

HangOn™ / Safari Hunt™

**LIGHT
PHASER
SERIES**

SEGA®

HANG ON

INTRODUCTION OF ENTRIES

BRAIN MK III

This is your motorcycle which was especially developed with the sole aim of winning this particular race. Its maneuverability is superior.

Experience the realism of the "**HANG ON**" racing technique, from which the name of this game is derived!

BOMDY FC II TEAM

This is the opponent's team that tries to prevent you from finishing. It's said that the performance of the **BOMDY FC II** bikes are every bit as good as that of the **BRAIN MK III**.

"**HANG ON**" . . . A racing technique that enables you to take the curves with a minimum loss of speed.

HANG ON

EINFÜHRUNG DER RENNTEILNEHMER

BRAIN MK III

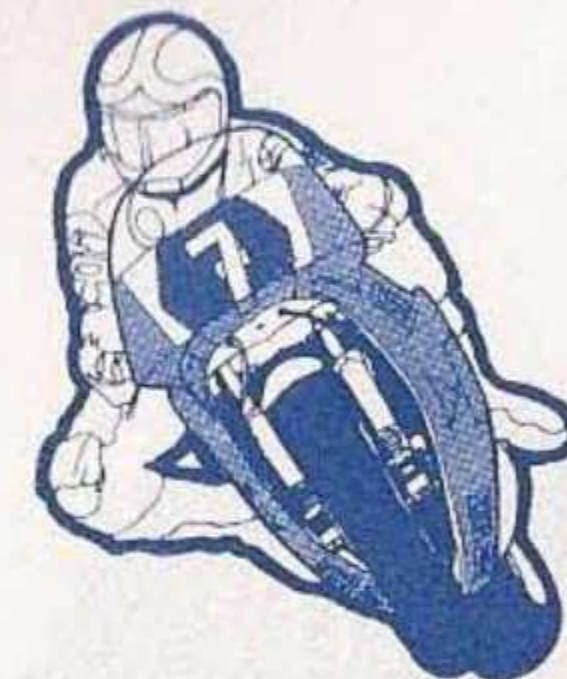
Dies ist Ihr Motorrad, das speziell für das einzige Ziel entwickelt wurde, dieses Rennen zu gewinnen. Seine Manövrierbarkeit ist überragend.

Probieren Sie den Realismus der "**HANG ON**" Renntechnik aus, von der auch dieses Spiel den Namen hat.

BOMDY FC II TEAM

So heißt das gegnerische Team, das versucht, Ihren Sieg zu verhindern. Man sagt, das die **BOMDY FC II** - Motorräder in ihrer Leistung so gut wie die **BRAIN MK II** sind.

"**HANG ON**" . . . eine Renntechnik, die Sie in die Lage versetzt, die Kurven mit einem Minimum an Geschwindigkeitsverlust zu nehmen.



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 maniabl.

A vous de jouer et de goûter aux joies et aux folies d'une course qui sera éprouvante, peut-être, mais passionnante, sûrement!

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.

HANG ON

INTRODUCCION

BRAIN MK III

Está es tu moto, especialmente diseñada con el único propósito de ganar esta carrera, su maniobrabilidad es superior.

BOMDY FC II TEAM

Este es el equipo contrario que intenta impedir que acabes. Se dice que la **BOMDY FC II** es tan buena como la **BRAIN MK III**.

"HANG ON"... Un truco para la carrera es el tomar las curvas con una pérdida mínima de velocidad.

HANG ON

PRESENTAZIONE DEI CONCORRENTI

BRAIN MK III

Questa è la vostra motocicletta che venne costruita essenzialmente per vincere questa particolare gara. La sua manovrabilità è superiore.

Sperimentate il realismo della tecnica di gara **HANG ON** dalla quale è derivato il nome di questo gioco.

BOMDY FC II TEAM

Questo è il team avversario che cercherà di non farvi finire la gara. Si sa che le moto del team **BOMDY FC II** stanno incollate al terreno proprio come le **BRAIN MK III**.

HANG ON... è una tecnica di guida che permette di affrontare le curve con una perdita minima di velocità.

WHEN PLAYING BY USING THE CONTROL PAD

③ DIRECTION CONTROL

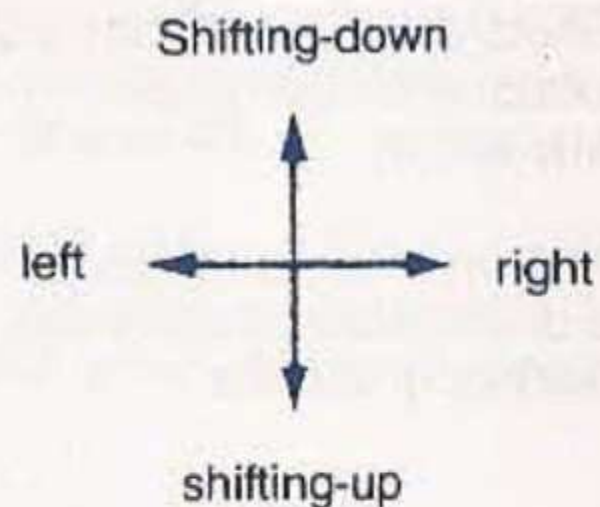
① START button

1. BRAKE button

2. ACCELERATOR button

3. LEVEL SELECTION ($\updownarrow$)

Maneuver BRAIN MK III



SPIELEN MIT DEM CONTROL PAD

③ Richtungs- kontrolle

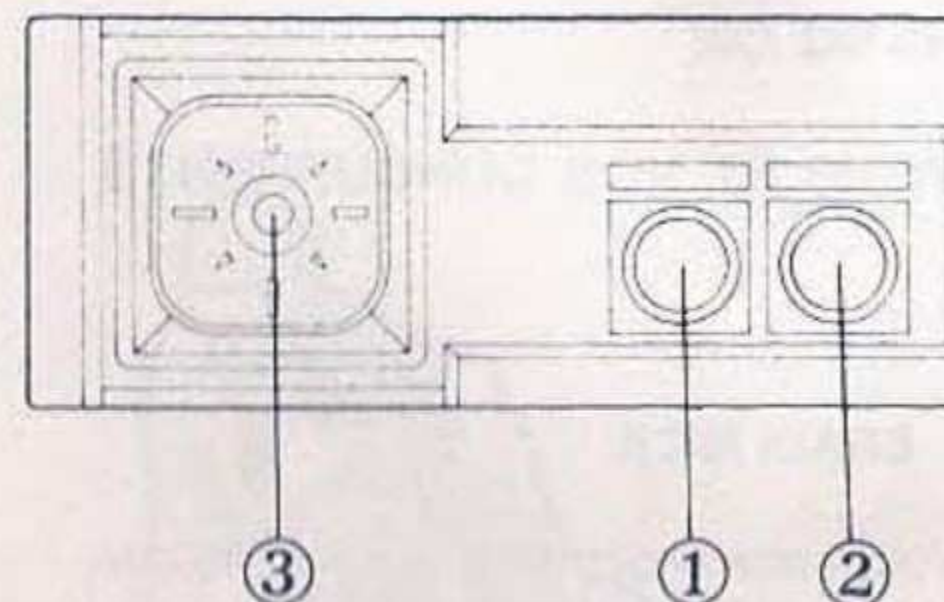
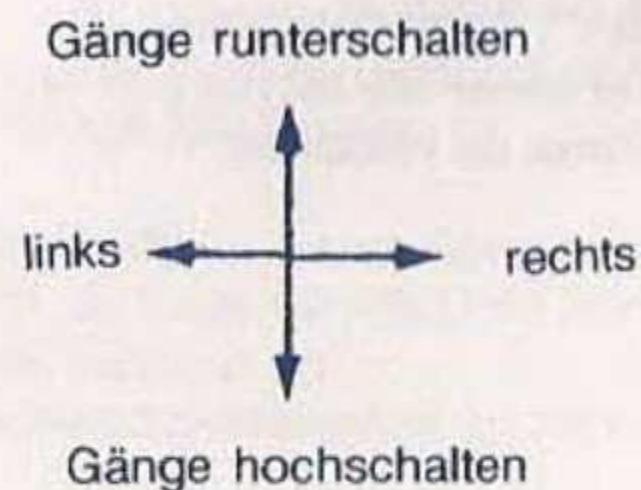
① START-Knopf

1. BREMS (BRAKE) KNOPF

2. GAS (ACCELERATOR) KNOPF

3. SCHWIERIGKEITSGRAD (LEVEL)
AUSWAHL

Manövrieren des BRAIN MK III



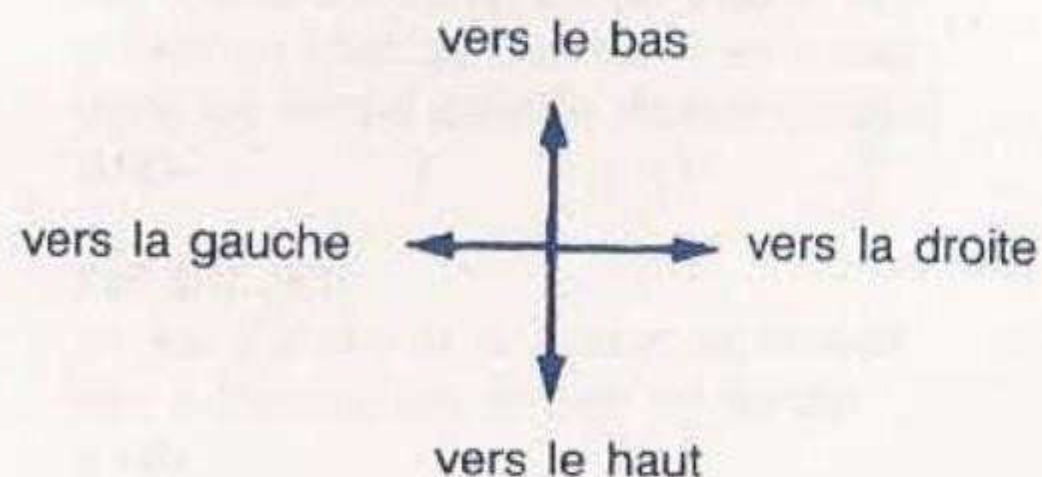
JOUER EN UTILISANT LA MANETTE DE JEUX

③ CONTROLE DE DIRECTION

① Touche de DEPART

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

manoeuvres BRAIN MK III



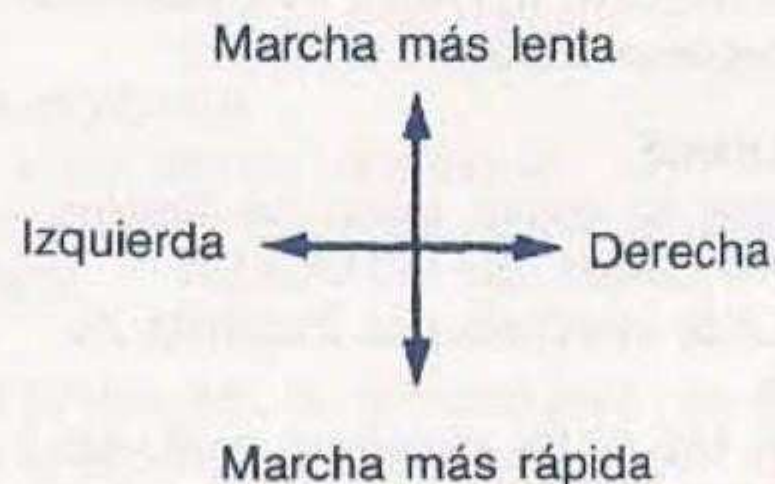
UTILIZANDO EL CONTROL PAD

③ Controlador de dirección

① Botón para comenzar

1. Frenos
2. Accelerador
3. Selección de nivel

Maniobrar con la moto BRAIN MK III



SI GIOCA CON IL CONTROL PAD

③ Controllo direzione

① Pulsante di inizio

1. pulsante freno
2. pulsante acceleratore
3. pulsante selettore delle marce (↑↓)

Maneuver BRAIN MK III



HOW-TO-PLAY

TO THE PLAYER WHO IS FAMILIAR WITH THE HANG ON GAME!

From now on, you can play HANG ON at home. After mastering the racing techniques, it will be interesting to challenge again the original HANG ON machine that you previously played in the arcade centers.

TO THE PLAYER NOT FAMILIAR WITH HANG ON!

PURPOSE OF THE GAME

A course is comprised of 5 STAGES of 4 kilometers each. Let's clear the course by passing each STAGE within the specified time limit!

GAME OVER

The game is over if the player fails to pass the respective STAGES within the time limit.

BRAIN MK III, your motorcycle must withdraw from the race when it comes into contact with an obstacle or BOMDY FC II, the opponent's motorcycle, and game play restarts from the point where you crashed. In this case, a LOSS TIME penalty will be imposed on you.

SPIELANWEISUNG

AN DEN SPIELER, DER DAS SPIEL "HANG ON" SCHON KENNT!

Von jetzt an können Sie HANG ON zu Hause spielen. Nachdem Sie die Renntechnik beherrschen, wird es jetzt interessant sein, das Original HANG ON wieder herauszufordern, daß Sie vorher in den Spielhallen gespielt haben.

AN DEN NEUEN "HANG ON" SPIELER!

ZIEL DES SPIELES

Eine Runde besteht aus 5 STRECKEN (STAGES) von je 4 Kilometern. Gewinnen Sie die Runde, indem Sie jede STRECKE (STAGE) innerhalb des angegebenen Zeitlimits schaffen!

SPIELENDEN

Das Spiel ist vorbei, wenn der Spieler es nicht schafft, die STRECKEN (STAGES) innerhalb des Zeitlimits zu fahren.

BRAIN MK III, Ihr Motorrad, muß vom Rennen zurückgezogen werden, wenn es mit einem Hindernis oder mit einem gegnerischen Motorrad in Kontakt kommt! Das Spiel wird an dem Punkt des Unfalls wieder aufgenommen. In diesem Fall wird Ihnen eine Zeitstrafe auferlegt.

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.

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.

COMO JUGAR

AL JUGADOR FAMILIARIZADO CON EL JUEGO HANG-ON

Desde ahora puedes jugar a HANG ON en tu casa. Una vez aprendidos los trucos de la carrera, sería interesante retar al original de HANG ON, en el cual habrás jugado con anterioridad en las salas de máquinas.

AL JUGADOR QUE NO ESTÁ FAMILIARIZADO (ON HANG ON.)

Una trayectoria está compuesta por 5 etapas de 4 kilómetros cada una. Completa la trayectoria pasando cada etapa sin sobrepasar el tiempolímite especificado.

GAME OVER

El juego termina cuando es sobrepasado el tiempo límite de una etapa.

La BRAIN MK III, tu moto será retirada de la carrera al chocar contra un obstáculo o contra una moto BOMBY FC II, y el juego recomenzará desde el punto en el que se produjo el choque. En este caso, te será impuesta una penalización de tiempo.

COME GIOCARE

RESERVATO AL GIOCATORE CHE HA GIA FAMILIARIZZATO CON IL GIOCO

Da ora in avanti puoi giocare con l'HANG ON anche a casa. Dopo che ti sarai impadronito delle tecniche di guida, sarà interessante sfidare di nuovo l'originale HANG ON con cui ti sei misurato nelle sale giochi.

RISERVATO AL GIOCATORE CHE NO CONOSCE L'HANG ON

SCOPO DEL GIOCO

Ogni percorso comprende 5 tappe di 4 km ciascuna con dei precisi limiti di tempo.

GAME OVER

La gara finisce quando il giocatore non riesce a completare la tappa nel tempo prestabilito.

BRAIN MK III, la tua motocicletta, deve ritirarsi dalla gara quando viene a contatto con un ostacolo o con una BOMDY FC II, la motocicletta avversaria il gioco ricomincia da dove ti sei fermato. In questo caso ci sarà una penalità di tempo che ti verrà imposta.

STARTING

Select the level that you desire by using the DIRECTION CONTROLLER ($\uparrow$) and then push the START button.

- Choose any one of the following 3 LEVELS:

LEVEL	COURSE	TIME LIMIT (SEC.) PER STAGE
1	8	60
2	8	60
3	8	60

- Once the 8 courses in LEVEL 3 are cleared you repeat the 3rd level again with the limited time period becoming shorter thereafter for said LEVEL. This process repeats itself until the game is over.

START

Wählen Sie mit der Richtungskontrolle den gewünschten Schwierigkeitsgrad und drücken Sie dann den START-KNOPF.

- Wählen sie einen der folgenden 3 LEVELS (Schwierigkeitsgrade):

LEVEL	COURSE	TIME LIMIT (SEC.) PER STAGE
1	8	60
2	8	60
3	8	60

- Wenn Sie die 8 Runden im Schwierigkeitsgrad 3 gewonnen haben, wiederholen Sie den 3. Schwierigkeitsgrad, wobei das Zeitlimit kürzer als in der vorherigen Runde ist. Dieser Prozess wiederholt sich solange, bis das Spiel vorüber ist.

START

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

- Choisir un des trois 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.

EMPEAZANDO

Selecciona el nivel que deseas utilizando el controlador de dirección y luego pulsa el botón para comenzar.

- Escogiendo cualquiera de los 3 siguientes niveles:

NIVEL	TRAYEC- TORIA	LIMITE DE TIEMPO POR ETAPA (SEG.)
1	8	60
2	8	60
3	8	60

- Una vez que las ocho trayectorias en el nivel 3 hayan sido superadas, el nivel 3 será repetido con un límite de tiempo más pequeño. Este proceso se repetirá hasta que el juego termine.

START

Seleziona il livello di difficoltà che preferisci usando la cloche direzionale dopodiché schiaccia il pulsante START.

- Scegli uno qualsiasi dei seguenti 3 livelli.

LEVEL	COURSE	TIME LIMIT (SEC.) PER STAGE
1	8	60
2	8	60
3	8	60

- Una volta completati gli otto percorsi nel terzo livello ricomincerai daccapo ma con tempi limite sempre più bassi. Tale processo si ripeterà fino a quando il gioco non sarà terminato.

TIME LIMIT

XMAS TREE (START lamp)

SCORE (Your score)

SPEED (Your present speed)

COURSE (Course number)

LEFT (The remaining distance to clear the STAGE)

XMAS TREE (START LAMP)

Game starts when the color of the Xmas tree lamp's light changes to blue in the sequence of yellow... > yellow... > blue.

- ① Yellow
- ② Yellow
- ③ Blue

TIME LIMIT (Zeitlimit)

XMAS TREE (START-LAMP)

WEIHNACHTSBAUM (START-LAMP)

SCORE (Ihre Punktzahl)

SPEED (Ihre momentane Geschwindigkeit)

COURSE (Rundennummer)

LEFT (verbleibende Distanz bis zum Ende der Strecke)

XMAS TREE (START-LAMP)

WEIHNACHTSBAUM (START-LAMPE)

Das Spiel beginnt, wenn die Farbe der Weihnachtsbaumlampe auf blau wechselt in der Folge gelb... > gelb... > blau.

- ① gelb
- ② gelb
- ③ blau



- ①
- ②
- ③

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

LÍMITE DE TIEMPO

SCORE (Tu puntuación)

COURSE (Numero de trayectoria)

LEFT (La distancia que queda para cumplimentar la etapa)

XMAS TREE
(semáforo de salida)

El juego comienza cuando el color del semáforo pasa al azul a través de la siguientes secuencia: amarillo... > amarillo... > azul.

