



**INSTRUCTION MANUAL**

# MARSUPIAMI

**MEGA DRIVE**

**SEGA**

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains 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.

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.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-

même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : 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 un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

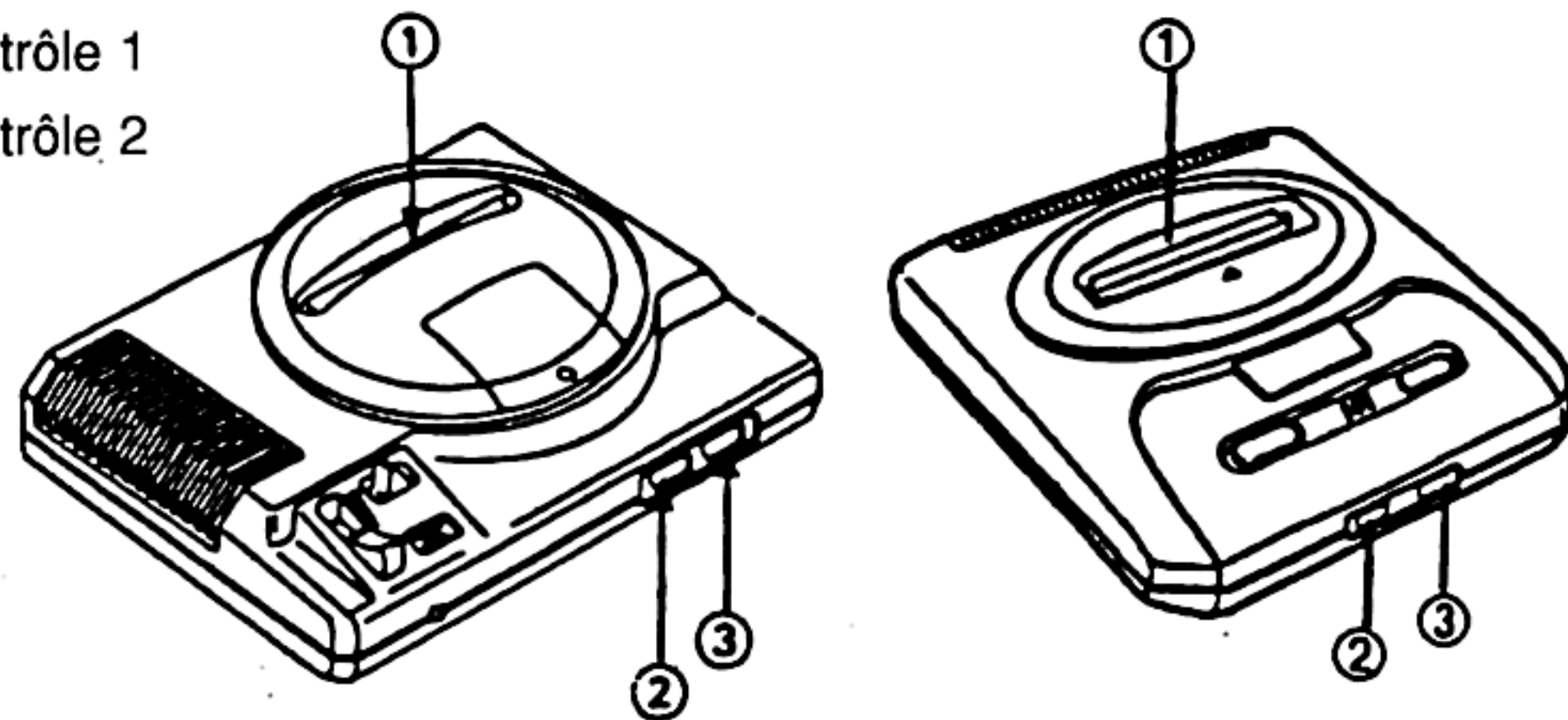
## MISE EN ROUTE

1. Installez votre Système Megadrive Sega de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

**Remarque :** Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2





## MARSUPILAMI

Il y a quelques mois, Marsupilami et son copain Bonelli l'éléphant jouaient tranquillement chez eux, dans la jungle, quand soudain quelqu'un a tout gâché. Sans qu'ils le sachent, le fameux chasseur Bring M. Backalive les suivait depuis des jours et attendait son moment

pour leur sauter dessus. Ce mercenaire explorait la jungle à la recherche d'animaux intéressants à vendre à son ami le propriétaire de cirque et il avait décidé que Marsu et Bonelli étaient exactement ce qu'il lui fallait.

Lorsque Marsupilami et Bonelli se sont réveillés un peu plus tard, ils se sont rendus compte qu'ils étaient enfermés dans des cages avec beaucoup d'autres animaux bien tristes. Durant les mois qui suivirent, on a forcé Marsu et Bonelli à faire le tour du monde avec le cirque et à se produire deux fois par jour. La plupart du temps, ils ne savaient pas où ils étaient. Leur travail était exténuant, leur nourriture mauvaise et Marsupilami regrettait de plus en plus sa femme et ses trois enfants. Il décida que coûte que coûte Bonelli et lui s'échapperaient et reviendraient chez eux.

Enfin, une opportunité se présenta. Leur paresseux gardien s'était endormi à table et avait laissé les clefs des cages des animaux derrière lui.

Marsupilami utilisa sa longue queue pour attraper les clefs sur la table et les ramener jusqu'à lui. Vite, il se libéra ainsi que son ami Bonelli. Ils étaient sur le point de partir lorsque Marsu décida d'ouvrir aussi les autres cages. Il espérait que dans le tohu-bohu général Bonelli et lui pourraient s'enfuir inaperçus !

Dans sa tâche de sauveur du maladroit Bonelli, Marsupilami doit guider son complice dans des lieux dangereux durant le voyage du cirque à leur jungle bien-aimée. Bonelli, évidemment, ne sait absolument pas où ils vont et c'est Marsupilami qui doit trouver le chemin et faire attention à ce que Bonelli arrive en un seul morceau. Le joueur aura le contrôle direct de Marsupilami (et de son incroyable queue à tout faire), qui doit éviter les ennemis, négocier les obstacles et veiller à ce que Bonelli arrive à bon port sain et sauf. Bonelli, par contre, n'est pas contrôlé directement par le joueur. Il est simplement influencé par les actions de son ami.

## RESUME DES COMMANDES

**Bouton directionnel (bouton D) :**

Sur l'écran de sélection de la langue, choisissez la langue dans laquelle vous voulez jouer.

Sur l'écran Options Principales, choisissez en déplaçant la flèche Start, Entrer Mot de passe, Difficulté et Test de son.

Sur l'écran Entrée mot de passe, mettez la surbrillance sur les lettres.

Sur l'écran Test son, appuyez sur GAUCHE/DROITE pour choisir quel effet musical/sonore vous désirez écouter.

Durant le jeu, appuyez sur GAUCHE ou DROITE pour faire bouger Marsupilami dans cette direction.

Appuyez sur HAUT pour que Marsupilami regarde en haut et sur BAS pour que Marsupilami regarde en bas.

En PAUSE, appuyez sur GAUCHE et DROITE pour déplacer le cadre icône en surbrillance.

**Bouton START :**

Fait démarrer un jeu

Met un jeu en pause ou fait repartir un jeu en pause.

Choisit une option sur l'écran Options Principales

Choisit Facile, Moyen ou Difficile lorsque l'option Difficulté est en surbrillance

Fait quitter l'écran Entrée mot de passe/Test son lorsque les options désirées ont été choisies.

**Boutons A, B ou C :**

Appuyez sur le bouton A, B ou C pour choisir la lettre en surbrillance à l'écran Entrée mot de passe.

Appuyez sur le bouton A, B ou C pour choisir un effet musical ou sonore sur l'écran Test son

Appuyez sur le bouton A pour taper sur les ennemis/commutateurs.

Appuyez sur HAUT et Bouton A simultanément pour taper vers le haut.

Appuyez sur BAS et Bouton A simultanément pour lâcher un fruit.

