



# CALIFORNIA

GAMES™





# Instructions de chargement:

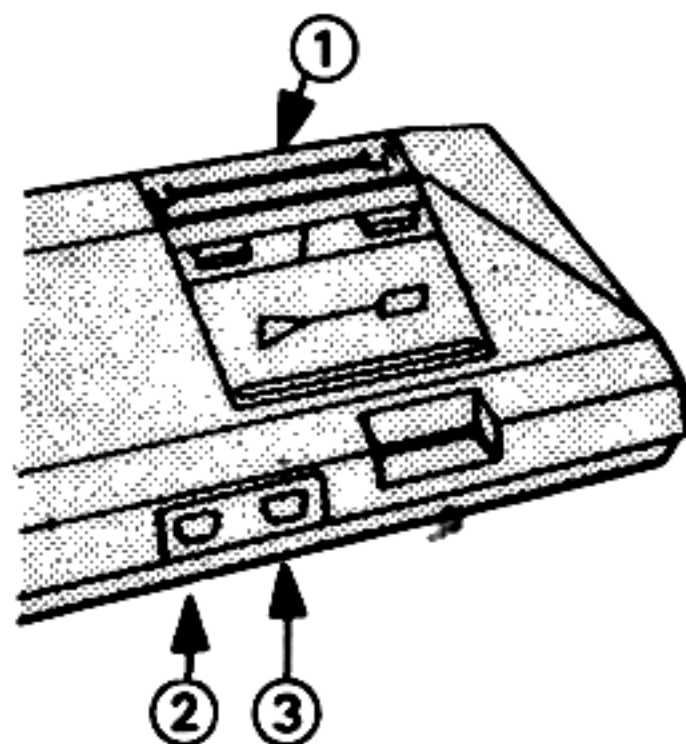
## Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer une partie.

## IMPORTANT:

Faites toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche SEGA.

- ① Introduisez la cartouche Sega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2



## California Games™

Bienvenue en Californie, patrie des sports les plus dingues au monde. Vous allez vous rendre sur les plages, dans les parcs et dans les allées de la Golden State, à la recherche de trophées, depuis le surfing jusqu'aux courses de vélo. California Games™ vous propose les jeux les plus dans le vent. Vous aurez même à choisir votre propre commanditaire.

Alors mettez vos genouillères, vous allez passer le meilleur moment depuis que votre mère a caché votre planche à roulettes. CALIFORNIA GAMES va vous mener du surf aux pelouses. Du tuyau aux parcs. Allez-vous aimer ça?

Vous allez commencer au cœur d'Hollywood, avec une rude compétition de planche à roulettes dans le difficile demi-tuyau. Ensuite, nous vous propulserons à San Francisco pour un "sac au pied" de haut niveau, avec un jeu de jambes vraiment essoufflant. Après, ce sera la plage, pour deux des sports les plus cool de Californie. Il y aura une épreuve de patins à roulettes, suivie par le sport roi de la côte... le surfing. Vous allez vous lancer dans le tube et couper les plus grands brisants qui existent.

Sur la piste poussiéreuse, vous allez pédaler un vélo BMX de course, et vous aurez intérêt à faire un malheur. Pour la grande finale, vous irez lancer le fantastique disque volant à Yosemite. Avec ces six épreuves de taille, vous allez avoir les mains bien occupées, sans parler de vos pieds!

Vous êtes sur le point de vous lancer dans les épreuves les plus super... avec CALIFORNIA GAMES. Le jeu le plus imposant au monde!

## Début du jeu

Vérifiez que les deux blocs de commande soient raccordés au Sega System. Les joueurs peuvent utiliser un ou deux blocs de commande. Mais les choix de départ doivent être réalisés avec le bloc de commande 1.

Lorsque le titre "CALIFORNIA GAMES" apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton 2 pour passer à l'écran de menu. Pour réaliser un choix, utilisez le bouton D afin d'amener le curseur sur la position de l'article retenu, puis appuyez sur le bouton 2 pour confirmer.

## OPTION 1: Participation à toutes les épreuves

Participez aux six épreuves. Le nombre de trophées décernés à chaque joueur est compté en cours de jeu, et un trophée spécial est décerné au "Grand champion de Californie" à la fin de la dernière épreuve. Pour commencer, alignez le curseur sur cette option et appuyez sur le bouton 2.

- Utilisez le bouton D pour sélectionner le nombre de joueurs; puis appuyez sur le bouton 2.





## Prise en main

### ① Bouton de direction (Bouton D):

UP (haut):

Augmente la vitesse lorsque le concurrent monte dans le demi-tuyau.

DOWN (bas):

Augmente la vitesse lorsque le concurrent descend dans le demi-tuyau.

RIGHT (droite):

Réalise un virage lorsque le concurrent est à gauche du demi-tuyau.

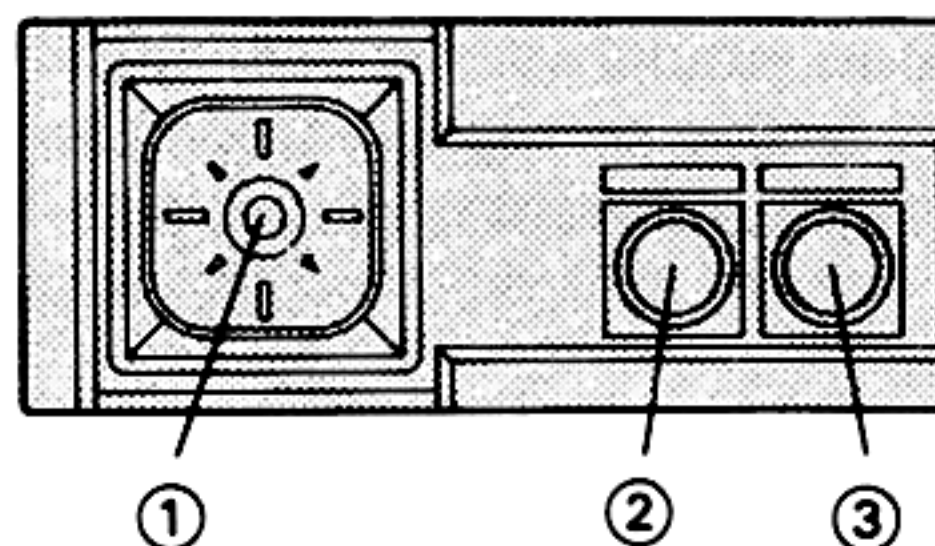
LEFT (gauche):

Réalise un virage lorsque le concurrent est à droite du demi-tuyau.

### ② Bouton 1: Inutilisé.

### ③ Bouton 2:

Planté de main (le concurrent exécute un virage avec sa main "plantée" en haut du demi-tuyau).



Le concurrent commence en haut du demi-tuyau. Lorsque le bouton 1 ou 2 est enfoncé, il glisse le long de la rampe. Vous contrôlez sa vitesse en enfonçant le bouton D à droite ou à gauche.

(Si vous ralentissez au point de vous immobiliser au fond du tuyau, vous serez pénalisé pour arrêt technique.)

