



HANG-ON

Konami (1992)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements.....	5
Accélération et freinage.....	5



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Hang-On**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / HANG-ON / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Hang-on est un jeu de pilotage en 3D jouable uniquement en solo. Le joueur contrôle une moto de course et sa mission consiste à rallier l'arrivée de chaque étape routière avant expiration du temps.



Architecture

L'univers du jeu est continu et organisé en 5 « stages » successifs correspondant chacun à un secteur routier avec un décor et un tracé propre. Le numéro du secteur est rappelé dans le coin supérieur gauche de l'écran.

En fin de partie, un graphe illustre le chemin parcouru par le joueur le long des 5 secteurs du jeu.



Vie, énergie et temps

Le joueur dispose en théorie d'un nombre illimité de motos en cas d'accident car la poursuite d'une partie est uniquement liée au temps restant, indiqué par un compte à rebours au sommet de l'écran.

Un bonus de temps est attribué au joueur chaque fois qu'il termine un secteur.

La partie se termine quand le compte à rebours tombe à zéro avant la fin d'un secteur.





Archivage du score

Si le score final du joueur est suffisant pour être classé parmi les meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le tableau des scores inclut également le temps total du joueur s'il est parvenu à terminer les 5 étapes du jeu.

BEST 7 SCORES			
	SCORE	NAME	TIME
TOP	1000000	KAN	
1.	1000000	KAN	
2.	900000	YU.	
3.	800000	OHE	
4.	700000	ISH	
5.	600000	NAG	
6.	500000	KAJ	
7.	400000	INO	
CREDIT 0			
© SEGA 1985			



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Hang-on, le joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (par défaut, les touches fléchées gauche et droite du clavier) et de 2 boutons :

- **accélération** (pédale 1, **Ctrl** par défaut)
- **freinage** (pédale 2, **Alt** par défaut)



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger (et faire pencher) sa moto vers la gauche ou la droite.

Sur le jeu original, les directions gauche et droite étaient analogiques (guidon ou moto factice inclinable en continu pour prendre les virages).



Accélération et freinage

Le joueur accélère à l'aide du bouton correspondant. Le changement de vitesses est automatique. Si le bouton n'est pas pressé, la moto décélère lentement.

Le joueur peut également freiner à l'aide du bouton correspondant pour réduire plus rapidement sa vitesse.

