

SEGA™

SEGA SATURN™

RESURRECTION™

RISE 2



MIRAGE™

Acclaim

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

DÉMARRAGE

1. Installez votre Sega Saturn™ comme décrit dans son manuel d'instructions. Branchez-la au Control pad 1.

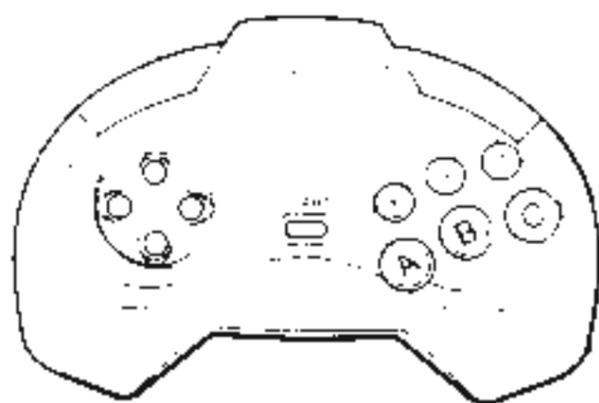
Remarque: Un maximum de deux joueurs peuvent participer à Rise 2 Resurrection™.

2. Placez le CD Rise 2 Resurrection™ sur la base du lecteur CD-ROM, l'étiquette vers le haut, et refermez le couvercle.

3. Allumez votre moniteur ou télévision ainsi que la Sega Saturn™. Le logo de Sega Saturn™ apparaît à l'écran (Si rien ne se passe, éteignez votre système et assurez-vous qu'il est bien installé avant de le rallumer).

4. Si vous souhaitez mettre fin au jeu lorsqu'il est en cours ou lorsqu'il se termine, appuyez sur le bouton Reset de la Sega Saturn™ pour faire apparaître le panneau de contrôle à l'écran.

Important: votre CD Sega Saturn™ contient un code de sécurité permettant à celui-ci d'être lu. Assurez-vous que votre CD est toujours propre et manipulez-le avec soin.



HISTOIRE

L'invincibilité est le propre de soi, la vulnérabilité est propre à l'adversaire.

- Sun Tzu, *L'art de la guerre*.

On aurait presque pensé que le Supervisor voulait se laisser prendre par Coton le Cyborg (ECO 35-2). Qu'il désirait posséder ou utiliser une partie de son humanité. Tout avait été trop facile.

Le Cyborg anthropomorphique était persuadé d'avoir vaincu le robot en métal liquide à l'issue du combat. Mais il semblait qu'il s'était passé autre chose qu'un simple combat. Immédiatement après avoir accompli ce qu'il croyait être sa destruction, il se sentit enveloppé par son essence, son être.

La propre conscience de Coton lui appartenait encore, mais son corps cybornétique ne lui répondait plus. Il était déjà entré en contact avec une existence hors de toute forme corporelle. Il se sentait le même, mais cette fois-ci sa présence était entièrement différente - un peu comme s'il n'avait survécu qu'en esprit.

Il se demandait s'il avait été transporté jusqu'à ce niveau, au-delà de l'existence des entités physiques, et si une alternative à la mort, qu'il venait de découvrir, existait réellement. Coton se sentait cellulaire. Pour autant qu'il puisse le définir, il se sentait faire partie d'autre chose, quelque chose de supérieur qui faisait également partie de lui. A l'intérieur et à l'extérieur...

LE CYBORG EST MORT. LONGUE VIE AU CYBORG. CYBER-GUERRES.

Coton le Cyborg avait échoué. Non seulement le Supervisor l'avait vaincu, mais il l'avait aspiré dans son univers. Il avait recyclé son corps cybornétique, ne préservant que son esprit.

Il l'avait ensuite connecté au réseau de contrôle des droïdes dans l'enceinte d'Electrocorp, clonant ainsi ses schémas mentaux afin de conserver sa propre intelligence artificielle et celle de ses droïdes serviles.

Le cerveau du Cyborg maintenu en vie lui permettait d'alimenter ses sujets aux caractéristiques humaines sélectionnées à travers des phéromones comme des filets.

La nouvelle génération de droïdes était désormais douée d'une véritable intelligence, dans la mesure où le Supervisor le permettait. Leurs actes surpassaient ce pour quoi ils avaient été originellement conçus et programmés. En recevant des messages par l'intermédiaire de leur connexion quotidienne à l'ordinateur d'Electrocorp Neurocomputer, ils devinrent la première espèce après l'homme à se distinguer de ces machines ou même des animaux qui étaient apparus avant eux. Ils pouvaient penser. Les robots avaient appris à se modifier et s'améliorer eux-mêmes. Ils étaient passés de leur forme originale de servitude mécanique à celle de machines de combat. Ils s'étaient armés eux-mêmes.

Le Supervisor utilisait ces nouvelles caractéristiques pour assouvir un seul but: diriger bien plus que le simple bâtiment d'Electrocorp, sortir... et s'emparer de Métropolis 4 toute entière. Le Supervisor assimila les derniers éléments du cerveau humain du Cyborg afin de parfaire sa psychose du désir de faire le mal. Electrocorp, cela ne suffisait pas. Elle voulait le système solaire.

Les scientifiques d'Electrocorp, même depuis l'extérieur du bâtiment, avaient été mis au courant par leurs pisteurs que Coton était toujours vivant, mais avaient perdu tout contact avec lui. Ils avaient perdu sa trace à partir du moment où il avait pénétré dans le repère du Supervisor. Tout ce qui restait, c'était ses pulsations cérébrales.

Coton ayant disparu, tout au moins physiquement, les scientifiques d'Electrocorp savaient qu'ils devaient redéfinir leur objectif de départ. Le bâtiment devait disparaître. Ils avaient tenté à l'origine de préserver la structure interne. Ils étaient convaincus qu'ils devaient détruire l'intérieur pour neutraliser ces créatures dignes de Frankenstein.

La compagnie Electrocorp pouvait financièrement survivre à la perte du bâtiment. Elle ne pouvait pas survivre à l'arrivée des robots dans la Cité... il y aurait trop de plaintes pour obtenir des compensations.

Le gouvernement et le public commençaient à se poser des questions au sujet de la fermeture d'Electrocorp. Des modifications techniques ne pouvaient plus suffire à la justifier indéfiniment. Tout le monde s'entendait sur le fait que si Coton avait échoué (ce qui était certainement le cas), il fallait prendre des mesures draconiennes. Les scientifiques, cependant, ne pouvaient courir le risque de détruire le bâtiment lui-même car ils devraient admettre publiquement leur échec. Si la révolte des droïdes pouvait être contrôlée à partir de l'intérieur d'Electrocorp, il était possible de continuer à faire de la propagande pour la compagnie.

Coton avait réussi à transmettre suffisamment de données aux scientifiques d'Electrocorp pour qu'ils puissent mettre en place des troupes de combat et analyser l'ego-virus créé par le Supervisor afin de contrôler ses sujets. Ils n'avaient pas suffisamment de temps pour créer un antidote contre le virus qui libérerait les robots travailleurs de leur leader, mais ils trouvèrent autre chose. Les tests prototypes menés sur des copies de droïdes furent une réussite. Tout d'abord, on leur injecta des ego-virus originaux, puis le virus psychotique Anarchie (virus-A).

Le virus-A poussait ses victimes à agir indépendamment de leur leader. Chaque robot devint le centre de son propre univers. Leur motivation première était maintenant de survivre individuellement à tout prix. Le virus-A corrompait les robots à tel point que leurs routines les informaient qu'ils allaient être attaqués par tout ce qu'ils rencontreraient sur leur chemin. Une névrose psychotique générée par ordinateur, si vous préférez.

Le virus-A était câblé et connecté au Neurocomputer d'Electrocorp à travers l'ethernet. L'anarchie régnait au sein d'Electrocorp.

Coton avait vu, ou plutôt pensé, rouge. Il se complaisait dans son nouveau rôle de puce formatrice du Neurocomputer.

Envoûté par le charisme et l'intellect du Supervisor , et toutefois étrangement stimulé par la sensation qu'il avait probablement déjà servi les objectifs de celui-ci et qu'il se débarrasserait de lui par la suite.

C'est alors qu'il fut frappé par le virus-A comme par un éclair foudroyant... ayant le même effet qu'une drogue intelligente.

"Qu'est-ce que cela veut dire? - Il faut que je sorte d'ici. Peu importe ce que je vais rencontrer sur mon chemin, même si je dois disparaître."

Le virus-A rendait les robots complètement fous. Ils étaient tous connectés au net lorsqu'il furent contaminés et il restait encore deux heures avant la déconnexion. Le Supervisor n'était pas encore revenu au Neuronet.

Les scientifiques d'Electrocorp savaient (ou espéraient) que Coton était encore dans les parages, bien que sous quelque forme métaphysique; ils envoyèrent donc des boucliers d'ondes de cerveau humain infecté du virus pour lui maintenir l'esprit clair, supposant que s'il était relié au net il pourrait alors survivre à la première infection du virus Anarchie.

Poussé par la colère et la douleur, Coton tenta de préparer une possible évasion. Il devina les actions des scientifiques d'Electrocorp, se rappelant les premières expériences menées sur le virus. Il avait une chance infime de décharger son essence spirituelle neuro-informatisée dans un robot connecté.

Les ayant tous formés à penser, il connaissait toutes leurs forces et faiblesses. S'il parvenait à se décharger lui-même, effacer la transaction de fichier, peut-être alors avait-il une chance. S'il pouvait laisser une image-synthi de lui-même sur le neuro-net, le Supervisor mettrait bien deux heures à découvrir qu'il était parti.

Les branchements du robot se trouvaient devant lui sur le neuro-net. Il pouvait voir tous les robots ainsi que leur dérivés.

Coton devait décider très rapidement auquel des droïdes se connecter. Quel robot possédait les armes et les fonctions les plus appropriées pour lui permettre d'arriver jusqu'aux autres et de lancer une autre attaque contre le Supervisor . Le virus Anarchie résonnait dans son cerveau. Oui, il était décidé à entreprendre une autre tentative! Il allait mettre fin à son petit manège. Mais quel droïde choisir?

ECRAN TITRE

Appuyez sur le bouton Start pour accéder au menu principal, où vous aurez les options suivantes: START (COMMENCER), SETUP (CONFIGURATION), HI SCORE (MEILLEURS SCORES) et CREDITS. Pour sélectionner un de ces choix, mettez-le en surbrillance en appuyant sur HAUT (UP) ou BAS (DOWN) sur le pavé directionnel. L'option mise en surbrillance sera sélectionnée en appuyant sur le Bouton START.

• **COMMENCER** - Que le désordre commence! Ce choix vous permet de commencer à jouer, mais vous l'aviez probablement déjà deviné...

• **CONFIGURATION** - cette option vous donne l'accès à l'écran des options de jeu, où vous pourrez configurer le jeu RISE 2 RESURRECTION™ à votre guise.

• **MEILLEURS SCORES** - ce choix fait apparaître un tableau des meilleurs robots experts au combat.

• **CREDITS** - cette option vous permet de connaître les personnes talentueuses qui ont travaillé sur ce jeu.



OPTIONS

Vous trouverez dans Rise 2 Resurrection de nombreuses options utiles qui vous permettront de configurer le jeu à votre convenance. Appuyez vers le HAUT ou vers le BAS sur le pavé directionnel pour mettre une option en surbrillance. Appuyez vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour changer d'options. Lorsque la configuration vous satisfait, sélectionnez QUIT (QUITTER) et appuyez sur Start. Si vous faites une erreur ou que vous changez d'avis, vous pouvez revenir à la configuration par défaut en réinitialisant votre ordinateur.



LANGUE

Choisissez la langue dans laquelle vous voulez que le texte du jeu apparaisse. Il y en a 4.

DIFFICULTE

Réglez le compteur de difficulté (de 0 à 23).

MINUTEUR

Choisissez de jouer avec le minuteur de manche réglé sur OFF (désactivé), sur 30, sur 60 ou 90 secondes.

VOLUME DU SON

Vous pouvez régler le volume des effets sonores de 0 à 16.

MUSIQUE CD/EFFETS SONORES D'ARRIERE-PLAN

Choisissez l'un ou l'autre.

CONFIGURATION DU PAVE DIRECTIONNEL

Appuyez sur le bouton START pour voir l'écran de configuration. Utilisez les boutons HAUT et BAS du pavé directionnel pour mettre une commande/un bouton en surbrillance, puis appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour indiquer l'action que vous voulez associer à cette commande. Lorsque vous avez terminé, mettez QUIT (QUITTER) en surbrillance pour retourner à l'écran OPTIONS.



QUITTER

Permet de revenir au menu principal.

COMMENCER

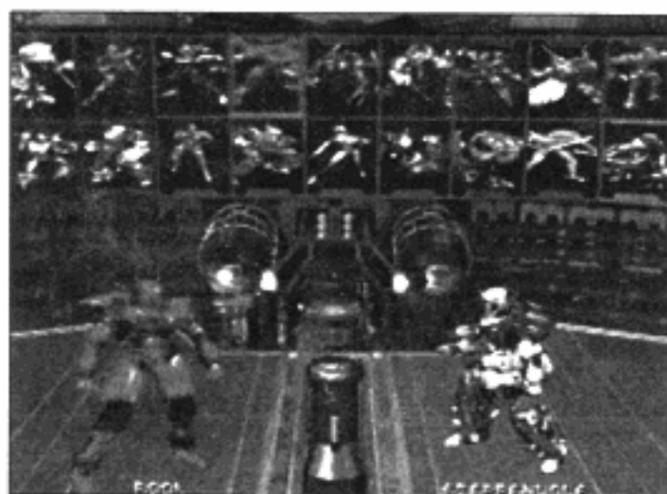
Pour commencer une partie, mettez START en surbrillance et appuyez sur le bouton Start.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Pour faire une pause à n'importe quel moment de la partie, appuyez sur le bouton Start. Vous verrez l'écran des options de pause apparaître, dans lequel vous pouvez choisir CONTINUE MATCH (CONTINUER LE MATCH) pour reprendre la partie à l'endroit où vous vous étiez interrompu, ou QUIT MATCH (QUITTER LE MATCH) pour retourner à l'écran titre.

FONCTIONS DU JEU: SELECTION DES ROBOTS

Vous verrez l'écran de sélection des robots apparaître. Vous pourrez passer en revue les différents types de droïdes disponibles et que Coton incarnera. Pour voir un robot, passez de la surbrillance ROUGE (joueur 1) ou BLEUE (joueur 2) à son portrait en appuyant sur les boutons de direction. Une photo grandeur nature de ce robot apparaîtra.



- Sélectionnez votre droïde en appuyant sur le Bouton START lorsque celui que vous voulez est affiché.

Parties à 1 joueur

- Une fois le robot sélectionné, vous incarnerez ce robot jusqu'à sa destruction ou votre victoire contre le Supervisor.

Si vous faites une partie contre l'ordinateur, ce dernier fera automatiquement apparaître des adversaires de manière aléatoire. Si vous utilisez la manette du joueur 1, vous contrôlerez le robot se trouvant à gauche (tourné vers la droite). Si vous utilisez la manette du joueur 2, vous contrôlerez le robot se trouvant à droite, et tourné vers la gauche.

Parties à 2 joueurs

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur sélectionne un robot à contrôler. Le joueur 2 contrôle toujours le robot de droite (se tournant vers la gauche). Les joueurs peuvent sélectionner le même robot (la sélection deviendra alors violette). A la fin de chaque match à deux joueurs, le perdant peut refaire une partie en incarnant le même droïde ou un autre.

Sélection de la couleur

Vous pouvez changer la couleur du robot sélectionné en appuyant sur HAUT ou BAS sur le pavé directionnel et passer les différentes couleurs en revue.

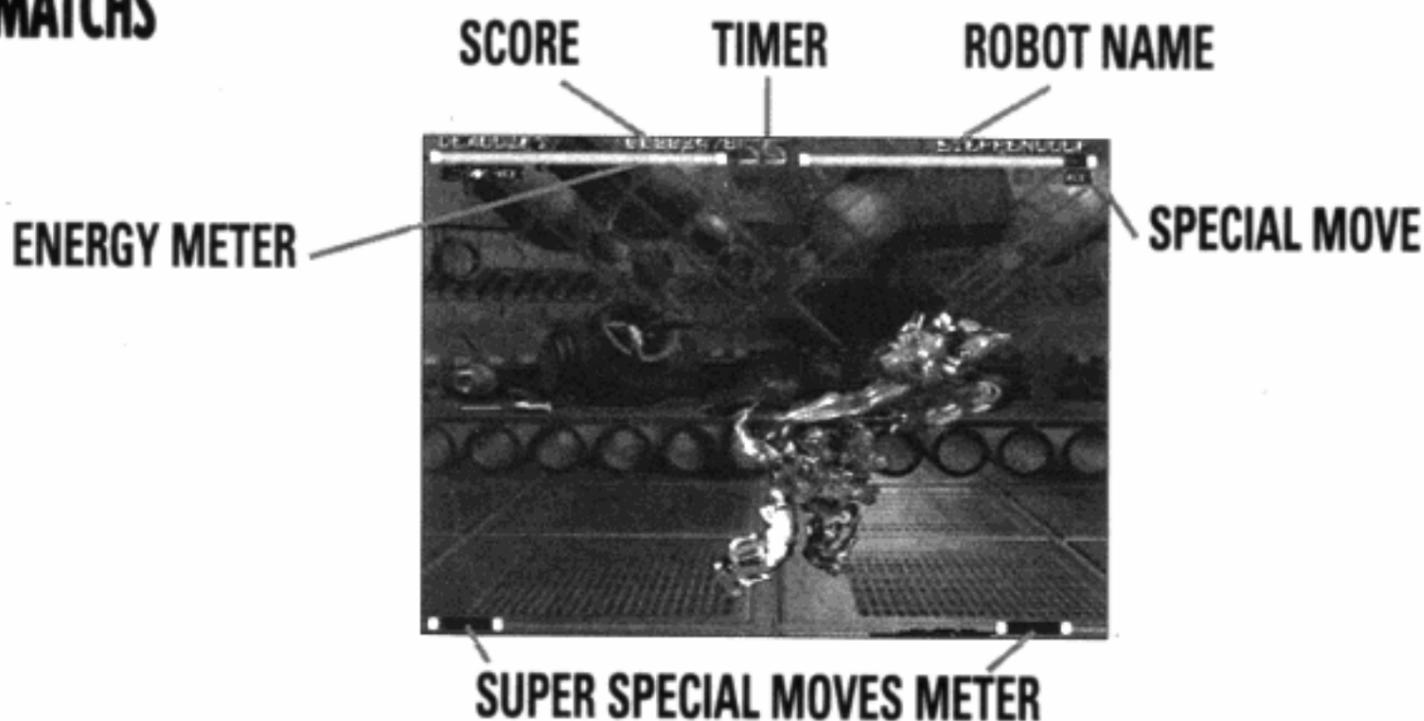
Compteur de handicap

Dans la partie supérieure gauche et droite de l'écran de sélection du robot se trouvent des compteurs de handicap. Vous pouvez trafiquer l'unité centrale de votre robot pour faire varier sa force de combat en appuyant sur le pavé directionnel vers la GAUCHE ou vers la DROITE et le compteur de handicap changera. Plus le compteur a de rouge, plus votre robot pourra supporter les coups reçus.

Après quelques instants, vous verrez apparaître les deux concurrents.

Puis c'est l'heure de votre rencontre! Faites que ce ne soit pas la dernière...

LES MATCHS



Afin d'éliminer les menaces qui pèsent sur le siège d'Electrocorp, vous devez survivre à un minimum de deux "manches" sur trois de combat contre chaque robot qui détecte votre présence. Une fois l'ennemi vaincu, vous passerez à un autre adversaire.

Nom du robot

Le nom de chaque robot apparaît dans la partie supérieure gauche et droite de l'écran.

Compteurs d'énergie

L'énergie de chaque robot apparaît sur un compteur en haut à gauche et à droite de l'écran, sous son score. Au départ, chaque compteur est plein/vert et se vide/devient rouge à mesure que vous recevez des coups. Une fois le compteur vide/rouge, ce robot est vaincu.

Minuteur

Chaque manche dure 30, 60 ou 90 secondes, selon la configuration des options du jeu (il est possible de la désactiver). Lorsqu'il atteint 00, la manche est terminée. Le robot disposant du niveau d'énergie le plus élevé/ayant subi le moins de dégâts à la fin d'une manche est le gagnant.

Score

Lorsque vos attaques sont réussies, des points vous sont accordés. Vous recevez également des points bonus pour les attaques Chaos multi-coups (combinaison), les premières attaques et autres variables de combat.

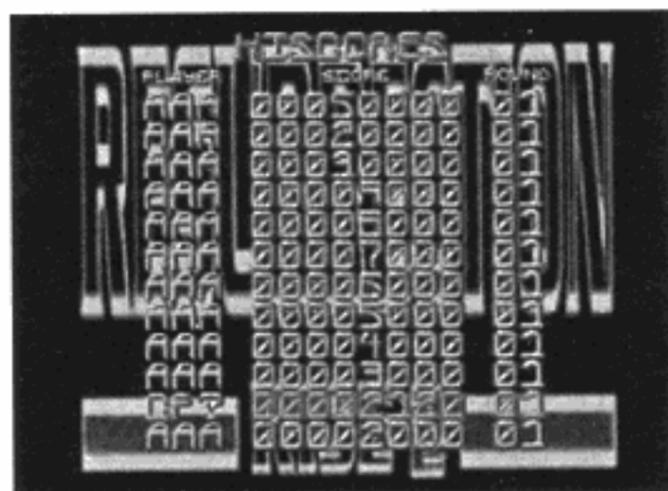
Compteurs de supers coups spéciaux

Ces compteurs apparaissent en bas à gauche et à droite de l'écran. Lorsqu'ils clignotent, vous pouvez exécuter des mouvements spéciaux qui vous permettront d'écraser l'ennemi.

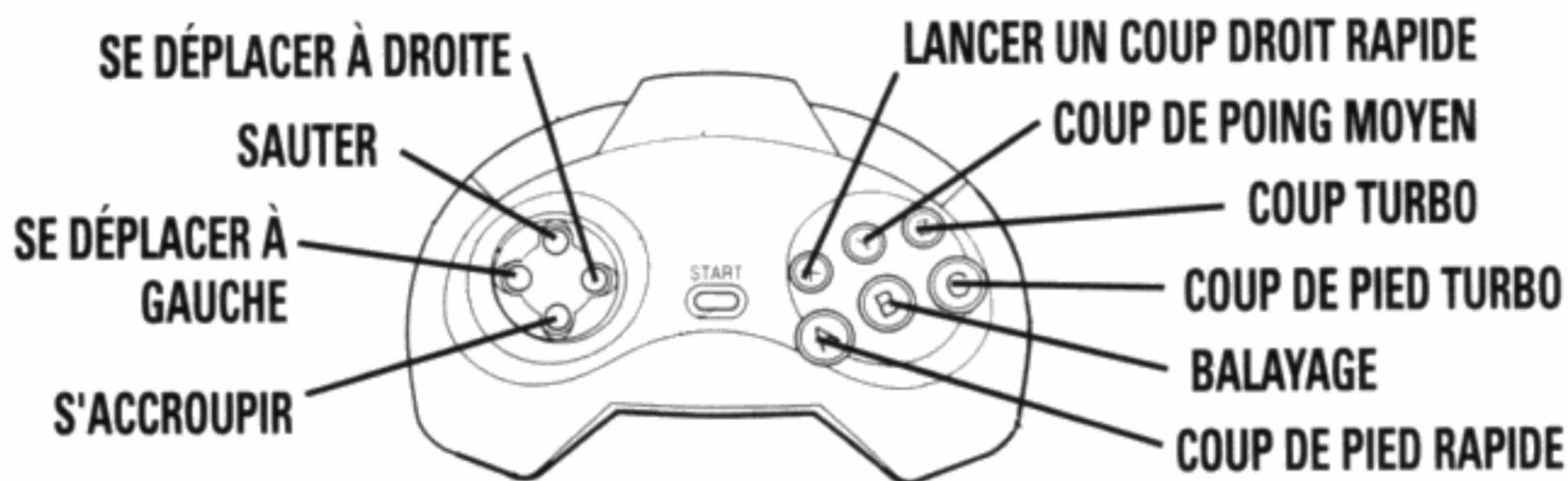
SAISIE DES INITIALES POUR LES MEILLEURS SCORES

Lorsque vous avez été battu, si vous vous trouvez parmi les joueurs ayant fait l'un des meilleurs scores, vous accéderez à l'écran HI SCORE (MEILLEURS SCORES), où vous pourrez entrer vos initiales.

Pour cela, appuyez vers le bas ou le haut sur le pavé directionnel pour passer d'une lettre à l'autre et vers la GAUCHE ou la DROITE pour changer de colonne/de domaine. Une fois que vos initiales ont été entrées correctement, appuyez sur une touche /un bouton servant à donner un coup de poing ou de pied, et elles seront validées.



CONTROLES PAR DEFAUT DE BASE



ATTAQUES AÉRIENNES

Vous pouvez entreprendre des attaques aériennes punitives en appuyant sur un bouton de coup de poing ou de pied pendant que vous vous trouvez en l'air.

AGRIPPER ET JETER UN ADVERSAIRE

Ce mouvement varie selon le robot, c'est à vous d'expérimenter et apprendre comment l'exécuter.

COUPS SPECIAUX

Chaque robot possède un nombre de coups spéciaux. Consulter les profils des robots pour en apprendre quelques uns. Expérimentez et vous en apprendrez d'autre!

SUPER COUPS SPECIAUX

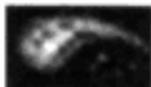
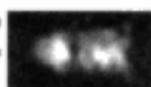
Chaque robot possède un super coup spécial que vous devrez apprendre si vous espérez survivre!

COUPS EXPEDITIFS

Chaque robot possède un coup expéditif mortel qui inflige un niveau de dommages maximum et humiliants!

COUPS DE PROGRESSION ET PROJECTILES

Au début du jeu, chaque robot possède au moins une attaque projectile, mais à mesure que vous progressez et réussissez, vous pourrez localiser l'unité centrale d'un adversaire vaincu (en le supprimant avec votre coup expéditif), ce qui vous permettra d'utiliser votre attaque projectile. Essayez de les utiliser toutes! Mais faites attention: les puces sont plus sujettes aux pannes lorsqu'elles sont trop utilisées! Une fois que vous utilisez le projectile d'un adversaire, son icône apparaîtra sous votre compteur d'énergie. Pour utiliser un projectile particulier de votre arsenal, il vous suffit d'utiliser les coups/contrôles associés avec ce projectile.

Feu  **Acide**  **F.R.Y.**  **I.C.E.**  **Plasma**  **GUNZ** 

ATTAQUE CHAOS

A chaque fois qu'un adversaire est immobilisé et qu'il reçoit à la fois une suite de coups rapides, le compte de la combinaison augmente, après quoi vous avez droit à un bonus. Le nombre de coups Chaos apparaîtra à l'écran.

Démembrement

Certains droïdes peuvent arracher le bras d'un adversaire et le frapper avec! C'est une manœuvre difficile à maîtriser et un autre secret à percer!



ROBOTS

Coton peut choisir parmi 18 robots connus, mais il semblerait qu'il en existe beaucoup plus. Les robots connus apparaissent ci-dessous. On a extrêmement peu d'informations sur ces robots, mais nous pouvons vous donner au moins un de leurs mouvements. Ils peuvent être des coups spéciaux, super spéciaux ou même expéditifs. Quant à leurs autres qualités, nous vous laissons le plaisir de découvrir comment fonctionne chaque robot...

P = un bouton/une touche coup de poing/coup de pied

K = un bouton/une touche coup de pied

← = ARRIERE: la direction opposée à celle vers laquelle vous vous tournez

→ = AVANT: la direction vers laquelle vous vous tournez



SALVO

Knife Throw

→ ↘ ↓ P

Flamethrower

↓ ↘ → P



CRUSHER

Uppercut

↓ ↘ → P

Acid Spit

← ← ← K



CHROMAX

Low Fireball

↓ ↘ → P

Head Throw

← ← ← P



CYBORG

Shoulder Barge

← ← → K

Flying Punch

↓ ↘ → P



DEADLIFT

Low Fireball

← ← ↓ P

Teleport

→ → K



GRILLER

Ground Bash

← ← ↓ ↘ → P

Slap Attack

← → → P



DETAIN

3 Hit Chaos

→ → P

Headbutt

↓ ↑ P



LOCKJAW

Missile

↓ ← ← P

Mid Air Missile

→ → P



WAR

Barrel Roll

↓ ↑ P

Barrel Roll (Mid air)

↓ ↓ P



LOADER

Lightning

→ → ↓ P

Headbutt

↓ ↑ P



SUIKWAN

Fireball

↓ ← ← P

Sword Dash

→ → P



PRIME-8

Ground Bash

↓ ↓ ↓ P

Swan Dive

↓ ↘ → P



NECROBORG

Flying Punch

↓↑P

Lightning

←←←P



VANDAL

Buzzsaw Attack

↓↘→P

Jet Kick (Mid air)

→→K



ROOK

Double Punch

↓↘→P

Jet Kick

↓↘→K



VI-HYPER

Acid Ball

↓↘→P

Head Whip

↓↙←P



STEPPENWOLF

Cannon

↓↘→P

Airstrike

↓↙←P



INSANE

Butt Attack

↓↘→K

Iceball

↓↘→P

ATTENTION! Les descriptions ci-dessus ne concernent que les droïdes connus.

GARANTIE LIMITEE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au revendeur SEGA accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit du logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

Le minitel au 36-15 ACCLAIM

Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions le logiciel.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1996 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.



SEGA
SATURN™



Solving the Mystery Means Visiting the Dark Pit of Your Soul.
Das Geheimnis zu lösen bedeutet in die dunkle Seite Deiner Seele zu sehen.
Résoudre le Mystère... Explorer le Côté Noir de Votre âme.

W
A
R
P



"SPINE-TINGLING ACTION" EGM



"THE NEW GENRE OF INTERACTIVE HORROR!" Game Inn



"SLICK, STYLISH, SCARY FUN!" Game Player

Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Fürstenfelder Strasse 9/4, D-80331 München, Deutschland. DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France. DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España. DISTRIBUTED BY: ROADSHOW ENTERTAINMENT, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

82049

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.