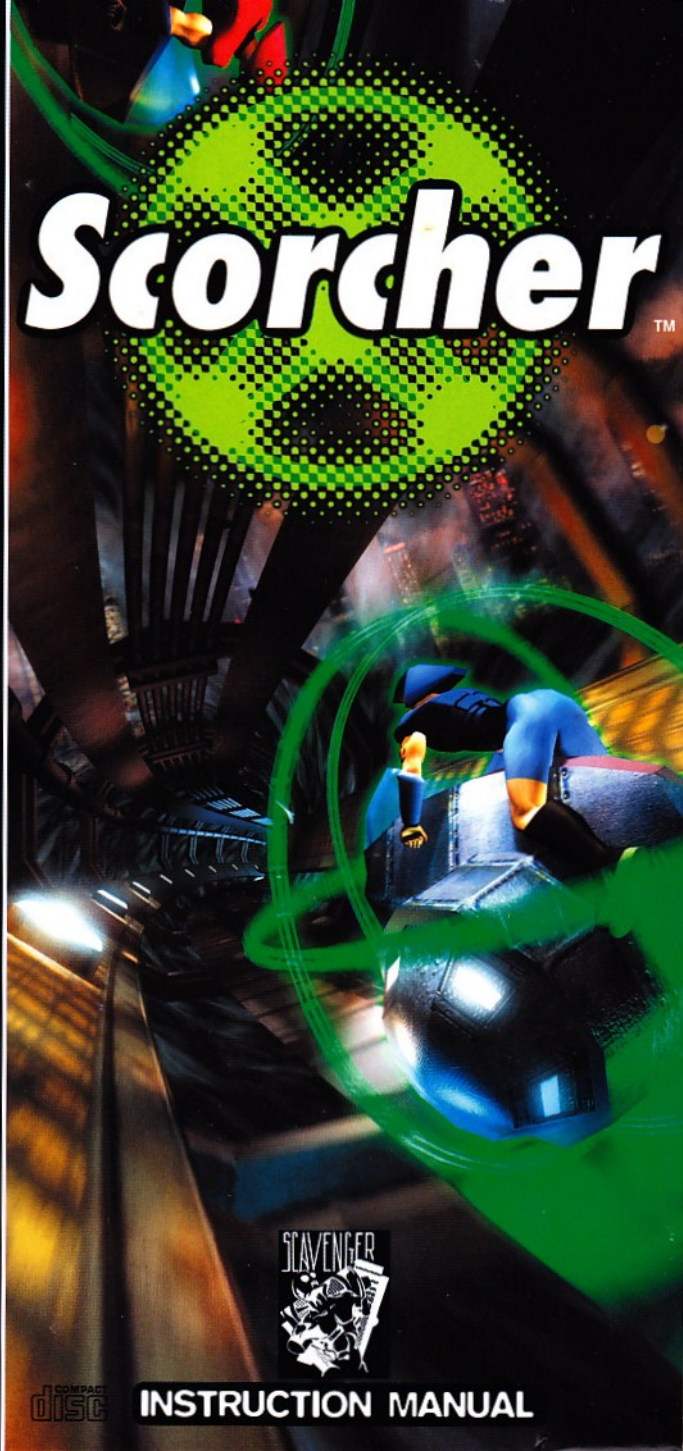


SEGA™

SEGA SATURN™



Scorcher™



COMPACT
disc

INSTRUCTION MANUAL



ENGLISH **3**

DEUTSCH **23**

FRANÇAIS **43**

ESPAÑOL **63**

ITALIANO **83**

NEDERLANDS **103**

The logo for 'Scorcher' features the word in a bold, italicized, sans-serif font with a thick black outline. The text is centered over a circular background composed of a halftone dot pattern. The dots are arranged in a grid, with some areas being denser than others, creating a textured, shaded effect behind the text.

Scorcher

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

ÍNDICE

EMPEZANDO	65
EL FUTURO	66
LA MOTO DE SCORCHER	67
PISTAS	70
CONTROLES	72
REVITALIZADORES	74
MENÚS DE SELECCIÓN	76
REGLAS	79
CONSEJOS	81

EMPEZANDO

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.



