

HangOn™ / Safari Hunt™



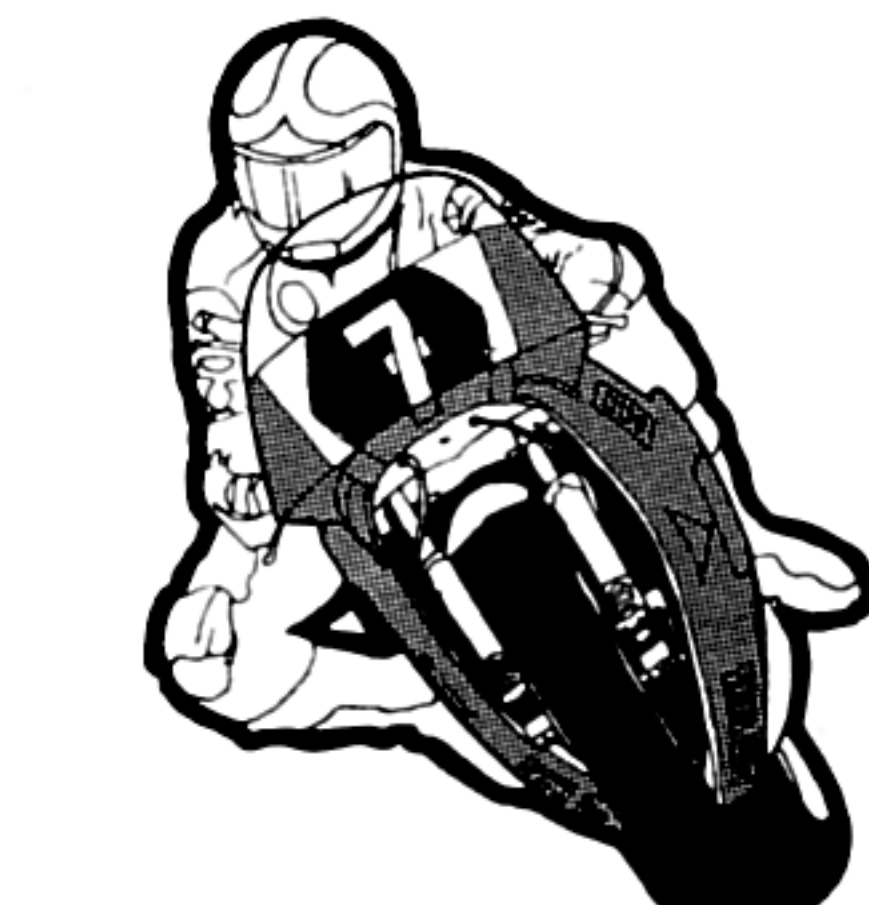
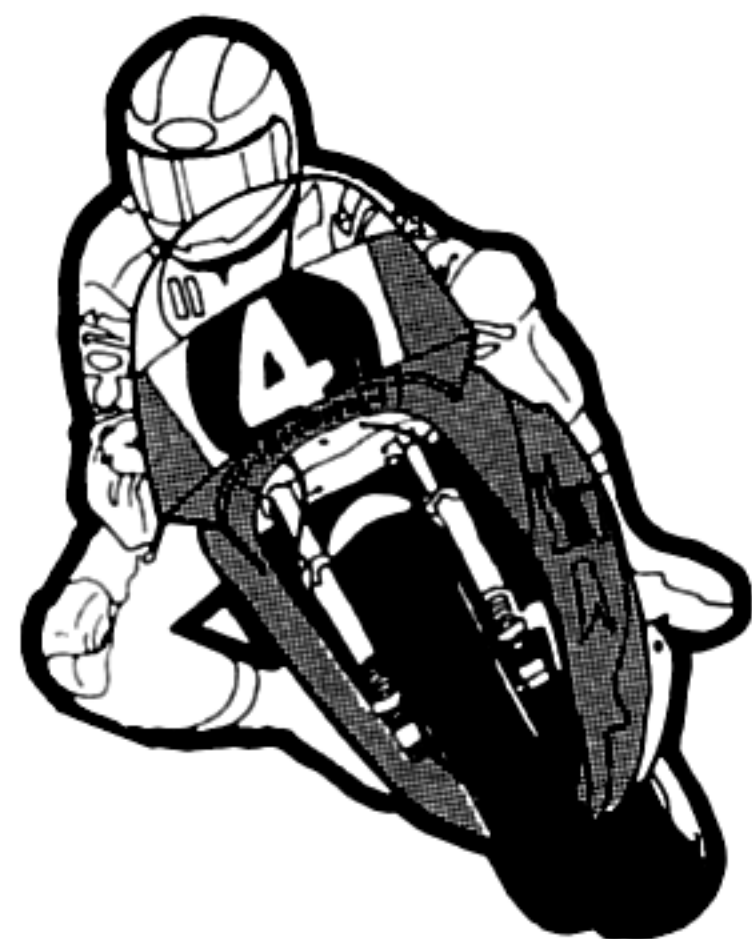
SEGA®

HANG ON

VOUS ET VOS CONCURRENTS

BRAIN MK II

Voici votre engin! Une moto de course, hyper performante qui a été spécialement conçue dans le but de vous faire gagner la partie. Elle est de plus extrêmement maniable. A vous de jouer et de goûter aux joies et aux folies d'une course qui sera éprouvante, peut-être, mais passionnante, sûrement!



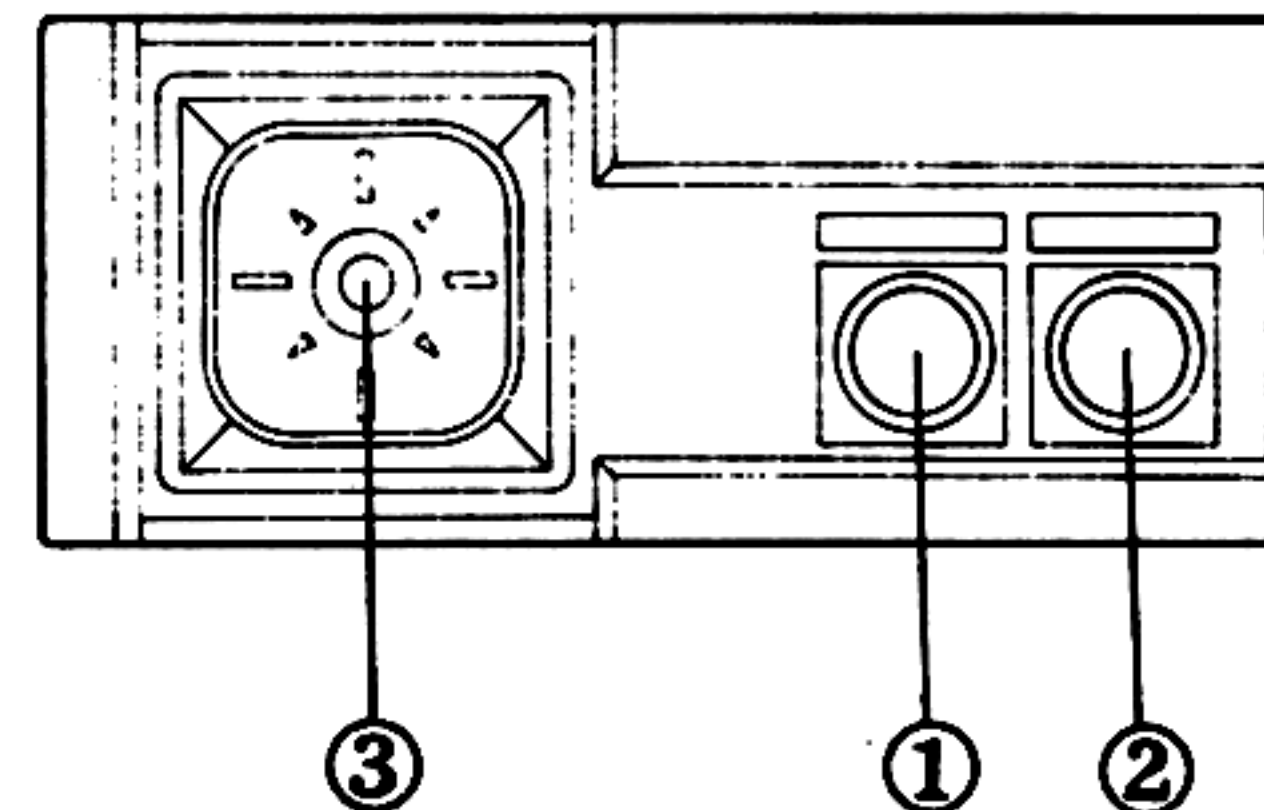
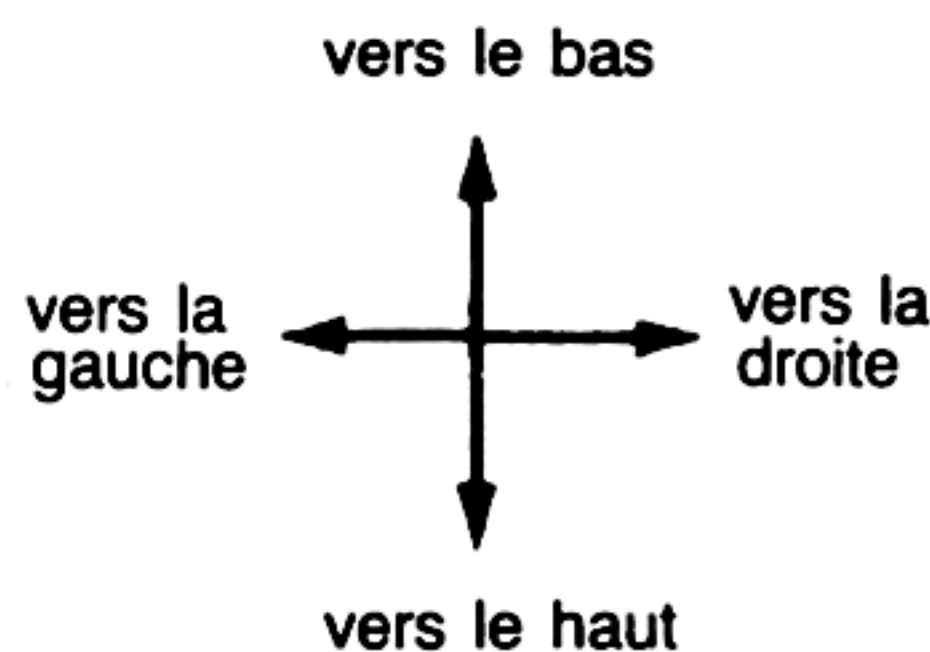
JOUER EN UTILISANT LA MANETTE DE JEUX

③ CONTROLE DE DIRECTION

① Touche de DEPART

1. bouton de freinage
2. bouton d'accélération
3. sélection du niveau (↓)

manœuvres BRAIN MK III



COMMENT JOUER

POUR LE JOUEUR QUI CONNAIT DEJA LE JEU DU HANG ON!

Dès maintenant, vous pouvez jouer au HANG ON à la maison. Ce que vous pouvez faire, c'est, une fois que vous avez compris les difficultés techniques du jeu, de comparer les deux HANG ON. Celui de la maison et celui de votre centre de jeux préféré.

POUR LE JOUEUR QUI N'EST PAS ENCORE RODE AU JEU DU HANG ON!

BUT DU JEU

La course se joue en 5 ETAPES de 4 kilomètres chacune. Evidemment pour arriver en bout de course, il vous faut dans les temps donnés réussir chaque étape.

BOMDY FC II TEAM

L'équipe adverse va essayer, à tout prix, de vous empêcher de gagner. Et aucun doute là-dessus, vos concurrents seront impitoyables. D'autant plus, quand on sait que leurs motos valent en tous points les vôtres.

HANG ON... Une course très technique qui vous permet de négocier les virages sans perdre trop de vitesse.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête si le joueur ne réussit pas à franchir les étapes en temps voulu.

BRAIN MK III, votre moto se retire de la course si elle rentre en collision avec un obstacle ou la moto du concurrent adverse, BOMDY FC II. Le jeu recommence là où vous vous êtes écrasé. Bien sûr, vous serez pénalisé pour le temps perdu.

START

Choisissez votre niveau en utilisant le **CONTROLE DE DIRECTION** puis, appuyez sur la touche de **DEPART**, (**START**).

- Choisir un des toris niveaux

NIVEAU	COURSE	TEMPS LIMITE (SEC.) PAR ETAPE
1	8	60
2	8	60
3	8	60

- Vous en avez terminé avec les 8 courses du niveau 3. Maintenant vous recommencez ce même niveau 3 mais votre temps est de plus en court. Les parties se succèdent jusqu'à ce que le jeu prenne fin.

SCORE/RESULTAT (votre résultat)

SPEED/VITESSE (votre vitesse actuelle)

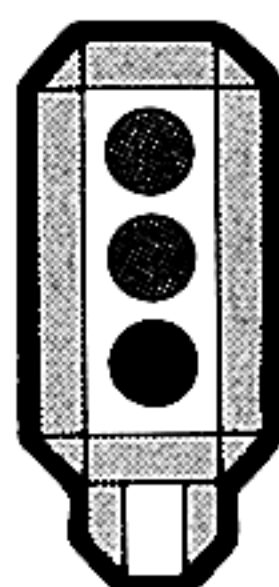
COURSE/COURSE (numéro de la course)

LEFT/RESTE (la distance qui reste à parcourir pour finir l'étape)

ARBRE DE NOEL

or/ou XMAS TREE (lampe de départ)

bleu... > jaune... > jaune... > bleu, voici l'ordre des couleurs, sur l'arbre de Noël, qui permettent de commencer le jeu.

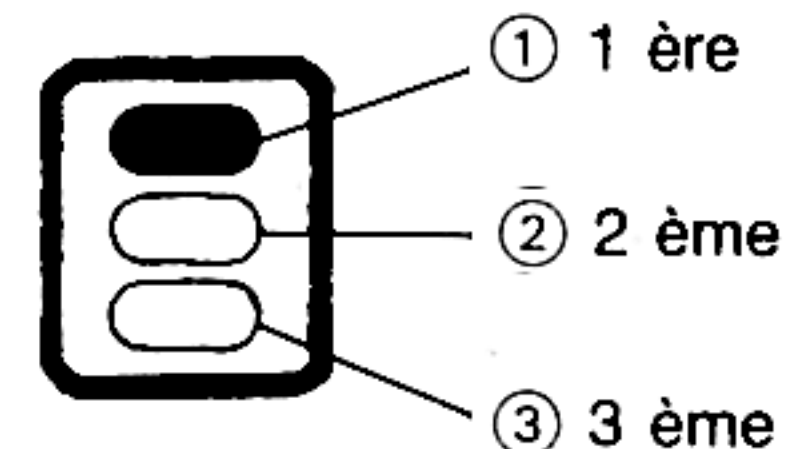


- ① jaune
- ② jaune
- ③ bleu



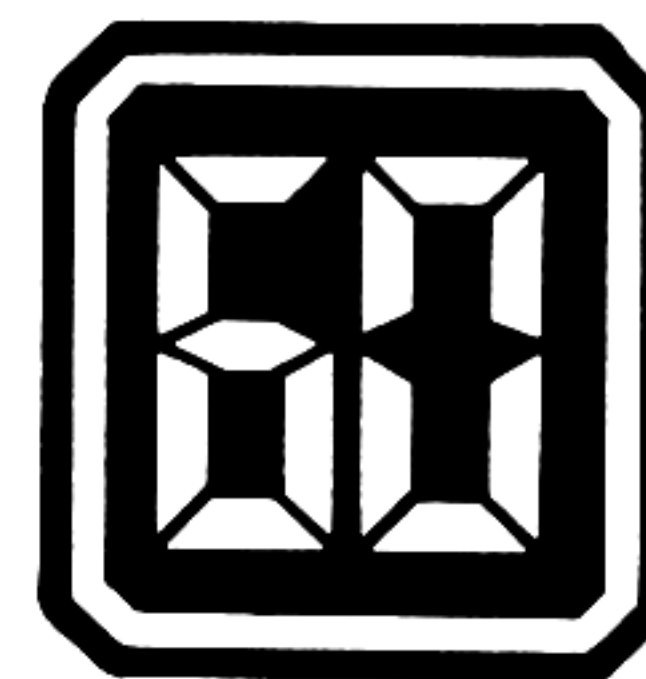
CHANGEMENT DE VITESSE

Pour passer les vitesses, utilisez le **CONTROLE DE DIRECTION** (↑).



TEMPS LIMITE

- Quand vous en avez terminé avec une étape s'il vous reste du temps, celui-ci sera ajouté au temps qui vous est imparti dans l'épreuve suivante.
- Ce temps qui vous reste compte comme bonus. Il vous fait gagner des points. Plus il vous reste de temps, meilleur sera votre bonus.
60 secondes



RESULTAT

- En dépassant un BOMDY FC II vous gagnez 300 points (dépasser une moto qui vient de vous doubler ne rapporte rien).
- Le temps qui vous reste à la fin d'une étape est calculé comme suit:
 $1 \text{ seconde} \times 1,000 \text{ points}$
- Le résultat final augmente en fonction de la vitesse parcourue. Plus vous allez vite, plus votre score augmente.

LA COURSE

Une course comprend 5 étapes:

ETAPE N° 1
"CIRCUIT"

ETAPE N° 4
"VILLE DE
NUIT"

ETAPE N° 2
"LE BORD
DE MER"

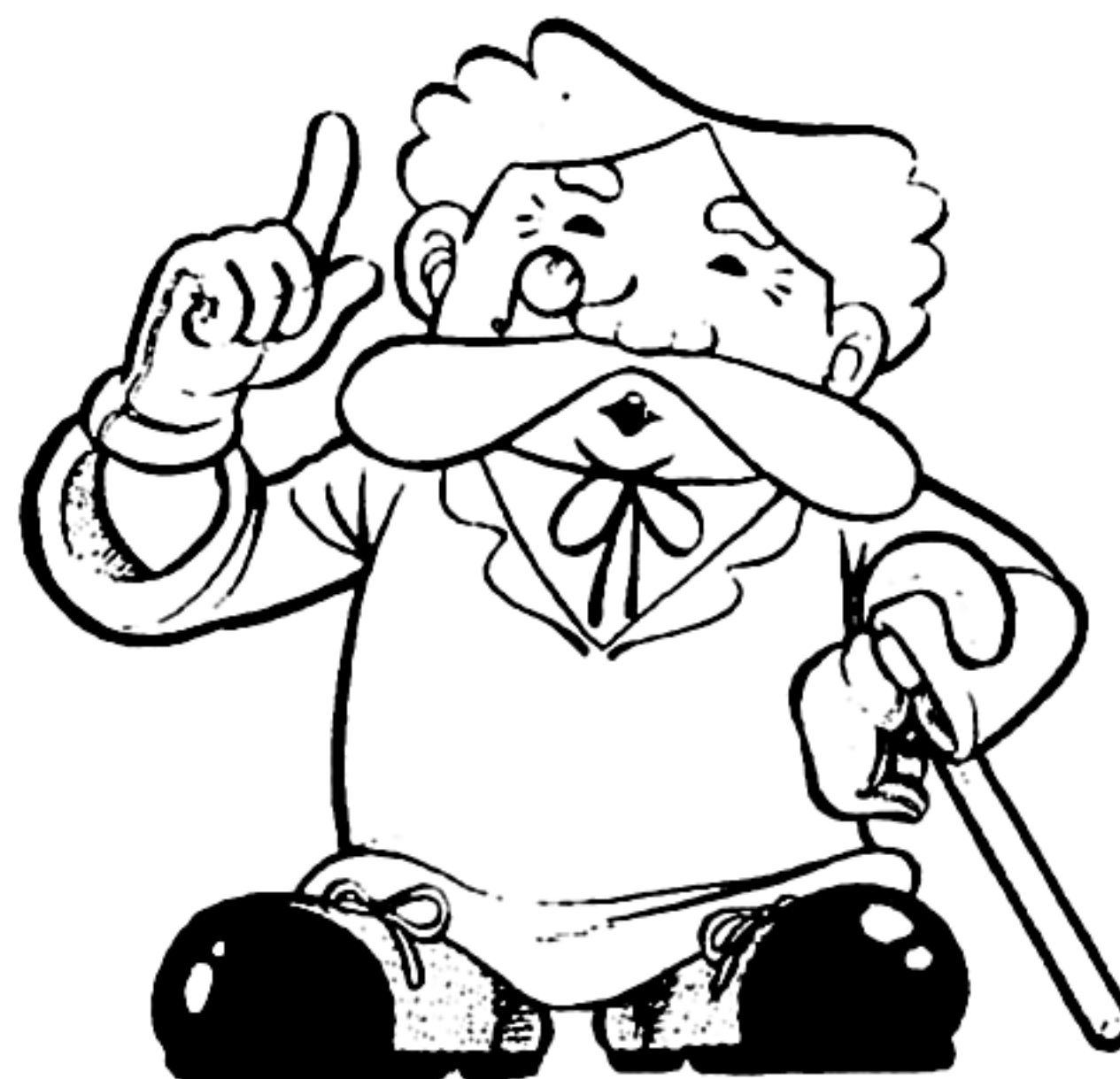
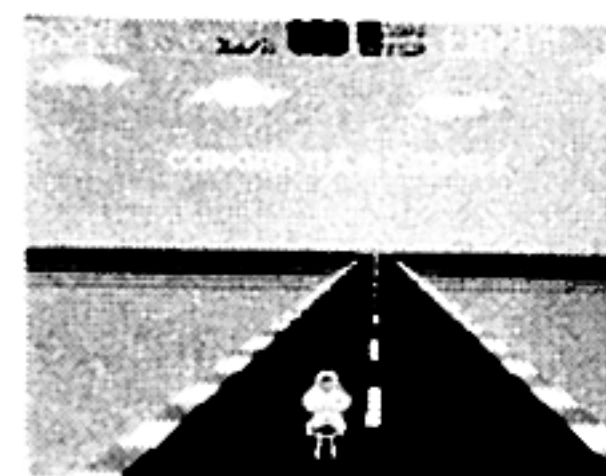
DERNIERE
ETAPE
"CIRCUIT"

ETAPE N° 3
"LA VALLEE DU
MONUMENT"

FINE DE
PARCOURS

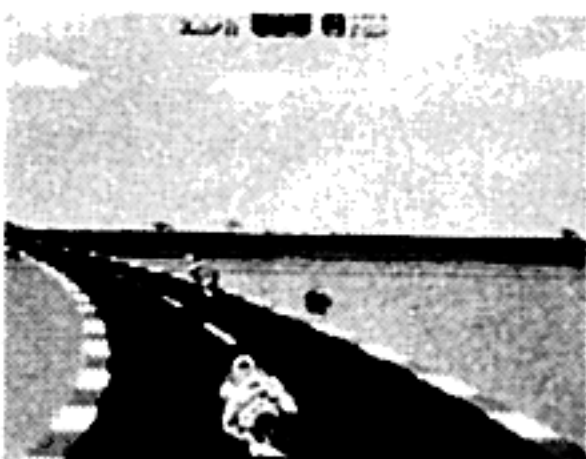
Quand vous avez terminé les 5
ETAPES, l'horizon est à vous!

et vous
vous remettez en selle pour de
nouvelles aventures.



LES CONSEILS PRATIQUES DU PROFESSEUR PLAYOR

- Pour prendre certains virages, vous serez plus ou moins obligé de ralentir. Tout d'abord, il est important de connaître la vitesse à laquelle il peut se prendre.
- Si vous prenez votre virage sur les chapeaux de roue, vous risquez de tomber. Essayez au maximum de négocier les virages à grande vitesse en évitant toutefois de trop chasser et de vous retrouver per terre.



SAFARI HUNT

COMMENT JOUER

But du Jeu

Partons pour une expédition de chasse au gros gibier (animaux sauvages, oiseaux et poisson), sur les berges des lacs, dans la jungle et dans les forêts. Le nombre de coups disponibles pour chaque tableau est de 30. Marquer le nombre de points requis dans la limite de temps impartie vous permet de passer au tableau suivant.

Game Over

Si vous n'atteignez pas le score requis pendant le temps alloué, le jeu se termine et la mention "GAME OVER" apparaît sur l'écran.

Tableau

Trois scènes, une par tableau: LAKE, JUNGLE et FORET, se répètent. Au fur et à mesure que les tableaux avancent, le jeu devient de plus en plus difficile.

Les animaux, oiseaux et poissons sauvages

Dans les trois scènes, les animaux, oiseaux et poissons sauvages suivants apparaîtront. Pour certains d'entre eux, il faudra plus d'un coup pour les abattre.

Faites de votre mieux pour les descendre tous.

① LAKE

Cibles

Canard	300 points
Poisson	1 000 points
Lapin	1 000 points



② JUNGLE

Cibles

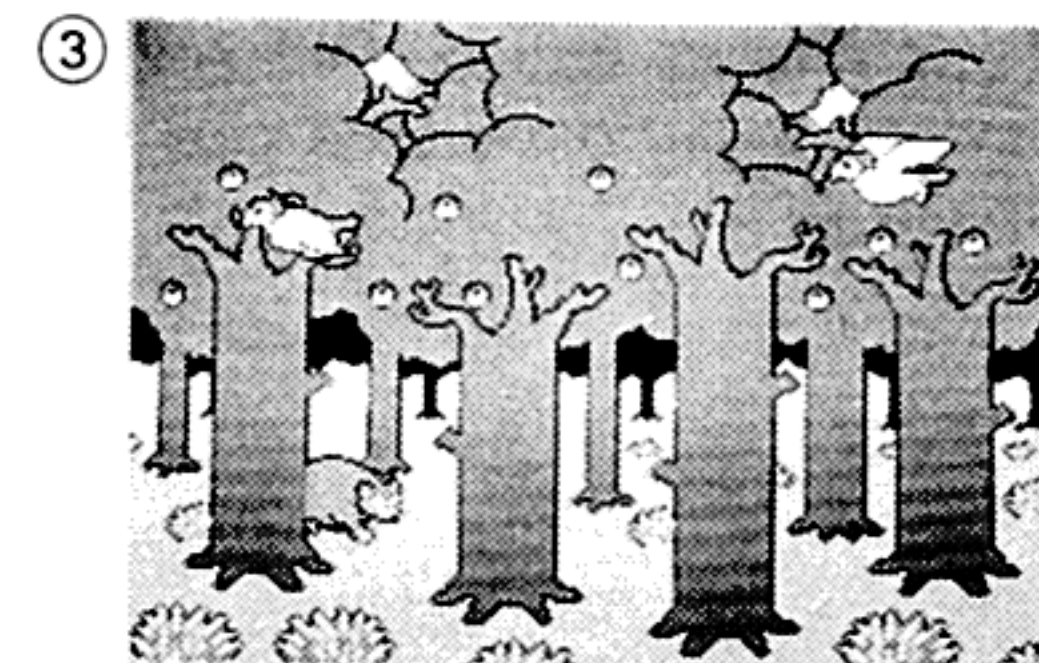
Araignée	100 points
Chauve-souris	300 points
Singe	500 points
Panthère	2 000 points



③ FORET

Cibles

Oiseau	200 points
Armadillo	1 000 points
Ours	2 000 points



Points requis

Les scores requis sont les suivants:

Tableau 1 - 8 000 points

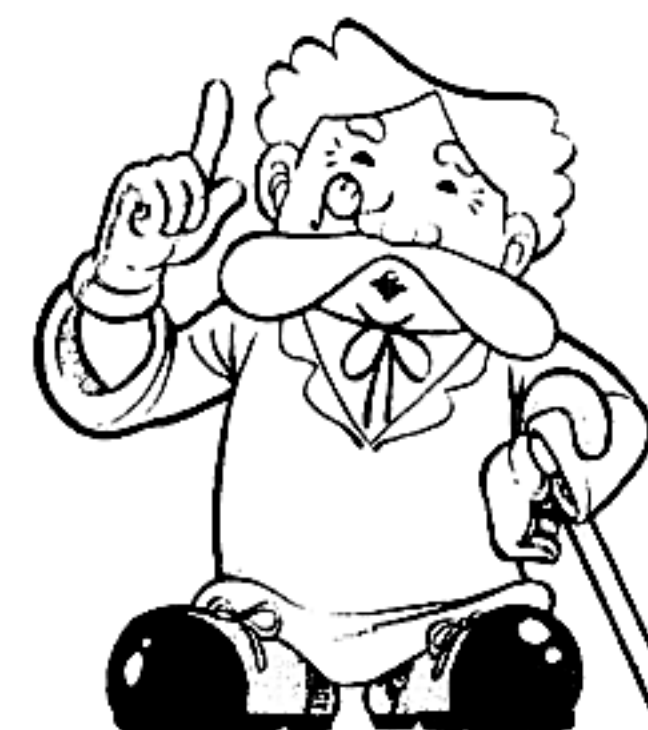
Tableau 2 - 18 000 points

Tableau 3 - 28 000 points

et ensuite, un bonus de 10 000 points pour chaque tableau.

LES CONSEILS DE L'EXPERT

C'est vraiment une chasse au gros gibier. Gardez la tête froide tant que vous visez, et déclenchez au bon moment.





Printed in Hong Kong