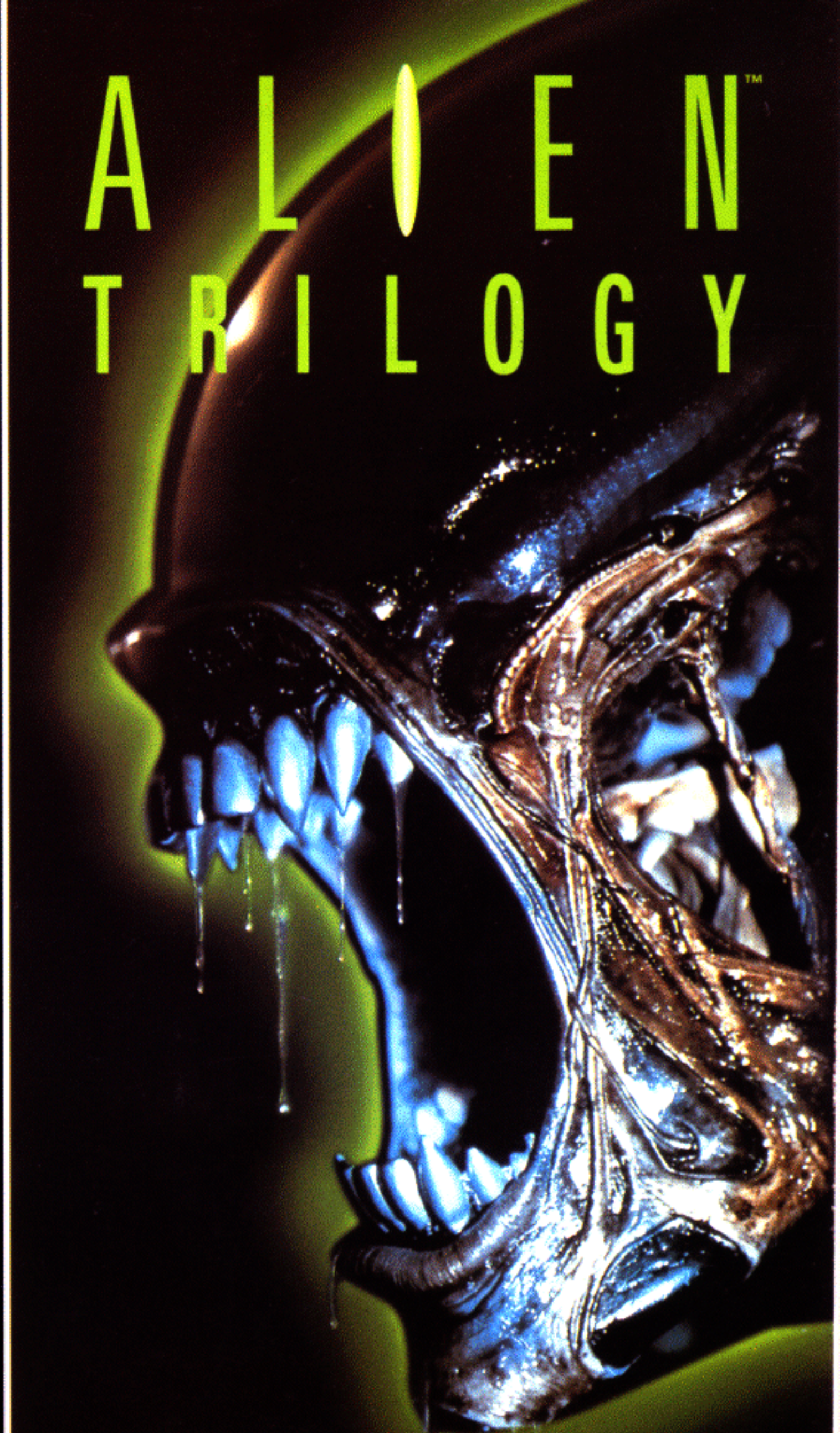
SEGA™

SATURN™

ALIEN™ TRILOGY



FOX INTERACTIVE

Acclaim®

COMPACT disc

INSTRUCTION MANUAL

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

SEGA™

MANUEL POUR ALIEN™ TRILOGY SATURN™

POUR COMMENCER

1. Installez votre Sega Saturn™ en suivant les instructions de votre manuel. Branchez le Control Pad 1.

REMARQUE: Alien™ Trilogy a été conçu pour un seul joueur.

2. Placez le CD-ROM Alien™ Trilogy, étiquette vers le haut, sur le plateau du lecteur de CD et refermez le couvercle.

3. Allumez votre téléviseur ou moniteur ainsi que la Sega Saturn™. Le logo Sega Saturn™ apparaîtra à l'écran (si rien ne se passe, éteignez tout et assurez-vous que tout est bien configuré avant de rallumer votre système).

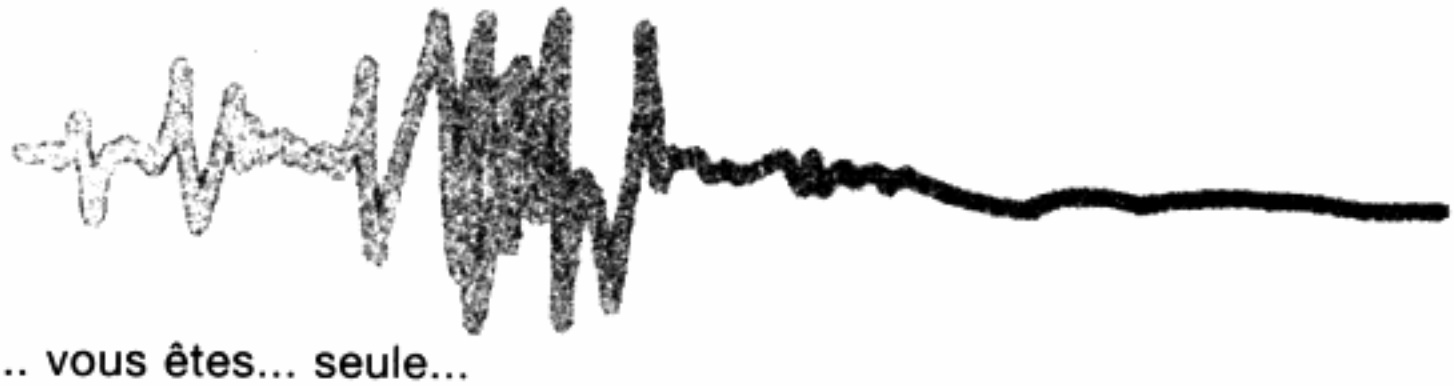
4. Si vous souhaitez interrompre la partie en cours ou que la partie est terminée, appuyez sur le bouton Reset sur la Sega Saturn™ afin d'afficher le panneau de contrôle à l'Ecran.

IMPORTANT: votre CD Sega Saturn™ contient un code de sécurité permettant au disque d'être lu. Assurez-vous que le disque est propre et manipulez-le avec soin. Si votre système Sega Saturn™ n'arrive pas à lire le disque, retirez-le et essuyez-le doucement, en partant du centre du disque vers le bord.

HISTOIRE

Dans un futur proche, la colonisation de l'espace est devenue une véritable routine. Le concept désuet de nations n'est plus qu'un lointain souvenir. Tous les humains appartiennent à une organisation unique: la Compagnie. La Compagnie crée et répond à tous les besoins matériels. Toute activité humaine est à son service. Même les forces armées sont privatisées et ont juré loyauté aux intérêts de la Compagnie. Dans son ensemble, l'humanité a survécu à cette ère de conquête interplanétaire. Mais aujourd'hui, une multitude d'œufs parasites extraterrestres menacent l'existence même de la race humaine. La Compagnie veut conserver ces œufs en vie pour créer une arme secrète. Les Aliens démoniaques peuvent-ils être détruits? Ou la Reine des Reines parviendra-t-elle à concevoir une nouvelle génération maléfique dans les entrailles mêmes des malheureuses populations planétaires? C'est à vous que revient la lourde tâche de sauver l'humanité.

Vous êtes le Lieutenant Ripley, spécialiste des aliens. Vous êtes à des millions de kilomètres de chez vous. Vos marines viennent d'être massacrés dans une embuscade tendue par les aliens. A présent la colonie toute entière de la planète LV426 est menacée par les aliens pondeurs et par la Reine des Reines. Vous aurez besoin de toute l'aide que la compagnie pourra vous apporter... dommage qu'elle travaille contre vous! Dans le rôle de Ripley, vous en viendrez bientôt à maudire le jour où vous avez entendu parler de la Compagnie! Mais pour l'instant, vous devez vous concentrer... épier chaque mouvement... écouter chaque son... si les battements de votre cœur ne vous en empêchent pas! Du calme, Ripley... un pas à la fois.



