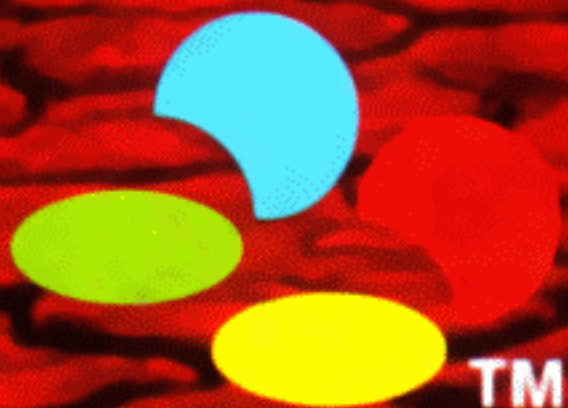


SNSP-AWKP-EUR

WARPOCK™



INSTRUCTION BOOKLET



TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



LTD. a subsidiary of
Acclaim Entertainment



LICENSED BY
Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

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

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM

ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



Nintendo

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

LE LIVRE

Une fois tous les millénaires, lorsque le soleil s'aligne avec la lune, le Maître du Mal envoie sur Terre son seul et unique fils, Warlock Le Sorcier, pour rassembler six anciennes pierres runiques qui ont été éparpillées dans le temps et sur les continents. Lorsque ces six pierres sont rassemblées, elles sont en possession du pouvoir ultime: le pouvoir de défaire la création! Le héros est un druide des années 80, chargé d'empêcher Warlock Le Sorcier de rassembler les pierres runiques et de répandre le chaos dans le monde. Vous devrez utiliser les pouvoirs hérités de vos ancêtres pour trouver les six pierres runiques avant le Sorcier, ou le monde sera à jamais plongé dans l'obscurité. Agissez avec prudence, car Warlock Le Sorcier fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous arrêter. Préparez vous à affronter des monstres et des démons de tous ordres... Bonne chance!



AVANT DE COMMENCER VOTRE QUÊTE...

CHARGEMENT:

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche WARLOCK™ comme indiqué dans le manuel d'instructions de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console (ON).



Lorsque l'écran titre de WARLOCK™ apparaît, vous aurez deux choix: BEGIN (Commencer) et PREPARATIONS (Préparations). Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance. Si vous ne choisissez aucune option, vous verrez défiler l'histoire de WARLOCK™. Pour commencer une partie immédiatement, appuyez sur le BOUTON START lorsque BEGIN est en surbrillance.

Pour configurer les options de jeu, utilisez le CONTROL PAD pour mettre l'option PREPARATIONS en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez alors apparaître un écran avec les quatre options de jeu. Pour sélectionner une option, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD afin de placer le curseur Orbe sur l'option que vous désirez modifier, puis appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour sélectionner ou changer l'option. MUSIC (MUSIQUE): choisissez d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la musique. STEREO (STÉRÉO): choisissez d'activer (ON) ou de désactiver le son stéréo (OFF). CONTROLS (CONTRÔLES): vous avez le choix entre quatre configurations du contrôleur. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour faire défiler les différentes configurations. Appuyez sur le BOUTON START pour quitter cette option et retourner à l'écran des options.

PASSWORD (MOT DE PASSE): à la fin de certains niveaux, le Livre vous donnera un mot de passe de cinq lettres, vous permettant de reprendre le jeu au début du niveau suivant sans avoir à recommencer au tout début du jeu. Après avoir sélectionné PASSWORD, le message suivant apparaîtra à l'écran: "INSCRIBE YE PASSWORD" (DONNEZ VOTRE MOT DE PASSE). Pour entrer un mot de passe, appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD jusqu'à ce que la lettre désirée soit affichée, puis appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour confirmer. Répétez ce processus



jusqu'à obtenir le mot de passe désiré.

Lorsque vous avez entré le mot de passe correct, le message "AND YE SHALL PASS" (LA PORTE VOUS EST OUVERTE) apparaîtra en bas de l'écran. Appuyez sur le BOUTON START pour reprendre le jeu au niveau correspondant au mot de passe que vous venez d'entrer.

Si aucun mot de passe n'a été réglé et que vous êtes satisfait de la configuration, appuyez une première fois sur le BOUTON START pour retourner à l'écran titre, puis une deuxième fois pour commencer à jouer à WARLOCK™.

JOUER A WARLOCK™

Le héros est un druid moderne, possédant tous les outils et les pouvoirs magiques nécessaires pour traverser les mondes et vaincre Warlock Le Sorcier. Sa mission: rassembler les six pierres runiques avant le Sorcier, et le vaincre. Le héros voyage dans le temps, grâce à des portes se trouvant à la fin de certains niveaux. La porte à la fin du niveau ne s'ouvrira que si le joueur a trouvé la pierre runique dont il a besoin pour continuer.



La barre d'information en haut de l'écran affiche les pierres runiques que le héros a ramassées, son état de santé et les sorts qui sont en sa possession. Le visage au milieu de la barre se détériore en même temps que la santé du héros. Lorsqu'il se transforme en crâne, le héros meurt. Lorsque le héros jette un sort de guérison, le visage s'améliore partiellement. Lorsque le héros jette un sort de résurrection, le visage redevient normal. Près de ce visage, vous trouverez la fenêtre de sorts, que vous pouvez modifier en appuyant sur le bouton supérieur DROIT ou GAUCHE. Le sort qui apparaît dans cette fenêtre sera jeté lorsque le joueur appuiera sur les boutons permettant de jeter un sort. À droite de la fenêtre de sorts, vous verrez le "compte-sorts", qui indique le nombre de sorts particuliers que le joueur possède.

Au départ, il y a six emplacements vides sur la barre d'information. À chaque fois que vous ramasserez une pierre runique, elle apparaîtra dans l'un de ces emplacements.

L'écran Livre apparaît à certains moments du jeu pour avertir le joueur d'un danger imminent, ou pour lui donner un mot de passe.



FENÊTRE DE
SORT

SANTÉ

COMPTE-SORTS

PIERRES
RUNIQUES
RAMASSÉES



CONTROLLER LE HROS

(Réglages par défaut)

Courir

Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD.

S'agenouiller

Appuyez vers le BAS sur le CONTROL PAD.

Attaque magique

Appuyez sur le bouton A. Maintenez le CONTROL PAD enfoncé vers le haut et appuyez sur le bouton A pour tirer en diagonale vers le haut. En l'air, maintenez le CONTROL PAD enfoncé vers le bas et appuyez sur le bouton A pour tirer en diagonale vers le bas.

Sauter

Appuyez sur le BOUTON B.

Tomber et rouler

Appuyez sur le bouton B tout en maintenant le CONTROL PAD enfoncé vers le BAS, ou pendant que vous courez, maintenez-le enfoncé CONTROL PAD diagonalement vers le bas.

Jeter un sort

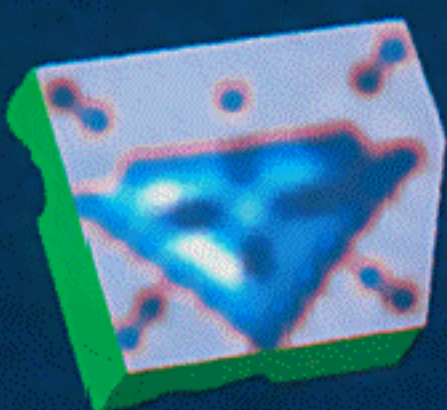
Appuyez sur le bouton supérieur GAUCHE ou DROIT pour afficher le sort désiré dans la fenêtre de sorts. Appuyez sur le BOUTON X pour jeter le sort.

Contrôler l'Orbe

L'Orbe permet au héros d'attaquer des ennemis se trouvant trop haut ou trop bas pour être touchés par une attaque, ou de ramasser des sorts à distance. Pour utiliser l'Orbe, maintenez le BOUTON Y enfoncé et appuyez dans n'importe quelle direction sur le CONTROL PAD. Un déplacement est associé à chaque direction.



OBJETS A RAMASSER



CRISTAL DE LÉVITATION

Si le héros touche un cristal de lévitation bleu, il obtient le pouvoir de lévitation temporaire. Si vous appuyez plusieurs fois sur le bouton qui permet de sauter, vous aiderez le héros à gagner de la hauteur.



MARMITES DE FEU

Il y a des marmites de feu liquide cachées dans le Château du Magicien et dans les montagnes. Elles doublent la puissance d'attaque du héros temporairement. Pour en ramasser une, le héros doit s'agenouiller lorsqu'il se tient dessus, rouler et la percuter, ou la percuter avec l'Orbe.

SORTS

Vous pouvez ramasser un sort pour l'utiliser au moment approprié en vous agenouillant lorsque vous vous tenez dessus, en roulant et en le percutant, ou en envoyant votre orbe dedans. Le héros peut transporter jusqu'à 9 sorts. La fenêtre de sorts de la barre de statut affiche le sort actuel.

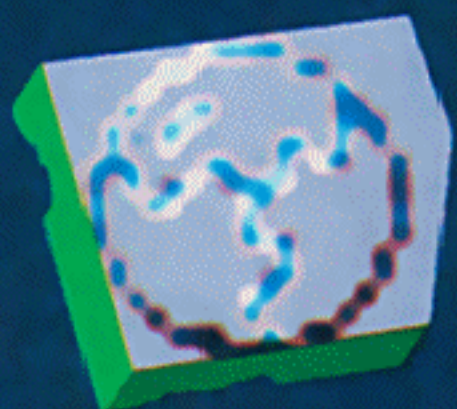
Pour faire défiler les différents sorts dans la fenêtre, appuyez sur le bouton supérieur GAUCHE ou DROIT et jeter le sort actuel en appuyant sur le BOUTON X. Lorsque vous jetez un sort, il est déduit de l'inventaire du héros.



REMARQUE: vous pouvez ramasser 7 types de sortilèges pendant votre quête. Le nom et la description de chacun d'eux est indiquée ci-dessous. L'image de gauche représente le sortilège tel que vous le verrez pendant le jeu. L'image de droite correspond à l'icône qui se trouve sur la barre de statut.



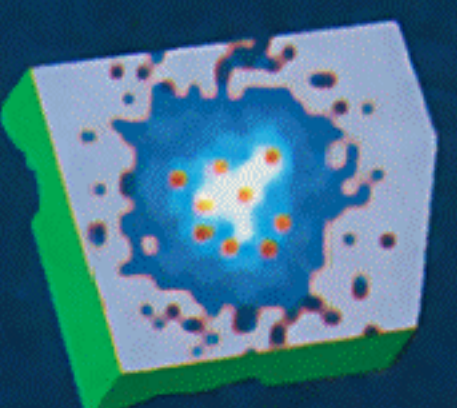
PETITE BOMBE INTELLIGENTE (Crâne marron)
Détruit les créatures vivantes comme les tarentules géantes, les elfes et les chauves-souris.



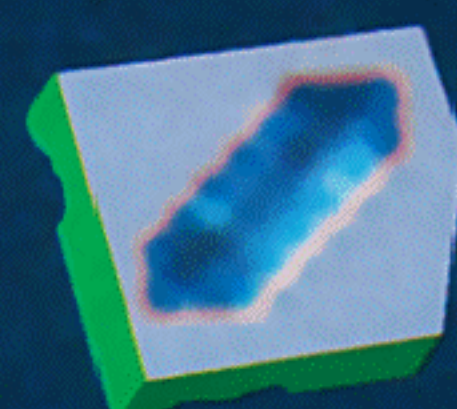
GROSSE BOMBE INTELLIGENTE
(Globe d'énergie en verre)
Détruit les créatures vivantes et les morts-vivants. Cependant, certaines créatures, comme le cavalier mort-vivant, le dragon et le Sorcier lui-même, sont trop puissantes pour être affectées par ce sort.



