



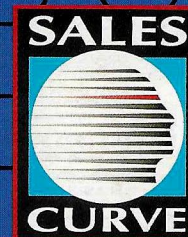
Distribué par :
T•HQ FRANCE
 5 Rue De Chazelles,
 75017 Paris,
 Tél : 44 299 020,
 Fax : 44 299 030

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON

MODE D'EMPLOI



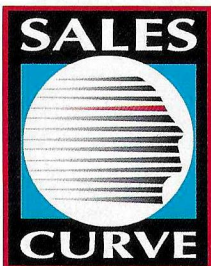
SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM



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.

REMERCIEMENTS

Conception et programmation du jeu	Simon Pick
Graphiques	Robert Whitaker
Graphiques 3D	Ned Langman
Musique et effets sonores	Alistair Brimble
Bande son	REAL
Producteur	Jim Loftus
Producteurs exécutifs	Rob Henderson Jane Cavanagh



Copyright © 1992 Allied Vision Ltd/Licence de The Big Red Trading Ltd.

Copyright © 1993 The Sales Curve Ltd.



LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

THE LAWNMOWER MAN L'HISTOIRE

À l'aube du prochain millénaire, une technologie connue sous le nom de Réalité Virtuelle va être de plus en plus utilisée. Vous aurez ainsi la possibilité de pénétrer dans des mondes artificiels générés par ordinateur, des mondes imaginaires sans limite. Les créateurs de cette technologie lui prévoient des applications innombrables, tandis que d'autres craignent qu'elle ne devienne une nouvelle forme de manipulation de l'esprit...

PROJET ISV 5 : LE JOURNAL DU DOCTEUR LAWRENCE ANGELO

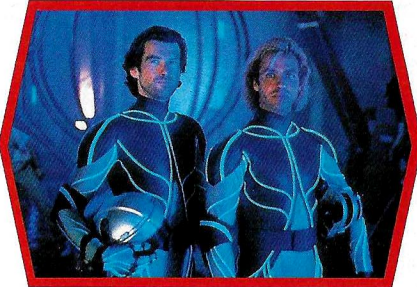
Je m'appelle Lawrence Angelo. Je suis scientifique. Durant ces dernières années, j'ai expérimenté la réalité virtuelle pour en définir les possibilités et les limites. Mes travaux sont financés par une organisation gouvernementale appelée Le Magasin. Ses intérêts dépassent les domaines pacifiques que j'avais explorés. Son but est de développer le côté sinistre de la réalité virtuelle ainsi que les possibilités militaires qu'elle pourrait offrir.

Jusqu'à un passé très récent, j'ai travaillé avec des animaux, des chimpanzés. Les résultats les plus encourageants que j'ai obtenus, je les dois à Rosco 1138. Les capacités mentales de l'animal étaient renforcées par un traitement de réalité virtuelle, multipliant par mille celles d'un chimpanzé ordinaire. C'est ainsi qu'il est devenu un animal intelligent capable de résoudre des énigmes, de jouer et de gagner aux jeux.

Son esprit a été développé, entraîné par la réalité virtuelle pour être employé à des fins belliqueuses.

À cette époque, Jobe n'était que jardinier. Tout le monde le surnommait le "Lawnmower Man". Il était un peu simple d'esprit et réagissait comme un enfant. Un jour, je lui ai annoncé que j'avais des jeux qui pouvaient le rendre meilleur. Comme il adorait les jeux, il a sauté sur l'occasion.





On travaillait ensemble en commençant par des jeux simples conçus pour stimuler l'esprit humain. Il réagissait mieux que je ne l'aurais espéré. Les possibilités de son cerveau se sont multipliées par 400 en moins d'un mois.

Après avoir fait tout ce qui était en mon pouvoir, je l'ai emmené au Magasin, à la division gouvernementale des industries spatiales et virtuelles. Et là, grâce au

matériel du complexe ISV, l'expérience a pris des proportions que je n'avais pas prévues.

Si au moins j'avais su que le Magasin défendaient ses propres intérêts dans le projet 5. Ah ! si seulement j'avais su...

Ils lui ont administré leur propre traitement de réalité virtuelle. Et alors que je m'étais efforcé de faire de Jobe un homme brillant, ils ont tenté d'en faire une machine de guerre, une force agressive capable de s'attaquer à toute une armée.



Evidemment, les choses se sont corsées. Jobe a atteint un niveau d'intelligence supérieur à tout être humain. Il passait de plus en plus de temps dans la réalité virtuelle, où il était le maître du monde. A partir de cet instant, il a juré de s'enfuir par les réseaux téléphoniques et de prendre le contrôle de tous les terminaux du monde.

