

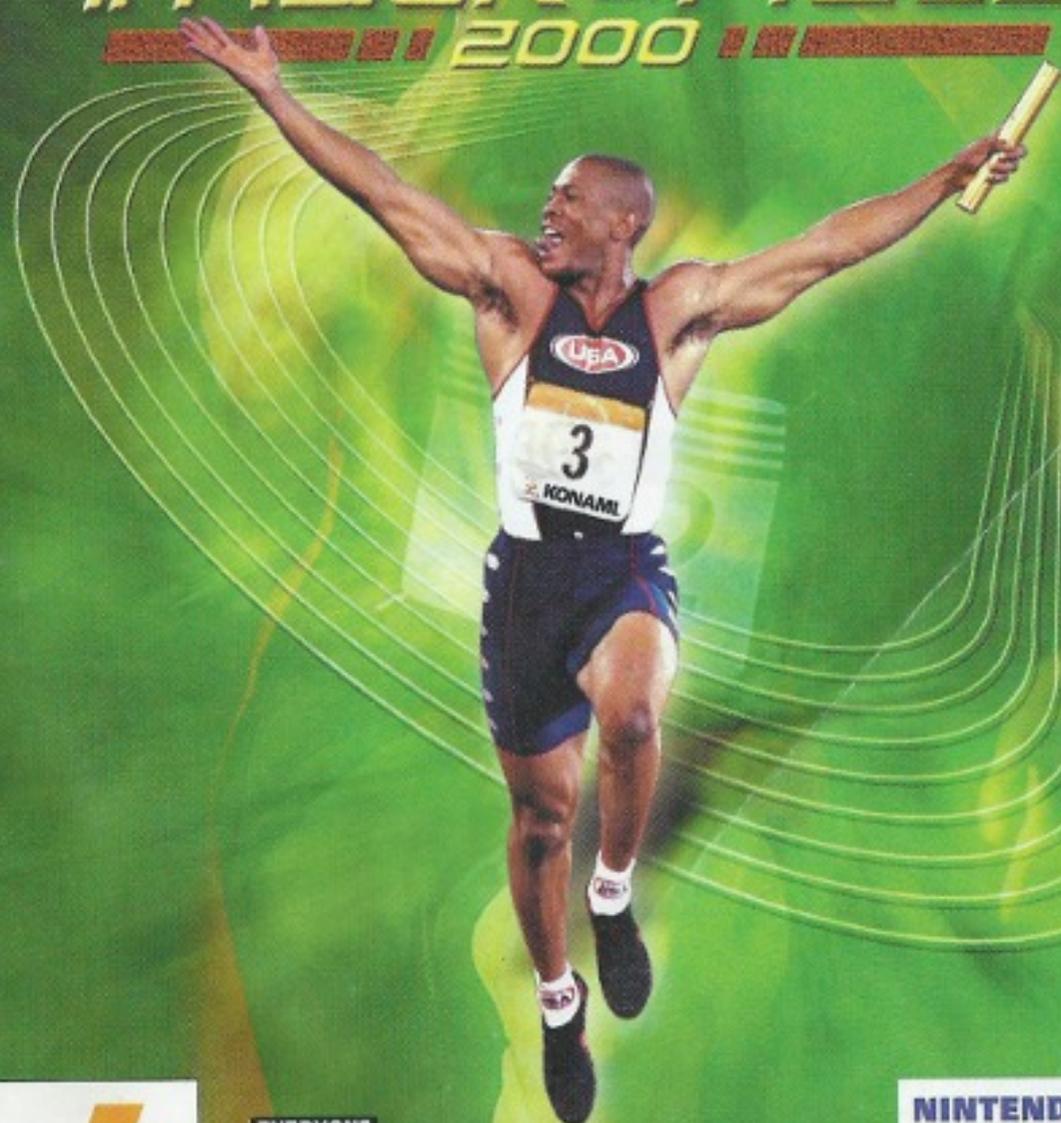
# INSTRUCTION BOOKLET

NUS-N3HE-USA

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

## INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000



**TABLE DES MATIERES**

<b>AVANT DE COMMENCER</b>	<b>3</b>
<b>DEMARRAGE</b>	<b>4</b>
<b>COMMANDES</b>	<b>5</b>
<b>CONTROLLER PAK</b>	<b>6</b>
<b>MESSAGES D'ERREUR</b>	<b>7</b>
<b>RUMBLE PAK &amp; EXPANSION PAK</b>	<b>8</b>
<b>MODES DE JEU</b>	<b>9</b>
<b>ENTRAINEMENT</b>	<b>10</b>
<b>CHAMPIONNAT</b>	<b>13</b>
<b>OPTIONS</b>	<b>14</b>
<b>DISCIPLINES</b>	<b>15</b>
<b>100 mètres</b>	<b>15</b>
<b>Saut en Longueur</b>	<b>15</b>
<b>Lancer de Marteau</b>	<b>16</b>
<b>Saut à la Perche</b>	<b>16</b>
<b>100 mètres Nage Libre</b>	<b>17</b>
<b>Barre Horizontale</b>	<b>17</b>
<b>110 mètres Haies</b>	<b>18</b>
<b>Lancer de Javelot</b>	<b>18</b>
<b>Haltérophilie</b>	<b>19</b>
<b>Saut en Hauteur</b>	<b>17</b>
<b>Triple Saut</b>	<b>20</b>
<b>100 mètres Brasse</b>	<b>20</b>
<b>Saut de Cheval</b>	<b>21</b>
<b>Tir au Plateau</b>	<b>21</b>

## AVANT DE COMMENCER

### Le Stick Analogique

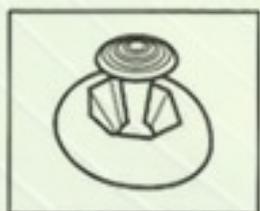
La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.



Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

**Attention** : Certaines disciplines nécessitent que le joueur fasse tourner rapidement le stick analogique ou appuie plusieurs fois sur des boutons. Pour éviter d'irriter votre peau ou d'abîmer votre manette, n'utilisez pas la paume de votre main.

Faites pivoter le stick analogique avec votre pouce ou en le tenant entre votre pouce et votre index.

Appuyez sur les boutons avec vos doigts et non avec votre paume.

### Tenir votre Manette



Nous vous recommandons de tenir votre manette comme sur le schéma, vous pourrez ainsi utiliser facilement votre pouce gauche pour orienter le stick analogique.

Votre pouce droit vous permettra d'accéder facilement aux boutons A, B et C.

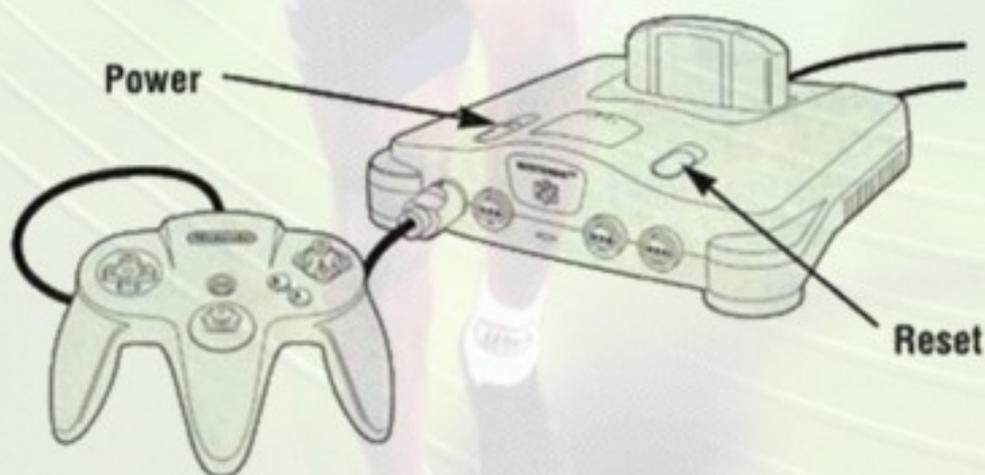
Placez votre index gauche là où vous le souhaitez, mais attention à ne pas appuyer le bouton Z par accident.

## DEMARRAGE

**Attention** : Ne jamais insérer ou retirer la cartouche de jeu lorsque la console est allumée.

- Vérifier que votre console Nintendo 64 est éteinte.
- Insérer la cartouche de jeu dans le slot prévu à cet effet. Appuyez fermement sur la cartouche pour bien enfoncer le jeu dans le slot.
- Vérifiez que la manette N64 est branchée sur le port n° 1 de la console. Si vous jouez avec des amis, branchez les autres manettes sur les ports n° 2, 3 et 4.
- Allumez la console (ne pas toucher au stick analogique au démarrage). Les données du Jeu se chargeront automatiquement si un Controller Pak est connecté à la manette du Joueur n° 1.
- Appuyez ensuite sur le bouton Start pour passer l'introduction du jeu et afficher le Menu Principal.

Remarque : Pour pouvoir sauvegarder, vous devez insérer un Controller Pak dans votre manette avant de commencer à jouer.



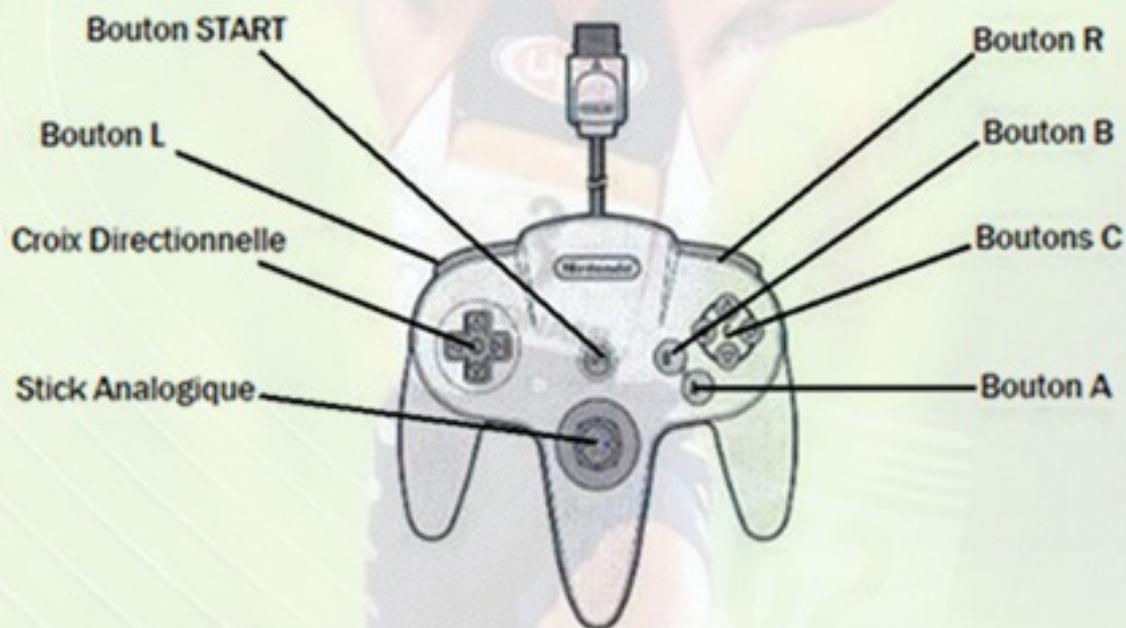
## COMMANDES

### Commandes des Menus

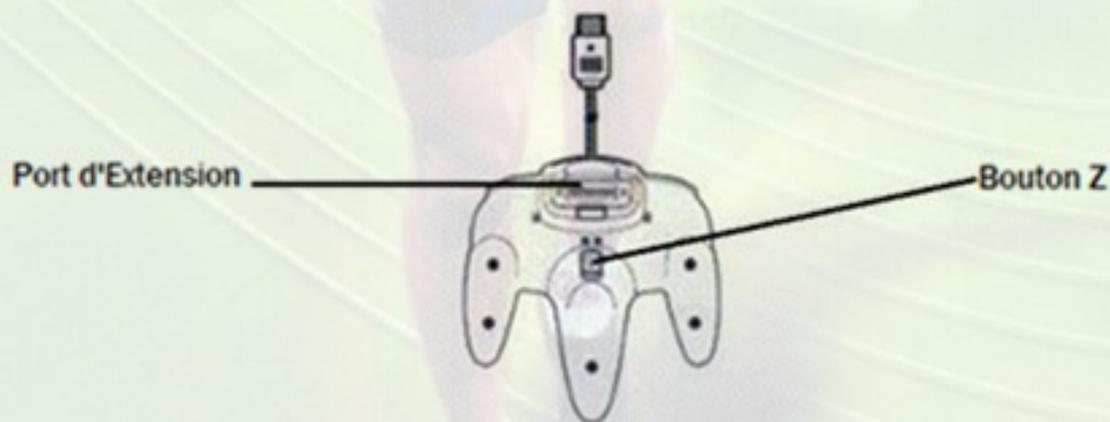
**Choisir option** : Stick analogique ou croix directionnelle

**Confirmer / Suivant** : Bouton A

**Annuler / Quitter** : Bouton B



### Sous la Manette



Remarque : Voir Page 13 pour les commandes de chaque discipline.

## **CONTROLLER PAK**

Il est possible de sauvegarder et de charger une sauvegarde en utilisant un Controller Pak (vendu séparément).

La sauvegarde sera faite dans le Controller Pak inséré dans la manette du Joueur n° 1.

Pour obtenir d'avantage d'informations, merci de vous référer à la notice du Controller Pak.

### **Sauvegarde**

Le Controller Pak contient 123 pages de mémoire.

International Track And Field 2000 nécessite 20 pages pour sauvegarder.

Lorsque vous sauvegarderez pour la première fois, un message vous demandant si vous voulez créer une sauvegarde s'affichera.

Sélectionner ensuite "YES" puis appuyer sur le bouton A pour confirmer.

### **Menu du Controller Pak**

Appuyer sur le bouton Start lorsque vous allumez votre console N64.

Pour supprimer une sauvegarde, utiliser le Stick analogique pour sélectionner la sauvegarde et appuyer sur le bouton A pour confirmer.

Attention, il n'est pas possible de récupérer une sauvegarde supprimée.

## MESSAGES D'ERREUR

- **Controller Pak not connected. Please Insert a Controller Pak**
- **Controller Pak is not insered correctly. Please insert the Controller Pak Correctly**

Vérifier si le Controller Pak est bien inséré. Si le message d'erreur s'affiche toujours, il se peut que votre Controller Pak soit défectueux. Il est donc recommandé d'insérer un nouveau Controller Pak.

- **This game requires 20 pages for game notes**
- **Not enough free pages**
- **Do not make game note**

Insérer un nouveau Controller Pak ou supprimer une sauvegarde en passant par le Menu du Controller Pak.

- **A device other than a Controller Pak is connected. Please insert the Controller Pak**

Il est indispensable d'utiliser un Controller Pak pour pouvoir sauvegarder. Merci d'insérer un Controller Pak.

- **Controller or Controller Pak error**
- **Re-connect**
- **Try to repair**

Sélectionner "RE-CONNECT" puis réinsérer correctement le Controller Pak. Si le message d'erreur s'affiche toujours, il se peut que votre Controller Pak soit endommagé. Dans ce cas, sélectionner "TRY TO REPAIR".

## **RUMBLE PAK & EXPANSION PAK**

### **Rumble Pak**

Le jeu est compatible avec le Rumble Pak (vendu séparément).  
Lorsque le Rumble Pak est connecté à la manette, la manette vibrera à certains moments du jeu.

Attention, le Rumble Pak doit être connecté et déconnecté lorsque la console est allumée.

### **Expansion Pak**

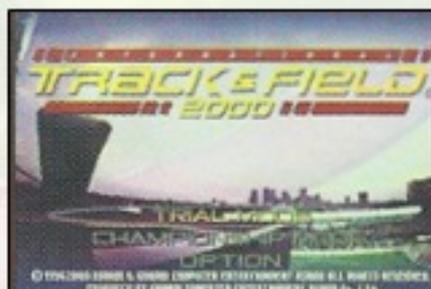
Le jeu est compatible avec l'Expansion Pak (vendu séparément).  
Merci de consulter la notice de l'Expansion Pak avant de l'utiliser.  
Celle-ci contient des informations importantes sur son utilisation.



## MODES DE JEU

Appuyer sur le bouton Start à l'écran titre pour afficher l'écran de sélection du Mode de Jeu.

Utiliser le stick analogique ou la croix directionnelle (haut/bas) pour sélectionner le Mode de Jeu, puis appuyer sur le bouton A pour confirmer.



- **Trial Mode (Entraînement)**

Participez aux épreuves pour vous entraîner et apprendre les contrôles. (voir page 8)

- **Championship Mode (Championnat)**

Représentez votre pays préféré, participez à une série d'épreuves choisies au hasard, et tentez d'obtenir les scores les plus hauts (voir page 11).

- **Options**

Modifier les options du jeu, sauvegarder, et effacer des données du jeu.

### Pause

Appuyer sur le bouton Start pendant une épreuve pour afficher le Menu Pause. Ce Menu Pause affichera les commandes de l'épreuve et le record du monde.



Pour retourner à l'épreuve, appuyer sur "CONTINUE".

Pour recommencer l'épreuve, appuyer sur "RETRY".

Pour revenir à l'écran Mode de Jeu, appuyer sur "GAME SELECT".

### Replay

Après avoir terminé une épreuve, l'écran Replay se lance automatiquement. Appuyer sur le bouton Start pour passer cet écran

## **ENTRAINEMENT (TRIAL MODE)**

10 disciplines peuvent être sélectionnées au début du Jeu.

En gagnant des médailles, vous pourrez débloquer de nouvelles disciplines.

Le Jeu propose au total 14 disciplines/épreuves.



### **Sélection de la Discipline**

Les 10 premières disciplines sont :

- **100 mètres**
- **Saut en Longueur**
- **Lancer de Marteau**
- **Saut à la Perche**
- **100 mètres Nage Libre**
- **Barre Horizontale**
- **110 mètres Haies**
- **Lancer de Javelot**
- **Haltérophilie**
- **Saut en Hauteur**

Lorsque vous aurez gagné au moins la médaille de bronze dans ces 10 disciplines, 2 nouvelles disciplines seront débloquées :

- **Triple Saut**
- **100 mètres Brasse**

Lorsque vous aurez gagné au moins une médaille d'argent dans ces 12 disciplines, une nouvelle discipline sera débloquée :

- **Saut de Cheval**

Lorsque vous aurez gagné la médaille d'or dans ces 13 disciplines, la dernière discipline sera débloquée :

- **Tir au Plateau**

## Sélection des Joueurs

Appuyer sur le bouton A pour ajouter un joueur.  
Pour jouer à plusieurs, chaque joueur doit appuyer sur le bouton A de sa manette.

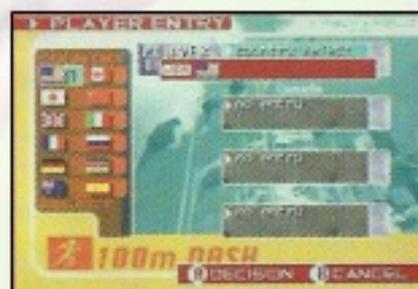
Utiliser le stick analogique ou la croix directionnelle (haut/bas) pour sélectionner un pays, puis appuyer sur le bouton A pour confirmer.

Saisir ensuite le nom du joueur.

Utiliser le stick analogique ou la croix directionnelle (haut/bas) pour sélectionner un caractère, puis appuyer sur le bouton A pour confirmer.

Utiliser le stick analogique ou la croix directionnelle (gauche/droite) pour déplacer la position du curseur.

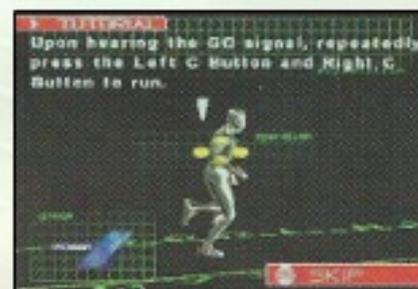
Lorsque tous les joueurs ont terminé de saisir leur nom, appuyer sur le bouton A pour valider la saisie.



## Tutoriel

Après avoir choisi une épreuve, un Tutoriel vous expliquant comment jouer va s'afficher.

Appuyer sur le bouton Start pour passer cet écran.



## Résultats

Après avoir terminé une épreuve, le classement va s'afficher.

Appuyer sur le bouton Start pour passer cet écran.

100M DASH		RESULT	
RANK	NAME	TIME	SCORE
1	PLAYER 1	9.95	1858
2	M. Lewis	9.98	1823
3	T. Herbert	10.05	1792
4	B. Burke	10.15	1772
5	E. Echebo	10.20	1757
6	R. Tapp	10.24	1728
7	M. Saxe	10.22	1767
8	C. Selge	10.23	1765
9	R. Rose	10.25	1762

## **Continuer**

Enfin, utiliser le stick analogique ou la croix directionnelle (haut/bas) pour sélectionner une option, puis appuyer sur le bouton A pour confirmer :

Pour recommencer l'épreuve depuis le début, appuyer sur "CONTINUE".

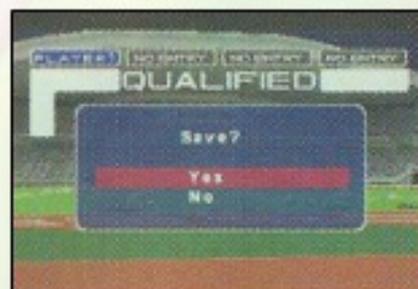
Pour revenir à l'écran Mode de Jeu, appuyer sur "GAME SELECT".

Pour revenir à l'écran Titre, appuyer sur "TITLE SCREEN".

## **Sauvegarder dans le Mode Entraînement**

En terminant dans le Top 3, l'écran de sauvegarde va s'afficher.

Vous pourrez sauvegarder votre record en sélectionnant "YES" puis en cliquant sur le bouton A pour valider.



Attention : Tous les records personnels dans le Top 5 seront automatiquement gardés en mémoire, mais seront effacés lorsque vous éteindrez votre console N64. Pour sauvegarder vos records personnels, allez dans le Mode Options, et sélectionner "CONTROLLER PAK" puis "SAVE" (Voir page 12).

## CHAMPIONNAT (CHAMPIONSHIP MODE)

En Mode Championnat, 8 disciplines sont sélectionnées au hasard.  
Vous devrez y participer dans un ordre précis.  
A la fin de chaque épreuves, vos points seront comptabilisés et le classement de chaque pays est affiché.



### Sélection des Joueurs

Choisir les joueurs, les pays et les noms de la même façon que dans le Mode Entraînement (Voir page 8).

### Participer à une Discipline

Après avoir sélectionner les joueurs, les 8 disciplines sélectionnées au hasard vont s'afficher.

Vous devrez y participer dans l'ordre indiqué (il est impossible de choisir une discipline ou de modifier l'ordre).

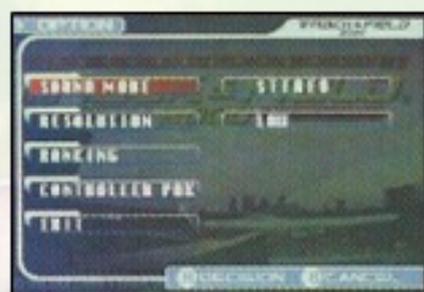
- Un Tutoriel va s'afficher avant chaque épreuve (Voir page 9).
- Après avoir terminé une épreuve, le classement va s'afficher. Appuyer sur le bouton Start pour passer cet écran.
- L'écran suivant vous indiquera la prochaine discipline. Appuyer sur le bouton A pour lancer l'épreuve, ou appuyer sur le bouton R pour afficher les classements.
- Si vous terminez en première position, vous entendrez l'hymne du pays que vous aurez sélectionné (sauf pour la Russie et le Kenya).

### Sauvegarder dans le Mode Championnat

Après avoir participé au 8 disciplines, le classements général va s'afficher.  
Vous pourrez ensuite sauvegarder vos records en sélectionnant "YES" puis en validant avec le bouton A.

## OPTIONS

Sélectionnez les options en appuyant sur haut/bas avec le stick analogique ou la croix directionnelle, puis appuyez sur gauche/droite pour changer les paramètres.



- **Sound Mode (Audio)**

Vous pouvez sélectionner "STEREO", "HEADPHONE" ou "MONO".

Le mode "HEADPHONE" permet d'avoir un meilleur son lorsque vous utilisez un casque audio.

- **Resolution (Affichage)**

Vous avez la possibilité de choisir la résolution graphique lorsque vous utilisez l'Expansion Pak : vous pouvez choisir "HIGH" (haute résolution) ou "LOW" (basse résolution).

- **Ranking (Classement)**

Vois les meilleurs temps/scores dans chaque discipline.

- **Controller Pak**

Sauvegarder ou supprimer les records des modes Entraînement et Championnat.

Sélectionnez les options en appuyant sur haut/bas avec le stick analogique ou la croix directionnelle, puis appuyez sur le bouton A.

Sélectionner "YES" sur l'écran de confirmation, puis appuyer sur le bouton A pour confirmer.

Sélectionner "SAVE" pour sauvegarder les records.

Sélectionner "ERASE ALL DATA" pour supprimer les records.

- **Exit (Quitter)**

Retourner à l'écran titre.

### **Commandes pendant les Epreuves**

Pendant les épreuves, vous pouvez utiliser les boutons L ou R à la place du bouton Z.

## DISCIPLINES

### **100 Mètres (100M Dash)**

#### **- Règles -**

Faites le meilleurs temps en courant sur une distance de 100 mètres.  
Si vous commencez à courir avant le signal de départ (Go!), vous ferez un faux départ.  
Un joueur qui effectue 2 faux départs sera disqualifié.



En Mode Multijoueur, les joueurs courent simultanément.

#### **- Contrôles -**

Au signal de départ (Go !), appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour courir.  
Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.

### **Saut en Longueur (Long Jump)**

#### **- Règles -**

Prenez de la vitesse puis sautez le plus loin possible.  
Si vous mordez la ligne de saut, vous commettrez une faute et votre saut ne sera pas comptabilisé.  
Votre score sera votre saut plus long saut après 3 tentatives.



En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un saut chacun leur tour.

#### **- Contrôles -**

Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour commencer à courir.  
Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.  
Appuyez et maintenez le bouton Z lorsque vous approchez de la ligne de saut pour définir l'angle de saut.  
Lorsque l'angle désiré est atteint, relâchez le bouton Z pour achever le saut.

## **Lancer de Marteau (Hammer Throw)**

### **- Règles -**

Tournez sur vous-même pour prendre de la puissance, puis lancez le marteau le plus loin possible.

En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un lancer chacun leur tour.



### **- Contrôles -**

Déplacez le stick analogique en un mouvement circulaire pour commencer l'épreuve.

Accumulez le plus de force possible en 5 tours.

Appuyez et maintenez le bouton Z pour régler la direction du lancer et l'angle du lancer.

Lorsque l'angle désiré est atteint, relâchez le bouton Z pour achever le lancer.

## **Saut à la Perche (Pole Vault)**

### **- Règles -**

Prenez de la vitesse puis sautez à l'aide de votre perche pour franchir la barre.

Franchissez la barre la plus haute sans la faire tomber.

Si vous faites tomber la barre, vous commettrez une faute (au bout de 3 fautes, vous serez disqualifiés).

Si vous arrivez à franchir la barre, vous pourrez augmenter sa hauteur.



### **- Contrôles -**

Sélectionnez la hauteur de la barre.

Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour commencer à courir.

Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.

Appuyez sur le bouton Z lorsque la gauge approche du marqueur rouge pour sauter.

Appuyez sur le bouton Z lorsque la gauge approche du marqueur jaune pour soulever vos jambes et franchir la barre.

Relâcher le bouton Z pour terminer le saut.

## **100 Mètres Nage Libre (100M Freestyle)**

### **- Règles -**

Nagez le plus vite possible sur une distance de 100 mètres (nage libre).

Si vous commencez à nager avant le signal de départ, vous ferez un faux départ.

Si vous faites 2 faux départs, vous serez disqualifié.



En Mode Multijoueur, les joueurs nagent simultanément.

### **- Contrôles -**

Au signal de départ (Go !), appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour nager.

Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous nagez.

## **Barre Horizontale (Horizontal Bar)**

### **- Règles -**

Réalisez plusieurs figures sur la barre horizontale pour marquer des points.

Les points sont attribués en fonction de la l'adresse du joueur et la beauté de ses figures.



En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un passage chacun leur tour.

### **- Contrôles -**

Appuyez sur le bouton Z pour commencer l'épreuve.

Appuyez sur le bouton Z en fonction des repères de la gauge.

Les commandes apparaissent ensuite à l'écran : utilisez le stick analogique pour entrer les commandes dans un temps limité.

Répétez les étapes précédentes 8 fois.

### **110 Mètres Haies (110M Hurdles)**

#### **- Règles -**

Faites le meilleurs temps en courant sur une distance de 110 mètres, en franchissant des haies.

Si vous commencez à courir avant le signal de départ (Go!), vous ferez un faux départ.

Un joueur qui effectue 2 faux départs sera disqualifié.



En Mode Multijoueur, les joueurs courent simultanément.

#### **- Contrôles -**

Au signal de départ (Go !), appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour courir.

Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.

Appuyez sur le bouton Z lorsque vous vous approchez d'une haie pour la sauter.

### **Lancer de Javelot (Javelin Throw)**

#### **- Règles -**

Prenez de la vitesse puis lancer le javelot le plus loin possible.

Le javelot doit être lancé entre les 2 lignes pour que le lancer soit validé.



En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un lancer chacun leur tour.

#### **- Contrôles -**

Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour commencer à courir.

Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.

Appuyez sur le bouton Z avant d'atteindre la ligne de lancer pour définir l'angle du lancer.

Lorsque la gauge atteint l'angle désiré, relacher le bouton Z pour lancer le javelot.

## **Haltérophilie (Weight Lifting)**

### **- Règles -**

Soulevez les poids les plus lourds.  
En Mode Multijoueur, les joueurs soulèvent leurs haltères chacun leur tour.



### **- Contrôles -**

Choisissez un poids avec les boutons C-haut et C-Bas.  
Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour accumuler des forces.  
Appuyez sur le bouton Z lorsque vous êtes dans la zone OK pour soulever la barre au dessus des épaules.  
Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour accumuler des forces.  
Appuyez sur le bouton Z lorsque vous êtes dans la zone OK pour soulever la barre au dessus de votre tête.  
Lorsque vous êtes dans la zone OK, appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour garder la barre sans bouger plus de 3 sec.

## **Saut en Hauteur (High Jump)**

### **- Règles -**

Prenez de la vitesse puis sauter au dessus de la barre la plus haute sans la toucher.  
Si vous touchez la barre, vous commettrez une faute (au bout de 3 fautes, vous serez disqualifiés).  
Si vous arrivez à franchir la barre, vous pourrez augmenter sa hauteur.  
En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un saut chacun leur tour.



### **- Contrôles -**

Sélectionnez la hauteur de la barre avec les boutons C-Haut et C-Bas.  
Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour commencer à courir.  
Appuyez et maintenez le bouton Z lorsque la gauge approche du marqueur rouge pour définir l'angle du saut.  
Relâchez bouton Z pour sauter.  
Appuyez sur le bouton Z lorsque la gauge approche du marqueur jaune pour soulever vos jambes et passer au dessus de la barre.

## **Triple Saut (Triple Jump)**

### **- Règles -**

Prenez de la vitesse puis sautez le plus loin possible.

Si vous mordez la ligne de saut, vous commettrez une faute et votre saut ne sera pas comptabilisé. Votre score sera votre saut plus long saut après 3 tentatives.



En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un saut chacun leur tour.

### **- Contrôles -**

Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour commencer à courir.

Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.

Appuyez sur le bouton Z lorsque vous approchez de la ligne de saut pour effectuer votre premier saut.

Appuyez une nouvelle fois sur le bouton Z lorsque la gauge approche du marqueur pour faire votre second saut.

Appuyez une dernière fois sur le bouton Z lorsque la gauge approche du marqueur pour effectuer votre troisième et dernier saut.

## **100 Mètres Brasse (100 M Breast Stroke)**

### **- Règles -**

Nagez le plus vite possible sur une distance de 100 mètres (brasse).

Si vous commencez à nager avant le signal de départ, vous ferez un faux départ.

Si vous faites 2 faux départs, vous serez disqualifié.



En Mode Multijoueur, les joueurs nagent simultanément.

### **- Contrôles -**

Au signal de départ, appuyez de façon alternée sur les boutons L et R pour nager.

Pour nager vite, vous devrez appuyer sur les boutons L et R lorsque que le curseur approche des extrémités de la gauge.

## **Saut de Cheval (Vault)**

### **- Règles -**

Réalisez plusieurs figures pour marquer des points.

Les points sont attribués en fonction de la l'adresse du joueur et la beauté des figures.

En Mode Multijoueur, les joueurs effectuent un passage chacun leur tour.



### **- Contrôles -**

Appuyez de façon répétée sur le bouton C-Gauche et le bouton C-Droit pour commencer à courir.

Plus vite vous appuyez sur les boutons C, plus vite vous courez.

Les commandes apparaissent ensuite à l'écran : utilisez le stick analogique pour entrer les commandes dans un temps limité.

Appuyez sur le bouton Z lorsque la jauge approche du repère pour effectuer une bonne réception.

## **Tir au Plateau (Trap Shooting)**

### **- Règles -**

Réalisez le meilleur score en touchant le plus de plateaux en argile dans un temps limité.

Votre score final est le total de tous vos points à la fin de l'épreuve.

En Mode Multijoueur, les joueurs tirent chacun leur tour.



### **- Contrôles -**

Sélectionnez le type de contrôle : "NORMAL" ou "REVERSE" (inversé).

Appuyez sur le bouton A pour lancer un plateau.

Utilisez le stick analogique pour déplacer le curseur et viser les plateaux.

Appuyez sur le bouton Z pour tirer.