



Dreamcast.

Daytona USA is a trademark of the International Speedway Corporation. © 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S.A. Original game © SEGA, 1994. © SEGA / AMUSEMENT VISION, 2000.

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 difusión 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, 98919595.5



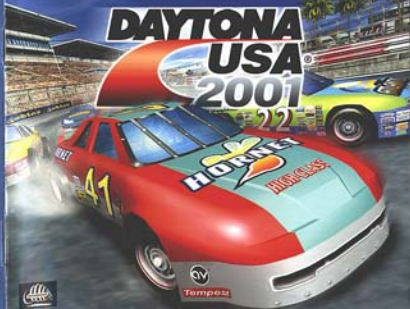
Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

810-0264-50

Dreamcast™



# DAYTONA USA 2001



## EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

## For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-ROM on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System instruction manual. Find in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

**Important:** Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and insert it carefully, starting from the centre of the disc and wiggling straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez 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'éclatements 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 assurant 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 trou 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'une radiateur ou d'une source de chaleur.

## EPILEPSIE/WARNING

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielssystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder sofortige Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Schläfrigkeit, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

### Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

### DREAMCAST STARTEN:

Diese CD-ROM kann nur mit dem Dreamcast System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die CD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) an.
2. Legen Sie die Dreamcast-CD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schubkassette und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel gleichzeitbar anhören wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom unterbrechen, ohne eine CD einzulegen, erscheint der Dreamcast Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-CD-ROM in die Einheit ein, das Spiel wird automatisch geladen.

**WICHTIG:** Ihre Dreamcast-CD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die CD gelassen wird. Halten Sie die CD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schweißgeräten beim Laden der CD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Eingraben Sie dabei in der Mitte der CD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

### BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-CD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Ritzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

### Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Sitúese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es prohibido jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Cierre jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

### INICIO

Este CD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intenta ejecutar este CD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de Instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participe de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el CD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un CD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el CD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

**Importante:** El CD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manéjelo con cuidado. Si surge problemas en la lectura del disco, retáelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

### MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El CD-ROM Dreamcast está destinado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del CD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di usarlo. Tutti i minimi dovrebbero essere comunque esaltati da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenzi o stimuli luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti casi riguardanti l'epilessia o sia o mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi e perdita di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenzi, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo del video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avverte uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contorsioni degli occhi o del muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

### Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera larghezza del cavo della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

### COME INIZIARE

Questo CD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentate di usare il CD-Rom su lettori CD di diversa tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il CD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in base al svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciare, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il CD, lo schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il CD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

**Importante:** Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e premere attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

### COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso nel Dreamcast System.
- Cercare di non sporcarsi né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

## AVISO DE EPILEPSIA

Quem ler o manual e especialmente este paragrafo, antes de usar o sistema de jogos de video ou de deixar os seus filhos usá-lo. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores/jovens as instruções de operação de Dreamcast antes de autorizar que usam este sistema. Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de cores na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vivem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de video. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epilético. Certas condições podem induzir sintomas epiléticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiveram sido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de video. Se você ou o seu filho tiveram alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contorções musculares no dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deve IMMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

### Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisão pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de video.

### COMO PRINCIPIAR

Este GD-ROM só pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente jogar este GD-Rom em qualquer unidade de CD - se o fizer pode danificar os aceleradores e os altifalantes.

1. Monte o seu sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast. Ligue o comando 1. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também os comandos 2-4.
2. Coloque o GD-ROM Dreamcast, com o rótulo voltado para cima, no leitor de CD e feche a tampa.
3. Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após o ecrã do logotipo Dreamcast aparecer. Se nada aparecer, DESLIGUE o sistema e certifique-se de que está bem montado.
4. Se deseja parar o jogo que estiver a ser exibido ou o jogo terminar e você deseja recomeçar, pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente outra vez para voltar para o ecrã de comando Dreamcast.
5. Se ligar a energia sem introduzir um CD, o painel de comando Dreamcast aparecerá. Se deseja jogar um jogo, coloque o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo carregará automaticamente.

**Importante:** O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que ajuda o disco a ser lido. O disco deve ser mantido limpo e manuseado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tiver problemas em ler o disco, retire o disco e limpe cuidadosamente, começando do centro do disco e limpando para fora na direção da extremidade.

### COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente com o Sistema Dreamcast.
- Certifique-se de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem riscos.
- Não o deixe à luz directa do sol ou perto de um radiador ou de outra fonte de calor.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Lees de handleiding en met name deze afnava door voordat u dit videospelletjesysteem gebruikt of uw kinderen toestaan het te gebruiken. Een verantwoordelijke volwassene dient de bedieningsinstructies van de Dreamcast door te nemen met minderjarige vooraf hen wordt toegestaan met het spel te beginnen. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-uitzendingen of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Sulfen u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten met symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij of bij uw kind tijdens het spelen van een videospelletje een van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik OPHOUDEN, staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wazigend zicht, trekken van het ooc of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuipreukingen.

## Omwille van uw Gezondheid

- Ge op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller kabel dat toestaat. Wij raden u aan minstens 2 meter van het televisiescherm af te zitten.
- Speel het spelletje het liefst op een klein televisiescherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoedt leed of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zeg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

## VAN START GAAN

Deze CD-ROM mag alleen met het Dreamcast System worden gebruikt. Probeer niet om deze CD-ROM op een andere CD-speler te spelen - Niet iedereen kunnen uw hoortoestellen en speakers namelijk beschadigd worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op door de instructies in uw Dreamcast System handleiding op te volgen. Steek Control pad 1 in. Steek voor spelletje met 2-4 spelers levens pads 2-4 in.
2. Plaats de Dreamcast CD-ROM met het label naar boven in de uithouwing van het CD-ladeje en doe het dekselje dicht.
3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als er niets verschijnt, zet het systeem dan GYF en zeg ervoor dat het juist is opgezet.
4. Als u een spelletje dat in uitvoer is wilt stoppen of het spelletje loopt te snelle en u wilt het weer opstarten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het spelletjescherm terug te keren. Druk tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het Dreamcast bedieningspaneel terug te keren.
5. Als u instelkeuzes zonder een CD in te maken, verschijnt het Dreamcast bedieningspaneel. Als u een spelletje wilt spelen, plaats de Dreamcast CD-ROM dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geladen.

**Belangrijk:** De Dreamcast CD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de disc te lezen. Zorg ervoor dat de disc wordt schoongehouden en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast System moeite heeft met het lezen van de disc, verwijder de disc dan en veeg hem zorgvuldig af, waarbij u in het midden van de disc begint en naar de rand toe afveegt.

## OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor exclusief gebruik met het Dreamcast System.
- Zorg ervoor dat de oppervlakte van de GD-ROM vrij is van vuil en krassen.
- Laat hem niet in direct zonlicht of in de buurt van een radiator of andere warmtebron staan.

## EPILEPSIWARUWING

Lees de handleiding en de synerhet ditte avrutt innan du anvnder dette videospel eller tillter ditt barn anvnde spilet. En ansvarfull varen person br ga igennom anvndersinstruksjonerna fr Dreamcast-spilet med mindekrigte innan de tillts att spela. Vasse personer har stime berngenhett fr epileptiske anfall eller medvetslshet ndr de utatts fr snabbt blinkende lys eller lysmndrer i det vardaglige livet. Sldane personer kan fa anfall ndr de ser vasse TV-bilder eller ndr de spiller vasse videospel. Dette kan hnde iven om personen aldrig tidgere har haft epilepsi eller ett epileptisk anfall. Om du eller ngon i din familj har haft symptom kopplade till epilepsi (anfall eller medvetslshet) i samband med blinkande lys br du rddfrga en lakare innan apparaten anvnds. Vi rekommenderer att frldrar overvakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever ngot av fldjande symptom: yrsel, suddig syn, lggon- eller muskeltrykningar, medvetslshet, lrvirring eller olivdliga rrelser eller spenner, ska du de OPEDELBART skuta anvnda apparaten och upplocka en lakare.

## Fr din hllsa

- Sitt lngt ifrn TV:n, s lngt som kablens kabel tillter. Vi rekommenderer att du eller minst 2 meter frn TV-skrmn.
- Spelt skall helr spelas p en liten TV-skrm.
- Gndvik att spela om du r trtt eller har sovt fr lite.
- Se till att rummet har tillrcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter fr varje timme du spelar, oavsett vilket spel du anvnder.

## STARTA SPELET

Denna GD-ROM ska endast anvndas med Dreamcast System. Frnk inte att anvnda denna GD-ROM-skiva p en annan CD-spelare - detta kan skada hrfurar och hgtalare.

1. Installera ditt Dreamcast-system genom att flja instruktionerna i handboken fr Dreamcast-System. Anskaf Control pad 1. Fr spel med 2-4 spelare, anskaf iven pads 2-4.
2. Placera Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp, i CD-spelaren och stng luckan.
3. Tryck p Power fr att ladda spilet. Spilet startar efter att Dreamcast-logon har visats. Om ingenting hnder, tryck p OFF och se till att instllningarna r korrekta.
4. Om du brskar avsluta ett pgljende spel eller om spilet slutar och du vill brja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt fr att ertvnda till spelets startbild. Fr att ertvnda till Dreamcasts kontrollpanel, tryck ertigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du trycker p Power utan att lisa in en CD visas Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel, placera Dreamcast GD-ROM i enheten s startar spilet automatiskt.

**Obs:** Fr din Dreamcast GD-ROM finns en sskerhetskod som gr det mjligt fr skivan att lsas av. Se till att skivan alltid r ren och hntares varsamt. Om ditt Dreamcast System har svrt att lsa av skivan, ta ut den och torka frukigt av den genom att brja frn mitten och torka rakt ut mot skivans kant.

## HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM r avsedd att uteslutande anvndas med Dreamcast Systemet.
- Se till att GD-ROM-skivans yta inte blir smutsig eller repad.
- Lrt den inte lgga i direkt solljus eller ndr ett element eller andra strrrelskldor.

## EPILEPSIADVARSEL

Les venligst hele brukerveiledningen og bær dette alltid før bruk av dette videospilsystemet, eller før barn får lov til å bruke det. En ansvarlig voksen bør alltid gjennomgå alle betjeningsinstruksjonene til Dreamcast-enheten med barn, før de får lov til å spille. Noen mennesker opplever somme tider epileptiske anfald eller mister bevisstheten, når de utsattes for blinkende lys eller lysmønstre i hverdagen. Disse menneskene kan få et epileptisk anfald, mens de ser visse tv-bilder eller spiller visse videospill. Dette kan ske, også selvom vedkommende ikke tidligere er blevet diagnostisert som epileptiker eller aldrig har hatt et epileptisk anfald. Visse helbredsforhold kan fremkalle uopdagede epileptiske symptomer, selv hvis personen, som ikke tidligere har fått diagnostisert epilepsi eller hatt et epileptisk anfald. Hvis du eller noen i din familie noen sinde har hatt epileptiske symptomer (anfald eller mistet bevisstheten) som følge av blinkende lys, er det viktig at søke lege før bruk av spillet. Det skildres, at foreldre overrasker barns bruk av videospill. Hvis et barn opplever noen av følgende symptomer, skal bruk av spillet STRAKS stoppes, og man skal søke legehjelp: svimmelhet, størt syn, øyne eller muskeltrekninger, besvimelse, desorientering, enhver form for ukontrollert bevegelse eller kramptrekninger.

### Skån deg selv ved at

- Sidde i god afstand fra tv-skærmen, og helst så langt som kaldet til styreenheten muliggjør. Det anbefales at sidde minst 2 m fra tv-skærmen.
- Spille spillet på en liten tv-skärm så vidt mulig.
- Unngå å spille, hvis du er trøtt eller ikke har sovet nok.
- Sørg for, at lyset i rommet, hvor du spiller, er godt.
- Ta et minutt 10 minutters pause pr. times videospill.

## SÅDAN KOMMER DG I GANG

Denne CD-ROM kan kun brukes med Dreamcast systemet. Forsø å ikke å spille denne CD-ROM i noen annen CD-spiller da dette kan forårsake hovedtelefoner og hørtalere.

1. Forbered Dreamcast systemet som beskrevet i brukerveiledningen til systemet. Tilkob styreenhet 1. Hvis der er 2-4 spillere, sluttet også styreenhet 2-4.
  2. Sett CD-ROMEN i skålen i Dreamcast systemets CD-løkke med merkaten oppå, og lukk lokket.
  3. Tryk på start-knappen for å innlese spillet. Spillet starter etter Dreamcast logon-skærmen. Hvis der ikke vises noget på skærmen, skal du slukke systemet og søke dig, at alt er korrekt tilkoblet.
  4. Hvis du vil stoppe et spill, som er i gang, eller hvis spillet stopper, og du vil fortsette, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbake til spillers tilskærmen. Tryk igjen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbake til Dreamcast-styrepanelet.
  5. Hvis du tenker for stemmen uten å sette inn en CD i, vises Dreamcast-styrepanelet. Hvis du vil spille et spill, skal du sette Dreamcast-CD-ROMen i enheten, hvorefter spillet starter automatisk.
- Viktig: Den Dreamcast-CD-ROM inneholder en sikkerhetskode, som gør det muligt at afløse disken. Sørg for, at disken aldri er øst, og håndter den forsigtigt. Hvis dit Dreamcast system har problemer med å lese disken, skal du tage den ud og kontrollere den forsigtigt af fra midten og direkte ud mod kanten.

## HÅNDTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

- Dreamcast-CD-ROM'en er udflyktende beregnet til brug med Dreamcast systemet.
- Sørg for at holde CD-ROM-diskens overflade fri for smuds og ridser.
- Efterlad ikke CD-ROM'en i direkte sollys eller i nærheden af en radiator eller andre varmekilder.

## EPILEPSIADVARSEL

Les manualen, og særlig dette avsnittet, før du eller dine barn begynner å bruke dette tv-spilsystemet. En ansvarlig voksen bør gjennomgå styringsinstruksjonene med barn før de får lov til å spille. Enkelte mennesker kan få epileptiske anfald eller besvimelse, når de utsattes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfald når de ser visse typer tv-bilder eller spiller visse tv-spill. Dette kan skje selv om vedkommende ikke har hatt epileptiske anfald tidligere. Enkelte tilstander kan fremkalle latente epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har hatt anfald eller epilepsi. Hvis du, eller noen andre i familien din har opplevd epileptiske symptomer (anfald eller besvimelse) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en lege før du begynner å spille. Vi anbefaler at foreldre kontrollerer barns bruk av tv-spill. Hvis du eller barnet ditt opplever ett eller flere av disse symptomene: svimmelhet, uskarpt syn, øye- eller muskeltrekninger, besvimelse, ufrivillige bevegelser eller kramptrekninger, må du øyeblikkelig stoppe spillet UPDELBAART og kontakte lege.

### Beskytt helsen:

- Sit så langt unna tv-skjermen som ledningen til håndkontrollen tillater. Vi anbefaler at du sitter minst 2 meter unna skjermen.
- Spillet skal fortsettvis foregå på en liten skjerm.
- Ikke spill hvis du er sliten eller mangler søvn.
- Plasser at rommet der du spiller, er godt opplyst.
- Ta en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

## OPPSTART

Denne GD-ROMen kan bare brukes med Dreamcast systemet. Ikke prøv å spille den på en annen CD-spiller, da dette kan føre til skader på hovedtelefoner og hørtalere.

1. Dreamcast systemet installeres med å følge instruksjonene i instruksjonsveiledningsboken. Koble til håndkontroll 1. For spill med 2-4 spillere, kople du også til håndkontrollene 2-4.
2. Sett inn GD-ROMen med skriftsiden opp. Lukk GD-lokket.
3. Trykk på Power-knappen for å leste spillet. Spillet starter etter at skjermen med Dreamcast logoen vises. Hvis innlegging vises, står du av systemet og kontrollerer at det er korrekt installert.
4. Hvis du vil stanse et spill som er i gang, eller spillet er ferdig og du vil starte på nytt, trykker du A, B, X, Y og Start samtidig. Dette bringer deg tilbake til starttiden. Trykk A, B, X, Y og Start på nytt, hvis du vil tilbake til kontrollpanelet.
5. Hvis du starter systemet uten å sette inn en CD, vises kontrollpanelet. Hvis du vil spille, setter du GD-ROMen i enheten, og spillet starter automatisk.

Viktig: GD-ROMen inneholder en sikkerhetskode som gjør at platen kan leses. Pass på at platen er ren, og behandle den forsiktig. Hvis systemet har problemer med å lese fra platen, må du ta den ut og tørke den forsiktig. Takk fra midten, og utover mot kanten i en rett linje.

## BRUK AV DREAMCAST GD-ROMen

- Dreamcast GD-ROMen skal kun brukes med Dreamcast systemet.
- Hold overflaten fri for smuss og ridser.
- Ikke la den ligge i sollys, eller nær en radiator eller andre varmekilder.

## VAROITUS

Lue tämä käyttöopas ja erityisesti tämä kappale, ennen kuin käytät pelikonsolijärjestelmää tai annat lastesi käyttää sitä. Vastaantuloisen alkuisen tulla käytös Dreamcastin käyttöohjeen läpi yhdessä lasten ja nuorten kanssa ennen pelin aloittamista. Jotkut henkilöt voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajuntansa, kun he altistuvat jatkuvasti esillä oleville sähköisille valoilta ja valokuvioilta. Tällaiset henkilöt voivat saada kohtauksien, kun he katsovat tiettyjä televisioita tai peliautomaatteja videopeliksi. Jospa henkilöt, joilla ei aikaisemmin ole ollut todettua epilepsiaa tai epileptisiä kohtauksia, voivat saada kohtauksien altistuksessaan tiettyille tilanteille. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on ollut epilepsiaan liittyviä oireita (kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) sähköisien valojen takia, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista. Varsinkin tulisi välttää lastensa pelikonsolin käyttöä. Jos sinulla tai lapsellasi ilmenee oireita, kuten huimausta, näön sumenamista, silmien tai ihon punoitusta, tajunnan menetyksiä, sekavuutta, tahdosta riippumattomia lämpöä tai huimauksia, lopeta pelikonsolin käyttö **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteys lääkäriin.

## Terveystieteet vuokki:

- Lue vähintään ohjelman kappelin pituuden pituus televisioinnista. Sovitteluvuokki, että vähintään televisioinnin on vähintään kaksi metriä.
- Pelaa peliä mieluiten pienellä televisioinnilla.
- Vältä pelaamista, jos olet väsynyt tai et ole mukana tarpeeksi.
- Varmista, että huone, jossa pelaat, on valaistu hyvin.
- Lepä ja jaloitteesi kannen turvassa vähintään kymmenen minuuttia.

## ALOITTAMINEN

Tämä GD-ROM levyä voi käyttää ainastaan Dreamcast-järjestelmän kanssa. Älä yritä käyttää GD-ROM levyä missään muussa CD-soittimessa – tämä voi vahingoittaa kuulokkeita ja kaluttimia.

1. Aseta Dreamcast-järjestelmä sen käyttöoppaan ohjeiden mukaan. Nylke konsolin ohjain 1. Jos haluat pelata 2-4 pelaajan pelejä, kytkie myös ohjaimet 2-4.
2. Sijasta Dreamcast-GD-ROM etikettipuoli ylöspäin CD-alustalle ja sulje konsolin kansi.
3. Lataa peli painamalla virtäkytkintä. Peli alkaa Dreamcastin logonaukun jälkeen. Jos mitään ei tule näkyviin, käännä järjestelmä **POIS PÄILTÄ** ja varmista, että se on asennettu oikein.
4. Jos haluat lopettaa käännä ohjain pelin tai peli loppuu ja haluat käännä ohjain uudeelleen, jät pelata pelin istukonsolin painamalla samanaikaisesti A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita. Jos haluat pelata Dreamcastin ohjainpaneelin, paina A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita uudeelleen samanaikaisesti.
5. Jos käytät lähtien ilman CD-levyä, näkyviin tulee Dreamcastin ohjainpaneeli. Jos haluat pelata peliä, aseta Dreamcast GD-ROM levy konsolin, jolloin peli alkaa automaattisesti.

**Tärkeää:** Dreamcast GD-ROM levyä sisältää suojauskoodin, jonka avulla levy luettaen. Pidä levy puhtaana ja käsittele sitä varovasti. Jos Dreamcast-järjestelmällä on vaikeuksia levyn lukemisessa, poista levy konsolista ja pyyhi se varovasti puhtaaksi. Aloita levyn pyyhkiminen sen keskeltä ja pyyhi suoraan levyn reunaa kohti.

## DREAMCAST GD-ROM-LEVYN KÄSITTELEMINEN

- Dreamcast GD-ROM levyä voi käyttää vain Dreamcast-järjestelmässä.
- Varmista, että GD-ROM-levy on puhtaana ja suoraan tai naamuruun.
- Älä jätä levyä suoraan auringonvaloon tai patterin tai muun lämpölähteen lähelle.

## ADVÖRUN VARDANDI FLOGAVEKI

Göðfrólegu lesið handbókina og þá stöðvlegt þessu málsgreini áður en þú notið þessa myndbandið eða leyfið börnum þínum að nota hann. Ábyrgar fullfórnin aðli átti að fara yfir notkunarreglugerð Dreamcast með blöndum og smálingum áður en heimilsh er að leika. Sumi fólk er næmt fyrir flogaveikilöðum eða kann að missa meðvitund þegar að því er beint vissum leifurþjófum eða ljóðþingum löversdagstímum. Kann það að þú kast þegar það horfir á vissar sjónvarpsmyndir eða myndbandið. Þetta gætur komið fyrir jafnt ekki sé vitab um neina sjúkdómssögu flogaveiki eða flogaveikilöð. Vissu skilyrði kunna að leika til áður óþekktar flogaveikisíkkenna jafnt hjá fólk, sem ekki hefur lengi þess áður. Ef þú eða einhverjir innan fjölskyldunnar hafði einhverna tíma hafi flogaveikisíkkenni (köt eða meðvitundarleysi) vegna leifurþjófa her að alla leiknarráða áður en leikið er. Við ríðleggingu svefðrum að fylgjast með notkun barna sína á myndbandið. **TAFARLAUST** ber að hætta leik og leita til læknis af varn vörður einhverra eðrfarandi sjúkdómssíkkenna: svima, sjóndepra, vörður augna eða viðva, meðvitundarleysi, áttamiss, hvarðkyns óþögluga breytinga eða krampa.

## Helbomur vegna ber að gora eðrfarandi

- sitja jafn langt frá sjónvarpsáttum og lengi stjörkupáttum leyfi.
- heftu áttu leikurnum að fara fram á lítum sjónvarpsátt.
- forhast að leika ef þú erud þreytt eða hafði ekki sofð lengi.
- ganga úr skugga um að berbergi þar sem leikið er sé vel ljú.
- lívistið a.m.k. 10 mínútur á klukkustund þegar verid er í myndbandið.

## GANGSETNING

GD-ROM (lúvinn) þetta er einglaga lagt að nota með Dreamcast kerfinu. Weynið ekki að nota það á seimem áðrum gráðaspilara því það geri skemmt heyrnaróðin og hátalarana.

1. Setjið Dreamcast kerfið upp eins og segir í notkunarreglugerð handbókarmat. Tengjið stjörngu 1. Þegar 2-4 spila þarf einungis að tengja stjörngu 2-4.
2. Setjið Dreamcast GD-ROM með miðnum upp úfan á gráðaspilarið og leikið.
3. Við á Power-þappinn til að virkja leikinn. Dreamcast skjárinn birtist og síðan heftu leikurnum. Ef ekkert gerist skal stíkkva á kerfinu (OFF) og ganga úr skugga um að það sé ritt sett upp.
4. Ef óskad er áttar að stíkkva leik meðan hann er í gangi eða leik ljúar og þú viljið gangsetja hann á ný skal jta samtimi á A,B,X,Y og Start (Þyrja) til að fara áttar á stíkkva leikinn. Við áttar samtimi á A,B,X,Y og Start til að fara áttar á stjörngju Dreamcast.
5. Ef þú setjið á samband án þess að koma GD fyrir birtist Dreamcast stjörngjárinn. Ef þú viljið leika þarf að setja Dreamcast GD-ROM í tekið og leikurnum reivist stjörngju.

**Áttandi:** Dreamcast GD-ROM er með löggjökla sem gerir það að verkum að lagt er að lesa diskinn. Gatið þess að haldi diskinn heiminn og meðhöndla hann varlega. Ef Dreamcast kerfið á í erðleiknum með að lesa diskinn skal fjartlega diskinn og þurka hann vandlega, þyrja frá miðjum disknum og þurka beint út að kantinum.

## MEÐHÖNDLUN DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM er einglaga áttad til að nota með Dreamcast kerfinu.
- Gangið úr skugga um að yfirborð GD-ROM sé laust við óþvinnandi og rúpur.
- Lívistið GD-ROM ekki vara þar sem sú ókin beint eða næmt ofni eða hita.

## ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΗ ΓΙΑ ΕΠΙΣΤΡΩΣΗ

Παρακολούθηστε τις οδηγίες και εικόνα αυτή την παράγραφο, πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το σύστημα παιχνιδιών. Η επίστρωση στο πακέτο σας να το χρησιμοποιήσετε. Ο υπεύθυνος ενθουσιάζει να μεταφέρει σε κάθε ανθρώπο τις οδηγίες λειτουργίας του Dreamcast πριν του επιτρέψει να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μερικοί άνθρωποι είναι επιδέξιοι σε επιλεκτική κρίση ή σε απλά συνδέσεις όταν εκπαιδώνονται σε κάποιες μορφές φυσικής ανάλυσης ή σε φυσικό επαναλαμβανόμενο σφάλμα, στην καλύτερή τους ζωή! Τίποτα άτομα, μπορεί να λάβουν κρίση, παρακολούθησης τηλεοπτικής εκπομπής ή παίζοντας κάποια βινυλοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει κάποια επιλεγμένη ή δεν έχει λάβει ποτέ επιλεκτική κρίση. Εάν αυτές ή κάποιες από την οικογένισή σας έχουν ποτέ συμμετάσχει σε παιχνίδια με την επιλεγμένη (κρίση ή απλά συνδέσεις) όταν εκπαιδώνονται σε φυσικές αναλύσεις, συμβουλευτείτε τον γιατρό σας πρώτα να παίξει. Συμβουλευτείτε τους γονείς να παρακολουθούν την χρήση των βινυλοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν αυτές ή το παιδί σας παρουσιάζει τα παρακάτω συμπτώματα: ζάλη, θόρυβος, τρεμάρισμα ή απώλειες στους γους των ματιών, απλά συνδέσεις, αποπροσανατολισμός, απώλιση ακούσιου κίνηση ή απώλει ενόσθια παίζετε βινυλοπαιχνίδια, διακοπή ορισώς την χρήση και συμβουλευτείτε τον γιατρό σας.

## ΓΙΑ ΤΙΝΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Κρατήστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης τόσο όσο επιτρέπουν τα μέτρα των καλωδίων των χειριστήριων. Πρέπει να καθίσσετε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε για το παιχνίδι μια μικρή τηλεόραση.
- Αποκρίστε να παίξετε αν είστε κουρασμένοι, ή αν σας λείπει ύπνος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο παίζετε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού είναι καλύτερο 10' λεπτά διαλείμματα.

## ΑΡΧΙΣΟΝΤΑΣ

Αυτός ο GD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά με το σύστημα Dreamcast. Μή δοκιμάσετε να παίξετε τον GD-ROM δίσκο σε άλλα μηχανήματα για CD, μπορεί να προκληθούν βλάβες στα ακουστικά ή στα μηχανήματα.

1. Ξεκινήστε την χρήση του Dreamcast αποκλειστικά τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο. Για 2 έως 4 παύσεις συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια ανεπίσημα.
2. Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη ετικετρά πάνω, στη θέση που και κλείστε το πακέτο.
3. Πιάστε τον διακόστη που φέρει Power για να ανάψει το μηχανήματα και να φορτιστεί το παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει μετά την εμφάνιση του λογότυπου του Dreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανίζεται τίποτα ελέγξτε το σύστημα και φροντίστε ότι είναι υποδοχημένο και συνδεδεμένο σωστά.
4. Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεστε σε ερώτηση ή να το ξεκινήσετε ξανά τελειώστε, πατήστε A, B, X, Y και Start ταυτόχρονα για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη ελέγχου του Dreamcast.
5. Εάν ανήκετε το μηχανήματα χωρίς να βλέπετε τον δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου του Dreamcast. Εάν θέλετε να παίξετε τοποθετήστε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

**Σημαντικό:** Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που το επιτρέπει να διαγραφεί. Σχεματίζεται ότι διαγραφεί τον δίσκο καθαρό και πόνοτε τον με προσοχή. Εάν το Dreamcast διακοπεί να διαβάσει τον δίσκο, βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το εσωτερικό προς την περιφέρεια του δίσκου.

## ΕΠΕΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με το Dreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι διαγραφεί την εμφάνιση του δίσκου ελέγξτε από βρωμιά και γυαλιστερό.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καλοκαίρι ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.

## ENGLISH

### THE DREAMARENA

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world! As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusive to you. This special online area not only allows you to surf the internet, but also is designed to maximise your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve you scores.
- Write your own games reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

## FRANÇAIS

### DREAMARENA

Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde! Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console afin de rendre vos parties sur Dreamcast encore plus étonnantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez:

- Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.
- Réaliser vos propres critiques de jeux vidéo et les mettre sur le site.
- "Chatter" avec d'autres joueurs.
- Envoyer et recevoir des mails.
- Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.
- Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.



## DEUTSCH

### DIE DREAMARENA

Dreamcast ist die einzige Konsole, die Sie mit dem Rest der Welt verbindet! Als Dreamcast-Besitzer steht Ihnen die Dreamarena offen. Dieser spezielle Online-Treffpunkt macht es Ihnen nicht nur möglich, im Internet zu surfen, sondern ist auch dafür eingerichtet, damit Sie den maximalen Dreamcast-Spielspaß haben.

Schauen Sie sich um! Hier können Sie:

- Hinweise und Tipps bekommen, um Ihren Punktestand zu verbessern.
- Ihre eigenen Spieltests schreiben und sie im Netz veröffentlichen.
- Mit anderen Spielern chatten.
- E-Mail verschicken und empfangen.
- Das neueste Zubehör kaufen - den anderen Spielern immer eine Meilenlänge voraus.
- Lifestyle-Artikel, Nachrichten und Sportmeldungen finden, die speziell für Sie designt sind.

Wenn Sie die Dreamarena besuchen wollen, legen Sie einfach Ihre Dreamkey GD-ROM in die Konsole ein und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## ESPAÑOL

### DREAMARENA

Dreamcast es la única consola que te permite comunicarte con el resto del mundo! Sólo por tener una consola Dreamcast, podrás acceder en exclusiva a la Dreamarena. Este portal exclusivo de Internet no sólo te permitirá navegar por Internet, ya que está diseñada con el fin de que disfrutes al máximo de los juegos de la consola Dreamcast.

Mira todo lo que puedes hacer:

- Buscar pistas y consejos para mejorar tu puntuación.
- Escribir tus opiniones sobre los juegos y enviarlas a la página web.
- Chatar con otros jugadores a través del chat.
- Enviar y recibir correo electrónico.
- Comprar la última para nuestra consola para ir un paso por delante de los otros jugadores.
- Leer artículos de ocio, noticias y deportes redactados especialmente para ti.

Para visitar Dreamarena sólo tienes que introducir el GD del software de navegación para Internet Dreamkey y seguir las sencillas instrucciones que te damos.



# CONTENTS

Thank you for purchasing DAYTONA USA® 2001. Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before playing.

Controls .....	18	VS Battle .....	30
Game Display .....	20	Records .....	32
Starting Up .....	22	Replay .....	32
Main Select .....	24	Options .....	33
Single Race .....	27	Homepage .....	36
Championship .....	27	Course Information .....	37
Time Attack .....	29	Car Information .....	40

DAYTONA USA® 2001 is a memory card [Visual Memory (VM) unit sold separately] compatible game. For details regarding game files, see p.35. While saving never turn the Dreamcast OFF, or remove the memory card, controller or other peripheral devices.

# CONTROLS

This is a 1 to 2 Player game. For a 1 Player game connect a controller to Control Port A. For a 2 Player game connect controllers to Control Ports A and B.

## DREAMCAST CONTROLLER



<b>Menu Controls</b>	Move Cursor Enter Cancel/Return to Previous Screen Adjust	
<b>Game Controls</b>	Game Start/Pause Steering Accelerate Brake Change Camera View Gear (Manual transmission only)	Start Button Analog Thumb Pad D-Pad  ● (1st) ● (2nd) ● (3rd) ● (4th)

To return to the Title Screen at any time during game play, simultaneously press and hold and the Start Button on the Dreamcast Controller.

- The controls shown on this page are the default controls.
- Never touch the analog parts (shown in grey boxes) of the Dreamcast Controller or the Race Controller while turning the Dreamcast Power ON. Doing so may disrupt the controller initialization process and result in malfunction.

## RACE CONTROLLER (sold separately)



<b>Menu Controls</b>	Move Cursor Enter Cancel/Return to Previous Screen Adjust	
<b>Game Controls</b>	Game Start/Pause Steering Accelerate Brake Change Camera View Gear (Manual transmission only)	Start Button Analog Thumb Pad  +/- ● (up) ● (down)

To return to the Title Screen at any time during game play, simultaneously press and hold and the Start Button on the Race Controller.

## VIBRATION PACK (sold separately)

DAYTONA USA® 2001 is compatible for use with the Vibration Pack. Insert the Vibration Pack into Expansion Socket 2 of the Dreamcast Controller.

Note: the Vibration Pack cannot be used with the Race Controller.



# GAME DISPLAY

## SINGLE RACE



## CHAMPIONSHIP



## TIME ATTACK



## VS BATTLE

## ICONS

### MEMORY CARD ICONS

S: Game Data R: Replay Data G: Ghost Car Data

### CAR ICONS

Hornet Grasshopper Falcon Lightning

\* Course Icons are explained on p.37.

1 Current Lap/Total Number of Laps

2 Lap Time

3 Time Limit

4 Top: Tachometer Bottom: Speedometer  
Right: Gear

5 Position/Number of Cars

6 Traffic Display

7 Fastest Lap Time Difference

\* In Championship Mode, the bonus points are displayed.

8 Course: 9 Players car 10 Leading car; VS Battle: 11 Player 1 12 Player 2

9 Top: Fastest Lap  
Centre: Total Record (the fastest total time)  
Bottom: Current Lap Time

### Transmission

1st H 3rd  
2nd H 4th

### TRANSMISSION ICONS

AT MT

### TYRE ICONS

S MS M MB H  
Soft Medium Soft Medium Medium Hard Hard

### COURSE TYPE ICONS

N R M MB  
Normal Reverse Mirror Mirror Reverse

## STARTING UP

### MEMORY CARD SCREEN

Once the power is turned ON, the Memory Card Screen will be displayed. For first time players, follow the displayed instructions to create a save file.



If you have already created a save file, the contents of the file will be displayed. Check the contents of the file before entering the game.

### MODE SELECT MENU

Once the Title Screen appears, press the Start Button to display the Mode Select Menu, and select the mode you wish to play.



### MODES

#### SINGLE RACE

P.27

Race against computer controlled cars, passing through checkpoints before the time limit reaches zero.

#### CHAMPIONSHIP

P.27

There are four series (four races in a series) to compete in, a total of 16 races. Acquire points in each race and win the championship.

#### TIME ATTACK

P.29

A battle to set the quickest time, it's possible to race against a "ghost" car.

#### VS BATTLE

P.30

Connect controllers to Control Ports A and B to race against a human opponent using a split-screen.

#### RECORDS

P.32

View the records and rankings for each stage.

#### REPLAY

P.32

View saved replay files.

#### OPTIONS

P.33

Adjust the various game settings.

#### HOMEPAGE

P.36

Connect to the DAYTONA USA® 2001 Homepage for rankings.

## MAIN SELECT



In each mode, before a race, you will be able to select the car and course used in that race. Select "Car" or "Course" and press **X** to display the screens below.

### CAR

Select the car settings you wish to use from the Car Settings Menu.



### COURSE

Select the course settings from the Course Settings Menu.



### START

Start the race.

## CAR SETTING MENU

### SELECT

Select the car you wish to use

### GRIP

The larger the gauge the stronger the grip.

### ACCELERATION

The larger the gauge the higher the level of acceleration.

### MAX SPEED

The larger the gauge the higher the level of maximum speed.

### AT/MT

Select the transmission

### Automatic

Automatic transmission is recommended for beginners.

### Manual-4 gears

Manual transmission is recommended for skilled players.

### TIRE

Select the tyres you wish to use

**SOFT** **MEDIUM SOFT** **MEDIUM** **MEDIUM HARD** **HARD**

SOFT yields a stronger grip, while HARD yields a better drift.

### COLOR

Select the car colour

**CUSTOM COLOR 1** **CUSTOM COLOR 2** **CUSTOM COLOR 3**

Create custom colours by adjusting Car Color Setting. (see p.34).

### HANDICAP

The Handicap setting

Appears in VS Battle Mode. Select "CN" to boost the speed of the losing car.

## COURSE SETTING SCREEN

Select one of the items below and the setting screen for that item will be displayed. Use **←** to adjust the setting. After you have finished setting up the course, select "OK" and press **○** to return to the Main Select Menu.

### SELECT

Select a course.

### FASTEST LAP

The fastest lap for that course.

### BEST TIME

The best time for that course.

### CIRCUIT LENGTH

The length of the course.

### LAP

Select the number of laps to race. Depending on the course and type of race, the number of laps available for selection will vary. Select "Fixation" to set the default number of laps.

### ENTRY CAR

Select the number of cars appearing in the race.

- In  $1/8$  Battle Mode select "Player Only" for a battle between just 2 players.
- In Time Attack Mode, this setting will not be displayed.

### TYPE

Select the type of course

#### NORMAL TYPE

Normal type.

#### REVERSE

The reverse of normal type.

#### MIRROR

A mirror version of normal type.

#### MIRROR REVERSE

A mirror version of reverse type.

## SINGLE RACE

Complete the race against computer controlled cars, passing through the checkpoints before the time limit reaches zero. Adjust the race settings from the Main Select Menu and start the race.

## GAME OVER

If the time limit reaches zero before you pass through the checkpoint - game over!

Main Select  
P.24

Game  
Start

Race End  
Menu P.31

Game Flow

## NAME ENTRY

After the race, if you manage to place within the top 10 rankings and the number of laps are set at "Fixation," you will be able to enter your name using up to 3 letters.



Select Letter

Enter

Delete Letter

## CHAMPIONSHIP

There are four series (four races in a series) to compete in, a total of 16 races. Acquire points in each race and aim to win the championship.

Select the data you wish to use. If this is your first game, select "NEW GAME" and enter your name using up to 3 letters.



## ACQUIRE POINTS

Clear a race and acquire points.

### RANKING POINT

Earn points based on your ranking.

e.g.) 1st 80    2nd 50  
      3rd 40    4th 35  
      5th 30  
      and so on

### LEAD LAP POINT

Be in the lead for a whole lap and get bonus points once you cross the finish line.

### BEST LAP POINT

Achieve the best lap to receive 10 points.

### CHAIN LEAD LAP POINT

Be in the lead for consecutive laps and get extra points. 1 point for each consecutive lap.

e.g.) 2 laps: 1pt  
      3 laps: 2pts  
      and so on

## CONDITIONS FOR CLEARING A SERIES

Refer to the table on the right for the minimum rank you must achieve in order to continue to the next series.

SERIES 1	CHALLENGERS CUP	Top 5
SERIES 2	STRONG RUNNERS	Top 5
SERIES 3	RIOT PARTY CUP	Top 3
SERIES 4	KING OF DAYTONA	Top 3

## MENU

After the race the Menu Screen will appear. Select and enter "EXIT" to return to the Title Screen.

**SAVE GAME** Will be displayed after the end of each series. Save your result to a memory card.

**NEXT GAME** Go to the next race.

**REPLAY** View a replay of the race.



## TIME ATTACK

A race against time! Unless you enable the Free Run Setting in Course Settings, you must pass through the checkpoints within the time limit or it's game over.

## GHOST CAR SELECT SCREEN

Adjust the Ghost Car settings.

Select and enter "EXIT" to return to the Main Select Menu.

### START

Start the race.

### LAST RUNNING DATA

Use the Ghost Car data from the previous race.

- Cannot be selected if:
  - This is your first time to select Time Attack Mode.
  - You used a different course in the previous race.

### LOAD MEMORY CARD

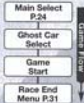
The Memory Card Menu will be displayed. If Ghost Car data is saved on the memory card it will be listed. Select the data you wish to use.

### LOAD CONN DATA

Load Ghost Car data from a prepared selection.

### GHOST CLEAR

Erase the Ghost Car data and race with only one car on the track.



## VS BATTLE

A 2 Player mode using a split screen. After the Main Select Menu has been displayed, select "1PCAR" to choose a car for Player 1 and "2PCAR" to choose a car for Player 2. Start the race after completing the course settings.

Main Select  
P.24

Game  
Start

Race End  
Menu P.31

GAME FLOW

### ENTRY CAR OPTION

In Vs Battle you can select the following entry car options:

#### ENTRY CAR 10

10 cars will be present in the race.

#### PLAYER ONLY

Only Player 1 and 2's car will enter the race.



## PAUSE MENU

Press the Start Button during play/replays to display the Pause Menu. Use  $\blacktriangle$  and  $\blacklozenge$  to select an item and press  $\bullet$  to enter.



- CANCEL** Return to the game
- RESTART** Restart the race
  - only when racing
  - not displayed in some modes
- FINISH** When the Free Run option is set in Time Attack Mode, select "Finish" from the Pause Menu to finish the race.
  - only when racing
- REPLAY EXIT** Quit Replay and return to RACE END MENU Screen.
  - only when displaying replay
- EXIT** Return to the Title Screen.

## RACE END MENU

The Race End Menu is displayed at the end of each race. Select and enter "EXIT" to return to the Title Screen.

### RETRY

Try the race again.

### MAIN SELECT

Return to the Main Select Menu.

### REPLAY SAVE

Save the replay to a memory card.

### REPLAY

View a replay of the race.

### GHOST SELECT

• Time Attack Mode only  
Display the Ghost Car Select Screen.

### GHOST SAVE

• Time Attack Mode only  
Save the Ghost Car file from that race.



## SAVING

The Memory Card Select Screen will display all connected memory cards. Select the memory card you wish to use. If there are not enough memory blocks in the memory card, you must delete existing files in order to save. Select the files you wish to delete and select and enter "YES" when the confirmation screen appears.





## RECORDS

The Race End Menu is displayed at the end of each race. Select and enter "EXIT" to return to the Title Screen.



## REPLAY

View saved replay files. Select the file you wish to load from the Memory Card Select Screen.

To end the replay, push the Start Button to display the Pause Menu, select "REPLAY EXIT" and press **○**.



(Display Meter)



For Vs Battle replays, use **↑↓** (+/- on Race Controller) to switch from Player 1/Player 2 view and the split-screen view.

## OPTIONS

Adjust the various game settings. Select an item to display its setting screen. After completing adjustments, select and enter "OK" to return to the Mode Select Menu.



Note: when adjusting options, press **○** to cancel any adjustment made.

### GAME CONFIG

#### DIFFICULTY

Adjust the amount of time when passing through a checkpoint.

#### LAP TIME DISPLAY

Select "ON" to display the lap time while racing.

#### SECTION LAP TIME DISPLAY

Select "ON" to display the time difference with the fastest lap.

#### VIEW TYPE

Select the default view type.

#### SOUND

Select Stereo or Mono sound output.

#### BGM VOLUME

Adjust the background music volume.

#### SE VOLUME

Adjust the sound effects volume.

#### BGM TEST

Listen to the background music.

#### SE TEST

Listen to the sound effects.

#### VIBRATION

Enable or disable the Vibration Pack.

#### OK

Save the adjustments made and return to the Option Menu Screen.

## PLAYER CONTROLLER SETTINGS

### KEY CONFIG

Adjust the button configuration.

### ANALOG CALIBRATION

Adjust the analog controls. Use each respective analog button to adjust and press **ENTER** to enter.

### PLAY

Adjust when the analog control takes effect.

### MAX

Adjust when the analog control reaches maximum effect.

### SENSITIVITY

Here you can adjust the steering sensitivity.



## CAR COLOR SETTING

### SELECT

Select a car.

### COLOR

Select a custom colour file.

### PALETTE

Select the colour you wish to change.

### MOVE

Change the colour.

### SHADE

Adjust the intensity of the colour.

### VALUE

Adjust the darkness of the colour.

### DEFAULT

Return settings to their default.

### EXIT

Save the adjustments and return the Option Select Menu.



## ADJUST DISPLAY

You can adjust the position of the display. Use the Analog Thumb Pad to make adjustments, and press **ENTER** to enter. Press **ESC** to cancel. Press **HOME** to bring the display to default position.

## SAVE/LOAD

### DATA SAVE

Save a game file.

### DATA LOAD

Load a game file.



## SAVE FILES

The save files used in this game are listed below. When the Dreamcast is turned ON, if there is no save file you will be asked whether or not to create one. Follow the directions on-screen to create a file.

### GAME DATA

Contains data for Options and Championship Mode.

### REPLAY DATA

Contains replay data.

### GHOST CAR DATA

Contains records for Time Attack Mode and Ghost Car Data.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_ROO



DAYTONA\_GOO

\* For Replay or Ghost Car data, the minimum amount is 22 blocks.

## HOMEPAGE

Access the DAYTONA USA® 2001 Homepage to check rankings.

### RANKING

Check the rankings of other players.

If your records place within the rankings, you will be able to register them online. You can also upload/download replay and ghost car data.

Ranking details:

#### Total Time Ranking

The record times for each course in Time Attack Mode with the lap number set to Fixation Lap.

#### Fastest Lap Ranking

The record times for each course in Time Attack and Single Race Mode. You cannot upload ghost car or replay data here.

- The contents of the Homepage will be updated periodically. Please also note that the contents may be totally renewed.
- The saved game file, created with a Dreamcast console with which the user registration has not been completed, cannot be uploaded for user ranking. If you have not completed the user registration, please delete all DAYTONA USA® 2001 save files, and start again from the beginning.
- If you are going to participate in Rankings, please also read the DAYTONA USA® 2001 Homepage.
- The uploading of data is possible from any VM that contains a DAYTONA USA® 2001 save file.

### WEB BROWSER CONTROLS

Scroll Up/Down  
Move Cursor  
Enter  
Cancel  
Web Navigation

Analog Thumb Pad  
D-Pad  
○  
○  
■ ■

## COURSE INFORMATION

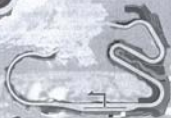


### Three Seven Speedway

This course is located in the gambling metropolis, Las Vegas. It's very bright and aimed at the beginner.

### Dinosaur Canyon

This course winds its way through a deep canyon. The course takes its name from a giant dinosaur fossil. An intermediate course.



### Sea-Side Street Galaxy

Starting from Starlight Bridge, this is the longest course of the series. With a lot of tight corners, this course requires a lot of technique.





#### **Desert City**

This technical course surrounds a desert oasis. The balloons have come out to greet the drivers.

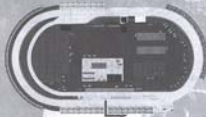
#### **National Park Speedway**

Built in the largest amusement park in the world, this course offers a mixture of curves and straights.



#### **Circuit Fxile**

Dreamcast Original  
Built in a forest once said to contain fairies. This is an oval course so no need for brakes here, go full throttle and get in the slipstream.



#### **Air Air Risk**

Dreamcast Original  
A course built on a swamp, it consists of a series of curves, then a long straightaway. You will need quick acceleration for this course.

#### **Mermaid Lake**

Dreamcast Original  
A figure 8 course. The most difficult part of this course is the final corner.



## CAR INFORMATION



### **HORNET**

This car has a balance between grip, acceleration and maximum speed. This car is suitable for all courses.



### **GRASSHOPPER**

This car has the best grip of all the cars, but the level of acceleration and maximum speed are poor. You can control the car quickly while drifting.



### **FALCON**

A well rounded car with a high level of grip. This car is very easy to handle.



### **LIGHTNING**

This car has a high level of acceleration and maximum speed but a low level of grip. You can't be beaten on the straights but it's difficult to control the car around corners.



## SOMMAIRE

Merci d'avoir acheté DAYTONA USA® 2001. Ce logiciel a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console Dreamcast. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer.

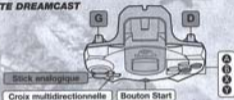
Les commandes .....	42	Versus .....	54
Affichage du jeu .....	44	Résultats .....	56
Démarrage .....	46	Ralenti .....	56
Ecran de sélection .....	47	Options .....	57
Course simple .....	51	Page d'accueil .....	60
Championnat .....	51	Informations sur les circuits .....	61
Contre la montre .....	53	Informations sur les voitures .....	64

DAYTONA USA® 2001 gère les cartes mémoire [Visual Memory (VM)], vendues séparément. Reportez-vous à la p. 59 pour en savoir plus sur les fichiers de jeu. Ne jamais éteindre la console Dreamcast, retirer la carte mémoire ni déconnecter la manette ou tout autre périphérique lorsque vous sauvegardez des données.

# LES COMMANDES

DAYTONA USA® 2001 se joue à un ou deux joueurs. En mode un joueur, connectez la manette dans le port de commande A. En mode deux joueurs, connectez les manettes dans les ports de commande A et B.

## MANETTE DREAMCAST



<b>Dans les menus</b>	Déplacer le curseur Valider Annuler/revenir à l'écran précédent Modifier	
<b>Au cours du jeu</b>	Commencer/pause Piloter Accélérer Freiner Changer de vue Vitesses (transmission manuelle uniquement)	Bouton Start Stick analogique Bouton analogique D Bouton analogique G Croix multidirectionnelle (1ère) (2ème) / (3ème) (4ème)

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons et sur le bouton Start de la manette Dreamcast.

- Les commandes ci-présentes sont les commandes par défaut.
- Ne manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques G/D (en gris sur le schéma) ou le volant lorsque vous allumez la console Dreamcast (interrupteur sur ON). Cela peut entraîner le processus d'initialisation et risque d'entraîner des dysfonctionnements.

## VOLANT (vendu séparément)



<b>Dans les menus</b>	Déplacer le curseur Valider Annuler/revenir à l'écran précédent Ajuster	
<b>Au cours du jeu</b>	Commencer/pause Piloter Accélérer Freiner Changer de vue Vitesses (transmission manuelle uniquement)	Bouton Start Stick analogique Bouton analogique D Bouton analogique G +/- (haut) (bas)

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons et sur le bouton Start du Volant.

## VIBRATION PACK (vendu séparément)

DAYTONA USA® 2001 gère le Vibration Pack. Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast.

Remarque : le Vibration Pack ne peut être utilisé avec le Volant.



# AFFICHAGE DE JEU

## COURSE SIMPLE



## CHAMPIONNAT






## CONTRE LA MONTRE







## VERSUS

## ICONES





### ICONES DE CARTE MEMOIRE

 S : données de jeu   
  R : données de ralenti   
  G : données voiture fantôme

### ICONES DE VOITURE

 Hornet   
  Grasshopper   
  Falcon   
  Lightning

• Les icônes de course sont décrites p. 61.

- 1 Tour actuel/nombre total de tours
- 2 Temps au tour
- 3 Temps imparti
- 4 Haut : compte-tours      Bas : tachymètre  
Droite : vitesses
- 5 Position/nombre de voitures
- 6 Affichage de la circulation
- 7 Différence/meilleur temps au tour  
\* En mode Championnat, les points de bonus sont affichés.
- 8 Circuit :  Voiture des joueurs  Voiture de tête ; Versus:  Joueur 1  Joueur 2
- 9 Haut: meilleur temps au tour  
Centre: record du tour (meilleur temps total)  
Bas: temps au tour actuel

### Transmission

1ère  3ème  
 H  
 2ème  4ème

### ICONES DE TRANSMISSION

 TA   
  TM

### ICONES DES GOMMES

 S Tendres   
  MS Assez tendres   
  M Normales   
  MH Assez dures   
  H Dures

### ICONES DE TYPE DE COURSE

 N Normal   
  R Inversé   
  M Miroir   
  MR Miroir inversé

## DEMARRAGE

### ECRAN DE CARTE MEMOIRE

Une fois la console allumée, l'écran de la carte mémoire apparaît. Si vous jouez pour la première fois, suivez les instructions à l'écran pour créer un nouveau fichier de sauvegarde.



Si vous avez déjà créé un fichier de sauvegarde, son contenu apparaît à l'écran. Vérifiez-le avant de commencer à jouer.



### MENU DE SELECTION DU MODE

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de sélection du mode et choisissez un mode de jeu.



### MODES

#### COURSE SIMPLE

P.51

Faites la course contre des véhicules contrôlés par l'ordinateur et passez le point de contrôle avant que le temps imparti ne soit écoulé.

#### CHAMPIONNAT

P.51

Quatre séries vous sont proposées (chaque série se compose de quatre courses), soit un total de 16 courses. Pour gagner le championnat, vous devez accumuler des points dans chaque course.

#### CONTRE LA MONTRE

P.53

Le but est d'essayer de réaliser le meilleur temps. Vous avez la possibilité de courir contre une voiture fantôme.

#### VERSUS

P.54

Connectez les manettes aux ports de commande A et B et courez contre un adversaire humain sur un écran partagé.

#### RESULTATS

P.56

Permet de voir les résultats et classements à chaque étape.

#### RALENTI

P.56

Permet de voir les ralentis sauvegardés.

#### OPTIONS

P.57

Permet de modifier les différents paramètres de la partie.

#### PAGE D'ACCUEIL

P.60

Consultez la page d'accueil de DAYTONA USA® 2001 pour accéder aux classements.



## ECRAN DE SELECTION



Avant de courir, vous serez invité à sélectionner le type de voiture et de circuit pour chaque mode. Sélectionnez "Voiture" ou "Circuit" et appuyez sur le bouton **A** pour afficher les écrans ci-dessous.

### VOITURE

Sélectionnez les paramètres de votre voiture dans le menu Paramètres de voiture.



### CIRCUIT

Sélectionnez les paramètres du circuit dans le menu Paramètres de circuit.



### COMMENCER

Commencez la course.

## ECRAN PARAMETRES DE VOITURE

### SELECTIONNER

Sélectionnez la voiture que vous désirez utiliser.

### ADHERENCE

Plus la barre est remplie, plus l'adhérence est forte.

### ACCELERATION

Plus la barre est remplie, plus le niveau d'accélération est élevé.

### VITESSE MAXI

Plus la barre est remplie, plus la vitesse maximale est élevée.

### TA/TM

Sélectionnez le type de transmission.

### Automatique

La transmission automatique est recommandée pour les débutants.

### Boîte manuelle 4 vitesses

La transmission manuelle est recommandée pour les joueurs chevronnés.

### GOMMES

Sélectionnez le type de gommes que vous désirez utiliser.

### TENDRES ASSEZ TENDRES NORMALES ASSEZ DURES DURES

Les gommes TENDRES offrent une meilleure adhérence tandis que les DURES offrent un meilleur contrôle des dérapages.

### COULEUR

Sélectionnez la couleur de la voiture.

### COULEUR

PERSONNALISEE 1

### COULEUR

PERSONNALISEE 2

### COULEUR

PERSONNALISEE 3



Créez des couleurs personnalisées en modifiant le paramètre de couleur (voir p. 58).

### HANDICAP

Paramètre de handicap

Ce paramètre est disponible en mode Versus. Sélectionnez "ON" pour augmenter la vitesse de la voiture qui est à la traîne.

## ECRAN PARAMETRES DE CIRCUIT

Sélectionnez l'un des objets ci-dessous pour faire apparaître l'écran de paramétrage correspondant. À l'aide des boutons , modifiez le paramètre. Une fois le circuit paramétré, sélectionnez "OK" et appuyez sur le bouton  pour retourner au menu de sélection.

### SELECTIONNER

Permet de sélectionner un circuit.

### MEILLEUR TEMPS AU TOUR

Le meilleur temps au tour pour ce circuit.

### MEILLEUR TEMPS

Le meilleur temps pour ce circuit.

### LONGUEUR DU CIRCUIT

La longueur de la course.

## NB DE TOURS

Sélectionnez le nombre de tours pour la course. Selon le type de course et de circuit, le nombre de tours disponibles varie. Sélectionnez "Fixation" pour fixer le nombre de tours par défaut.

## NB VOITURES

Permet de sélectionner le nombre de voitures apparaissant dans la course.

- En mode Versus, sélectionnez "Player Only" (Joueur seulement) pour une bataille entre deux joueurs.
- En mode Contre la montre, ce paramètre n'apparaît pas.

## TYPE

Permet de sélectionner le type de course.

### TYPE NORMAL

Course de type normal.

### INVERSE

Course normale en sens inverse.

### MIROIR

Version miroir du type normal.

### MIROIR INVERSE

Une version miroir du type inversé.

## COURSE SIMPLE

Coursez contre des véhicules contrôlés par l'ordinateur et passez les points de contrôle avant que le temps imparti ne soit écoulé. Paramétrez votre course depuis l'écran de sélection et commencez la course.

## FIN DE LA PARTIE

Si le temps imparti est écoulé avant que vous n'ayez passé le point de contrôle, vous avez perdu !

Menu de sélection P.48

Début de la partie

Menu de fin de course P.55

Retour à la page précédente

## INSCRIPTION

Après la course, si vous êtes parvenu à vous placer parmi les 10 meilleurs du classement avec un nombre de tours paramétré sur "Fixation", vous pourrez entrer un pseudonyme de trois lettres.



Sélectionner une lettre 

Valider 

Effacer une lettre 

## CHAMPIONNAT

Quatre séries vous sont proposées (chaque série se compose de quatre courses), soit un total de 16 courses. Pour gagner le championnat, vous devez accumuler des points dans chaque course.

Sélectionnez les données que vous désirez utiliser. Si c'est votre première partie, sélectionnez "NEW GAME" (NOUVELLE PARTIE) et entrez un nom de trois lettres.



## GAGNER DES POINTS

Pour gagner des points, vous devez terminer une course.

### BONUS DE CLASSEMENT

Gagnez des points en fonction de votre classement.

Par	1er	80	2ème	50
exemple :	3ème	40	4ème	35
	5ème	30		
	etc.			

### BONUS PREMIERE PLACE

Restez en tête pendant un tour complet. C'est le meilleur moyen de remporter des points de bonus dès que vous franchissez la ligne d'arrivée.

### BONUS MEILLEUR TOUR

Réalisez le meilleur tour pour gagner 10 points.

### POINT TETE DE TOUR

#### CONSECUTIF

Restez en tête pendant plusieurs tours consécutifs pour remporter des points supplémentaires. 1 point pour chaque tour consécutif.

par	2 tours	: 1point
exemple :	3 tours	: 2points
	etc.	

## CONDITIONS POUR TERMINER UNE SERIE

Reportez-vous au tableau de droite pour connaître le rang minimum nécessaire pour passer à la série suivante.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	5 premiers
SERIE 2	STRONG RUNNERS	5 premiers
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	3 premiers
SERIE 4	KING OF DAYTONA	3 premiers

## MENU

Après la course, l'écran de menu apparaît. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.

### SAUVEGARDER LA PARTIE

Apparaît à la fin de chaque série. Permet de sauvegarder vos résultats sur une carte mémoire.

### PARTIE SUIVANTE

Passer à la course suivante.

### RALENTI

Voir un ralenti de la course.



## CONTRE LA MONTRE

Une véritable course contre le temps ! A moins que vous n'ayez activé le paramètre Free Run (Course libre) dans les paramètres de circuit, vous devez passer le point de contrôle dans le temps imparti sinon c'en est fini.

## ECRAN DE SELECTION DE LA VOITURE FANTOME

Réglez les paramètres de la voiture fantôme. Choisissez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran de sélection.

### COMMENCER

Commencez la course.

### DONNEES DE LA DERNIERE COURSE

Utilisez les données de voiture fantôme de la course précédente.

- Cette option ne peut être sélectionnée si :
  - c'est la première fois que vous sélectionnez le mode Contre la montre.
  - vous avez choisi un circuit différent pour la course précédente.

### CHARGER LA CARTE MEMOIRE

Le menu de carte mémoire apparaît. Si des données de voiture fantôme ont été sauvegardées sur votre carte mémoire, elles s'afficheront. Sélectionnez les données que vous désirez utiliser.

### CHARGER LES DONNEES FANTOME

Chargez les données de voiture fantôme parmi une sélection préalable.

### EFFACER LES DONNEES FANTOME

Effacez les données de voiture fantôme et courez avec votre seule voiture sur la piste.

Menu de sélection P.48

Sélection Voiture Fantôme

Début de la partie

Menu de fin de course P.55

Documentation de la partie



## VERSUS

Mode 2 joueurs en écran partagé.

Après l'affichage du menu de sélection, sélectionnez "1PCAR" (VOITURE JOUEUR 1) pour choisir la voiture du Joueur 1 et "2PCAR" (VOITURE JOUEUR 2) pour choisir la voiture du Joueur 2. Vous pouvez ensuite commencer la course.

### OPTION NOMBRE DE VOITURES

En mode Versus, vous avez le choix entre les options suivantes :

#### 10 VOITURES

10 voitures participent à la course.

#### JOUEUR SEULEMENT

Seuls les voitures des Joueurs 1 et 2 participent à la course.



## MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pendant une course ou un ralenti pour afficher le menu Pause. Utilisez les touches de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un objet et validez à l'aide du bouton .

### ANNULER RECOMMENCER

Revenir à la partie  
Recommencer la course  
\* seulement pendant la course  
\* impossible dans certains modes  
Lorsque l'option Free Run (Course libre) est sélectionnée en mode Contre la montre, choisissez "Terminer" dans le menu Pause pour terminer la course.  
\* impossible pendant la course  
Quitter le Ralenti et revenir au MENU DE FIN DE COURSE  
\* seulement pendant le ralenti  
Revenir à l'écran titre.

### TERMINER

### QUITTER LE RALENTI

### EXIT



## MENU DE FIN DE COURSE

Le Menu de Fin de course s'affiche à la fin de chaque course. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.

### REESSAYER

Permet de retenter la course.

### SELECTION

Permet de revenir au menu de sélection.

### SAUVEGARDER LE RALENTI

Permet de sauvegarder le ralenti sur une carte mémoire.

### RALENTI

Permet de voir un ralenti de la course.

### SELECTIONNER UN FANTÔME

\* seulement en mode Contre la montre  
Affiche l'écran de sélection de voiture fantôme.

### SAUVEGARDER LE FANTÔME

\* seulement en mode Contre la montre  
Sauvegarde le fichier de voiture fantôme depuis cette course.



## SAUVEGARDE

L'écran de sélection des cartes mémoire affiche toutes les cartes mémoire connectées. Sélectionnez la carte mémoire que vous désirez utiliser. Si la carte mémoire ne comporte pas suffisamment de blocs libres, vous devrez effacer les fichiers existants pour sauvegarder votre partie. Sélectionnez les fichiers à supprimer, puis "YES" (OUI) lorsque l'écran de confirmation apparaît.



## RESULTATS

Le menu de fin de course s'affiche à la fin de chaque course. Sélectionnez et validez "EXIT" (QUITTER) pour revenir à l'écran principal.



Sélectionner un objet  
Modifier  
Faire défiler les records



⬆️⬆️  
⬇️⬇️  
G/D

+/-  
Volant  
G/D

## RALENTI

Permet de voir les fichiers de ralenti sauvegardés. Sélectionnez le fichier que vous désirez charger depuis l'écran de sélection des cartes mémoire. Si vous désirez arrêter le ralenti, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de Pause, sélectionnez "REPLAY EXIT" (QUITTER LE RALENTI) et validez à l'aide du bouton **○**.

Changer le point de vue  
Afficher la jauge



⬅️➡️  
○

Volant  
○



Pour les ralentis en mode Versus, utilisez les touches **⬆️⬆️** de la croix multidirectionnelle (+/- du volant) pour passer d'un point de vue Joueur 1/Joueur 2 à une vue en écran partagé.



(Afficher la jauge)

## OPTIONS

Permet de modifier les différents paramètres de la partie. Sélectionnez un objet pour afficher l'écran correspondant. Lorsque vous avez terminé vos réglages, sélectionnez et validez "OK" pour revenir au menu de sélection du mode.



Remarque : pendant le paramétrage des options, servez-vous du bouton **○** pour annuler toute modification.

## CONFIGURATION DU JEU

### DIFFICULTE

Paramétrez le temps imparti pour franchir un point de contrôle.

### AFFICHAGE DU TEMPS AU TOUR

Sélectionnez "ON" pour afficher le temps au tour pendant la course.

### AFFICHAGE DU TEMPS SUR UNE SECTION DU CIRCUIT

Sélectionnez "ON" pour afficher la différence par rapport au meilleur temps.

### TYPE DE VUE

Sélectionnez le type de vue par défaut.

### SON

Sélectionnez une sortie de type Stéréo ou Mono.

### VOLUME MUSIQUE

Réglez le volume de la musique.

### VOLUME EFFETS SONORES

Réglez le volume des effets sonores.

### TEST MUSIQUE

Ecoutez la musique.

### TEST EFFETS SONORES

Ecoutez les effets sonores.

### VIBRATION

Activez ou désactivez le Vibration Pack.

### OK

Sauvegardez les paramètres et retournez au menu d'Options.

## PARAMETRAGE DE LA MANETTE

### CONFIGURATION DU CLAVIER

Permet de modifier la configuration des touches.

### CALIBRATION ANALOGIQUE

Permet de régler les commandes analogiques. Paramétrez chaque bouton analogique et validez à l'aide du bouton **OK**.

### COURSE

Permet de régler les commandes analogiques lorsqu'elles sont activées.

### MAX

Permet de régler les commandes analogiques lorsqu'elles sont au maximum.

### SENSIBILITE

Permet d'ajuster la sensibilité de la direction.



## PARAMETRAGE DE LA COULEUR DE VOITURE

### SELECTIONNER

Permet de sélectionner une voiture.

### COULEUR

Permet de sélectionner un fichier de couleur personnalisé.

### PALETTE

Permet de sélectionner la couleur que vous désirez changer.

### NUANCE

Permet de changer la couleur.

### OMBRE

Permet de régler l'intensité de la couleur.

### CONTRASTE

Permet de régler le contraste de la couleur.

### PAR DEFAUT

Permet de revenir aux paramètres par défaut.

### QUITTER

Permet de sauvegarder les réglages et de revenir au menu de sélection des options.



## REGLAGE DE L'AFFICHAGE

Vous avez la possibilité de modifier la position de l'affichage. Servez-vous du stick analogique pour faire les réglages et validez à l'aide du bouton **OK**. Appuyez sur le bouton **ESC** pour annuler. Appuyez sur le bouton analogique D pour faire apparaître la position d'affichage par défaut.

## SAUVEGARDE/CHARGEMENT

### SAUVEGARDE DES DONNEES

Permet de sauvegarder un fichier de jeu.

### CHARGEMENT DES DONNEES

Permet de charger un fichier de jeu.



## FICHIERS DE SAUVEGARDE

Voici les types de fichiers de sauvegarde utilisés dans ce jeu. Lorsque la Dreamcast est sous tension, en l'absence de fichier de sauvegarde, vous serez invité à en créer un. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour créer un fichier.

### DONNEES DE JEU

Contient les données pour les Options et le mode Championnat.

### DONNEES DE RALENTI

Contient les données de ralenti.

### DONNEES FANTOME

Contient les records en mode Contre la montre et les données fantôme.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_ROO



DAYTONA\_GOO

\* Pour les données fantôme ou de ralenti, vous devez disposer de 22 blocs minimum.

## PAGE D'ACCUEIL

Pour voir les classements, consultez la page d'accueil de DAYTONA USA® 2001.

### CLASSEMENT

Consultez les classements des autres joueurs.

Si vous faites partie du classement, vous avez la possibilité d'enregistrer votre score en ligne. Vous pouvez également charger/décharger des données de ralenti et des données fantôme.

Détails du classement :

#### Classement Temps total

Temps records pour chaque course en mode Contre la montre avec le nombre de tours paramétré sur " Fixation ".

#### Classement Meilleur tour

Temps records pour chaque course en mode Contre la montre et Course simple. Vous ne pouvez pas charger des données fantôme ou de ralenti.

- Le contenu de la Page d'accueil sera mis à jour périodiquement. Sachez que le contenu peut être entièrement revu.
- Les fichiers de sauvegarde créés avec une console Dreamcast dont l'utilisateur n'est pas inscrit, ne peuvent être chargés pour son classement. Si l'inscription de l'utilisateur n'est pas terminée, effacez tous les fichiers de sauvegarde de DAYTONA USA® 2001 et recommencez depuis le début.
- Si vous désirez participer aux classements, la page d'accueil de DAYTONA USA® 2001 vous concerne également.
- Le chargement des données sur Internet est possible depuis n'importe quel VM contenant un fichier de sauvegarde DAYTONA USA® 2001.

## COMMANDES DU NAVIGATEUR INTERNET

Défiler Haut/Bas  
Déplacer le curseur  
Valider  
Annuler  
Navigation Internet

Stick analogique  
Croix multidirectionnelle  
○  
○  
○  
○  
○/D

## INFORMATIONS SUR LES CIRCUITS

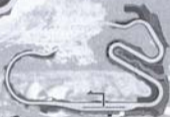
### Three Seven Speedway

Ce circuit est situé dans la capitale du jeu, Las Vegas. Très clair, il est destiné aux débutants.



### Dinosaur Canyon

Ce circuit sillonne à travers un canyon profond. Il tire son nom d'un fossile de dinosaure. De niveau intermédiaire.



### Sea-Side Street Galaxy

Avec un départ à Starlight Bridge, c'est le circuit le plus long de la série. Avec ses nombreux virages en épingle, il requiert beaucoup de technique.





#### **Desert City**

Ce circuit très technique entoure une oasis. Les dirigeables sont là pour suivre les coureurs.

#### **National Park Speedway**

Implanté dans le plus grand parc d'attractions du monde, ce circuit combine virages et lignes droites.



#### **Circuit Pixie**

Dreamcast Original  
Construit dans une forêt autrefois peuplée de fées, ce circuit est de forme ovale. Inutile de freiner, il vous suffit de s'accrocher à la route et de mettre les gaz !



#### **Rio Rio Risk**

Dreamcast Original  
Circuit construit sur un marais, se composant d'une série de courbes, puis d'une longue ligne droite. L'objectif : appuyer sur le champignon !

#### **Mermaid Lake**

Dreamcast Original  
Circuit en forme de 8. Sa grande difficulté réside dans le dernier virage.





## INFORMATIONS SUR LES VOITURES



### **HORNET**

Cette voiture constitue un bon compromis du point de vue de l'adhérence, de l'accélération et de la vitesse maxi. Elle convient pour tous les types de circuits.



### **GRASSHOPPER**

Cette voiture a la meilleure adhérence mais son accélération et sa vitesse maximale sont moins bonnes. En cas de dérive, vous pouvez reprendre rapidement le contrôle du véhicule.



### **FALCON**

Une voiture bien conçue qui tient bien la route. aisément maniable.



### **LIGHTNING**

Cette voiture possède une très bonne accélération ainsi qu'une vitesse maximale élevée mais son adhérence est faible. Imbattable en ligne droite, elle est difficilement contrôlable dans les virages.



Merci, parce que vous avez acheté DAYTONA USA® 2001. Veuillez noter que ce logiciel est destiné à être utilisé avec la console Dreamcast. Lisez ce manuel attentivement avant de commencer à jouer.

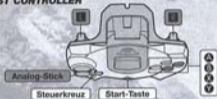
Steuerung .....	66	VS-Kampf .....	78
Spielanzeige .....	68	Rekorde .....	80
Vor dem Start .....	70	Replay .....	80
Main Select .....	72	Optionen .....	81
Einzel-Rennen .....	75	Homepage .....	84
Meisterschaft .....	75	Streckeninformation .....	85
Time Attack .....	77	Wagen-Information .....	88

DAYTONA USA® 2001 ist mit Speicherkarte (Visual Memory (VM); getrennt erhältlich) kompatibel. Näheres über Spieldaten finden Sie auf Seite 83. Bitte schalten Sie während des Speicherns die Dreamcast niemals aus oder entfernen Sie die Speicherkarte, den Controller oder anderes Zubehör.

# STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler. Für ein Solo-Spiel schließen Sie einen Controller an den Controller-Port A an. Für ein Spiel zu zweit schließen Sie die Controller an die Ports A und B an.

## DREAMCAST CONTROLLER



<b>Menü-Steuerung</b>	Cursor bewegen Bestätigen Abbrechen/Zum vorigen Bildschirm zurück Anpassen	   
<b>Spiel-Steuerung</b>	Spiel-Start/Pause Lenken Beschleunigen Bremsen Kamerawinkel wechseln Gang (nur bei manuellem Getriebe)	Start-Taste Analog-Stick   Steuerkreuz (1.)  (2.)  (3.)  (4.)