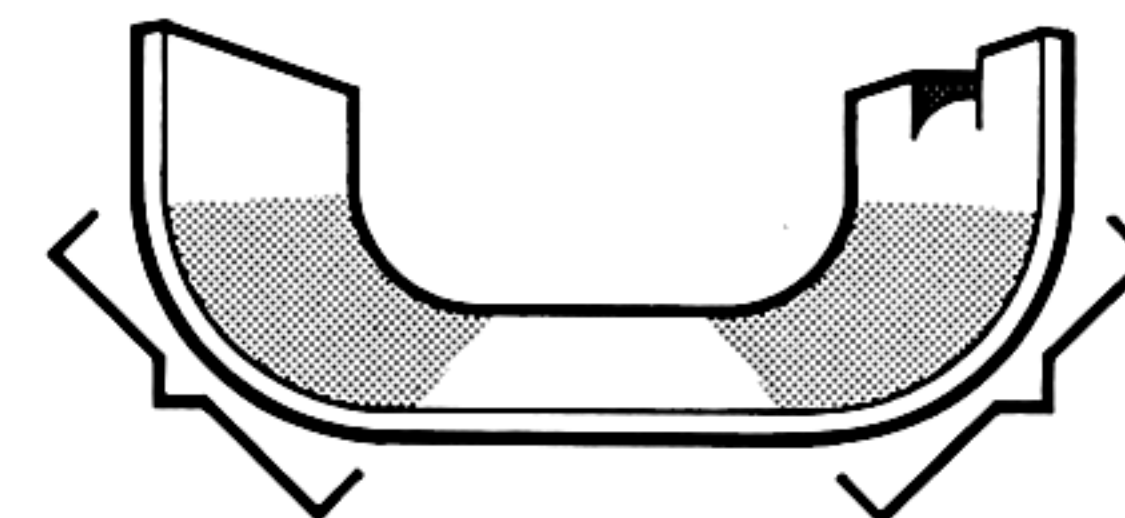
Vous avez 1 minute et 15 secondes (ou trois chutes) pour exécuter autant d'acrobaties que possible.

## Virage

Pour réaliser un bon virage, le concurrent doit glisser avec force jusqu'au centre du tuyau, puis il doit remonter sur le côté. Utilisez le bouton D pour accélérer le joueur.

### ① Virage à ruade:

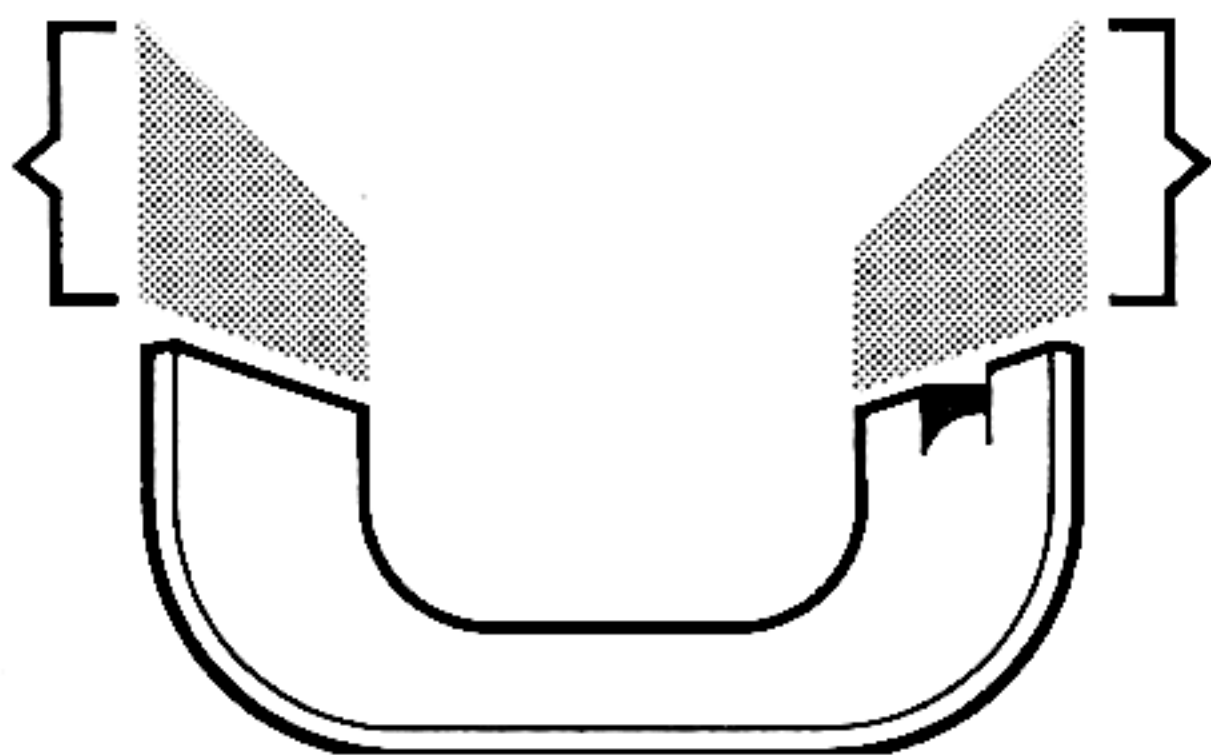
Pour réaliser un virage à ruade, appuyez sur le bouton D alors que le concurrent est encore sur la rampe.



### ② Virage aérien:

Ces virages sont réalisés alors que le concurrent est tout à fait hors du bord de la rampe.

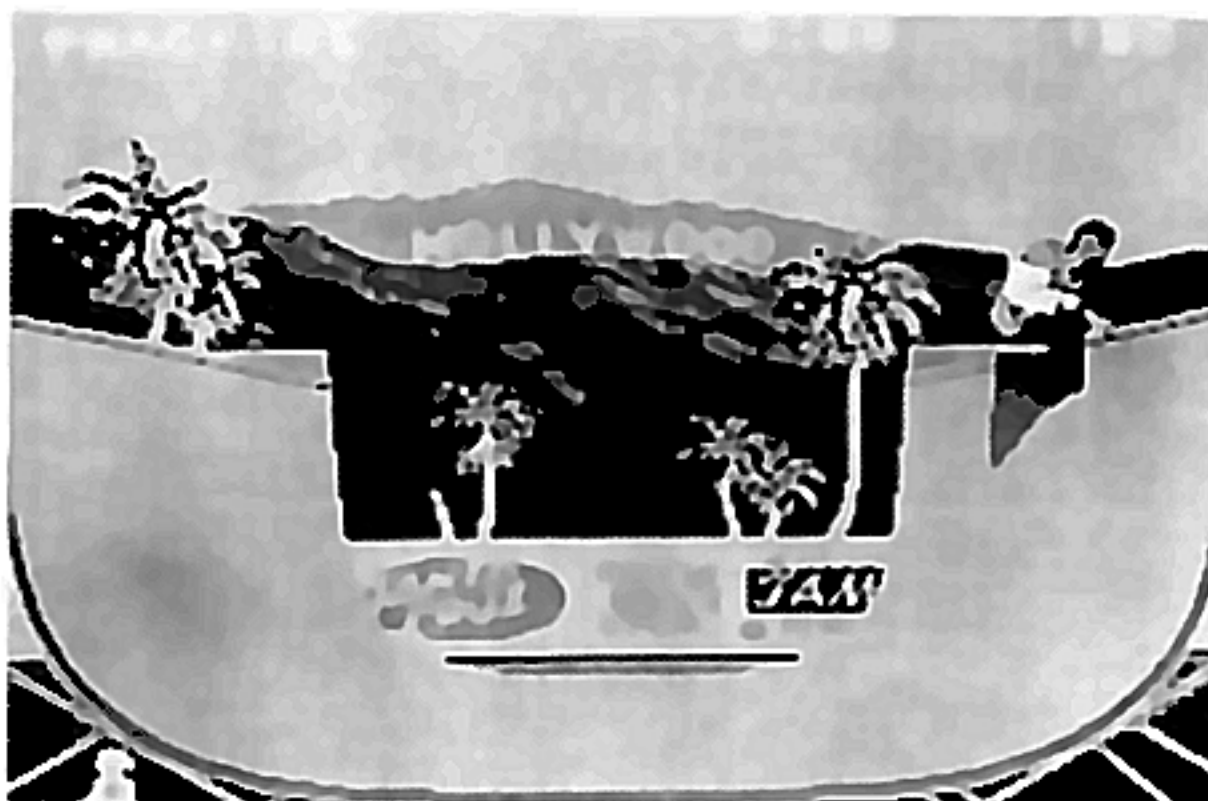




### ③ Planté de main:

Lorsque le concurrent atteint le bord de la rampe, appuyez sur le bouton 2. Il réalisera alors un virage avec sa main "plantée" sur le bord de la rampe. Pour obtenir un maximum de points, appuyez sur le bouton lorsqu'il atteint le point le plus haut, et relâchez le bouton dès qu'il a

③



## Décompte des points

Virages aériens . . . . 400 à 999 points.

Plantés de main . . . . 400 à 700 points.

Virages à ruade . . . . 100 à 300 points.

Pour obtenir beaucoup de points, maintenez le bouton D enfoncé aussi longtemps que possible pendant que le concurrent exécute un virage. De plus, exécutez le virage lorsque le concurrent est sur la position la plus haute pour obtenir encore plus de points.

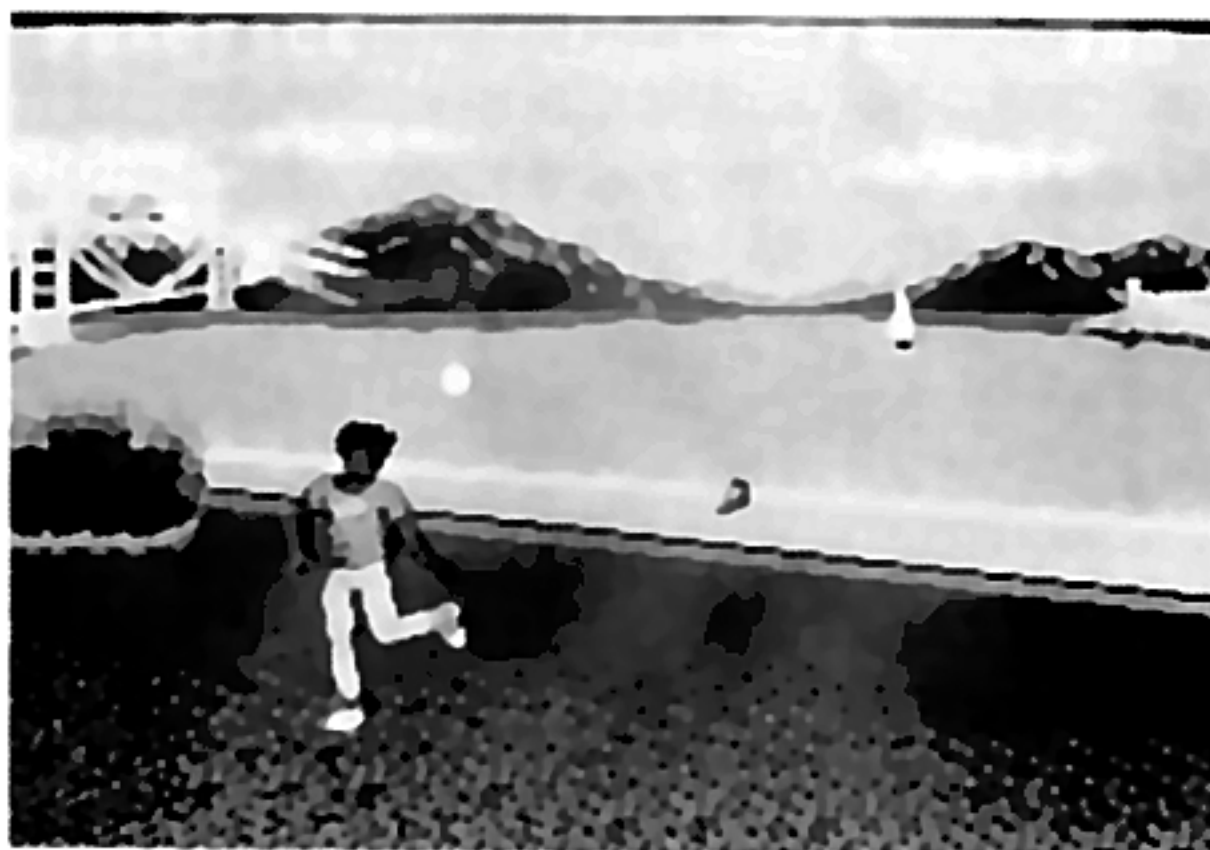
## Conseils utiles

- Le point le plus important à se souvenir est d'augmenter la vitesse avant de réaliser une acrobatie. Pour augmenter la vitesse, enfoncez le bouton D vers le haut pendant que le concurrent monte, et vers le bas lorsqu'il descend. Mais, si vous allez trop vite, vous sortirez! Souvenez-vous que tout dépend du choix opportun du moment.



## ☆ **Foot Bag (Sac au pied)**

C'est probablement l'épreuve la plus renversante, mais ne perdez pas votre sang froid; ce n'est pas facile. Avec le Foot Bag, c'est comme si vous jongliez avec vos pieds. Vous devez garder un sac de jonglage en l'air pendant 1 minute et 15 secondes, sans utiliser vos mains. Le succès dépend du choix du moment. Si vous réglez vos coups de pieds correctement, vous laisserez le sac sauter en l'air. Obtenez des points supplémentaires en réalisant des acrobaties. Le score le plus élevé remporte l'épreuve.



### **Prise en main**

#### ① **Bouton de direction (Bouton D):**

**LEFT** (gauche):

Déplace le jongleur vers la gauche.

**RIGHT** (droite):

Déplace le jongleur vers la droite.

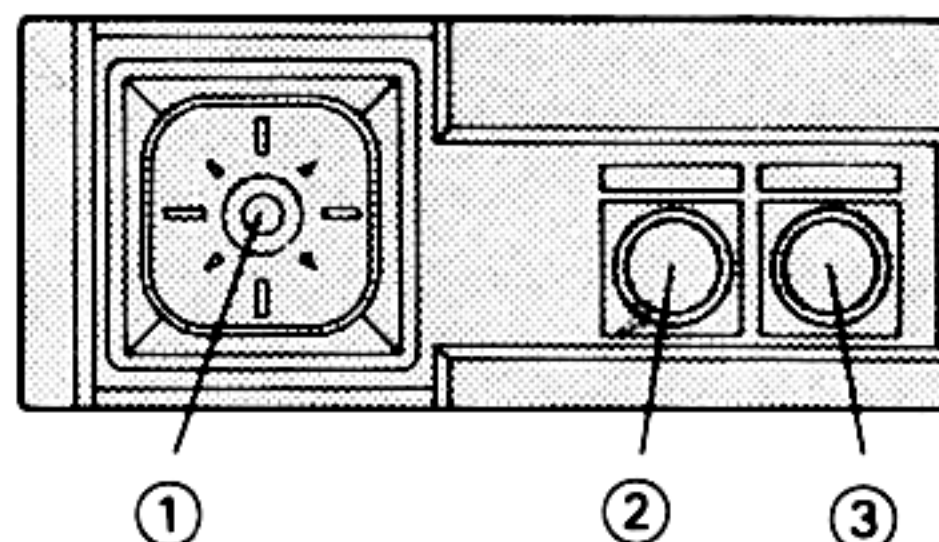
**DOWN** (bas):

Fait tourner le jongleur sur 1/2 tour.

