

MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

HUMMER™**IMPORTANT**

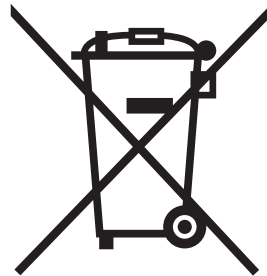
- Avant d'utiliser ce produit, lisez ce manuel attentivement pour bien en comprendre tout son contenu.
- Après avoir lu ce manuel, gardez-le près du produit ou dans un endroit pratique afin de pouvoir s'y référer facilement si nécessaire.

Communiqué sur la DEEE

En Europe, les directives de la DEEE (déchets d'équipements électriques et électroniques) visent à rendre obligatoire la responsabilité des producteurs et importateurs d'équipements électriques et électroniques basés en Europe de recycler les produits en fin de vie. Sega Amusements Europe Ltd prend la responsabilité de financer les frais pour collecter et recycler les déchets d'équipements électriques et électroniques au Royaume-Uni en accordance avec les conditions de recyclage de la DEEE.

Les équipements fabriqués à partir du 13 août 2005 sont marqués par le logo suivant indiquant qu'il convient de ne PAS les jeter avec les ordures ménagères et assimilées. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de se débarrasser des piles usagées en les renvoyant à un point de collecte au Royaume-Uni pour le recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques.

Pour plus de détails sur le recyclage des piles usagées, contactez votre bureau de collecte et de recyclage le plus proche.



Communiqué sur le recyclage des piles

La directive européenne sur les piles et les accumulateurs (2006/66/EC) vise à réduire l'impact des déchets des piles sur l'environnement et à encourager le recyclage des métaux qu'elles contiennent. Pour renforcer la valorisation de la collecte et du recyclage des piles usagées, cette directive demande aux fabricants et importateurs de piles portables, industrielles et automobiles de respecter les obligations placées sous la « responsabilité du fabricant ».

Depuis le 26 septembre 2008, les équipements utilisant des piles sont marqués par le logo suivant indiquant qu'il convient de ne PAS les jeter avec les ordures ménagères et assimilées. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de se débarrasser des piles usagées en les renvoyant à un point de collecte pour le recyclage des piles.

Pour plus de détails sur le recyclage des piles usagées, contactez votre bureau de collecte et de recyclage le plus proche.



AVANT D'UTILISER CE PRODUIT, SOYEZ SÛR D'AVOIR BIEN LU CE QUI SUIT:

Pour assurer la sécurité:

Afin d'assurer la sécurité lors de l'utilisation de ce produit, lisez bien ce qui suit avant l'utilisation. Les instructions suivantes sont à l'usage des utilisateurs, opérateurs et du personnel en charge de l'opération de ce produit. Après avoir lu attentivement et compris suffisamment les avertissements et les précautions, manipuler le produit de façon appropriée. Garder le manuel à proximité du produit ou dans un endroit adéquat pour référence ultérieure.

Dans ce qui suit, les explications nécessitant une attention spéciale sont encadrées. En fonction du degré de danger potentiel, les termes DANGER, AVERTISSEMENT, ATTENTION, etc. sont employés. Soyez sûr de bien comprendre le contenu des illustrations avant de commencer à lire le texte.



DANGER

Indique qu'une mauvaise manipulation du produit en dépit de ce pictogramme causera des blessures sévères, voire la mort.



ATTENTION

Indique qu'une mauvaise manipulation du produit en dépit de ce pictogramme causera une situation légèrement dangereuse pouvant résulter en des blessures personnelles et/ou d'un dommage matériel.



AVERTISSEMENT

Indique qu'une mauvaise manipulation du produit en dépit de ce pictogramme causera une situation potentiellement dangereuse pouvant résulter en des blessures sévères, voire la mort.

Pour un usage sûr du produit, le pictogramme suivant est utilisé:



Indique "MANIPULER AVEC SOIN". Afin de protéger le corps humain et l'équipement, ce signe est affecté aux endroits où le manuel d'opération, le manuel du propriétaire et/ou le manuel de l'opérateur doivent être référés.

- **Dans le cas où les étiquettes d'avertissement sont sales ou se détachent, remplacez-les immédiatement.**

Afin d'assurer la sécurité des clients, les étiquettes et les instructions imprimées décrivant des situations de danger potentiel sont placées aux endroits pouvant causer des accidents. Si les étiquettes sont sales ou se détachent, remplacez-les immédiatement.

- Dans le cas où des moniteurs disponibles dans le commerce et des imprimantes sont utilisés pour ce produit, seul le contenu en relation avec ce produit est expliqué ici. Certains équipements disponibles dans le commerce ont des fonctions et des réactions qui ne sont pas citées dans ce manuel. Lire ce manuel avec le manuel d'instruction spécifique d'un tel équipement.

* Les descriptions contenues ici peuvent être sujettes à des améliorations sans notification.

* Le contenu décrit ici est préparé entièrement avec soin. Si néanmoins des questions venaient à être soulevées ou des erreurs détectées, veuillez prendre contact avec SEGA.

INSPECTION IMMÉDIATE APRÈS LE TRANSPORT DU PRODUIT AU LIEU D'UTILISATION

Normalement, au moment de l'expédition, les produits SEGA sont dans un état permettant un usage immédiat après le transport au lieu d'utilisation. Néanmoins, une situation imprévue peut surgir durant le transport. Avant de mettre le produit sous tension, vérifier les points suivants pour s'assurer que le produit a été transporté dans un état satisfaisant.

- Y a-t-il des parties fendues ou défectueuses (entailles, etc.) sur la surface externe de la cabine ?
- Les mouleurs et les ajusteurs sont-ils endommagés ?
- Les accessoires sont-ils tous disponibles ?
- Les câbles d'alimentation sont-ils fendus ou entaillés ?

TABLE DES MATIÈRES

AVANT D'UTILISER CE PRODUIT, SOYEZ SÛR D'AVOIR BIEN LU CE QUI SUIT :

TABLE DES MATIÈRES	i
INTRODUCTION	ii
1 PRÉCAUTIONS D'EMPLOI	1
2 PRÉCAUTIONS À PRENDRE LORS DE L'INSTALLATION DU PRODUIT	6
2-1 LIMITES D'UTILISATION.....	7
2-2 ZONE D'UTILISATION.....	8
3 PRÉCAUTIONS À PRENDRE LORS DE L'UTILISATION DU PRODUIT	9
3-1 AVANT L'UTILISATION	9
3-2 DURANT L'UTILISATION (PRÉCAUTIONS LIÉES AUX CLIENTS).....	12
4 DESCRIPTIONS DES ÉLÉMENTS.....	15
5 ACCESSOIRES	16
6 JOUER AU JEU	19
6-1 PRESENTATION DU JEU	19
6-1-1 COMMANDES DE BASE	19
6-1-2 VOITURES	20
6-1-3 COURSES	20
6-2 MODE LOCAL.....	21
6-2-1 MODE 1 JOUEUR	21
6-2-2 MODE VERSUS (MODE VS)	21
6-3 COMMENT JOUER	22
6-4 AUTRES FONCTIONS	29
6-5 CONSEILS POUR JOUER AU JEU.....	30
7 INSPECTION PÉRIODIQUE	31
7-1 NETTOYER LES DÉTECTEURS AU SOL ET GRAISSER LE RAIL DU SIÈGE	33
8 ÉLÉMENTS DE DÉCORATION.....	34

BUREAUX SEGA AMUSEMENTS

INTRODUCTION

Ce manuel fournit une description détaillée ainsi que toutes les informations nécessaires concernant l'utilisation générale, les pièces de rechange, etc. de la machine « **HUMMER** ».

Ce manuel est destiné à l'usage des propriétaires, du personnel et des administrateurs en charge de l'opération de ce produit. Opérer le produit après avoir lu attentivement et compris suffisamment les instructions de ce manuel.

Dans le cas improbable où ce produit ne fonctionne pas correctement, NE laissez PERSONNE d'autre qu'un technicien toucher le système interne. Mettez la machine hors de tension, en s'assurant de retirer le câble électrique de la prise, et contactez l'agence indiquée ci-dessous ou le point d'achat de ce produit.

Pour toute information sur la maintenance matérielle ou mécanique, consulter le manuel du technicien.

Il est peu probable que l'utilisation de ce produit entraîne des blessures physiques ou des dommages à des biens. Cependant, les points nécessitant une attention spéciale sont indiqués en caractère gras, par le mot « **IMPORTANT** » et le symbole ci-dessous.

STOP IMPORTANT

Indique une information importante qui, si ignorée, peut résulter en une mauvaise manipulation du produit et causer une opération fautive ou endommager le produit.

SPÉCIFICATIONS

Espace d'installation	2,39 mètres [Width] x 2,74 mètres [Depth]
Hauteur	2,20 mètres [À l'horizontal] 2,09 mètres [Lorsque le courant est éteint] – 2,30 mètres [maximum]
Poids	740 kg
Puissance, courant maximum	600 W, 6,7 A (Monophasé CA 230 V, 50 Hz Area)

REMARQUE : Le contenu ci-dessous peut changer sans préavis.

1 PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

Lorsque vous installez ou vérifiez la machine, suivez les instructions ci-dessous pour que les joueurs puissent s'amuser en toute sécurité.

Le non respect des points suivants ou une utilisation inappropriée à l'encontre des précautions de sécurité peut causer des accidents graves ou endommager la machine.

AVERTISSEMENT

- Avant de commencer tout travail, prenez soin d'éteindre la machine. Vérifier ou nettoyer la machine sans éteindre le courant peut causer des chocs électriques ou des courts-circuits. Ce manuel stipule toujours si un travail doit être effectué pendant que la machine est en marche.
- Pour éviter les chocs électriques ou les courts-circuits, ne pas mettre ou retirer les prises brusquement.
- Pour éviter les chocs électriques ou les courts-circuits, ne pas mettre ou retirer les prises avec les mains mouillées.
- Ne pas exposer les câbles d'alimentation ou les prises de terre (sur le sol, les passages, etc.) sans protection. Des câbles ou des fils endommagés peuvent causer des chocs électriques ou des courts-circuits.
- Pour éviter un incendie ou des courts-circuits, ne pas poser des objets lourds ou endommager les câbles d'alimentation.
- Après ou durant l'installation de la machine, ne pas retirer inutilement le câble d'alimentation. Un câble d'alimentation endommagé peut causer un incendie ou des chocs électriques.
- Si le câble d'alimentation est endommagé, contactez votre point de vente pour le remplacer. Utiliser un câble endommagé peut causer un incendie, des chocs électriques ou des fuites.
- Lorsque vous travaillez, effectuez toujours une mise à la terre appropriée pour éviter les chocs électriques.
- Utilisez des fusibles avec le standard adéquat. Utiliser des fusibles inappropriés peut causer un incendie ou des chocs électriques.
- Vérifiez que les connexions (circuits imprimés) soient faites correctement. Des connexions mal insérées peuvent causer des chocs électriques.
- Modifier les spécifications techniques, enlever, transformer et/ou ajouter des équipements non conçus par SEGA n'est pas autorisé.
 - Modifier l'équipement peut causer un incendie ou des chocs électriques, avoir une mauvaise influence sur les conditions physiques des joueurs et des spectateurs, ou causer un accident grave durant le jeu.
 - SEGA ne peut être tenu responsable pour tout dommage causé à un tiers dans le cas d'une quelconque modification des spécifications non approuvée par SEGA.
- Réparer ou remplacer un élément de la machine non indiqué dans ce manuel peut causer un accident. Contactez votre point de vente ou un bureau répertorié dans ce manuel si nécessaire pour obtenir plus de détails sur le travail à effectuer.
- Vérifiez et nettoyez la machine régulièrement comme stipulé dans ce manuel.

