



INSTRUCTION MANUAL

KID CHAMELEON

SEGA

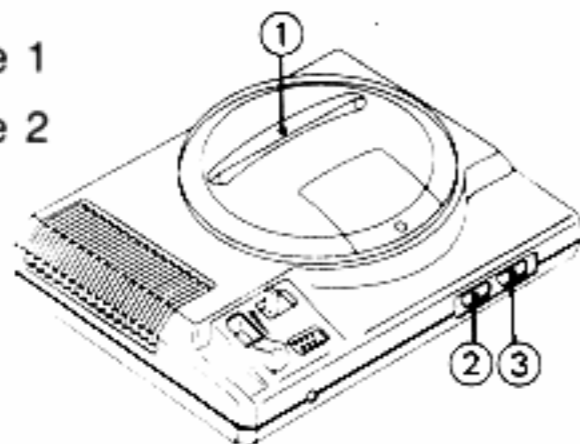
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
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 ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2



Kidnappés!

Wild Side est le jeu en vogue. C'est un hologramme qui crée une réalité différente. Vous pénétrez pour jouer et la porte se referme derrière vous. Personne ne sait ce qui se passe à l'intérieur car nul n'en est jamais sorti!

Les jeunes disparaissent de parts et d'autres. Heady Metal, le chef du jeu s'est enfuit. Il capture les jeunes en gagnant le jeu. Bientôt, il ne restera plus personne pour défier le destructeur noir.

Cependant, un jeune qui ne veut pas se laisser battre apparaît. C'est le jeune, le plus coriace, le plus impassible des environs. C'est Kid Chameleon!

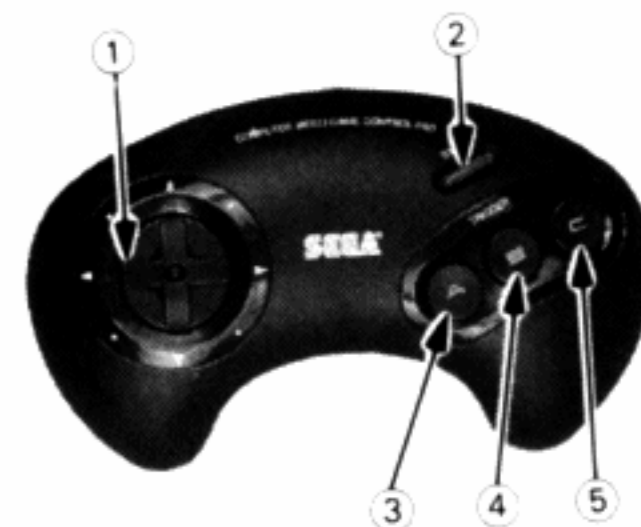


Emmenez Kid Chameleon dans Wild Side et rendez la monnaie de sa pièce à Heady Metal et ses acolytes. Kid Chameleon va leur donner du fil à retordre!

Aux commandes!

Cette section explique comment utiliser les touches du bloc de commande pour *Kid Chameleon*.

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



Commandes de l'écran

Touche Start:

- Appuyez pour passer d'un écran à l'autre. Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur les écrans d'action du jeu.
- Appuyez sur l'écran de titre pour faire apparaître la case de sélection de jeu. Appuyez de nouveau pour commencer une partie à 1 joueur. Déplacez le marqueur à l'aide de la **touche D** et appuyez sur **Start** pour commencer une partie à 2 joueurs ou aller sur l'écran des options.
- Appuyez pendant la partie pour faire une pause et faire apparaître la case de pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie. Ou bien, utiliser la **touche D** pour déplacer le marqueur et appuyez sur **Start** pour recommencer la scène ou pour abandonner.

Touche D:

- Appuyez vers le HAUT/BAS pour déplacer le marqueur dans les cases de sélection de jeu et de pause.
- Appuyez vers le HAUT/BAS pour éclairer une option sur l'écran des options. Appuyez vers la GAUCHE/DROITE pour changer le réglage de l'option éclairée.

Commandes de Kid Chameleon

Kid Chameleon peut effectuer toute sorte de mouvements. Après avoir appris à vous servir des commandes, essayez différentes combinaisons de mouvements.

Remarque: Vous pouvez changer les touches de **vitesse**, de **saut** et de **fonction spéciale** et inverser la fonction de la touche de **vitesse**.

Touche D:

- Appuyez vers la GAUCHE/DROITE pour vous déplacer dans ces directions.
- Appuyez vers le BAS pour vous accroupir ou vous baisser. Appuyez à fond vers le BAS pour regarder en bas.
- Appuyez vers la GAUCHE/DROITE pour ramper.

Vitesse (Touche A):

- Appuyez et maintenez enfoncée pour accélérer la vitesse de déplacement. Quand FAST ACTION est sélectionné sur l'écran des options, vous pouvez utiliser cette touche pour ralentir.

Vitesse + Start:

- Appuyez simultanément sur ces deux touches pour énergétiser les forces de diamant (vous devez posséder le nombre exact de diamants).

Chaque transformation a une force différente et qui ne dure qu'un certain temps.

Saut (Touche B):

- Appuyez rapidement pour sauter. Maintenez enfoncée brièvement pour bondir. Sautez pour frapper des blocs de votre tête, écraser des ennemis du pied et atteindre des endroits surélevés. Certaines transformations ont des mouvements ou des forces spéciales liés au saut.

Saut + Touche D:

- Appuyez simultanément sur les deux touches pour sauter vers la GAUCHE/ DROITE.
- Sautez, puis appuyez rapidement sur la **touche D** pour vous retourner en l'air.

Touche D + Saut 2x:

- Cette combinaison permet à Kid Chameleon de sauter sur une plate-forme. Appuyez sur la touche de **saut**. Quand Kid Chameleon est face à la plate-forme, appuyez sur la **touche D** dans cette direction, puis de nouveau sur la touche de **saut**. Effectuez cette combinaison pour fuir le danger et parvenir à des endroits difficiles à atteindre. Cette combinaison fonctionne uniquement quand Kid Chameleon est prêt d'un précipice et n'est pas transformé par un casque.

Touche D + Vitesse + Saut:

- Appuyez simultanément sur la **touche D** et la touche de **vitesse** pour commencer à courir, puis appuyez sur la touche de **saut** pour sauter haut en courant.

Touche Spéciale (Touche C):

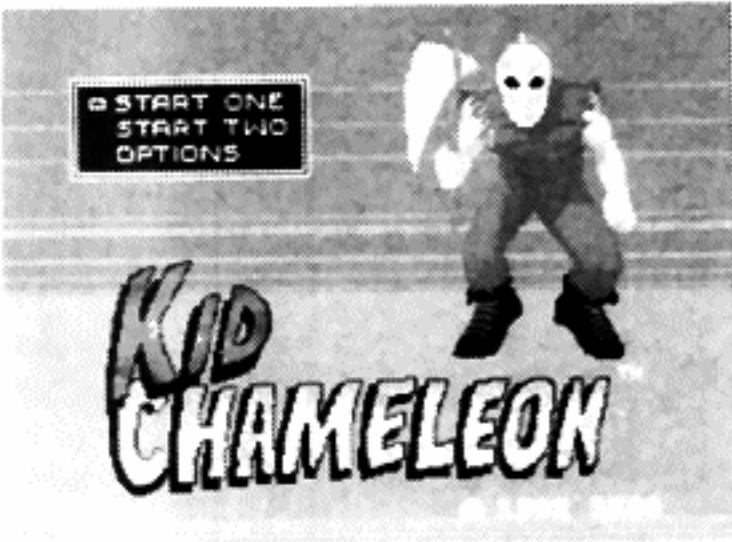
- Appuyez pour obtenir une force spéciale quand vous êtes transformé par certains casques

Transfor- mation	Force spéciale
Iron Knight	Rampe le long des murs et des obstacles.
Red Stealth	Transperce d'un coup d'épée.
Berzerker	Pas de force spéciale .
Maniaxe	Lance des haches.
Juggernaut	Tire des bombes mortelles.
Micromax	Pas de force spéciale .
EyeClops	Révèle des blocs invisibles.
Skycutter	Vole en se retournant.
Cyclone	Tourbillonne et vole.

Préparatifs

- 1. Appuyez sur la touche **Start** sur l'écran de titre. La case de sélection de jeu apparaît en haut à gauche.
- 2. Appuyez vers le BAS sur la **touche D** pour déplacer le marqueur sur OPTIONS et appuyez sur la touche **Start**. L'écran des options apparaît. Appuyez sur **Start** sur l'écran des options pour revenir à la case de sélection de jeu.

Remarque: Les options posées restent valides tant qu'elles ne sont pas changées et que l'alimentation n'est pas coupée. Si vous ne souhaitez pas changer les options, sautez l'étape 2.

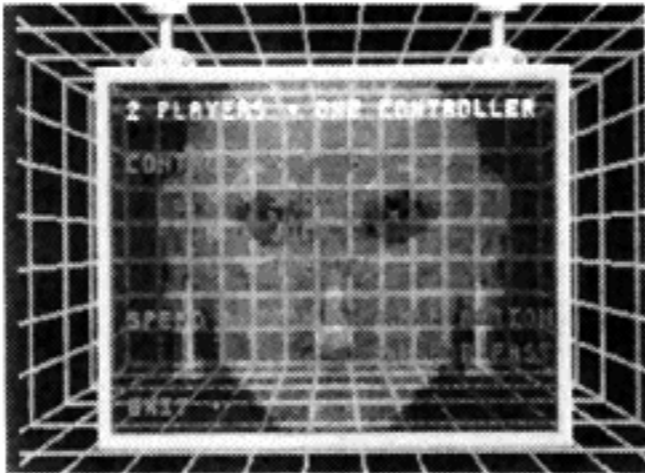


- 3. Laissez le marqueur sur START ONE pour une partie à 1 joueur. Déplacez-le vers le BAS à l'aide de la **touche D** sur START TWO pour une partie à 2 joueurs.
- 4. Appuyez sur la **touche Start** pour faire apparaître l'écran de la première scène. (Dans une partie à 2, les joueurs jouent chacun leur tour.)
- 5. Appuyez de nouveau sur **Start** pour commencer à jouer.

L'écran des options

Vous pouvez changer les réglages du jeu sur l'écran des options avant de commencer à jouer. Appuyez sur la **touche D** pour éclairer le réglage souhaité.

- BAS/HAUT pour éclairer le réglage souhaité.
- GAUCHE/DROITE pour changer le réglage.



2 Joueurs:

- UN BLOC DE COMMANDE
- DEUX BLOCS DE COMMANDE

Choisir le réglage qui correspond au nombre de blocs de commande branchés. Avec un bloc de commande, les deux joueurs jouent chacun leur tour avec le bloc de commande 1. Avec deux blocs de commande, chacun utilise un bloc de commande.

Commandes:

Modes	Touche A	Touche B	Touche C
1	Vitesse	Saut	Spéciale
2	Vitesse	Spéciale	Saut
3	Saut	Vitesse	Spéciale
4	Saut	Spéciale	Vitesse
5	Spéciale	Vitesse	Saut
6	Spéciale	Saut	Vitesse

Vous pouvez modifier les touches du bloc de commande pour la **vitesse**, le **saut** et la fonction **spéciale**. Essayez différentes combinaisons et adoptez celle que vous préférez. (Dans une partie à 2 joueurs avec 2 blocs de commande, les joueurs doivent utiliser les même réglages.)

Touche de Vitesse:

- FAST ACTION/PUSH FOR SLOW (Action rapide/appuyez pour ralentir)
- NORMAL ACTION/PUSH FOR FAST (Action normale/appuyez pour accélérer)

Quand l'action normale est choisie, Kid Chameleon marche. Maintenez la touche de **vitesse** enfoncée pour le faire courir pour passer rapidement des scènes faciles ou pour se tirer des griffes des ennemis.

Quand l'action rapide est choisie, Kid Chameleon avance en courant. Maintenez la touche de **vitesse** enfoncée pour ralentir.

Sortie (Exit):

Eclairez cette option et appuyez vers le BAS, la GAUCHE ou la DROITE sur la **touche D** pour revenir à la case de sélection de jeu. Vous pouvez également sortir de l'écran en appuyant sur la touche **Start** à partir de n'importe quelle position sur l'écran des options.

Foncez vers le chaos!

Lancez votre attaque dès que la scène commence. Désintégrez les monstres de Wild Side en leur sautant dessus. Faites éclater les blocs avec votre tête et vos pieds. Des diamants, des casques et autres accessoires tombent. Courez sur les accessoires ou sautez pour les attraper. Ils sont TOUS importants.

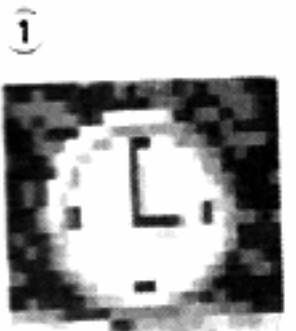
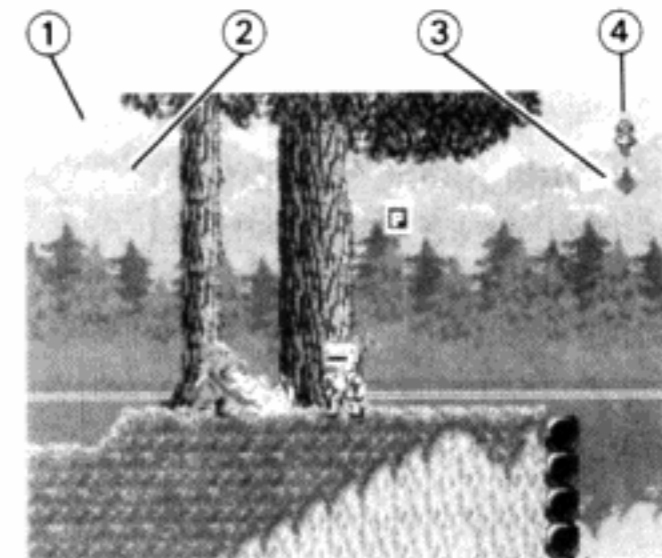
Vous vous transformez en une créature d'une force prodigieuse quand vous prenez un casque. Maintenant, vous pouvez utiliser des forces spéciales (appuyez sur la touche **spéciale**) pour échapper au danger et envoyer les crapules et les voyous au diable.

Les numéros en haut de l'écran vous rappellent où vous en êtes.

- ① Temps
- ② Points
- ③ Diamants
- ④ Vies

① Temps:

Vous commencez chaque scène avec 3 minutes. Chaque fois que vous trouvez une horloge, vous gagnez 3 minutes de plus (jusqu'à 9:59 minutes au maximum). Quand il ne vous reste que 30 secondes, le compte à rebours commence. Quand la minuterie atteint 00, vous perdez une vie. Le temps est réinitialisé à 3 minutes quand vous commencez une nouvelle scène ou que vous recommencez la scène achevée.



② Points:

Vous commencez avec 2 points en tant que Kid Chameleon. Vous avez 3 points quand vous vous êtes transformé (5 points pour Iron knight). Vous perdez 1 point quand vous êtes blessé. Quand vous avez perdu tous vos points pendant la transformation, vous redevenez Kid Chameleon. Si vous perdez alors tous vos points, vous perdez une vie. Les points restants sont conservés pour la scène suivante.

③ Vies:

Vous commencez avec 3 vies. Vous obtenez une vie supplémentaire quand vous attrapez un accessoire de vie ou que vous gagnez 50 000 points. Vous perdez une vie quand vous n'avez plus de points en tant que Kid Chameleon ou quand la minuterie atteint zéro. Vous pouvez recommencer la scène s'il vous reste des vies. S'il ne vous reste plus de vie, la partie est terminée (sauf si vous décidez de poursuivre). Les vies restantes sont conservées pour la scène suivante.

②



③



④



④ Diamants:

Les diamants augmentent votre force de diamant. Attrapez autant de diamants que vous pouvez quand ils tombent des blocs. Appuyez sur la touche de **vitesse** + **Start** pour énergétiser vos pouvoirs incroyables. (Vous devez avoir 2, 5, 20 ou 50 diamants pour utiliser la force de diamant, selon votre transformation.

Kid Chameleon

Kid Chameleon est trop difficile à vaincre. Il est rapide comme l'éclair, se jette sur sa proie comme un aigle et il est souple comme une liane. Les casques le transforment en une créature d'une force prodigieuse qui peut vaincre pratiquement tous les monstres de Wild Side.

Force Saut périlleux quand Kid
Spéciale: Chameleon est près d'une falaise (appuyez sur la **touche D** + la touche de **saut 2x**).

Force de Cercle de la condamna-
Diamant: tion (tue tous les ennemis qu'il touche).
Coût: 20 Diamants

Serpent mortel: (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche).
Coût: 50 Diamants



Le chevalier menaçant a 5 points, plus que toutes les autres transformations. A l'aide de ses gants et de ses bottes à crampons, il peut facilement escalader des falaises, des murs, des colonnes, etc. Il peut également casser certains blocs en sautant dessus.

① Casque

Force Surmonte les obstacles
Spéciale: en grimpant (appuyez rapidement sur la touche **spéciale**).

Force de Diamant: Cercle de la condamnation (tue tous les ennemis qu'il touche).
Coût: 20 Diamants

Point supplémentaire.
Coût: 50 Diamants



Red Stealth

Red Stealth a la force d'un samourai. Son épée transperce les attaquants par devant, derrière et au-dessus. Il saute bien plus haut que toutes les autres transformations. Il peut détruire des blocs en donnant des coups vers le bas pour dégager les passages.

① Casque

Force Epée de combat. (Utiliser la touche de **saut** + la touche **spéciale** pour attaquer vers le bas.)

Force de Diamant: Brouillard du samourai (ralentit tous les ennemis).
Coût: 20 Diamants

Serpent mortel: (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche).
Coût: 50 Diamants



Berzerker

Kid Chameleon devient aussi fort qu'un rhinocéros enragé quand il attrape un casque à corne. Il fonce dans les murs pour les détruire et peut tuer certains ennemis en fonçant dessus. Il détruit l'obstacle automatiquement après avoir parcouru une courte distance.

① Casque

Force Fonce sur les obstacles
Spéciale: (appuyez sur la touche **D**).

Force de Diamant: Invulnérabilité.
Coût: 20 Diamants

Mur de la mort
(désintègre tous les ennemis et les obstacles).
Coût: 50 Diamants



Maniaxe

Quand il devient le terrible maniaque, Kid Chameleon apporte une nuit de terreur aux crapules. Il découpe les attaquants en leur lançant des haches, même quand il saute.

① Casque

Force Lance des haches.
Spéciale:

Force de Diamant: Cercle de la mort (tue tous les ennemis qu'il touche).
Coût: 20 Diamants

Vie supplémentaire.
Coût: 50 Diamants

①



Juggernaut

Kid Chameleon est une vraie terreur sur des chenilles de tracteur quand il se transforme en Juggernaut. Il fait exploser les attaquants en tirant des bombes mortelles par le canon avant de son tank. Avec toute cette armure, il est difficile de passer dans certains endroits étroits.

① Casque

Force Tire des bombes
Spéciale: mortelles.

Force de Diamant: Tir dans 5 directions.
Coût: 5 Diamants par tir

①



Micromax

Le casque d'insecte réduit Kid Chameleon à la taille d'une tête d'épingle. Micromax peut se poser sur les murs et s'envoler vers des endroits surélevés comme une mouche. Il peut également se faufiler dans des passages très étroits inaccessibles aux autres transformations.

① Casque

Force S'accroche aux murs
Spéciale: (appuyez sur la touche de saut + la touche D pour vous poser sur un mur.)

Force de Diamant: Mini-serpent (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche).
Coût: 20 Diamants

Mini-serpent vif (se déplace encore plus rapidement que le mini-serpent).
Coût: 50 Diamants

①



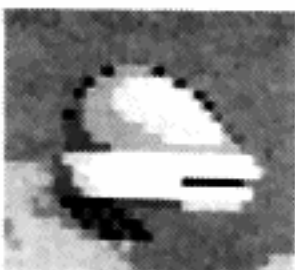
EyeClops

Kid Chameleon obtient une super vue quand il se transforme en EyeClops. Son puissant faisceau de lumière révèle des blocs invisibles. Son faisceau fatal brûle tous les ennemis.

① Casque

Force Révèle des blocs
Spéciale: invisibles pendant un court instant.

Force de Diamant: Faisceau fatal (blesse tous les ennemis sur lesquels il se reflète).
① Coût: 2 Diamants par tirs



Skycutter

Skycutter patine sur des terrains dangereux avec sa planche motorisée. Il peut aussi se retourner et patiner au plafond.

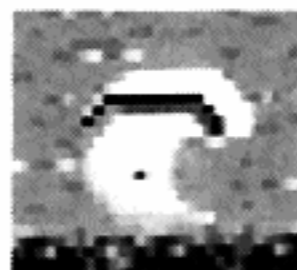
① Casque

Force Vole en se retournant.
Spéciale: (Appuyez sur la touche de **saut** + la touche **spéciale** pour vous retourner. Appuyez sur la touche **spéciale** pour vous remettre à l'endroit.)

Force de Diamant: Invulnérabilité.
Coût: 20 Diamants

Serpent de la mort (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche).
Coût: 50 Diamants

①



Cyclone

Le casque ailé transforme Kid Chameleon en une tornade tourbillonnante. Il peut s'élever, trouer les blocs et les ennemis et faire pleuvoir un désastre sur ses poursuivants.

① Casque

Force Vole en tourbillonnant
Spéciale: (appuyez rapidement sur la touche de **saut**, puis sur la touche **spéciale**).

Force de Diamant: Pluie perçante (couteaux sur les ennemis).
Coût: 20 Diamants

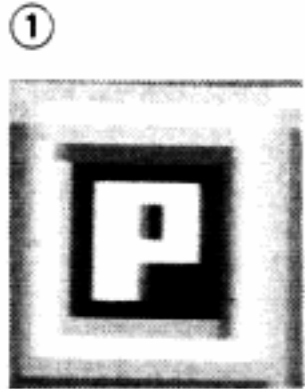
Pluie de dépistage (recherche les ennemis et découpe tout ce qui bouge).
Coût: 50 Diamants

①



Blocs de Wild Side

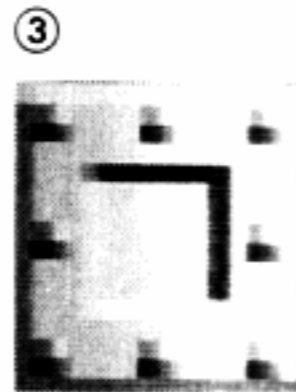
- ① Les blocs de **récompense** contiennent des accessoires de force. Brisez-les pour prendre ce qui est à l'intérieur.



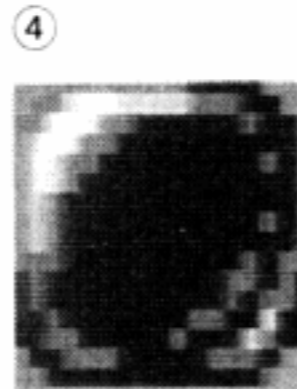
- ② Frappez des blocs de **pierre** d'en haut ou d'en bas. Berzerker peut foncer sur les murs de pierres et les détruire.



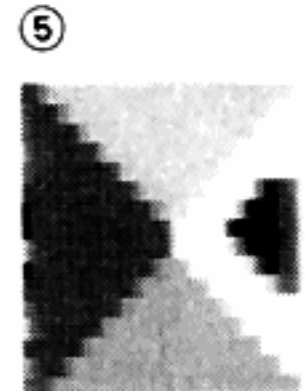
- ③ Les blocs de **fer** ne peuvent pas être détruits mais Berzerker peut les pousser.



- ④ Les blocs de **caoutchouc** vous font rebondir dans la direction opposée. Bondissez dessus plusieurs fois pour aller de plus en plus haut.



- ⑤ Frappez des blocs de **canon** pour tirer des balles qui trouent les obstacles.

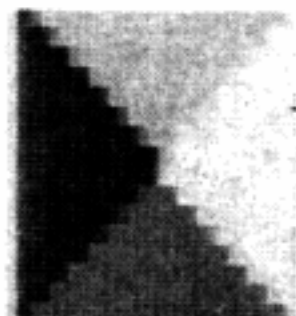


- ⑥ Essayez de sauter entre les blocs de **glace** car ils sont trop glissants pour marcher dessus. Ces blocs produisent des particules de glace morteilles quand il sont brisés.



- ⑦ Les blocs **fugitifs** disparaissent quand vous les touchez.

⑦



- ⑨ Les blocs **perforants** ont des lames meurtrières qui rentrent et sortent.

⑨



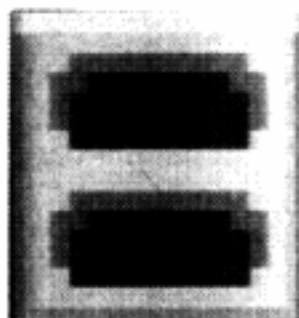
- ⑪ Les blocs **fantômes** apparaissent et disparaissent.

⑪



- ⑧ Pousser les blocs **amovibles** pour en faire des marches ou des chemins pour s'enfuir. Les ennemis pris entre les blocs amovibles sont écrasés.

⑧



- ⑩ Les blocs **champignons** montent d'un étage quand ils sont frappés par en dessous. Les blocs du dessous disparaissent.

⑩



Accessoires de Force

Brisez les blocs de récompense et prenez les objets qui tombent. Les accessoires que vous ne prenez pas commencent à clignoter et disparaissent au bout de quelques secondes.

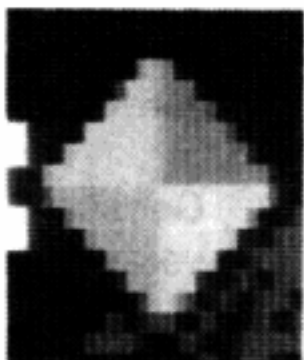
- ① Tous les **casques** vous transforment.

①



- ② Les **diamants** énergétisent votre force de diamant.

②



- ④ Les accessoires de **vie** vous donne une vie supplémentaire chacun.

④



- ③ Les **horloges** vous donnent 3 minutes supplémentaires (jusqu'à 9:59 minutes) pour terminer une scène.

③



- ⑤ Les **pièces** vous donnent une unité "Continue" supplémentaire.

⑤



Accessoires Spéciaux

- ① Les **drapeaux** signalent la fin d'une scène. Touchez un drapeau pour terminer une scène.

①



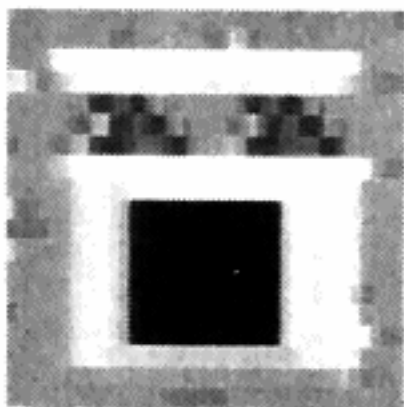
- ② Les **télétransports** vous transposent à un autre endroit ou dans une autre scène. Mettez-vous sur un télétransport. Si vous n'êtes pas transposé en quelques secondes, bougez un peu à gauche ou à droite.

②



- ③ Les **ascenceurs** vous soulèvent. Donnez un coup de tête à l'ascenseur pour lancer sa minuterie, puis sautez sur la plate-forme. Quand la minuterie atteint 00, l'ascenseur monte. Faites attention aux ascenseurs qui descendent.

③



La case de pause

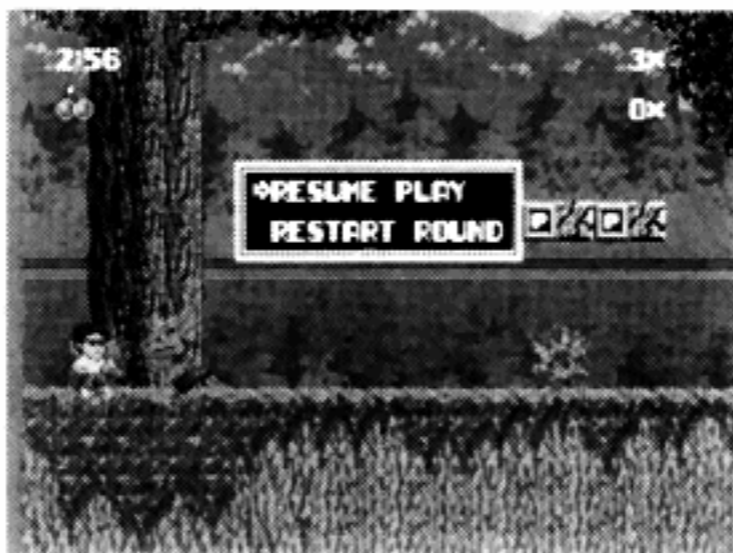
Appuyez sur la touche **Start** pour faire une pause. La case de pause apparaît. Faites une pause pour prendre un peu de repos, recommencer la scène ou abandonner.

Reprise de la partie:

Appuyez sur la touche **Start** pour faire une pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

Recommencement d'une scène:

Appuyez sur la **touche D** pour déplacer le marqueur sur cette option, puis appuyez sur **Start**. Vous recommencez la scène mais vous perdez une vie. Utilisez cette option quand vous êtes dans une situation sans issue.

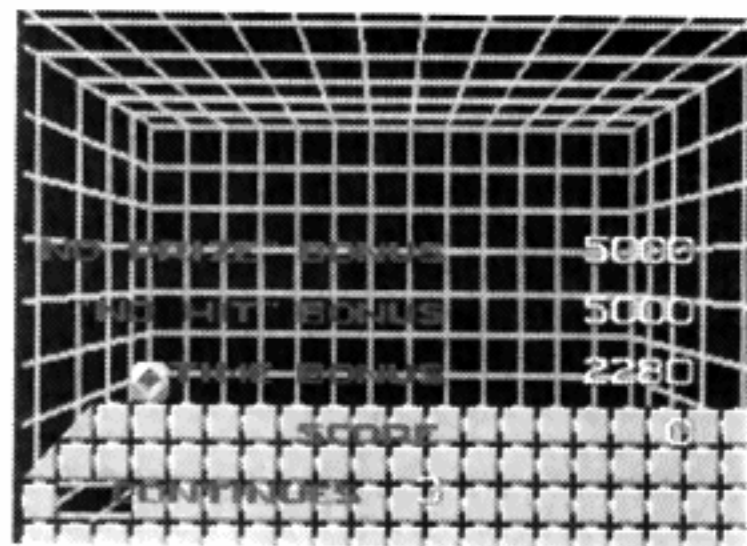


Abandon:

L'option du bas de la case devient GIVE UP (abandon) quand il ne vous reste plus qu'une vie. Déplacez le marqueur sur cette option et appuyez sur **Start**. S'il vous reste des unités "Continue", l'écran "Continue" apparaît et vous pouvez recommencer la scène. S'il ne vous reste aucune unité, la partie est terminée.

L'écran de score

L'écran de score apparaît après chaque point pour additionner les points. Vous pouvez gagner des points de 5 catégories, cependant vous ne gagnez pas des points dans chaque catégorie après chaque scène. Appuyez sur la touche **Start** sur l'écran de score pour passer à la scène suivante.



Temps:

Points de bonus de temps restant quand une scène est terminée.

No-Hit:

Points de bonus pour avoir terminé une scène sans avoir été blessé.

No-Prize:

Points de bonus pour avoir terminé la scène sans avoir pris d'accessoires ni de casques.

Vitesse:

Points de bonus pour avoir terminé la scène en un temps record.

Passage:

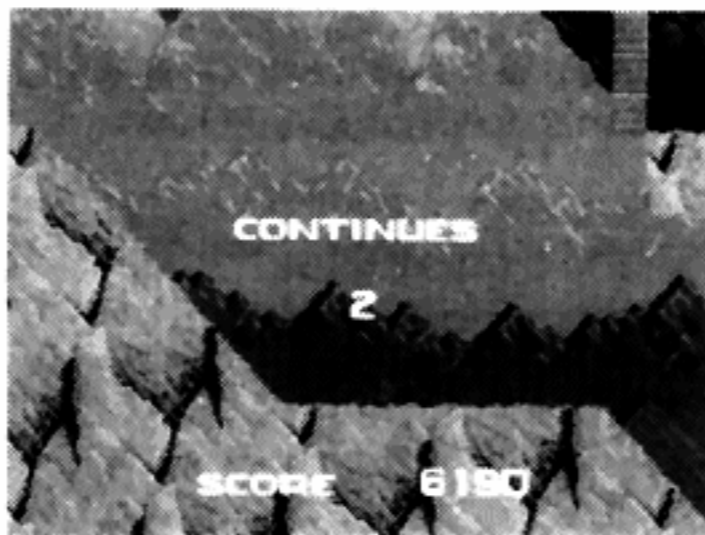
Points de bonus pour avoir terminé la scène par le chemin le plus court.

Continues:

Ce nombre vous indique combien de fois vous pouvez poursuivre la partie quand vous avez perdu toutes vos vies. Vous commencez chaque partie avec 3 unités "continues". Vous pouvez également trouver des unités "Continues" supplémentaires dans certains blocs de récompense.

Quand vous avez perdu toutes vos vies, l'écran "Continue" apparaît. Appuyez sur la touche **Start** pour continuer à jouer. Vous revenez au début de la scène que vous venez de quitter mais vous perdez tout ce que vous aviez gagné dans la partie précédente.

La partie est terminée quand vous avez perdu votre dernière vie et qu'il ne vous reste plus d'unités "Continues".

**Crapules, Voyous, Bandits et Démons**

Wild Side a les créatures les plus bondissantes, vomissantes, cracheuses de balles, tournoyantes, bourdonnantes, rongeuses, roulantes, grondantes, sifflantes, brûlantes et piquantes que vous souhaiterez ne jamais revoir.

Vous pouvez en aplatis certaines d'un saut. Mais vous devrez en écraser d'autres au sol. Le dragon paraît apprivoisé jusqu'à ce que vous rencontriez la variété Dive-Bombing. Et certains ennemis comme les Fire Walkers et les Imps paraissent venir de l'enfer!

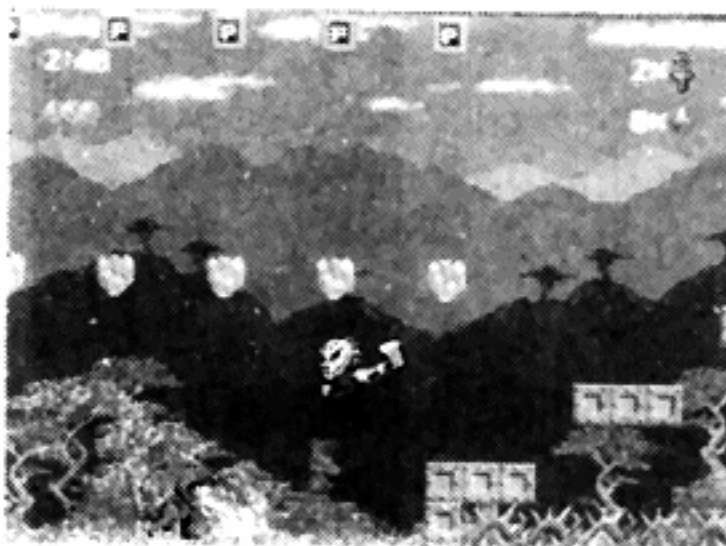


Essayez de retenir les cris et les méthodes d'attaque de tous les monstres pour pouvoir anticiper. Certaines créatures sont coriaces et mettent du temps à mourir et beaucoup d'entre elles sont impossibles à détruire sans la transformation appropriée.

Warrior Pass

Voici quelques noms de scènes. A vous de trouver les passages secrets qui mènent aux autres scènes et la scène finale mystérieuse.

Les bois du lac bleu
Le gué dangereux
Sous la montagne
L'île du Lion
La ville du vent
Les égouts sinistres
Les roches de cristal
L'épine du dragon
La montagne de la tempête



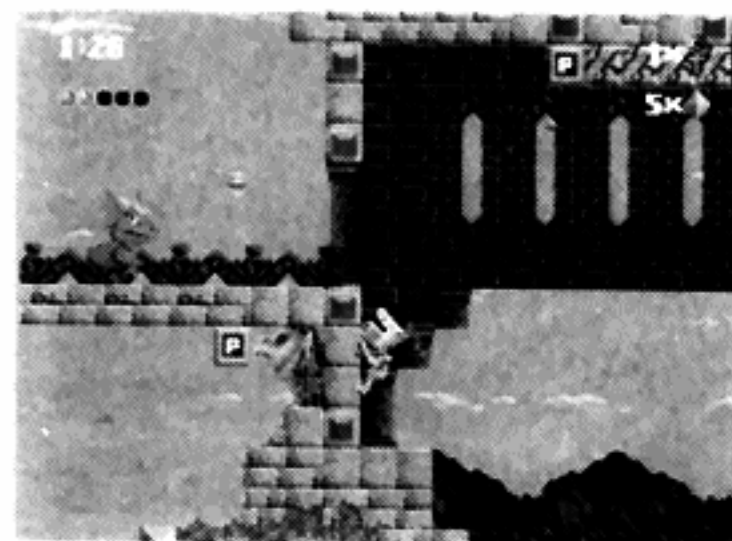
Dragon Fate

Les bois hurlants
Les marais du diable
Le marécage sanglant
L'île du chevalier
La grotte de la baleine
La plage fantastique
Les pyramides dangereuses
La montagne au labyrinthe fou
L'escalier de l'oubli
La grotte à la lame de corail



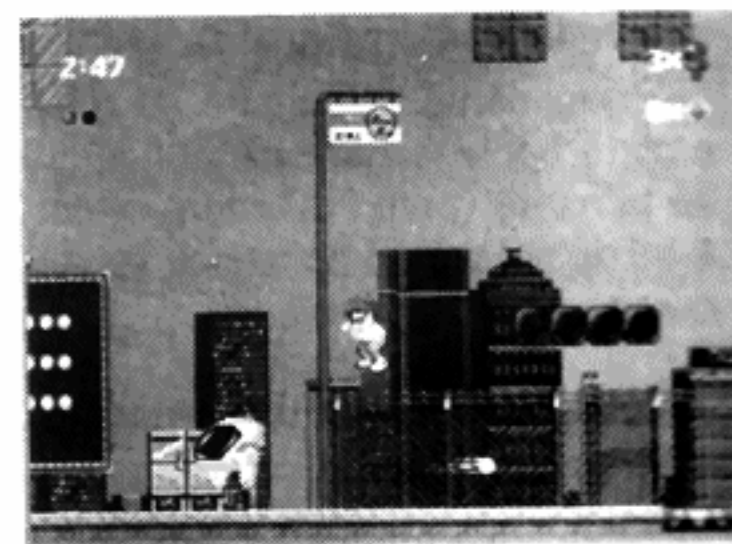
Black Peril

Les bois du désespoir
Entrée forcée
Les falaises de l'illusion
Le repaire du lion
Les châteaux du vent
Les montagnes du blizzard
Les cavernes de glace
Les sommets du cauchemard



Chaos Maze

La falaise de diamant
Les collines ont des yeux
Les secrets des roches
La vengeance du dieu de la glace
Sous les montagnes tordues
L'île étrange
La région souterraine
Le marathon final



Conseils pour survivre dans Wild Side

- Sautez pour chercher des espaces et des créatures dans Wild Side même s'il semble ne rien y avoir au-dessus de vous. Vous trouverez peut-être des blocs de récompense invisibles.
- Poussez des blocs amovibles pour former des marches ou pour coincer des ennemis imprudents.
- Ecoutez les sons des diamants. Ils émettent un son quand vous en avez assez pour utiliser une force de diamant.
- Surveillez le temps qu'il vous reste. Quand il reste très peu de temps, cherchez une horloge ou précipitez-vous vers le drapeau à la fin de la scène. Vous obtenez 3 minutes de plus quand la scène suivante commence.
- Attrapez un autre casque pour rétablir vos points.
- Cherchez les drapeaux et des télétransports dans les endroits difficiles à atteindre et en détruisant des blocs.
- Apprenez à utiliser les forces de chaque transformation. Il n'est pas nécessaire de prendre tous les casques, certains sont plus appropriés que d'autres selon les situations.
- Pour essayer d'obtenir un score élevé, réglez le jeu sur l'action rapide et ne prenez aucun accessoire.
- Vous pouvez toujours trouver de nouvelles idées pour vous déplacer dans les scènes. Essayez une partie à 2 joueurs et observez les tactiques de l'autre personne.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

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)

672-0781-50

©1992 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan