



INSTRUCTION
MANUAL

ECCO THE DOLPHIN™

SEGA

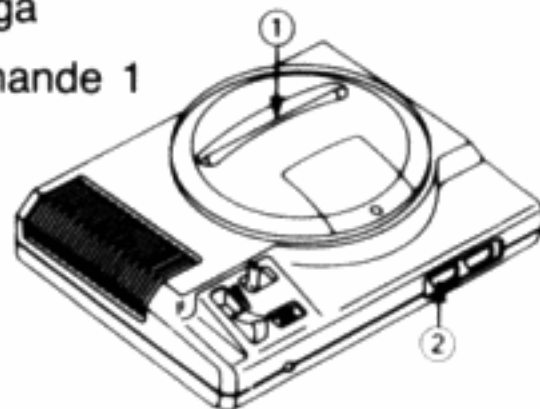
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

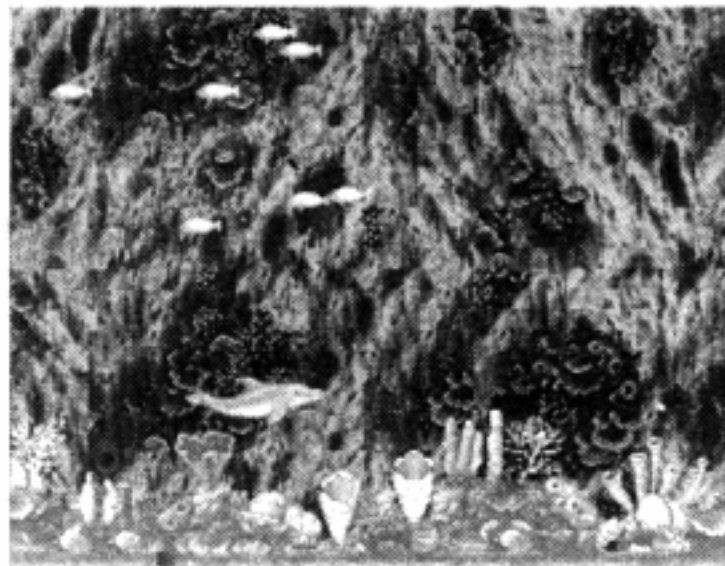
- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Un monde de découvertes... et de danger!

La vie était une aventure pour Ecco, le jeune dauphin. L'océan paraissait infini, avec des vagues déferlantes pour faire la course. Ecco bondissait hors de l'eau avant de sauter dans la vague. Il avait l'air de voler. Ensuite, il prenait une grosse goulée d'air avant de s'enfoncer dans les profondeurs marines, où se cachaient les Encoquillés dans les replis coraliens.

Ecco savait que les dauphins ne pouvaient pas respirer dans l'eau. Les poissons et les coraux restaient sous les vagues mais lui avait besoin d'air. C'était une énigme dont il voulait connaître la réponse.



L'océan résonnait de chants. Certains venaient naturellement à Ecco. Ils servaient à appeler les dauphins et autres chanteurs du monde aquatique. D'autres étaient durs à apprendre. Ces chants pouvaient ouvrir les Encoquillés et faire fuir les Affamés qui rodaient près de la demeure des dauphins. Il y en avait d'autres simplement sur la vie et la liberté!

Les dauphins avaient également des chants sur les méduses qui piquent, les courants rapides et les murs rocheux qui bloquaient les chanteurs au fond de l'eau. Mais les meilleurs étaient des chants fiers et puissants, sur les bancs de poissons délicieux qui grouillaient dans l'océan et sur les grottes immergées mais remplies d'air, où un dauphin malin pouvait respirer.

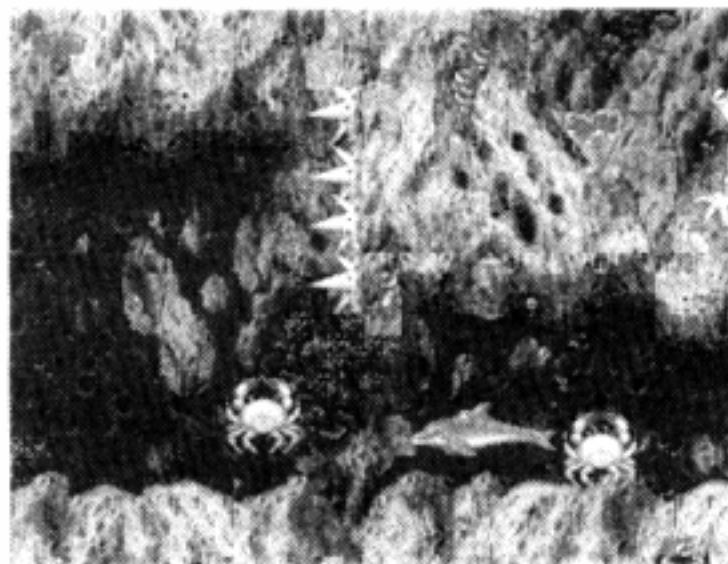
Il y avait cinq marques brillantes sur la tête lisse d'Ecco. Aucun autre dauphin n'avait ces taches argentées. La nuit, la famille chantait qu'elles correspondaient à cinq points brillants dans le ciel. La chanson racontait qu'Ecco était spécial, un chouchou de l'océan. Ou encore, continuait la chanson, les marques étaient juste pour faire joli, comme chez certains poissons.

Mais le malheur guettait, tapi dans le ciel. Il fondit un jour sans crier gare sous la forme d'une énorme rafale de vent, emportant tout sur son passage. Toute vie disparut de la baie d'Ecco. Les chanteurs et les Encoquillés, et même les petits poissons saisis d'effroi furent emportés dans le néant où ils s'évanouirent!

Seul Ecco est resté. Le temps d'un saut et la demeure d'Ecco, si tranquille, si pleine de vie et de chansons, est devenue étrange et silencieuse. Tout a changé.

Maintenant, Ecco doit se battre pour rester en vie. Des dangers mortels peuplent l'océan, mais il doit retrouver les dauphins perdus. Il doit parcourir les océans de long en large, explorer des mondes engloutis où des dents aiguës comme des rasoirs et des créatures venimeuses sont tapies dans les sombres profondeurs.

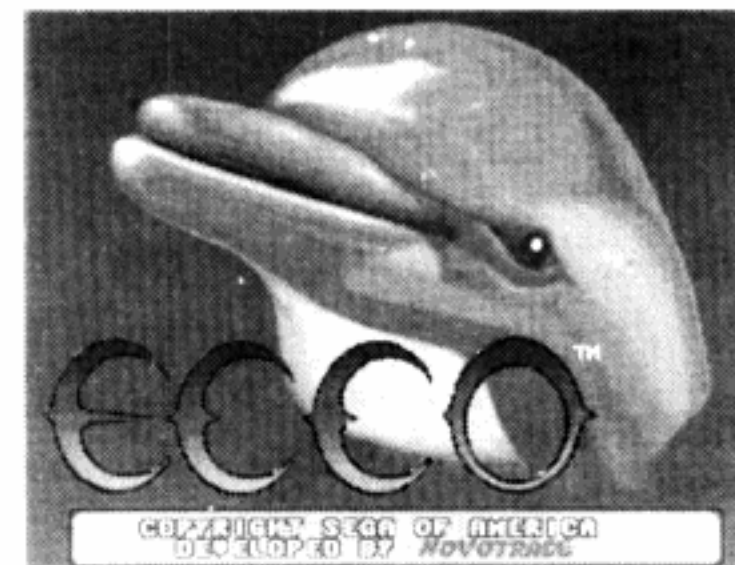
Ecco, tout seul, doit entreprendre un voyage semé d'embûches pour sauver sa famille. Il doit lutter pour sa survie afin de pouvoir secourir les chanteurs de l'océan et mettre fin à un désastre qui menace le monde entier.



Mode de vie d'Ecco

- ① Juste après l'écran Sega, rejoignons Ecco sur le terrain de jeu de l'océan où des dauphins insouciants font la course avec les vagues. Au bout de quelques secondes, l'écran de titre apparaît.
- ② Attendez à l'écran de titre pour voir la première démonstration du jeu. Regardez comment Ecco utilise son intelligence et les chants pour traverser une barrière rocheuse.
- ③ Continuez de regarder les deux autres démonstrations (l'écran de titre apparaît après chacune). Chaque démonstration montre comment Ecco résout habilement

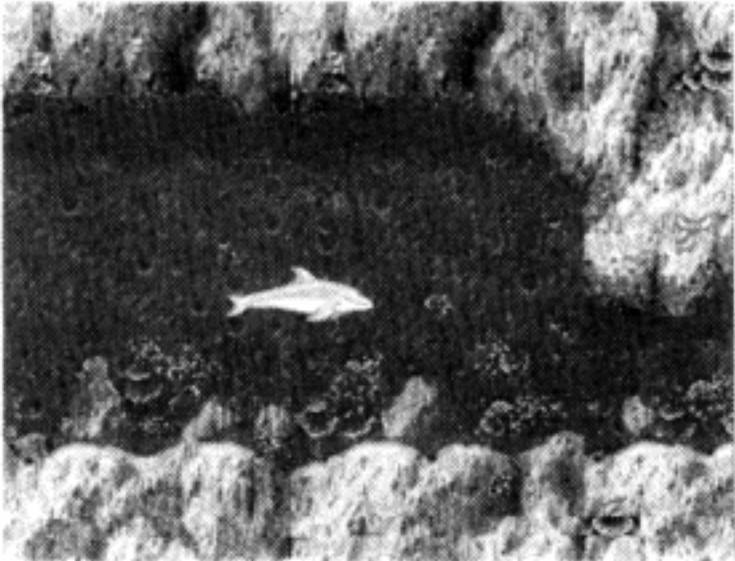
des problèmes et s'en sort indemne. Apprenez les techniques nécessaires pour surmonter les dangers sous-marins. (Vous pouvez à tout moment regarder les démonstrations du jeu pour les réviser.)



- ④ Appuyez quand vous voulez sur la touche **Start** pour revenir à l'écran de titre. Appuyez de nouveau sur **Start** pour aller dans la grotte immergée d'où Ecco va entreprendre le long voyage à travers les océans infinis.

⑤ Appuyez sur le côté **droit** de la **touche D** pour commencer la quête d'Ecco depuis le début.

Si vous avez un mot de passe, appuyez sur le côté **gauche** de la **touche D** pour aller à l'écran du mot de passe. De là, vous pouvez reprendre les aventures d'Ecco en cours de voyage.



Aux commandes!

① Touche direction (Touche D):

- Elle déplace Ecco à **droite** ou à **gauche** pour sortir de la grotte immergée au début de la partie. A **droite** Ecco commence une nouvelle quête, et à **gauche** il va à l'écran du mot de passe.
- Elle déplace la surbrillance sur l'écran du mot de passe.
- Elle fait nager Ecco dans n'importe quelle direction. Tenez la touche enfoncée pour aller à la vitesse de croisière et pour faire bondir Ecco lorsqu'il arrive à la surface de l'eau. Exercez des pressions légères pour nager lentement à travers des passages dangereux. Appuyez sur la **touche C** pour accélérer.



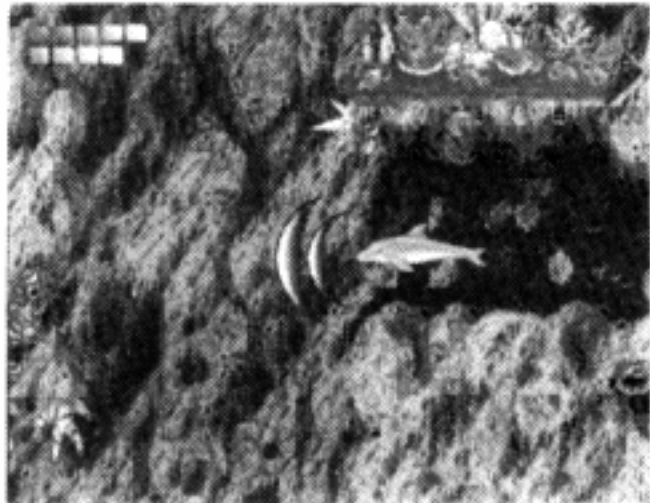
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à revenir à la quête.

② Touche Start:

- Elle sert à sauter la séquence d'introduction ou les jeux de démonstration et à passer à l'écran de titre.
- Elle sert à sortir de l'écran de titre et à passer à la grotte immergée.
- Elle sert à sortir de l'écran du mot de passe et à commencer la quête à partir du niveau du mot de passe.
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à reprendre la quête.
- Elle sert à faire une pause pendant la partie et à reprendre le jeu après la pause.