STOP

IMPORTANT

1

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

- Lors de la vérification du circuit imprimé, seul l'utilisation d'un testeur logique est autorisée. L'utilisation d'un testeur multi-usages n'est pas autorisée.
- Cette machine utilise un écran à cristaux liquides. Faites attention lorsque vous nettoyez l'écran pour ne pas le rayer.
- L'électricité statique émise par le corps peut endommager certains éléments électroniques du circuit imprimé. Avant de manipuler le circuit imprimé, touchez une surface métallique à terre pour décharger l'électricité statique.
- Ne pas éteindre et allumer la machine plusieurs fois à la suite. Ceci peut causer une défaillance de la machine ou endommager des éléments.
- Certains éléments ne sont pas destinés ou fabriqués spécifiquement pour cette machine. Le fabricant peut arrêter la production ou changer les spécifications de ces éléments. Dans ce cas, SEGA ne peut réparer ou remplacer la machine même durant la période de garantie.

À PROPOS DES AUTOCOLLANTS

Les produits SEGA possèdent des autocollants avec le numéro de série (numéro du produit du fabricant) et les spécifications électriques. De plus, un autocollant indique qui contacter pour les réparations ou acheter des pièces de rechange.

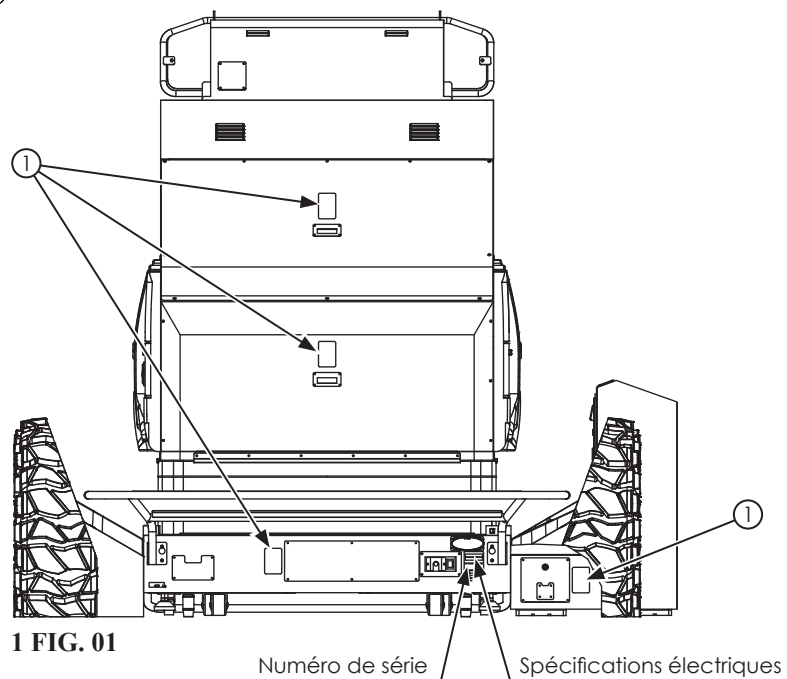
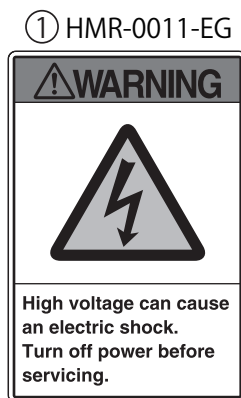
Pour une demande de réparation ou des renseignements, précisez le numéro de série et le nom de la machine indiqués sur l'autocollant. Le numéro de série représente l'enregistrement du produit. Des machines identiques peuvent être conçues avec des pièces différentes selon le pays de destination (si les machines sont destinées pour l'Europe ou le Japon, par exemple). Pour répondre à vos demandes rapidement, n'oubliez pas de préciser le numéro de série.

REMARQUE : Les illustrations ci-dessous montrent les autocollants d'avertissement des produits à utiliser dans les pays où l'anglais est la langue officielle. Dans les autres pays, les autocollants d'avertissement dans la langue officielle doivent être utilisés.

À PROPOS DES AVERTISSEMENTS

Les produits SEGA possèdent des avertissements sur les autocollants, étiquettes et/ou des instructions imprimées collées/attachées aux endroits sujets à des dangers potentiels. L'affichage des avertissements est destiné à empêcher les accidents envers les clients et les situations dangereuses reliées à l'entretien et à l'utilisation de la machine. Certains éléments de la machine à haute tension peuvent causer des accidents. Lorsque vous vérifiez ou nettoyez la machine, faites très attentions à l'affichage de ces avertissements. Les réparations complexes et le remplacement de pièces autres que ceux mentionnés dans ce manuel doivent être impérativement effectués par une équipe technique spécialisée dans le domaine électrique.

Pour éviter les accidents, demandez aux clients qui ignorent les avertissements de cesser immédiatement et de s'éloigner de la machine.

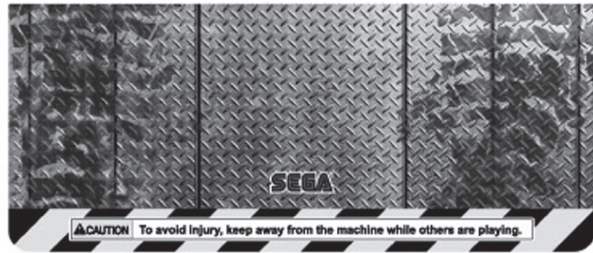


① HMR-0008-EG*

CAUTION


- For safety reasons, always fasten the seatbelt while playing this game.
- For safety reasons, pregnant persons, intoxicated persons or those with a height of less than 140 cm may not play this machine.
- Maximum number of passengers is two. Three or more passengers are not permitted on the ride.
- Do not play this game with children in your lap. They may fall and receive an injury.

⑤ HMR-0352 (HMR-0014-FR/SP/IT/GR)*



② HMR-0010-EG

WARNING



High voltage can cause an electric shock. Turn off power before servicing.

⑥ HMR-0015-EG*

CAUTION

To avoid injury, keep away from the machine while others are playing.

③ HMR-0012-EG

CAUTION



Keep fingers and objects away from the steering wheel gear mechanism. Failure to do so could result in injury.

⑦ HMR-0016-EG*

CAUTION

Do not enter or go near the machine while another person is playing the game. Doing so may cause injury. Do not place any personal belongings on the floor of the machine while playing. Doing so may result in damage to the personal belongings.

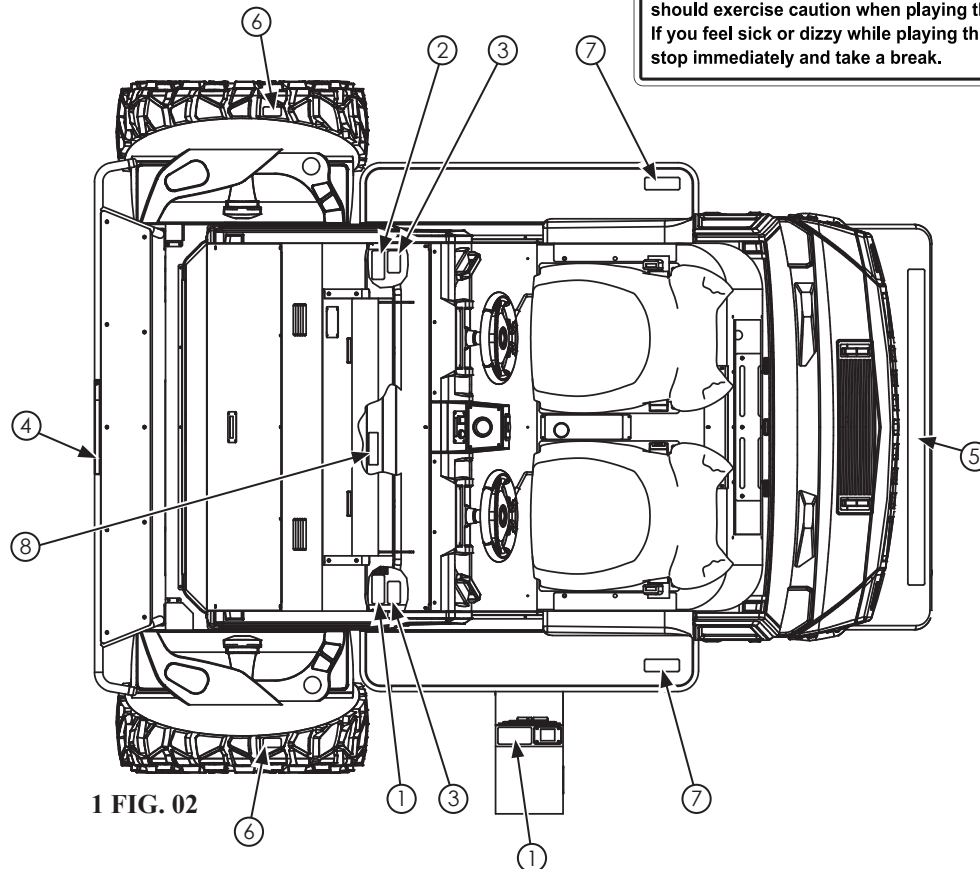
④ HMR-0013-EG*

CAUTION Do not lean on or pass over a fence. It may cause an accident or injuries.

⑧ HMR-2023-EG*

CAUTION


Adults and children that are prone to seizures, loss of consciousness, etc. due to flashing lights or television games, should exercise caution when playing this game. If you feel sick or dizzy while playing this game, stop immediately and take a break.



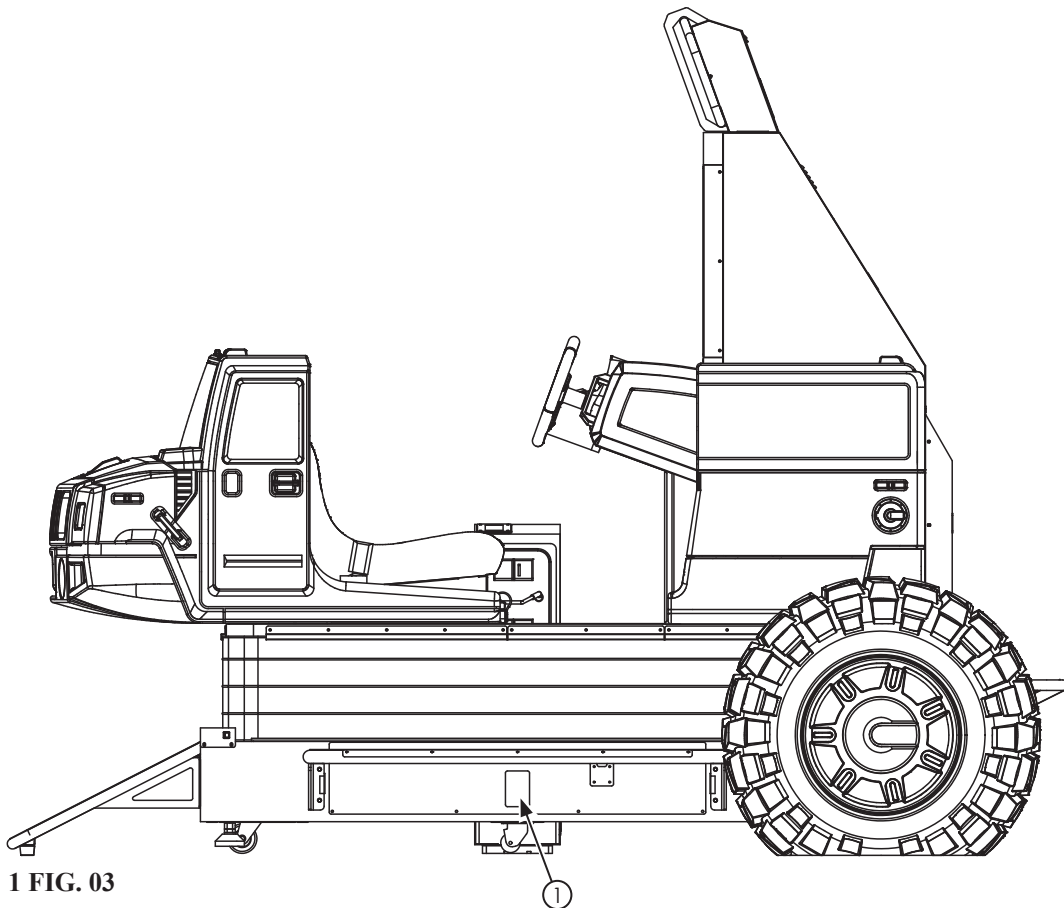
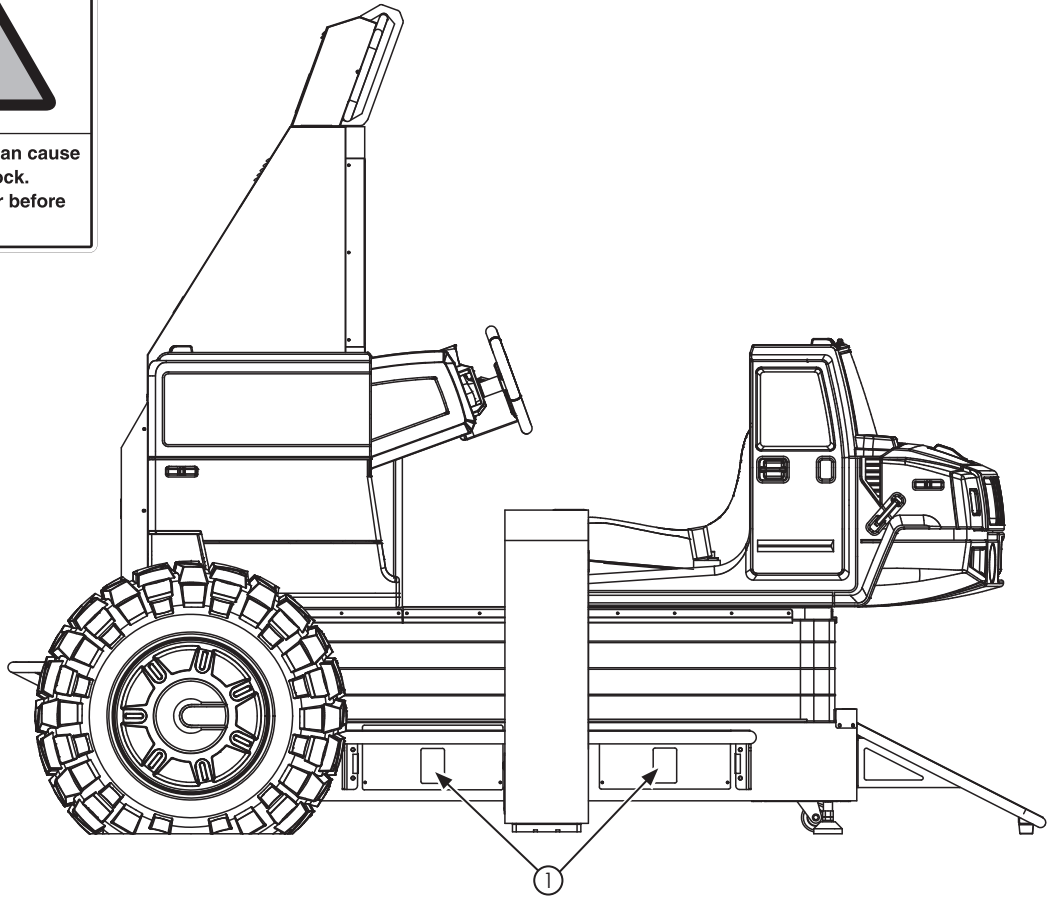
* Apposez un autocollant valide pour votre pays par-dessus l'autocollant en anglais.

① HMR-0011-EG

⚠ WARNING



High voltage can cause an electric shock. Turn off power before servicing.



1 FIG. 03

2 PRÉCAUTIONS À PRENDRE LORS DE L'INSTALLATION DU PRODUIT

AVERTISSEMENT

Ceci est une machine de jeux d'intérieur. Ne pas installer cette machine dehors. Installer cette machine dans les endroits ci-dessous peut causer un incendie, des chocs électriques, des accidents graves, des défaillances.

- Dans les endroits susceptibles d'être touchés par la pluie ou les fuites d'eau, sujets à un haut degré d'humidité ou à proximité d'une piscine d'intérieur, de douches, etc.
- Dans les endroits soumis directement à la lumière du soleil, sujets à une température élevée ou à proximité d'unités de chaleur, etc.
- Dans les endroits où sont entreposés des gaz inflammables ou à proximité de produits chimiques dangereux ou hautement inflammables et volatiles.
- Dans les endroits poussiéreux.
- Dans les endroits en pente.
- Dans les endroits sujets à n'importe quel type d'impact violent.
- À proximité des sorties de secours ou des extincteurs.
- Dans les zones où la température excède une température ambiante de 5 à 30 degrés centigrade.

2

PRÉCAUTIONS À PRENDRE LORS DE L'INSTALLATION DU PRODUIT

2-1 LIMITES D'UTILISATION

AVERTISSEMENT

- Vérifiez attentivement les spécifications électriques. Assurez-vous que ce produit est compatible avec le voltage et la fréquence du distributeur de courant de l'endroit où vous installez la machine. Une plaque décrivant les spécifications électriques est attachée à ce produit. Ne pas se conformer avec les spécifications électriques peut causer un incendie ou des chocs électriques.
- Un disjoncteur dédié et un mécanisme électrique de mise à terre sont nécessaires pour la tour de contrôle et chaque cabine de ce produit. Dans le cas contraire, cela peut causer un incendie ou des chocs électriques.
- Utilisez le type de câble ci-dessous pour une alimentation en intérieur. L'utilisation de câbles avec des spécifications électriques différentes peut causer un incendie ou des chocs électriques.

Monophasé CA 230 V, 10 A min.

- Utilisez une alimentation électrique indépendante équipée d'un disjoncteur détectant les fuites de courant à la terre. Utiliser une alimentation électrique sans disjoncteur peut causer un incendie dans le cas d'une surtension.
- Brancher trop de prises sur un bloc multiprises peut causer une surcharge ou un incendie.
- Utilisez le type de câble ci-dessous en tant que câble d'alimentation. L'utilisation de câbles avec des spécifications électriques différentes peut causer un incendie ou des chocs électriques.

Monophasé CA 230 V, 10 A min.

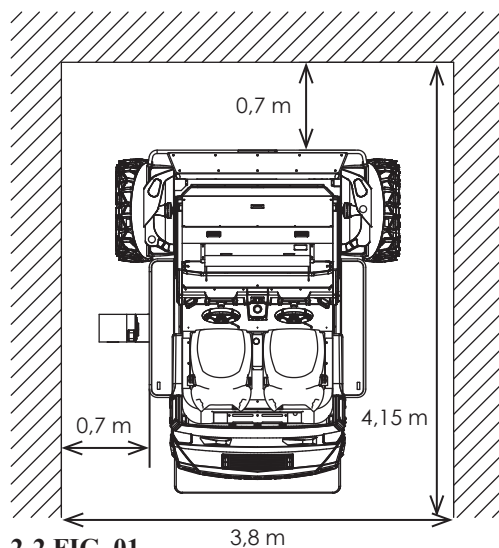
Consommation électrique

MAX. 6,7 A Monophasé AC 230 V, 50 Hz

2-2 ZONE D'UTILISATION

⚠ AVERTISSEMENT

- Pour utiliser correctement cette machine, vous devez disposer d'une zone de 3,8 mètres de largeur et 4,15 mètres de longueur. Ces dimensions sont nécessaires pour permettre aux clients de marcher autour de la machine et aussi de fournir une ventilation adéquate à celle-ci. Cette machine est une attraction. En conséquence, les joueurs peuvent tomber de la machine. Un joueur peut se blesser gravement à la tête. Soyez sûr de réserver un emplacement suffisant à l'utilisation de la machine.
- Utilisez un espace suffisamment grand comme spécifié dans ce manuel. Bloquer les grilles d'aération avec des objets peut générer de la chaleur et causer un incendie.
- SEGA ne peut être tenu responsable pour tout dommage causés à un tiers dans le cas du non respect de ces avertissements.
- Si la machine ne peut être transportée jusqu'à l'endroit de l'installation, lisez attentivement les instructions avant de la démonter. La machine doit être démontée selon les instructions du manuel. Ne pas la démonter d'une autre façon. Des outils et des procédures spécifiques sont nécessaires pour assembler et démonter les éléments mécaniques. Démontez ou assemblez la machine sans lire les instructions peut causer un accident, des chocs électriques, des courts-circuits ou des blessures graves. Si la machine ne peut être transportée après avoir suivi les instructions du manuel, contactez votre point de vente ou un bureau répertorié dans ce manuel.
- Si la machine est trop large pour être transportée après avoir suivi les instructions du manuel, ne penchez pas la machine sur le côté. Pencher la machine sur un seul côté peut causer des accidents durant le transport, endommager ou déformer les éléments ce qui peut causer des accidents durant le jeu.
- Pour installer ce produit, l'entrée doit être de 1,5 mètres de large et 1,8 mètres de hauteur. Si l'entrée est trop étroite, ne penchez pas la machine. Si tout le poids est mis sur les roues d'un seul côté, cela peut endommager ou déformer la machine, ou causer des accidents graves si une personne se retrouve coincée sous la machine.



2-2 FIG. 01

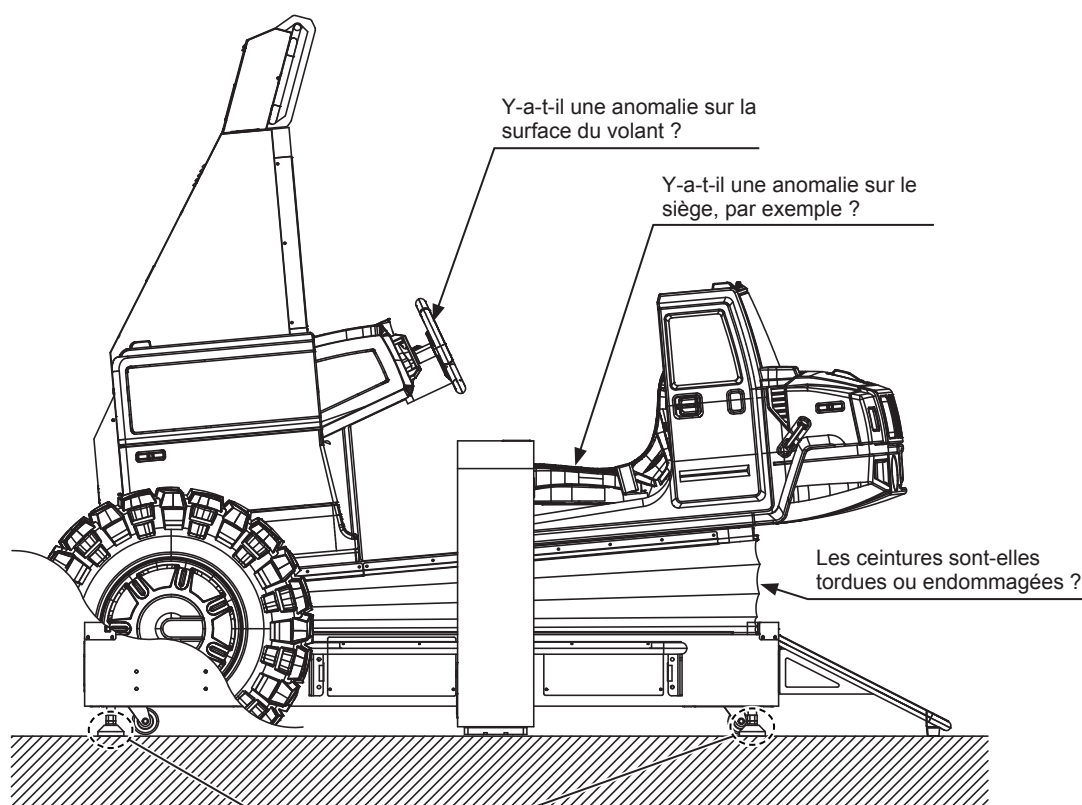
3 PRÉCAUTIONS À PRENDRE LORS DE L'UTILISATION DU PRODUIT

Afin d'éviter tout problème ou blessure, faites bien attention au comportement des visiteurs et des joueurs.

3-1 AVANT L'UTILISATION

⚠ AVERTISSEMENT

- Vérifiez que tous les ajusteurs sont en contact avec le sol. Si tel n'était pas le cas, la cabine pourrait bouger et causer un accident.



3-1 FIG. 01

S'assurer que tous les ajusteurs sont en contact avec le sol.

- Pour assurer une parfaite sécurité, faites un essai avant l'utilisation et vérifiez correctement les dispositifs de sécurité. Chaque cabine bouge, donc chacune d'entre elles est équipée de dispositifs de sécurité. Assurez-vous que ces dispositifs fonctionnent normalement.
- La ceinture attache-t-elle correctement le corps du passager ?
- La ceinture cause-t-elle des égratignures ou des frottements ?
- La machine s'arrête-t-elle lorsque la ceinture est détachée ?
- Les ceintures sont-elles correctement attachées aux sièges ?
- La machine s'arrête-t-elle lorsque le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) au centre du panneau de contrôle est appuyé ?
- La machine s'arrête-t-elle lorsque le détecteur au sol est déclenché ?
- Les soufflets sont-ils endommagés ?

AVERTISSEMENT

- Vérifiez chaque organe de sécurité et vérifiez aussi si une des cabines bouge anormalement. Un mouvement anormal peut causer un accident, aussi n'utilisez pas la machine avant d'avoir supprimé la cause de l'anomalie.
 - Est-ce que la cabine bouge dans la direction correspondante à la direction d'utilisation ?
 - Est-ce que la cabine bouge doucement ?
 - Y-a-t-il un quelconque flottement indésirable dans la cabine ?
 - Y-a-t-il un bruit inhabituel émis quand la cabine fonctionne ?
 - Y-a-t-il une vibration inhabituelle produite quand la cabine fonctionne ?
 - La cabine s'arrête-t-elle dans une position stable quand le jeu est terminé ?
 - Y-a-t-il des fêlures ou des cassures sur les endroits que le joueur touche directement, comme le volant ?
 - Y-a-t-il des objets sur le siège ?
- Si une anomalie apparaît dans le mécanisme de la cabine, arrêtez immédiatement son utilisation, coupez l'alimentation, et contactez l'agence indiquée dans ce manuel ou le lieu d'achat du produit. Si vous continuez d'utiliser le produit alors qu'il comporte une anomalie, un accident sérieux tel qu'un choc électrique, un court-circuit, un incendie, ou une chute, peut se produire.
- Le mouvement de la cabine ne s'arrête pas si la cabine est touchée par une autre personne que le joueur. Surveillez bien la machine pendant le jeu.
- Si un élément associé à l'actionneur du mécanisme de la cabine se casse ou se déforme, nécessitant un remplacement ou une réparation de l'élément, demandez à l'agence indiquée dans ce manuel ou au lieu d'achat du produit de faire ce travail. Une connaissance spécialisée, une expertise technique, et des outils spécifiques sont nécessaires pour toute réparation. Si vous essayez de le faire vous-même, un accident peut se produire.
- Assurez-vous d'ajuster correctement l'écran à cristaux liquides. Pour l'utilisation de cette machine, ne laissez pas l'écran clignoter ou dévier sans correction. L'inobservation de ces recommandations peut avoir des conséquences graves sur la condition physique des joueurs ou des clients.
- Il est conseillé de préparer un espace de repos pour les joueurs se sentant malades après avoir joué.
- Ne mettez pas d'objet lourd sur la machine. Ceci peut causer une chute accidentelle ou endommager certains des éléments.
- Ne grimpez pas sur la machine. Ceci peut causer une chute accidentelle. Pour vérifier le dessus de la machine, utilisez un escabeau.
- Afin d'éviter les chocs électriques, vérifiez qu'aucun élément de porte ou de protection ne soit endommagé ou manquant.
- Afin d'éviter les chocs électriques, les courts-circuits ou l'endommagement d'éléments, ne placez pas les objets suivants sur ou autour de la machine.
Vases ou pots de fleurs, coupes, réservoirs d'eau, produits cosmétiques, et conteneurs ou récipients contenant des produits chimiques ou de l'eau.

ATTENTION

- Inspectez les objets suivants lors d'une partie d'essai. Si une erreur de n'importe quel type survient, utilisez le Mode Test, etc., pour résoudre le problème. Si vous continuez à utiliser le produit, cela peut causer un accident ou des dommages irréparables aux composants.
 - Est-ce que le volant et la cabine bougent doucement durant le processus d'initialisation ?
 - Y-a-t-il quelque chose d'étrange dans l'utilisation du volant ou des pédales ?
 - Y-a-t-il une anomalie dans le mécanisme de réaction du volant ?
 - Y-a-t-il un ajustement incorrect de l'écran à cristaux liquides ?
 - Est-ce que les ceintures sont tordues ou une de leur vis est-elle tombée ?
- Lors du nettoyage quotidien, soyez sûr de chercher sur la surface du volant, de la boîte de vitesse, et des autres parties que le joueur touche avec ses mains, tout dommage, craquelure, ou vis desserrées. Si un joueur utilise la machine alors qu'elle est endommagée, qu'elle a des craquelures ou des vis desserrées, le joueur peut se blesser.
- Lors du nettoyage quotidien, assurez-vous de chercher toute anomalie, humidité, etc., du siège. Sinon, un sabotage délibéré ou une négligence peuvent passer inaperçus.

IMPORTANT

- Les joueurs tiennent directement le contrôleur avec leurs mains nues, il est donc recommandé de fournir des serviettes humides (ou serviettes en papier).
- Prenez soin de nettoyer le volant et le siège fréquemment.
- Prévoir un conteneur ou de l'espace pour entreposer les bagages des clients, etc. Pour éviter les accidents et protéger les éléments, prendre des mesures pour empêcher les joueurs d'amener des objets comme les parapluies, des jus de fruit ou d'autres boissons, dans la zone où la machine est installée.
- Pendant le jeu en réseau, si la communication est interrompue pour une quelconque raison, chaque jeu continuera indépendamment des autres. De même, si la communication est interrompue pendant le mode d'accueil du client, l'écran de test apparaît.
- Quand une cabine connectée pour le jeu en réseau entre en mode test, les autres cabines afficheront l'écran test. Ne mettez pas sans raison une cabine en mode test si un client joue, même si la cabine n'est pas utilisée.
- Vous pouvez ajuster les réglages de jeu et de paiement (crédits/pièces) individuellement, même pour les cabines qui sont connectées au jeu en réseau. Vous pouvez aussi changer les réglages d'une cabine individuelle pour des joueurs avancés, ou débutants, par exemple. Cependant, il est préférable de régler toutes les cabines avec les mêmes paramètres. Si vous faites une erreur dans les réglages de paiement, il est probable que la balance des paiements ou d'autres paramètres seront affectés de façon négative.

3-2 DURANT L'UTILISATION (PRÉCAUTIONS LIÉES AUX CLIENTS)

Afin d'éviter les accidents et les problèmes inutiles, les assistants ou l'opérateur doivent s'engager à toujours faire attention au comportement des joueurs et des clients. Cette machine a des cabines mouvantes de la taille d'une voiture. Un client ou un joueur peut parfois se comporter d'une façon inattendue. Soyez donc conscient de mesures de sécurité, et arrêtez tout comportement considéré comme dangereux.

AVERTISSEMENT

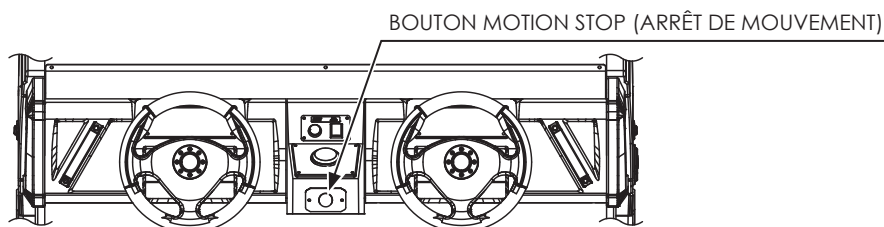
- Pour des mesures de sécurité, n'autorisez aucune des personnes suivantes à jouer à ce jeu.
 - Les personnes ayant une haute pression artérielle ou des problèmes cardiaques.
 - Les personnes qui ont déjà connu des convulsions musculaires (crise d'épilepsie) ou des pertes de conscience en jouant à des jeux vidéo, etc.
 - Les personnes qui ont des problèmes au dos ou à la colonne vertébrale.
 - Les personnes sous l'influence d'alcool ou de drogues.
 - Les femmes enceintes ou susceptibles de l'être.
 - Les personnes fatiguées ou malades.
 - Les personnes qui ne suivent pas les instructions du personnel.
 - Les personnes qui ne peuvent pas saisir l'unité de contrôle de façon assurée, en raison d'immobilité dans les doigts, les mains ou les bras.
 - Les personnes qui ignorent les affichages d'avertissement du produit.
- Le jeu ne peut pas être joué en étant assis dans une chaise roulante.
- Pour des raisons de sécurité, les personnes dont la taille est inférieure à 140 cm ne peuvent pas jouer sur cette machine, même en attachant correctement la ceinture.
- Même des joueurs n'ayant jamais été affectés par un stimulus lumineux peuvent expérimenter durant le jeu des vertiges ou des maux de tête selon leur condition physique. Les jeunes enfants sont particulièrement enclins à subir ces symptômes. Prévenir ceux qui sont en charge des jeunes enfants de les surveiller durant le jeu.
- Demandez aux personnes qui sont tombés malades pendant le jeu de passer un examen médical.
- Afin d'éviter les blessures suite à des chutes ou des chocs électriques dus à des boissons renversées, demandez aux joueurs de ne pas placer d'objets lourds ou de boissons sur la machine.
- Afin d'éviter des chocs électriques ou des courts-circuits, demandez aux clients de ne pas mettre leurs mains, leurs doigts ou d'autres corps étrangers dans les ouvertures de la machine ou les petites ouvertures dans et autour des portes.
- Pour des raisons de sécurité, des indicateurs d'avertissement comme des étiquettes sont placés sur la machine. Cependant, un joueur négligent ne lira généralement pas ces avertissements. L'assistant doit désigner les marches et la différence de niveau sur la cabine afin de prévenir un accident.

AVERTISSEMENT

- Afin d'éviter les chutes graves, arrêtez immédiatement tout client qui s'appuie ou grimpe sur la machine, etc.
- Pas plus de 2 personnes ne doivent s'asseoir dans la machine. Informez les clients que 3 joueurs ou plus ne peuvent s'asseoir sur les sièges. Dépasser la limite de joueurs autorisés peut causer des accidents.
- Demandez aux clients de ne pas monter sur ou dans toute partie de la cabine autre que le siège, telles que l'arrière de la cabine ou derrière le dos du siège. Si cela n'est pas observé, les joueurs peuvent tomber, chuter, ou se coincer dans la cabine.
- Entrer dans la cabine avec un parapluie mouillé ou des chaussures mouillées est strictement interdit. Il y a des éléments électriques et des câbles sous le plancher de la cabine. Si ces éléments entrent en contact avec un liquide, cela peut causer un choc électrique ou un court-circuit. Soyez particulièrement prudent lorsque vous opérez la machine pendant les jours de pluie.
- Prenez soin à ne pas mettre d'objet lourd sur la cabine ou le siège. L'objet peut heurter le joueur durant le mouvement de la cabine.
- Demandez aux clients de ne pas jouer avec un enfant sur les genoux. Cela peut causer un accident, l'enfant peut se coincer entre le panneau de contrôle et le joueur, ou tomber de la cabine.
- Demandez aux joueurs de ne pas se mettre debout pendant le jeu lorsque la cabine bouge. Cela peut résulter dans une chute du joueur hors de la cabine.
- Demandez aux personnes qui ne jouent pas de rester à distance de la machine quand un jeu est en cours. Si une personne touche la cabine mouvante, cela peut résulter en un accident, la personne peut tomber ou se coincer les doigts dans les soufflets du siège.
- Un jeune enfant n'est parfois pas capable de reconnaître le danger. Demandez à la personne accompagnant l'enfant d'être attentif et de s'assurer que celui-ci n'approche pas de la machine.

⚠ ATTENTION

- Empêchez immédiatement les actes violents comme frapper ou donner des coups de pied dans la machine. De tels actes peuvent causer des dommages aux composants ou faire se renverser la cabine, résultant en des blessures graves.
- Des objets tels que les grosses bagues peuvent causer des blessures aux doigts pendant le jeu. Avant le jeu, demandez aux joueurs de retirer tous les accessoires pouvant causer des accidents.
- Informez les joueurs qu'un volant ne doit jamais être tenu par deux joueurs ou plus durant le jeu. Sinon, il peut y avoir une collision mineure ou majeure.
- Expliquez que le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) peut être pressé pour arrêter le jeu à tout moment si un joueur se sent mal.



3-2 FIG. 01

Le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) se trouve au centre du panneau de contrôle.

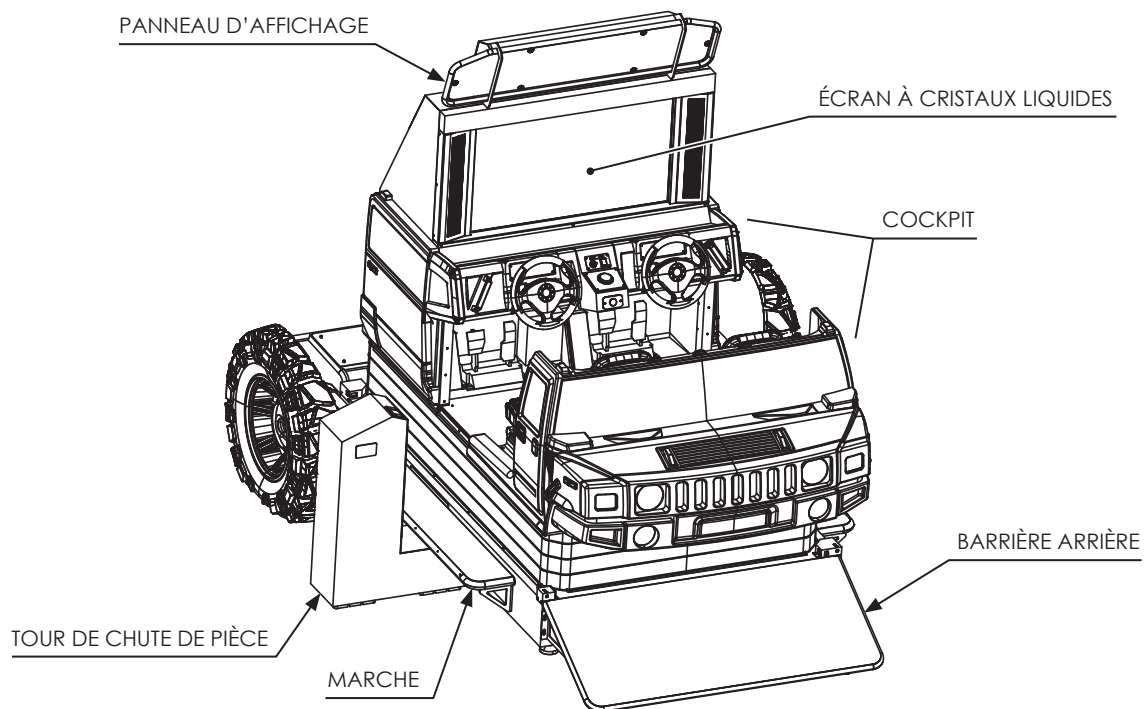
Ce bouton arrête les mouvements de la machine durant le jeu. Vous pouvez activer ce bouton à partir de l'écran de sécurité. Appuyez une fois sur le bouton pour arrêter les mouvements de la machine et remettre le siège dans sa position par défaut. Le MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) ne peut être annulé et la machine ne bougera plus jusqu'à la fin de la partie.

- Expliquez que l'assistant arrêtera le jeu si il/elle juge la situation dangereuse.
- Ne permettez pas aux autres clients de toucher les éléments en utilisation durant le jeu. Sinon, il peut y avoir des accidents ou des conflits entre clients.
- Il y a des marches et des différences de niveau sur chaque cabine, demandez donc aux joueurs d'être prudent en quittant la cabine.
- Ne permettez pas aux joueurs d'étendre leurs mains ou leurs pieds en dehors de la cabine pendant le jeu. Sinon, il peut en résulter des ecchymoses, des entorses ou d'autres blessures accidentelles.
- Demandez aux joueurs d'ajuster le siège à leur taille dans la direction avant ou arrière. Si un joueur joue dans une position mal ajustée, il/elle peut subir une blessure ou se sentir inconfortable.

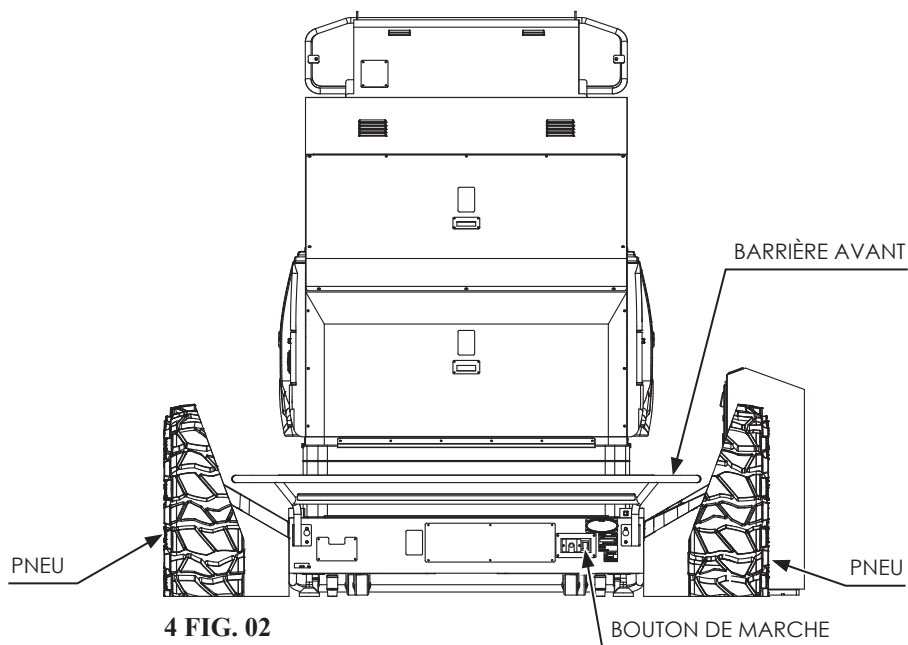
STOP IMPORTANT

- Si un joueur porte un sac à main ou d'autres objets sur la cabine, ils peuvent tomber ou rouler quand la cabine bouge, résultant en blessure ou endommager l'objet. Demandez aux joueurs de ne pas emmener d'objets fragiles, etc. sur la cabine.
- A la fin d'une partie, assurez-vous que le joueur n'a rien oublié ou laissé tomber.

4 DESCRIPTIONS DES ÉLÉMENTS



4 FIG.01



4 FIG. 02

4 TABLEAU 01

ÉLÉMENT	Largeur x Profondeur x Hauteur	Poids
COCKPIT	1 400 mm x 2 380 mm x 1 750 mm	622,6 kg
PANNEAU D'AFFICHAGE	1 205 mm x 300 mm x 325 mm	14,2 kg
MARCHE	230 mm x 1 105 mm x 160 mm	18 kg
BARRIÈRE AVANT	1 755 mm x 165 mm x 270 mm	7,6 kg
BARRIÈRE ARRIÈRE	1 325 mm x 500 mm x 280 mm	11,6 kg
TOUR DE CHUTE DE PIÈCE	600 mm x 230 mm x 850 mm	22,4 kg
PNEU	470 mm x 820 mm x 720 mm	15 kg

5 ACCESSOIRES

Confirmez que les accessoires ci-dessous ne manquent pas lorsque vous installez la machine.

Les accessoires indiqués comme « Rechange » dans les remarques peuvent être utilisés mais sont inclus en tant que pièce de rechange.

Si vous n'avez pas assez de manuels de jeu, demandez à votre point de vente ou à un bureau répertorié dans ce manuel de vous fournir des manuels supplémentaires.

5 TABLEAU 01

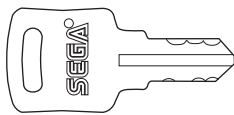
DESCRIPTION : MANUEL DU PROPRIÉTAIRE
 Part No. (Qté.) : 420-7168-02 (1)
 Remarque : Ce manuel
 Figures :
 Les éléments non étiquetés avec des numéros ne sont pas encore enregistrés ou ne peuvent pas être enregistrés.
 Conservez et utilisez ces éléments avec soin. Certains éléments ne peuvent être achetés séparément.

MANUEL DU RÉPARATEUR
 420-7156-02 (1)

CATALOGUE DES ÉLÉMENTS
 420-7169-01 (1)
 Liste des éléments

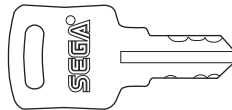
MANUEL D'UTILISATION LINDBERGH
 420-6921-01 (1)
 Explication du système d'arcade

PASSE-PARTOUT
 220-5793-2-A001 (2)
 Pour ouvrir/fermer les portes

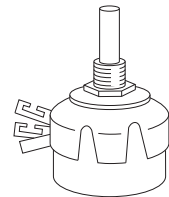


La clé principale est incluse dans le manuel et avec les autres accessoires.

CLÉ
 (2)
 Chaque clé est utilisée pour ouvrir et fermer la chute de pièce pour les sièges. Chaque clé est différente. Les clés sont incluses à l'intérieur des portes de chute de pièce.



VOLUME
 220-5753 (2)
 Rechange



AUTOCOLLANTS NUMÉRO DE VOITURE 0001
 HMR-0023 (1)



AUTOCOLLANTS NUMÉRO DE VOITURE 0002
 HMR-0024 (1)



AUTOCOLLANTS NUMÉRO DE VOITURE 0003
 HMR-0025 (1)



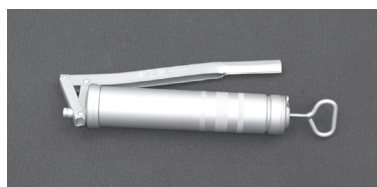
AUTOCOLLANTS NUMÉRO DE VOITURE 0004
 HMR-0026 (1)



GRAISSE
 090-0314 (1)
 Pour graisser les éléments de la machine (voir 7-1).



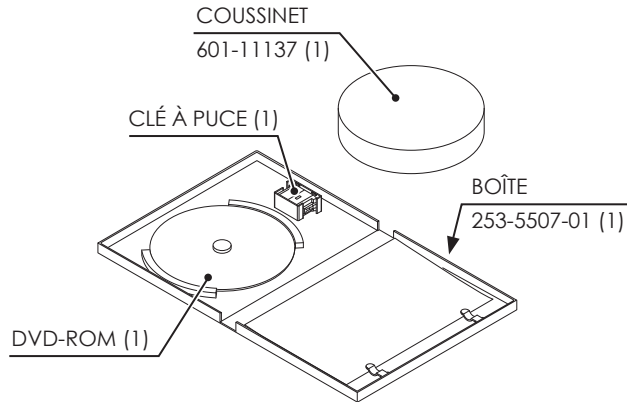
PISTOLET À GRAISSE
 090-0315 (1)
 Pour graisser les éléments de la machine (voir 7-1).



TUYAU À GRAISSE
 090-0316 (1)
 Pour graisser les éléments de la machine (voir 7-1).

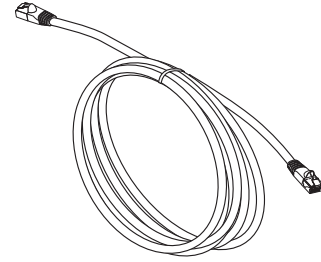


KIT DVD (1)
Logiciel



REMARQUE : Lorsque vous commandez seulement un DVD-ROM, spécifiez le numéro de série 610-0726-0057 (DVD SOFT HMR).

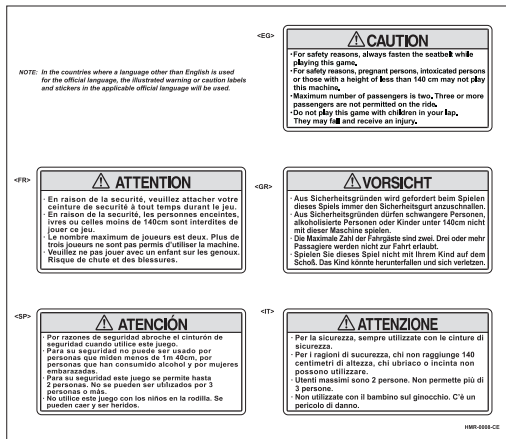
CÂBLE LAN (8m)
HMR-0027 (1)



AUTOCOLLANTS
844-0026D-02 (1)

844-0026D-02

AUTOCOLLANTS PL
HMR-0008-CE (1)
Voir pages 2 à 4.



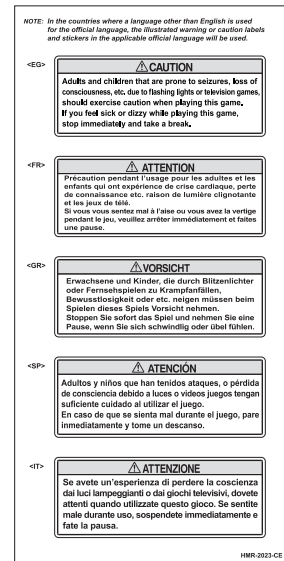
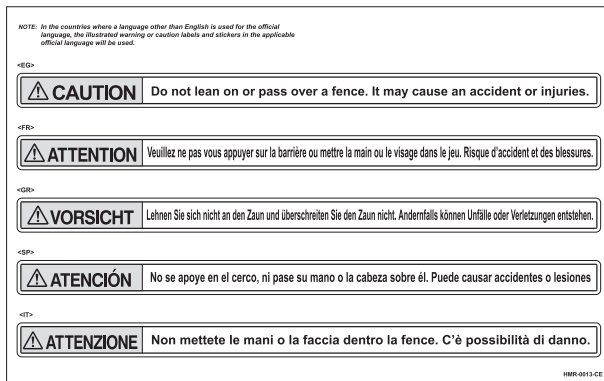
AUTOCOLLANTS PL
HMR-0014-FR/SP/IT/GR (1 pc.)
Voir pages 2 à 4.

AUTOCOLLANTS PL
HMR-0015-FR/SP/IT/GR (2 pc.)
Voir pages 2 à 4.

AUTOCOLLANTS PL
HMR-0016-FR/SP/IT/GR (2 pc.)
Voir pages 2 à 4.

AUTOCOLLANTS PL
HMR-2023-CE (1)
Voir pages 2 à 4.

AUTOCOLLANTS PL
HMR-0013-CE (1)
Voir pages 2 à 4.



Le LECTEUR DVD DRIVE et le câble DVD sont vendus séparément mais sont requis pour installer le logiciel de ce produit. Si vous ne les avez pas lors de l'installation de la machine, contactez votre vendeur. Sinon, utilisez le numéro du kit ci-dessous pour commander un lecteur.

5 TABLEAU 02 LECTEUR DVD XKT-1515-01 POUR LINDBERGH (EN ANGLAIS)

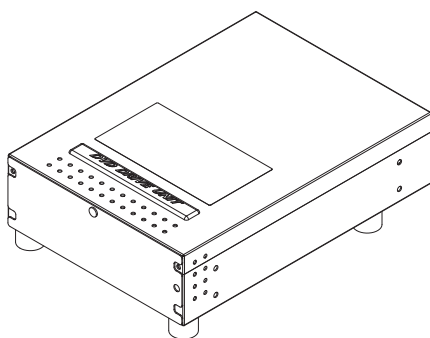
MANUEL DE RÉVISION DVP ANGLAIS

420-6923-01 (1)

LECTEUR DVD

610-0719-01-91 (1)

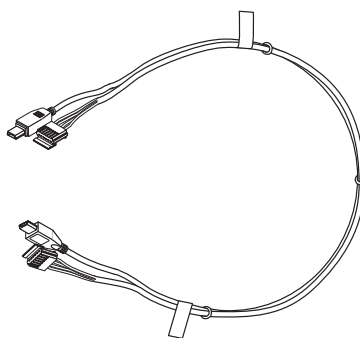
Pour l'installation du logiciel



CÂBLE COAXIAL DVD

605-0094 (1)

Pour l'installation du logiciel



6 JOUER AU JEU

6-1 PRESENTATION DU JEU

- Il s'agit d'un jeu de course tout terrain mettant en scène la fameuse GM Hummer. La robuste Hummer parcourt des routes rugueuses, franchissant les divers obstacles qui se dressent sur son chemin.
- En détruisant les différents obstacles, le joueur emmagasine du Turbo. Lorsque la Jauge Turbo atteint son niveau maximum, il est possible d'utiliser le Turbo. L'objectif est d'utiliser le Turbo judicieusement pour atteindre l'arrivée et remporter la course.
- Il y a 4 courses au total (débutant/intermédiaire/expert/pro). Il y a 4 types de courses disponibles : une région sauvage avec de nombreux rochers, une jungle inexplorée avec des obstacles naturels, une montagne enneigé au climat glacial et une usine abandonnée avec des chemins compliqués.
- La cabine bouge selon la vue depuis le capot avant du Hummer. Le mouvement biaxial permet une reconstitution incroyable en 3 dimensions des sensations éprouvées lors d'une course tout-terrain.
- Un « système de changement de conducteur » permet à 2 personnes de jouer alternativement en utilisant 2 volants. Ce jeu est idéal pour les couples ou les groupes d'amis, et permet à tout le monde de s'amuser. (Il est possible d'utiliser 2 à 4 cabines pour les parties les uns contre les autres.)

6-1-1 COMMANDES DE BASE

- **CONDUIRE**

Pour diriger la voiture. Il y a un volant pour le siège de droite et de gauche. Si le mode « 2 conducteurs » est sélectionné, les joueurs de droite et de gauche peuvent s'amuser à conduire l'un après l'autre.

- **ACCÉLÉRATION**

La voiture accélère.

Durant un saut, appuyez sur l'accélérateur pour que la voiture s'élève. Si vous appuyez doucement, la voiture redescend. Lorsque vous atterrissez, utilisez l'accélérateur pour que les 4 roues touchent le sol en même temps et gagner un Bonus Turbo.

- **FREIN**

La voiture ralentit puis s'arrête si vous appuyez sur le frein.

- **Bouton TURBO**

Lorsque la Jauge Turbo en bas à droite de l'écran atteint le maximum, vous pouvez utiliser un Turbo. Appuyez pour que la voiture accélère rapidement.

- **Bouton VIEW CHANGE (CHANGEMENT DE VUE)**

Changer entre 2 vues différentes.

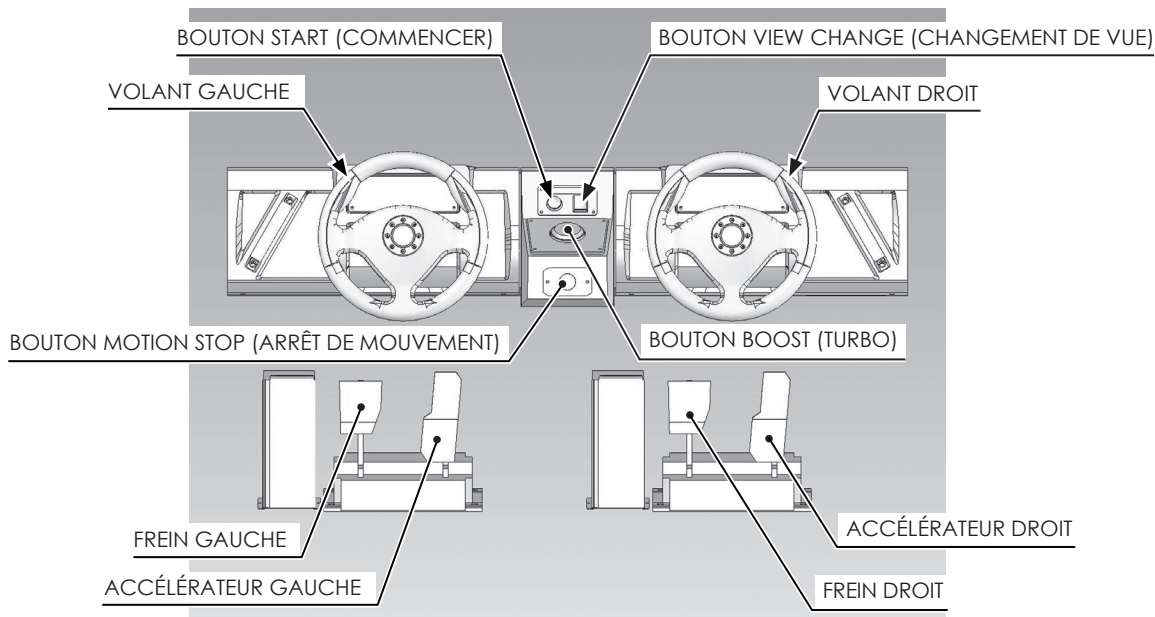
- **Bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT)**

Arrête les mouvements de la cabine durant une partie. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, les mouvements s'arrêtent jusqu'à la fin de la partie.

Arrêt de mouvement automatique

Durant une course, si la ceinture d'un joueur n'est pas attachée ou si le détecteur au sol est activé, les mouvements de la cabine s'arrêtent immédiatement.

Si la course s'arrête alors que le siège est incliné, 2 minutes après l'écran de présentation, le message « Moving seat to mid-position. » (« Retour du siège dans sa position normale ») s'affiche et le siège retourne dans position par défaut. Si le détecteur au sol est déclenché alors que le siège retourne dans sa position par défaut, le mouvement du siège est de nouveau interrompu. Dans ce cas, le siège revient au centre après 2 minutes.



6-1-1 FIG. 01

6-1-2 VOITURES

Il y a 6 types de voitures disponibles.

6-1-2 TABLEAU 01

Modèle de voiture	Type	
	H1	Rally
H2	Rally	Multi-usage
H3	Rally	Ville

6-1-3 COURSES

Il y a 4 courses au total. Toutes les courses se déroulent sur des circuits.

Le nombre d'étoiles (★) correspond au niveau de difficulté.

6-1-3 TABLEAU 01

Course	Difficulté (1-4)	Tours
CANYON RAVAGÉ	★☆☆☆	4
JUNGLE ISOLÉE	★★☆☆	3
VALLÉE CARIBOU	★★★☆☆	2
COLLINE INDUSTRIELLE	★★★★	2

6-2 MODE LOCAL

6-2-1 MODE 1 JOUEUR

- **MODE COURSE**

Dans ce mode, 20 voitures (la voiture du joueur et 19 voitures contrôlées par l'ORDINATEUR) s'affrontent dans une course.

- **MODE CHRONO**

Le joueur doit finir la course dans le meilleur temps.

Ce mode ne peut être sélectionné qu'avec 1 seul joueur.

REMARQUE : Dans « Mode Course » et « Mode Chrono », la partie s'arrête lorsque le temps atteint 0. Le joueur gagne du temps supplémentaire lorsqu'il traverse un checkpoint ou complète un tour.

6-2-2 MODE VERSUS (MODE VS)

Ce mode permet aux joueurs de s'affronter les uns contre les autres dans le même endroit. Il est possible d'utiliser 4 cabines maximum en mode versus.

Lorsqu'un joueur traverse un checkpoint, le temps supplémentaire est ajouté à tous les joueurs.

Lorsqu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, le temps restant des autres joueurs devient 10 secondes. Si les autres joueurs ne finissent pas la course dans les 10 secondes, la partie est terminée.

Dans ce cas, la place du joueur à la fin de la course est déterminée par sa position lorsque le temps a atteint 0.

6-3 COMMENT JOUER

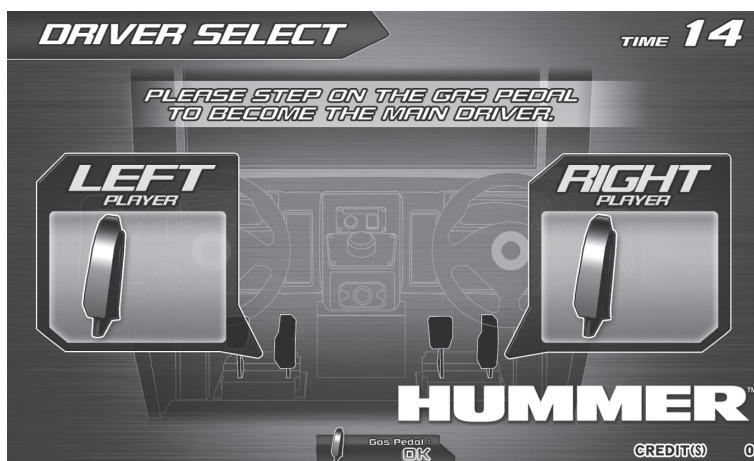
- 1 Insérez des pièces. Lorsque le nombre de crédits nécessaires pour jouer est atteint, appuyez sur le bouton Start pour commencer la partie.
- 2 Le jeu attend des adversaires qui se trouvent sur d'autres machines. Le Mode Versus commence si les pièces nécessaires sont insérées dans une autre machine alors que vous attendez des adversaires. L'attente s'arrête lorsque le compteur est à 0 ou que le nombre de joueurs requis est atteint. La partie débute avec le nombre de joueurs en attente. (Le Mode 1 Joueur débute s'il y a une seule machine.)

REMARQUE : L'écran d'attente des adversaires ne s'affiche pas s'il n'y a qu'une seule machine ou que celle-ci n'est pas configurée pour le Mode Versus.



6-3 FIG. 01

- 3 Décidez quel joueur sera le conducteur principal et fera les diverses sélections à l'écran. Le joueur qui appuie sur l'accélérateur devient le conducteur principal. Si le temps atteint 0, le joueur de gauche devient automatiquement le conducteur principal.



6-3 FIG. 02

- 4** Sélectionnez le nombre de joueurs. Utilisez le volant pour sélectionner le nombre de joueurs puis confirmez en appuyant sur l'accélérateur.



6-3 FIG. 03

L'écran de confirmation du passager s'affiche pour confirmer la présence d'un passager si vous avez sélectionné « PASSENGER: NO » (« PASSAGER : NON »). Même en Mode 1 Joueur, si quelqu'un s'assoit à côté de vous, soyez bien sûr de sélectionner « PASSENGER: YES » (« PASSAGER : OUI »). Utilisez le volant pour sélectionner puis confirmez en appuyant sur l'accélérateur.



6-3 FIG. 04

- 5** Sélectionnez le mode de jeu. Utilisez le volant pour sélectionner le mode puis confirmez en appuyant sur l'accélérateur. (Seulement si vous avez sélectionné 1 joueur en Mode 1 Joueur.)



6-3 FIG. 05

- 6 Sélectionnez la voiture que vous désirez utiliser. Utilisez le volant pour sélectionner la voiture puis confirmez en appuyant sur l'accélérateur.



6-3 FIG. 06

- 7 Sélectionnez la course. Utilisez le volant pour sélectionner la course puis confirmez en appuyant sur l'accélérateur.

En Mode Versus, la course est choisie par vote. Si 2 courses ont récolté le même nombre de votes, la course la plus facile est sélectionnée automatiquement.



6-3 FIG. 07

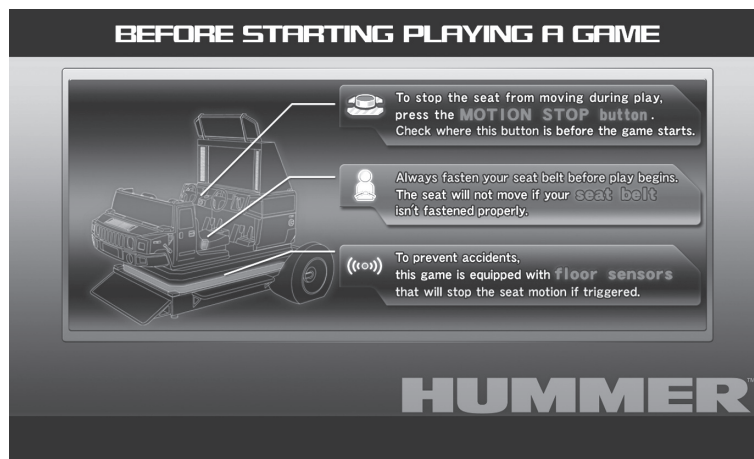
- 8 L'écran TIPS (ASTUCES) vous donne des conseils pour le jeu.



6-3 FIG. 08

9 Précautions pour jouer en toute sécurité.

- Si vous appuyez sur le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT), le message « MOTION STOP button was pressed. » (« Le bouton ARRÊT DE MOUVEMENT a été activé. ») s'affiche et le siège ne bouge pas au début de la course. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) lorsque l'écran de confirmation de sécurité est à l'écran, le message « MOTION STOP button was released. » (« Le bouton ARRÊT DE MOUVEMENT a été désactivé. ») s'affiche et le siège bouge durant la course.
- Si la ceinture du conducteur ou du passager n'est pas attachée, le message « Please fasten your seat belt. » (« Veuillez attacher votre ceinture ») s'affiche.
Si vous restez dans le même siège après la partie précédente sans détacher votre ceinture, le message « Please temporarily unfasten seat belt, then fasten again. » (« Veuillez temporairement détacher votre ceinture puis la rattacher ») s'affiche.
- Si le détecteur au sol est déclenché, le message « The floor sensor has been triggered. » (« Le détecteur au sol a été déclenché ») s'affiche.



6-3 FIG. 09

10 Voici les informations affichées à l'écran.

Les informations affichées sont différentes selon le Mode 1 Joueur (Course), le Mode 1 Joueur (Chrono) et le Mode Versus.

■ Mode 1 Joueur (Course)

Position, nombre de tours, course

Temps restant, icône de navigation

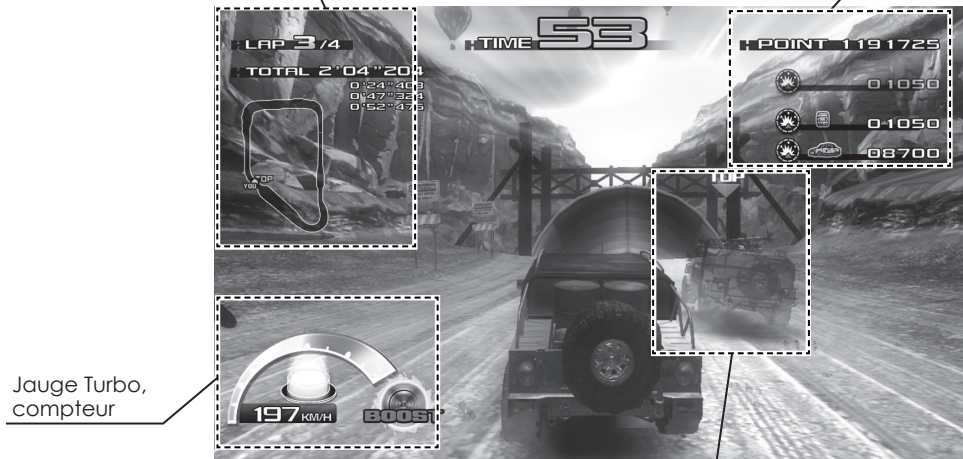


6-3 FIG. 10

■ Mode 1 Joueur (Chrono)

Nombre de tours, information chrono, course

Score, objets détruits



6-3 FIG. 11

Fantôme des meilleurs joueurs (uniquement si vous ne faites pas partie des meilleurs scores)

■ Mode Versus

Position, nombre de tours, course

Temps restant

Score



6-3 FIG. 12

Changement de conducteur

Les icônes volant montrent quel joueur, à droite ou gauche, conduit. L'écran de jeu ci-dessous montre que le joueur de gauche est en train de conduire.

Les joueurs alternent selon des conditions telles que entrer en collision avec d'autres voitures ou des murs, traverser des checkpoints, etc.



6-3 FIG. 13

Icône volant

11 Lorsque la course est terminée, les résultats s'affichent (écran des résultats). Les informations dépendent du mode.



6-3 FIG. 14

12 Si vous entrez dans le classement, vous pouvez mettre votre nom. Ce nom (4 lettres) sera affiché à l'écran de présentation.

Utilisez le volant pour sélectionner les lettres et confirmez avec l'accélérateur ou le bouton Start.



6-3 FIG. 15

13 Après la course, si vous sélectionnez « YES » lorsque « TRY AGAIN? » (« RÉESSAYER ? ») s'affiche à l'écran, vous devez refaire les sélections pour la prochaine partie en commençant par la voiture. Le conducteur principal, la présence de passager et le mode de jeu sont les mêmes que lors de la partie précédente et ne peuvent être changés.

Si vous sélectionnez « YES » à l'écran « TRY AGAIN? », il n'est pas nécessaire de détacher et rattacher sa ceinture. Si le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) a été appuyé, il sera annulé.



6-3 FIG. 16

6-4 AUTRES FONCTIONS

- **Mode Conduite Automatique**

Si le joueur n'appuie pas sur l'accélérateur dans les 5 secondes qui suivent le début de la course, le Mode Conduite Automatique commence et la voiture roule automatiquement. Appuyez sur l'accélérateur ou le frein pour annuler le Mode Conduite Automatique.

- **Bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT)**

Si le bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT) est appuyé durant une course, le siège retourne à sa position par défaut puis s'arrête. Le siège ne bouge plus jusqu'à la fin de la course.

- **Appareils de sécurité**

- Durant une course, si la ceinture du siège du conducteur ou du passager est détachée, le message « Please fasten your seat belt. Seat is in a halt. » (« Veuillez attacher votre ceinture. Le siège est à l'arrêt. ») s'affiche et le siège s'arrête immédiatement de bouger. Lorsque la ceinture est attachée, le message « Starting seat operation. » (« Début de la mise en marche du siège ») s'affiche et le siège bouge de nouveau.
- Durant une course, si le détecteur au sol est activé, le message « Floor sensor is reacting. Seat is in a halt. » (« Le détecteur au sol est activé. Le siège est à l'arrêt. ») s'affiche et le siège s'arrête immédiatement de bouger. Lorsque le détecteur au sol est désactivé, le message « Starting seat operation. » (« Début de la mise en marche du siège ») s'affiche et le siège bouge de nouveau.
- Si la ceinture n'est pas détachée entre la fin de la partie et le début de la prochaine partie sur le même siège, le message « Please temporarily unfasten seat belt, then fasten again. Seat is in a halt. » (« Veuillez temporairement détacher votre ceinture puis la rattacher ») s'affiche et le siège ne bouge plus. Si la ceinture est détachée puis rattachée, le message « Starting seat operation. » (« Début de la mise en marche du siège ») s'affiche et le siège bouge.

6-5 CONSEILS POUR JOUER AU JEU

- **DESTRUCTION**

Lorsque vous détruisez des obstacles placés sur la course, vous accumulez du Turbo et des points.

Détruire le plus d'obstacles possible pour obtenir du Turbo rapidement est la clé de la victoire.

En Mode Versus, vous pouvez renverser la situation en votre faveur en détruisant stratégiquement les obstacles avant vos adversaires.

- **TURBO**

Vous obtenez du Turbo en détruisant des obstacles durant la course.

Lorsque la Jauge Turbo atteint son maximum, le bouton s'illumine en bleu.

Vous accélérez rapidement lorsque vous appuyez sur le bouton TURBO.

Durant le Turbo, vous êtes invincible. Si vous touchez des voitures concurrentes, vous pouvez les repousser pour obtenir des points.

Lorsqu'il y a 2 conducteurs, le changement de conducteurs n'intervient pas lorsque vous percutez une voiture concurrente ou un mur car vous êtes invincible.

- **ATTERISSAGE**

Durant un saut, vous pouvez contrôler l'inclinaison avant/arrière de la voiture en appuyant sur l'accélérateur et la rotation droite/gauche en tournant le volant vers la droite ou la gauche.

Lorsque vous atterissez, si vous pouvez contrôler la voiture pour que ses 4 roues touchent le sol en même temps, vous recevez un Bonus Turbo.

- **DRIFT**

En freinant doucement et en tournant fortement le volant avant un virage, vous pouvez exécuter un « drift » (technique de dérapage) et passer le virage plus rapidement. L'important est de tourner le volant assez tôt avant d'aborder le virage.

Lorsque la voiture commence à déraiper, elle commence à glisser de gauche à droite. Contrebraquez à l'aide du volant pour maintenir la voiture droite sur la route.

7 INSPECTION PÉRIODIQUE

AVERTISSEMENT

- Vérifiez une fois par an si les câbles d'alimentation ne sont pas endommagés, si les prises sont correctement insérées, si la poussière ne s'est pas accumulée dans les prises de courants, etc. Utiliser la machine avec de la poussière qui s'est accumulée peut causer un incendie ou des chocs électriques.
- Environ une fois par an, contactez le bureau agréé ou le distributeur, etc. où le produit a été acheté pour s'informer sur l'entretien interne de la machine. Utiliser la machine avec de la poussière qui s'est accumulée à l'intérieur peut causer un incendie ou des accidents. Un entretien professionnel peut nécessiter des frais.
- Il y a un risque d'accidents impliquant des courts-circuits ou des incendies causés par des facteurs tels que la détérioration de l'insolation des équipements électriques ou électroniques. Vérifiez les anomalies diverses telles que les odeurs de brûlé.
- Avant de commencer n'importe quelle procédure d'entretien, toujours éteindre la machine. Nettoyer l'appareil avec la machine en marche peut provoquer des chocs électriques ou des courts-circuits.
- Si des éléments liés au mécanisme de mouvement (actionneurs, interrupteur de limite, etc.) sont endommagés ou cassés, ou lorsqu'un remplacement ou une réparation est nécessaire, contactez le point d'achat ou un bureau agréé répertorié dans ce manuel. De telles procédures nécessitent certaines connaissances techniques et des outils de travail spécifiques. Ces procédures peuvent provoquer des accidents si elles sont effectuées incorrectement.
- Ne pas utiliser un jet d'eau (un appareil d'entretien à haute pression) ou un tuyau d'arrosage pour nettoyer la machine. Cet appareil n'a pas été conçu pour être nettoyé avec un jet d'eau. L'eau peut s'infiltrer à l'intérieur et provoquer des électrocutions ou des courts-circuits. La machine peut être endommagée et les réparations devenir impossibles.

Les éléments ci-dessous nécessitent une vérification et un entretien périodiques afin de garantir les performances de la machine et assurer une sécurité lors de son utilisation.

Nettoyez régulièrement tous les endroits en contact direct avec le joueur, comme le volant ou le siège. Faites des vérifications régulières pour vous assurer que la surface des éléments n'est pas endommagée et qu'il n'y ait aucun élément étranger.

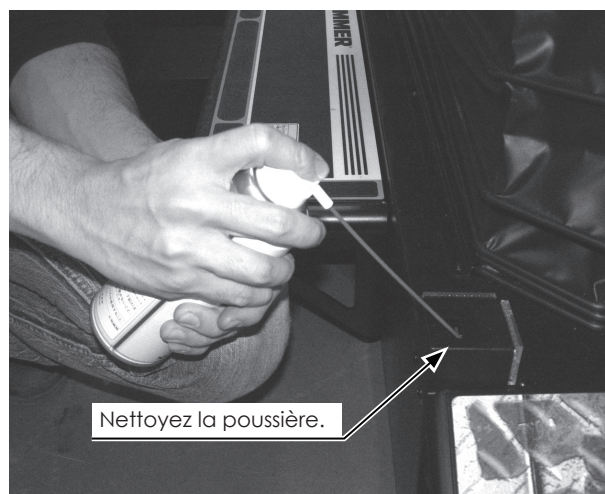
7 TABLEAU 01 PÉRIODES D'INSPECTION

ÉLÉMENTS	DESCRIPTION	PÉRIODE	RÉFÉRENCE
CABINE	Vérification des régleurs avec le sol	Tous les jours	3
ÉCRAN À CRISTAUX LIQUIDES	Nettoyage de l'écran	Toutes les semaines	3
CÂBLES	Vérification et nettoyage	1 fois par an	Voir ci-dessus
INTÉRIEUR DE LA CABINE	Nettoyage	1 fois par an	Voir ci-dessus
COCKPITS	Nettoyage	Tous les jours	Voir ci-dessus
APPAREILS DE SÉCURITÉ	Vérification des ceintures	Tous les jours	3, 7-1
	Vérification du bouton MOTION STOP (ARRÊT DE MOUVEMENT)	Tous les jours	
	Vérification des détecteurs au sol	Tous les jours	
	Soufflets	Tous les 6 mois	

7-1 NETTOYER LES DÉTECTEURS AU SOL ET GRAISSER LE RAIL DU SIÈGE

Comment nettoyer les détecteurs au sol

Utilisez un aérosol pour nettoyer la poussière des détecteurs.



7-1 FIG. 01

Siège (Comment graisser le rail du siège)

Déplacez le siège vers l'arrière et appliquez la graisse à l'endroit indiqué sur la photo. Graissez une fois tout les 3 mois en utilisant les produits NOK KLUBER L60 ou GREASE MATE SEGA PART No. 090-0066. Après le graissage, déplacez le siège plusieurs fois d'arrière en avant afin d'appliquer la graisse uniformément.

Appliquez la graisse.



7-1 FIG. 02

8 ÉLÉMENTS DE DÉCORATION

AUTOCOLLANT MONITEUR CÔTÉ GAUCHE / HMR-2018
(CÔTÉ OPPOSÉ)
AUTOCOLLANT MONITEUR CÔTÉ DROITE / HMR-2019

AUTOCOLLANT BAGAGES
HMR-0017
(IDENTIQUE SUR LE CÔTÉ OPPOSÉ)

AUTOCOLLANT MARCHÉ
HMR-0018
(IDENTIQUE AU CÔTÉ OPPOSÉ)

AUTOCOLLANT CHUTE DE PIÈCE
HMR-0204

AUTOCOLLANT H2
HMR-0601-01-A
(IDENTIQUE SUR LE CÔTÉ OPPOSÉ)

PANNEAU D'AFFICHAGE
HMR-0502

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS DROITE (ANGLAIS)
HMR-2026-EG

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS CENTRE (ANGLAIS)
HMR-2025-EG

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS GAUCHE (ANGLAIS)
HMR-2024-EG

AUTOCOLLANT HUMMER
HMR-0601-01-B

AUTOCOLLANT BARRÈRE ARRIÈRE
HMR-0352

8 FIG. 01

TAPIS ANTIDÉRAPANT POUR MARCHÉ 1
HMR-0019

TAPIS ANTIDÉRAPANT POUR MARCHÉ 2
HMR-0020

8 FIG. 02

TAPIS ANTIDÉRAPANT POUR MARCHÉ 2
HMR-0020

TAPIS ANTIDÉRAPANT POUR MARCHÉ 3
HMR-0021

TAPIS ANTIDÉRAPANT POUR MARCHÉ 1
HMR-0019

TAPIS ANTIDÉRAPANT POUR MARCHÉ 4
HMR-0022

NS-0001
SEGA CORPORATION

AUTOCOLLANT NUMÉRO DE VOITURE 0001
HMR-0023

NS-0002
SEGA CORPORATION

AUTOCOLLANT NUMÉRO DE VOITURE 0002
HMR-0024

NS-0003
SEGA CORPORATION

AUTOCOLLANT NUMÉRO DE VOITURE 0003
HMR-0025

NS-0004
SEGA CORPORATION

AUTOCOLLANT NUMÉRO DE VOITURE 0004
HMR-0026

AUTOCOLLANT TAILLE 140 CM (ANGLAIS)
HMR-2017-EG

AUTOCOLLANT DÉMARRAGE
HMR-2182

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS POUR LE VOLANT (ANGLAIS)
HMR-2022-EG

PANNEAU TABLEAU DE BORD
HMR-2004

AUTOCOLLANT CEINTURE DE SÉCURITÉ (ANGLAIS)
HMR-2016-EG

AUTOCOLLANT NOMBRE DE PASSAGERS MAXIMUM (ANGLAIS)
HMR-2015-EG

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS POUR LE VOLANT (ANGLAIS)
HMR-2022-EG

PANNEAU TABLEAU DE BORDE
HMR-2004

8 FIG. 03

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS
DU PANNEAU DE CONTRÔLE
(ANGLAIS)
HMR-2020-EG

BOUTON DE PANNEAU
HMR-2011

AUTOCOLLANT ARRÊT DE MOUVEMENT
HMR-2192

AUTOCOLLANT INSTRUCTIONS
DU PANNEAU DE CONTRÔLE
(ANGLAIS)
HMR-2020-EG

BUREAUX SEGA AMUSEMENTS

SEGA AMUSEMENTS U.S.A., INC.

800 Arthur Avenue, Elk Grove Village, IL 60007-5215, États-Unis

Téléphone : +1-847-364-9787
Numéro vert : +1-888-877-2669
Fax : +1-847-427-1065

SEGA AMUSEMENTS EUROPE, LTD.

42, Barwell Business Park, Leatherhead Road, Chessington, Surrey, KT9 2NY Angleterre

Téléphone : +44 (0) 208 391 8090
Fax : +44 (0) 208 391 8099

e-mail: mailbox@sega.co.uk
<http://www.sega-amusements.co.uk>

SEGA CORPORATION

Nissay Aroma Building, 5-37-1, Kamata, Ohta-ku, Tokyo 144-8721, Japon

Téléphone : +81-3-5480-6548
Fax : +81-3-5480-6584

1ST ÉDITION

2009.1