A présent, plus personne ne peut le contrôler ou lui barrer la route, même pas les employés du Magasin. Aussi, mon seul recours est-il Carla. C'est une amie et une confidente de longue date. C'est la seule personne sur qui je peux compter. Notre seule chance maintenant est de nous introduire dans le complexe ISV et de trouver Jobe avant qu'il ne s'échappe de sa réalité virtuelle et n'atteigne les réseaux.

Les commandes du joueur sont les suivantes :

Insérez la cartouche "The Lawnmower Man" dans votre Super Nintendo et allumez l'appareil. Si vous laissez l'appareil fonctionner, il se met automatiquement en mode "Démo" affichant des images numérisées du film, ainsi que des séquences courtes du jeu.

Lorsque vous souhaitez commencer à jouer, appuyez sur "START" (COMMENCER). Vous verrez alors apparaître un écran de sélection vous permettant de choisir entre DR ANGELO ou CARLA. Appuyez sur "SELECT" (SELECTIONNER) pour déplacer le curseur d'une image numérisée à l'autre. Après avoir choisi votre personnage, appuyez sur "START" (COMMENCER) lorsque le curseur se trouve sur le personnage sélectionné.

Si un second joueur souhaite se joindre à l'aventure, il devra appuyer sur "START" (COMMENCER). Puis, les images numérisées apparaîtront. Il doit suivre la même procédure que le Joueur 1 pour sélectionner son personnage.

Vous pouvez changer de personnage avant que l'autre joueur n'ait fait son choix en appuyant sur l'un des boutons.

SECTIONS DE PLATE-FORME

- GAUCHE - Aller à gauche
- DROITE - Aller à droite
- BAS - S'accroupir
- Y - Tirer. Maintenez le bouton enfoncé pour tirer automatiquement.
- X + B - Sauter. Le joueur peut sauter sur des objets et des plate-formes. Pour en descendre, appuyez sur "X" ou "B" et "DOWN" (BAS).
- R et/ou L - Arme à jet. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que le scintillement soit absorbé par le joueur. Puis relâchez le bouton pour tirer.
- COMMENCER - Appuyez sur "START" (COMMENCER) pour jouer, ou, si vous êtes en train de jouer, pour interrompre momentanément le jeu. Le second joueur peut commencer à jouer quand il le souhaite au niveau "Suburbia", il lui suffit d'appuyer sur "START" sur le contrôleur du second joueur.
- SELECTIONNER - En mode "PAUSE", si vous maintenez le bouton de sélection enfoncé pendant une seconde, les deux joueurs s'autodétruisent. N'utilisez cette touche que lorsque vous voulez retourner au début du jeu.

COMMANDES PRINCIPALES DU JEU

PASSER LA PORTE
ENTRER DANS L'HÉLICOPTÈRE
PASSER LE PORTAIL
ENTRER DANS LE VÉHICULE
ENTRER DANS LE TERMINAL
PLATE-FORME VERS LE HAUT
HÉLICOPTÈRE VERS LE HAUT

CHARGER ARME À JET

SAUTILLER

ALLER À GAUCHE
PLATE-FORME VERS LA GAUCHE
HÉLICOPTÈRE VERS LA GAUCHE

CHARGER ARME À JET

SAUTER UNE FOIS

QUITTER LE JEU

TIRER

S'ACCROUPIR
SAUTER À TRAVERS LES MURS
PLATE-FORME VERS LE BAS
HÉLICOPTÈRE VERS LE BAS

ALLER À DROITE
PLATE-FORME VERS LA DROITE
HÉLICOPTÈRE VERS LA DROITE

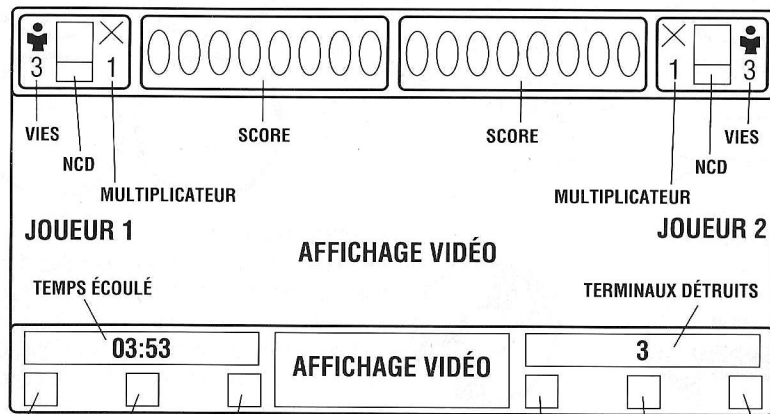
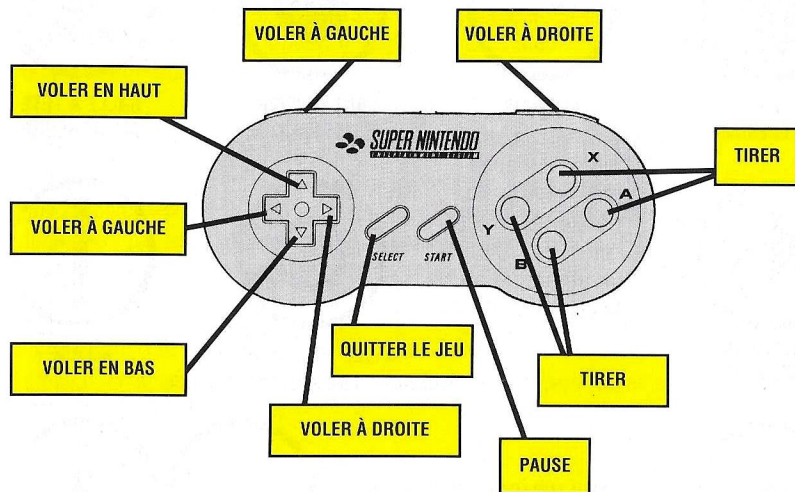
PAUSE
REPRENDRE LE JEU

NIVEAUX DE REALITÉ VIRTUELLE

- GAUCHE - ALLER À GAUCHE
- DROITE - ALLER À DROITE
- HAUT - ALLER VERS LE HAUT
- BAS - ALLER VERS LE BAS
- Y - TIRER

Vous avez accès à ces mondes virtuels en ouvrant les portails situés aux différents niveaux. Vous n'êtes pas armé. Ici, le but du jeu est de réussir à vous frayer un chemin à travers toute une série d'obstacles afin de gagner la sortie.

Si vous échouez, vous perdez une vie, mais si vous parvenez au signe EXIT (SORTIE), vous gagnez un bonus vie. Dans les mondes virtuels, à la fin de chaque niveau (course, passage et guerre cybernétiques) vous êtes armé.



VIE DISPONIBLE ENNEMI ENNEMI PRINCIPAL REPRENDRE LE JEU PORTAIL INFORMATIONS

BONUS



VIE
SUPPLÉMENTAIRE



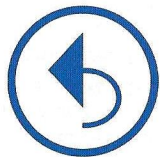
ÉNERGIE
(l'arme va désintégrer les ennemis, aspirer les particules et rend le joueur invulnérable au feu ennemi)



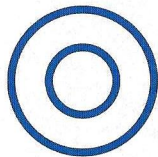
AUGMENTER
PUISSANCE DE
FEU



BALLE À TÊTE
CHERCHEUSE



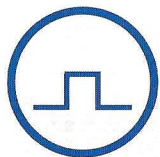
BALLES TIR
ARRIÈRE



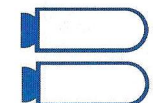
BALLE "CORSAIRE"
Recherche et s'approche de l'ennemi



BOMBE



LASER À TÊTE
CHERCHEUSE

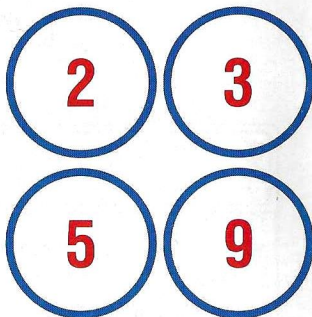


MISSILES



TURBO

MULTIPLICATEUR DE SCORE
Tous les points gagnés par le joueur sont multipliés par le nombre situé sous le "X" avant d'être ajoutés au score final. Ce nombre augmente lorsque vous ramassez des cercles avec des nombres



DISQUES COMPACTS

Augmente le niveau de codage des données et s'affiche à côté du score. Lorsque les sections vertes s'illuminent, le joueur met son vêtement virtuel cybernétique, ce qui lui permet d'encaisser plus de coups avant de mourir.



JEU À DEUX

Le Lawnmower Man propose une option pour jouer à deux. Les armes d'Angelo n'atteignent pas Carla et vice versa. Si vous vous dirigez tous les deux dans la même direction, le joueur en retard rattrape son partenaire. Si un joueur quitte le bas de l'écran, devant l'autre joueur, il disparaît automatiquement et réapparaît à côté de son partenaire sans perdre de vie.

PERTE D'UNE VIE ET VÊTEMENTS CYBERNÉTIQUES

Lorsque vous perdez une vie, vous explosez et vous désintégrez. S'il vous reste des vies, vous réapparaissez en haut à gauche si vous êtes bleu et en haut à droite si vous êtes rouge. Lorsque vous obtenez un vêtement cybernétique, vous clignotez. Lorsque vous les perdez, vous vous désagrégez et vous reformez.

SYSTÈME DE CRÉDITS

Au début, chaque joueur a trois vies. Lorsque le joueur perd toutes ses vies il peut continuer s'il lui reste des crédits.

Vous partez de chez le Dr Angelo, puis vous traversez Suburbia. Jobe est déjà entré dans la réalité virtuelle et utilise son propre panneau de commande pour tout s'approprier, les personnes réelles comme les manifestations de réalité virtuelle, qu'il tente de diriger contre vous. Vers la limite de Suburbia, vous devez détourner un hélicoptère afin de traverser un pont détruit. Si vous jouez à deux, vous devez tous deux entrer dans l'hélicoptère. Le premier joueur à bord peut utiliser son contrôleur pour piloter l'avion. Pour accéder à l'hélicoptère, placez-vous devant le cockpit et appuyez sur UP. Faites attention de ne pas vous écraser car vous perdriez une vie.



Fig 1

MONDES VIRTUELS

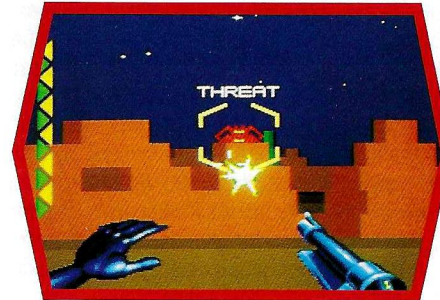
Il existe quatre portails de mondes virtuels (voir Fig. 1) sur le niveau. Chacun de ces mondes est situé à un endroit auquel vous n'avez pas accès dans la réalité. Vous ne pouvez y accéder qu'en entrant dans la réalité virtuelle et volant par la porte de sortie de l'autre côté de l'obstacle.

GUERRE CYBERNÉTIQUE

Certaines des sections de réalité virtuelle sont des sections de la guerre cybernétique. Vous devez alors vous frayer un chemin à travers le cauchemar d'un monde virtuel en guerre.

Le paysage ravagé est peuplé de chimpanzés de combat très hostiles, postés à toutes les forteresses. Frayez-vous un chemin à travers cet endroit afin d'atteindre le portail qui vous ramène au monde réel. Appuyez sur "Y" pour tirer.

L'indicateur de gauche affiche votre état de santé. Contrairement aux mondes virtuels, si vous percutez un obstacle ou êtes touché par un ennemi sur un niveau de réalité, votre santé s'affaiblit mais vous restez dans le monde virtuel.



L'indicateur situé à droite ajoute une icône "chimpanzé" à chaque fois que vous tuez un ennemi. L'indicateur clignote lorsque vous avez détruit tous les chimpanzés de l'emplacement et que vous êtes sur le point de passer au suivant.

Si vous ne parvenez pas à finir un monde virtuel, vous retournez à la réalité et perdez une vie.

TERMINAUX

Il y a dix terminaux dans le jeu. S'ils sont décodés, ils vous fournissent des bonus supplémentaires. Pour avoir accès à ces terminaux, appuyez sur UP tout en vous plaçant devant eux. Un test QI apparaît alors (voir Fig. 2). Assortissez l'une des formes de la rangée du bas avec l'une des formes de la rangée du haut avant que le chronomètre ne s'arrête pour finir le test et détruire le terminal. Chaque terminal comprend cinq tests. Tous les terminaux doivent être détruits à la fin du jeu.

À la fin de ce niveau, vous voyez la station service de Harley. Ici, tout, y compris les pompes à essence, est sous le contrôle de Jobe. Une fois la station détruite, un portail de réalité virtuelle apparaît. Franchissez-le pour aller à la prochaine section : la course cybernétique.

