



# INSTRUCTION MANUAL



featuring

*Nigel Mansell*



This game is Endorsed by  
Sega Enterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

# MEGA DRIVE



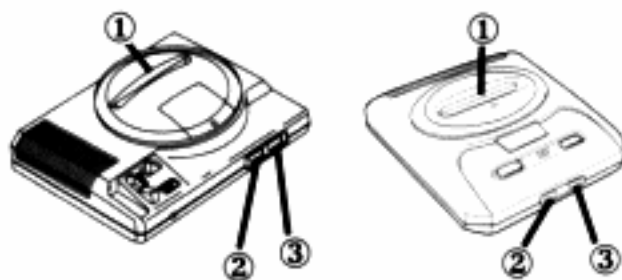
## Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System 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



## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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.

## ALLUMEZ VOTRE MOTEUR!

Vous êtes-vous déjà imaginé ce que vous ressentiriez si vous pilotiez une voiture IndyCar® ultra-perfectionnée à près de 300 kilomètres/heure?

Vous êtes-vous seulement déjà demandé quelles sont les qualités nécessaires pour devancer des pilotes chevronnés et être le premier à franchir la ligne d'arrivée?

Avez-vous jamais osé imaginer qu'un jour vous pourriez tester votre présence d'esprit et vos réflexes en participant aux courses automobiles les plus difficiles qu'il soit?

Stop! INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL vous propulse au cœur de l'action: au volant d'une IndyCar® personnalisée, fonçant vers la ligne d'arrivée au son des cris victorieux de votre équipe!

Du drapeau vert au drapeau à damiers, vous vivrez les courses d'Indycar à fond, tout comme Nigel Mansell, l'un des pilotes les plus célèbres du monde depuis plus de 15 ans!

Vos connaissances et votre instinct seront poussés jusqu'à l'extrême, lorsque vous conduirez sur les circuits les plus difficiles, des États-Unis jusqu'en Australie. Avec un

équipement personnalisé et une équipe d'experts pour vous seconder, sans parler des IndyCars® très perfectionnées et des pilotes déterminés à gagner que vous devrez affronter, vous vivrez une expérience des courses d'IndyCars® on ne peut plus authentique!

La course va commencer, et vous êtes en pole position. Votre cœur bat à cent à l'heure lorsque vous enfoncez le casque sur votre tête et attachez votre ceinture. L'odeur des fumées parvient à vos narines et le grondement de la foule ressemble à une douzaine de carburateurs.

Le drapeau vert est levé.  
Ready...Go!

### AVANT DE METTRE LE CONTACT CHARGEMENT:

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL comme indiqué dans le manuel d'instructions de votre Sega™ Mega Drive™.
3. Allumez votre console (ON). L'écran titre INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL apparaîtra.



## FAITES VROMBIR VOTRE MOTEUR!

INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL vous permet de choisir comment et où vous allez concourir! Utilisez le BOUTON-D pour mettre différentes catégories en surbrillance sur l'écran des options, et le BOUTON A, B ou C pour sélectionner l'une des possibilités suivantes:

### PLAYERS (JOUEURS):

Vous avez le choix entre 1 joueur (1-player), 1 joueur en écran divisé (1-player split), ou 2 joueurs (2-players) Un jeu pour un joueur vous permet de tester vos capacités de pilote en solo. Un jeu pour un joueur en écran divisé se joue sur un écran coupé au milieu par une ligne horizontale: votre voiture, dans la moitié supérieure affronte un pilote contrôlé par l'ordinateur (votre coéquipier, Mario Andretti!) et situé dans la moitié inférieure. En mode deux joueurs, vous vous mesurez à un ami.

### SOUND (SON):

Choisissez entre Effets sonores (Sound Effects) et Musique (Music).



### PASSWORD (MOT DE PASSE):

C'est ici que vous devez entrer votre mot de passe si vous participez à une compétition qui couvre la saison entière. Vous recevrez un mot de passe à chaque fois que vous terminez une course dans une compétition qui couvre la saison entière.

### RACE MODE (MODE COURSE):

Vous pouvez choisir entre mode Arcade ou Simulation. En mode Arcade, vous pouvez commencer à jouer sans régler les options vous permettant de personnaliser votre voiture. Le mode Arcade est rapide et très divertissant; il n'y a pas de drapeau jaune et les arrêts aux stands sont automatiques! Le mode Simulation est plus proche de la réalité des courses d'IndyCars®: vous pouvez personnaliser votre véhicule, vous devez obéir au drapeau jaune, et vous avez le contrôle des arrêts aux stands. Dans les deux modes, vous pouvez participer à des courses d'entraînement. Le mode Arcade est rapide et très divertissant, avec des arrêts aux stands automatiques.

### COMPETITION:

Vous pouvez choisir une seule course (single race) parmi les 15 circuits d'IndyCars® internationaux,



ou une saison complète (full season) et ainsi concourir sur tous les circuits. Lorsque vous avez effectué toutes vos sélections, mettez l'option EXIT (SORTIE) en surbrillance avec le BOUTON-D, et appuyez sur le bouton A, B ou C.

## LES CIRCUITS

INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL vous offre 15 circuits internationaux passionnants. Si vous participez à la saison complète, vous courrez sur tous ces circuits. Si vous avez choisi de ne participer qu'à une seule course, utilisez le BOUTON-D pour choisir l'un des circuits suivants (appuyez sur le bouton A, B ou C lorsque vous avez pris votre décision):

CIRCUIT	LONGUEUR DU CIRCUIT	TOURS EN MODE ARCADE	TOURS EN MODE SIMULATION
Surfers Paradise, Queensland, Australie	2.795 miles	4 tours	7 tours
Phoenix, Arizona, États-Unis	1 mile	10 tours	20 tours
Long Beach, Californie, États-Unis	1.59 miles	6 tours	11 tours
Milwaukee, Wisconsin, États-Unis	1 mile	10 tours	20 tours
Detroit, Michigan, États-Unis	2.1 miles	4 tours	8 tours
Portland, Oregon, États-Unis	1.95 miles	5 tours	9 tours
Cleveland, Ohio, États-Unis	2.369 miles	5 tours	9 tours
Toronto, Ontario, Canada	1.78 miles	5 tours	9 tours
Brooklyn, Michigan, États-Unis	2 miles	13 tours	25 tours
Lexington, Ohio, États-Unis	2.25 miles	5 tours	9 tours
Loudon, New Hampshire, États-Unis	1.058 miles	10 tours	20 tours

Vancouver, Colombie Britannique, Canada	1.677 miles	5 tours	10 tours
Elkhart Lake, Wisconsin, États-Unis	4 miles	3 tours	5 tours
Nazareth, Pennsylvanie États-Unis	1 mile	10 tours	20 tours
Monterey, Californie, États-Unis	2.214 miles	4 tours	8 tours

## PERSONNALISEZ VOTRE INDYCAR®

Il est maintenant temps de personnaliser votre véhicule, grâce aux six catégories d'options.

**MODIFY CAR (MODIFIER VOITURE):** vous permet de modifier cinq parties importantes de votre IndyCar®. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **MODIFIER VOTRE INDYCAR®**.

**DASHBOARD (TABLEAU DE BORD):** vous permet de décider laquelle des quatre informations suivantes vous voulez inclure à l'écran: compte-tours (revs), vitesses enclenchée (gears), carburant restant (fuel remaining) et tours restants (laps remaining).

**CONTROL (CONTRÔLES):** vous permet de choisir quels boutons de votre MEGA DRIVE™ correspondront aux fonctions suivantes:

accélérer (accelerate), freiner (brake), vitesse supérieure (upgear) et vitesse inférieure (downgear). Mettez une option de contrôle prédéfinie en surbrillance avec le BOUTON-D, puis appuyez sur le BOUTON A, B ou C pour sélectionner cette configuration.

**NAME ENTRY (NOM):** vous permet d'entrer votre nom afin que vous puissiez voir le total de vos points et vos résultats lors d'une saison de courses complète.

**MPH/Km/h:** vous permet de voir votre vitesse en miles par heure ou en kilomètres par heure.

**MANUAL/AUTO (MANUELLE/AUTOMATIQUE):** vous pouvez choisir entre un véhicule à transmission manuelle ou automatique.

Lorsque vous avez effectué toutes vos sélections, mettez l'option EXIT (SORTIE) en surbrillance avec le BOUTON-D, et appuyez sur n'importe quel bouton.





## **MODIFY YOUR INDYCAR® (MODIFIER VOTRE INDYCAR®)**

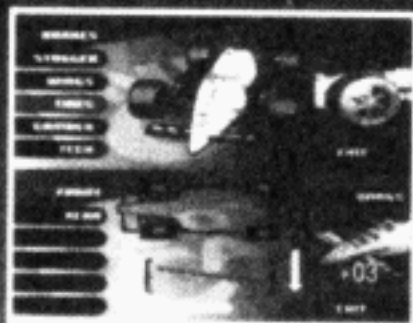
Si vous décidez de personnaliser votre IndyCar®, vous pourrez en modifier cinq parties importantes. Utilisez le BOUTON-D pour mettre la catégorie que vous désirez modifier en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON A, B ou C.

**BRAKES (FREINS)** vous pouvez choisir trois réglages différents: Soft (doux), Medium (moyens), ou Hard (forts). Les freins doux sont efficaces sur les circuits ovales, alors que les circuits plus complexes nécessitent des freins plus puissants. Appuyez sur le bouton A ou C pour passer en revue les trois réglages de freins. Appuyez sur le BOUTON B pour faire votre sélection.

**STAGGER (TAILLE DES PNEUS)** indique la taille de chaque pneu proportionnellement à celle des autres. Vous pouvez modifier la taille de chaque pneu d'un maximum de 0,4" (pouce). Sur les circuits ovales, la taille relative des pneus devrait être réglée de façon à ce que la voiture s'incline plus dans les virages. Par exemple, si l'ovale a des virages à gauche, le pneu arrière droit doit être un peu plus grand de façon à ce que la voiture penche légèrement vers l'avant et la gauche; la voiture s'inclinera ainsi dans les virages. Lorsque

vous réglez la taille des pneus de cette façon, vous devrez compenser leur usure en utilisant des pneus durs à l'extérieur et des pneus mous à l'intérieur. Ne choisissez pas des pneus de taille différente pour les circuits de rues. Appuyez vers le haut ou le bas sur le BOUTON-D pour sélectionner le pneu que vous désirez modifier. Appuyez sur le BOUTON A pour réduire la taille du pneu de 0,1" (pouce) ou sur le BOUTON C pour l'augmenter de 0,1". Une fois que vous êtes satisfait de votre sélection, appuyez sur le BOUTON B.

**WINGS (AILES)** détermine l'angle des ailes aérodynamiques à l'avant et à l'arrière de la voiture. Leur inclinaison peut aller de 3° à 18°. Une forte inclinaison de l'aile avant vous donnera une meilleure maniabilité. Une forte inclinaison de l'aile arrière empêchera la voiture de dérapier dans les virages et les courbes. Cependant, n'oubliez pas qu'une forte inclinaison des ailes augmente la résistance de la voiture, et donc que l'accélération et la vitesse



maximum seront moins importantes et que les pneus s'useront plus rapidement. À cause de tous ces facteurs, une forte inclinaison des ailes est idéale pour les circuits comportant de nombreux virages, mais pour les circuits ovales où la maniabilité est moins importante que la vitesse, choisissez une inclinaison plus faible. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le BOUTON-D pour sélectionner l'aile que vous désirez modifier. Appuyez sur le BOUTON A pour réduire l'angle d'inclinaison, ou sur le BOUTON C pour l'augmenter. Appuyez sur le BOUTON B une fois que vous êtes satisfait de votre sélection.

**TIRES (PNEUS)** pour chacun de vos pneus, vous pouvez choisir qu'il soit mou (soft), moyen (medium) ou dur (hard). Les pneus mous adhèrent mieux, ce qui permet une meilleure maniabilité et une meilleure accélération, mais ils s'usent plus vite. Utilisez des pneus mous pour les circuits de routes. Les pneus durs adhèrent moins, mais ils dureront plus longtemps. Comme l'accélération est moins importante que sur les circuits tortueux, utilisez des pneus plus durs sur les circuits ovales. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le BOUTON-D pour sélectionner le pneu que vous désirez modifier. Appuyez sur le BOUTON A ou C pour faire défiler

les trois types de pneus. Appuyez sur le BOUTON B lorsque vous êtes satisfait de votre sélection.

**CAMBER (ARC)** vous pouvez altérer les suspensions de chaque pneu, ce qui vous permet de survivre vers la gauche ou la droite. Vous pouvez modifier chaque pneu jusqu'à un maximum de 3°. Utilisez l'arc pour contrebalancer l'effet des ailes. La force descendante des ailes inflige une pression aux suspensions, et les pneus décollent du sol (du côté extérieur des pneus), ce qui provoque une usure importante et une perte de traction. L'arc change l'angle des pneus, et contre ainsi la pression vers le bas en augmentant la surface de contact du pneu avec la route. Lorsque vous courez sur un circuit ovale, vous devez choisir un arc plus élevé pour les pneus qui se trouvent du même côté que les virages. Par exemple, sur un circuit avec des virages à gauche, vous augmenterez l'arc des pneus gauches. Sur les circuits de

**TOURNER À  
GAUCHE/DROITE**

**FREINER**



**VITESSE SUPÉRIEURE,  
VITESSE INFÉRIEURE**

**ACCÉLÉRER**



routes avec des virages à gauche et à droite, choisissez un arc moins important, mais appliquez-le aux quatre pneus. Reportez-vous aux Pneus (Tires) de l'écran Tech. Lorsque la ligne est au centre du pneu, ce dernier aura une adhérence équilibrée. Appuyez vers le haut ou le bas sur le BOUTON-D pour sélectionner l'arc que vous désirez modifier. Appuyez sur le BOUTON A pour réduire l'arc et sur le BOUTON C pour l'augmenter. Appuyez sur le BOUTON B lorsque vous êtes satisfait de votre sélection.

## L'OPTION TECH

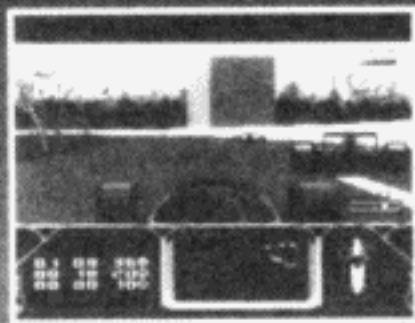
Si vous voulez voir l'impact d'une modification sur les forces physiques et aérodynamiques, choisissez l'option TECH. Des taches rouges indiquant l'adhérence des pneus et des flèches représentant les forces physiques vous aideront à vous faire une meilleure idée de l'effet que vos modifications ont sur votre véhicule. En bas de l'écran TECH, les flèches à l'avant et à l'arrière de la voiture indiquent la force vers le bas que subissent l'avant et l'arrière du véhicule. Plus la flèche est longue, plus cette force est forte. Une flèche sous la voiture indique la résistance qu'elle subit. Là encore, plus la flèche est longue, plus la résistance est forte. Entre ces flèches, vous pouvez voir une barre qui s'incline pour indiquer comment la force vers le bas est

distribuée. Par exemple, si l'extrémité gauche de la barre (l'avant de la voiture) est plus haute que la droite (l'arrière de la voiture), cela indique que la voiture a moins de "poids" à l'avant et qu'elle tournera donc moins bien. Si la barre est inclinée dans l'autre sens, il y a moins de "poids" à l'arrière du véhicule, et ce dernier aura tendance à déraper dans les virages. En haut de l'écran, vous pouvez voir une vue aérienne de la voiture. Vous y verrez le type de pneus choisi; vous pouvez reconnaître les différents types de pneus à leur couleur. L'adhérence des pneus est représentée par un rectangle à l'intérieur de ce pneu, symbolisant la force vers le bas qu'il subit.

## LE TABLEAU DE BORD

Pendant les courses, les informations suivantes seront affichées en face de vous:

- Vue aérienne du circuit, sur laquelle vous pourrez voir votre position et celle du leader de la course
- Temps de votre meilleur tour, du tour en cours, et le temps qui vous sépare de la voiture qui vous précède

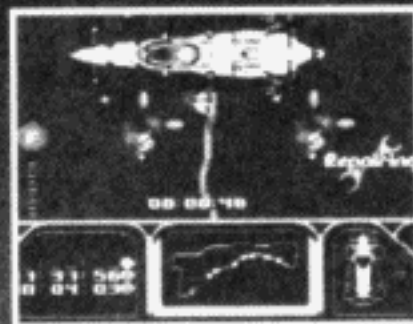


- Le nombre de tours que vous avez parcourus et votre position dans la course.
- Votre vitesse, en miles ou kilomètres par heure
- Votre jauge de carburant
- La vitesse qui est engagée (1ère, 2ème, etc)
- L'indicateur de dégâts de votre voiture.
- Vos tours.

## ARRÊTS AUX STANDS

Si votre jauge de carburant frôle le zéro ou si l'usure de vos pneus est critique, il est temps de faire un arrêt aux stands!

Vous pouvez vous arrêter aux stands autant de fois que vous le désirez dans chaque course, mais n'oubliez pas que chaque arrêt vous ralentit et que votre résultat final pourrait en être affecté!



## LES DRAPEAUX

Pendant une course, il y a de fortes chances que le starter utilise les différents drapeaux pour vous faire signe et communiquer avec

vous et les autres pilotes. Il signale également la reprise des conditions de course normales après un drapeau jaune.

### DRAPEAU VERT

Le drapeau vert indique le début d'une session d'entraînement, des essais ou d'une course.

### DRAPEAU JAUNE

Un drapeau jaune indique aux pilotes qu'ils doivent ralentir, se montrer prudents et garder leur position respective. Vous devez maintenir une vitesse minimum de 30 MPH afin d'éviter que les autres véhicules n'heurtent votre voiture par l'arrière. Si vous dépassez une autre voiture alors que le drapeau jaune a été montré, vous vous exposez à un drapeau noir (Reportez-vous à la partie DRAPEAU NOIR pour de plus amples détails).

### DRAPEAU NOIR

Si le drapeau noir est montré à une voiture de course, elle doit immédiatement se rendre aux stands. Si un pilote ignore ce drapeau noir, deux choses peuvent avoir lieu:

1. Le pilote ne bénéficiera pas des tours accomplis jusqu'à ce qu'il obéisse au signal.
2. Le pilote sera immédiatement

disqualifié de la course et son score annulé.

Dans Newman-Haas IndyCar® avec Nigel Mansell, vous risquez le drapeau noir si:

A. Vous dépassez alors qu'on vous a montré le drapeau jaune.

B. En mode Simulation, si vous ignorez la limite de vitesse de 100 MPH / 180 Km/h dans la voie des stands.

#### DRAPEAU BLANC

Le drapeau blanc indique aux pilotes qu'ils entament le dernier tour des essais ou de la course.



#### DRAPEAU À DAMIERS

Le drapeau à damiers indique la fin des essais ou de la course. Il sera montré au gagnant lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée, et ensuite à chaque voiture encore dans la course.



#### RÉSULTATS DES COURSES

À la fin de chaque course, les résultats apparaissent sur l'écran Résultats des courses. Des points sont accordés selon la position d'arrivée, le nombre de tours de circuit que vous ayez effectué en tête et le meilleur temps de qualification. Les points obtenus dans une course comptent pour votre classement général de la saison.



#### LES POINTS

Dans une saison complète, votre but principal est d'accumuler un maximum de points. Il n'est pas toujours nécessaire que vous gagniez chaque course, mais il est essentiel de toutes les finir pour obtenir des points précieux.

POSITION	POINTS
1ère	20
2ème	16
3ème	14
4ème	12
5ème	10
6ème	8
7ème	6
8ème	5
9ème	4
10ème	3
11ème	2
12ème	1
Meilleur temps de qualification	1
Max. de tours en tête	1

#### 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 "tel quel", 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. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO Division Acclaim™**  
31, Rue Louis Pasteur, 92200, Boulogne-Billancourt, France

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

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

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

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

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

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

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

The racing car and all depictions or likenesses thereof are the property of Newman Haas Racing. All Rights Reserved. IndyCar and the IndyCar Helmet Logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. Game design and software © 1994 Gremlin Graphics Software Ltd. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment © 1994 Acclaim Entertainment, All Rights Reserved.





DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR BUENA VISTA HOME VIDEO, SA, Edificio Gorbea, 3 C/Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 España

DISTRIBUTED BY SEGA OZISOFT PTY. LTD. Southern Cross Industrial Estate, 200 Coward St., Mascot, NSW 2020, Australia

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;

Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. Nos. 1,535,999; France No. 1,607,029

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.