

Marksman Shooting™



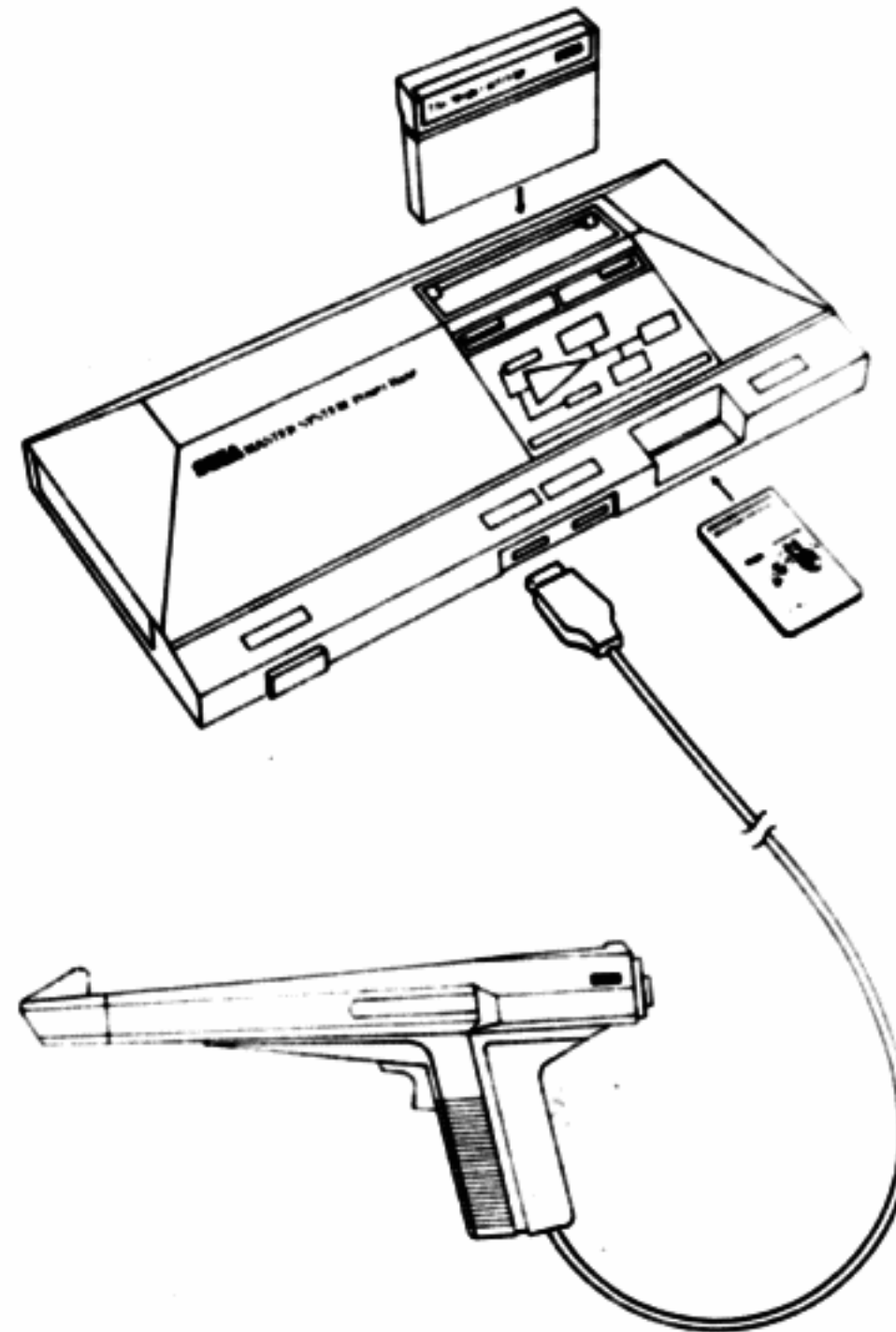
SEGA®

A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

- ① La console doit être en position OFF.
- ② Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEM SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
- ③ La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
- ④ Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.



MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

(pour un joueur)

Ceci est un jeu pour un seul joueur. Débranchez d'abord le panneau de commande s'il est relié à prise CONTROL 1 l'unité centrale, et branchez à la place le LIGHT PHASER (la prise CONTROL 2 ne peut pas être utilisée pour ce jeu).

Sélection du jeu

Pointez le LIGHT PHASER vers l'écran sur le titre du jeu voulu, et pressez sur la gachette pour commencer.

Mode d'emploi de "MARKSMAN SHOOTING"

Mode d'emploi de "TRAP SHOOTING"

Mode d'emploi de "SAFARI HUNT"

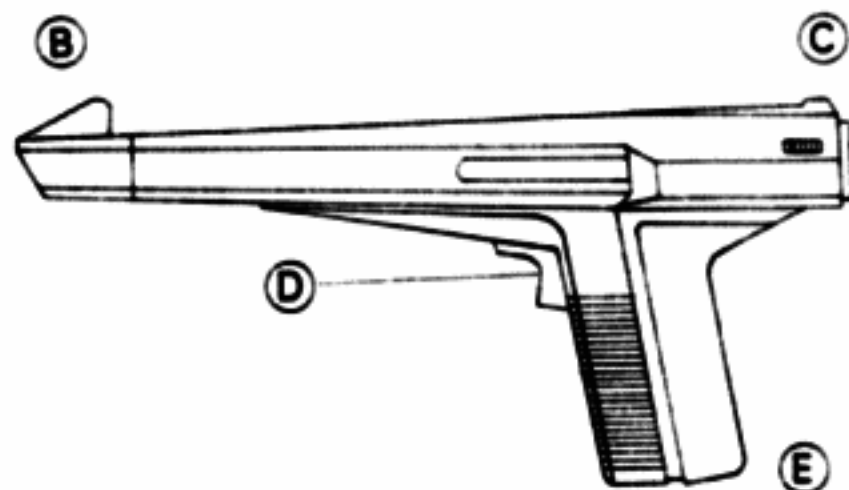
MODE D'EMPLOI

- Ⓐ CIBLE
- Ⓑ VUE DE DEVANT
- Ⓒ VUE DE DERRIERE
- Ⓓ GACHETTE (trigger)

- Pour commencer le jeu
- Pour tirer sur la cible

- Ⓔ POIGNEE (grip)

Le LIGHT PHASER possède un câble de 2 mètres de long, cette distance étant la distance prévue pour son fonctionnement. Quand on l'utilise de plus près, vérifiez la visée en faisant plusieurs essais. 2 mètres est en fait la bonne distance entre le LIGHT PHASER et l'écran.



MARKSMAN SHOOTING (stand de tir)

MODE D'EMPLOI

But du jeu

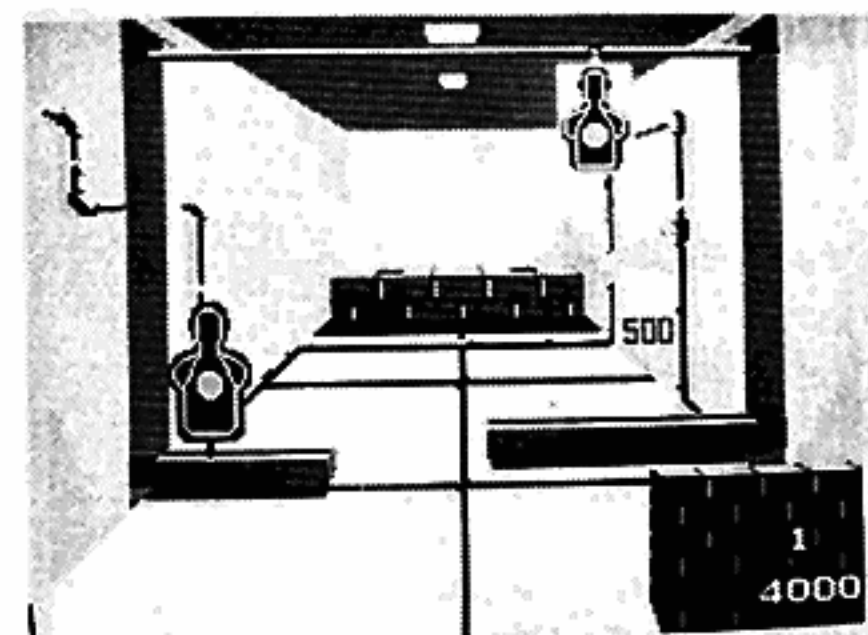
- Visez avec précision et rapidité les cibles qui apparaissent l'une après l'autre sur le stand de tir.
 - Si vous dépassez le score minimum indiqué, vous terminez le tableau et passez au tableau suivant.
- Le but du jeu est donc d'atteindre le score le plus élevé à travers le plus grand nombre de tableaux.

GAME OVER

- Si vous n'atteignez pas le score minimum pour un tableau, la partie se termine et GAME OVER apparaît sur l'écran.

Stand de Tir

- Le jeu se pratique toujours sur le même stand de tir. Cependant, au fur et à mesure des tableaux, l'ordre de succession des cibles et leur vitesse d'apparition augmente graduellement, et le temps d'apparition des cibles diminue progressivement.



Tir

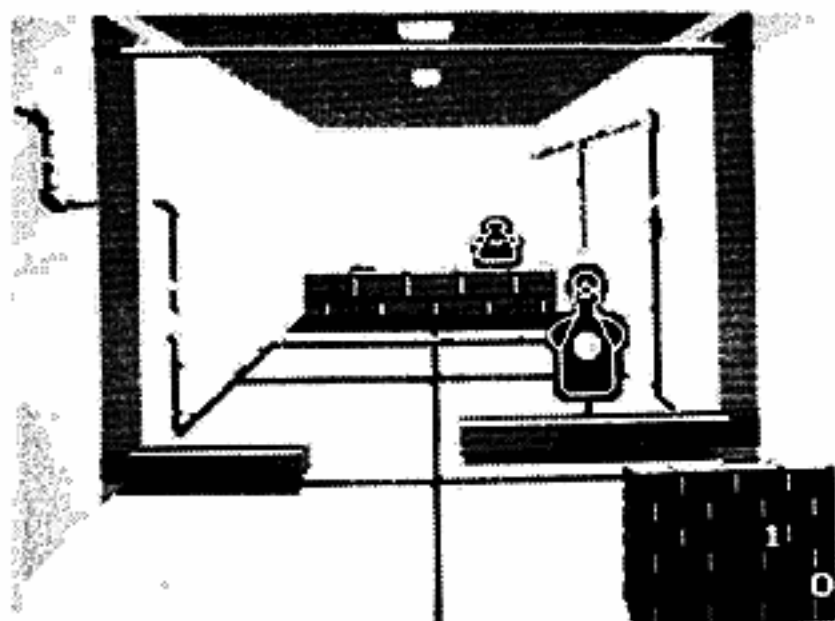
Pour tirer sur la partie circulaire des cibles qui apparaissent successivement, visez correctement et appuyez sur la gachette. L'endroit sur lequel vous tirez apparaîtra comme un impact de balle sur la cible.

Quand vous atteignez le centre, la cible bascule et les points correspondants sont affichés et ajoutés à votre score. Si vous touchez une autre partie de la cible que le rond central, vous ne marquez pas de point.

Scores

Selon la taille des cibles abattues, vous marquez les score suivants:

500, 1 000 et 1 500 points.



Resultats

• LECTURE DU TABLEAU SUR L'ECRAN

TOP	80 000	80%	RECORD DU JOUR ET POURCENTAGE DE REUSSITE
SCORE	68 000		SCORE DU JOUEUR
ROUND		2	N° DE TABLEAU
TOTAL TARGETS		35	NOMBRE DE CIBILES APPARUES
NUMBER OF HITS		25	NOMBRE DE CIBILES ABATTUES
TOTAL HIT RATIO		71%	POURCENTAGE DE REUSSITE
TO QUALIFY		61%	MINIMUM DE QUALIFICATION

LES CONSEILS D'UN EXPERT

- Le nombre de balles disponibles est illimité. Aussi, si vous ratez une cible, tirez dessus très rapidement de nouveau.
- Pour tirer le maximum de plaisir de ce jeu, essayez différents styles de tir: de la main gauche, en dégainant etc.





Printed in Taiwan