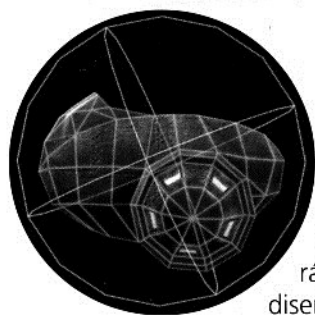
EL FUTURO

El año 2021...

El mundo ha conocido días mejores. Las guerras y la contaminación han destruido grandes grupos de población y la mayor parte de las grandes ciudades se han convertido en vertederos abandonados. Se han inventado motos muy veloces especiales para poder viajar a gran velocidad de complejo a complejo por las autopistas.

Las motos, equipadas con una plancha en forma circular, han sido diseñadas de tal forma que el motorista tiene absoluto control de la moto a grandes velocidades. Este nuevo tipo de motos, ha dado lugar a un nuevo tipo de deporte conocido como "Scorcher".

Empiezas tu aventura en la pista para niños, y el reto es mejorar el manejo de la moto Scorcher para poder llegar a la pista de campeonato, y con suerte llegar a la pista final en forma de espiral.



LA MOTO DE SCORCHER

La moto Scorcher es un vehículo rápido y fácil de maniobrar. Su diseño es similar al de una moto convencional, pero el motor no se parece a la moto, ya pasada de moda, del siglo veinte.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

La moto es un vehículo todo terreno que alcanza grandes velocidades. Cuenta con una coraza que protege al conductor de la mayoría de los golpes y pequeñas caídas. Un sistema especial de giro hace que la moto se mantenga, en casi todas las ocasiones, en posición vertical. El motor funciona gracias a una minúscula célula nuclear, que puede durar hasta 30 años.

La moto realiza potentes saltos, que permiten al conductor elevarse hasta casi 4 metros del suelo. También cuenta con una especie de turbo, que permite acelerar rápidamente. Este tipo de motor turbo fué desarrollado hace muchos años para su utilización en coches de carreras, pero hasta ahora nunca se puso en funcionamiento. El descubrimiento de estas potentes motos se realizó unos meses antes de la guerra, pero hasta hoy nadie se ha atrevido a usarlo.

DISEÑO DE LA MOTO

La célula nuclear se encuentra en un pequeño espacio debajo del asiento del conductor. La coraza es mantenida por dos pequeños ejes situados a ambos lados de la moto. Hay tres mecanismos de escape: uno en cada eje y otro en la parte posterior de la moto.

Velocidad máxima	280 km/h
Velocidad media con el turbo	360 km/h
Velocidad máxima con el turbo	450 km/h

TECNOLOGÍA

La gran diferencia entre la moto convencional del siglo veinte y la moto Scorchers ha sido posible gracias a dos grandes descubrimientos: propulsores a reacción a muy baja temperatura combinados con fuerzas de electromagnetismo nuclear débiles.

LA CORAZA

Tras la unificación entre las teorías de las bajas fuerzas nucleares y los campos magnéticos, fue posible crear una coraza electromagnética nuclear débil que pudiera interactuar con materiales sin cargar.

Cambiando la dirección de las fuerzas, es posible hacerlo rotar y funcionar como un motor.

TURBO Y EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DE LADO

La técnica de conducción tradicional requiere un contacto continuo con el suelo, pero tanto el turbo como el sistema de movimiento lateral son controlados por un sistema de propulsión por aire, bastante similares a los empleados en sistemas de propulsión de combustión a bajas temperaturas, que funciona incluso cuando la moto está en el aire.

MOTOS ENEMIGAS

Hay cuatro motos en cada carrera, excepto en la pista número 1. Esto es debido a la estrechez de la pista.

PÉRFIL PSICOLÓGICO DE LOS PARTICIPANTES EN LA CARRERA

Hay tres tipos principales de participantes en las carreras scorcher.

MONSTRUOS DE LA VELOCIDAD

Críos con "mono" de vivir al filo. "Vive rápido, muere joven".

BUSCADORES DE TESOROS

Participan más que nada por dinero, fama y diversión.

MOTORISTAS ESPIRITUALES

Los más extraños de todos ellos. Son miembros de un tipo de "secta" que cree que las carreras a gran velocidad les logra acercar un poco más a su dios.

AMENAZA ROJA

La motorista más peligrosa, es la conocida como la "Red Menace" (Amenaza roja). Una leyenda en su tiempo y un gran fastidio para los super motoristas que van de machos y a los que les da rabia ser vencidos por una mujer. Lleva ganando la mayoría de los campeonatos scocher durante varios años. Entenderás mejor su apodo, cuando te pase derrapando como una loca y lo único que consigas ver, debido a la velocidad a la que va, sea su horrible traje de motorista rojo.

PISTAS

PISTA 1: EL BASURERO

Una de las carreras en una pequeña ciudad donde los niños compiten entre ellos. De vez en cuando esta pista es usada con reglas y tiempos de campeonato, para poder descubrir a promesas en las pistas de carreras. Para evitar atraer demasiada atracción, los organizadores mantienen en secreto el día en el que se va a realizar este tipo de carrera en busca de futuras promesas. Si consigues ser seleccionado por los organizadores, ¡enhorabuena! Has dado el primer paso para llegar a ser un gran motorista scorcher.

PISTA 2: LOS SUBURBIOS

La pista está situada en un área en las afueras de la ciudad. Todo lo que queda en esta zona son un par de hoteles y gasolineras. Varios motoristas murieron el año pasado al producirse una gran colisión en uno de los túneles. La verdad es que esta pista a menudo es infravalorada y por ello ocurren grandes accidentes. Es considerada la pista más rápida del campeonato.

PISTA 3: LOS TÚNELES

La zona es un vertedero de desperdicios químicos. Montones y montones de desperdicios son depositados bajo los túneles a diario. En la carrera los competidores deberán conducir por los túneles, por lo que se verán expuestos a gases tóxicos. Esta pista es muy conocida sobre todo por la parte en forma de circunferencia, en la que varios competidores se han salido de la pista intentado mejorar el tiempo en realizar esta parte del recorrido. Sin embargo, la parte con forma circular no es el único obstáculo que vas a encontrar, ya que a menudo verás que la pista aparece discontinua.

PISTA 4: BASURA RADIOACTIVA

En esta zona había un complejo de centrales nucleares. Hace ya años, las centrales cedieron su lugar a las motos scorcher. Hubo un escape en una de las centrales que hizo totalmente inaccesible la entrada a los humanos a esta zona. Nadie ha entrado en esta zona desde entonces. Las centrales continúan funcionando normalmente, pero las carreteras que hay alrededor (ahora utilizadas como pista de carreras) se han empezado a deteriorar. Ten cuidado con los agujeros que puedes encontrar en las carreteras. Para poder acabar con éxito tu recorrido en esta pista, necesitarás utilizar el sistema de conducción aérea y el turbo de tu moto.

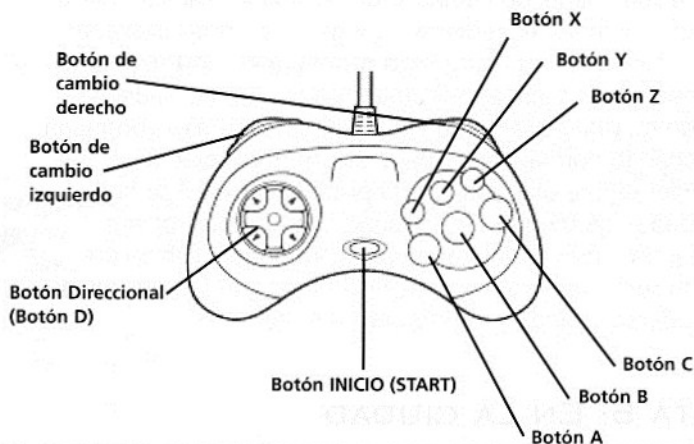
PISTA 5: EN LA CIUDAD

Este lugar era el centro de una gran ciudad del siglo veinte, en la cual residían millones de habitantes. Tras un terremoto, que destruyó prácticamente todo el centro de la ciudad, esta zona quedó completamente deshabitada. Hoy la ciudad está poblada sólo por "bandas" rivales, a pesar de los intentos del gobierno por reconstruir la ciudad. Ten cuidado con los coches en llamas, las calles cortadas y las grúas y aparatos de construcción que encontrarás por todos los lados.

