

# Trap Shooting™



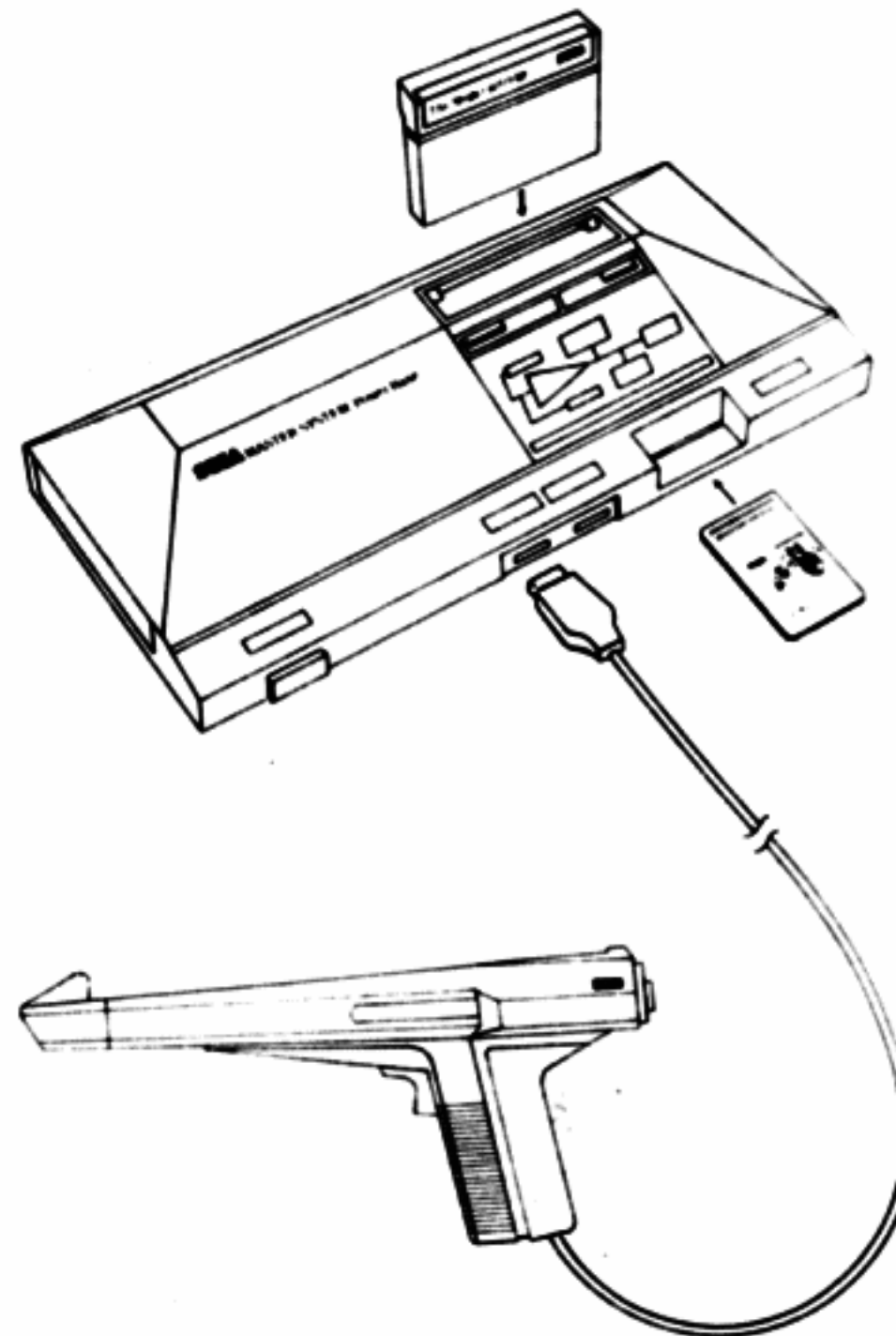
SEGA®

## 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.



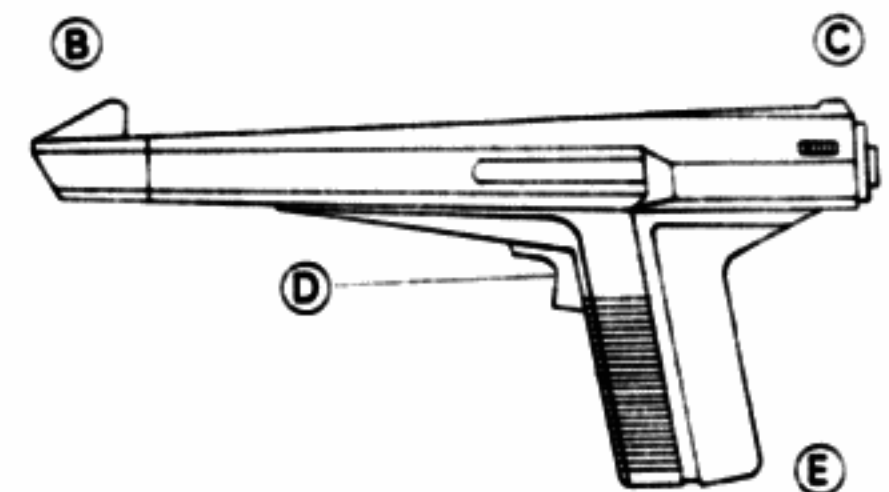
## MODE D'EMPLOI

- Ⓐ 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.



# TRAP SHOOTING

## MODE D'EMPLOI

### BUT DU JEU

- Dans les sites de GRASSLAND, SEASIDE, DESERT et LAKESIDE, marquez un maximum de points en tirant sur les pigeons d'argiles qui sortent du ball-trap.
- Chaque fois que vous descendez plus de cibles que le nombre minimum spécifié, vous passez au site suivant. Relevez le défi et découvrez combien de tableaux vous pouvez passer et quel score vous pouvez atteindre.

### Game Over

- Si vous n'atteignez pas le nombre de pigeons minimum spécifié dans un tableau donné, le jeu se termine et "Game Over" apparaît sur l'écran.

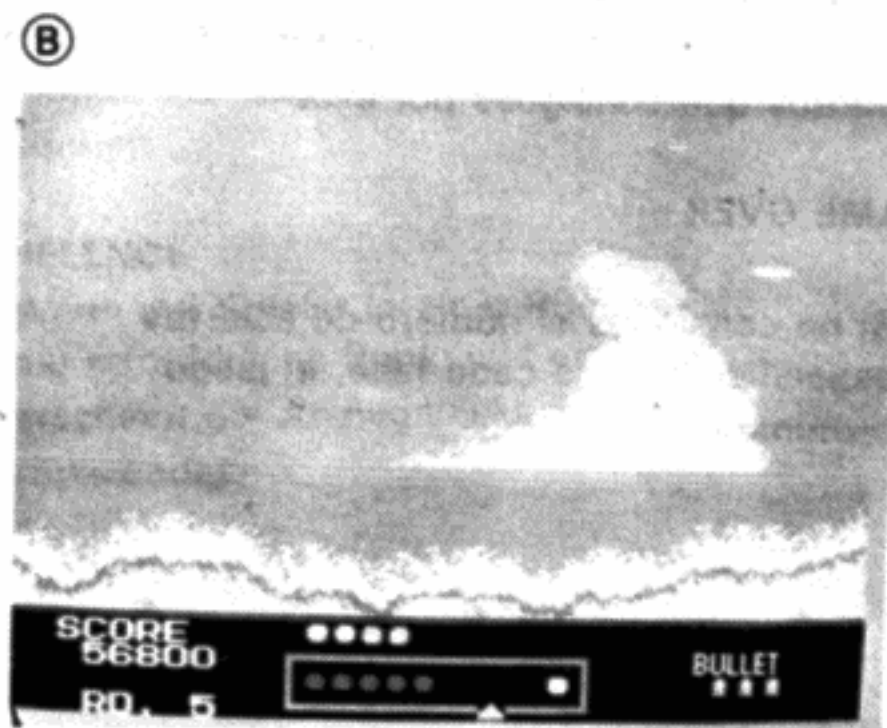
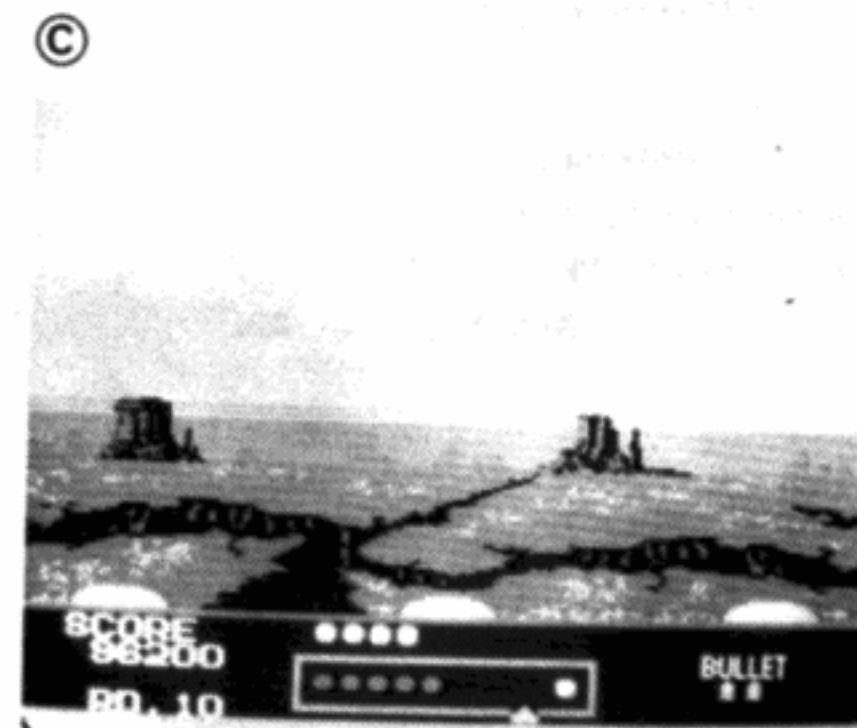
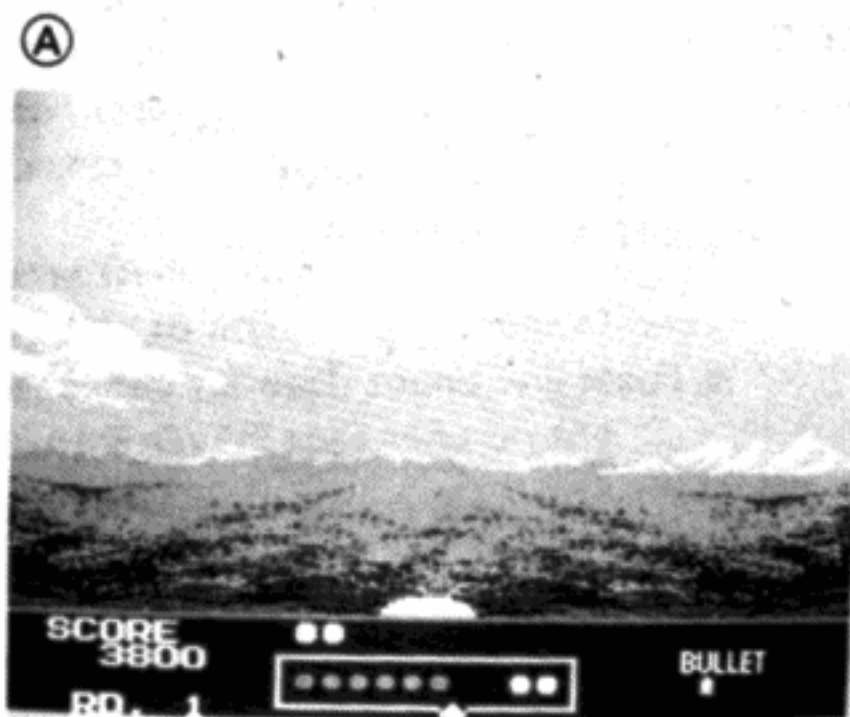
## Introduction of the Shooting Ranges

Ⓐ GRASSLAND

Ⓑ SEASIDE

Ⓒ DESERT

Ⓓ LAKESIDE



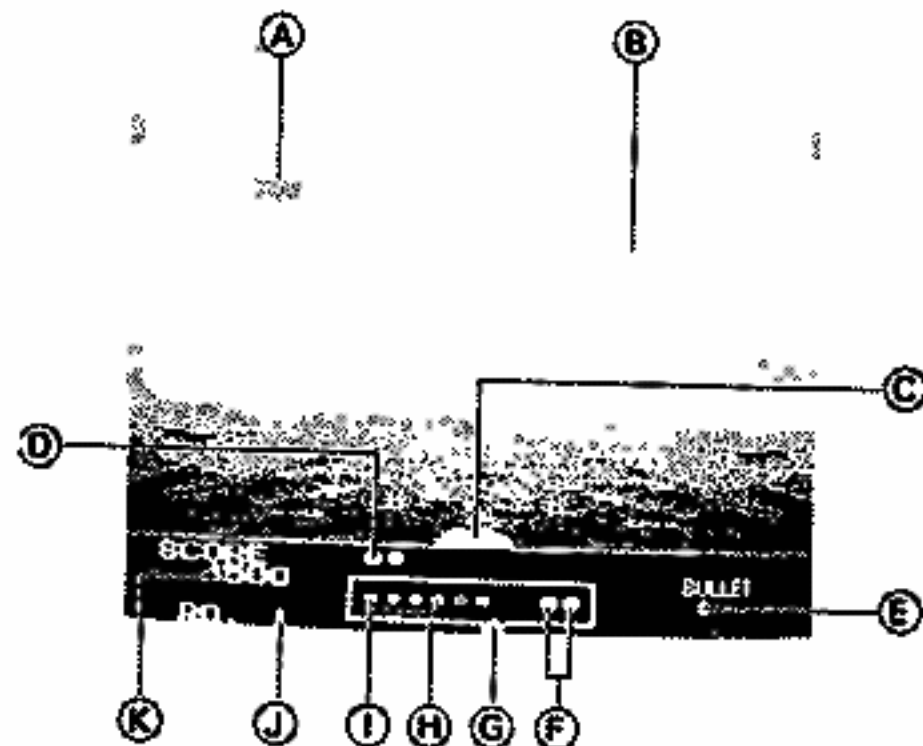
## Tir

Il y a 10 pigeons d'argile dans chaque tableau, qui apparaissent l'un après l'autre deux par deux. On peut tirer 3 coups pour chaque groupe de 2 pigeons. Le nombre minimum de cibles pour chaque tableau est affiché.

- Ⓐ PIGEON TOUCHE
- Ⓑ PIGEON D'ARGILE
- Ⓒ FOSSE
- Ⓓ NOMBRE DE PIGEONS RESTANTS
- Ⓔ NOMBRE DE CARTOUCHES
- Ⓕ NOMBRE DE PIGEONS MANQUES
- Ⓖ NOMBRE MINIMUM
- Ⓗ PANNEAU D'AFFICHAGE DES RESULTATS
- Ⓘ NOMBRE DE PIGEONS TOUCHES
- Ⓙ NOMERO DU TABLEAU NOMBRE MINIMUM
- Ⓚ POINTS NOMBRE DE PIGEONS MANQUES

Quand un pigeon d'argile est touché, il apparait en rouge sur le panneau d'affichage.

Quand il est manqué, il apparait en blanc.



## POINTS

Le score marqué dépend de la vitesse avec laquelle la cible est tirée: si le pigeon est abattu juste après le sortie de la fosse, le score est plus élevé. Le score dépend également du tableau.

Touché immédiatement après le lancer: ..... 5 000 points  
Touché peu après ..... 500, 700 ou 1 000 points  
Touché un peu plus loin ..... 700, 1 000 ou 1 200 points  
Touché beaucoup plus loin ..... 1 000, 1 200 ou 1 500 points

## LES CONSEILS D'UN EXPERT

- Vous ne pouvez utiliser que 3 cartouches pour 2 pigeons: ne les gachez pas. Visez avec précision et abattez rapidement le nombre de pigeons requis pour passer au tableau suivant.
- Quand vous serez familiarisé avec le système de visée, vous pouvez parier sur vos scores...





Printed in Taiwan