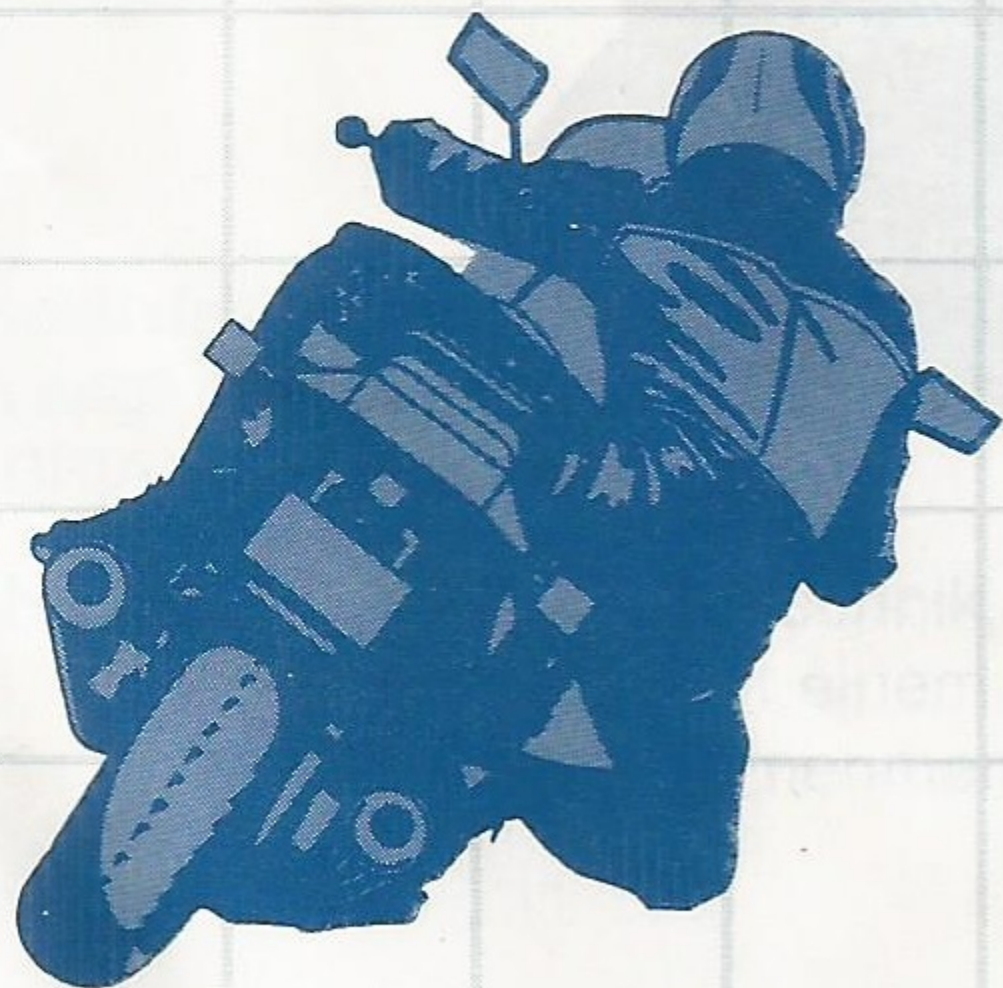


HANG-ON

-SPIELANWEISUNG-

(für 1 Spieler)



SEGA[®]

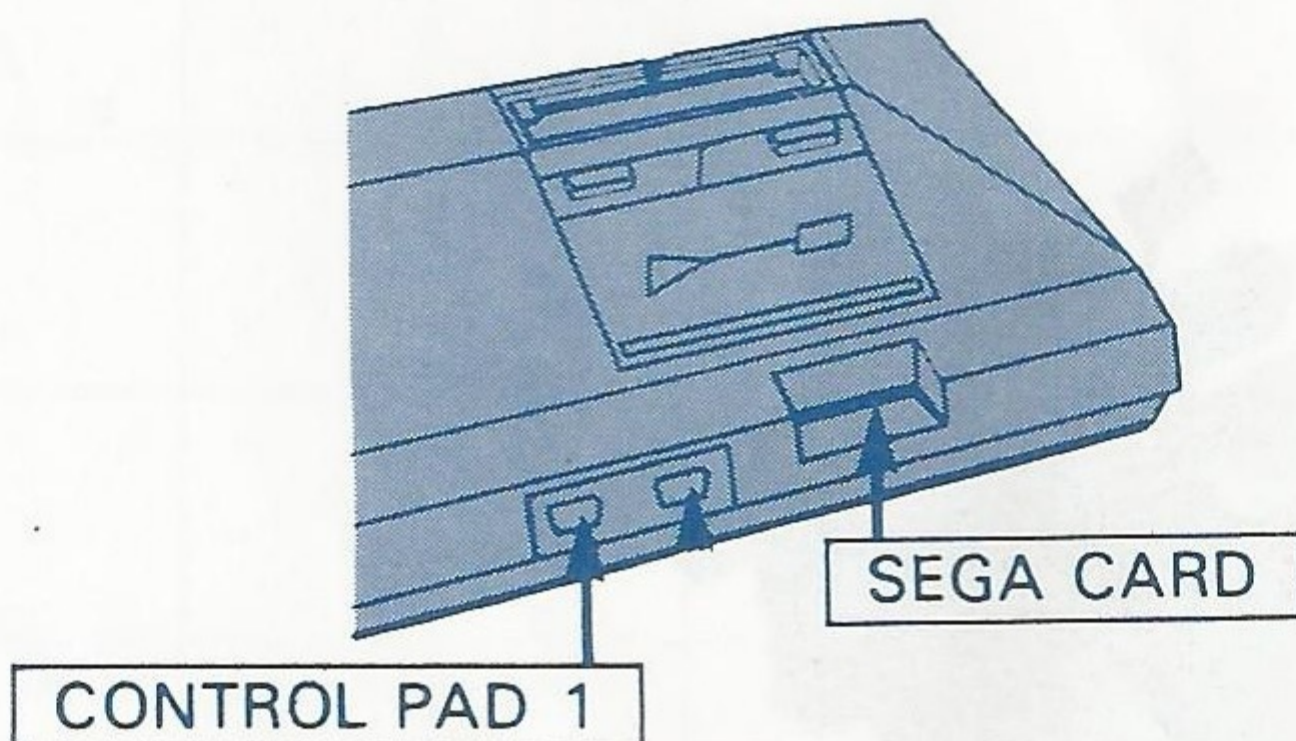
★ ZUERST FOLGENDES LESEN ★

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

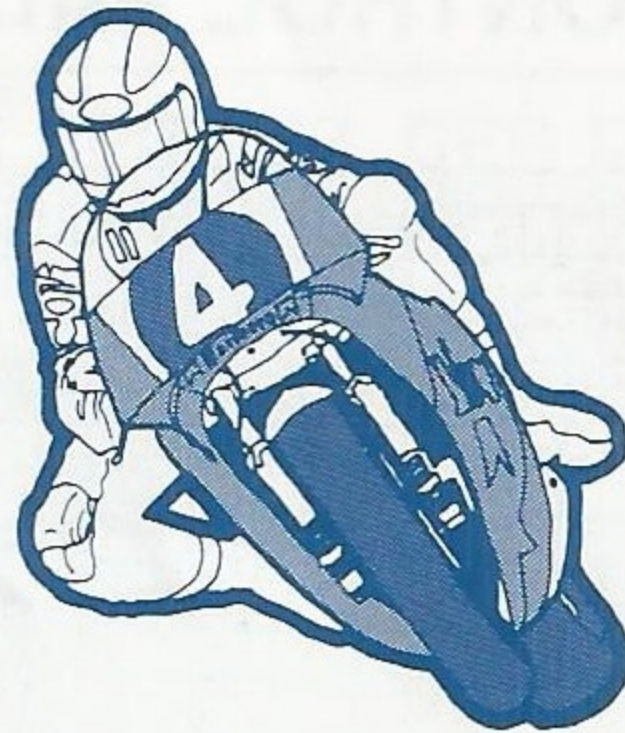
GEBRAUCH

SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

- 1 Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
- 2 Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
- 3 Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
- 4 Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.



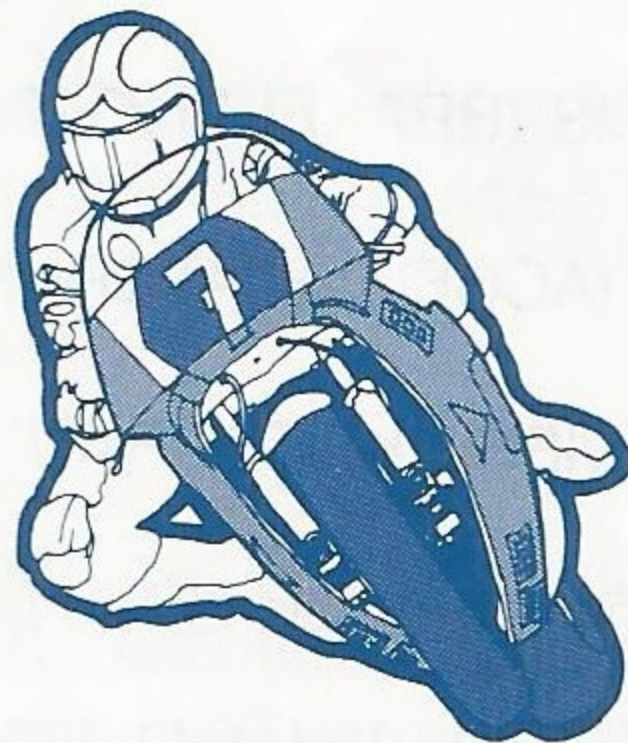
★ EINFÜHRUNG DER RENNTEILNEHMER ★



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.

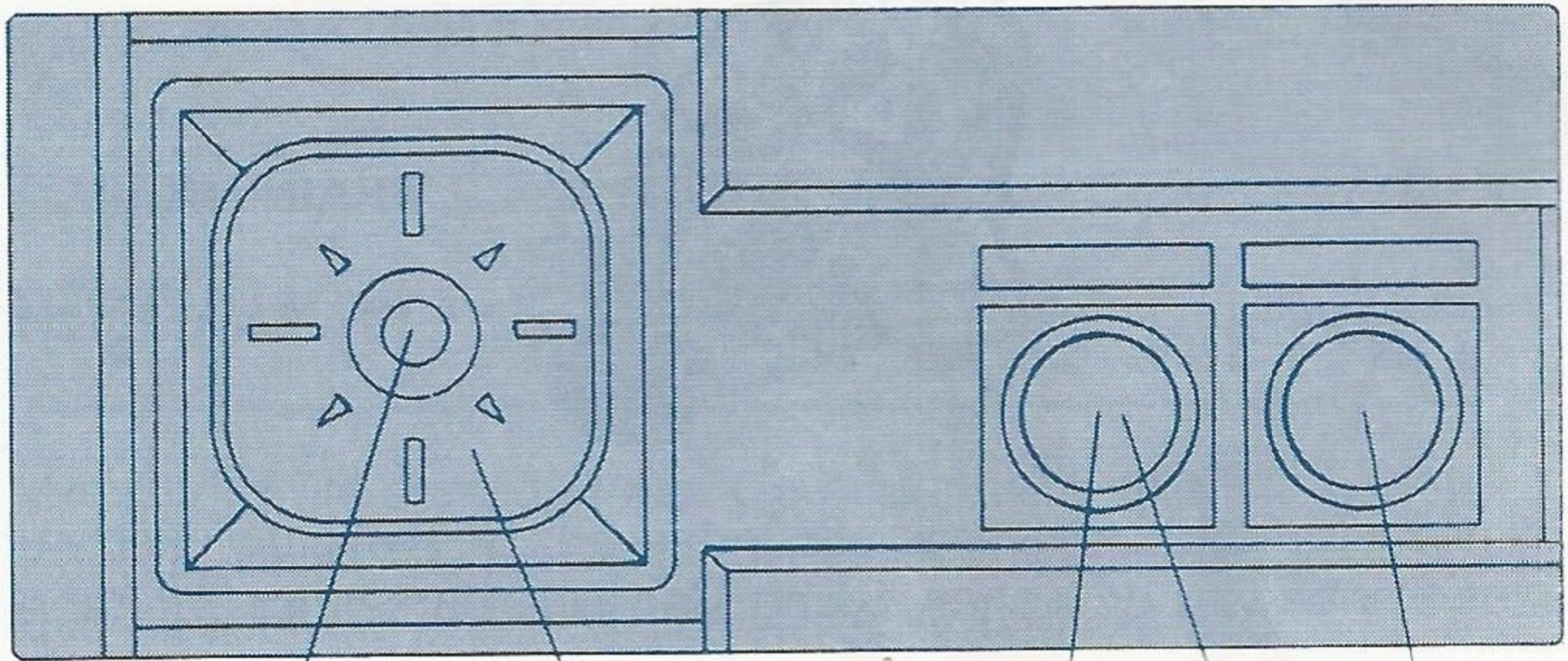


BOMDY FC II TEAM

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

„HANG-ON“ eine Renntechnik, die Sie in die Lage versetzt, die Kurven mit einem Minimum an Geschwindigkeitsverlust zu nehmen.

★ SPIELEN MIT DEMING CONTROL PAD ★



③

Richtungs-
kontrolle

①

START-
Knopf

②

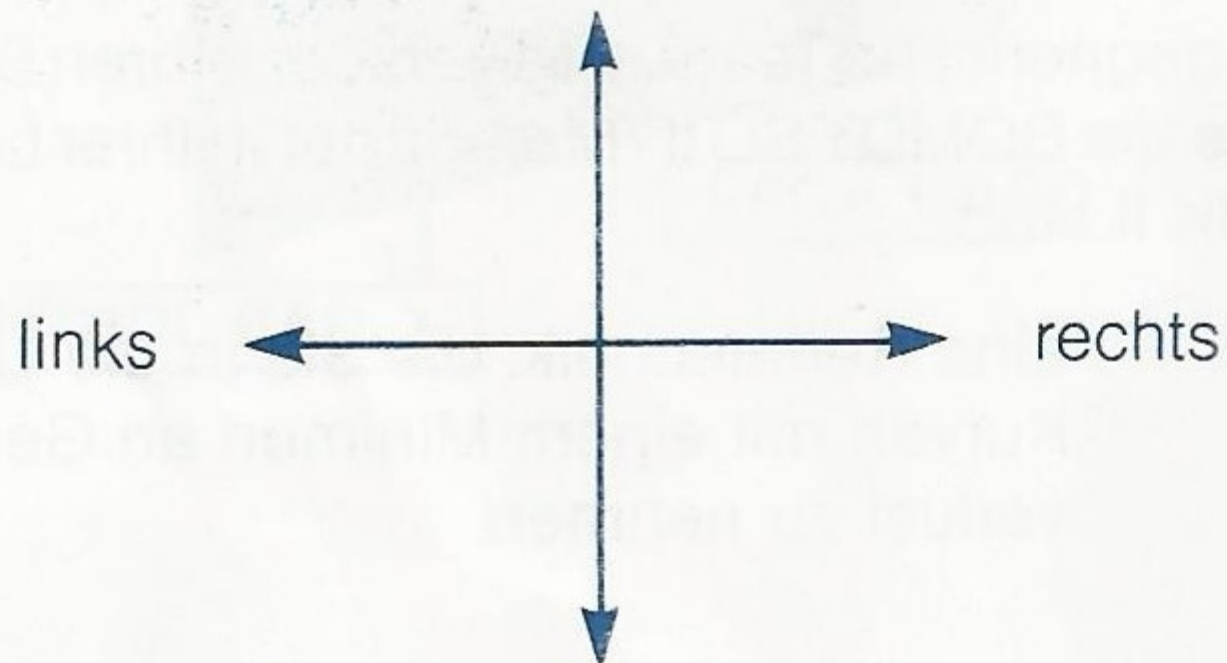
① BREMS (BRAKE) KNOPF

② GAS (ACCELAERATOR) KNOPF

③ SCHWIERIGKEITSGRAD (LEVEL) AUSWAHL

Manövrieren des BRIAN MK III

Gänge runterschalten



Gänge hochschalten

★ 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.

* 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.

TIME LIMIT (Zeitlimit)



XMAS TREE (START-LAMP)

WEIHNACHTSBAUM (START-LAMPE)

SCORE (Ihre Punktzahl)

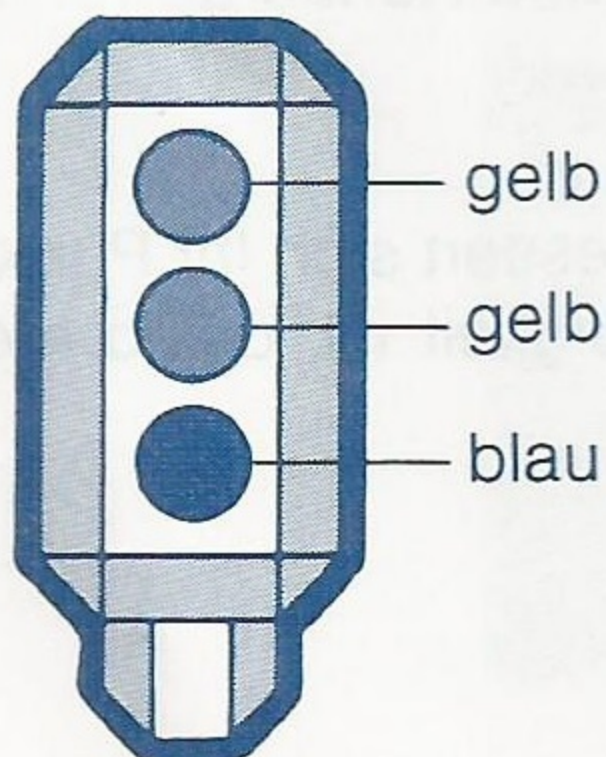
SPEED (Ihre momentane Geschwindigkeit)

COURSE (Rundennummer)

LEFT (verbleibende Distanz bis zum Ende der Strecke)

*** XMAS TREE (START-LAMP) ***

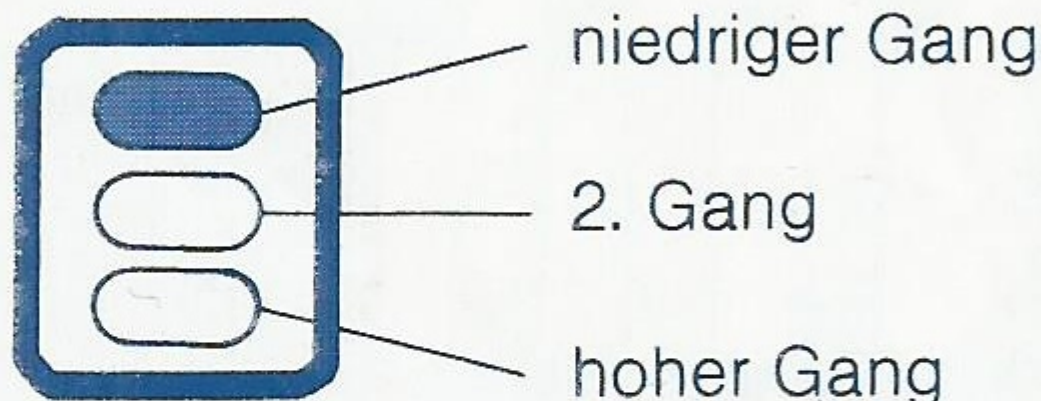
*** WEIHNACHTSBAUM (START-LAMPE) ***



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

* GÄNGE *

Für die Gangschaltung benutzen Sie die Richtungskontrolle



* ZEITLIMIT *



60 Sekunden

- 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 Zeitbonus.

* PUNKTE *

- Überholen eines Motorrades des BOMDY SC II TEAMS 300 Punkte (das Überholen eines Motorrades, das Sie vorher überholt hat, ergibt keinen Punkt).
- Die Punkte für die verbleibende Zeit, wenn eine Runde gewonnen wurde, berechnen sich wie folgt:
1 Sekunde x 1.000 Punkte.
- Abhängig von der gefahrenen Strecke verbessert sich Ihr Punktestand. Je schneller Ihre Stundengeschwindigkeit ist, desto mehr Punkte erhalten Sie.

★ RUNDE ★

Eine Runde besteht aus 5 folgenden Strecken:

1. Strecke
„CIRCOIT”



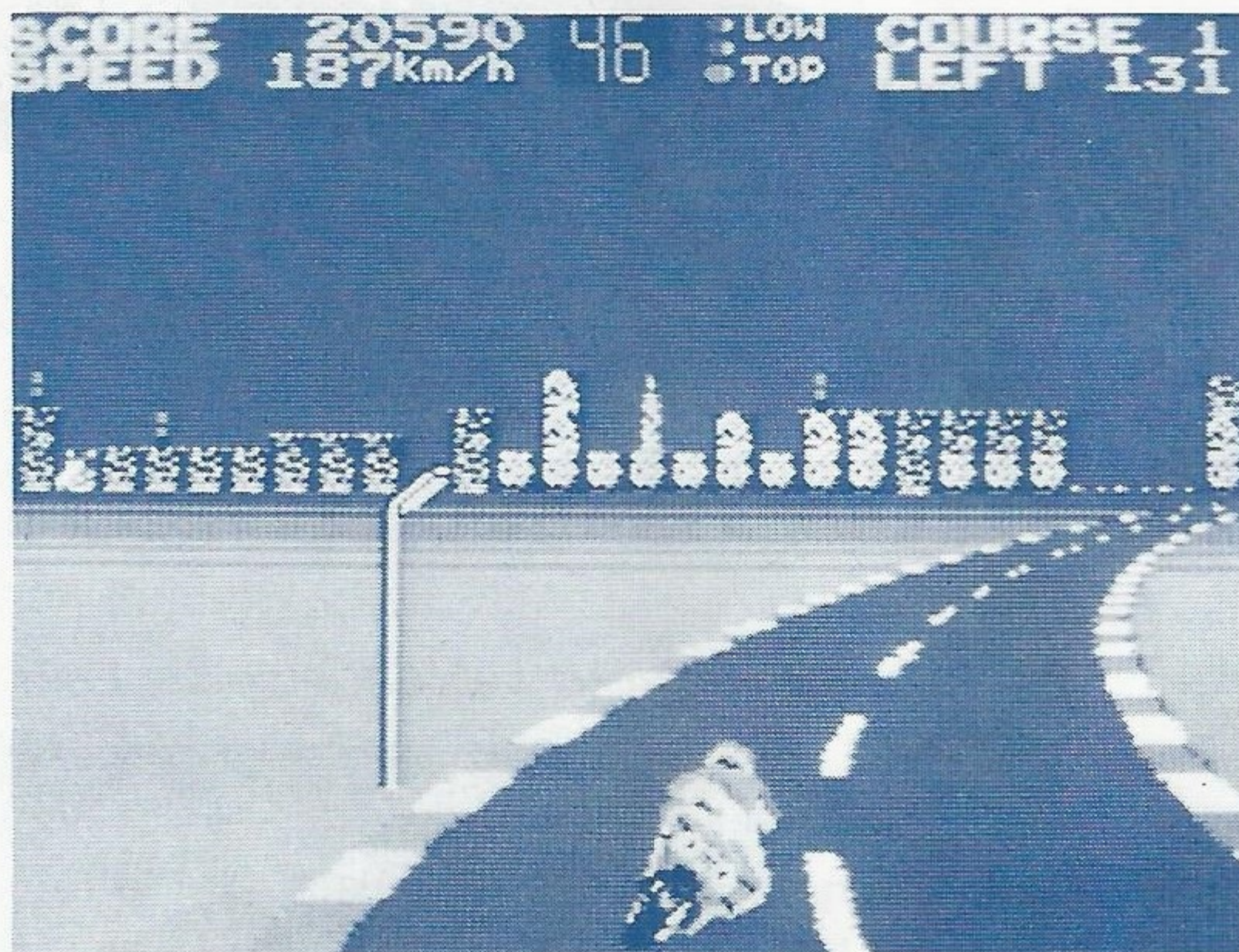
2. Strecke
„SEASIDE”



3. Strecke
„MONUMENT
VALLEY“



4. Strecke
„CITY-NIGHT“



letzte Strecke
„CIRCUIT“



* ZIELGERADE *

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



Und jetzt

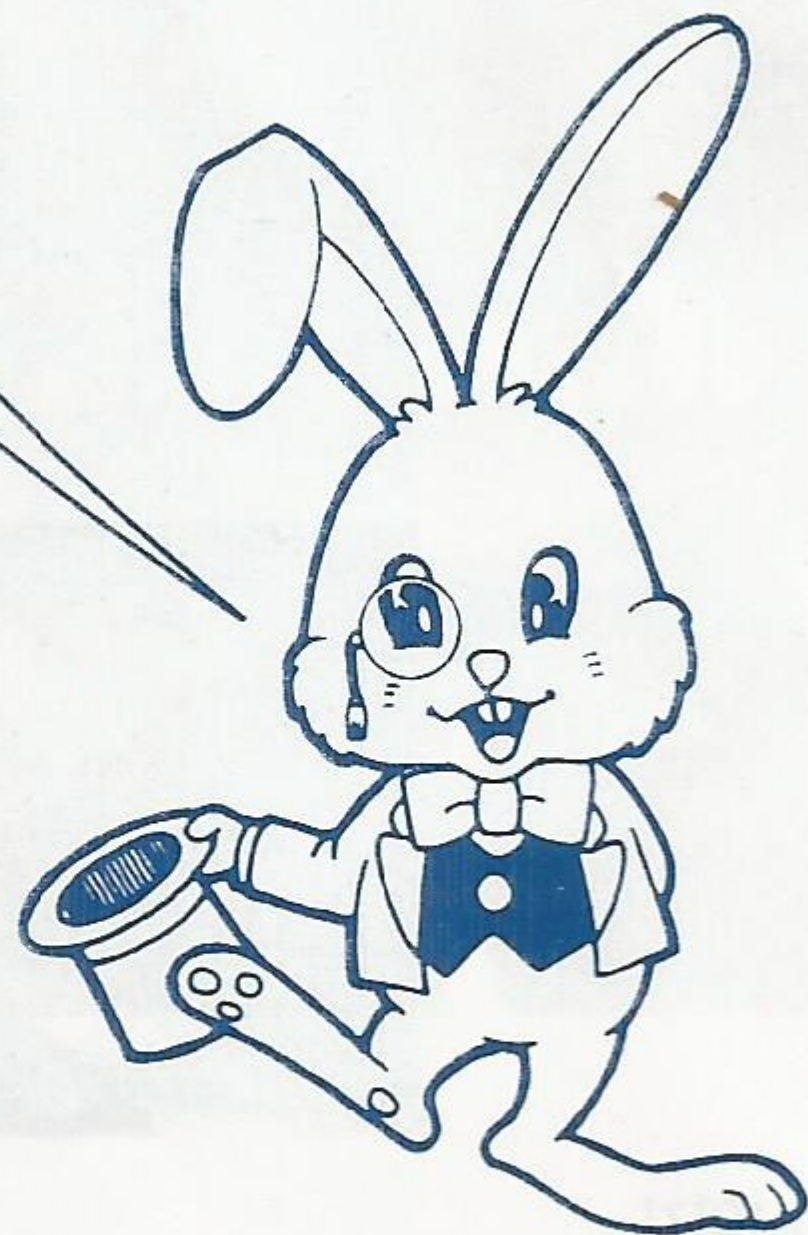
BEZWINGEN SIE DIE NÄCHSTE RUNDE.

★ 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.



★ BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE ★

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

- Vorsichtsmaßnahmen -

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!



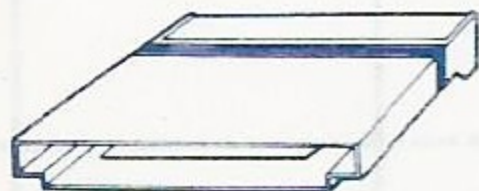
Vor Gewalt-
einwirkungen
schützen!

Nicht direkt der
Sonne aussetzen!



Nicht beschädigen
oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!



Nicht mit
Verdünnung,
Benzin o. ä. in
Berührung bringen!

★ Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, leicht mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

★ PUNKTETAFEL ★

Name					
Datum					
Punkte					

Name					
Datum					
Punkte					

Name					
Datum					
Punkte					

Name					
Datum					
Punkte					



SEGA[®]

© SEGA 1986

Printed in Japan