#### ② **Bouton 1:** Saut.

#### ③ **Bouton 2:** Coup de pied, de tête ou de genou.

(Une partie du corps est automatiquement sélectionnée en fonction de la hauteur du sac lorsque le bouton est enfoncé.)



### **Comment jongler**

Heurtez le sac au moyen de vos jambes, de votre tête ou de vos genoux. Réalisez différentes acrobaties pendant la durée de l'épreuve, afin de remporter plus de points. Pour débiter le jeu, appuyez sur le bouton 1 ou 2. La minuterie de 75 secondes se mettra alors en marche.

Pour commencer, positionnez le pied du jongleur à proximité du sac, puis appuyez sur le bouton 2 pour donner un coup de pied. Si le sac monte plus haut que votre tête, appuyez sur le bouton 2 pour donner un coup de tête. Sinon, conservez le sac en l'air avec vos genoux ou vos pieds. Si le sac tombe au sol, donnez-lui un coup de pied pour poursuivre l'épreuve.

Les différents coups de pied comprennent: coups de pied intérieurs, coups de pied extérieurs, coups de pied arrière en saut, coups de genou, et coups de pied arrière.

Si vous faites une rotation alors que le sac est en l'air, vous obtenez plus de points. De plus, si vous combinez différents types d'acrobaties vous augmenterez encore votre score.

### **Décompte des points**

**Tout coup de pied:** 10 points.

**Half Axle:** 250 points. Deux coups de pied quelconques séparés par une demi-rotation.

**Full Axle:** 500 points. Deux coups de pied quelconques séparés par une rotation complète.

**Horseshoe:** 500 points. Coup de pied arrière à gauche plus coup de pied arrière à droite.

**Jester:** 2 000 points. Coup de pied avec saut à gauche ou coup de pied avec saut à droite.

**Double Arch:** 2 500 points. Coup de pied extérieur à gauche, plus coup de pied extérieur à droite, plus coup de pied extérieur à gauche.

**Doda:** 5 000 points. Coup de pied extérieur à gauche, plus coup de tête, plus coup de pied extérieur à droite.

**Off-Screen Catch:** 1 500 points.

Donnez des coups de pied sur le sac lorsqu'il revient après avoir été sorti de l'écran.

**Five in a Row:** 750 points. Cinq coups de pied consécutifs sans laisser tomber le sac.

**Axle Foley:** 750 points. Donnez un coup de pied avec une rotation sur 1-1/2 tour.

**Dizzy Dean:** 1 500 points. Coup de tête avant, plus coup de tête arrière.

**Head Banger:** 1 500 points. Coup de tête avant, plus coup de tête arrière, plus coup de tête avant.

## Points en prime

Lorsque l'épreuve s'achève, le résumé du Foot Bag apparaît sur l'écran. Vous recevrez des points en prime si vous avez réussi un certain nombre d'acrobaties différentes. Si vous répétez une acrobatie, elle ne compte qu'une seule fois pour l'attribution des points en prime; il est ainsi préférable de réaliser autant d'acrobaties différentes que possible. Plus les acrobaties sont variées, meilleur est le score.

1 acrobatie . . . . .	1 000 points
2 acrobaties . . . . .	3 000 points
3 acrobaties . . . . .	6 000 points
4 acrobaties . . . . .	10 000 points
5 acrobaties . . . . .	15 000 points
6 acrobaties . . . . .	21 000 points
7 acrobaties . . . . .	28 000 points
8 acrobaties . . . . .	36 000 points
9 acrobaties . . . . .	45 000 points
10 acrobaties . . . . .	55 000 points
11 acrobaties . . . . .	66 000 points

## Conseils utiles

- Dans ce jeu, l'entraînement permet de se perfectionner.
- Lorsque vous avez établi un mouvement de base, complétez-le en y ajoutant différentes acrobaties, Si vous réussissez à combiner des acrobaties difficiles, votre score sera élevé.

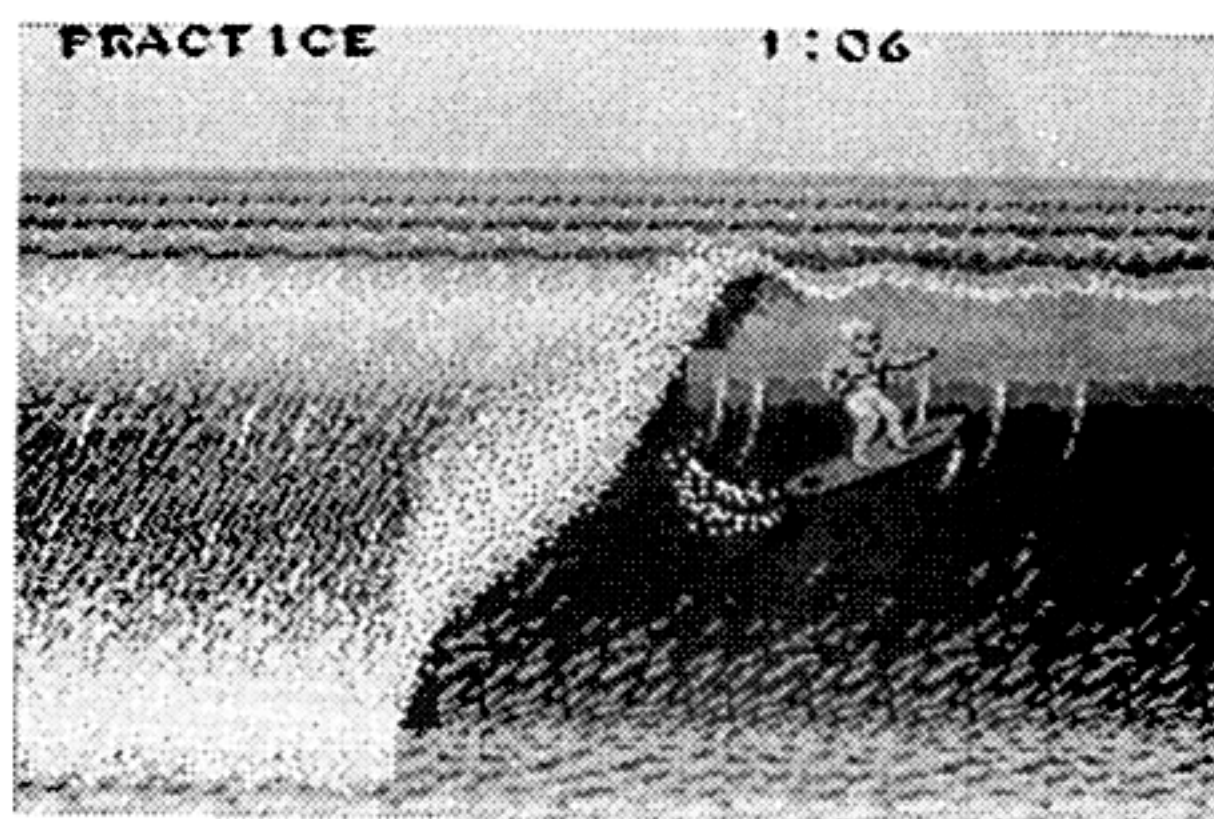


## ☆ Surfing

Le surfing a débuté comme étant le sport des rois d'Hawaii; maintenant il règne sur la côte californienne. De Santa Cruz à Rincon Point, les surfeurs et leurs planches colorées peuplent les kilomètres de plages baignées par le soleil. Et vous allez vous joindre à eux. Vous allez poursuivre le déferlement et couper le tube, en mangeant probablement un peu de sable (lorsque vous sortez). Il va faire chaud. Vous y serez. Et vous serez imposant.