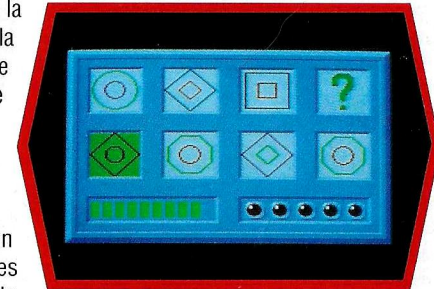


Fig 2



Fig 3

Ici, vous avancez à toute vitesse à travers un monde virtuel plein de cavernes. Votre mission consiste à éviter les obstacles qui se trouvent sur votre chemin ainsi qu'à combattre vos ennemis virtuels (les chimpanzés de combat, voir Fig. 3) qui vous attaquent. Il y a des systèmes turbo (voir Fig. 4) situés dans cette pièce. Traversez-les pour doubler votre vitesse. Au bout de la pièce, vous voyez un hexa-



Fig 4

gone rouge sur le mur. Approchez et tirez pour l'ouvrir. Vous pouvez le toucher douze fois avant d'être mis à la porte du monde virtuel et de perdre une vie.

Au début, vous vous trouvez dans un entrepôt immense appartenant à ISV. Votre mission consiste à vous frayer un chemin dans une série de plate-formes tout en esquivant les tirs des gardes et autres ennemis encore plus dangereux. Vous devez détruire quatre nouveaux portails et d'autres terminaux. Vous rencontrez également le dénommé Spider Walker (voir Fig. 5). Un ascenseur vous donne accès au toit du bâtiment. Une fois que vous y êtes, vous êtes attaqué par un hélicoptère. Retournez dans le bâtiment, dirigez-vous vers l'autre côté de l'entrepôt où se trouve la salle renfermant la sphère cybernétique. Entrez dans la pièce et préparez-vous à affronter Jobe. Pour y parvenir, placez-vous sous la sphère et appuyez sur UP.

Chaque plate-forme a une "jumelle". Ces jumelles peuvent être identifiées grâce à leur symboles identiques. Leurs mouvements sont couplés.

Vous pouvez déplacer ces plate-formes en vous y mettant et en appuyant sur la commande directionnelle dans la direction souhaitée. Chaque plate-forme n'a qu'une seule direction. Si vous ne pouvez pas progresser dans le jeu à cause d'une plate-forme mal placée, retournez à la plate-forme "jumelle" et déplacez-la dans la direction opposée.

Lorsque vous vous trouvez sur une plate-forme, maintenez le bouton "B" enfoncé pour déplacer votre personnage sans faire bouger la plate-forme.

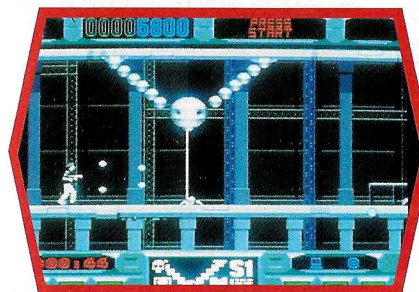
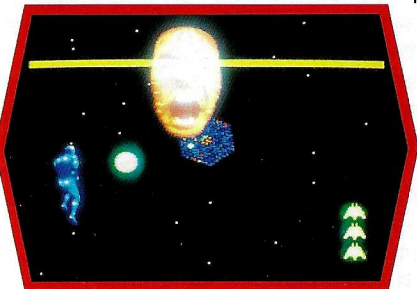


Fig 5

L'entrepôt ISV est équipé d'un système automatique pour éviter d'être blessé lors des longues chutes. Si un joueur saute d'une haute plate-forme et tombe, automatiquement, il se dématérialise pour se rematérialiser sur la plate-forme sans perdre une vie.

Il s'agit d'une partie pour deux joueurs. Jobe protège son unique moyen d'échapper à l'ordinateur IVS dans le réseau (sept portails hexagonaux). Ceux-ci sont verts et portent la mention "Accès accepté" lorsqu'on pénètre dans l'univers de Jobe. Jobe vous attaque avec des bombes explosives, des lasers ainsi qu'un certain nombre d'autres armes. Il redouble de vigueur quand vous avez le dessus. Vous devez vous frayer un chemin à coup d'explosifs devant Jobe sept fois pour traverser les hexagones et les transformer en portails rouges portant la mention "Accès refusé". La couleur du curseur lors de cette descente indique le joueur. Déplacez le curseur sur une porte verte pour qu'elle devienne rouge.

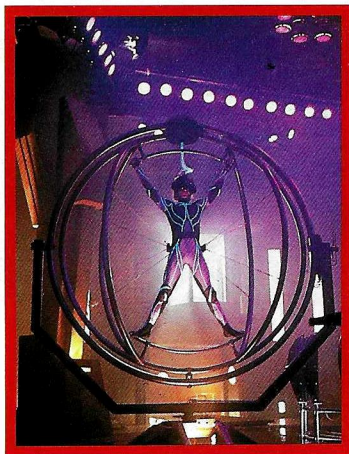


Même vaincu, Jobe parvient à s'échapper par le dernier portail juste avant que la mention "Accès refusé" n'apparaisse.

Le journal d'Angelo cinq ans plus tard...

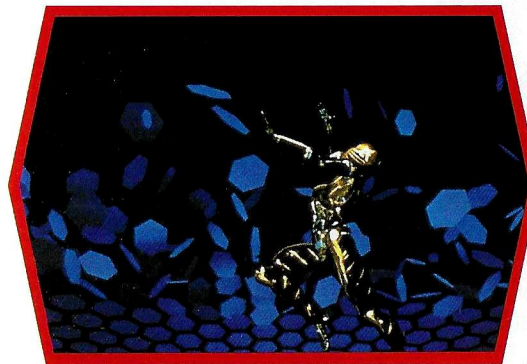
"Jobe était libre... omniprésent... dans tous les téléphones.... comme il l'avait prédit."

"Jobe était partout. Il avait accès à tous les enregistrements, à toutes les données de la Terre. Son projet suivant allait changer la face du monde à tout jamais."



"Jobe nous entraîna dans une révolution... Toutes les données nécessaires à notre monde avaient disparu... Des nations s'effondrèrent, des frontières furent modifiées. Pendant un certain temps, ce fut l'anarchie totale. Mais ceux qui ont toujours dirigé cherchent à reprendre le contrôle. La loi du plus fort l'emporte toujours."

"...Après avoir détruit l'ensemble du réseau de données..., Jobe disparut... j'ai pensé qu'il devait être mort... une machine fantôme."



"La réalité virtuelle était devenue un terrain de bataille. Des gladiateurs virtuels se battaient dans des mondes où les limites n'existaient plus. Un homme les dirigeait tous... Le Perdant ! Il vivait en reclus et dirigeait ses opérations à partir de l'ancien Magasin."

"Pour restaurer l'ordre, je devais me rendre dans son monde et l'arrêter."

"Ma première tentative fut vaine. Ce n'est pas lui que j'ai trouvé, mais un fantôme ... Jobe, prisonnier du Perdant, même s'il avait pensé être le maître du monde. Il ne pouvait vivre que dans la réalité virtuelle. C'était un être rongé par le remords et prêt à tout pour réparer les dégâts qu'il avait commis."

"Jusqu'alors, il m'avait combattu. À présent, il allait se battre à mes côtés pour trouver le Perdant et mettre fin à ses agissements. Il entra dans mon ordinateur portable pour voyager partout avec moi. Il allait m'aider."

Vous avez le choix entre conduire la Pontiac 1965 GTO d'Angelo et une mobylette. Placez-vous devant le véhicule de votre choix et appuyez sur UP. Ensuite, traversez Suburbia pour vous rendre au Magasin. Les agents de la sécurité du Magasin font tout ce qui est en leur pouvoir pour vous faire quitter la route. Vous pouvez ramasser des missiles. Lorsque vous vous en approchez, ils s'attachent sur le côté de votre voiture. Appuyez sur B pour lâcher les missiles. Si vous ramassez un missile alors que vous en avez déjà un accroché sur votre véhicule, celui-ci va automatiquement tirer. Vous pouvez également ramasser des bonus "turbo". Approchez-vous pour doubler votre vitesse pendant une durée limitée.

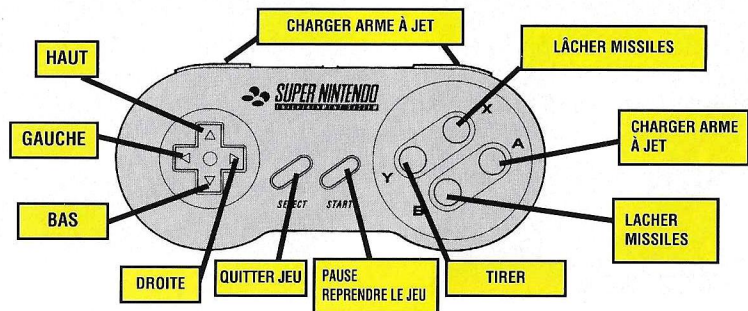
COMMANDES

- | | | | | | |
|-------|---|--------|---|---|---------------------|
| LEFT | - | GAUCHE | Y | - | TIRER |
| RIGHT | - | DROITE | R | - | ARMES À JET |
| UP | - | HAUT | B | - | LÂCHER LES MISSILES |
| DOWN | - | BAS | | | |

Pour ramasser des bonus, approchez-vous d'eux. Un bonus "turbo" (voir Fig. 6) double votre vitesse dès que vous le touchez. Un missile (voir Fig. 6) s'accroche aux côtés de votre véhicule jusqu'à ce que vous appuyiez sur "B", à moins que des missiles ne soient déjà attachés, auquel cas, les nouveaux sont lancés automatiquement.



Fig 6



Afin de pénétrer dans le Magasin, vous devez atteindre le centre de contrôle et désactiver le verrou. Pour y parvenir, vous devez passer par le passage cybernétique, un port de données pour réalité virtuelle. Vous devez abattre ou éviter de nombreux ennemis et obstacles. Vous pouvez faire tourner l'écran pour atteindre le bord du passage. Vous rencontrez un certain nombre d'obstacles différents.

Anneaux de données (voir Fig. 7).
Traversez-les.

Chaussée virtuelle (voir Fig. 8).
N'approchez pas des parties latérales de celle-ci ou vous risquez de voir votre énergie diminuer.

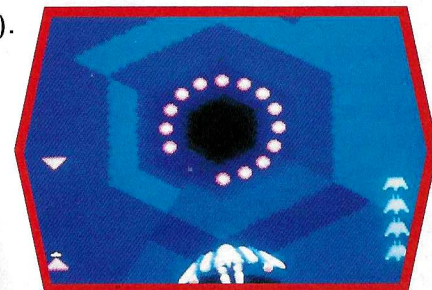


Fig 7

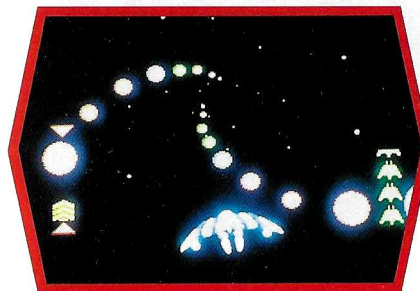


Fig 8

Parfois, vous allez quitter le port pour voyager dans les données spatiales. Enfin, plusieurs hexagones rouges apparaissent vers la fin du port et s'agrandissent à votre approche. Tirez pour les détruire et réussir à passer. Puis vous atteignez un hexagone vert qui indique la fin du port.

NIVEAU 7 : LE MAGASIN

Au premier coup d'œil, il s'agit d'un bâtiment normal, avec un grand hall d'entrée, des fauteuils confortables et des gravures accrochées au mur. Traversez les bureaux, tirez sur les gardes et divers ennemis. Vous devez jouer un monde virtuel étendu pour atteindre le haut.

Un certain nombre d'ennemis vous attendent à ce niveau :

Les meubles psychiques quittent le sol et volent vers vous.

Des toiles d'araignées nébuleuses flottent vers vous et vous devez leur tirer dessus plusieurs fois avant de réussir à les détruire.

Un distributeur automatique projette des canettes sur Angelo et Carla.

Il reste à détruire quatre portails de réalité virtuelle ainsi que les derniers terminaux.



NIVEAU 8 : LE PERDANT

Vous entrez dans la pièce RV du Perdant. C'est de cet endroit qu'il dirige le monde. En vous voyant, il essaie de s'échapper dans son monde virtuel. Suivez-le.

Flottant librement dans la réalité virtuelle, vous devez à tout prix le faire basculer dans l'oubli. Des météores virtuels (voir Fig. 9) traversent le champ de bataille. Faites-les exploser et ils vous livreront des bonus à ramasser. Parmi ces météores se trouvent également des armes virtuelles

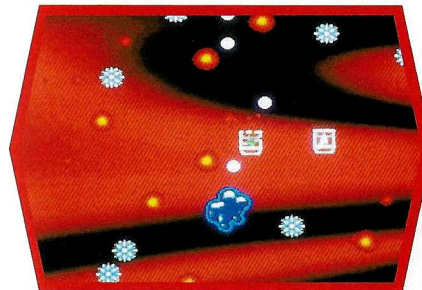


Fig 9

(voir Fig. 10). Ramassez-les, mais soyez prudent ! Certaines de ces armes ne sont pas aussi puissantes qu'elles le paraissent. Toutes les armes ont un nombre de tirs limités. En ramassant une arme que vous possédez déjà, vous augmentez le nombre de tirs qu'il vous reste. Vous avez également un bouclier à votre disposition.

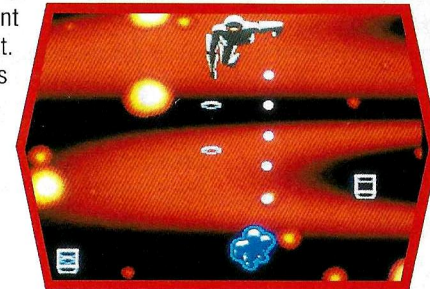
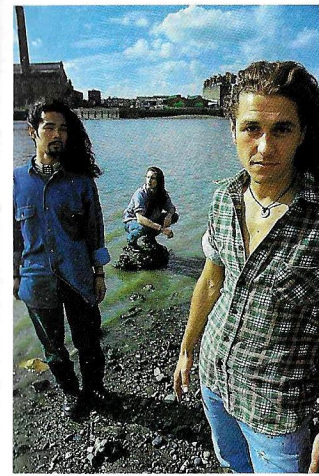
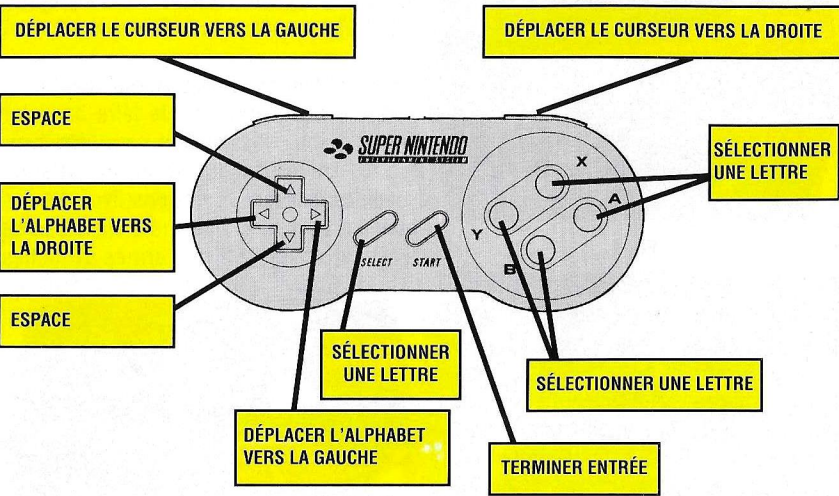


Fig 10



Vous devez la bande son du niveau 5 au groupe REAL. La qualité de cette bande est la meilleure qui puisse être obtenue sur un système Super Nintendo. Le groupe va bientôt sortir un album et la sortie de la bande son du Lawnmower Man est prévue pour début 1994. Pour en savoir plus sur ce groupe, lisez ce qui suit.

Ce groupe londonien s'est formé voilà 18 mois. Le groupe fait preuve de beaucoup d'originalité et d'énergie.

Le groupe est formé du compositeur, guitariste et chanteur Grant Nicholas, du batteur Jon Lee et du bassiste japonais Take Hirose. Leur style Power Pop est un mélange de rock alternatif et de voix mélodieuses. Ce groupe devrait être un groupe marquant des années 90.

Le groupe fait de nombreuses tournées avec des groupes aussi connus que INXS, ASIA, U.F.O., Technotronics et Rick Wakeman. Grant a travaillé à la pré-production de l'album de Seal aux Beethoven Street Studios.

REAL pense qu'un son basé sur du rock est idéal pour le jeu.

REAL met un point d'honneur à enregistrer en direct, avec des méthodes classiques et sur bande analogique. Dans ce jeu, vous allez pouvoir être les premiers à entendre quelques échantillons de leur prochain album comprenant des titres comme Rush, Shade, Burn et Say.

**La sortie du film
Le cobaye 2 est prévue
pour 1994,
suivie d'un nouveau jeu
vidéo pour votre
Super Nintendo™.**

THQ. garantit à l'acquéreur d'origine que ce logiciel Nintendo est dépourvu de tout défaut de matériel ou de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Pour bénéficier de ce service de garantie, joignez une preuve d'achat au logiciel et retournez le tout au point de vente ou directement à THQ.

Cette garantie ne s'applique pas si le défaut résulte d'une négligence, d'un accident, d'une mauvaise utilisation ou d'une modification postérieure à l'achat.

Distribué par : **T•HQ FRANCE**
5, Rue De Chazelles,
75017 Paris,
Tél : 44 299 020,
Fax : 44 299 030