- ① Amarillo
- ② Amarillo
- ③ Azul

Limite di tempo (semaforo di partenza)

SCORE (punteggio del giocatore)

SPEED (velocità della motocicletta)

COURSE (numero del percorso)

LEFT (la distanza da coprire per finire la tappa)

XMAS TREE (START lamp)

Il gioco si inizia quando il colore della lampada di XMAS TREE passa al azzurro come giallo... > giallo... > azzurro.

- ① Giallo
- ② Giallo
- ③ Azzurro

GEAR

For gear shifting, use the DIRECTION CONTROLLER (↑)

- ① Low gear
- ② Second gear
- ③ High gear

TIME LIMIT

- When clearing one STAGE, the remaining time is added to the time limit for the next STAGE.
- When clearing a course, the remaining time as a time bonus, scores points. The more the remaining time is, the higher the time bonus that you earn.
60 seconds

SCORE

- Passing a BOMDY FC II team's motorcycle... 300 points (passing a motorcycle that previously passed the player's motorcycle earns no points)
- The points for the time remaining when the STAGE is cleared are calculated as follows:
1 second × 1,000 points
- Depending on the distance covered, the score increases. The faster the speed per hour is, the higher the score that you earn.

GÄNGE

Für die Gangschaltung benutzen Sie die Richtungskontrolle

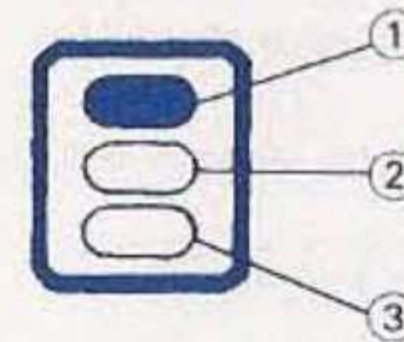
- ① niedriger Gang
- ② 2. Gang
- ③ hoher Gang

ZEITLIMIT

- Wenn sie eine Strecke beendet haben, wird die verbliebene Zeit zum Zeitlimit für die nächste Strecke addiert.
- Wenn Sie eine Runde beendet haben, wird die verbliebene Zeit als Zeitbonus zum Punktgewinn, je höher die verbliebene Zeit ist, desto höher wird Ihr Zeibonus.

PUNKTE

- Überholen eines Motorrads des BOMDY FC II TEAMS... 300 Punkte (das Überholen eines Motorrads, das Sie vorher überholt hat, ergibt keinen Punkt).
- Die Punkte für verbleibende Zeit, wenn eine Runde gewonner WURDE, berechnen sich wie folgt:
1 Sekunde × 1,000 Punkte.
- Abhängig von der gefahrenen Strecke verbessert sich Ihr Punktestand. Je schneller Ihre Stundengeschwindigkeit ist, desto mehr Punkte erhalten Sie.



CHANGEMENT DE VITESSE

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

- ① 1 ère
- ② 2 ème
- ③ 3 ème

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 seconde × 1,000 points
- Le résultat final augmente en fonction de la vitesse parcourue. Plus vous allez vite, plus votre score augmente.

MARCHAS

Para cambiar de marcha utiliza el control de dirección.

- ① Velocidad lenta.
- ② Velocidad media.
- ③ Velocidad rápida.

LÍMITE DE TIEMPO

- Cuando terminas una etapa, el tiempo restante se suma al tiempo límite de la siguiente etapa.
- Cuando terminas una trayectoria los segundos restantes se traducen en bonus de tiempo y portanto, en puntos. Cuanto más tiempo puede, más bonus conseguirán.
60 segundos.

PUNTUACIÓN

- Adelantar a una BOMDY FC II... 300 puntos (si moto en cuestión te ha adelantado previamente, no conseguirás ningún punto).
- Los puntos obtenidos al finalizar la etapa con tiempo de sobra son:
1 segundo × 1000 puntos.
- Dependiendo de la distancia cubierta, la puntuación aumenta. A mayor velocidad por hora, mayor puntuación se consigue.

le MARCIE

Per cambiare le marcie usare la cloche direzionale (↑↓).

- ① marcia bassa
- ② seconda marcia
- ③ marcia alta

TEMPO LIMITE

- Una volta completata la tappa il tempo rimasto viene addizionato al tempo limite della tappa successiva.
- Quando si termina un percorso il tempo rimasto viene addizionato al punteggio come BONUS. Maggiore sarà il tempo che risparmierete, più alto sarà il vostro BONUS.
60 seconds

PUNTEGGIO

- Sorpassare una motocicletta del team BOMDY FC II... 300 punti. (se invece sorpassi una moto che ti aveva precedentemente sorpassato non totalizzi nulla).
- I punti da aggiungere come BONUS, una volta completato il percorso si calcolano:
1000 punti per ogni secondo rimasto
- A seconda della distanza coperta il punteggio aumenta. Più andrete veloci maggiore sarà il punteggio che totalizzerete.

COURSE

A course consists of the following 5 stage.

1st STAGE
"CIRCUIT"

4th STAGE
"CITY NIGHT"

2nd STAGE
"SEASIDE"

last STAGE
"CIRCUIT"

3rd STAGE
"MONUMENT
VALLEY"

FINISH LINE

FINISH LINE

When clearing the 5 STAGE, you a last reach the long awaited finish line!

And now,
CHALLENGE THE NEXT COURSE.

RUNDE

Eine Runde besteht aus 5 folgenden Strecken:

1. Strecke
"CIRCUIT"

4. Strecke
"CITY-NIGHT"

2. Strecke
"SEASIDE"

5. letzte Strecke
"CIRCUIT"

3. Strecke
"MONUMENT
VALLY"

ZIELGERADE

ZIELGERADE

Wenn Sie die 5 Strecken geschafft haben, müssen Sie bis zu einem bestimmten Grad langsamer werden.

Und jetzt
BEZWINGEN SIE DIE NÄCHSTE
ROUNDE.



LA COURSE

Une course comprend 5 étapes:

ETAPE N° 1
"CIRCUIT"

ETAPE N° 2
"LE BORD
DE MER"

ETAPE N° 3
"LA VALLEE DU
MONUMENT"

ETAPE N° 4
"VILLE DE
NUIT"

DERNIERE
ETAPE
"CIRCUIT"

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.

TRAYECTORIA

Una trayectoria consta de las siguientes
5 etapas:

1 ETAPA
"EL CIRCUITO"

2 ETAPA "LA
ORILLA DEL
MAR"

3 ETAPA "EL
MONUMENT
VALLEY"

4 ETAPA "LA
CUIDAD DE
NOCHE"

5 ETAPA
"EL CIRCUITO"

LINEA DE META

LINEA DE META

Completando las 5 etapas, llegarás a la
lejana y ansiada línea de meta.

Y ahora,
PRUEBA CON LA SIGUIENTE
TRAYECTORIA.

PERCORSO

Il percorso consiste di 5 tappe:

1 "il CIRCUITO" 4 "la CITTÀ di
NOTTE"

2 "la RIVIERA" ultima tappa
"il CIRCUITO"

3 "la valle dei linee d'arrivo
MONUMENTI"

LINEA d'ARRIVO

Una volta concluse le 5 tappe
giungerete alla tanto sospirata linea
d'arrivo.

e adesso
SFIDATE IL PROSSIMO PERCORSO

ADVICE FROM PROFESSOR PLAYOR

- Depending on the curves that you are taking, you must slow down to a certain extent.
First, it's important to know the appropriate speed for the curve.
- When taking a curve too fast, the tires slip. Be careful of this and maneuver your motorcycle to the point where the slipping does not cause you to go off the course.

EIN RAT VON PROFESSOR PLAYOR

- Abhängig von den Kurven die Sie nehmen, müssen Sie bis zu einem bestimmten Grad langsamer werden. Zuerst ist es wichtig, die entsprechende Geschwindigkeit für die Kurve zu kennen.
- Wenn Sie eine Kurve zu schnell nehmen, rutschen die Reifen. Passen Sie darauf auf und manövrieren Sie Ihr Motorrad so, daß das Rutschen Sie nicht aus der Runde wirft.



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.

ADVERTENCIAS AL JUGADOR EXPERTO

En función de la curva que estén tomando, debes alejarte de la cuneta una distancia determinada.

- Es muy importante conocer la velocidad apropiada para tomar la curva.
- Al tomar una curva con demasiada velocidad, los neumáticos resbalan. Presta atención y maniobra tu moto hasta aquel punto desde el cual no salgas de la pista sin que tus neumáticos resbalen.

I CONSIGLI DEL PROFESSOR PLAYOR

- A seconda della curva che stai affrontando devi rallentare in un certo modo.
- Prima di tutto è importante conoscere la velocità ideale per ogni curva.
- Quando si prende una curva troppo velocemente le ruote perdono aderenza. Stai attento e conduci la tua motocicletta nei punti nei quali, un eventuale perdita di aderenza non ti faccia andare fuori strada.

SAFARI HUNT

HOW-TO-PLAY

Purpose of the Game

Let's go on a big game expedition for wild animal, birds and fish, in and along the banks of the lakes, in the jungles and throughout the forests! The number of shots that can be fired in each round is 30. Earning the required points within the specified time limit enables you to advance to the next round.

Game Over

Failing to accumulate the necessary score during the allotted time results in GAME OVER appearing on the screen.

Round

Three scenes, one per round, i.e., a LAKE, the JUNGLE and a FOREST are consecutively repeated. As the rounds advance, the game becomes more difficult.

SAFARI

SPIELANLEITUNG

ZWECK DES SPIELS

Gehen Sie auf große Expedition. Machen Sie Jagd auf wilde Tiere, Vögel und Fische; am Steuer, im Dschungel und im Wald. In jeder Runde können Sie 30 Schüsse abgeben. Erreichen Sie die erforderliche Punktzahl innerhalb der vorgegebenen Zeit, kommen Sie in die nächste Runde.

SPIELENDE

Erreicht ein Spieler in der vorgegebenen Zeit die nötige Punktzahl nicht, erscheint die Anzeige „GAME OVER“ (Spielende).

RUNDE

Die drei Schauplätze, See, Dschungel und Wald, wiederholen sich. In einer Runde befinden Sie sich jeweils nur an einem Schauplatz. Der Schwierigkeitsgrad nimmt von Runde zu Runde zu.

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 FOREST, se répètent. Au fur et à mesure que les tableaux avancent, le jeu devient de plus en plus difficile.

SAFARI HUNT

COMO JUGAR

FINALIDAD DEL JUEGO

Vamos a una gran expedición a la búsqueda de animales salvajes, pájaros y peces, a lo largo de las orillas de los lagos, en las junglas y a través de los bosques. En cada ronda podrás disparar 30 veces: Si consigues la puntuación suficiente dentro del límite de tiempo establecido, pasarás al siguiente nivel.

GAME OVER

Si no consigues la puntuación necesaria dentro del tiempo límite, el juego terminará.

NIVEL

Tres escenarios, uno por nivel,, p.e.: un LAGO, la JUNGLA y BOSQUE aparecen consecutivamente. Como el nivel sube, el juego se hace más difícil.

SAFARI HUNT

COME GIOCA

OBBIETTIVI DEL GIOCO

Andiamo a caccia di animali selvaggi, uccelli e pesci, lungo le coste dei laghi, nella giungla e attraverso la foresta! Potete sparare 10 colpi per round. Ottenere i punti richiesti entro il tempo limite vi rende possibile avanzare nel round successivo.

GAME OVER

Non riuscire ad accumulare il punteggio necessario entro il tempo limite, provoca la comparsa sullo schermo delle scritta GAME OVER.

ROUND

Tre ambienti, uno per round, più precisamente un lago, la giungla e una foresta, compaiono consecutivamente. Man mano che i round procedono il gioco diventa più difficile.

The Wild Animals, Birds And Fish

In the 3 scenes, the following wild animals, birds and fish will appear. Some of them will take more than one shot to be downed. Do your best to destroy them all.

① LAKE

CHARACTERS

Duck	(300 points)
Fish	(1,000 points)
Rabbit	(1,000 points)

② JUNGLE

CHARACTERS

Spider	(100 points)
Bat	(300 points)
Monkey	(500 points)
Panther	(2,000 points)

③ FOREST

CHARACTERS

Bird	(200 points)
Armadillo	(1,000 points)
Bear	(2,000 points)

WILDE TIERE, VÖGEL UND FISCHE

An den drei Schauplätzen erscheinen die folgenden wilden Tiere, Vögel und Fische. Bei einigen werden Sie mehr als einen Schuß benötigen. Versuchen Sie Ihr Bestes, um alle zu erlegen.

① SEE

TIERE

Ente	300 Punkte
Fisch	1.000 Punkte
Hase	1.000 Punkte

② DSCHUNGEL

TIERE

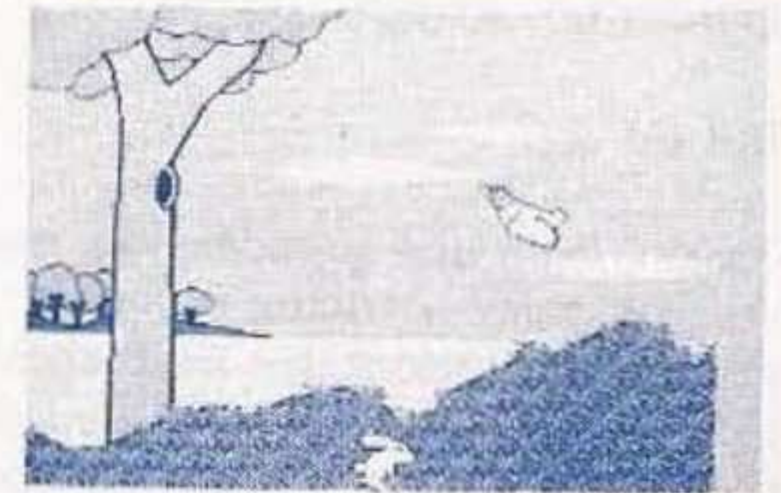
Riesenspinne	100 Punkte
Fledermaus	300 Punkte
Affe	500 Punkte
Panther	2.000 Punkte

③ WALD

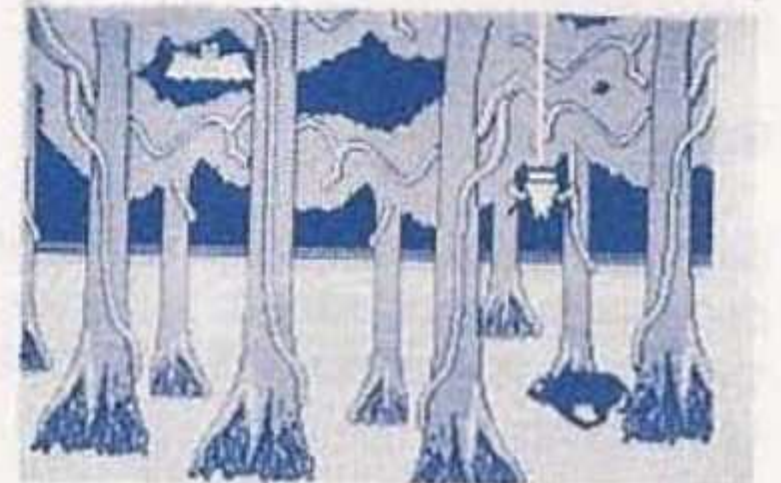
TIERE

Vogel	200 Punkte
Gürteltier	1.000 Punkte
Bär	2.000 Punkte

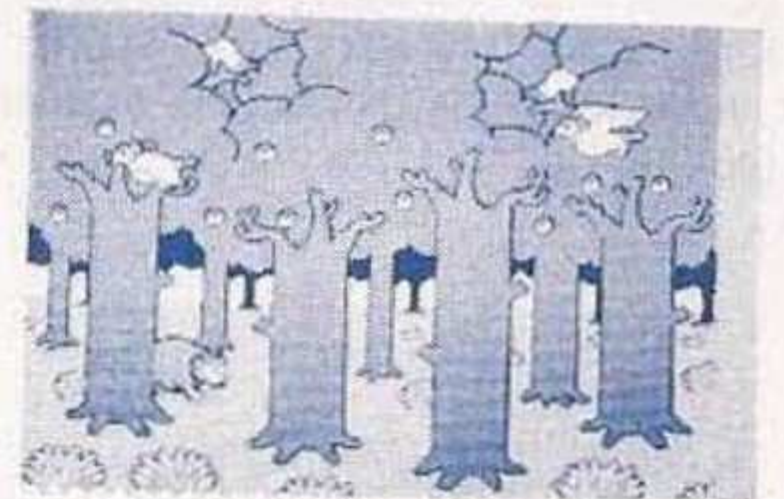
①



②



③



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

LOS ANIMALES SALVAJES PAJAROS Y PECES

En los tres escenarios los siguientes animales salvajes, pájaros y peces aparecerán. Algunos de ellos deberán ser derribados con más de un disparo.

① LAGO

CARACTERES

Pato	300 puntos
Pez	1.000 puntos
Conejo	1.000 puntos

② JUNGLA

CARACTERES

Arana	100 puntos
Murciélago	300 puntos
Mono	500 puntos
Pantera	2.000 puntos

③ BOSQUE

CARACTERES

Pájaro	200 puntos
Armadillo	1.000 puntos
Oso	2.000 puntos

GLI ANIMALI SELVAGGI, I PESCI E GLI UCCELLI

Nei tre ambienti compaiono i seguenti animali selvaggi, uccelli e pesci. Alcuni hanno bisogno di più di uno sparo per essere atterrati. Fai del tuo meglio per ucciderli tutti.

① LAGAO

ANIMALI

Anatra	300 pts
Pesce	1.000 pts
Coniglio	1.000 pts

② GIUNGLA

ANIMALI

Ragno	100 pts
Pipistrello	300 pts
Scimmia	500 pts
Pantera	1.000 pts

③ FORESTA

ANIMALI

Uccello	200 pts
Armadillo	1.000 pts
Orso	2.000 pts

Required Points

The required round points are as follows:

Round 1 - 8,000 points
Round 2 - 18,000 points
Round 3 - 28,000 points
and thereafter, an increase of 10,000 points for each round.

Advice From Professor Playor

This is truly an authentic big game adventure. Be cool-headed when shooting at your quarry and pull the trigger at precisely the right moment!

ERFORDERLICHE PUNKTZAHL

In den einzelnen Runden müssen Sie folgende Punkt erzielen:

Runde 1 - 8.000 Punkte
Runde 2 - 18.000 Punkte
Runde 3 - 28.000 Punkte
Danach wird die erforderliche Anzahl in jeder Runde um 10.000 Punkte erhöht.

EIN TIP VOM PROFI-SPIELER

Dies ist ein wirklichkeitsnahes Abenteuerspiel.
Behalten Sie beim Spielen einen kühlen Kopf und drücken Sie den Abzug genau im richtigen Moment!



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.

PUNTUACIÓN EXIGIDA

Son las siguientes:

Nivel 1 - 8.000 puntos
Nivel 2 - 18.000 puntos
Nivel 3 - 28.000 puntos
y a partir de aquí, 10.000 puntos más
por cada nivel.

ADVERTENCIA DE UN JUGADOR EXPERTO

Esta es una auténtica aventura, asegúrate bien antes de apretar el gatillo.

PUNTI NECESSARI

I punti necessari sono i seguenti:

Round 1 - 8,000 pts
Round 2 - 18,000 pts
Round 3 - 28,000 pts
In seguito, c'è un incremento di 10,000
pts per ogni round Superato.

CONSIGLIO DEL PROFESSORE

Questo è veramente un gioco avventuroso. Stai calmo quando spari alla tua preda e premete il grilletto al momento giusto!

SEGA®

Printed in Hong Kong