### Objet

Le surfing de compétition consiste à rester près du déferlement de la vague et à manœuvrer votre planche à vitesse élevée, sans à-coup. Parcourez la surface de la vague, avec un mouvement de va-et-vient, en entrant et en sortant du tube. "Exploitez" la vague autant que vous le pouvez, avant que votre trajectoire ne s'achève.



## Prise en main

Lorsque vous commencez, le surfeur est allongé sur sa planche. Pour débiter, appuyez sur le bouton 2.

### ① Bouton de direction (Bouton D):

LEFT (gauche): Le surfeur fait un virage à gauche.

RIGHT (droite): Le surfeur fait un virage à droite.

UP (haut) et DOWN (bas): Pas d'effet.

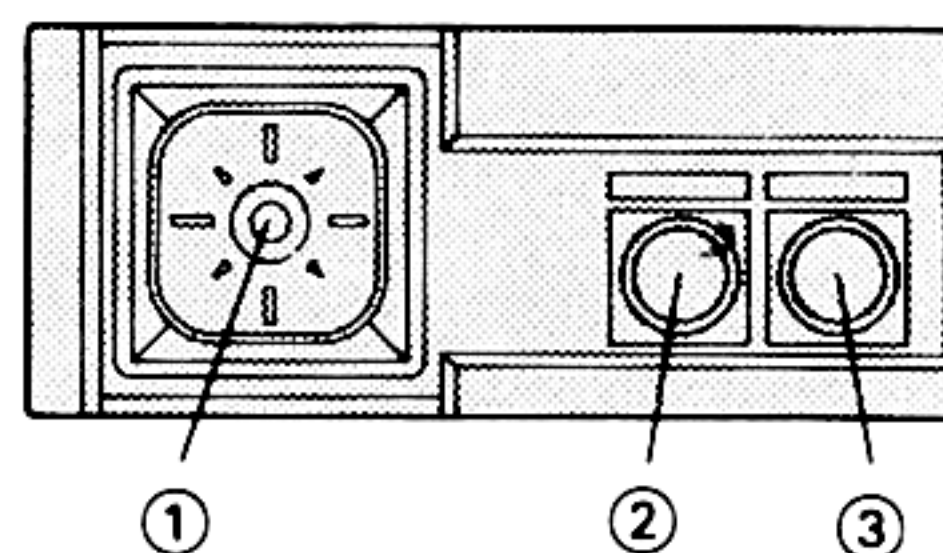
### ② Bouton 1: Pas d'effet.

### ③ Bouton 2: Départ.

De plus, si vous appuyez sur le bouton D tout en maintenant le bouton 2 pour faire un virage, le rayon du virage sera plus petit que si vous appuyez uniquement sur le bouton D.

## Stratégie

Votre score final dépend de votre habileté à "exploiter" la vague. Si vous la parcourez en ligne droite en étant très en avant du brisant, cela compte très peu. Prenez des risques. Plus vous prenez de risques pour exécuter vos acrobaties, plus vous recevrez de points.



## Décompte des points

Le nombre de points que vous recevrez dépendra de votre parcours, du nombre de virages que vous réalisez et de votre vitesse lors de chaque virage. Les juges vous accorderont aussi beaucoup de points si vous parcourez le tube (sous le déferlement de la vague) et si vous allez près du brisant. La "prise d'air" rapporte des points supplémentaires: restez près du haut de la vague jusqu'à ce que l'extrémité de votre planche sorte de la crête, puis tournez et poursuivez votre course.

Sauts, Maximum . . . . . 2,5 points.

Nombre de virage,

Maximum . . . . . 2,5 points.

Tubes, Maximum . . . . . 2,5 points.

Temps sur la planche,

Maximum . . . . . 1,5 point.

(Le nombre de points maximum est remporté en restant sur la planche jusqu'à la fin.)

## Conseils utiles

- Les rebroussements (virage de 180°), le déplacement vers le haut et vers le bas de la vague et les virages complets sur 360° rapportent tous beaucoup de points.
- Vous gagnerez un nombre maximum de points lors des virages à vitesse élevée, spécialement si vous les achevez à proximité du haut de la vague ou du brisant.
- Tentez la chance. Si vous ne misez pas sur vos dons, vous n'avez aucune chance de gagner!



## ☆ Roller Skating (Patins à roulettes)

Le patin à roulettes est à la mode. Chacun peut patiner, et presque tout le monde en Californie le fait, avec un sentiment de liberté différent de celui de tout autre sport. Le patinage de CALIFORNIA GAMES est super! Il consiste à patiner le long d'un trottoir de plage en planches, sans tomber. Vous aurez à éviter les fissures dans le trottoir, les herbes, le sable, les mares d'eau, les chaussures gisant sur votre chemin, etc. Vous aurez même à sauter par-dessus des morceaux manquants de trottoir en planches!

### Prise en main

#### ① Bouton de direction (Bouton D):

UP (haut): Poussée en avant du pied droit.

DOWN (bas): Poussée en avant du pied gauche.

LEFT (gauche): Rotation.

RIGHT (droite): Inutilisé.

#### Note:

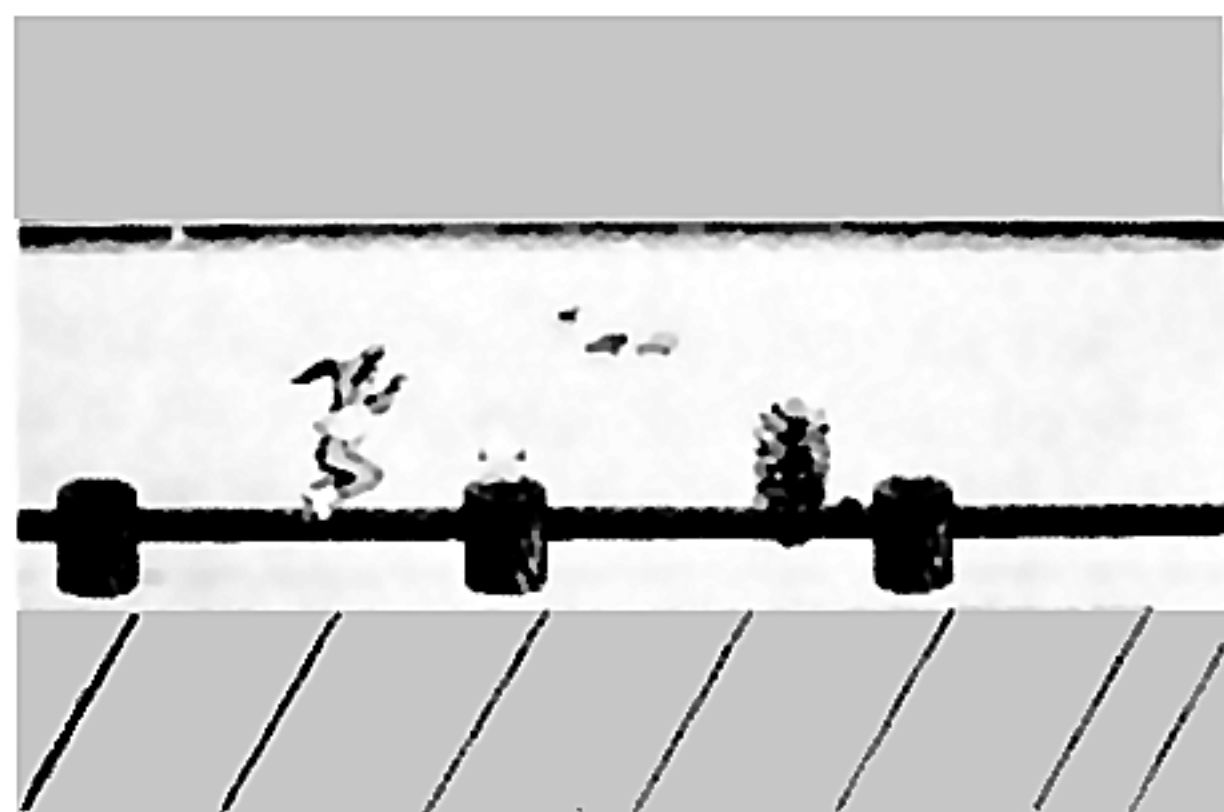
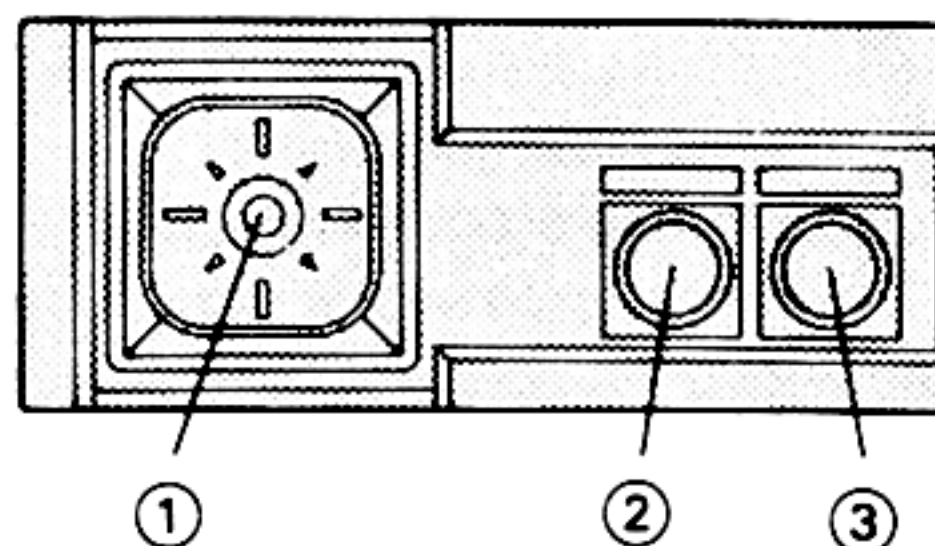
Lorsque vous enfoncez alternativement le bouton D en haut et en bas, le patineur commence à se déplacer. Plus vous appuyez vite sur les boutons, plus le patineur se déplace vite. Lorsque vous arrêtez d'appuyer sur le bouton D, le patineur s'immobilise.

#### ② Bouton 1: Inutilisé.

#### ③ Bouton 2:

Lorsqu'il est enfoncé, le patineur s'accroupit.

Lorsque vous relâchez le bouton, le patineur saute.



### Décompte des points

Vous marquez des points chaque fois que vous évitez un danger sur le trottoir en planches. Rempportez encore plus de points en sautant par-dessus les obstacles, ou en sautant par-dessus avec des rotations.

Patinage en évitant les obstacles

..... 10 à 30 points.

Saut pour éviter les obstacles

..... 20 à 60 points.

Saut plus rotation ... 40 à 120 points.

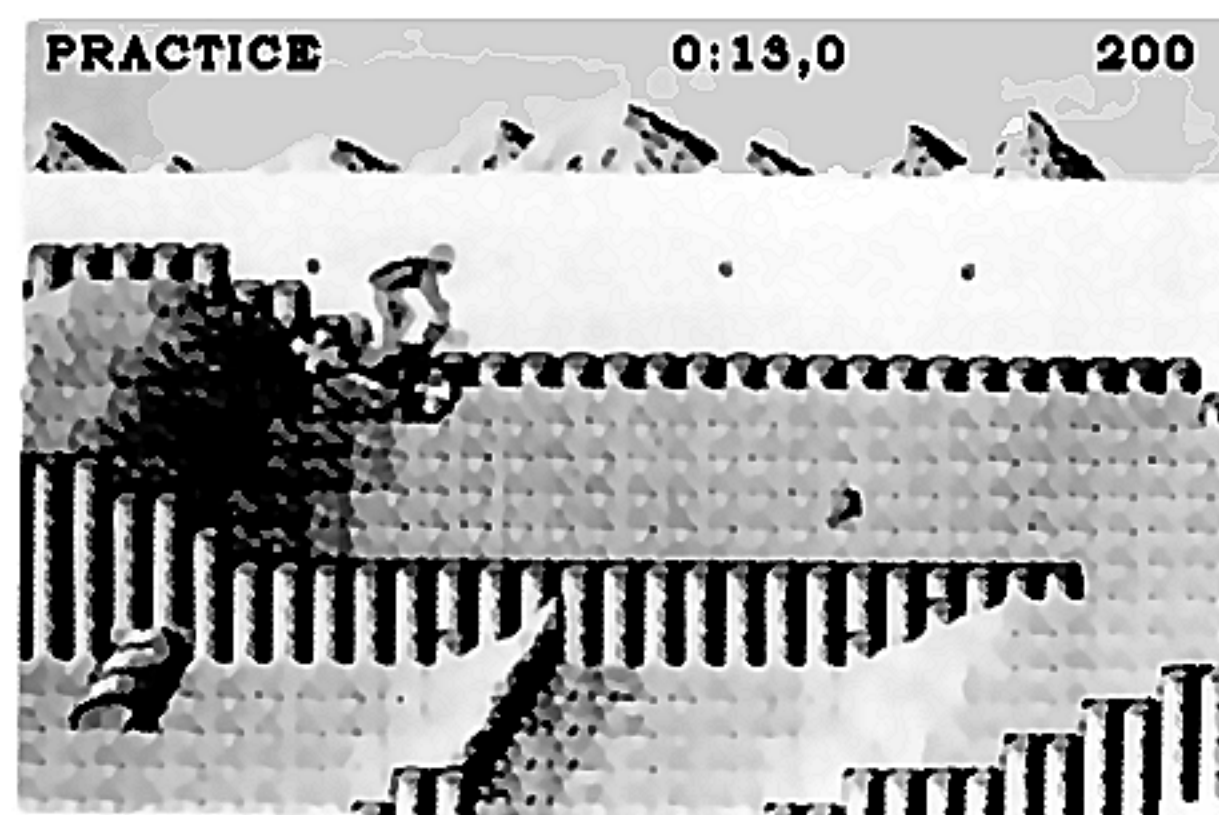
### Conseils utiles

- Faites bouger les pieds de votre patineur d'une manière consistante.
- Vous recevrez des points pour chaque objet que vous éviterez ou que vous sauterez avec succès, alors soyez prudent; la vitesse est moins importante que de rester debout.
- Vous recevrez plus de points pour les sauts tournants au-dessus des obstacles. Les mouvements compliqués vous rapporteront le plus de points possible.



## ☆ Course de vélo BMX

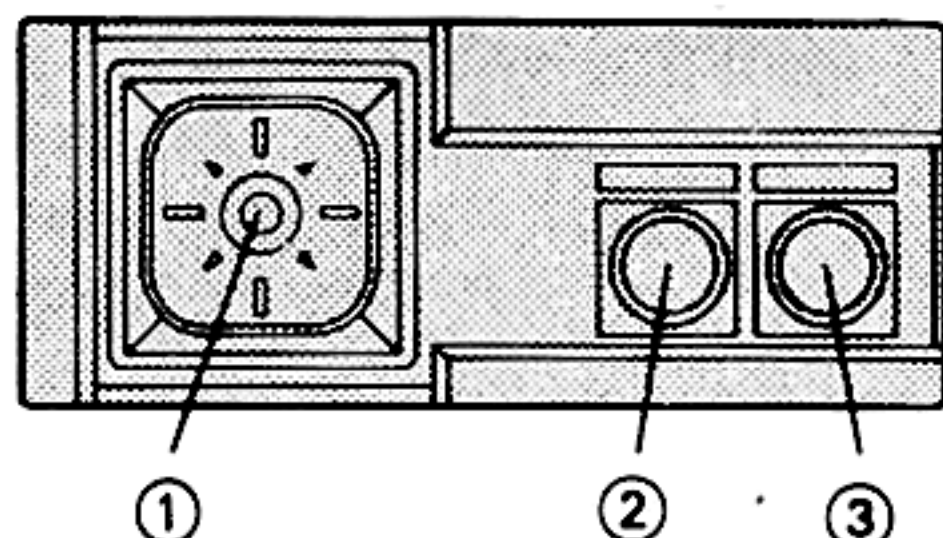
Le BMX est un vélo tout-terrain. Il est aussi synonyme d'action et de défi sportif. Dans cette épreuve, les concurrents utilisent des vélos légers et robustes pour faire la course sur un circuit plein d'action dans le désert de Californie. Il y a beaucoup de sauts, bosses et déclivités. (Les rangées de bosses basses sont désignées "Whoop-ti-dos".) Vous aurez besoin de vitesse, d'un bon sens du minutage et d'une bonne dose d'endurance.



### Prise en main

#### ① Bouton de direction (Bouton D):

UP (haut): Le vélo va à gauche.  
DOWN (bas): Le vélo va à droite.  
LEFT (gauche): Le vélo fait un "wheelie".



#### ① Bouton D en l'air (sauts):

UP (haut): "Table Top".

DOWN (bas): Retournement sur 360°.

LEFT (gauche): Soubresaut arrière.

RIGHT (droite): Soubresaut avant.

#### Note:

Plus le bouton D est enfoncé alors que le vélo est en l'air, plus le nombre de points remportés est élevé. Mais, faites attention! Si vous enfoncez le bouton trop longtemps, vous tomberez!

#### ② Bouton 1: Saut.

#### Note:

A proximité de la ligne d'arrivée, le bouton 1 sert de frein. Il est plus facile de s'arrêter en appuyant sur le bouton 1 tout en conservant le bouton D à gauche.

#### ③ Bouton 2: Il appuie sur les pédales.

S'il est enfoncé en continu, la vitesse augmente.

### Décompte des points

Essayez de terminer le parcours pendant la limite de temps impartie de deux minutes. Plus vous irez vite, plus vous recevrez de points. Vous bénéficierez aussi de points pour chaque acrobatie, avec des points en prime pour garder les poses acrobatiques aussi longtemps que possible. Voici un tableau des nombres de points minimum et maximum accordés pour chaque acrobatie:

Wheelie .....	100 à 200 points.
Sauts .....	200 à 400 points.
Table Top .....	500 à 1 000 points.
Retournement sur 360° .....	1 000 à 2 000 points.
Soubresaut arrière .....	1 500 à 3 000 points.
Soubresaut avant .....	3 000 à 6 000 points.
Points en prime: égal au nombre de secondes en dessous de deux minutes, fois 100.	

### Conseils utiles

- Plus le vélo va vite, plus vous pourrez sauter haut. Vous recevrez aussi plus de points en démontrant une bonne technique, alors entraînez-vous!
- Les scores les plus élevés sont réalisés par ceux qui tentent les acrobaties les plus audacieuses. Réalisez un soubresaut avant à 6 000 points, et vous serez bien placé pour la première place.



## ☆ Flying Disk (Disque volant)

Pour les concurrents sérieux, la soucoupe volante en matière plastique inventée par deux californiens en 1947 s'appelle "Flying Disk" (disque volant). Bien entendu, vous la connaissez peut-être sous un autre nom. Ecrit à l'origine "Frisbie", le nom le plus répandu du disque est originaire de l'Université Yale, où les étudiants ont commencé à lancer des plateaux à gâteau vides réalisés par la Frisbie Pie Company il y a plus de cent ans de cela. De nos jours, le disque volant moulé en matière plastique légère et souple tournoie sur les plages et dans les parcs partout en Californie, et il constitue le parfait défi d'adresse et de synchronisation pour achever le concours de CALIFORNIA GAMES.



### Lanceur: Prise en main

Pour lancer, suivre les étapes suivantes:

#### Etape 1:

Lorsque le bouton 1 ou 2 est enfoncé, l'échelle de l'écran s'allume.

#### Etape 2:

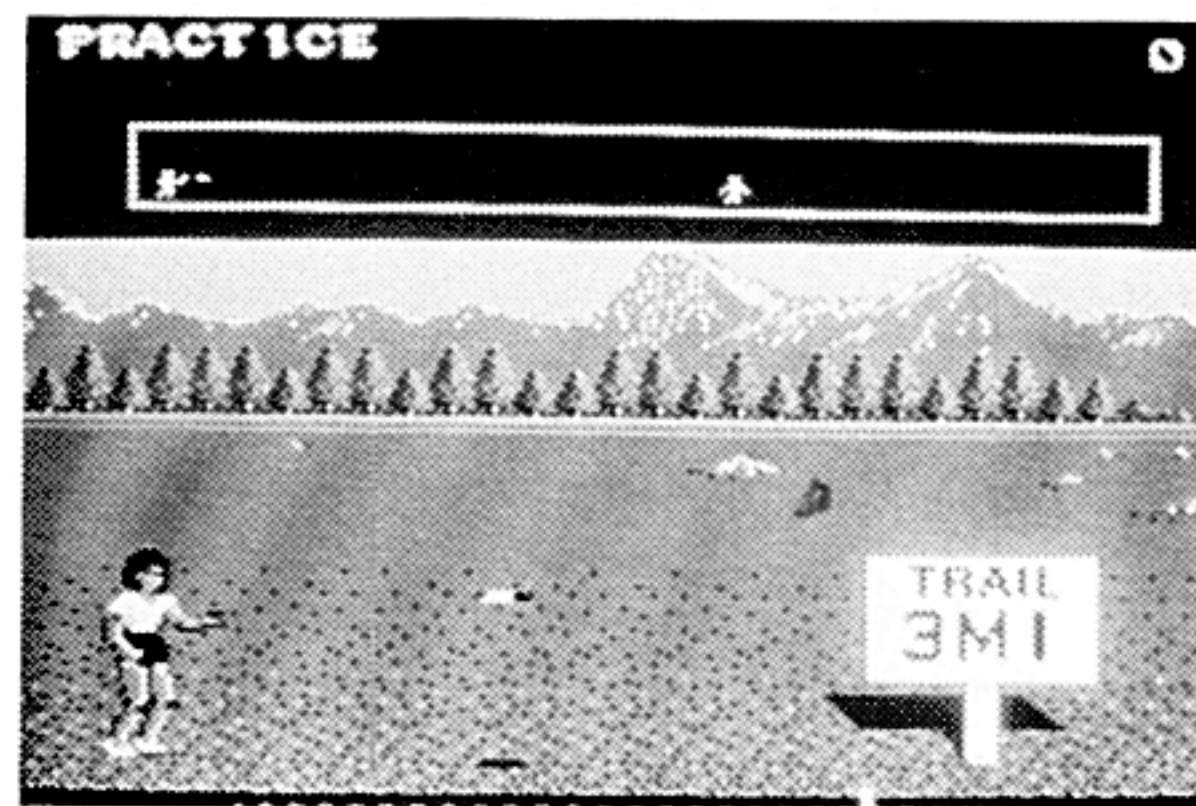
Amenez le bouton D vers la gauche pour faire avancer l'aiguille vers l'extrémité "speed" de l'échelle. Cela vous indique la vitesse avec laquelle vous lancez le disque. La couleur de l'aiguille détermine la vitesse. Lorsqu'elle s'arrête sur le vert, la vitesse du disque est la plus élevée. Le jaune est plus lent, et le rouge est le plus lent.

