



TM & © 1992 U.C.S. & AMBLIN



TM & © 1992 U.C.S. & AMBLIN

INSTRUCTION MANUAL

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU
VIDÉO SEGA PAR VOUS-
MÊME OU VOTRE
ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence...).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de veiller à vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

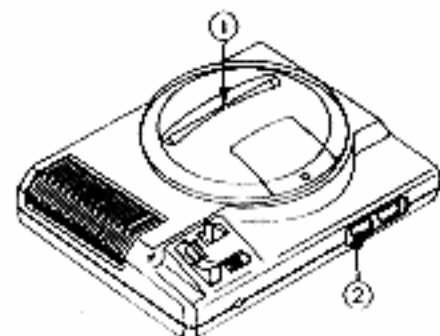
MISE EN ROUTE

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



AU PAROXYSMES DE L'ACTION!

Pénétrez dans Jurassic Park; une expérience sans précédent vous y attend. Sur cette île merveilleuse, sur des milliers d'hectares de forêts humides, des dinosaures — oui, vous avez bien lu — des DINOSAURES vont et viennent, se nourrissent, flânent et se reproduisent. Recrées à partir de leur ancienne ADN, ces mastodontes les plus puissants et les plus dangereux qui aient jamais existé ont repris leur existence préhistorique comme si les 65 millions d'années écoulées depuis leur extinction n'avaient jamais existé.

Protégés par des dispositifs électroniques ultra-modernes, des amateurs de sueurs froides observent les mouvements des Brachiosaures dans les marécages et le passage inquiétant des troupesaux des Triceratops dans la jungle. Cependant, un destin imprévu attend à la fois ces monstres intrépides et les touristes imprévoyants. Soudain, une violente tempête balaie le parc, immobilisant les humains et libérant les animaux les plus terrifiants de la préhistoire!



Sur l'île, les dinosaures s'attaquent aux autres animaux et évitent aussi bien les pièges que les armes de leurs ennemis, les humains. Cependant, Alan Grant, un spécialiste en paléontologie parvient à trouver le chemin vers la sécurité en évitant les mâchoires tranchantes du Tyrannosaurus Rex et le venin paralysant des Dilophosaures.

Maintenant, c'est à vous. Prenez le rôle du Raptor ou du Docteur Grant. Lancez-vous — du moins si vous l'osez — dans une course terrifiante vers la survie dans ce monde technoprimitif!



LES CHOIX DE JEU

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche Start
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

Pressez sur **Start** sur l'écran Titre pour faire apparaître le menu Jeu Principal. Pour choisir une option:

- Pressez la **touche D** vers le bas ou le haut pour mettre votre choix en évidence.
- Pressez sur **Start** pour choisir l'option et passer à l'écran suivant.



MISE EN MARCHÉ

Foncez immédiatement dans une course à travers des dangers inconnus et imprévisibles qui menacent à chaque instant votre existence. Vous commencerez avec les options que vous aviez choisies en dernier lieu pour ce jeu. Si vous venez de commencer le jeu, vous serez le Docteur Grant, au niveau de dextérité Normal et avec les réglages implicites des touches. (Cf. pages 12, 14 et 16.)

LE JOUEUR

Vous pouvez choisir d'être le Dr. Alan Grant ou le Raptor.
Pour choisir le personnage:

- Pressez la **touche D** vers la gauche ou la droite pour afficher Grant ou le Raptor.
- Pressez sur la touche **Start** ou **A**, **B** ou **C** pour choisir le personnage et repasser au menu Jeu Principal.



GRANT

En tant que paléontologue audacieux, vous serez équipé d'armes sérieuses, telles que des flèches tranquilisantes, un canon-assommoir et des grenades percutantes. Vous aurez à traverser toutes sortes de dangers à mesure que vous rencontrez des animaux préhistoriques, de manière à arriver en sécurité dans le Centre des Visiteurs où vous aurez à sauver un groupe de touristes.

RAPTOR

En tant que Raptor — un être vicieux, sournois et aux mâchoires tranchantes — vous allez affronter d'autres bêtes sauvages, chasser pour votre nourriture et déjouer les attaques des ennemis humains fortement armés. Votre objectif est de parvenir au Centre des Visiteurs, d'y pénétrer et de monter sur le bateau qui vous permettra d'échapper de l'île.