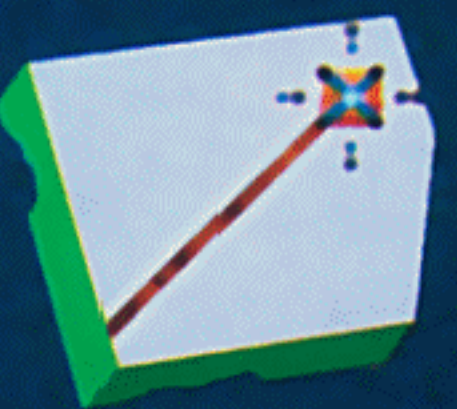
GUERISON (Ampoule bouillonnante)
Restaure partiellement la santé du héros.



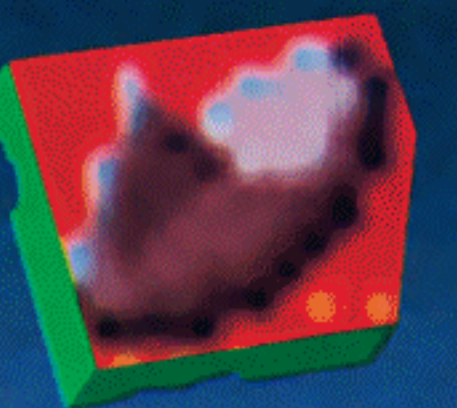
RÉSURRECTION (Énergie bleu brillante)
Ramène la santé du héros à son niveau maximum. Si le héros meurt mais qu'il a un de ces sorts dans son inventaire, il sera ressuscité automatiquement au dernier point de contrôle.



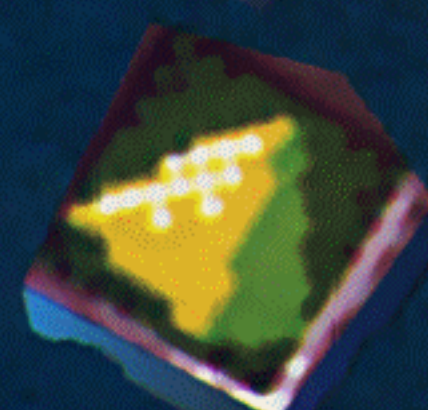
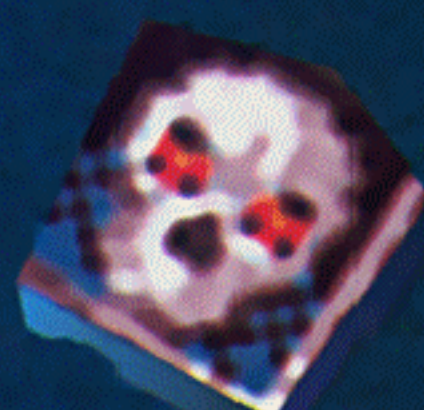
PROTECTION (Prismes tournoyants)
Un sort rare. Si vous le jetez, des prismes se mettent à tourner autour du héros et le protègent des ennemis petits et lents. Les prismes diminuent lorsqu'ils touchent l'adversaire.



TREMBLEMENT DE TERRE (Baguette)
Provoque un tremblement de terre. Sert souvent à déloger des cristaux de lévitation, des pierres runiques, ou autres éléments de la géographie locale.



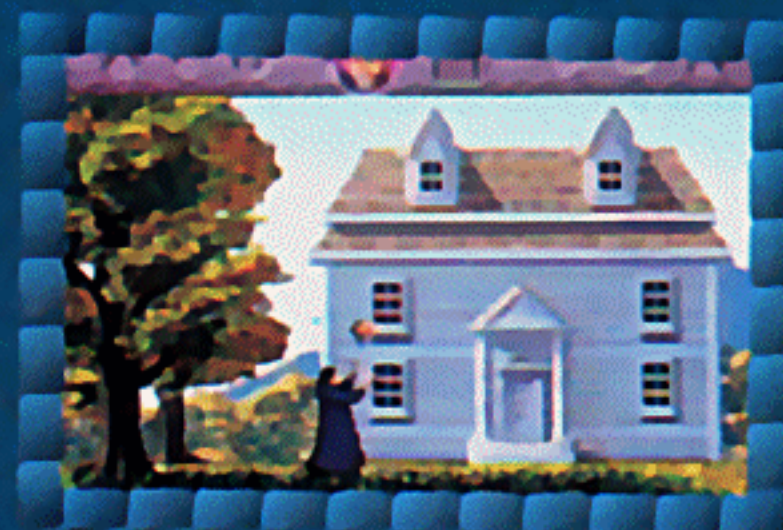
FLASH BACK (Cadran solaire)
Renvoie le héros dans le passé, à l'endroit où il avait trouvé ce cadran solaire. Vous ne pouvez pas ramasser ce sort avec l'orbe, mais si le héros meurt avec un sort de ressuscitation dans son inventaire, il retourne à l'endroit où il avait ramassé ce sort. Le sort expire lorsque le héros se rend dans un lieu nouveau.



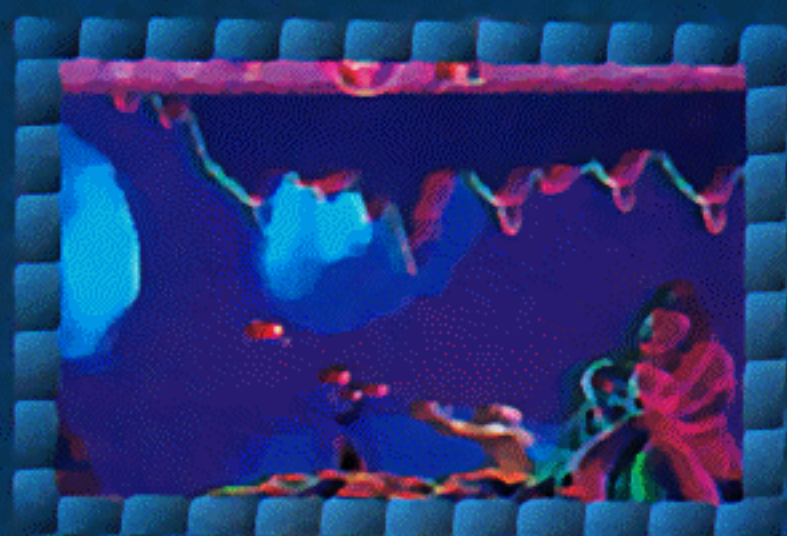
NIVEAUX

NOUVELLE ANGLETERRE

Votre quête commence dans une ville tranquille de Nouvelle Angleterre, qui, bien sûr, a un charmant petit pont et une vieille bibliothèque. C'est dans la bibliothèque que vous trouverez la première pierre runique, mais vous devrez d'abord vaincre les morts-vivants diaboliques que la double éclipse double a réveillés. Il faut les détruire, mais faites attention! Détruire les morts-vivants une fois ne suffit pas. Si vous arrivez à les maîtriser, vous vous retrouverez bientôt face à face avec votre ennemi... Warlock Le Sorcier lui-même! Ses nombreux pouvoirs maléfiques sont extrêmement puissants. Vous aurez bees pour l'empêcher de s'emparer de la première pierre runique.



LA CAVERNE SOUS LE LAC



Votre quête vous a mené jusqu'au Château du Magicien, mais avant de pouvoir l'atteindre, vous devrez vous aventurer sur les terres enchantées qui l'entourent. Le héros se retrouve dans une caverne humide et froide sous un lac infesté. La caverne est vivante: de la vase mortelle tombe goutte à goutte et des créatures féroces ressemblant à des dragons crachent des flammes brûlantes. C'est là que la deuxième pierre runique attend le héros, si vous arrivez à repousser les chauves-souris, les monstres gluants, et les tarentules géantes, qui s'apprêtent à vous manger comme plat de résistance.

UN SINISTRE JARDIN

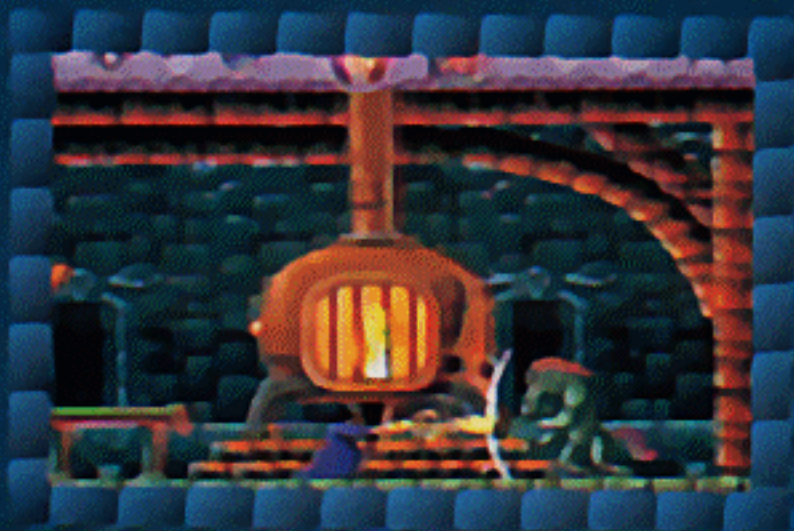
C'est une nuit très froide et il pleut à torrents. S'approchant du château après s'être échappé de la caverne, le héros se retrouve dans un vaste jardin rempli de statues, de griffons, de gargouilles et d'archers célèbres. Lorsque Warlock Le Sorcier apparaît, ces statues prennent vie. Ces albâtres animés ne sont pas faciles à vaincre, et le Sorcier essaie d'atteindre le Château du Magicien avant vous pour pouvoir s'emparer des pierres runiques qui s'y trouvent. Vous devrez trouver un moyen de vous débarrasser de ces guerriers si vous voulez continuer et aller...



A L'INTERIEUR DU CHATEAU DU MAGICIEN



Une fois que vous serez dans l'énorme château, la quête pour la troisième pierre runique commencera. Vous serez confronté à nombre de dangers dans les murs de pierre froids et dans les égouts maléfiques. Ce château deviendra votre tombeau si vous n'êtes pas capable de faire face à des horreurs telles que des armures qui marchent, des fantômes démoniaques, des haches qui se balancent et des sinistres flaques de vase mortelle. Votre hôte veut vous voir mort, sans parler du Sorcier. Vous parviendrez peut-être à trouver la troisième pierre runique, mais triompherez-vous des orbes diaboliques, des menaçantes silhouettes encapuchonnées et des fournaises grondantes, pour arriver jusqu'au Magicien et au Sorcier?

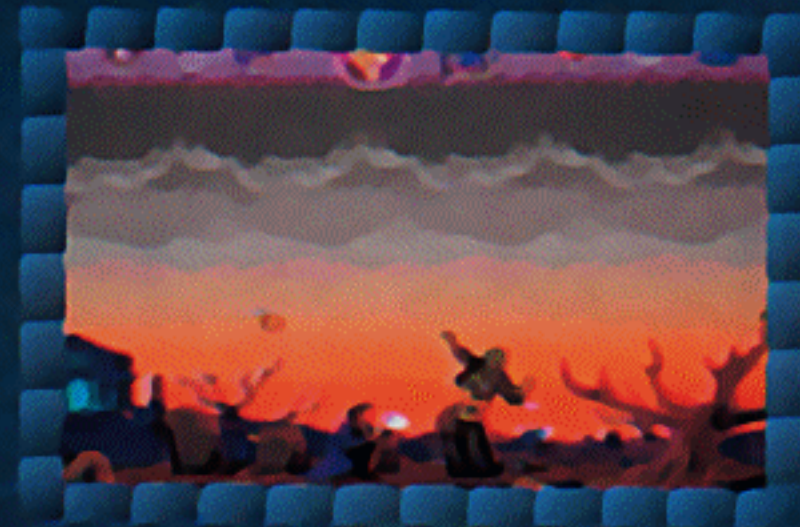


Si vous voulez trouver la quatrième pierre runique, vous devrez passer ces obstacles surnaturels!

LE CIMETIERE

Vous avez prouvé que vous êtes un successeur digne de ces anciens druides qui vous ont précédé. Mais maintenant, vous êtes parmi les ancêtres des damnés.

D'effrayants guerriers reviennent à la vie pour se battre encore une fois... contre vous! Des cavaliers et des vautours s'affrontent pour vous achever avant le Sorcier! Mais vous continuez à vous battre, votre quête vous amenant au sanctuaire maudit lui-même: les mausolées et les catacombes où les os pourrissants des anciens sont les témoins du vaillant combat du héros contre un démon de l'eau, des monstres de vase, et encore une fois, le Sorcier. C'est là que vous trouverez la cinquième pierre runique.

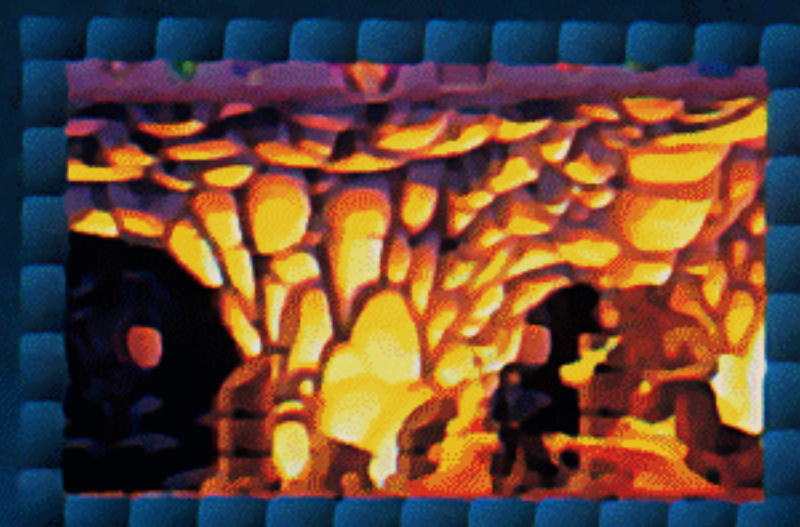


LES MONTAGNES

Très haut, dans les rochers escarpés sombres et menaçants d'une lointaine chaîne de montagnes, vous trouverez les ruines d'un monastère, autrefois très important. Pour trouver la dernière pierre runique, vous devrez faire un long voyage et affronter l'ennemi le plus terrifiant de toute votre quête. Les forces obscures manipulent la magie noire pour aider le Sorcier et libérer les pouvoirs maudits. Le héros se bat pour l'humanité toute entière et ses sorts les plus puissants vont devoir vaincre la légion d'êtres maléfiques déployés contre lui. D'abord, le héros doit se battre à travers plusieurs montagnes et ponts; certains sont gardés par d'affreux Elfes Noirs. Cette contrée maudite fait partie du territoire du Dragon, alors soyez prudent si vous entendez le son d'ailes battantes! Si vous parvenez aux Grottes, vous devrez subir la colère des larbins du Sorcier. Vous devez pourtant réussir à surmonter cet obstacle pour atteindre les ruines anciennes qui vous attendent un peu plus loin. C'est là que le combat pour la dernière pierre runique aura lieu, et que l'avenir sera décidé. Bon courage, mon jeune ami!

LE MONDE SOUTERRAIN

Dans une contrée qui n'appartient pas à ce monde, toutes les forces du mal ont été invoquées pour reprendre les pierres runiques au héros. La Bête, une créature tout droit sortie des cauchemars les plus atroces, s'apprête à s'emparer de votre âme même pour ses fins immondes! Il vous faudra peut-être affronter d'autres monstres, mais ils ne sont que les serviteurs de cet enfant du Mal, Warlock Le Sorcier. C'est sa puissance déchaînée que vous devez vaincre à l'aide de tous vos sorts et de toute votre astuce. Enfin, le monde sera sur le point d'être libéré de son emprise!





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

DISTRIBUTED BY Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON