

# Notices

Avant d'utiliser ce logiciel de jeu

Avant d'utiliser le DAYTONA USA Deluxe pour Windows 95, lisez ce fichier d'aide.

## Remarques sur le disque SEGA PC

\* Précautions pour la sécurité

1. Un très faible pourcentage de personnes peuvent avoir des crises d'épilepsie quand elles sont exposées à certains éclairages ou lumières qui clignotent. L'exposition à certaines lumières ou certains arrière-plans d'écrans de télévision ou en jouant des jeux vidéo peut engendrer des crises chez ces personnes. Certaines conditions peuvent déclencher des symptômes épileptiques ignorés, même si la personne n'a jamais souffert d'attaques convulsives ou d'épilepsie. Si vous, ou quelqu'un de votre famille, présentez des convulsions épileptiques, consultez un médecin avant de jouer. Si, pendant le déroulement d'un jeu vidéo, vous ressentez l'un des symptômes suivants, étourdissements, vision altérée, contractions oculaires ou musculaires, perte de conscience, perte d'orientation, mouvements involontaires de quelle sorte que ce soit ou des convulsions, cessez IMMEDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin avant de continuer votre partie.
2. Lorsque vous utilisez ce logiciel, assurez-vous que la pièce est bien éclairée et que la distance, entre l'écran et vous, est suffisante. Pour ménager votre propre santé, faites une pause de 10 à 20 minutes toutes les heures et n'utilisez pas ce logiciel si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

## N'abîmez pas et ne salissez pas le disque

Attention à ne pas rayer le disque et à ne pas le salir. Ne déformez pas le disque et ne modifiez pas la dimension du trou d'axe.

## Rangez-le correctement

Lors du rangement, remettez le disque dans son boîtier d'origine et préservez-le des températures élevées et d'une humidité trop grande.

## N'écrivez pas sur le disque

N'écrivez pas ou ne collez pas d'étiquette sur le disque.

## Faites attention lors du nettoyage

Lorsqu'il devient nécessaire de nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux comme un chiffon pour nettoyer des lunettes et essuyez doucement du centre au bord. N'utilisez pas de dissolvants, de benzine ou de produits à base de pétrole.

\* Ce disque est destiné aux logiciels d'ordinateurs seulement. N'essayez pas de le mettre dans un lecteur de CD habituel car il pourrait endommager les haut-parleurs ou le casque d'écoute.

\* Veuillez lire tous les documents Lisez-moi qui figurent sur le disque. Ces documents contiennent des informations importantes.

## Fonction de sauvegarde automatique

Ce logiciel sauvegarde les scores élevés et les données. Du fait de la fonction de sauvegarde automatique, si vous éteignez l'ordinateur quand le jeu est actif, les données sauvegardées peuvent être détruites.

# Démarrage



Après les logos Sega<TM>, Sega Sports<TM> et Daytona Properties<TM>, une démonstration du jeu apparaît. Pressez [Entrée] pour appeler l'écran Titre. A partir de l'écran Titre, pressez [Entrée] pour passer à l'écran Sélection de mode.

{button ,Jl(`',`arcade')} **Arcade**

Battez le peloton dans votre tentative pour remporter le championnat de Daytona. Soyez prêt à foncer sur la ligne d'arrivée, car les autres pilotes le sont!

{button ,Jl(`',`timeattack')} **Time Attack**

Perfectionnez votre pilotage avec le mode Time Attack. C'est seulement vous, votre machine et la route pour le nombre de tours que vous voulez.

{button ,Jl(`',`vs')} **1P VS 2P**

Entraînez un ami dans une course passionnante à deux joueurs. N'espérez pas plus d'indulgence de lui que des pilotes commandés par l'ordinateur dans le mode Arcade, parce qu'il n'y a qu'un gagnant ici.

{button ,Jl(`',`multiplayer')} **Multiplayer**

Raccordez un modem, une connexion TCP/IP ou IPX LAN ou un câble série pour courir contre les pilotes à distance.

{button ,Jl(`',`records')} **Record**

Vérifiez les scores élevés des modes Time Attack et Arcade.

**Exit**

Quitte le jeu.

# Barre des menus

Pendant la course, appuyez sur [F3] ou [Alt] pour appeler la Barre des menus. Les commandes suivantes sont celles sélectionnées dans la Barre des menus. Pour la liste et la description complètes de toutes les commandes, reportez-vous au mode d'emploi. Les touches de raccourci sont listées ci-dessous, tout comme leur descriptions.

## En-tête de jeu

Redémarrage (pour démarrer le jeu depuis le commencement)  
Réinitialisation [Alt + F2] (pour revenir au jeu dans le mode Ecran de sélection)  
Chargement de la voiture fantôme (pour accéder aux voitures fantômes disponibles)  
Exit Game [Alt + F4] (pour quitter le jeu)

## En-tête de réglage

Réglages du clavier [F5] (pour changer les fonctions des touches. Sélectionnez l'une des quatre configurations ou personnalisez chaque commande.)  
Réglages de la manette de jeu (pour changer les fonctions des boutons de la manette de jeu. Personnalisez chaque commande.)  
Réglage de commande analogique (quand vous utilisez la manette de jeu analogique, vérifiez ce réglage pour obtenir une direction plus précise!)  
Mode Ecran [F4] (pour changer la taille de la fenêtre de jeu.)  
Réglages d'affichage (pour faire apparaître ou non l'arrière-plan du jeu. De plus, quand vous désélectionnez, la lecture du compteur de vitesse passe des mph aux km/h. Finalement, sélectionnez le type de mode. Choisissez le mode entrelacé pour avoir une animation plus rapide ou le mode high-polygon pour obtenir une image encore plus détaillée.)  
Réglages du jeu en liaison (pour s'enregistrer dans un jeu Multiplayer.)  
Options de son (pour sélectionner les pistes de son.)  
Options de jeu (pour changer les caractéristiques du jeu : Arcade, Time Attack, Console)

---

## Conseils

- \* Lorsque vous jouez dans le mode Plein écran, appuyez sur [F3] ou [Alt] pour faire une pause et appeler la Barre des menus.
- \* Si la partie est trop lente, accédez à [Mode d'écran] et sélectionnez [couleur 8 octets plein écran 320 x 240].

**Arcade****Mode de jeu (Normal, Grand Prix, Endurance)**

Avec ce réglage, choisissez la longueur de la course. Le nombre de tours varie en fonction de la course.

**Difficulté (Facile, normale, Difficile)**

Plus le jeu est difficile, moins vous avez de temps pour finir les sections de tours et plus vos concurrents sont habiles.

**Comparaison de temps (activée, désactivée)**

Sélectionnez Activée pour connaître la différence entre le temps actuel et le meilleur temps au tour, affiché à la fin de la section de tours.

**Tours de section (activée, désactivée)**

Quand cette section est activée, les temps au tour sont affichés sur l'écran de jeu.

**Time Attack****Voiture fantôme (activée, désactivée)**

Sélectionnez pour valider l'option de voiture fantôme (activée/désactivée).

**Comparaison de temps (activée, désactivée)**

Sélectionnez Activée pour connaître la différence entre le temps actuel et le meilleur temps au tour affiché à la fin de la section de tours.

**Tours de section (activée, désactivée)**

Quand cette option est activée, les temps au tour de la section sont affichés sur l'écran de jeu.

**Console**

Sélectionnez pour faire apparaître ou non l'affichage de console. Les types d'affichages dépendent du mode dans lequel vous jouez actuellement.

Quand vous avez terminé, cliquez sur [OK]. Si vous voulez annuler les réglages, cliquez sur [CANCEL].

# Commandes DAYTONA USA Deluxe

## Commandes du clavier

Le [Type A] est la configuration par défaut pour 1 Joueur. Le [Type C] est la configuration par défaut pour 2 Joueurs. Deux autres configurations sont disponibles et vous pouvez personnaliser. Pour changer les configurations, accédez aux réglages de clavier dans la [Barre des menus](#).

[Type A](#)

[Type B](#)

[Type C](#)

[Type D](#)

## Commande de manette de jeu/Gamepad

Les réglages par défaut sont listés pour chacune des commandes mentionnées ci-dessous. Pour modifier les réglages, accédez aux réglages de la manette de jeu dans la Barre des menus.

[Manette de jeu/Gamepad](#)

[Microsoft SideWinder game pad](#)

[Microsoft SideWinder Force Feedback Pro](#)

---

## Menu Exit

Appuyez sur [Entrée] pendant le jeu pour faire une pause. EXIT ? apparaît alors. Optez pour l'un de ces trois choix :

OUI pour quitter le jeu et revenir à l'écran Titre

NON pour reprendre le jeu

REINITIALISER pour démarrer de nouveau au début de la course.

## Pause

Pendant la course, appuyez sur [F3] ou [Alt] pour appeler la Barre des menus.

---

## Notification

- \* Lorsque vous utilisez la manette de jeu ou le Game pad, vous devez sélectionner et confirmer avant de jouer. Ouvrez le fichier Périphérique de jeu dans le Panneau de configuration et confirmez votre périphérique de jeu.
- \* Les périphériques de jeu doivent avoir trois boutons ou plus pour ce jeu. Il n'est pas possible de garantir le déroulement de ce jeu avec les périphériques ayant un nombre inférieur de boutons.

### **Commandes de clavier (Type A)**

Direction [GAUCHE] and [DROITE]

Carburant [X]

freinage [Z]

Montage de vitesses [HAUT]

Rétrogradage [BAS]

Changement de vue [C]

Menu Exit [Entrée]

Pause [F3]

Surbrillance [VERS LE HAUT] [VERS LE BAS] [DROITE] [GAUCHE]

Sélection [Entrée]

Annulation [Echap]



**Commandes de clavier (Type B)**

Direction [GAUCHE et DROITE]

Carburant [NUMPAD 0]

freinage [NUMPAD 1]

Montage de vitesses [HAUT]

Rétrogradage [BAS]

Changement de vue [NUMPAD 4]

Menu Exit [Entrée]

Pause [F3]

Surbrillance [VERS LE HAUT] [VERS LE BAS] [DROITE] [GAUCHE]

Sélection [NUMPAD 0]

Annulation [NUMPAD 1]

### **Commandes de clavier (Type C)**

Direction [A] and [D]

Carburant [J]

freinage [H]

Montage de vitesses [W]

Rétrogradage [S]

Changement de vue [K]

Menu Exit [Entrée]

Pause [F3]

Surbrillance [W] [S] [A] [D]

Sélection [J]

Annulation [K]

### **Commandes de clavier (Type D)**

Direction [H] et [K]

Carburant [S]

freinage [A]

Montage de vitesses [U]

Rétrogradage [J]

Changement de vue [C]

Menu Exit [Entrée]

Pause [F3]

Surbrillance [U] [J] [H] [K]

Sélection [S]

Annulation [A]

### **Microsoft SideWinder Force Feedback Pro**

Direction	GAUCHE et DROITE
Carburant	Bouton 1
freinage	Bouton 2
Montage de vitesses	C
Rétrogradage	D
Changement de vue	B
Démarrage	Bouton Démarrage
Menu Exit	Bouton Démarrage
Pause	[F3] (clavier)
Sélection	Bouton 1
Annulation	Bouton 2

**Microsoft SideWinder game pad**

Direction	GAUCHE et DROITE
Carburant	A
freinage	B
Montage de vitesses	VERS LE HAUT
Rétrogradage	VERS LE BAS
Changement de vue	C
Démarrage	Bouton Démarrage
Menu Exit	Bouton Démarrage
Pause	[F3] (clavier)
Sélection	A
Annulation	B

**Manette de jeu / Game Pad**

Direction	GAUCHE et DROITE
Carburant	Bouton 1
freinage	Bouton 2
Montage de vitesses	VERS LE HAUT
Rétrogradage	VERS LE BAS
Changement de vue	Bouton 3
Menu Exit	Bouton Démarrage
Pause	[F3] (clavier)
Sélection	Bouton 1
Annulation	Bouton 2

# Arcade



A partir de l'écran Sélection de course, choisissez l'endroit où vous menerez le peloton des deuxièmes. Appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS pour mettre en surbrillance et sur [ENTER] pour sélectionner.



Après avoir sélectionné la course, choisissez votre voiture. Appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS pour mettre en surbrillance et sur [ENTER] pour sélectionner. Faites de même pour AT (boîte de vitesses automatique) ou MT (boîte de vitesses manuelle). Nous vous suggérons de commencer avec la boîte de vitesses automatique. Le type AT vous donne le temps de vous habituer aux commandes de base et aux tracés courses. Sélectionnez le type MT après avoir couru plusieurs fois.



Finalement, si vous le désirez, faites vos changements sur l'écran Réglages de voitures. Essayez la suspension, la maniabilité et les huit options à découvrir avec lesquelles les réglages fonctionnent au mieux pour vous. Faites vos sélections comme vous le feriez si vous choisissiez votre propre voiture et sa boîte de vitesse.

\* Pendant que vous faites vos sélections, pressez [Echap] pour revenir à l'écran précédent si vous le souhaitez.

# Time Attack



Dans Time Attack, sélectionnez la course comme vous le feriez dans le mode Arcade. Le tour le plus rapide et le meilleur temps sont tous deux listés. Il ne fait aucun doute que de nouveaux temps seront listés une fois que vous aurez terminé la course et accéderont à cet écran la prochaine fois n'est-ce pas ?



A nouveau, comme dans le mode Arcade, sélectionnez la machine et le type de boîte de vitesses, puis faites les réglages qui vous mèneront à la victoire.



Choisissez la distance à courir. Dans COURSE LIBRE, vous courez le nombre de tours que vous voulez. Appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS pour mettre en surbrillance et sur [ENTER] pour sélectionner.

A propos de la voiture fantôme



## **A propos de la voiture fantôme**

Lorsque vous avez terminé la course, SAVE THIS GAME ? apparaît sur l'écran. Sélectionnez YES pour sauvegarder les données de la course.

Ouvrez [Chargement de la voiture fantôme] dans l'en-tête [Jeu] de la Barre des menus pour accéder aux données sauvegardées. Sélectionnez une course que vous avez terminée. La prochaine fois que vous courez en Time Attack, la voiture de votre course antérieure apparaîtra! Pourrez-vous faire mieux que la fois précédente ?

**Remarque:** Vous ne pouvez pas sauvegarder les courses qui durent plus de cinq minutes.

# 1P VS 2P



Après avoir lancé un défi à un ami, préparez-vous à des courses rapides! Le Joueur 1 choisit la course comme dans le mode Arcade. Sélectionnez les voitures, les types de boîtes de vitesses et changez les réglages à ce stade. Les deux joueurs peuvent choisir la même voiture s'ils le désirent.



Après la sélection, le Joueur 1 détermine la longueur de la course. Dans l'alternative, il ou elle peut sélectionner un décalage. Appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS pour mettre en surbrillance et sur [ENTER] pour sélectionner. Appuyez et maintenez VERS LE HAUT pour retarder le départ du Joueur 1 ou VERS LE BAS pour retarder le départ du Joueur 2. Le chiffre indique le retard du joueur en secondes. Appuyez [ENTER] pour confirmer. Puis, fixez l'option Accélération de la voiture lente. Appuyez VERS LE HAUT ou VERS LE BAS pour mettre ACTIVEE ou DESACTIVEE en surbrillance. Choisissez ACTIVEE pour donner une accélération au moteur (et par conséquent de la vitesse) de la voiture la plus lente de la course. Appuyez [ENTER] pour confirmer.

Lorsque vous sélectionnez le décalage dans l'écran 1P VS 2P, spécifiez seulement la différence du décalage de 1 à 9 secondes. Le décalage représente le temps dont la deuxième voiture dispose pour franchir le poste de contrôle à la suite de la première voiture. Si la deuxième voiture ne passe pas le

poste de contrôle dans le temps imparti, le jeu est terminé.

\* Pendant que vous faites vos sélections, appuyez sur [Echap] si vous voulez revenir à l'écran précédent.

# Multiplayer

DAYTONA USA Deluxe vous permet de jouer des jeux sur des ordinateurs de réseau. Un maximum de huit ordinateurs personnels peuvent être raccordés pour jouer via les connexions LAN et deux personnes peuvent jouer avec des modems ou des câbles en série.

## Sélectionnez la méthode pour raccorder les ordinateurs.

{button ,Jl(`',` modem')}] **Jeu via un modem** Sélectionnez quand vous disposez d'une ligne téléphonique et d'un modem d'au moins 14 400 bps pour vous battre contre un joueur à distance (pour deux joueurs). Sélectionnez [Connexion de Modem pour Jeu Direct].

{button ,Jl(`',` lan')}] **Jeu via un LAN** Si votre ordinateur personnel est raccordé via un LAN, vous pouvez vous connecter et jouer contre d'autres personnes équipées d'un ordinateur personnel raccordé sur le même LAN (de deux à huit joueurs). Sélectionnez [Connexion IPX pour Jeu Direct] ou [Connexion Internet TCP pour Jeu Direct].

{button ,Jl(`',` cable')}] **Jeu via un câble** Deux ordinateurs personnels peuvent être raccordés directement avec un câble en série (câble croisé) pour jouer l'un contre l'autre (pour deux joueurs). Sélectionnez [Connexion Série pour Jeu Direct]

# Jeu via un modem (pour deux joueurs)

Vous pouvez affronter un joueur à distance en utilisant une ligne téléphonique et un modem d'au moins 14 400 bps. Les deux joueurs doivent déterminer à l'avance:

- \* La durée de la course
- \* La personne qui appelle
- \* Les réglages de modem
- \* Le paiement de la communication téléphonique

## **\* \*\* Avant de commencer à jouer via un modem \*\***

Pour jouer via un modem, vous devez régler:

- La connexion du modem

Connectez un modem à votre ordinateur personnel et la ligne téléphonique tout en vous reportant aux modes d'emplois concernés et au fichier d'aide de Windows 95.

## **\* \*\* Procédure pour démarrer un jeu via un modem \*\***

### **1. Réglages**

Lorsque vous sélectionnez Multiplayer dans l'écran Sélection de mode, une boîte de dialogue apparaît.

(i) Introduction de votre nom

C'est pour faire savoir à l'autre joueur qui vous êtes. Utilisez un nom simple. Si le nom déjà affiché est correct, inutile de l'entrer à nouveau.

(ii) Type de connexion

Une fenêtre apparaît affichant les types de connexions. Sélectionnez [Connexion de Modem pour Jeu Direct].

**\* Remarque: Entrez seulement une fois les informations dans la boîte de dialogue. Pour changer ces informations, accédez au réglage de liaison dans l'en-tête [Setting] de la Barre des menus.**

### **2. Réglage du modem**

L'écran de réglage de modem est affiché. Sélectionnez le modem connecté et cliquez sur [Setting] pour spécifier le port de communication et la vitesse de communication. Faites les réglages comme indiqué ci-dessus. Reportez-vous aux modes d'emploi du modem et de l'ordinateur personnel et au fichier d'aide de Windows 95 si nécessaire.

**\* Remarque : Ne validez pas l'option de compression des données.**

### **3. Sélectionnez le mode de communication; ou bien vous appelez, ou bien vous vous mettez en attente d'appel d'une autre personne**

Si vous devez appeler, sélectionnez [Appel]; mais si vous vous mettez en attente d'appel d'une autre personne, sélectionnez [Attente]. Si les deux joueurs sélectionnent [Appel] ou [Attente] en même temps, la compétition ne pourra pas commencer. Décidez à l'avance qui appelle [Appel] et qui reçoit l'appel [Attente].

### **4. Entrez le numéro de téléphone à appeler**

Sur l'écran du joueur qui a sélectionné [Appel], une fenêtre d'introduction de numéro de téléphone est affichée. Entrez le numéro de téléphone de l'autre personne (vérifiez le numéro à l'avance).

### **5. Ecran Conversationnel**

Une fois que la connexion est établie, l'écran Conversationnel apparaît. Utilisez le clavier pour envoyer des messages à votre concurrent. La course commence lorsque le Joueur 1 clique sur [Demarrage]. Reportez-vous au mode 1P VS 2P pour plus de détails.

# Jeu via un LAN (de deux à huit joueurs)

Si votre ordinateur personnel est raccordé à un LAN, vous pouvez vous connecter et jouer contre d'autres personnes équipées d'un ordinateur personnel sur le même LAN. Comme cette connexion nécessite une vitesse de communication stable, l'opération peut faire une pause ou ralentir selon l'environnement.

## **\*\* Avant de commencer à jouer via un LAN \*\***

Pour jouer via un LAN, vous devez régler:

- La connexion d'un ordinateur personnel sur un LAN

Le jeu DAYTONA USA Deluxe via un LAN nécessite un LAN avec un protocole compatible TCP/IP ou IPX/SPX. Pour les détails sur la méthode de connexion, renseignez-vous auprès du responsable de réseau de votre LAN.

- Réglage du réseau

Ouvrez Réseau dans votre panneau de configuration. Pour les détails, reportez-vous au fichier d'aide de Windows 95 ou renseignez-vous auprès du responsable de réseau de votre LAN. Avec le jeu DAYTONA USA Deluxe, il n'est pas nécessaire de spécifier de partage de fichiers.

## **\*\* Procédure pour démarrer un jeu via un LAN \*\***

### **1. Réglages**

Lorsque vous sélectionnez Multiplayer dans l'écran Sélection de mode, une boîte de dialogue apparaît.

(i) Introduction de votre nom

C'est pour faire savoir à l'autre joueur qui vous êtes. Utilisez un nom simple. Si le nom déjà affiché est correct, il est inutile de l'entrer à nouveau.

(ii) Quand vous utilisez un LAN acceptant TCP/IP, sélectionnez [Connexion TCP Internet pour Jeu Direct]. Quand vous utilisez un LAN acceptant un protocole compatible IPX/SPX, sélectionnez [Connexion IPX pour Jeu Direct].

**\* Remarque : Entrez seulement une fois les informations dans la boîte de dialogue. Pour changer ces informations, accédez au réglage de liaison dans l'en-tête [Réglage] de la Barre des menus.**

### **2. Ecran Conversationnel**

Une fois que la connexion est établie, l'écran Conversationnel apparaît. Utilisez le clavier pour envoyer des messages à votre concurrent. La course commence lorsque le Joueur 1 clique sur [Demarrage]. Reportez-vous au mode 1P VS 2P pour plus de détails.

# Jeu via un câble (pour deux joueurs)

Deux ordinateurs personnels peuvent être raccordés pour jouer via un câble série (câble croisé).

## **\*\* Avant de commencer à jouer via un câble \*\***

Pour jouer via un câble série, il faut raccorder deux ordinateurs personnels par un câble série (câble croisé). Pour la méthode de connexion, reportez-vous aux modes d'emploi des ordinateurs personnels et au fichier d'aide de Windows 95.

## **\*\* Procédure pour démarrer un jeu via un câble \*\***

### **1. Réglages**

Lorsque vous sélectionnez Multiplayer dans l'écran Sélection de mode, une boîte de dialogue apparaît.

(i) Introduction de votre nom

C'est pour faire savoir à l'autre joueur qui vous êtes. Utilisez un nom simple. Si le nom déjà affiché est correct, inutile de l'entrer à nouveau.

(ii) Type de connexion

Puis, une fenêtre apparaît affichant les types de connexions. Sélectionnez [Connexion Série pour Jeu Direct].

**\* Remarque : Entrez seulement une fois les informations dans la boîte de dialogue. Pour changer ces informations, accédez au réglage de liaison dans l'en-tête [Réglage] de la Barre des menus.**

### **2. Réglage du port de communications**

L'écran de réglage du port de communications s'affiche ensuite. Faites les réglages indiqués ci-dessus, correspondant à l'ordinateur de l'autre personne. Le réglage [Bits/seconde] est limité en fonction du type d'ordinateur. Spécifiez au moins une vitesse de 14 400 bps que votre ordinateur accepte. Si nécessaire, reportez-vous au mode d'emploi de l'ordinateur personnel.

### **3. Ecran Conversationnel**

Une fois que la connexion est faite, l'écran Conversationnel apparaît. Utilisez le clavier pour envoyer des messages à votre concurrent. La course commence lorsque le Joueur 1 clique sur [Demarrage]. Reportez-vous au mode 1P VS 2P pour plus de détails.

# Records



La deuxième sensation, après avoir établi l'un des meilleurs temps d'une course, est de voir l'homologation de votre performance dans le livre des records. Appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS pour passer des meilleurs scores d'Arcade à ceux de Time Attack. L'exemple ci-dessous illustre la manière d'accéder à un record.

Supposons que vous venez juste de courir un Grand Prix dans le Canyon du dinosaure du mode Arcade. Si Arcade n'est pas déjà en surbrillance, appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS pour y parvenir. Puis, appuyez sur la DROITE pour accéder à la colonne des courses et appuyez VERS LE HAUT ou LE BAS jusqu'à ce que Canyon du dinosaure soit en surbrillance. Appuyez sur DROITE de nouveau pour accéder à la colonne du type de Mode de Jeu et VERS LE HAUT ou LE BAS jusqu'à ce que Grand Prix soit en surbrillance. Appuyez sur [défilement vers le bas] pour dérouler vers le bas et sur [défilement vers le haut] pour dérouler la liste des meilleurs scores vers le haut.

Pour les courses de Time Attack, appuyez [Tab] pour accéder à la liste des meilleurs temps de section. Lorsque votre visualisation est terminée, pressez [Tab] pour revenir aux temps des courses.

Si la course que vous venez juste de faire est digne du livre des records, appuyez [ENTER] pour la reproduire.

Les voitures et les types de boîtes de vitesses sont listés sur l'écran. A côté se trouvent les recordmen et leur temps pour la course. Un R indique que le recordman a remonté tous les autres pilotes.



# La course est partie!

Pendant la course, vous devez passer la ligne de départ dans les temps alloués sinon la course sera terminée pour vous. Tous les temps supplémentaires dont vous disposez encore lorsque vous franchissez la ligne de départ sont ajoutés au tour suivant.

Vous devez regarder derrière vous et sur les côtés, vos concurrents qui ont la fâcheuse habitude d'employer les grands moyens et d'entrer en collision avec vous afin de tester votre résistance à la pression. Les virages serrés et en épingle à cheveux qui vous font perdre le contrôle de votre voiture et l'envoient dinguer contre les murs sont même plus dangereux.

Reportez-vous aux commandes de DAYTONA USA Deluxe pour la liste des commandes par défaut. Les fonctions des commandes peuvent être modifiées dans les Réglages de clavier [F5] ou les Réglages de manette de jeu [F6] de la Barre de menus.

## \* Vue de la course

Définissez les commandes de vue de la course sur l'écran des Réglages de clavier ou celui des Réglages de manette de jeu.



" Mordre la poussière " " Dans le cockpit "



" Immédiatement derrière " " En tête et au loin "

## \* Le stand



### **Le stand**

Si vous avez été précipité contre les voitures et les murs, vous voudrez certainement regagner votre stand où votre équipe vous attend pour réparer la voiture. L'emplacement du stand dépend de la course que vous faites. Allez-y et votre équipe fera le reste.

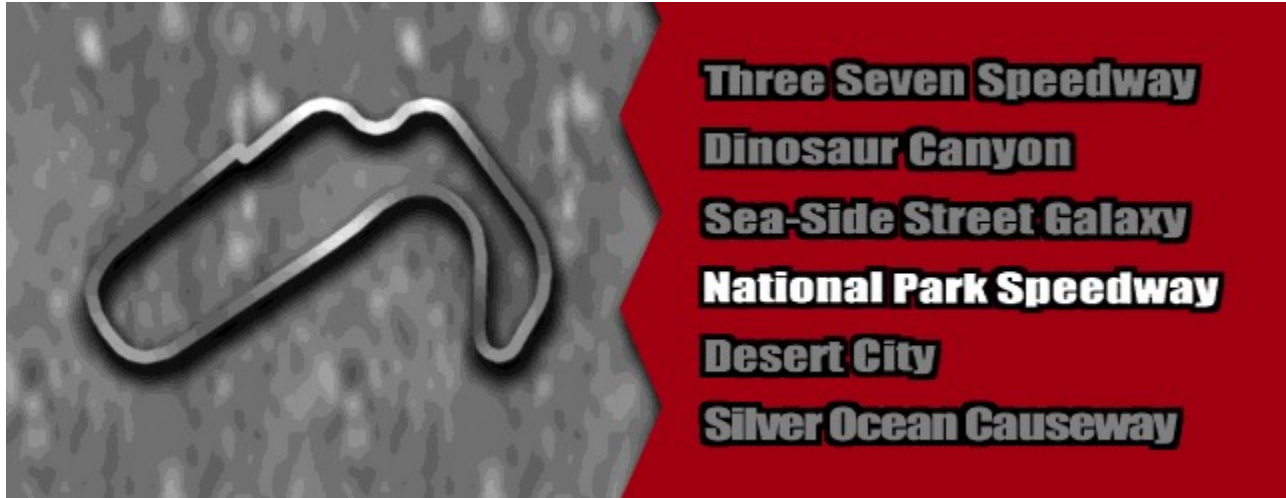


Quand votre équipe a terminé, vous pouvez reprendre la course..



### **Le circuit Three Seven Speedway**

C'est une bonne course pour apprendre à jouer. Il y a quelques virages et de grandes lignes droites, vous donnant une chance de vous concentrer sur l'apprentissage des commandes. Le virage en épingle à cheveux à la fin est un peu traître, aussi prenez-le en douceur sinon vous verrez la course en sens dessus dessous.



### **Le circuit National Park Speedway**

Dans ce parc, vous devez affronter un certain nombre de défis. La bonne nouvelle est que le nombre de pilotes est limité. La mauvaise nouvelle est qu'ils sont vraiment bons. En plus des pilotes, vous serez confronté par plusieurs virages serrés. Au 1/3 du circuit environ, vous devez tourner à droite sinon vous irez tout droit dans le mur. Des talus glissants corsent la situation.



### **Dinosaur Canyon**

Ils ont tout sorti ici sur cette piste du désert; des tunnels, des virages serrés et une vue magnifique sur les formations rocheuses naturelles. Ne soyez pas trop distrait par la beauté du paysage car il vous faut toute votre concentration pour terminer cette course. Attention au virage en épingle à cheveux et au virage juste avant la ligne de départ/arrivée. Dans ces deux endroits, l'espace semble suffisant pour amorcer les virages à grande vitesse. Cependant...



### **Sea-side Street Galaxy**

C'est peut-être la course la plus difficile du jeu. Vous devez faire attention aux panneaux indicateurs et agir rapidement pour rester en lice. Essayez ce circuit lentement les premières fois, pour avoir une idée de la course. La plupart des virages exigent une vitesse très lente.



**Desert City**

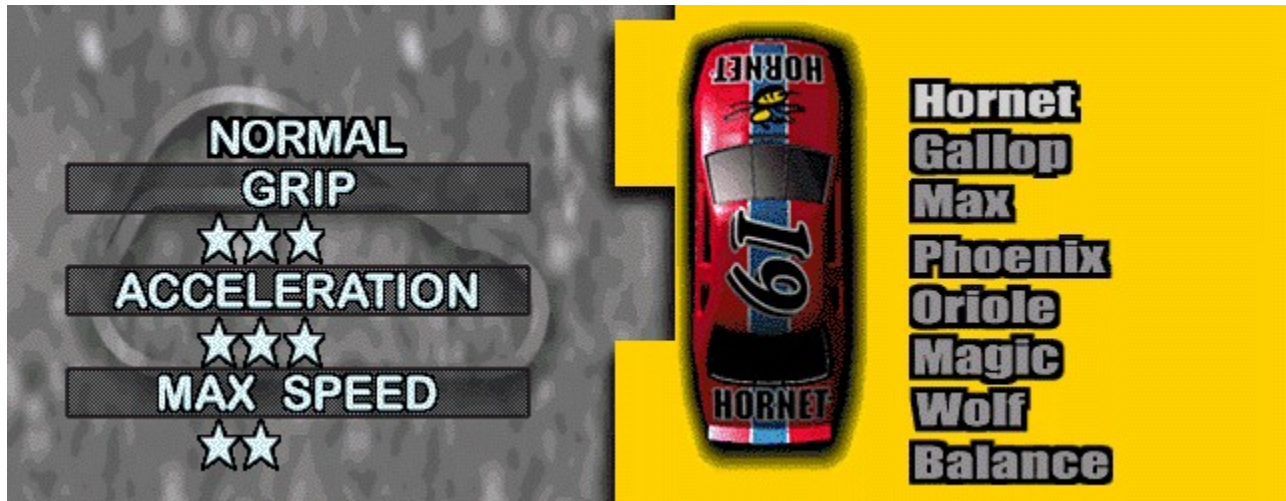
Belle journée dans la ville du désert pour une course avec un ciel dégagé et une route sèche. Mais ne vous laissez pas duper. Vers le début de la course, il y a un long mur en briques suivi d'un méchant virage à gauche. Roulez lentement sur toute cette partie. Si vous vous dirigez vers le stand, assurez-vous d'être suffisamment à gauche, loin de la ligne de démarcation de la route.





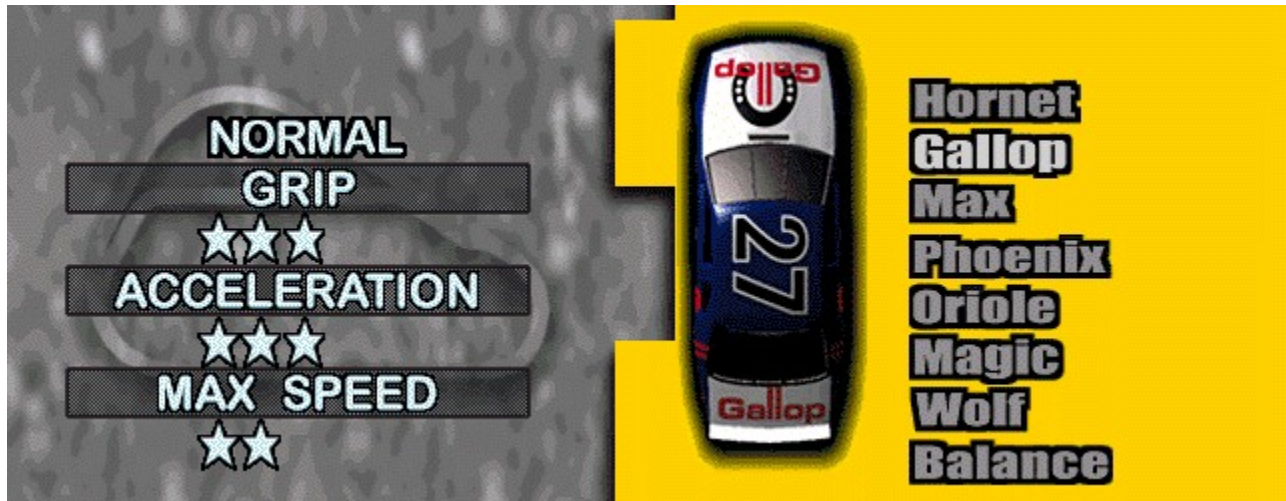
**Siver Ocean Causeway**

Courrez dans Arcade et sortez à côté du surf dans cette course. C'est une belle journée pour courir sur la plage!



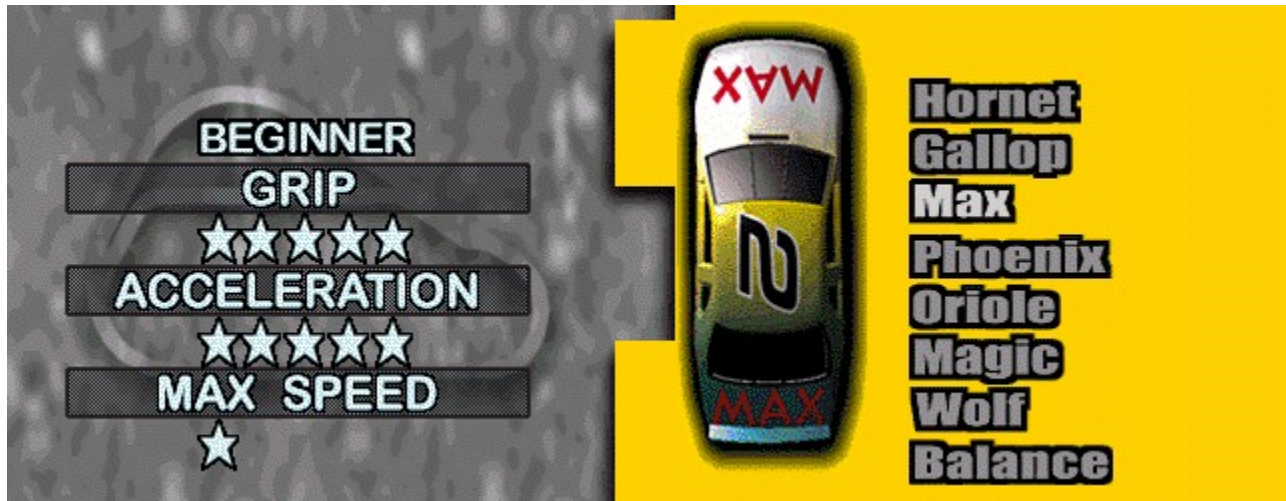
**Hornet**

Le Hornet est une machine bien équilibrée, avec une forte traction et une bonne accélération. Elle dispose d'une vitesse moyenne supérieure;



**Gallop**

Le Gallop est très similaire au Hornet, bien que des dérapages arrière se produisent plus souvent avec le galop qu'avec son cousin.



### **Max**

Cette voiture est parfaite quand vous commencez à jouer. Bien que sa vitesse supérieure ne soit pas très élevée, elle possède une sérieuse traction et une bonne accélération. Cette machine peut accélérer rapidement, même sur l'herbe.



### **Phoenix**

De toutes les voitures, le phoenix est le plus rapide et a la meilleure accélération. Le compromis est que le type de pneus et le couple moteur parviennent à défier la conduite.





### **Magic**

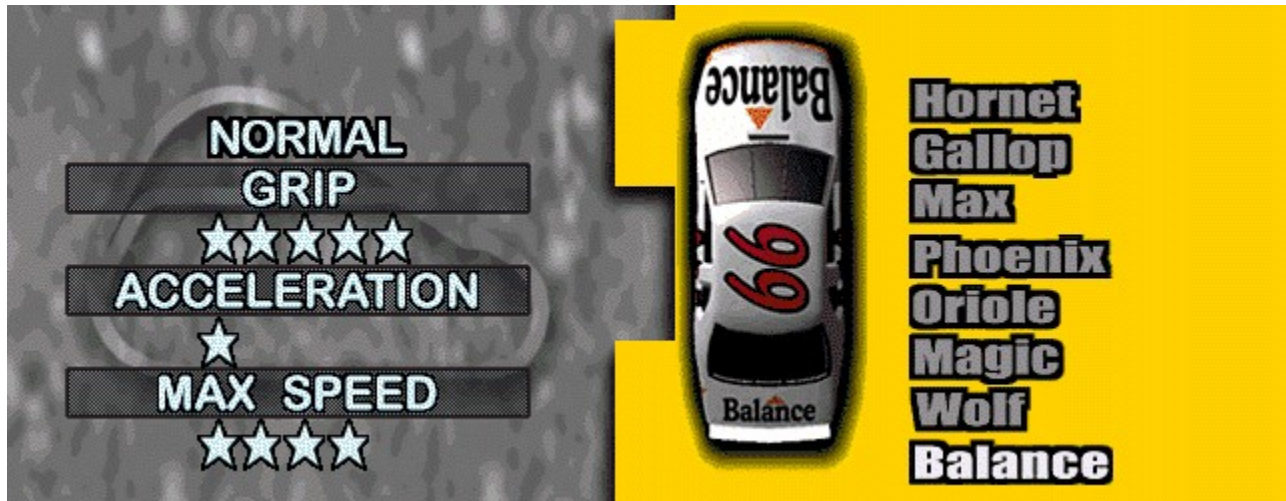
Magic est la voiture discutablement la plus provocante. Si l'adhérence et la vitesse supérieure sont toutes deux bonnes, l'accélération est considérablement plus lente que la moyenne. Parce qu'elle est lourde à l'arrière, la maniabilité arrière est un peu délicate.



### **Wolf**

Une belle adhérence et une bonne accélération sont contrebalancées par une vitesse supérieure lente du Wolf. Comme la voiture est légère, elle sort facilement des virages et se traîne sur la grande route.





### **Balance**

Le châssis de cette voiture est bien conçu. L'accélération est lente, mais sa traction et sa vitesse supérieure sont des atouts. Du fait de sa traction solide, il est préférable de ne pas faire patiner la voiture dans les virages.

# Ecran de mode Arcade



{button ,Jl('`,`tascreen')} **Ecran de mode Time Attack**

{button ,Jl('`,`vsscreen')} **Ecran de mode 1P VS 2P**

## 1. Tour actuel/totaux

Le tour actuel auquel vous participez et le nombre total de tours de la course.

## 2. Chronos au tour

Ce sont les temps au tour de la course actuelle.

## 3. Tachymètre

Enregistre les t/mn du moteur de votre voiture. Dans les jeux à boîte de vitesses manuelle, passez au rapport supérieur, quand l'aiguille est dans la zone jaune, pour de meilleurs résultats.

## 4. Rapport et type de boîte de vitesses

Le rapport actuel de votre voiture et le type de boîte de vitesses.

## 5. Vitesse actuelle

La vitesse de votre voiture en mph/kph.

## 6. Chrono restant

Le temps restant pour le tour.

## 7. Position actuelle

Votre classement dans le peloton.

## 8. Différence de temps avec le chrono le plus rapide

La différence de temps entre le tour le plus rapide de la course à ce point et votre performance au tour est affichée.

## 9. Tour partiel

Les temps partiels du tour actuel.

## 10. Circulation

Cette fenêtre enregistre les concurrents à proximité de votre voiture. C'est une fonction utile pour vous aider à bloquer les concurrents surgissants par derrière. Utilisez-la pour connaître les dégagements possibles quand la route est encombrée.

## 11. Carte de la course

Votre voiture (marquée "P" pour joueur) et la voiture actuellement en première position apparaissent sur ce schéma. Lorsque vous passez en première place, la désignation "1" devient "2".

# Ecran de mode Time Attack



{button ,Jl('`,`arcadescreen')}} **Ecran de mode Arcade**  
{button ,Jl('`,`vsscreen')}} **Ecran de mode 1P VS 2P**

## **1. Chrono total**

Le temps de la course écoulé jusqu'à maintenant.

## **2. Chronos au tour**

Ce sont les temps au tour de la course actuelle.

## **3. Tachymètre**

Enregistre les t/mn du moteur de votre voiture. Dans les jeux à boîte de vitesses manuelle, passe au rapport supérieur, quand l'aiguille est dans la zone jaune, pour de meilleurs résultats.

## **4. Rapport et type de boîte de vitesses**

Le rapport actuel de votre voiture et le type de boîte de vitesses.

## **5. Vitesse actuelle**

La vitesse de votre voiture en mph/kph.

## **6. Carte de la course**

Votre voiture (marquée "P" pour joueur) apparaît sur le schéma de la course.

## **7. Chrono du tour le plus rapide**

Le tour le plus rapide de la course à ce point.

## **8. Enregistrement de la course**

L'enregistrement de la course à ce point.

## **9. Tour actuel/totaux**

Le tour auquel vous participez actuellement et le nombre total de tours de la course.

## **10. Tour partiel**

Les chronos des partiels du tour actuel

## **11. Différence de temps**

L'enregistrement de la zone de course (pour une course avec un nombre spécifié de tours) ou le tour le plus rapide (pour une course libre).

# Ecran de mode 1P VS 2P



{button ,Jl(`',`arcadescreen')} } **Ecran de mode Arcade**

{button ,Jl(`',`tascreen')} } **Ecran de mode Time Attack**

## 1. Chrono au tour

C'est le temps au tour de la course actuelle.

## 2. Tachymètre

Enregistre les t/mn de votre moteur. Dans les jeux à boîte de vitesses manuelle, passe au rapport supérieur quand l'aiguille est dans la zone jaune, pour de meilleurs résultats.

## 3. Rapport et type de boîte de vitesses

Votre rapport engagé actuellement et le type de boîte de vitesses utilisé.

## 4. Vitesse actuelle

La vitesse de votre voiture en mph/kph.

## 5. Tour actuel/totaux

Le tour actuel auquel vous participez et le nombre total de tours de la course.

## 6. Meilleur chrono

C'est le temps du tour le plus rapide de la course à ce point.

## 7. Position actuelle

Votre classement dans le peloton.

## 8. Différence de temps

Quand le deuxième joueur franchit le contrôle, la différence de temps entre les deux joueurs est affichée.

## 9. Circulation

Cette fenêtre enregistre les concurrents à proximité de votre voiture. C'est une fonction utile pour vous aider à bloquer les concurrents surgissants par derrière. Utilisez-la pour connaître les dégagements possibles quand la route est embouteillée.

## 10. Différence de temps

Avant la course, les joueurs décident de la différence de temps. Il s'agit du temps que le deuxième joueur dispose pour franchir le contrôle. Si la deuxième voiture ne franchit pas le contrôle dans le temps prévu, la première voiture gagne.

## 11. Compte à rebours

Lorsque le premier joueur franchit le contrôle, un compte à rebours commence. L'état du compte à rebours est affiché sur l'écran de jeu du deuxième joueur.

# Meilleur score



Vous avez réalisé un tour rapide ? Félicitations! Ajoutez vos initiales à la liste des meilleurs score de Daytona. Voici comment procéder:

- \* GAUCHE ou DROITE pour changer une lettre
- \* [Entrée] pour sélectionner une lettre
- \* [Echap] pour annuler la sélection d'une lettre
- \* [Entrée] quand FIN est en surbrillance ou Début pour entrer vos initiales dans le Livre des Records

Après avoir entré vos initiales, vérifiez l'écran des Résultats. C'est là que les chronos les plus rapides de la course sont listés. Reproduisez votre course et savourez votre gloire en appuyant sur GAUCHE ou DROITE pour mettre OUI en surbrillance, puis appuyez sur [Entrée]. Ou bien, sélectionnez NON pour appeler l'écran de Sélection de Mode.

## Conseils d'un pilote chevronné



Si vous avez un problème dans le mode Arcade, utilisez le mode Time Attack pour perfectionner votre pilotage. Essayez le mode Arcade une fois que vous vous êtes familiarisé avec le circuit et lancez-vous dans la compétition.

La compétition est dure, mais les murs qui bordent le circuit seront votre principale préoccupation. Même si vous devez ralentir au maximum pour prendre un virage, vous pouvez rattraper le temps perdu dans la ligne droite. Ce sera difficile de rattraper le temps perdu si vous êtes accidenté.

Il y a plusieurs manières de prendre un virage. Nous vous en donnons trois ci-dessous. Utilisez-les séparément ou en combinaison. Essayez-les pour découvrir laquelle fonctionne le mieux dans les différentes situations.

- \* Relâchez le bouton utilisé pour l'accélération
- \* Tapotez sur le bouton utilisé pour le freinage
- \* Rétrogradez (avec la boîte de vitesses manuelle seulement)
- \* Observez la Voiture fantôme dans le mode Time Attack pour avoir une idée de l'emplacement des endroits les meilleurs du circuit, comme les plus dangereux.

## Contact en cas de problème

En cas de problème avec le jeu, veuillez prendre contact avec le représentant dont les coordonnées sont imprimées sur le mode d'emploi DAYTONA USA Deluxe.

Les informations sur le logiciel SEGA PC sont également à votre disposition sur le site web de l'Internet

Japon : <http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc/>

U.S.A : <http://www.sega.com/>

Pour le support technique, veuillez prendre contact à l'adresse: [segapc@sega.com](mailto:segapc@sega.com)

Europe : <http://www.sega-europe.com/>

# Ont participé à la réalisation DAYTONA USA Deluxe

## **DIRECTEUR DE PRODUIT**

ASAI Toshinori

## **PRODUCTEUR**

KOZU Akira

## **PRODUCTEUR ASSISTANT**

HIGUCHI Takako

## **PROGRAMMATEUR EN CHEF**

OKAMOTO Hiroshi

## **PROGRAMMATEURS**

KAKINUMA Teruhiko  
TAKAHASHI Tomonobu  
TAKASHIMA Kei  
TSUKUDA Koue  
SUZUKI Yasuhiro  
HAGISHITA Masato  
SAWADA Hajime  
WARAMA Naohiro  
HASUOKA Kazuhisa  
SANO Outa

## **ARTISTE PRINCIPAL**

TANAKA Tomoharu

## **ARTISTES**

OGATA Osamu  
HONMA Tomokazu

## **MUSIQUE et REMIXES**

SENOUE Jun  
Richard Jacques  
TOKOI Kenichi  
SAWADA Tomonori

## **EFFETS SONORES**

KOZAKI Tatsuya

## **CHANTS**

Chansons "SONS OF ANGELS" et "THE AMERICAN DREAM" interprétées Eric MARTIN\*.  
Chansons "SONS OF ANGELS" et "THE AMERICAN DREAM" écrites par Eric MARTIN et Andre PESSIS.

## **CHOEURS**

Eric MARTIN et Gary CIRIMELLI

\*Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corporation.

## **DIRECTEUR (MODE D'EMPLOI)**

ICHIGOZAKI Kaoru

## **EDITORS (MODE D'EMPLOI)**

SHERROD Marc  
OSAWA Hiroki



**MAQUETTISTE (MODE D'EMPLOI)**

TAKEBAYASHI Hayato

**SUPERVISEUR**

NAGOSHI Toshihiro

**REMERCIEMENTS PARTICULIERS A**

OHBA Noriyoshi

HATTORI Ryuichi

KINEMURA Shiro

WADA Akihito

NAKAGAWA Toru

TAKAHASHI Atsutoshi

TAKANO Noriyuki

ISE Susumu

TAKAHASHI Yoshihito

SUZUKI Makiko

TATSUO Sanae

AKABANE Takehiko

OHASHI Osamu

NAKAMURA Atsuhiko

et

Le personnel de AM#2 DAYTONA USA

# Droits d'auteurs et marques déposées

\* Le système d'exploitation Microsoft<R> Windows<R>95 est une marque déposée de Microsoft Corporation of the U.S.aux Etats-Unis et autres pays.

\* Les jeux d'Interface pour la Programmation d'Applications Microsoft<R> DirectX<TM>, d'Interface pour la Programmation d'Applications, Microsoft<R>, DirectDraw<TM> et d'Interface pour la Programmation d'Applications Microsoft<R> DirectSound<TM> sont des marques déposées de Microsoft Corporation of the U.S.aux Etats-Unis et autres pays.

\* Microsoft<R> SideWinder<TM> Force Feedback Profondeur et Microsoft<R> SideWinder<TM> game pad sont des marques déposées de Microsoft Corporation of the U.S.aux Etats-Unis et autres pays.

\* Pentium<R> est une marque déposée de Intel Corporation.

\* SEGA, SEGA PC est une marque déposées de SEGA ENTERPRISES, LTD.

\* DAYTONA est une marque déposée de International Speedway Corporation et est utilisée sous licence de Daytona Properties.



\* (C)SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997 Tous droits réservés.