PISTA 6: LA ESPIRAL

¡Ya has llegado! Esta es la parte final del campeonato. Esta es la única pista que fué especialmente construida para el campeonato scorcher. Construida para llevar las capacidades tanto de los conductores como de las motos a su máximo nivel. La conducción en esta pista requiere una gran manejo de la moto en el aire. Las estadísticas de muertes en esta pista son muy altas. El gobierno lleva mucho tiempo intentando cerrarla, pero es tan popular entre la audiencia y los organizadores, que hoy por hoy, todavía no lo han conseguido.

CONTROLES



Accelerar

Frenar

Izquierda

Derecha

Izquierda cerrada

Derecha cerrada

Turbo

Salto

Botón B

Botón D hacia abajo

Botón D hacia la izquierda

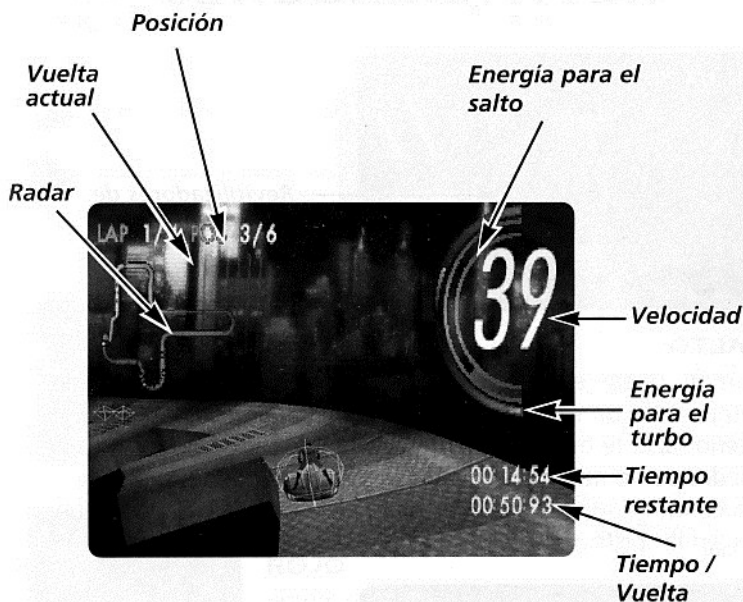
Botón D hacia la derecha

Botón de cambio izquierdo

Botón de cambio derecho

Botón A

Botón C

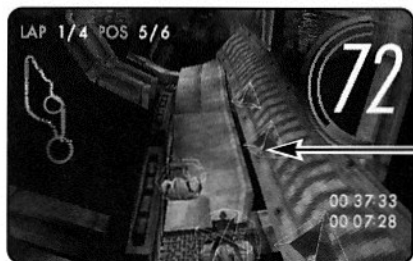


TEXTO EN LA PANTALLA DE CONTROL

RADAR

Puedes comprobar todo el tiempo tu posición con el radar. Te verás representado por un punto azul. Los demás motoristas están representados por un punto correspondiente a su color.

REVITILIZADORES



Revitalizadores de salto azul

SALTO

La moto puede elevarse del suelo durante un corto espacio de tiempo. Hay un medidor de energía en la pantalla, la parte inferior azul te muestra cuanto energía de salto te queda. Puedes aumentar la energía de salto que te queda, si según vas conduciendo les das a las pirámides azules de energía que hay en las pistas.



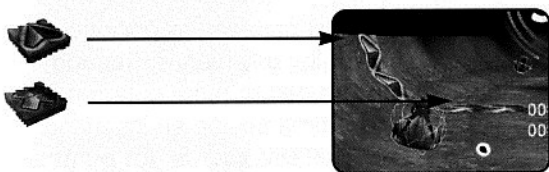
Revitalizadores de turbo verde

TURBO

Si pulsas el botón de turbo, notarás un empuje en la velocidad. Hay un medidor de energía turbo en la pantalla. La parte superior verde muestra la cantidad de energía turbo que te queda. Puedes aumentar la energía de tu turbo, recogiendo objetos rotatorios verdes que hay por las pistas.

INTERRUPTORES EN EL SUELO

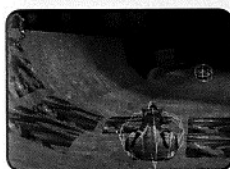
Puedes encontrar dos tipos de interruptores en el suelo.



INTERRUPTOR EN EL SUELO VERDE

(interruptor de la línea de velocidad)

Activa una línea con flechas verdes de velocidad



INTERRUPTOR EN EL SUELO ROJO

(interruptor obstáculo)

Activa un campo de retención de velocidad

LÍNEA DE VELOCIDAD

Si pasas por encima de los "Interruptores de la línea de velocidad" puedes activar una línea de velocidad. Es una larga línea de flechas verdes encendidas. Pasa por encima de tantas como puedas para aumentar tu velocidad.

OBSTÁCULOS

Si pasas por encima de los "Interruptores obstáculos" puedes activar una línea de parada. Una zona de campos rojos encendidos. Tu velocidad disminuirá si pasas por encima de uno de estos cuadrados rojos. Evita pasar por encima de ellos, evitando así reducir tu velocidad.

MENÚS DE SELECCIÓN

MENÚS DE MANIOBRAS

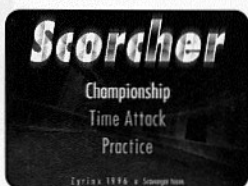
Utiliza el botón D hacia ARRIBA/ABAJO para ver las opciones del menú. Utiliza el botón A para ver los sub-menús. Cuando hayas realizado la selección en un sub-menú, pulsa el botón B para pasar al menú precedente. La última opción en los menús de gran variedad de elección, es ":" (el símbolo de dos puntos).
Ejemplo: Selección de nivel de dificultad: Normal/Difícil.



PANTALLA DE INICIO (START SCREEN)

Comenzar una carrera: Ve al menú de Inicio de carrera, para competir en Scorchers ¡hasta donde lleges!

Opciones: Ve al menú de Opciones



MENÚ DE INICIO DE CARRERA (START RACE)

Campeonato: Inicia la carrera en la modalidad de campeonato.

Vuelta ataque: Comienza el juego en la pista que desees, ¡siempre que estés cualificado para competir en ella!

Entrenamiento: Lo mismo que la vuelta ataque, pero durante el entrenamiento no hay otras motos en la pista.



MENÚ DE OPCIONES (OPTIONS MENU)

Selección del nivel de dificultad Elige entre: Fácil (Easy), Normal y Difícil (Hard) con las flechas de izquierda y derecha.

Configuración: Ve la menú de configuración.

Pantalla de los marcadores más altos: Ve la menú de marcadores más altos.

Música: Ve la menú de música.

Scorcher

Settings: User
Controls
Graphics
Sound

Zylix 1996 © Scorpene Team

MENÚ DE CONFIGURACIÓN (CONFIGURATION MENU)

Controles: Ve al menú para los controles.

Modalidad gráfica: Ve al menú de modalidad gráfica.

Sonido: Ve al menú de sonido.

Scorcher

Best lap time
Best track times
Best championship times

Zylix 1996 © Scorpene Team

MENÚ DE MARCADORES MÁS ALTOS (VIEW HIGH SCORES MENU)

Este menú te permite elegir que marcadores quieres ver.

Title
Complete
1. First Race
2. Wasteland
3. Industry
4. Tunnels
5. Downtown
6. Dome

Zylix 1996 © Scorpene Team

MENÚ DE MÚSICA (MUSIC MENU)

En este menú puedes escuchar las diferentes melodías que suenan durante el juego. Puedes elegir una con las flechas hacia arriba y hacia abajo. Pulsa el botón A para confirmar la selección realizada.

Scorcher

Music: On
Sound FX: Off

Zylix 1996 © Scorpene Team

MENÚ DE SONIDO (SOUND MENU)

Música: Puedes elegir jugar con o sin música.

Efectos de sonido: Puedes elegir jugar con o sin efectos de sonido.

Scorcher

Resume Race
Controls
Graphics
Sound
Quit Race

Zylix 1996 © Scorpene Team

MENÚ DURANTE EL JUEGO (INGAME MENU)

Si quieres cambiar configuraciones del juego cuando estés jugando, pulsa el botón START, para pasar a la pantalla de menús durante el juego.

Volver a la carrera: Cuando quieras continuar jugando.

Controles:

Para pasar al menú de controles.

Gráficos:

Para pasar al menú de gráficos.

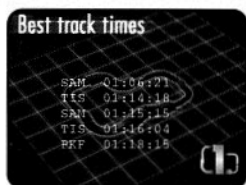
Sonido:

Para pasar al menú de sonido.

Abandonar una carrera:

Si quieres abandonar el juego que estás jugando en ese momento y pasar de nuevo a la pantalla de inicio.

PANTALLA DE MEJORES TIEMPOS EN CADA PISTA



Si el tiempo en el que acabas el recorrido de una pista es uno de los cinco mejores realizados, aparecerá esta pantalla en la que puedes introducir tus iniciales. Puedes acceder a esta pantalla desde el menú de marcadores máximos seleccionando "Mejor tiempo de la pista" (Best track time).

PANTALLA DE MEJORES TIEMPOS EN EL CAMPEONATO



Lo mismo que ha sido explicado en el párrafo anterior pero esta vez con relación al tiempo en el que se ha acabado todo el campeonato.

REGLAS

REGLAS DE LA CARRERA SCORCHER

Las carreras empiezan a una gran velocidad, y las motos van saliendo una a una. Hay un tiempo límite para acabar cada vuelta (la cuenta atrás del tiempo del que dispones aparece en la esquina superior derecha de la pantalla). Si te caes de la moto, vuelves un poco para atrás en la pista, pero pierdes valiosos segundos, y recuerda ¡el tiempo es oro!

Puedes elegir entre tres modalidades de juego: Campeonato, Vuelta Ataque y Entrenamiento.

CAMPEONATO

Hay seis niveles en esta modalidad de juego. Tienes que acabar la carrera entre las tres primeras posiciones en cada nivel, para poder pasar al siguiente.

VUELTA ATAQUE

Esta modalidad es para conseguir records. Puedes elegir correr en las pistas que has acabado con éxito.

ENTRENAMIENTO

Esta modalidad es para practicar en las nuevas pistas. No hay ninguna otra moto en la pista.

CALIFICACIONES PARA UNA PISTA DE CARRERAS

CAMPEONATO

En la modalidad de campeonato empiezas a correr en la pista número 1, y tienes que acabar la carrera entre los tres primeros puestos para poder competir en la próxima pista.

VUELTA ATAQUE

En esta modalidad, puedes comenzar corriendo una carrera en las tres primeras pistas. Pero para poder acceder a correr en las tres últimas pistas, tienes que haberlas completado con éxito antes en la modalidad de Campeonato.

ENTRENAMIENTO

Puedes practicar en cualquier nivel en el que se ofrezca esta modalidad de juego.

TIEMPOS QUE CONDICIONAN LOS MARCADORES MÁS ALTOS

Los marcadores más altos muestran a los competidores que han acabado en el mejor tiempo: una vuelta, una pista completa o un campeonato (las seis pistas).

TIEMPO DE UNA VUELTA

El tiempo en el que has dado una vuelta a la pista.

TIEMPO DE LA PISTA

El tiempo que has tardado en recorrer toda la pista, menos 10 segundos si has llegado el primero y 5 si has llegado el segundo.

TIEMPO DEL CAMPEONATO

Una combinación de dos factores: cuántas pistas has completado con éxito y el tiempo en el que has completado la última pista.

NIVEL DE DIFICULTAD

Puedes ajustar el nivel de dificultad a tu gusto en el menú de opciones.

VUELTA ATAQUE

En la modalidad de juego normal, los revitalizadores de velocidad y/o potencia reaparecerán a los pocos segundos de que hayan sido recogidos. En la modalidad de juego difícil, los revitalizadores no volverán a aparecer una vez que hayan sido recogidos.

CAMPEONATO

Si recoges los revitalizadores cuando estés jugando en la modalidad normal, éstos volverán a aparecer en la pista. En cambio, en la modalidad difícil, los revitalizadores no volverán a aparecer, haciendo que el juego sea más difícil.

CONSEJOS

Seguidamente te nombramos unos útiles consejos y estrategias.

TURBO

El efecto del turbo es mayor cuando la moto esté parada o vaya muy despacio. La energía del turbo se quema muy rápidamente, por lo que es muy aconsejable tener siempre en reserva un poco de energía por si te chocas y tienes que volver a arrancar la moto.

CONTACTO CON LA PARED DE LA PISTA

Si conduces pegado a la pared, la velocidad a la que vayas disminuirá considerablemente, por lo que te aconsejamos que te separes de la pared todo lo que puedas.

CONTACTO CON EL SUELO

Puedes usar el turbo y realizar movimientos en el aire, pero no conseguirás controlar la moto como en el suelo. Para conducir normalmente o para saltar necesitas estar en contacto con el suelo.

DEMASIADO RÁPIDO

Puedes ir demasiado rápido en un par de sitios. Especialmente en la pista número tres tendrás grandes problemas si vas demasiado rápido al final del recorrido.

Giros vs Movimientos laterales

***Es mejor realizar un giro cerrado:
si tienes que pasar por una curva muy cerrada.***

***Es mejor utilizar los movimientos laterales:
si te das contra una pared y quieres volver a la pista.***

EJECUTANDO SCORCHER EN WIREFRAME O FLAT

Es una buena idea familiarizarte con los diferentes niveles del juego jugando en tipo de textura poligonal si quieres jugar a Scorchers en Wireframe o en flat, ya que algunos objetos resultan difíciles de ver en estos tipos de visualización del juego.

MANEJO DE SU CD-ROM SEGA SATURN

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

CREDITS

Main programming:	David Guldbrandsen+KarsteHvidberg
Main graphics:	Mikael Balle
Music + sfx:	Jesper Kyd
System programming:	Jens Bo Albretsen
Mathematics:	Sami Badawi
Additional gfx:	Jacob Andersen + Sami Badawi
Gametesting:	Jesper Kyd
Bike layout:	Jesper Vorsholt Jørgensen
Team assistants:	Nicole Salem + Stacy Roberts
Manual:	Sami Badawi + Jesper Kyd
Manual Layout:	Jacob Andersen

Developed by ZYRINX, 1996

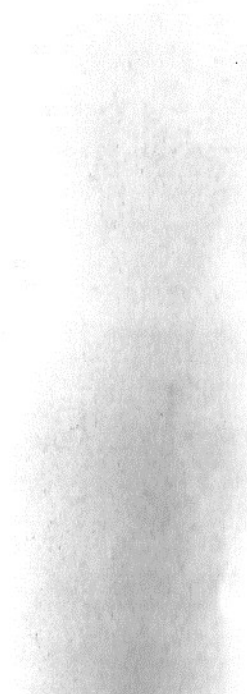
Greetings to: Lemon + fetus + Daniel Small + Christian Laursen + Lisa Darrow + Kirsten Bogden + Mikko Tahtinen + Guz + Martin "Mez" Damsbo + Hans "Sjok" Hansen + Maurice Garces

NOTES

BEA SATURN

Main programming: David G. ...
Main graphics: ...
Music: ...
System programming: ...
Mathematics: ...
Additional graphics: ...
Engineering: ...
Biology: ...
Team spirit: ...
Manual: ...
Manual layout: ...
Developed by: ...
Graphics for layout: ...
Layout: ...
Gut: ...





Faint, illegible text or markings at the bottom of the page, possibly bleed-through from the reverse side.



Scorcher™

© 1996 Scavenger, Inc.
All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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 No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.