Appuyez sur le Bouton B pour sauter.

Appuyez sur le Bouton C pour réaliser l'option queue choisie.

Mega Drive

Bouton directionnel (Bouton D)

Bouton Start

Bouton C

Bouton B

Bouton A

## MISE EN ROUTE

Appuyez sur START à l'écran du titre.

Quatre options apparaissent alors à l'écran.

Appuyez sur HAUT/BAS pour modifier l'option en surbrillance puis appuyez sur START pour choisir l'icône voulue.

Mise en route du jeu – Lorsque vous appuyez sur START, votre aventure démarre.

Entrez le mot de passe – Fait apparaître l'écran d'entrée du mot de passe

Difficulté – Appuyez sur le bouton A, B ou C pour modifier le

niveau de difficulté. Il y a trois niveaux de difficulté : FACILE, MOYEN et DIFFICILE

Test de son – Fait apparaître l'écran de Test son.

## Ecran Test de son

### Musique

Cette option permet au joueur d'écouter les effets musicaux/sonores du jeu. Une fois cette option mise en surbrillance, appuyez sur GAUCHE ou DROITE pour modifier la sélection de musique puis appuyez sur le bouton A, B ou C pour jouer l'effet sonore/musical choisi.

## LE BUT DU JEU

Le but ultime du jeu est de ramener Bonelli chez lui, dans la jungle, sain et sauf. Mais en cours de route Marsupilami découvre que ses trois enfants ont essayé de le suivre mais se sont perdus et ont été capturés. Pour terminer le jeu avec succès, Marsu doit non seulement ramener son ami chez lui mais également trouver et sauver ses trois enfants. Même si Marsu ramène Bonelli mais ne retrouve pas ses enfants, sa femme adorée ne sera pas apaisée.

Pendant son périple, Marsu aura bien du mal à faire avancer Bonelli dans la bonne direction. Mais son fidèle assistant Tignass le colibri lui donnera des indices sur la meilleure manière d'utiliser sa queue si les choses le dépassent un peu.

## CHOIX DE QUEUE

Au cours de vos aventures, vous allez ramasser plusieurs icônes. Ces icônes apprendront à Marsu diverses utilisations de son incroyable queue. Lorsque vous ramassez une icône, elle apparaît dans la barre des options queue en haut de l'écran. Pour choisir une option queue spécifique, mettez le jeu en pause (appuyez sur START). L'un des cadres icônes clignotera. C'est l'action queue actuellement choisie. Pour modifier votre sélection, appuyez sur GAUCHE/DROITE sur le bouton directionnel. Lorsque l'action désirée clignote, appuyez sur START pour revenir au jeu. Lorsque vous appuyez alors sur le bouton C, Marsu réalisera l'action que vous avez choisie avec sa queue.

Si vous avez une manette à six boutons sur votre Mega Drive, appuyez sur le Bouton X pour déplacer le cadre en surbrillance vers la gauche et sur le Bouton Z pour le déplacer vers la droite. Avec une manette à six boutons, vous n'avez pas besoin de mettre le jeu en pause pour choisir une action queue.

Les actions de la queue de Marsu disponibles dans le jeu sont les suivantes :

## ESCALIERS

Avec cette option, la queue de Marsu se transforme automatiquement en un escalier, ce qui permet à Bonelli de se hisser sur des plates-formes inaccessibles autrement.





### SOURIS

Lorsque cette action est choisie, la queue de Marsu se transforme en tête de souris. Bonelli a horreur des souris. S'il en voit une, il se mettra à paniquer et il partira en courant dans la direction opposée et rien ne pourra l'arrêter ! Bonelli peut ainsi traverser des objets comme des rochers, caisses, portails etc.

### TREUIL

Le treuil sert à faire monter Bonelli sur des plates-formes que même les escaliers ne lui permettent pas d'atteindre. Vous pouvez uniquement monter Bonelli lorsqu'il est assis. Pour faire fonctionner le treuil, mettez un fruit à l'endroit où vous souhaitez le faire monter. Bonelli s'arrêtera pour manger le fruit. Marsu doit alors sauter sur la plate-forme au-dessus de Bonelli et, face à lui, mettre le treuil en marche (Bouton C). Bonelli attrapera alors la queue de Bonelli et se hissera sur la plate-forme.

### SAUT A LA PERCHE

Grâce au saut à la perche, Marsu peut traverser des trous vraiment grands qu'il ne pourrait pas traverser autrement. Pour utiliser le saut à la perche, il vous suffit de vous avancer près du bord du trou que vous voulez traverser et d'activer la queue. Si vous êtes au bon endroit, Marsu s'envolera au-dessus du trou et pourra continuer ses aventures.

### PARACHUTE

Le parachute permet à Marsu de glisser vers la gauche ou vers la droite lorsqu'il saute de plates-formes très hautes. Il lui permet aussi de glisser jusqu'à de grandes icônes et autres objets qu'il ne peut pas atteindre avec un saut ordinaire.



### MARTEAU

Certains objets du jeu arrêtent Bonelli et il est impossible de les dépasser, même avec la souris. Pour les faire disparaître, ramassez l'icône marteau et, lorsque vous vous trouvez à côté de l'objet que vous désirez enlever, activez-la. L'objet se cassera en mille morceaux !



### BOUCLIER

Lorsque cette icône est activée, elle constitue un 'parapluie' sous lequel Marsu et Bonelli sont protégés des chutes d'objets comme les rochers.



Le bouclier peut aussi devenir un pont pour Bonelli. Lorsque Marsu se trouve à côté d'un trou, le bouclier peut faire un pont au-dessus du trou.

### LEVIER

Le levier est utilisé pour déloger de gros objets. Par exemple, lorsque vous déplacez un gros rocher au-dessus d'une balançoire à bascule, un effet de catapulte se produit. Pour l'activer, il suffit



d'appuyer sur le bouton C lorsque vous trouvez près de l'objet que vous désirez déplacer.

### FRUITS

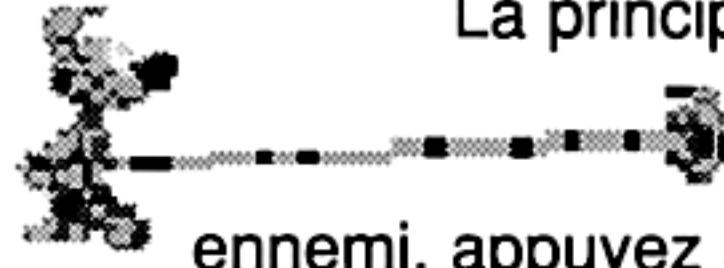


Pour aider Marsu à contrôler Bonelli, diverses sortes de fruits sont placées çà et là dans le niveau. Les fruits, en plus des points supplémentaires qu'ils donnent à Marsu, peuvent être utilisés pour stopper Bonelli pendant quelques secondes alors que vous préparez l'étape suivante de son voyage. Si Marsu met un fruit sur le chemin de Bonelli, il s'arrêtera, s'assoira et mangera ce fruit puis se relèvera, rotera et continuera son chemin dans la même direction qu'avant.

Pour lâcher le fruit, appuyez sur BAS sur le bouton directionnel et sur le Bouton A ensemble.

### COMBAT

La principale arme de Marsu est sa queue, qu'il utilise comme poing. Pour 'cogner' sur un ennemi, appuyez sur le Bouton A et Marsu donnera un coup de poing dans cette direction. Il faudra plus d'un coup de poing pour éliminer certains ennemis et d'autres devront être frappés dans le dos pour les vaincre.



### PONT

A certains endroits du jeu, Marsu peut utiliser sa queue comme pont pour Bonelli. S'il y a un trou avec un petit poteau à côté, lancez un coup de poing avec le bouton A. Marsu attrapera alors



immédiatement le poteau et formera un pont. Pour lâcher le poteau, il suffit de relâcher le bouton A.

## BONNES SURPRISES



### COEURS

Ils redonnent de l'énergie à Marsu.



### REVEIL

Lorsque vous le ramassez, il vous donnera 30 secondes de plus pour terminer le niveau.

### ETOILES JAUNES

Elles redonnent de l'énergie à Marsu



### TIGNASS



Le grand ami et assistant de Marsu, le colibri, a suivi Bring M. Backalive et maintenant que Marsu s'est échappé, il est là pour aider Marsu et Bonelli à retrouver leur maison dans la jungle.

Quand vous jouez (en mode FACILE et MOYEN seulement), Tignass viendra de temps en temps vous donner des conseils sur l'icône à utiliser pour que Bonelli contourne l'obstacle suivant. Si vous ne possédez pas cette icône, vous devez la trouver et la ramasser le plus vite possible, sans quoi Bonelli ne pourra pas terminer le niveau.

## LES ENFANTS DE MARSU

Lorsque Bring M. Backalive kidnappa Marsu et Bonelli, les trois enfants de Marsu décidèrent de suivre leur papa. Mais ils ont réussi à le perdre en route et se



sont faits prendre dans un piège de Bring. Pour terminer l'aventure et pour ne pas avoir d'ennuis avec Mme Marsupilami, Marsu doit retrouver tous ses enfants (vous pourrez tous les retrouver sur le chemin du retour. Pour vous aider, lorsque vous entrez dans un nouveau niveau, l'écran d'introduction vous montre une cage contenant l'un des enfants. Cela signifie que l'un des enfants se trouve quelque part sur ce niveau. Vous devez faire de votre mieux pour trouver cet enfant, sans quoi vous devrez faire face à la colère de Mme Marsupilami quand vous serez de retour.)

## MOTS DE PASSE

Pour chaque niveau terminé, un mot de passe vous sera fourni. Il vous permettra de reprendre le jeu là où vous l'avez stoppé. Pour entrer un mot de passe, faites apparaître l'écran d'Entrée du mot de passe en appuyant sur START lorsque l'option Entrée mot de passe est en surbrillance sur l'écran titre.

Une fois sur l'écran d'Entrée du mot de passe, utilisez le Bouton directionnel D pour mettre la surbrillance sur la lettre que vous désirez puis appuyez sur le bouton B pour entrer cette lettre. Vous devez répéter ces étapes pour chacune des quatre lettres du mot de passe. Ensuite, si le mot de passe que vous avez épilé est correct, le jeu commencera au niveau correspondant à ce mot de passe. Si vous entendez un bip sonore, cela signifie que le mot de passe que vous avez entré est incorrect. Vous pouvez sortir de l'écran d'entrée du mot de passe à tout moment en appuyant sur le bouton START.

## LES NIVEAUX ET LEURS ENNEMIS

### LE CIRQUE NIVEAU 1

#### Dompteur de lions

Marsu doit éviter son fouet très douloureux. Un seul coup de point en aura raison.



### LE CIRQUE NIVEAU 2

#### Clown jongleur

Un coup de poing vous en débarrassera. Mais attention aux balles qu'il laisse tomber !



#### Clown

Il court vers Marsu et Bonelli en lançant des tartes à la crème (qu'il faut éviter à tout prix). Cette crème est absolument brûlante.



### LE CIRQUE NIVEAU 3

#### Dompteur de lions

#### Comme ci-dessus

#### Otaries

Elles lancent des ballons dangereusement lourds sur Marsu et Bonelli. Il faut s'en débarrasser pour que Bonelli puisse avancer.



### LES ALPES NIVEAU 1

#### Mouflon

Il charge Marsu et Bonelli en essayant de leur donner des coups de cornes. Etant donné la dureté de son crâne, on peut uniquement vaincre cette bête en l'attaquant de dos.





### Skieurs

Il faut les éviter quand ils descendent la piste.  
Il faut deux coups de poing pour les vaincre.

### Rochers

Ils tombent de temps en temps des sommets. Il faut en protéger Bonelli sans quoi il perdra connaissance et il repartira dans le sens inverse.

### LES ALPES NIVEAU 2

#### Mouflons

Comme ci-dessus

#### Skieurs

Comme ci-dessus

#### Chanteurs de tyrolienne

Quand ils se mettent à chanter la tyrolienne, ils provoquent une avalanche et des rochers dégringolent des sommets. La seule manière de faire avancer Bonelli est de se débarrasser du chanteur d'abord.

#### Stalactites

Si Marsu leur assène un coup de poing, elles tombent au sol.

#### Boules de neige

Comme les rochers mais faites de neige !

### LES ALPES NIVEAU 3

#### Mouflons

Chanteurs de tyrolienne

Rochers

Boules de neige

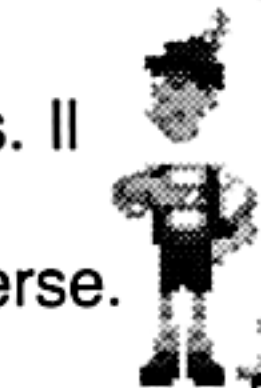
Skieurs

Stalactites

### CHANTIER DU CONSTRUCTION NIVEAU 1

#### Aide-maçon

Marsu doit faire attention quand il tape sur ce personnage. Les briques qu'il transporte s'envolent dans toutes les directions.



#### Conducteur de brouettes

De véritables catastrophes, il faut s'en débarrasser. On peut seulement les taper dans le dos, autrement la brouette est gênante.



#### Balayeur

Débarrassez-vous en tout de suite !



### CHANTIER DU CONSTRUCTION NIVEAU 2

#### Aides-maçons

Conducteurs de brouettes

Balayeurs

### CHANTIER DU CONSTRUCTION NIVEAU 3

#### Aides-maçons

Conducteurs de brouettes

Balayeurs

### LES DOCKS NIVEAU 1

#### Contremaître

Empêche Bonelli de passer avec sa paperasserie ridicule ! Tapez-le dans le dos pour vous en débarrasser.

#### Marin

Ces personnages agressifs prennent en chasse tous ceux qui, à leur avis, ne



devraient pas se trouver sur les docks. Et Marsu est l'un de ces 'indésirables'.

### LES DOCKS NIVEAU 2

#### Marin

Mécanicien

### LES DOCKS NIVEAU 3

#### Contremaître

Marin

### PARC D'ATTRACTIONS NIVEAU 1

#### Chat

Un véritable embêtement, ils empêchent Bonelli d'avancer et ils le font changer de direction.



#### Chien

Exactement la même chose que les chats. Il faut s'en débarrasser.



#### Cow-boy

Attention à son lasso ! On peut seulement taper sur le Cow-boy quand son lasso est au-dessus de sa tête.



#### Tireur

Ce ne sont pas ses balles qu'il vous faut éviter, mais attention aux victimes.



#### Pirate

Aïe, son épée est vraiment bien aiguisée ...



## PARC D'ATTRACTIONS NIVEAU 2

Pirate  
Chat  
Chien  
Cow-boy  
Tireur

### PALOMBIE NIVEAU 1

#### Vendeurs de sombreros endormis

Ils se mettent en colère quand on les réveille et ils commencent à vous lancer leurs sombreros.



#### Autochtones en fête



Ces imbéciles ivres dansent dans tous les coins en balançant leurs guitares dans toutes les directions !

### PALOMBIE NIVEAU 2

#### Gringos en fête

Vendeur de sombreros endormi  
Enfants

Ils courent dans les rues en lançant des pétards. Il faut s'en débarrasser. Faites aussi attention aux pétards quand ils éclatent ....

### PALOMBIE NIVEAU 3

Enfants  
Gringos en fête  
Vendeur de sombreros endormi  
Soldats  
Ils portent des grenades mortelles.

## LES CHAHUTAS NIVEAU 1



#### Tireur de sarbacane

On peut uniquement leur taper dessus dès que leur tête sortent des buissons.

Sauvage  
Gorille

Il se trouve toujours en haut du niveau et lance de gros rochers sur Marsu et Bonelli, qu'il faut soigneusement éviter jusqu'à ce que Marsu puisse monter jusqu'à lui et s'en débarrasser.



## LES CHAHUTAS NIVEAU 2

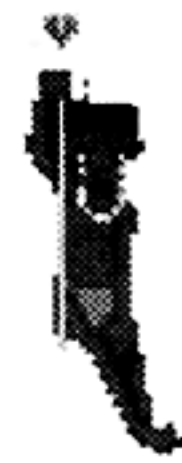
Sauvage

## LES CHAHUTAS NIVEAU 3

Sauvage

Gardien paresseux

Attention quand vous vous attaquez à ces personnages ! Ils éjectent leur lance quand ils tombent, vaincus par le sommeil.



## LA JUNGLE NIVEAU 1

Singes

Ils lancent des cacahuètes à Marsu et Bonelli ou bien utilisent leur longue queue pour vous fouetter.



Phacochères



Toucans



#### Piranhas

Ils n'arrêtent pas de sauter hors des rivières pour essayer de mordre Marsu. Il faut leur taper dessus hors de l'eau avant de pouvoir passer.

## LA JUNGLE NIVEAU 2

Singes  
Phacochères  
Toucans  
Piranhas

## LA JUNGLE NIVEAU 3

Singes  
Phacochères  
Toucans  
Piranhas

## LES NIVEAUX BONUS

#### Nettoyage de rivière

Des ordures ont été jetées dans la rivière et Marsu ne supporte pas la pollution, où qu'elle se trouve. Marsu doit donc nager dans l'eau (utilisez le bouton directionnel D pour le diriger à GAUCHE, DROITE, HAUT, BAS) et ramassez chaque ordu



une par une (en la touchant avec le bout de sa queue) puis remontez à la surface avec elle.

Quand Marsu arrive à la surface, l'objet disparaît automatiquement.

Ce jeu bonus s'arrête lorsque Marsu a ramassé toutes les ordures, lorsque le minuteur arrive à zéro ou lorsque Marsu n'a plus d'énergie.

### **Combat des Marsus**

Le rival de Marsu, Mars Le Noir, poursuit sa quête pour devenir le plus grand Marsu de tous les temps en suivant nos amis tout au long de leur aventure et lance un défi à Marsu : un combat pour la gloire. Marsu doit éviter les attaques de Mars Le Noir tout en essayant de le frapper. Le premier Marsu à perdre toute son énergie est le perdant.

### **LES POINTS**

Le score est calculé à la fin de chaque niveau de la manière suivante :

- 0,5 point = Chaque seconde de temps restant
- 10 points = Chaque méchant vaincu
- 0,5 point = Chaque morceau de nourriture ramassé
- 50 points = Chaque enfant de Marsu trouvé

### **FIN DU JEU**

L'aventure se termine lorsque Bonelli et Marsu arrivent chez eux sains et saufs. Le jeu peut aussi

se terminer lorsque vous perdez toutes vos vies. Mais si vous rentrez sans avoir trouvé les trois enfants de Marsu, Mme Marsupilami ne vous réservera pas son meilleur accueil, alors attention !

Vous démarrez le jeu avec trois vies mais vous pourrez trouver des vies supplémentaires cachées dans certains des niveaux.

### **ASTUCES**

Si vous ne savez pas quoi faire, cherchez Tignass. Ses conseils vous viendront toujours en aide.

Utilisez vos fruits avec parcimonie. Si vous n'en avez plus, vous ne pourrez pas arrêter Bonelli quand vous en aurez le plus besoin.

Cherchez les bonus cachés dans chaque niveau. Ces minutes et cette énergie supplémentaires vous seront bien utiles !

### **GENERIQUE**

Programmation, graphisme et son : Apache Software.  
Production : Paul Chamberlain de Sega Europe Ltd.  
Marsupilami © 1995 Marsu Productions.  
Fabriqué sous licence par © Sega Enterprises Ltd, 1995

NOTES

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. Unautorisiertes 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.

©1995 Sega Enterprises, Ltd.

672-2714-50

©1995 Marsu Productions