

IRWIN
ELECTRONICS

Hang On^{TM/MD} & Safari Hunt^{TM/MD}

Two super hits in one.

Race a souped-up cycle around the world in HANG ON.

Go on a sharp-shooting wilderness adventure in SAFARI HUNT.

Deux jeux fantastiques en une seule cartouche.

Parcourez le monde sur une moto surpuissante avec HANG ON.

Participez aux aventures de grande chasse avec SAFARI HUNT.



SEGA[®]

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the HANG ON/SAFARI HUNT CARTRIDGE in power base (shown below) by following instructions in your SEGA SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on screen, recheck insertion.

IMPORTANT: Always make sure the power base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge.

For 1 player: Push button 1. For 2 players: Push button 2.

Instructions pour le chargement:

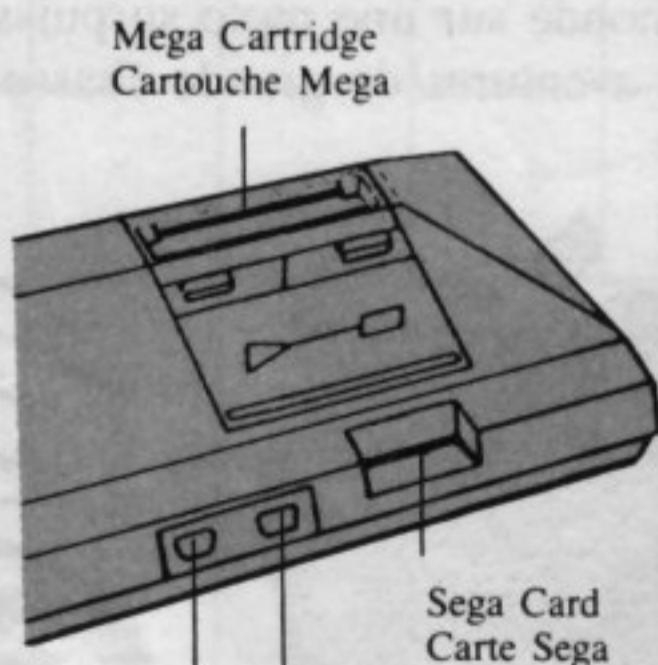
Avant le départ

1. COUPEZ le courant avec l'interrupteur.
2. Insérez la CARTOUCHE HANG ON/SAFARI HUNT dans la Power Base (illustration ci-dessous) en suivant les instructions de votre manuel SEGA SYSTEM^{MD}.
3. REMETTEZ le courant. Si rien n'apparait sur l'écran vérifiez si vous avez bien suivi les instructions.

IMPORTANT: La Power Base doit toujours être ÉTEINTE quand vous insérez ou enlevez une cartouche/carte Sega.

Pour 1 joueur : Appuyez sur le bouton 1.

Pour 2 joueurs : Appuyez sur le bouton 2.



Control Pad 1/Bloc de commande 1
Sports Pad 1/Bloc de sport 1
Light Phaser 1/Synchroniseur luminescent 1

Control Pad 2/Bloc de commande 2
Sports Pad 2/Bloc de sport 2
Light Phaser 2/Synchroniseur luminescent 2

Hang On What's Happening

“HANG ON” is an amazing new racing technique that enables the racer to maneuver through perilous curves with a minimum loss of speed. It greatly increases the power of your motorcycle. But it also increases the danger, particularly when your opponent is closing in. So *hang on* tight!

Who's Who

Your motorcycle is FEARLESS 4. It was specially developed with the sole aim of allowing you every possible advantage. Greater power. Greater speed. and untouchable maneuverability.

Your opponent is riding the SIZZLER 7. It too is loaded with extras. In fact, some say it's every bit as good as the FEARLESS 4. So watch out!

Hang On Que se passe-t-il?

“HANG ON” est une nouvelle technique de course qui vous permet de piloter votre moto en perdant le moins de vitesse possible dans les virages... même les plus dangereux.

Cette technique augmente fortement la puissance de votre moto mais elle augmente en même temps le danger, surtout quand votre adversaire se rapproche de vous. Vous devez donc vous accrocher.



Les adversaires

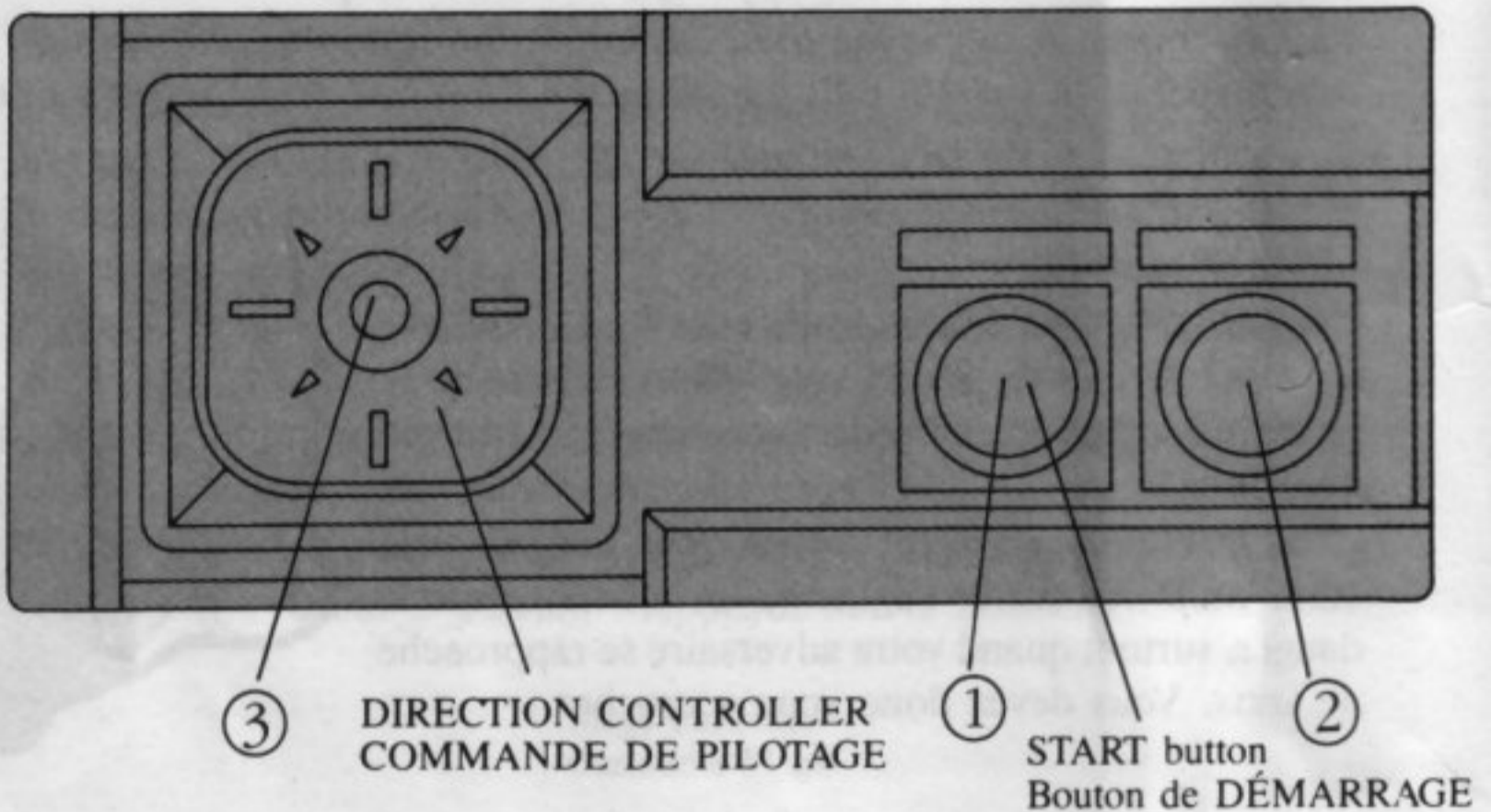
Votre moto est une FEARLESS 4. Elle a été conçue dans le seul but de vous donner un maximum d'avantages: une puissance plus grande, plus de vitesse, et une maniabilité exceptionnelle.

Votre concurrent pilote une SIZZLER 7. Sa machine également est riche en extra. En fait certains prétendent même qu'elle n'a rien à envier à la FEARLESS 4. Soyez donc sur vos gardes.

Taking Control/Quelques mots sur les commandes

The following illustration shows you the control points of your SEGA SYSTEM™ control pad. Throughout this instruction book we will refer to these controls by the names indicated in this illustration.

Le croquis ci-dessous vous indique les diverses commandes de votre bloc de commande SEGA SYSTEM™. Dans cette brochure nous emploierons toujours les noms indiqués dans ce croquis.



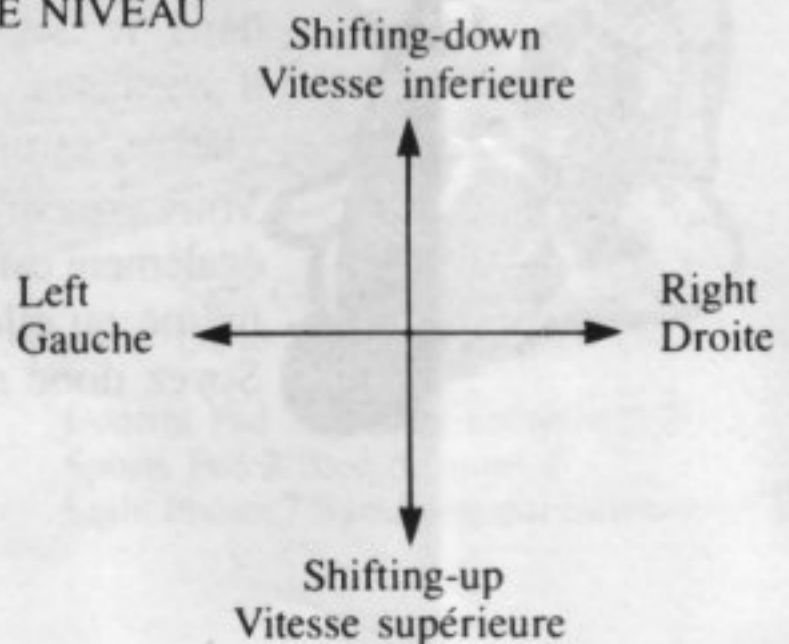
1 BRAKE button/Bouton de FREINAGE

2 ACCELERATOR button/Bouton d'ACCÉLÉRATION

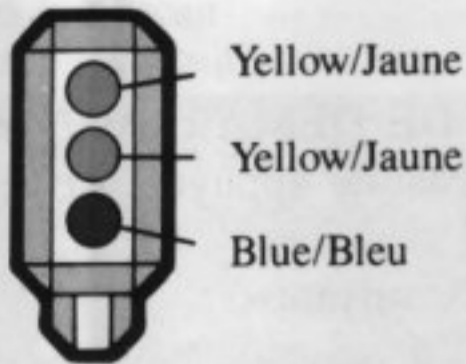
3 LEVEL SELECTION/SÉLECTION DE NIVEAU

Maneuver FEARLESS 4(+)

Manoeuvre FEARLESS 4(+)



XMAS TREE (START lamp)
ARBRE DE NOËL
(Feu de DÉMARRAGE)*



Yellow/Jaune

Yellow/Jaune

Blue/Bleu

TIME LIMIT
MAXIMUM DE TEMPS*



60 seconds/secondes

Game starts when the colour of the Xmas tree lamp's light changes to blue in the sequence of yellow-yellow-blue.

Le jeu commence quand le feu de l'arbre de Noël passe au bleu selon la séquence jaune-jaune-bleu.

When clearing one STAGE, the remaining time is added to the time limit for the next STAGE.

When clearing a course, the remaining time is a time bonus and scores points. The more the remaining time the higher time bonus you earn.

À la fin d'une PHASE, le temps restant est ajouté au maximum de temps de la PHASE suivante.

Quand la course est terminée, le temps qui vous reste représente une prime qui vous fait gagner des points. Plus il vous reste du temps, plus votre prime sera élevée.

GEARS
VITESSES



Low Gear

Petite vitesse

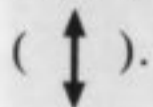
Second gear

Deuxième vitesse

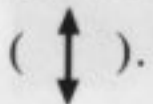
High gear

Grande vitesse

For gear shifting, use the
DIRECTION CONTROLLER



Pour passer les vitesses, utilisez
la **COMMANDE DE PILOTAGE**



Choose Your Level/Choisissez votre niveau

TO SELECT A STARTING LEVEL — press the arrow keys up or down, then press **BUTTON 1**.

Choose any one of the following 3 LEVELS:

POUR SÉLECTIONNER UN NIVEAU DE DÉMARRAGE enfoncez ou faites remonter les touches fléchées, ensuite appuyez sur le **BOUTON 1**.

Vous avez le choix entre les 3 NIVEAUX suivants:

Level Niveau	Number of Courses Nombre de courses	Time Limit Per Stage Maximum de temps par phase
1	8	60 seconds/secondes
2	8	60 seconds/secondes
3	8	60 seconds/secondes

Once you complete the 8 courses in **LEVEL 3** you'll repeat it again, but your time limits will be shorter.

Quand vous aurez terminé les 8 courses du **NIVEAU 3**, répétez-les mais vous aurez des maximums de temps moins longs.

The Course/La course

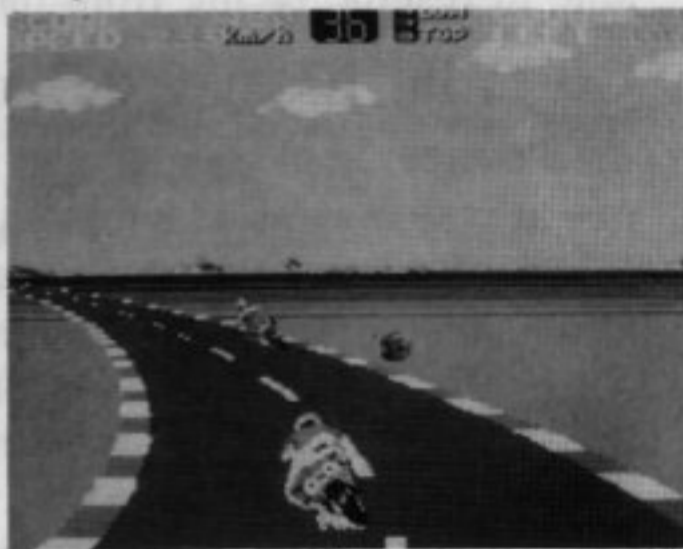
A course consists of the following 5 stages.

Un course comprend les 5 phases suivantes:

1st Stage — Circuit
1^{re} phase — Circuit



2nd Stage — Seaside
2^e phase — Bord de mer



3rd Stage — Monument Valley
3^e phase — Vallée du monumnet



4th Stage — City Night
4^e phase Ville la nuit



5th Stage — Circuit
5^e phase — Circuit



Finish Line
6^e phase — Ligne d'arrivée



Oops. Try Again./Oh là là! Essayez de nouveau

Each of the five courses is 4 kilometers long. If you don't finish the course before your time is up, the game is over.

If you run into an obstacle or another motorcycle, you'll be temporarily out of the race and you'll lose precious time. However, you will be able to resume racing from the point where you crashed.

Oh là là! Essayez de nouveau

La distance de chaque course est de 4 kilomètres. Si vous n'achevez pas la course dans le temps qui vous est imparti, le jeu prend fin. Si vous heurtez un obstacle ou l'autre moto vous êtes temporairement hors course et perdez un temps précieux. Vous avez cependant le choix de reprendre la course à l'endroit de l'accident.

Know The Score

At the end of each race, your score is added up from these three elements:

Passing Sizzler 7.....300 points

For every second of remaining time. 1,000 points

The faster your overall speed, the greater your score.

Comment vous Marquez des points

À la fin de chaque course vous aurez accumulé des points de la manière suivante:

Dépasser la Sizzler 7.....300 points

Pour chaque seconde de temps restant.....1,000 points

Plus vous roulez vite, plus vous Marquez de points.

Helpful Hints

Even though you have the "HANG ON" feature, you must slow down somewhat on the curves — so learn the appropriate speed for each curve.

If you take a curve too fast, you'll probably slide out. So take it easy.

Quelques conseils

Votre moto est munie du dispositif "HANG ON" qui vous aider à éviter les pertes de contrôle. Vous devrez cependant ralentir dans une certaine mesure dans les virages. Apprenez donc à prendre un virage sans risques et sans perdre trop de temps.

Si vous entrez trop vite dans un virage les risques de dérapage sont grands. Soyez donc prudent.

Safari Hunt

What's Happening

This is the most realistic big game expedition ever to hit the home screen. To begin with, you're actually aiming and shooting with the SEGA LIGHT PHASER.[™] Plus, you're trekking through three types of wilderness terrain: lakes, forest and jungles.

You only have 30 shots per round. So don't waste them shooting at air. If you earn the necessary points in each time frame, you'll be able to advance to the next round. Happy hunting!

Safari Hunt/Que se passe-t-il?

Cette grande expédition de chasse est la plus réaliste de celles qui ont été offertes jusqu'à ce jour pour les distractions en famille. Pour commencer, vous devrez viser et tirer avec le synchroniseur luminescent SEGA LIGHT PHASER^{MD}. Mentionnons également que vous devrez affronter trois types de terrains dangereux: les lacs, la forêt et la jungle.

Vous n'avez droit qu'à 30 coups par manche. Ne gaspillez donc pas vos munitions. Si vous marquez le nombre de points nécessaires durant chaque période vous pouvez passer à la manche suivante. Bonne chasse!

Who's Who

You're a big game hunter! The one holding the LIGHT PHASER. The wild animals — birds, ducks, fish, bear, panthers, bats, armadillos, even monkeys — are your targets. And some of them will take more than one shot to be downed. So do your best to get them all.

Les adversaires

Vous voilà devenu un grand chasseur: celui qui possède un SYNCHRONISEUR LUMINESCENT. Vos cibles sont des animaux sauvages: oiseaux, canards, poissons, ours, panthères, chauves-souris, tatous et même des singes. Méfiez-vous car pour en abattre certains vous devrez tirer plusieurs coups. Faites de votre mieux pour les afficher tous à votre tableau de chasse.

Taking Control

It's easy. Just plug the LIGHT PHASER into port 1, aim, and pull the trigger.

Quelques mots sur les commandes

C'est fort simple: branchez le SYNCHRONISEUR LUMINESCENT à l'orifice 1, visiez et pressez la détente.

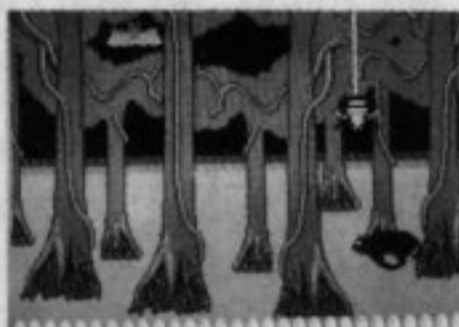
The Rounds/Les manches

There are three scenes per round: a LAKE, the JUNGLE and a FOREST. As the rounds advance, so does the difficulty level.

Chaque manche comporte trois paysages: un LAC, la JUNGLE et une FORÊT. À mesure que les manches se succèdent le jeu devient plus difficile.



LAKE/LAC



JUNGLE



FOREST/FORÊT

Here's how many points you'll need to accumulate in each round.

Voici le nombre de points que vous devez accumuler dans chaque manche:

Round 1/Manche 1.....	8,000 points
Round 2/Manche 2.....	18,000 points
Round 3/Manche 3.....	28,000 points
Each round thereafter/ Chaque manche suivante.....	10,000 points

Oops. Try Again.

If you don't earn the required number of points in the time allowed, the game is over and you must start again.

Oh là là! Essayez de nouveau

Si vous n'obtenez pas le nombre de points requis durant le temps auquel vous avez droit, la partie est terminée et vous devrez recommencer.

Know The Score/Comment vous marquez des points

In each different geographic location, you'll find different animals. And they're all worth different points.

Dans chaque région géographique vous rencontrez des animaux différents. Chacun donne droit à un nombre de points différents.

At The Lake/Au lac

Duck/Canard	300	points
Fish/Poisson	1,000	points
Rabbit/Lapin	1,000	points

In The Jungle/Dans la jungle

Spider/Araignée	100	points
Bat/Chauve-souris	300	points
Monkey/Singe	500	points
Panther/Panthère	2,000	points

In The Forest/Dans la forêt

Bird/Oiseau	200	points
Armadillo/Tatou	1,000	points
Bear/Ours	2,000	points

Helpful Hints

Keep a cool head and a steady hand when shooting at your targets.

And pull the trigger at precisely the right moment.

If you think you've hit a target, but it doesn't go down, keep trying.

Some animals take several hits.

Quelques conseils

Gardez la tête froide et la main sûre quand vous tirez sur vos cibles.

Apprenez à presser la détente au bon moment.

Si vous pensez avoir atteint un objectif mais qu'il ne tombe pas, recommencez. Pour abattre certains animaux vous devrez les atteindre plusieurs fois.

Score book/Tableau de chasse

Name					
Date					
Score					

Nom					
Date					
Points					

Name					
Date					
Score					

Nom					
Date					
Points					

Handling The Sega Card™ And The Mega Cartridge™

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA SYSTEM.

—For Proper Usage—

Don't bend, get wet, disfigure or subject to thinners, benzine and violent impact.

Don't expose to direct sunlight or temperature source.

Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD.

When wet, completely dry before using.

When dirty, carefully wipe only with a soft cloth dipped in soapy water.

After use, put it in its CASE.

Maniement de la Carte Sega™ et de la Cartouche Mega™

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont destinées exclusivement au SEGA SYSTEM.

—mode d'emploi correct—

Ne pas plier, mouiller ou endommager, ni soumettre à des chocs violents, ni mettre en contact avec des diluants ou de la benzine.

Ne pas exposer directement au soleil et ne pas placer à proximité d'une source de chaleur.

Ne rien coller sur la CARTE SEGA.

Si la carte ou la cartouche a été mouillée, faites sécher avant l'emploi.

Nettoyage: uniquement avec un chiffon doux préalablement trempé dans une solution d'eau savonneuse.

À remettre dans son BOÎTIER après usage.

90-Day Limited Warranty Sega® Card/Cartridge

To validate the following 90-day limited warranty, your warranty card and sales slip or proof of purchase should be completed and returned to Sega within 10 days after the date of purchase.

90-Day Limited Warranty

Irwin Electronics warrants to the original consumer purchaser that this Sega Card™/Cartridge™ shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, we will repair or replace the defective card/cartridge, at its option, free of charge.

This warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or any other causes not related to defective materials or workmanship.

To receive fast, reliable service, call the Customer Service department at the following number: (416) 626-6600, 9:00 AM to 4:00 PM, Monday through Friday. *Do not return your Sega Card/Cartridge to your retail seller:*

Our service center is located at the following address:

IRWIN ELECTRONICS

165 North Queen St.

Etobicoke, Ontario

M9C 1A7

Limitations on Warranty

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall Irwin Electronics be liable for consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties.

Garantie limitée de 90 jours Carte/Cartouche Sega®

Pour valider la garantie limitée de 90 jours ci-après remplissez la carte de garantie et renvoyez-la à Sega, accompagnée de la facture ou de la preuve d'achat dans les 10 jours après la date de l'achat.

Garantie limitée de 90 jours

Irwin Electronics garantit à l'acheteur-consommateur original cette Carte^{MD}/Cartouche^{MD} Sega pour tous défauts de matériau et de fabrication pendant 90 jours après la date de l'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie se présente durant les 90 jours de cette période de garantie, nous réparerons ou remplacerons, à notre choix et gratuitement, la Carte ou la Cartouche défectueuse.

Cette garantie n'est pas applicable si la défectuosité a été provoquée par une négligence, un accident, une utilisation abusive, une modification ou une altération ou toute autre cause sans rapport avec une défectuosité des matériaux ou de la fabrication.

Pour bénéficier d'un service rapide et fiable, téléphonez à notre service Après-vente au (416) 626-6600 aux heures normales d'ouverture, c-à-d: de 9 heures à 16 heures du lundi au vendredi inclusivement. *Ne retournez pas votre Carte/Cartouche Sega au magasin de détail où vous l'avez achetée.*

L'adresse du service Après-vente Sega est:

IRWIN ELECTRONICS
165 North Queen St.
Etobicoke (Ontario)
M9C 1A7

Limitations de la garantie

Toutes les garanties tacites applicables, y compris celles de qualités marchandes et d'aptitude à un usage déterminé sont par les présentes limitées à quatre-vingt-dix jours à compter de la date d'achat et sont soumises aux conditions indiquées aux présentes. En aucun cas Irwin Electronics ne peut être tenu pour responsable de dommages indirects ou accidentels résultant d'un manquement à des garanties expresses ou tacites.

Now, there are no limits.SM
Désormais, il n'y a plus de limites

SEGA[®]

Printed in Hong Kong/Imprimé au Hong Kong ©1987 SEGA OF AMERICA, INC.
Distributed exclusively in Canada by/Distribué exclusivement au Canada par:
Irwin Electronics 165 North Queen St., Etobicoke M9C 1A7