



# HERO GAME

Assistance 7/7j par téléphone : 07 81 01 96 89 ou via [contact@moving-games.fr](mailto:contact@moving-games.fr)

## Sommaire

Allumer ou Eteindre  
Pour Jouer  
Durant les jeux  
Affichage des résultats  
Quelques conseils

p.3  
p.3  
p.4  
p.4  
p.5



### 2 à 4 équipes possible :

Par défaut, le réglage des équipes est programmé ainsi:

Equipe **BLEU**: HERO Blast bleu ou vert

Equipe **ROUGE**: HERO Blast rouge ou violet

Pour changer la couleur (Menu Setup, puis next ...:



# HERO GAME



## ALLUMER OU ETEINDRE

Pour **allumer**: appuyer 3 secondes environ sur le bouton de tir N°1

Pour **éteindre**: appuyer 3 secondes environ sur les 2 boutons de tir (noir et rouge)  
(en même temps)

Bouton de tir N°1 noir



Bouton de tir rouge («super pouvoir»)

## POUR JOUER

Menu général Gun: **SELECT «PLAY»**



**ETAPE 1:** Choisir l'un des 2 modes «Free For All» ou «Team»

**Free for All** = pas de notion d'équipe  
(on peut toucher tous les joueurs et être touché par n'importe qui)

**Team** = Tir ami impossible (vérifier le bon réglage de la couleur d'équipe)  
(4 équipes possible: bleu, rouge, vert et violet)

**Domination** = mode de jeu avec accessoire non disponible pour l'instant



**ETAPE 2:** Choisir la classe de personnage

**TITAN:** son super pouvoir = un faisceau laser **ULTRA PUISSANT** qui fera perdre une vie (4 barres d'énergie) à l'adversaire

Pour déclencher ce super pouvoir: appuyer sur bouton rouge 5 à 6 secondes env.

**COMMANDO:** son super pouvoir = une **SULFATEUSE** dernière génération qui touchera (et peut fera perdre une vie) à un maximum d'adversaires à la fois  
Pour déclencher ce super pouvoir: appuyer sur bouton rouge.

**MEDIC:** son super pouvoir = redonner des vies à son équipe ...  
(chaque tir avec le bouton rouge redonnera 20% d'énergie)

**On peut changer de classe de personnage de 2 façons:**

1- durant la partie en appuyant sur l'écran en haut à gauche \*

2- au moment de la régénération (quand on a été touché 4 fois)

\* équivaut à avoir perdu ses 4 barres d'énergie hélas!



# HERO GAME

## DURANT LES JEUX

Lorsque vous êtes touché par un adversaire, vous perdez une barre d'énergie (mode de tir N°1) ou plusieurs barre d'énergie si votre adversaire a utilisé son SUPER POUVOIR!

Au bout de 4 barres d'énergie perdues, vous perdez 1 vie (et celui qui vous a tiré dessus en dernier a gagner 1 KILL).

A ce moment là (lorsque vous avez perdu votre 4<sup>e</sup> barre d'énergie), vous passer en mode « régénération » durant 5 secondes. Vous récupérez toutes vos barres d'énergie et munitions.



**(vous pouvez changer de classe de personnage à ce moment là si vous le souhaitez)**

## AFFICHAGE DES RESULTATS

Durant les jeux, le nombre de KILL (TAGS) s'affiche sur votre écran. Pour afficher votre score (ci-dessous), il faut sortir du jeu et presser les 2 boutons de tir en même temps, puis sélectionner « Quit Game »



**(ATTENTION, si vous souhaitez revenir en jeu, votre score repart à zéro)**



GAME SUMMARY	
Nbre de KILL (ou TAG)	0
Nbre de TOUCHES réalisées	0
% de performance ou d'efficacité	0%
Nbre de tirs effectués	23
Nbre de fois où vous avez été touché	4

tap to close X

**Pour revenir au MENU**

# HERO GAME



## QUELQUES CONSEILS

1- Une multitude de configuration et scénario de jeux sont possible ( nombre de super héros par équipe, classe de personnage, présence d'un médecin ...).

Si vous mixer Laser Game & Hero Game, nous vous conseillons les configurations suivantes :

-un super héros dans chaque équipe (les méchants contre les gentils)

ou

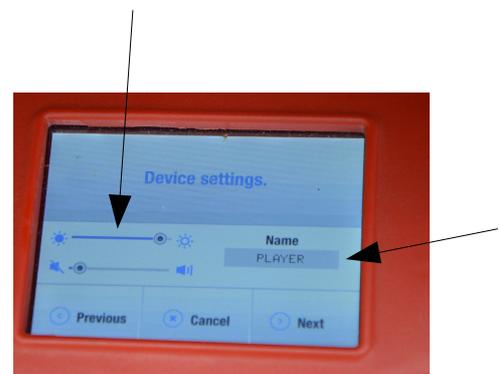
-un équipe de super héros contre une équipe de joueurs équipés de Laser Gun (25 à 40 % de Hero Game)



2- Pour recharger, branchez le HERO Blast avec son câble durant 3heures idéalement.  
L'autonomie est de 5 à 8h de jeu (selon niveau luminosité et volume sonore: cf réglage Set Up)

3- Vous pouvez donner un nom à votre SUPER Héros :  
Appuyer juste en dessous de « Name »

4- Toujours mettre la sangle de sécurité  
pour éviter de faire tomber le HERO Blast



5- Enfin, nous vous conseillons dans un premier temps  
de faire des matchs où l'objectif est de faire le plus de KILL (ou TAG) possible.

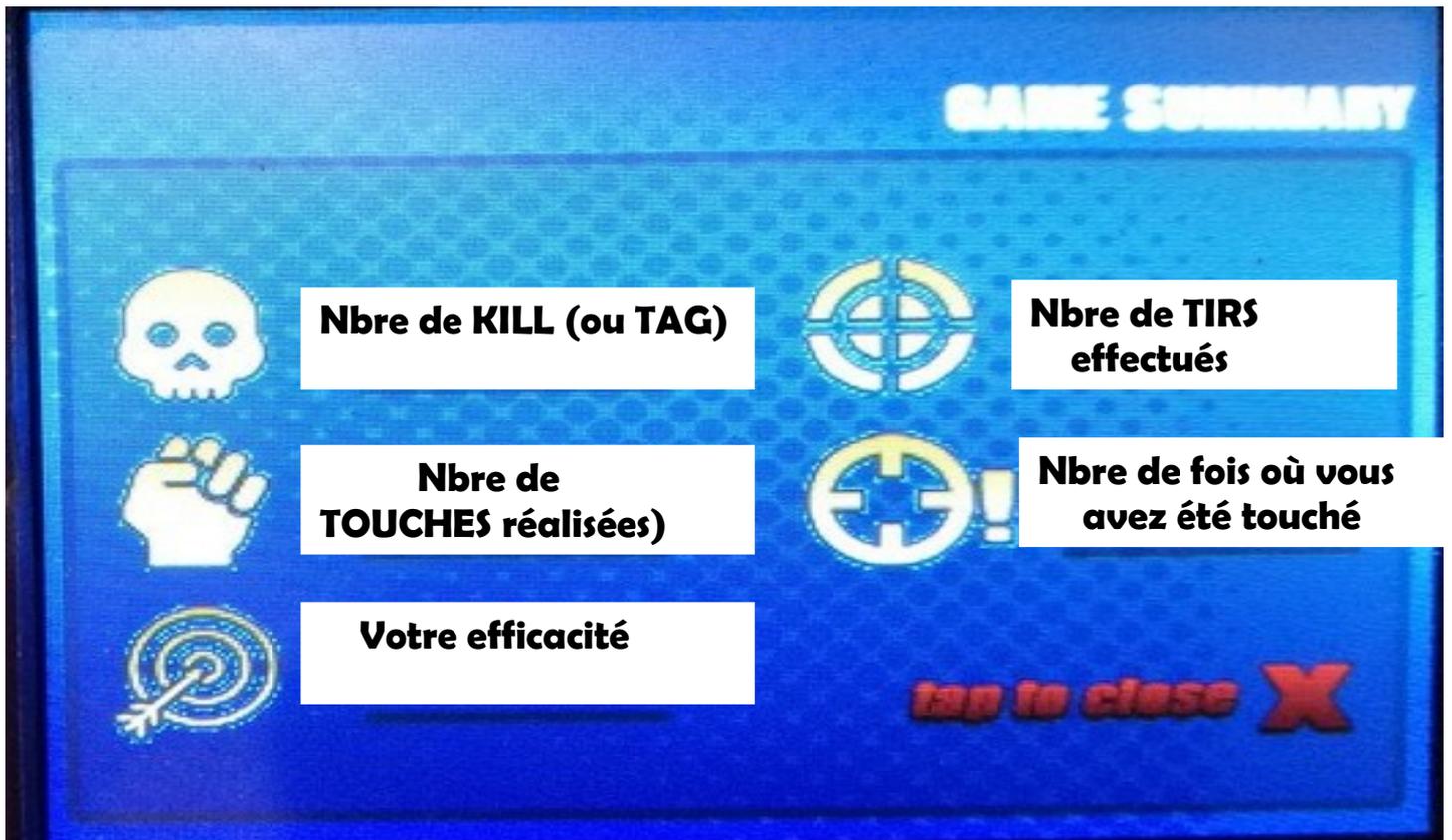
Vous pouvez « pimenter » les matchs en ajoutant un objectif ou une mission spécifique (capture drapeau, dynamite, récupération de mines...).

A chaque fois qu'un joueur est touché, il devra repartir à sa base de départ par exemple...

## AFFICHAGE RESULTATS

(fiche à montrer lors du briefing)

Lorsque vous êtes touché par un adversaire,  
vous perdez une 25 % de votre barre d'énergie



Pour afficher son résultat, il faut quitter la partie :  
appui long (+3sec) sur les 2 boutons de tirs en même temps