

SEGA
MEGA DRIVE



HOME ALONE™

INSTRUCTION MANUAL

HOME ALONE

Le voisinage de Kevin est la prochaine cible de Marv et Harry, deux voleurs maladroits. Et Kevin est seul! À vous de fabriquer des armes à l'aide de simples ustensiles ménagers! Utilisez-les pour tenir les cambrioleurs à distance! Allez de maison en maison sur le traîneau de Kevin pour faire courir les voleurs! Retrouvez l'ambiance folle du film!

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.

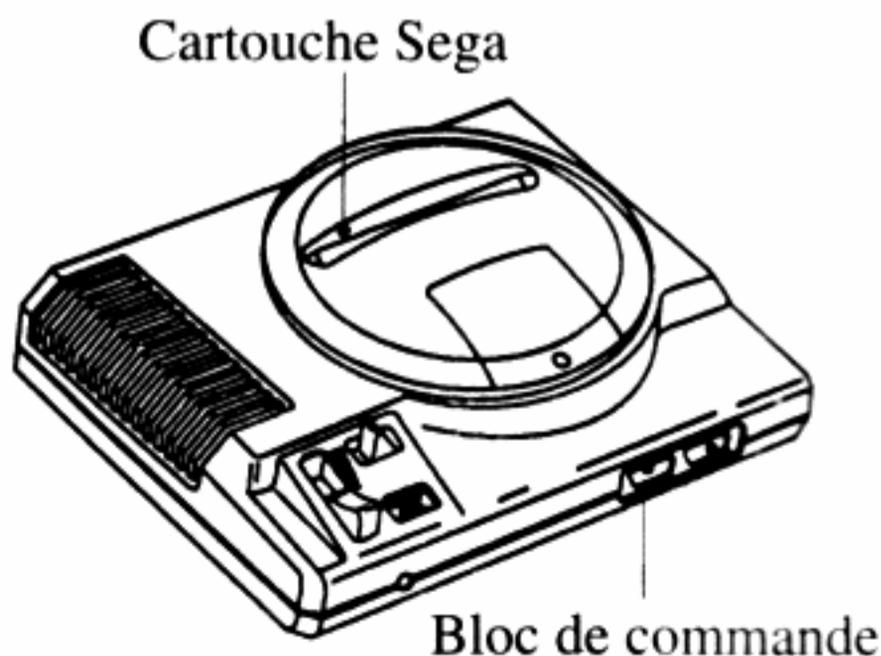
Branchez le bloc de commande 1.

2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.

3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.

4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

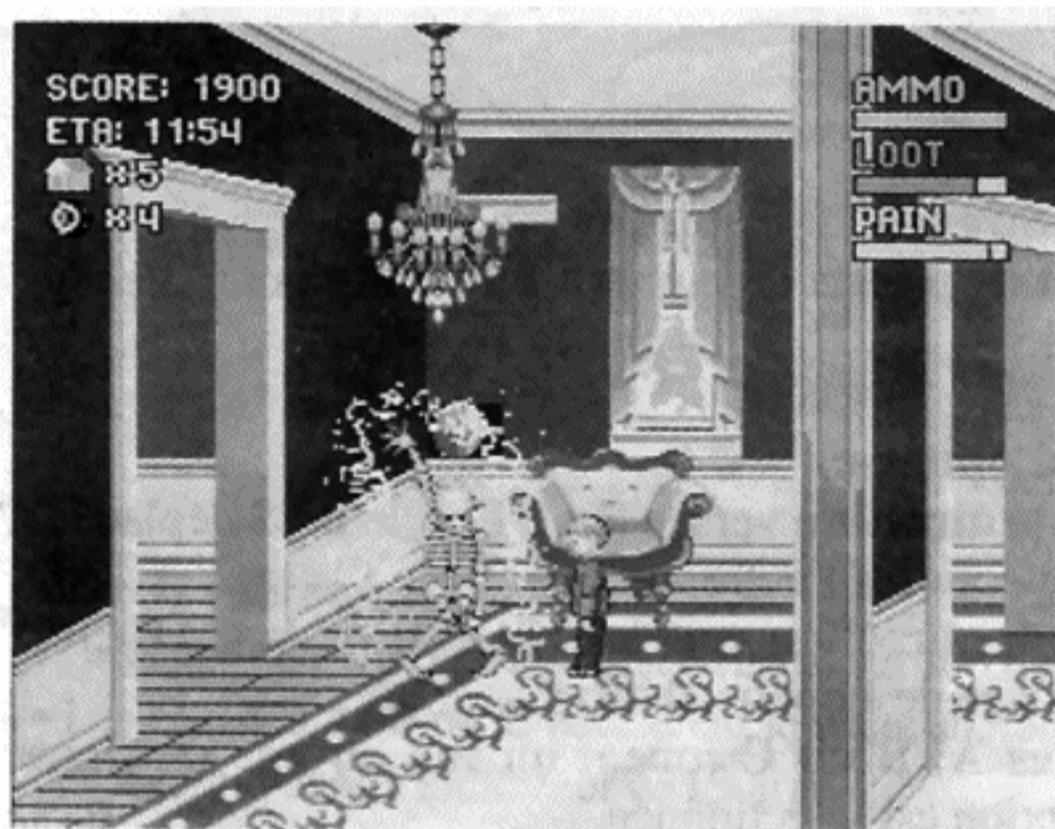
Important : Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.



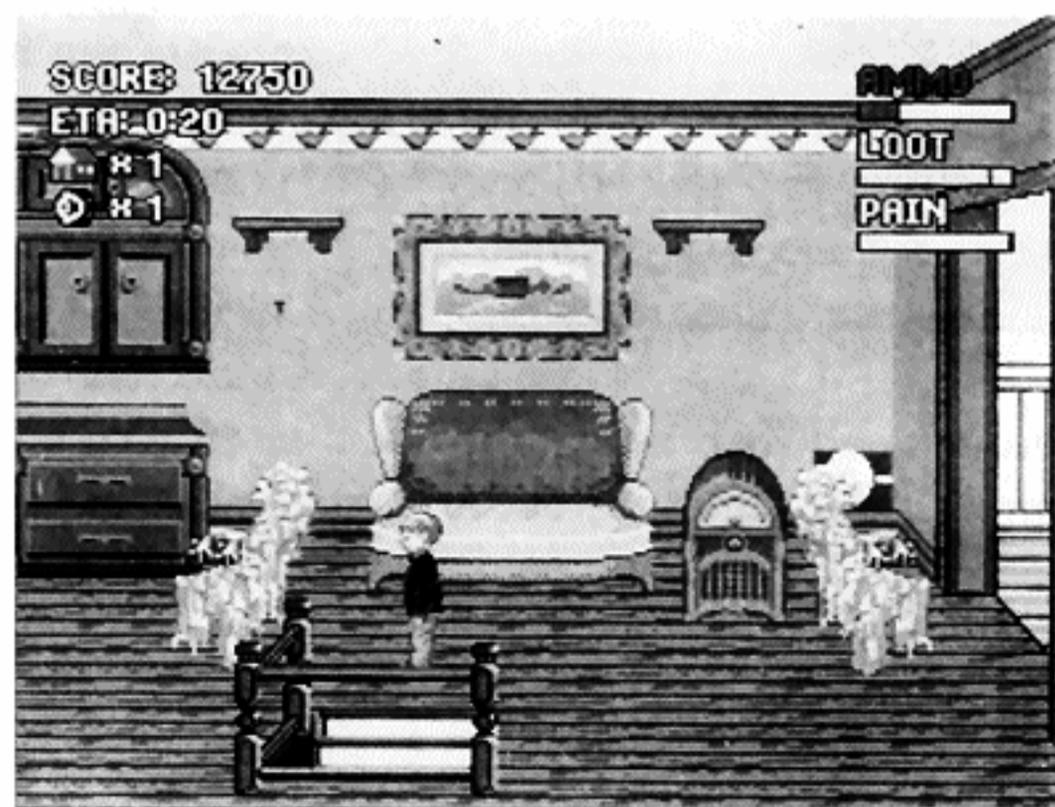
Voleurs, attention!

On ne sait pas comment, mais Kevin a raté l'avion. Maman! Il est seul dans une banlieue désertée. Deux voleurs, Marv et Harry, ont tout prévu. Ils vont cambrioler chaque maison l'une après l'autre en chargeant leur camion à mesure de leur progression.

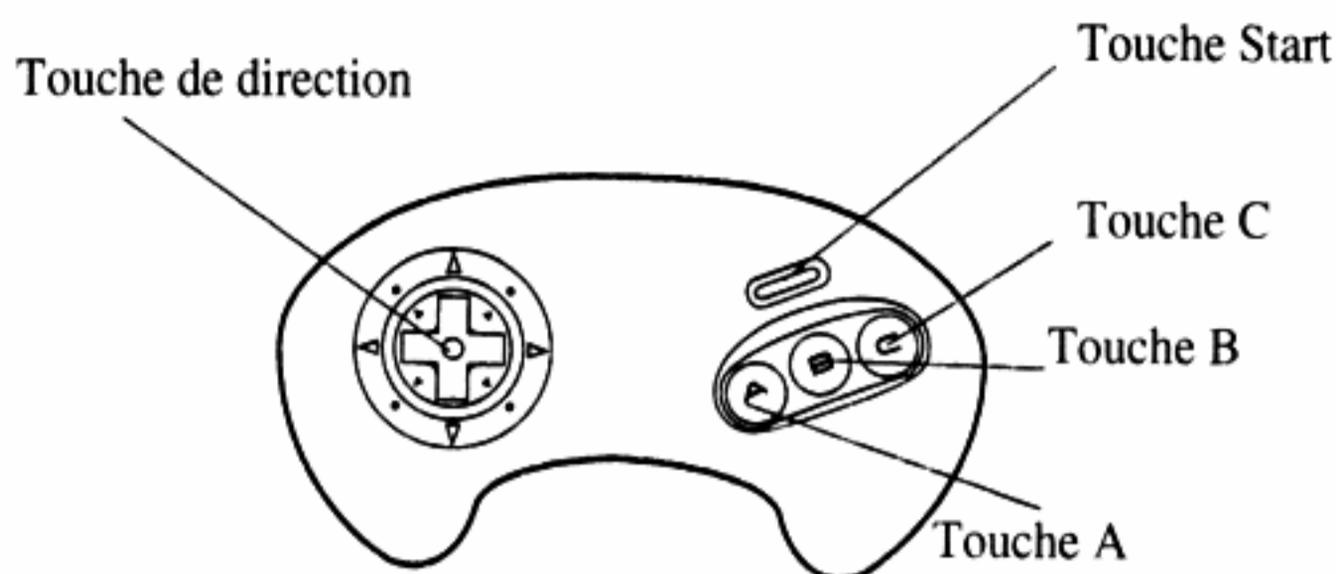
Seul Kevin sait de quoi ils sont capables. Mais il a un plan d'action qui va leur faire implorer grâce!



*Kevin électrocute les voleurs...
... et les ralentit avec des bombes à colle!*



Aux Commandes

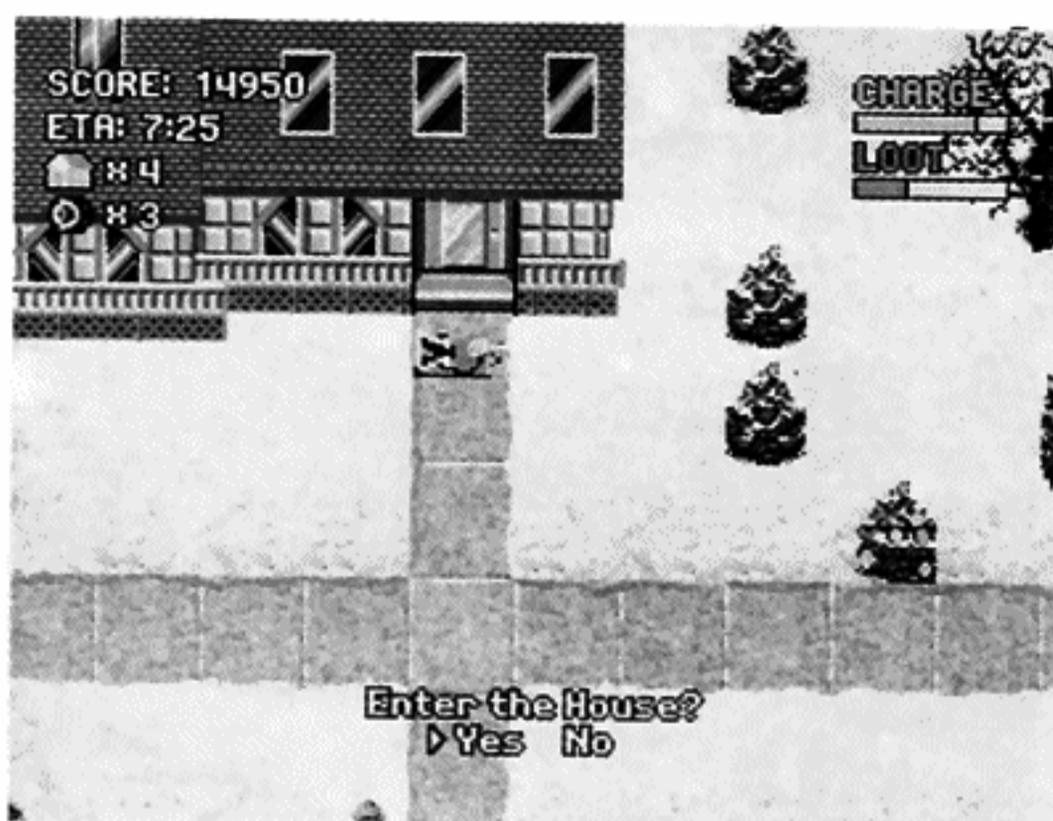


Sur l'écran-titre:

- la touche **Start** permet de quitter l'écran-titre pour aller sur l'écran d'options.

Sur l'écran d'options:

- La **touche de direction** vers le HAUT ou le BAS déplace le curseur d'une option à l'autre.
- La **touche de direction** vers la DROITE ou la GAUCHE change le réglage de l'option choisie.
- Les **touches A, B ou C** jouent un son ou une musique lorsqu'une option est sélectionnée.
- Les **touches A, B ou C** lancent le jeu lorsque l'option "Exit" est sélectionnée.
- Le bouton **Start** lance le jeu à n'importe quel moment.

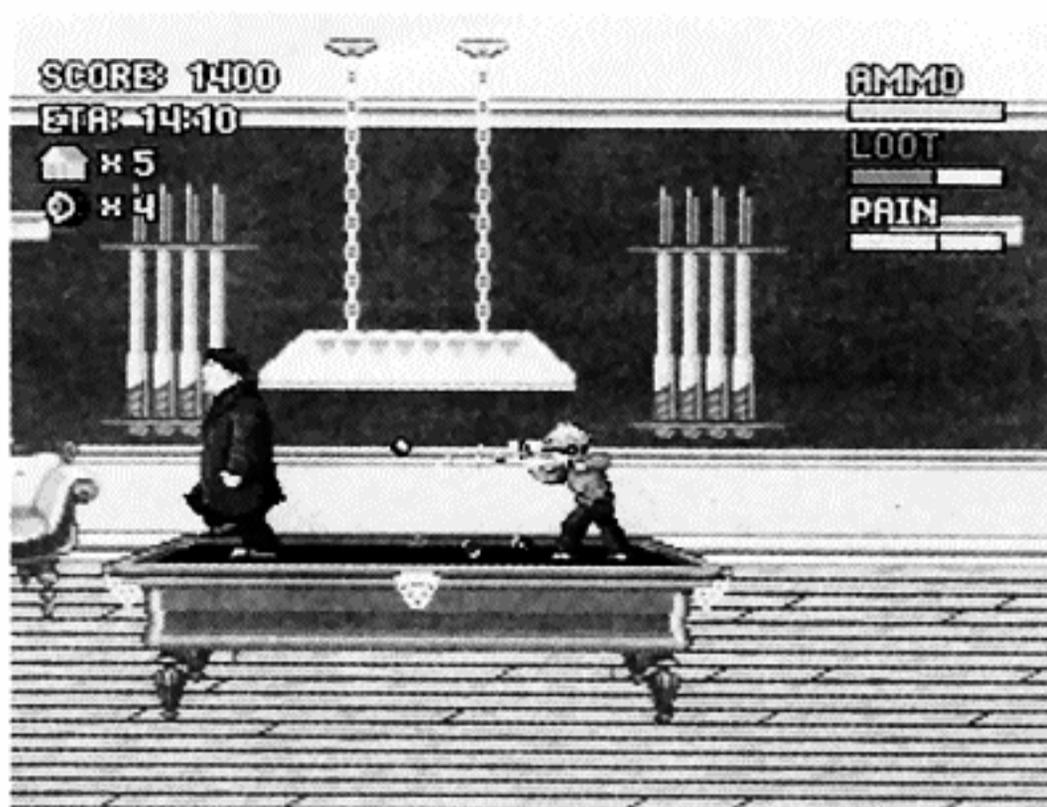


Dans le voisinage:

- La **touche de direction** déplace Kevin sur son traîneau.
- Les **touches A, B ou C** accélèrent le traîneau, tant que Kevin a de l'énergie dans l'indicateur de Charge.
- **Start** pause le jeu et affiche l'inventaire des armes disponibles. Appuyez à nouveau sur **Start** pour revenir au jeu.

Sur le seuil d'une maison:

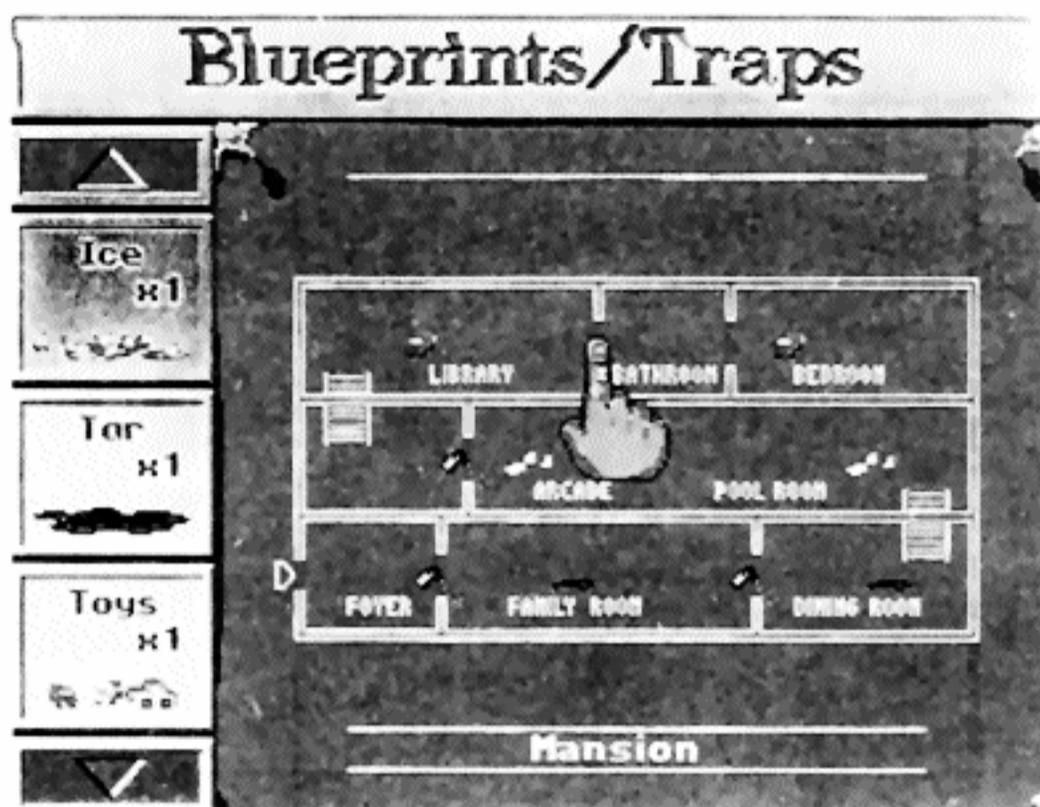
- La **touche de direction** à GAUCHE ou à DROITE déplace le curseur entre "Yes" (oui) et "No" (non), de telle sorte que Kevin peut entrer dans la maison ou continuer son chemin, à sa convenance (il faut arrêter Kevin juste sur le seuil d'une maison pour obtenir le message).
- La touche **Start** permet à Kevin d'entrer dans une maison lorsque "Yes" est sélectionné, ou de continuer son chemin lorsque "No" est sélectionné.



À l'intérieur d'une maison:

- La **touche de direction** vers la GAUCHE ou la DROITE déplace Kevin d'une pièce à l'autre au même étage.
- La **touche de direction** vers le HAUT permet à Kevin de monter les escaliers ou de faire monter les ascenseurs.
- La **touche de direction** vers le BAS permet à Kevin de descendre les escaliers ou de faire descendre les ascenseurs.
- La **touche A** place un pneu à l'endroit où se trouve Kevin (pourvu qu'il lui en reste). Vous pouvez placer jusqu'à trois pneus l'un sur l'autre.
- La **touche B** déclenche l'arme sélectionnée de Kevin (pourvu qu'il lui reste des munitions pour cette arme, ce qui est affiché sur l'indicateur AMMO).
- La **touche C** fait sauter Kevin. Appuyez de façon répétitive pour rebondir sur un meuble ou un pneu. Appuyez sur la **touche de direction** vers le HAUT en même temps que sur la **touche C** pour sauter plus haut.
- **Start** pause le jeu et affiche l'écran d'inventaire des armes. Appuyez à nouveau dessus pour retourner au jeu.

Note: vous pouvez changer les fonctions des **touches A, B et C** sur l'écran d'options. Voir page 9.



Sur les plans/écrans de pièges:

- La **touche de direction** déplace la main.
- Lorsque la main est sur la flèche Haute ou Basse, les **touches A, B ou C** font défiler les pièges disponibles.
- Lorsque la main est sur un piège, les **touches A, B ou C** le sélectionnent en l'entourant d'un trait plus clair.
- Lorsque la main est sur le plan, les **touches A, B ou C** placent le piège à l'endroit de la main. Le chalumeau ne peut être placé que sur les pas de porte. Tous les autres pièges ne peuvent être placés que sur le sol. Si un piège ne peut pas être placé à l'endroit choisi, vous entendrez le son "Unh" (Kevin est déçu).
- **Start** revient au jeu.



Sur l'écran d'inventaire des armes:

- La **touche de direction** déplace la main.
- Lorsque la main est sur la flèche Haute ou Basse, les **touches A, B ou C** font défiler les armes ou éléments disponibles.
- Lorsque la main est sur un élément dans la liste des éléments, les **touches A, B ou C** le placent dans la case adéquate. Si l'élément ne peut être placé, vous entendrez le son "Unh".
- Lorsque la main est sur une case Base, Opérateur ou Munitions qui contient un élément, les **touches A, B ou C** renvoient l'élément dans la liste des éléments.
- En **mode Débutant (Beginner)**, lorsque vous rassemblez les éléments nécessaires à la fabrication d'une arme, ils sont automatiquement placés dans le bon ordre dans les cases Base, Opérateur et Munitions. Vous n'avez plus qu'à amener la main sur la clef à molette et appuyer sur les **touches A, B ou C** pour assembler l'arme.
- En **mode Expert**, vous devez rassembler les bons éléments et les placer manuellement dans le bon ordre dans les cases Base, Opérateur et Munitions. Déplacez ensuite la main sur la clef à molette et appuyez sur les **touches A, B ou C**. Si les éléments correspondent, une nouvelle arme sera créée. Sinon, vous entendrez le son "Unh".
- Pour désassembler votre arme actuelle, vérifiez bien que les cases Base, Opérateur et Munitions sont vides. Amenez ensuite la main sur le marteau et appuyez sur les **touches A, B ou C**.
- Appuyez sur **Start** pour revenir au jeu.

Début du Jeu

Appuyez sur **Start** sur l'écran-titre pour aller à l'écran d'options. Sur cet écran:

- Appuyez sur la **touche de direction** vers le HAUT ou le BAS pour déplacer le curseur.
- Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour changer un réglage.
- Appuyez sur **Start** n'importe quand pour lancer le jeu.



High Score:

Affiche le score le plus élevé atteint dans le jeu.

Difficulty:

En mode "Beginner" (débutant), Kevin a une fonction d'auto-assemblage pour la fabrication des armes, et 20 minutes pour sauver tout le voisinage. En mode Expert, Kevin peut trouver plus d'éléments d'armes et de pièges. Il a 40 minutes pour stopper les voleurs, mais leur camion est plus rapide.

Controller:

Change le réglage des **touches A, B ou C**. Si vous ne changez rien, les boutons feront: **A** - lâcher un pneu (Tire), **B** - tirer (Fire) et **C** - sauter (Jump).

Music et Sound:

Écoutez les sons et les musiques du jeu. Choisissez un réglage et appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour l'entendre. Choisissez "Off" pour désactiver une des options ou les deux.

Exit:

Amenez le curseur sur Exit et appuyez sur n'importe quelle touches (sauf la **touche de direction**) pour commencer votre mission de sauvegarde du voisinage.

LE TRÂNEAU

Voilà une journée idéale pour s'éclater avec un traîneau. Du moins... Un étrange camion rôde dans les rues. Kevin doit trouver ce qu'il va faire, et le contrer dans ses plans.

Baladez-vous dans les jardins enneigés, en éclatant les bonshommes de neige pour ramasser les éléments dont vous avez besoin. Certains peuvent être vides (particulièrement en mode Expert).

Appuyez sur une des touches A, B ou C pour accélérer. Yeah! Méga speed! Attention à votre indicateur de charge tout de même, pour ne pas arriver à court d'énergie (voir page 11). Attention aux rues glissantes, aux trottoirs et aux flaques gelées. Si vous allez trop vite, vous pouvez partir en vol plané dans un arbre!

Évitez les buissons, les prises d'incendie et autres obstacles. Ne vous écrasez pas sur les maisons! Si vous vous cognez contre un objet, votre traîneau va devenir incontrôlable et vous perdrez un temps précieux.

Alors que le temps défile, vous devez décider de ce que vous allez faire. Vous disposez d'environ une minute avant que Marv et Harry ne se mettent à piller le voisinage. En mode Beginner, ils commencent par la maison nommée "Mansion" (c'est-à-dire la vôtre), mais en mode Expert, vous ne savez pas par où ils vont commencer! Vous pouvez soit vous promener en essayant de ramasser des éléments, soit entrer dans une maison pour y poser des pièges (et pendant que vous êtes dans une maison, profitez-en pour chercher des éléments qui vous permettront de fabriquer des armes!).

Attention au camion. Si vous le croisez dans la rue, vous pouvez le suivre jusqu'à ce qu'il se gare. Si vous ne le trouvez pas tout de suite, baladez-vous un peu et vous finirez par tomber dessus. L'indicateur Loot (voir page 11) apparaît lorsque les deux cambrioleurs sont entrés dans une maison et commencent à la dévaliser. Entrez dans cette maison derrière eux: à vous de voir ce que vous pouvez faire pour les stopper!



1. **Score:** votre score.

2. **ETA (Estimation du Temps restant):** le temps qu'il vous reste à tenir avant l'arrivée de la police.

3. **Maisons:** commence à 5, ce qui représente toutes les maisons du voisinage. Si Marv et Harry parviennent à dévaliser une maison et à l'inonder, vous en perdez une. Si toutes les maisons sont inondées, vous perdez le jeu.

4. **Pneus:** le nombre de pneus qu'il vous reste. Vous pouvez en trouver d'autres dans les bonshommes de neige. Essayez d'avoir au moins deux ou trois pneus sur vous lorsque vous entrez dans une maison, de manière à pouvoir atteindre les objets qui sont placés trop haut.

5. **Indicateur de Charge:** indique la puissance de votre traîneau. L'indicateur clignote en rouge lorsque vous arrivez à bout d'énergie. Si vous perdez toute votre énergie, vous ne pourrez plus aller à fond. Essayez de trouver une **pile bleue** sous un bonhomme de neige pour ramener l'indicateur à pleine charge.

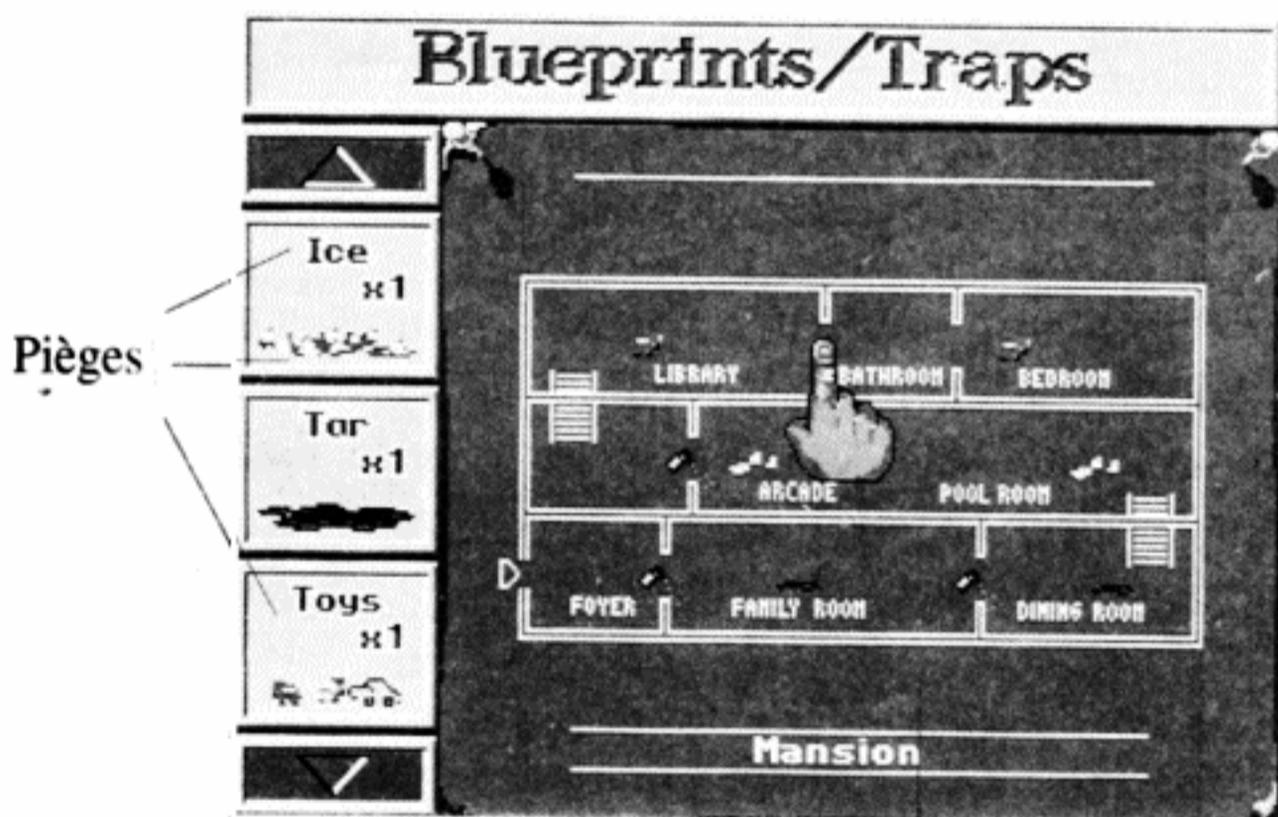
6. **Indicateur de pillage (Loot):** Apparaît lorsque les voleurs cambriolent une maison. La barre avance dans l'indicateur à mesure que les bandits ramassent les objets précieux. Lorsque l'indicateur est plein, Harry et Marv ont complètement vidé la maison et vous n'avez plus aucune chance de la sauver.