③ Touche A (sonar):

- Elle fait chanter Ecco. Le chant produit des ondes devant lui et permet d'appeler d'autres chanteurs et d'éliminer le danger.
- Elle renvoie des informations sur l'océan environnant. Tenez la **touche A** enfoncée jusqu'à ce que le chant d'Ecco revienne. Ensuite, la carte d'Ecco apparaît et montre les caractéristiques sous-marines dans la direction d'Ecco.
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à revenir à la quête.



- Elle sert à sortir de n'importe quel écran de texte.
- Elle efface une lettre sur l'écran du mot de passe.

④ Touche B (charge):

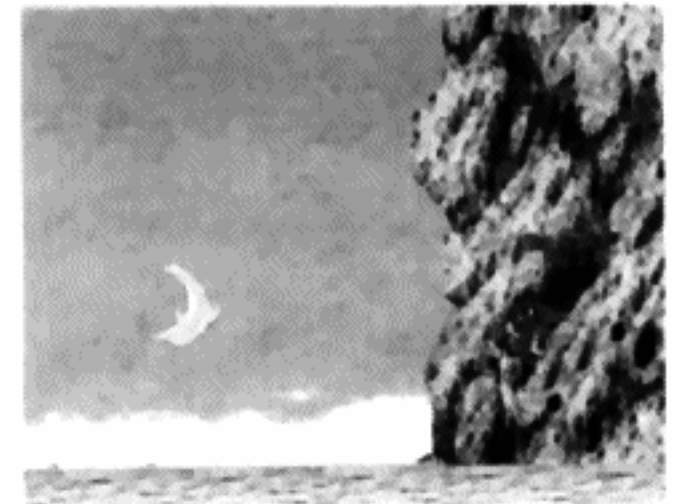
- Elle fait foncer Ecco en avant dans une attaque courte et fulgurante. Ecco peut charger des bancs de petits poissons pour se nourrir ou attaquer des ennemis pour les réduire en miettes.
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à revenir à la quête.
- Elle sert à entrer une lettre sur l'écran du mot de passe.

⑤ Touche C (nage rapide):

- Elle accélère la vitesse de nage d'Ecco. Exercez des pression répétées sur la touche puis tenez-la enfoncée pour maintenir la vitesse.
- Elle fait culbuter Ecco. Utilisez la **touche D** pour le faire nager vers la surface, puis appuyez sur la **touche C** lorsqu'il saute. Plus il va vite, plus la pirouette est spectaculaire.
- Elle sert à entrer une lettre sur l'écran du mot de passe.

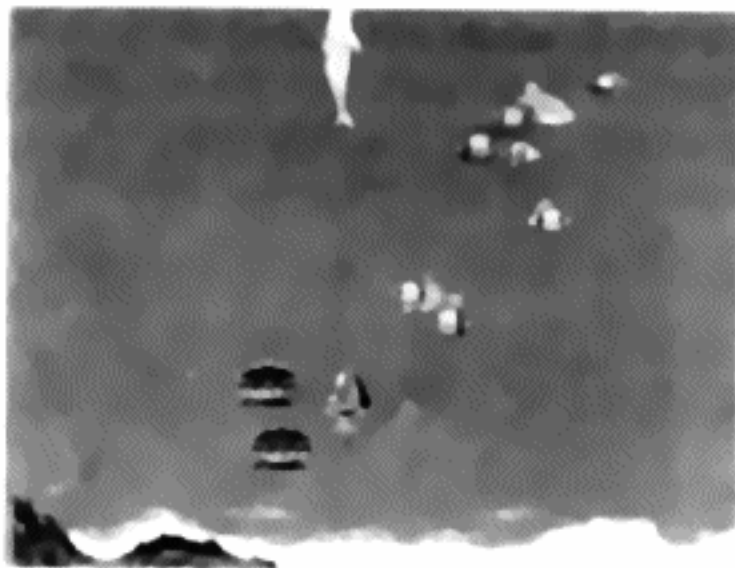
Désastre!

Vous vivez comme un dauphin, insouciant dans les eaux accueillantes de la demeure d'Ecco. Ebattez-vous, jouez! Plongez profondément pour explorer les curiosités au fond de la mer. Faites des courses effrénées dans un tourbillon argenté. Chantez et observez le retour de votre chant sur la carte d'Ecco. Apprenez à sauter hors de l'eau et à faire des pirouettes en l'air. D'un coup puissant de votre queue, vous pouvez sauter encore plus haut...



Badaboum! Le ciel est zébré de rouge. Une énorme rafale de vent déchire la mer et emporte toute la vie marine. Les chanteurs, les Encoquillés et tous les êtres de l'océan tournoient en l'air dans un tourbillon s'élevant jusqu'au ciel, avant de disparaître.

Tout aussi brusquement, le silence tombe. Il ne reste plus que vous, Ecco, seul dans le vide aquatique qui paraît maintenant beaucoup trop vaste. Vous fouillez partout, de la surface jusqu'au fond, avant de réaliser la terrible vérité: tout le monde a disparu.



Qu'est-ce qui a emporté les membres de votre famille? Où sont-ils? Et pourquoi avez-vous été épargné?

Votre errance commence. Ça prendra le temps qu'il faudra mais vous devez retrouver les vôtres. Vous allez quitter ce qui fut un gîte paisible et voyager au loin, jusqu'au bout du monde s'il le faut.

Vous avez encore beaucoup à apprendre, à découvrir et à conquérir pendant votre long voyage. Trouvez le canal qui mène à la sortie et commencez votre quête!

Survie dans la mer

En bonne santé

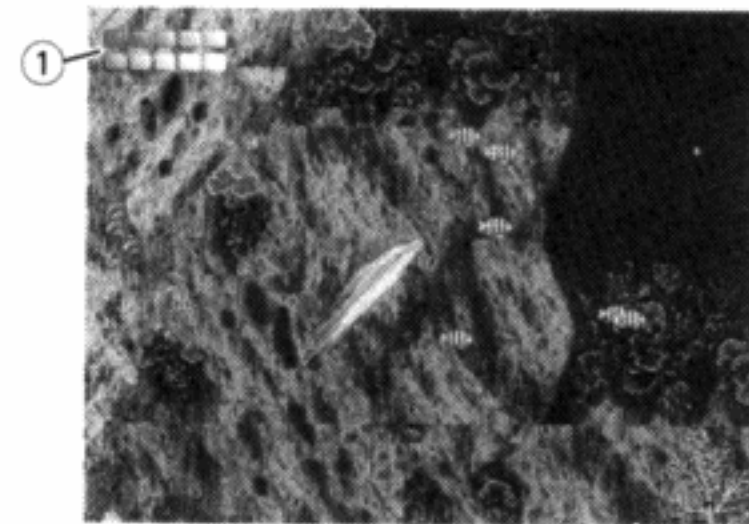
① Réservoir de santé

Comme les poissons et les coraux, les dangers abondent dans la mer. Beaucoup de choses peuvent vous blesser et vous faire perdre de la force. Si vous perdez la santé, vous coulerez à pic et vous devrez recommencer le jeu depuis le début.

Pour rester en bonne santé:

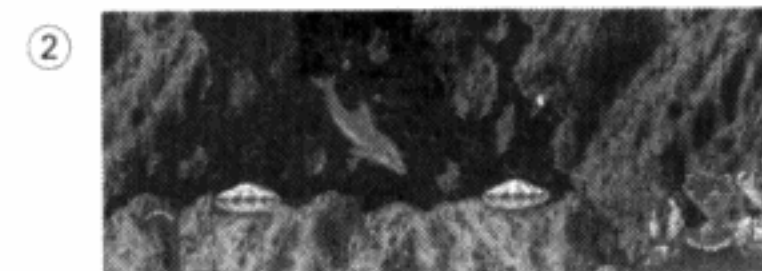
- Chargez dans un banc de petits poissons pour chercher pitance.

- Trouvez des clams curatifs que l'on appelle les Encoquillés. Découvrez comment utiliser leurs vertus énergisantes.



Restez en bonne santé, sinon vous serez bientôt abattu par le prochain ennemi tapi ou attaquant.

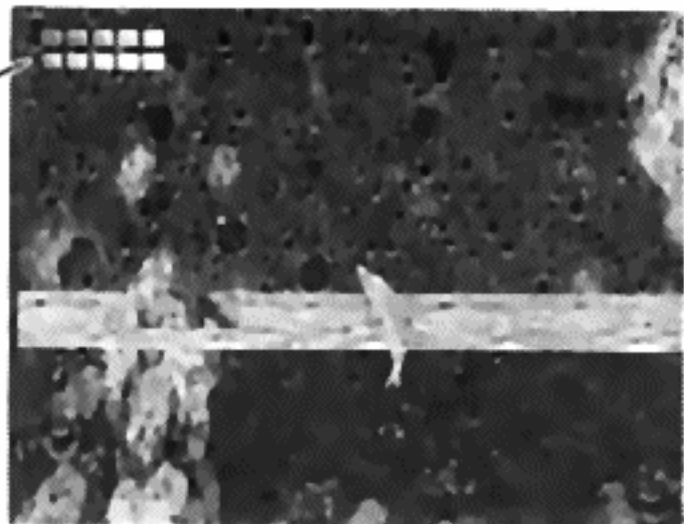
② Les Encoquillés



Respiration

① Réservoir d'air

Vous avez besoin de respirer pour vivre. Vous pouvez plonger jusqu'au plus profond de l'océan et dans les eaux les plus sombres, mais vous devez toujours être près d'une source d'air. Sans air, votre énergie baisse; lorsque vous n'avez plus d'air, votre quête s'achève et vous devez recommencer la partie.



Vous pouvez respirer de deux manières:

- Bondissez hors de l'eau, soit en l'air soit dans une poche d'air que vous trouvez dans des grottes rocheuses immergées. Vous faites immédiatement le plein d'air.

- Pointez votre nez hors de l'eau, en particulier dans des petites poches d'air où vous ne pouvez pas sauter. Vous retrouvez graduellement votre souffle. Essayez de faire le plein d'air, mais faites attention aux dangers qui peuvent vous forcer à avancer avant d'avoir fini.

Remplissez vos poumons d'air nécessaire à la vie. Ne prenez pas le risque de rester coincé sans réserve d'air.

Le chant

Servez-vous de votre chant de dauphin pour survivre et vous protéger pendant votre long voyage. Chantez aux êtres marins, aux autres chanteurs et aux coquillages, aux Glyphes et à tout ce que vous ne comprenez pas. Apprenez à écouter avec vos chants; ils ont tous des significations différentes.

Les chants sont puissants. Ils peuvent:

- Appeler d'autres chanteurs, qui répondront avec leurs propres chants. Vous pouvez recevoir des indications, des appels à l'aide ou des informations importantes. (Appuyez sur la **touche A** pour sortir d'un écran de message.)

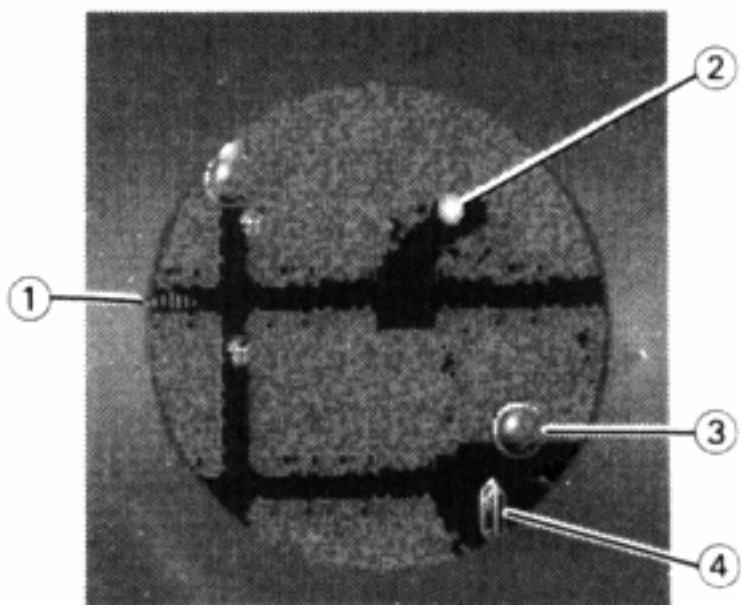


- Ecarter les Affamés et autres ennemis mortels.
- Obtenir de nouveaux chants, des pouvoirs spéciaux et des informations des Glyphes disséminés dans le labyrinthe de l'océan.

Les chants sont produits par le sonar d'Ecco. Utilisez-les constamment pour explorer le monde des dauphins. N'ayez pas peur d'expérimenter; les chants peuvent faire des choses surprenantes.

Cartes produites par les chants

- ① Ecco
- ② Pointe
- ③ Poche d'air
- ④ Glyphe



Les chants vous reviennent par écho chargés d'informations longue portée. C'est ce que l'on appelle "écholocation". Lorsque vous tenez la **touche A** enfoncée, votre chant résonne dans les courants et les grottes, et vous revient avec une carte des environs. (Appuyez sur n'importe quelle touche pour sortir de la carte d'Ecco et reprendre votre quête.)

La carte d'Ecco vous montre:

- Votre position et les passages à travers les parois rocheuses.
- Des ennemis en chasse et des objets dangereux (indiqués par des cercles oranges).
- Des glyphes et autres objets intéressants.
- Des clams curatifs et des poches d'air (représentées par des bulles).
- Des barrières avec des rochers et coquillages déplaceables (représentés par des blocs oranges).

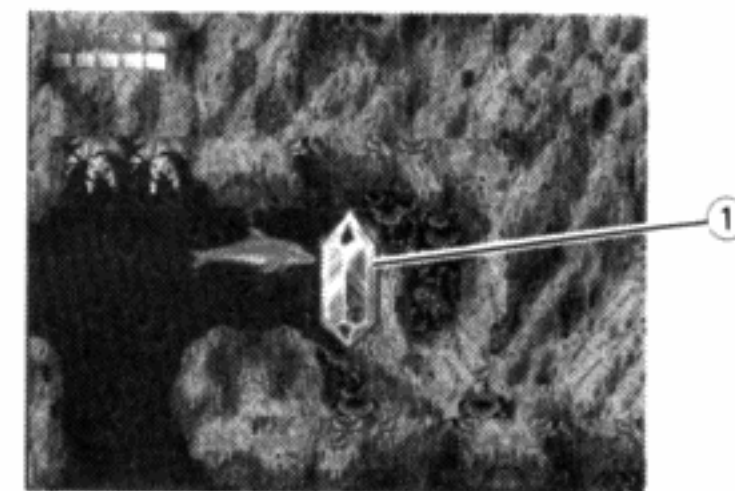
Habituez-vous à utiliser l'écholocation. Envoyez des chants dans toutes les directions pour obtenir une vision globale de la scène aquatique. Si vous ne trouvez pas ce dont vous avez besoin d'un côté (comme une poche d'air ou une issue), essayez de l'autre côté. Utilisez les chants pour voir au-delà de vos yeux.

Les Glyphes

① Glyphe

Les Glyphes sont des cristaux mystérieux répandus dans les profondeurs marines. Ils détiennent des secrets aussi anciens que l'océan même. Essayez de leur soutirer leurs pouvoirs et leur savoir,

en chantant ou en chargeant, ou simplement en nageant près d'eux.



Certains Glyphes vous donnent des messages. D'autres vous apprennent de nouveaux chants dont vous aurez besoin pour continuer votre voyage. Les Glyphes-barrière vous poussent et vous devez découvrir comment les déplacer. Les Glyphes-pouvoir peuvent accorder l'invincibilité (vous ne pouvez pas être blessé tant que le pouvoir dure) ou remplir votre réservoir de santé ou d'air.

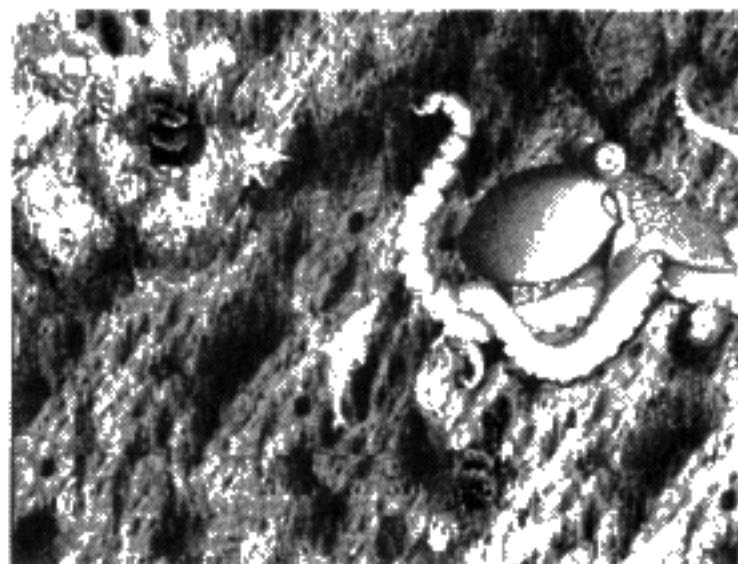
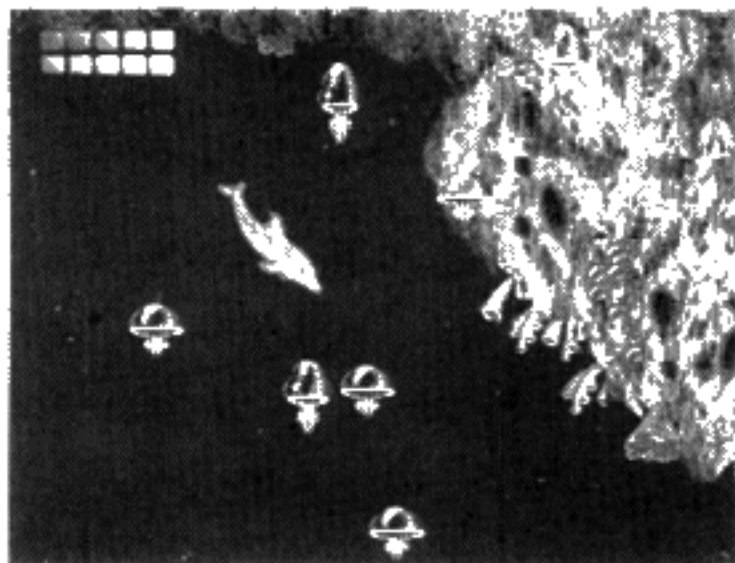
Regardez toujours s'il y a des Glyphes près de vous, et recherchez-les par écholocation.

N'en manquez aucun. Prenez votre temps. Restez calme. Souvenez-vous de ce que vous avez appris pour solutionner les énigmes. Ne vous énervez pas, il y a toujours une solution et vous pouvez la trouver.

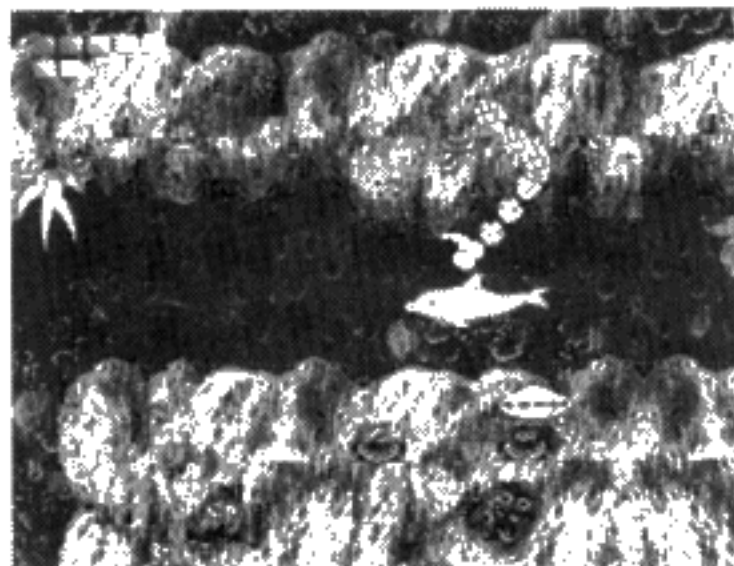
Les ennemis

La mer est un endroit merveilleux mais dangereux. Pratiquement tous les êtres aquatiques sont vos ennemis. Parez leurs attaques avec vos chants ou chargez pour leur faire peur et les faire disparaître dans l'écume. Certains ennemis, comme la pieuvre, sont si rapides que seules votre intelligence ou une indication d'un Glyphe peuvent vous sauver.

Evitez les ennemis en nageant lentement. Avancez toujours avec précaution dans des eaux inexplorées. La nage lente est parfois le moyen le plus rapide d'avancer.

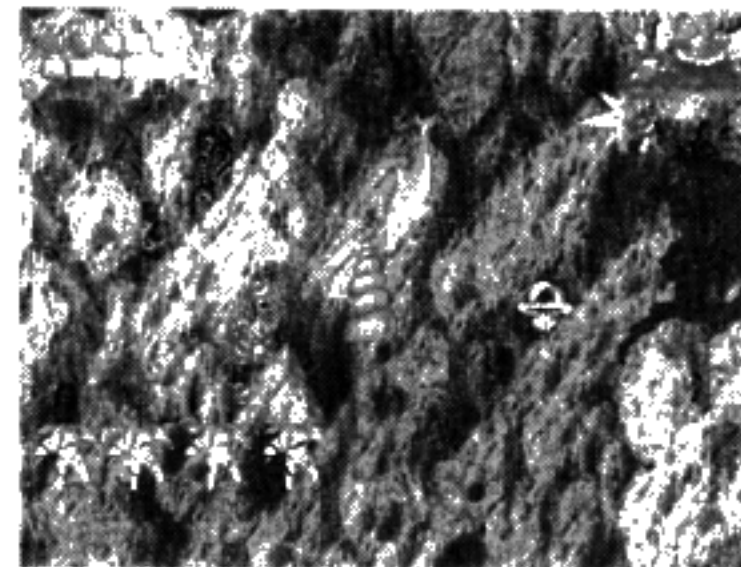


Pour chaque obstacle, il y a une solution. Elle peut être dans un message ou une indication d'un Glyphe. Cherchez les rochers déplaceables, les coquillages flottants et les créatures sous-marines inhabituelles. Ensuite, trouvez le moyen de les utiliser. Essayez de charger pour briser une barrière ou lutter contre un courant. Et n'oubliez pas que la route la plus courte n'est pas toujours sous l'eau.



Barrières et courants

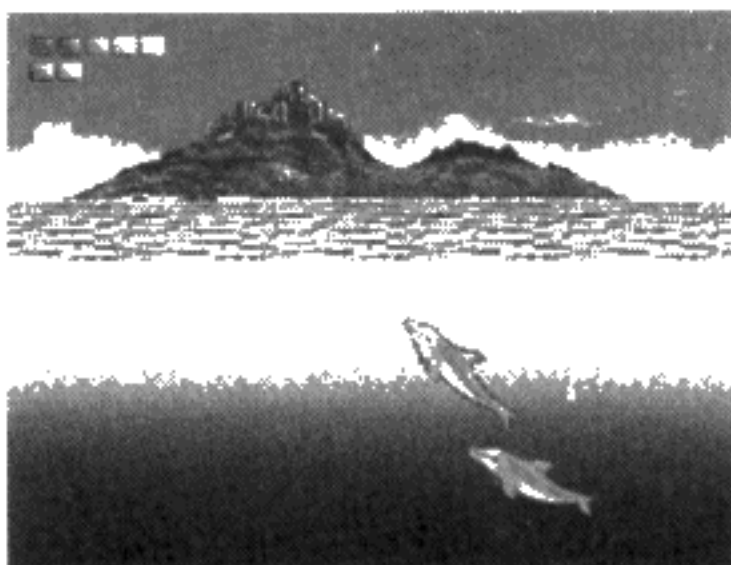
Les rochers, les coquillages et les îles forment des barrières parfois insurmontables. Vous risquez d'être pris dans un courant si puissant que vous ne pouvez pas en sortir.



A la rescousse des dauphins perdus

Trois jeunes dauphins sont perdus dans une anfractuosit  rocheuse au fond de la mer. Vous devez tous les retrouver et les guider vers des eaux s res.

Lorsque vous trouvez un dauphin perdu, glissez doucement au-dessus de lui, pr s de son dos et un peu en avant. Essayez de nager dans le m me sens que lui, mais s'il tourne, ce n'est pas grave. Attendez quelques secondes qu'il revienne vers vous. D s qu'il commence   nager comme vous, il est pr t   vous suivre. Vous pouvez maintenant le guider vers ses cong n res.



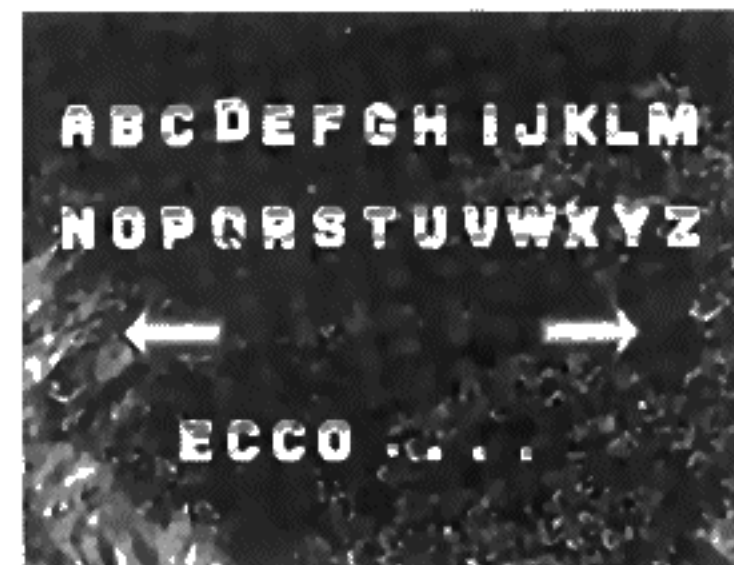
Sauvez TOUS les dauphins perdus. Vous serez r compens  par des dons qui vous aideront pendant le reste de la qu te. (Vous ne pouvez sauver qu'un seul dauphin   la fois.)

Utilisation des mots de passe

  chaque niveau de l'oc an correspond un nom et un mot de passe. Vous les voyez sur l' cran de texte qui appara t lorsque vous commencez le niveau. Ecrivez les informations dans le carnet du mot de passe. Vous pouvez ensuite les utiliser pour commencer le jeu   n'importe quel niveau d j  jou . (Appuyez sur la **touche A** pour sortir de l' cran de texte.)

Remarque: Les mots de passe changent   chaque fois que vous recommencez un niveau. Pour revenir   un niveau, vous pouvez utiliser n'importe lequel des mots de passe; ils vous am nent tous au d but de la sc ne.

Pour commencer une partie   mi-voyage, appuyez sur **Start**   l' cran de titre, puis d placez Ecco vers la **gauche** dans la grotte immerg e. L' cran du mot de passe appara t.



Pour enter un mot de passe:

- 1 Utilisez la **touche D** pour afficher en surbrillance la lettre souhait e.
- 2 Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour ajouter cette lettre au mot de passe au bas de l' cran.
- 3 Appuyez sur **Start** lorsque le mot de passe est termin .

Pour modifier un mot de passe:

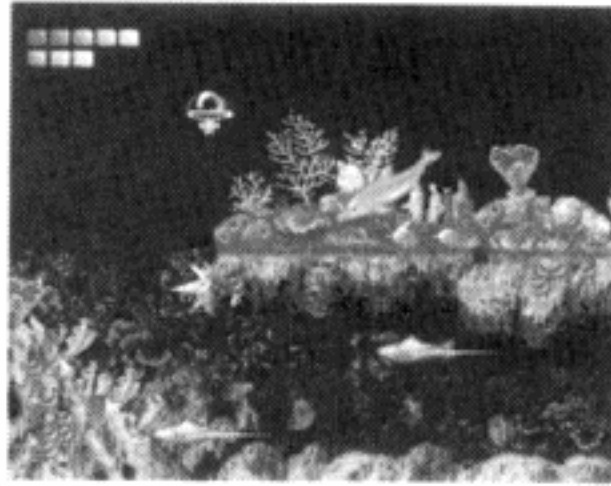
- 1 Appuyez la **touche D** pour afficher en surbrillance la fl che gauche ou droite.
- 2 Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour afficher en surbrillance une lettre du mot de passe, puis appuyez sur la **touche A** pour l'effacer.

- ③ Utilisez la **touche D** pour sélectionner une autre lettre en haut de l'écran.
- ④ Appuyez sur la **Touche B** ou **C** pour l'ajouter au mot de passe.

La famille d'Ecco

Ecco est un dauphin souffleur, dont la famille (ou l'espèce) est renommée pour être virtuellement sans crainte de l'homme. Ils approchent facilement les bateaux, et c'est un plaisir de les regarder jouer. Ils sont gracieux et agiles, montent régulièrement pour souffler, et ils ne se bousculent pratiquement jamais pour être à la première place.

Les souffleurs forment des groupes sociaux d'environ 15 dauphins au maximum. Tout en s'alimentant, chaque dauphin suit sa propre trace, en remontant à la surface deux ou trois fois par minute. De temps en temps, avant de plonger, un dauphin sort de l'eau à la verticale et agite bruyamment sa queue à la surface de l'eau.



Généralement, ils plongent pendant moins d'une minute, mais ils peuvent rester jusqu'à 10 minutes sous l'eau! Ils sautent parfois hors de l'eau en faisant des bonds de 5 mètres ou plus en l'air.

Les dauphins vivent sur la terre entière, dans des eaux chaudes et tempérées. Un de leurs secrets pour pouvoir vivre n'importe où réside dans le fait qu'ils mangent pratiquement n'importe quoi. Les souffleurs ingèrent 7 à 17 kilos de nourriture par jour, généralement des poissons dans les fonds peu profonds près du rivage. Mais ils se délectent tout autant d'anguilles, de poisson-chats, de requins, de raies, de bernard-l'hermite et de crevettes.

La coopération semble être de rigueur chez les souffleurs. On a déjà observé un groupe de dauphins rabattant un banc de bonites dans une baie peu profonde. Deux d'entre eux se sont ensuite postés pour empêcher les poissons de sortir pendant que les autres cassaient la croute! On a également vu trois dauphins en formation serrée, deux supportant le troisième assommé à la surface pour lui permettre de respirer.

Quelques mots sur les dauphins

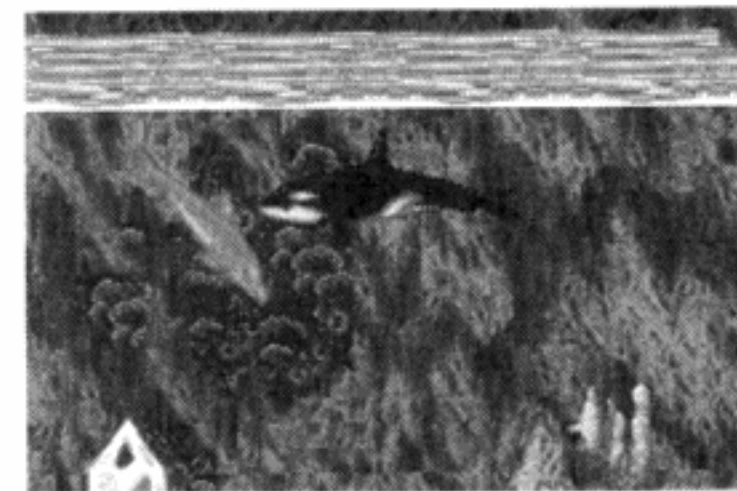
- Les plus vieux ancêtres connus des dauphins souffleurs sont les squalodonts, les premières baleines dotées de vraies dents, qui vivaient il y a environ 30 à 35 millions d'années.
- Le nom scientifique des dauphins souffleurs est *tursiops truncatus*, qui veut dire "face tronquée". Ils appartiennent à la famille des *delphinoidea*, d'après une légende dans laquelle le dieu Apollon sort

de la mer sous la forme d'un dauphin. Les anciens commémoraient cet événement dans la constellation Delphinus, un groupe de cinq étoiles à la forme d'un dauphin que l'on voit encore dans les ciels du nord.

- Le souffleur fait 3 mètres de long en moyenne, et pèse environ 200 kilos (mais il peut atteindre 300 kilos). Il vit 25 à 30 ans.
- Bien qu'ils se nourrissent généralement dans les eaux peu profondes, les dauphins peuvent aller à des profondeurs de 300 mètres et plus. Près de la côte ouest de l'Afrique, certains plongent jusqu'à 700 mètres le long du bord à pic du plateau continental.
- Les souffleurs peuvent atteindre une vitesse de pointe de 40 km/h.
- Les dauphins communiquent par une gamme étendue de sons. Ils émettent par exemple des sifflements, des claquements, des grognements, des gloussements, des couinements et des crissemments. Les souffleurs peuvent également produire des

séries rapides de clics, jusqu'à 1 000 sons séparés par seconde. Ils "voient" même les formes les plus complexes avec leur sonar. Chaque dauphin a un sifflement particulier, tout comme nous avons chacun une voix différente.

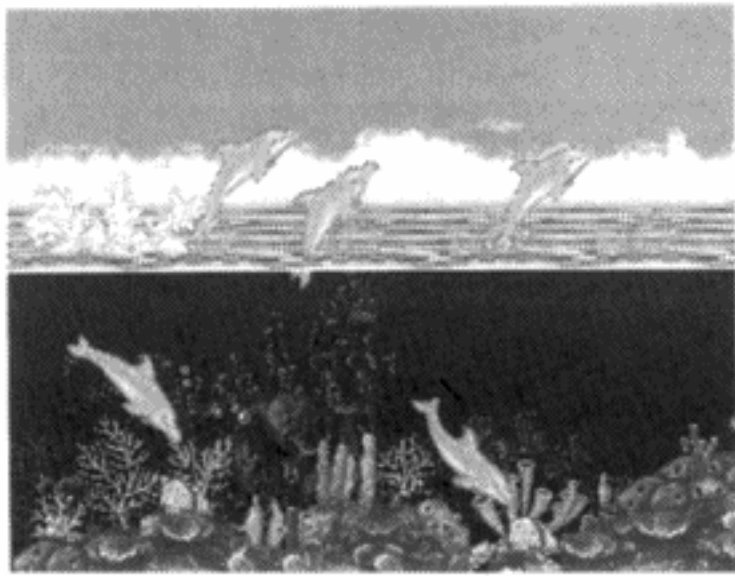
- Les souffleurs s'associent souvent à d'autres espèces, comme des rorquals. Ils accompagnent parfois des baleines franches et des baleines à bosse dans leurs migrations.
- A titre d'autodéfense, on a vu des souffleurs cogner très fort de grands requins au point de les faire sortir de l'eau.
- Dans un aquarium, un dauphin a observé un plongeur nettoyer le hublot. Il l'a ensuite imité, en tenant une plume de mouette dans son bec pour essuyer. Le souffleur était si efficace et consciencieux que le plongeur n'est plus jamais descendu.



Une vision formidable

A quelques kilomètres devant nous, il avait une barrière d'écume qui barrait l'horizon. J'ai dit: "Il ne peut pas y avoir de récif ici sur notre route." Le récif semblait osciller. Lorsque nous n'étions plus qu'à cinq cents mètres, nous avons vu que les vagues déferlantes étaient composées de dauphins qui sautaient, la plus formidable nuée que j'ai pu voir en un quart de siècle en mer.

Il [le capitaine] a fait sonner la cloche sur la passerelle pour que tout le monde sorte les regarder. L'armée de dauphins a fait volte face et a chargé vers nous dans une longue vague déferlante d'où sautaient des corps noirs contorsionnés dans l'air. Une nation entière de dauphins était devenue folle devant nos yeux.



Les dauphins, bien entendu, sont des mammifères qui respirent à l'air, et nous avons l'habitude de leurs caracolades légères et mesurées pour respirer. Mais ceux-là partaient verticalement hors de l'eau, avec des contorsions en l'air. C'était un concours de saut en hauteur de masse, une fête nuptiale ou la folle célébration d'une victoire après une guerre inconnue dans les profondeurs. . . .

Pendant le reste de la journée, la Calypso était agitée par les dauphins, obéissant aux caprices de ces phalanges volantes s'étendant à perte de vue sur l'océan. J'ai fait une observation approximative de leurs sauts. Leurs queues s'élevaient

de 4 à 5 mètres. Lorsqu'ils sautaient, ils se tordaient dans des postures maladroites, comme s'ils voulaient faire claquer l'eau de la façon la plus disgracieuse. J'ai essayé d'estimer leur nombre.

A une minute donnée, il devait y en avoir environ 1 000 hors de l'eau, pendant des sauts de trois secondes en moyenne. Pour un dauphin en l'air, il devait y en avoir 19 dans l'eau. Environ vingt mille dauphins devaient former le récif vivant.

— Extrait de *The Living Sea* de Jacques-Yves Cousteau, droits d'auteurs de 1963 par Harper & Row Publishers Inc. Réimprimé avec la permission de Harper Collins Publishers.

Mots de passe

Notez les mots de passe des niveaux que vous atteignez. Ils vous permettront de commencer une partie à partir du dernier niveau joué et de retourner à n'importe quel niveau que vous voulez rejouer.

Remarque: Les mots de passe changent à chaque fois que vous rejouez un niveau.

TITRES DES NIVEAUX		MOTS DE PASSE
1	The Undercaves	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

TITRES DES NIVEAUX		MOTS DE PASSE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

TITRES DES NIVEAUX		MOTS DE PASSE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

TITRES DES NIVEAUX		MOTS DE PASSE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-0810-50

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan