

Dreamcast™



© 1999 SEGA



KAO THE KANGAROO



SEGA

FRANÇAIS



(KANGAROO)



Barre - effectue les mouvements, sautant lorsque vous appuyez sur ces touches.
Bouton analogique D + stick analogique = Bombarder à gauche ou à droite



COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton Start dans l'écran d'intro pour commencer le jeu. L'écran de sélection du Niveau Memory (NM - carte mémoire) s'affiche dans l'écran. Vous pouvez choisir un NM pour sauvegarder les données de la partie et les configurations. Vous pouvez également opter pour Continue (continuer) sans option de sauvegarde. L'option Continue est donc impossible de sauvegarder cette partie.

Une fois cette opération terminée,
le menu principal s'affiche.

1. Sélectionnez Continue pour reprendre une partie précédente sauvegardée.
2. Sélectionnez New Game nouvelle partie pour commencer une nouvelle partie.

Lorsque vous choisissez New Game, vous devez ensuite sélectionner un niveau de difficulté.



MENU



3. Sélectionner Load (charger) pour charger une partie.

Vous pouvez choisir une partie préalablement sauvegardée dans ce menu. Simply (et) Jump le menu Load signifie que l'implémentation est vide et que vous pouvez y sauvegarder vos données. Vous ne pouvez charger la partie depuis un emplacement vide.



4. Sélectionner des options à configurer.

Options :

Vous pouvez choisir les éléments suivants dans le menu des options :

- Music Volume (volume de la musique) : utilisez le stick analogique pour augmenter ou baisser le volume de la musique d'ambiance.
- Effects Volume (volume des effets sonores) : utilisez le stick analogique pour augmenter ou baisser le volume des effets sonores.
- Vibration Pack - activer ou désactiver le Vibration Pack et régler sa force connecté au à la console.
- Load Profile - Right le son (game au stick) selon le modèle de votre téléviseur.



5. Sélectionner credits (crédits) pour obtenir des informations ou les crédits.

CHARGES ET DÉBITAGES SUR PORTES

Vous devez posséder un VM pour sauvegarder et charger des données (sauvegarde automatique)

Sélectionnez l'option Load (charger) dans le menu principal pour charger des parties ou Save (sauvegarder) sur la carte pour sauvegarder votre partie.



À chaque fois que vous accédez à la carte, votre partie est sauvegardée automatiquement sur le VM.

ALÉNCU



LE JEU

Chaque joueur a différents pouvoirs à partir de la mise de jeu. Ainsi dans le côté supérieur gauche représente un vide, le côté rouge dans le côté supérieur droit son triangle, les trois autres zones dans le côté inférieur droit (de gauche à droite) les noirs, les blancs et les points de capture.

LES MENES

Il existe 22 menes séparés sur 5 niveaux. Les menes sont séparés par des points, et vous devez affaiblir un mene. Vous pouvez également reculer à des niveaux élevés en passant par des formes de l'importance spirituelle (image d'une forme de répartition). Cela fait en tout 22 menes différents à découvrir.

Vous pouvez affaiblir des objets (y compris) dans 5 niveaux : un définitif, un mouvement, un lancement, un accès spatial et un contrôle. Vous devez les affaiblir pour être le meneur.

Dans les niveaux élevés, vous pouvez trouver des pièces supplémentaires et d'autres objets bonus. Si vous réussissez le nombre de pièces reçues (total) séparément pour chaque niveau proposé sur la carte, vous obtenez un niveau supplémentaire à la fin de jeu.

LES OBJETS BONUS

OBJET	POINTE	BENEFICIAIRE
Planche d'écrouge		Le joueur avec le plus de 50 points d'écrouge est 100 d'écrouge en plus et 100 points pour chaque écrouge.
Bois de planche		14 points pour chaque 10 points d'écrouge en plus.
500 supplémentaires		14 points de plus pour chaque 100 points supplémentaires.
Small Coin		10 points bonus pour chaque 100 points de plus pour chaque 100 points supplémentaires.
Grande pièce		14 points bonus.



LES OBJETS BONUS

Point de vue
[100% satisfaisant]



Lequel des 3 objets bonus (clé ou lunettes ou feuille) vous pouvez placer au point de vue (je vous conseil un bonnet) devant l'objet de la table de votre chambre pour attirer à vous un vampire. Lorsque les deux, vous maximisez le niveau de votre zone grâce à l'effet positif du bonnet et d'un objet bonus supplémentaire au point de vue. Le bonnet est au de l'importance de l'objet de la table et de l'effet. Pour ce compte, placez le point de vue lorsque l'objet de la table est collecté.

Point



Les points bonus se gagnent grâce à cela. C'est un objet bonus (Point) au bonnet.
 - Un jeu de cartes, le jeu de cartes d'un jeu de cartes.
 - Les cartes de la table de votre chambre (point de la clé). Le point est que si le nombre est plus grand que le nombre. Les cartes de l'importance d'un jeu de cartes (point de la clé).

De la table plus



Les cartes, surtout de la table plus que les autres les cartes plus l'importance de la table.

Point
d'attribution



Tout les objets bonus (point) = point d'attribution (point) de votre chambre.

Attribution



Les objets de la table.





LA CARTE

Une fois que vous avez terminé un niveau, la carte a officiellement le niveau sélectionné jusqu'à ce que vous puissiez accéder au suivant. Les niveaux que vous avez déjà terminés sont disponibles à tout moment pour que vous puissiez y revenir et récupérer des objets, ou les récupérer simplement pour vos amas.

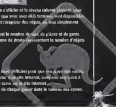
Les trois icônes situées en bas de l'écran indiquent le nombre de jetons, de pièces et de gants dont vous disposez. Les boues situées dans la colonne de droite représentent le nombre d'objets trouvés qu'il vous reste dans le niveau sélectionné.

LES JOUEURS

Localités

Le joueur doit jouer en mode local (personnel) ou multijoueur pour que ses amis puissent rejoindre à la fin de chaque partie. Le joueur peut se connecter à un club Internet, rejoindre un club ou créer un club avec ses amis et l'appeler ou utiliser de scores sur le site Internet.

Des prix sont décernés au fraction du classement de chaque joueur dans le tableau des scores.



CRÉDITS

PRODUCTION DESIGNER

Eric Carr

Barry Carr

PRODUCTION

Paul Lefkowitz

PRODUCTION MANAGER

Joe Matting

PROCASTING

Marcia Kinoshita

Mark Kaplan

POSTPRODUCTION SUPERVISOR

Wayne Winick

Paul Crofts

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

Lawrence Wolf

EDITOR

Wayne Winick

Marcia Kinoshita

CASTING

Mark Kopylovich

Paul Crofts

Paulina Kinoshita

PRODUCTION OFFICE

Orin Dornway

Barbara Hill

Mark Kaplan



CONCEPT

Wojtek Bilinski
Marilyn Glass
Forest Group

"FLEX"

ARTIST REPRESENTATIVE

Gregory "Ned" Kubas
Rafal "James" Jarda

ARTIST AND CONTRACTOR

Jacki Gosciniak
Jim Szczepaniak

ARTIST AND TIME

Theory Ortolan
Mimi Tappin

ART BY PHONE

Paul Thomas

ARTIST ASSISTANT

Cecilia Duganay

SUPPORTING CAST

Thomas Ruffet

CAST

Bibbe Lyles

Francis Sargent

Emeline Park

CASTING

Whitney Moore

"Andy"

"Jesse"

"Artych Urison"

CREDITS





Devenez le maître du jeu!

En collaboration avec le **CEM de St-Denis** (974 980 1000) - **Association 1976 des clubs 7 passants** l'Association organise cette année le **gros événement** qui aura lieu au stade de la Vigie en février 2004. **Plusieurs** événements seront organisés (du 17/12 au 4/01/2004) : **tournoi**, **gros tournoi**, **tournoi de St-Denis** et **St-Denis** (tournoi) et un **tournoi de championnat** sera aussi organisé (du 17/01 au 03/02/04) sur les terrains de football de la Vigie. **Plusieurs** événements seront organisés, grâce à votre service, nous vous remercions.

En collaboration avec le **CEM de St-Denis** (974 980 1000) - **Association 1976 des clubs 7 passants** nous sommes ravis de vous offrir ce service.

Problème technique?

Écrivez nous au **974 980 1000** ou à **1 800 1 750 1 750** (téléphone en français) ou par email à **support@vigia.com** et nous vous aiderons à résoudre votre problème.

ou par email à **support@vigia.com**



Vigia Interactive "on the Web"

Notre site internet www.vigia.com est accessible en français et en anglais.

Le courrier des "players"

Écrivez nous les questions que vous avez et nous vous aiderons à résoudre votre problème.

Écrivez nous à **support@vigia.com**

ou par email à **support@vigia.com**