélection du Port d'extension)

Choisissez le port d'extension dans lequel la Carte mémoire (Visual Memory (VM)) est installée, puis appuyez sur le Bouton A. Le programme vous demande confirmation. Choisissez Yes et appuyez sur le Bouton A pour sauvegarder ou charger les données.

#### Save (Sauvegarde)

Cette option permet de sauvegarder sur la Carte mémoire (Visual Memory (VM)) records et classements pour chaque discipline. La Carte mémoire (Visual Memory (VM)) doit avoir 11 blocs de mémoire disponibles. Si vous choisissez un fichier existant, les données contenues dans ce fichier sont effacées puis remplacées par les données actuelles. Si la console est éteinte avant une sauvegarde, toutes les données de la partie en cours deviennent irrécupérables.

#### Load (Chargement)

Cette option vous permet de charger une partie à partir de la Carte mémoire (Visual Memory (VM)).

**Remarque :** pendant la sauvegarde ou le chargement d'une partie, il est déconseillé d'arrêter la console Dreamcast, de débrancher la manette ou de retirer une Carte mémoire (Visual Memory (VM)).





### Tutorial (Démonstration)

Le jeu procède à une démonstration des commandes de jeu. Puis, l'épreuve commence. Appuyez sur le Bouton Start pour sauter la démonstration.

### Pause

Une fois l'épreuve commencée, vous pouvez mettre le jeu en pause en appuyant sur le Bouton Start. Une description des commandes relative à l'épreuve en cours est alors affichée. En mode Compétition, seule l'option « Continue » est disponible à partir de cet écran.

**WR** : World Record – record du monde

**QF**: Performance minimale pour se qualifier

**Continue** : continuer l'épreuve

**Retry (réessayer)**: recommencer l'épreuve au début

**Game Select (Choix de l'épreuve)**: revenir au menu de choix d'épreuve



### Replays (Rediffusion)

Une « rediffusion » vous est proposée après chaque épreuve. Vous pouvez y renoncer en appuyant sur le Bouton Start.

### Fouls (Fautes)

Tout joueur commettant 3 fautes à une épreuve est disqualifié. La définition de faute varie en fonction de chaque discipline. Veuillez vous reporter aux règles de chaque discipline afin d'obtenir les informations relatives aux fautes.

### Results (Résultats)

Le classement général est affiché à la fin de chaque épreuve. Dans la séquence finale du Mode Compétition, le score des différents joueurs est affiché à côté de leur classement respectif. Vous pouvez quitter le classement général en appuyant sur la touche Start.



### Continue (Continuer)

L'écran Continue apparaît après les résultats en Mode Compétition.

**Continue (Continuer)**: recommencer une épreuve dès le début

**Game Select (Choix de l'épreuve)**: revenir au menu de choix d'épreuve

**Quit (Quitter)**: revenir à l'écran titre

### Fin de jeu

A la fin du jeu, sélectionnez l'option Save à partir de l'écran Mode Select et sauvegardez vos données (voir paragraphe Saving and Loading). Si vous coupez l'alimentation de la console avant d'effectuer la sauvegarde, les données de la partie actuelle seront irrécupérables.





Barre de puissance



Temps

### Règles

Vous devez parcourir une distance de 100 m en un temps minimum.

Si vous prenez le départ avant le signal Go! (Partez!), cela est considéré comme un faux départ. Tout joueur effectuant 2 faux départs est disqualifié.

En mode multi-joueurs, les joueurs courent tous en même temps.

### Commandes de l'épreuve

Au signal Go!, appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour courir le plus vite possible.

### Jauge d'angle



Barre de puissance



Angle



### Règles

Vous devez d'abord maximiser votre vitesse de course afin de préparer votre saut. Faites attention de ne pas franchir la ligne de saut, car cela est considéré comme une faute. Votre meilleur essai après 3 sauts est validé. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un essai chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour engager la course. Le joueur commet une faute, s'il attend plus de 10 secondes.
2. Appuyez sur le Bouton analogique G avant la ligne de saut. Maintenez le doigt sur le Bouton analogique G afin d'optimiser l'angle de saut.
3. Lorsque vous atteignez l'angle voulu, relâchez le Bouton analogique G pour réaliser le saut.





### Règles

Sur la barre fixe, vous devez effectuer diverses figures et rotations de façon à obtenir le plus grand nombre de points possible. En mode multi-joueurs, les gymnastes se présentent chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez sur le Bouton analogique G pour commencer l'épreuve. Le joueur a 10 secondes pour commencer l'épreuve.
2. Stoppez la barre de synchronisation dans la zone de dégainement en appuyant sur le Bouton analogique G au moment opportun. Une commande s'affiche.
3. Utilisez la Croix multidirectionnelle pour exécuter les commandes dans la limite de temps impartie.
4. Recommencez les opérations 2 et 3 en tout 8 fois. Le saut concluant l'épreuve est automatique.

### Commandes Zone de dégainement



### Temps Barre de synchronisation

### Barre de rétablissement Zone de dégainement



### Barre de synchronisation Barre de puissance

### Règles

Il s'agit de franchir la barre la plus haute sans la faire tomber. Si vous faites tomber la barre, cela est considéré comme une faute. Au bout de 3 fautes, vous êtes disqualifié. Si vous franchissez la barre, vous passez à la hauteur suivante. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un saut chacun à leur tour.



### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez sur la Croix multidirectionnelle (vers le haut / vers le bas) pour sélectionner la hauteur de la barre.
2. Appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour courir. Vous disposez de 10 secondes pour commencer l'épreuve.
3. Appuyez sur le Bouton analogique G pour sauter au moment où la barre de synchronisation entre dans la zone de dégainement.
4. Appuyez de nouveau sur le Bouton analogique G à mesure que la barre de rétablissement approche du repère jaune pour lever les jambes et franchir la barre.





### Position du marteau



### Jauge d'angle

### Barre de puissance

### Règles

Effectuez plusieurs rotations sur vous-même pour accumuler de la puissance, puis lancez le marteau le plus loin possible. Pour qu'un essai soit validé, il faut que le marteau touche le sol entre les 2 lignes. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un lancer chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Faites monter la barre de puissance en appuyant alternativement sur les Bouton X et B.
2. La barre de synchronisation effectue 5 rotations au total. Si vous n'avez pas lancé le marteau avant que la barre de synchronisation n'atteigne 0, vous êtes pénalisé. Appuyez sur le Bouton analogique G lorsque la position du marteau (●) atteint son point le plus haut. Maintenez le doigt sur le Bouton analogique G afin de régler l'angle du lancer.
3. Lorsque vous avez atteint l'angle voulu, relâchez le Bouton analogique G pour effectuer le lancer.



### Barre de puissance



### Règles

Vous devez courir le 110 m haies dans le temps le plus court possible. Si vous prenez le départ avant le signal, vous effectuez un faux départ. Tout joueur effectuant 2 faux départs est disqualifié. En mode multi-joueurs, les joueurs courent en même temps.

### Commandes de l'épreuve

1. Au signal, appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour commencer votre course.
3. Appuyez sur le Bouton analogique G pour franchir une haie. Vous devez amorcer le saut juste avant la haie.





### Règles

Courez afin d'accumuler de la puissance, puis lancez le javelot le plus loin possible. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un lancer chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez de façon répétée sur les Boutons X et B pour commencer à courir. Vous avez 10 secondes pour commencer à courir.
2. Appuyez et maintenez le doigt sur le Bouton analogique G avant de franchir la ligne de lancer pour régler l'angle du lancer.
3. Lorsque vous avez atteint l'angle voulu, relâchez le Bouton analogique G.

### Jauge d'angle



### Barre de puissance

### Barre de puissance



### Barre d'endurance

### Zone limite

### Barre de puissance



### Barre d'endurance



### Règles

Dans l'épreuve d'haltérophilie, vous devez essayer de soulever le poids le plus lourd possible. Un essai échoue si un athlète n'a pas assez de puissance ou s'il ne réussit pas à rester 3 secondes en position. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un levé chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Ajustez le poids de la barre à disques à l'aide de la Croix multidirectionnelle.
2. Appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour faire monter la barre de puissance.
3. Lorsque la barre de puissance atteint la zone limite, appuyez sur le Bouton analogique G pour effectuer l'épaulé.
4. Recommencez les commandes décrites aux paragraphes 2 et 3 pour effectuer le jeté.
5. Maintenez la barre immobile pendant 3 secondes en appuyant alternativement sur les Boutons X et B. La barre de puissance doit rester dans la zone limite.





### Règles

Il vous faut prendre de l'élan, puis sauter le plus haut possible sans faire tomber la barre.

Si la barre tombe, l'essai n'est pas validé. Si vous effectuez le saut avec succès, vous passez à la hauteur suivante. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un saut chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez sur la Croix multidirectionnelle (vers le haut / vers le bas) pour sélectionner la hauteur de la barre.
2. Appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour courir. Vous disposez de 10 secondes pour commencer l'épreuve.
3. Appuyez sur le Bouton analogique G pour sauter. Maintenez le doigt sur le Bouton analogique G afin de fixer l'angle.
4. Relâchez le Bouton analogique G, une fois atteint l'angle voulu.

### Barre de rétablissement



### Zone de dégage-ment

### Jauge d'angle

### Barre de puissance

5. Appuyez à nouveau sur le Bouton analogique G à mesure que la barre de rétablissement atteint la zone de dégage-ment pour lever les jambes et franchir la barre.

### Barre de synchronisation



### Barre de puissance

### Règles

Courez pour accumuler de la vitesse, et essayez de sauter le plus loin possible. Prenez garde de ne pas franchir la ligne de saut avant de sauter ; cela vous serait compté comme faute. Le plus long de vos trois essais est validé. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un saut chacun à leur tour.



### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour commencer à courir. Le joueur effectue une faute de temps s'il ne commence pas l'épreuve dans les 10 secondes.
2. Appuyez sur le Bouton analogique G à mesure que vous approchez de la ligne de saut pour effectuer le premier saut.
3. Appuyez à nouveau sur le Bouton analogique G lorsque la barre de synchronisation arrive en bas pour effectuer votre second saut.
4. Utilisez la même tactique pour effectuer votre troisième saut.





### Règles

Au cheval d'arçon, vous devez effectuer diverses figures et rotations de façon à obtenir le plus grand nombre de points possible.

Le score final de chaque joueur est calculé d'après la moyenne des deux manches. En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent leur performance chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Appuyez alternativement sur les Boutons X et B pour commencer à courir. Le joueur effectue une faute de temps s'il ne commence pas l'épreuve dans les 10 secondes.
2. Utilisez la Croix multidirectionnelle pour exécuter les commandes qui apparaissent à l'écran dans la limite de temps impartie.
3. Appuyez sur le Bouton analogique G lorsque la barre de synchronisation atteint la ligne pour toucher le sol en douceur.

### Commande



### Temps

### Barre de puissance



### Barre de synchronisation

### Cartouches restantes



### Plateau d'argile



### Curseur

### Règles

Essayez de marquer le meilleur score en touchant des plateaux d'argile avec une quantité de munitions donnée. Votre score augmente en fonction de votre vitesse de tir. Votre score final est la somme

de tous les points obtenus.

En mode multi-joueurs, les joueurs effectuent un tir chacun à leur tour.

### Commandes de l'épreuve

1. Sélectionnez le mode Normal ou Reverse.  
Normal : Déplacer le stick analogique vers le haut pour déplacer le curseur vers le haut.  
Reverse : Déplacer le stick analogique vers le haut pour déplacer le curseur vers le bas.
2. Appuyez sur le Bouton A pour lancer un plateau d'argile.
3. Déplacez le curseur de la cible à l'aide du Stick analogique, alignez-le sur la cible, et appuyez sur le Bouton analogique D pour tirer.

Note : pendant l'épreuve de Ball Trap, la Croix multidirectionnelle est désactivée. Vous pouvez accélérer la vitesse du curseur en maintenant le doigt sur le Bouton analogique G.





# Dreamcast™

© 1996 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. PRODUCED BY KCEO Inc.

© 2000 Disney. ESPN and ESPN the games are trademarks of ESPN, Inc and affiliates.

Konami® and International Track & Field® are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved.

KONAMI of Europe GmbH, European Headquarters, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Germany

London Office, Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF

Paris Office, 23, Rue Cambon, 75001 Paris, France

Madrid Office, Orense 34-9a, 28020 Madrid, Spain

Amsterdam Office, Royal Dam Center, Dam 3-7, 1012 JS Amsterdam, Netherlands

Scandinavian Office, Langholmsgatan 20, 11733 Stockholm, Sweden

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5