LES OPTIONS

Sélectionnez les options de jeu avant de commencer la partie.
Pour définir les options:

- Pressez la **touche D** vers le haut ou le bas pour mettre les différentes options en évidence.
- Pressez la **touche D** vers la gauche ou la droite pour changer le réglage.
- Pressez sur la touche **Start** ou **A**, **B** ou **C** pour quitter l'écran et repasser au menu Jeu Principal.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Sélectionnez le niveau de dextérité: Easy (facile), Normal ou Hard (difficile). Si le niveau n'est pas changé, vous jouerez au niveau Normal.

MUSIQUE

Il est possible de mettre la musique et les effets sonores en service ou hors service. Au réglage implicite, la musique est audible.

LES COMMANDES

Choisissez entre six réglages pour personnaliser les actions des touches **A**, **B** ou **C**. S'ils ne sont pas changés, les réglages seront les suivants:

	Grant:	Raptor:
A Select	Choix d'une arme	Morsure
B Fire	Décochage d'une arme	Coup de pied
C Jump	Saut	Saut

MOT DE PASSE

Un mot de passe apparaît au début de chaque nouveau niveau, à commencer par Power Station (niveau 2). Inscrivez le mot de passe exact dans les espaces prévus aux pages 86-87 de ce manuel. Pour commencer le jeu à un niveau ultérieur, passez à l'écran Mot de passe et entrez le mot de passe pour le niveau souhaité. Voici comment il faut procéder:

1. Utilisez la **touche D** pour mettre en évidence un chiffre ou une lettre sur la grille.
2. Appuyez sur la touche **A**, **B** ou **C** pour ajouter le caractère choisi à la ligne du mot de passe dans le bas de l'écran.

3. Pour composer un mot de passe, mettez en évidence les flèches gauche et droite près du bas de la grille. Appuyez ensuite sur la **touche A**, **B** ou **C** pour déplacer vers la gauche ou la droite l'accentuation sur la ligne du mot de passe. Puis, utilisez la **touche D** pour mettre le caractère en évidence sur la grille et appuyez sur la touche **A**, **B** ou **C** pour valider ce caractère à la position choisie dans le mot de passe.
4. Quand c'est terminé, mettez "Start" en évidence et appuyez sur la **touche A**, **B** ou **C**. Si votre mot de passe est valide, il vous sera possible de commencer vos aventures à un des niveaux au milieu du jeu. Si le mot de passe est invalide, vous pourrez en entrer un nouveau.
5. Mettez "Exit" en évidence et appuyez sur la **touche A**, **B** ou **C** pour repasser à l'écran Sega.



GRANT: ISOLÉ DANS LE TERRITOIRE DE T. REX!

De gros nuages noirs s'étaient amoncelés pendant des jours dans le ciel, bouchant l'horizon dans toutes les directions, mais vos recherches ne pouvaient plus attendre! La tête pleine de questions et en consultant vos notes, bourrées de données scientifiques, vous avez donc commencé à sillonner l'île à bord d'un des véhicules du parc.

Vous êtes au beau milieu de l'île quand des gouttes d'eau commencent à crépiter sur le toit de votre véhicule. Peu à peu, la tempête s'amplifie et, à mesure que les vents fouettent les palmiers de la jungle, vos espoirs s'amenuisent. Vous prenez un virage et tout à coup, vos phares font scintiller la clôture électrifiée et son panneau d'identification: T. Rex.

Avec une lumière fulgurante, l'éclair déchire le ciel. Aussitôt, tout redevient noir d'encre — un silence terrifiant! Combien de minutes se sont écoulées? Trois? Cinq? Quinze peut-être? Tout à coup, d'énormes mâchoires surgissent juste en face de votre pare-brise, à quelques centimètres de votre nez. Des crocs effilés se mettent à déchiqueter la carrosserie du véhicule. Vous êtes comme dans une salière, balloté tête en bas, semblable à un dernier grain de sel — ou au dernier être humain.

Après ces affres, vous reprenez vos esprits, ahuri, meurtri, mais encore en vie. Votre véhicule est en pièces, annéanti. Quelque chose de pesant s'avance lourdement dans l'herbe. Dépêchez-vous de reprendre complètement vos esprits, car il vous faudra décider sans traîner comment vous tirer de cette mauvaise situation!



LES MOUVEMENTS DE GRANT

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche Start
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

Marche gauche/droite, poussée de caisses, conduite de radeau.	Touche D gauche/droite.
Accroupi	Touche D bas
Marche accroupie	Touche D bas + gauche/droite.
Montée d'échelles, escalade de câbles	Touche D haut
Passage sur fils ou lianes	Touche D gauche/droite.
Activation d'ascenseur	Touche D haut/bas



Activation d'interrupteur	Arrêt devant interrupteur, puis Touche D haut.
Changement d'armes	Touche Select
Coup de feu	Touche Fire + Touche D pour viser.
Chargement du canon-assommoir	Maintien de touche Fire pour augmenter la charge, puis relâchement.
Saut	Touche Jump . Quand Grant saute sur une corniche ou une plateforme plus haute, il se redresse automatiquement.
Pause/Reprise du jeu	Start .

Rappelez-vous: Il est possible de réinitialiser les touches **Select**, **Fire** et **Jump** sur l'écran Options au début du jeu.

COMBAT CONTRE DES DANGERS PRIMITIFS

Confondre vitesse et précipitation, voilà votre ennemi. Votre randonnée parmi les dangers du Jurassic Park doit être réfléchie, agressive et intelligente, car chaque coin de l'île recèle ses propres dangers. Plus vite vous y trouverez solution, plus longue sera votre existence!

Vous commencez le jeu avec deux armes: un fusil à flèches tranquillisantes et un canon-assommoir. Vous trouverez des munitions, disséminées partout et, plus vous en ramasserez, plus vous renforcerez votre armement.

Au cours de votre périple, vous devrez apprendre à employer vos armes avec efficacité. Elles ne détruiront pas les dinosaures, mais elles vont les assommer ou les paralyser pour un temps. Vous n'aurez donc jamais trop de munitions et c'est pourquoi vous avez intérêt à ramasser toutes celles que vous trouvez le long de votre parcours pour éviter de vous retrouver avec un chargeur vide alors que vous êtes en péril!

Vous commencez chaque jeu avec trois vies. Vos barres de Santé diminuent chaque fois que vous êtes blessé et vous perdez une vie quand une barre disparaît! S'il vous reste des vies, vous commencez le niveau à son début et vous récupérez toutes les armes et munitions dont vous disposiez au moment de votre mort.



Observez le coin supérieur gauche de l'écran où apparaissent des informations importantes:

① ARME CHOISIE

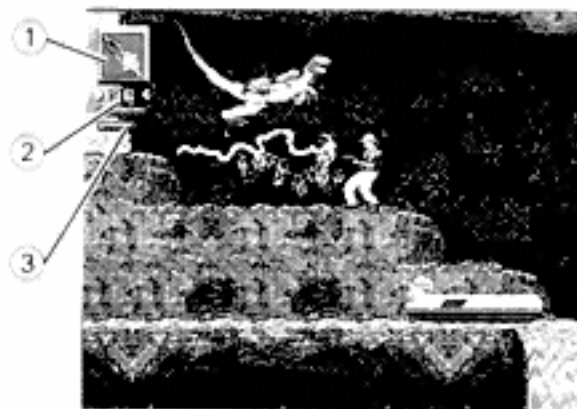
Indique votre arme actuelle. Appuyez sur la touche **Select** pour changer d'armes; appuyez sur la touche **Fire** pour décocher vos flèches, tirer avec votre canon-assommoir ou lancer vos grenades.

② NOMBRE D'ARMES RESTANTES

Indique le nombre de munitions dont vous disposez pour votre arme actuelle. Quand il ne vous reste plus de munitions, vous passerez automatiquement à une autre arme.

③ BARRES DE SANTÉ

Indique votre état de santé actuel. Vous commencez le jeu avec trois vies. La barre Santé du bas diminue à mesure que vous subissez des dégâts. Si une barre disparaît, vous perdez une vie et vous devez recommencer le niveau au début.



LES ARMES DE GRANT

Vous pourrez utiliser un certain nombre d'armes spéciales pour lutter contre les animaux furieux. Mais soyez vigilant: à mesure que vous gagnez du terrain, les dinosaures résistent de mieux en mieux à vos flèches tranquillisantes et à vos grenades; ils apprennent à esquiver adroitement vos coups. Vous devrez donc imaginer comment surpasser ces monstres, sournois par instinct.

- ① **Flèches à bande bleue:** Elles contiennent une faible dose de tranquillisant. Plus gros est le dinosaure, plus nombreuses seront les flèches nécessaires pour le neutraliser. L'effet du tranquillisant diminue rapidement.



- ② **Super flèches à bande rouge:** Leur dose de tranquillisant est plus forte et elles ont donc un effet plus puissant et persistant que les précédentes.



- ③ **Canon-assommoir:** Il décoche un choc électrique qui rend la victime inconsciente pendant un certain temps. Ce canon-assommoir a trois réglages de puissance: faible, moyen et fort. Maintenez enfoncée la touche **Fire** pour charger le canon, puis relâchez-la pour décocher votre coup. Plus longue est la pression sur la touche, plus puissante sera la charge, mais aussi plus nombreuses sont les munitions utilisées.



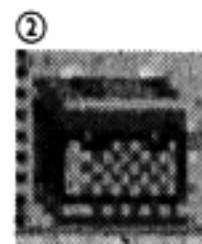
- ④ **Grenades à gaz:** Elles contiennent un gaz inhibiteur qui paralyse temporairement les dinosaures.



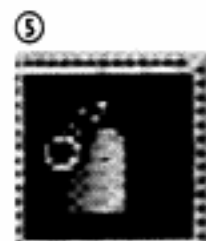
- ⑦ **Fusées:** Elles abasourdissent les cibles pendant longtemps.



- ② **Batterie:** Elle rétablit une partie de la charge de votre canon-assommoir.



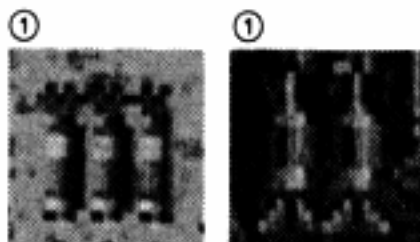
- ⑤ **Grenades flash:** Elles désorientent tout animal, enveloppé par les fumées qu'elles dégagent.



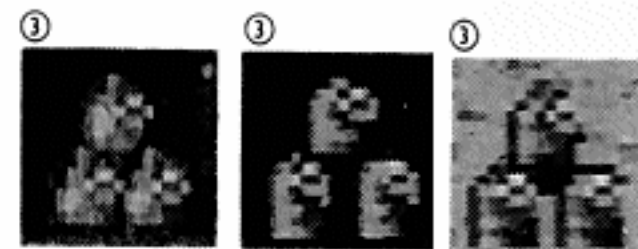
LES SOURCES D'ÉNERGIE DE GRANT

Vous n'aurez jamais trop d'énergie et c'est pourquoi vous avez intérêt à rechercher les sources d'énergie, disséminés dans les différents niveaux. Leur effet varie selon le niveau de dextérité que vous avez choisi. Plus élevé est le niveau, moindre sera l'énergie obtenue.

- ① **Flèches à bande bleue et Super flèches à bande rouge:** Elles renforcent votre provision de munitions.



- ③ **Grenades à gaz, grenades flash et grenades percutantes:** Elles renforcent vos fournitures.



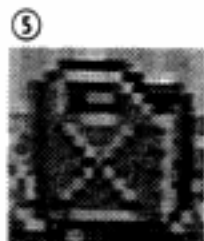
- ④ **Fusées:** Elles augmentent vos fournitures



- ⑥ **Grenades percutantes rouges:** Leur explosion immobilise les dinosaures pendant un bon bout de temps.



- ⑤ **Gasoline:** Elle alimente votre radeau sur la rivière.

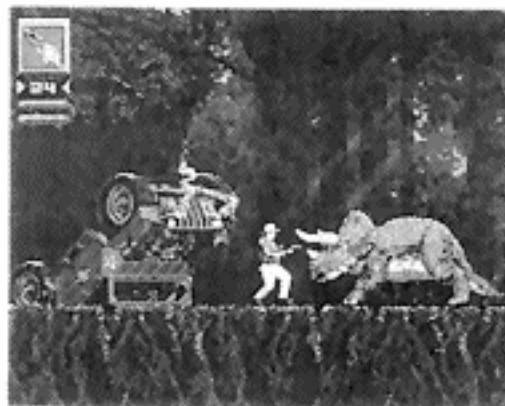


- ⑥ **Trousse de premiers soins:** Elle rétablit une partie de votre barre de Santé.



LES CONSEILS DE GRANT POUR LA SURVIE

- Respectez les Triceratops. Vous pourrez grimper sur leur dos, mais restez vigilant: Si vous les visez, ils se mettront en colère et vous saurez alors ce que valent leurs cornes redoutables.
- Pressez la **touche D** vers le haut pour regarder vers le haut ou pressez vers le bas pour voir ce qui se passe en dessous de vous.
- Débarrassez-vous des Compys, semblables à des sangsues, en sautant.
- Saisissez les lianes, câbles ou canalisations au-dessus de vous et servez-vous en pour vous déplacer en hauteur.
- Tout saut qui fait grogner Grant réduira légèrement sa santé. Il perdra toute sa forme s'il tombe sur des pieux ou sur des ossements de dinosaures.

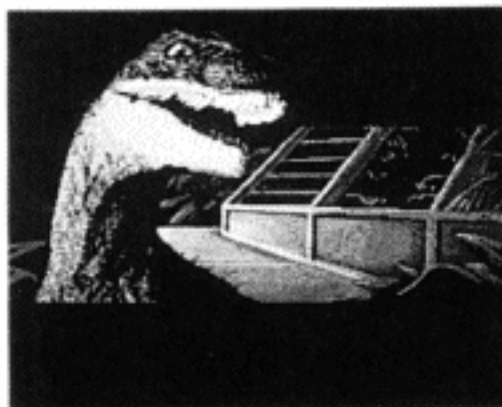
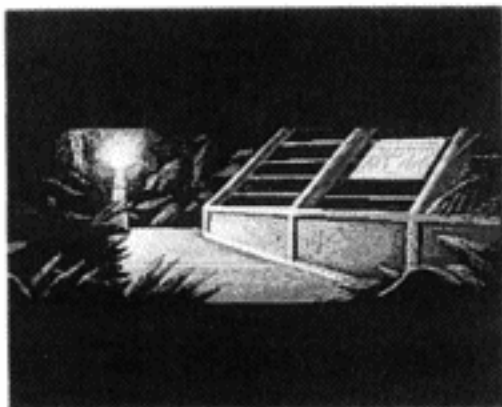


- Attention aux longues chutes qui mettront fin immédiatement à la vie de Grant.
- Apprenez à utiliser toutes les armes. Certaines sont plus efficaces que d'autres dans des situations données. N'oubliez pas que les dinosaures ne sont immobilisés que temporairement et il vaut mieux ne pas être à proximité quand ils se réveillent!
- Fouillez bien chaque niveau pour trouver les sources d'énergie et ramassez-en le maximum. Ne soyez jamais à court de munitions, car vous seriez bien impuissant sans en trouver de nouvelles.
- Déplacez-vous lentement dans les zones inconnues. Vous ne faites pas une course contre la montre et vous avez donc tout intérêt à prendre votre temps pour agir en toute sécurité.

LE RAPTOR: LE PLUS CORIACE GAGNE!

Vivre dans un enclos fermé n'a pas de sens pour un Raptor qui veut être libre. Suite à un éclair étincillant qui a désintégré les barreaux, le Raptor s'est évadé.

Maintenant, cette bête — une des plus cruelles et voraces du Jurassic Park — rôde en toute liberté. Il renifle la trace de cette petite créature marchant sur deux pattes, celle qui est sortie de l'œuf étrange détruit par le Tyrannosaure. Rien qu'à l'odeur, le Raptor sait que cette créature sera bonne à dévorer...



LES MOUVEMENTS DU RAPTOR

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche Start
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

Marche gauche/droite.	Touche D gauche/droite.
Course gauche/droite.	Touche D en haut + gauche/droite.
Accroupi.	Touche D en bas.
Rampement; poussée de caisses et de rochers.	Touche D en bas + gauche/droite.
Morsure.	Touche Select .
Morsure et secousse.	Touche Select + Touche D + gauche/droite.
Ingestion d'un Compy.	Touche Select + Touche D en bas.



Coup de pied/balafre.	Touche Fire .
Coup de pied par saut	Touche Fire + Touche D gauche/droite.
Coup de griffe.	Touche Fire + Touche D en bas.
Saut.	Touch Jump . Quand le Raptor saute sur une corniche ou une plateforme plus haute, il se redresse automatiquement.
Saut en hauteur.	Touche D en haut + Touche Jump .
Grognement/sifflement.	Touches Select + Fire .
Pause/reprise.	Start .

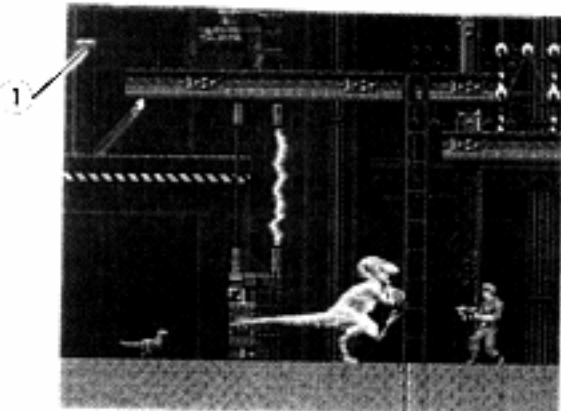
Rappelez-vous: Il est possible de réinitialiser les touches **Select**, **Fire** et **Jump** sur l'écran Options au début du jeu.

LA GUERRE DES DINOSAURES

① Barres de santé

La bataille de Titans vieux de 65 millions d'années va commencer! Par votre poids, vous êtes un des plus puissants dinosaures. Seul le Tyrannosaurus Rex peut se mesurer à vous sur le plan de la puissance par rapport à la taille. Vos longues et solides mâchoires ne sont qu'une arme secondaire. L'ongle aigu comme un sabre sur chacune de vos pattes pénétrera profondément dans les membres de vos ennemis et achèvera rapidement la bagarre.

Mais le Jurassic Park fourmille de dangers: il y a des animaux voraces aux dents aiguës, des sangsues gluantes, des gouffres béants et cet ennemi le plus redoutable, l'homme!



Vous vous mettez en chasse avec trois vies et votre barre Santé s'amenuise à mesure que vous subissez des dégâts. Votre vie s'éteint quand la barre disparaît. Vous recommencerez le niveau à son début, pourvu qu'il vous reste des vies.

LES SOURCES DE PUISSANCE DU RAPTOR

En qualité de Raptor, vous devrez sans cesse manger; faute de quoi vous perdez votre santé et votre vie. Engloutissez aussi souvent que possible des pattes de dinde pour entretenir votre santé.



LES CONSEILS DE RAPTOR POUR LA SURVIE

- Prenez soin de vous nourrir. Si vous trouvez des pattes de dinde ou quelques Compys, mâchez-les et avalez-les. Mais prenez garde qu'il ne vous touchent pas car ils feront baisser votre barre Santé.
- Pressez la **touche D** vers le haut pour regarder vers le haut ou pressez vers le bas pour voir ce qui se passe en dessous de vous.
- Les Compys coriaces cherchent à vous user. Sautez pour vous en débarrasser.
- Une chute sur des pieux ou des ossements de dinosaures vous fera perdre un peu de votre santé.
- Poussez les caisses et les rochers pour les faire tomber sur vos ennemis.



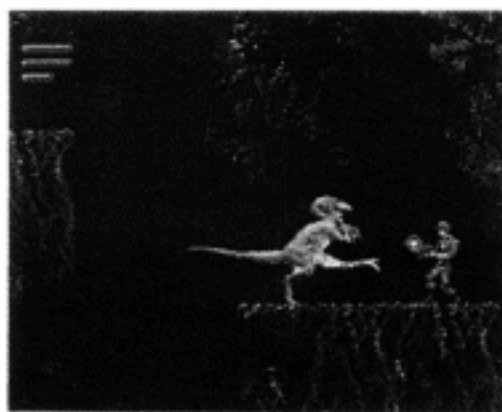
JURASSIC PARK

Préparez votre randonnée dans le Jurassic Park sur la carte qui apparaît avant chaque niveau. La carte vous indique aussi le mot de passe du niveau que vous allez commencer. Grant doit traverser sept niveaux de dangers redoutables, tandis que le Raptor doit passer par cinq niveaux.



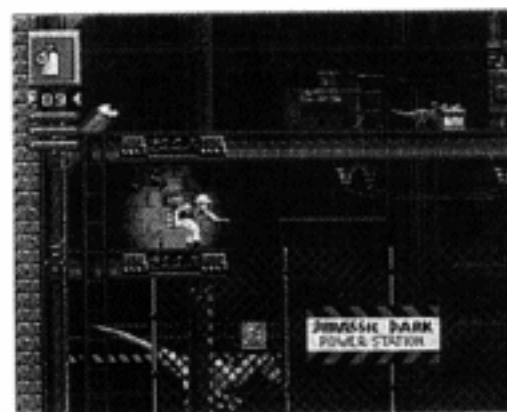
JUNGLE

- Pressez la **touche D** vers le haut pour regarder vers le haut ou pressez vers le bas pour voir ce qui se trouve en dessous de vous dans la Jungle.
- Recherchez les corniches élevées si vous ne savez plus où aller ensuite. Si les corniches ne sont pas visibles, essayez de sauter le plus haut possible.
- Grant peut se déplacer en se balançant sur des lianes pour traverser des gouffres béants et des précipices.



CENTRALE ÉLECTRIQUE

- Sautez au-dessus des électrodes grésillantes entre les charges pour éviter l'électrocution.
- Servez-vous des ascenseurs pour parvenir à des plateformes inaccessibles autrement.
- Si vous êtes Grant, vous pourrez passer en suspension en vous agrippant aux câbles pour traverser des points dangereux.

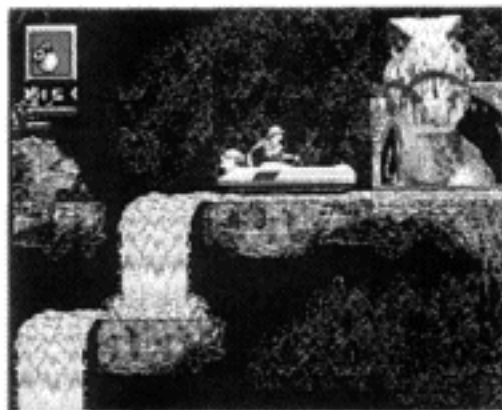


RIVIÈRE (UNIQUEMENT GRANT)

- Veillez à ramasser les bidons d'essence pour alimenter votre radeau.
- Vous ne survivrez pas à un plongeon si votre radeau se renverse dans les grandes chutes d'eau.
- Utilisez la **touche D** pour vous diriger. Appuyez et maintenez-la dans la direction où vous avancez pour accélérer.

STATION DE POMPAGE

- Si vous êtes Grant, servez-vous des interrupteurs pour ouvrir et fermer les passages.
- Attention aux ossements décolorés des dinosaures et aux chutes dans les marécages. Ces deux dangers sont mortels.

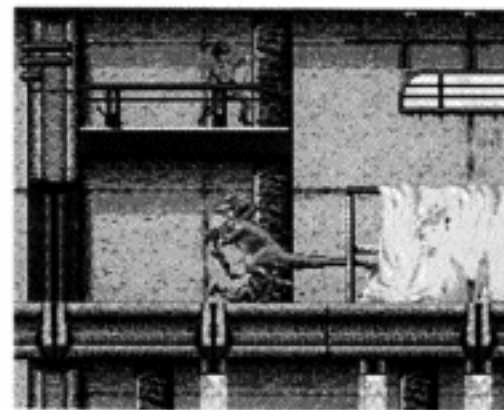
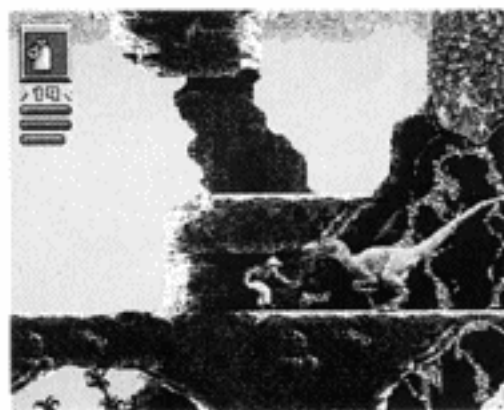


CANYON

- Si vous êtes Grant, recherchez les ouvertures dissimulées sur les corniches d'où vous pourrez sauter (**touche D** en bas + touche **Jump**).
- Si vous êtes Raptor, poussez les rochers au-dessus des falaises pour écraser les soldats en dessous.

VOLCAN (UNIQUEMENT GRANT)

- Vous ne pouvez pas toujours voir la plateforme suivante. Si vous devez sauter à l'aveuglette, choisissez une distance moyenne.
- Déplacez-vous lentement et pressez la **touche D** vers le haut ou le bas pour découvrir autant que possible cet enfer brûlant à mesure que vous avancez.



CENTRE DES VISITEURS

- Regardez derrière les tentures ou les échafaudages car ils cachent parfois de précieuses sources de puissance.
- Comme pour Grant, un passage en suspension peut s'avérer l'unique moyen de traverser certaines zones.

DICTIONNAIRE DES DINOSAURES

Le **Brachiosaure** est un animal énorme; il peut mesurer jusqu'à 10 mètres de haut et son long cou arqué est contrebalancé par une queue pointue de même longueur. D'une vitesse surprenante pour sa taille, le Brachiosaure est un végétarien, obligé de passer la majeure partie de son temps à mâchonner des feuilles d'arbres pour alimenter son énorme organisme.



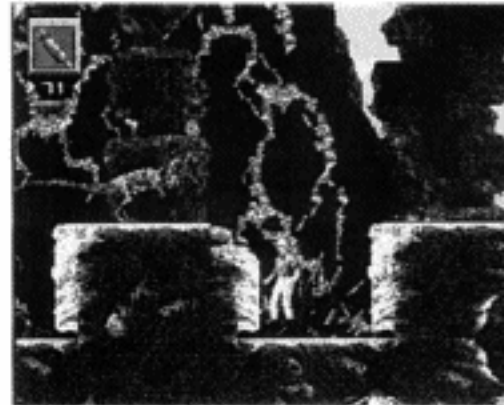
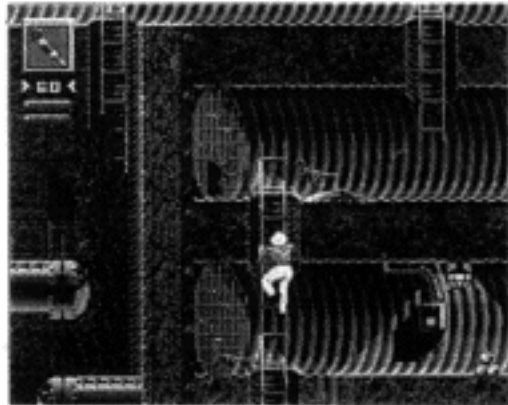
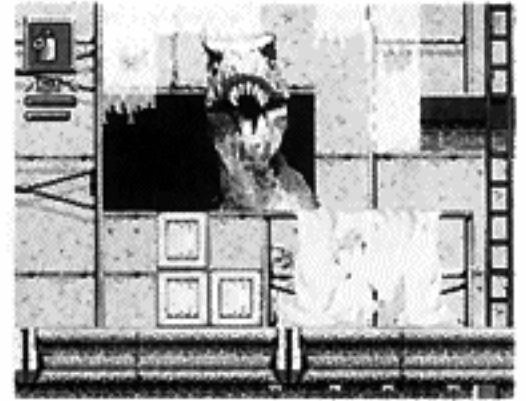
Le **Compy** (abréviation de Procompsognathus) est un animal de la grandeur de la main, mais ses mâchoires, plus puissantes que celles d'un bouledogue, peuvent détruire des bêtes bien plus redoutables et elles sont particulièrement efficaces contre les humains.

Mesurant près d'un mètre de haut, le **Dilophosaure** est tacheté comme un hibou; il possède une crête aux couleurs brillantes qui s'épanouit autour de son cou. D'apparence amicale, ce carnivore semblable à un kangourou pousse un hululement bizarre avant ses attaques meurtrières. Même très éloigné de ses victimes, il les tue en crachant sur elles un venin mortel qui les aveugle et les paralyse.

Adulte, le **Raptor** peut mesurer près de deux mètres de haut. Appelé habituellement le Vélociraptor, ce redoutable animal possède sur chaque patte un ongle effilé et rétractable de vingt centimètres de long. Extrêmement agile, il peut atteindre une vitesse de 100 km à l'heure. Le Raptor est un des dinosaures les plus rusés et meurtriers du Jurassique et il entraîne souvent ses proies vers des embûches suprenantes. Extrêmement vicieux, il est rusé comme un renard et semble tuer pour le plaisir.

Le **Triceratops** est presque aussi grand qu'un éléphant, mais il a des pattes plus courtes et plus trapues. S'il est généralement un herbivore de tempérament doux, il possède pour sa défense trois énormes cornes dont une très longue au centre de sa grosse tête. Le Triceratops est un animal lourdaut qui vit sur le sol où il se nourrit d'herbes et de plantes.

Le **Tyrannosaurus Rex** est le plus féroce de tous les dinosaures et il est le type même de la bête sanguinaire de la préhistoire. Mesurant près de 8 mètres de haut et long de quelque 15 mètres, le T. Rex est capable d'avaler d'un coup un être humain par ses puissantes mâchoires.



Password Notebook — Grant's Game

Level

Password

Notes

Password Notebook — Grant's Game

Level

Password

Notes



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringslooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

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)

672-1349-50

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

©1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan