



***SUPER NINTENDO***™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**MODE D'EMPLOI**





**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.**

**WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.**



This program has been produced with the Dolby Surround encoding system, and is fully compatible with stereo or monaural reproduction.

Dolby and the  are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.



Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRÔUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



# JURASSIC PARK





## Orientation d'Isla Nublar:

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| <b>Bienvenue à Jurassic Park.....</b> | <b>4</b> |
| Commandes, extérieur.....             | 6        |
| Commandes, intérieur.....             | 7        |
| Règles de base.....                   | 8        |

## Le jeu:

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Carte de l'île.....     | 11 |
| Tâches à effectuer..... | 12 |

## Objets à récupérer:

|                 |    |
|-----------------|----|
| Armes.....      | 14 |
| Equipement..... | 16 |





## Systemes de contrôle de Jurassic Park:

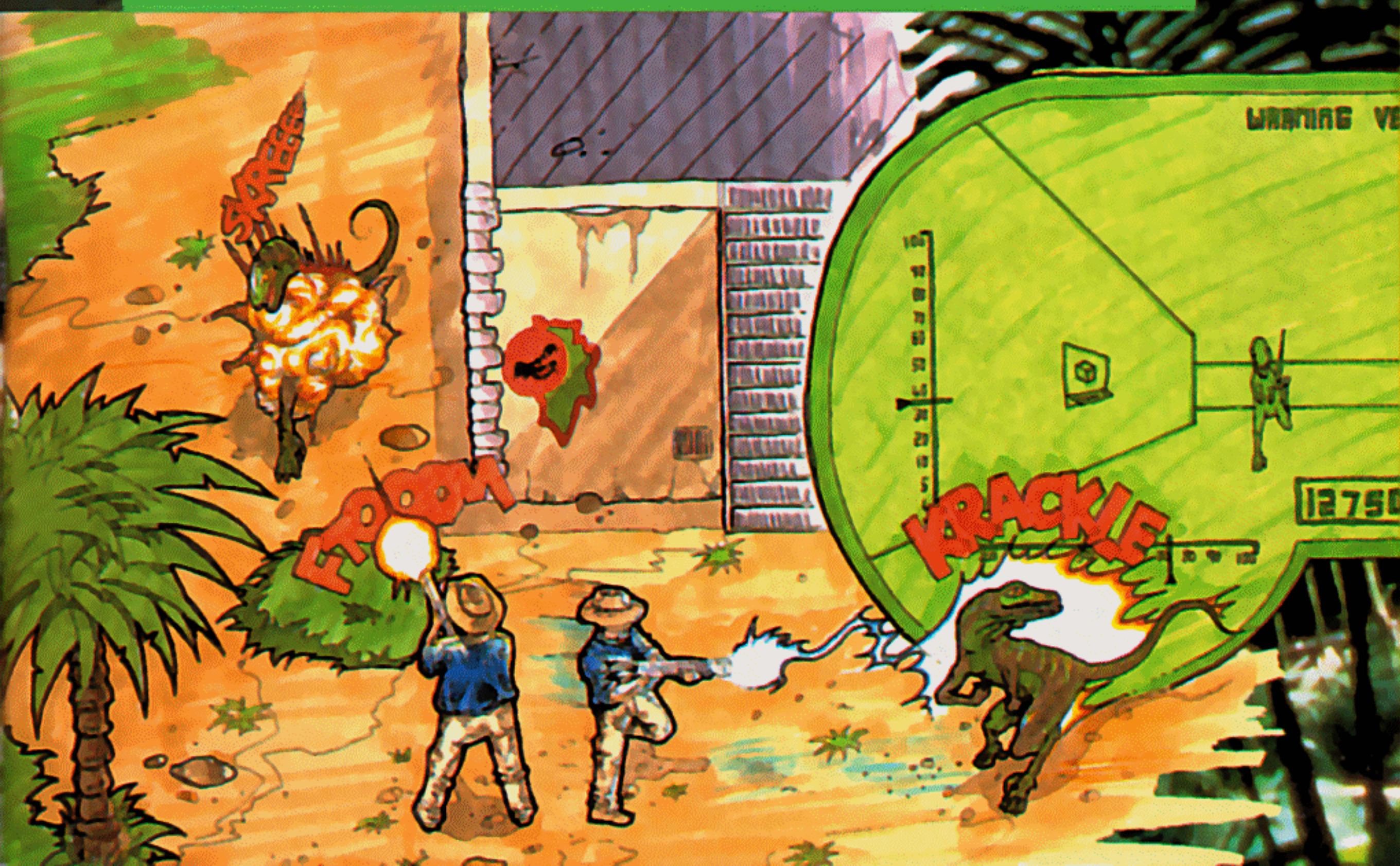
|  |    |
|--|----|
| Détecteurs de mouvement.....             | 18 |
| Systemes de communications de l'île..... | 19 |
| Systeme informatique principal.....      | 20 |

## Les dangers de Jurassic Park:

|   |    |
|---|----|
| Les dinosaures.....                         | 22 |
| Obstacles géographiques et de sécurité..... | 26 |

## Epilogue:

|              |    |
|--------------|----|
| Astuces..... | 28 |
|--------------|----|





# Bienvenue à Jurassic Park



Disparues depuis des siècles, les créatures les plus terribles ayant jamais marché sur cette planète ont été ramenées à la vie grâce aux biotechniques les plus élaborées; les voici en liberté dans la plus incroyable des réserves jamais créées... Jurassic Park!

Humains et dinosaures - que l'on croyait séparés par 60 millions d'années - se retrouvent ensemble à Isla Nublar, une toute petite île au large des côtes de l'Amérique du Sud.

Dans le rôle du docteur Alan Grant, paléontologue de renommée mondiale, votre aventure commence sur cette île mystérieuse noyée dans le brouillard, où vous avez été invité à venir examiner ces clones terrifiants. Les dinosaures sont surveillés et contrôlés par un énorme super-ordinateur, et l'on vous a assuré qu'il vous serait possible d'explorer l'île pour les observer en toute sécurité.

Mais une erreur fatale a été commise. Une panne d'ordinateur a eu pour effet de désactiver tous les systèmes de sécurité - les barrières électrifiées et les détecteurs de mouvement ne fonctionnent plus - des centaines de terribles prédateurs préhistoriques se sont échappés de leurs enclos et ont pris l'île d'assaut.



D'épouvantables vélociraptors, cracheurs et tyrannosaures ont rapidement tout envahi, même la forteresse des visiteurs...

Et les millions d'années d'extinction n'ont pas ralenti les réflexes de ces créatures - elles savent toujours comment chasser!

Il vous faudra accomplir un certain nombre de tâches, de plus en plus difficiles, avant de pouvoir vous atteler à la plus ardue de toutes: vous échapper de l'île sain et sauf!

Etes-vous prêt à vous mesurer aux carnivores les plus puissants et les plus redoutables de l'histoire de la planète? **Le périlleux monde primitif de JURASSIC PARK vous attend!**

GGGGAGGTTA  
TCGGATTCTGA  
CGGGTATCGA  
TGGGCGTTGA  
GCGTATGGCT  
GAGTGCGGAT  
ATATACTGCG  
ATTTGAGGGC  
GCTATATAGC  
AGTACGATAT  
AAAGCTAGCT  
GGCTATGGCT  
ATGCCGTAGT  
CTGTGACTGG  
GATGCTGTAG  
TCGTTATATC  
GGCGGTAGTC  
GGAGTGCCGG  
TATGCTGAGA  
TAGGAGCGCG  
CGCTAGCGGC  
TGAAGCGCCC  
TAGCGATAGG  
CTAAAGCTAT  
ATCGGCGATC  
GGAAGCGCTA  
GCGGCTTATG  
CTAGCTGATA  
CGGCGCTAGG  
GTCTTCGGCT  
AGCGGATTGA  
CGGTATTACG  
GTGCTCGTAT  
ACGGTATCGG  
ATATTACGAT  
GCGTTGCTGA  
GGCTAGGCTG  
ACGGGGCGAT  
GCTGGTCGAT  
CTGATC GCT  
AGCTATCGTA  
CTGTGCGAT  
TCGGCTAT  
CGGCGGCT  
ATGCGCTC  
TTCGTAGC  
GTGCTAGT  
AGCTGATC  
GCGCGATG  
TTGACGAT  
GTATCGAT  
GATCGGCT  
CTATCGTA  
CTGTGCGAT  
TAGTGCGT  
CTGATGCT  
CGATCTGA  
GGCTAGCT  
CGTATGCT  
CGATCGAT  
GATCGGCT  
CTATCGTA

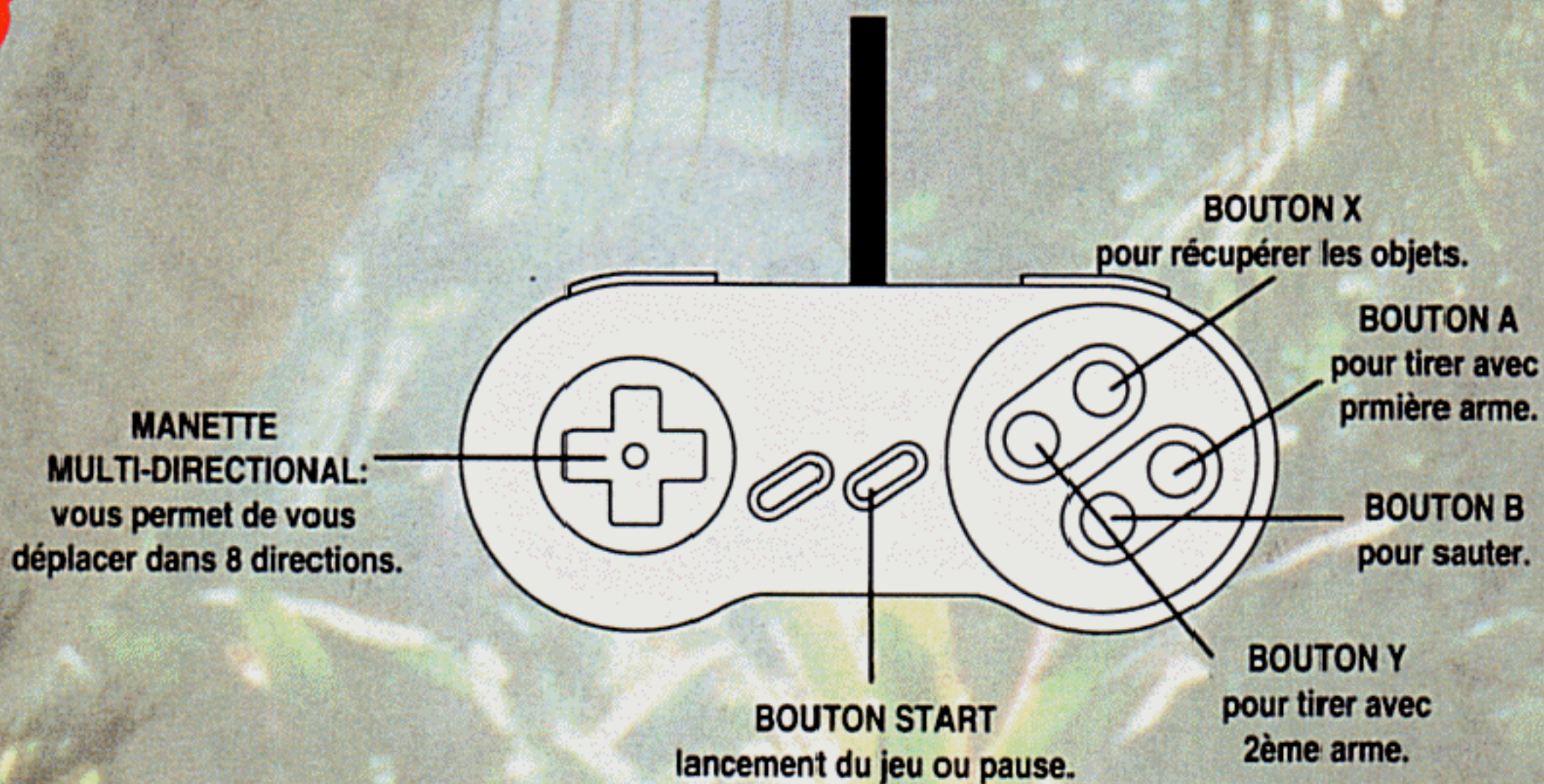




# CONTROLS



## Commandes, extérieur:



## Affichage, extérieur:

Vous contrôlez le déplacement du docteur Grant par-dessus ou par derrière ce dernier.



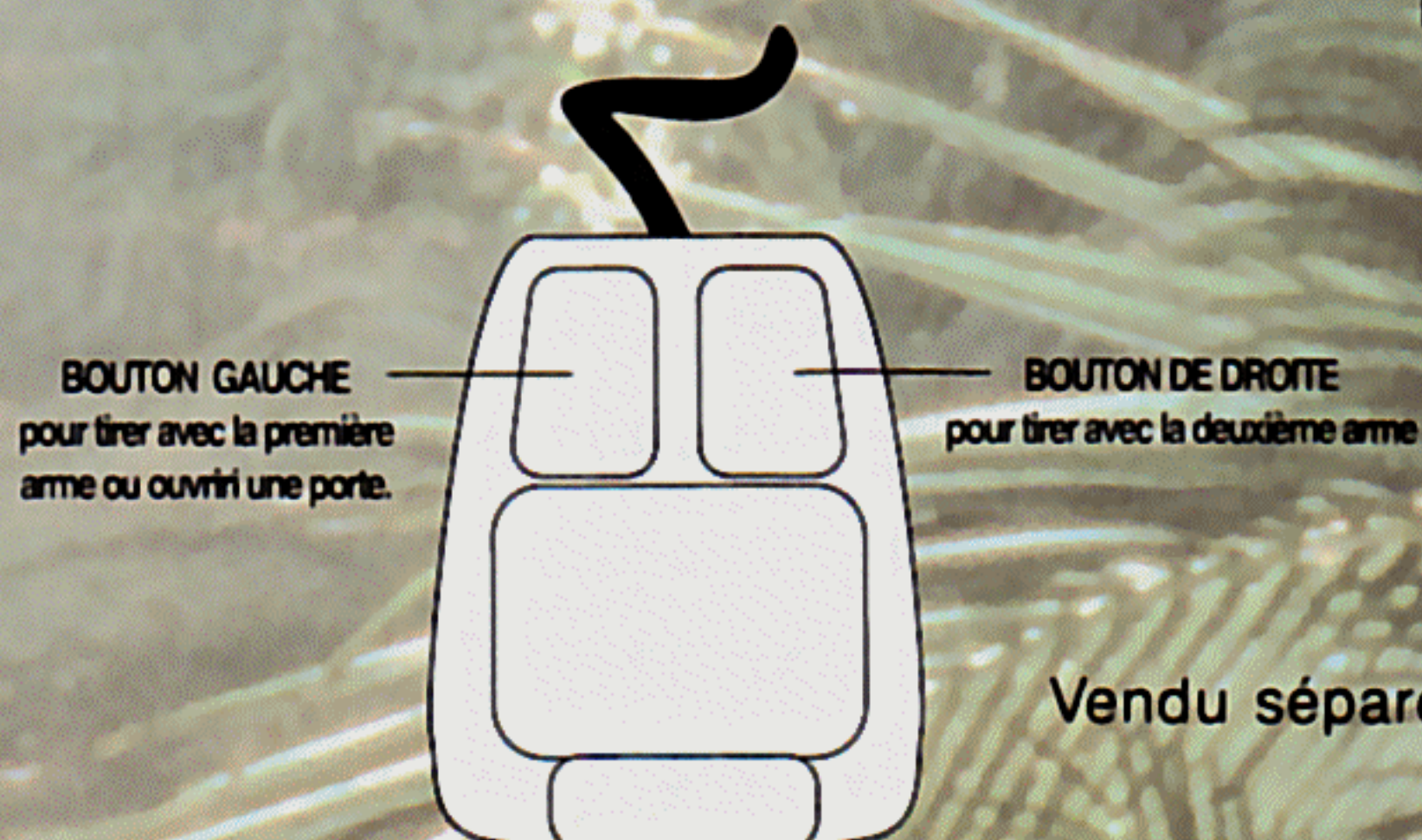
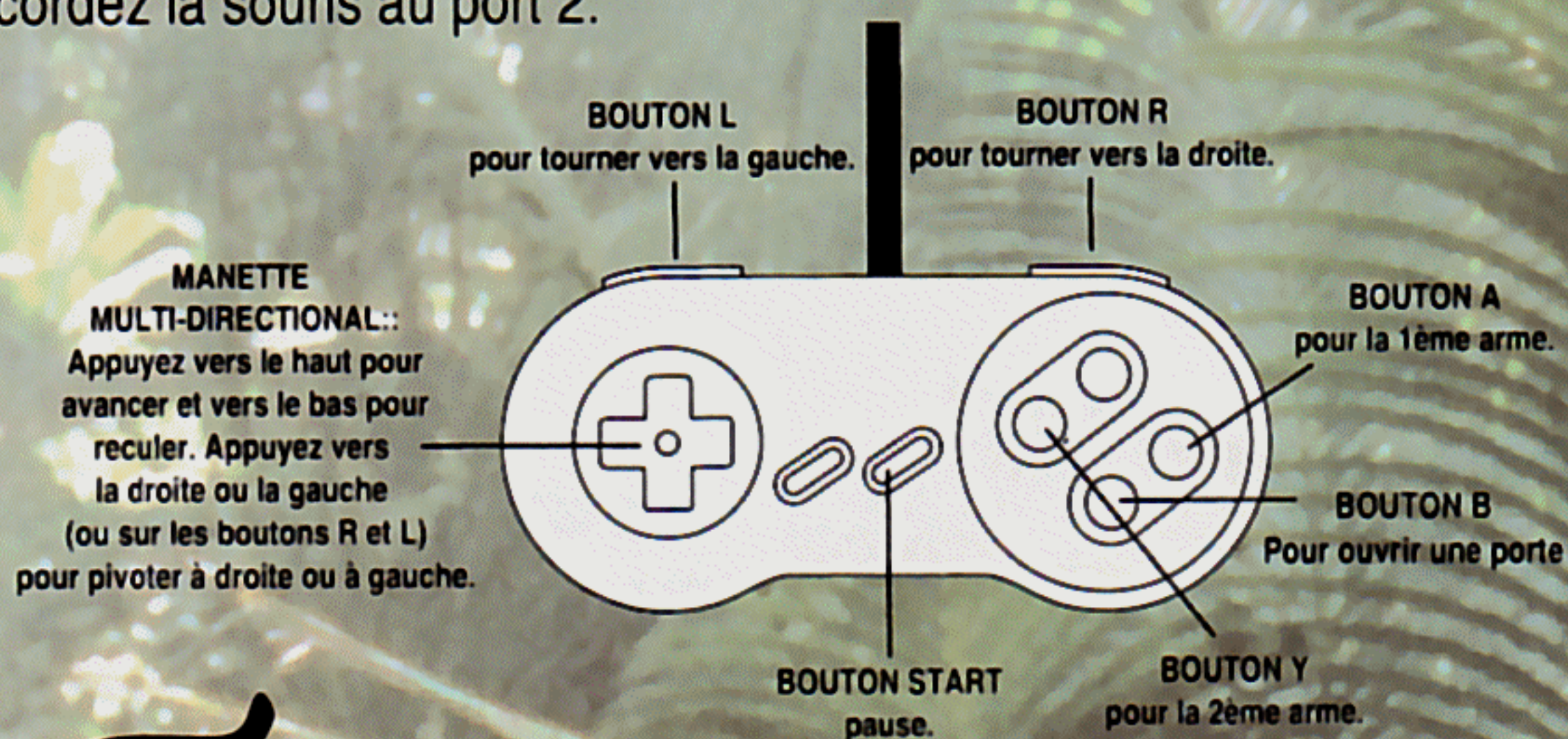
Détecteur de mouvement portable: indique la position des dinosaures qui s'approchent de vous. Les différentes espèces sont représentées par des points de couleurs différentes.

Munitions restantes dans la première arme indique le niveau d'énergie lorsque vous utilisez l'aiguillon à bestiaux.



## Commandes, intérieur:

A l'intérieur des bâtiments, il vous faut utiliser des lunettes de vision nocturne, puisque l'alimentation électrique est coupée. Contrôlez le docteur Grant au moyen soit du paé de contrôle, soit de la souris Super NES. Dans ce dernier cas, raccordez la souris au port 2.



Vendu séparément MODEL No.SNS-016E

Score

Munitions restantes dans la première arme.

Vies restantes



Munitions restantes dans la deuxième arme

Vies restantes





## Lancement du jeu:

Eteignez votre Super NES. Insérez la cartouche de jeu et votre dispositif de contrôle dans le port 1 et la souris Super NES dans le port 2 le cas échéant. Allumez l'appareil et appuyez sur START pour lancer le jeu.

## Ecran d'options:



L'écran d'options vous permet de changer les données suivantes:

**START:** lance le jeu avec les options sélectionnées.

**HI-SCORE:** affiche le score des meilleurs chasseurs de dinosaures.

**MUSIC ON/OFF:** permet d'allumer ou d'éteindre la musique.

**STEREO/SURROUND/MONO:** ce jeu est compatible avec le système Dolby Surround Sound™. Afin d'utiliser cette option, il vous faudra brancher votre console Super NES à un récepteur équipé du Dolby Surround (voir votre manuel Super NES). Lorsqu'il est activé, ce système place les effets sonores dans la pièce en fonction de leur position à l'écran. Le champ sonore est, en fait, plus large que l'écran, ce qui vous permet d'entendre personnages, animaux et objets avant qu'ils ne soient visibles. Ne vous inquiétez pas si vous ne possédez pas le système Dolby Surround™, ce jeu offre également un superbe son stéréo.



## Vies:

Vous commencez le jeu avec cinq vies. Si vous ne parvenez pas à vous échapper de l'île, il vous sera permis de recommencer deux fois, la première avec quatre vies, la seconde avec trois.

## Ecran de continuation de jeu:

Si vous finissez par succomber à Jurassic Park, l'écran de continuation apparaîtra avec une compte à rebours. Appuyez sur n'importe quel bouton avant la fin de celui-ci pour recommencer votre dernier niveau. Sinon, c'est fini.

## Saisie des meilleurs scores:

Si vous avez vraiment mérité ce diplôme, docteur, vous pouvez taper votre score à l'écran "Hi Score Table". Sélectionnez votre identité en amenant le pointeur sur une lettre, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour la saisir. Une fois ceci terminé, choisissez "END". Le classement apparaîtra alors à l'écran.

CGTAGTCGAG  
GTAGCTAGCT  
ATAGCTGTAT  
GACGAATTCC  
GCATTAGCTG  
CTGATCGTAT  
TAGCGATTTG  
GTGATSCGGA  
TTATCGGATT  
CGACGGGTAT  
CGATGGCGT  
AGCGTATGGC  
TGAGTGCGGA  
TATATACTGC  
GATTTGAGG  
CGCTATATAG  
CAGTACGATA  
TAAAGCTAGC  
TGGCTATCGG  
TATGCCGTAG  
TCTGTGACTG  
GGATGCTGTA  
GTCGTTATAT  
CGGCGGTAGT  
CGGAGTGCCG  
GTATGCTGAG  
ATAGGAGCGC  
GCGCTAGCGG  
CTGAAGCGCC  
CTAGCGATAG  
GCTAAAGCTA  
TATCGGCGAT  
CGGAAGCGCT  
AGCGGCTTAT  
GCTAGCTGAT  
ACGGCGCTAG  
GGTCTTCGGC  
TAGCGGATTG  
AGGGTATTAC  
GGTGCTCGTA  
TACGGTATCG  
GATATTACGA  
TGCGTTGCTG  
AGGCTAGGCT  
GACGGGGCG  
ATGCTGGATG  
CCGCTATCGG  
CCGTAGCATT  
ATCGGCTATT  
ACGGCGGCTA  
TATGCGCTCT  
ATTGCTAGCG  
AGTCGTAGTC  
TAGCTGATCG  
AGCGCGATGC  
GTTGACGATC  
TGTATCGATC  
TGATCGGCTA  
GCTATCGTAT  
GCTGTGATG  
CTAGTGCGTA  
GCTGATGCTA





En tant que paléontologue de renommée mondiale, vous avez été invité à visiter Jurassic Park en avant-première. Imaginez un peu: pouvoir voir évoluer un animal vivant, alors que vous pensiez ne jamais en étudier que des fragments de squelette. Mais le rêve de toute votre vie tourne au cauchemar lorsque qu'une panne d'ordinateur relâche les dinosaures de leurs enclos de sécurité. Ils ont maintenant envahi toute l'île, et vous aurez du pain sur la planche avant de pouvoir leur échapper.

Afin d'accomplir vos tâches, il vous faudra pénétrer dans certains bâtiments - et chacun d'entre ces bâtiments nécessite une carte d'accès spéciale (voir "Objets à récupérer", page 16). Si vous possédez la bonne carte, il vous sera possible d'entrer dans un bâtiment et d'en sortir en vous dirigeant simplement vers la porte.





# Isla Nublar



- A** Portail de Jurassic Park – entrée principale du parc pour les visiteurs.
- B** Centre de visiteurs – comprend tous les aménagements pour les visiteurs et la salle de commande du parc.
- C** Enclos des vélociraptors
- D** Port est
- E** Remise nord
- F** Remise plage
- G** Remise Nublar
- H** Héliport

A\*AGGAG  
GCGCTAG  
CTGAAGG  
CTAGCGA  
GCTAAAG  
TATCGGG  
CGGAAGG  
AGCGGGG  
GCTAGCT  
ACGGGCG  
GGTCTTG  
TAGCGGA  
ACGGTAT  
GGTGCTG  
TACGGTA  
GATATTA  
TGCGTTG  
AGGCTAG  
GACGGGG  
ATGCTGG  
CCGCTAT  
CCGTAGG  
ATCGGGT  
ACGGGCG  
TATGGGG  
ATTGGTA  
AGTCGTA  
TAGCTGA  
AGCGCGA  
GTTGACG  
TGTATCG  
TGATCGG  
GCTATCG  
GCTGTGG  
CTAGTGG  
GGTGATG  
CGTAGTG  
GTAGCTA  
ATAGCTG  
GACGAAT  
GCATTAG  
CTGATCG  
TAGCGAT  
GTGATGG  
TTATCGG  
CGACGGG  
CGATGGG  
AGCGTAT  
TGAGTGG  
TATATAG  
GATTTCG  
CGCTATA  
CAGTACG  
TAAAGCT  
TGGCTAT  
TATGCCG  
TCTGTAG  
GGGATGG  
AGTCGTT  
TCGGGGG  
TCGGAGT  
GGTATGG



# OBJECTIFS DU JEU



Vous devrez atteindre chacun de ces objectifs dans l'ordre avant de pouvoir vous échapper de Jurassic Park.

## Activer les détecteurs de mouvement



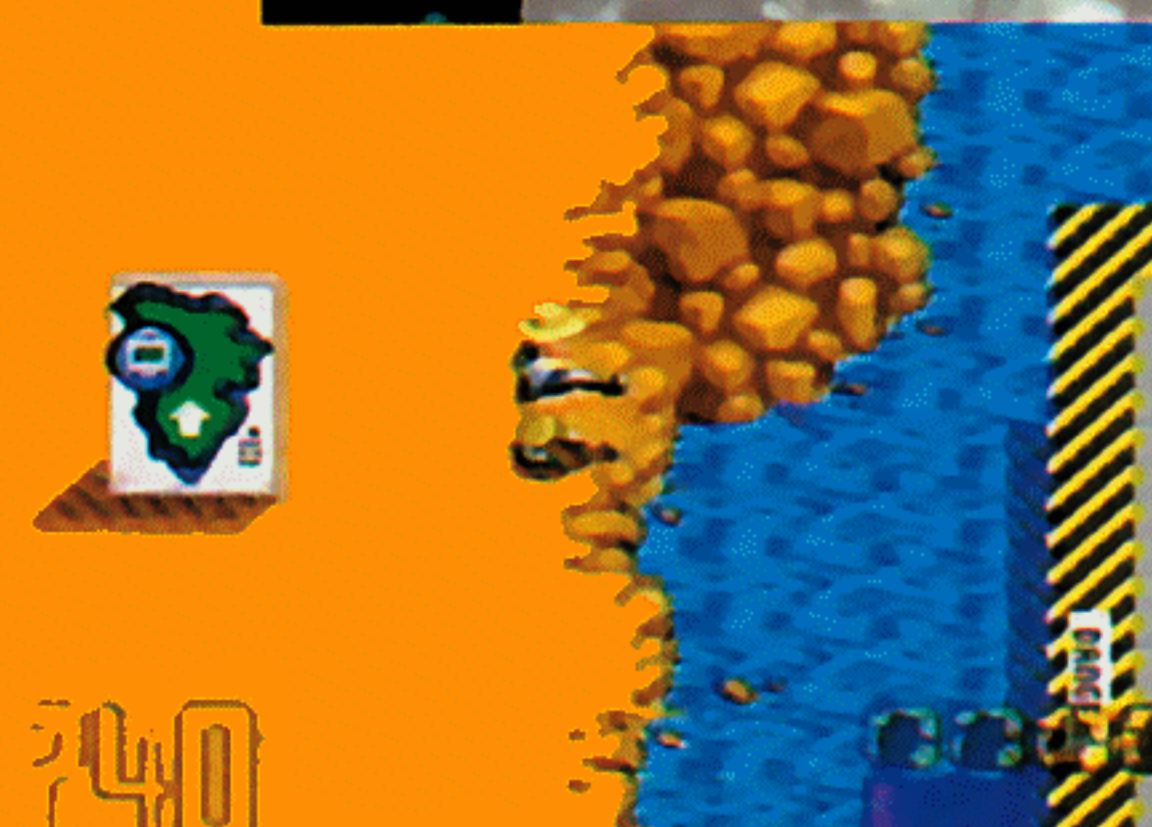
Aucun des détecteurs de mouvement (voir page 18), le votre y-compris, ne fonctionnent, en raison de la panne générale de courant. Vous devez atteindre le générateur principal et alimenter l'ordinateur qui activera les détecteurs.

## Sauver le centre des visiteurs



Les vélociraptors ont trouvé un moyen de pénétrer dans le centre des visiteurs - qui était supposé être le bâtiment le plus sûr! Vous devez vous rendre au centre, trouver le passage de ces monstres futés et les arrêter...vite!

## Arrêter les vélociraptors qui s'échappent



Les vélociraptors causent encore des problèmes! Ils sont maintenant montés à bord du navire de ravitaillement qui doit appareiller pour le continent - imaginez un peu ce qui peut se produire s'ils atteignent la côte! Vous devez vous rendre sur le bateau et les détruire.



## Détruire les nids des vélociraptors

Les généticiens ont fait une erreur de calcul: les vélociraptors ont commencé à se reproduire dans des cavernes volcaniques souterraines. Vous devez trouver la bombe au gaz neurotoxique et vous rendre dans les cavernes pour détruire ces nids afin d'éviter la prolifération des vélociraptors!



## Appeler au secours par radio

L'ordinateur fonctionne à nouveau, vous avez ralenti la progression des vélociraptors (pour le moment), mais vous ne pouvez tout de même pas regagner la terre à la nage et ce n'est pas le moment de relâcher vos efforts.

Il vous faut trouver la salle des communications et envoyer un message radio au continent pour demander qu'un hélicoptère vienne vous récupérer.



## Atteindre l'héliport

L'hélicoptère arrive. Tout ce qu'il vous faut faire maintenant: vous rendre sur l'héliport pour y être récupéré et emmené en sûreté. Y parviendrez-vous?

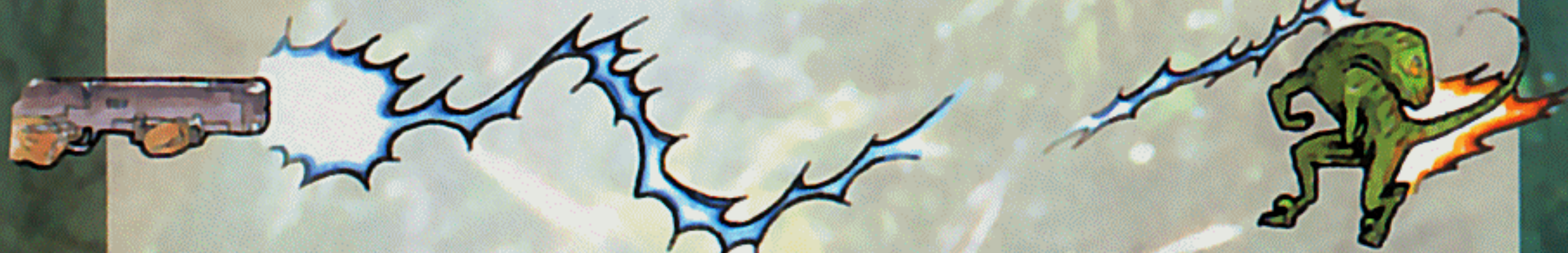






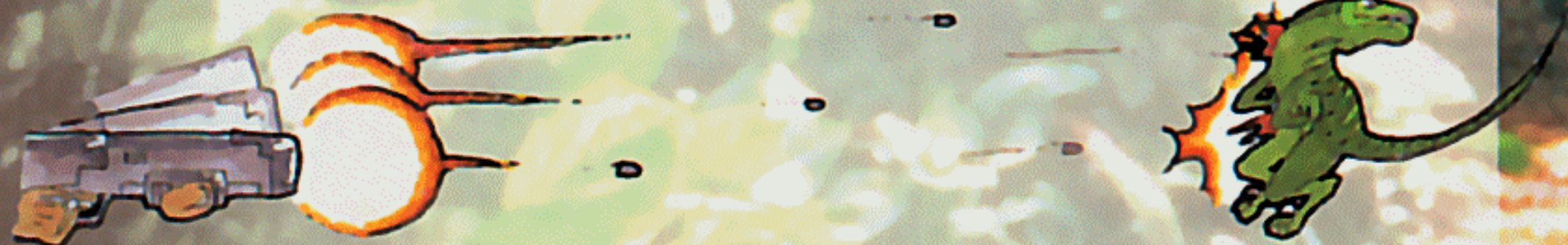
Les humains n'ont pas vraiment de chance de survie contre un dinosaure lors d'un combat à main nues. Le docteur Grant peut donc utiliser les armes suivantes:

## Aiguillon à bestiaux:



Cette arme rudimentaire envoie une décharge électrique qui permet d'étourdir un dinosaure, puis de le détruire. Elle utilise une grande quantité d'énergie et doit souvent être rechargée.

## Fusil:



Le fusil tire trois coups simultanément. Un ou deux coups blessent les dinosaures; trois coups détruisent les dinosaures les plus petits - prenez soin de bien viser!.

## Lance-missiles:



Des boîtes de missiles permettent de transformer votre arme en lance-roquettes, capable de détruire les petits dinosaures.



## Fusil à fléchettes tranquilisantes



Les fléchettes tranquilisantes, qu'il vous est possible de récupérer, peuvent s'utiliser contre tous les dinosaures mais sont plus efficaces pour ralentir l'énorme tyrannosaure.

## Lance-grenades au gaz:

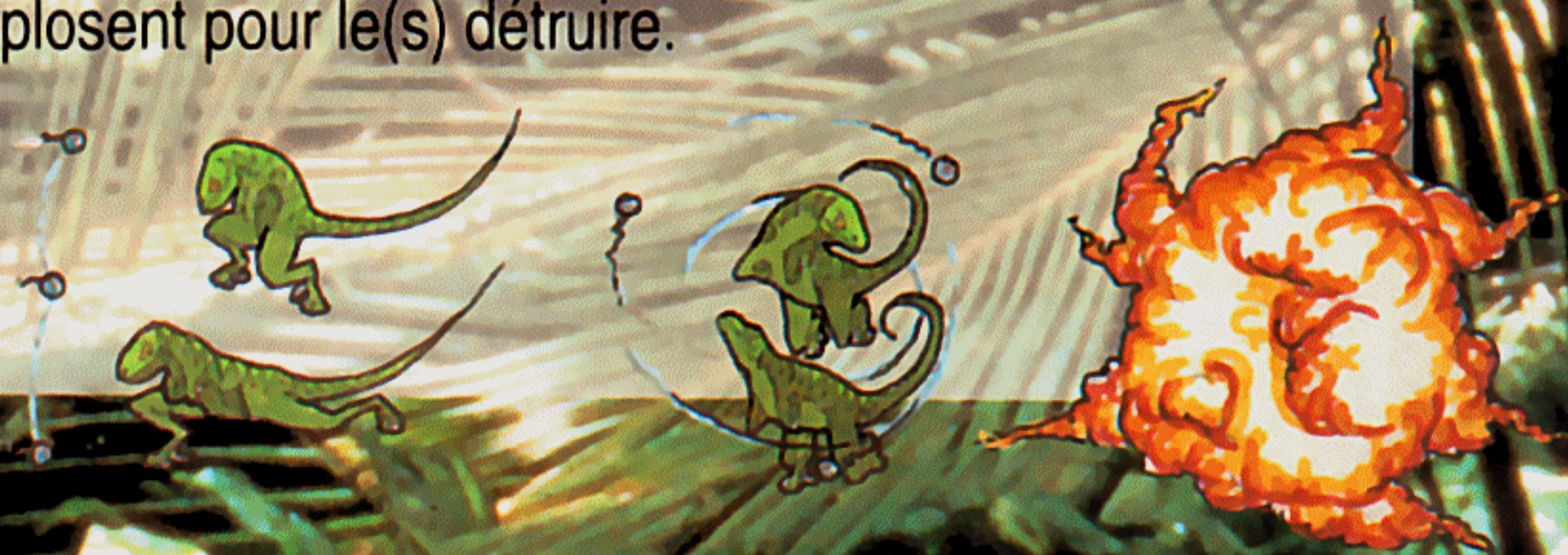


Il vous est également possible de récupérer des grenades au gaz, que vous pouvez lancer à tout moment pour relâcher un nuage de gaz très efficace contre les groupes de dinosaures. Plus gros est le dinosaure, plus près il vous faudra vous approcher.

## Bolas:



Les bolas explosives entourent et entortillent un dinosaure (ou un groupe de dinosaures), puis explosent pour le(s) détruire.



GACTGGGATC  
CTGTAGTCGT  
TATATCGGCC  
GTAGTCGGAC  
TGCCGGTATC  
CTGAGATAGC  
AGCGCGCGC  
AGCGGCTGAA  
GCGCCCTAGC  
CATAGCCTAA

ATCG  
GGA  
GCG  
CTAG  
CGG  
GTC  
AGC

GATTGACGGT  
ATTACGGTGC  
TCGTATACCG  
TATCGGATAT  
TACGAIGCGT  
TGCTGAGGCT  
AGGCTGACCG  
GGCGATGCTC

3CTA  
3TAC  
;GGC  
;GCC  
GCC  
CGT  
TCG

AGTCTAGCTC  
ATCGAGCGCG  
ATGCGTTGAC  
GATCTGTATC  
GATCTGATCG  
GCTAGCTATC  
GTATGCTGTC  
GATGCTAGTC  
CGTAGCTGAC  
GCTACGTAGC  
CGACGTAGCG  
;CGCTAGCTC

;GAC  
ATTA  
GATC  
;CGA  
;ATC  
ATCC

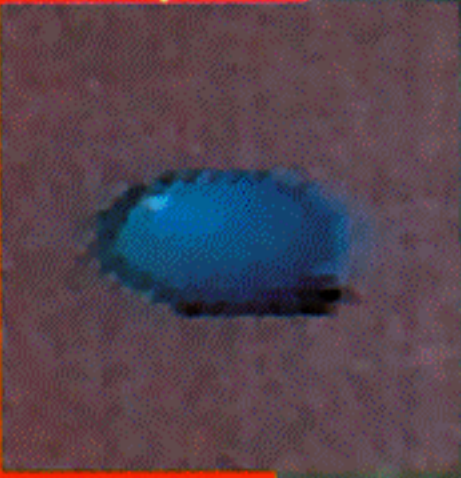
GATTGACGGT  
GTATCGATGC  
CGTTAGCGTA  
TGGCTGAGTC  
CGGATATATA  
CTGCGATTTC  
GAGGCGCTA  
ATAGCAGTA  
GATATAAAG  
TAGCTGGCTA  
TGCGTATGCC  
GTAGTCTGTA



## OBJETS A RECUPERER

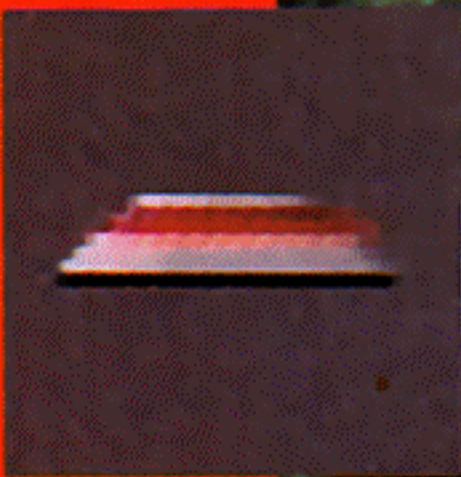


Ces objets peuvent se trouver à l'intérieur ou à l'extérieur des bâtiments. Ils vous seront nécessaires pour atteindre vos objectifs et vous échapper de Jurassic Park.



### Oeufs de dinosaures:

On peut les trouver n'importe où sur l'île; vous en aurez besoin pour atteindre vos objectifs, alors faites bien attention où vous mettez les pieds.



### Cartes d'accès:

Cela comprend les cartes de sécurité permettant d'ouvrir et de fermer certaines portes, et les cartes d'identité d'autres résidents de l'île. Lorsque vous ramassez une carte, un affichage vous indique sa fonction et une carte du chemin à suivre pour effectuer une tâche particulière. Par exemple: Dennis Nedry est l'expert informatique qui a programmé le système de Jurassic Park; sa carte vous permet donc d'accéder aux terminaux d'ordinateur. Robert Muldoon en est le garde forestier; vous aurez donc besoin de sa carte pour pénétrer dans l'armurerie et récupérer des armes. Les cartes d'accès sont extrêmement importantes - ne partez pas sans elles!



### Vies supplémentaires:

Récupérez-les pour augmenter le nombre de vos vies.



### **Trousse de premiers soins:**

A récupérer pour soigner vos blessures et retrouver une partie de votre énergie. Elles sont particulièrement précieuses dans Jurassic Park, où les risques de se blesser ne manquent pas.

### **Piles/accumulateurs:**

Dans certaines zones ou certains bâtiments, vous aurez besoin de lunettes de vision nocturne pour pouvoir vous déplacer. Ces piles/accus, permettrons à vos lunettes de fonctionner immédiatement dès que vous pénétrez dans une pièce sombre.

Les dinosaures ne peuvent pas voir dans l'obscurité non plus, mais ils peuvent vous sentir et, si vous êtes dans le noir, vous ne saurez jamais ce qui vous arrive.

### **Bombe de gaz neurotoxique:**

Vous aurez besoin de trouver et de récupérer ces bombes afin de détruire le nid des vélociraptors. Vous n'avez pas le choix -aucune autre arme n'y parviendra.

### **Nourriture:**

Récupérez la nourriture rétablir votre énergie. Ne vous arrêtez pas pour vos repas, ou vous finirez vous-même comme casse-croûte!

### **Points bonus:**

Ils vous permettent d'augmenter votre score.





## DETECTEURS DE MOUVEMENT



On trouve des détecteurs électroniques de mouvement d'un bout à l'autre de Jurassic Park. C'était là le moyen, pour l'ordinateur, de garder un oeil sur le mouvement des dinosaures. Lorsqu'ils sont activés, ils peuvent détecter tous les mouvements sur l'île et peuvent même identifier les différents types de dinosaures en cavale dans le parc.

Votre détecteur portable ne fonctionnera que lorsque tous les détecteurs seront activés. Il ne fonctionne pas lorsque vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, mais il vous est toujours possible de communiquer avec les détecteurs extérieurs par les terminaux d'ordinateur.

Si vous perdez une vie, vous retournerez au dernier détecteur que vous avez touché.





# COMMUNICATIONS



Lorsque vous vous branchez sur le réseau de communications principal du parc, une fenêtre transparente apparaît à l'écran et affiche le personnage qui vous parle.

Pourquoi une fenêtre transparente? Pour vous permettre de continuer à suivre l'action - les dinosaures ne vont pas cesser de vous poursuivre simplement parce que vous êtes au téléphone! Vous pouvez afficher une fenêtre pleine en appuyant sur le bouton "Start" mais attention - les vélociraptors savent quand vous êtes vulnérable et inattentif - si vous avez des cheveux blancs à vous faire, ce ne sera pas forcément à cause de la facture de téléphone!

TGGAGTGG  
GGTATGCT  
GATAGGAG  
CGCGTAGC  
GCTGAAGC  
CCTAGCGA  
GGCTAAAG  
ATATCGGC  
TGGGAAGC  
TAGCGGCT  
TGCTAGCT  
TACGGGCG  
GGGCTTTC  
CTAGCGGA  
GACGGTAT  
CGGTGCTC  
ATACGGTA  
GGATATTAG  
ATGCGTTC  
GAGGCTAG  
TGACGGGG  
ATGCTGGT  
CCGCTATC  
CCGTAGCA  
ATCGGCTA  
ACGGCGGC  
TATGCGCT  
ATTGCTAG  
AGTCGTAG  
TAGCTGAT  
AGCGCGAT  
GTTGACGA  
TGTATCGA  
TGATCGGC  
GCTATCGT  
GCCTGCGA  
CTAGTGCG  
GCTGATGC  
CGTAGTGA  
GTAGCTAG  
ATAGCTGT  
GACGAATT  
GCATTAGC  
CTGATCGT  
TAGCGATT  
GTGATGCG  
TTATCGGA  
CGACGGGT  
CGATGGCG  
AGCGTATG  
TGAGTGCG  
TATAACTG  
GATTTGAG  
CGCTATAT  
CAGTACGA  
TAAAGCTA  
TGGCTATG  
TATGCCGT  
TCTGTAGC  
GGGATGCT  
AGTCGTTA  
TCGGCGGT



# ORDINATEUR PRINCIPAL



A l'intérieur des bâtiments, vous trouverez des terminaux d'ordinateur qui vous permettront d'obtenir des informations et de communiquer avec les autres humains qui se trouvent sur l'île. L'ordinateur vous permettra également de contrôler certaines fonctions dans le parc, comme l'ouverture ou la fermeture des clôtures, et d'envoyer des messages sur le continent. Pour accéder à un terminal d'ordinateur, dirigez-vous simplement vers celui-ci.

Pour utiliser l'ordinateur, sélectionnez une option en cliquant sur l'icône correspondante. Par exemple, pour allumer les détecteurs de mouvement, cliquez sur l'icône **PARK CONTROL**. Elle vous amènera au menu **CONTROL**. A partir de celui-ci, cliquez sur **MOTION SENSOR** pour activer les détecteurs.

Pour sortir de l'ordinateur, cliquez sur le bouton **EJECT**.



## Fractales

Dans l'arrière plan de l'écran de contrôle de l'ordinateur, vous verrez différents motifs complexes que l'on appelle des fractales. Ce sont ces motifs que le mathématicien Ian Malcolm utilise comme exemple de sa théorie du chaos (la théorie qu'il a utilisée pour prédire la chute de Jurassic Park).

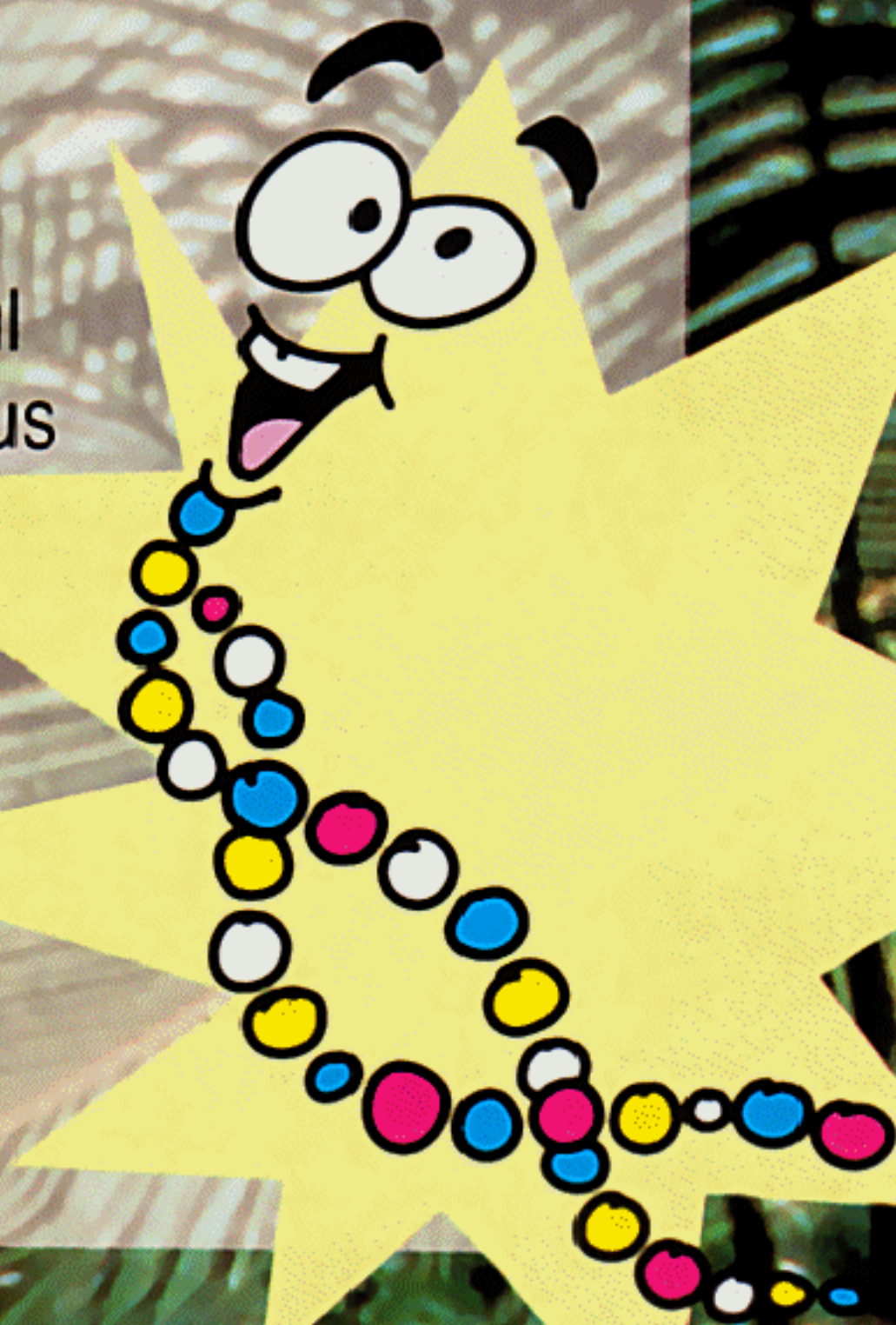
*"Supposons que l'on ait au départ un jeu simple de règles mathématiques, la création d'un motif simple, par exemple. Si l'on répète ce motif un nombre suffisant de fois, les moindres fluctuations, les moindres imperfections (qui sont toujours présentes dans un système quel qu'il soit), causeront des variations complètement imprévisibles dans le système qui amèneront, finalement, au chaos."*

**Ian Malcolm**

### M. ADN

Si vous laissez le jeu tourner tout seul pendant un certain temps lorsque vous vous trouvez à l'extérieur,

M. ADN apparaîtra pour vous donner quelques informations générales fascinantes sur les dinosaures.





# LES DINOSAURES

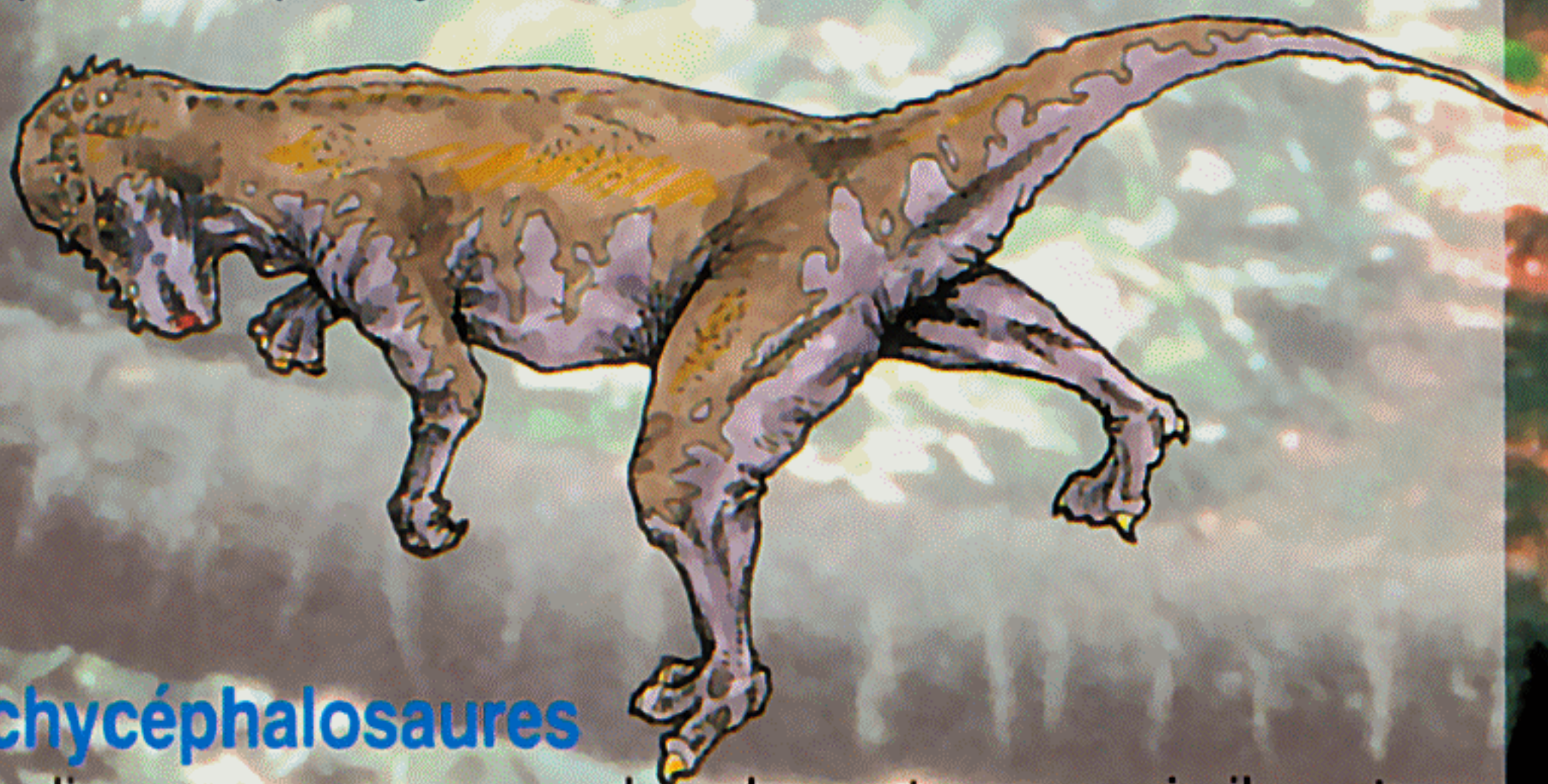


On trouve de nombreux types de dinosaures dans Jurassic Park -c'est justement de là que vient le nom. Ne vous fatiguez pas à les chercher - ils vous trouveront...



## Compsognathus

Ces petits carnivores attaquent seulement en bandes en vous submergeant de leur très grand nombre. Ils mordent également et leur venin peut vous affaiblir, et finir par vous paralyser.



## Pachycéphalosaures

Ces dinosaures ne vous chercheront pas, mais ils ont horreur que l'on envahisse leur territoire; si vous les dérangez, ils chargeront, puis se retourneront rapidement pour charger à nouveau s'ils vous ont raté. Leurs têtes osseuses chercheront à vous blesser jusqu'à ce que vous quittiez leur territoire.





## Gallimimus (autruches)

Ces herbivores dociles ne vous attaqueront pas; ils sont cependant faciles à déranger et se mettent alors à charger. Ils courent extrêmement rapidement (il s'agit des animaux les plus rapides de Jurassic Park) et peuvent vous blesser grièvement si vous ne vous écartez pas.



## Vélociraptors

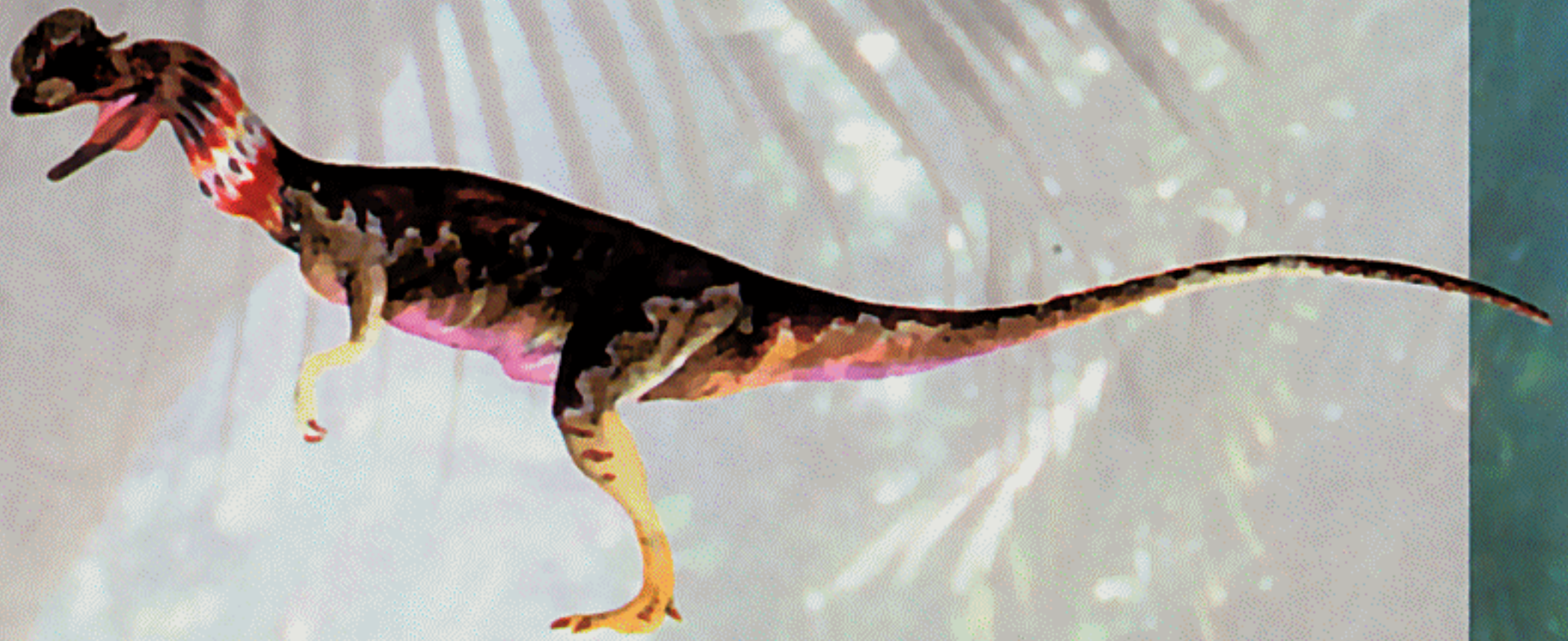
Les vélociraptors sont sans aucun doute les dinosaures les plus vicieux ayant jamais existé. Aussi intelligent que des chimpanzés, ce sont les créatures les plus rusées de Jurassic Park. Ils chassent en bandes et attaquent souvent juste pour le plaisir. Ils sont capables de vous trouver, de déterminer le meilleur moyen de vous attraper, et même de se diviser pour vous couper toute retraite.

Ils courent à des vitesses de près de 100 km/h, et, avec une griffe rétractile de 15 cm au bout de chaque patte, peuvent abattre un homme en un seul coup.

AAAGCTAT  
CGGCGATC  
AAGCGCTA  
GGCTTATG  
AGCTGAIA  
GCGCTAGC  
CTTCGGCT  
CGGATTGA  
GTATTACG  
GCTCGTAT  
GGTAICGG  
ATTACGA  
GTTGCIGA  
CTAGGCTG  
GGGGCGAT  
TGGATGCC  
TATCGGCC  
AGCATIAT  
GCTATTAC  
CGGCTATA  
CGCTCIAI  
GTAGCGAG  
GTAGTCIA  
TGATCGAG  
CGATGCGT  
ACGATCTG  
TCGATCTG  
CGGCTAGC  
TCGTATGC  
TCGATGCT  
TGGGIAGC  
ATGCTACG  
GTCGACGT  
CTAGCTAT  
CTGTAIGA

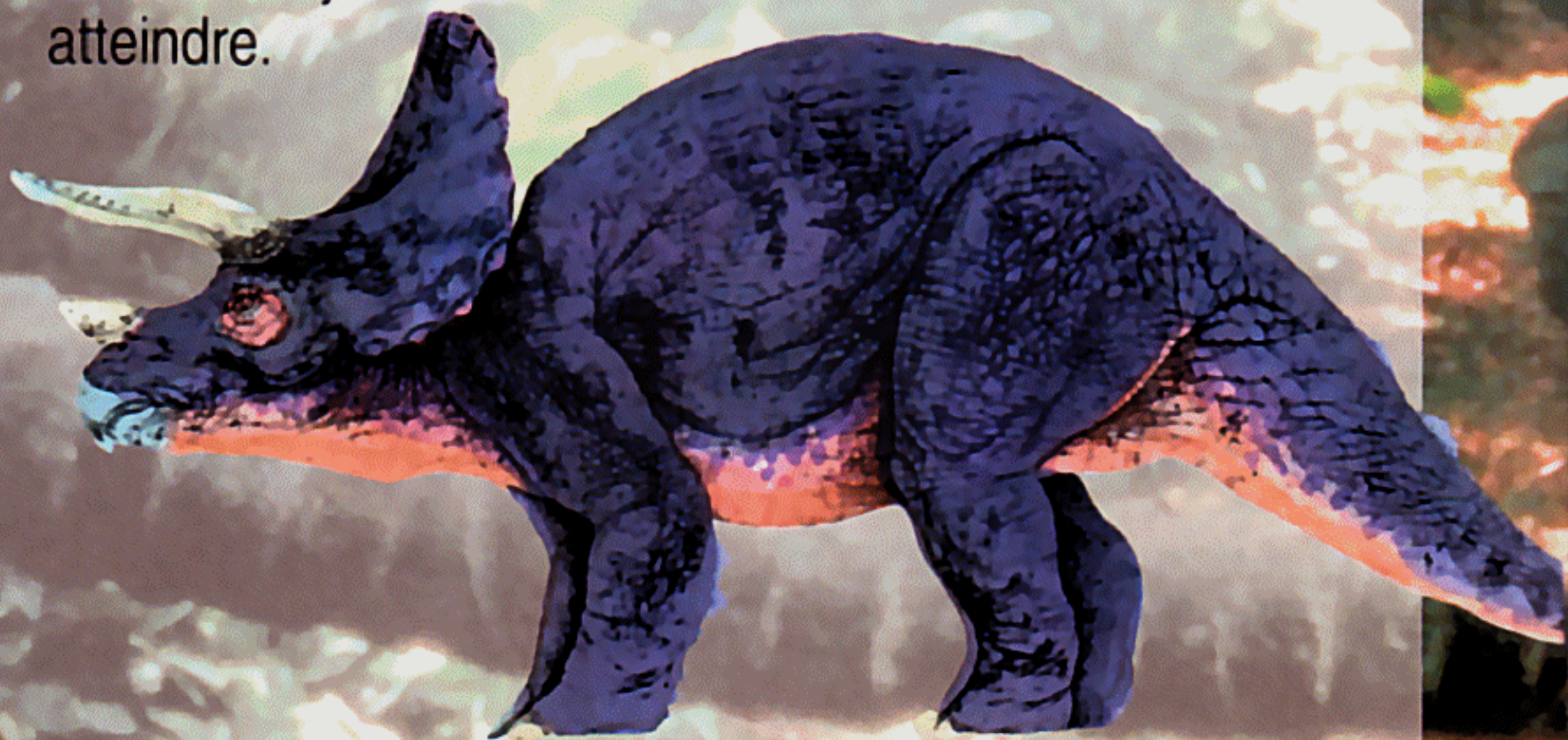
TAGCTGCT  
TCGTATTA  
GATTTCTG  
TGCGGATT  
CGGATTCG  
GGGTATCG  
GGCGTTAG  
TATGGCTG  
TGCGGATA  
TACTGCGA  
TCGAGGCC  
ATATAGCA  
ACGATATA  
GCTAGCTG  
TATGCGTA  
CCGTAGTC  
TAGACTGG  
TGCTGIAG  
GTTATAIC  
CGGTAGTC  
AGTGCCGG  
TGCTGAGA  
GGAGCGCG  
GCTAGCGG  
GAAGCGCG  
AGCGATA





## **Dilophosaure ("Cracheur")**

Hauts de 1,20 m, ces animaux qui ressemblent à des kangourous paraissent sympathique et amicaux; mais alors que vous ne vous méfiez pas, une crête de couleur vive se déploie sur leurs têtes, cela signifie que vous êtes à portée de leur jet de venin paralysant. Ils sont capables de cracher vers vous avec rapidité et précision, en tenant même compte de votre vitesse et de votre trajectoire afin d'être certains de vous atteindre.



## **Tricératops**

Presque aussi gros qu'un éléphant, le tricératops est bas sur pattes, et possède une tête énorme ornée de trois cornes, la plus longue d'entre elles placée en plein milieu de la figure. Si vous l'effrayez (il lui en faut peu), il chargera vers vous.





## Tyrannosaurus Rex (Tyrannosaure)

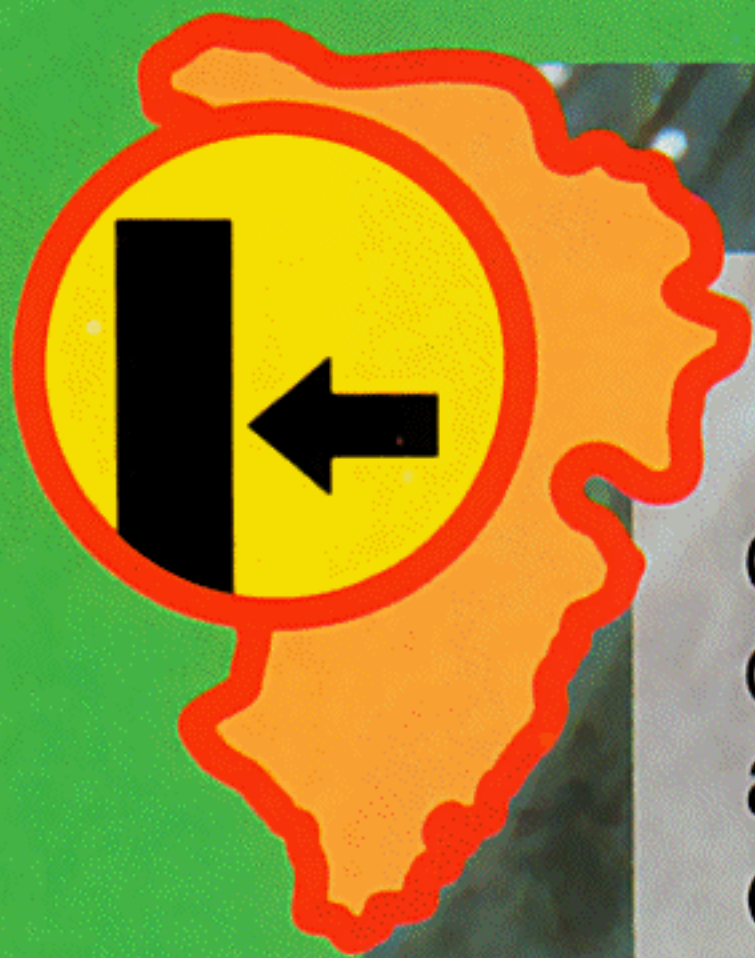
Le plus célèbre prédateur de l'histoire de la planète, le tyrannosaure représente le carnivore sanguinaire classique. Haut de plus de cinq mètres, avec une tête longue de 1,5 m, le tyrannosaure possède de puissantes mâchoires capables d'avaler un homme entier. Ces animaux sont littéralement capable d'ingurgiter plus d'une tonne de nourriture en un seul repas. Méfiez- vous de

cette créature terrifiante, ou vous vous ferez engloutir avant de savoir ce qui vous arrive.



CGTAGTCGA  
GTAGCTAGC  
ATAGCTGTA  
GACGAATTC  
GCATTAGCT  
CIGATCGTA  
TAGCGATTT  
GTGATGCGG  
TTATCGGAT  
CGACGGGT  
CGATGGCG  
AGCGTAIGG  
TGAGTGCGG  
TATATACTG  
GATTTCGAG  
CGCTATATA  
CAGTACGAT  
GTATGCT  
TATGCCGTA  
TCTGTGACT  
GGAIGCTGT  
GTCGTTATA  
CGGCGGIAG  
CGGAGTGCC  
GTATGCTGA  
ATAGGAGCG  
GCGCIAGCG  
CTGAAGCGC  
CTAGCGATA  
GCTAAAGCT  
TATCGGCGA  
CGGAAGCGC  
AGCGGCTTA  
GCTAGCTGA  
ACGGCGCTA  
GGICITCGG  
TAGCGGATT  
ACGGTATTAG  
GGTGCTCGT  
TACGGTATCG  
GATATTACGA  
TGGGTTGCT  
AGGCTAGGC  
GACGGGGCG  
AIGCTGGAT  
CCGCTATCG  
CCGTAGCAT  
AICGGCTATT  
ACGGCGGCT  
TATGCGCTC  
ATTCGTAGCG  
AGTCGTAGTC  
TAGCTGATCG  
AGCGCGATGC  
GTTGACGATC  
TGTATCGATC  
TGATCGGCTA  
GCTATCGTAT  
GCTGTGATG  
CTAGIGCGTA  
GCTGATGCTA





De nombreux obstacles vous mettront des bâtons dans les roues à Jurassic Park - certains correspondent à des accidents géologiques, d'autres au système de sécurité du parc. Citons parmi ces obstacles:

## **Les clôtures électrifiées**

Elles séparent les dinosaures et les différentes zones du parc. Il se peut qu'elles vous aident ou vous rendent la vie difficile. Pour ouvrir une clôture, déverrouillez-la depuis le terminal d'ordinateur, puis tirez sur la roue sur le côté de la clôture. Tirez aussi vite que possible pour qu'elle reste ouverte plus longtemps - les charnières des clôtures sont montées sur ressort et se referment d'un seul coup (Astuce: servez-vous en pour enfermer les carnivores.)

## **Les arbres et les buissons**

Les vélociraptors et autres dinosaures peuvent s'y cacher et vous tomber dessus par surprise.

## **Les grilles électrifiées**

Placées sur les toits des bâtiments et à même le sol. Attention, ça chauffe! Touchez-les et vous êtes grillé!



## Les avalanches de rochers

Rappelez-vous, vous êtes un paléontologue, pas un super héros - les rochers vous écraseront.

## Les rivières

Les rivières courent leur bonhomme de chemin d'un bout à l'autre d'Isla Nublar et séparent les dinosaures et les différentes zones du parc. Comme les clôtures électrifiées, elles peuvent vous aider en arrêtant les dinosaures, mais elles peuvent également bloquer votre progression, puisqu'on ne peut les traverser qu'en certains points.

## Les chaînes de montagne et leurs falaises

Voir la note se rapportant aux avalanches de rochers pour savoir ce qui vous arrivera si vous tombez.

## L'océan

Cinquante kilomètres à la nage, ça use, ça use, alors essayez plutôt de repartir en hélicoptère.

## La terrible libellule préhistorique

Ça c'est ce que j'appelle un insecte. Elle vous suivra partout en essayant de vous piquer. Heureusement qu'il ne s'agit pas d'un moustique, sinon un futur généticien pourrait bien extraire votre ADN de l'ambre dans quelques millions d'années et repeupler un Paléontologue Park de clones du docteur Grant!

CCCTAGCG  
AGGCTAAA  
TATATCGG  
ATCGGAAG  
CTAGCGGC  
ATGCTAGC  
ATACGGCG  
AGGGTCTT  
GCTAGCGG  
TGACGGTA  
ACGGTGGC  
TATACGGG  
CGGATATT  
GATGCGTT  
TGAGGCTA  
CTGACGGG  
GATGCTGG  
GCCGCTAT  
GCCGTAGC  
TATCGGCT  
TACGGCGG  
ATATGCGC  
TATTCGTA  
GAGTCGTA  
CTAGCTGA  
GAGCGCGA  
CGTTGACG  
CTGATCGA  
CTGATCGG  
AGCTATCG  
TGCTGTGA  
GCTAGTGC  
AGCTGATG  
ACGTAGTC  
CGTAGCTA  
TATAGCTG  
TGACGAAT  
GGCATTAG  
GCTGATCG  
TTAGCGAT  
CGTGATGC  
ATTATCGG  
TCGACGGG  
TCGATGGC  
TAGCGTAT  
CTGAGTGC  
ATATATACT  
CGATTTCGA  
GCCGTATA  
GCAGTAGG  
ATAAAGCT  
CTGGCTAT  
GTATGCCG  
GTCTGTAG  
TGGGATGC  
TAGTCGTA  
ATCGGCGG  
GTGCGAGT  
CGGTATGC  
AGATAGGA  
GCCGCTAG  
GGCTGAAG



## TRUCS ET ASTUCES



Vous trouverez tout autour de l'île des panneaux qui indiquent les différents points de repère et les endroits où se trouvent les dinosaures.

Apprenez à connaître les techniques d'attaque des dinosaures et les armes les plus efficaces contre les différents types de monstres.

Si vous sentez le sol trembler, prenez vos jambes à votre cou!

Faites-vous votre propre carte pour noter où se trouvent vos repères, en particulier les terminaux d'ordinateur.

Utilisez les ascenseurs pour vous déplacer à l'intérieur des bâtiments.

Recherchez les marches qui vous permettront de monter sur les bâtiments et les montagnes.

Dans la forêt, sautez par-dessus les plantes grimpantes vénéneuses.

Il vous est possible de sauter par-dessus les grilles électrifiées - mais vous feriez bien de sauter assez haut et assez loin!

N'essayez pas de courir plus vite que le tricératops ou de lui tirer dessus - contentez-vous de vous écarter!

Ne croyez pas tout ce qu'on vous raconte - l'un des personnages n'est peut-être pas ce qu'il semble être!





TAGTCGACGT  
AGCTAGCTAT  
AGCTGTATGA  
CGAATTCCGG  
ATTAGCTGCT  
GATCGTATT  
GCGATTTCGT  
GATGCGGATT  
ATCGGATTCC  
ACGGGTATCC  
ATGGCGTTA  
CGTATGGCT  
AGTGCGGATA  
TATACIGCGA  
TTTCGAGGCC  
CTATATAGCA  
GTACGATATA  
AAGCTAGCT  
GCTATGCGTA  
TGCCGTAGTC  
TGTGACTGG  
ATGCTGTAGT  
CGTTATATCG  
GCGGTAGTCC  
GAGTGCCGG  
ATGCTGAGAT  
AGGAGCCGG  
CGCTAGCCGG  
TGAAGCCGCC  
TAGCGATAG  
CTAAAGCTAT  
ATCGGCCGAT  
GGAAGCGCT  
GCGGCTTAT  
CTAGCTGATA  
CGGCCGTAG  
GTCTTCGGCT  
AGCGGATTGA  
CGGTATTACC  
GTGCTCGTAT  
ACGGTATCG  
ATATTACGAT  
GCGTTGCTGA  
GGCTAGGCT  
ACGGGGCGA  
GCTGGATGCC  
GCTATCGGCC  
GTAGCATTAT  
CGGCTATTAC  
GGCGGCTATA  
TGCGCTCTAT  
TCGTAGCCGA  
TCGTAGTCTA  
GCTGATCGAC  
CGCGATGCC  
TGACGATCT  
TATCGATCT  
ATCGGCTAG  
TATCGTATG  
TGTGATGCT  
AGTGCGTAG  
TGATGCTACC





OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.

47, Chemin des Bruyères - BP 262  
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

FRANCE



**ATOLL SOFT**

ATOLL SOFT S.A./N.V., AVENUE DE FLOREAL 3C,  
FLOREALLAAN 3C, BRUXELLES 1180 BRUSSEL  
TEL. 32 2 346 51 11 FAX: 32 2 346 54 14

**BENELUX**

Jurassic park TM & © 1992 Universal City  
Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON