

**SEGA****SEGA SATURN**

ATHLETE KINGS

**SEGA
SPORTS****INSTRUCTION MANUAL**

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

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

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

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o exhibición 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 dimostrazione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Utlånen utnyttning 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's Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,374/4,461,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,320; Hong Kong No. 88-4303; Germany No. 2,608,816; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,457,028; Japan No. 1,532,386.

English 2

Deutsch 20

Français 40

Español 58

Italiano 76

Nederlands 94

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

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 any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has 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, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game 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 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

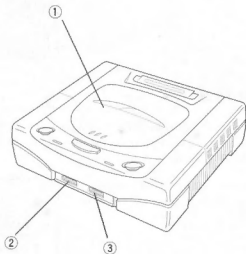
This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-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 Sega Saturn 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 the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-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 Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Decathlon, Day One

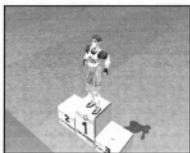
You've been waiting for this day for a very long time. You remember that when you started your journey, today seemed like so far away you couldn't wait. Well here it is, and all your physical training and mental preparation will now be put to the test in the world's most important track and field meet, the Decathlon.



You pumped iron until you thought your muscles would burst and jumped until your body could give no more. But every day you threw a little further, ran a little faster, and actually met your highest expectations.



Now it's time to prove to the world that you too are one of track and field's best, and deserve to be called a Decathlon champion!



Getting Started

After the Sega and Sega Sports logos, the Title screen appears. Press Start to forward to the Select Mode screen, or wait a few seconds to see the game demo. At any time during the demo press Start to bring up the Title screen.

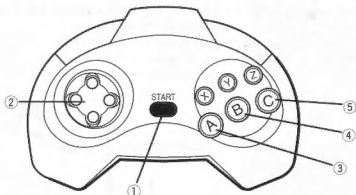
From the Select Mode screen you can choose to play one of the game modes or change features of the game in Options.

**DECATHLON
ARCADE MODE
PRACTICE MODE
OPTIONS**

Choose Decathlon to compete in all ten Decathlon contests. There are also ten events in Arcade Mode, but should you not beat the qualifying time or distance limit for an event you're out of the competition! Practice Mode offers you unlimited opportunity to perfect the event of your choice. Press the D-Button UP or DOWN to highlight your choice, and press Button A or C to select.



Controlling the Athlete



	Pre-game	During Competition
① Start	Starts game Returns game to the Select Mode screen	Pauses game; resumes play when paused
② D-Button	Highlights Selections Sets options	Controls athlete in Discus Throw (p. 14) and 1500-Meter Race (p. 16)
③ Button A ⑤ Button C	Confirms selections	Used as the Run/Power Button (see the individual events for specific use)
④ Button B	Cancels selections	Used as the Action Button (see the individual events for specific use)

Note: Buttons X, Y, Z, L and R are not used as default controls. To change button functions, see page 6.

Options

On the Options screen five features are listed. Select:



D-Pad Configuration

Hall of Fame

Sound Test

Game Settings

Exit

to change the button functions for the Sega Saturn Control Pad.
to view the top records for Athlete Kings.
to sample the game's music and sound effects.
to change features of the game.
to return to the Select Mode screen.

Press the D-Button UP or DOWN to highlight your choice, and press Button A or C to select. Press Start or Button B to return to the Select Mode screen. When finished making changes highlight EXIT and press Button A or C.



D-Pad Configuration

You have three choices for each control: RUN/POWER, the ACTION, or no function (indicated by the dotted line). For more on the control functions, see the events, pages 11-16.

To select a control, press the D-Button UP or DOWN until the control is highlighted. Then press the D-Button LEFT or RIGHT to change the control function. Should you highlight DEFAULT and press Button A or C the controls are reset to the default settings. Make sure that two Control Pads are connected in order for both players to change Control Pad functions.



When finished press Start to return to the Select Mode screen or highlight EXIT and press Button A or C to return to the Options screen. If you press Button B you return to the Options screen without changes made to the controls. Make sure you set at least one control each for the Run/Power and Action functions.

Hall of Fame

On this screen you can view either the Decathlon or Arcade Mode overall top scores or the top scores for the individual events in Event Records.

Press the D-Button UP or DOWN to highlight a choice, and press Button A or C to select. Press Button B to return to the Options screen.

From the Decathlon or Arcade Mode high score screens, you can check out the individual event results for any of the athletes listed. Press the D-Button UP or DOWN to highlight your choice, and press Button A or C to select. After reviewing the scores, press Button B to return to the Hall of Fame main screen.

You can also review the top five scores for any Decathlon event with Event Records. Press the D-Button UP or DOWN to bring up the event top score screen. When finished, press Button B to return to the Hall of Fame main screen.



RANK	NAME	SCORE	DATE
1st	Jim	1000	Jan. 17 '96
2nd	Jim	999	Jan. 17 '96
3rd	Jim	998	Jan. 17 '96
4th	Jim	997	Jan. 17 '96
5th	Jim	996	Jan. 17 '96

Special! 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Press Start or B to see

RANK	NAME	SCORE	EVENT
1st	RAY	10.80	LONG JUMP
2nd	RIC	10.90	HIGH JUMP
3rd	JOE	11.90	400M RACE
4th	ELE	11.10	1500M RACE
5th	KAR	11.20	1500M RACE

Special! 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Press Start or B to see

From the Hall of Fame main screen press Start or highlight EXIT and press Button A or C to return to the Select Mode screen.

Sound Test

With this feature sample any of the background music (BGM) or sound effects (SE) tracks for Athlete Kings.

Press the D-Button UP or DOWN to highlight the category of your choice (BGM, SE, or AUDIO). For BGM or SE, press the D-Button LEFT or RIGHT to select a track, then Button A or C to play it. Press Button B to stop the track.

With the AUDIO feature choose either STEREO or MONO (monaural) sound for your stereo system. Press the D-Button LEFT or RIGHT to select.

When you are finished making adjustments, highlight EXIT and press Start or Button A or C.



Game Settings

There are game features you can change through Game Settings. To change a feature, press the D-Button UP or DOWN to highlight it, and LEFT or RIGHT to change the setting.



Game Difficulty

(Easy, Moderate, Hard, Very Hard)

The more difficult the game, the higher the qualifying time and distance limits in the events of Arcade Mode.

Attempt/Event (1-3)

Pick the number of attempts you have for non-running events.

Instruction (On, Off)

If the setting is enabled an explanation of how to use the Sega Saturn Control Pad for each event is displayed. See Event Explanation, next page.

When you press Button A or C with BACK TO DEFAULT SETTING highlighted the default settings for the above features are restored.

When you are finished making adjustments press Start or highlight EXIT and press Button A or C.



Pre-game Screens

Character Select

Pick the athlete you want to use in your quest for victory. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight, and Button A or C to select.



Event Announcement

This screen displays the event you are about to play and the world record holder of the event. No doubt you can do even better!



Event Explanation

The Event Explanation screen displays the Control Pad controls needed for the event and how to use them for successful results. Press Button A or C to skip the explanation. You can choose whether to have the explanation appear or not through Game Settings (see previous page).



Event Results

After the event your time or distance for the event, event score, and total score are listed. Didn't get a satisfactory result? There's no reason not to try again!



Name Entry

For outstanding performance you are invited to enter your initials in the top five records. You are asked to do so when:

- Your overall score for all of the events in Decathlon or the Arcade Mode is in the top five.
- Your score for one of the events in Decathlon or the Arcade Mode is in the top five.



Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a character, and press Button A or C to select. Highlight the arrow and press Button A or C to delete a character. When finished, highlight END and press Button A or C. If all three characters are entered, your record is automatically entered.

Note: The Name Entry screen appears only the first time you score in the top five. Your initials are added to the record books automatically should you score in the top five again.



Game Modes

Decathlon

After the Character Select screen (p. 8) and the Event Announcement (p. 8), the first of the ten events begins. Get ready because you'll be racing in the 100-Meter Dash!

If you score in the top five for an individual event, or your overall score is in the top five, put your initials in the record book. The Name Entry screen appears the first time you score in the top five.



Arcade Mode

In this mode you compete in all of the events available in Decathlon, except that here you need to attain a qualifying event limit or better. Otherwise the games are over for you!

When you select this mode the Character Select screen appears (p. 8), followed by the Event Announcement screen (p. 8).

Should you qualify to continue competition, select the next event. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight and Button A or C to select.



If you don't make the qualifying event limit, the Continue screen appears. Press Start before the timer reaches zero to go for the gold again. The Arcade Mode Game Select screen (shown above) appears when you choose to continue.



Practice Mode

As with the other modes, the Character Select screen appears first (p. 8).



Select the event you want to practice from the Game Select screen. Press the D-Button UP or DOWN to highlight the event, and press Button A or C to select. The Practice Mode Game Select screen appears each time you finish an event.

When you think you're ready to compete in one of the other modes, highlight EXIT and press Button A or C. Time to go for all ten events!



About 2P Play

You can play any of the modes with two players. Just be sure to have two Sega Saturn Control Pads plugged connected before turning on the Sega Saturn.

Both players select athletes from the Character Select screen (page 8). The player who did not call up this screen presses Start to access athlete selection.

In running events, the characters compete head-to-head. In throwing and jumping events, players take turns for the attempts.

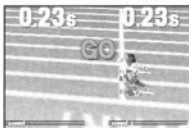
The Events

100-METER DASH

This short race requires tremendous speed, so the faster you can get your athlete running the better.

After GO appears on screen, press the Run/Power Button repeatedly as fast as you can.

Press the Action Button just before the Goal Line for a "Finishing Pose."



LONG JUMP

Your goal is to get moving as fast as you can and jump from the scratch line (white line). Time your jump so that you get as close to the scratch line as possible to maximize jump distance. You have three attempts in this event.

Press the Run/Power Button quickly and repeatedly. Your athlete starts running.

Before your athlete reaches the scratch line, try to hold the Action Button until the angle indicator reads 25 degrees, then release the button. This sets the jump angle for your athlete. It doesn't take long for the indicator to reach 25 degrees, so be ready to let go!

While holding the Action Button, press the D-Button DOWN, DOWN/RIGHT, and RIGHT to set your athlete for a legs-first landing! This type of landing increases your jump distance.

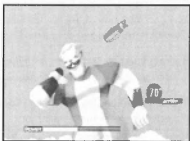


SHOT PUT

Throw the shot as far as you can within the throwing sector in this event. Both power and throwing angle are crucial in the shot put. You have three tries.

At the bottom of the screen is the Power gauge. The power level moves quickly left to right. The further right the level increases, the greater the power. Hold the Action Button to set your athlete's power level. Try to time pressing the button as the power level reaches capacity (indicated by a completely green gauge).

Continue holding the Action Button while the angle indicator counts down. Try to release the button when the indicator reads 45 degrees. The closer to 45 degrees, the better the throwing angle.



HIGH JUMP

Good speed, a nice jumping angle and timing are what it takes to be successful at the High Jump.

Before jumping, set the height of the crossbar by pressing the D-Button UP or DOWN. Next press the Run/Power Button to confirm. When first beginning play it is advised that you leave the bar at the default level and gradually increase the height as you become more skillful.

Press the Run/Power Button quickly and repeatedly to make your athlete begin running. The higher the Speed gauge the stronger your jump. A few feet from the crossbar release the Run/Power Button and hold the Action Button. Try to release the Action Button when your angle indicator reads 45 degrees.



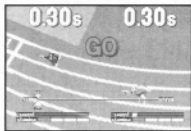
When your athlete is halfway over the bar press the D-Button DOWN to make your athlete bring his or her legs over the bar. You need good timing otherwise your athlete hits the crossbar and is called for a Foul.

400-METER RACE

Balancing speed and stamina is essential for you to do well in this event.

After GO appears on screen, press the Run/Power Button repeatedly and quickly.

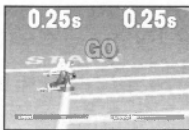
Speed is crucial in this event, but you also need to be aware when your Stamina gauge reaches the Red Level. If your athlete continues at the current pace he or she runs out of energy, and you wind up with a poor time. Let go of the Run/Power Button for a few seconds to conserve your athlete's strength. When your athlete's Stamina gauge is filled start running. Press the Action Button just before the Goal Line for a "Finishing Pose."



110-METER HURDLES

As if running weren't enough of a challenge, your athlete jumps hurdles too!

Like the other races, press the Run/Power Button repeatedly and quickly after GO appears on screen. Each time you come to a hurdle press the Action Button to jump over it. It might take several runs before you can get your timing down, so don't give up! Give your athlete enough space so that he or she can clear the hurdle instead of jumping into it.



Press the Action Button just before the Goal Line for a "Finishing Pose."

DISCUS THROW

You'll need great timing, good power and a good throwing angle to succeed in the Discus Throw. This sounds harder than it is. Once you are able to get the discus on the throwing section concentrate on increasing the distance of your throw. You have three tries to throw the discus.

Begin the event by pressing the D-Button in circular fashion. Press the D-Button in this way as many times as possible.



When your athlete reaches the edge of the throw ring and his/her arm is halfway through the throw, hold the Action Button. Try to release the button when the angle indicator reads 45 degrees.



POLE VAULT

In the Pole Vault you need to generate enough speed and power so that you are able to clear the horizontal bar by vaulting with a flexible pole.

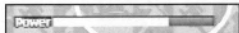
Before you attempt your vault, set the height of the horizontal bar. Press the D-Button UP or DOWN to set the height, and the Run/Power Button to confirm. When first beginning play you should leave the bar at the default level and gradually increase the height as you become more skillful.

Press the Run/Power Button repeatedly and as quickly as possible to get your athlete moving. When you reach the white line hold the Action Button to lower the pole, and continue to press the Run/Power Button repeatedly at the same time to maintain your speed.



For the next step timing is extremely important.

After the pole is placed release the Run/Power Button and try to release the Action Button when the Power gauge is filled. The more power, the higher your athlete climbs.



You are almost there, but it's not over yet! When your athlete reaches the level of the horizontal bar press the Action Button to make your athlete let go of the pole and move his/her body over the bar.

If you make it, congratulations! On the next attempt why not increase the height of the horizontal bar?

If you were unsuccessful, work on that part of the vault which is giving you trouble. Try the Practice Mode to help you perfect this event.

JAVELIN THROW

Like the other throwing events, you toss an object as far as you can in the Javelin Throw. Speed, timing and throwing angle all come into play in this event.

Press the Run/Power Button quickly and repeatedly to make your athlete run.

After your athlete brings his or her arm back, let go of the Run/Power Button and hold the Action Button until the angle indicator reads 45 degrees, then release the Action Button. It doesn't take long for the angle indicator to count down, so be prepared to release the Action Button quickly.

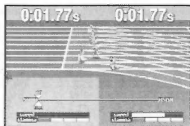


If you release too early or too late, the javelin flies too high or embeds in the ground a short distance away. Concentrate on timing the throw and throwing at a good angle, then work on speed.



1500-METER RACE

As with the other running events, press the Run/Power Button quickly and repeatedly after GO appears on screen. While running, press the D-Button to pass runners in front of you on the track.



As with the 400-Meter Race, stamina is a factor in this event. Let go of the Run/Power Button for a few seconds when your Stamina gauge is low. After your Stamina gauge is filled pick up the pace again. Press the Action Button just before the Goal Line for a "Finishing Pose."



Flying and Fouls

In a running event, should you start running before GO appears, you are called for "Flying" and the race is restarted.

In the throwing and jumping events, you are given a certain amount of time to complete the attempt. If you do not finish in the time provided, you are called for a Foul and the attempt is lost. Don't worry—you should have plenty of time to perform the attempt after you have practiced some.

Fouls are also called for stepping over scratch lines or throwing objects outside of the throwing sectors. Once you get your timing down you should be called for Fouls less and less.

Decathletes

Name	Rick Blade
Country	USA
Age	25
Height	190 cm
Weight	86 kg
Specialty	All-around



Rick Blade has earned the reputation as the "Pennsylvania Power," and with good reason: he relies on an arsenal of skills which makes him the favorite in many of the events.

Name	Karl Vain
Country	Germany
Age	28
Height	200 cm
Weight	80 kg
Specialty	Jump



It's said Karl Vain can jump over anything. He is also a good competitor in the other events.

Name	Jef Jansens
Country	Great Britain
Age	38
Height	210 cm
Weight	110 kg
Specialty	Throw



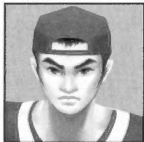
Jef Jansens was the winner of the last Decathlon. He is a strong competitor in all of the throwing events.

Name	Aleksei Rigel
Country	Russia
Age	31
Height	195 cm
Weight	100 kg
Specialty	Throw



Aleksei Rigel is the strongest competitor in the Decathlon. He is a seasoned athlete having participated in many contests.

Name	Joe Kudou
Country	Japan
Age	19
Height	177cm
Weight	65 kg
Specialty	All-around



This athlete is one of the newer faces to the Decathlon. Where he lacks in experience he makes up in skill.

Name	Femi Kadiena
Country	Jamaica
Age	24
Height	177cm
Weight	58 kg
Specialty	Jump



For the last few years Femi Kadiena has been breaking a number of Jamaica's national records for jumping events. Now is her chance to go after the world records.

Name Ellen Reggiani
Country France
Age 20
Height 178 cm
Weight 57 kg
Specialty Run

The "French Express" possesses the valuable combination of speed and stamina. She's hard to beat once she gets moving on the track.



Name Li Huang
Country People's Republic of China
Age 15
Height 168 cm
Weight 51 kg
Specialty Run

Li Huang is competing for the first time in an international event. She has silenced critics with her tremendous speed.



Point Tables

100-METER DASH		LONG JUMP		SHOT PUT		HIGH JUMP		400-METER RACE	
Seconds	Points	Meters	Points	Meters	Points	Meters	Points	Seconds	Points
9.60	1197	8.75	1258	20.00	1100	2.25	1041	42.00	1220
9.80	1146	8.50	1191	19.50	1068	2.20	992	43.00	1166
10.00	1096	8.25	1125	19.00	1037	2.15	944	44.00	1112
10.20	1047	8.00	1061	18.50	1006	2.10	896	45.00	1060
10.40	999	7.75	997	18.00	975	2.05	850	46.00	1008
10.60	952	7.50	935	17.50	944	2.00	803	47.00	958
10.80	906	7.25	874	17.00	913	1.95	758	48.00	909
11.00	861	7.00	814	16.50	882	1.90	714	49.00	861
11.20	817	6.75	755	16.00	851	1.85	670	50.00	815
11.40	774	6.50	697	15.50	820	1.80	627	51.00	769
11.60	732	6.25	641	15.00	790	1.75	585	52.00	725
11.80	691	6.00	587	14.50	759	1.70	544	53.00	682
12.00	651	5.75	533	14.00	728	1.65	504	54.00	640
12.20	612	5.50	481	13.50	698	1.60	464	55.00	599
12.40	574	5.25	431	13.00	667	1.55	426	56.00	559
12.60	538	5.00	382	12.50	637	1.50	389	57.00	521

110-METER HURDLES		DISCUS THROW		POLE VAULT		JAVELIN THROW		1500-METER RACE	
Seconds	Points	Meters	Points	Meters	Points	Meters	Points	Time	Points
13.50	1040	70.00	1295	5.80	1165	90.00	1198	3:30	1186
13.75	1007	67.50	1241	5.70	1132	87.50	1159	3:35	1145
14.00	974	65.00	1187	5.60	1100	85.00	1120	3:40	1106
14.25	942	62.50	1134	5.50	1067	82.50	1081	3:45	1067
14.50	911	60.00	1081	5.40	1035	80.00	1043	3:50	1028
14.75	880	57.50	1028	5.30	1004	77.50	1004	3:55	990
15.00	850	55.00	975	5.20	972	75.00	966	4:00	953
15.25	820	52.50	923	5.10	941	72.50	928	4:05	917
15.50	790	50.00	870	5.00	910	70.00	889	4:10	881
15.75	761	47.50	818	4.90	880	67.50	851	4:15	846
16.00	733	45.00	767	4.80	849	65.00	813	4:20	812
16.25	705	42.50	716	4.70	819	62.50	776	4:25	778
16.50	677	40.00	665	4.60	790	60.00	738	4:30	745
16.75	651	37.50	614	4.50	760	57.50	700	4:35	712
17.00	624	35.00	564	4.40	731	55.00	663	4:40	680
17.25	598	32.50	514	4.30	702	52.50	626	4:45	649

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

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 unter 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 Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beendeten Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

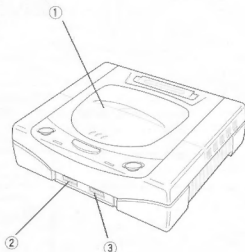
Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obeliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstaltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega Saturn-Gerät
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Zehnkampf, Erster Tag

Sie haben schon sehr lange auf diesen Tag gewartet. Wenn Sie zurückdenken, schien dieser Tag am Anfang Ihres Weges so weit entfernt zu sein, daß Sie ihn kaum erwarten konnten. Nun ist der Tag da, und Ihr ganzes Training und Ihre geistige Vorbereitung werden jetzt auf die Probe gestellt im größten Leichtathletik-Wettkampf der Welt, dem Zehnkampf.



Sie haben Gewichte gestemmt, bis Sie dachten, Ihre Muskeln würden bersten, und sind gesprungen, bis Ihr Körper ausgepumpt war. Aber jeden Tag haben Sie etwas weiter geworfen, sind Sie etwas schneller gelaufen und haben tatsächlich Ihre höchsten Erwartungen erfüllt.



Jetzt ist es an der Zeit, der Welt zu beweisen, daß auch Sie zu den besten Leichtathleten gehören und den Titel Zehnkampfmeister verdient haben!



Spielstart

Nach den Sega- und Sega Sports-Logos erscheint der Titelschirm. Drücken Sie Start, um auf den Moduswahl-Bildschirm (Select Mode) weiterzuschalten, oder warten Sie ein paar Sekunden, um die Spieldemonstration zu sehen. Durch Drücken von Start während der Spieldemonstration können Sie jederzeit den Titelschirm aufrufen.

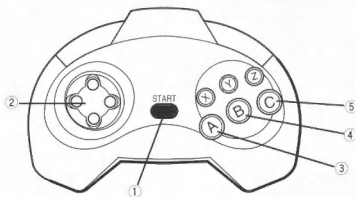
Auf dem Moduswahl-Bildschirm (Select Mode) haben Sie die Möglichkeit, das Spiel in dem gewünschten Spielmodus zu starten, oder mit Options bestimmte Spielmerkmale zu ändern.

**DECATHLON
ARCADE MODE
PRACTICE MODE
OPTIONS**

Wählen Sie Decathlon (Zehnkampf), um an allen Zehnkampf-Disziplinen teilzunehmen. Im Arcade Mode (Spiehhallen-Modus) gibt es ebenfalls zehn Disziplinen, aber falls Sie die Qualifikationszeit oder die Mindestweite für eine Disziplin nicht schaffen, scheidet Sie aus dem Wettkampf aus! Im Practice Mode (Übungs-Modus) können Sie unbegrenzt lange trainieren, um sich in der Disziplin Ihrer Wahl zu vervollkommen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um das Gewünschte hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



Steuerung des Athleten



	Vor dem Spiel	Während des Wettkampfs
① Start	Startet das Spiel. Schaltet auf den Moduswahl-Bildschirm (Select Mode) zurück.	Unterbricht Spiel; setzt unterbrochenes Spiel fort.
② Steuerkreuz	Holt Einstellungen hervor. Stellt Optionen ein.	Steuert den Athleten beim Diskuswerfen (S. 34) und beim 1.500-Meter-Lauf (S. 35).
③ Taste A ⑤ Taste C	Bestätigt Wahlen.	Dient als Lauf/Kraft-Taste (die jeweilige Anwendung ist unter den einzelnen Disziplinen beschrieben).
④ Taste B	Annulliert Wahlen.	Dient als Aktionstaste (die jeweilige Anwendung ist unter den einzelnen Disziplinen beschrieben).

Hinweis: Für die Tasten X, Y, Z, L und R sind keine Funktionen vorgegeben. Näheres zum Ändern der Tastenfunktionen finden Sie auf Seite 24.

Options (Optionen)

Auf dem Optionenbildschirm (Options) stehen fünf Funktionen zur Auswahl.

D-Pad Configuration (Tastenfunktionen)

Dient zum Ändern der Tastenfunktionen des Sega Saturn Control Pad.

Hall of Fame (Ruhmeshalle)

Dient zum Anzeigen der Rekordergebnisse von Athlete Kings.

Sound Test (Tontest)

Dient zum Abhören der Musik und Klangeffekte des Spiels.

Game Settings (Spieleinstellungen)

Dient zum Ändern bestimmter Spielmerkmale.

Exit (Ausgang)

Dient zum Zurückschalten auf den Moduswahl-Bildschirm (Select Mode).

Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um das Gewünschte hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl. Drücken Sie Start oder Taste B, um auf den Moduswahl-Bildschirm (Select Mode) zurückzuschalten. Wenn Sie mit den Änderungen fertig sind, heben Sie EXIT hervor und drücken Taste A oder C.



D-Pad Configuration (Tastenfunktionen)

Sie haben drei Möglichkeiten für jede Bedienungstaste: RUN/POWER (Lauf/Kraft), ACTION (Aktion) und keine Funktion (durch gestrichelte Linie angezeigt). Näheres zu den Tastenfunktionen finden Sie unter den einzelnen Disziplinen auf den Seiten 31–35.

Um eine Taste auszuwählen, drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, bis die gewünschte Taste hervorgehoben wird. Dann drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Tastenfunktion zu ändern. Wenn Sie DEFAULT (Vorgabe) hervorheben und die Taste A oder C drücken, werden die Tastenfunktionen auf die vorgegebenen Einstellungen zurückgestellt. Achten Sie darauf, daß zwei Control Pads angeschlossen sind, damit beide Spieler ihre Control Pad-Funktionen ändern können.

Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Start, um auf den Moduswahl-Bildschirm (Select Mode) zurückzuschalten, oder Sie heben EXIT hervor und drücken Taste A oder C, um den Optionenbildschirm (Options) wieder aufzurufen. Wenn Sie Taste B drücken, kehren Sie zum Optionenbildschirm (Options) zurück, ohne daß Änderungen an den Tastenfunktionen vorgenommen werden. Achten Sie darauf, daß Sie jeweils mindestens eine Taste mit den Funktionen Run/Power (Lauf/Kraft) und Action (Aktion) belegen.



Hall of Fame (Ruhmeshalle)

Auf diesem Bildschirm können Sie entweder die gesamten Rekordergebnisse für die Betriebsarten Decathlon oder Arcade Mode oder die Rekordergebnisse der einzelnen Disziplinen unter Event Records betrachten.

Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um das Gewünschte hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl. Drücken Sie Taste B, um auf den Optionenbildschirm (Options) zurückzuschalten.

Auf den Rekordergebnis-Bildschirmen der Betriebsarten Decathlon oder Arcade Mode können Sie die Ergebnisse der einzelnen Disziplinen für jeden der aufgelisteten Athleten überprüfen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um das Gewünschte hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl. Nachdem Sie die Ergebnisse überprüft haben, drücken Sie Taste B, um auf den Hauptbildschirm von Hall of Fame zurückzuschalten.

Mit Event Records können Sie außerdem die fünf besten Ergebnisse jeder Decathlon-Disziplin überprüfen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um den Rekordergebnis-Bildschirm der Disziplin aufzurufen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Taste B, um auf den Hauptbildschirm von Hall of Fame zurückzuschalten.



Um vom Hall of Fame-Hauptbildschirm wieder auf den Moduswahl-Bildschirm (Select Mode) zurückzuschalten, gibt es zwei Möglichkeiten: entweder Start drücken oder EXIT hervorheben und Taste A oder C drücken.

Sound Test (Tontest)

Mit dieser Funktion können Sie jeden der Hintergrundmusiktitel (BGM) oder Klangeffekte (SE) von Athlete Kings abhören.

Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Kategorie hervorzuheben (BGM, SE oder AUDIO). Im Falle von BGM oder SE drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um einen Titel auszuwählen, und dann Taste A oder C, um die Wiedergabe zu starten. Durch Drücken von Taste B wird die Wiedergabe gestoppt.

Mit der Funktion AUDIO können Sie die Tonwiedergabe je nach dem angeschlossenen Fernsehgerät entweder auf STEREO oder MONO (monaural) einstellen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um das Gewünschte auszuwählen.

Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, heben Sie EXIT hervor und drücken Start oder Taste A oder C.



Game Settings (Spieleinstellungen)

Mit Hilfe von Game Settings können Sie bestimmte Spielmerkmale ändern. Drücken Sie das Steuerkreuz zunächst nach OBEN oder UNTEN, um das gewünschte Merkmale hervorzuheben, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die Einstellung zu ändern.

Game Difficulty (Schwierigkeitsgrad) (Easy, Moderate, Hard, Very Hard) (Leicht, mäßig, schwer, sehr schwer)

Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto höher sind die Anforderungen für die Qualifikationszeiten und -weiten in den Disziplinen des Arcade Mode.

Attempt/Event (Versuch/Disziplin) (1-3)

Damit bestimmen Sie die Anzahl der Versuche in den Nicht-Lauf-Disziplinen.

Instruction (Instruktion) (ON, OFF) (EIN, AUS)

Wenn die Funktion aktiviert ist, wird eine Erläuterung zur Benutzung des Sega Saturn-Control Pad für jede Disziplin angezeigt. Näheres hierzu finden Sie unter "Erläuterung der Disziplin" auf der nächsten Seite.

Wenn Sie BACK TO DEFAULT SETTING (ZURÜCK ZU VORGABE) hervorheben und Taste A oder C drücken, werden die vorgegebenen Einstellungen für die obigen Merkmale wiederhergestellt.

Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, drücken Sie Start, oder heben Sie EXIT hervor und drücken Sie Taste A oder C.



Einrichtungsbildschirme

Wahl der Spielfigur

Wählen Sie den Athleten aus, den Sie in diesem Wettkampf zum Sieg führen wollen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die gewünschte Spielfigur hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



Ankündigung der Disziplin

Dieser Bildschirm zeigt die Disziplin, in der Sie antreten werden, und den Weltrekordhalter in dieser Disziplin an. Kein Zweifel, Sie können es noch besser!



Erläuterung der Disziplin

Der Disziplinerläuterungs-Bildschirm (Event Explanation) zeigt an, welche Control Pad-Tasten Sie für die Disziplin benötigen, und wie diese zu benutzen sind, um gute Ergebnisse zu erzielen. Drücken Sie Taste A oder C, um die Erläuterung zu überspringen. Mit Hilfe von Game Settings (siehe vorhergehende Seite) können Sie bestimmen, ob die Erläuterung angezeigt wird oder nicht.



Ergebnisse der Disziplin

Nach dem Wettbewerb werden Ihre Zeit oder Weite für die Disziplin, der Disziplin-Punktestand und der Gesamtpunktestand aufgelistet. Sie sind mit dem Ergebnis nicht zufrieden? Warum versuchen Sie es dann nicht noch einmal?



Namenseingabe

Wenn Sie eine hervorragende Leistung erzielt haben, dürfen Sie sich mit Ihren Initialen in der Liste der fünf besten Ergebnisse verewigen. In den folgenden Fällen werden Sie dazu aufgefordert:

- Wenn Ihr Gesamtpunktestand für alle Wettbewerbe in den Betriebsarten Decathlon oder Arcade Mode unter den besten Fünf liegt.
- Wenn Ihr Punktestand für einen Wettbewerb in den Betriebsarten Decathlon oder Arcade Mode unter den besten Fünf liegt.

Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um ein Zeichen hervorzuheben, und dann Taste A oder C, um das Zeichen einzugeben. Durch Hervorheben des Pfeils und Drücken der Taste A oder C können Sie ein Zeichen löschen. Wenn Sie fertig sind, heben Sie END hervor und drücken Taste A oder C. Nachdem Sie alle drei Zeichen eingegeben haben, wird Ihr Rekord automatisch eingegeben.

Hinweis: Der Namenseingabe-Bildschirm (Name Entry) erscheint nur, wenn Sie zum ersten Mal ein Ergebnis unter den besten Fünf erzielen. Sollten Sie erneut ein Ergebnis unter den besten Fünf erzielen, werden Ihre Initialen automatisch in die Rekordbücher eingetragen.

Spielbetriebsarten

Decathlon

Nach der Wahl der Spielfigur (Character Select) (S. 27) und der Ankündigung der Disziplin (Event Announcement) (S. 27) beginnt der erste der zehn Wettbewerbe. Machen Sie sich für den 100-Meter-Lauf bereit!



Wenn Sie in einer einzelnen Disziplin ein Ergebnis unter den besten Fünf erzielen, oder wenn Ihr Gesamtpunktestand unter den besten Fünf liegt, geben Sie Ihre Initialen in das Rekordbuch ein. Der Namenseingabe-Bildschirm (Name Entry) erscheint, wenn Sie zum ersten Mal ein Ergebnis unter den besten Fünf erzielen.

Arcade Mode

In dieser Betriebsart sind die Disziplinen mit denen unter Decathlon identisch. Nur müssen Sie hier eine Mindestleistung bringen, um sich zu qualifizieren. Andernfalls sind die Spiele für Sie zu Ende!

Wenn Sie diese Betriebsart wählen, erscheint zunächst der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Character Select) (S. 27), und dann der Disziplinanrückmeldung-Bildschirm (Event Announcement) (S. 27).

Wenn Sie sich qualifizieren und den Wettkampf fortsetzen dürfen, wählen Sie die nächste Disziplin aus. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die gewünschte Disziplin hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.

Falls Sie die geforderte Mindestleistung des Qualifikationswettbewerbs nicht bringen, erscheint der Fortsetzungsbildschirm (Continue). Drücken Sie Start, bevor die Zeitangabe Null erreicht, um noch einmal den Griff nach der Goldmedaille zu versuchen. Wenn Sie sich für eine Fortsetzung entscheiden, erscheint der Spielwahl-Bildschirm (Game Select) des Arcade Mode (oben abgebildet).



Practice Mode

Wie bei den anderen Betriebsarten, so erscheint auch hier zunächst der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Character Select) (S. 27).



Wählen Sie die Disziplin, die Sie üben wollen, auf dem Spielwahl-Bildschirm (Game Select) aus. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Disziplin hervorzuheben, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl. Der Spielwahl-Bildschirm (Game Select) des Practice Mode erscheint, sobald Sie Ihr Training in einer Disziplin beenden.



Wenn Sie glauben, daß Sie soweit sind, den Wettkampf in einer der anderen Betriebsarten zu beginnen, heben Sie EXIT hervor und drücken Taste A oder C. Jetzt ist es an der Zeit, in allen zehn Disziplinen anzutreten!

Zum 2-Personen-Spiel

Jeder der Betriebsarten kann mit zwei Personen gespielt werden. Sie müssen nur vor dem Einschalten des Sega Saturn darauf achten, daß zwei Sega Saturn-Control Pads angeschlossen sind.

Beide Spieler wählen Athleten auf dem Spielfigurenwahl-Bildschirm (Character Select) (Seite 27) aus. Der Spieler, der diesen Bildschirm nicht aufgerufen hat, drückt Start, um ebenfalls einen Athleten auswählen zu können.

Bei Lauf-Disziplinen laufen die Spielfiguren Kopf an Kopf. Bei Wurf- und Sprung-Disziplinen wechseln sich die Spieler in ihren Versuchen ab.

Die Disziplinen

100-METER-LAUF

Dieses kurze Rennen erfordert enorme Schnelligkeit. Je schneller Sie Ihren Athleten laufen lassen, desto besser.

Sobald GO auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Lauf/Kraft-Taste mehrmals, so schnell Sie können.

Drücken Sie die Aktionstaste kurz vor der Ziellinie, damit sich der Athlet ins Ziel wirft.



WEITSPRUNG

Hier kommt es darauf an, so schnell wie möglich anzulaufen und von der Absprunglinie (weiße Linie) abzuspringen. Wählen Sie Ihren Absprungzeitpunkt so, daß Sie möglichst nah an der Absprunglinie abspringen, um die größtmögliche Weite zu erzielen. Sie haben drei Versuche bei dieser Disziplin.

Drücken Sie die Lauf/Kraft-Taste mehrmals in rascher Folge. Ihr Athlet läuft an.

Halten Sie die Aktionstaste gedrückt, bis die Winkelanzeige 25 Grad anzeigt, und lassen Sie die Taste los, sobald Ihr Athlet die Absprunglinie erreicht. Damit stellen Sie den Absprungwinkel Ihres Athleten ein. Der angezeigte Winkel ändert sich ziemlich schnell. Lassen Sie daher die Taste rechtzeitig los!



Drücken Sie das Steuerkreuz bei gedrückter Aktionstaste nach UNTEN, UNTEN/RECHTS und RECHTS, um Ihren Athleten mit vorgestreckten Beinen landen zu lassen! Durch diese Landungsart vergrößern Sie die Sprungweite.

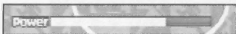


KUGELSTOSSEN

Bei dieser Disziplin kommt es darauf an, die Kugel innerhalb des Wurfsektors so weit wie möglich zu stoßen. Beim Kugelstoßen sind Kraft und Stoßwinkel die entscheidenden Faktoren. Sie haben drei Versuche.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Kraftanzeige. Der Anzeigebalken schlägt rasch von links nach rechts aus. Je weiter der Balken nach rechts ausschlägt, desto größer ist die Kraft. Halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um den Kraftpegel Ihres Athleten einzustellen. Versuchen Sie, die Tastenbetätigung zeitlich so abzustimmen, daß die volle Kapazität des Kraftpegels erreicht wird (die Anzeige wird vollkommen grün).

Halten Sie die Aktionstaste weiter gedrückt, während die Winkelanzeige kleiner wird. Versuchen Sie, die Taste in dem Moment loszulassen, da die Anzeige 45 Grad erreicht. Je näher Sie an 45 Grad herankommen, desto besser ist der Stoßwinkel.



HOCHSPRUNG

Ausreichende Geschwindigkeit, der richtige Abprungwinkel und gutes Timing sind die Voraussetzungen für den Erfolg beim Hochsprung.

Stellen Sie die Höhe der Latte vor dem Sprung ein, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Bestätigen Sie anschließend die Höhe durch Drücken der Lauf/Kraft-Taste. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, ist es ratsam, die Latte auf der vorgegebenen Höhe zu lassen. Später können Sie dann die Latte allmählich höher einstellen, wenn Sie geschickter im Hochsprung werden.

Drücken Sie die Lauf/Kraft-Taste mehrmals in rascher Folge, um Ihren Athleten anlaufen zu lassen. Je höher der Wert auf der Geschwindigkeitsanzeige ist, desto stärker ist der Sprung. Lassen Sie die Lauf/Kraft-Taste kurz vor der Latte los und halten Sie die Aktionstaste gedrückt. Versuchen Sie, die Aktionstaste in dem Moment loszulassen, da die Winkelanzeige 45 Grad anzeigt.

Wenn Ihr Athlet die Latte zur Hälfte überquert hat, drücken Sie das Steuerkreuz nach UNTEN, damit Ihr Athlet seine Beine über die Latte hebt. Das Timing muß genau stimmen, anderenfalls reißt Ihr Athlet die Latte herunter, und der Sprung wird nicht gewertet.

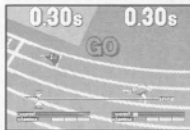


400-METER-LAUF

Die richtige Balance von Schnelligkeit und Ausdauer sind wesentlich für den Erfolg in dieser Disziplin.

Sobald GO auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Lauf/Kraft-Taste mehrmals in rascher Folge.

Schnelligkeit ist ausschlaggebend bei dieser Disziplin, aber Sie müssen auch darauf achten, daß die Ausdaueranzeige nicht in die rote Zone ausschlägt. Falls Ihr Athlet dann mit dem gegenwärtigen Tempo weiterläuft, geht ihm die Energie aus, und Sie stehen am Ende mit einer schlechten Zeit da. Lassen Sie die Lauf/Kraft-Taste für ein paar Sekunden los, um Ihren Athleten etwas Kraft sparen zu lassen. Erhöhen Sie das Tempo wieder, wenn die Ausdaueranzeige Ihres Athleten voll ist. Drücken Sie die Aktionstaste kurz vor der Ziellinie, damit sich der Athlet ins Ziel wirft.



110-METER-HÜRDENLAUF

Als ob Laufen allein nicht schon genügte, muß Ihr Athlet auch noch Hürden überwinden!

Drücken Sie wie bei den anderen Lauf-Disziplinen die Lauf/Kraft-Taste mehrmals in rascher Folge, sobald GO auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie vor jeder Hürde die Aktionstaste, um die Hürde zu überspringen. Sie brauchen möglicherweise mehrere Läufe, um den Abprungzeitpunkt genau hinzukriegen. Nicht aufgeben! Geben Sie Ihrem Athleten genügend Raum, damit er die Hürde überspringen kann, anstatt in sie hineinzuspringen.

Drücken Sie die Aktionstaste kurz vor der Ziellinie, damit sich der Athlet ins Ziel wirft.



DISKUSWERFEN

Sie benötigen genaues Timing, ausreichende Kraft und einen guten Wurfwinkel, um Erfolg beim Diskuswerfen zu haben. Das klingt schwieriger als es ist. Wenn Sie erst einmal in der Lage sind, den Diskus in den Wurfsektor zu bringen, können Sie sich auf die Verbesserung Ihrer Wurfweite konzentrieren. Sie haben drei Versuche beim Diskuswerfen.

Beginnen Sie die Disziplin, indem Sie mit dem Steuerkreuz eine kreisförmige Bewegung beschreiben. Bewegen Sie das Steuerkreuz möglichst oft in dieser Weise.

Wenn Ihr Athlet den Rand des Wurfrings erreicht und seinen Arm den Wurf zur Hälfte ausgeführt hat, halten Sie die Aktionstaste gedrückt. Versuchen Sie, die Aktionstaste in dem Moment loszulassen, da die Winkelanzeige 45 Grad anzeigt.



STABHOCHSPRUNG

Beim Stabhochsprung müssen Sie sowohl Geschwindigkeit und Kraft entwickeln, daß Sie in der Lage sind, die Latte mit Hilfe des biegsamen Stabs zu überwinden.

Stellen Sie vor Ihrem Sprung die Höhe der Latte ein. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Höhe einzustellen, und dann die Lauf/Kraft-Taste, um die Einstellung zu bestätigen. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, ist es ratsam, die Latte auf der vorgegebenen Höhe zu lassen. Später können Sie dann die Latte allmählich höher einstellen, wenn Sie mehr Übung im Stabhochsprung haben.

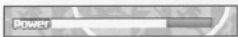
Drücken Sie die Lauf/Kraft-Taste mehrmals so schnell wie möglich, um Ihren Athleten anlaufen zu lassen. Wenn Sie die weiße Linie erreichen, halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um den Stab zu senken, und setzen Sie gleichzeitig die wiederholte Betätigung der Lauf/Kraft-Taste fort, um Ihre Geschwindigkeit aufrechtzuerhalten.

Für den nächsten Schritt ist genaues Timing äußerst wichtig. Nachdem der Athlet den Stab in den Einstichkasten gesteckt hat, lassen Sie die Lauf/Kraft-Taste los und versuchen, die Aktionstaste in dem Moment loszulassen, da die Kraftanzeige voll ist. Je größer die Kraft ist, desto höher steigt Ihr Athlet.

Sie sind fast da, aber noch haben Sie es nicht geschafft! Wenn Ihr Athlet die Höhe der Sprunglatte erreicht, drücken Sie die Aktionstaste, damit der Athlet den Stab losläßt und seinen Körper über die Latte bewegt.

Wenn Sie das schaffen, darf man gratulieren! Warum legen Sie die Latte bei Ihrem nächsten Versuch nicht etwas höher?

Falls es nicht geklappt hat, arbeiten Sie an dem Teil des Sprungs, der Ihnen Schwierigkeiten bereitet. Probieren Sie den Übungs-Modus (Practice Mode) aus, um sich in dieser Disziplin zu vervollkommen.



SPEERWERFEN

Wie bei den anderen Wurf-Disziplinen geht es auch beim Speerwerfen darum, ein Wurfobjekt so weit wie möglich zu schleudern. Schnelligkeit, Timing und Wurfwinkel spielen bei dieser Disziplin eine Rolle.

Drücken Sie die Lauf/Kraft-Taste mehrmals in rascher Folge, um Ihren Athleten anlaufen zu lassen.

Sobald Ihr Athlet seinen Wurfarm zurücknimmt, lassen Sie die Lauf/Kraft-Taste los und halten die Aktionstaste gedrückt, bis die Winkelanzeige 45 Grad anzeigt. Dann lassen Sie die Aktionstaste los. Der angezeigte Winkel verkleinert sich ziemlich schnell. Lassen Sie daher die Aktionstaste rechtzeitig los.

Falls Sie die Taste zu früh oder zu spät loslassen, fliegt der Speer entweder zu hoch, oder er bohrt sich schon nach wenigen Metern in den Boden. Konzentrieren Sie sich erst auf den Abwurfzeitpunkt und den Wurfwinkel, bevor Sie an der Anlaufgeschwindigkeit arbeiten.



1500-METER-LAUF

Drücken Sie wie bei den anderen Lauf-Disziplinen die Lauf/Kraft-Taste mehrmals in rascher Folge, sobald GO auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie während des Laufs das Steuerkreuz, um vorauslaufende Läufer in Ihrer Bahn zu überholen.

Wie beim 400-Meter-Lauf ist Ausdauer ein Faktor in dieser Disziplin. Lassen Sie die Lauf/Kraft-Taste für ein paar Sekunden los, wenn Ihre Ausdauer-Anzeige abnimmt. Erhöhen Sie das Tempo wieder, wenn sich die Ausdauer-Anzeige wieder gefüllt hat. Drücken Sie die Aktionstaste kurz vor der Ziellinie, damit sich der Athlet ins Ziel wirft.



Fehlstarts und Regelverstöße

Falls Sie bei einer Lauf-Disziplin loslaufen, bevor GO erscheint, erhalten Sie eine Verwarnung für "Fehlstart", und der Lauf wird erneut gestartet.

Bei Wurf- und Sprung-Disziplinen haben Sie eine bestimmte Zeit zur Verfügung, innerhalb der Sie den Versuch beenden müssen. Wenn Sie diese Zeit überschreiten, erhalten Sie eine Verwarnung für einen Regelverstoß, und der Versuch wird für ungültig erklärt. Keine Sorge—mit etwas mehr Übung sollten Sie reichlich Zeit für die Durchführung eines Versuches haben.

Regelverstöße werden ebenfalls ausgerufen, wenn ein Athlet beim Weitsprung die Absprunglinie übertritt, oder wenn ein Wurfobjekt den Wurfsektor verläßt. Wenn Sie erst einmal Ihr Timing in den Griff bekommen, werden auch Ihre Regelverstöße immer weniger werden.

Die Zehnkämpfer

Name: Rick Blade
Land: USA
Alter: 25
Körpergröße: 190 cm
Körpergewicht: 86 kg
Spezialität: Allround



Rick Blade wird nicht ohne Grund "Pennsylvania Power" genannt: er verfügt über ein Arsenal an Fähigkeiten, das ihn in vielen Disziplinen zum Favoriten macht.

Name: Karl Vain
Land: Deutschland
Alter: 28
Körpergröße: 200 cm
Körpergewicht: 80 kg
Spezialität: Sprung



Man sagt, daß für Karl Vain kein Hindernis zu hoch sei. Er ist aber auch ein guter Wettkämpfer in den anderen Disziplinen.

Name: Jef Jansens
Land: Großbritannien
Alter: 38
Körpergröße: 210 cm
Körpergewicht: 110 kg
Spezialität: Wurf



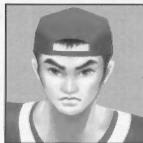
Jef Jansens war der Sieger des letzten Zehnkampfs. Er ist ein starker Wettkämpfer in allen Wurf-Disziplinen.

Name: Aleksei Rigel
Land: Rußland
Alter: 31
Körpergröße: 195 cm
Körpergewicht: 100 kg
Spezialität: Wurf



Aleksei Rigel ist der stärkste Zehnkampfwettkämpfer. Er ist ein erfahrener Athlet, der schon an vielen Wettkämpfen teilgenommen hat.

Name: Joe Kudou
Land: Japan
Alter: 19
Körpergröße: 177 cm
Körpergewicht: 65 kg
Spezialität: Allround



Dieser Athlet eines der neueren Gesichter im Zehnkampf. Was ihm an Erfahrung mangelt, macht er durch Geschicklichkeit wett.

Name: Femi Kadiana
Land: Jamaika
Alter: 24
Körpergröße: 177 cm
Körpergewicht: 58 kg
Spezialität: Sprung



In den letzten paar Jahren hat Femi Kadiana eine Reihe von nationalen Rekorden ihres Landes Jamaika in den Sprung-Disziplinen gebrochen. Jetzt hat sie die Gelegenheit, sich die Weltrekorde zu holen.

Name: Ellen Reggiani
Land: Frankreich
Alter: 20
Körpergröße: 178 cm
Körpergewicht: 57 kg
Spezialität: Lauf



Diese Athletin mit dem Spitznamen "Französischer Expreß" besitzt die wertvolle Kombination von Schnelligkeit und Ausdauer. Sie ist kaum zu schlagen, wenn sie auf der Bahn so richtig losläuft.

Name: Li Huang
Land: Volksrepublik China
Alter: 15
Körpergröße: 168 cm
Körpergewicht: 51 kg
Spezialität: Lauf



Li Huang nimmt zum ersten Mal an einem internationalen Wettkampf teil. Sie hat Kritiker mit ihrer enormen Schnelligkeit zum Schweigen gebracht.

Punktetabellen

100-METER-LAUF		WEITSPRUNG		KUGELSTOSSEN		HOCHSPRUNG		400-METER-LAUF	
Sekunden	Punkte	Meter	Punkte	Meter	Punkte	Meter	Punkte	Sekunden	Punkte
9,60	1197	8,75	1258	20,00	1100	2,25	1041	42,00	1220
9,80	1146	8,50	1191	19,50	1068	2,20	992	43,00	1166
10,00	1096	8,25	1125	19,00	1037	2,15	944	44,00	1112
10,20	1047	8,00	1061	18,50	1006	2,10	896	45,00	1060
10,40	999	7,75	997	18,00	975	2,05	850	46,00	1008
10,60	952	7,50	935	17,50	944	2,00	803	47,00	958
10,80	906	7,25	874	17,00	913	1,95	758	48,00	909
11,00	861	7,00	814	16,50	882	1,90	714	49,00	861
11,20	817	6,75	755	16,00	851	1,85	670	50,00	815
11,40	774	6,50	697	15,50	820	1,80	627	51,00	769
11,60	732	6,25	641	15,00	790	1,75	585	52,00	725
11,80	691	6,00	587	14,50	759	1,70	544	53,00	682
12,00	651	5,75	533	14,00	728	1,65	504	54,00	640
12,20	612	5,50	481	13,50	698	1,60	464	55,00	599
12,40	574	5,25	431	13,00	667	1,55	426	56,00	559
12,60	538	5,00	382	12,50	637	1,50	389	57,00	521

110-METER-HÜRDENLAUF		DISKUSWERFEN		STABHOCHSPRUNG		SPEERWERFEN		1500-METER-LAUF	
Sekunden	Punkte	Meter	Punkte	Meter	Punkte	Meter	Punkte	Zeit	Punkte
13,50	1040	70,00	1295	5,80	1165	90,00	1198	3:30	1186
13,75	1007	67,50	1241	5,70	1132	87,50	1159	3:35	1145
14,00	974	65,00	1187	5,60	1100	85,00	1120	3:40	1106
14,25	942	62,50	1134	5,50	1067	82,50	1081	3:45	1067
14,50	911	60,00	1081	5,40	1035	80,00	1043	3:50	1028
14,75	880	57,50	1028	5,30	1004	77,50	1004	3:55	990
15,00	850	55,00	975	5,20	972	75,00	966	4:00	953
15,25	820	52,50	923	5,10	941	72,50	928	4:05	917
15,50	790	50,00	870	5,00	910	70,00	889	4:10	881
15,75	761	47,50	818	4,90	880	67,50	851	4:15	846
16,00	733	45,00	767	4,80	849	65,00	813	4:20	812
16,25	705	42,50	716	4,70	819	62,50	776	4:25	778
16,50	677	40,00	665	4,60	790	60,00	738	4:30	745
16,75	651	37,50	614	4,50	760	57,50	700	4:35	712
17,00	624	35,00	564	4,40	731	55,00	663	4:40	680
17,25	598	32,50	514	4,30	702	52,50	626	4:45	649

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

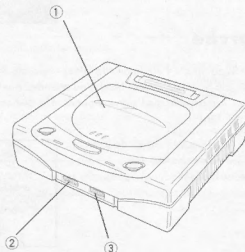
Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
- 5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



A vos marques ... pour le Décathlon

Vous attendiez ce jour depuis si longtemps ! Vous vous souvenez combien cet instant vous semblait lointain quand vous avez commencé votre entraînement. Vous y êtes à présent et c'est maintenant que toute votre rigoureuse formation physique, votre longue préparation mentale vont être mises à l'épreuve au cours de la discipline athlétique la plus difficile qui soit : le Décathlon.



Vous avez endurci vos muscles au maximum et vous vous êtes entraîné aux sauts jusqu'à l'épuisement. Chaque jour, vous êtes parvenu à améliorer vos performances à chacun de vos lancers, pendant vos différences courses et lors de vos sauts successifs.



Le moment est venu de prouver au monde que vous êtes parmi les meilleurs de l'athlétisme, que vous avez le droit d'être appelé le champion du Décathlon.



Mise en marche

Après les logos Sega et Sega Sports, l'écran de titre (Title) apparaît. Appuyez sur Start pour passer à l'écran de sélection de mode (Select Mode) ou attendez quelques secondes pour voir une démonstration du jeu. À n'importe quel moment pendant la démonstration, appuyez sur Start pour revenir à l'écran Titre.

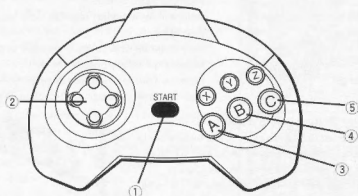
Sur l'écran Select Mode, vous pouvez choisir de jouer selon un des modes de jeu ou de changer les caractéristiques du jeu sous Options.

DECATHLON
ARCADE MODE
PRACTICE MODE
OPTIONS

Choisissez "Decathlon" pour participer à toutes les dix épreuves du Décathlon. Il existe aussi dix épreuves en "Arcade Mode", mais si vous ne réalisez pas le temps ou la distance limite, définis pour les qualifications dans une des disciplines, vous êtes exclu de la compétition. Le mode "Practice" vous donne l'occasion sans limite de vous perfectionner dans la discipline de votre choix. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence votre choix et appuyez sur le bouton A ou C pour le valider.



Pour contrôler un athlète



	Avant le jeu	Pendant la compétition
1 Start	Commence le jeu Fait repasser le jeu à l'écran Selection Mode	Interrompt le jeu ; fait reprendre le jeu interrompu
2 Bouton D	Met en évidence les sélections Définit les options	Contrôle l'athlète au lancement du disque (p.52) et au 1500 mètres (p.54)
3 Bouton A 5 Bouton C	Confirment les options	Utilisés comme bouton Course/ Puissance (cf. les épreuves individuelles pour leur emploi particulier)
4 Bouton B	Annule les sélections	Utilisé comme bouton Action (cf. les épreuves individuelles pour leur emploi particulier)

Remarque : Les boutons X, Y, Z et les gâchettes L (gauche) et R (droite) ne sont pas utilisés comme commandes implicites. Pour changer leurs fonctions, cf. page 44.

Les Options

Sur l'écran Options, vous trouverez cinq rubriques. Faites votre choix :



D-Pad Configuration

pour changer les fonctions des boutons de la Manette Sega Saturn.

Hall of Fame

pour voir les meilleurs résultats dans les épreuves d'athlétisme.

Sound Test

pour avoir un aperçu de la musique et des effets sonores qui accompagnent le jeu.

Game Settings

pour modifier les réglages du jeu.

Exit

pour repasser à l'écran de sélection "Select Mode".

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre votre choix en évidence et appuyez ensuite sur le bouton A ou C pour le sélectionner. Appuyez sur Start ou sur le bouton B pour repasser à l'écran "Select Mode". Quand les changements souhaités sont terminés, mettez EXIT en évidence et appuyez sur le bouton A ou C.



Configuration du bouton D (D-Pad Configuration)

Pour chaque commande, vous disposez d'un choix entre RUN/POWER (Course/Puissance), ACTION ou pas de fonction (indiqué par un pointillé). Pour des détails sur les fonctions des commandes, reportez-vous à "Les Épreuves" aux pages de 49 à 54.

Pour sélectionner une commande, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D jusqu'à ce qu'elle soit mise en évidence. Appuyez ensuite sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer la fonction de commande. Si vous mettez DEFAULT en évidence et que vous appuyez sur le bouton A ou C, toutes les commandes sont rétablies à leurs réglages implicites.

Veillez à raccorder deux Manettes pour que deux joueurs puissent modifier les fonctions.

Quand vous avez terminé, appuyez sur Start pour repasser à l'écran Select Mode ou mettez EXIT en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour repasser à l'écran Options. Si vous appuyez sur le bouton B, vous reviendrez à l'écran Options sans que des changements soient apportés aux commandes. Veillez à définir au moins une commande pour chacune des fonctions Run/Power et Action.



Hall de la Gloire (Hall of Fame)

Sur cet écran, vous pouvez consulter les meilleurs scores généraux ou les meilleurs scores pour les épreuves individuelles sous "Records des épreuves", que ce soit en Mode Decathlon ou en Mode Arcade.

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre votre choix en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour le sélectionner. Appuyez sur le bouton B pour repasser à l'écran Options.

Sur les écrans des meilleurs scores en mode Decathlon ou Arcade, vous pouvez vérifier les résultats obtenus par chacun des athlètes dans les épreuves individuelles. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre votre choix en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour sélectionner. Après avoir consulté les scores, appuyez sur le bouton B pour repasser à l'écran principal "Hall de la Gloire".

Vous pouvez aussi examiner les cinq meilleurs scores dans chaque épreuve du Decathlon par "Records d'épreuve". Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour faire apparaître l'écran des meilleurs scores d'épreuve. Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton B pour repasser à l'écran principal "Hall de la Gloire".

Sur l'écran principal "Hall de la Gloire", appuyez sur Start ou mettez EXIT en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour repasser à l'écran Select Mode.

Essai des sons (Sound Test)

Grâce à cette fonction, vous pouvez écouter les plages de la musique de fond (BGM) ou des effets sonores (SE) qui accompagnent le jeu "Les Rois de l'Athlétisme".

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence la catégorie souhaitée (BGM, SE ou AUDIO). Pour obtenir BGM ou SE, appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner une plage, puis sur le bouton A ou C pour la reproduire. Une poussée sur le bouton B arrête la lecture de la plage musicale.

Choisissez le son STEREO ou MONO qui convient à votre chaîne stéréo avec la fonction AUDIO. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner.

Après avoir terminé les réglages, mettez EXIT en évidence et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C.



Réglages du jeu

"Game Settings" vous permet de modifier certains réglages du jeu. Pour changer un réglage, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour la mettre en évidence, puis sur la GAUCHE ou la DROITE pour changer le réglage.

Difficulté du jeu (Game Difficulty) (Facile, Moyen, Difficile, Très difficile)

Plus le niveau est difficile, plus les temps et les distances de qualification sont sévères lors des épreuves en Mode Arcade.

Essai par épreuve (Attempt/Event) (1-3)

Déterminez le nombre d'essais dont vous disposez dans les disciplines autres que les courses.

Instruction (Oui-Non, On-Off)

Si le réglage est validé, des explications sont affichées sur la façon d'utiliser la Manette Sega Saturn dans chaque discipline. Cf. "Explications de l'épreuve" à la page suivante.

Si vous appuyez sur le bouton A ou C alors que "BACK TO DEFAULT SETTING" (Retour aux réglages implicites) est mis en évidence, les réglages implicites sont rétablis.

Après avoir terminé les ajustements, appuyez sur Start ou mettez EXIT en évidence et appuyez le bouton A ou C.

Ecrans avant le jeu

Sélection de personnage (Character Select)

Choisissez l'athlète que vous voulez utiliser dans votre course vers la victoire finale. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre votre choix en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour le sélectionner.

Annonce d'épreuve (Event Announcement)

Cet écran indique l'épreuve à laquelle vous allez participer et le détenteur du record mondial dans cette discipline. A vous de faire mieux !



Explication de l'épreuve (Event Explanation)

Cet écran affiche les commandes de la manette, nécessaires à l'épreuve et la façon de les utiliser pour obtenir de bons résultats. Appuyez sur le bouton A ou C pour sauter ces explications. Sur l'écran "Réglages du jeu" (cf. page précédente), vous pouvez choisir de faire apparaître ou disparaître ces explications.

Résultats d'épreuve (Event Results)

Après une épreuve, votre temps ou votre distance, le score de l'épreuve et le score total sont affichés. Si vous n'êtes pas satisfait de votre résultat, vous pouvez recommencer.



Entrée de nom (Name Entry)

Après avoir réalisé une excellente performance, vous êtes invité à entrer vos initiales parmi les cinq meilleurs records. Vous y êtes invité quand :

- Votre score général dans toutes les épreuves en Mode Décaathlon ou Arcade se situe parmi les cinq meilleurs.
- Votre score dans une des épreuves en Mode Décaathlon ou Arcade se situe parmi les cinq meilleurs.

Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre en évidence un caractère et appuyez sur le bouton A ou C pour le sélectionner. Mettez la flèche en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour effacer un caractère. Après avoir terminé, mettez END en évidence et appuyez sur le bouton A ou C. Si les trois caractères sont entrés, votre record est automatiquement entré.

Remarque : L'écran "Entrée de nom" apparaît seulement la première fois que votre score se situe parmi les cinq premiers. Vos initiales sont automatiquement ajoutées dans le livre des records si vous parvenez à nouveau à être parmi les cinq meilleurs.



Les Modes de Jeu

Décathlon

Après l'écran "Sélection de personnage" (p.46) et l'Annonce de l'épreuve (p.46), la première des dix épreuves commence. Préparez-vous car vous débutez par le 100 Mètres !

Si vous arrivez dans les cinq premiers dans une épreuve individuelle ou si votre score général se classe dans les cinq meilleurs, placez vos initiales dans le Livre des records. L'écran "Entrée de nom" apparaît la première fois que votre score se situe parmi les cinq premiers.



Mode Arcade

Dans ce mode, vous participez à toutes les épreuves disponibles en Décathlon, sauf à celles où vous devez atteindre ou dépasser une limite de qualification. Sans ce résultat, le jeu est terminé pour vous.

Si vous choisissez ce mode, l'écran "Sélection de personnage" (p.46) apparaît, suivi par l'écran "Annonce d'épreuve" (p.46).

Si vous vous qualifiez pour continuer la compétition, sélectionnez l'épreuve suivante. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour la mettre en évidence et sur le bouton A ou C pour la sélectionner.



Si vous n'avez pas atteint la limite de qualification, l'écran Continue apparaît. Appuyez sur Start avant que le compte à rebours n'arrive à zéro, afin de faire un nouvel essai. L'écran de Sélection de jeu (Game Select) en Mode Arcade (présenté ci-dessus) apparaît si vous choisissez de continuer.

Mode Entraînement (Practice Mode)

Comme dans les autres modes, l'écran "Sélection de personnage" (p.46) apparaît d'abord.



Sur l'écran "Game Select", choisissez l'épreuve dans laquelle vous voulez vous exercer. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre l'épreuve en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour la sélectionner. L'écran de Sélection de jeu (Game Select) du Mode Entraînement (Practice) apparaît chaque fois que vous terminez une épreuve.

Quand vous vous estimez capable de concourir dans un des autres modes, mettez EXIT en évidence et appuyez sur le bouton A ou C. Il est temps de mesurer vos qualités dans les dix disciplines du Décathlon !

A propos du jeu à 2

Quelque soit le mode, vous pouvez jouer avec quelqu'un. Il suffit de veiller à brancher deux manettes Sega Saturn avant de mettre votre console Sega Saturn sous tension.

Chacun des joueurs choisit un athlète sur l'écran "Sélection de personnage" (p.46). Le joueur qui n'a pas appelé cet écran doit appuyer sur Start pour avoir accès à la sélection des athlètes.

Dans les courses, les personnages luttent l'un contre l'autre. Dans les disciplines de lancer et de saut, les joueurs font leurs essais à tour de rôle.

Les épreuves

100 METRES

Cette épreuve de sprint exige une vitesse extraordinaire, et bien entendu, plus vite votre athlète va courir, meilleur sera le résultat.

Dès que GO (Partez !) apparaît sur l'écran, appuyez de façon répétée et aussi rapide que possible sur le bouton Run/Power.

Appuyez sur le bouton Action juste avant la ligne d'arrivée pour une "photo-finish".



SAUT EN LONGUEUR

Le but est de courir aussi vite que possible et de sauter à partir de la ligne blanche. Calculez votre course de manière à parvenir le plus près possible de la ligne blanche afin d'accroître votre distance de saut. Vous disposez de trois essais dans cette épreuve.

Appuyez rapidement et de façon répétée sur le bouton Run/Power et votre athlète prend son élan...

Avant que l'athlète n'arrive à la ligne blanche, essayez de tenir le bouton Action jusqu'à ce que l'indicateur d'angle marque 25 degrés, puis relâchez ce bouton. L'angle de saut de votre athlète est ainsi défini. Comme l'indicateur arrive vite à un angle de 25 degrés, soyez prêt !

En maintenant le bouton Action, appuyez sur le BAS, BAS/DROITE et DROITE afin de programmer votre athlète à un atterrissage sur une jambe qui augmentera votre distance de saut.



LANCEMENT DU POIDS

Dans cette épreuve, vous devez lancer le poids aussi loin que possible en restant dans le segment autorisé. Pour cette discipline où vous disposez de trois essais, la puissance et l'angle du jet sont essentiels.

Dans le bas de l'écran se trouve la Jauge de Puissance, dont le niveau se déplace rapidement de la gauche vers la droite. Plus le niveau augmente vers la droite, plus grande sera la puissance du lancer. Tenez le bouton Action pour déterminer le niveau de puissance de l'athlète. Essayez de synchroniser la pression sur le bouton de sorte que le niveau de puissance arrive au maximum (atteint quand toute la jauge est verte).

Continuez d'appuyer sur le bouton Action pendant que l'indicateur d'angle diminue. Essayez de relâcher le bouton quand l'indicateur affiche 45 degrés, l'angle idéal pour le lancer.



SAUT EN HAUTEUR

Pour réussir un saut en hauteur parfait, il vous faut la vitesse adéquate, l'angle idéal et le timing de la détente.

Avant le saut, réglez la hauteur de la barre transversale en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Appuyez ensuite sur le bouton Run/Power pour confirmer. Si vous êtes débutant, il est conseillé de laisser la barre à la hauteur par défaut et de l'élever progressivement à mesure que vous devenez plus aroit.

Appuyez de façon rapide et répétée sur le bouton Run/Power pour que votre athlète prenne son élan. Plus haute sera la jauge Speed (vitesse), plus puissant sera le saut. A quelques foulées de la barre transversale, relâchez le bouton Run/Power et tenez le bouton Action. Essayez de relâcher le bouton Action lorsque l'indicateur d'angle affiche 45 degrés.

Lorsque votre athlète se trouve à mi-course au-dessus de la barre, appuyez sur le BAS du bouton D pour qu'il fasse passer les jambes au-delà de la barre. Un timing parfait est indispensable ; faute de quoi, le sauteur touche la barre et l'essai est raté.



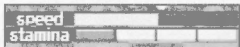
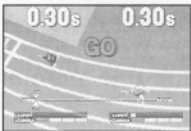
400 METRES

Vitesse soutenue et résistance sont les éléments essentiels pour bien se comporter dans cette discipline.

Dès que GO (Partez !) apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton Run/Power de façon rapide et répétée.

La vitesse (Speed) est essentielle dans cette épreuve, mais vous devez aussi surveiller si votre jauge de résistance (Stamina) ne passe pas au niveau rouge. Si votre athlète continue au rythme actuel, il risque de manquer d'énergie et de finir la course avec un mauvais résultat. Relâchez le bouton Run/Power pendant quelques secondes pour préserver la force de votre athlète.

Commencez à courir lorsque la jauge Stamina est au maximum. Appuyez sur le bouton Action juste avant la ligne d'arrivée pour obtenir une "photo-finish".



110 METRES HAIES

Il ne suffit pas de courir ; vos athlètes doivent franchir la série d'obstacles devant eux.

Comme pour les autres courses, appuyez sur le bouton Run/Power de façon rapide et répétée dès que le signal GO (Partez !) apparaît sur l'écran. A chaque haie, appuyez sur le bouton Action pour la franchir. Un certain entraînement vous sera nécessaire avant de trouver la bonne technique ; ne vous découragez pas ! Laissez à votre athlète assez d'espace devant la haie de manière qu'il puisse la franchir sans s'y cogner..



Appuyez sur le bouton Action juste avant la ligne d'arrivée pour obtenir une "photo-finish".

LANCEMENT DU DISQUE

Synchronisation des mouvements, puissance et angle adéquat sont les points importants pour réussir les lancements du disque. Une fois que vous serez habitué à lancer votre disque dans la section réservée aux lancers, efforcez-vous d'en accroître la distance. Vous disposez de trois essais dans cette discipline.

Commencez cette épreuve en appuyant sur le bouton D selon un mouvement circulaire autant de fois que possible.



Lorsque votre athlète arrive au bord du cercle de lancement et que son bras se trouve à mi-parcours de son mouvement, tenez le bouton Action. Essayez de relâcher ce bouton quand l'indicateur d'angle affiche 45 degrés.



SAUT A LA PERCHE

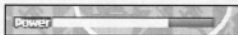
Dans cette épreuve, vous devez produire assez de vitesse et de puissance pour être capable de franchir la barre horizontale en vous aidant d'une perche flexible.

Avant d'essayer un saut, ajustez la hauteur de la barre horizontale. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour déterminer la hauteur, puis sur le bouton Run/Power pour la confirmer. Si vous êtes encore novice, il est conseillé de laisser la barre à la hauteur implicite et de l'élever progressivement à mesure que vous maîtrisez la technique du saut.

Appuyez sur le bouton Run/Power de façon répétée et la plus vite possible pour que l'athlète prenne son élan. Arrivé à la ligne blanche, tenez le bouton Action pour abaisser la perche et continuez d'appuyer sur le bouton Run/Power de façon répétée de manière à maintenir la vitesse.



A l'étape suivante, le "timing" est extrêmement important. Dès que la perche est posée, relâchez le bouton Run/Power et essayez de relâcher le bouton Action lorsque la jauge Power (puissance) est au maximum. Plus grande sera la puissance, plus haut l'athlète pourra s'élever par sa perche.



Vous y êtes presque, mais vous échouez encore ! Si c'est le cas, quand votre athlète arrive au niveau de la barre horizontale, appuyez sur le bouton Action pour que le sauteur lâche sa perche et fasse passer son corps au-delà de la barre.

Si vous y arrivez, bravo ! A l'essai suivant, vous pourrez élever la barre horizontale d'un cran.

Si vous répétez les échecs, concentrez-vous sur la partie du saut qui semble difficile. Refaites des exercices en mode Practice [Entraînement] pour améliorer votre technique.

LANCEMENT DU JAVELOT

Comparable aux autres lancers, ici c'est le javelot que vous devez essayer de faire parvenir le plus loin possible. Pour cette discipline, la vitesse, la synchronisation et l'angle du lancer sont essentiels.

Appuyez de façon rapide et répétée sur le bouton Run/Power pour faire courir votre athlète.



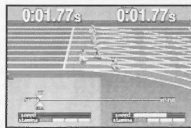
Après que l'athlète a amené son bras en arrière, relâchez le bouton Run/Power et appuyez sur le bouton Action jusqu'à ce que l'indicateur d'angle affiche 45 degrés ; à ce moment, relâchez le bouton Action. Comme il ne faut guère de temps pour que l'indicateur d'angle commence le compte à rebours, soyez prêt à relâcher immédiatement le bouton Action.



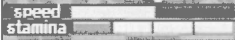
Si vous relâchez le bouton trop tôt ou trop tard, le javelot s'élèvera trop haut ou il piquera dans le sol à courte distance. Concentrez-vous sur le timing et sur l'angle du lancer, puis sur la vitesse.

1 500 METRES

Comme dans les autres courses, appuyez de façon rapide et répétée sur le bouton Run/Power dès que le signal GO (Partez !) apparaît sur l'écran. Pendant la course, appuyez sur le bouton D pour dépasser un concurrent devant vous sur la piste.



Comme pour le 400 mètres, la résistance est un facteur important. Relâchez le bouton Run/Power pendant quelques secondes si la jauge Stamina baisse. Quand elle est revenue au niveau maximum, accélérez le rythme. Appuyez sur le bouton Action juste avant la ligne d'arrivée pour une "photo-finish".



Faux départs et fautes

Dans une course, si vous commencez à courir avant que n'apparaisse le signal "GO" (Partez !), c'est un "faux départ et la course doit être recommencée.

Pour les lancers et les sauts, vous disposez d'un certain temps pour achever votre tentative. Si vous ne finissez pas dans le temps imparti, vous perdez votre essai. Ne vous inquiétez pas, car avec un peu d'entraînement, vous devriez avoir assez de temps pour effectuer votre essai.

Si vous mettez le pied sur la ligne d'élan lors d'un saut ou si votre lancer sort du secteur réservé, vous commettez une faute. Avec la pratique, vous allez réduire progressivement le nombre de ces erreurs.

Les rois de l'athlétisme

Nom	Rick Blade
Pays	Etats-Unis
Age	25 ans
Taille	1,90 m
Poids	86 kg
Spécialité	Toutes disciplines

Rick Blade s'est forgé la réputation de "Colosse de Pennsylvanie" et ce n'est un hasard : il dispose d'un éventail de techniques qui en font le favori dans une bonne partie des épreuves.



Nom	Karl Vain
Pays	Allemagne
Age	28 ans
Taille	2,00 m
Poids	80 kg
Spécialité	Saut

On dit que Karl Vain est capable de franchir tous les obstacles, mais il se défend très bien dans les autres disciplines aussi.



Nom	Jef Jansens
Pays	Grande Bretagne
Age	38 ans
Taille	2,10 m
Poids	110 kg
Spécialité	Lancement

Jef Jansens a remporté le dernier décathlon et il reste un des meilleurs dans toutes les disciplines de lancement.



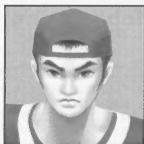
Nom	Aleksei Rigel
Pays	Russie
Age	31 ans
Taille	1,95 m
Poids	100 kg
Spécialité	Lancement

Aleksei Rigel est le plus solide concurrent dans le décathlon. C'est un athlète chevronné qui a participé à beaucoup de championnats.



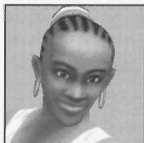
Nom	Joe Kudou
Pays	Japon
Age	19 ans
Taille	1,77 m
Poids	65 kg
Spécialité	Toutes disciplines

Cet athlète est encore un des novices du décathlon. Ce qui lui manque d'expérience est compensé par son adresse.



Nom	Femi Kadiena
Pays	Jamaïque
Age	24 ans
Taille	1,77 m
Poids	58 kg
Spécialité	Saut

Au cours des dernières années, Femi Kadiena a brisé plusieurs records nationaux de Jamaïque. Le moment est venu pour elle de s'attaquer aux records du monde.



Nom Ellen Reggiani
Pays France
Age 20 ans
Taille 1,78 m
Poids 57 kg
Spécialité Course

La "Flèche française" possède une précieuse association de vitesse et de résistance. Difficile de la battre une fois qu'elle s'est élancée de ses "starting-blocks".



Nom Li Huang
Pays République Populaire de Chine
Age 15 ans
Taille 1,68 m
Poids 51 kg
Spécialité Course

Li Huang fait sa première apparition dans une réunion sportive internationale. Sa vitesse impressionnante a fait taire toutes les critiques.



Tableaux des points

100 MÈTRES		LONGUEUR		POIDS		HAUTEUR		400 MÈTRES	
Secondes	Poids	Mètres	Points	Mètres	Points	Mètres	Points	Secondes	Points
9,60	1197	8,75	1258	20,00	1100	2,25	1041	42,00	1220
9,80	1146	8,50	1191	19,50	1068	2,20	992	43,00	1166
10,00	1096	8,25	1125	19,00	1037	2,15	944	44,00	1112
10,20	1047	8,00	1061	18,50	1006	2,10	896	45,00	1060
10,40	999	7,75	997	18,00	975	2,05	850	46,00	1008
10,60	952	7,50	935	17,50	944	2,00	803	47,00	958
10,80	906	7,25	874	17,00	913	1,95	758	48,00	909
11,00	861	7,00	814	16,50	882	1,90	714	49,00	861
11,20	817	6,75	755	16,00	851	1,85	670	50,00	815
11,40	774	6,50	697	15,50	820	1,80	627	51,00	769
11,60	732	6,25	641	15,00	790	1,75	585	52,00	725
11,80	691	6,00	587	14,50	759	1,70	544	53,00	682
12,00	651	5,75	533	14,00	728	1,65	504	54,00	640
12,20	612	5,50	481	13,50	698	1,60	464	55,00	599
12,40	574	5,25	431	13,00	667	1,55	426	56,00	559
12,60	538	5,00	382	12,50	637	1,50	389	57,00	521

110 MÈTRES - HAIES		DISQUE		PERCHE		JAVELOT		1500 MÈTRES	
Secondes	Poids	Mètres	Points	Mètres	Points	Mètres	Points	Temps	Points
13,50	1040	70,00	1295	5,80	1165	90,00	1198	3:30	1186
13,75	1007	67,50	1241	5,70	1132	87,50	1159	3:35	1145
14,00	974	65,00	1187	5,60	1100	85,00	1120	3:40	1106
14,25	942	62,50	1134	5,50	1067	82,50	1081	3:45	1067
14,50	911	60,00	1081	5,40	1035	80,00	1043	3:50	1028
14,75	880	57,50	1028	5,30	1004	77,50	1004	3:55	990
15,00	850	55,00	975	5,20	972	75,00	966	4:00	953
15,25	820	52,50	923	5,10	941	72,50	928	4:05	917
15,50	790	50,00	870	5,00	910	70,00	889	4:10	881
15,75	761	47,50	818	4,90	880	67,50	851	4:15	846
16,00	733	45,00	767	4,80	849	65,00	813	4:20	812
16,25	705	42,50	716	4,70	819	62,50	776	4:25	778
16,50	677	40,00	665	4,60	790	60,00	738	4:30	745
16,75	651	37,50	614	4,50	760	57,50	700	4:35	712
17,00	624	35,00	564	4,40	731	55,00	663	4:40	680
17,25	598	32,50	514	4,30	702	52,50	626	4:45	649

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection grand écran.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

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 vídeo. 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 vídeo. 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 vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

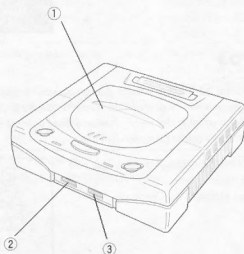
Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de 2 jugadores, enchufe también el Mando de control 2.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2



Decatlón, día primero

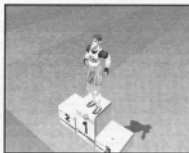
Ha esperado mucho tiempo la llegada de este día. Se acuerda de que cuando comenzó a prepararse, el día de hoy le parecía algo tan lejano que no creía poder esperar. Bien, aquí está, y todo su entrenamiento físico y mental serán puestos a prueba en la competición de atletismo más importante del mundo que haya conocido; el Decatlón.



Levantó pesas hasta creer que sus músculos iban a reventar y saltó hasta que su cuerpo no daba más de sí. Pero cada día lanzaba un poco más lejos, corría un poco más de prisa, y, de hecho, consiguió alcanzar las marcas más altas que se había propuesto.



Ahora ha llegado el momento de demostrar al mundo que usted también es uno de los mejores atletas, y merece ser nombrado ¡Campeón del decatlón!



Preparativos

Después de que aparezcan los logotipos Sega y Sega Sports, aparecerá la pantalla del título. Presione Start para avanzar hasta la pantalla de selección de modo, o aguarde unos cuantos segundos para ver la demostración del juego. Presione Start durante cualquier momento de la demostración para que aparezca la pantalla del título.

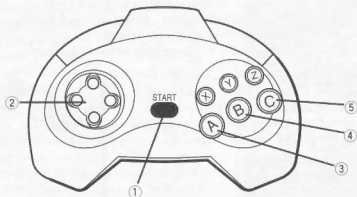
En la pantalla de selección de modo podrá escoger una de las modalidades de juego o cambiar las características del juego entrando en Opciones (Options).

DECATHLON
ARCADE MODE
PRACTICE MODE
OPTIONS

Elija Decathlon para competir en todas las 10 pruebas del decatlón. También hay 10 pruebas en el Modo Arcade (Arcade Mode), ¡pero si no logra realizar una prueba en el tiempo o distancia límite necesario para clasificarse no podrá seguir compitiendo! El Modo de práctica (Practice Mode) le ofrece un sin fin de oportunidades para perfeccionar la prueba que elija. Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar lo que quiera elegir y presione el Botón A o C para seleccionarlo.



Para controlar al atleta



	Antes del juego	Durante la competición
1 Start	Inicia el juego Retorna el juego a la pantalla de selección de modo	Hace una pausa en el juego; lo reanuda cuando está pausado
2 Botón D	Resalta selecciones Ajusta opciones	Controla al atleta en el lanzamiento de disco (p. 70) y carrera de 1500 metros (p. 72)
3 Botón A 5 Botón C	Confirma selecciones	Se utiliza como Botón de carrera/fuerza (consulte las pruebas por separado para un uso específico)
4 Botón B	Cancela selecciones	Se utiliza como Botón de acción (consulte las pruebas por separado para un uso específico)

Nota: Los Botones X, Y, Z, L y R no se emplean como controles por omisión. Para cambiar las funciones de los botones, consulte la página 62.

Opciones (Options)

En la pantalla de Opciones (Options) se presentan cinco funciones. Selección:



D-Pad Configuration

para cambiar las funciones de los botones del mando de control Sega Saturn.

Hall of Fame Sound Test Game Settings Exit

Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar lo que quiera elegir, y el Botón A o C para seleccionarlo. Presione Start o el Botón B para volver a la pantalla de selección de modo. Cuando haya acabado de hacer los cambios, resalte EXIT (salir) y presione el Botón A o C.



D-Pad Configuration (Configuración del mando de control)

Tiene tres elecciones para cada control (botón): RUN/POWER, ACTION (carrera/fuerza), acción) o dejarlo sin función (indicado por línea o puntos). Para más información sobre las funciones de control, consulte "Las pruebas", en las páginas 67 a 72.

Para seleccionar un control, presione el Botón D ARRIBA o ABAJO hasta resaltar el control. Luego presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para cambiar la función del control. Si resalta DEFAULT (por omisión) y presiona el Botón A o C, los controles se repondrán a sus ajustes por omisión. Cérciense de haber conectado dos mandos de control para poder cambiar las funciones de los mandos de control de ambos jugadores.



Cuando haya acabado, presione Start para volver a la pantalla de selección de modo o resalte EXIT (salir) y presione el Botón A o C para volver a la pantalla de Opciones (Options). Si presiona el Botón B, volverá a la pantalla de Opciones sin que se realicen los cambios de control. Cérciense de ajustar al menos un control para cada una de las funciones carrera/fuerza y acción.

Hall of Fame (Salón de la fama)

En esta pantalla puede ver las puntuaciones generales más altas en el modo Decatlón (Decathlon) o en el Modo Arcade (Arcade Mode), o las mejores puntuaciones de las pruebas individuales en Marcas de la prueba (Event Records).

Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar lo que quiera ver, y presione el Botón A o C para seleccionarlo. Presione el Botón B para volver a la pantalla de Opciones (Options).

Desde las pantallas de las mejores puntuaciones en Decatlón o Modo Arcade, puede ver los resultados de cualquiera de los atletas listados en una prueba en particular. Presione el botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar la prueba que quiera y presione el botón A o C para seleccionarla. Después de ver las puntuaciones, presione el Botón B para volver a la pantalla principal del Salón de la fama (Hall of Fame).

También puede ver las 5 mejores puntuaciones de cualquier prueba del Decatlón en Marcas de la prueba (Event Records). Presione el botón D ARRIBA o ABAJO para ver la pantalla de las mejores puntuaciones de la prueba. Cuando haya terminado presione el botón B para volver a la pantalla principal del Salón de la Fama (Hall of Fame).



ARCADE MODE Event Records			
NAME	SCORE	DATE	
RE	100.00%	Jun. 17 '96	
RI	10.30%	Jun. 17 '96	
TR	11.00%	Jun. 17 '96	
EL	11.10%	Jun. 17 '96	
KA	11.20%	Jun. 17 '96	

100-METER DASH Best & Records			
NAME	REC	100M DASH	1500M DASH
RE HAY	10.88	SHOT PUT	LONG JUMP
RI C	10.30	POW BACE	POW BACE
TR JOE	11.00	110M HURDLES	110M HURDLES
EL E	11.10	DISCUS THROW	POLE VAULT
KA K	11.20	JAVELIN THROW	1500M RACE

En la pantalla principal del Salón de la Fama, presione Start para resaltar EXIT (salir) y presione el botón A o C para volver a la pantalla de selección de modo.

Sound Test (Prueba de sonido)

Con esta función, pruebe cualquier música de fondo (BGM) o tipo de efecto sonoro (SE) de los Atletas completos (Athlete Kings).

Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar la selección que quiera (BGM, SE o AUDIO). Para BGM o SE, presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA y seleccione un tipo de música o efecto sonoro, luego el Botón A o C para escucharlo. Presione el botón B para pararlo.

Con la función AUDIO elija el sonido estéreo o monoaural (STEREO o MONO) para su sistema estéreo. Presione el botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para seleccionar.

Cuando haya terminado de hacer los ajustes, resalte EXIT (salir) y presione Start o el Botón A o C.



Ajustes del juego

Hay características de los juegos que puede cambiar en Ajustes del juego (Game Settings). Para cambiar una característica, presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltarla, y en la IZQUIERDA o DERECHA para cambiar el ajuste.

Game Difficulty (Dificultad del juego) (Fácil, Moderado, Difícil, Muy difícil)

Cuanto más difícil sea el juego, más costará superar los límites de tiempo y distancia impuestos para la clasificación en las pruebas del Modo Arcade (Arcade Mode).

Attempt/Event (Intento/Prueba) (1-3)

Elija el número de intentos que quiera para pruebas que no sean de carrera.

Instruction (On, Off) (Instrucciones) (Sí, No)

Si se activa este ajuste, obtendrá una explicación sobre cómo utilizar el mando de control Sega Saturn en cada prueba. Consulte "Explicación de la prueba", en la página siguiente.

Cuando presione el Botón A o C teniendo resaltado BACK TO DEFAULT SETTING, los ajustes de las características de arriba se repondrán a sus ajustes por omisión.

Cuando haya terminado de hacer los ajustes, presione Start o resalte EXIT (salir) y presione el Botón A o C.

Pantallas previas al juego

Selección de personaje

Elija el atleta que quiera utilizar en su lucha por la victoria. Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar, y el Botón A o C para seleccionar.

Anuncio de la prueba

Esta pantalla muestra la prueba que va a realizar, y el portador de la marca mundial de la prueba. ¡Ni duda cabe que podrá incluso mejorarlo!



Explicación de la prueba

La pantalla de Explicación de la prueba muestra los botones del mando de control que se necesitarán para la prueba y cómo utilizarlos para obtener unos resultados exitosos. Presione el Botón A o C para omitir la explicación. En "Ajustes del juego" (consulte la página anterior), puede escoger si quiere que aparezca la explicación o no.



Resultados de las pruebas

Después de la prueba, se listarán su tiempo o distancia de la prueba, puntuación en la prueba y puntuación total. ¿No ha obtenido un resultado satisfactorio? ¡No hay razones por las que no pueda probar de nuevo!



Introducción de nombre (Name Entry)

Por su sobresaliente actuación, se le invitará a registrar sus iniciales en las cinco primeras marcas. Se le pedirá que lo haga cuando:

- su puntuación general de todas las pruebas en Decatlón o Modo Arcade se encuentre entre las cinco mejores.
- su puntuación en una de las pruebas en Decatlón o Modo Arcade se encuentre entre las cinco mejores.



Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar un carácter, y presione el Botón A o C para seleccionarlo. Resalte la flecha y presione el Botón A o C para borrar un carácter. Cuando haya terminado, resalte END (completo) y presione el Botón A o C. Si introduce los tres caracteres completos, su puntuación se registrará automáticamente.

Nota: La pantalla de introducción de nombre (Name Entry) sólo aparecerá la primera vez que puntúe entre los cinco mejores. Si vuelve a puntuar entre los cinco mejores, sus iniciales se añadirán en los libros de registro automáticamente.



Modalidades del juego

Decatlón (Decathlon)

Después de la pantalla de Selección de personaje (p. 64) y del Anuncio de la prueba (p. 64), dará comienzo la primera de las diez pruebas del certamen. ¡Prepárese, porque va a correr los 100 metros lisos!

Si puntúa entre los cinco primeros en una prueba individual, o si su puntuación general se encuentra entre las cinco mejores, anote sus iniciales en el libro de registro. La pantalla de Introducción de nombre (Name Entry) aparecerá la primera vez que puntúe entre los cinco mejores.

Modo Arcade (Arcade Mode)

En este modo competirá en todas las pruebas disponibles en Decatlón, sólo que aquí, tendrá que clasificarse obteniendo o mejorando un límite impuesto para la prueba. ¡De lo contrario, podrá decir adiós a los juegos!

Cuando seleccione este modo aparecerá la pantalla de Selección de personaje (Character Select) (p. 64), seguida de la pantalla de Anuncio de la prueba (p. 64).

Si se clasifica para seguir en la competición, seleccione la siguiente prueba. Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar y el Botón A o C para seleccionar.

Si no consigue superar el límite de clasificación en la prueba, aparecerá la pantalla de Continuación (Continue). Presione Start antes de que el cronómetro llegue a cero para intentarlo de nuevo. Si elige continuar, aparecerá la pantalla de Selección de juego (Game Select) del Modo Arcade (mostrada arriba).



Modo de práctica (Practice Mode)

Al igual que en los otros modos, primero aparecerá la pantalla de Selección de personaje (Character Select) (p. 64).

Seleccione la prueba que quiera practicar en la pantalla de Selección de juego (Game Select). Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar la prueba y presione el Botón A o C para seleccionarla. Cada vez que termine una prueba aparecerá la pantalla de Selección de juego del Modo de práctica.

Cuando piense que está preparado para competir en una de las otras modalidades, resalte EXIT [salir] y presione el Botón A o C. ¡Será hora de ir a por las diez pruebas completas!



Sobre un juego para dos jugadores

Cualquiera de las pruebas puede jugarse entre dos jugadores. Sólo debe cerciorarse de que hayan sido conectados dos mandos de control Sega Saturn antes de encender el Sega Saturn.

Ambos jugadores seleccionan atletas en la pantalla de Selección de personaje (Character Select) (p. 64). El jugador que no haya llamado esta pantalla presiona Start para acceder a la selección de atleta.

En pruebas de carrera, los personajes compiten mano a mano. En las pruebas de lanzamiento y salto, los jugadores se turnarán para realizar las pruebas.

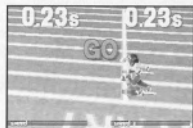
Las pruebas

100 metros lisos (100-METER DASH)

Esta carrera corta requiere de una velocidad tremenda, por lo tanto, cuanto más rápidamente pueda hacer correr a su atleta mejor.

Cuando en la pantalla aparezca GO (comienzo), presione el Botón de carrera/fuerza repetidamente y tan rápidamente como pueda.

Presione el Botón de acción justo antes de la línea de la meta para una "pose de finalización".



Salto de longitud (LONG JUMP)

Su objetivo consiste en salir corriendo lo más rápido que pueda y saltar desde la línea de salto (línea blanca). Controle bien el salto de forma que lo haga desde lo más cerca posible de la línea de salto para aumentar la distancia de salto. En esta prueba tiene tres intentos.

Presione el Botón de carrera/fuerza rápida y repetidamente. Su atleta comenzará a correr.

Antes de que su atleta alcance la línea de salto, trate de retener presionado el Botón de acción hasta que el indicador de ángulo marque 25 grados, y luego suéltelo. Esto fijará el ángulo de salto de su atleta. El indicador tarda muy poco en marcar los 25 grados, por ello, ¡esté preparado para soltar el botón enseguida!

¡Mientras mantiene presionado el Botón de acción, presione el Botón D ABAJO, ABAJO/DERECHA y DERECHA para hacer que su atleta descienda tocando el suelo primeramente con los pies! Este tipo de descenso aumenta su distancia de salto.

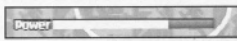


Lanzamiento de peso (SHOT PUT)

Lance la bola tan lejos como pueda dentro del área de lanzamiento de esta prueba. La fuerza y ángulo de lanzamiento son cruciales en el lanzamiento de peso. Tiene tres intentos.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra el medidor de fuerza (Power). El nivel de fuerza se mueve rápidamente de la izquierda a la derecha. Cuanto más aumenta el nivel hacia la derecha, mayor será la fuerza. Retenga presionado el Botón de acción para fijar el nivel de fuerza de su atleta. Trate de presionar el Botón justo en el momento apropiado según vaya aumentando el nivel de capacidad (indicado mediante un medidor completamente verde).

Continúe manteniendo retenido el Botón de acción mientras el indicador de ángulo vaya disminuyendo. Trate de soltarlo cuando el indicador marque 45 grados. Cuanto más cerca de los 45 grados lo suelte, mejor será el ángulo de lanzamiento.



Salto de altura (HIGH JUMP)

Buena velocidad, buen ángulo de salto y precisión en el momento de saltar es lo que se necesita para realizar un buen salto de altura.

Antes de saltar, ajuste la altura de la barra presionando el Botón D ARRIBA o ABAJO. Luego, presione el Botón de carrera/fuerza para confirmar. Cuando salte por primera vez, se aconseja que deje la barra en el nivel por omisión y vaya aumentando la altura gradualmente a medida que vaya adquiriendo habilidad.

Presione el Botón de carrera/fuerza rápida y repetidamente para hacer que su atleta comience a correr. Cuanto más alto sea el nivel del medidor de velocidad (Speed), mayor será su salto. A algo menos de un metro de la barra, suelte el Botón de carrera/fuerza y retenga presionado el Botón de acción. Trate de soltarlo cuando su indicador de ángulo marque 45 grados.



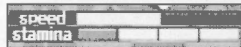
Cuando su atleta se encuentre a medio camino por encima de la barra, presione el Botón D ABAJO para hacer que su atleta pase sus piernas por encima de la barra. Necesitará hacerlo en el momento apropiado, de lo contrario su atleta golpeará la barra y cometerá una falta.

Carrera de 400 metros (400-METER RACE)

Equilibrio en la carrera y resistencia son los factores esenciales para conseguir una buena marca en esta prueba.

Cuando en la pantalla aparezca GO (comienzo), presione el Botón de carrera/fuerza repetida y rápidamente.

La velocidad es crucial en esta prueba, pero también deberá tener cuidado cuando su medidor de resistencia (Stamina) llegue al nivel rojo. Si su atleta continúa al mismo ritmo, él o ella se quedará sin energía y el tiempo que consiga no será nada bueno. Suelte el Botón de carrera/fuerza durante unos segundos para conservar la fuerza de su atleta. Cuando el medidor de resistencia (Stamina) de su atleta se llene, comience a correr. Presione el Botón de acción justo antes de la línea de la meta para una "pose de finalización".



Carrera de 110 metros con vallas (110-METER HURDLES)

¡Por si correr no fuera poco desafío, su atleta también deberá saltar vallas!

Al igual que en las otras carreras, presione el Botón de carrera/fuerza repetida y rápidamente cuando en la pantalla aparezca GO (comienzo). Cada vez que tenga que saltar una valla, presione el Botón de acción para saltarla. Tal vez tenga que correr varias veces antes de que pueda controlar con exactitud el momento de saltar, por ello ¡no tire la toalla! Déle suficiente espacio al atleta para que él o ella pueda saltar la valla en lugar de chocarse contra ella.

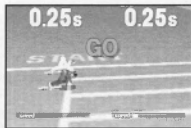
Presione el Botón de acción justo antes de la línea de la meta para una "pose de finalización".

Lanzamiento de disco (DISCUS THROW)

Necesitará escoger el momento exacto, buena fuerza y un buen ángulo de lanzamiento para un buen lanzamiento de disco. Esto suena más difícil de lo que es. Cuando haya conseguido lanzar el disco dentro del área de lanzamiento, concéntrese en aumentar la distancia de su lanzamiento. Tiene tres intentos para lanzar el disco.

Comience la prueba presionando el Botón D en sentido circular. Presione el Botón D de esta forma tantas veces como pueda.

Cuando su atleta alcance el extremo del círculo de lanzamiento, y su brazo se encuentre a medio camino del lanzamiento, retenga presionado el Botón de acción. Trate de soltarlo cuando el indicador de ángulo marque 45 grados.

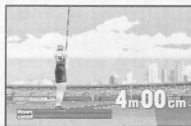


Salto con pértiga (POLE VAULT)

En el salto con pértiga necesitará coger suficiente carrera y fuerza para poder pasar la barra horizontal impulsándose con la pértiga.

Antes de intentar saltar, ajuste la altura de la barra horizontal. Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para fijar la altura, y el Botón de carrera/fuerza para confirmar. Cuando salte por primera vez, se aconseja que deje la barra en el nivel por omisión y vaya aumentando la altura gradualmente a medida que vaya adquiriendo habilidad.

Presione el Botón de carrera/fuerza repetidamente lo más rápidamente que pueda para que su atleta comience a correr. Cuando llegue a la línea blanca, retenga presionado el Botón de acción para bajar la pértiga, y continúe presionando al mismo tiempo el Botón de carrera/fuerza repetidamente para mantener la velocidad.



Para dar el siguiente paso es muy importante saber escoger el momento exacto. Una vez que haya apoyado la pértiga en el suelo, suelte el Botón de carrera/fuerza y trate de saltar el Botón de acción cuando la barra de fuerza (Power) esté llena. Cuanta más fuerza tenga, mayor altura alcanzará su atleta.

Ya casi lo ha conseguido, ¡pero aún no ha acabado! Cuando su atleta llegue a la altura de la barra horizontal, presione el Botón de acción para hacer que su atleta suelte la pértiga y pase su cuerpo por encima de la barra.

Si lo consigue, ¡felicidades! ¿Por qué no intentar aumentar la altura de la barra horizontal en el próximo intento?

Si no lo ha conseguido, practique esa parte del salto con pértiga que le da problemas. Pruebe el modo de práctica para perfeccionar esta prueba.

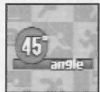
Lanzamiento de jabalina (JAVELIN THROW)

Al igual que en las otras pruebas de lanzamiento, en el lanzamiento de jabalina lanza un objeto lo más lejos posible. Velocidad, precisión en el momento de lanzar y ángulo de lanzamiento juegan un gran papel en esta prueba.

Presione el Botón de carrera/fuerza rápida y repetidamente para hacer que su atleta se ponga a correr.

Cuando su atleta eche para atrás su brazo, suelte el Botón de carrera/fuerza y retenga presionado el Botón de acción hasta que el indicador de ángulo marque 45 grados, luego suéltelo. El indicador de ángulo es muy rápido en su cuenta descendente, por ello, ¡esté preparado para soltar el Botón de acción rápidamente!

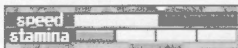
Si lo suelta demasiado pronto o demasiado tarde, la jabalina saldrá lanzada muy alta o se caerá en el suelo a poca distancia. Concéntrese en lanzarla en el momento preciso y de lanzarla con un buen ángulo, luego practique la velocidad.



Carrera de 1500 metros (1500-METER RACE)

Al igual que en las otras pruebas de carrera presione el Botón de carrera/fuerza rápida y repetidamente cuando en la pantalla aparezca GO (comienzo). Mientras corra, presione el Botón D para adelantar a otros corredores de la pista que vayan por delante de usted.

Al igual que en la carrera de los 400 metros, la resistencia es un factor importante en esta prueba. Suelte el Botón de carrera/fuerza unos segundos cuando su medidor de resistencia (Stamina) se encuentre bajo. Cuando el medidor de resistencia se llene, coja el ritmo otra vez. Presione el Botón de acción justo antes de la línea de la meta para una "pose de finalización".



Salidas lanzadas y faltas

En una prueba de carrera, si sale antes de que en la pantalla aparezca GO, se le amonestará por "lanzarse" y la carrera será iniciada de nuevo.

En las pruebas de lanzamiento y salto, se le da un cierto período de tiempo para completar el intento. Si no termina en el tiempo previsto, se le contará una falta y habrá perdido el intento. No se preocupe, después de algunas prácticas le sobrará tiempo para realizar la prueba.

También hay faltas por pisar las líneas de salida o lanzar objetos fuera del área de lanzamiento. Cuando consiga controlar el tiempo preciso de lanzamiento, el número de veces que cometa faltas deberá disminuir considerablemente.

Decatletas

Nombre	Rick Blade
País	Estados Unidos
Edad	25 años
Altura	190 cm
Peso	86 kg
Especialidad	Todas

Rick blade se ha ganado una reputación como el "Fortachón de Pensilvania", y con buena razón: practica un arsenal de "habilidades con las que consigue ser el favorito de muchas pruebas.



Nombre	Karl Vain
País	Alemania
Edad	28 años
Altura	200 cm
Peso	80 kg
Especialidad	Salto

Se dice que Karl Vain puede saltar cualquier cosa. También es un buen competidor en las otras pruebas.



Nombre	Jef Jansens
País	Reino Unido
Edad	38 años
Altura	210 cm
Peso	110 kg
Especialidad	Lanzamiento

Jef Jansens fue el campeón del anterior Decatlón. Es un competidor fuerte en todas las pruebas de lanzamiento.



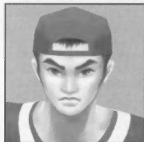
Nombre	Aleksei Rigel
País	Rusia
Edad	31 años
Altura	195 cm
Peso	100 kg
Especialidad	Lanzamiento

Aleksei Rigel es el competidor más fuerte del Decatlón. Es un atleta veterano que ha participado en muchos certámenes.



Nombre	Joe Kudou
País	Japón
Edad	19 años
Altura	177 cm
Peso	65 kg
Especialidad	Todas

Este atleta es una de las caras más recientes en el Decatlón. Lo que le falta de experiencia le sobra en habilidad.



Nombre	Femi Kadiena
País	Jamaica
Edad	24 años
Altura	177 cm
Peso	58 kg
Especialidad	Salto

Durante los últimos años, Femi Kadiena ha venido batiendo un número de marcas nacionales en Jamaica en pruebas de salto. Ahora tiene la oportunidad de conseguir las marcas mundiales.



Nombre Ellen Reggiani
País Francia
Edad 20 años
Altura 178 cm
Peso 57 kg
Especialidad Carrera

El "Expreso de Francia" posee la invaluable combinación de velocidad y resistencia. Una vez que sale corriendo en la pista es muy difícil derrotarla.



Nombre Li Huang
País República Popular China
Edad 15 años
Altura 168 cm
Peso 51 kg
Especialidad Carrera

Li Huang compete por primera vez en un certamen internacional. Ha acallado las críticas con su tremenda velocidad.



Tablas de puntuaciones

100 metros lisos		Salto de longitud		Lanzamiento de peso		Salto de altura		Carrera de 400 metros	
Segundos	Puntos	Metros	Puntos	Metros	Puntos	Metros	Puntos	Segundos	Puntos
9,60	1197	8,75	1258	20,00	1100	2,25	1041	42,00	1220
9,80	1146	8,50	1191	19,50	1068	2,20	992	43,00	1166
10,00	1096	8,25	1125	19,00	1037	2,15	944	44,00	1112
10,20	1047	8,00	1061	18,50	1006	2,10	896	45,00	1060
10,40	999	7,75	997	18,00	975	2,05	850	46,00	1008
10,60	952	7,50	935	17,50	944	2,00	803	47,00	958
10,80	906	7,25	874	17,00	913	1,95	758	48,00	909
11,00	861	7,00	814	16,50	882	1,90	714	49,00	861
11,20	817	6,75	755	16,00	851	1,85	670	50,00	815
11,40	774	6,50	697	15,50	820	1,80	627	51,00	769
11,60	732	6,25	641	15,00	790	1,75	585	52,00	725
11,80	691	6,00	587	14,50	759	1,70	544	53,00	682
12,00	651	5,75	533	14,00	728	1,65	504	54,00	640
12,20	612	5,50	481	13,50	698	1,60	464	55,00	599
12,40	574	5,25	431	13,00	667	1,55	426	56,00	559
12,60	538	5,00	382	12,50	637	1,50	389	57,00	521

110 metros con vallas		Lanzamiento de disco		Salto con pértiga		Lanzamiento de jabalina		Carrera de 1500 metros	
Segundos	Puntos	Metros	Puntos	Metros	Puntos	Metros	Puntos	Tiempo	Puntos
13,50	1040	70,00	1295	5,80	1165	90,00	1198	3:30	1186
13,75	1007	67,50	1241	5,70	1132	87,50	1159	3:35	1145
14,00	974	65,00	1187	5,60	1100	85,00	1120	3:40	1106
14,25	942	62,50	1134	5,50	1067	82,50	1081	3:45	1067
14,50	911	60,00	1081	5,40	1035	80,00	1043	3:50	1028
14,75	880	57,50	1028	5,30	1004	77,50	1004	3:55	990
15,00	850	55,00	975	5,20	972	75,00	966	4:00	953
15,25	820	52,50	923	5,10	941	72,50	928	4:05	917
15,50	790	50,00	870	5,00	910	70,00	889	4:10	881
15,75	761	47,50	818	4,90	880	67,50	851	4:15	846
16,00	733	45,00	767	4,80	849	65,00	813	4:20	812
16,25	705	42,50	716	4,70	819	62,50	776	4:25	778
16,50	677	40,00	665	4,60	790	60,00	738	4:30	745
16,75	651	37,50	614	4,50	760	57,50	700	4:35	712
17,00	624	35,00	564	4,40	731	55,00	663	4:40	680
17,25	598	32,50	514	4,30	702	52,50	626	4:45	649

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi 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 clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

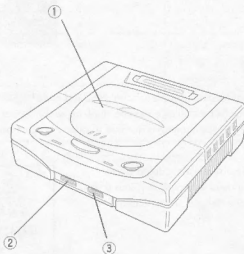
Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** - facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1. Per una partita a due giocatori, connettere anche il controllo 2.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione [POWER] per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appaiono le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2



Decathlon, il primo giorno

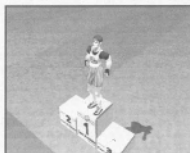
Hai aspettato questo giorno per lungo tempo. Ti ricordi che quando hai iniziato il tuo cammino, oggi sembrava così lontano da non poter aspettare. Beh, il giorno è arrivato, e tutta la tua preparazione fisica e mentale sarà ora messa alla prova nel più importante raduno d'atletica, il Decathlon.



Ti sei esercitato con i pesi finché hai pensato che i tuoi muscoli esplodessero e hai saltato finché il tuo corpo non ne poteva più. Ma ogni giorno hai lanciato un pò più lontano, hai corso un pò più veloce, e hai finalmente raggiunto le tue aspettative.



Ora è il momento di provare al mondo che anche tu sei uno dei migliori atleti, e che meriti di essere chiamato campione di decathlon.



Preparativi

Dopo il logo Sega e Sega Sports appare la schermata del titolo. Premi Start per avanzare alla schermata di selezione delle modalità, o aspetta qualche secondo per vedere la dimostrazione di gioco. Premi Start in qualsiasi momento durante la dimostrazione per far apparire la schermata del titolo.

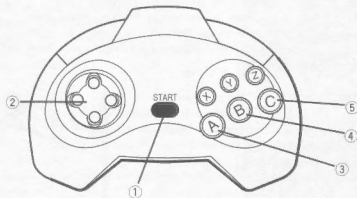
Dalla schermata di selezione delle modalità puoi scegliere di giocare una delle modalità di gioco o di cambiare le caratteristiche del gioco con Options (opzioni).

DECATHLON
ARCADE MODE
PRACTICE MODE
OPTIONS

Scegli Decathlon per competere in tutte e dieci le discipline del Decathlon. Ci sono anche dieci eventi nella modalità Arcade, ma se non batti il tempo di qualifica o il limite di distanza per un evento sei fuori dalla competizione! La modalità Practice ti offre opportunità illimitate di perfezionare l'evento di tua scelta. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare la tua scelta, e premi il tasto A o C per confermare.



Controllare l'atleta

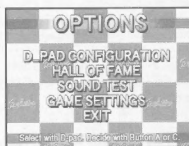


	Pre-gioco	Durante la competizione
① Start	Inizia il gioco Ritorna il gioco sulla schermata di selezione delle modalità	Pausa il gioco; continua il gioco se in pausa
② Tasto direzionale	Sceglie le selezioni Regola le opzioni	Controlla l'atleta nel lancio del disco (p. 88) e la corsa 1500 metri (p. 90)
③ Tasto A ⑤ Tasto C	Conferma le selezioni	Usato come tasto di corsa/potenza (vedi gli eventi individualmente per uso specifico)
④ Tasto B	Cancella le selezioni	Usato come tasto d'azione (vedi gli eventi individualmente per uso specifico)

Nota: i tasti X, Y, Z, L e R non sono usati nella configurazione iniziale. Per cambiare le funzioni dei tasti vedi pag. 80.

Options (opzioni)

Sulla schermata delle opzioni ci sono cinque scelte. Scegli:



D-Pad Configuration
Hall of Fame
Sound Test
Game Settings
Exit

per cambiare le funzioni dei tasti per il controllo Sega, per vedere i record migliori per Athlete Kings, per provare le musiche e gli effetti sonori del gioco, per cambiare caratteristiche del gioco, per tornare alla schermata di selezione delle modalità.

Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare la tua scelta, e premi il tasto A o C per confermare. Premi Start o il tasto B per tornare alla schermata di selezione delle modalità. Quando hai finito di fare cambi seleziona EXIT e premi il tasto A o C.



D-Pad Configuration

Hai tre scelte per ogni controllo: RUN/POWER (corsa/potenza), ACTION (azione), o nessuna funzione (indicato dai puntini). Per sapere di più sulle funzioni di controllo vedi gli eventi a pagina 85-90.

Per selezionare un controllo, premi il tasto direzionale SU o GIÙ finché non appare il controllo. Poi premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per cambiare la funzione di controllo. Se selezioni DEFAULT e premi il tasto A o C i controlli sono resettati alla definizione originale. Assicurati che due controlli siano connessi così che entrambi i giocatori possano cambiare le funzioni dei controlli.

Quando hai finito premi Start per tornare alla schermata di selezione delle modalità o seleziona EXIT e premi il tasto A o C per tornare alla schermata delle opzioni. Se premi il tasto B ritorni alla schermata delle opzioni senza effettuare i cambi dei controlli. Assicurati di aver regolato almeno un controllo per le funzioni di corsa/potenza e d'azione.



Hall of Fame

Su questa schermata puoi vedere i migliori punteggi totali delle modalità Decathlon o Arcade o i migliori punteggi per i singoli eventi in Event Records.

Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per fare una scelta, e premi il tasto A o C per confermare. Premi il tasto B per tornare alla schermata delle opzioni.

Dalle schermate dei migliori punteggi delle modalità Decathlon o Arcade puoi controllare i risultati dei singoli eventi per ogni atleta in lista. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare, e premi il tasto A o C per confermare. Dopo aver rivisto i punteggi, premi il tasto B per tornare alla schermata principale Hall of Fame.

Puoi anche rivedere i cinque migliori punteggi per qualsiasi evento Decathlon su Event Records. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per far apparire la schermata dei migliori punteggi dell'evento. Quando hai finito, premi il tasto B per tornare alla schermata principale Hall of Fame.



ARCADE MODE				
Top 5 Decathlon				
RANK	NAME	SCORE	DATE	
1	BOB	1000000	Jun. 17 '96	
2	BOB	0.00	Jun. 17 '96	
3	BOB	0.00	Jun. 17 '96	
4	BOB	0.00	Jun. 17 '96	
5	BOB	0.00	Jun. 17 '96	

TOP 5 BEST DATA				
Event Records				
RANK	NAME	REC.	EVENT	
1	HAY	10.88	LONG JUMP	
2	RIC	10.30	SHOT PUT	
3	JOE	11.00	DISCUS	
4	ELE	11.10	DISCUS THROW	
5	KAR	11.20	JAVELIN THROW	

Dalla schermata principale Hall of Fame premi Start o seleziona EXIT e premi il tasto A o C per tornare alla schermata di selezione delle modalità.

Sound Test (Test del suono)

Con questa opzione puoi provare qualsiasi delle musiche (BGM) o degli effetti sonori (SE) di Athlete Kings.

Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare la categoria di tua scelta (BGM, SE o AUDIO). Per BGM o SE, premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare una musica, poi il tasto A o C per giocare. Premi il tasto B per fermare la musica.

Con la caratteristica AUDIO scegli un suono STEREO o MONO per il tuo sistema stereo. Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare.

Quando hai finito di fare le regolazioni seleziona EXIT e premi Start o il tasto A o C.



Game Settings (Regolazioni di gioco)

Ci sono delle caratteristiche del gioco che puoi cambiare con Game Settings. Per cambiare una caratteristica, premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionarla, e a DESTRA o SINISTRA per cambiare la regolazione.

Game Difficulty (Easy, Moderate, Hard, Very Hard) [Difficoltà di gioco: facile, moderato, difficile, molto difficile]

Più difficile il gioco, più alto il tempo di qualifica e i limiti di distanza negli eventi della modalità Arcade.

Attempt/Event (1-3)

[Numero di prove per evento (1-3)]

Scegli il numero di prove che hai per ogni evento non di corsa.

Instruction (On, Off) [Istruzioni: sì, no]

Se la regolazione è attivata vedrai una spiegazione di come usare il controllo Sega Saturn per ogni evento. Vedi la spiegazione degli eventi alla prossima pagina.

Quando premi il tasto A o C con BACK TO DEFAULT SETTING selezionato verrà resettata la regolazione originale per le caratteristiche di sopra.

Quando hai finito di fare regolazioni premi Start o seleziona EXIT e premi il tasto A o C.

Schermate pre-gioco

Character Select (Selezione del personaggio)

Scegli l'atleta che vuoi usare nella tua gara per la vittoria. Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare, e il tasto A o C per confermare.

Presentazione dell'evento

Questa schermata mostra l'evento a cui stai per partecipare e il detentore del record mondiale. Senza dubbio puoi fare di meglio!



Spiegazione dell'evento

La schermata di spiegazione dell'evento mostra i comandi del controllo necessari per l'evento e come usarli per avere buoni risultati. Premi il tasto A o C per saltare la spiegazione. Puoi scegliere se vedere la spiegazione o no su Game Settings (vedi la pagina precedente).



Risultati dell'evento

Dopo l'evento appaiono il tempo o la distanza dell'evento, il tuo punteggio per l'evento e il punteggio totale. Non hai avuto un buon risultato? Non c'è motivo perchè tu non provi ancora!



Immissione del nome

Per performance straordinarie sei invitato a immettere le tue iniziali tra i cinque migliori record. Ti viene chiesto di fare così quando:

- il tuo punteggio totale per tutti gli eventi nella modalità Decathlon o Arcade è tra i cinque migliori.
- il tuo punteggio per uno degli eventi nella modalità Decathlon o Arcade è tra i cinque migliori.



Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare un personaggio, e premi il tasto A o C per confermare. Seleziona la freccia e premi il tasto A o C per cancellare un carattere. Quando hai finito, seleziona END e premi il tasto A o C. Se tutti e tre i caratteri sono immessi il tuo record è registrato automaticamente.

Nota: La schermata di immissione del nome appare solo la prima volta che entri tra i cinque migliori. Le tue iniziali sono aggiunte automaticamente al libro dei record se rientrerai ancora tra i cinque migliori.



Modalità di gioco

Decathlon

Dopo la schermata di selezione del personaggio (p. 82) e la presentazione dell'avvenimento (p. 82), inizia il primo dei dieci eventi. Preparati perchè correrai i 100 metri!

Se entri tra i cinque migliori in un evento singolo, o il tuo punteggio totale è tra i cinque migliori, metti le tue iniziali nel libro dei record. La schermata di immissione del nome appare la prima volta che entri tra i cinque migliori.

Arcade Mode

In questa modalità competi in tutti gli eventi disponibili in decathlon eccetto che qui devi eguagliare o superare un limite di qualificazione dell'evento. Altrimenti per te è game over!

Quando selezioni questa modalità appare la schermata di selezione del personaggio (p. 82), seguita dalla schermata di presentazione dell'evento (p. 82).

Se ti qualifichi per continuare la competizione, scegli il prossimo evento. Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare e il tasto A o C per confermare.

Se non superi il limite di qualificazione dell'evento, appare la schermata di continuazione (Continue). Premi Start prima che il timer raggiunga lo zero per riprovare a vincere l'oro. La schermata di selezione del gioco nella modalità Arcade (vedi sotto) appare quando decidi di continuare.



Practice Mode

Come nelle altre modalità prima di tutto appare la schermata di selezione del personaggio (p. 82).

Scegli l'evento in cui ti vuoi allenare dalla schermata Game Select (selezione del gioco). Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare l'evento, e premi il tasto A o C per confermare. La schermata di selezione del gioco nella modalità Practice appare ogni volta che finisci un evento.

Quando pensi di essere pronto a competere in una delle altre modalità, seleziona EXIT e premi il tasto A o C. È ora di andare per tutti e dieci gli eventi!

Riguardo alle partite a 2 giocatori

Puoi giocare qualsiasi delle modalità con due giocatori. Assicurati soltanto di connettere due controlli Sega Saturn prima di accendere Sega Saturn.

Entrambi i giocatori selezionano atleti dalla schermata di selezione del personaggio (pagina 82). Il giocatore che non ha chiamato questa schermata preme Start per accedere alla selezione dell'atleta.

Negli eventi di corsa, i personaggi competono testa a testa. Negli eventi di lancio e salto i giocatori fanno a turno nei loro tentativi.

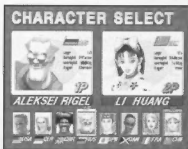
Gli eventi

100-METRI

Questa breve corsa richiede una velocità tremenda, quindi più veloce fai correre il tuo atleta meglio è.

Dopo che GO appare sullo schermo premi il tasto di corso/potenza ripetutamente più veloce che puoi.

Premi il tasto d'azione appena prima della linea d'arrivo per una "posa di finish".



SALTO IN LUNGO

Il tuo obiettivo è di muoverti il più veloce possibile e di saltare dalla linea bianca. Fai attenzione al tempo sul tuo salto così da poterti avvicinare il più possibile alla linea per aumentare al massimo la distanza di salto. In questo evento hai tre tentativi.

Premi il tasto di corsa/potenza velocemente e ripetutamente. Il tuo atleta inizia a correre.

Prima che il tuo atleta raggiunga la linea bianca prova a tenere premuto il tasto d'azione finché l'indicatore dell'angolo raggiunge i 25 gradi, poi lascia il tasto. Questo regola l'angolo di salto per il tuo atleta. Non ci vuole molto perché l'indicatore raggiunga i 25 gradi, quindi sii pronto a lasciarlo andare!

Mentre tieni premuto il tasto d'azione premi il tasto direzionale GIÙ, GIÙ/DESTRA, e a DESTRA per preparare il tuo atleta ad un atterraggio con le gambe davanti! Questo tipo di atterraggio aumenta la tua distanza di salto.



LANCIO DEL PESO

In questo evento lancia il peso più lontano che puoi dentro il settore di lancio. Nel lancio del peso la potenza e l'angolo di lancio sono entrambi cruciali. Hai tre possibilità.

In basso sullo schermo c'è la barra di potenza. Il livello di potenza si muove velocemente da sinistra a destra. Più a destra aumenta il livello, più grande la potenza. Tieni premuto il tasto d'azione per regolare il livello della potenza dell'atleta. Prova a regolare il tempo premendo il tasto quando il livello di potenza raggiunge il massimo (indicato da una barra completamente verde).

Continua a tenere premuto il tasto d'azione mentre l'indicatore dell'angolo diminuisce. Prova a lasciare il tasto quando l'indicatore legge 45 gradi. Più vicino sei ai 45 gradi, migliore l'angolo di lancio.



SALTO IN ALTO

Per avere successo nel salto in alto hai bisogno di buona velocità, un buon angolo di salto e di senso del tempo.

Primo di saltare, regola l'altezza dell'asta premendo il tasto direzionale SU o GIÙ. Poi premi il tasto di corsa/potenza per confermare. Quando stai iniziando a giocare è consigliabile lasciare l'asta al livello iniziale e aumentare l'altezza gradualmente man mano che diventi più abile.

Premi velocemente il tasto di corsa/potenza per far iniziare a correre il tuo atleta. Più alta la barra di velocità più lontano andrà il tuo salto. Lascia stare il tasto di corsa/potenza a breve distanza dall'asta e tieni premuto il salto d'azione. Prova a mollare il tasto d'azione quando il tuo indicatore d'angolo legge 45 gradi.

Quando il tuo atleta è metà sopra l'asta premi il tasto direzionale GIÙ per far portare all'atleta le gambe sopra l'asta. Avrai bisogno di un buon senso del tempo altrimenti il tuo atleta colpirà l'asta e sarà richiamato per fallo.

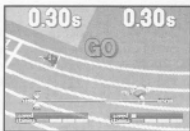


400-METRI

Per fare bene in questo evento è necessario bilanciare velocità ed energia.

Dopo che GO appare sullo schermo, premi il tasto di corsa/potenza ripetutamente e velocemente.

La velocità è cruciale in questo evento, ma hai anche bisogno di sapere quando il tuo livello d'energia raggiunge il livello rosso. Se il tuo atleta continua con il passo attuale finirà l'energia e farai un cattivo tempo. Lascia andare il tasto di corsa/potenza per qualche secondo per conservare la forza del tuo atleta. Quando la barra d'energia del tuo atleta è riempita inizia a correre. Premi il tasto d'azione appena prima della linea d'arrivo per una "posa di finish".



110-METRI GIAVELLOTTO

Come se correre non fosse abbastanza impegnativo, il tuo atleta deve anche saltare gli ostacoli

Come le altre corse, premi il tasto di corsa/potenza ripetutamente e velocemente dopo che GO appare sullo schermo. Ogni volta che arrivi ad un ostacolo premi il tasto d'azione per saltarlo. Dovrai fare varie corse prima di abbassare il tuo tempo, quindi non mollare! Dai al tuo atleta abbastanza spazio così da potere saltare sopra l'ostacolo senza saltargli addosso.



Premi il tasto d'azione appena prima della linea d'arrivo per una "posa di finish".

LANCIO DEL DISCO

Per avere successo nel lancio del disco avrai bisogno di un ottimo senso del tempo, di buona potenza e di un buon angolo di lancio. Sembra più difficile di quello che è. Quando sei in grado di mettere il disco nella sezione di lancio concentrati sull'aumentare la distanza del tuo lancio. Hai tre tentativi per lanciare il disco.

Inizia l'evento premendo il tasto direzionale in maniera circolare. Premi il tasto direzionale in questa maniera più volte possibile.



Quando il tuo atleta raggiunge il limite dell'anello di lancio e il suo braccio è a metà del lancio, tieni premuto il tasto d'azione. Prova a mollare il tasto quando l'indicatore dell'angolo legge 45 gradi.

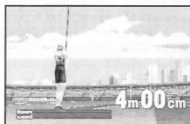


SALTO IN ALTO

Nel salto con l'asta devi generare velocità e potenza sufficienti a superare la barra orizzontale saltando con un'asta flessibile.

Prima di provare il tuo salto, regola l'altezza della barra orizzontale. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per regolare l'altezza, e il tasto di corsa/potenza per confermare. Quando stai iniziando a giocare dovresti lasciare la barra al livello iniziale e aumentare gradualmente l'altezza quando sei diventato più abile.

Premi il tasto di corsa/potenza ripetutamente e più velocemente possibile per far muovere il tuo atleta. Quando raggiungi la linea bianca tieni premuto il tasto d'azione per abbassare l'asta, e continua a premere il tasto di corsa/potenza allo stesso tempo per mantenere la tua velocità.



Per il prossimo passo il senso del tempo è estremamente importante. Dopo che l'asta è piazzata lascia andare il tasto di corsa/potenza e prova a lasciare il tasto d'azione quando la barra di potenza è piena. Più potenza avrai, più in alto salirà il tuo atleta.

Ci sei quasi, ma non è ancora finita! Quando il tuo atleta raggiunge il livello della barra orizzontale premi il tasto d'azione per lasciar mollare l'asta al tuo atleta e muovere il suo corpo oltre la barra.

Se ce la fai, congratulazioni! Perché non provi ad aumentare l'altezza della barra orizzontale la prossima volta?

Se non ce l'hai fatto, lavora su quella parte del salto che ti dà problemi. Prova la modalità di pratica per aiutarti a perfezionare questo evento.

LANCIO DEI OSTACOLI

Come negli altri eventi di lancio, nel lancio del giavelotto lanci un oggetto più lontano che puoi. In questo evento contano velocità, senso del tempo e l'angolo di lancio.

Premi velocemente e ripetutamente il tasto di corsa/potenza per far correre il tuo atleta.

Dopo che il tuo atleta ritira il braccio, lascia andare il tasto di corsa/potenza e tieni premuto il tasto d'azione finché l'indicatore dell'angolo legge 45 gradi, poi lascia il tasto d'azione. Non ci vuole molto perché l'indicatore dell'angolo diminuisca, quindi preparati a lasciare velocemente il tasto d'azione.

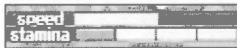
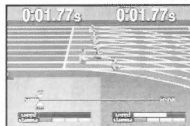
Se lo rilasci troppo presto o tardi, il giavelotto vola troppo alto o si punta al suolo a breve distanza. Concentrati sul tempo del lancio e sull'angolo, poi lavora sulla velocità.



1500-METRI

Come negli altri eventi di corsa, premi velocemente e ripetutamente il tasto di corsa/potenza dopo che GO appare sullo schermo. Mentre corri premi il tasto direzionale per superare altri corridori davanti a te sul percorso.

Come nei 400 metri, l'energia è la chiave in questo evento. Lascia andare il tasto di corsa/potenza per pochi secondi quando la tua barra d'energia è bassa. Dopo che la tua barra d'energia si riempie aumenta ancora il passo. Premi il tasto d'azione appena prima della linea d'arrivo per una "posa di finish".



Falsa partenza e falli

In un evento di corsa, se inizi a correre prima che GO appaia vieni chiamato per falsa partenza e la gara riinizia.

Negli eventi di lancio e salto ti viene dato un certo ammontare di tempo per completare il tentativo. Se non finisci nel tempo concesso vieni richiamato per fallo e il tentativo è perso. Non ti preoccupare—dovresti avere tempo sufficiente per provare il tentativo dopo che hai fatto un po' d'esercizio.

I falli sono chiamati anche quando superi le linee di limite o lanci oggetti fuori dai settori di lancio. Una volta che controlli meglio il tuo senso del tempo dovresti essere chiamato sempre meno per falli.

I decatleti

Nome	Rick Blade
Paese	USA
Età	25
Altezza	190 cm
Peso	86 kg
Specialità	Bilanciata in tutte le discipline

Rick Blade ha guadagnato la reputazione di "Potenza della Pennsylvania", e per un buon motivo: si affida ad un arsenale d'abilità che lo rende il favorito in molti eventi.



Nome	Karl Vain
Paese	Germania
Età	28
Altezza	200 cm
Peso	80 kg
Specialità	Salto

Si dice che Karl Vain può saltare sopra qualunque cosa. È anche un ottimo competitore negli altri eventi.



Nome	Jef Jansens
Paese	Gran Bretagna
Età	38
Altezza	210 cm
Peso	110 kg
Specialità	Lanci

Jef Jansens è il vincitore dell'ultimo Decathlon. È un forte competitore in tutti gli eventi di lancio.



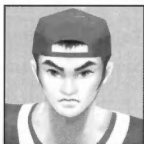
Nome	Aleksei Rigel
Paese	Russia
Età	31
Altezza	195 cm
Peso	100 kg
Specialità	Lancio

Aleksei Rigel è il più forte competitore del Decathlon. È un atleta maturo avendo partecipato in molte gare.



Nome	Joe Kudo
Paese	Giappone
Età	19
Altezza	177 cm
Peso	65 kg
Specialità	Bilanciata in tutte le discipline

Questo atleta è una delle facce nuove del Decathlon. Dove manca in esperienza si rifa in abilità.



Nome	Femi Kadiena
paese	Jamaica
Età	24
Altezza	177 cm
Peso	58 kg
Specialità	Salto

Negli ultimi anni Femi Kadiena ha superato un umero di record nazionali giamaicani negli eventi di salto. Ora ha la possibilità di sfidare i record mondiali.



Nome Ellen Reggiani
Paese Francia
Età 20
Altezza 178 cm
Peso 57 kg
Specialità Corsa

L'"espresso francese" possiede la preziosa combinazione di velocità ed energia. È difficile da battere quando parte sul tracciato.



Nome Li Huang
Paese Repubblica Popolare Cinese
Età 15
Altezza 168 cm
Peso 51 kg
Specialità Corsa

Li Huang compete per la prima volta in un evento internazionale. Ha silenziosi i circuiti con la sua velocità tremenda.



Tabelle dei punti

100-METRI		SALTO IN LUNGO		LANCIO DEL PESO		SALTO IN ALTO		400-METRI	
Secondi	Punti	Metri	Punti	Metri	Punti	Metri	Punti	Secondi	Punti
9,60	1197	8,75	1258	20,00	1100	2,25	1041	42,00	1220
9,80	1146	8,50	1191	19,50	1068	2,20	992	43,00	1166
10,00	1096	8,25	1125	19,00	1037	2,15	944	44,00	1112
10,20	1047	8,00	1061	18,50	1006	2,10	896	45,00	1060
10,40	999	7,75	997	18,00	975	2,05	850	46,00	1008
10,60	952	7,50	935	17,50	944	2,00	803	47,00	958
10,80	906	7,25	874	17,00	913	1,95	758	48,00	909
11,00	861	7,00	814	16,50	882	1,90	714	49,00	861
11,20	817	6,75	755	16,00	851	1,85	670	50,00	815
11,40	774	6,50	697	15,50	820	1,80	627	51,00	769
11,60	732	6,25	641	15,00	790	1,75	585	52,00	725
11,80	691	6,00	587	14,50	759	1,70	544	53,00	682
12,00	651	5,75	533	14,00	728	1,65	504	54,00	640
12,20	612	5,50	481	13,50	698	1,60	464	55,00	599
12,40	574	5,25	431	13,00	667	1,55	426	56,00	559
12,60	538	5,00	382	12,50	637	1,50	389	57,00	521

110-METRI OSTACOLI		LANCIO DEL DISCO		SALTO IN ALTO		LANCIO DEL GIAVELLOTTO		1500-METRI	
Secondi	Punti	Metri	Punti	Metri	Punti	Metri	Punti	Tempo	Punti
13,50	1040	70,00	1295	5,80	1165	90,00	1198	3:30	1186
13,75	1007	67,50	1241	5,70	1132	87,50	1159	3:35	1145
14,00	974	65,00	1187	5,60	1100	85,00	1120	3:40	1106
14,25	942	62,50	1134	5,50	1067	82,50	1081	3:45	1067
14,50	911	60,00	1081	5,40	1035	80,00	1043	3:50	1028
14,75	880	57,50	1028	5,30	1004	77,50	1004	3:55	990
15,00	850	55,00	975	5,20	972	75,00	966	4:00	953
15,25	820	52,50	923	5,10	941	72,50	928	4:05	917
15,50	790	50,00	870	5,00	910	70,00	889	4:10	881
15,75	761	47,50	818	4,90	880	67,50	851	4:15	846
16,00	733	45,00	767	4,80	849	65,00	813	4:20	812
16,25	705	42,50	716	4,70	819	62,50	776	4:25	778
16,50	677	40,00	665	4,60	790	60,00	738	4:30	745
16,75	651	37,50	614	4,50	760	57,50	700	4:35	712
17,00	624	35,00	564	4,40	731	55,00	663	4:40	680
17,25	598	32,50	514	4,30	702	52,50	626	4:45	649

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

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-beelden 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.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit 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 uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog af van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

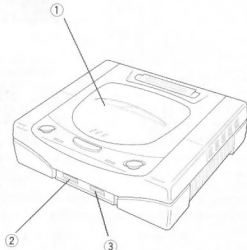
Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit bij deelname door 2 spelers ook bedieningsblok 2 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers

- ① Sega Saturn-systeem
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



Decatlon, de eerste dag

Al lange tijd heb je je verheugd op deze dag. Toen je aan jouw reis begon, leek deze dag nog zo ver weg dat je amper kon wachten. Maar nu is het dan zover. Jouw lichamelijke training and geestelijke voorbereiding zullen op de proef worden gesteld op 's werelds grootste atletiekmanifestatie, de Decatlon.



Je hebt zo keihard getraind dat jouw spieren er bijna van barstten, en je hebt net zolang gesprongen dat jouw lichaam eenvoudigweg niet meer kon. Maar elke dag ben je een stapje vooruitgegaan met het discuswerpen en hardlopen, en je bent er zelfs in geslaagd om aan jouw hoogste verwachtingen te voldoen.



Nu is het tijdstip aangebroken om de wereld te bewijzen dat ook jij één van de beste atleten bent en de titel van kampioen Decatlon verdient!



Beginnen

Na de logo's van Sega en Sega Sports verschijnt het titelscherm. Om verder te gaan naar het moduskeuzescherm, druk je op Start. Om in plaats daarvan eerst een demonstratie van het spel te zien, wacht je enkele seconden. Om tijdens de demonstratie op elk gewenst tijdstip het titelscherm te laten verschijnen, druk je op Start.

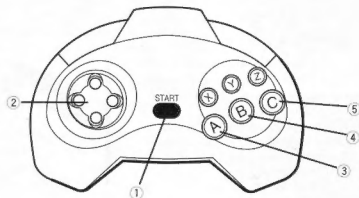
Vanuit het moduskeuzescherm kun je de gewenste spelmodus kiezen of naar OPTIONS (= Opties) gaan om bepaalde instellingen van het spel te wijzigen.

DECATHLON
ARCADE MODE
PRACTICE MODE
OPTIONS

Om deel te nemen aan alle tien Decatlon-wedstrijden, kies je DECATHLON (= Decatlon). Ook bij ARCADE MODE (= Arcademodus) zijn er tien onderdelen, maar indien je er niet in slaagt om voor een bepaald onderdeel de aangegeven kwalificatietijd of afstandslimiet te halen, dan ben je uitgeschakeld! Bij PRACTICE MODE (= Oefenmodus) heb je onbeperkt de mogelijkheid om jouw prestaties in het onderdeel van jouw keuze te perfectioneren. Verplaats de markering naar de gewenste keuze door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van toets A of C.



Besturing van de atleet



	Vóór de wedstrijd	Tijdens de wedstrijd
1) Start	Om met spelen te beginnen Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen	Om terug te keren naar het moduskeuzescherm
2) R-toets	Om keuzes te markeren Om opties in te stellen	Om de atleet bij het discuswerpen (blz. 106) en bij de 1500 meterloop (blz. 108) te besturen
3) Toets A 5) Toets C	Om keuzes te bevestigen	Om deze als ren-/krachttoets te gebruiken (zie de afzonderlijke onderdelen voor nadere bijzonderheden over het gebruik hiervan)
4) Toets B	Om keuzes te annuleren	Om deze als actietoets te gebruiken (zie de afzonderlijke onderdelen voor nadere bijzonderheden over het gebruik hiervan)

Opmerking: De toetsen X, Y, Z, L en R worden normaal niet gebruikt. Voor het wijzigen van de toetsfuncties, zie blz. 98.

Opties

Op het optiescherm [OPTIONS] heb je vijf keuzemogelijkheden:

D-PAD CONFIGURATION

(= Configuratie van bedieningsblok)

om de toetsfuncties van het bedieningsblok van de Sega Saturn te wijzigen.

HALL OF FAME (= De beste atleten)

om de topscores van Athlete Kings te bekijken.

SOUND TEST (= Geluidstest)

om van levoren even naar de muziek en geluidseffecten van het spel te luisteren.

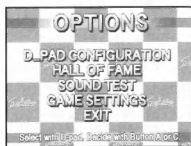
GAME SETTINGS (= Instellingen van spel)

om de instellingen van het spel te wijzigen.

EXIT (= Uit)

om terug te keren naar het moduskeuzescherm.

Verplaats de markering naar de gewenste optie door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van toets A of C. Druk daarna op Start of op toets B om naar het moduskeuzescherm terug te keren. Wanneer je klaar bent met het aanbrengen van de wijzigingen, verplaats je de markering naar EXIT (= Uit) en druk je op toets A of C.



Configuratie van bedieningsblok

Voor elke toets heb je de keuze uit drie mogelijkheden: ren/krachtoets, actietoets of toets zonder functie (aangegeven door stippellijn). Voor nadere bijzonderheden over de toetsfuncties wordt verwezen naar de beschrijving van de onderdelen op blz. 103-108).

Om de gewenste toets te kiezen, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG totdat de markering op de toets staat. Om de functie van de gekozen toets te wijzigen, druk je vervolgens de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS. Indien je de markering naar DEFAULT (= Standaard) verplaatst en op toets A of C drukt, worden de standaardinstellingen van de toetsen weer van kracht. Indien je met zijn tweeën speelt, moet je twee bedieningsblokken aansluiten om beide spelers in staat te stellen de functies van hun bedieningsblok te wijzigen.

Wanneer je klaar bent, druk je op Start om terug te keren naar het moduskeuzescherm. Indien je in plaats daarvan naar het optiescherm wilt terugkeren, zet je de markering op EXIT (= Uit) en druk je op toets A of C. Indien je op toets B drukt en naar het optiescherm terugkeert, zullen er geen toetsfuncties worden gewijzigd. Denk eraan dat je altijd respectievelijk één toets moet gebruiken als ren/krachtoets of actietoets.



De beste atleten

Op dit scherm kun je bij DECATHLON (= Decathlonmodus) of ARCADE (= Arcadodus) de beste toelascors van alle onderdelen bekijken, en bij EVENT RECORDS (= Onderdelenrecords) de beste scores van de afzonderlijke onderdelen.

Verplaats de markering naar de gewenste optie door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van toets A of C. Om naar het optiescherm terug te keren, druk je op toets B.

In de decathlon- of arcadodus kun je via de schermen met de beste scores de individuele resultaten van de vermelde atleten per onderdeel bekijken. Verplaats de markering naar de gewenste atleet door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van toets A of C. Wanneer je klaar bent met het bekijken van de scores, druk je op toets B om terug te keren naar het hoofdscherm met de beste atleten.

Met EVENT RECORDS (= Onderdelenrecords) kun je de vijf beste scores van elk Decathlon-onderdeel bekijken. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om het scherm met de beste scores van een bepaald onderdeel te bekijken. Wanneer je klaar bent met het bekijken van de scores, druk je op toets B om terug te keren naar het hoofdscherm met de beste atleten.



Om van het scherm met de beste atleten terug te keren naar het moduskeuzescherm, druk je op Start of verplaats je de markering naar EXIT (= Uit) en druk je op toets A of C.

Geluidstest

Met deze functie kun je een voorproefje nemen van het achtergrondgeluid (BGM) of van de geluidseffecten (SE) van Athlete Kings.

Verplaats de markering naar de gewenste rubriek (BGM, SE of AUDIO) door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Om de achtergrondmuziek of de geluidseffecten te kiezen, druk je de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS. Om het desbetreffende geluidsspoor af te spelen, druk je op toets A of C. Om het geluid te stoppen, druk je op toets B.

Bij AUDIO (= Geluidswaergave) kun je STEREO of MONO kiezen als geluidswaergave van jouw stereo-installatie. Maak jouw keuze door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken.

Wanneer je klaar bent met het maken van de instellingen, verplaats je de markering naar EXIT (= Uit) en druk je op Start of op toets A of C.



Instellingen van het spel

Met de optie GAME SETTINGS (= Instellingen van het spel) kun je bepaalde instellingen wijzigen. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering te verplaatsen naar de instelling die je wilt wijzigen, en NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de instelling te wijzigen.

GAME DIFFICULTY (= Moeilijkheidsgraad)
(EASY (= Gemakkelijk), MODERATE
(= Middelmatig), HARD (= Moeilijk),
VERY HARD (= Zeer moeilijk))

Hoe moeilijker het spel, des te hoger de kwalificatietijd en de afstandslimieten voor onderdelen in de arcademodus.

ATTEMPT/EVENT

(= Aantal pogingen per onderdeel) (1-3)

Kies het aantal pogingen dat je mag doen bij onderdelen waarbij niet gerend wordt.

INSTRUCTION (ON/OFF) (= Uitleg AAN/UIT)

Als de instelling van kracht geworden is, wordt uitleg gedaan over de manier waarop je bij de verschillende onderdelen het bedieningsblok van de Sega Saturn moet gebruiken. Zie "Uitleg van onderdeel" op de volgende bladzijde.

Wanneer de markering op BACK TO DEFAULT SETTING (= Terug naar standaardinstellingen) staat en jij toets A of C indrukt, zullen de standaardinstellingen van de bovenstaande opties weer van kracht worden.

Wanneer je klaar bent met het maken van de instellingen, druk je op Start of verplaats je de markering naar EXIT (= Uit) en druk je op toets A of C.

Inleidende schermen

Spelfiguur kiezen

Kies de atleet met wie je de overwinning wilt behalen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de markering te verplaatsen, en bevestig jouw keuze met toets A of C.

Aankondiging van onderdeel

Op dit scherm wordt het onderdeel aangekondigd waaraan je gaat deelnemen, alsmede de naam van degene die voor dat onderdeel het wereldrecord heeft behaald. Jij kunt het vast nog beter!



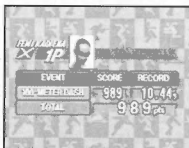
Uitleg van onderdeel

Op dit scherm worden de toetsen aangegeven die je voor dit onderdeel moet gebruiken. Ook wordt op dit scherm uitgelegd, hoe je deze moet gebruiken om goede resultaten te behalen. Druk op toets A of C om de uitleg over te slaan. Bij GAME SETTINGS (= Instellingen van het spel) kun je aangeven of je deze uitleg wel of niet wilt laten verschijnen (zie vorige bladzijde).



Resultaten van onderdeel

Nadat het onderdeel is afgelopen, worden jouw tijd en jouw afstand voor het desbetreffende onderdeel aangegeven, alsmede de score voor het onderdeel en de totaalscore. Ben je niet tevreden over je resultaat? Dan staat niets jou in de weg om het nog eens te proberen!



Naam invoeren

Wanneer je uitstekende prestaties hebt geleverd en je bij de beste vijf hoort, mag je jouw initialen invoeren. In de volgende gevallen word je gevraagd om jouw naam in te voeren:

- wanneer jouw totaalscore voor alle onderdelen die je in de decaloon- of arcademodus hebt gespeeld, bij de beste vijf hoort;
- wanneer jouw score voor één van de onderdelen die je in de decaloon- of arcademodus hebt gespeeld, bij de beste vijf hoort.

Verplaats de markering naar de gewenste letter door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en bevestig jouw keuze met toets A of C. Om een letter te wissen, markeer je het pijltje en druk je op toets A of C. Wanneer je klaar bent, verplaats je de markering naar END (= Einde) en druk je op toets A of C. Wanneer je alle drie letters hebt ingevoerd, komt jouw naam automatisch op de lijst.

Opmerking: Het naam invoerscherm verschijnt alleen wanneer je voor de eerste keer bij de beste vijf komt te behoren. Wanneer je later opnieuw één van de beste vijf bent, zullen jouw initialen automatisch worden ingevoerd.



Spelmodi

Decatlonmodus

Na het scherm voor het kiezen van de spelfiguur (blz. 100) en het scherm met de aankondiging van het onderdeel (blz. 100) begint het eerste van de tien onderdelen. Maak je maar klaar, want je gaat meedoen aan de 100 meter sprinten!

Wanneer je voor een bepaald onderdeel tot de beste vijf komt te behoren of wanneer jouw totaalscore bij de beste vijf behoort, mag je jouw initiaal in het recordboek invoeren. Wanneer je voor de eerste keer bij de beste vijf komt te behoren, verschijnt het naam invoerscherm.

Arcademodus

In deze modus doe je mee aan alle onderdelen van de Decatlon, maar hierbij moet je wel minstens de kwalificatielimiet voor het desbetreffende onderdeel weten te behalen. Zo niet, dan ben je voor de rest van het spel uitgeschakeld!

Wanneer je deze modus kiest, verschijnen achtereenvolgens het scherm voor het kiezen van de spelfiguur (blz. 100) en het scherm met de aankondiging van het onderdeel (blz. 100).

Indien je de kwalificatielimiet haalt, mag je het volgende onderdeel kiezen. Verplaats de markering door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en bevestig jouw keuze met toets A of C.

Indien je de kwalificatielimiet niet haalt, verschijnt het CONTINUE-scherm. Om opnieuw een poging naar de gouden medaille te doen, moet je op Start drukken voordat de teller op nul is komen te staan. Wanneer je ervoor kiest om verder te spelen, verschijnt het spelkeuzescherm (GAME SELECT) voor de arcademodus (zie boven).



Oefenmodus

Evens bij de andere modi verschijnt ook hier eerst het scherm voor het kiezen van de spelfiguur (blz. 100).

Op het spelkeuzescherm kies je het onderdeel waarin je wilt oefenen. Verplaats de markering naar het gewenste onderdeel door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken, en bevestig jouw keuze met toets A of C. Elke keer wanneer je een onderdeel hebt afgewerkt, verschijnt het spelkeuzescherm voor de oefenmodus.

Wanneer je klaar denkt te zijn om in één van de andere modi te gaan spelen, verplaats je de markering naar EXIT (= Uit) en druk je op toets A of C. En dan is het tijdstip aangebroken om alle tien onderdelen proberen te winnen!

Twee spelers

Elke modus kan door twee personen worden gespeeld. Voordat je de Sega Saturn inschakelt, moet je hiervoor wel eerst twee Sega Saturn-bediensblokken aansluiten.

Op het scherm voor het kiezen van de spelfiguur (blz. 100) kiezen beide spelers ieder hun eigen spelfiguur. De speler die dit scherm niet heeft laten verschijnen, drukt op Start om de gewenste alleet te kunnen kiezen.

Bij looponderdelen nemen de spelfiguren het tegelijkertijd tegen elkaar op. Bij werp- en springonderdelen moeten de spelers steeds hun beurt afwachten.

De onderdelen

100 METER SPINTEN

Deze korte sprint vereist een enorme snelheid, dus hoe sneller je jouw spelfiguur kunt laten rennen, des te beter.

Zodra GO (= Af) op het scherm verschijnt, druk je net zo snel als je kunt met herhaling op de ren/kracht-toets.

Om met een schitterende pose over de eindstreep te gaan, moet je net voordat je de eindstreep bereikt, de actietoets indrukken.



VERSPRINGEN

Jouw doel is om zo snel mogelijk weg te komen en vanaf de afzetlijn (witte streep) te springen. Probeer jouw sprong zodanig te timen dat je zo dicht mogelijk bij de afzetlijn komt om zo ver mogelijk te kunnen springen. Bij dit onderdeel mag je drie pogingen doen.

Druk snel en met herhaling op de ren/krachtHoets. Jouw atleet begint te rennen.

Voordat jouw atleet bij de afzetlijn is aangekomen, moet je proberen om de actietoets net zolang ingedrukt te houden totdat de hoekmeter 25 graden aangeeft. Op dat tijdstip moet je de toets snel loslaten. Hiervoor wordt bepaald, met welke hoek jouw atleet gaat springen. Het duurt niet lang voordat de hoekmeter 25 graden aangeeft, dus zorg dat je klaar bent om de toets precies op het juiste ogenblik los te laten!

Terwijl je de actietoets ingedrukt houdt, druk je de R-toets OMLAAG, OMLAAG/NAAR RECHTS en NAAR RECHTS om jouw atleet op zijn/haar voeten te laten landen! Door op deze manier te landen, zal zijn/haar sprong worden verhoogt.

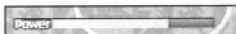


KOGELSTOTEN

Bij dit onderdeel moet je de kogel zo ver mogelijk binnen de werpsector proberen te stoten. Bij het kogelstoten zijn een maximale kracht en een optimale werphoek van doorslaggevend belang. Je mag het drie maal proberen.

Onder op het scherm staat de krachtmeter. De krachtmeter gaat snel van links naar rechts. Hoe verder hij naar rechts gaat, des te meer kracht je hebt. Houd de actietoets ingedrukt om de kracht van jouw atleet vast te leggen. Probeer de toets in te drukken wanneer de kracht maximaal is (dit wordt aangegeven door een volledig groene meter).

Houd de actietoets ingedrukt terwijl de hoekmeter afleest. Probeer de toets los te laten wanneer de hoekmeter 45 graden aangeeft. Hoe dichter je bij de 45 graden zit, des te beter de werphoek.



HOOGSPRINGEN

Om met hoogspringen successen te behalen, zijn een goede snelheid, springhoek en timing belangrijk.

Voordat je gaat springen, moet je de hoogte van de lat instellen door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Bevestig de gemaakte instelling door indrukken van de ren/krachtHoets. Wanneer je voor het eerst speelt, is het raadzaam om de lat op de standaardhoogte te laten zitten en deze geleidelijk een stapje te verhogen naarmate je meer bedreven raakt.

Druk snel en met herhaling op de ren/krachtHoets zodat jouw atleet begint te rennen. Hoe hoger de snelheidsmeter, des te sterker jouw sprong. Wanneer jouw atleet de lat op een afstand van enkele voeten is genaderd, laat je de ren/krachtHoets los en houd je de actietoets ingedrukt. Probeer de actietoets los te laten wanneer de hoekmeter 45 graden aangeeft.



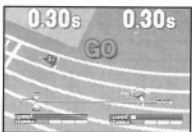
Wanneer jouw atleet halverwege over de lat is, druk dan de R-toets OMLAAG om ervoor te zorgen dat de atleet ook met zijn/haar benen over de lat komt. Dit vereist een goede timing. Lukt het niet, dan raakt de atleet de lat en is het met hem/haar gedaan.

400 METERLOOP

Bij dit onderdeel zijn een goed uitgebalanceerde snelheid en uithoudingsvermogen van doorslaggevend belang.

Zodra GO [= Af] op het scherm verschijnt, druk je snel en met herhaling op de ren/krachtHoets.

Bij dit onderdeel is snelheid zeer belangrijk, maar bovendien moet je jouw uithoudingsvermogen in de gaten houden en ervoor zorgen dat je daarmee niet in de rode zone komt. Indien jouw atleet met de huidige snelheid blijft rennen, zal zijn/haar energie opraken en zal hij/zij een slechte tijd lopen. Laat de ren/krachtHoets enkele seconden los om energie te sparen. Zodra het uithoudingsvermogen van jouw atleet weer op volle kracht is, laat je hem/haar weer rennen. Om met een schitterende pose over de eindstreep te gaan, moet je net voordat je de eindstreep bereikt, de actietoets indrukken.



110 METER HORDEN

En of rennen nog niet uitdagend genoeg is, kan jouw atleet ook nog over horden springen!

Evenals bij de andere onderdelen moet je ook hier snel en met herhaling de ren/krachttoets indrukken zodra GO (= Af) op het scherm is verschenen. Elke keer wanneer je bij een horde aankomt, druk je op de actietoets om er over heen te springen. Je moet vaak enkele keren rennen om jouw timing te verbeteren, dus geef de moed niet op! Geef jouw atleet voldoende ruimte om over de horde te kunnen springen, en er niet legenaar springt.

Om met een schitterende pose over de eindstreep te gaan, moet je net voordat je de eindstreep bereikt, de actietoets indrukken.



DISCUSWERPEN

Om met discuswerpen successen te behalen, zijn een goede kracht, werphoek en timing belangrijk. Dat klinkt moeilijker dan het is. Wanneer je eenmaal de discus in de werpsector kunt krijgen, moet je je erop gaan toelagen om de discus zo ver mogelijk te kunnen werpen. Bij het discuswerpen krijg je drie kansen.

Om aan dit onderdeel te beginnen, druk je de R-toets in een cirkelvormige beweging in. Druk de R-toets zo vaak mogelijk op deze manier in.



Wanneer jouw atleet de rand van de werping heeft bereikt en zijn/haar arm halverwege de worp is, moet je de actietoets ingedrukt houden. Probeer de toets los te laten wanneer de hoekmeter 45 graden aangeeft.



POLSTOKSPRINGEN

Bij het polsstokspringen moet je een zandige snelheid en kracht zien te ontwikkelen dat je met een buigzame polstok over de horizontale balk heen kunt springen.

Voordat je gaat springen, moet je de hoogte van de horizontale balk instellen. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de gewenste hoogte in te stellen, en bevestig de gemaakte instelling door indrukken van de ren/krachttoets. Wanneer je voor het eerst speelt, is het raadzaam om de balk op de standaardhoogte te laten zitten en deze geleidelijk een stapje te verhogen naarmate je meer bedreven raakt.

Druk snel en met herhaling op de ren/krachttoets zodat jouw atleet gaat rennen. Wanneer je bij de witte streep bent aangekomen, houd je de actietoets ingedrukt om de polstok omlaag te brengen. Tegelijkertijd moet je met herhaling de ren/krachttoets blijven indrukken om jouw snelheid te handhaven.



Voor de volgende stap is de timing van uiterst groot belang. Nadat de polstok is geplaatst, laat je de ren/krachttoets los. Probeer de actietoets los te laten wanneer de krachtmeter gevuld is.

Hoe meer kracht, des te hoger jouw atleet zal kunnen klimmen.

Je bent er bijna, maar nog niet helemaal! Wanneer jouw atleet de hoogte van de horizontale balk heeft bereikt, druk je op de actietoets zodat jouw atleet de polstok loslaat en zichzelf over de balk heen kan werken.

Heb je het gehaald? Van harte gefeliciteerd! Wat zou je ervan vinden om de horizontale balk bij de volgende poging iets hoger in te stellen?

Als je het niet hebt gehaald, besteed dan extra aandacht aan het punt waarmee je problemen hebt. Probeer de oefenmodus om jouw prestaties in dit onderdeel te perfectioneren.

SPEERWERPEN

Evenals bij de andere werponderdelen moet je ook bij het speerwerpen proberen om een object zo ver mogelijk te werpen. Ook bij dit onderdeel spelen de snelheid, timing en werphoek een belangrijke rol.

Druk snel en met herhaling op de ren/krachttoets zodat jouw atleet gaat rennen.

Wanneer jouw atleet zijn/haar arm terug heeft gehaald, laat je de ren/krachttoets los en houd je de actietoets net zolang ingedrukt totdat de hoekmeter 45 graden aangeeft. Op dat moment laat je de actietoets los. Het duurt niet lang voordat de hoekmeter 45 graden aangeeft, dus zorg dat je klaar bent om de toets snel los te laten.

Als je de toets te vroeg of te laat loslaat, zal de speer te hoog vliegen of op korte afstand in de grond blijven steken. Concentreer je eerst op de timing van de worp en op een goede werphoek, en pas daarna op de snelheid.

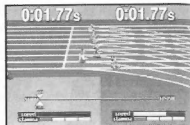


1500 METERLOOP

Evenals bij de andere looponderdelen moet je ook hier snel en met herhaling de ren/krachttoets indrukken zodra GO (= Af) op het scherm is verschenen. Terwijl je rent, druk je op de R-toets om de renners die op jou voorliggen, te kunnen inhalen.

Evenals bij de 400 meterloop speelt ook bij dit onderdeel het uithoudingsvermogen een belangrijke rol. Wanneer jouw uithoudingsvermogen minder wordt, moet je de ren/krachttoets enkele

seconden loslaten. Zodra jouw uithoudingsvermogen weer op volle kracht is, begin je weer te rennen. Om met een schitterende pose over de eindstreep te gaan, moet je net voordat je de eindstreep bereikt, de actietoets indrukken.



Valse starts en overtredingen

Indien je bij een looponderdeel van start gaat voordat GO (= Af) op het scherm is verschenen, heb je een valse start gemaakt en moet er opnieuw worden gestart.

Bij de werp- of springonderdelen krijg je een bepaalde hoeveelheid tijd om jouw poging te wagen. Indien je niet binnen de gestelde tijd klaar bent, heb je een overtreding begaan en mag je niet nogmaals een poging doen. Maar maak je geen zorgen, want je hebt voldoende tijd om na de nodige oefening nog een kansje te wagen.

Ook wanneer je over de afzetting gaat of een object buiten de werpsector gooit, heb je een overtreding begaan. Naarmate je jouw timing verbetert, zul je steeds minder overtredingen begaan.

Decatleten

Naam	Rick Blade
Land	V.S.
Leeftijd	25
Lengte	1,90 m
Gewicht	86 kg
Specialiteit	Allround

Rick Blade staat bekend als de "Kracht van Pennsylvania" en die reputatie is zeker niet onterecht. Hij beschikt namelijk over een arsenaal aan vaardigheden waardoor hij bij een groot aantal onderdelen de favoriet is.



Naam	Karl Vain
Land	Duitsland
Leeftijd	28
Lengte	2,00 m
Gewicht	80 kg
Specialiteit	Springen

Men zegt dat Karl Vain overal overheen kan springen. Ook is hij een geduchte concurrent bij de andere onderdelen.



Naam	Jef Jansens
Land	Groot-Brittannië
Leeftijd	38
Lengte	2,10 m
Gewicht	110 kg
Specialiteit	Werpen

Jef Jansens was de winnaar van de laatste Decatlon. Hij is een geduchte concurrent in alle werponderdelen.



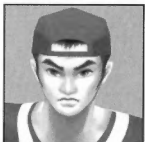
Naam	Aleksei Rigel
Land	Rusland
Leeftijd	31
Lengte	1,95 m
Gewicht	100 kg
Specialiteit	Werpen

Aleksei Rigel is de sterkste deelnemer van de Decatlon. Hij is een doorgewinterde atleet die reeds aan vele wedstrijden heeft deelgenomen.



Naam	Joe Kudou
Land	Japan
Leeftijd	19
Lengte	1,77 m
Gewicht	65 kg
Specialiteit	Allround

Deze atleet is één van de nieuwere gezichten op de Decatlon. Zijn gebrek aan ervaring op bepaalde punten wordt weer goedgemaakt door zijn behendigheid.



Naam Femi Kadiena
Land Jamaica
Leeftijd 24
Lengte 1,77 m
Gewicht 58 kg
Specialiteit Springen

De afgelopen jaren heeft Femi Kadiena in Jamaica een aantal landelijke records voor springevenementen weten te behalen. Nu is haar kans aangebroken om een gooi te doen naar de wereldrecords.



Naam Ellen Reggiani
Land Frankrijk
Leeftijd 20
Lengte 1,78 m
Gewicht 57 kg
Specialiteit Rennen

Deze supersnelle Française beschikt over de waardevolle combinatie van snelheid en uithoudingsvermogen. Wanneer ze eenmaal op snelheid is, kan bijna niemand haar meer inhalen.



Naam Li Huang
Land Volksrepubliek China
Leeftijd 15
Lengte 1,68 m
Gewicht 51 kg
Specialiteit Rennen

Dit is de eerste keer dat Li Huang deelneemt aan een internationaal evenement. Haar enorme snelheid maakt menig commentator sprakeeloos.



Punten Tabellen

100 METER SPRINTEN		VERSPRINGEN		KOGELSTOTEN		HOOG-SPRINGEN		400 METERLOOP	
Seconden	Punten	Meter	Punten	Meter	Punten	Meter	Punten	Seconden	Punten
9,60	1197	8,75	1258	20,00	1100	2,25	1041	42,00	1220
9,80	1146	8,50	1191	19,50	1068	2,20	992	43,00	1166
10,00	1096	8,25	1125	19,00	1037	2,15	944	44,00	1112
10,20	1047	8,00	1061	18,50	1006	2,10	896	45,00	1060
10,40	999	7,75	997	18,00	975	2,05	850	46,00	1008
10,60	952	7,50	935	17,50	944	2,00	803	47,00	958
10,80	906	7,25	874	17,00	913	1,95	758	48,00	909
11,00	861	7,00	814	16,50	882	1,90	714	49,00	861
11,20	817	6,75	755	16,00	851	1,85	670	50,00	815
11,40	774	6,50	697	15,50	820	1,80	627	51,00	769
11,60	732	6,25	641	15,00	790	1,75	585	52,00	725
11,80	691	6,00	587	14,50	759	1,70	544	53,00	682
12,00	651	5,75	533	14,00	728	1,65	504	54,00	640
12,20	612	5,50	481	13,50	698	1,60	464	55,00	599
12,40	574	5,25	431	13,00	667	1,55	426	56,00	559
12,60	538	5,00	382	12,50	637	1,50	389	57,00	521

110 METER HORDEN		DISCUSWERPEN		POLSSTOK-SPRINGEN		SPEERWERPEN		1500 METERLOOP	
Seconden	Punten	Meter	Punten	Meter	Punten	Meter	Punten	Tijd	Punten
13,50	1040	70,00	1295	5,80	1165	90,00	1198	3:30	1186
13,75	1007	67,50	1241	5,70	1132	87,50	1159	3:35	1145
14,00	974	65,00	1187	5,60	1100	85,00	1120	3:40	1106
14,25	942	62,50	1134	5,50	1067	82,50	1081	3:45	1067
14,50	911	60,00	1081	5,40	1035	80,00	1043	3:50	1028
14,75	880	57,50	1028	5,30	1004	77,50	1004	3:55	990
15,00	850	55,00	975	5,20	972	75,00	966	4:00	953
15,25	820	52,50	923	5,10	941	72,50	928	4:05	917
15,50	790	50,00	870	5,00	910	70,00	889	4:10	881
15,75	761	47,50	818	4,90	880	67,50	851	4:15	846
16,00	733	45,00	767	4,80	849	65,00	813	4:20	812
16,25	705	42,50	716	4,70	819	62,50	776	4:25	778
16,50	677	40,00	665	4,60	790	60,00	738	4:30	745
16,75	651	37,50	614	4,50	760	57,50	700	4:35	712
17,00	624	35,00	564	4,40	731	55,00	663	4:40	680
17,25	598	32,50	514	4,30	702	52,50	626	4:45	649

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.