#### Etape 3:

Dès que l'aiguille se trouve dans la zone de vitesse que vous choisissez, amenez le bouton D à droite, vers la partie "angle" de l'échelle. Lorsque l'aiguille s'arrête sur le vert, le disque vole le plus haut possible. Le jaune est plus bas, et le rouge est au plus bas.

#### Etape 4:

Lorsque l'aiguille atteint l'inclinaison que vous choisissez, ramenez le bouton D à gauche (ou appuyez sur le bouton 1 ou 2) pour lancer le disque.



#### Note:

L'ensemble du terrain est affiché en haut de l'écran. Il indique la trajectoire du disque et l'image du receveur. Déplacez le receveur tout en observant cette partie de l'écran.

## Receveur: Prise en main

### ① Bouton de direction (Bouton D):

LEFT (gauche): Court à gauche.

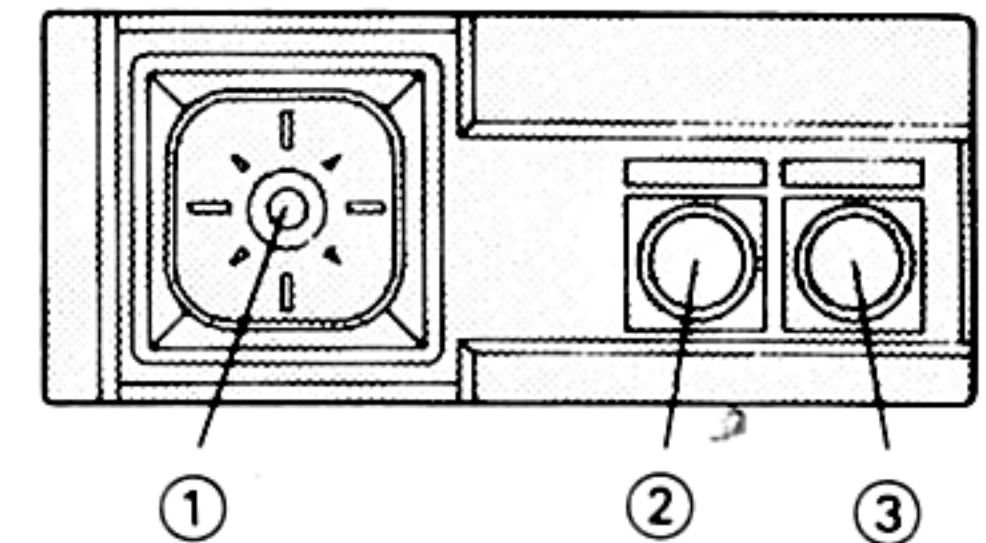
RIGHT (droite): Court à droite.

UP (haut): Lève le bras.

### ② Bouton 1: Inutilisé.

### ③ Bouton 2: Pour plonger.

Afin d'attraper le disque, le receveur doit tendre le bras. Faites courir le receveur vers le disque, puis faites-le lever le bras ou plonger pour l'attraper.



## Décompte des points

Lorsque le disque est lancé, le score du coin supérieur droit de l'écran augmente de 10 et il continue à croître tant que le disque est en l'air. Néanmoins, chaque fois que le receveur se précipite vers le disque l'augmentation du score ralentit. Ainsi, pour obtenir beaucoup de points, essayez de ne pas déplacer le receveur.

Prise en courant à droite: 150 points.  
Prise en courant à gauche: 250 points.  
Prise plongeante à droite: 250 points.  
Prise plongeante à gauche: 350 points.



## Conseils utiles

- Dans cette épreuve, la victoire dépend beaucoup de la manière dont le disque est lancé. Si le disque vole plus bas que le bras du receveur, vous devez plonger pour pouvoir l'attraper.

## Trophées

Après chaque épreuve, un écran de position est affiché. Appuyez sur le bouton 1 pour voir un écran montrant les trophées des trois premiers concurrents de cette épreuve.

Lorsque vous participez à deux ou plusieurs épreuves, une cérémonie de "Champion" est organisée après la fin des épreuves. Les places seront affichées pour les trois premiers concurrents, sur la base du nombre total de points remportés.

Points remportés pour chaque épreuve:

Première place ..... 5 points.

Deuxième place ..... 3 points.

Troisième place ..... 1 point.

Les points sont ajoutés lorsque toutes les épreuves sont achevées, et le concurrent ayant le plus de points est déclaré Champion de Californie!



## **California Spoken Here**

### **AGGRO:**

If you're a daredevilish dude you'll go "way aggro", executing aggressive moves on the ramps and waves of California.

### **AWESOME:**

Awe-inspiring. As in, "That's one awesome dude!"

### **BIO:**

Short for bionic. You've got to be superhuman with aggro moves to be known as bio.

### **DUDE:**

Buddy. Can be used to express disbelief, surprise or as a friendly greeting, as in "Hey Dude!" It all depends how you say it.

### **GNARLY:**

Mind and body bendingly difficult and awesome. Waves, ramps and aggro moves can be gnarly. Then there are gnarly tests, prom dates, curfews, wheels, etc . . .

### **LIKE:**

Like, do we really have to, like, describe this?



***RADICAL:***

- 1) Outrageous: “Radical moves, dude!”
- 2) Cool: “It’d be radical if you could cruise to the ramp around 5 o’clock.”

***TOTALLY:***

Completely, entirely: something or someone is totally awesome, radical or aggro. In California everything is totally something (companion word: see Tubular).

***TUBULAR:***

An adjective that came from the sea and has evolved into an everyday term. Parties, concerts, etc. can be totally Tubular. Its use is endangered by the word “awesome” (companion word: see Totally).

***TONAR:***

The newest word. It is a combination of Totally and Gnarly. If something is totally gnarly, then it is without a doubt . . . Tonar.



**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			



**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			



**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Date</b>			
<b>Event</b>			
<b>Name</b>			
<b>Score</b>			



**SEGA**  
Printed in japan