

Dreamcast



SEGA SPORTS

Virtua

Athlete 2K™



COMMANDES DU JEU	40	=====
GEMARRER UNE PARTIE	52	=====
MODES DE JEU	49	=====
LES EPREUVES (EVENTS)	53	=====

Merci d'avoir acheté Virtus Athlete 3K. Ce jeu a été conçu en exclusivité pour la console Dreamcast. Nous vous recommandons de lire ce manuel pour profiter aux mieux des nombreuses possibilités de Virtus Athlete 3K.

SAUVEGARDE

Virtus Athlete 3K nécessite une carte mémoire (Type Memory - Carte mémoire) pour sauvegarder. Vous trouverez ce disque sur deux types de supports interchangeables, ainsi que le nombre de jeux nécessaires à leur chargement :

- Nécessaire système "V ATHLETE EYE" à 16 bits
- Nécessaire joueur "V ATHLETE 300 Plus" à 16 bits (par athlète)

Le point est automatiquement sauvegardé dans les cas suivants :

- Après avoir terminé une épreuve
- Lorsque vous retournez à l'écran de choix du mode depuis le menu Options
- Lorsque vous accédez à l'écran de choix du mode après avoir installé les données des athlètes

Appuyez sur **+** pour indiquer l'emplacement de la sauvegarde. Appuyez sur le bouton **0** pour confirmer votre choix. Ne retirez pas le cache mémoire ou le jeu pendant le chargement ou l'enregistrement d'une partie.



COMMANDES DU JEU

La manette Dreamcast

Un maximum de quatre joueurs peuvent s'affronter sur Virtus Athlète 2K. Avant de mettre votre Dreamcast sous tension, prenez à disposition les manettes aux ports de commande. Commencez par le port A, puis branchez les manettes B, C et D en fonction du nombre de joueurs.



- ✦ Pour revenir à la page d'accueil en cours de partie, maintenir les boutons **L**, **R** et le bouton Start enfoncés.
- ✦ Ne touchez pas au Stick ou aux boutons analogiques lorsque vous mettez la console sous tension. Cela pourrait perturber l'installation de la manette et entraîner un mauvais fonctionnement.
- ✦ Pour jouer à Virtus Athlète 2K, vous devez obligatoirement utiliser la manette Dreamcast ou l'Arcade Stick.

Choix du mode / Options de jeu

CROIX MULTI	Choix d'un élément / Déplacer le pointeur
BOUTON L	Valider un élément
BOUTON R	Annuler / Retour à l'écran précédent
BOUTON D	Valider un élément
BOUTON G	Indisponible
BOUTONS L/R	Indisponibles
BOUTON START	Démarrer une partie

✦ Le Stick analogique n'est pas utilisé.

Commandes de jeu

CROIX MULTI	Commande lors d'un duel en l'absence de jeu
BOUTONS L/R	Course : gérer les épreuves de course, saut et lancer
BOUTON L	Action : lancer ou sauter (obstacles) selon le type d'épreuve
BOUTON R	Indisponible
BOUTONS L/R	Indisponibles
BOUTON START	Démarrer une partie

✦ Le Stick analogique n'est pas utilisé.

DEMARRER UNE PARTIE

Démarrage et choix des modes de jeu

Lorsque la page d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton Start afin d'afficher le menu de gestion des cartes mémoire. Si aucun fichier système (system file) n'est enregistré sur l'une des cartes mémoire appuyez sur **+** pour créer une nouvelle carte mémoire. Ensuite confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **+**. Vous créez ainsi un nouveau fichier système. Si un fichier système est déjà enregistré sur l'une des cartes mémoire, appuyez sur **+** pour choisir la carte mémoire où il se trouve. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **+**. Utilisez le bouton **+** si vous souhaitez continuer avec l'éclairage d'arrière-plan.



Écran à copier



Écran de sélection Carte Mémoire

Présentation des modes de jeu

- CONDITIONS DE PARTIE** Ce menu permet de choisir les options suivantes (p. 43).
- TOURNOI RAPIDE** Partagez à l'ensemble des sept épreuves.
- TOURNOI D'EXHIBITION** Modifiez les paramètres pour créer un tournoi personnalisé.
- ENTRAÎNEMENT** Concentrez à un type d'épreuve.
- CRÉATEUR** Créez votre personnage (p. 48).
- CLASSIFIQUEMENT GLOBAL** Voir la page d'accueil de *Wii Fit Amis 2K* (p. 50).
- BELLES PERFORMANCES** Comparez les meilleurs scores des différentes épreuves (p. 51).
- OPTIONS** Modifiez les paramètres de jeu (p. 52).



MODES DE JEU

Démarrage du jeu

Les commandes du menu de démarrage du jeu sont identiques à celles du menu choix du mode de jeu.

TOURNOI RAPIDE



CHOIX D'UN PERSONNAGE

Une fois votre athlète sélectionné, un choix de couleur apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Les autres joueurs doivent s'inscrire avant que le compte d'items à 0 il n'y a pas de limite de temps pour sélectionner un athlète.



Appuyez sur le bouton Start de la manette que vous utilisez pendant les épreuves. Appuyez sur **+** **+** **+** pour sélectionner un athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **+**. Pour annuler une sélection, appuyez sur le bouton **+**.

Reportez-vous à la page 44 pour de plus amples renseignements sur la sélection des athlètes personnalisés.

MODES DE JEU

TOURNOI RAPIDE

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Choix d'un athlète personnalisé

Pour jouer avec un athlète créé dans le menu Éditeur (p. 44) sélectionnez l'option "Éditer OC" ou "Éditer VM".

ÉDITER OC

Choisissez cette option si vous ne possédez pas de carte mémoire. Appuyez ensuite sur le bouton **OK** pour valider votre choix.

Remarque : les données de cet athlète dépendent lorsque vous désignez votre niveau de jeu. Dans ce mode, vous effacez les données de l'athlète précédent dès que vous créez un nouveau personnage.



ÉDITER VM

Sélectionnez cette option si vous avez déjà enregistré un athlète sur une carte mémoire.

Choix de la carte mémoire

L'écran "Choix de la carte mémoire" apparaît lorsque vous appuyez sur "Éditer VM". Appuyez sur **OK** pour choisir la carte mémoire contenant les données de votre athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **OK**.

Éditer l'athlète

Appuyez sur **OK** pour choisir un athlète et confirmez votre décision en appuyant sur le bouton **OK**. Utilisez le bouton **ESC** pour annuler.



TOURNOI D'EXHIBITION

Choisissez les athlètes que vous avez téléchargés depuis la page d'accueil de Virtual Athlète 3K (p. 31). Modifiez ensuite le nombre et le difficulté des épreuves et leur niveau afin de créer votre propre tournoi.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Lors que vous avez sélectionné un athlète, un chronomètre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Les autres participants doivent à moins avoir que le chrono à l'écran. Il n'y a pas de limite de temps pour sélectionner un athlète. Appuyez sur le bouton Start de la manette que vous utilisez pendant les épreuves. Appuyez sur **OK** pour sélectionner un athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **OK**. Pour annuler une sélection appuyez sur le bouton **ESC**.

Pour choisir un athlète personnalisé, sélectionnez l'option "Éditer OC" ou "Éditer VM". Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Choix d'un personnage" page 44.



MODES DE JEU

TOURNOI PERSONNALISÉ

Dans le menu **EXPOSITION** (voir l'image de droite) vous pouvez modifier les règles. Appuyez sur **+** pour sélectionner un élément. Laissez **+** pour faire une modification.

SPORT INVITÉ

Choisissez un athlète qui veut jouer avec vous.

Un maximum de quatre sportifs invités peuvent participer. Sélectionnez l'option "Sportifs invités" appuyez sur **+** pour choisir "Oui" puis confirmez à l'aide du bouton **+**. Le bouton "Choix de l'invité" apparaît. Appuyez sur **+** pour indiquer le sportif. Utilisez **↑** pour sélectionner l'option "Oui". Appuyez sur le bouton **+** pour faire apparaître l'option "Choix de la carte mémoire". Choisissez votre athlète comme vous l'avez fait dans le menu "Choix d'un personnage" (p. 44).

CHOIX DE LA CARTE MÉMOIRE

Appuyez sur **+** pour choisir la carte mémoire contenant les données de l'athlète de votre choix. Validez en appuyant sur le bouton **+**.

CHOIX DE L'ÉCHAFFÉ

Une fois que les données de l'athlète apparaissent, appuyez sur **+** puis sur le bouton **+** pour le sélectionner.

FIN

Pour quitter l'écran de sélection, choisissez "OK/Quitte" ou appuyez sur le bouton **+**.

NUMÉRO D'ÉPREUVE

Vous pouvez changer le nombre d'épreuves. Vous avez le choix entre les options suivantes : Normal (sélectionnez des 7 épreuves), 5 (5 courses : 100 m, 500 m, 1 000 m, 1 500 m, 2 000 m) ou 3 (3 courses : 100 m, 500 m, 1 000 m). Seul en longueur (sélectionnez de 1 à 3).

DIFFICULTÉ

Prenez le niveau de difficulté des tournois : 1 - Friendly (le plus facile), 2 - City Cup, 3 - Continental Cup, 4 - Inter Continental Cup ou 5 - World Cup (le plus difficile).

QUITTER

Pour commencer le tournoi

ANNULER

Pour retourner à l'écran "Choix d'un personnage"



ENTRAÎNEMENT

Cette option permet de vous entraîner à chaque épreuve avant l'épreuve. Appuyez sur **+** pour lancer un record mondial pendant l'entraînement, la performance ne sera pas enregistrée.

Appuyez sur **+** pour choisir une épreuve, puis sur le bouton **+** pour commencer votre choix.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Une fois que vous avez sélectionné un athlète, un athlète ou le appareil dans le coin supérieur droit de l'écran. Les autres participants doivent s'inscrire avant que le chrono n'affiche 0. Il n'y a plus de limite de temps pour sélectionner un athlète.

Appuyez sur le bouton "Start" de la manette que vous utilisez pendant les épreuves. Appuyez sur **+** pour sélectionner un athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **+**. Pour annuler une sélection, appuyez sur le bouton **+**.

Pour choisir un athlète personnalisé, sélectionnez l'option "Edit DC" ou "Edit WM". Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Choix d'un personnage" page 44.

CHOIX DE L'ÉPREUVE

Appuyez sur **+** pour sélectionner une épreuve. Confirmez à l'aide du bouton **+**. Pour revenir à l'écran "Choix du personnage", appuyez sur le bouton **+**.

SPORT INVITÉ

Cette option permet de jouer avec un athlète que vous avez téléchargé. Reportez-vous au paragraphe "Sport Invité" (p. 46) pour plus de détails supplémentaires. Une fois votre sélection terminée, choisissez l'option "OK/Quitte" ou appuyez sur le bouton **+**.



MODES DE JEU

EDITEUR

Afficher l'écran "Confirmation de la sauvegarde". Insérez une carte mémoire pour afficher l'écran "Choix de la carte mémoire". Appuyez sur **▲** pour choisir une carte mémoire, puis sur **▶** pour préciser l'emplacement de la sauvegarde. Vous pouvez effacer une ancienne sauvegarde pour enregistrer ces nouvelles données. Sélectionnez "Sauvegarder" dans l'écran appareil. **▶** appuyez sur le bouton **○** afin de sauvegarder vos modifications. **▶** si vous n'avez pas de carte mémoire, les données seront automatiquement enregistrées sur votre Datacard. Toutefois, elles seront perdues lorsque vous éteignez le console. Appuyez sur le bouton **○** pour revenir à l'écran "Statistiques".



Pour naviguer les données de votre joueur, vous devez disposer de 10 blocs libres sur la carte mémoire.

1 NOM Entrez un nom (16 lettres maximum)

Choisissez "Nom" pour afficher ce menu.

Sélection

Appuyez sur **▲** pour choisir une lettre. Utilisez le bouton **○** pour afficher l'option "OK" (MAJ permet d'inscrire le nom en minuscule).

Suppression

Pour effacer une lettre, utilisez le bouton **○** ou bien choisissez "OK" (SUPPR) avant d'appuyer sur le bouton **○**.

Confirmation

Lorsque vous avez terminé, choisissez "Enter" (ENTREE) puis appuyez sur le bouton **○**. Vous saisissez alors à l'écran "Editer" si vous n'avez pas validé si vous n'avez entré aucun nom.



2 SURNOM Entrez un surnom (3 lettres maximum)

Choisissez "Surnom" pour afficher ce menu. Un surnom par défaut est visible. Appuyez sur le bouton **○** pour l'effacer.

Sélection

Appuyez sur **▲** pour choisir une lettre. Utilisez le bouton **○** pour confirmer votre choix. L'option "OK" (MAJ) permet d'inscrire le nom en minuscule.

Suppression

Pour effacer une lettre, utilisez le bouton **○** ou bien choisissez "OK" (SUPPR).

Confirmation

Lorsque vous avez terminé, choisissez "Enter" (ENTREE) puis appuyez sur le bouton **○**. Vous saisissez alors à l'écran "Editer" si est impossible de valider si vous n'avez pas entré de surnom.



3 NATIONALITE

Sélectionnez cette option pour afficher l'écran "Nationalité". Appuyez sur **▲** pour choisir une région. Utilisez le bouton **○** pour valider votre choix. Appuyez ensuite sur **▲** pour sélectionner un pays. Confirmez avec le bouton **○**. Appuyez sur le bouton **○** pour annuler votre choix et revenir à l'écran "Editer".



4 N° DE JOUEUR

Sélectionnez cette option pour afficher l'écran "N° de joueur". Appuyez sur **▲** pour choisir un numéro. Utilisez le bouton **○** pour valider votre choix. Pour effacer un numéro, appuyez sur le bouton **○** ou bien sélectionnez "OK" (SUPPR). Choisissez "Enter" (ENTREE) puis appuyez sur le bouton **○** pour revenir à l'écran "Editer".



MODES DE JEU

APPARENCE

Clique d'un visage

Appuyez sur le bouton **[A]** lorsque l'Apparence est sélectionnée. Plusieurs visages différents. Appuyez sur **[B]** après avoir choisi un visage. Confirmez votre sélection à l'aide de la stick multidirectionnelle et du bouton **[A]**.

SPECIALITE

Choix des spécialités de votre unité

Sélectionnez cette option puis appuyez sur **[B]** pour choisir un spécial level. Confirmez votre sélection avec le bouton **[A]**. Ensuite à l'aide de **[B]** sélectionnez une unité et appuyez sur le bouton **[A]**. Vous pouvez choisir trois fois le même spécial jusqu'à ce qu'une autre unité ne vous intéresse. Retournez ensuite à l'écran "Éditer".

ÉDITER APPAREIL

Ce menu permet de changer les vêtements et les accessoires de votre personnage.

Une fois le menu "Éditer appareil" ouvert, appuyez sur **[B]** pour choisir un accessoire. Appuyez ensuite sur **[B]** pour effectuer les changements. Choisissez "Sauvegarder" lorsque vous avez terminé puis appuyez sur le bouton **[A]**. Pour retourner à l'écran "Éditer" utilisez le bouton **[B]** ou choisissez l'option "Retour" et appuyez sur le bouton **[A]**.

CLASSES

Choix des Classes de soldat

EMPLACEMENT

Sélection de la tenue

ARMES

Choix du bandeau poignet gauche

ARMES

Choix du bandeau poignet droit

BOOTS

Sélection d'accessoires

SHOES

Sélection d'accessoires



CLASSEMENT RESEAU

Connectez-vous au Réseau pour consulter la page d'accueil de Velocity Alliance 2X. Sur ce site, vous pouvez enregistrer votre classement et télécharger les données des meilleurs joueurs.

ENREGISTREMENT

Pour accéder au Réseau, vous devez être inscrit comme utilisateur du service PlayStation. Pour cela, vous devez vous enregistrer via le navigateur Internet Dreamkey de votre console. Consultez le manuel ou le fichier d'aide de la console pour plus de renseignements sur le Network Dreamkey.

MEILLEURES PERFORMANCES

Ce menu affiche les performances et les records de chaque équipe.

Choisissez "Meilleures performances" pour afficher ces scores.

Appuyez sur **[B]** pour sélectionner "Record du monde" ou "Record de l'équipe". Utilisez **[B]** pour afficher les performances ou vous intéressez.

Pour revenir à l'écran "Choix du mode", choisissez l'option "Quitter" et appuyez sur le bouton **[A]**.



NODES DE JEU

OPTIONS

Cet écran vous donne la possibilité de modifier les paramètres de jeu. Appuyez sur **[F1]** pour choisir une option, puis appuyez sur **[F2]** pour effectuer une modification. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez "Quitter" et appuyez sur le bouton **[F3]**.



PARAMÈTRES

Cinq options peut être activé ou désactivé (ON / OFF).

AUDIO

MONO ou STEREO

MUSIQUE

Appuyez sur le bouton **[F4]** pour écouter la musique du jeu, bouton **[F5]** pour l'arrêter.

EFFETS SONORES

Utilisez le bouton **[F6]** pour activer les bulles et le bouton **[F7]** pour les désactiver.

COMMENTAIRES

Utilisez le bouton **[F8]** pour les activer et le bouton **[F9]** pour les désactiver.

VERTICAL SYNC

Activez l'option pour la synchronisation Verticale (vertical sync).

QUITTER

Cette option permet de revenir à l'écran "Choix du mode". Les nouveaux paramètres sont automatiquement sauvegardés.

LES EPREUVES

Règles

Courses - un seul essai.
Epreuves de Lancer/ Sauf - trois essais. Votre meilleur score sera enregistré.

Pour le jeu de hauteur, si vous ne parvenez pas à franchir la hauteur par défaut, vous pouvez recommencer. Ne choisissez pas un niveau trop élevé, vous risquez de ne remporter aucun point.

Pour les épreuves lancées dans le temps, vous n'obtiendrez aucun point si vous ne réussissez pas le quota d'objets.

Ecrans et commandes

Courses

[F1]



[F2] Retour au menu

COUPON - Bouton **[F3]**
Utilisez ces deux boutons pour faire courir votre véhicule dans les épreuves de course, de nuit et de lancer.

Épreuves de lancer et de saut

[F4]



[F5] Retour au menu

ACTION - Bouton **[F6]**
Le bouton **[F6]** sert à faire sauter votre personnage (saut, course à obstacles) et à lancer des objets.

Commentaires

LES EPREUVES

100 m

Affichage

Départ

Distance

Vitesse



Conseils



À la fin, appuyez plusieurs fois sur **Course**. Plus vous appuyez vite, plus votre vitesse et déplacement augmentent.



Attention, si vous relâchez votre vitesse instantanément, votre endurance baisse et votre rythme ralentit fortement.



Lorsque la ligne d'arrivée est en sur, utilisez le bouton **Action** pour que votre personnage se penche en avant. Ce petit "plus" peut vous faire gagner de précieuses secondes.

110 m haies

Affichage

Départ

Distance

Vitesse



Conseils



Dès que le signal de départ apparaît, appuyez sur les boutons **Course** aussi vite que possible. Plus vous appuyez, plus votre personnage se déplace rapidement.



Appuyez sur **Action** pour éviter les haies.



Lorsque votre personnage va franchir la ligne d'arrivée, appuyez sur les boutons **Action** pour vous pencher en avant et voler ainsi quelques secondes à vos adversaires.

LES EPREUVES

1500 m

Affichage

Position

Endurance

Vitesse



Durée

Conseils



Appuyez plusieurs fois sur les boutons **Courir** lorsque la course commence (GO) afin d'être plus vite. Plus vous appuyez vite, plus votre vitesse augmente et plus vite vous dépassez les autres. Mais attention, si vous atteignez votre vitesse maximum, votre endurance baisse et votre rythme ralentit fortement.

Appuyez sur **Appuyer** pour passer d'un coureur à l'autre et dépasser les coureurs plus lentement.



Montrez pas que le niveau d'endurance tombe lorsque vous appuyez pas sur les boutons **Courir**.

Saut en longueur

Affichage

Départ restant

Vitesse

Angle possible



Conseils



Appuyez rapidement sur les boutons **Courir** pour augmenter la vitesse de votre personnage.



Au moment où votre vitesse arrive au niveau de la planche de saut, appuyez sur **Action** et maintenez ce bouton enfoncé. Cela fera monter l'indicateur d'Angle. Relâchez le bouton une fois l'angle idéal atteint.



En général, l'angle de saut optimal est de 20 degrés. En 2014 le saut, vous pouvez appuyer sur le bouton **Action** pour que votre vitesse détermine les points.

LES ÉPREUVES

Saut en hauteur

Affichage

Course restante

Vitesse

Angle (position)



Conseils



Appuyez sur **+** pour choisir la hauteur de saut. Puis appuyez sur le bouton **Course** pour confirmer ce choix. Appuyez ensuite sur **+** pour personnaliser la position de départ.



Appuyez plusieurs fois sur les boutons **Course** pour accélérer la vitesse de votre personnage. Laissez votre personnage de la barre. Appuyez sur le bouton **Action** pour sauter.



Maintenez enfoncé le bouton **Action** pour augmenter l'indicateur d'angle. Relâchez ce même bouton lorsque vous avez trouvé l'angle idéal (normalement 45 degrés).



À la fin de votre vitesse passe la barre, appuyez sur **+** pour qu'il mette ses jambes. Attendez effacement cette action au bon moment !

Lancer de poids

Affichage

Course restante

Puissance

Angle (position)



Conseils



La puissance du lancer est visible sur un indicateur de puissance (plus le nombre augmente, plus votre puissance est élevée).



Appuyez sur le bouton **Action** pour stopper la progression de cet indicateur et maintenir le enfoncé. L'indicateur d'angle commencera à bouger.



Relâchez le bouton **Action** quand vous avez trouvé l'angle optimal (normalement 45 degrés).

LES EPREUVES

Lancer de javelot

Affichage

Distance restante

Pourcentage

Angle (pourcentage)



Conseils



Appuyez la stance de votre personnage en appuyant plusieurs fois sur les boutons Court.



Lorsque votre affichage est sur le point d'atteindre la limite du sol, appuyez sur Action et maintenez ce bouton enfoncé. L'indicateur d'angle se remplit.



Lorsque vous avez trouvé l'angle idéal (généralement 45 degrés), relâchez le bouton Action pour lancer le javelot.