Um jederzeit während des Spiels zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig , , , und die Start-Taste am Dreamcast-Controller.

- Die Steuerung, die hier erklärt wird, entspricht der Grundeinstellung.
- Berühren Sie niemals die analogen Teile des Dreamcast-Controllers oder des Race-Controllers (hier grau hinterlegt), während Sie die Dreamcast einschalten. Das könnte den Initialisierungsprozess des Controllers stören und zu Fehlfunktionen führen.

## RACE-CONTROLLER (getrennt erhältlich)



<b>Menü-Steuerung</b>	Cursor bewegen Bestätigen Abbrechen/Zum vorigen Bildschirm zurück Anpassen	   
<b>Spiel-Steuerung</b>	Spiel-Start/Pause Lenken Beschleunigen Bremsen Kamerawinkel wechseln Gang (nur bei manuellem Getriebe)	Start-Taste Analog-Stick   (auf)  (ab)

Um jederzeit während des Spiels zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig , und die Start-Taste am Race-Controller.

## VIBRATION PACK (getrennt erhältlich)

DAYTONA USA® 2001 mit dem Vibration Pack kompatibel. Stecken Sie den Vibration Pack in den Erweiterungsanschluss 2 des Dreamcast-Controllers. Bitte beachten Sie: Der Vibration Pack kann nicht mit dem Race-Controller benutzt werden.



# SPIELANZEIGE

## EINZEL-RENNEN



## MEISTERSCHAFT



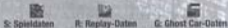
## TIME ATTACK



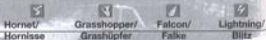
## VS-KAMPF

## ICONS

### SPEICHERKARTEN-ICONS



### AUTO-ICONS



\* Die Strecken-Icons werden auf S. 65 erläutert.

- 1 aktuelle Runde/Gesamt-Rundenzahl
- 2 Rundenzeit
- 3 Zeitlimit
- 4 Oben: Drehzahlmesser  
Unten: Tachometer  
Rechts: Gang
- 5 Position/Anzahl der Wagen
- 6 Verkehrs-Anzeige
- 7 Zeitunterschied zur schnellsten Runde  
\* Im Meisterschafts-Modus werden die Bonus-Punkte angezeigt.
- 8 Strecke: 9 Spieler-Wagen 1 führender Wagen;  
VS-Kampf: 1 Spieler 1 2 Spieler 2
- 9 Oben: Schnellste Runde  
Mitte: Gesamt-Rekord (schnellste Gesamtzeit)  
Unten: Aktuelle Rundenzeit

## Gangschaltung



### GETRIEBE-ICONS



### REFEN-ICONS



### STRECKENTYP-ICONS



## SPEICHERKARTEN-BILDSCHIRM

Ist die Dreamcast eingeschaltet, erscheint der Speicherkarten-Bildschirm. Spielen Sie zum ersten Mal, dann folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und erstellen Sie eine Spielstandsdatei.



Haben Sie bereits einen Spielstand, wird der Inhalt der Datei angezeigt. Überprüfen Sie diesen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.



## MODUSAUSWAHL-MENÜ

Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücken Sie die Start-Taste. Das Modusauswahl-Menü wird angezeigt. Wählen Sie einen Spielmodus.



## MODI

### SINGLE RACE (EINZEL- RENNEN)

S. 75

Fahren Sie gegen Computergegner und passieren Sie die Checkpoints, bevor der Zeit-Countdown abgelaufen ist.

### CHAMPIONSHIP (MEISTER- SCHAFT)

S. 75

Es gibt vier Serien (und in jeder Serie vier Rennen), in denen Sie antreten können, also insgesamt 16 Rennen. Machen Sie Punkte in jedem Rennen und gewinnen Sie die Meisterschaft.

### TIME ATTACK

S. 77

Ein Kampf um die beste Zeit. Hier können Sie auch gegen einen "Ghost Car" antreten.

### VS BATTLE (VS-KAMPF)

S. 78

Schließen Sie Controllern an die Ports A und B an, wenn Sie mit geteiltem Bildschirm gegen einen menschlichen Gegner fahren wollen.

### RECORDS (REKORDE)

S. 80

Schauen Sie die Rekorde und die Ranglisten für jede Spielstufe an.

### REPLAY

S. 80

Schauen Sie sich gespeicherte Replays an.

### OPTIONS (OPTIONEN)

S. 81

Passen Sie die verschiedenen Spieleinstellungen an.

### HOMEPAGE

S. 84

Wählen Sie sich bei der DAYTONA USA® 2001-Homepage ein und sehen Sie die Ranglisten.

## MAIN SELECT (HAUPTMENÜ)



In jedem Modus können Sie vor dem Rennen Ihren Wagen und die Strecke auswählen. Wählen Sie "Car" (Wagen) oder "Course" (Strecke) und drücken Sie **[A]**, um zu den folgenden Bildschirmen zu gelangen.

### CAR - WAGEN

Wählen Sie die Wagen-Einstellungen, die Sie benutzen möchten, aus dem Car Settings-Menü.



### COURSE - STRECKE

Wählen Sie die Einstellungen der Strecke aus dem Course Settings-Menü.



### START

Starten Sie das Rennen.

## WAGENEINSTELLUNGEN

### SELECT - AUSWÄHLEN

Wählen Sie den Wagen, den Sie fahren wollen.

### GRIP

Je höher die Anzeige, desto stärker der Grip.

### BESCHLEUNIGEN

Je höher die Anzeige, desto besser die Beschleunigung.

### HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT

Je höher die Anzeige, desto höher die Maximalgeschwindigkeit.

### AT/MT

Wählen Sie die Getriebe-Art.

### Automatik

Für Anfänger empfehlen wir Automatikgetriebe.

### Manuell-4

Das manuelle Getriebe empfehlen wir fortgeschrittenen Spielern.

### TIRES - REIFEN

Wählen Sie, welche Reifen Sie benutzen wollen.

**WEICH** **MITTELWEICH** **MITTEL** **MITTELHART** **HART**

**WEICH** hat den besseren Grip, während **HART** bessere Drifts erlaubt.

### COLOR - FARBE

Wählen Sie die Farbe des Wagens.

**CUSTOM COLOR 1** **CUSTOM COLOR 2** **CUSTOM COLOR 3**

Erstellen Sie eigene Farben, indem Sie die Car Colour-Einstellung anpassen (s. S. 82).

### HANDICAP

Einstellung des Handicaps.

Steht im VS-Kampf-Modus zur Verfügung. Wählen Sie "ON" (Ein), um die Geschwindigkeit des zurückliegenden Wagens zu erhöhen.

## COURSE SETTING-BILDSCHIRM

Wählen Sie einen der unten angegebenen Punkte aus, dann wird der Einstellungsbildschirm für diesen Punkt angezeigt. Mit **◀▶** passen Sie die Einstellung an. Wenn Sie die Strecke fertig eingestellt haben, gehen Sie auf "OK" und drücken Sie **○**, um zur Haupt-Auswahl zurück zu gelangen.

<b>SELECT - AUSWÄHLEN</b> Wählen Sie eine Strecke aus.	<b>FASTEST LAP (SCHNELLSTE RUNDE)</b> Die beste Rundenzeit auf dieser Strecke.	<b>BEST TIME (BESTZEIT)</b> Die beste Gesamtzeit für diese Strecke.	<b>CIRCUIT LENGTH (STRECKENLÄNGE)</b> Die Länge der Strecke.
---	---	--	---

## LAP - RUNDE

Wählen Sie, wie viele Runden ein Rennen haben soll. Abhängig von der Strecke und dem Typ des Rennens stehen unterschiedlich viele Runden zur Auswahl. Wählen Sie "Fixation", dann stellen Sie die Standard-Rundenzahl ein.

## ENTRY CAR

Wählen Sie die Anzahl der Wagen im Rennen.

- Im VS Battle-Modus wählen Sie mit "Player Only" (nur Spieler) einen Kampf zwischen zwei Spielern und ohne Computer-Gegner.
- Im Time Attack-Modus wird diese Einstellung nicht angezeigt.

## TYPE

Wählen Sie den Typ der Strecke.

**NORMAL TYPE**  
Normaler Typ.

**REVERSE - RÜCKWÄRTS**  
Strecke in umgekehrter Richtung.

**MIRROR - SPIEGEL**  
Gespiegelte Version der normalen Strecke.

**MIRROR REVERSE**  
Gespiegelte Strecke, rückwärts.

## SINGLE RACE (EINZEL-RENNEN)

Treten Sie gegen computergesteuerte Wagen an und passieren Sie die Checkpoints, ehe das Zeitlimit erschöpft ist. Passen Sie die Tunneleinstellungen im Main Select-Menü an und starten Sie das Rennen.

Hauptmenü  
S.72

Spielstart

Ende des Rennens  
S.79

Spielverlauf

## GAME OVER

Zeigt die Uhr Null, ehe Sie den Checkpoint erreichen, ist das Spiel vorbei - Game Over!

## NAME ENTRY (NAME EINTRAGEN)

Wenn Sie sich einen Rang unter den zehn Besten erkämpft haben und die Rundenzahl auf „Fixation“ gesetzt ist, können Sie Ihren Namen mit bis zu drei Buchstaben eingeben.



Buchstaben auswählen

Bestätigen

Buchstaben löschen

## CHAMPIONSHIP (MEISTERSCHAFT)

Sie können in vier Serien (vier Rennen pro Serie) antreten, also insgesamt 16 Rennen. Sammeln Sie Punkte in jedem Rennen und gewinnen Sie die Meisterschaft.

Wählen Sie den Spielstand, den Sie verwenden möchten. Wenn dies Ihr erstes Spiel ist, gehen Sie auf NEW GAME (Neues Spiel) und geben Sie Ihren Namen mit bis zu drei Buchstaben ein.



## PUNKTE MACHEN

Beenden Sie ein Rennen und machen Sie Punkte.

### PLATZIERUNGS-PUNKTE

Verdienen Sie sich Punkte durch eine gute Platzierung.

Beispiel: 1. 80 2. 50  
3. 40 4. 35  
5. 30  
und so weiter

### FÜHRUNGS-PUNKTE

Blieben Sie eine ganze Runde lang in Führung. Sobald Sie die Ziellinie überqueren, bekommen Sie Bonus-Punkte.

### FÜHRUNGS-PUNKTE IN FOLGE

Wenn Sie in mehreren aufeinanderfolgenden Runden in Führung liegen, bekommen Sie für jede Runde einen Extra-Punkt.

### RUNDENBESTZEIT-PUNKTE

Sie bekommen 10 Punkte, wenn Sie die beste Rundenzeit aufstellen.

Beispiel: 2 Runden: 1 Punkt  
3 Runden: 2 Punkt  
und so weiter

## SO BEENDEN SIE EINE SERIE MIT ERFOLG

In der Tabelle rechts finden Sie, welchen Rang Sie mindestens erreichen müssen, um in die nächste Serie zu gelangen.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	Top 5
SERIE 2	STRONG RUNNERS	Top 5
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	Top 3
SERIE 4	KING OF DAYTONA	Top 3

## MENÜ

Nach dem Rennen erscheint der Menü-Bildschirm. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

### SPIEL SPEICHERN

Erscheint am Ende einer jeden Serie. Speichern Sie Ihr Ergebnis auf der Speicherkarte.

### NÄCHSTES SPIEL

Gehen Sie zum nächsten Rennen.

### REPLAY

Schauen Sie das Replay des Spiels an.



## TIME ATTACK

Ein Rennen gegen die Zeit! Wenn Sie in den Strecken-Einstellungen nicht das Free Run-Setting aktiviert haben, müssen Sie die Checkpoints innerhalb des Zeitlimits passieren, oder das Spiel ist vorbei.

## GHOST CAR-AUSWAHLBILDSCHIRM

Passen Sie die Ghost Car-Einstellungen an. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

### START

Starten Sie das Rennen.

### LAST RUNNING DATA – DATEN VOM LETZTEN SPIEL VERWENDEN

Verwenden Sie die Ghost Car-Daten aus dem letzten Rennen.

\* Kann nicht angewählt werden, wenn:

- Sie zum ersten Mal den Time Attack-Modus anwählen.
- Sie im vorigen Rennen eine andere Strecke benutzt haben.

### LOAD MEMORY CARD – SPEICHERKARTE LESEN

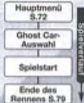
Das Memory Card-Menü wird angezeigt. Sind auf der Speicherkarte Ghost Car-Daten gespeichert, werden sie aufgelistet. Wählen Sie die Daten, die Sie benutzen wollen.

### LOAD COM DATA – COM-DATEN LADEN

Laden Sie Ghost Car-Daten aus einer vorbereiteten Auswahl.

### GHOST CLEAR – GHOST LÖSCHEN

Löschen Sie die Ghost Car-Daten und fahren Sie mit nur einem Wagen auf der Strecke.



## VS BATTLE (VS-KAMPF)

Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm.  
Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, gehen Sie auf 1PCAR, um den Wagen für Spieler 1 auszusuchen. Mit 2PCAR wählen Sie den Wagen für Spieler 2. Starten Sie das Rennen, nachdem Sie die Strecken-Einstellungen beendet haben.

### ENTRY CAR-OPTION

Im VS-Kampf können Sie folgende Wagen-Optionen auswählen:

#### ENTRY CAR 10

Es nehmen 10 Wagen am Rennen teil.

#### PLAYER ONLY

Nur die Wagen von Spieler 1 und 2 nehmen am Rennen teil.

Main Select  
P.24

Spielstart

Ende des  
Rennens S.79



Spieler 1

Spieler 2

## PAUSE-MENÜ

Drücken Sie die Start-Taste während des Spiels/Replays, um das Pause-Menü anzuzeigen. Mit **↑** wählen Sie einen Menüpunkt und bestätigen mit **○**.



**CANCEL RESTART**

Zurück zum Spiel.  
Rennen neu starten  
\* nur während des Rennens  
\* wird in einigen Modi nicht angezeigt.

**FINISH**

Ist im Time Attack-Modus die Option Free Run aktiviert, wählen Sie „Finish“ aus dem Pause-Menü, um das Rennen zu beenden.

**REPLAY EXIT**

\* nur während des Rennens  
Replay beenden und zurück zum RACE END-MENÜ.

**EXIT**

\* nur während des Replays  
Zurück zum Titelbildschirm.

## RACE END-MENÜ

Das Race End-Menü wird am Ende eines jeden Rennens angezeigt. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

### RETRY - NEUER VERSUCH

Das Rennen noch einmal versuchen.  
**MAIN SELECT - HAUPTMENÜ**  
Zurück zum Hauptmenü.

### REPLAY SAVE - REPLAY SPEICHERN

Speichern Sie das Replay auf einer Speicherkarte.

### REPLAY

Replay des Rennens anschauen.

### GHOST SELECT - GHOST-AUSWAHL

\* nur im Time Attack-Modus  
Zeigt den Ghost Car-AUSWAHL-Bildschirm an.

### GHOST SAVE

\* nur im Time Attack-Modus  
Speichern Sie die Ghost Car-Daten aus diesem Rennen.



## SAVING - SPEICHERN

Der Speicherkarten-Auswahlbildschirm zeigt alle angeschlossenen Speicherkarten an. Wählen Sie die Speicherkarte aus, die Sie verwenden wollen. Sind nicht genügend freie Blöcke auf der Speicherkarte, müssen Sie bestehende Dateien löschen, um neue speichern zu können. Wählen Sie die Dateien, die Sie löschen wollen, und wählen und bestätigen Sie YES (Ja), wenn der Bestätigungsbildschirm erscheint.



## RECORDS (REKORDE)

Das Race End-Menü erscheint am Ende eines jeden Rennens. Wählen und bestätigen Sie EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.



Auswahl  
Wechseln  
Scrolfen



+/-  
Lenkrad



## REPLAY

Schauen Sie sich gespeicherte Replays an. Wählen Sie die Datei, die Sie laden wollen, auf dem Memory Card-Auswahlbildschirm aus. Wenn Sie das Replay beenden wollen, drücken Sie die Start-Taste, um das Pause-Menü anzuzeigen, wählen Sie REPLAY EXIT und drücken Sie **START**.



(Instrumente anzeigen)

Perspektive wechseln  
Display anzeigen



Lenkrad



Bei VS-Kampf-Replays können Sie mit **START** (+/- auf dem Race Controller) von der Spieler 1-/Spieler 2-Ansicht zum geteilten Bildschirm wechseln.

## OPTIONEN

Passen Sie verschiedene Spieleinstellungen an. Wählen Sie einen Punkt an, so wird der entsprechende Einstellungsbildschirm angezeigt. Haben Sie die Einstellungen beendet, wählen und bestätigen Sie OK, um zum Modusauswahl-Menü zurückzukehren.



Anmerkung: Wenn Sie Optionen einstellen, können Sie mit **START** alle veränderten Einstellungen zurücksetzen.

## SPIELKONFIGURATION

### DIFFICULTY - SCHWIERIGKEIT

Stellen Sie ein, wieviel Zeit Sie haben, um die Checkpoints zu passieren.

### LAP TIME DISPLAY - RUNDENZEITANZEIGE

Wählen Sie ON, um beim Rennen die Rundenzeit zu sehen.

### SECTION LAP TIME DISPLAY

Wählen Sie ON, um den Zeitunterschied zur schnellsten Runde zu sehen.

### VIEW TYPE - ANSICHT

Wählen Sie die Standard-Ansicht.

### SOUND

Wählen Sie zwischen Stereo und Mono.

### BGM VOLUME - BGM-LAUTSTÄRKE

Passen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik (background music, BGM) an.

### SE VOLUME - SE-LAUTSTÄRKE

Passen Sie die Lautstärke der Soundeffekte (SE) an.

### BGM TEST

Hören Sie sich die Hintergrundmusik an.

### SE TEST

Hören Sie sich die Soundeffekte an.

### VIBRATION

Schalten Sie den Vibration Pack ein oder aus.

### OK

Speichern Sie Ihre Einstellungen und kehren Sie zum Options-Menü zurück.

## SPIELER-CONTROLLER-EINSTELLUNGEN

### KEY CONFIG - TASTENEINSTELLUNG

Passen Sie die Tastenkonfiguration an.



### ANALOG CALIBRATION - ANALOG-KALIBRIERUNG

Kalibrieren Sie die Analog-Steuerung. Benutzen Sie das jeweilige Analog-Steurelement zum Einstellen und bestätigen Sie mit **ENTER**.

**PLAY SPIEL** Stellen Sie ein, wann die Analog-Steuerung greift.

**MAX** Stellen Sie ein, wann die Analog-Steuerung den maximalen Effekt erreicht.

**SENSITIVITY** Stellen Sie die Empfindlichkeit der Lenkung ein.

## EINSTELLEN DER WAGENFARBE

**SELECT - AUSWÄHLEN** Wählen Sie einen Wagen.

**COLOR - FARBE** Wählen Sie eine selbsterstellte Farb-Datei.

**PALETTE** Wählen Sie die Farbe, die Sie ändern wollen.

**HUE - FARBTON** Ändern Sie die Farbe.

**SHADE - SCHATTIERUNG** Stellen Sie die Intensität der Farbe ein.

**VALUE - WERT** Stellen Sie ein, wie dunkel die Farbe ist.

**DEFAULT** Setzen Sie die Einstellungen zurück.

**EXIT** Speichern Sie Ihre Einstellungen und kehren Sie zum Options-Menü zurück.



## ADJUST DISPLAY - DISPLAY ANPASSEN

Sie können die Position des Displays anpassen. Mit dem Analog-Stick nehmen Sie die Einstellung vor und bestätigen mit **ENTER**. Drücken Sie **ESC**, um die Einstellung abzubrechen. Mit **HOME** bringen Sie das Display wieder in die Grundposition.

## SAVE/LOAD - SPEICHERN/LADEN

**DATA SAVE - DATEN SPEICHERN** Speichern Sie einen Spielstand.

**DATA LOAD - DATEN LADEN** Laden Sie eine Spieldatei.



## DATEIEN SPEICHERN

Welche Speicherdateien in diesem Spiel benutzt werden, sehen Sie in der Liste unten. Wenn die Dreamcast eingeschaltet wird und Sie keine Speicherdatei haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine erstellen wollen oder nicht. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf dem Bildschirm.

### SPIELDATEN

Enthält Daten für die Optionen und den Meisterschafts-Modus.



DAYTONA\_CNF

### REPLAY-DATEN

Enthält Replay-Daten.



DAYTONA\_ROO

### GHOST CAR-DATEN

Enthält die Rekorde für den Time Attack-Modus und Ghost Car-Daten.



DAYTONA\_GOO

\* Für Replay- oder Ghost Car-Daten brauchen Sie mindestens 22 freie Speicherblöcke.

## HOMEPAGE

Gehen Sie auf die DAYTONA USA® 2001-Homepage und sehen Sie sich die Ranglisten an.

### RANKING (RANGLISTE)

Sehen Sie sich die Position anderer Spieler in der Rangliste an.

Sind Ihre Rekorde gut genug für eine Platzierung, können Sie sie ins Netz stellen. Sie können auch Replays und Ghost Car-Daten hoch-/herunterladen.

Angaben zu den Ranglisten:

#### **Zeitliche Gesamtreihenfolge - Gesamtzeit-Rangliste**

Rekordzeiten für jede Strecke im Time Attack-Modus mit Standard-Rundenzahl („Fixation“).

#### **Fastest Lap Ranking - Rundenzeit-Rangliste**

Rekord-Rundenzeiten für jede Strecke im Time Attack- und Einzelrennen-Modus. Sie können hier weder Ghost Car- noch Replay-Daten hochladen.

- Der Inhalt der Homepage wird von Zeit zu Zeit aktualisiert. Bitte beachten Sie, dass die Seite sogar komplett erneuert werden kann.
- Es können keine Spieldaten in die Ranglisten gestellt werden, wenn sie von einer Dreamcast-Konsole stammen, deren User-Registrierung nicht abgeschlossen wurde. Haben Sie die User-Registrierung nicht durchgeführt, löschen Sie bitte alle DAYTONA USA® 2001-Datensätze und fangen Sie noch einmal ganz von vorne an.
- Wenn Sie bei den Ranglisten mitmachen möchten, lesen Sie bitte auch die DAYTONA USA® 2001-Homepage.
- Sie können Daten von jedem VM ins Netz stellen, das eine DAYTONA USA® 2001-Speicherdatei enthält.

## WEB-BROWSER-STEUERUNG

Scrollen (Auf/Ab)  
Cursor bewegen  
Bestätigen  
Abbrechen  
Web-Navigation

Analog-Stick  
Steuerkreuz  
○  
○  
■ ■

## STRECKENINFORMATION



### Three Seven Speedway

Liegt im Dorado der Spieler, in Las Vegas. Gut ausgeleuchtet und für Anfänger geeignet.

### Dinosaur Canyon

Windet sich durch einen tiefen Canyon. Die Strecke hat ihren Namen von einem gigantischen vorsteinerten Dinosaurier. Mittlere Schwierigkeitsgrad.



### Sea-Side Street Galaxy

Fängt bei der Starlight Bridge an und ist die längste Strecke der Serie. Die vielen engen Kurven machen eine technisch perfekte Fahrweise erforderlich.



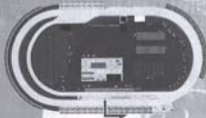


#### Desert City

Diese eher technische Strecke führt um eine Gasse herum. Die Fahrer werden von bunten Ballons begrüßt.

#### National Park Speedway

Liegt im größten Vergnügungspark der Welt. Bietet eine Mischung aus Kurven und Geraden.



#### Circuit Pixie

Dreamcast-Original  
Liegt in einem Wald, in dem es einmal Elfen gegeben haben soll. Eine ovale Strecke. Wozu bremsen? Einfach Vollgas geben und ab in den Windschatten!



#### Rio Rio Risk

Dreamcast-Original  
Eine Strecke in einem Sumpfgebiet. Besteht aus einer Serie von Kurven und dann einer langen Geraden. Für diese Strecke ist gute Beschleunigung vonnöten.

#### Mermaid Lake

Dreamcast-Original  
Eine Strecke in Achterform. Der schwierigste Teil ist die letzte Kurve...



## WAGEN-INFORMATION



### **HORNET (HORNISSE)**

Zeichnet sich aus durch eine gute Balance zwischen Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Geeignet für alle Strecken.



### **GRASSHOPPER (GRASHÜPFER)**

Hat den besten Grip von allen Wagen, beschleunigt aber nicht besonders gut und hat eine geringere Höchstgeschwindigkeit. Lässt sich im Drift leicht steuern.



### **FALCON (FALKE)**

Ausgewogen mit gutem Grip. Sehr leicht zu handhaben.



### **LIGHTNING (BLITZ)**

Beschleunigt sehr stark, hohe Maximalgeschwindigkeit, aber wenig Grip. Auf Geraden unschlagbar, aber in den Kurven schwierig handzuhaben.



Gracias por adquirir DAYTONA USA® 2001. Recuerda que este software está diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast. Lee detenidamente este manual de instrucciones antes de jugar.

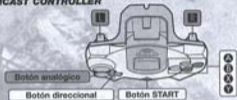
Controles .....	90	Modo VS Battle .....	102
Pantalla del juego .....	92	Records .....	104
Inicio .....	94	Replay .....	104
Main Select .....	96	Options .....	105
Modo Single Race .....	99	Homepage .....	108
Modo Championship .....	99	Los circuitos .....	109
Modo Time Attack .....	101	Los coches .....	112

DAYTONA USA® 2001 es compatible con una tarjeta de memoria. La unidad Visual Memory (VM) se vende por separado. Para más información acerca de los archivos de partida, consulta la página 107. No desconectes la consola ni extraigas la tarjeta de memoria, el mando de control o cualquier otro periférico mientras guardas una partida.

# CONTROLES

Este es un juego para uno o dos jugadores. Para que juegue un jugador, conecta el mando de control al puerto del mando A. Para que jueguen dos jugadores, conecta los mandos de control a los puertos del mando A y B.

## DREAMCAST CONTROLLER



<b>Controles del menú</b>	Mover cursor Aceptar Cancelar / Volver a la pantalla anterior Ajustar	
<b>Controles del juego</b>	Iniciar partida / Pausa Dirección Acelerar Frenar Cambiar ángulo de la cámara Marchas (sólo en transmisión manual)	Botón START Botón analógico Gatillo Derecho Gatillo izquierdo en botón direccional ① (1ª) ② (2ª) ③ (3ª) ④ (4ª)

Para regresar a la pantalla de presentación durante una partida, mantén pulsados simultáneamente los botones y el botón START.

- Los controles descritos en este manual corresponden a la configuración predeterminada del mando de control.
- No toques nunca las partes analógicas (aparecen en casillas grises) del mando de control ni del volante mientras enciendes la consola Dreamcast. Si lo haces, puedes provocar un fallo en el proceso de inicio del mando de control que puede resultar en un mal funcionamiento durante el juego.

## RACE CONTROLLER (se vende por separado)



<b>Controles del menú</b>	Mover cursor Aceptar Cancelar / Volver a la pantalla anterior Ajustar	+/- 
<b>Controles del juego</b>	Iniciar partida / Pausa Dirección Acelerar Frenar Cambiar ángulo de la cámara Marchas (sólo en transmisión manual)	Botón START Botón analógico Gatillo Derecho Gatillo izquierdo +/- ① (subir) ② (bajar)

Para regresar a la pantalla de presentación durante una partida, mantén pulsados simultáneamente los botones y START del volante.

## VIBRATION PACK (se vende por separado)

DAYTONA USA® 2001 es compatible con el periférico Vibration Pack. Conéctalo en el puerto de expansión 2 del mando de control. Advertencia: El periférico Race Controller no es compatible con el periférico Vibration Pack.



# PANTALLA DEL JUEGO

## SINGLE RACE



## CHAMPIONSHIP



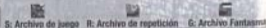
## TIME ATTACK



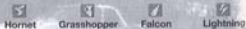
## VS BATTLE

## ICONOS

### ICONOS DE LA TARJETA DE MEMORIA



### ICONOS DE COCHES



\* Para obtener más información sobre los iconos de los circuitos, consulta la página 109.

- 1 Vuelta actual / Número total de vueltas
- 2 Tiempo de la vuelta
- 3 Límite de tiempo
- 4 Parte superior: Tacómetro Parte inferior: Velocímetro  
Derecha: Marcha
- 5 Posición / Número de coches
- 6 Tráfico
- 7 Diferencia de tiempo con la vuelta más rápida  
\* En el modo Championship (Campeonato) se muestran los puntos de bonificación.
- 8 Circuito: 9 Coche del jugador 10 Coche en cabeza;  
Modo VS Battle: 11 Jugador 1 12 Jugador 2
- 13 Parte superior: Vuelta más rápida  
Centro: Tiempo total (mejor tiempo total)  
Parte inferior: Tiempo actual de la vuelta

## TRANSMISIÓN



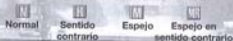
### ICONOS DE TRANSMISIÓN



### ICONOS DE LOS NEUMÁTICOS



### ICONOS DEL TIPO DE CARRERA



## PANTALLA DE LA TARJETA DE MEMORIA

Cuando enciendas la consola, aparecerá la pantalla de selección de tarjeta de memoria. Si es la primera vez que juegas, sigue las instrucciones sobre cómo crear un archivo para guardar las partidas.



Si ya has creado este archivo, aparecerá el contenido del mismo. Comprueba el contenido del archivo antes de empezar a jugar.



## SELECCIÓN DEL MODO

Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa el botón START para acceder al menú de selección del modo (Mode Select) y selecciona el modo en el que deseas jugar.



## MODOS

**SINGLE RACE**

*página 99*

Compete contra coches controlados por la consola y cruza los puntos de control antes de que se agote el tiempo.

**CHAMPIONSHIP**

*página 99*

Este modo se compone de cuatro series (cuatro carreras por serie), con un total de 16 carreras en las que competir. Gana puntos en cada carrera y gana el campeonato.

**TIME ATTACK**

*página 101*

Una lucha contrareloj para establecer el mejor tiempo. También se puede competir contra un coche "fantasma".

**VS BATTLE**

*página 102*

Conecta dos mandos de control a los puertos del mando A y B y entabla un duelo contra otro jugador en pantalla partida.

**RECORDS**

*página 104*

Consulta los tiempos y las clasificaciones en cada nivel.

**REPLAY**

*página 104*

Echa un vistazo a las repeticiones guardadas.

**OPTIONS**

*página 105*

Modifica la configuración de las opciones del juego.

**HOMEPAGE**

*página 108*

Visita la página oficial de DAYTONA USA® 2001 para consultar las clasificaciones.



## MAIN SELECT



Desde esta pantalla podrás seleccionar el coche y el circuito que vas a utilizar en una carrera. Selecciona "Car" (Coche) o "Course" (Circuito) y pulsa el botón **A** para acceder a las siguientes pantallas:

### CAR

Elige la configuración del coche en el menú Car Settings.



### COURSE

Elige la configuración del circuito en el menú Course Settings.



### START

Empieza la carrera.

## MENÚ CAR SETTING

### SELECT

Selecciona el coche que desees usar.

### GRIP

Cuanto mayor sea el indicador, mayor adherencia.

### ACCELERATION

Cuanto mayor sea el indicador, mayor nivel de aceleración.

### MAX SPEED

Cuanto mayor sea el indicador, mayor velocidad máxima posible.

### AT/MT

Selecciona la transmisión.

### Automatic

La transmisión automática es recomendable para principiantes.

### Manual (4 marchas)

La transmisión manual es recomendable para jugadores expertos.

### TIRE

Selecciona los neumáticos que desees utilizar.

### SOFT

(Blando)

### MEDIUM SOFT

(Medio blando)

### MEDIUM

(Medio)

### MEDIUM HARD

(Medio duro)

### HARD

(Duro)

Los neumáticos blandos aportan mayor adherencia, mientras que los duros permiten un mejor deslizamiento.

### COLOR

Selecciona el color del coche.

### CUSTOM COLOR 1

### CUSTOM COLOR 2

### CUSTOM COLOR 3

Personaliza tu coche ajustando todas las opciones de color para el coche. (Consulta la página 106)

### HANDICAP

Configuración de handicaps.

Aparece en el modo VS Battle (Enfrentamiento). Actívalo (ON) para aumentar la velocidad del coche que vaya perdiendo.

## COURSE SETTING

Para configurar la carrera, selecciona una de las opciones que aparecen a continuación y accede a la pantalla de configuración correspondiente. Utiliza para ajustar la configuración. Cuando hayas acabado, selecciona OK y pulsa el botón para volver al menú principal (Main Select).

### SELECT

Selecciona un circuito.

### FASTEST LAP

La vuelta más rápida registrada en ese circuito.

### BEST TIME

El mejor tiempo registrado en ese circuito.

### CIRCUIT LENGTH

La longitud del circuito.

### LAP

Selecciona el número de vueltas que quieres realizar. Dependiendo del circuito y del tipo de carrera, varará el número de vueltas disponibles. Selecciona Fixation Lap (Fijo) para activar el número de vueltas predeterminado.

### ENTRY CAR

Selecciona el número de coches que participarán en la carrera.

- En el modo Vs Battle (Enfrentamiento), selecciona Player Only para que sólo participen en la carrera los dos jugadores.
- En el modo Time Attack (Contra reloj), no aparecerá este parámetro.

### TYPE

Selecciona el tipo de circuito.

#### NORMAL TYPE

Recorrido normal.

#### REVERSE

Recorrido normal en sentido contrario.

#### MIRROR

Recorrido normal pero en modo espejo.

#### MIRROR REVERSE

Recorrido en sentido contrario y en modo espejo.

## SINGLE RACE

En este modo de Carrera tendrás que enfrentarte a coches controlados por la consola y atravesar los puntos de control antes de que se agote el tiempo. Configura las opciones de la carrera en el menú principal y ponte en marcha.

## GAME OVER

Si se agota el tiempo antes de que atraveses el control, ¡fin de la partida!

Main Select  
Pág. 96

Game  
Start

Race End  
Menu Pág. 103

PASOS

## NAME ENTRY

Tras la carrera, si figuras entre los 10 primeros y el número de vueltas está establecido en Fixation (Fijo), podrás introducir tu nombre utilizando un máximo de tres caracteres.



Seleccionar letra

Aceptar

Borrar letra

## CHAMPIONSHIP

En este modo de Campeonato hay cuatro series (cuatro carreras por serie), que hacen un total de 16 carreras en las que competir. Gana puntos en cada carrera y gana el campeonato.

Selecciona los datos que deseas utilizar. Si es la primer vez que juegas, selecciona NEW GAME (Partida nueva) e introduce tu nombre utilizando un máximo de tres caracteres.



## GANA PUNTOS

Acaba una carrera y gana puntos.

### RANKING POINT

Gana puntos en función de tu clasificación.

ej.) 1º 80 2º 50  
3º 40 4º 35  
5º 30

y así sucesivamente

### LEAD LAP POINT

Si te mantienes a la cabeza durante toda una vuelta, conseguirás una bonificación de puntos cuando cruces la meta.

### CHAIN LEAD LAP POINT

Si te mantienes en cabeza de carrera durante varias vueltas consecutivas, conseguirás un punto extra por cada vuelta.

### BEST LAP POINT

Registra la mejor vuelta y ganarás 10 puntos.

ej.) 2 vueltas: 1 punto  
3 vueltas: 2 puntos  
y así sucesivamente

## REQUISITOS PARA SUPERAR UNA SERIE

Consulta la tabla de la derecha para saber cuál es la clasificación mínima para pasar a la siguiente serie.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	5 mejores
SERIE 2	STRONG RUNNERS	5 mejores
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	3 mejores
SERIE 4	KING OF DAYTONA	3 mejores

## MENÚ

Después de cada carrera, aparecerá la pantalla del menú. Selecciona [EXIT] (Salir) y confirma tu elección para regresar a la pantalla de presentación.

### SAVE GAME

La opción de guardar partida aparecerá después de cada serie. Guarda tus resultados en una tarjeta de memoria.

### NEXT GAME

Ve a la siguiente carrera.

### REPLAY

Disfruta de una repetición de la carrera.



## TIME ATTACK

Una carrera contrareloj! A menos que habilites la opción Free Run (Carrera libre) en la configuración del circuito (Course Settings), deberás pasar por los puntos de control sin superar el tiempo establecido o de lo contrario se acabará la partida.

## PANTALLA GHOST CAR SELECT

Ajusta la configuración del coche fantasma.

Selecciona EXIT (Salir) para regresar al menú principal (Main Select).

### START

Empieza la carrera.

### LAST RUNNING DATA

Utiliza los datos del coche fantasma de la carrera anterior.

• No puede seleccionarse si:

- Es la primera vez que seleccionas el modo Time Attack (Contrareloj).
- Utilizaste un circuito distinto en la carrera anterior.

### LOAD MEMORY CARD

Aparecerá el menú de la tarjeta de memoria. Podrás ver los datos del coche fantasma que estén grabados en la tarjeta de memoria. Selecciona los que quieras utilizar.

### LOAD COM DATA

Carga datos del coche fantasma de una selección ya preparada.

### GHOST CLEAR

Elimina los datos del coche fantasma y corre con un solo coche en la pista.

Main Select  
Pág. 96

Ghost Car  
Select

Game  
Start

Race End  
Menu Pág. 103

PASOS



## VS BATTLE

En este modo de Enfrentamiento dos jugadores podrán competir en pantalla partida.

En el menú principal, selecciona "1PCAR" para elegir el coche del primer jugador y "2PCAR" para elegir el del segundo jugador. La carrera empezará cuando completes la configuración del recorrido.

### OPCIÓN DE INSCRIPCIÓN DE COCHE

En el modo Vs Battle (Enfrentamiento), puedes seleccionar las siguientes opciones:

#### ENTRY CAR 10

Participarán 10 coches en la carrera.




#### PLAYER ONLY

Sólo participarán en la carrera los coches de los jugadores 1 y 2.



## MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START durante el juego o durante las repeticiones para desplegar el menú de Pausa (Pause).

Utiliza   para seleccionar una opción y pulsa el botón  para confirmarla.



**CANCEL  
RESTART**

Regresa al juego.  
Vuelve a empezar la carrera.  
\*sólo mientras corres.

**FINISH**

\*no disponible en todos los modos.  
Cuando esté activada la opción Free Run (Carrera libre) del modo Time Attack (Contra reloj), selecciona Finish en el menú de Pausa para finalizar la carrera.  
\*sólo mientras corres.

**REPLAY EXIT**

Sal de la repetición y regresa a la pantalla RACE END MENU (menú Final de carrera).  
\*sólo cuando estés viendo una repetición.

**EXIT**

Regresa a la pantalla de presentación.

## RACE END MENU

Esta pantalla aparecerá al final de cada carrera. Selecciona EXIT (Salir) y confirma tu elección para regresar a la pantalla de presentación.



### RETRY

Vuelve a repetir la misma carrera.

### MAIN SELECT

Regresa al menú principal.

### REPLAY SAVE

Guarda las repeticiones en una tarjeta de memoria.

### REPLAY

Ve la repetición de la carrera.

### GHOST SELECT

\*sólo en el modo Time Attack (Contra reloj).  
Accede a la pantalla Ghost Car Select (Selección del coche fantasma).

### GHOST SAVE

\*sólo en el modo Time Attack  
Guarda el archivo del coche fantasma (Ghost Car) de esa carrera.

## CÓMO GUARDAR

En la pantalla de selección de tarjeta de memoria podrás ver todas las tarjetas de memoria que estén conectadas en ese momento. Selecciona la que desees usar. Si no dispones de suficientes bloques de memoria libres, deberás borrar archivos existentes. Selecciona los archivos que desees borrar. Selecciona YES (Sí) y confirma tu decisión cuando aparezca la pantalla de confirmación.

## RECORDS

Puedes ver los tiempos y clasificaciones cuando finaliza cada carrera. Selecciona EXIT (Salir) y confirma tu elección para regresar a la pantalla de presentación.



Seleccionar objeto		+/-
Cambiar		Volante
Máximo desplazamiento		

## REPLAY

Disfruta de las repeticiones de las carreras. Selecciona el archivo que desees cargar desde la pantalla de selección de tarjeta de memoria.

Para salir de la repetición, pulsa el botón START para acceder al menú de Pausa (Pause), selecciona REPLAY EXIT (Salir de repetición) y pulsa el botón



(Mostrar opciones)



Ángulo de la cámara		Volante
Mostrar opciones		



Para ver repeticiones del modo Vs Battle (Enfrentamiento), utiliza (+/-) en el volante para alternar entre el ángulo de Jugador 1 / Jugador 2 y la pantalla partida.

## OPTIONS

Desde el menú de Opciones puedes ajustar la configuración del juego. Selecciona una opción para acceder a su pantalla de configuración. Realiza todos los cambios necesarios, selecciona OK y confirma tu elección para regresar al menú Mode Select (Selección del modo).

**Advertencia:** Cuando modifiques las opciones, pulsa el botón si quieres anular las modificaciones.



## GAME CONFIG

Configura las opciones del juego.

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>DIFFICULTY</b>               | Ajusta el límite de tiempo para cruzar los puntos de control.   |
| <b>LAP TIME DISPLAY</b>         | Activa (ON) o desactiva (OFF) el marcador del tiempo de la vuelta en una carrera.                     |
| <b>SECTION LAP TIME DISPLAY</b> | Activa (ON) o desactiva (OFF) el marcador comparativo de tiempos con respecto a la vuelta más rápida. |
| <b>VIEW TYPE</b>                | Selecciona el ángulo de cámara.   |
| <b>SOUND</b>                    | Selecciona sonido Stereo (Estéreo) o Mono.  |
| <b>BGM VOLUME</b>               | Ajusta el volumen de la música de fondo.  |
| <b>SE VOLUME</b>                | Ajusta el volumen de los efectos de sonido.   |
| <b>BGM TEST</b>                 | Escucha la música de fondo.   |
| <b>SE TEST</b>                  | Escucha los efectos de sonido.  |
| <b>VIBRATION</b>                | Activa o desactiva el periférico Vibration Pack.  |
| <b>OK</b>                       | Guarda los cambios y regresa al menú Options (Opciones).  |

## PLAYER CONTROLLER SETTINGS

Configura las opciones del mando de control.

### KEY CONFIG

Ajusta la configuración de los botones.

### ANALOG CALIBRATION

Ajusta los controles analógicos. Utiliza cada botón analógico para hacer los cambios y pulsa el botón **OK** para confirmar los cambios.

### PLAY

Realiza ajustes cuando entre en funcionamiento el control analógico.

### MAX

Realiza ajustes cuando el control analógico alcance el efecto máximo.

### SENSITIVITY

Ajusta la sensibilidad del volante.



## CAR COLOR SETTING

Configura el color del coche.

### SELECT

Selecciona un coche.

### COLOR

Elige una configuración personalizada (custom color).

### PALETTE

Elige el color que quieras cambiar.

### RGB

Cambia el color.

### SHADE

Ajusta la intensidad del color.

### VALUE

Ajusta la sombra del color.

### DEFAULT

Vuelve a la configuración predeterminada.

### EXIT

Guarda los cambios y regresa al menú Options (Opciones).



## ADJUST DISPLAY

Ajusta la posición de la pantalla desde esta opción. Utiliza el botón analógico para hacer los cambios y pulsa el botón **OK** para aceptar. Pulsa el botón **ESC** para cancelar. Presiona el gatillo **TRIGGER** para que la configuración de la pantalla vuelva a la posición predeterminada.

## SAVE/LOAD

Guarda o carga las partidas.

### DATA SAVE

Guarda un archivo de partida.

### DATA LOAD

Carga un archivo de partida.



## ARCHIVOS DE PARTIDA

A continuación te describimos los archivos de partida que encontrarás en este juego. Si no dispones de ningún archivo de partida guardado al encender la consola Dreamcast, se te preguntará si quieres crear uno nuevo. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para crear un archivo.

### GAME DATA

Contiene datos para los modos Options (Opciones) y Championship (Campeonato).



DAYTONA\_CNF

### REPLAY DATA

Contiene repeticiones.



DAYTONA\_ROO

### GHOST CAR DATA

Contiene los archivos del modo Time Attack (Contrarreloj) y del Ghost Car (Coche fantasma).



DAYTONA\_GOO

Para las repeticiones y los datos del coche fantasma se necesitan al menos 22 bloques.

## HOMEPAGE

Accede a la página web oficial de DAYTONA USA® 2001 y consulta la clasificación.

### RANKING

Consulta la clasificación de los demás jugadores.

Si tus tiempos te permiten entrar en la clasificación, podrás registrarlos on-line. También puedes enviar / descargar repeticiones y archivos de coches fantasma.

Datos de la clasificación:

#### Total Time Ranking

Clasificación de los mejores tiempos en cada circuito en el modo Time Attack (Contra reloj). El número de vueltas debe estar establecido en Fixation Lap (Fijo).

#### Fastest Lap Ranking

Clasificación de los mejores tiempos registrados en todos los circuitos del modo Time Attack (Contra reloj) y Single Race (Carrera). No puedes enviar archivos de repeticiones ni de coches fantasma.

- Los contenidos de la página oficial se actualizan periódicamente. No olvides que pueden renovarse los contenidos por completo.
- No se podrán enviar archivos de partidas guardadas que hayan sido creados por una consola Dreamcast con la que no se haya completado el registro de usuario. Si no has completado el registro de usuario, borra todos los archivos DAYTONA USA® 2001 que hayas guardado y empieza de nuevo.
- Si vas a formar parte de la Clasificación (Rankings), visita la página web oficial de DAYTONA USA® 2001.
- Puedes enviar archivos desde cualquier unidad VM que contenga archivos guardados de DAYTONA USA® 2001.

## CONTROLES DEL NAVEGADOR

Desplazamiento arriba / abajo  
Mover cursor  
Aceptar  
Cancelar  
Desplegar menús

Botón analógico  
Botón direccional  
●  
●  
Gatillo izquierdo / Derecho

## LOS CIRCUITOS



### Three Seven Speedway

Este recorrido está ubicado en la metrópolis del juego, Las Segas. Es muy luminoso y está pensado para principiantes.

### Dinosaur Canyon

Este circuito transcurre por un profundo cañón y recibe su nombre de un enorme fósil de dinosaurio. Nivel de dificultad: Medio.



### Sea-Side Street Galaxy

Empieza en el puente Starlight y es el recorrido más largo de la serie. Sus numerosas curvas cerradas requieren una técnica pulida.





#### **Desert City**

Este circuito de gran complejidad técnica se localiza alrededor de un oasis en el desierto. Los globos aerostáticos dan la bienvenida a los pilotos.

#### **National Park Speedway**

Construido en el parque de atracciones más grande del mundo, este circuito ofrece una mezcla de curvas y rectas.



#### **Circuit Pixie**

Original de Dreamcast.  
Construido en un bosque en el que se dice que antaño hubo hadas. Es un recorrido oval, así que nada de frenos: pisa el acelerador y entra en el rebufo!



#### **Rin Rin Rink**

Original de Dreamcast.  
Un circuito construido en un pantano con algunas curvas y una gran recta. Tendrás que ser capaz de acelerar rápidamente.

#### **Mermaid Lake**

Original de Dreamcast.  
Un circuito con forma de ocho. El tramo más complicado es la última curva.





## LOS COCHES



### **HORNET**

Este coche tiene una adherencia, aceleración y velocidad máxima aceptables. Es apropiado para todos los circuitos.



### **GRASSHOPPER**

Este coche tiene la mejor adherencia, pero poco nivel de aceleración y de velocidad máxima. Puedes controlar el coche rápidamente cuando te desvies.



### **FALCON**

Un coche perfeccionado con alto nivel de adherencia y muy fácil de controlar.



### **LIGHTNING**

Este coche tiene un alto nivel de aceleración y de velocidad máxima, pero poca adherencia. No habrá quien te gane en las rectas, pero es difícil de controlar en las curvas.



## SOMMARIO

Complimenti per l'acquisto di DAYTONA USA® 2001. Tieni presente che questo software può essere usato esclusivamente con la console Dreamcast. Prima di giocare, leggi tutto il presente manuale di istruzioni.

Controlli .....	114	Gara a due .....	126
Schermata di gioco .....	116	Record .....	128
Avvio .....	118	Replay .....	128
Schermata di selezione principale .....	120	Opzioni .....	129
Gara singola .....	123	Home page .....	132
Campionato .....	123	Informazioni sui circuiti .....	133
Gara a cronometro .....	125	Informazioni sulle auto .....	136

DAYTONA USA® 2001 è un gioco compatibile con la scheda memoria [unità Visual Memory (VM) in vendita a parte]. Per i dettagli sul file di gioco, vedi a p. 131. Durante il salvataggio, non spegnere mai la Dreamcast, né rimuovere la scheda memoria, il controller o altre periferiche.

## CONTROLLI

Questo è un gioco per 1 o 2 giocatori. Per il gioco a 1 solo giocatore, collega il controller all'apertura di controller A. Per il gioco a 2 giocatori, collega i controller alle aperture di controller A e B.

### DREAMCAST CONTROLLER



<b>Controlli nel menu</b>	Per spostare cursore Per immettere Per annullare/tornare alla schermata precedente Per regolare	   
<b>Controlli di gioco</b>	Avvio gioco/pausa Per sterzare Per accelerare Per frenare Per cambiare la visuale della telecamera Marce (solo cambio manuale)	Tasto Start (Avvio) Pulsante analogico per il pollice   Tasto D (1)  (2)  (3)  (4)

Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento nel corso del gioco, premi e tieni premuti contemporaneamente i tasti e Start (Avvio) sul Dreamcast Controller.

Quelli visualizzati in questa pagina sono i controlli predefiniti.

Durante l'accensione della Dreamcast, non toccare mai le parti analogiche (visualizzate in riquadri grigi) del Dreamcast Controller o del Race Controller, onde evitare il rischio di interrompere la procedura di inizializzazione del controller e causare malfunzionamenti.

### RACE CONTROLLER (in vendita a parte)



<b>Controlli nel menu</b>	Per spostare cursore Per immettere Per annullare/tornare alla schermata precedente Per regolare	 
<b>Controlli di gioco</b>	Avvio gioco/pausa Per sterzare Per accelerare Per frenare Per cambiare la visuale della telecamera Marce (solo cambio manuale)	Tasto Start (Avvio) Pulsante analogico per il pollice  (scala)

Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento nel corso del gioco, premi e tieni premuti contemporaneamente i tasti e Start (Avvio) sul Race Controller.

### VIBRATION PACK (in vendita a parte)

DAYTONA USA® 2001 può essere utilizzato con il Vibration Pack. Inserisci il Vibration Pack nella presa di espansione 2 del Dreamcast Controller.

Nota: il Vibration Pack non può essere utilizzato con il Race Controller.



# SCHERMATA DI GIOCO

## GARA SINGOLA



## CAMPIONATO



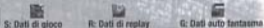
## GARA A CRONOMETRO



## GARA A DUE

## ICONE

### ICONE DELLA SCHEDA MEMORIA



### ICONE DELLE AUTO



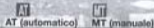
\* Le icone dei circuiti sono spiegate a p. 133.

- 1 Giro attuale/numero totale di giri
- 2 Tempo di giro
- 3 Tempo limite
- 4 In alto: Contagiri      In basso: Tachimetro  
A destra: Cambio
- 5 Posizione/numero di auto
- 6 Display del traffico
- 7 Distacco dal giro più veloce  
\* In modalità Campionato, sono visualizzati i punti premio.
- 8 Circuito: 9 Auto giocatore 1 Auto in testa; Gara a 2: 1 Giocatore 1 2 Giocatore 2
- 9 In alto: Giro più veloce  
Al centro: Record totale (il miglior tempo totale)  
In basso: Tempo di giro attuale

### Cambio



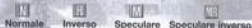
### ICONE DEL CAMBIO



### ICONE DEI PNEUMATICI



### ICONE DEL TIPO DI CIRCUITO



## SCHERMATA DELLA SCHEDA MEMORIA

Una volta accesa la console, viene visualizzata la schermata della scheda memoria. Se è la prima volta che stai giocando, segui le istruzioni visualizzate per creare un file in cui salvare i dati di gioco.



Se hai già creato tale tipo di file, viene visualizzato il contenuto del file. Prima di avviare il gioco, controlla il contenuto del file in questione.

## MENU DI SELEZIONE DELLA MODALITÀ

Quando viene visualizzata la schermata del titolo, premi il tasto Start (Avvio) per visualizzare il menu di selezione della modalità e scegli la modalità in cui desideri giocare.



## MODALITÀ

### GARA SINGOLA

P.123

Qui gareggi contro le auto controllate dal computer, superando i posti di controllo prima che il tempo limite scenda a zero.

### CAMPIONATO

P.123

Qui gareggi in quattro serie (quattro gare per serie), per un totale di 16 gare e cerchi di accumulare i punti in ogni gara e di vincere il campionato.

### GARA A CRONOMETRO

P.125

Qui gareggi per ottenere il tempo migliore. È possibile gareggiare contro un'auto «fantasma».

### GARA A DUE

P.126

Collega il controller alle aperture di controllo A e B e affronta un altro giocatore nella schermata divisa in due.

### RECORD

P.128

Visualizza i record e le classifiche per ogni tappa.

### REPLAY

P.128

Visualizza i file di replay salvati.

### OPZIONI

P.129

Consente di regolare le varie impostazioni di gioco.

### HOME PAGE

P.132

Consente di collegarsi alla home page di DAYTONA USA® 2001 per controllare le classifiche.

## SCHERMATA DI SELEZIONE PRINCIPALE



In ogni modalità, prima che inizi la gara, potrai selezionare l'auto e il circuito da usare nella gara in questione. Seleziona «Car» (Auto) o «Course» (Circuito) e premi **[A]** per visualizzare le schermate seguenti.

### CAR

Seleziona le impostazioni per l'auto che desideri usare dal menu Car Settings (Impostazioni auto).



### COURSE

Seleziona le impostazioni per il circuito dal menu Course Settings (Impostazioni circuito).



### START

Avvia la gara.

## MENU CAR SETTING (IMPOSTAZIONI AUTO)

### SELECT

Seleziona l'auto che desideri usare.

#### GRIP (TENUTA DI STRADA)

Più l'indicatore è esteso, maggiore è la tenuta di strada.

#### ACCELERATION (ACCELERAZIONE)

Più l'indicatore è esteso, maggiore è il livello di accelerazione.

#### MAX SPEED (VELOCITÀ MASSIMA)

Più l'indicatore è esteso, maggiore è il livello di velocità massima.

### AT/MT

Seleziona il tipo di cambio.

#### AUTOMATIC (AUTOMATICO)

Il cambio automatico è consigliato per i principianti.

#### MANUAL-4 GEARS (MANUALE-4 MARCE)

Il cambio manuale è consigliato per i giocatori esperti.

### TIRE

Seleziona i pneumatici che desideri usare.

**SOFT (MORBIDI)**   **MEDIUM SOFT (MORBIDI MEDI)**   **MEDIUM (MEDI)**   **MEDIUM HARD (DURI MEDI)**   **HARD (DURI)**

I pneumatici di tipo **SOFT** garantiscono una tenuta di strada migliore, mentre quelli di tipo **HARD** garantiscono uno spostamento migliore.

### COLOR

Seleziona il colore dell'auto.

**CUSTOM COLOR 1 (Colore pers. 1)**   **CUSTOM COLOR 2 (Colore pers. 2)**   **CUSTOM COLOR 3 (Colore pers. 3)**

Crea colori personalizzati regolando l'impostazione del colore dell'auto (vedi a p. 130).

### HANDICAP

Imposta l'handicap.

Opzione visualizzata nella modalità VS Battle (Gara a due). Seleziona «ON» per aumentare la velocità dell'auto che sta perdendo.

## SCHEMATA DI IMPOSTAZIONE DEL CIRCUITO

Selezionando una delle opzioni elencate sotto viene visualizzata la schermata di impostazione relativa all'opzione. Usa **←→** per regolare l'impostazione. Quando hai terminato di impostare il circuito, seleziona «OK» e premi **⏪** per tornare al menu di selezione principale.

### SELECT

Seleziona un circuito.

### FASTEST LAP

Il giro più veloce per il circuito in questione.

### BEST TIME

Il tempo migliore per il circuito in questione.

### CIRCUIT LENGTH

La lunghezza del circuito.

### LAP

Seleziona il numero di giri da effettuare. A seconda del circuito e del tipo di gara, il numero di giri disponibili per la selezione varia. Seleziona «Fixation» per impostare il numero di giri predefiniti.

### ENTRY CAR

Seleziona il numero di auto che parteciperanno alla gara.

- Nella modalità Vs Battle (Gara a due) seleziona «Player Only» (Solo giocatori) per giocare una gara solo tra 2 giocatori.
- Nella modalità Time Attack (Gara a cronometro), questa impostazione non è visualizzata.

### TYPE

Consente di selezionare il tipo di circuito.

### NORMAL TYPE

Tipo normale.

### REVERSE

L'inverso del tipo normale.

### MIRROR

Una versione speculare del tipo normale.

### MIRROR REVERSE

Una versione speculare del tipo inverso.

## SINGLE RACE (GARA SINGOLA)

In questa modalità gareggi contro le auto controllate dal computer, superando i posti di controllo prima che il tempo limite scenda a zero. Regola le impostazioni della gara dal menu di selezione principale e dai il via alla gara.

### FINE GIOCO

Se il tempo limite scende a zero prima che superi il posto di controllo, il gioco è finito!

Selezione principale P.120

Avvio gioco

Menu di fine gara P. 127

Successo di successo

## IMMISSIONE NOME

Al termine della gara, se riesci a piazzarti tra i primi 10 classificati e il numero di giri è stato impostato tramite l'opzione «Fixation», potrai immettere il tuo nome usando non più di 3 lettere.



Per selezionare la lettera **←→**

Per immettere **⏪**

Per eliminare la lettera **⏩**

## CAMPIONATO

In questa modalità gareggi in quattro serie (quattro gare per serie), per un totale di 16 gare. Cerca di accumulare punti in ogni gara e di vincere il campionato.

Seleziona i dati che desideri usare. Se è la prima volta che giochi, seleziona «NEW GAME» (NUOVO GIOCO) e immetti il tuo nome usando non più di 3 lettere.



## ACQUISIZIONE DI PUNTI

Per acquisire i punti, completa una gara.

### PUNTO PER CLASSIFICA

Guadagni punti in base a come ti classifichi.

ad es.)	1° 80	2° 50
	3° 40	4° 35
	5° 30	
	e così via	

### PUNTO PER CONDUZIONE GIRO

Se rimani in testa per un intero giro, ottieni del punti premio una volta tagliato il traguardo.

### PUNTO PER CONDUZIONE GIRI CONSECUTIVI

Se rimani in testa per dei giri consecutivi, ottieni dei punti supplementari (1 punto per ogni giro consecutivo).

### PUNTO PER MIGLIOR GIRO

Se realizzi il miglior giro, ricevi 10 punti.

ad es.)	2 giri:	1 punto
	3 giri:	2 punti
	e così via	

## CONDIZIONI PER COMPLETARE UNA SERIE

Per accedere alla serie successiva, consulta nella tabella a destra la posizione minima in cui ti devi classificare.

SERIE 1	CHALLENGERS CUP	Primi 5
SERIE 2	STRONG RUNNERS	Primi 5
SERIE 3	RIOT PARTY CUP	Primi 3
SERIE 4	KING OF DAYTONA	Primi 3

## MENU

Dopo la gara, viene visualizzata la schermata del menu. Seleziona e immetti «EXIT» (ESC) per tornare alla schermata del titolo.

### SAVE GAME

Questa opzione viene visualizzata al termine di ogni serie e consente di salvare il risultato in una scheda memoria.

### NEXT GAME

Consente di passare alla gara successiva.

### REPLAY

Consente di vedere il replay della gara.



## TIME ATTACK (GARA A CRONOMETRO)

Questa modalità è una vera e propria corsa contro il tempo! A meno che non attivi l'impostazione Free Run (Corsa libera) nel menu di impostazione del circuito, dovrai superare i posti di controllo entro il tempo limite, altrimenti il gioco finirà.

## SCHERMATA DI SELEZIONE DELL'AUTO FANTASMA

Qui puoi regolare le impostazioni dell'auto fantasma. Seleziona e immetti «EXIT» (ESC) per tornare al menu di selezione principale.

### START

Avvia la gara.

### LAST RUNNING DATA

Consente di usare i dati dell'auto fantasma appartenenti alla gara precedente.

- Non può essere selezionata se:
  - È la prima volta che selezioni la modalità Time Attack (Gara a cronometro).
  - Hai usato un circuito diverso nella gara precedente.

### LOAD MEMORY CARD

Visualizza il menu della scheda memoria. Se i dati dell'auto fantasma sono stati salvati sulla scheda memoria, vengono elencati nel menu. Seleziona i dati che desideri usare.

### LOAD COM DATA

Carica i dati dell'auto fantasma da una selezione preparata.

### WROST CLEAR

Elimina i dati dell'auto fantasma e consente di gareggiare con una sola auto sul circuito.

Selezione principale P.120

Selezione auto fantasma

Avvio gioco

Menu di fine gara P. 127

Successione di schermate



## VS BATTLE (GARA A DUE)

Modalità di gioco a due in cui la schermata viene divisa in due parti.

Dopo la visualizzazione del menu di selezione principale, seleziona «1PCAR» per scegliere un'auto per il Giocatore 1 e «2PCAR» per scegliere un'auto per il Giocatore 2. Dal lì via alla gara dopo avere completato le impostazioni del circuito.

### OPZIONE ENTRY CAR (IMMISSIONE AUTO)

Nella modalità Vs Battle (Gara a due) puoi selezionare le opzioni di immissione delle auto seguenti:

#### ENTRY CAR 10

Alla gara parteciperanno 10 auto.

#### PLAYER ONLY

Alla gara parteciperanno solo le auto dei Giocatori 1 e 2.



Giocatore 1

Giocatore 2

Selezione principale P.120

Avvio gioco

Menu di fine gara P. 127

POSSIBILI AZIONI

## MENU DI PAUSA

Premi il tasto Start (Avvio) durante il gioco o i replay per visualizzare il menu di pausa.

Usa per selezionare un'opzione e premi per immettere.



**CANCEL RESTART**

Riporta al gioco  
Riavvia la gara  
\* solo durante la gara  
\* non visualizzata in alcune modalità

**FINISH**

Quando nella modalità Time Attack (Gara a cronometro) è stata attivata l'opzione Free Run (Corsa libera), seleziona «Finish» (Fine) dal menu di pausa per terminare la gara  
\* solo durante la gara

**REPLAY EXIT**

Consente di uscire dal replay e tornare alla schermata del menu di FINE GARA  
\* solo durante la visualizzazione del replay

**EXIT**

Riporta alla schermata del titolo.

## MENU DI FINE GARA

Il menu di fine gara viene visualizzato al termine di ogni gara. Seleziona e immetti «EXIT» (ESC) per tornare alla schermata del titolo.

### RETRY

Consente di riprovare la stessa gara.

### MAIN SELECT

Riporta al menu di selezione principale.

### REPLAY SAVE

Salva il replay in una scheda memoria.

### REPLAY

Visualizza un replay della gara.

### GHOST SELECT

\* solo in modalità Time Attack (Gara a cronometro)

Visualizza la schermata di selezione dell'auto fantasma

### GHOST SAVE

\* solo in modalità Time Attack (Gara a cronometro)

Salva il file dell'auto fantasma relativo alla gara in questione.



## SALVATAGGIO

Tutte le schede memoria collegate sono visualizzate nella schermata di selezione della scheda memoria. Seleziona la scheda memoria che desideri usare. Se la scheda memoria non contiene abbastanza blocchi di memoria liberi, devi eliminare dei file esistenti per poter procedere a salvare i dati. Seleziona i file da eliminare, quindi seleziona e immetti «YES» (Sì) quando viene visualizzata la schermata di conferma.



## RECORD

Al termine di ogni gara viene visualizzato il menu di fine gara. Seleziona e immetti «EXIT» (ESC) per tornare alla schermata del titolo.



Selezione elemento

Modifica

Scorrimento completo fino in alto



+/-

Volante



## REPLAY

Consente di vedere i file di replay salvati. Seleziona il file che desideri caricare dalla schermata di selezione della scheda memoria.

Per interrompere il replay, premi il tasto Start (Avvio) per visualizzare il menu di pausa, seleziona «REPLAY EXIT» (ESCA DA REPLAY) e premi **○**.



Visualizza opzioni



Modifica visuale

Visualizza opzioni



Volante

Per i replay della modalità Vs Battle (Gara a due), usa **◆◆** (+/-) sul Race Controller per alternare la visuale del Giocatore 1/Giocatore 2 e la visuale a schermo suddiviso in due.

## OPZIONI

Consente di modificare le varie impostazioni di gioco. Seleziona un elemento per visualizzarne la schermata di impostazione. Una volta completate le impostazioni, seleziona e immetti «OK» per tornare al menu di selezione della modalità.

Nota: durante l'impostazione delle opzioni, premi **○** per annullare le modifiche apportate.



## GAME CONFIG (CONFIG. GIOCO)

**DIFFICULTY**

Regola la quantità di tempo quando viene superato un posto di controllo.

**LAP TIME DISPLAY**

Seleziona «ON» per visualizzare il tempo di giro durante le gare.

**SECTION LAP TIME DISPLAY**

Seleziona «ON» per visualizzare il distacco dal giro più veloce.

**VIEW TYPE**

Seleziona il tipo di visualizzazione predefinito.

**SOUND**

Seleziona Stereo o Mono per il sonoro.

**BGM VOLUME**

Regola il volume del sottofondo musicale.

**SE VOLUME**

Regola il volume degli effetti sonori.

**BGM TEST**

Consente di ascoltare il sottofondo musicale.

**SE TEST**

Consente di ascoltare gli effetti sonori.

**VIBRATION**

Attiva o disattiva il Vibration Pack.

**OK**

Salva le impostazioni effettuate e riporta alla schermata del menu delle opzioni.

## IMPOSTAZIONI CONTROLLER GIOCATORE

### KEY CONFIG

Imposta la configurazione dei tasti.

### ANALOG CALIBRATION

Imposta i controlli analogici. Usa ogni tasto analogico rispettivo da impostare e premi **ENTER** per immettere.

### PLAY

Imposta quando il controllo analogico ha effetto.

### MAX

Imposta quando raggiunge l'effetto massimo il controllo analogico.

### SENSITIVITY

Consente di impostare la sensibilità dello sterzo.



## IMPOSTAZIONE COLORE AUTO

### SELECT

Seleziona un'auto.

### COLOR

Seleziona un file di colore personalizzato.

### PALETTE

Seleziona il colore da modificare.

### HUE

Modifica il colore.

### SAT

Imposta l'intensità del colore.

### VALUE

Imposta l'oscurità del colore.

### DEFAULT

Riporta le impostazioni ai valori predefiniti.

### EXIT

Salva le impostazioni e riporta al menu di selezione delle opzioni.



## REGOLAZIONE DISPLAY

La posizione del display può essere regolata usando il pulsante analogico per il pollice e premendo **ENTER** per immettere. Premi **BACK** per annullare le scelte fatte. Premi **HOME** per riportare il display alla posizione predefinita.

## SALVA/CARICA

### DATA SAVE

Salva un file di gioco.

### DATA LOAD

Carica un file di gioco.



## FILE DEI DATI SALVATI

I file dei dati salvati usati in questo gioco sono elencati qui sotto. Se la console Dreamcast è ACCESA e non c'è un file dei dati salvati, ti viene chiesto se desideri crearne uno oppure no. Per creare il file, segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

### GAME DATA

Contiene i dati relativi alle opzioni e alla modalità Championship (Campionato).

### REPLAY DATA

Contiene i dati di replay.

### GHOST CAR DATA

Contiene i record della modalità Time Attack (Gara a cronometro) e i dati dell'auto fantasma.



DAYTONA\_CNF



DAYTONA\_ROO



DAYTONA\_GOO

\* Per i dati di replay e dell'auto fantasma, la quantità minima è di 22 blocchi.

## HOME PAGE

Consente di accedere alla home page di DAYTONA USA® 2001 per controllare le classifiche.

### RANKING

Consente di controllare le classifiche di altri giocatori.

Se riesci a rientrare nelle classifiche, puoi registrare i tuoi record in linea, inoltre puoi caricare/scaricare i dati di replay e dell'auto fantasma.

Dettagli sulle classifiche:

#### Total Time Ranking

Visualizza i tempi record per ogni circuito nella modalità Time Attack (Gara a cronometro), con il numero di giri predefinito impostato con l'opzione Fixation.

#### Fastest Lap Ranking

Visualizza i tempi record per ogni circuito nella modalità Time Attack (Gara a cronometro) e Single Race (Gara singola). Qui non puoi caricare i dati dell'auto fantasma o di replay.

- Il contenuto della home page verrà aggiornato periodicamente. Tieni presente, inoltre, che il contenuto potrebbe cambiare completamente.
- Il file di gioco salvato, creato con una console Dreamcast con cui non sia stata completata la registrazione utente, non può essere caricato per essere inserito nelle classifiche degli utenti. Se non hai completato la registrazione utente, elimini tutti i file dei dati salvati di DAYTONA USA® 2001 e ricomincia da zero.
- ✦ Se hai intenzione di partecipare alle classifiche, leggi anche la home page di DAYTONA USA® 2001.
- Il caricamento di dati è possibile da qualsiasi VM che contenga un file dei dati salvati di DAYTONA USA® 2001.

## CONTROLLI DEL BROWSER WEB

Per scorrere su/giù  
Per spostare cursore  
Per immettere  
Per annullare  
Per navigare nel Web

Pulsante analogico  
Tasto D  
●  
●  
●

## INFORMAZIONI SUI CIRCUITI



### Three Seven Speedway

Questo circuito è ambientato nella metropoli del gioco d'azzardo, Las Vegas. È un circuito molto vivace, ideale per i principianti.

### Dinosaur Canyon

Questo circuito si snoda attraverso un canyon profondo e prende il nome da un gigantesco fossile di dinosauro. Si tratta di un circuito di media difficoltà.



### Sea-Side Street Galaxy

Questo circuito, che inizia dal ponte Starlight, è il più lungo della serie ed è pieno di tornanti stretti, per cui richiede molta abilità tecnica.





#### **Desert City**

Questo circuito tecnico si snoda attorno a un'oasi nel deserto. Sono state tirate fuori le mongolfiere per dare il benvenuto ai piloti.

#### **National Park Speedway**

Questo circuito, costruito nel più grande parco divertimenti del mondo, è un misto di curve e rettilinei.



#### **Circuit Pixie**

Originale Dreamcast  
Costruito in una foresta in cui, nel passato, sembra che vivessero le fate. Si tratta di un circuito ovale, per cui non c'è bisogno di usare i freni: spingi il pedale dell'acceleratore al massimo e lasciati andare.



#### **Rin Rin Rink**

Originale Dreamcast  
Circuito costruito su una palude, formato da una serie di curve seguite da un lungo rettilineo. In questo circuito avrai bisogno di un'accelerazione rapida.

#### **Mermaid Lake**

Originale Dreamcast  
Circuito a forma di 8. La parte più difficile di questo circuito è la brusca curva finale.



## INFORMAZIONI SULLE AUTO



### **HORNET (CALABRONE)**

In essa sono perfettamente bilanciate la tenuta di strada, l'accelerazione e la velocità massima. È un'auto adatta a tutti i circuiti.



### **GRASSHOPPER (CAVALLETTA)**

Ha la migliore tenuta di strada di tutte le auto, ma il livello di accelerazione e la velocità massima non sono granché. Il controllo dell'auto è veloce nelle slittate.



### **FALCON (FALCO)**

Auto ben bilanciata, con un livello alto di tenuta di strada. È un'auto molto semplice da guidare.



### **LIGHTNING (FULMINE)**

Quest'auto ha un livello elevato di accelerazione e di velocità massima, ma ha un livello basso di tenuta di strada. Nei rettilinei non li può battere nessuno, ma nelle curve brusche è difficile controllare questo tipo di auto.

## CREDITS

### **Director of Product Development**

Naohiko Hoshino

### **Associate Director of Product Development**

Kats Sato

### **Producer**

Peter O'Brien

### **Assistant Producer**

Akiko Koutstaal

### **Supervising Producer**

Mark Hornell

### **Product Manager**

Matthew Quaeck

### **Test Manager**

Jason Cumberbatch

### **Lead Tester**

Matthew Brooks

### **Special Thanks**

Jim Pride, Emma Ledda, Sarah Ward, Ross McLeish, Tom Szirtes, Matt O'Driscoll, Ito Ryusuke, Jose Aller, Sega Europe Translation.

## NOTES

ACCESS™

NetFront™  
Easiest Communication Everywhere

with  
Java™ What Machine Can't Handle



JV-Lite™

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adopted for the Internet Section of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Fonts used in this game are supported by FONTWORKS International Limited. FONTWORKS product names and FONTWORKS logos are registered trademarks or trademarks of FONTWORKS International Limited. Copyright 1994 FONTWORKS International Limited. All rights reserved.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)