



# INSTRUCTION MANUAL

## *SUPER* **HANG-ON™**

**SEGA**



# Instructions de chargement:

## Mise en route

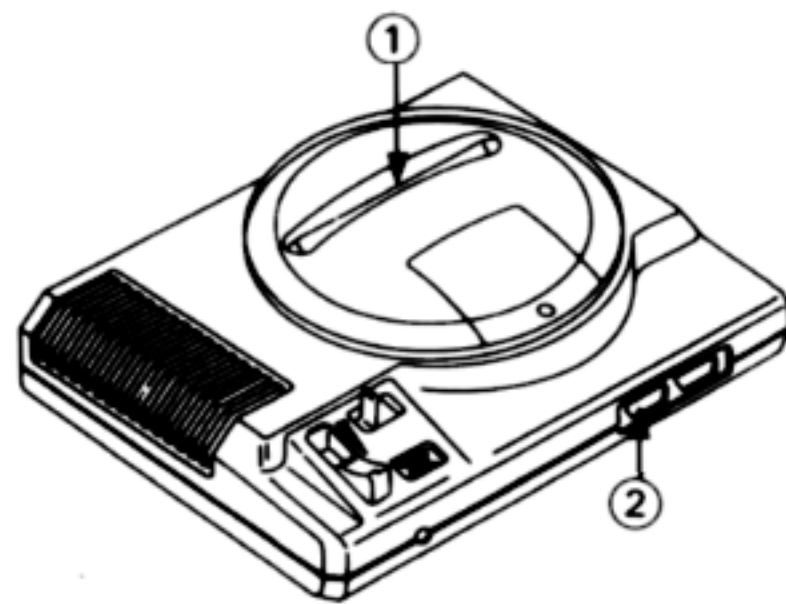
1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

### IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Pour un joueur: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.



## Super Hang-On

Le feu passe au vert et vous voilà parti pour une série de courses parmi les plus passionnantes qui soient. Mais il vous appartient de choisir le parcours et de programmer votre rythme. Si vous ne parvenez pas à suivre la cadence, vous êtes perdu. Partez vers la victoire, mais restez attentif sur la route. Le moindre moment d'inattention peut vous être fatal et, sur ces motos, il est dur de se remettre en selle.

Évaluez vos qualités et choisissez le style qui vous convient le mieux. Pour les champions, il existe la version "Arcade", mais ici nous vous proposons une originalité "Mega Drive/Genesis": la course sur circuit. Pendant celle-ci, vous roulez contre un rival avec l'aide d'un mécanicien compétent et d'un sponsor généreux. Votre mécanicien veillera à maintenir votre machine en parfait état, tandis que votre sponsor vous fournira l'argent, nécessaire à l'achat des pièces indispensables à la victoire. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de rouler comme un diable et de gagner, mais vous devrez le faire face à sept rivaux.

La version "Arcade" vous propose de rouler uniquement pour le plaisir de goûter la victoire. En tout, vous parcourrez quatre continents dans une course contre la montre et vous passerez alors à l'étape suivante. Si vous perdez dans le "contre la montre", le jeu est terminé. Mais heureusement, il existe différents niveaux à la mesure de vos progrès. Désormais, ce qui vous sépare de la victoire, c'est uniquement le temps.





## Prenez les commandes

Avant de commencer à jouer, apprenez quels boutons transmettent vos ordres et les fonctions, mises à votre disposition.

### ① Bouton de direction (Bouton D):

- Il guide la machine vers la gauche et la droite.
- Dirige la flèche de sélection; renforce les sélections.

### ② Bouton départ (Start):

- Lance le jeu.
- Choisit les options.
- Fait interrompre et reprendre la course commencée.

### ③ Bouton A:

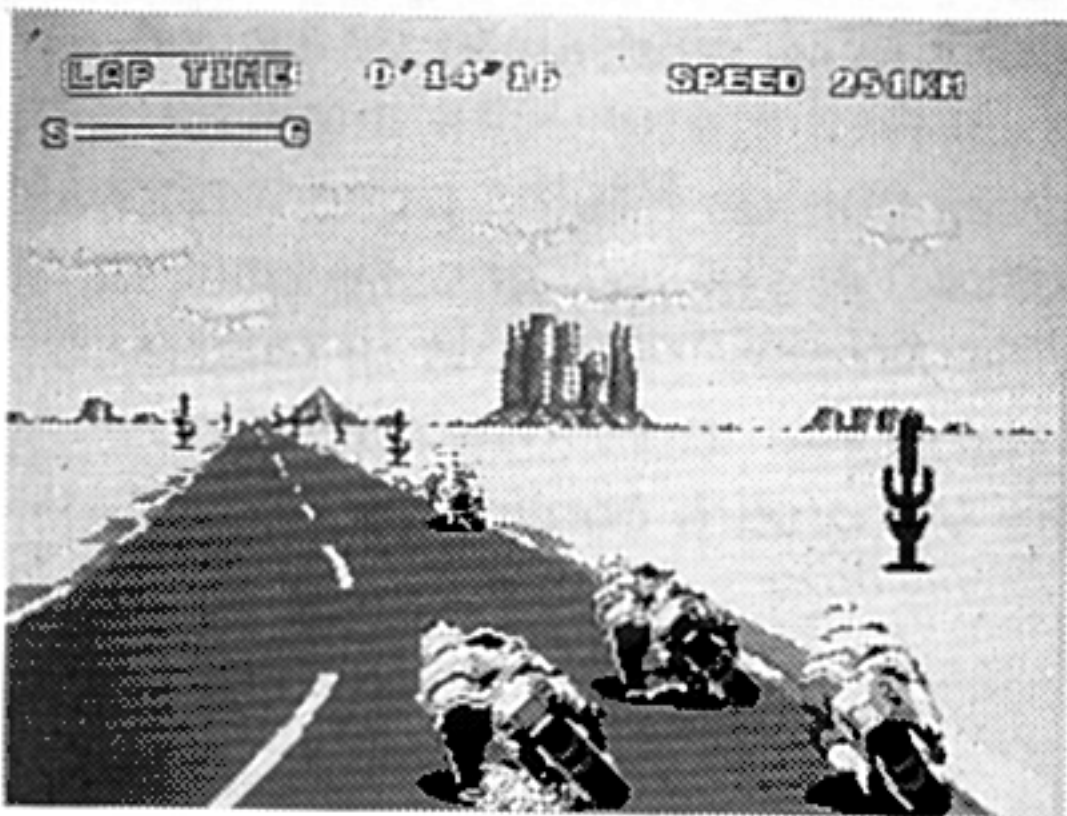
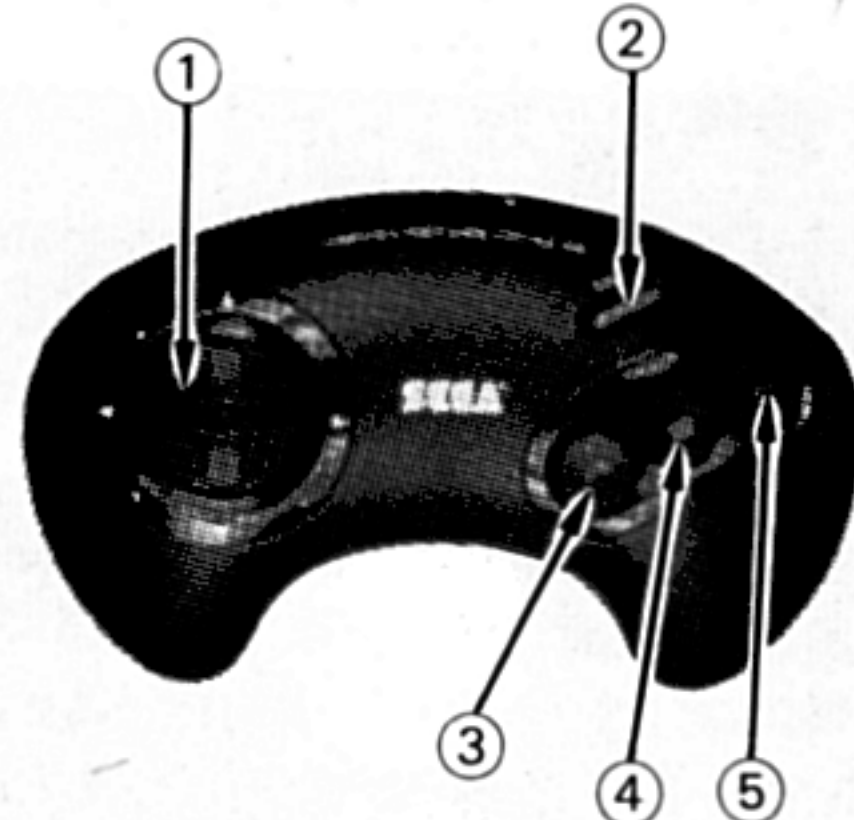
- Actionne les freins.

### ④ Bouton B:

- Accélère jusqu'à 280 km/h
- Annule les options.

### ⑤ Bouton C:

- Turbo: actionné avec le bouton B, il accélère jusqu'à 300 km/h.
- Choisit les options.



## Sélection du jeu

Actionnez la touche Départ pendant l'écran titre pour obtenir l'écran de Sélection du jeu. Ici, vous pourrez choisir entre deux formules: Nouveau jeu ou Mot de passe. Pour choisir l'une des deux, utilisez le bouton D et appuyez ensuite sur le bouton départ ou le bouton C. Si vous choisissez "Nouveau jeu", vous pouvez encore choisir entre le Mode Arcade et le Mode Original. A cet effet, utilisez le Bouton D pour amener la flèche à la sélection souhaitée et appuyez sur le bouton départ ou sur le bouton C.

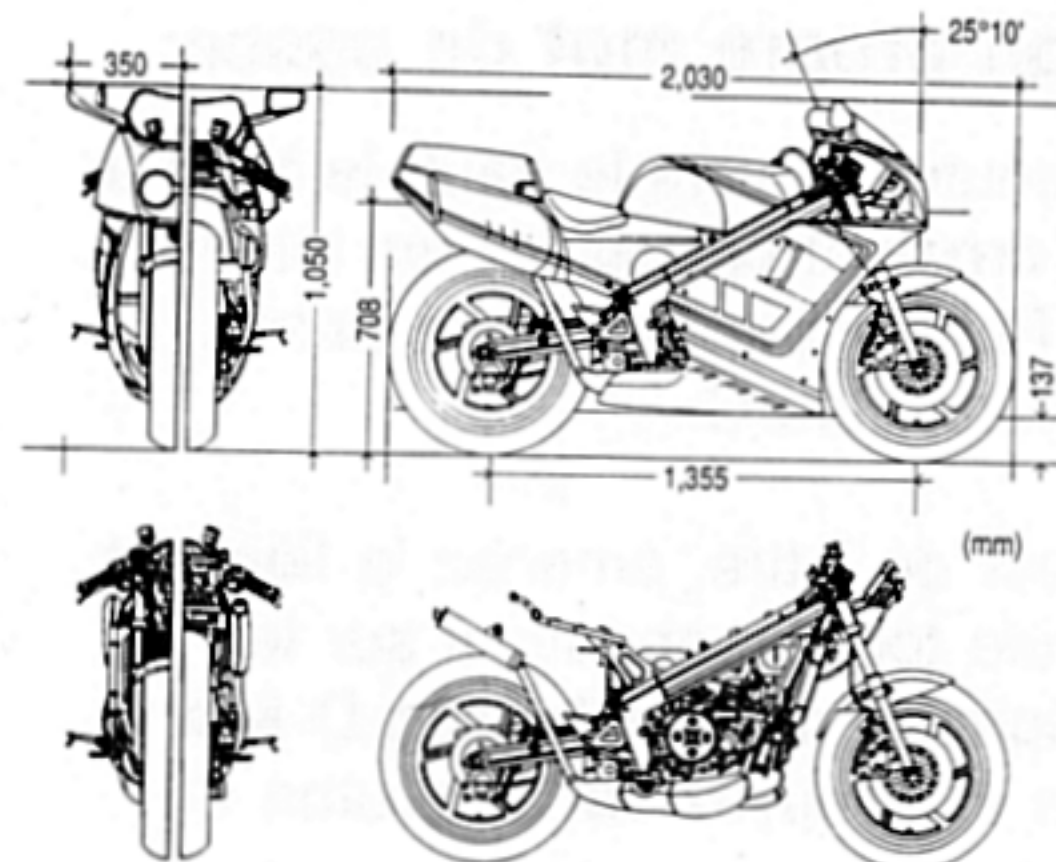
Bien qu'il existe deux types de course, la stratégie de la victoire consiste à rouler vite, adroitement et avec précision. Un seul faux mouvement vous fera tomber et perdre des secondes et des points précieux. Restez donc alerte et gardez les yeux sur la route si vous voulez que le drapeau salue votre victoire à l'arrivée. La particularité essentielle de ce jeu, c'est que vous pouvez affiner votre machine pour qu'elle développe de hautes performances en "Mode Original" et l'utiliser ensuite pour la course en "Mode Arcade". C'est là la meilleure stratégie pour remporter la victoire dans la course à travers les quatre continents.





## Spécifications de la machine

La SGT-500(R) est une moto spéciale, mise au point pour l'année 1990. Sa caractéristique la plus remarquable, c'est qu'elle peut être améliorée en une machine vraiment extraordinaire. Mais y parvenir dépendra de votre façon de rouler.



## Ecran mot de passe

Avant d'avoir défini un mot de passe, il est impossible d'avoir accès à ce réglage. Dans ce cas, vous aurez à choisir d'abord "Nouveau Jeu". Quand vous aurez terminé une course en "Mode Original", un mot de passe apparaîtra sur l'écran. Vous inscrirez ce mot de passe et vous l'utiliserez la fois suivante pour rouler exactement sur la même machine que celle que vous avez utilisée lors du jeu précédent.

## Entrée de son propre mot de passe:

- Déplacez le bouton D vers le haut, le bas, la gauche et la droite et choisissez les lettres appropriées. Pour entrer le mot de passe, appuyez sur le bouton C.
- En cas d'erreur de lettre, amenez la flèche à la lettre erronée tout en appuyant sur le bouton A. Déplacez alors le bouton D à la lettre correcte et appuyez sur le bouton C.
- Lorsque le mot de passe a été entré, appuyez sur le bouton départ.
- Si le mode de passe est correct, vous pourrez passer à la sélection du mode. Toutefois, si le mot de passe n'est pas correct, vous ne pourrez pas aller au-delà de l'écran mot de passe. Dans ce cas, appuyez sur le bouton de réinitialisation pour repasser à l'écran de titre. Vous pourrez alors entrer à nouveau votre mot de passe ou avancer au mode de jeu.





## Mode arcade

En "Mode Arcade", vous pourrez courir en "contre la montre", exactement comme dans la véritable version "Arcade".

L'épreuve se déroule à travers quatre continents: l'Afrique, l'Asie, l'Amérique et l'Europe. Chaque course comporte plusieurs étapes et, pour avancer, vous devez achever chacune dans les délais prescrits. En effet, si vous ne parvenez pas aux points de contrôle avant le temps imparti, vous êtes disqualifié et le jeu s'achève.

Avant de commencer la course, une série d'écrans apparaîtra avec diverses options parmi lesquelles vous pourrez choisir.

### Ecran du niveau de difficulté:

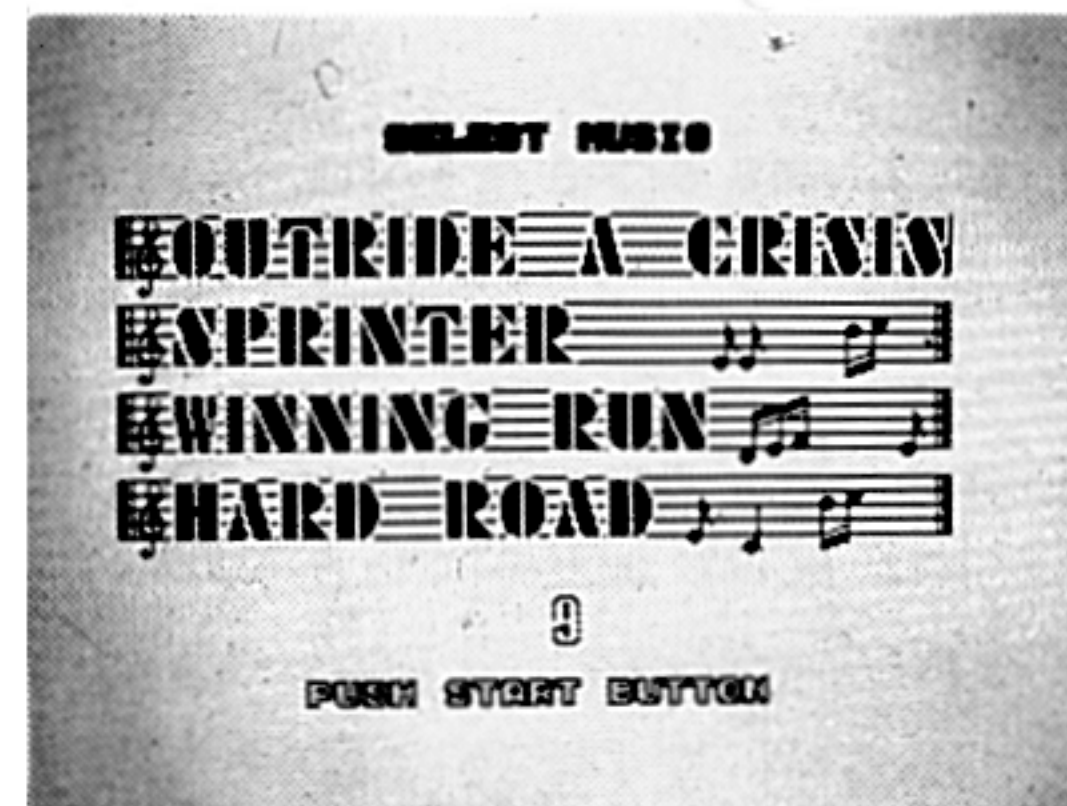
Sur cet écran sont affichés les divers continents selon un niveau de difficulté. Vous devez choisir ici à quel niveau de difficulté et sur quel continent vous souhaitez courir avant que le temps ne soit écoulé. Si le temps fait défaut, vous devrez automatiquement courir sur le dernier continent clignotant. Pour choisir votre niveau de difficulté et le continent, servez-vous du bouton D pour aller vers le haut, bas,

gauche ou droite et choisir le continent. Appuyez ensuite sur le bouton départ ou sur le bouton C. L'Afrique correspond au niveau "Débutant" et comporte 6 étapes; vient ensuite l'Asie avec 10 étapes au niveau "Junior"; puis vient l'Amérique, représentant le niveau "Senior" sur 14 étapes; et enfin le niveau "Expert" en Europe où 16 étapes doivent être parcourues.



### Musique de fond:

Après avoir choisi votre parcours, vous devrez choisir la musique de fond qui correspond à vos préférences. Utilisez le bouton D pour choisir entre quatre mélodies. Pour entrer votre sélection, appuyez sur le bouton départ ou le bouton C. Si vous ne vous décidez pas avant que le temps soit décompté, c'est la musique qui clignote qui sera automatiquement choisie.



### Départ de la course:

L'écran départ apparaîtra sitôt après la sélection de la musique. L'indicateur lumineux de la ligne de départ clignotera de bas en haut. Lorsque le feu bleu clignote, vous pouvez vous élancer. Appuyez sur le bouton B pour accélérer. Pour ralentir, relâchez le bouton B ou appuyez sur le bouton A pour appliquer les freins et vous arrêter d'urgence. Si vous sortez de la piste, votre vitesse maximale diminue. Enfin, si vous cognez une autre machine, vous ralentirez immédiatement.

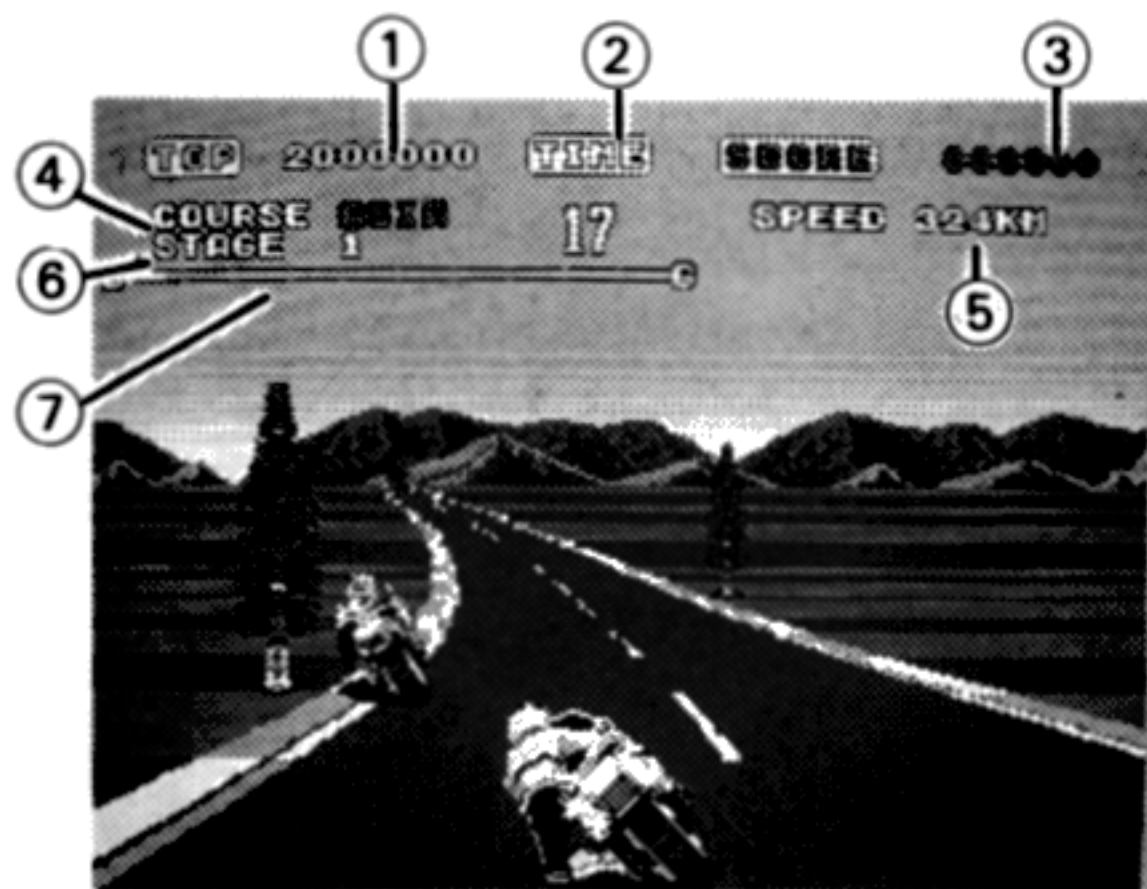




## Ecran de course:

Pendant la course, divers signaux apparaissent sur l'écran pour vous informer sur votre situation.

- ① Dans le coin supérieur gauche, à côté de "Top", le meilleur score actuel est affiché.
- ② En dessous du titre "Time" est affiché votre temps actuel. Si vous ne parvenez pas au point de contrôle avant que ce chiffre n'arrive à zéro, le jeu s'achève.
- ③ A côté du temps, votre "Score" est calculé en fonction de vos progrès.
- ④ A côté de "Course" est indiqué le nom du continent où se déroule votre course.
- ⑤ Votre vitesse est indiquée sous "Speed".
- ⑥ En dessous de "Course" se trouve l'étape (Stage) actuelle.
- ⑦ La barre horizontale qui s'allonge en jaune de "S" (départ) à "G" (arrivée) sur l'écran indique votre position générale dans la course.



## Point de contrôle:

Un portique vous accueille quand vous parvenez à un point de contrôle. Une fois que vous franchissez ce point, vous commencez automatiquement l'étape suivante. Une limite horaire apparaîtra immédiatement, de même qu'un panneau "Extended Play" (jeu prolongé) qui inclut le "Temps par tour" (Lap Time) et le "Meilleur temps par tour" (Best Lap Time). Si des secondes restaient de la course précédente, elles seront ajoutées à votre nouveau temps imparti.

## Fin du jeu:

Bien que vous le sachiez déjà, nous répétons encore une fois que le message "Game Over" (jeu terminé) apparaîtra si vous n'arrivez pas au point de contrôle avant que soit décompté le temps qui vous était imparti.





## Score:

Aussi longtemps que vous continuez la course sur la piste, votre score augmente, mais il cesse d'augmenter dès l'instant où vous sortez de la piste ou que vous entrez en collision. Si vous terminez le jeu au moins à la septième place, vous aurez le droit d'inscrire vos initiales et votre place au classement.

## Inscription des initiales:

En fin de course, apparaît un écran de score qui comporte le nom de vos concurrents, leur classement et leur score. Pour entrer vos initiales, déplacez le bouton D vers la gauche ou la droite pour choisir les lettres de vos nom et prénom. Vous pouvez inscrire jusqu'à trois lettres, mais un point compte pour une lettre. Une fois choisies les initiales, appuyez sur le bouton A, B ou C pour les entrer. En cas d'erreur, utilisez la flèche de recul pour les effacer une à une. Quand vous avez terminé, choisissez "ED" et appuyez sur le bouton A, B ou C pour repasser à l'écran de titre.



INITIAL ENTRY COUNTDOWN				
BEGINNER COURSE				
RANK	SCORE	STAGE	NAME	TIME
1ST	4964380	4	A	
2ND	1000000	1	SAE	
3RD	900000	1	MAE	
4TH	800000	1	HAS	
5TH	700000	1	MAH	
6TH	600000	1	UAK	
7TH	500000	1	MAH	

BCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. +

SEGA 1989

## Mode original

Si vous optez pour le "Mode Original", vous disposerez de davantage d'options et le circuit de la course sera, lui aussi, différent. Vous aurez à courir face à des concurrents à chaque niveau et vous recevrez un prix en argent en fonction de votre score. Avec cet argent, vous pourrez embaucher un mécanicien, acheter des pièces neuves et plus performantes pour votre machine et devenir encore meilleur. Relevez le défi jusqu'à l'emporter sur tous vos adversaires.

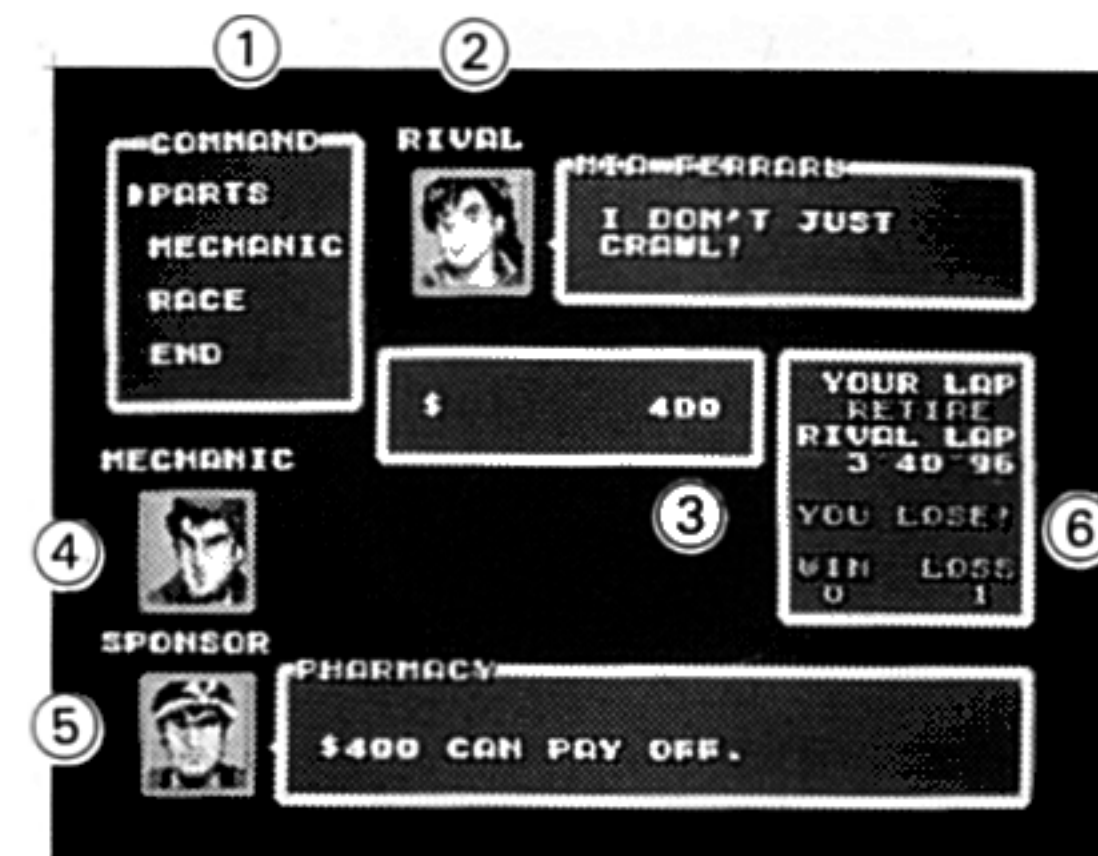
## Ecran d'information:

Quand apparaît l'écran titre, choisissez "Mode Original" par le bouton D et appuyez soit sur le bouton départ, soit sur le bouton C. Vous disposerez alors d'un écran d'information qui, entre autres, vous offrira des options supplémentaires sur un "Menu de commande". Voyons tout d'abord l'écran d'information.

- ① Dans le coin supérieur gauche apparaît un "Menu de commande" qui vous laisse des options en Pièces, Mécanicien, Course et Fin.
- ② A côté de ce menu, vous verrez le portrait de votre rival. Sur le panneau voisin apparaîtra un message que vous lui adressez.
- ③ Sur le panneau central est indiqué la somme d'argent dont vous disposez actuellement.

- ④ Le portrait de votre mécanicien est visible sur l'affichage au centre à gauche de l'écran.
- ⑤ Sous celui-ci, vous verrez le portrait de votre sponsor, tandis qu'un message que vous lui adressez est inscrit à sa droite.
- ⑥ Enfin, sur le petit panneau de droite sont indiqués votre temps par tour, celui de votre adversaire ainsi que le nombre de vos victoires et de vos défaites.

Pour recevoir des informations par ces panneaux ou pour choisir le Menu de commande, utilisez le bouton D qui permet d'effectuer les sélections. Quand vous aurez choisi un panneau, appuyez sur le bouton C pour en recevoir les informations.





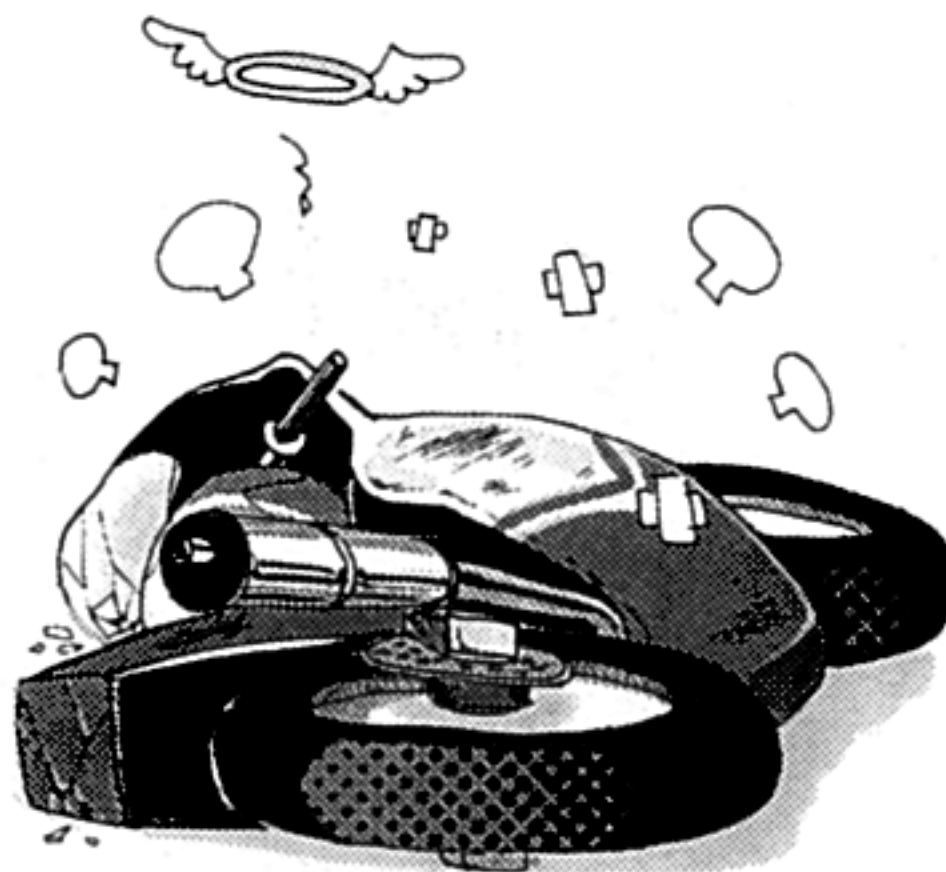
## Menu de commande:

Une fois que vous êtes en menu de commande, vous devez choisir l'option où vous ferez votre sélection. A cet effet, utilisez le bouton D pour renforcer l'option à choisir, puis appuyez sur le bouton C.

## Pièces:

Si vous choisissez "Pièces", l'écran pièces apparaît. Ici, afin de rouler dans de meilleures conditions, vous pourrez remplacer des pièces usées par des neuves, plus performantes. Mais ces pièces ne sont pas gratuites et vous ne pouvez dépenser que ce que vous avez gagné. Votre comportement en course vous indiquera aussi de quelles pièces vous avez vraiment besoin.

Quand vous faites une chute, le cadre, les freins et le pot d'échappement de votre machine subissent des dégâts considérables, mais votre moteur ne sera guère endommagé. Une collision avec une autre machine abîme légèrement votre moteur et le pot d'échappement. Enfin, la majorité des pièces de votre machine seront usées, même si vous achevez toute la course sans un seul accident.



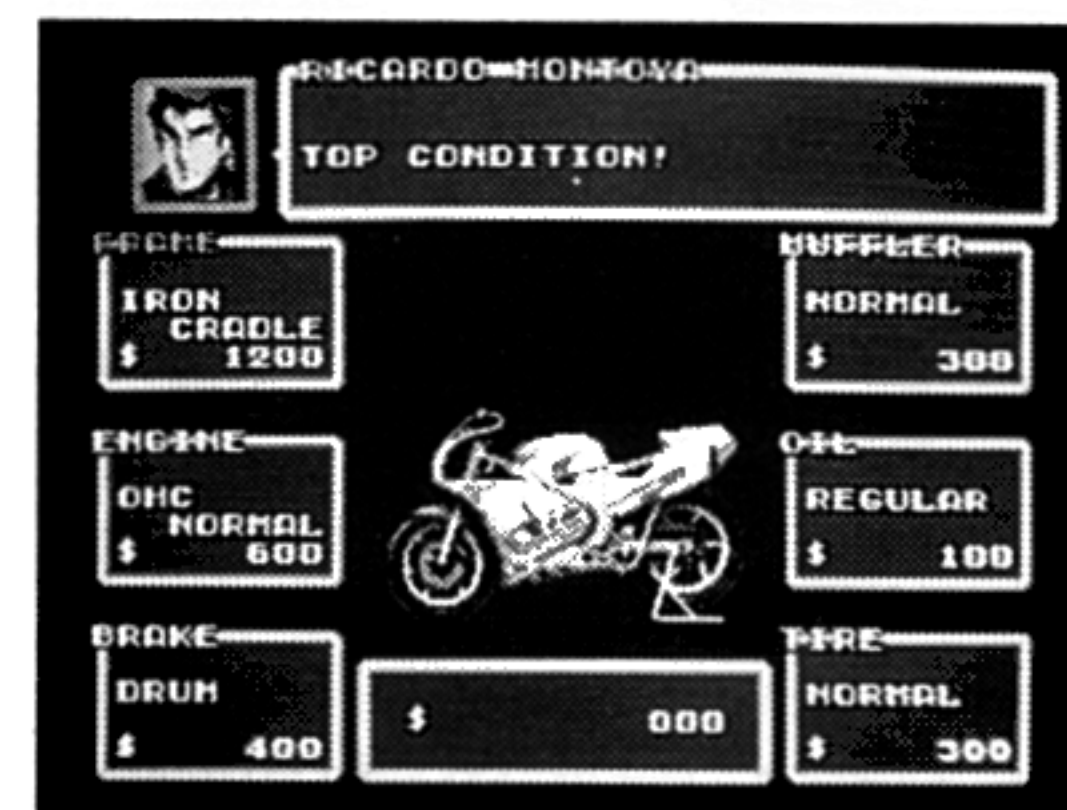
Si votre pot d'échappement est endommagé, votre puissance d'accélération est réduite. Bien entendu, votre capacité d'arrêt sera amoindrie si vos freins sont abîmés. Et vous serez obligé d'abandonner la course si le cadre, le moteur, l'huile et les pneus sont fortement endommagés. Si votre cadre a subi de graves dégâts et que vous n'avez pas assez d'argent pour en acheter un neuf, rien ne vous interdit de vous présenter en course. Dès que vous approcherez de la

ligne de départ, vous devrez abandonner, mais une certaine quantité d'argent vous sera avancée. Si vous répétez plusieurs fois ces démarches, vous pourrez quand même épargner assez d'argent pour acheter un nouveau cadre et continuer la course.

## Ecran des pièces:

L'écran des pièces fera apparaître, entre autres, l'illustration d'une moto avec des rectangles blancs et jaunes. Les pièces que vous utilisez actuellement sont entourées d'un rectangle jaune, tandis que celles dont vous pouvez encore disposer se trouvent dans un rectangle blanc. Reportez-vous au message de votre mécanicien avant de passer à l'Ecran des pièces de manière à connaître exactement l'état de vos pièces avant d'en acheter de nouvelles.

Un regard sur les pièces vous dira leur prix en dollars. Le plafond de dépense suivant, que vous ne pourrez pas dépasser, est imposé à chaque pièce: Cadre \$8 000 000., Moteur \$8 192 000., Freins \$90 000., Echappement \$90 000., Huile \$14 000., et Pneus \$24 000.