Placer des Pièges

Glissez jusqu'au seuil d'une maison. Lorsque vous stoppez, vous voyez le message "Enter the house?" ("voulez-vous entrer dans la maison?"). Appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour y entrer (ou amenez le curseur sur "No" et appuyez sur A, B ou C pour continuer votre chemin).

Note: Vous ne pouvez pas entrer dans une maison qui a déjà été pillée et inondée.

Vous verrez un plan de la maison dès que vous entrerez, ainsi qu'une liste des pièges dont vous disposez. Vous pouvez alors préparer des embuscades pour bloquer les voleurs. (Si Harry et Marv sont déjà dans la maison, il est trop tard pour poser des pièges, et vous ne verrez pas le plan).



Plan de la maison

Pour placer des pièges:

1. Utilisez la **touche de direction** pour amener la main sur le piège désiré. (si vous en avez plus de trois différents, amenez la main sur les flèches Haute ou Basse et appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour faire défiler la liste).

2. Appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour sélectionner le piège.

3. Avec la **touche de direction**, amenez la main quelque part sur le plan.
4. Appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour placer le piège à cet endroit.
5. Si le piège ne peut pas être placé à cet endroit pour une raison ou pour une autre, vous entendrez le son "Unh". Amenez la main à un autre endroit et ré-essayez.

Types de Pièges

Vous commencez le jeu avec trois exemplaires de chaque piège. Utilisez-les sur les plans pour piéger les pièces. Certains pièges durent plus longtemps que d'autres. Kevin peut tomber lui aussi dans un piège, pensez à le faire sauter pour les éviter.

- Placez un **chalumeau** ("Blow Torch") à l'entrée des portes pour griller les fesses de nos deux voleurs.
- Des **clous** ("Tacks") éparpillés dans une pièce font faire des bonds à Harry et Marv. Lorsque vous répandez des **jouets** ("Toys") ou des **billes** ("Marbles"), ils se cassent la figure.
- La **glace** ("Ice") et l'**huile** ("Grease") rendent le plancher glissant.
- Le **goudron** ("Tar") immobilise quiconque marche dedans.

Note: Les clous et l'huile ne sont disponibles qu'en mode Expert.

Fouiller une maison

Dépêchez-vous, car vous n'avez que peu de temps. Chaque maison contient bon nombre d'éléments que vous pouvez utiliser pour fabriquer des armes. Allez d'une pièce à l'autre en regardant bien partout. Lorsque vous voyez un objet, sautez pour l'attraper. Il se peut que vous deviez pour cela grimper sur les meubles, et même rebondir sur les lits et les chaises rembourrées. Yeah! Ça c'est du fun! Zdoïng zdoïng!

Lorsqu'un objet est trop haut, laissez tomber un pneu et rebondissez dessus pour attraper l'objet. S'il est vraiment très, très haut, vous pouvez empiler jusqu'à trois pneus l'un sur l'autre (s'il ne vous reste plus de pneu et que vous essayez d'en poser un tout de même, vous entendrez le son "Unh").

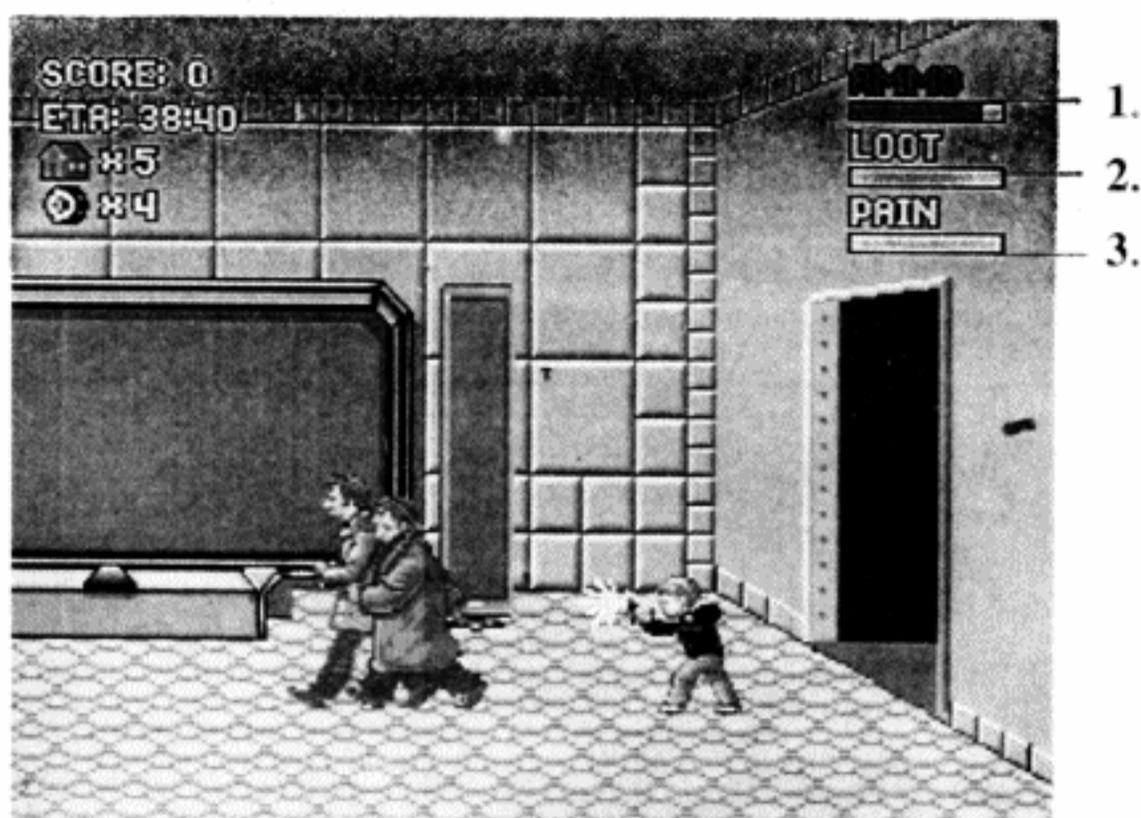
Parfois, vous pouvez trouver deux objets – ou plus! – au même endroit. Prenez les tous! On n'en a jamais trop!

Plus vous récoltez d'objets, plus vous pouvez construire d'armes différentes pour éclater les voleurs. Essayez de récolter un maximum de munitions pour ne pas tomber à court (voir pages 16-17).

N'hésitez pas à harceler Harry et Marv! Ne les laissez pas piller les coffres-forts, ou ils embarqueront tous les bijoux. Essayez de faire en sorte qu'ils vous courent après. Les pièges que vous avez disposés un peu partout les feront tomber, rouler, rebondir, glisser et trébucher. (Sautez en l'air pour éviter les pièges!). Ne les laissez pas vous attraper, ou ils vous pendront au mur, comme un tableau. Vous devriez alors vous remuer dans tous les sens pour vous libérer.

Tirez-leur dessus avec vos armes. Chaque arme a un effet différent, mais toutes stopperont les voleurs pendant un certain temps. Si vous avez assez d'endurance (et que vous ne tombiez pas à court de munitions), vous pouvez envoyer l'indicateur de douleur des voleurs (marqué "Pain" à l'écran) si haut qu'ils seront obligés de quitter la maison. (Mais si Harry et Marv parviennent à inonder la maison pendant que vous êtes dedans, vous serez rejeté dans la neige au-dehors).

Autre chose: chaque maison contient divers dangers. Attention aux chats, aux araignées géantes, aux planchers pourris qui s'effondrent, et autres surprises tout aussi désagréables!



1. Indicateur de munitions (Ammo): indique combien il reste de munitions pour votre arme actuelle. A chaque fois que vous tirez, cela consomme un peu de munitions. Si vous tombez à court de munitions, comme par exemple les boules de neige, vous pouvez recharger à partir de votre stock. L'indicateur clignote en rouge lorsque votre chargeur est vide. Une fois que vous n'avez plus de munitions, vous ne pouvez plus utiliser cette arme jusqu'à ce que vous ayez trouvé d'autres munitions.

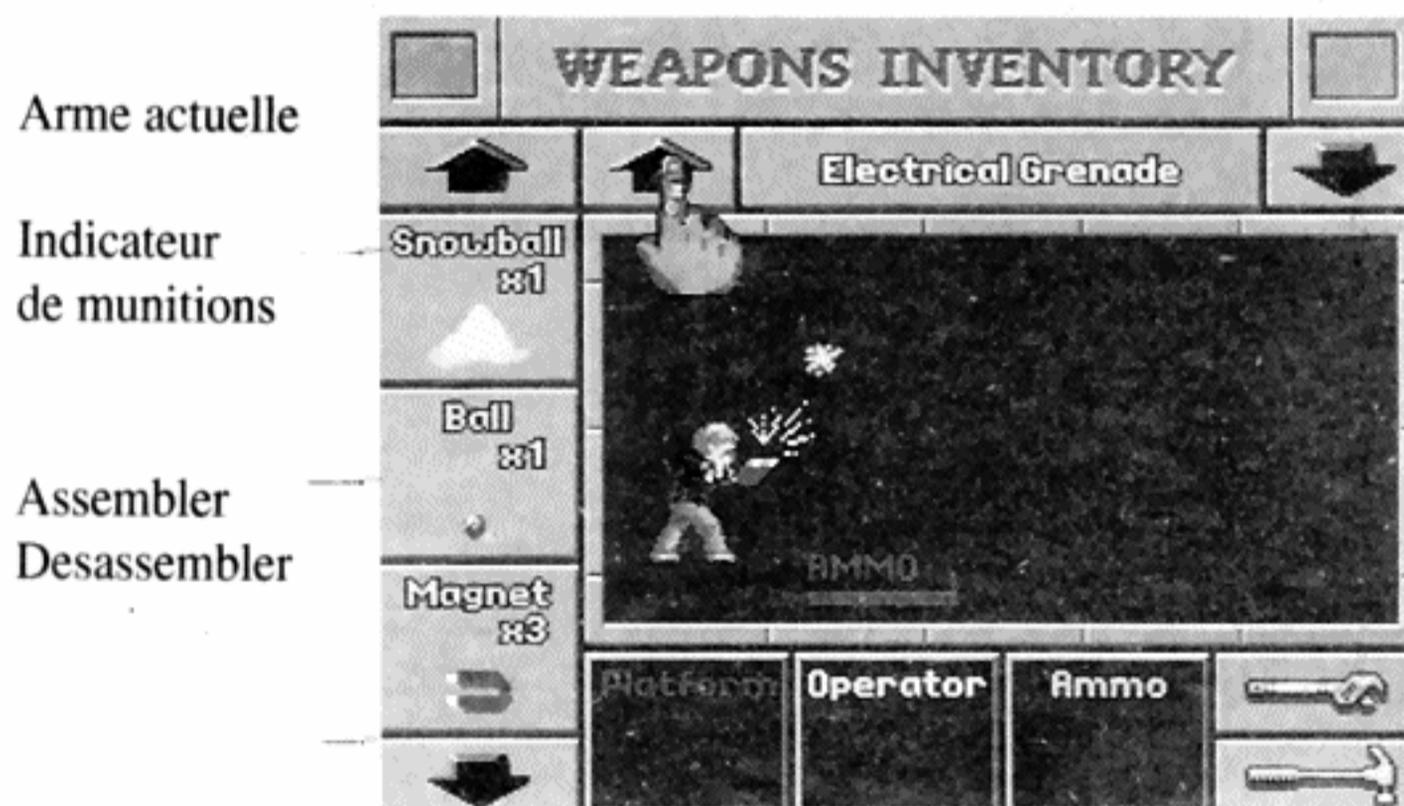
2. Indicateur de pillage (Loot): Apparaît lorsque les cambrioleurs pillent une maison. Plus ils ramassent d'objets précieux, plus l'indicateur grandit. Lorsqu'il est plein, Harry et Marv ont complètement vidé la maison, et vous n'avez plus aucune chance de la sauver.

3. Indicateur de douleur (Pain): Apparaît quand Harry et Marv sont dans la même maison que vous. La barre de l'indicateur avance à chaque fois qu'ils sont touchés. Essayez de tirer sur eux en continu. Si la barre remplit complètement l'indicateur, ces trouillards s'enfuient et vous aurez sauvé la maison.

Assemblage des armes

Appuyez sur **Start** pour voir les éléments que vous avez rassemblés et les armes que vous possédez (vous commencez toujours le jeu avec la même arme). Utilisez l'écran d'inventaire des armes pour assembler des armes qui vous permettront de régler leur compte aux voleurs.

Note: appuyez sur **Start** à n'importe quel moment pour revenir au jeu.



Pour assembler les armes en mode Beginner (débutant):

Lorsque vous avez assemblé les bons éléments pour fabriquer une arme, ils apparaîtront dans les cases Platform (Base), Operator (opérateur) et Ammo (munitions). Amenez la main sur la clef à molette et appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour fabriquer l'arme.

Vous pouvez continuer ensuite à fabriquer d'autres armes, tant que vous avez suffisamment de bons éléments.

Pour assembler les armes en mode Expert:

Utilisez la **touche de direction** pour amener la main sur un élément (vous pouvez amener la main sur les flèches Haut et Bas et appuyer sur une des **touches A, B ou C** pour faire défiler la liste des éléments).

2. Appuyez sur une des **touches A, B ou C** pour placer l'élément dans la case correspondante (Base, opérateur ou munitions). Remplissez les trois cases (si un élément ne peut pas être placé dans la case choisie, vous entendrez le son "Unh").

3. Amenez la main sur la clef à molette et appuyez sur une des **touches A, B ou C**. Si les éléments que vous avez choisis peuvent constituer une arme, celle-ci apparaîtra en haut de l'écran (et les éléments disparaîtront des cases). Si les éléments ne peuvent être assemblés entre eux, vous entendrez le son "Unh".

Pour replacer un élément dans la liste:

Amenez la main dessus et appuyez sur une des **touches A, B ou C**.

Pour choisir une arme différente:

Amenez la main sur la flèche Haut ou Bas à côté du nom de l'arme actuelle. Appuyez sur une des **touches A, B ou C** jusqu'à ce qu'apparaisse celle que vous désirez. (Vous devez assembler les armes avant qu'elles ne soient disponibles).

Pour désassembler une arme:

Videz les cases Base, opérateur et munitions. Puis amenez la main sur le marteau et appuyez sur une des **touches A, B ou C**. Vous pouvez maintenant ré-utiliser les éléments ou les replacer dans la liste.

Les éléments

Il faut trois éléments pour faire une arme: une base, un opérateur et des munitions. Voici les éléments disponibles:

Bases: *Sèche-cheveux, arbalètes, cannettes, portionneurs à glace, lecteurs CD et caméras.*

Opérateurs: Élastiques, câbles et ballons.

Munitions: Boules de neige, charbons ardents, poivre, colle, superballes, BB, *corde, piles et flashes.*

Note: les éléments inscrits en italiques ne sont disponibles qu'en mode Expert.

Liste des armes

À vous de deviner les éléments nécessaires pour fabriquer chaque arme.

Arme	Base	Opérateur	Munitions
Fusil à charbon	_____	_____	_____
Lance-charbon	Portionneur	Câble	Charbon
Mortier à charbon	_____	_____	_____
Bazooka-neige	Sèche-cheveux	Élastique	Boules de neige
Lance-neige	_____	_____	_____
Mortier à neige	_____	_____	_____
Fusil à poivre	_____	_____	_____
Bazooka à poivre	_____	_____	_____
Lance-poivre	_____	_____	_____
Mortier à poivre	_____	_____	_____
Fusil à colle	Arbalète	Ballons	Colle
Bazooka à colle	_____	_____	_____
Lance-colle	_____	_____	_____
Mortier à colle	_____	_____	_____
Lance-superballe	_____	_____	_____
Mortier à superballe	_____	_____	_____
Grenade électrique	_____	_____	_____
Mode Expert seulement			
Fusil à corde	_____	_____	_____
Lance-corde	_____	_____	_____
Mortier à corde	_____	_____	_____
Fusil à ondes soniques	_____	_____	_____
Fusil à flashes	_____	_____	_____

Score

Pendant le jeu:

Ramasser un élément:

100 points

Frapper un voleur:

100 points

Heurter un bonhomme de neige: 50 points

Ramasser un pneu ou une pile bleue: 50 points

Sauver (ou perdre une maison):

Un écran Bonus apparaît lorsque vous êtes à l'intérieur d'une maison et que vous l'avez sauvée ou qu'elle est inondée:

Bonus Maison: 2000 points si vous sauvez la maison.

Bonus Douleur: 3000 points au maximum si l'indicateur de douleur est à fond. Le nombre de points exact dépend de la douleur infligée.

Bonus d'armes: 100 points pour chaque type d'arme utilisé sur les voleurs pendant qu'ils pillaient la maison.

Bonus de pièges: 100 points à chaque fois qu'un voleur s'est pris dans un de vos pièges en pillant la maison.

Fin du jeu:

Vous pouvez obtenir des bonus supplémentaires lorsque le jeu se termine:

Bonus pour les maisons restantes: 1000 points par maison non pillée.

Bonus de voisinage:

10.000 points si vous sauvez les cinq maisons.

Quelques conseils de Kevin...

- Les éléments cachés dans les bonshommes de neige changent à chaque fois que vous sortez d'une maison. Certains ne renferment aucun élément.
- En mode Expert, Harry et Marv rentrent dans les maisons dans un ordre différent à chaque fois que vous jouez.
- Piégez les maisons avant que les voleurs n'y entrent (ils ne tombent dans les pièges que lorsque vous êtes dans la maison avec eux).
- Cherchez à rassembler les éléments d'armes dont vous avez besoin le plus vite possible. Assemblez ensuite vos armes et essayez d'avoir un maximum de munitions d'avance.
- Faites des essais avec les éléments pour savoir comment fabriquer chaque arme.
- En mode Débutant, désassemblez une arme lorsque vous n'avez plus de munitions, puis sortez de l'écran d'inventaire des armes. Lorsque vous y retournerez, vous pourrez réassembler une autre arme en gardant la même base et le même opérateur si vous avez les munitions nécessaires.
- Chaque base a un rayon d'action différent. Trouvez et utilisez la meilleure base pour chaque arme.
- Les opérateurs et les munitions vont par paire. Par exemple, vous avez besoin de ballons pour contenir la colle, et vous avez besoin de câble pour électrifier les charbons ardents.
- Dès que tombez à court de munitions, changez d'arme. Ne vous laissez pas prendre désarmé!
- Les dommages causés par les armes ne durent qu'un temps, mais certaines sont plus puissantes que d'autres.

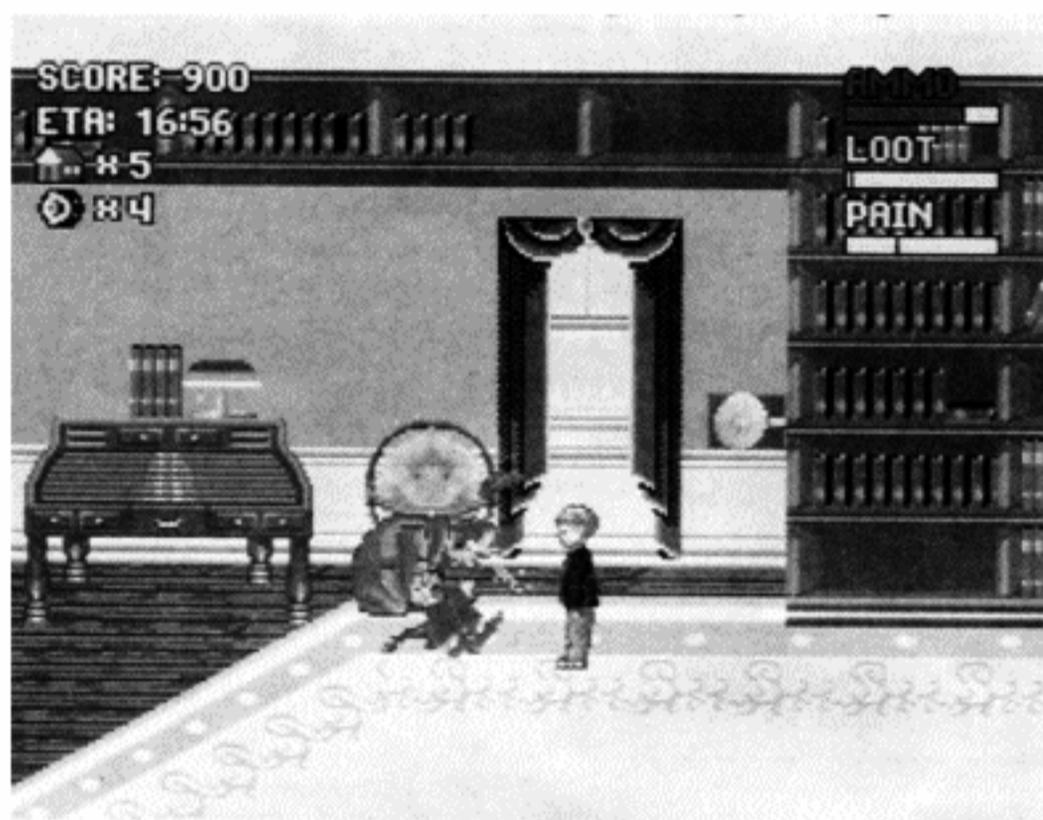
LA LIGNE DE MAITRE SEGA

TÉL. : (1) 47 79 23 45

Les maisons

La Mansion

Il s'agit de la maison de Kevin. Elle a une super chaîne stéréo, plein de meubles ultra-chics et une tarentule géante pour la garder!



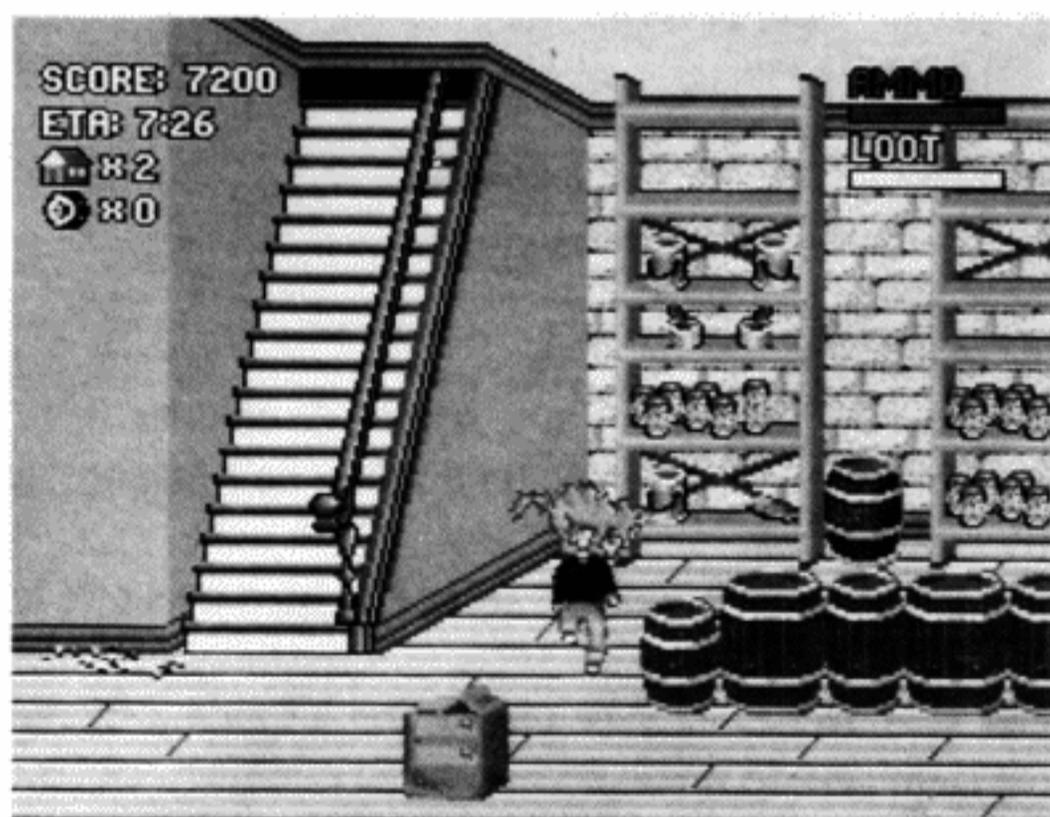
La maison ultra-moderne

Elle est pleine de chromes et d'électronique Hi-Tech. Vous pouvez utiliser l'ascenseur en appuyant sur la touche de direction vers le HAUT ou le BAS. Le robot qui assure la protection a une drôle de façon de traiter les cambrioleurs, quels qu'ils soient – y compris Kevin



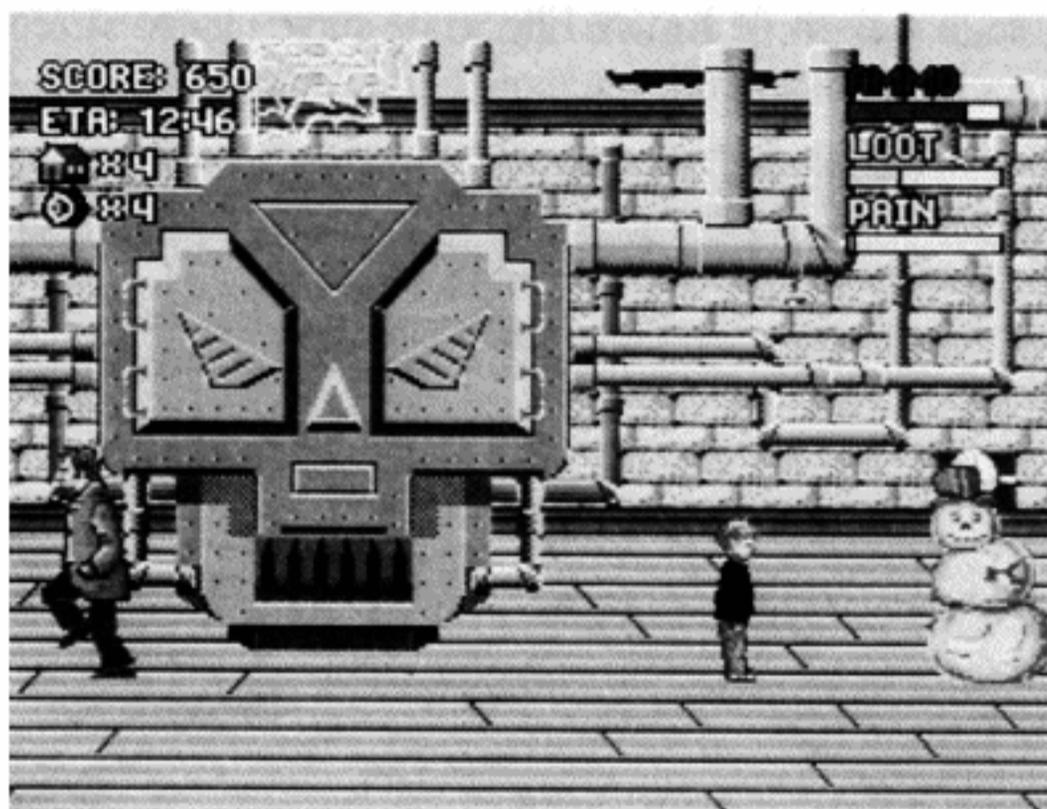
La maison de campagne

Cette confortable résidence est pleine de trésors anciens, de la cave au grenier. Si le chat vous attaque, agitez la touche de direction dans tous les sens pour vous en débarrasser!



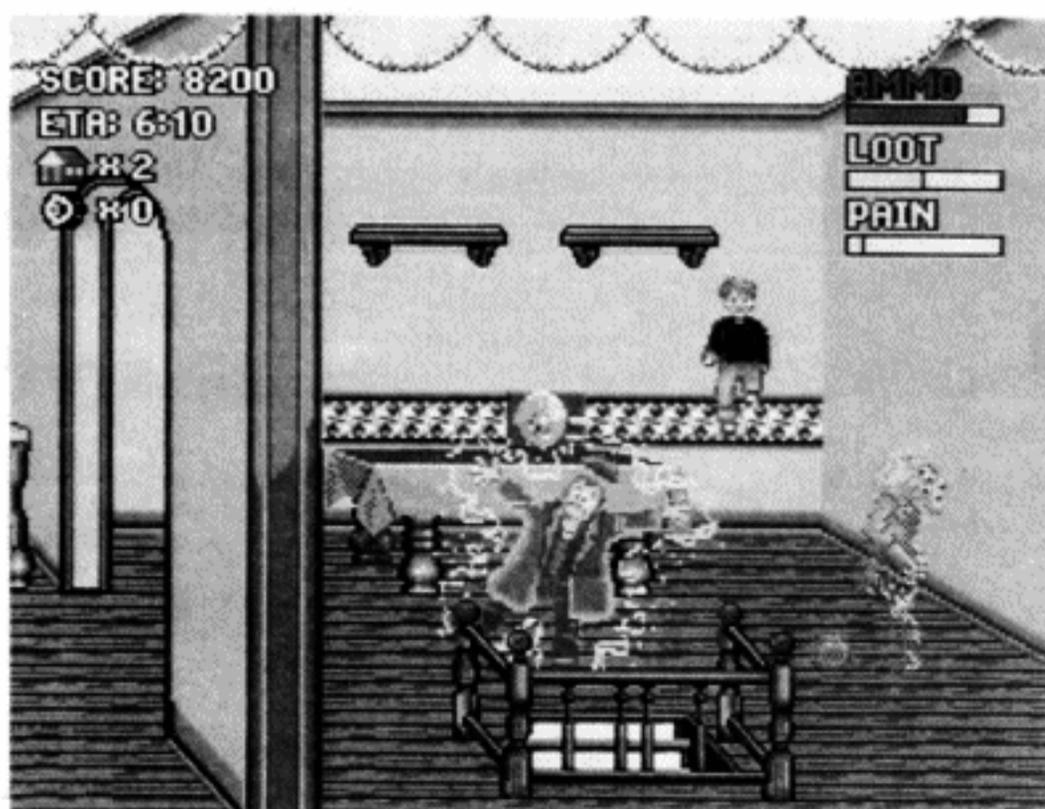
La vieille maison

Cette survivance des temps passés est plus une ruine qu'une relique. Attention où vous mettez vos pieds, car les planchers sont peu fiables!



La maison coloniale

Essayez d'aller en haut de cette imposante bâtisse. Avec ses cinq étages, vous êtes sûr de trouver au moins un ou deux fantômes!



Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- 1) Ne pas mouiller.
- 2) Ne pas plier.
- 3) Ne pas soumettre à des chocs violents.
- 4) Ne pas exposer au soleil.
- 5) Ne pas abîmer.
- 6) Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- 7) Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

. Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

. Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.

. Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte. N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran

LA LIGNE DE MAITRE SEGA
TÉL. : (1) 47 79 23 45



BIO HAZARD BATTLE

TWISTED, TOXIC MUTOIDS ON THE RAMPAGE!

Grotesque biological horrors terrorize the planet Avaron. Command Plasma Rings, Implosion Pods, and Seeker Lasers to blast mutoids into oblivion. Aim white-hot fireballs at mega amoebas and nuclear crabs. Cut down poisonous electro-worms and gut-grabbing insects.



Scream down cavernous mineshafts. Dive to the ocean floor. Pierce the defenses of the Biowar Lab complex, piloting your ship to the lab's core. There the unspeakable awaits.

-  Battle awesome bio-beasts through 8 levels of stunning graphics and non-stop bone-rattling action!
-  Choose between 4 Bioship fightercraft – each with 4 completely different weapons systems.
-  Ingest Energy Seeds to power your ship and fight the horrors of a biogenetic nightmare.



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)

672-0874-05