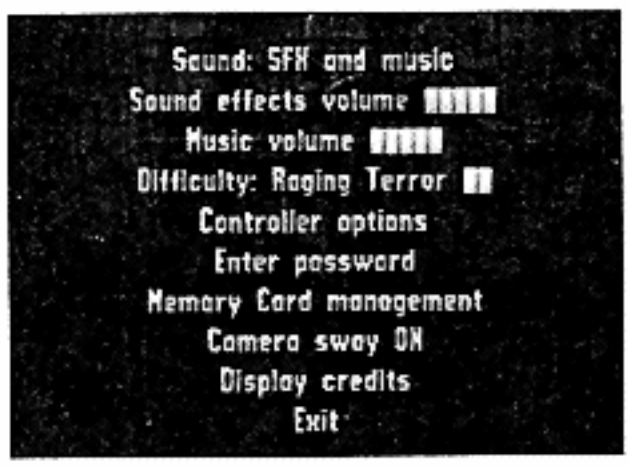
... vous êtes... seule...

POUR COMMENCER

Après la séquence de présentation, l'écran titre d'ALIEN™ TRILOGY apparaît. Vous pouvez appuyer sur Start à tout moment pendant la présentation afin de faire apparaître l'écran titre. Vous verrez l'écran titre accompagné de START GAME (COMMENCER LE JEU). Pour commencer à jouer avant ou après avoir configuré vos options, mettez START GAME en surbrillance et appuyez sur Start. Pour configurer les OPTIONS, mettez OPTIONS en surbrillance et appuyez sur Start.

Pour retourner à un écran précédent, appuyez sur le BOUTON C.

OPTIONS



Pour régler les options, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le bouton D pour mettre l'option désirée en surbrillance et vers la GAUCHE ou la DROITE pour passer à la configuration préférée. Pour commencer le jeu, mettez Exit en surbrillance et appuyez sur le BOUTON A.

SON

En appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE, vous configurerez le son pour MONO ou STEREO.

VOLUME SONORE

Réglez le volume des effets sonores en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur le bouton-D pour augmenter ou baisser la configuration sonore.

VOLUME MUSIC

Réglez le volume de la musique en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur le bouton-D pour augmenter ou baisser le volume.

DIFFICULTE

Réglez le niveau de difficulté du jeu en choisissant entre Acid Rain /Pluie acide (Mauviette), Raging Terror / Furieuse terreur (Type moyen) et Xenomania (Prépare-toi à mourir).

OPTIONS DE COMMANDES

Parmi les 4 configurations de bouton présélectionnées, choisissez celle qui s'adapte le mieux à votre style de jeu. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le bouton-D pour sélectionner la configuration des commandes. Appuyez sur le bouton START ou A pour retourner à l'écran des OPTIONS.

ENTRER UN MOT DE PASSE

Utilisez cette option pour entrer un mot de passe qui vous permet de recommencer le jeu au début du niveau correspondant à ce mot de passe. Pour entrer votre mot de passe, appuyez sur le bouton-D pour mettre une lettre en surbrillance et sur le BOUTON A pour l'enregistrer. Pour effacer une lettre, mettez en surbrillance [DELETE/EFFACER], et appuyez sur le BOUTON A. Après avoir terminé de taper votre mot de passe, mettez en surbrillance [ACCEPT/ACCEPTER] et appuyez sur le BOUTON START ou A pour commencer à jouer. Si vous désirez quitter cette option sans taper un mot de passe, mettez en surbrillance [QUIT/QUITTER] et appuyez sur le bouton START ou A.

BACKUP MEMORY CARTRIDGE OPTIONS

Ce menu d'options vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée.

Votre Sega Saturn™ détecte automatiquement la présence d'une cartouche de mémoire. Pour charger une partie sauvegardée, mettez LOAD GAME (charger une partie) en surbrillance et appuyez sur le BOUTON START ou A. A partir de la liste des parties préalablement sauvegardées, vous pouvez alors mettre en surbrillance la partie désirée et appuyer sur le BOUTON START ou A. Votre partie sera lancée.
Si tous les espaces de sauvegarde sont pleins, vous pouvez effacer une partie préalablement sauvegardée ou supprimer TOUTES les parties d'Alien™ Trilogy en mettant DELETE FILE en surbrillance et en appuyant sur le BOUTON START ou A. Il vous faut confirmer votre commande d'annulation d'un espace en mettant YES (oui) en surbrillance et en appuyant sur le bouton START ou A.

Si vous désirez effacer tout le contenu de la cartouche de mémoire, vous pouvez sélectionner FORMAT (formater) et appuyer sur le bouton START. Confirmez votre décision en sélectionnant YES et appuyez sur le bouton START.

MOUVEMENTS DE CAMERA / CAMERA SWAY

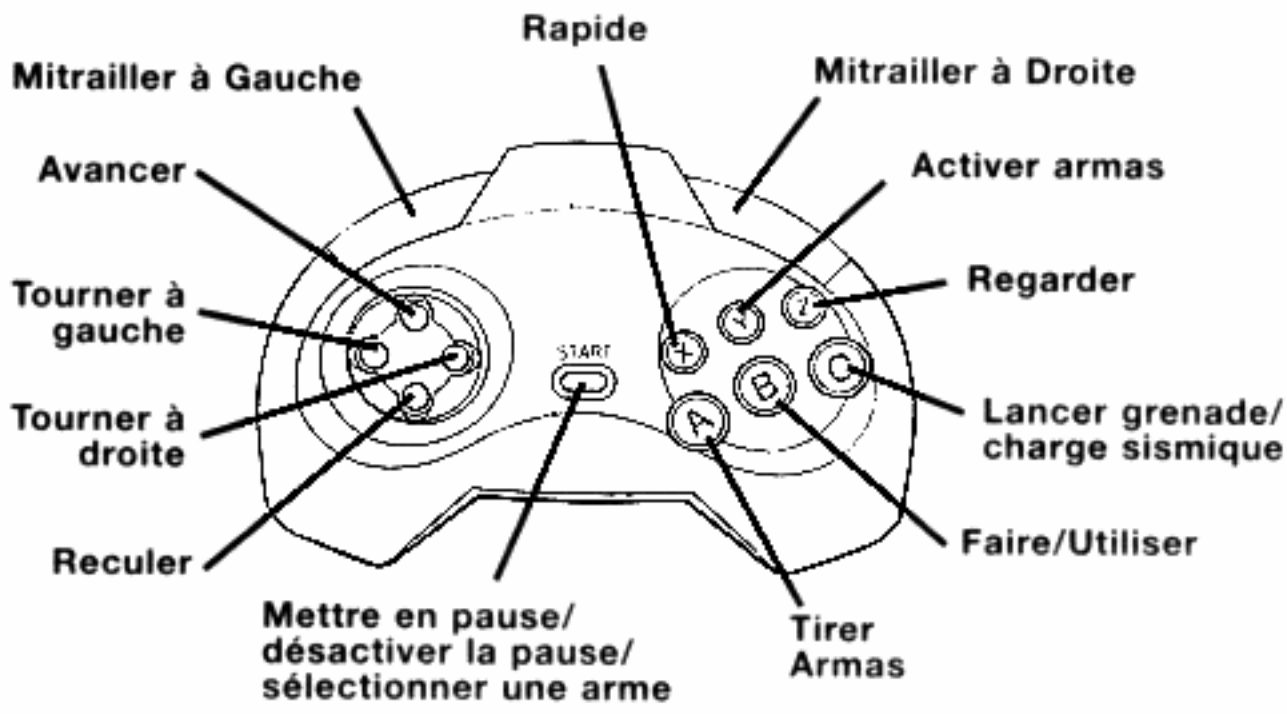
Choisissez de jouer avec ou sans les mouvements de caméra tout à fait réalistes.

SORTIE / EXIT

Lorsque vous avez terminé de configurer les options, mettez EXIT (sortie) en surbrillance et appuyez sur le bouton START pour retourner au menu principal à partir duquel vous pourrez choisir START GAME (commencer la partie) pour commencer à jouer.

COMMANDES PAR DEFAUT

Pour retourner à l'écran titre à tout moment: A, B, C et BOUTON START.



ACTION:

Ce bouton B effectue différentes actions, selon la situation dans laquelle vous vous trouvez. Si vous êtes devant une porte, appuyez ce bouton pour l'ouvrir. Si vous êtes devant un panneau de contrôle ou un panneau électrique, appuyez pour les activer.

TIRER:

Appuyez sur ce bouton pour tirer avec l'arme sélectionnée. Les armes tirent dans la direction vers laquelle vous regardez.

OUVRIR LES PORTES

Tout en parcourant le monde d'Alien™ Trilogy, vous rencontrerez plusieurs types de portes que vous devrez ouvrir. Pour certaines d'entre elles, vous aurez besoin de panneaux de contrôle pour les activer. Elles peuvent être ouvertes en appuyant sur le bouton DO/USE (Faire/Utiliser).

ACTIVER/DÉSACTIVER LES ARMES

Pendant la partie, activez les armes que vous désirez en appuyant sur le bouton Y.

ASCENSEURS

Beaucoup d'endroits auxquels vous accéderez contiennent des ascenseurs, dont certains ne peuvent être activés que par un interrupteur ou un panneau de contrôle. Certains seront évidents à repérer, d'autres moins.

LE MONDE D'ALIENS...

LE PANNEAU D'AFFICHAGE DE VOTRE STATUT

Ceci est votre lien direct avec la réalité, et votre seul espoir de sortir de cette mission en vie. Surveillez-le bien pour recueillir des informations vitales sur le statut actuel de votre santé, de vos armes, les aliens détectés et les objets de l'inventaire.

1. ARME ACTUELLE

L'arme que vous avez sélectionnée apparaît dans votre main.

2. MUNITIONS

Le nombre de coups qu'il vous reste est affiché en bas à gauche de votre écran.

3. ENERGIE

Votre énergie est mesurée par un compteur chiffré et un graphique situés en haut à droite de l'écran. Lorsque le chiffre atteint zéro, vous avez perdu!

4. ARMURE

L'état de votre armure est affiché sous votre niveau d'énergie. Le panneau devient rouge lorsque vous êtes attaqué. Plus vous prenez de coups, plus l'armure se détériore, jusqu'à ce qu'elle soit inutile et qu'elle disparaisse du panneau.

5. CHARGES SISMIQUES

Le nombre de charges sismiques (Seismic Survey Charges) qu'il reste est affiché sous votre niveau d'énergie.

PICK-UPS

ARMES ET PICK-UPS D'ARMES

Dans le rôle du Lt. Ripley, vous commencez le jeu avec un pistolet automatique standard 9mm. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous tomberez sur différentes armes ou différents éléments que vous pourrez utiliser comme armes. Pour ramasser une arme ou des munitions, marchez dessus. Un bruit vous indiquera que l'objet a été ramassé. Les munitions pour différentes armes peuvent être ramassées pendant que vous jouez. Le nombre maximum de munitions que vous pouvez transporter pour chaque arme peut varier. Vous pouvez transporter toutes les armes en même temps. L'arme sélectionnée apparaît à l'écran dans vos mains. Il existe deux façons de passer en revue les armes disponibles:

• Appuyez sur le BOUTON START pour mettre le jeu en pause et appeler l'écran de sélection en pause. Pour sélectionner une de ces armes, appuyez vers le HAUT ou vers le BAS pour les passer en revue, puis appuyez sur le bouton START ou le bouton A lorsque l'arme que vous désirez est en surbrillance.

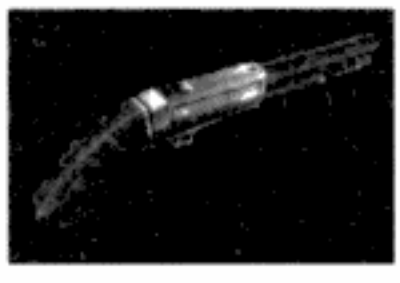
• Vous pouvez changer d'arme pendant le jeu en appuyant sur le BOUTON Y jusqu'à ce que l'arme désirée apparaissent entre vos mains.

CHARGES SISMIQUES

Ces appareils explosifs peuvent raser une zone toute entière! Vous pouvez les lancer en appuyant sur le BOUTON C avec n'importe quelle arme, SAUF le fusil à impulsions (qui tire des grenades lorsque vous appuyez sur ce bouton). Plus un ennemi est près d'une charge sismique, plus il sera endommagé. Attention! La charge sismique peut aussi être un objet utile pour trouver des zones cachées, mais si elle explose trop près de vous, vous souffrirez beaucoup!

CHARGEUR 9MM

Munitions par défaut. C'est la configuration de munition la plus remplie mais la moins puissante. Ramassez des munitions supplémentaires lorsque vous le pouvez. Vous pouvez tirer jusqu'à 150 coups, le nombre de balles pouvant varier d'un chargeur à l'autre.



FUSIL

Il est plus puissant que le pistolet 9mm et vous permettra de causer plus de dégâts à vos ennemis, ainsi que de vous débarrasser de certains objets qui vous bouchent le passage et que le 9mm ne peut détruire.

CARTOUCHES DE FUSIL

Les cartouches sont rassemblées en groupe de 10. Vous pouvez transporter jusqu'à 100 cartouches.

FUSIL À IMPULSIONS

Cette arme dévastatrice vous sert à la fois de fusil et de lance-grenades. Sa puissance est destructrice. Vous pouvez récupérer les chargeurs pour le fusil et les grenades pour le lance-grenades intégré.

CHARGEURS DE FUSIL À IMPULSIONS

Chaque chargeur contient un nombre de balles différent. Vous pouvez détenir un maximum de 999 coups à la fois.

GRENADES À IMPULSIONS

Ces grenades sophistiquées soufflent des murs, des portes et toute chose vivante, mais elles doivent être utilisées avec précaution: si vous vous trouvez trop près de l'explosion, vous vous ferez souffler en même temps! Les joueurs peuvent transporter jusqu'à 20 grenades à la fois.

LANCE-FLAMMES

Faites griller quelques œufs d'Aliens dans une explosion de gelée de nitro! Le lance-flammes ne contient qu'une seule recharge de carburant à la fois et vous pouvez tirer jusqu'à 500 décharges de feu.

CARBURANT POUR LANCE-FLAMMES

Lorsque votre carburant est au plus bas, ramassez une recharge pour remplir votre réservoir.

FUSIL INTELLIGENT

Cette énorme mitraillette est l'arme la plus puissante dont vous pouvez disposer. Elle vous permet de tirer sur plusieurs ennemis à tout moment!

CHARGEURS DE FUSIL INTELLIGENT

Chaque chargeur contient 100 coups. Les joueurs peuvent porter jusqu'à 10 chargeurs.

PICK-UPS UTILES

AUTO-CARTE

Utilisez cet appareil pour repérer votre progression parmi les épreuves qui vous attendent. L'auto-carte indique votre position par rapport à votre entourage et affiche la position des portes (lignes vert vif) et caisses (carrés vermeil). Lorsque l'auto-carte est activée, vous pouvez appuyer sur le BOUTON A pour agrandir l'image et voir de plus près les moindres détails. Appuyez à nouveau sur le BOUTON A pour retourner à l'échelle normale. Veuillez noter que certaines zones n'apparaîtront pas sur l'auto-carte.

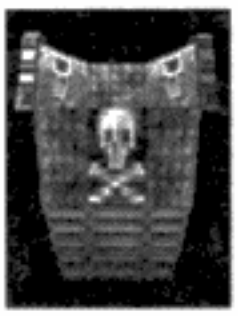
BATTERIE

Ramassez les batteries chaque fois que vous le pouvez. Elles vous aident à ouvrir les portes et à activer les sas de sortie des panneaux de contrôle à double largeur.

PICKUPS DE SANTÉ

BOTTES ANTI-ACIDE

Elles vous permettent de traverser impunément des zones d'acide.



GILET ANTI-ACIDE

Il protège la partie supérieure de votre corps mais pas les bras.

UNIFORME BLINDÉ

Il vous offre une protection corporelle complète tant que son pouvoir de protection dure.

DÉCHARGE D'ADRÉNALINE

Vous injecte une décharge d'énergie pure de 200%.

HYPO-PACK

Il restaurera votre énergie à 100% et vous rendra invulnérable pendant 20 secondes.

TROUSSE MÉDICALE

Lorsque vous la ramassez, elle augmentera votre niveau d'énergie de 20%.

BANDES "DERM"

Elles vous fourniront 1% d'énergie supplémentaire.

OPTIONS DURANT LE JEU

Vous pouvez activer les écrans suivants à tout moment durant le jeu en appuyant sur le BOUTON START, ce qui mettra la partie en pause, puis en mettant Options en surbrillance et en appuyant sur le BOUTON A. Pour mettre en surbrillance l'option désirée, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le bouton D et sur le BOUTON A pour la sélectionner.

- Pour retourner à la partie, appuyez sur le bouton START.

VOLUME DES EFFETS SONORES:

Changer le volume des effets sonores en appuyant sur le BOUTON A. Vous augmenterez ou diminuerez ainsi le compteur.

VOLUME DE LA MUSIQUE:

Changer le volume de la musique numérique en appuyant sur le BOUTON A. Vous augmenterez ou diminuerez ainsi le compteur.

QUITTER LE JEU:

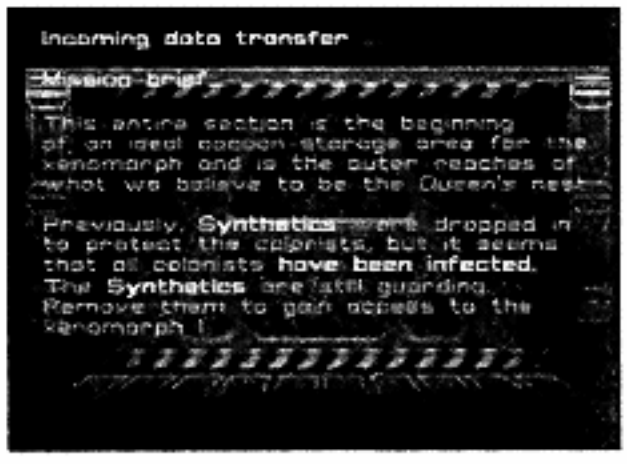
Pour quitter la partie en cours et retourner à l'écran du menu principal, appuyez sur le BOUTON A. Choisissez YES (OUI) ou NO (NON) en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur le BOUTON D, puis appuyez sur le BOUTON A.

SECTIONS DE JEU

ALIEN™ TRILOGY est divisé en trois sections principales. Chacune d'elles comprend ses propres défis que vous vous efforcerez de relever. Vous devez terminer tous les niveaux d'une section avant de pouvoir passer à la suivante.

ECRANS INSTRUCTIONS DE MISSION

Avant chaque mission, vous verrez un écran contenant les détails de vos objectifs immédiats. Vous devez essayer d'atteindre le maximum d'objectifs. Si vous n'exécutez pas une mission d'une manière satisfaisante, vous devrez retourner au début de la mission et recommencer. Par contre, si vous remplissez votre mission avec brio, vous serez récompensé par un niveau bonus plein de pick-ups utiles!

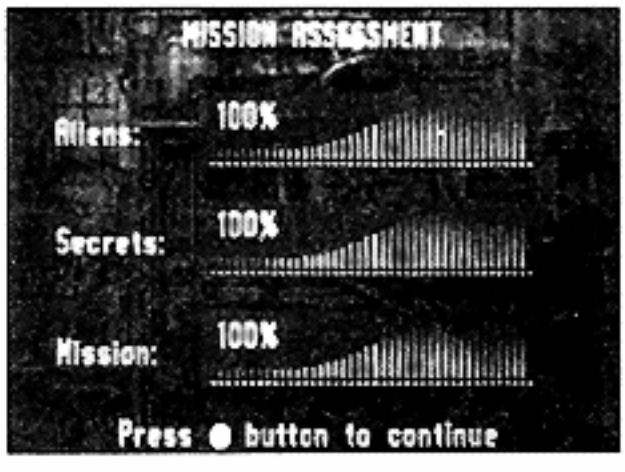


OPTIONS ENTRE LES NIVEAUX

A la fin d'un niveau, on vous donnera un mot de passe. Notez-le si vous voulez revenir à ce point plus tard. Si vous avez une cartouche de mémoire SONY, vous pouvez aussi sauvegarder votre partie ici.

ÉCRAN ÉVALUATION DE MISSION

A la fin de chaque niveau, vous verrez l'écran Évaluation de Mission. Il affiche le nombre d'ennemis tués, le nombre de zones secrètes découvertes, et le pourcentage atteint dans l'accomplissement de votre mission.

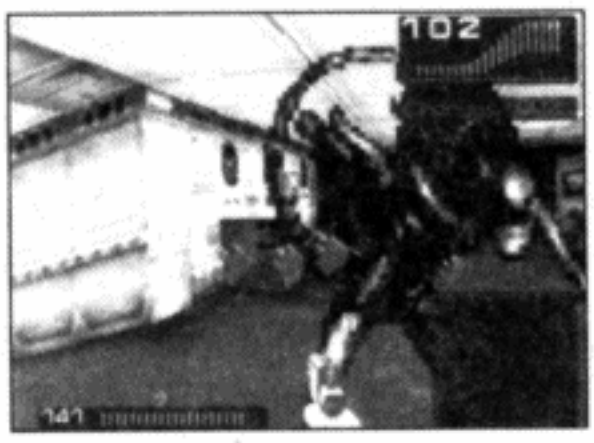


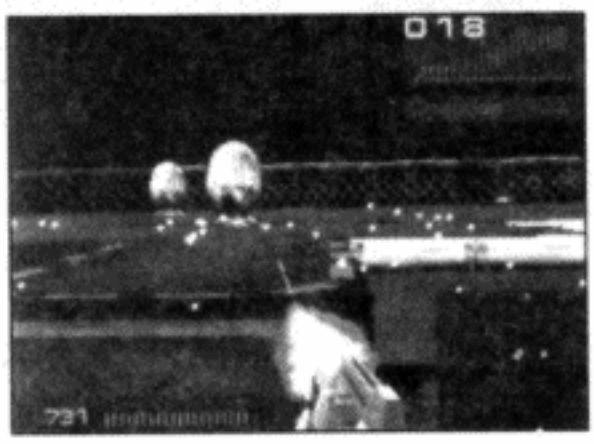
MISSIONS:

Les trois principales sections du jeu, ainsi que quelques zones dangereuses que vous devrez apprendre à maîtriser sont détaillées brièvement ci-dessous

LV426 COLONY COMPLEX (COMPLEXE COLONIAL LV426)

- **Entrée**
- **Complexe Extérieur**
- **Atmosphere Processor**



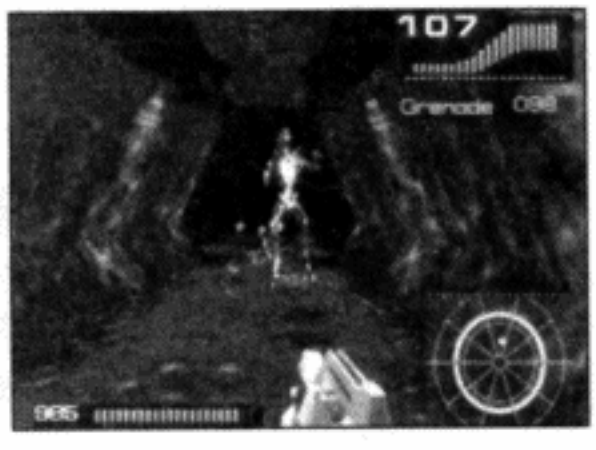


C'est ici que tout commence. Vos terribles épreuves dans le Complexe Colonial LV426 vous feront passer de l'horreur de la périphérie extérieure au cœur même du danger!

• Entrée • Complexe Extérieur • Salles de Récréation • Laboratoire Médical • Garage • Sous-Niveau du Processeur d'Atmosphère • Second Sous-Sol du Processeur d'Atmosphère • Tanière de la Reine

PRISON

- **Espace de séjour**
- **Tour de Réunion**
- **Moule de plomb**



C'est sur cette planète-prison que finit tout le rebut criminel. C'est l'ultime refuge de ceux qui sont nés avec la poisse et qui représentent maintenant votre dernière chance de survie. La prison a été complètement isolée par la Compagnie qui l'a laissée aller à la dérive dans l'espace, sur une planète autrefois vitale mais dont l'infrastructure est, à présent, en train de se détériorer. Les prisonniers ont survécu en cultivant un sens de la solidarité très poussé mais dangereusement précaire... jusqu'à l'arrivée de Ripley qui ne savait pas que les créatures clandestines qu'elle transportait n'étaient autres que des œufs aliens! Maintenant, elle est convaincue qu'elle doit à tout prix détruire ces aliens pour le compte de la Compagnie!

ESPACE DE SÈJOUR

• Cantine et Magasins • Tour de Réunion •Plomberie • Exploitation et Traitement de Minerais • Salle de Contrôle du Fourneau • Moule de Plomb • Tanière de la Reine

VAISSEAU SPATIAL ABANDONNÉ

• **Chambre du pilote**

• **Secrets**

• **Tunnels**

Le vaisseau alien où tout a commencé! Ripley doit fouiller cet énorme vaisseau de fond en comble pour essayer de trouver l'ultime Reine!

• **Tunnels** • **Chambre du Pilote** • **Canyons et Catacombes** • **Secrets** • **Ascenseurs**

ENNEMIS

ALIENS

Ce sont les monstres aliens que vous devrez affronter. Ils disposent de degrés de puissance différents et vous aurez besoin de différentes puissances de feu pour vous en débarrasser. Soyez toujours sur vos gardes!

EMBRYON QUI FAIT ÉCLATER LA POITRINE

ALIEN ADULTE

EMBRYON QUI S'ACCROCHE AU VISAGE

GUERRIER

BEBE ALIEN

REINE

ENNEMIS APPARTENANT A LA COMPAGNIE

La Compagnie espère rapporter les spécimens aliens vivants afin de créer une arme secrète. Pour atteindre ce but, la Compagnie va déchaîner des menaces humaines pour vous stopper. Soyez prudente, Lieutenant!

SOLDAT DE LA COMPAGNIE

RESPONSABLE DES ALIENS

SYNTHETIQUE DE LA COMPAGNIE

GARDE DE SECURITE

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.

Comptez un délai de 28 jours pour recevoir votre 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 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 RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIÈRE 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 location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim (infos, trucs, astuces, support technique), vous pouvez consulter :

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

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

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

NOTES

NOTES

SEGA SATURN™

CAPCOM®

Acclaim®

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England.
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.
DISTRIBUTED BY: SCANBOX DANMARK A/S, Hirsemarken 3, 3520 Farum, Denmark, Tel: 45 44996200.
DISTRIBUTED BY: HALIFAX S.R.L, Via G Labus 15 / 3, 20147 Milan, Italy

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

82011

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