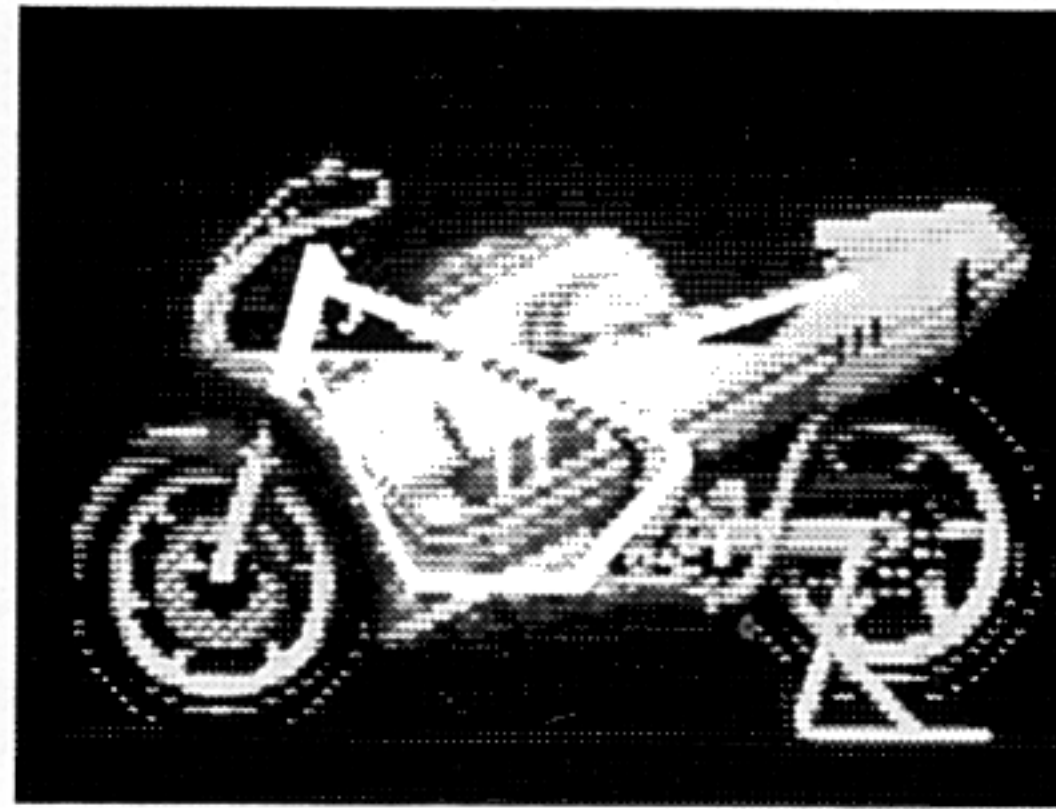
Pour acheter de nouvelles pièces, passez en revue la sélection des pièces par le bouton D. Quand vous avez indiqué la pièce de votre choix, appuyez le bouton D vers la droite pour augmenter sa valeur jusqu'à votre plafond de dépense personnel. Une poussée du bouton D vers la gauche diminuera la valeur si vous avez dépassé votre budget. Remarquez que les rectangles sur la moto clignotent et changent à mesure que vous explorez les différentes pièces, ce qui vous rappellera ce que vous êtes en train d'acheter. Quand vous êtes prêt pour entrer votre choix, appuyez sur le bouton C. Pour repasser au menu de commande, appuyez sur le bouton B.

### Cadre:

Si vous remplacez votre cadre actuel par un meilleur, vous pourrez tourner plus rapidement vers la gauche ou la droite.

- Berceau de fer: Un cadre de fer enveloppe votre moteur du haut en bas. Mais il est extrêmement pesant.
- Double berceau: Deux bras du cadre de fer enveloppent l'avant de votre moteur. Ils sont résistants à la torsion et sont plus fiables, bien qu'ils soient aussi très lourds.
- Double berceau en aluminium: Réalisé en aluminium, ce cadre à double berceau est très léger, mais il plie facilement face à une pression.

- Cadre spatial en aluminium: Ce nouveau type de cadre est divisé en deux parties, disposées à l'avant et à l'arrière du moteur. Hélas, son coût est très élevé.
- Cadre spatial en titane: Présentant les formes du cadre en alu, celui-ci est réalisé en alliage de titane. Coûteux, il est léger et résistant.
- Cadre monocoque en titane: Construit en feuilles de titane, il n'en existe pas de meilleur.

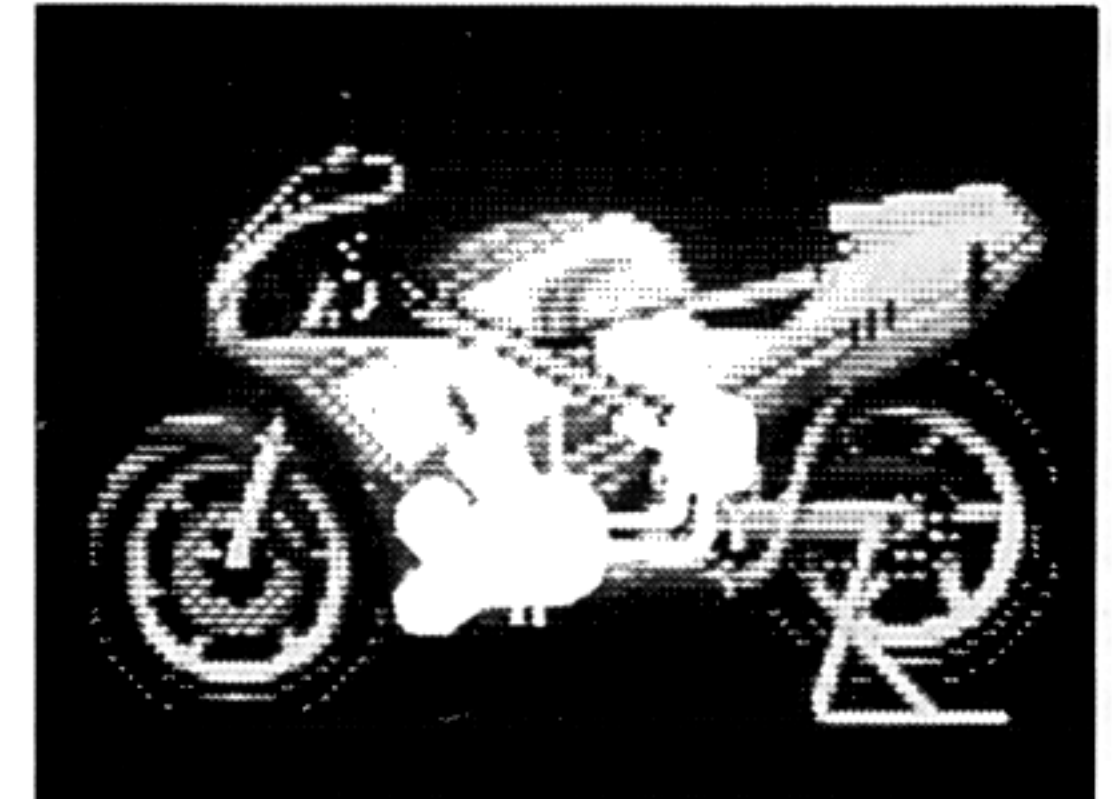


### Moteur:

Le moteur est le cœur de votre machine. Traitez-le bien et il vous le rendra.

- OCH Normal: Le sigle OCH signifie "arbre à cames en tête". Il s'agit d'un moteur à régime rapide.
- DOHC Normal: Un double arbre à cames en têtes est utilisé pour ce moteur. Comme son mécanisme est plus complexe, son entretien est aussi plus difficile.

- DOHC V-4: Ce type de moteur est souvent utilisé pour les courses de moto en classe 500 cm<sup>3</sup>. Les cylindres sont disposés en "V", deux à l'avant et à l'arrière, ce qui permet de réduire la largeur du moteur.
- Turbo V-4: Un turbocompresseur, alimentant de l'air pressurisé au moteur, a été ajouté au DOHC V-4. Quand vous parvenez aux vitesses de 280 km/h, l'accélération devient explosive.



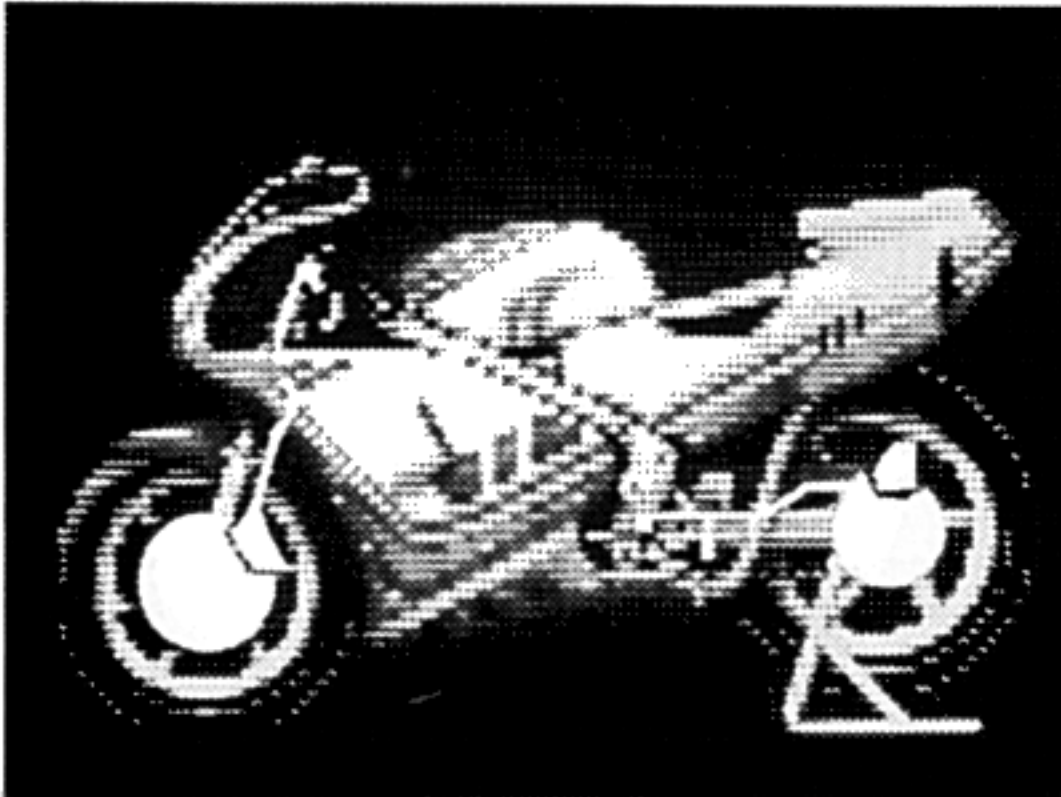
- Ceramic Turbo: Ce turbo-moteur en céramique est léger et résistant à l'usure. Mais il est difficile à construire, même avec les progrès actuels des techniques.
- Twin Turbo: Ce moteur a plus de puissance que tous les précédents, car il comporte deux turbochargeurs sur un moteur en céramique. Bien que ses performances soient remarquables, il est d'un entretien très délicat.



## Freins:

La distance nécessaire au freinage et l'effet de l'humidité sur les freins dépendront de la qualité de vos freins.

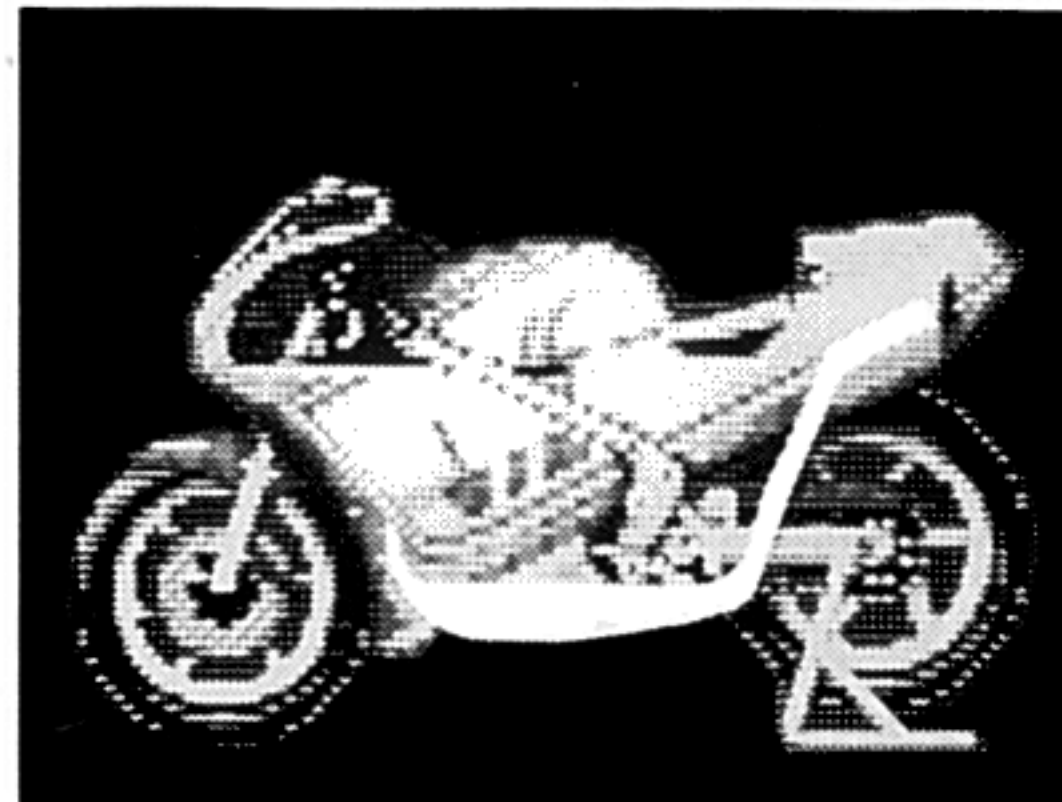
- Freins tambour: Ces freins font appel à un abrasif sur un tambour rotatif. Hélas, ce système chauffe et il se refroidit difficilement.
- Freins à disques: Ce mécanisme utilise un disque rond qui enserme les deux côtés de la roue pour réduire sa rotation. Ce système résiste bien à la chaleur et il convient aux courses à grande vitesse.
- Freins à disques ventilés: Version améliorée des précédents. Comme des orifices sont ici pratiqués dans les disques, ceux-ci se refroidissent encore plus vite. Il en résulte un freinage très efficace, mais ces pièces coûtent aussi très cher.
- Freins à disques doubles: Comme l'indique leur nom, deux disques sont ici utilisés pour doubler l'efficacité du freinage.
- Freins anti-dérapants: Faisant appel à la technologie de pointe, ce système évite le blocage du pneu et le dérapage latéral qui risquent de se produire lors des arrêts soudains.



## Pot d'échappement

Le pot a pour mission d'éliminer efficacement les gaz d'échappement du moteur. Meilleur sera le pot, plus fortes seront les accélérations.

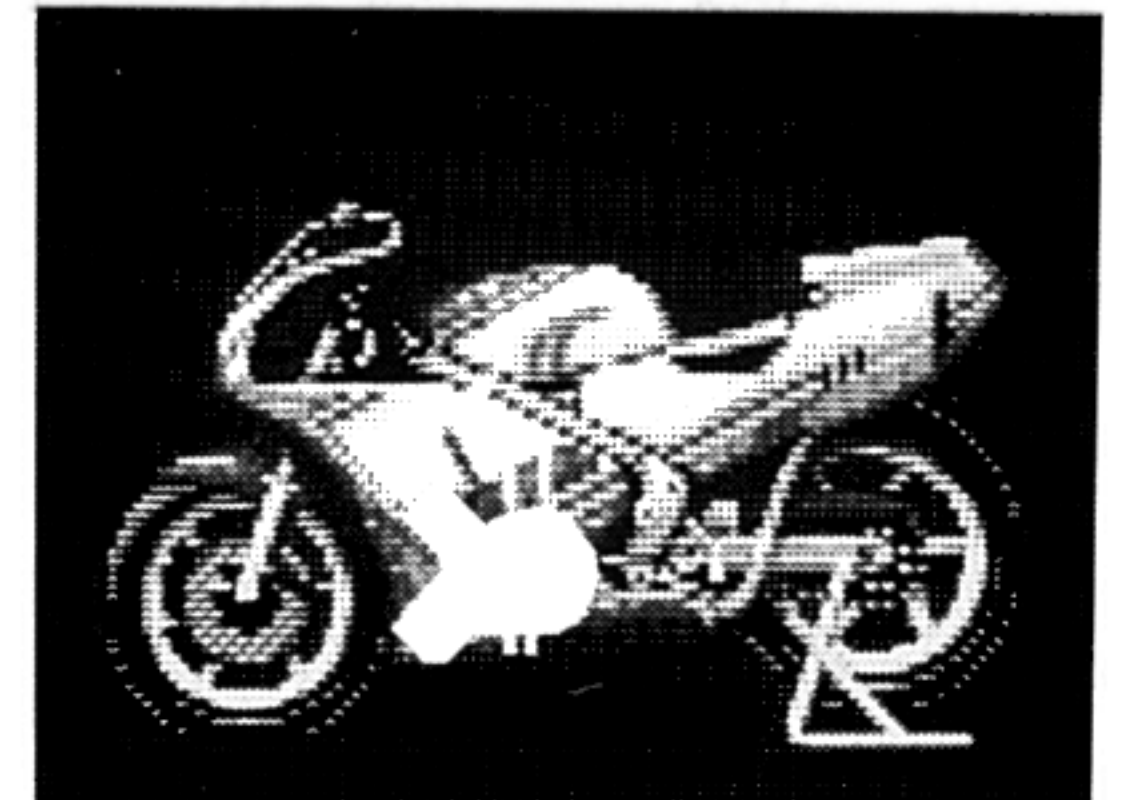
- Pot normal: Peu coûteux, ce pot d'échappement n'a pas de qualités particulières.
- Pot froid: Il rassemble les gaz d'échappement avant de les libérer.
- Pot original: Création spéciale, il s'agit une œuvre d'art de la technique.
- Pot original privé: Fabriqué sur mesure pour convenir à votre propre machine. Comme vous le devinez, il coûte une petite fortune.



## Huile:

L'huile contribue au bon fonctionnement de votre moteur. Bien entendu, une bonne huile accroît les accélérations et réduit le fardeau imposé au moteur.

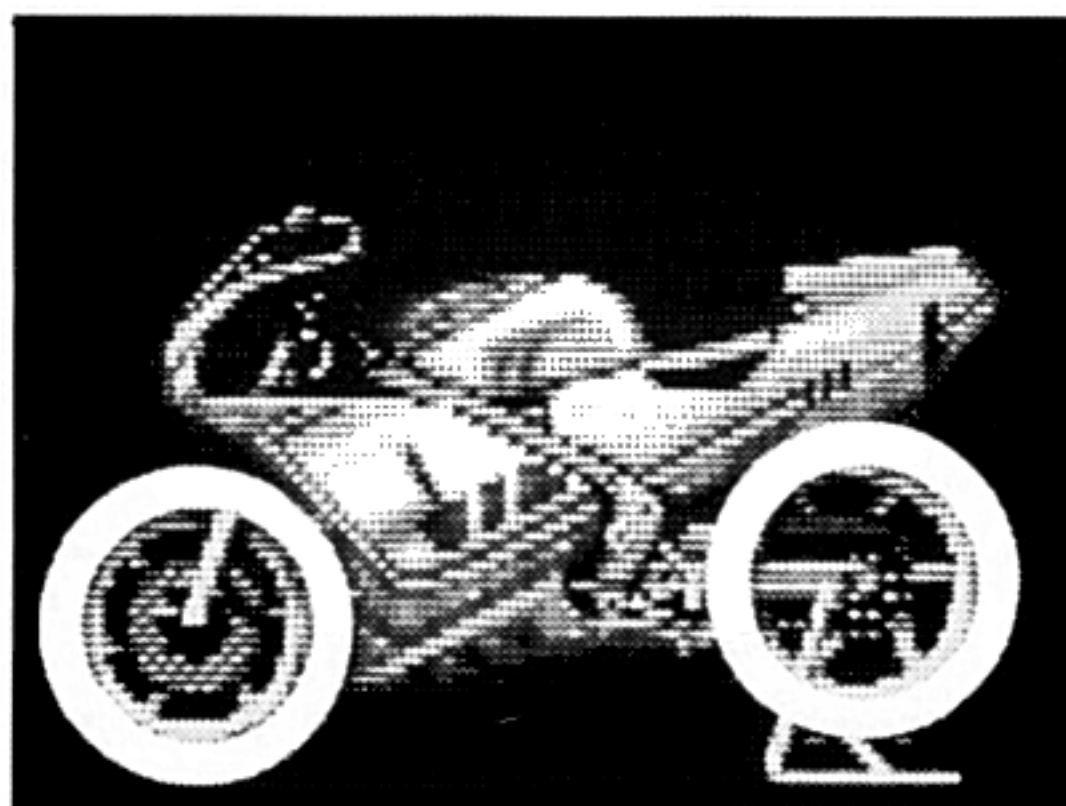
- Huile régulière: Rien de très particulier.
- Huile manuelle: Mise au point par un fabricant, elle est devenue la norme de toutes les autres.
- Huile de haute qualité (Top): Un ingrédient spécial a été mélangé à cette huile pour améliorer les performances.
- Huile personnalisée: Très résistante à la chaleur, elle convient à merveille aux fortes accélérations et à l'ensemble de votre machine.





Sur une moto, les pneus s'usent vite et ils perdent alors leur pouvoir d'accrochage à la route.

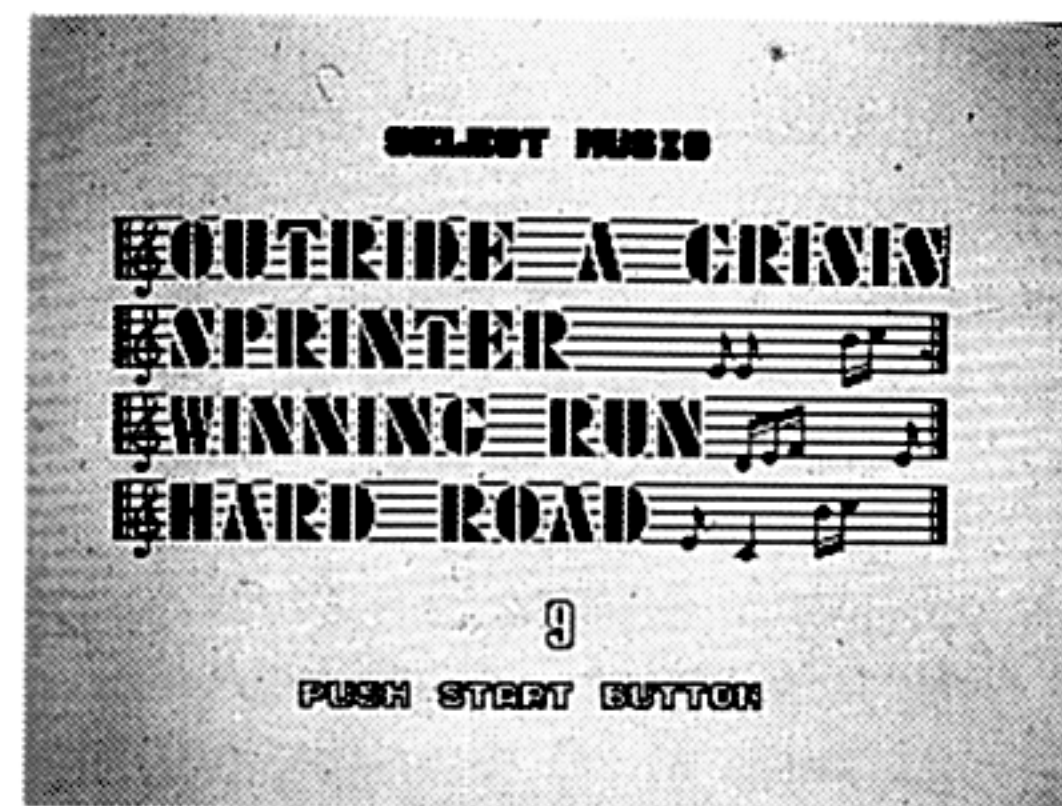
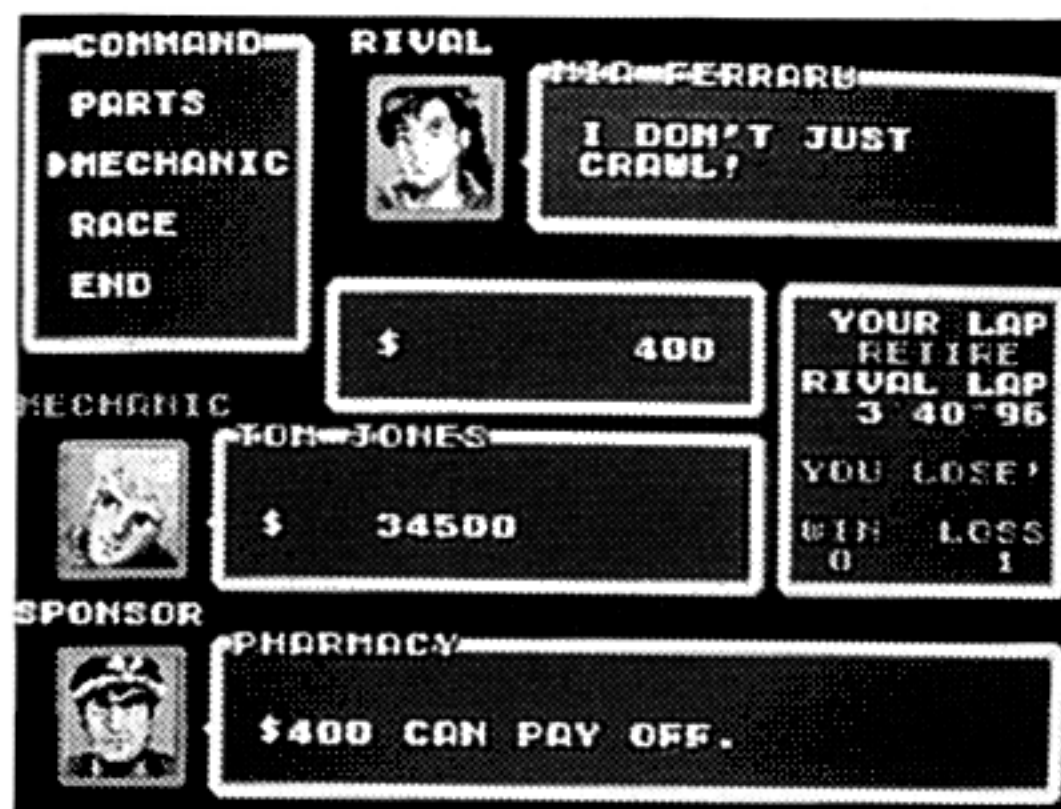
- **Pneus normaux:** Comme leurs performances sont médiocres, un de vos premiers investissements devraient être le remplacement de ces pneus.
- **Pneus radiaux:** Tout en réduisant les pertes de puissance du moteur, ils adhèrent fermement à l'asphalte.
- **Pneus hautes performances:** Pneus sportifs de première classe avec une remarquable adhérence à la route.
- **Pneus minces:** Mis au point spécialement pour les courses, ces pneus ne vous décevront jamais.
- **Pneus minces originaux:** Résultat d'une commande spéciale, ces pneus conviennent à la perfection à votre machine et à votre style puisqu'ils ont été conçus expressément pour vous.



Quand vous disposez d'assez d'argent pour embaucher un mécano, choisissez cette option sur le menu de commande. Plus vous paierez, meilleurs seront les résultats dans les domaines suivants: compétence mécanique, longévité des pièces et fiabilité des conseils.

Pour embaucher: déplacez le bouton D vers la gauche ou la droite pour examiner les candidats. Confirmez votre sélection par une poussée sur le bouton départ ou le bouton C. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu de commande.

Quand vous choisissez "Race" sur le Menu de commande, l'écran "Choix de musique" apparaît. Vous pourrez choisir entre quatre mélodies par une poussée sur le bouton départ ou sur le bouton C. L'écran départ apparaît alors.



Si vous souhaitez interrompre la course et la poursuivre plus tard, choisissez "End" sur le menu de commande. Sur le même écran apparaît alors un mot de passe. Inscrivez-le et entrez-le quand vous jouerez la fois suivante en choisissant "Mot de passe" sur le menu principal. La course reprendra à votre dernier niveau réussi. Avant de mettre le jeu hors service, appuyez sur le bouton C ou le bouton départ pour repasser à l'écran de titre.

Si vous remportez cinq victoires avant votre adversaire, vous avancerez d'un rang et vous aurez un sponsor plus généreux. Mais vous devrez aussi vous mesurer à un nouveau concurrent plus hargneux encore. En revanche, si vous perdez cinq fois avant votre adversaire, vous baisserez d'un rang et ne recevrez pas de nouveaux profits. Si vous êtes au rang le plus bas, rien ne changera.

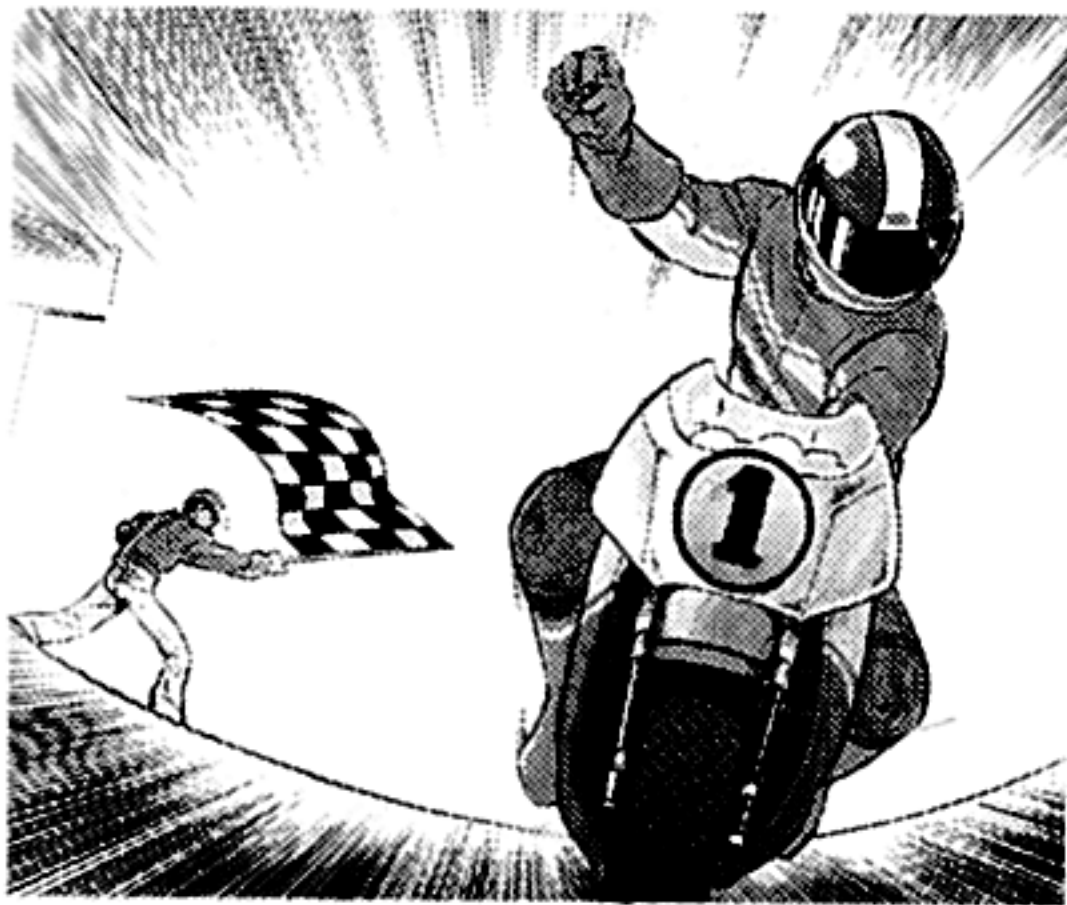




## Mise en marche du jeu:

Après avoir sélectionné la musique, l'écran départ apparaît. Lorsque le signal bleu clignote, le moment est venu de vous élancer.

Distance: Le temps par tour, au début de la course, couvre la distance de la ligne de départ jusqu'au point de contrôle. Cependant, après le premier point de contrôle, le temps par tour couvre la distance d'un point de contrôle au suivant. A la fin de la course, un panneau apparaît avec vos résultats.



## Faites connaissance

### Vos adversaires

Chaque rival est un concurrent de classe. En voici les noms et leur passé pour que vous puissiez vous préparer à les affronter.

#### ① Mia Ferraru

23 ans, Italienne; Mia a reçu le surnom de "Rocket Girl" par son style invincible. Passionnée de vitesse, elle court avec passion. Encore jeune fille, elle ne craint aucun de ses adversaires masculins.



#### ③ Nobuhiko Hasegawa

21 ans, Japonais: Arrivé parmi les meilleurs dans les plus dures courses mondiales, Nobuhiko promet de devenir une grande personnalité sur les circuits. Coureur équilibré.

#### ② Jose Alvarez

24 ans, Espagnol: José aux cheveux blonds est un coureur courageux, mais fougueux. En course, il est connu pour ses mouvements rageurs, qui donnent des sueurs froides à ses rivaux. S'il parvenait à maîtriser sa fougue, il deviendrait un coureur redoutable.





④ **Felica Perez**

25 ans, Mexicaine: Felica a le cœur et le courage d'une lionne. Inimitable sur les circuits par son talent dans les virages et la précision de ses parcours. Adorée par les spectateurs tout comme par ses adversaires.



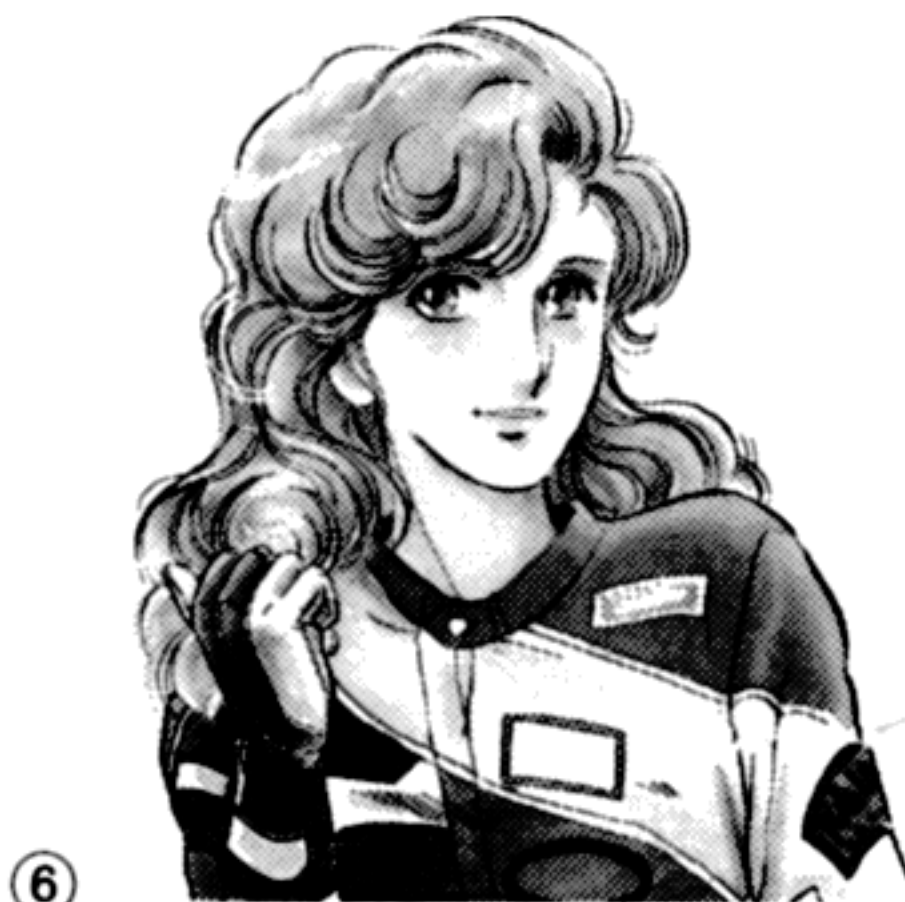
⑤ **Hans Braun**

35 ans, Allemand: Hans brille par son talent de coordination et sa maîtrise sans faille de la mécanique. Son style en course lui a valu le surnom de "Ice Man" qui le fait craindre par tous ses rivaux.



⑥ **Marie Lefoure**

18 ans, Française: Menue et gracieuse, Marie est l'idole de tous les participants. Rapide, équilibrée et sans peur, elle a, en dépit de son âge, remporté des courses que bien des rivaux n'ont pu gagner avant 25 ans.



⑦



⑦ **King Arthur**

30 ans, Britannique: Pour prétendre à un tel surnom, il faut être un champion du monde, ce qu'est devenu Arthur. Il a établi de nombreux records, remporté tous les principaux titres et conserve un style à la fois fougueux et gracieux. Meilleur champion du moment, c'est lui qu'il faut essayer d'imiter.

## Les sponsors

Les sponsors appartiennent à toutes les classes de la société. Ce qui les unit, c'est leur passion commune des courses de motos.



① **Pharmacien:**

Excellent sponsor de confiance, sa seule exigence est que vous portiez une publicité pour son entreprise sur votre machine.



② **Patron de la pizzeria:**

Sponsor redoutable, il va jusqu'à jeter des pierres sur les motos et dans les ateliers des rivaux. Son objectif est d'être le premier au Grand Prix mondial.



③ **Gérante de magasin d'appareils électriques:**

Afin de promouvoir la publicité pour son magasin, elle ne choisit que la crème des coureurs.



④ **Propriétaire d'une fabrique de jouets:**

Disposant d'un simulateur de course d'un genre nouveau, ce sponsor cherche à améliorer les talents de ses coureurs.



⑤ **Distributeur:**

Ayant investi des millions dans le commerce des œufs, cet homme est extrêmement généreux et un excellent sponsor.



⑥ **Fabricant de motos:**

Son but est de fabriquer des motos et il est un sponsor intelligent et compréhensif. De plus, il ne manque pas d'argent.





⑦ **Présidente de compagnie pétrolière:**

Bien qu'elle accorde les plus grosses sommes, cette femme s'est acquis une mauvaise réputation par sa cruauté. Sans hésiter, elle abandonnera un coureur dès l'instant qu'il montre des signes de faiblesse.



① **Ricardo Montoya**

17 ans: Ancien coureur lui-même, Ricardo ne tarit pas de critiques pour les autres, mais il manque d'expérience. Il devra encore apprendre avant de devenir un vétéran.



② **Miki Aisawa**

18 ans: Depuis son enfance, Miki adore la moto. En reconstruisant des motos abandonnées, elle a acquis une expérience pratique qui s'avère très précieuse.



③ **Kôtarô Kita**

21 ans: Après avoir étudié la mécanique à l'université, Kôtarô s'est spécialisé en théorie de la maintenance des motos. Il est sans doute le mécano le plus intelligent de tous.



④ **Takeshi Onda**

53 ans: Disposant de 35 années d'expérience, Takeshi est le mécanicien vétéran par excellence. Affable, il ne mâche pas ses mots, cependant.



## Les mécaniciens

Comme les organes de votre machine s'usent à chaque course, il est essentiel, pour gagner, d'obtenir les conseils d'un bon mécanicien. Voici leur profil.



⑤ **Tom Jones**

24 ans: Californien, il s'y connaît parfaitement en maintenance et en course de motos. Et comme tout Californien, il est aussi charmeur.



⑤

⑥ **Sonnya Ilvitch**

27 ans: Arrivée en Occident pour peaufiner ses talents incroyables, elle est devenue un mécanicien de premier choix.



⑥

⑦ **Mickey Wei**

48 ans: Ayant subi une grave blessure à la suite d'un record illustre, Mickey s'est transformé en mécanicien et il a conduit de nombreux concurrents à la victoire.



⑦

## Conseils pratiques

Le meilleur conseil que nous puissions vous donner à présent est de concentrer tous vos moyens et de filer comme l'éclair, avant tout autre, vers cette ligne d'arrivée. La lutte sera redoutable, mais elle en vaut la peine!



**SCOREBOOK**

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

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

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

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

**SCOREBOOK**







**SCOREBOOK**

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

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

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

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

**SCOREBOOK**







