

SEGA™

SEGA SATURN™

MIGHTY HITS



ALTRON

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
DIGITAL



ENGLISH

5

DEUTSCH

22

FRANÇAIS

39

ESPAÑOL

56

ITALIANO

73

NEDERLANDS

90

2

ENGLISH

22

DEUTSCH

23

FRAZCAZ

24

ESPAÑOL

25

ITALIANO

26

NEDERLANDS

ENGLISH

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

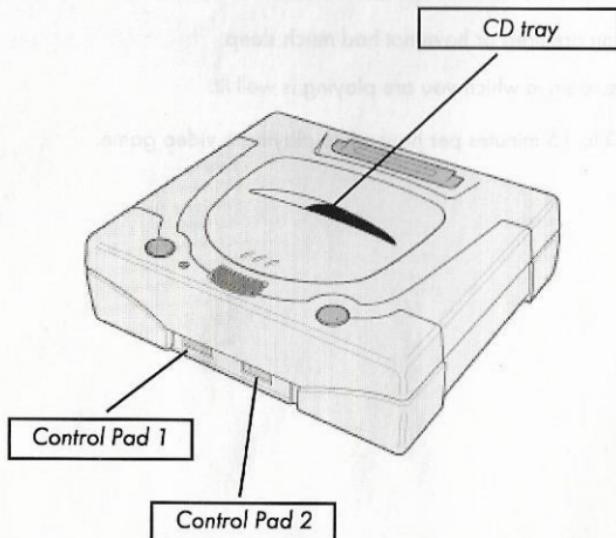
- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

STARTING UP: HOW TO USE YOUR SEGA SATURN SYSTEM

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For 2-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

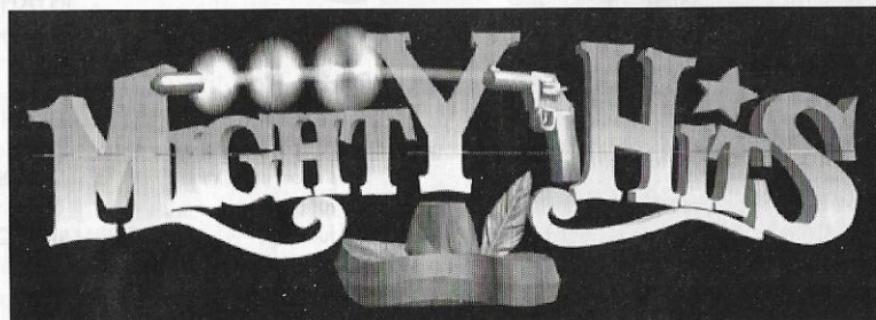


THE OLD WEST, MIGHTY HITS STYLE

Say, you're new to these here parts, ain't ya?

Join the cast of *Mighty Hits* as they take you back to the frontier days of the late-1800s. It's the Wild West like you've never seen it before, a series of games to test your shooting skills, quick thinking, and strength. Along the way you'll meet Pancho, the local hero...Merina, his quiet girlfriend...MRP-40, Pancho's clever horse...Pitchy, a sometime pickpocket who is small, but very fast...Oyaji, the timid bartender...Bolgar, strong on the outside, yet warm and gentle on the inside...Fork, Pancho's rival, but friend when needed...and the evil Waru, a huge outlaw looking for trouble.

Get ready for some fancy shootin', but you'll need to move quickly and concentrate too if you're going to become a *Mighty Hits* legend.



DISPLAY MODE

(TAP TO SWIPE LEFT OR RIGHT)

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

SWIPE LEFT OR RIGHT TO SWING

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

SWIPE LEFT OR RIGHT TO SWING

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

SWIPE LEFT OR RIGHT TO SWING

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

SWIPE LEFT OR RIGHT TO SWING

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

SWIPE LEFT OR RIGHT TO SWING

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

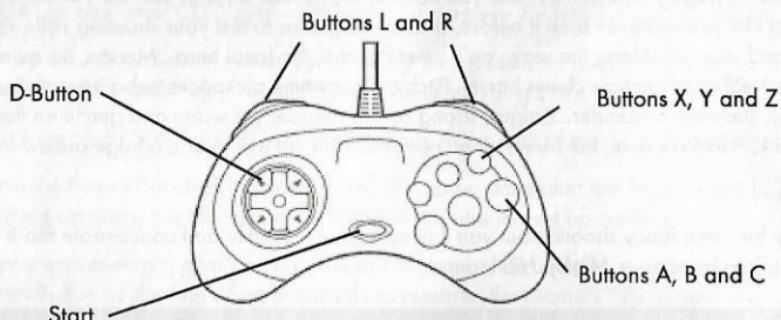
SWIPE LEFT OR RIGHT TO SWING

SWIPE UP TO RELOAD

SWIPE DOWN TO AIM

GUNFIGHTER BASICS

SEGA SATURN CONTROL PAD



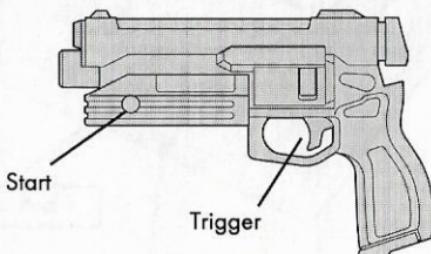
Non-playing Screens

Start	Makes selections
D-Button	Highlights selections
Button A	Makes selections
Button B	Cancels selections
Button C	Makes selections
Button X	No function
Button Y	No function
Button Z	No function
Button L	No function
Button R	No function

During Play

Pauses game
Moves cursor around screen
Fires shot
No function
Moves cursor quickly (press together with D-Button)
No function

SEGA SATURN STUNNER™



Non-playing Screens

Start	Makes selections
Trigger	Highlights selections

During Play

Pauses game
Fires shot

WELCOME TO TOWN



After the Sega™ and Altron™ logos, the Mighty Hits intro begins. The Title screen appears after the intro. You can skip the intro by pressing Start. Press Start from the Title screen to forward to the Mode Select screen.

Highlight one of the modes by pressing the D-Button UP or DOWN, and press Button A or C or Start to select.

1 PLAYER

Get ready for some adventuring on the prairie as a lone gunfighter.

2 PLAYER

Bring a friend along as you ride through the Mighty Hits version of the Old West.

TOURNAMENT

Gunfighters go head to head in this mode. The one gunfighter remaining when all the dust clears is the champion.

OPTION

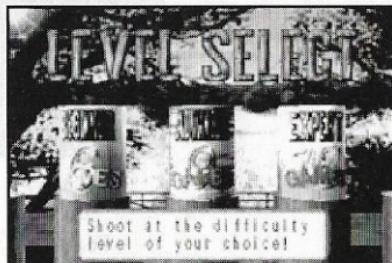
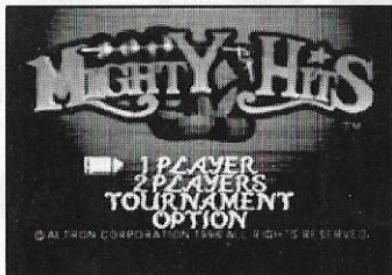
Change game features.

1 PLAYER MODE (TALES OF THE LONE GUNFIGHTER)

Select the level for your adventures with the Level Select screen. Shoot a tin can to make a selection. Listed below are the number of games you can play for each mode.

Beginner	6 games
Advanced	9 games
Expert	15 games

At first try out the Beginner level. The more difficult the level, the less time you have for each game. Also, you need to shoot more targets at the Advanced and Expert levels. After some practice, play the Advanced or Expert level.



STAGE SELECT

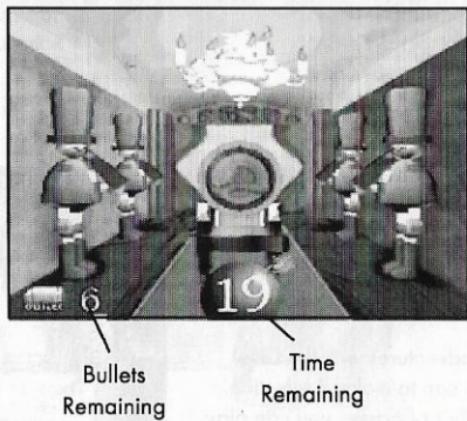
On the screen the stages flip quickly in three windows. Shoot a window to make a selection. After you select for all three windows your adventure begins.



STAGE EXPLANATION

One of the Mighty Hits characters introduces the stage. Bring up new text by pressing the Trigger if using the Stunner, or press Button A if using another type of controller. The character explains your goal, and any time or bullet limits.

1 PLAYER MODE GAME SCREEN



Time Remaining

The number indicates how many seconds you have left before the stage ends.

Bullets Remaining

The number of bullets you have is listed here. The " ∞ " symbol means your supply of bullets is limitless, so fire as many times as you want.

1 PLAYER MODE SCORE SCREEN



After you try a stage, this screen appears. CLEAR appears at the bottom of the screen when you successfully finish the stage. Great job! If MISS appears, you lose a Life Feather. Keep trying!

Score	The points you earned for hitting regular targets.
Special	The points you earned for hitting secret targets.
Time	The time it took you to finish the stage.
Hits	This percentage is how often you hit the targets when shooting.
Life	Each time you clear a stage the Life Feathers stay with you. Miss a stage and you lose a Feather. When all your Feathers are gone, the game is over.

Press Start when you finish reviewing to go on to the next stage.

BONUS STAGE

Clear all three stages and the Bonus Stage appears. Ten cards are placed in front of you, some with prizes. Take aim and fire your lone bullet!

FINAL STAGE

Should you make it through all the required stages, consider yourself a good shooter. There's just one more stage left to become a legendary gunfighter.

Carefully read the explanation of the Final Stage on the screen. Good luck shooting!

2 PLAYER MODE (JUST YOU AND ME, PARTNER!)

The 2 Player mode is similar to 1 Player mode, but there are some things you should know. Remember that the itchy trigger finger makes the selections in this mode. Of course you should aim carefully when needed, but if you're too slow your friend will be choosing all the stages and hitting all the targets.

Select the level and stages as in 1 Player mode (see pages 9 & 10).

Either player can speed up the text in the stage explanation (see page 10).

2 PLAYER MODE GAME SCREEN



Time Remaining

Bullets

Remaining

Time Remaining

The number indicates how many seconds you have left before the stage ends.

Bullets Remaining

The number of bullets you have is listed here. The "∞" symbol means your supply of bullets is limitless, so fire as many times as you want.

2 PLAYER MODE SCORE SCREEN



Score

The points you earned for hitting regular targets.

Special

The points you earned for hitting secret targets.

Time

The time it took you to finish the stage.

Hits

This percentage is how often you hit the targets.

Life

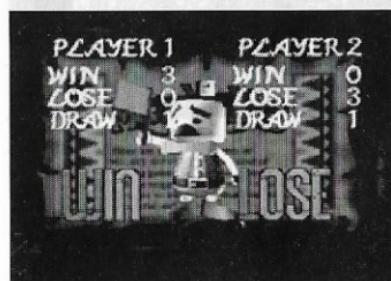
Each time you clear a stage, the Life Feathers stay with you. Miss a stage and you lose a Feather. When all your Feathers are gone, the game is over.

CLEAR	You hit the needed amount of targets within the time limit.
MISS	This appears when you didn't make the time, or you didn't get the needed amount of targets (or both).
WIN	You played better than your friend.
LOSE	Your friend did better than you.
DRAW	Nobody won this time. Try again at the next stage.

Press Start when you finish reviewing to go on to the next stage.

WINNING IN 2 PLAYER MODE

There are two ways of winning here. If you have at least one Life Feather left when your friend loses his last one, you win. You also get to keep playing by yourself.



Should both of you lose the last Life Feather at the same time, however, the player who won the most stages is declared the winner.

This screen displays who won the match. The number of wins, losses and draws for both players is also displayed. Press Start to go to the next screen. If one of the players still has Life Feathers remaining, he or she continues play.

TOURNAMENT MODE

MAY THE BEST GUNFIGHTER WIN

As with the other play modes, select the level of play with the Level Select screen (see page 9).

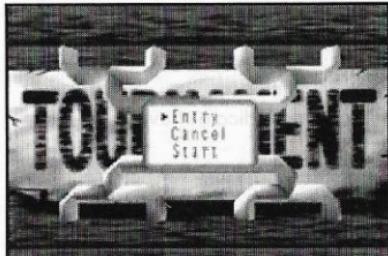
Press Start to select ENTRY from the Tournament screen. Next, select the first character for the tournament. To scroll through the characters, press the Trigger if using the Stunner, or press the D-Button if using another type of controller. Press Start to select the highlighted character.

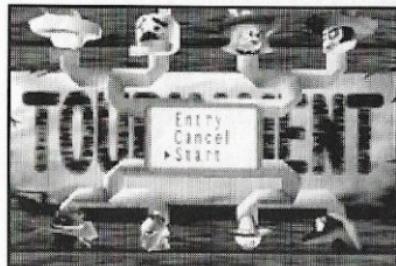
From this window you have three choices:

ENTRY lets you choose a character to include in the tournament.

CANCEL removes the last character you picked.

START begins the tournament (select after you have picked at least two characters).





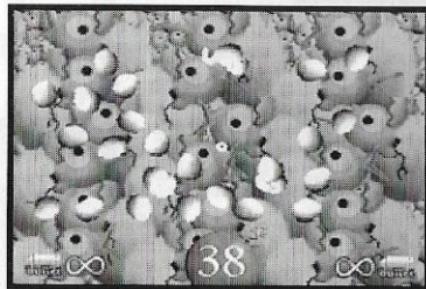
Select from two to eight characters for your tournament.

After you press Start, this screen shows which characters are about to start shooting up the place, and who controls them. Press Start.

Either player can select the stages, so remember, the fastest shot picks!



TOURNAMENT GAME SCREEN



Time Remaining

Bullets Remaining

Time Remaining

The number indicates how many seconds you have left before the stage ends.

Bullets Remaining

The number of bullets you have is listed here. The "∞" symbol means your supply of bullets is limitless, so fire as many times as you want.

TOURNAMENT SCORE SCREEN



Score

The points you earned for hitting regular targets.

Special

The points you earned for hitting secret targets.

Time

The time it took you to finish the stage.

Hits

This percentage is how often you hit the targets.

Life

Each time you clear a stage the Life Feathers stay with you. Miss a stage and you lose a Feather. When all your Feathers are gone, the game is over.

CLEAR

You hit the needed amount of targets within the time limit.

MISS

You didn't make the time or you didn't get the needed amount of targets, or you missed both.

WIN

You played better than your friend.

LOSE

Your friend did better than you.

DRAW

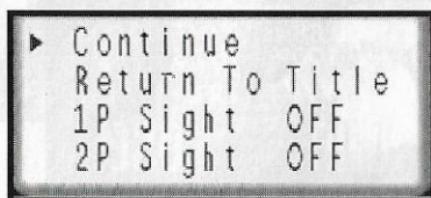
Nobody won this time. Try again at the next stage.

WINNING IN TOURNAMENT MODE

The way to advance in the tournament is pretty simple: beat your friend in the first stage and the match is over. Should you draw, you'll play again in the second stage. Shoot quickly but carefully in the first stage, 'cause chances are one of you is going to win there.

PAUSING A GAME

Press Start to pause the game during play in any of the modes. The pause screen options appear. Press the D-Button UP or DOWN or press the trigger to highlight, and press Start or Button A or C to select.



Continue

Resumes the game

Return to Title

Cancels the game and brings up the Title screen

1P and 2P Sights

Select ON or OFF (for the Stunner only)

GAME OPTIONS

To highlight an option, press the Trigger if using the Stunner, or press the D-Button if using another type of controller. When the bullet showing the desired option is scrolled to the middle of the screen, press Start.



ADJUST - Fine tune your Stunner by firing at the bull's-eye repeatedly. Press Start to reset the gun sights. When satisfied, fire once while pointing the Stunner off-screen. Select one of three options: EXIT to return to the Mode Select screen with a tuned Stunner, CANCEL to return to the bull's-eye, or DEFAULT to return to the Mode Select screen with default Stunner tuning.

SIGHT - Use the sight to help you guide your shots. Shoot to toggle ON or OFF for Player 1, and Start to confirm. Player 2 selects in the same way.

SOUND & MUSIC - Sample the game's sound tracks in these two options. Shoot to highlight a sound effects or background music track. The music plays automatically. Press Start to exit.

AUDIO - Shoot to toggle between Stereo and Mono settings. Press Start to confirm.

RECORD - Review the records of the legendary gunfighters with this option. Next to the high scores are the initials of the people who set them and their overall rankings. From the Record screen you can return to the main Option screen, forward to the next record page, or bring up the previous record page. Shoot to highlight your choice, and press Start to select.

GAMES

CLOCKS

One shot is all you get, partner. Make sure all the clocks are lined up, then fire away!

TOYS

Something's not right with the toys. They seem to be all jumbled up. Each time a toy appears, shoot the part that doesn't fit. Should you accidentally hit part of the toy, you'll need to shoot all the other parts to clear it from the screen.

JACK-IN-THE-BOX

Hit the required number of Jacks within the time limit or lose a Feather. There is no bullet limit, so keep up a steady stream of fire.

EGGS

There are some mighty strange eggs in this part of town. Crack them all before time's up. Just remember one thing—wait too long, and the eggs duplicate!

WANTED

Catch the villain by shooting out all the pieces of the poster. Move quickly and take careful aim, 'cause you don't have much time.

FISH

Lost your trusty fishing pole? No problem. Get that six-shooter out for a fish fry.

CARDS

Someone's dropped the lucky deck at the gambling table in the saloon. It's time for you to pick up the cards.

Beginner Level

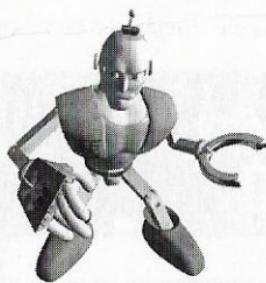
Player 1 shoots the red-coloured, even-numbered cards. When playing two-player games, Player 2 shoots the blue-coloured, odd-numbered cards.

Advanced Level

Go for the cards with the gunfighter faces.

Expert Level

Shoot numbered cards so that the total face value of cards hit equals 21.



PENGUIN

Looks like our flippered friend is stuck. Free him by shooting out the blocks of ice.

BOTTLES

Any second now one of the corks is going to shoot in the air. But which one? Watch the bottles carefully. When the cork blasts off, quickly shoot the bottle where it popped out of. You have only one chance, so aim carefully!

BULL'S-EYE

You have six shots to hit the target in the time allowed. The following points are awarded for hitting the target, starting with the outermost ring: 5, 10, 20, 50, and 80. You are given 100 points for hitting the bull's-eye.

PICTURES

One by one the pictures fall over. Shoot 'em before they hit the ground. Just don't hit a red card, or you'll lose a point.

MICE

These ornery varmints run across the kitchen floor, making them hard to hit. Target cups are attached to their backs. Your job here is to reach the required score in the time limit by firing balls into the cups. The following points are awarded:

3 points for a tiny cup

2 points for a small cup

1 point for a large cup

BELLS

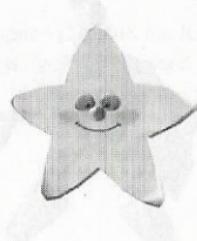
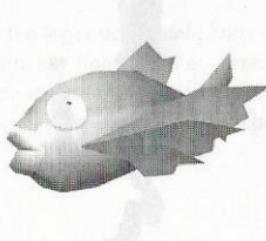
The bells ring in a certain order. Do you recognize the tune? After the bells play, it's your turn to use your pistol to repeat the tune. Shoot the bells in order. If you make a mistake, try again from the beginning.

RAFT

Our hero needs to make it safely to the raft. Your job is to get him there. As you hit the balloons he begins to descend. Shoot too fast or wait too long and he splashes down. Remember that balance is important here.

HONEY BEE

Hit the bee the number of times required in the time limit to win this game. The bee is pretty clever and fast, so you'll need to shoot the leaves and flowers to flush him out. If you are a good shot, you might be able to hit him even when he is partially hidden.



JUGGLER

Turn all the balls to the indicated colour by shooting them. Wait for a clear shot, but don't take too long 'cause the clock is ticking.

In two-player games, the first player who turns the colour of all the balls into the colour indicated wins.

OBJECT HUNT

In the game explanation the desired object is shown. During play shoot that object the indicated number of times within the time limit.

In Expert Level, the room is displayed twice. The second time it is displayed an additional object appears with the others. Shoot the additional object.

RABBIT

The sneaky blue rabbit is hiding among the pink ones. You need to flush him out. When the pink rabbits start to move, he turns pink too and moves with the rest. Follow his movements, and when he comes to a stop, fire away. You get one shot each time he stops, so aim carefully!

STARS

Over the desert, the shooting stars come at you one after another. Knock 'em from the sky. You need to hit the specified number within the time limit.

TRAINS

All the trains are on the loose, and it's up to you to slow them down. Each time you hit a blue car, you receive a point, but don't shoot the red cars! Hit one of those and you lose two points.

PUZZLE

The nine pieces of the puzzle spin around and around and finally stop. You need to make all of the pieces show the face of any one of the the *Mighty Hits* characters. Each time you shoot a piece, part of another character's face appears. When the puzzle piece displays the desired part, go on to the next puzzle piece.

AFTER BLASTING

How good a gunfighter are you? The computer lets you know on the Ratings screen.



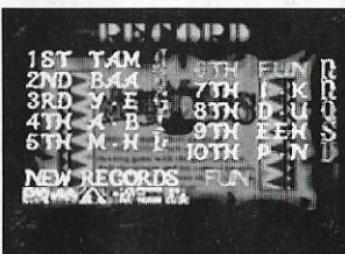
When your game is finished, you are rated in five categories: strength, speed, flexibility, memory, and concentration. An overall letter rating is also given. The higher up the alphabet, the better your rating. Press Start to go on to the next screen.

NAME ENTRY



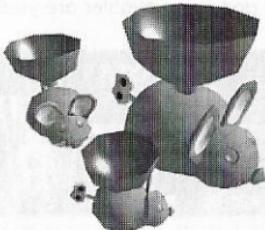
Add your name to cowboy lore by entering your initials in the record book. Aim at a character and press the Trigger or Button A to spin it. The next letter is displayed. Aim high to scroll back through the alphabet, or low to scroll forward. When finished aim at "END" and fire away.

On the Record screen are displayed the names, scores and rankings of the top gunfighters. Press Start to bring up the Title screen.



PANCHO'S POINTS

- When first using the Stunner, enable the sight from the Options screen. Once you get to be a good shot, try playing the game without the sight.
- Try firing the Stunner from the hip, holding the Stunner in both hands in front of you, or holding it by one hand in front of you. Experiment to find out which position works best for you.
- Don't rush! Though all of the puzzles have time limits, you will do better by thinking about where to shoot than by trying to get lucky shots by firing blindly.
- Try following the advice listed on the Ratings screen. You might be able to improve your performance and score.



HANDLING YOUR SEGA SATURN CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

DEUTSCH

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

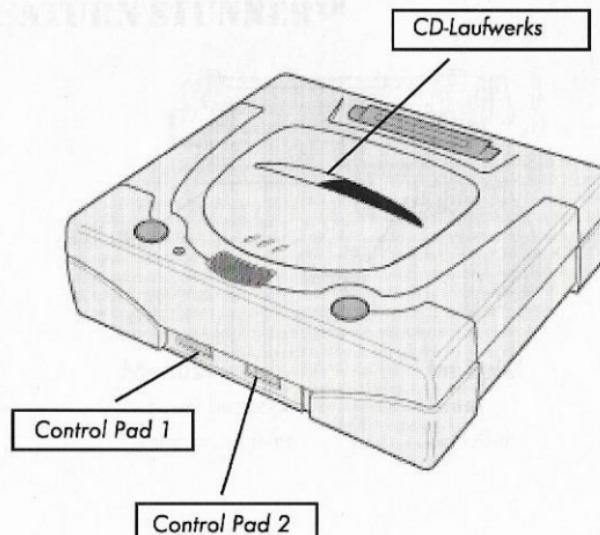
- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.

STARTVORBEREITUNG: BENUTZUNG DES SEGA SATURN-GERÄTES

Diese CD-ROM kann nur mit dem SATURN-Gerät verwendet werden. Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr SEGA SATURN-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die SEGA SATURN CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des SEGA SATURN-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der SEGA SATURN-Konsole, um den Titelbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine SEGA SATURN-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre SEGA SATURN CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr SEGA SATURN-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

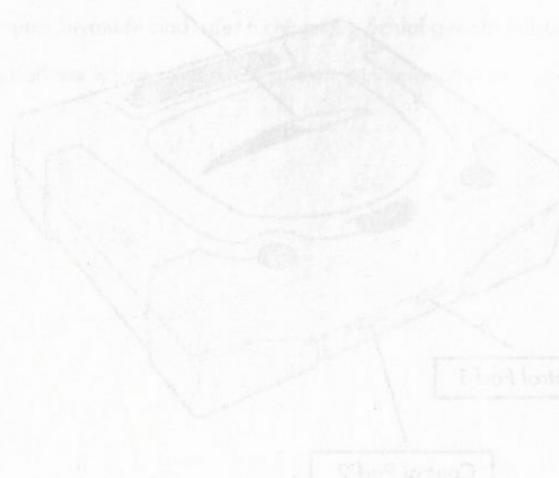
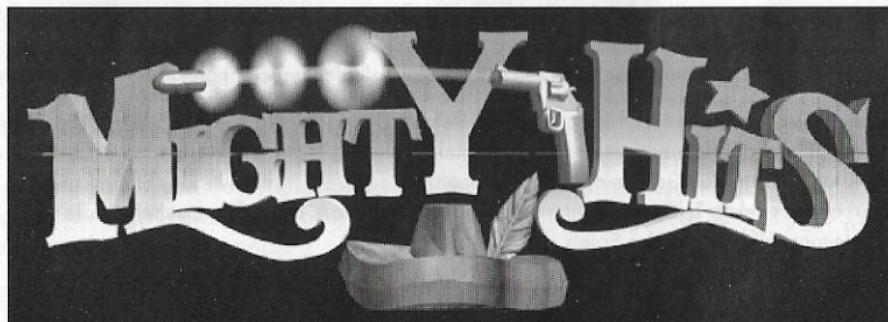


DER WILDE WESTEN - MIGHTY HITS

Hallo, Fremder! Sie sind neu in dieser Gegend, oder?

Gesellen Sie sich zu den **Mighty Hits**, den besten Schützen des Wilden Westens, und Sie werden in die turbulente Zeit des späten 19. Jahrhunderts zurückversetzt. So haben Sie den Wilden Westen noch nie zuvor gesehen! Erleben Sie eine Reihe von Begegnungen, die Ihre Schießkunst, Intelligenz und Schnelligkeit aufs Äußerste fordern werden. Unterwegs werden Sie Pancho, den Lokalmatador, kennenlernen... seine schüchterne Freundin Merina... MRP-40, sein schlau Pferd... Pitchy, den kleinen, aber wieselflinken Gelegenheitsdieb... Oyaji, den ängstlichen Barkeeper... Bolgar, den harten Mann mit weichem Kern... Fork, Panchos Rivale, der aber in der Not ein guter Freund ist... und natürlich auch den bösen Waru, ein Gesetzloser, der ständig Streit sucht.

Machen Sie sich also auf bleihaltige Zeiten gefaßt. Um alle Herausforderungen bestehen und zur Legende der **Mighty Hits** des Wilden Westen zu werden, müssen Sie sehr schnell und absolut konzentriert sein.



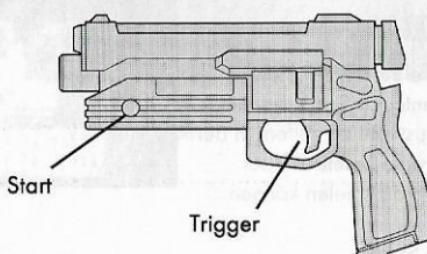
COWBOY-GRUNDLAGEN

SEGA SATURN CONTROL PAD



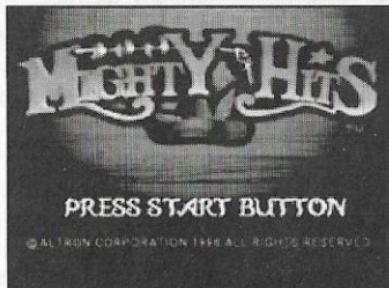
	Menüs	Im Spiel
Start-Taste	Auswahl bestätigen	Pause
Steuerkreuz	Option auswählen	Bewegt den Cursor im Bild
Taste A	Auswahl bestätigen	Schießen
Taste B	Auswahl rückgängig machen	Keine Funktion
Taste C	Auswahl bestätigen	Keine Funktion
Taste X	Keine Funktion	Keine Funktion
Taste Y	Keine Funktion	Keine Funktion
Taste Z	Keine Funktion	Keine Funktion
Taste L	Keine Funktion	Bewegt den Cursor schneller (zusammen mit dem Steuerkreuz drücken)
Taste R	Keine Funktion	Keine Funktion

SEGA SATURN STUNNER™



	Menüs	Im Spiel
Start-Taste	Auswahl bestätigen	Pause
Trigger	Option auswählen	Schießen

WILKOMMEN IN DER STADT



Nachdem die SEGA- und Altron-Logos ausgeblendet sind, beginnt der Vorspann von *Mighty Hits*. Sie können ihn auch überspringen, indem Sie die Start-Taste drücken. Sobald der Titelbildschirm erscheint, können Sie durch Druck auf die Start-Taste den Bildschirm „Moduswahl“ aufrufen.

Wählen Sie einen der verfügbaren Modi aus, indem Sie das Steuerkreuz hoch oder hinunter bewegen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Taste A oder C oder der Start-Taste.

1-SPIELER-MODUS

Erleben Sie als einsamer Cowboy ein Abenteuer in der Prairie.

2-SPIELER-MODUS

Reiten Sie gemeinsam mit einem Freund durch den Wilden Westen der *Mighty Hits*.

TURNIER

Die Cowboys duellieren sich in diesem Modus. Der Cowboy, der als letzter steht, ist der Sieger.

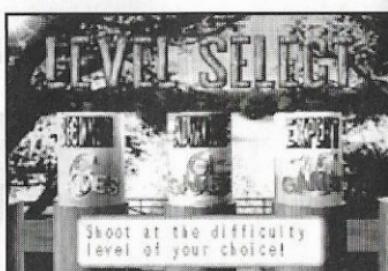
OPTIONEN

Hier können Sie die Einstellungen der Spielfunktionen auf Wunsch ändern.



DER 1 SPIELER-MODUS (DIE GESCHICHTE DES EINSAMEN COWBOYS)

Wählen Sie im Bildschirm „Levelauswahl“ einen Schwierigkeitsgrad für Ihr Abenteuer. Schießen Sie auf eine der Dosen, um Ihre Auswahl zu treffen. In der folgenden Liste sehen Sie, wieviele Spiele Sie auf dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad spielen können.



Anfänger	6 Spiele
Amateur	9 Spiele
Profi	15 Spiele

Bei Ihren ersten Besuchen im Wilden Westen sollten Sie den Anfängerlevel ausprobieren. Je schwieriger der Level, desto weniger Zeit haben Sie für ein Spiel. Auf den Schwierigkeitsstufen ‘Amateur’ und ‘Profi’ müssen Sie außerdem auch mehr Ziele treffen. Mit ein bißchen Übung können Sie dann aber bald auch die höheren Schwierigkeitsgrade angehen.

WAHL DES SPIELABSCHNITTS

In diesem Bildschirm springen die verschiedenen Spielabschnitte zwischen drei Fenstern hin und her. Schießen Sie auf ein Fenster, um Ihre Auswahl zu treffen. Wenn Sie Spielabschnitte für alle drei Fenster bestimmt haben, beginnt Ihr Abenteuer.



Shoot 3 stages to select!

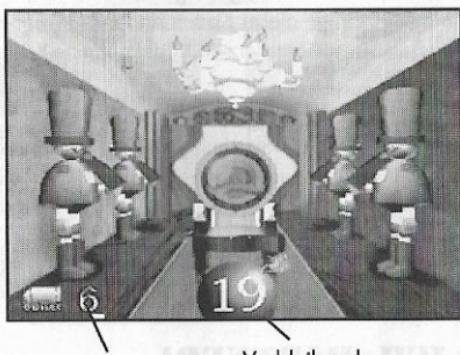


1P shoots the red,
even-numbered cards. ▶

ERKLÄRUNG DER Szenen

Einer der *Mighty Hits*-Charaktere wird Ihnen den jeweiligen Spielabschnitt vorstellen. Um weiterzulesen, drücken Sie den Auslöser des Stunners ab oder drücken Sie Taste A auf dem Control Pad. Der Schütze erklärt Ihnen Ihr Ziel und teilt Ihnen etwaige Zeit- und/oder Munitionsbegrenzungen mit.

DER SPIELBILDSCHIRM IM 1-SPIELER-MODUS



Verbleibende
Munition

Verbleibende
Zeit

Verbleibende Zeit

Hier wird angezeigt, wieviele Sekunden Ihnen noch bleiben, um die Szene erfolgreich abzuschließen.

Verbleibende Munition

Diese Zahl zeigt Ihnen an, wieviele Kugeln Sie noch in Ihrer Waffe haben. Das Symbol "∞" bedeutet, daß Ihnen unendliche Munitionsreserven zur Verfügung stehen. Dann können Sie bedenkenlos schießen.

DIE PUNKTELISTE IM 1-SPIELER-MODUS



Nachdem Sie einen Spielabschnitt beendet haben, erscheint dieser Bildschirm. Am unteren Bildschirmrand ist 'CLEAR' zu lesen, wenn Sie die Szene erfolgreich abgeschlossen haben. Saubere Arbeit! Wenn allerdings das Wort 'MISS' erscheint, verlieren Sie eine Feder. Versuchen Sie es also noch einmal!

Punkte	Erzielte Punkte für das Treffen normaler Ziele.
Spezial	Erzielte Punkte für das Treffen geheimer Ziele.
Zeit	Zeit, die Sie benötigt haben, um den Abschnitt zu bewältigen.
Treffer	Als Prozentsatz angegebene Trefferquote.
Versuche	Wenn Sie einen Spielabschnitt erfolgreich beenden, behalten Sie Ihre Lebensfedern. Wenn Sie es nicht schaffen, verlieren Sie eine Feder pro Versuch. Haben Sie alle Federn verloren, ist das Spiel vorbei.

Drücken Sie die Start-Taste, wenn Sie mit diesem Bildschirm fertig sind.

BONUSRUNDE

Wenn Sie alle drei Abschnitte beendet haben, gelangen Sie in die Bonusrunde. In dieser Szene werden 10 Karten vor Sie gelegt. Einige dieser Karten sind mit Gewinnen versehen. Versuchen Sie also Ihr Glück und schießen Sie mit Ihrer letzten Kugel auf eine Karte Ihrer Wahl.

DAS FINALE

Wenn Sie es schaffen, alle benötigten Spielabschnitte erfolgreich abzuschließen, können Sie sich mit Fug und Recht als guter Schütze bezeichnen. Allerdings müssen Sie noch eine weitere Szene überstehen, um endgültig zur Legende zu werden.

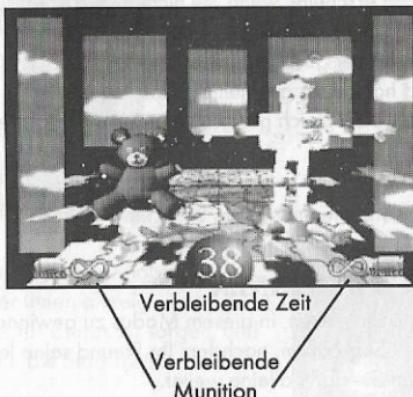
DER 2-SPIELER-MODUS NUR DU UND ICH, PARTNER!

Der 2-Spieler-Modus ähnelt dem 1-Spieler-Modus, aber einige Dinge sollten Sie doch wissen. Vergessen Sie nicht, daß ein unruhiger Finger am Abzug in diesem Modus für die Auswahl verantwortlich ist. Natürlich sollten Sie vorsichtig zielen, aber wenn Sie sich zuviel Zeit lassen, kann Ihr Freund Ihnen zuvorkommen und alle Szenen bestimmen.

Die Auswahl der Spielabschnitte wird wie im 1-Spieler-Modus vorgenommen (siehe Seite 26).

Jeder Spieler kann den Text der Szenenerklärung beschleunigen (siehe Seite 27).

DER SPIELBILDSCHIRM IM 2-SPIELER-MODUS



Verbleibende Zeit

Hier wird angezeigt, wieviele Sekunden Ihnen noch bleiben, um die Szene erfolgreich abzuschließen.

Verbleibende Munition

Diese Zahl zeigt Ihnen an, wieviele Kugeln Sie noch in Ihrer Waffe haben. Das Symbol "∞" bedeutet, daß Ihnen unendliche Munitionsreserven zur Verfügung stehen. Dann können Sie also bedenkenlos schießen.

DIE PUNKTELISTE IM 2-SPIELER-MODUS

PLAYER 1		PLAYER 2	
SCORE	18pts.	SCORE	3pts.
SPECIAL	0pts.	SPECIAL	0pts.
TIME	23.4sec.	TIME	30.00sec.
HITS	70%	HITS	60%
LIFE	12	LIFE	12
CLEAR		MISS	
PLAYER 1		PLAYER 2	
SCORE	18pts.	SCORE	3pts.
SPECIAL	0pts.	SPECIAL	0pts.
TIME	23.4sec.	TIME	30.00sec.
HITS	70%	HITS	60%
LIFE	12	LIFE	12
WIN		LOSE	

Punkte

Erzielte Punkte für das Treffen normaler Ziele.

Spezial

Erzielte Punkte für das Treffen geheimer Ziele.

Zeit

Zeit, die Sie benötigen haben, um den Abschnitt zu bewältigen.

Treffer

Als Prozentsatz angegebene Trefferquote.

Versuche

Wenn Sie einen Spielschnitt erfolgreich beenden, behalten Sie Ihre Lebensfedern. Wenn Sie es nicht schaffen, verlieren Sie eine Feder pro Versuch. Haben Sie alle Federn verloren, ist das Spiel vorbei.

CLEAR	Sie haben die benötigte Anzahl von Treffern in der gegebenen Zeit erzielt.
MISS	Dieses Wort erscheint, wenn Sie nicht genug Treffer erzielt haben und/oder das Zeitlimit nicht einhalten konnten.
WIN	Sie haben besser gespielt als Ihr Freund.
LOSE	Ihr Freund hat besser gespielt als Sie.
DRAW	Sie haben beide gleich gut gespielt. Versuchen Sie es in der nächsten Szene erneut.

Drücken Sie die Start-Taste, wenn Sie mit diesem Bildschirm fertig sind.

IM 2-SPIELER-MODUS GEWINNEN

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, in diesem Modus zu gewinnen. Wenn Sie noch mindestens eine Lebensfeder übrig haben, nachdem Ihr Freund seine letzte verloren, haben Sie gewonnen. Außerdem spielen Sie dann alleine weiter.



Sollten Sie beide Ihre letzte Feder gleichzeitig verlieren, gewinnt derjenige, der die meisten Spielabschnitte gewonnen hat.
Dieser Bildschirm zeigt den Gewinner des Spieles an. Die Zahl der Siege, Niederlagen und Unentschieden beider Spieler ist ebenfalls angegeben. Drücken Sie die Start-Taste, um den nächsten Bildschirm aufzurufen. Wenn einer der beiden Spieler noch Federn hat, kann er oder sie weiterspielen.

DER WETTKAMPFMODUS

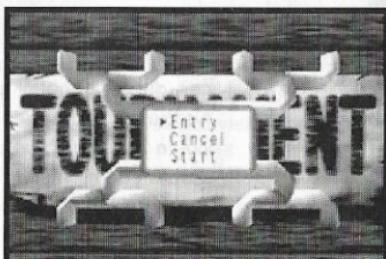
MÖGE DER BESSERE COWBOY GEWINNEN!

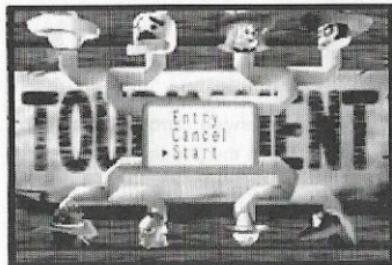
Wie in den anderen Spielmodi, wählen Sie einen Spielabschnitt im Bildschirm „Levelwahl“ aus (siehe Seite 26).

Drücken Sie die Start-Taste, um im Wettkampf-Bildschirm ‘ENTRY’ zu wählen. Bestimmen Sie dann den ersten Charakter, der am Wettkampf teilnehmen soll, indem Sie mit dem Abzug des Stunners oder mit dem Steuerkreuz des Control Pads die angebotenen Charaktere durchsehen. Drücken Sie die Start-Taste, um den ausgewählten Charakter zu bestätigen.

In diesem Fenster haben Sie drei Möglichkeiten :

Mit **ENTRY** können Sie einen Charakter wählen, der am Wettkampf teilnehmen soll. **CANCEL** widerruft die zuletzt getätigte Wahl eines Charakters, und mit **START** können Sie den Wettkampf beginnen lassen. (Sie müssen vorher mindestens zwei Charaktere ausgewählt haben.)

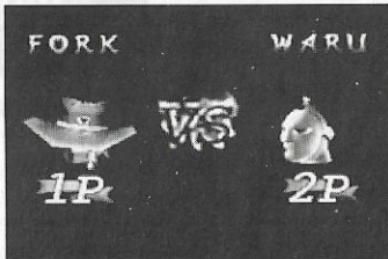




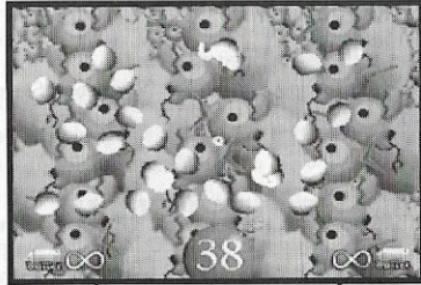
Sie können 2-8 Charaktere am Wettkampf teilnehmen lassen.

Nachdem Sie die Start-Taste gedrückt haben, erscheint ein Bildschirm der Ihnen anzeigen, welche Charaktere im Begriff sind, für Chaos zu sorgen, und wer sie steuert. Drücken Sie die Start-Taste.

Jeder Spieler kann die Spielabschnitte bestimmen. Vergessen Sie nicht, daß die schnellsten Schüsse die Wahl entscheiden.



DER SPIELBILDSCHIRM IM WETTKAMPFMODUS



Verbleibende Zeit

Verbleibende Munition

Verbleibende Zeit

Hier wird angezeigt, wieviele Sekunden Ihnen noch bleiben, um die Szene erfolgreich abzuschließen.

Verbleibende Munition

Diese Zahl zeigt Ihnen, wieviele Kugeln Sie noch in Ihrer Waffe haben. Das Symbol "∞" bedeutet, daß Ihnen unendliche Munitionsreserven zur Verfügung stehen. Dann können Sie also bedenkenlos schießen.

DIE PUNKTELISTE IM WETTKAMPFMODUS



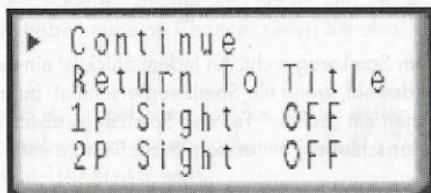
Punkte	Erzielte Punkte für das Treffen normaler Ziele.
Spezial	Erzielte Punkte für das Treffen geheimer Ziele.
Zeit	Zeit, die Sie benötigen haben, um den Abschnitt zu bewältigen.
Treffer	Als Prozentsatz angegebene Trefferquote.
Versuche	Wenn Sie einen Spielabschnitt erfolgreich beenden, behalten Sie Ihre Lebensfedern. Wenn Sie es nicht schaffen, verlieren Sie eine Feder pro Versuch. Haben Sie alle Federn verloren, ist das Spiel vorbei.
CLEAR	Sie haben die benötigte Anzahl von Treffern in der gegebenen Zeit erzielt.
MISS	Dieses Wort erscheint, wenn Sie nicht genug Treffer erzielt haben und/oder das Zeitlimit nicht einhalten konnten.
WIN	Sie haben besser gespielt als Ihr Freund.
LOSE	Ihr Freund hat besser gespielt als Sie.
DRAW	Sie haben beide gleich gut gespielt. Versuchen Sie es in der nächsten Szene erneut.

SO GEWINNEN SIE DEN WETTKAMPFMODUS

Es ist ganz einfach, im Wettkampf weiterzukommen: Besiegen Sie Ihren Freund in der ersten Szene, ist der Wettkampf vorbei. Im Falle eines Gleichstands geht es mit dem nächsten Spielabschnitt weiter. In der ersten Szene sollten Sie schnell, aber vorsichtig schießen, da der Wettkampf oft schon hier entschieden wird.

PAUSE

Drücken Sie die Start-Taste, um das Spiel anzuhalten. Jetzt erscheinen die Optionen des Pausenbildschirms. Bewegen Sie das Steuerkreuz hoch oder hinunter oder drücken Sie den Abzug des Stunners, um eine Option auszuwählen. Drücken Sie dann die Start-Taste oder Taste A oder C, um Ihre Wahl zu bestätigen.



Continue

Weiterspielen

Return to Title

Bricht das Spiel ab und bringt Sie zum Titelbildschirm

1P and 2P sights

Schußgenauigkeit: Wählen Sie ON (an) oder

DIE SPIELOPTIONEN

Bewegen Sie das Steuerkreuz oder drücken Sie den Abzug des Stunners, um eine Option zu wählen. Wenn die Kugel, welche die gewünschte Option anzeigt, die Mitte des Bildschirms erreicht, drücken Sie die Start-Taste.

FEINEINSTELLUNG

- Stellen Sie Ihren Stunner ein, indem Sie mehrmals in die Mitte der Zielscheibe schießen. Drücken Sie die Start-Taste, um die vorgegebene Schußgenauigkeit zu neutralisieren. Sobald Sie zufrieden sind, schießen Sie mit dem Stunner einmal auf ein Ziel außerhalb des Bildschirmes. Wählen Sie dann eine der drei folgenden Optionen: EXIT ermöglicht es Ihnen, mit dem neu eingestellten Stunner zum Bildschirm 'Moduswahl' zurückzukehren, mit CANCEL können Sie sich erneut an der Zielscheibe versuchen, und mit DEFAULT kehren Sie zum Bildschirm 'Moduswahl' zurück, ohne eine Veränderung an der vorgegebenen Einstellung des Stunners vorgenommen zu haben.

FADENKREUZ - Benutzen Sie diese Option, um das Fadenkreuz einzustellen. Schalten Sie es an oder aus, indem Sie auf die gewünschte Option schießen und Ihre Wahl mit START bestätigen. Im 2-Spieler-Modus wählen beide Spieler auf diese Art, ob sie vom Fadenkreuz unterstützt werden möchten.

SOUND UND MUSIK - Hören Sie sich die verschiedenen Soundtracks des Spiels an. Schießen Sie auf einen Soundeffekt oder eine Hintergrundmusik, um sie auszuwählen. Die Musik läuft dann automatisch ab. Drücken Sie die Start-Taste, um den Bildschirm zu verlassen.

AUDIO - Schießen Sie, um zwischen Mono und Stereo zu wählen. Drücken Sie die Start-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

REKORDE - Schauen Sie sich hier die Rekorde legendärer Cowboys an. Neben den höchsten erreichten Punktzahlen stehen die Initialen und Gesamtplazierungen der jeweiligen Spieler. Von diesem Bildschirm aus können Sie ins Hauptoptionsmenü zurückkehren, eine weitere Seite voller Rekorde oder eine vorherige Seite voller Rekorde anschauen. Schießen Sie auf die gewünschte Option und drücken Sie die Start-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.



SPIELE

UHREN

„Du hast nur einen Schuß, Partner!“ Gehen Sie sicher, daß alle Uhren aufgereiht sind, bevor Sie losschießen.

SPIELZEUG

Irgend etwas stimmt mit diesem Spielzeug nicht. An jedem Stück ist ein Teil, das nicht darangehört. Schießen Sie jedesmal, wenn ein Spielzeug erscheint, auf das Teil, das fehl am Platz ist. Wenn Sie aus Versehen ein „echtes“ Teil des Spielzeugs abschießen sollten, müssen Sie auch seine anderen Teile abschießen, um es vom Bildschirm zu entfernen.

SCHACHTELTEUFELCHEN

Sie müssen eine bestimmte Anzahl von Schachtelteufeln in einer bestimmten Zeit abschießen, sonst verlieren Sie eine Ihrer wertvollen Lebensfedern. Es gibt keine Munitionsbegrenzung. Sie können also unbesorgt drauflos schießen.

EIER

In diesem Stadtteil gibt's ein paar reichlich seltsame Eier. Schießen Sie sie ab, bevor die Zeit abläuft. Aber nicht vergessen: Wenn Sie zu langsam sind, verdoppeln sich die faulen Eier.

GESUCHT

Erwischen Sie den Bösewicht, indem Sie alle Teile des Posters abschießen. Hier sind Schnelligkeit und Treffsicherheit gefragt, da nicht viel Zeit zur Verfügung steht.

FISCH

Haben Sie Ihre bewährte Angelrute verloren? Kein Problem. Benutzen Sie einfach Ihre Flinte, um eine Mahlzeit auf den Tisch zu bekommen.

KARTENSPIEL

Jemand hat das Kartenspiel auf dem Saloontisch liegen lassen. Jetzt sind Sie an der Reihe, Karten zu spielen.

Anfängerlevel

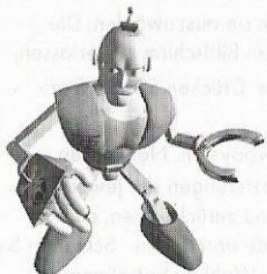
Spieler 1 schießt auf die roten Karten mit den geraden Zahlen. Im 2-Spieler-Modus schießt Spieler 2 dann auf die blauen, ungeraden Karten.

Amateurlevel

Nehmen Sie sich die Karten mit den Cowboygesichtern vor.

Profilevel

Schießen Sie auf die numerierten Karten, so daß deren Endsumme 21 ergibt.



PINGUIN

Es sieht so aus, als ob Ihr geflügelter Freund im Eis feststeckt. Befreien Sie ihn, indem Sie die Eisblöcke wegschießen.

FLASCHEN

Jede Sekunde kann ein Korken aus einer der Flaschen springen. Aber aus welcher? Beobachten Sie die Flaschen genau und schießen Sie auf die Flasche, aus der der Korken gerade herausgesprungen ist. Sie haben nur eine Chance, zielen Sie also vorsichtig.

ZIELSCHEIBE

Sie haben 6 Schüsse, um in der gegebenen Zeit das Ziel zu treffen. Folgende Punkte werden Ihnen für jeden Treffer verliehen (von außen nach innen): 5, 10, 20, 50, 80 - und ein Treffer in die Mitte der Zielscheibe ist 100 Punkte wert.

BILDER

Ein Bild nach dem anderen fällt um. Treffen Sie die kippenden Bilder, bevor sie auf den Boden fallen. Passen Sie aber auf, daß Sie nicht die rote Karte abschießen, sonst verlieren Sie einen Punkt.

MÄUSE

Die lästigen Besucher laufen ständig über den Küchenboden und sind schwer zu beseitigen. An die Schwänze der Mäuse sind Zieltassen gebunden. Ihr Job ist es, die Tassen in einem bestimmten Zeitlimit mit Bällen zu füllen. Bei diesem Spiel gilt folgendes Punktsystem:

- 3 Punkte für eine Mini-Tasse
- 2 Punkte für eine kleine Tasse
- 1 Punkt für eine große Tasse

GLOCKEN

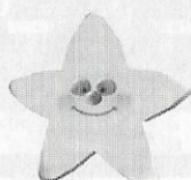
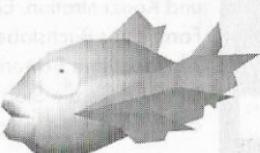
Die Glocken klingen in einer bestimmten Reihenfolge. Erkennen Sie die Melodie? Nachdem die Glocken gespielt haben, sind Sie dran: Spielen Sie die Melodie mit Hilfe Ihrer Pistole auf den Glocken nach. Wenn Sie einen Fehler machen, müssen Sie noch einmal von vorne anfangen.

FLOSS

Unser Held muß sicher auf das Floß gelangen. Bringen Sie ihn dorthin, indem Sie die Ballons abschießen. Er wird langsam, aber sicher hinuntergleiten, wenn Sie nicht zu schnell oder zu langsam schießen. Ausgeglichenheit ist hier der wichtige Faktor.

HONIGBIENEN

Treffen Sie die Bienenattrappe so oft, wie verlangt, innerhalb des Zeitlimits, um das Spiel zu gewinnen. Die Biene ist sehr schlau, also ist es ratsam, die Blumen und Gräser wegzumähen, so daß sie kein Versteck mehr hat. Sind Sie allerdings ein herausragender Schütze, ist es Ihnen sicherlich möglich, die Biene auch zu erwischen, wenn sie zum Teil versteckt ist.



JONGLEUR

Schießen Sie auf alle Bälle, damit sie alle dieselbe Farbe annehmen. Warten Sie, bis Sie einen sicheren Schuß anbringen können, aber warten Sie nicht zu lange, denn die Zeit läuft gnadenlos ab.

Im 2-Spieler-Modus gewinnt der Spieler, der den Bällen als erster die gewünschte Farbe verleiht.

JAGD

In der Spielerklärung wird Ihnen ein gesuchtes Objekt vorgestellt. Während des Spiels müssen Sie diesen Gegenstand so oft treffen, wie angegeben, ohne die Zeitbegrenzung zu überschreiten.

Im Profilevel erscheint der Raum zweimal. Beim zweiten Mal erscheint auch ein weiteres Objekt zusammen mit den anderen. Schießen Sie dann auf diesen Gegenstand.

HASEN

Ein kleiner blauer Spielzeughase hat sich zwischen den rosa Hasen versteckt. Sie müssen ihn finden. Wenn die rosa Hasen sich bewegen, wird der blaue Hase auch rosa und fängt an, herumzuhoppeln. Verfolgen Sie also seine Bewegungen und zielen Sie auf ihn, wenn er stehenbleibt. Sie haben nur einen Schuß pro Bewegung. Zielen Sie also sorgfältig!

STERNE

Über dem klaren Wüstenhimmel fallen Sternschnuppen herab. Treffen Sie die angegebene Zahl von Sternschnuppen innerhalb der Zeitbegrenzung.

ZÜGE

Die Züge sind außer Kontrolle geraten. Sie müssen versuchen, sie zu verlangsamen. Aufgepaßt: Wenn Sie einen blauen Waggon treffen, erhalten Sie einen Punkt. Wenn Sie aber einen roten Waggon treffen, verlieren Sie zwei Punkte.

PUZZLE

Neun Puzzleteile fliegen herum, bis sie anhalten. Versuchen Sie, die Teile so zu ordnen, daß sie das Gesicht eines der **Mighty Hits**-Charaktere bilden. Jedesmal, wenn Sie auf ein Teil schießen, erscheint ein Gesichtsteil eines anderen Charakters. Sobald das gewünschte Puzzleteil erscheint, sollten Sie sich das nächste vornehmen.

ANALYSE

Wie gut sind Sie? Der Computer berechnet am Ende des Spiels Ihren Ranglistenplatz.



Sie werden in den folgenden fünf Kategorien bewertet: Stärke, Schnelligkeit, Flexibilität, Erinnerungsvermögen und Konzentration. Eine Gesamtwertung wird dann in Form eines Buchstabensystems dargestellt. Je höher im Alphabet Ihre Bewertung ist, desto besser waren Sie. Drücken Sie die Start-Taste, um den nächsten Bildschirm aufzurufen.

NAMENSEINGABE



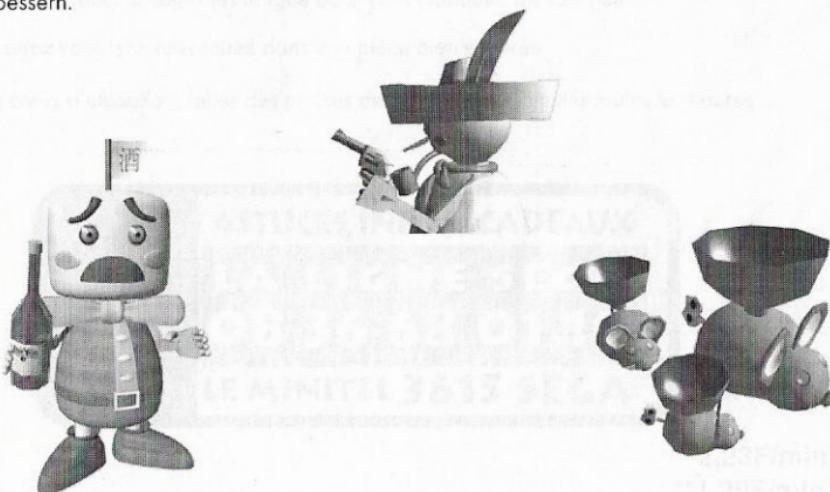
Fügen Sie Ihren Namen den Cowboylegenden hinzu, indem Sie Ihre Initialen in das Rekordbuch eingeben. Zielen Sie auf einen Buchstaben und drücken Sie den Abzug oder Taste A. Jetzt erscheint ein weiterer Buchstabe. Zielen Sie weit nach oben, um das Alphabet zurückzuverfolgen oder zielen Sie nach unten, um weiter nach vorne zu gelangen. Wenn Sie fertig sind, zielen Sie auf END und schießen los.

Auf dem Bildschirm der Rekorde sind die Namen, Punkte und Plazierungen der besten Cowboys eingetragen. Drücken Sie die Start-Taste, um das Titelbild aufzurufen.



PANCHOS RAT

- Wenn Sie den Stunner zum erstenmal benutzen, aktivieren Sie am besten das Fadenkreuz im Optionsmenü.
- Versuchen Sie, mit dem Stunner „aus der Hüfte“ zu schießen, indem Sie ihn mit beiden Händen (oder auch nur mit einer Hand) vor sich halten. Probieren geht über Studieren. Mit der Zeit werden Sie Ihre optimale Schießstellung finden.
- Keine Panik! Auch, wenn Sie ein Zeitlimit zu berücksichtigen haben, sollten Sie immer erst überlegen, worauf Sie zielen müssen. Wenn Sie nur auf Ihr Glück hoffen oder wild in der Gegen herumballern, werden Sie wenig Erfolg haben.
- Beherzigen Sie ruhig die Ratschläge im Rekord-Bildschirm, um Ihre Leistung und Fähigkeiten zu verbessern.



HANDHABUNG IHRER SEGA SATURN CD-ROM

- Die SEGA SATURN CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem SEGA SATURN-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der SEGA SATURN CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

FRANÇAIS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez **IMMEDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

*

**

* 2,23F/min

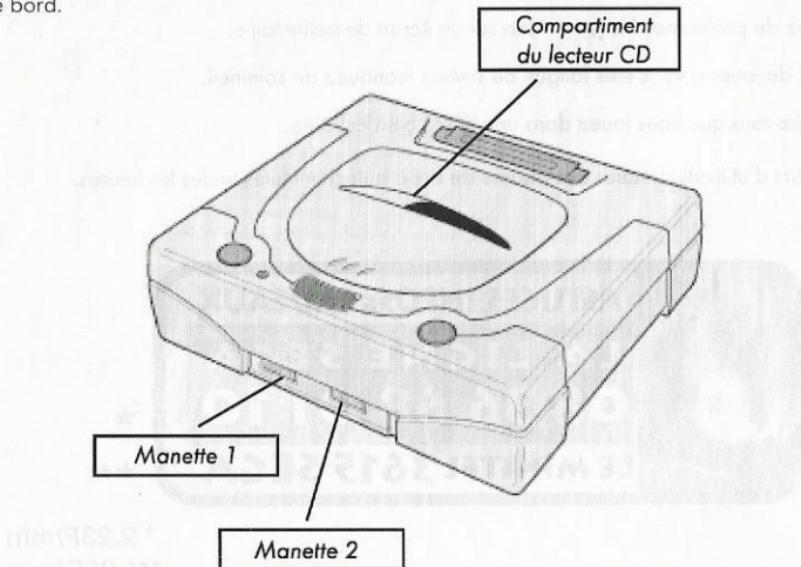
** 1,29F/min

MISE EN ROUTE : COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

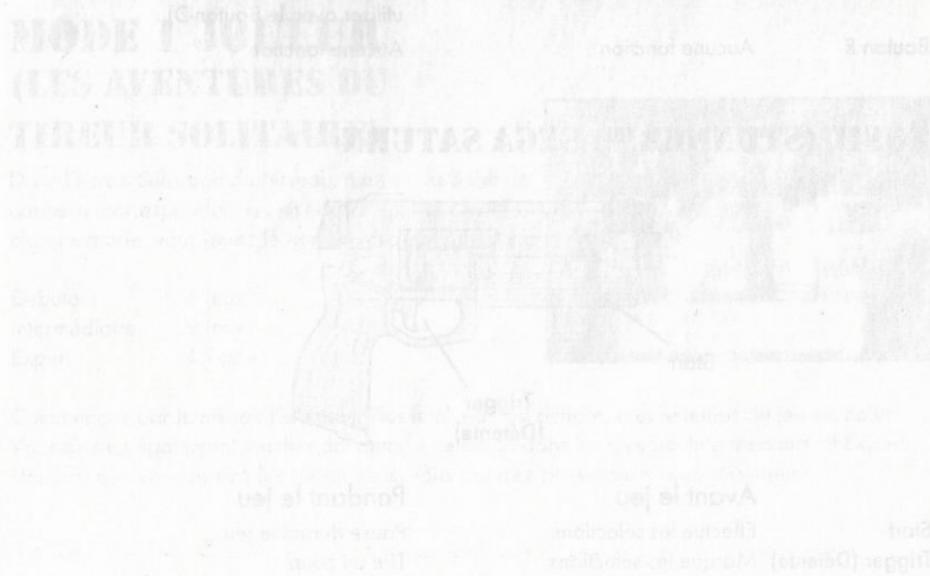
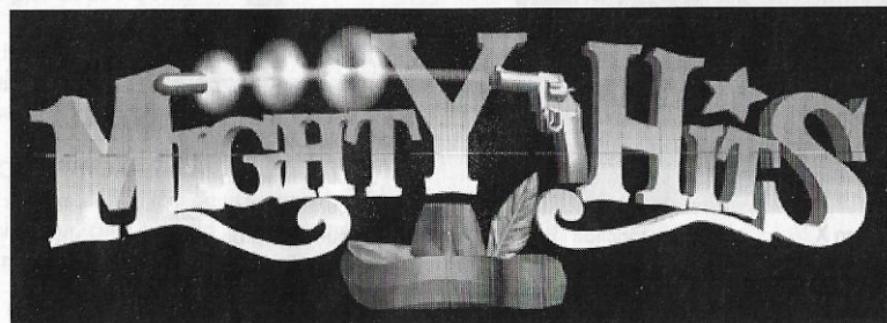


LE FAR WEST, A LA FAÇON DE MIGHTY HITS

Eh dites-moi, vous êtes nouveau par ici ?

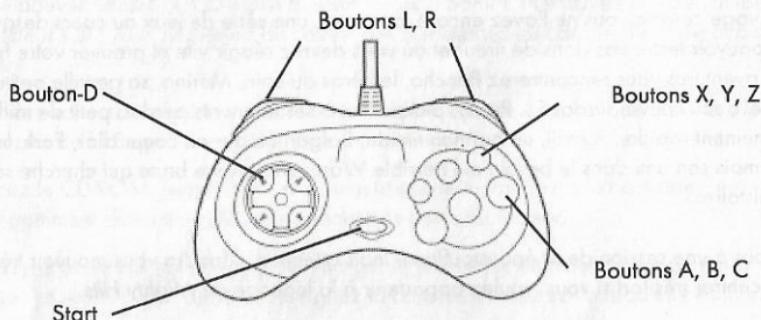
Joignez vous aux héros de *Mighty Hits* qui vont vous faire revivre la fin des années 1800. C'est l'Ouest sauvage comme vous ne l'avez encore jamais vu, une série de jeux au cours desquels vous allez pouvoir tester vos dons de tireur et où vous devrez réagir vite et prouver votre force. Durant vos aventures vous rencontrerez Pancho, le héros du coin, Merina, sa gentille petite amie, MRP40, son cheval surdoué... Pitchy, pickpocket à ses moments perdus, petit de taille mais extrêmement rapide... Oyaji, un barman timide, Bolgar, un dur au coeur d'or, Fork, le rival de Pancho mais son ami dans le besoin et l'horrible Waru, une grosse brute qui cherche sans cesse des histoires.

Préparez-vous à une session de tir époustouflante mais attention, il faudra vous mouvoir très vite et vous concentrer très fort si vous voulez appartenir à la légende de *Mighty Hits*.



LISTE DES COMMANDES

MANETTE SEGA SATURN



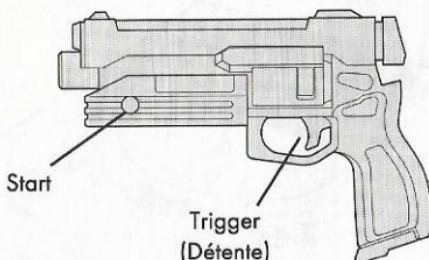
Avant le jeu

Bouton Start	Effectue les sélections
Bouton-D	Marque les sélections
Bouton A	Effectue les sélections
Bouton B	Annule les sélections
Bouton C	Effectue les sélections
Bouton X	Aucune fonction
Bouton Y	Aucune fonction
Bouton Z	Aucune fonction
Bouton L	Aucune fonction
Bouton R	Aucune fonction

Durant le jeu

Pause durant le jeu
Déplace le curseur sur l'écran
Tire un coup
Aucune fonction
Déplace le curseur rapidement (à utiliser avec le Bouton-D)
Aucune fonction

FUSIL (STUNNER™) SEGA SATURN



Avant le jeu

Start	Effectue les sélections
Trigger (Détenante)	Marque les sélections

Pendant le jeu

Pause durant le jeu
Tire un coup

Bienvenue dans notre ville !



L'introduction de *Mighty Hits* débute après l'affichage des logos de Sega™ et d'Altron™. L'écran générique apparaît après l'introduction. Vous pouvez outrepasser l'introduction en appuyant immédiatement sur le bouton Start. Appuyez sur le bouton Start lorsque l'écran générique est affiché pour passer à l'écran Sélection du Mode. Mettez le mode voulu en surillance en appuyant le Bouton-D sur l'HAUT ou BAS, puis appuyez sur le bouton A, C ou Start pour sélectionner le mode.

1 JOUEUR

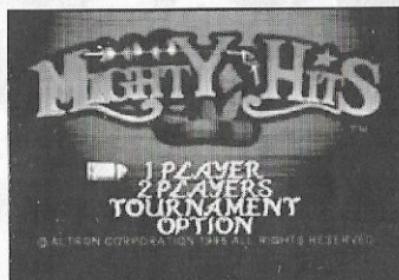
Vous voici tireur solitaire en quête d'aventures dans les plaines de l'Ouest.

2 JOUEURS

Demandez à un ami de vous accompagner au cours de votre chevauchée au pays de *Mighty Hits*.

COMPETITION

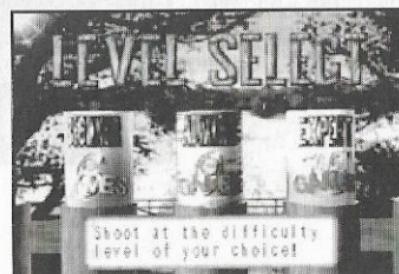
Les tireurs s'affrontent dans ce mode. Sera déclaré vainqueur, celui qui sera encore vivant lorsque les armes se seront tués.



MODE 1 JOUEUR (LES AVENTURES DU TIREUR SOLITAIRE)

Dans l'écran Sélection du Niveau, tirez sur la boîte de conserve correspondant au niveau voulu. Dans chaque mode, vous jouez le nombre de jeux suivants :

Débutant	6 jeux
Intermédiaire	9 jeux
Expert	15 jeux



Commencez par le niveau Débutant. Plus le niveau est difficile, plus le temps de jeu est court. Vous devrez également toucher davantage de cibles dans les niveaux Intermédiaire et Expert. Une fois que vous serez plus sûr de vous, vous pourrez passer au niveau supérieur.

SELECTION DES EPREUVES

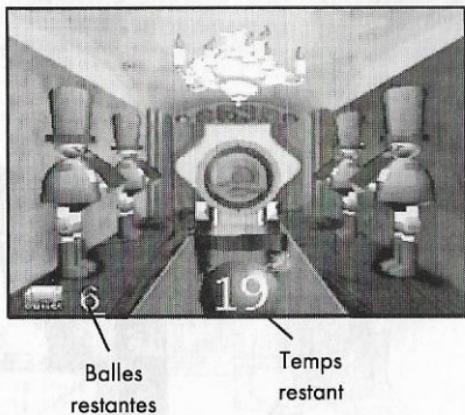
Les différentes épreuves du jeu s'affichent rapidement dans trois fenêtres sur l'écran. Tirez sur une fenêtre pour effectuer une sélection. Une fois vos sélections faites pour les trois fenêtres, l'aventure commence.



INTRODUCTION DE L'EPREUVE

Un des personnages de *Mighty Hits* vous présente l'action. Affichez la suite du texte en appuyant sur la Détente si vous utilisez le Fusil, ou sur le Bouton A si vous utilisez la manette de Sega Saturn. Le personnage vous explique alors quel est votre objectif et vous indique de combien de temps et de balles vous disposez.

ECRAN JEU DU MODE 1 JOUEUR



Temps restant

Indique le nombre de secondes qu'il vous reste avant la fin de l'épreuve.

Balles restantes

Ici est affiché le nombre de balles qu'il vous reste. Le symbole "∞" indique que vous disposez d'un nombre illimité de balles ; dans ce cas faites feu à volonté !

ECRAN SCORE DU MODE 1 JOUEUR



A la fin d'une épreuve, cet écran s'affiche. CLEAR apparaît au bas de l'écran lorsque vous avez réussi l'épreuve. Bien joué ! Si MISS s'affiche, vous perdez une Plume de vie. Ne désespérez pas et essayez une nouvelle fois !

Score	Les points que vous avez marqués en touchant les cibles normales.
Spécial	Les points que vous avez marqués en touchant les cibles secrètes.
Temps	Le temps qu'il vous a fallu pour terminer l'épreuve.
Coups réussis	Ce pourcentage indique combien de fois vous avez atteint vos cibles.
Vie	Lorsque vous achievez une épreuve, vous gardez vos Plumes de vie. Dans le cas contraire, vous perdez une Plume à la fin de chaque épreuve non-complétée. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos Plumes.

Appuyez sur le bouton Start pour passer à l'épreuve suivante une fois que avez lu toutes les informations.

JEU BONUS

Si vous complétez les trois épreuves, l'écran Bonus s'affiche. Dix cartes sont placées en face de vous et certaines vous font gagner un prix. Visez bien avant de tirer votre unique balle !

EPREUVE FINALE

Si vous parvenez à réaliser toutes les épreuves, vous pouvez déjà vous considérer comme un bon tireur. Il vous reste cependant à réussir l'ultime épreuve pour pouvoir faire partie des tireurs légendaires.

Lisez attentivement les explications se rapportant à l'épreuve finale affichées à l'écran. Bonne chance !

MODE 2 JOUEURS (LE DUEL)

Ce mode est similaire au Mode 1 Joueur. Sachez cependant que le joueur qui aura le doigt le plus agile sera celui qui effectuera les sélections dans ce mode. Vous devez bien sûr viser juste lorsque cela est nécessaire, mais si vous êtes trop long à la détente, votre ami sélectionnera les épreuves et fera feu sur toutes les cibles avant vous.

Selectionnez le niveau et les épreuves comme dans le Mode 1 Joueur (voir page 43). N'importe lequel des deux joueurs peut faire défiler le texte à l'écran (voir page 44).

ECRAN JEU DU MODE 2 JOUEURS



Temps restant

Balles
restant

Temps restant

Indique combien de secondes il vous reste avant la fin de l'épreuve.

Balles restantes

Indique le nombre de balles qu'il vous reste. Le symbole "∞" indique que vous disposez d'un nombre illimité de balles ; dans ce cas faites feu à volonté !

ECRAN SCORE DU MODE 2 JOUEURS



Score

Les points que vous avez marqués en touchant les cibles normales.

Spécial

Les points que vous avez marqués en touchant les cibles secrètes.

Temps

Le temps qu'il vous a fallu pour terminer l'épreuve.

Coups réussis

Ce pourcentage indique combien de fois vous avez atteint vos cibles.

Vie

Lorsque vous achievez une épreuve, vous gardez vos Plumes de vie. Dans le cas contraire, vous perdez une Plume à la fin de chaque épreuve non complétée. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos Plumes.

CLEAR (GAGNE)

Vous avez réussi à toucher le nombre voulu de cibles dans le temps imposé.

MISS (PERDU)

Ceci s'affiche si vous ne parvenez pas à terminer l'épreuve dans le temps imposé, ou si ne touchez pas le nombre voulu de cibles (ou les deux).

WIN (GAGNANT)

Vous avez mieux joué que votre ami.

LOSE (PERDANT)

Votre ami vous a battu.

DRAW (EGALITE)

Vous finissez ex aequo. Essayez de faire mieux dans la prochaine épreuve !

Appuyez sur le bouton START pour passer à l'épreuve suivante, une fois que vous avez lu toutes les informations.

GAGNER EN MODE 2 JOUEURS



Il y a deux façons de gagner. S'il vous reste au moins une Plume de vie lorsque votre ami perd sa dernière plume, vous avez gagné. Vous pouvez aussi continuer à jouer seul.

Si vous perdez tous les deux votre dernière Plume de vie en même temps, le joueur qui a remporté le plus grand nombre d'épreuves est déclaré vainqueur. Le nom du gagnant est affiché à l'écran. Le nombre d'épreuves gagnées et perdues et de matches nuls

est également indiqué pour chacun des joueurs. Appuyez sur le bouton Start pour passer à l'écran suivant. Si l'un des joueurs possède encore des Plumes de vie, il/elle peut continuer à jouer.

MODE COMPETITION

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Tout comme pour les autres modes, sélectionnez le niveau du jeu à partir de l'écran Sélection du Niveau (voir page 43).

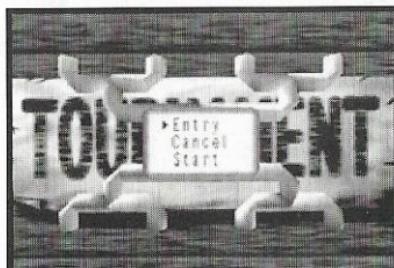
Appuyez sur le bouton Start pour sélectionner ENTRY (SELECTION) sur l'écran Compétition. Sélectionnez ensuite le premier personnage de la compétition. Pour parcourir la liste des personnages, appuyez sur la Détente si vous utilisez le Fusil, ou sur le Bouton-D si vous utilisez la manette. Appuyez ensuite sur le bouton Start pour sélectionner le personnage mis en surbrillance.

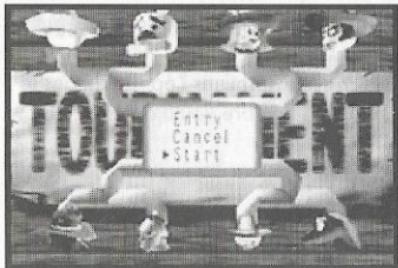
A partir de cet écran, sélectionnez :

ENTRY (SELECTION) pour sélectionner un personnage pour la compétition ;

CANCEL (ANNULER) pour désélectionner le dernier personnage que vous avez choisi ;

START (COMMENCER) pour commencer la compétition, après avoir choisi au moins deux personnages.





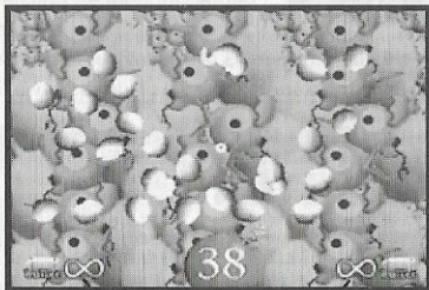
Choisissez de deux à huit personnages pour la compétition.

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton Start, l'écran affiche les personnages qui vont être opposés dans la compétition de tir et vous indique qui contrôle chacun d'entre eux. Appuyez sur le Start.

N'importe lequel des joueurs peut sélectionner les épreuves mais pour cela, il faut être le plus rapide !



ECRAN JEU DE COMPETITION



Temps restant

Balles restantes

Temps restant

Ceci indique combien de secondes il vous reste avant la fin de l'épreuve.

Balles restantes

Ici s'affiche le nombre de balles qu'il vous reste. Le symbole "∞" vous indique que vous disposez d'un nombre illimité de balles ; dans ce cas, faites feu à volonté !

ECRAN SCORE DE COMPETITION



Score

Les points que vous avez marqués en touchant les cibles normales.

Spécial

Les points que vous avez marqués en touchant les cibles secrètes.

Temps

Le temps qu'il vous a fallu pour terminer l'épreuve.

Coups réussis

Ce pourcentage indique combien de fois vous avez atteint vos cibles.

Vie

Lorsque vous achievez une épreuve, vous gardez vos Plumes de vie. Dans le cas contraire, vous perdez une Plume à la fin de chaque épreuve non complétée. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos Plumes.

CLEAR (GAGNE)

Vous avez réussi à toucher le nombre voulu de cibles dans le temps imposé.

MISS (PERDU)

Ceci s'affiche si vous ne parvenez pas à terminer l'épreuve dans le temps imposé, ou si ne touchez pas le nombre voulu de cibles (ou les deux).

WIN (GAGNANT)

Vous avez mieux joué que votre ami.

LOSE (PERDANT)

Votre ami vous a battu.

DRAW (EGALITE)

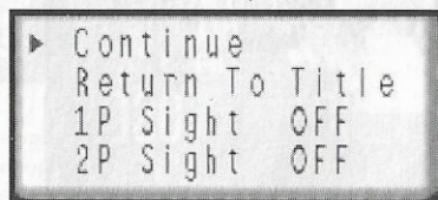
Vous finissez ex aequo. Essayez de faire mieux dans la prochaine épreuve !

GAGNER EN MODE COMPETITION

Pour gagner la compétition, la meilleure façon est de battre votre adversaire dès la première épreuve et la partie est terminée. Si vous êtes à égalité, vous jouerez la seconde épreuve. Visez vite mais bien dans la première épreuve car c'est ici que l'un de vous peut gagner la partie.

PAUSE DURANT LE JEU

Appuyez sur le bouton Start pour faire une pause durant le jeu, dans n'importe quel mode. L'écran de pause s'affiche pour vous permettre de sélectionner une option. Appuyez sur le Bouton-D sur l'HAUT ou BAS ou appuyez sur la Détente pour marquer l'option voulue, puis appuyez sur le bouton Start ou le Bouton A ou C pour la sélectionner :



Continue (Continuer)

Poursuivre le jeu

Return to title (Revenir au générique)

Annuler le jeu et revenir à l'écran générique

1P and 2P Sights (Viseurs 1 ou 2 Joueurs)

Sélectionner ON (activé) ou OFF (désactivé),
pour le fusil uniquement.

OPTIONS DU JEU

Pour mettre une option en surveillance, appuyez sur la Détente si vous utilisez le fusil, ou servez-vous du Bouton-D si vous utilisez la manette. Appuyez sur le bouton Start lorsque la balle indiquant l'option voulue est affichée au milieu de l'écran.

AJUSTEMENT - Réglez la visée de votre fusil en tirant autant de fois que nécessaire sur la cible. Appuyez sur le bouton Start pour pouvoir ajuster la visée. Une fois satisfait, tirez une fois en pointant le fusil au-delà de l'écran. Sélectionnez ensuite l'une des trois options suivantes : EXIT (QUITTER) pour revenir à l'écran Sélection de Mode avec le fusil tel que vous l'avez réglé, CANCEL (ANNULER) pour revenir à la cible ou DEFAULT (PAR DEFAUT) pour revenir à l'écran de Sélection de Mode en conservant les réglages par défaut du fusil.



VISEUR - Servez-vous du viseur pour ajuster votre tir. Le Joueur 1 doit tirer pour activer le viseur (ON) ou le désactiver (OFF), puis appuyer sur le bouton Start pour confirmer sa sélection. Le Joueur 2 procède ensuite de la même façon.

SON ET MUSIQUE - Ces deux options vous permettent de passer en revue les différents effets sonores et musiques du jeu. Tirez pour mettre un effet sonore ou une musique en surveillance. Le son ou la musique est alors joué automatiquement. Appuyez sur le bouton Start pour quitter cette option.

AUDIO - Tirez pour passer du mode stéréo au mode mono et vice versa. Appuyez sur le bouton Start pour confirmer votre choix.

RECORDS - Ici sont détaillés les records des tireurs légendaires. En face des meilleurs scores figurent les initiales de leurs auteurs et leurs positions globales. A partir de cet écran, vous pouvez revenir à l'écran principal d'Options, aller à la page suivante ou à la page précédente de records. Tirez pour marquer l'option de votre choix puis appuyez sur le bouton Start pour la sélectionner.

JEUX

PENDULES

Un seul coup vous est permis. Assurez-vous donc que les pendules sont parfaitement alignées avant de tirer !

JOUETS

Il y a quelque chose d'étrange dans ces jouets et ils semblent être tout en désordre. Lorsqu'un jouet s'affiche, vous devez tirer sur la partie de celui-ci qui ne convient pas. Si vous touchez une autre partie du jouet par accident, il vous faudra tirer sur toutes les autres parties du jouet afin de le faire disparaître de l'écran.

DIABLOTINS

Touchez le nombre requis de diablotins dans le temps imposé ou vous perdez une Plume. Vous pouvez utiliser autant de munitions que vous le voulez alors feu à volonté !

OEUFFS

Les poules de cette ville pondent des oeufs bizarre. Cassez-les tous avant que votre temps ne soit écoulé. Attention car si vous tardez de trop, ils se multiplient !

RECHERCHÉ

Capturez le bandit en tirant sur tous les morceaux de l'affiche. Faites vite car vous n'avez pas beaucoup de temps mais visez bien quand même !

POISSON

Vous avez perdu votre canne ? Pas de problème, sortez votre arme et bonne pêche !

CARTES

Quelqu'un a laissé un jeu de cartes porte-bonheur sur la table de jeu du saloon. A votre tour de faire une partie.

Niveau débutant

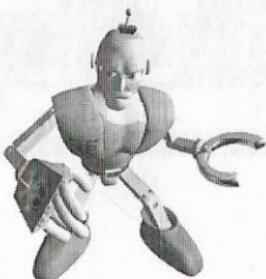
Le Joueur 1 vise les cartes rouges portant un nombre pair. S'il y a deux joueurs, le Joueur 2 vise les cartes bleues portant un nombre impair.

Niveau Intermédiaire

Visez les cartes affichant des portraits de tireurs.

Niveau Expert

Tirez sur les cartes numérotées de façon à ce que le total des cartes soit égal à 21.



PINGOUIN

Notre pauvre ami palmipède est prisonnier des glaces. Libérez-le en tirant sur les blocs de glace.

BOUTEILLES

Un des bouchons va sauter d'un moment à l'autre mais lequel ? Observez bien les bouteilles. Lorsque le bouchon saute, tirez rapidement sur la bouteille sur laquelle il se trouvait. Vous n'avez droit qu'à un seul coup alors visez juste !

CIBLE

Vous avez droit à six tirs pour atteindre la cible dans le délai imposé. Selon la partie de la cible touchée vous recevrez 5, 10, 20, 50 et 80 points. Si vous faites mouche, vous aurez droit à 100 points.

TABLEAUX

Les tableaux vont tomber, l'un après l'autre. Essayez de les toucher avant qu'ils n'atteignent le sol. Attention, si vous touchez une carte rouge, vous perdez un point !

SOURIS

Ces horribles petites créatures courrent sur le sol de la cuisine, ce qui les rend plus difficiles à atteindre. Des tasses-cibles sont attachées à leur queue et votre objectif est d'obtenir le score voulu, dans le temps imposé, en tirant sur ces tasses. Vous recevrez :

3 points pour une tasse miniature

2 points pour une petite tasse

1 point pour une grande tasse

CLOCHE

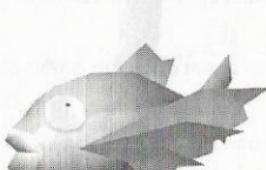
Les cloches sonnent dans un ordre précis. Reconnaissez-vous l'air ? Une fois que les cloches ont sonné, c'est à votre tour d'essayer de jouer le même air à l'aide de votre fusil. Tirez sur les cloches dans l'ordre voulu. Si vous faites une erreur, recommencez depuis le début.

CANOT

Notre héros doit parvenir au canot et son sort dépend de vous. Il commence à descendre lorsque vous tirez sur les ballons. Si vous tirez trop vite ou si vous prenez trop longtemps, il tombe à l'eau. C'est une question d'équilibre !

ABEILLE

Pour gagner cette manche vous devez toucher l'abeille autant de fois que le jeu l'exige, dans le délai imposé. Cette abeille est particulièrement maligne et rapide et vous devrez tirer sur les feuilles et les fleurs pour essayer de l'en déloger. Si vous êtes vraiment bon tireur, vous arriverez peut-être à la toucher lorsqu'elle est en partie cachée.



JONGLEUR

Tirez sur les balles jusqu'à ce qu'elles prennent toutes la couleur indiquée. Attendez un peu pour avoir un meilleur champ de tir mais pas trop longtemps quand même, car le temps tourne !

Lorsqu'il y a deux joueurs, le gagnant est celui qui réussit le premier à mettre toutes les balles à la couleur indiquée.

CHASSE A L'OBJET

L'objet en question est indiqué dans les explications du jeu. Durant le jeu, tirez sur cet objet autant de fois que nécessaire, dans le délai imposé.

Pour le niveau Expert, la pièce est affichée à deux reprises. La seconde fois, un objet supplémentaire est ajouté et vous devez tirer sur cet objet.

LAPIN

Un sournois lapin bleu se cache parmi les lapins roses et vous devez l'éliminer. Lorsque les lapins roses commencent à bouger, il devient rose à son tour et se déplace avec eux. Suivez ses mouvements de près et faites feu lorsqu'il s'arrête. Vous avez le droit de tirer à une seule reprise chaque fois qu'il s'arrête, alors visez bien !

ETOILES

Dans le ciel du désert, les étoiles filantes foncent vers vous, l'une après l'autre. Faites-les tomber en touchant le nombre requis dans le délai imposé.

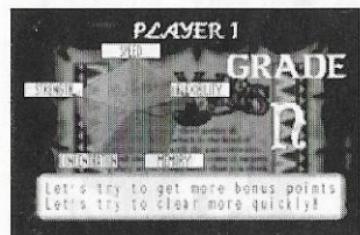
TRAIN

Les trains sont déchaînés et c'est à vous qu'il appartient de les arrêter. Chaque fois que vous touchez un wagon bleu, vous recevez un point. Touchez un wagon rouge par erreur et vous perdez deux points.

PUZZLE

Les neuf pièces du puzzle tournoient avant de s'arrêter. Vous devez faire en sorte que chaque pièce du puzzle affiche le visage d'un des personnages de *Mighty Hits*. Chaque fois que vous touchez un morceau du puzzle, une partie du visage d'un autre personnage apparaît. Lorsque la pièce du puzzle affiche la partie manquante, passez à la pièce suivante.

LA FIN DU COMBAT



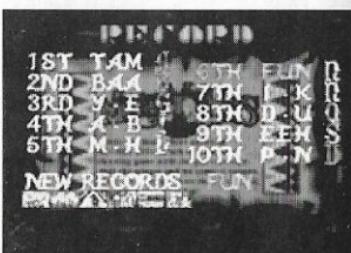
Etes-vous réellement un bon tireur ? L'ordinateur vous donne le verdict dans l'écran Classement (Ratings). Lorsque vous avez fini de jouer, vous obtenez une note dans cinq catégories : force, rapidité, agilité, mémoire et concentration. Une lettre globale vous est également attribuée. Plus elle est haut placée dans l'alphabet et meilleur est votre classement. Appuyez sur le bouton Start pour passer à l'écran suivant.

INSCRIPTION DU NOM



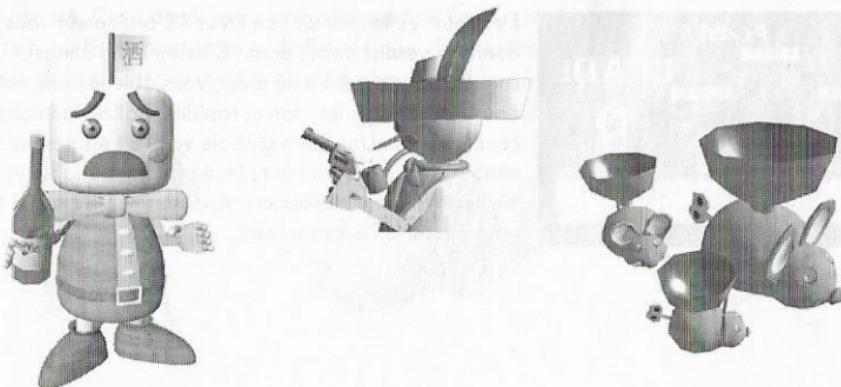
Ajoutez votre nom à l'histoire des illustres cow-boys en inscrivant vos initiales dans le livre des records. Visez une lettre et appuyez sur la Détente ou sur le Bouton A pour la faire tournoyer et afficher la lettre suivante. Visez haut pour parcourir l'alphabet du début à la fin ou visez bas pour remonter vers le début de l'alphabet. Une fois vos initiales sélectionnées, tirez sur End (Fin) puis tirez au-delà de l'écran.

Sur l'écran Records sont affichés les noms, scores et classements des meilleurs tireurs. Appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran générique.



LES CONSEILS DE PANCHO

- Lorsque vous utilisez le fusil pour la première fois, activez le viseur dans l'écran Options. Une fois que vous commencé à bien tirer, essayer de jouer sans avoir recours au viseur.
- Essayez de faire feu avec le fusil au niveau de la hanche, en le tenant des deux mains ou d'une seule main devant vous. Faites plusieurs essais pour trouver la position qui vous convient le mieux.
- Ne vous pressez pas ! Chaque épreuve doit être réalisée dans un temps limite mais il est préférable de réfléchir avant de tirer plutôt que de tirer à l'aveuglette, en espérant toucher votre objectif !
- Essayez de suivre les conseils affichés dans l'écran Classements. Cela vous permettra peut-être d'améliorer vos performances et vos scores.



MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

ESPAÑOL

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

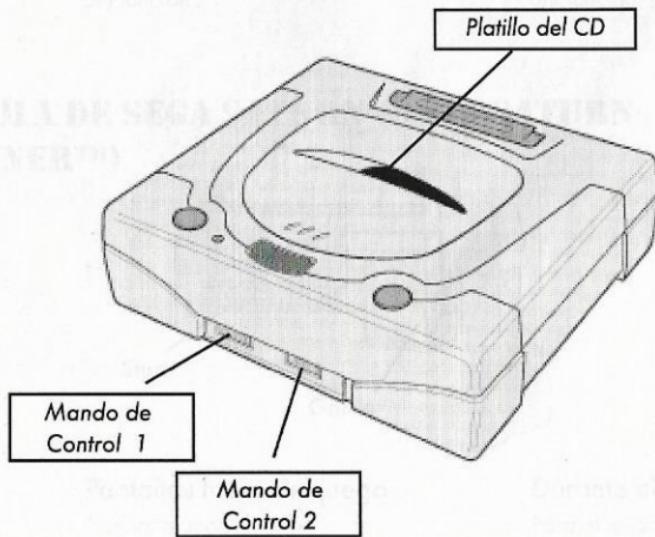
- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

ANTES DE COMENZAR: CÓMO UTILIZAR SU SISTEMA SEGA SATURN

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

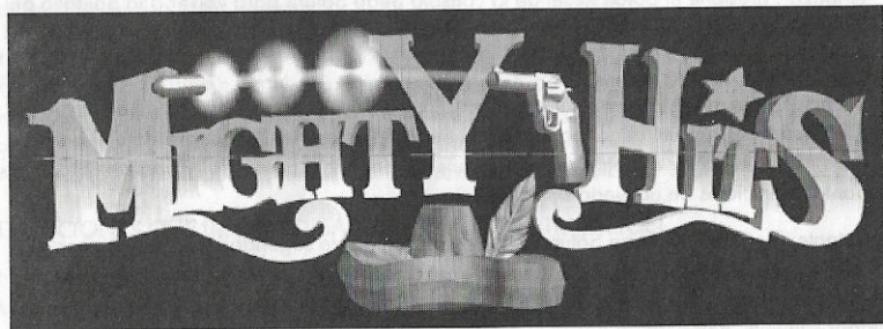


EN EL VIEJO OESTE, AL ESTILO MIGHTY HITS

Dime, ¿eres nuevo por estos parajes?

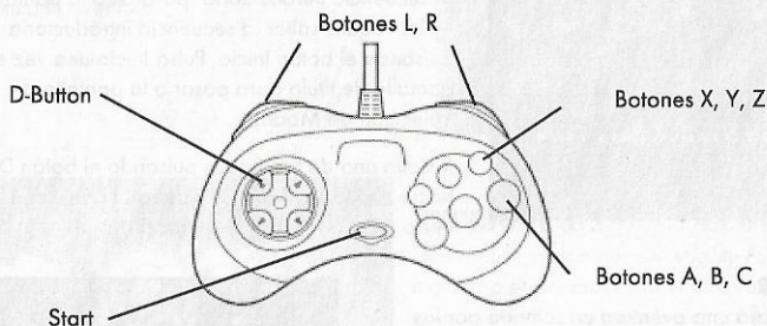
Únete al reparto de *Mighty Hits* y te llevarán a plena frontera en los años 1800. El escenario es el Salvaje Oeste como nunca jamás te lo has imaginado. Te encontrarás participando en una serie de juegos que probarán tus habilidades de tiro, rapidez intelectual y tu fuerza. Durante el recorrido conocerás a Pancho, el héroe local, a su tímid a novia Merina, a MRP-40 su listo y leal caballo, a Oyaji un landronzuleo pequeño pero rápido, Bolgar un tío con apariencia de acero pero muy cariñoso y tierno cuando le conoces, Fork el eterno rival de Pancho y al mismo tiempo amigos del alma cuando se necesitan, y a Waru un enorme forajido que siempre está buscando jaleo.

Prepárate para un buen tiroteo en el que necesitarás tener mil ojos y moverte muy rápido si quieras convertirte en la leyenda de *Mighty Hits*.



TÉCNICAS BÁSICAS DE TIRO

MANDO DE CONTROL DE LA SEGA SATURN



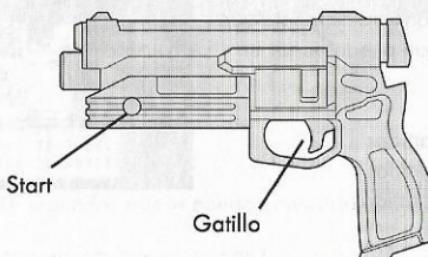
Pantallas fuera del juego

Inicio	Confirma una selección
Botón D	Resalta una selección
Botón A	Cancela una selección
Botón B	Cancela una selección
Botón C	Confirma una selección
Botón X	Sin función
Botón Y	Sin función
Botón Z	Sin función
Botón L	Sin función
Botón R	Sin función

Durante el juego

Para el juego
Mueve el cursor en la pantalla
Dispara
Sin función
Mueve el cursor rápidamente (cuando lo pulsas al mismo tiempo que el Botón D)
Sin función

PISTOLA DE SEGA SATURN (SEGA SATURN STUNNER™)



Pantallas fuera del juego

Inicio	Confirma una selección
Gatillo	Resalta una selección

Durante el juego

Para el juego
Dispara

BIENVENIDO A LA CIUDAD



Tras los logos de Sega™ y Altron™, verás la secuencia introductaria de *Mighty Hits*. Despues de la secuencia introductaria pasarás a la pantalla de título. Puedes saltar la secuencia introductaria pulsando el botón Inicio. Pulsa Inicio una vez en la pantalla de título para pasar a la pantalla de Selección de Modo.

Resalta uno de los modos pulsando el botón D hacia ARRIBA o ABAJO, y pulsa el botón A, C o Inicio para confirmar la selección.

1 JUGADOR

Prepárate para una aventura en solitario por los prados.

2 JUGADORES

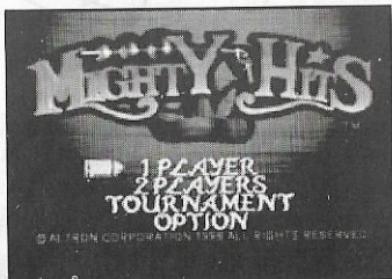
Tráete a un amigo para recorrer la versión del Viejo Oeste en *Mighty Hits*.

TORNEO

Tiradores se enfrentan cara a cara en esta modalidad. El tirador que sobreviva tras el tiroteo es el campeón.

OPCIÓN

Cambia las características del juego.



MODALIDAD DE 1 JUGADOR (CUENTO DEL TIRADOR SOLITARIO)

Elije el nivel de dificultad en las aventuras a las que te tienes que enfrentar en la pantalla de Selección de Nivel. Dispara a una lata de hojalata para seleccionar. Seguidamente encontrarás una lista que detalla el número de partidas que puedes jugar en cada nivel.

Principiante	6 partidas
Avanzado	9 partidas
Experto	15 partidas



Al principio te aconsejamos que pruebes el nivel "Principiante". Cuanto más difícil es el nivel, con menos tiempo contarás para acabarlo. Además deberás de disparar a más blancos en los niveles avanzado y experto. Despues de practicar durante un buen rato, prueba los niveles Avanzado y Experto.

SELECCIÓN DEL DECORADO

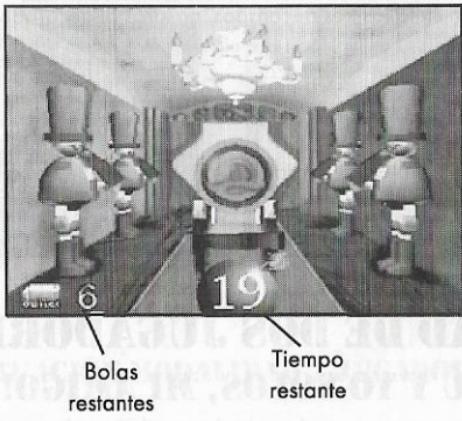
En la pantalla verás tres ventanas distintas. Para elegir una ventana debes de dispararla. Una vez que has seleccionado las tres pantallas comienza tu aventura.



EXPLICACIÓN DEL DECORADO.

Uno de los personajes de *Mighty Hits* te explicará el decorado en el que vas a jugar. Si quieras ver más texto, pulsa el gatillo (cuando estés usando la Pistola Sega Saturn) o el botón A si estás jugando con el Mando de Control. El personaje te dirá cual es tu objetivo en esa misión, el tiempo y el límite de balas con el que cuentas.

PANTALLA DE JUEGO MODALIDAD DE 1 SÓLO JUGADOR



Tiempo restante

Te indica el número de segundos que te quedan antes de que acabe el decorado.

Bolas restantes

Te indica el número de balas en tu posesión. El símbolo "∞" quiere decir que el número de balas con el que cuentas es ilimitado, así que puedes disparar tantas veces como quieras.

PANTALLA DE PUNTUACIÓN MODALIDAD DE 1 SÓLO JUGADOR



Cuando se ha acabado el tiempo para completar un decorado, pasarás a esta pantalla. Si has completado con éxito el decorado la palabra CLEAR aparecerá en la parte inferior de la pantalla. ¡Bien jugado! Si en cambio ves la palabra MISS, pierdes una vida. ¡Sigue intentándolo!

Puntuación

Los puntos que consigues por acertar el tiro en objetivos normales.

Especial

Los puntos que consigues por acertar el tiro en objetivos especiales.

Tiempo

El tiempo que has tardado en completar con éxito el decorado.

Aciertos

El porcentaje de aciertos en tu tiro.

Vida

Cada vez que completas un decorado con éxito, mantienes la posesión de la vida Pluma. Si no completas un decorado pierdes una pluma. Cuando hayas perdido todas las plumas se acaba el juego.

Pulsa Inicio cuando hayas acabado de ver toda la información en esta pantalla para pasar al próximo decorado.

DECORADO BONO

Si consigues acabar con éxito los tres decorados, pasarás al decorado bono. Verás diez cartas enfrente de ti, algunas de ellas con premios. Con cuidado y paciencia, dispara tu única bala.

DECORADO FINAL

Si has pasado con éxito todos los decorados, te puedes considerar un buen tirador. Sólo te queda un decorado para convertirte en un tirador legendario.

Con atención lee la explicación sobre el decorado final en la pantalla. ¡Buena suerte al disparar!

MODALIDAD DE DOS JUGADORES

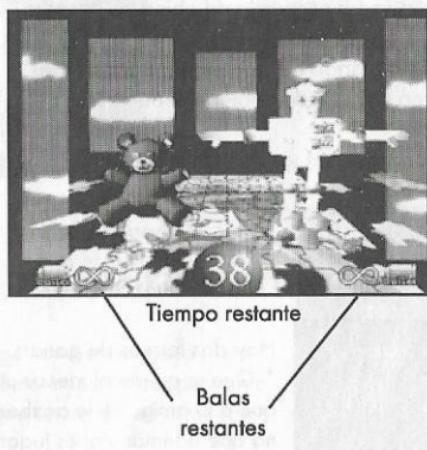
¡ESTAMOS TÚ Y YO SOLOS, MI AMIGO!

La modalidad de dos jugadores es similar a la de un sólo jugador, pero hay ciertas cosas que debes saber. Ténlas muy en cuenta si se te escapa el dedo y disparas en esta modalidad. Por supuesto que debes apuntar con mucho cuidado, pero ten en cuenta que si eres muy lento tu "colega" será el que elija todos los decorados y dispare a todos los blancos.

Selecciona el nivel y los decorados como en la modalidad de 1 jugador (vé a la página 60).

Cualquiera de los dos jugadores puede hacer acelerar el texto en la explicación del decorado (vé a la página 61).

PANTALLA DE JUEGO EN LA MODALIDAD DE 2 JUGADORES



Tiempo restante

Indica el número de segundos que os quedan antes de que se acabe ese decorado.

Balas restantes

Te indica el número de balas en tu posesión. El símbolo “∞” quiere decir que el número de balas con el que cuentas es ilimitado, así que puedes disparar tantas veces como quieras.



PANTALLA PUNTUACIÓN MODALIDAD 2 JUGADORES

Puntuación

Los puntos que consigues por acertar el tiro en objetivos normales.

Especial

Los puntos que consigues por acertar el tiro en objetivos especiales.

Tiempo

El tiempo que has tardado en completar con éxito el decorado.

Aciertos

El porcentaje de aciertos en tu tiro.

Vida

Cada vez que completas un decorado con éxito, mantienes la posesión de la vida Pluma. Si no completas un decorado pierdes una pluma. Cuando hayas perdido todas las plumas se acaba el juego.

CLEAR	Has disparado con acierto el número necesario de objetivos en el tiempo estipulado
MISS	Esta palabra aparece cuando no has acabado a tiempo o no disparaste con acierto el número necesario de objetivos (o ambos).
WIN	Has jugado mejor que tu amigo
LOSE	Tu amigo ha jugado mejor que tú
DRAW	Esta vez no ha ganado nadie. Prueba otra vez en el próximo decorado.

Pulsa Inicio cuando hayas acabado de ver toda la información en esta pantalla para pasar al próximo decorado.

GANANDO EN LA MODALIDAD DE 2 JUGADORES



Hay dos formas de ganar:

- * Que te quede al menos un vida pluma antes de que a tu amigo se le acaben todas. No sólo ganas si no que además sigues jugando.
- * Si ambos perdéis vuestra última vida pluma al mismo tiempo, se declarará ganador el jugador que haya ganado en más decorados.

Esta pantalla muestra quien ha ganado la partida. También puedes ver el número de veces que habéis ganado/perdido o empatabado en cada decorado. Pulsa Inicio para pasar a la siguiente pantalla. Si a uno de los jugadores todavía le queda la vida pluma, continúa jugando.

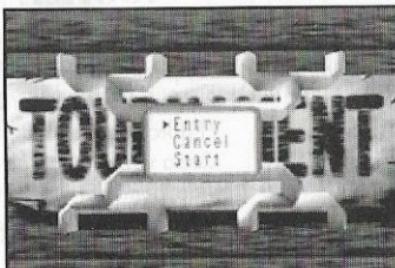
MODALIDAD DE TORNEO QUE GANE EL MEJOR TIRADOR

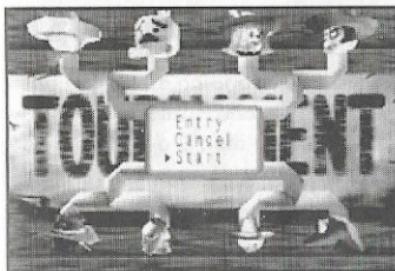
Como en las otras modalidades de juego, selecciona el nivel de juego en la pantalla de Selección de nivel (vé a la página 60).

Pulsa Inicio para seleccionar ENTRY desde la pantalla de Torneo. Seguidamente, selecciona el primer personaje que quieres que tome parte en el torneo. Para ver cuales son los personajes disponibles, pulsa el gatillo si estás usando la Pistola Sega Saturn o el botón D si estas usando el Mando de Control. Pulsa Inicio para confirmar la selección del personaje resaltado.

Desde esta pantalla tienes tres opciones:

- ENTRY** te permite seleccionar al personaje que quieres que tome parte en el torneo
- CANCEL** cancela tu previa elección
- START** comienza el torneo (selecciona esta opción una vez que hayas seleccionado al menos dos personajes).





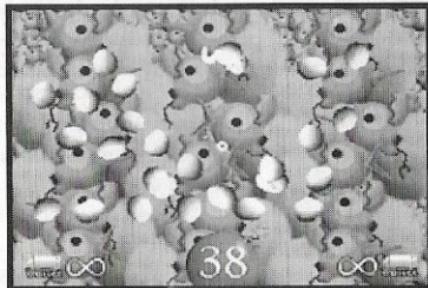
Elige de dos a ocho personajes para que tomen parte en el torneo.

Si pulsas el botón Inicio, verás en esta pantalla los personajes que tomarán parte en el tiroteo y quien controla a cada uno de ellos. Pulta Inicio.

Todos y cada uno de los personajes tienen la posibilidad de elegir los decorados en los que van a empezar a disparar, así que recuerda, sé rápido.



PANTALLA DE JUEGO MODALIDAD TORNEO



Tiempo restante

Bolas
restantes

Tiempo restante

Indica el número de segundos que os quedan antes de que se acabe ese decorado.

Balas restantes

Te indica el número de balas en tu posesión. El símbolo "∞" quiere decir que el número de balas con el que cuentas es ilimitado, así que puedes disparar tantas veces como quieras.

PANTALLA PUNTUACIÓN MODALIDAD 2 JUGADORES



Puntuación

Los puntos que consigues por acertar el tiro en objetivos normales.

Especial

Los puntos que consigues por acertar el tiro en objetivos especiales.

Tiempo

El tiempo que has tardado en completar con éxito el decorado.

Aciertos

El porcentaje de aciertos en tu tiro.

Vida

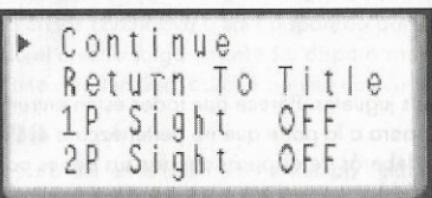
Cada vez que completas un decorado con éxito, mantienes la posesión de la vida Pluma. Si no completas un decorado pierdes una pluma. Cuando hayas perdido todas las plumas se acaba el juego.

GANANDO LA MODALIDAD TORNEO

La forma de avanzar en la modalidad torneo es bastante simple: machaca a tu amigo en el primer decorado y se acaba el juego. Si empatas, jugaréis otra vez en el segundo decorado. Dispara rápidamente en el primer decorado porque hay muchas probabilidades que alguno de vosotros gane en ese primer decorado.

PARANDO EL JUEGO

Pulsa Inicio para parar el juego en cualquiera de las modalidades. Aparecerá la pantalla de opciones de pausa. Pulsa el botón D hacia ARRIBA o ABAJO o el gatillo para resaltar y el botón Inicio, A o C para confirmar la selección.



Continue

Volver al juego

Return to Title

Cancela el juego y hace aparecer la pantalla de título

1P and 2P Sights

Seleccion ON (activado) o OFF (desactivado). Sólo si juegas con la pistola Sega Saturn.

OPCIONES DEL JUEGO

Para resaltar una opción, pulsa el gatillo si estás jugando con la Pistola Sega Saturn o el botón D si estás jugando con el Mando de control.

Cuando la bala que apunta a la opción deseada se encuentre en el centro de la pantalla, pulsa Inicio.

AJUSTAR - Ajusta puntería con la pistola disparando repetidamente a los ojos del toro.

Pulsa Inicio para reajustar la mira de tu pistola.

Cuando estés contento con el ajuste de tu pistola, dispara una sola vez apuntado fuera de la pantalla. EXIT - para volver a la pantalla de selección de modalidad con una pistola ajustada.

CANCEL - para volver a ajustar la puntería disparando a los ojos del toro. DEFAULT - para volver a la pantalla de selección de modalidad con el ajuste de la pistola por defecto.

MIRA - Usa la mira de la pistola para ayudarte a guiar los tiros. Dispara para elegir entre ON(activado) o OFF (desactivado) para el jugador número 1 y pulsa Inicio para confirmar. El jugador número 2 selecciona de la misma manera.

SONIDO Y MÚSICA - Puedes probar la música del juego. Dispara para seleccionar entre efectos de sonido o música de fondo. La música empieza a sonar automáticamente. Pulsa Inicio para salir de esta opción.

AUDIO - Dispara para elegir entre Estéreo o Mono. Pulsa Inicio para confirmar.

RECORDS - Échale un vistazo a los records de los más legendarios tiradores en esta opción. Al lado de los marcadores máximos verás las iniciales de la gente que los introdujo y la clasificación general. Desde la pantalla de los records puedes volver a la pantalla de opciones, pasar a la siguiente página de records o crear una nueva página de records. Dispara la opción que deseas y pulsa Inicio para confirmar la selección.



JUEGO

RELOJES

Sólo cuentas con una bala, así que asegúrate de que todos los relojes estén alineados y dispara sólo entonces.

JUGUETES

Algo hay de extraño con estos juguetes. Parece que todos están entremezclados. Cada vez que un juguete aparezca, dispara a la parte que no pertenezca a ese juguete. Si, por accidente, le das al juguete, deberás de disparar a todas sus partes para hacerlo desaparecer de la pantalla.

JACK EN LA CAJA

Dispara con acierto al número requerido de Jacks en el tiempo determinado o pierde una vida. No hay límite de balas, es decir que puedes disparar sin reparo.

HUEVOS

Hay unos enormes y extraños huevos en esta parte de la ciudad. Rómpelos antes de que se acabe el tiempo. Sólo tienes que recordar una cosa: si esperas durante mucho tiempo, los huevos se duplican.

SE BUSCA

Atrapa al truhán disparando con acierto en todas las partes del póster. Muévete con rapidez y apunta bien al disparar, porque no tienes mucho tiempo.

PEZ

¿Has perdido tu pez polar de confianza? No te preocupes, haz uso de tu pistola para conseguir "pescadito frito".

CARTAS

A alguien se le ha caído una baraja de la suerte en la mesa de apuestas del salón. Es tu hora de probar suerte con las cartas.

Principiante

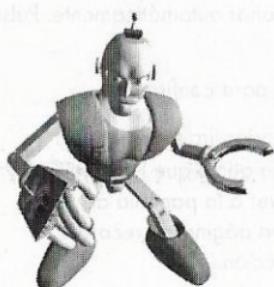
El jugador número 1 dispara a las cartas pares de color rojo. Cuando estés jugando en la modalidad de dos jugadores, el jugador 2 debe de disparar a las cartas impares de color azul.

Avanzado

Ve por las cartas con ilustraciones de caras de tiradores.

Experto

Dispara cartas numeradas para que la suma del total de cartas que hayas disparado sea igual a 21.



PINGÜINO

Parece que nuestro querido amigo se ha quedado atrapado. Libéralo disparando a los bloques de hielo que lo han atrapado.

OTELLAS

En cualquier momento uno de los corchos va a salir disparado por los aires. Pero ¿cuál? Mira bien a las botellas. Cuando el corcho salga disparado, dispara rápidamente a la botella de la que proviene. Sólo tienes una oportunidad, así que apunta con cuidado.

LOS OJOS DEL TORO

Tienes seis oportunidades para dar en el blanco en el tiempo determinado. Si das en el blanco conseguirás los siguientes puntos. Empezando por el círculo de fuera; 5, 10, 20, 50 y 80. Conseguirás 100 puntos si das en los ojos del toro.

CUADROS

Uno a uno los cuadros se van cayendo. Dispáralos antes de que caigan al suelo. Ten cuidado y no des en una carta roja, porque perderás un punto.

RATA

Estos animales corren por el suelo de la cocina, y es muy difícil darles. En su espalda hemos colocado tazas, que es a lo que debes disparar. Tu objetivo es conseguir la puntuación requerida en el tiempo determinado lanzando bolas a las tazas. Seguidamente verás los puntos que puedes conseguir:

3 puntos por una taza minúscula

2 puntos por una taza pequeña

1 punto por una taza grande

CAMPANAS

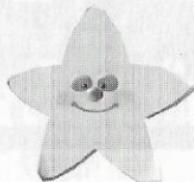
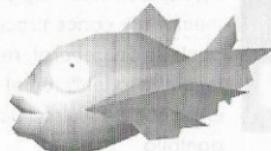
Las campanas suenan en un orden determinado. ¿Reconoces la musiquilla? Una vez que las campanas hayan sonado, deberás repetir la musiquilla usando tu pistola. Dispara a las campanas en orden. Si te equivocas, debes de empezar otra vez desde el principio.

BALSA

Nuestro héroe tiene que llegar sano y salvo a la balsa. Tu objetivo es hacerle llegar allí. Según disparas en los globos, él empieza a descender. Si disparas muy rápido o esperas mucho tiempo se caerá de golpe. Recuerda que aquí es muy importante el equilibrio.

ABEJA DE LA MIEL

Dispara a la abeja el número de veces requerido en el tiempo límite para ganar este juego. La abeja es bastante rápida y lista, por lo que necesitarás disparar a las hojas y las flores para hacerla salir. Si eres un buen tirador, serás capaz de darla incluso cuando esté medio escondida.



MALABARISTA

Cambia todas las bolas al mismo color (el que se te indica) disparándolas. Espera para poder realizar un tiro limpio, pero no esperes por mucho tiempo porque el reloj no se detiene.

En la modalidad de dos jugadores, el primer jugador que cambie a todas las bolas de color al color indicado, gana.

CAZA DEL OBJETO

Durante la explicación del juego, te mostrarán el objeto a capturar. Durante el juego, dispara ese objeto tantas veces como requerido en un tiempo límite.

En el nivel Experto, la habitación aparece dos veces. La segunda vez habrá un objeto adicional. Debes encontrar y dispara ese objeto adicional también.

CONEJO

El travieso conejo azul se ha escondido entre los rosas. Tienes que separarlo de los rosas. Cuando los conejos rosas se empiezen a mover, él se vuelve rosa y se mueve con los demás. Sigue sus movimientos, no lo pierdas de vista y cuando se pare, dispáralo. Puedes disparar sólo una vez cada vez que él se pare.

ESTRELLAS

Sobre el desierto, las estrellas se te aproximan una tras otra. Hazlas caer del cielo. Necesitarás disparar con acierto a un número determinado de ellas en el tiempo estipulado.

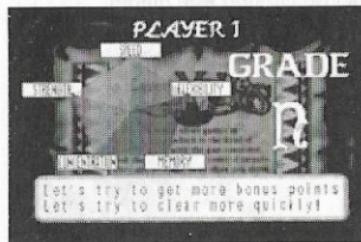
TRENES

Todos los trenes van como locos y tú tienes que hacerlos andar más despacio. Cada vez que le des a un vagón azul, te llevas un punto. ¡Pero ni se te ocurra disparar a los vagones rojos o perderás dos valiosos puntos!

PUZZLE

Las nueve piezas del puzzle dan vueltas como locas hasta que al final se paran. Tienes que hacer que todas las piezas muestren la cara de uno de los personajes de *Mighty Hits*. Cada vez que disparas a una pieza, una parte de la cara de otro personaje aparece. Cuando la parte del puzzle muestre la pieza que deseas, pasa al siguiente.

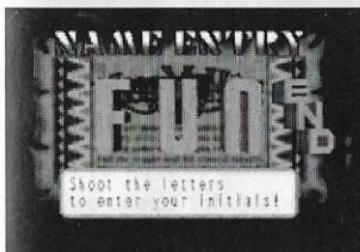
DESPUÉS DE LA EXPLOSIÓN



¿Qué qué tal tirador eres? La Sega Saturn te lo dirá en la pantalla de clasificación.

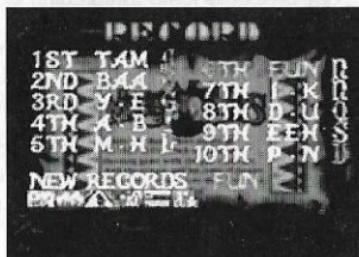
Cuando acabes el juego, serás puntuado en las siguientes cinco categorías: fuerza, rapidez, flexibilidad, memoria y concentración. También obtendrás una puntuación general, representada por una letra. Cuanto más alta la letra en el alfabeto, mejor será tu clasificación. Pulsa Inicio para pasar a la siguiente pantalla.

INTRODUCIR EL NOMBRE



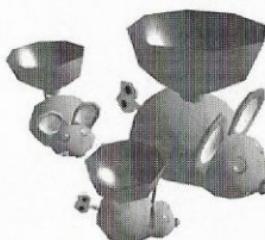
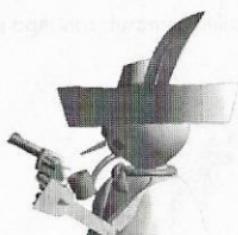
Incluye tu nombre en la cowboy lore introduciendo tus iniciales en el libro de los records. Apunta a un personaje y pulsa el botón A o el gatillo para darle la vuelta. Aparecerá la siguiente letra. Apunta alto para pasar hacia atrás en el alfabeto o bajo para pasar hacia delante. Cuando hayas acabado apunta a END y dispara fuera de la pantalla.

En la pantalla de Records aparecen los nombres, puntuaciones y clasificación de los mejores tiradores. Pulsa Inicio para pasar a la pantalla de título.



PUNTOS DE PANCHO

- Cuando comiences a utilizar la Pistola, activa la mira en la pantalla de opciones. Cuando lleges a ser un buen tirador, intenta jugar sin la mira.
- Intenta disparar desde la cadera, sujetando la pistola con ambas o con una mano enfrente de ti. Prueba distintas posiciones hasta ver cual es la que mejor te va a ti.
- ¡No te apresures! Aunque todos los puzzles tienes un tiempo límite, es mejor pensar a donde tienes que disparar que probar suerte disparando a ciegas.
- Intenta seguir los consejos que hay en la pantalla de clasificación. Es posible que así mejores tu actuación y tu puntuación.



MANEJO DE SU CD-ROM SEGA SATURN

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descance tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el lumináforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

ОНОНДАГ СОТРИЧ

Когда вы получите эту книгу, мы хотим, чтобы вы прочли ее в течение трех недель. Потом вы можете пересечь страницы и использовать их для записи ваших заметок о книге. Используйте эти страницы для записи ваших собственных мыслей о книге, о том, как она вам понравилась, о том, что вы узнали из нее и т. д. Для этого просто сложите страницы и закрепите их на стене. Так вы сможете всегда иметь под рукой напоминания о книге, о которой вы читали.

Книга эта уникальна. В ней вы встретите множество интересных сюжетов, но самое главное в том, что вы можете участвовать в их развитии. Вы можете создавать новые истории и даже писать их сами. Это возможно благодаря тому, что книга имеет специальную систему записи, которая позволяет вам легко и просто добавлять новые страницы и изменять существующие. Так что не бойтесь экспериментировать и выражать свою фантазию!

DESPUÉS DE LA LECCIÓN

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

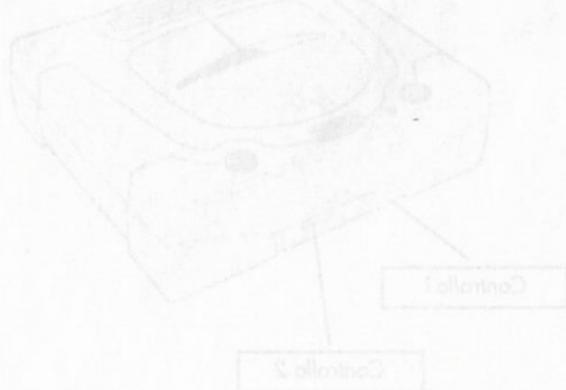
Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenze o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenze, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

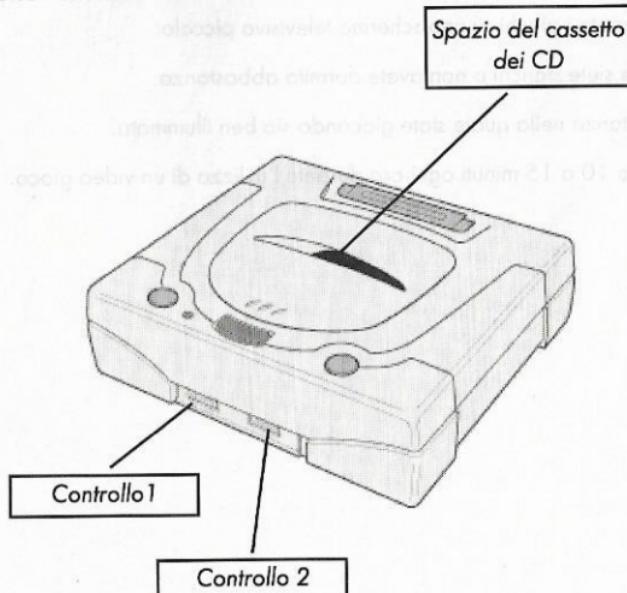


INIZIARE: COME USARE IL TUO SISTEMA SEGA SATURN

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il pulsante d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il pulsante Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i pulsanti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il pulsante direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

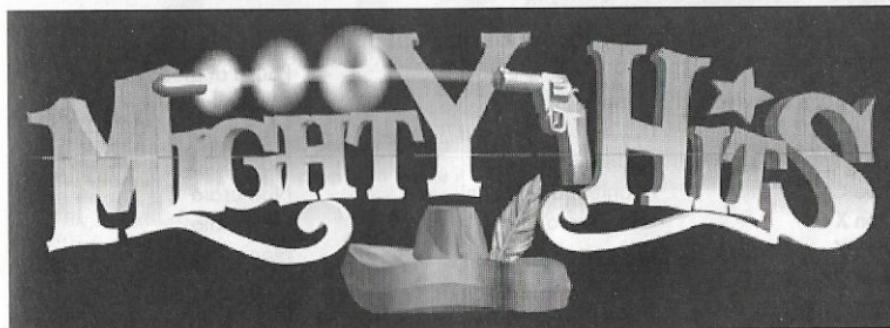


IL VECCHIO WEST, NELLO STILE MIGHTY HITS

Eh amico, è la prima volta che vieni da questi parti, non è vero?

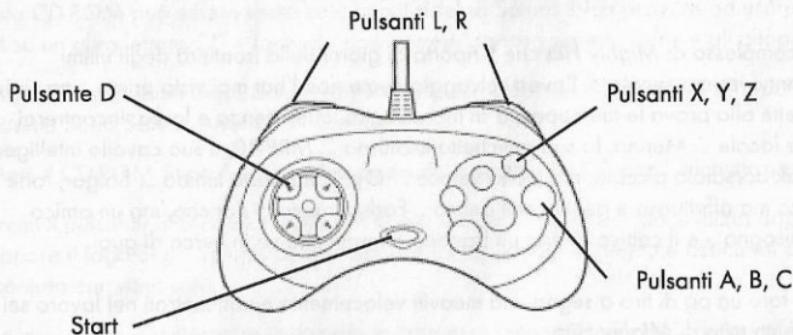
Raggiungi il complesso di **Mighty Hits** che ti riporta ai giorni della frontiera degli ultimi anni del diciannovesimo secolo. È l'ovest selvaggio come non l'hai mai visto prima, una serie di giochi che mette alla prova le tue capacità di tiro a segno, intelligenza e forza. Incontrerai Pancho l'eroe locale ... Merina, la sua amichetta taciturna ... MRP-40, il suo cavallo intelligente ... Pitchy, un ex borsaiolo piccolo, ma molto veloce ... Oyaji, il barista timido ... Bolgar, forte nella presenza ma affettuoso e gentile nell'animo .. Fork, il rivale di Pancho, ma un amico quando c'è bisogno .. e il cattivo Waru, un bandito enorme che va in cerca di guai.

Preparati per fare un pò di tiro a segno, ma muoviti velocemente e concentrati nel lavoro sei vuoi diventare un mito di **Mighty Hits**.



CONTROLLI PISTOLERO

SEGA SATURN CONTROL PAD



Schermate di opzioni

Start	Conferma selezioni
Pulsante direzionale	Cambia selezioni
Pulsante A	Conferma selezioni
Button B	Cancella selezioni
Button C	Conferma selezioni
Button X	Non usato
Button Y	Non usato
Button Z	Non usato
Button L	Non usato

Button R Non usato

Durante il gioco

Pausa di gioco	
Muove cursore	
Tira	
Non usato	
Muove cursore rapidamente (premi anche il Pulsante Direzionale)	
Non usato	

SEGA SATURN STUNNER™



Schermate di opzioni

Start	Conferma selezioni
Grilletto	Cambia selezioni

Durante il gioco

Pausa di gioco
Tira

BENVENUTI AL PAESE



Dopo le schermate Sega™ e Altron™, l'introduzione a *Mighty Hits* comincia. Dopo l'introduzione appare la schermata di titolo. Si può saltare l'introduzione premendo Start. Premi Start sulla schermata di titolo per andare alla schermata di selezione delle modalità. Scegli una della modalità usando SÙ e GIÙ sul pulsante direzionale, e premi A o C per selezionare.

1 GIOCATORE

Preparati per un'avventura nelle praterie come pistolero solitario.

2 GIOCATORE

Esplora il Vecchio West con un amico.

TORNEO

I pistoleri si battono l'uno contro l'altro in questa modalità. Colui che è rimasto in piedi alla fine è il vincitore.

OPZIONI

Cambia caratteristiche del gioco.

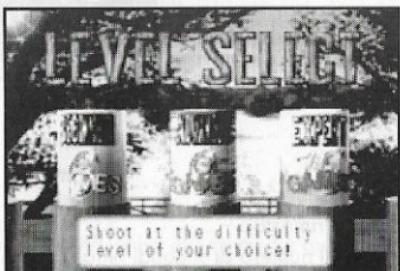


MODALITÀ 1 GIOCATORE (RACCONTI DEL PISTOLERO SOLITARIO)

Seleziona la difficoltà delle tue avventure con la schermata "Selezione Difficoltà". Spara ad una scatola per fare una selezione. In ogni modalità c'è un diverso numero di giochi:

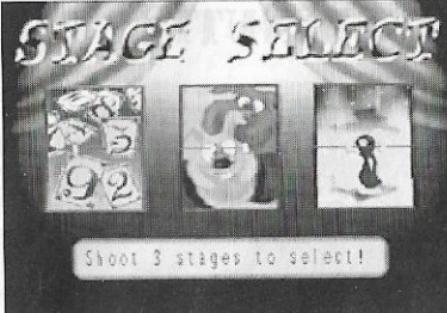
Principiante	6 giochi
Avanzato	9 giochi
Esperto	15 giochi

Comincia con la difficoltà "Principiante". Più difficile è il livello, meno è il tempo disponibile per il gioco. Inoltre, bisogna tirare a più bersagli nelle difficoltà "Avanzato" e "Esperto". Dopo un po' di pratica, prova "Avanzato" e "Esperto".



SELEZIONE LIVELLO

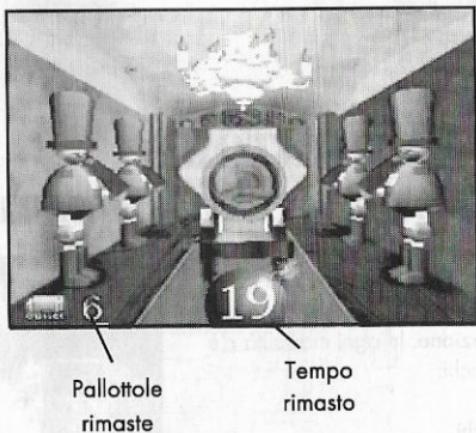
Sulla schermata i livelli cambiano velocemente in tre finestre. Spara ad una finestra per fare una selezione. Dopo la selezione di tutte le tre finestre, l'avventura comincia.



SPIEGAZIONE DEL LIVELLO

Uno dei caratteri *Mighty Hits* introduce il livello. Scegli un testo nuovo premendo il grilletto dello Stunner o il pulsante A se usi un altro tipo di controllo. Il carattere spiega lo scopo, e limiti di tempo o pallottole.

SCHERMATA DI GIOCO - MODALITÀ 1 GIOCATORE



Tempo rimasto

Indica il numero di secondi rimasti prima che finisca il livello.

Pallottole rimaste

Indica il numero di pallottole a disposizione. Il simbolo "∞" vuol dire che hai una dotazione di pallottole illimitata, e puoi sparare quanto vuoi.

SCHERMATA DI PUNTEGGIO - MODALITÀ 1 GIOCATORE



Questa schermata appare alla fine del livello. COMPLETO (CLEAR) appare in fondo allo schermo se riesci a finire il livello. Bravo! Se appare "FALLITO" (MISS), perdi una vita. Prova ancora una volta!

Punteggio

I punti guadagnati per bersagli normali.

Speciale

I punti guadagnati per bersagli segreti.

Tempo

Il tempo passato nel livello.

Colpi andati a segno

Questa percentuale indica i bersagli colpiti proporzionali alle pallottole usate.

Vita

Ogni volta che finisci un livello conservi le tue vite. Se non riesci ad un livello, perdi una vita. Quando non hai più vite il gioco è finito.

Dopo aver visto i punteggi, premi Start per continuare.

LIVELLO BONUS

Quando finisci tutti i tre livelli, puoi fare un livello bonus. Scegli una delle dieci carte per vincere un premio. Mira e spara giudiziosamente - hai soltanto una pallottola!

LIVELLO FINALE

Se ce la fai ad arrivare a questo punto, sei un buon tiratore. Adesso hai l'opportunità di diventare un mito del tiro a segno. Leggi attentamente la spiegazione sullo schermo. Buona fortuna!

MODALITÀ 2 GIOCATORI! (SOLO IO E TE AMICO!)

La modalità 2 giocatori è simile al gioco di 1 giocatore, ma c'è qualche cosa in più da imparare. Chi ha la pistola facile fa le selezioni in questa modalità - mira attentamente quando necessario ma ricordati - se sei troppo lento il tuo amico sceglierà tutti i livelli e colpirà tutti i bersagli.

Seleziona la difficoltà ed i livelli come nella modalità 1 giocatore (pagina 77).

Tutti e due i giocatori possono accelerare il testo nella spiegazione del livello (pagina 78).

SCHERMATA GIOCO - MODALITÀ 2 GIOCATORI



Tempo rimasto

Pallottole
rimaste

Tempo rimasto

Indica il numero di secondi rimasti prima che finisca il livello.

Pallottole rimaste

Indica il numero di pallottole a disposizione. Il simbolo "∞" vuol dire che hai una dotazione di pallottole illimitata, e puoi sparare quanto vuoi.



SCHERMATA DI PUNTEGGIO - MODALITÀ 2 GIOCATORI

Punteggio

I punti guadagnati per bersagli normali.

Speciale

I punti guadagnati per bersagli segreti.

Tempo

Il tempo passato nel livello.

Colpi andati a segno

Questa percentuale indica i bersagli colpiti proporzionali alle pallottole usate.

Vita

Ogni volta che finisci un livello conservi le tue vite. Se non riesci ad un livello, perdi una vita. Quando non hai più vite il gioco è finito.

COMPLETO	Hai colpito il numero di bersagli necessari entro il limite di tempo.
FALLITO	Il tempo è scaduto o non sei riuscito a colpire abbastanza bersagli (o tutti e due)
VINTO	Hai giocato meglio del tuo amico
PERSO	Il tuo amico ha giocato meglio di te.
PAREGGIO	Nessuno ha vinto questa volta. Prova al prossimo livello.

Dopo aver visto i punteggi, premi Start per continuare.

VINCERE IN MODALITÀ 2 GIOCATORI

Puoi vincere in una delle due modalità. Se hai almeno una vita quando l'avversario ha perso l'ultima, hai vinto. Puoi continuare a giocare da solo.



Se i due giocatori perdono l'ultima vita allo stesso momento, il vincitore è colui che ha vinto la maggior parte dei livelli. Lo schermo mostra chi ha vinto, ed il numero di vittorie, sconfitte e pareggi per ogni giocatore. Premi Start per continuare. Se uno dei giocatori non ha perso tutte le vite, continua il gioco da solo.

MODALITÀ TORNEO

VINCA IL MIGLIORE!

Come nelle altre modalità, seleziona la difficoltà nella schermata "Selezione difficoltà" (pagina 77).

Premi Start per selezionare CONCORRENTE (ENTRY) sulla schermata "Torneo". Dopo seleziona il primo carattere per il torneo. Per vedere i caratteri, premi il grilletto se usi lo Stunner, o il pulsante direzionale se usi altri controlli. Premi Start per selezionare il carattere.

Adesso hai tre scelte:

CONCORRENTE (ENTRY)

sceglie un carattere per il torneo

CANCELLA (CANCEL)

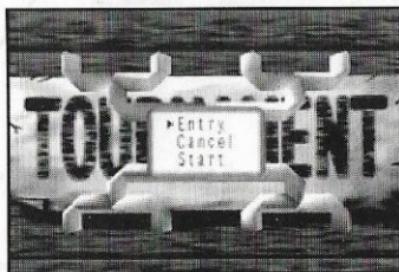
cancella l'ultimo carattere

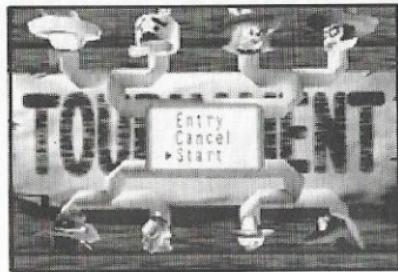
selezionato

START

inizializza il torneo (seleziona questa opzione

dopo aver scelto almeno due caratteri)

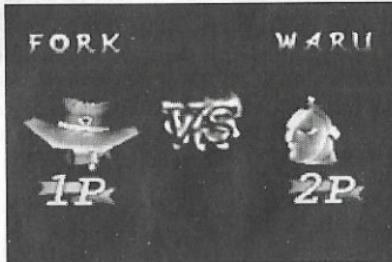




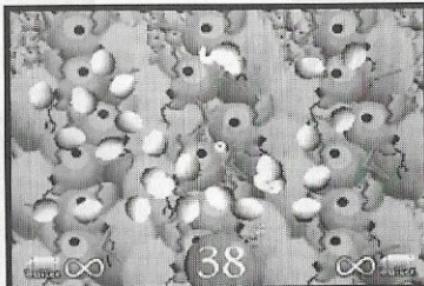
Seleziona da due fino ad otto caratteri per il torneo.

Dopo aver premuto Start, lo schermo mostra i caratteri scelti, e chi li controlla.

Qualsiasi giocatori può selezionare i livelli, allora occhio, il più veloce sceglie!



SCHERMATA DI GIOCO TORNEO



Tempo rimasto

Pallottole
rimaste

Tempo rimasto

Indica il numero di secondi rimasti prima che finisca il livello.

Pallottole rimaste

Indica il numero di pallottole a disposizione. Il simbolo "∞" vuol dire che hai una dotazione di pallottole illimitata, e puoi sparare quanto vuoi.

SCHERMATA DI PUNTEGGIO - MODALITÀ TORNEO



Punteggio
Speciale
Tempo
Colpi andati a segno

I punti guadagnati per bersagli normali.

I punti guadagnati per bersagli segreti.

Il tempo passato nel livello.

Questa percentuale indica i bersagli colpiti proporzionali alle pallottole usate.

Vita

Ogni volta che finisci un livello conservi le tue vite. Se non riesci ad un livello, perdi una vita. Quando non hai più vite il gioco è finito.

COMPLETO
FALLITO

VINTO
PERSO
PAREGGIO

Hai colpito il numero di bersagli necessari entro il limite di tempo.

Il tempo è scaduto o non sei riuscito a colpire abbastanza bersagli (o tutti e due)

Hai giocato meglio del tuo amico

Il tuo amico ha giocato meglio di te.

Nessuno ha vinto questa volta. Prova al prossimo livello.

VINCERE IN MODALITÀ TORNEO

È facile andare avanti nel torneo: batti il tuo amico nel primo livello e la partita è finita. Se finisce in pareggio, giochi ancora nel secondo livello. Spara velocemente ma giudiziosamente nel primo livello, perché probabilmente la partita sarà decisa lì.

METTERE IN PAUSA IL GIOCO

Premi Start per mettere in pausa il gioco in qualsiasi modalità. Le opzioni "Pausa" appaiono. Usa il pulsante direzionale o il grilletto per scegliere, e premi Start, A o C per confermare.

- ▶ Continue
- Return To Title
- 1P Sight OFF
- 2P Sight OFF

Continua

Ritorna al titolo

G1 e G2 congegni di mira

Ricomincia il gioco

Cancella il gioco e torna allo schermo di titolo.

Seleziona Si o No (solo per lo Stunner)

OPZIONI DEL GIOCO

Per scegliere un'opzione, premi il grilletto se usi lo Stunner o il pulsante direzionale se usi altri controlli. Quando la pallottola dell'opzione desiderata appare nel centro dello schermo, premi Start.

ADATTARE - Accordi lo Stunner sparando ripetutamente al centro del bersaglio. Premi Start per risistemare il congegno di mira. Quando è a posto spara una volta mirando lo Stunner fuori dello schermo. Seleziona una delle tre opzioni: USCITA(EXIT) per tornare alla schermata "Selezione Modalità" con uno Stunner accordato, CANCELLA (CANCEL) per tornare al bersaglio o DEFAULT per tornare alla schermata "Selezione Modalità" con lo Stunner accordato dal computer.



CONGEGLIO DI MIRA - Usa il congegno di mira per dirigere i tiri. Spara per cambiare tra "sì" o "no" per giocatore 1, poi premi Start per confermare. Il giocatore 2 seleziona nello stesso modo.

EFFETTI SONORI E MUSICA - Prova la colonna sonora del gioco in queste due opzioni. Spara per scegliere effetti sonori o musica. La musica suona automaticamente. Premi Start per uscire.

AUDIO - Spara per cambiare tra le opzioni Stereo o Mono. Premi Start per confermare.

RECORD - Guarda il record dei pistoleri mitici con questa opzione. Accanto ai punteggi record ci sono le iniziali dei giocatori e le loro posizioni nella classifica. Da questa schermata puoi tornare alla schermata principale di opzioni, andare avanti alla prossima pagina dei record o andare in dietro alla pagina precedente. Spara per fare la scelta e premi Start per selezionare.

GIOCHI

OROLOGI

Hai solo una pallottola - allinea gli orologi, mira e fuoco!

GIOCATTOLI

C'è qualcosa che non va. I giocattoli sono stati messi alla rinfusa. Quando appare un giocattolo, spara alla parte che è messa male. Se colpisci accidentalmente una parte del giocattolo, bisognerà sparare a tutte le altre parti per liberare lo schermo da questo giocattolo.

SCATOLA A SORPRESA

Colpisci il numero necessario di scatole prima che scada il tempo o perdi una vita. Hai pallottole senza limite, allora è meglio sparare continuamente.

UOVA

In questa zona c'è qualche uovo molto strano. Bisogna spaccare tutte le uova prima che scada il tempo. Se esiti, delle ouva nuove crescono!

RICERCATO

Spara a tutti i pezzi del cartellone per prendere il bandito. Stà attento perché non hai molto tempo.

PESCI

Hai perso la canna da pesca? No problem - facciamo un pò di pesca col revolver.

CARTE

Qualcuno ha lasciato un mazzo portafortuna sulla tavola della casa da gioco. È l'ora di raccogliere le carte.

Difficoltà principiante

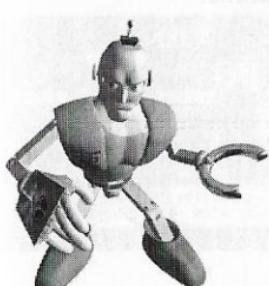
Giocatore 1 spara alle carte rosse di numeri pari. Nel gioco a due giocatori, giocatore 2 spara alle carte dispari azzurre.

Difficoltà avanzato

Spara alle carte con le facce di pistoleri.

Difficoltà Esperto

Spara alle carte numerate finchè il totale dei numeri arrivi a 21.



PINGUINO

Libera il nostro amico con le pinne sparando ai blocchi di ghiaccio.

BOTTIGLIE

Da un secondo all'altro uno dei tappi salterà nell'aria. Ma quale? Guarda attentamente le bottiglie. Quando il tappo si lancia, spara alla bottiglia da cui viene. Hai solo una chance, allora stà attento!

CENTRO DEL BERSAGLIO

Hai sei pallottole per colpire il bersaglio nel tempo permesso. I punteggi seguenti sono assegnati per le parte diverse del bersaglio, cominciando con la parte esteriore: 5, 10, 20, 50 e 80. Il centro assegna 100 punti.

QUADRI

I quadri cadono una alla volta. Sparagli prima che colpiscono la terra. Non colpire una carta rossa - perderai un punto.

TOPI

Le piccole canaglie corrono per il pavimento della cucina, e sono difficili da colpire. Coppe bersagli sono attaccate ai topi. Il tuo lavoro è di arrivare al punteggio necessario tirando palline nelle coppe. I punteggi seguenti sono assegnati:

3 punti per una coppa piccolissima

2 punti per una coppa piccola

1 punti per una coppa grande

CAMPANE

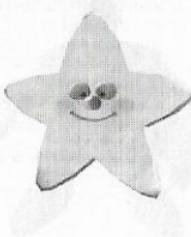
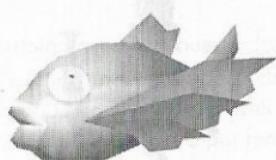
Le campane suonano in un certo ordine. Riconosci la melodia? Speriamo di sì, perché adesso tocca a te ripeterlo usando il revolver. Tira alle campane in ordine. Se sbagli, bisogna ricominciare da capo.

ZATTERA

Il nostro eroe deve arrivare alla zattera. Il tuo lavoro è di aiutarlo. Mentre colpisci i palloni, comincia a scendere. Se sparri troppo veloce o aspetti troppo cade nell'acqua. La cosa importante qui è l'equilibrio.

APE

Colpisci l'ape il numero de volte necessario prima che scada il tempo per vincere questo gioco. L'ape è abbastanza veloce ed intelligente, allora bisogna sparare alle foglie e ai fiori per farla alzare in volo. Se sei bravo è possibile colpirla anche quando è nascosta.



GIOCOLIERE

Cambia tutte le palle nel colore indicato sparandogli. Aspetta l'opportunità buona, ma stà attento all'orologio.

Nel gioco di due giocatori, il primo giocatore che riesce a cambiare il colore di tutte le palle vince.

CACCIA ALL'OGGETTO

Nella spiegazione l'oggetto desiderato viene mostrato. Durante il gioco tira a quell'oggetto il numero di volte necessario entro il limite di tempo.

Nella difficoltà "Esperto", la camera è mostrata due volte. La seconda volta c'è un nuovo oggetto che non c'era prima.

Spara a questo oggetto.

CONIGLIO

Devi trovare un coniglio spregevole blu tra quelli di colore rosa. Quando i conigli si spostano, lui si cambia di colore e si muove con gli altri. Segui i suoi movimenti, e quando stà fermo, tira! Puoi tirate una pallottola ogni volta che si ferma, allora mira attentamente!

STELLE

Nel deserto, le stelle cadenti vengono una dopo l'altra. Devi sparare al numero di stelle specificato entro il limite di tempo.

TRENI

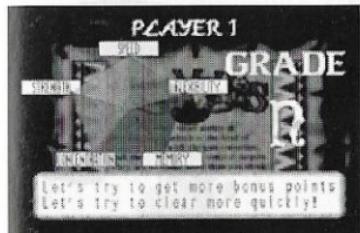
I treni hanno sfuggito il controllo, e tocca a te di rallentarli. Ogni volta che colpisci una carrozza blu, ricevi un punto ma evita le carrozze rosse! Se colpisci una di queste perdi due punti.

PUZZLE

I nove pezzi del puzzle si girano e finalmente si fermano. Devi sistemare tutto in modo che tutti i pezzi mostrano la faccia di uno dei caratteri *Mighty Hits*. Ogni volta che si spara ad un pezzo, una parte della faccia di un altro carattere appare. Quando il pezzo mostra la parte desiderata, gira il prossimo pezzo.

L'ANALISI FINALE

Sei un bravo pistolero? Il computer ti fa sapere sulla schermata di classifica.



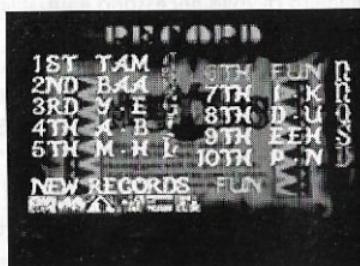
Quando hai finito di giocare, il computer ti valuta in cinque categorie: forza, velocità, flessibilità, memoria e concentrazione. C'è anche una lettera dell'alfabeto che rappresenta la valutazione complessiva: il più alto è A, il più basso è Z. Premi Start per continuare.

REGISTRAZIONE DELLE INIZIALI



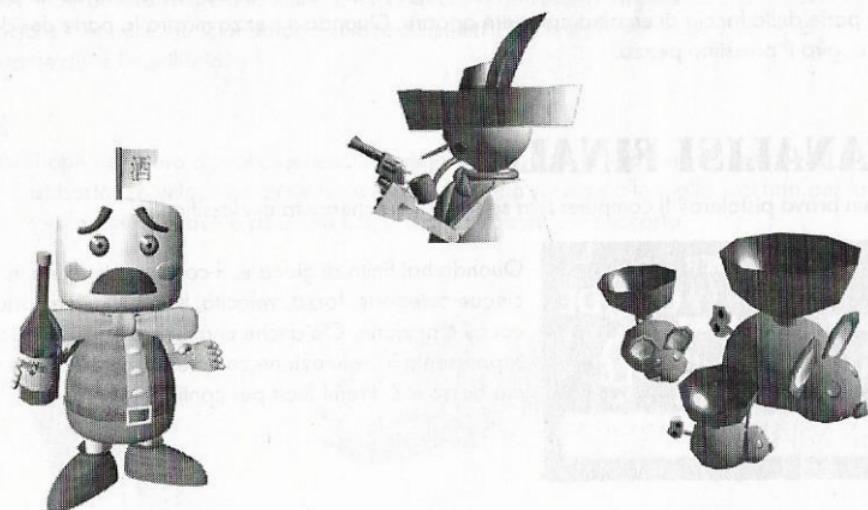
Aggiungi il tuo nome alla leggenda dei cowboys iscrivendo le tue iniziali nel libro dei record. Mira a un carattere e premi il grilletto o il pulsante per farlo girare. Si vede la prossima lettera. Mira alto per andare in dietro o basso per andare avanti. Quando hai finito, mira a FINE (END) e spara.

Sulla schermata "Record" sono elencati i nomi, punteggi e posizioni nella classifica dei migliori pistoleri. Premi Start per andare alla schermata di titolo.



CONSIGLI DI PANCHO

- Quando cominci a usare lo Stunner, usa il congegno di mira dalla schermata d'opzioni. Una volta che sei abituato, prova a giocare senza il congegno.
- Cerca di sparare con lo Stunner con due mani, con una mano o con l'altra - trova la posizione che funziona meglio per te.
- Vai con calma! Benché il tempo sia limitato, spesso è una buona idea pensarci un po' invece di sparare ciecamente.
- Segui i consigli elecanti sulle schermate di classifica - così puoi migliorare la tua prestazione e il tuo punteggio.



MANUTENZIONE DEL TUO CD-ROM SEGA SATURN

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

oogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

NEDERLANDS

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

VOORZORGSMATREGELEN BIJ GEBRUIK

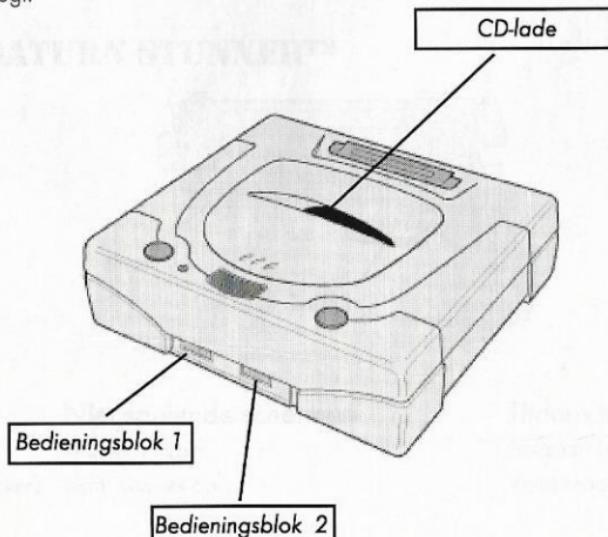
- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoed bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

OPSTARTEN: HET GEBRUIK VAN HET SEGA SATURN-SYSTEEM

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

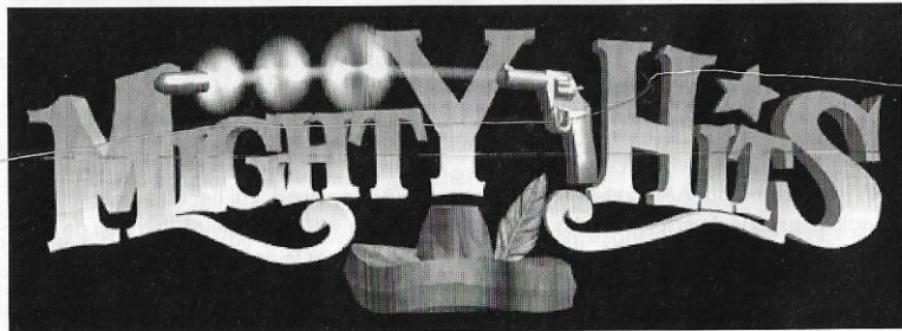


HET OUDE WESTEN, MIGHTY HITS STIJL

Zeg, deze zaken zijn allemaal nieuw voor je, of niet?

Sluit je aan bij de *Mighty Hits* cast want ze zullen je terugbrengen naar de pionierstijd van eind 1800. Het is het Wilde Westen zoals je nog nooit tevoren gezien hebt, een serie spelen om je schietvaardigheden, vlug denken en sterkte te testen. Op je weg zal je Pancho, de lokale held, ontmoeten... zijn stille vriendin Merina... MRP-40, het slimme paard van Pancho... Pitchy, een vroegere zakkenroller die klein maar erg vlug is. Oyaji, de verlegen barman... Bolgar, sterk aan de buitenkant maar warm en zachtaardig aan de binnenkant... Fork, Pancho's rivaal maar vriend in nood...en de kwaadaardige Waru, een grote bandiet die op zoek is naar problemen.

Maak je klaar voor enig fantastisch schieten, maar je zult vlug moeten bewegen en je concentreren als je een *Mighty Hits* legende wilt worden.



Als deel van de spelervaring moet je verschillende missies voltooien. De missies zijn gebaseerd op de verschillende thema's van de game. De missies kunnen variëren van schietmissies tot vinden van specifieke voorwerpen of personen. De missies zijn ontworpen om de spelervaring te vergemakkelijken en te stimuleren. De missies zijn ook ontworpen om de spelervaring te vergemakkelijken en te stimuleren.

Deze missies zijn:

- Zoek de cowboy-hoed op de achtergrond van de game.

- Schiet de revolver op de achtergrond van de game.

- Zoek de cowboy-hoed op de achtergrond van de game.

- Schiet de revolver op de achtergrond van de game.

- Zoek de cowboy-hoed op de achtergrond van de game.

- Schiet de revolver op de achtergrond van de game.

- Zoek de cowboy-hoed op de achtergrond van de game.

- Schiet de revolver op de achtergrond van de game.

- Zoek de cowboy-hoed op de achtergrond van de game.

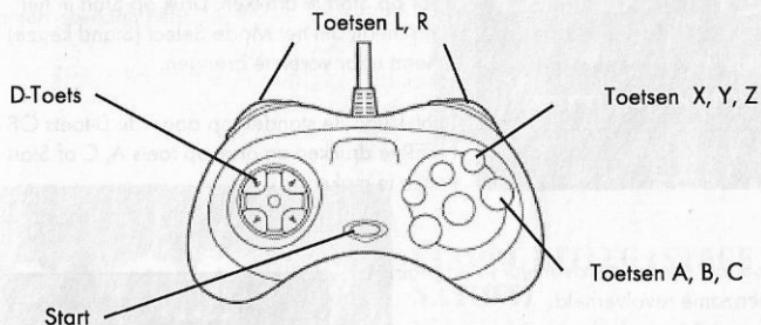
- Schiet de revolver op de achtergrond van de game.

- Zoek de cowboy-hoed op de achtergrond van de game.

- Schiet de revolver op de achtergrond van de game.

REVOLVERHELD BASISREGELS

SEGA SATURN CONTROLE BEDIENINGSPANEEL (PAD)



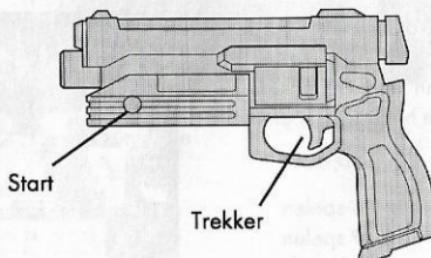
Niet spelende schermen

Start	Maakt keuzes
D-toets	Licht keuzes op
A toets	Maakt de keuzes
B toets	Annuleert keuzes
C toets	Maakt keuzes
X toets	Geen functie
Y toets	Geen functie
Z toets	Geen functie
L toets	Geen functie
R toets	Geen functie

Tijdens het spel

Pauzeert het spel
Beweegt cursor ophet scherm
Vuurt schot
Geen functie
Beweegt de cursor vlug (druk tegerlijkertijd met de D-Pad)
Geen functie

SEGA SATURN STUNNER™



Niet spelende schermen

Start	Maakt keuzes
Trigger (trekker)	Licht keuzes op

Tijdens het spel

Pauzeert het spel
Vuurt schot

WELKOM IN DE STAD



Na de Sega TM en Altron TM logos zal de *Mighty Hits* introductie beginnen. Het Titelscherm verschijnt na de introductie. Je kunt de introductie overslaan door op Start te drukken. Druk op Start in het Titelscherm om het Mode Select (Stand keuze) scherm naar voren te brengen.

Licht 1 van de standen op door de D-toets OP of NEER te drukken en druk op toets A, C of Start om de keuze te maken.

1 SPELER

Bereid je voor op een beetje avontuur in de prairie zoals een eenzame revolverheld.

2 SPELERS

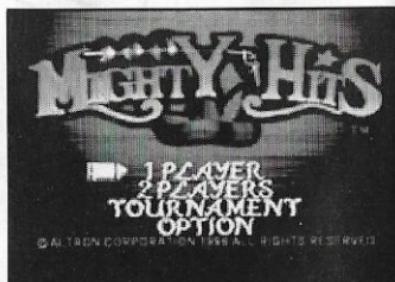
Breng een vriend mee terwijl je door de *Mighty Hits* versie van het Oude Westen rijdt.

WEDSTRIJD (TOURNAMENT)

Revolverhelden gaan zij aan zij in deze stand. De revolverheld die overblijft wanneer al het stof opgeklaart is, is de kampioen.

KEUZE (OPTION)

Verander spelkarakteristieken.



1 SPELER STAND (VERHALEN VAN DE EENZAME REVOLVERHELD)

Selecteer het niveau voor je avonturen met het Level Select (Niveau keuze) scherm. Shiet een blikje om een keuze te maken. Hieronder volgt er een lijst met het aantal spelen die je kunt spelen in elke stand.

Beginner	6 spelen
Advanced (gevorderd)	9 spelen
Expert	15 spelen



Probeer eerst het beginnersniveau. Hoe moeilijker het niveau, hoe minder tijd je hebt voor elk spel. En je moet ook meer doelwitten schieten in de gevorderde en expert niveaus. Nadat je geoefend hebt, speel het gevorderd of expert niveau.

ETAPPE KEUZE (STAGE SELECT)

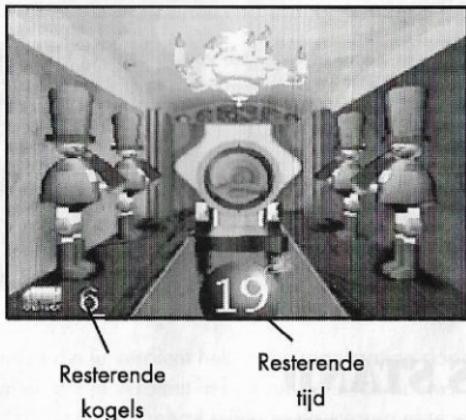
De etappes flikkeren vlug in drie ramen op het scherm. Schiet een raam om een keuze te maken. Je avontuur begint nadat je voor alle drie ramen gekozen hebt.



ETAPPE UITLEG (STAGE EXPLANATION)

1 van de *Mighty Hits* figuren introduceert de etappe. Breng nieuwe tekst op het scherm door op de Trigger te drukken, als je de Stunner gebruikt of druk op de A toets als je een

1 SPELER STAND SCHERM



Resterende tijd

Het nummer toont aan hoeveel seconden je over hebt vooraleer de etappe eindigt.

Resterende kogels

Het aantal kogels je bezit is hier opgesomt. Het " ∞ " symbool betekent dat je voorraad van kogels onbeperkt is, dus vuur zoveel je wilt.

1 SPELER STAND SCORESCHERM



Dit scherm zal verschijnen nadat je een etappe geprobeerd hebt. CLEAR verschijnt op de onderkant van het scherm wanneer je de etappe succesvol afgewerkt hebt. Een goede zaak! Als MISS verschijnt, verlies je een Life Feather. Blijf proberen!

Score	De punten die je verdient hebt door regelmatige doelwitten te schieten.
Special (Speciaal)	De punten die je verdient hebt door geheime doelwitten te schieten.
Time (Tijd)	De tijd dat je nodig gehad hebt om de etappe af te werken.
Hits (Treffers)	Dit percentage geeft weer hoe dikwijls je het doelwit geraakt hebt, wanneer je schiet.
Life (Leven)	Telkens je een etappe afwerkt, blijven de Life Feathers bij je. Als je een etappe mist, verlies je een Feather. Als je al je Feathers verloren hebt, is het spel over.

Druk op Start om naar de volgende etappe te gaan, nadat je alles gecontroleerd hebt.

BONUS ETAPPE

Werk alle drie etapes af en de bonus etappe zal verschijnen. Er worden 10 kaarten voor je gelegd, sommige met prijzen. Mik en vuur je eenzame kogell!

LAATSTE ETAPPE

Beschouw jezelf een goede schieter als je het overleeft hebt door alle vereiste etappes. Er is maar 1 etappe meer om een legendarische schieter te worden.

Lees de uitleg over de laatste etappe aandachtig op het scherm. Veel geluk in je schieten!

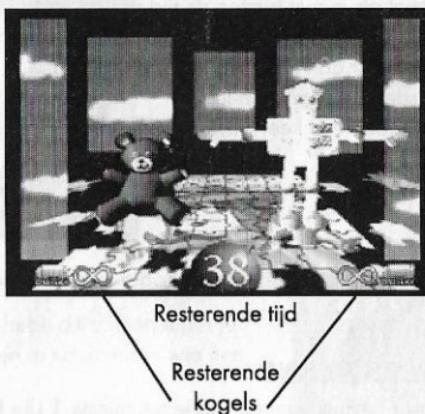
2 SPELERS STAND JUIST JIJ EN IK, PARTNER!

De 2 spelers stand is gelijkaardig aan de 1 speler stand, maar er zijn een aantal zaken die je moet weten. Onthou dat het de jeukerige rechterwijsvinger is die de keuzes maakt in deze stand. Natuurlijk moet je voorzichtig mikken, indien nodig, maar als je te traag bent, zal je vriend alle etappes kiezen en alle doelwitten schieten.

Kies het niveau en de etappes zoals in 1 Speler stand (zie pag. 94).

Beide spelers kunnen de tekst doen versnellen in de etappe uitleg (zie pag. 95).

2 SPELER STAND SPELSCHERM.



Resterende tijd

Het nummer toont aan hoeveel seconden je over hebt vooraleer de etappe eindigt.

Resterende kogels

Het aantal kogels je bezit is hier opgesomt. Het “∞” symbool betekent dat je voorraad kogels onbeperkt is, dus vuur zoveel je wilt.

2 SPELER STAND SCORE SCHERM



Score De punten die je verdient hebt door regelmatige doelwitten te schieten.

Speciaal De punten die je verdient hebt door geheime doelwitten te schieten.

Tijd De tijd dat je nodig gehad hebt om de etappe af te werken.

Hits Dit percentage geeft weer hoe dikwijs je het doelwit geraakt hebt.

Life Telkens je een etappe afwerkt zullen de Life Feathers bij je blijven. Als je een etappe mist, zal je een Feather verliezen. Wanneer je al je Feathers verloren hebt, is het spel over.

CLEAR	Je raakte het nodige aantal doelwitten,binnen de tijdslijt.
MISS	Dit verschijnt als je niet binnen de tijd was of je raakte niet het nodige aantal doelwitten (of beide).
WIN	Je speelde beter dan je vriend.
LOSE	Je vriend speelde beter dan je.
DRAW	Niemand heeft deze keer gewonnen. Probeer opnieuw in de volgende etappe.

Druk op Start om naar de volgende etappe te gaan nadat je alles gecontroleerd hebt.

WINTEN IN 2 SPELERS STAND

Er zijn 2 manieren hier waarop je kunt winnen. Als je ten minste 1 Life Feather over hebt wanneer je vriend zijn laatste verliest, win je. Je zult ook op je een beetje mogen verderspelen.



Als je beide je laatste Feather ter zelfdertijd verliest, zal de speler die de meeste etappes gewonnen heeft, de winnaar zijn. Dit scherm vertoont wie de wedstrijd gewonnen heeft. Het aantal WINS, LOSES en DRAWS voor beide spelers wordt ook vertoont. Druk op Start om naar het volgende scherm te gaan. Als 1 van de spelers nog Feathers over heeft, zal hij of zij verderspelen.

WEDSTRIJD STAND

MAG DE BESTE REVOLVERHELD WINNEN

Zoals met de andere spelstanden, kies het spelniveau met het Level Select (niveau keuze) scherm. (Zie pag. 95)

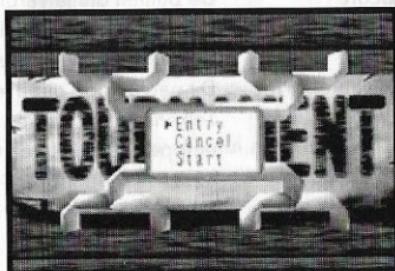
Druk op Start om ENTRY van het Wedstrijd scherm te kiezen. Vervolgens, kies de eertse figuur voor de wedstrijd. Om door de figuren te bladeren, druk op de Trigger als je de Stunner gebruikt of druk op de D-toets als je ander soort controller gebruikt. Druk op Start om de opgelichte figuur te kiezen.

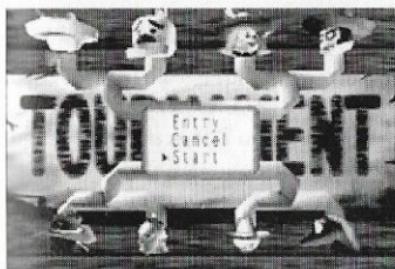
Je hebt 3 keuzes in dit raam:

ENTRY laat je toe een figuur te kiezen om in de wedstrijd te betrekken.

CANCEL verwijdert de laatste gekozen figuur.

START begint de wedstrijd (kies nadat je tenminste 2 figuren gekozen hebt).

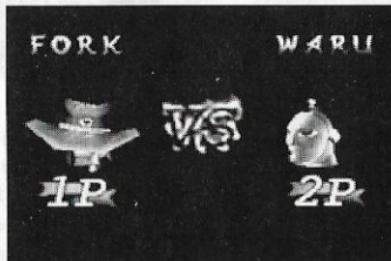




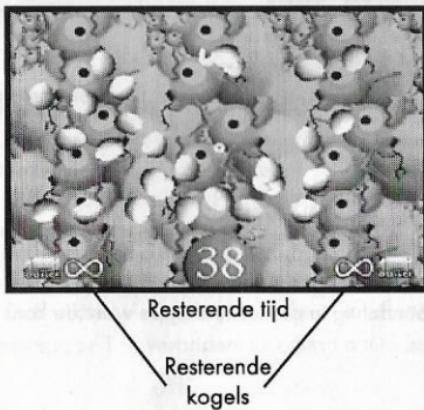
Kies uit 2-8 figuren voor je wedstrijd.

Nadat je op Start gedrukt hebt, dit scherm toont je elke figuren zullen beginnen te schieten en wie hen bestuurt. Druk op Start.

Beide spelers kunnen de etappes kiezen, dus onthou, het vlugste schot, kiest!



WEDSTRIJD SPELSCHERM



Resterende tijd

Het nummer toont aan hoeveel seconden je overhebt vooraleer de etappe eindigt.

Resterende kogels

Het aantal kogels die je bezit, is hier opgesomt. Het "∞" symbool betekent dat je kogelvoorraad onbeperkt is, dus vuur zoveel je wilt.

WEDSTRIJD SCORE SCHERM



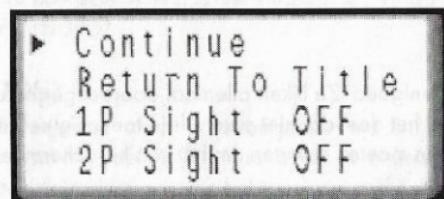
Score	De punten die je verdient hebt door regelmatige doelwitten te schieten.
Speciaal	De punten die je verdient hebt door geheime doelwitten te schieten.
Tijd	De tijd dat je nodig had om de etappe af te werken.
Hits	Dit percentage geeft weer hoe dikwijls je de doelwitten geraakt hebt.
Life	Tekens je een etappe afwerkt, blijven de Life Feathers bij je. Mis een etappe en je verliest een Feather. Wanneer je al je Feathers verloren hebt, is het spel over.
CLEAR	Je raakt het nodige aantal doelwitten, binnen de tijdslimiet
MISS	Je was niet binnen de tijd of je raakte niet voldoende doelwitten of jemiste beide.
WIN	Je speelde beter dan je vriend.
LOSE	Je vriend speelde beter dan je.
DRAW	Niemand heeft deze keer gewonnen. Probeer opnieuw in de volgende etappe.

WINNEN IN WEDSTRIJD STAND

De manier om vooruitgang te maken in deze wedstrijd is erg simpel: versla je vriend in de eerste etappe en de wedstrijd is over. Als je gelijk zou eindigen, zal je opnieuw spelen in de tweede etappe. Schiet vlug maar voorzichtig in de eerste etappe want de kans zit erin dat 1 van de 2 zal winnen.

PAUZEREN VAN EEN SPEL

Druk op Start om het spel te pauzeren tijdens het spel, in gelijk welke stand. De pauze scherm keuzes verschijnen. Druk de D-toets OP of NEER of druk op de Trigger om op te lichten en druk op Start of toets A of C om te kiezen.



Ga verder (Continue)

Herneem het spel

Keer terug naar de Titel (Return to Title)

Annuleert het spel en brengt het Titelscherm terug.

1P en 2P vizieren (Sights)

Kies AAN (ON) of UIT (OFF) (Enkel voor de Stunner)

SPELKEUZES

Om een keuze op te lichten, druk op de Trigger als je een Stunner gebruikt of druk op de D-toets als je andere soort controller gebruikt. Wanneer de kogel, die de gewenste keuze vertoont, naar het midden van het scherm verschoven wordt, druk dan op Start.



ADJUST (AANPASSEN) - Breng je

Stunner in topconditie door herhaaldelijk in de roos te schieten. Druk op Start om de geweervizieren terug vast te leggen. Als je voldaan bent, schiet 1 keer terwijl de Stunner weg van het scherm gericht is. Kies 1 van 3 keuzes: EXIT om terug te keren naar het stand keuzescherm met een ingestemde Stunner, CANCEL om terug te keren naar de roos of DEFAULT om terug te keren naar het stand keuzescherm met default Stunner stemming.

SIGHT (VIZIER) - Gebruik het vizier om je te helpen je schotten te richten. Schiet om AAN(ON) of UIT(OFF) voor speler 1 te veranderen en Start om te bevestigen. Speler 2 kiest op dezelfde manier.

GELUID EN MUZIEK - Probeer de liedjes van het spel uit in deze 2 keuzes. Schiet om een geluidseffekt of achtergrondmuziek op te lichten. De muziek zal automatisch spelen. Druk op Start om dit menu te verlaten.

AUDIO - Schiet om te veranderen tussen Stereo en Mono standen. Druk op Start om te bevestigen.

RECORD (ARCHIEF) - Overkijk de archieven van de legendarische revolverhelden met deze keuze. Naast de hoge scores zijn de initialen van de mensen die ze gescoord hebben en hun algemene rangen. Je kunt terugkeren naar het hoofd keuzescherm vanuit het Record scherm, naar de volgende Recordpagina gaan of de vorige Record pagina op het scherm brengen. Schiet om je keuze op te lichten en druk op Start om te kiezen.

SPELEN

CLOCKS (UURWERKEN)

Je krijgt maar 1 schot, partner! Zorg ervoor dat alle uurwerken in lijn staan en begin dan te schieten!

SPEELGOED

Er is iets verkeerd met het speelgoed. Ze lijken allemaal dooreengegooid. Telkens er een speelgoedje verschijnt, schiet het deel dat niet past. Als je toevallig een deel van het speelgoed raakt, zal je alle andere delen moeten schieten om het van het scherm te ruimen.

JACK-IN-THE-BOX (DUIVELTJE IN EEN DOOSJE)

schiet het nodig aantal Jacks binnen de tijdslimiet of verlies een Feather. Er is geen kogelbeperking, dus blijf maar serieus schieten.

EIEREN

Er zijn sommige rare eieren in dit deel van de stad. Krak ze allemaal vooraleer de tijd op is. Onthou gewoon 1 zaak – wacht te lang en de eieren zullen verdubbelen!

WANTED (GEZOCHT)

Vang de schurk door alle stukken van de poster te schieten. Beweeg snel en mik voorzichtig want je hebt niet veel tijd.

VIS

Heb je je getrouwe hengel verloren? Geen probleem. Breng deze 6-schietter uit om de vissen te bakken.

KAARTEN

Iemand heeft het geluksspel op de goktafel gelegd in het saloon. Het wordt tijd dat je de kaarten oppikt.

Beginners niveau

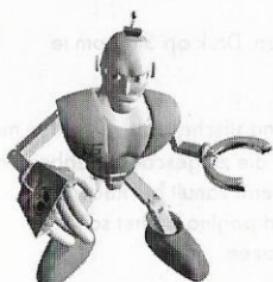
Speler 1 schiet de rood gekleurde, even genummerde kaarten. Als je 2 speler spelen speelt, schiet speler 2 de blauw gekleurde, oneven genummerde kaarten.

Gevorderd niveau

Kies de kaarten met de gezichten van de revolverhelden.

Expert niveau

Schiet de genummerde kaarten zodat de totale aantal waarden gelijk is aan 21.



PINGUIN

Het lijkt erop dat onze vriend vast zit. Bevrijd hem door de blokken ijs weg te schieten.

FLESSEN

Elk moment nu zal 1 van de kurken in de lucht schieten. Maar welke? Bekijk de flessen voorzichtig. Wanneer de kurk eruit schiet, schiet vlug de fles waaruit het gesprongen is. Je hebt maar 1 kans, dus mik voorzichtig!

BULL'S-EYE (ROOS)

Je hebt 6 schots om het doelwit te raken, in de toegelaten tijd. De volgende punten worden gegeven voor het raken van het doelwit, beginnend met de buitenring: 5, 10, 20, 50 en 80. Je krijgt 100 punten als je in de roos geschoten hebt.

AFBEELDINGEN

De afbeeldingen vallen 1 voor 1 over. Schiet ze vooraleer ze de grond aanraken. Raak gewoon geen rode kaart aan of je zult een punt verliezen.

MUIZEN

Deze vervelende deugnieten lopen over de keukenvloer, wat het moeilijk maakt om hen te schieten. Doelwit kopjes zijn vastgemaakt aan hun rug. Je taak hier is de gevraagde score te behalen, in de tijdslimiet, door ballen in hun kopjes te.

3 punten voor een heel klein kopje

2 punten voor een klein kopje

1 punt voor een grote kop

BELLETJES

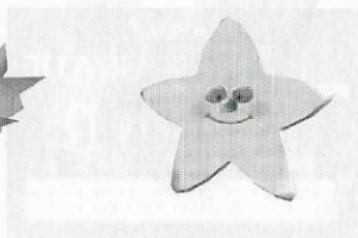
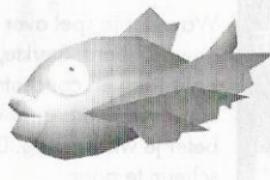
De bellen ringen in een bepaalde volgorde. Herken je het muziekkje? Nadat de bellen luiden is het je beurt om je pistool te gebruiken om het liedje te herhalen. Schiet de bellen in de juiste orde. Als je een fout maakt, probeer opnieuw van het begin.

VLOT

Onze held moet veilig aan het vlot geraken. Je taak is hem daar te krijgen. Terwijl je de ballonnen raakt zal hij beginnen neer te dalen. Schiet te vlug of wacht te lang en hij zal neer kletsen. Onthou dat evenwicht belangrijk is hier.

HONINGBIJ

Schiet de bij het gevraagde aantal keer, binnen de tijdslimiet, om dit spel te winnen. De bij is erg slim en vlug, dus je zult de bladeren en bloemen moeten schieten om hem uit te schakelen. Als je een goede schieter bent, kan je hem waarschijnlijk zelfs schieten wanneer hij gedeeltelijk verscholen is.



JONGLEUR

Verander alle ballen in het aangetoonde kleur door hen te schieten. Wacht voor een helder schot maar wacht niet te lang want de klok is aan het tikken. In 2 speler spelen, de eerste speler die de kleur van de bal in de aangetoonde kleur verandert, wint.

OBJECT JACHT

Het gewenste object wordt aangetoond in de uitleg van het spel. Schiet dat object de aangetoonde hoeveelheid, binnen de tijdslimiet, tijdens het spel.

In Expert niveau wordt de kamer 2 keer getoond. De tweede keer dat het getoond wordt, verschijnt er een bijkomstig object. Schiet het bijkomstig object.

KONIJN

Het geniepige, blauwe konijn verbergt zich tussen de roze konijnen. Je moet hem elimineren.

Wanneer de roze konijnen beginnen te bewegen, verandert hij ook in roze en beweegt hij samen met de rest. Volg zijn bewegingen en wanneer hij stopt, schiet. Je krijgt 1 schot, elke keer dat hij stopt, dus mik voorzichtig!

STERREN

Vallende sterren komen 1 voor 1 naar je, over de woestijn. Sla hen uit de lucht. Je moet het gegeven aantal raken, binnen de tijdslimiet.

TREINEN

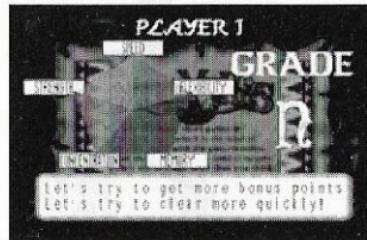
Alle treinen zijn op de vlucht en het hangt van je af om hen te doen vertragen. Telkens je een blauwe auto raakt, krijg je een punt, maar schiet niet naar de rode auto's! Raak 1 van deze en je verliest 2 punten.

PUZZEL

De 9 stukken van de puzzel draaien rond en rond en stoppen te laatste. Je moet ervoor zorgen dat alle stukken het gezicht van 1 van de *Mighty Hits* figuren vertonen. Telkens je een stuk schiet, verschijnt er een gezicht van een ander figuur. Als het puzzelstuk het gewenste deel vertoont, ga dan verder naar het volgende puzzelstuk.

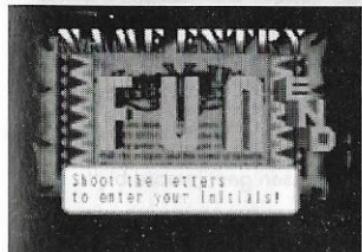
NA DE SCHIETPARTIJ

Hoe goed ben je als een revolverheld? De computer laat je weten op het Ratings (waarderings) scherm.



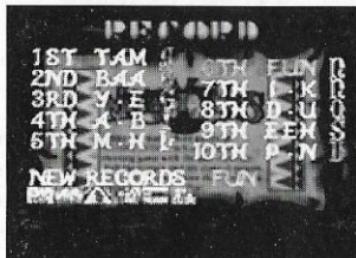
Wanneer je spel over is, wordt je in 5 klassen gewaardeerd: Sterkte, snelheid, beweegbaarheid, geheugen en concentratie. Een totale letterwaardering wordt eveneens gegeven. Hoe verder in het alfabet, hoe beter je waardering. Druk op Start om naar het volgende scherm te gaan.

NAAM INVOERING



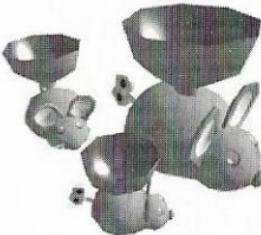
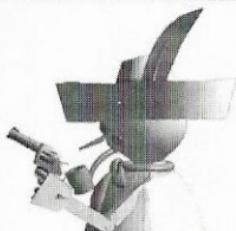
Voeg je naam toe aan cowboy kennis door je initialen in het record boek in te voeren. Richt naar een letter en druk op de Trigger of de A toets om het te draaien. De volgende letter wordt vertoont. Mik hoog om terug te bladeren door het alfabet of laag om vooruit te bladeren. Wanneer je klaar bent, mik op "END" en schiet.

Op het Record scherm worden de namen, scores en rangen van de top revolverhelden getoond. Druk op Start om het Titelscherm te doen verschijnen.



PANCHO'S PUNTEN

- Stel het vizier op in het keuzescherm, wanneer je de Stunner voor de eerste keer gebruikt. Eens je een goede schieter bent, probeer het spel te spelen zonder het vizier.
- Probeer de Stunner te vuren van op je heup, de Stunner in beide handen, voor je houdend of het in 1 hand voor je te houden. Experimenteer om te weten te komen welke positie het best werkt voor je.
- Haast je niet! Ookal hebben alle puzzels een tijdslimiet, je vaart er beter bij na te denken over waar je zult schieten dan door te proberen op goed geluk of blindelings te schieten.
- Probeer het advies te volgen opgesomt op het Waarderingsscherm. Je kunt je prestatie en score verbeteren.



BEHANDELING VAN UW SEGA SATURN CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisetoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbus tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisetoestellen met een breed scherm.

STERREN

Voor de sterren moet u voorzichtig zijn, want de sterren kunnen heel erg flikkeren of knipperen. De sterren kunnen ook heel snel bewegen. De voorkeur is om de sterren niet te lang te bekijken, omdat dit kan leiden tot hoofdpijn of misschien zelfs een oogbeschadiging. De sterren kunnen ook heel veel verschillende kleuren hebben, maar dat is normaal. De sterren kunnen ook heel veel verschillende vormen hebben, maar dat is ook normaal.



© 1996 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.