

## **AVERTISSEMENTS À lire avant d'utiliser le console Sega Dreamcast**

### **ATTENTION**

Les les utilisateurs de la console Sega Dreamcast doivent être conscients de quelques dangers et de la nature des risques de ces objets. Il est recommandé à tous enfants de lire les manuels avec soin avant de commencer à utiliser la console Sega Dreamcast.

### **AVERTISSEMENT SUR LES PILES**

Cette notice présente des avertissements et des conseils d'hygiène personnelle, le cas échéant, des parties de composants à éviter, notamment, de certains types de piles lorsque leur usage est prévu. Certains des composants de Dreamcast peuvent contenir des parties de composants à éviter ou à manipuler avec précaution. Ces parties de composants à éviter ou à manipuler avec précaution sont les piles et les piles rechargeables de type alcalin et les piles au cadmium.

Certaines piles ou piles rechargeables de ce type peuvent contenir des composants chimiques et le plus grand danger est celui de l'exposition au produit chimique des piles rechargeables. Les piles rechargeables au cadmium et les piles alcalines peuvent être dangereuses si elles sont utilisées dans la console Sega Dreamcast. Les piles de ce type sont généralement utilisées dans les appareils à pile rechargeable pour leur durée de vie. Ces piles peuvent contenir des composants chimiques et sont, par conséquent, dangereuses si elles sont utilisées dans la console Sega Dreamcast. Les piles rechargeables au cadmium et les piles rechargeables au cadmium sont des piles rechargeables. Elles peuvent contenir des composants chimiques et sont, par conséquent, dangereuses si elles sont utilisées dans la console Sega Dreamcast.

Pour réduire le risque de blessures et d'incidents, le joueur doit manipuler les piles de manière appropriée dans le cadre de l'utilisation de la console Sega Dreamcast.

1. Avant de lire l'avis d'avertissement et le manuel de l'utilisateur (pages 14 et 20), lisez-le et vérifiez bien que le produit n'est pas défectueux.
2. Évitez de poser le composant défectueux ou d'autres composants défectueux.
3. Utilisez toujours des piles de type alcalin recommandées par Sega.
4. Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
5. Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.

### **PRÉCAUTIONS D'EMPLI**

Pour éviter les dommages matériels et éviter de blesser les utilisateurs, lisez attentivement les précautions de sécurité, les avertissements et les conseils suivants.

- Avant de poser une pile rechargeable dans la console Sega Dreamcast, lisez attentivement les précautions de sécurité et les conseils suivants.
- Le jeu Sega Dreamcast est conçu pour fonctionner avec des piles rechargeables recommandées par Sega. Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
- Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
- Évitez de poser des piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
- Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
- Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
- Évitez de poser des piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.
- Ne posez pas de piles de type alcalin dans la console Sega Dreamcast, si ce n'est dans le compartiment à piles.

### **AVERTISSEMENT CONCERNANT LA TÉLÉVISION**

Ces images sont à usage éducatif et ne doivent pas être utilisées pour promouvoir la télévision. Les images sont à usage éducatif et ne doivent pas être utilisées pour promouvoir la télévision.

### **UTILISATION DU SYSTÈME DE JEUX VIDEO DE LA DREAMCAST**

Les jeux de vidéo sont conçus pour être utilisés avec la console Sega Dreamcast. Les images sont à usage éducatif et ne doivent pas être utilisées pour promouvoir la télévision.

Ces images sont à usage éducatif et ne doivent pas être utilisées pour promouvoir la télévision. Les images sont à usage éducatif et ne doivent pas être utilisées pour promouvoir la télévision.

The cover art features a young man with dark hair and a purple t-shirt, holding a handgun in his right hand. He has a serious, determined expression. The background is a dark, blurry scene with a vertical blue beam of light passing through the center. The overall aesthetic is that of a classic action-adventure video game.

# BLUESTINGER

MAPPER LOCALISATION

ACTIVISION

# ESER

10000 LUGS MATRIÈRES

Le jeu nécessite une carte mémoire Visual Memory pour le stockage des données enregistrées. Chaque partie enregistrée occupe quatre blocs de mémoire.

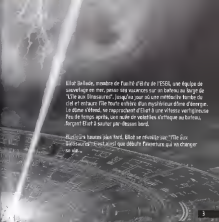
## L'ÎLE AUX DINOSAURES

Une métréopole géante s'étend sur la plaine à la Vallée de la Rivière Assiniboine et l'Éliver nationale protège la diversité des dinosaures.

En l'an 2000 après -C., 65 millions d'années plus tard, un tremblement de terre de grande magnitude, Proppa Rexia, donne de choc, estelle que toute la région tremble.

Des profondeurs de l'épave, il provient de la géologie de l'époque, une île encore vivante, émerge à la surface de l'océan, se levant au-dessus de l'océan, reflète l'impact de la météorite. Les scientifiques ont pu voir et mesurer la profondeur de la catastrophe. Des données de la Vallée de la Rivière Assiniboine ont été obtenues.

Les chercheurs, basés sur les données de la Vallée de la Rivière Assiniboine, ont pu voir et mesurer la profondeur de la catastrophe. Des données de la Vallée de la Rivière Assiniboine ont été obtenues.



Elliot Bellade, membre de l'unité d'élite de l'ESN, une équipe de surveillance en mer, passe ses vacances sur un bateau au large de l'île aux Dinosaures. Jusqu'au jour où une météore tombe du ciel et enfonce l'île toute entière dans mystérieux dôme d'énergie. Le dôme s'élève, se rapprochant d'Elliot à une vitesse vertigineuse. Peu de temps après, une nuée de volatiles s'attaque au bateau, forçant Elliot à sauter par-dessus bord.

Plus les heures passent, Elliot se réveille sur l'île aux Dinosaures coincé dans un dôme d'énergie qui se change en cage...

## commandes du jeu

*Rise of Sengir* est un jeu à un seul joueur. Avant d'allumer la console Sega Dreamcast, vérifiez que la manette de jeu Sega Dreamcast est insérée dans le port de commande A. Au cours de la partie, tu peux jouer le personnage d'Elf ou de Dog. Certaines commandes fonctionneront de manière légèrement différente selon le personnage choisi.

Zoom avant sur carte

Tirer avec l'arme sélectionnée



Zoom arrière sur la carte

Contrôle manuel de la caméra

Déplacer le personnage  
(gauche, droite,  
avant, arrière)

Afficher le terminal  
d'accès portable



Tirer avec une arme sélectionnée

Coups de pied et coups de poing  
avec une arme de poing. Appuyer  
plusieurs fois pour les combats

Bouton Anuler. Pour faire sauter  
Dart lorsqu'il est dans l'eau.

Relever le choc / Relever l'objet  
Placer à une échelle / Escalader un  
obstacle

Remarque: pour retourner à l'écran d'accueil à tout moment du jeu, appuie simultanément sur A, B, X, Y et le bouton Start. Cela permettra de réinitialiser le jeu et d'afficher l'écran d'accueil.

Ne touche jamais le stick analogique ni même les boutons analogiques G et D pendant le jeu ou sous tension de la console Sega Dreamcast. En effet, cela risque d'interrompre la procédure d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

## contrôle du déplacement

Pour déplacer ton personnage dans une direction, il suffit d'appuyer le stick anal gauche dans cette direction. La vitesse de déplacement de personnage dépend de la pression que tu exerces sur le stick. Tu peux également déplacer ton personnage à l'aide de la croix directionnelle. Tu peux "pousser" certains objets en te collant à eux et en te déplaçant...

## INTERACTION

Appuie sur le bouton **A** pour interagir avec un objet qui se trouve en face de toi. Pense à utiliser le bouton **A** chaque fois que tu rencontres un objet susceptible d'être manipulé. Le mode d'interaction varie en fonction du type d'objet. Le bouton **A** te permet de récupérer et d'utiliser des objets, d'ouvrir des portes, d'échanger des panneaux de contrôle, d'escalader des échelles, de monter des escaliers et d'effectuer toutes sortes d'actions.



## TERMINAL D'ACCÈS PORTABLE



Appuie sur le bouton **Start** pour afficher le terminal d'accès portable. Les

instructions d'utilisation du terminal se trouvent aux pages 12 et 13 du présent manuel. Appuie à nouveau sur le bouton **Start** pour revenir à la partie en cours.

## CONTRÔLER ELIOT

Eliot peut utiliser des armes de courte ou de longue portée.

### Attaque de longue portée.



#### Bouton analogique D

Le bouton analogique D te permet de faire feu avec l'arme de longue portée sélectionnée. Lorsque le chargeur est vide, appuie à nouveau sur la gâchette droite pour recharger l'arme.

Contente-toi de pointer l'arme dans la direction de l'ennemi, la visée s'effectue automatiquement.

### Nager

#### Bouton B

Si tu appuies sur le bouton B alors qu'Eliot est dans l'eau, il se met à nager. Eliot le stick analogique pour diriger Eliot pendant qu'il nage. Lorsqu'il commence à manquer d'air, appuie sur le bouton B (en relâchant le stick) pour qu'il remonte à la surface.

### Attaque de courte portée



#### Bouton X

Le bouton X te permet d'utiliser l'arme de courte portée sélectionnée. En l'absence d'arme de courte portée, Eliot utilise ses poings. Chaque arme offre un ensemble de configurations d'attaque, chacune étant contrôlée par le bouton X.





## CONTRÔLER DOGS

Contrairement à Elliot, Dogs ne peut manier qu'une seule arme à la fois. Il compense ce désavantage par ses excellentes qualités défensives.

### ATTAQUE



#### Bouton analogique D

Appuie sur le bouton analogique D pour utiliser ton arme. Si Dogs n'a pas encore d'arme, il sera incapable d'attaquer. Il existe deux types d'armes : les armes de courte portée et les armes de longue portée.

### DOMMAGE MAX

Certains adversaires sont plus vulnérables à certaines armes qu'à d'autres. Lorsqu'un ennemi est doublement blessé par une arme, il dégage une lumière rouge. Dans ce cas, il est vivement recommandé de se souvenir de quelle arme il s'agit, pour pouvoir l'utiliser la prochaine fois que tu rencontres un ennemi de ce type.



### défense



#### Bouton X

Appuie sur le bouton X pour te défendre des attaques ennemies. Note bien que ton système de défense n'est pas infailible. Tu ne soignes pas indemne de toutes les attaques même si tu te défends. Il arrivera aussi de pâtir de tes mouvements de défense.

## démarrer une partie

### menu principal

Appuie sur le bouton Start dans l'écran d'accueil pour afficher le menu principal. Utilise les boutons directionnels Haut et Bas pour choisir dans le menu, puis appuie sur le bouton A ou Start pour confirmer.



### NOUVELLE PARTIE

Choisis cette option pour commencer une partie. Au début de la partie, tu ne pourras jouer qu'Albat. Au-delà d'un certain point, tu pourras passer et repasser d'Albat à Daga (selon le score) que tu le souhaites.

### CHARGER PARTIE

Cette option te permet de reprendre une partie précédemment enregistrée au point où tu l'as laissée. Sélectionne le logement contenant la carte mémoire NH que tu souhaites utiliser, puis appuie sur le bouton A. Sélectionne ensuite le fichier de la partie voulue, et appuie à nouveau sur le bouton A. Appuie une dernière fois sur le bouton A pour confirmer.



### options

Le menu Options te permet de modifier les paramètres de jeu. Utilise les boutons directionnels Haut et Bas pour sélectionner l'élément à modifier. Tu pourras faire défiler les paramètres d'un élément sélectionné à l'aide des boutons directionnels Gauche et Droite. Pour revenir au menu principal, sélectionne Quitter ou appuie sur le bouton Start.

**Difficulté** - Choisis le niveau de difficulté voulu.

**Sex** - Choisis un sexe de quelle main tu aimes.

## TA MISSION

Tu vas devoir travailler à résoudre le mystère de l'île aux Dinosaures. Déchiffre les différentes qualités d'Élod et de Zoé pour explorer cette île et découvrir ce qu'il se cache derrière. Chaque mission amène que tu accompliras dévoile une partie du mystère de l'île aux Dinosaures.

### LE TERMINAL MOBILE PORTABLE

Le scribe King envoie régulièrement des messages à Élod sur son terminal d'accès portable ESER. Lorsqu'un message arrive, appuie sur le bouton Start pour en prendre connaissance.



### PARTIE TERMINÉE

Chaque fois que tu es victorieux d'une attaque de monstre, tu perds des points d'énergie. Lorsque le niveau d'énergie de Zoé ou d'Élod atteint zéro, la partie se termine, et tu reviens à l'écran d'accueil.



### MISSIONS ANNEXES

À mesure que tu progresses dans ta mission, tu te trouves dans des situations où tu es l'occasion de sauver quelqu'un ou d'effectuer d'une tâche précise. Si tu réussis, tu peux être récompensé par une nouvelle arme ou un nouvel objet. Mais si tu échoues, la partie se poursuit normalement. Les missions annexes n'ont pas d'incidence sur le succès de la mission principale.



Remarque : certaines dates apparaissant au cours du jeu correspondent à la convention amérain comme d'affichage des dates. Par exemple, le 24 octobre peut s'écrire 10/24 et non 24/10.

# ecran de jeu

## Indicateurs principaux



Geogé

Carrousel actif

Diagnostique

Noté l'écran de jeu de base de Blue Strager  
Les barres d'état disparaissent pendant les  
scènes cinématiques : ton personnage est  
alors contrôlé par l'ordinateur.

## AUTRES INFORMATIONS

### Temps restant



Pu cours des missions  
ennemies qui imposent une  
limite de temps, le temps  
qu'il te reste pour terminer la  
mission s'affiche dans le coin  
supérieur droit de l'écran.

### Énergie de combat



Certains des ennemis les  
plus puissants qu'il te faudra  
affronter possèdent leur  
propre barre de santé,  
affiché dans le partie  
supérieure de l'écran.



## Indicateurs secondaires

Outre le barre d'état de santé, différentes barres d'état apparaissent à l'écran au cours de la partie. L'icône affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran identifie le fonction des barres d'état secondaires.



### température corporelle

Lorsque tu pénètres dans un endroit très chaud ou très froid, une barre indique la température de ton corps d'affiler à l'écran. Tu ne peux supporter les températures extrêmes que quelques instants avant de commencer à perdre de points d'énergie. Si tu restes trop longtemps dans un environnement extrême, tu perds régulièrement des points d'énergie (comme l'indique la barre de température) et ce jusqu'à ce que retournes dans une zone où les conditions de température sont normales.



### oxygène

L'oxygène mesure la quantité d'air qu'il reste dans tes poumons. Il s'affiche lorsque tu es sous l'eau. Lorsque tu commences à manquer d'air sous l'eau, tu perds très rapidement les points d'énergie. Remonte à la surface pour reprendre ton souffle.



### masque à oxygène

Si tu disposes d'un masque à oxygène, ton personnage l'utilisera automatiquement en cas de nécessité. La barre d'état du masque à oxygène indique la quantité d'oxygène restante dans le masque. Lorsque le masque a épuisé sa réserve d'oxygène, tu dois le recharger avant de l'utiliser à nouveau.



# UTILISER LE TERMINAL D'ACCÈS PORTABLE

**ESEER**

## L'ÉCRAN DU TERMINAL

Tout membre de l'ESEER est équipé d'un terminal à accès portable. Il te permet de sélectionner différentes zones et objets, sans que de changer de personnage.

Appuie sur le bouton **Start** pour accéder au terminal. Dans le menu principal, sélectionne un objet-menu, puis appuie sur le bouton **A**. Pour revenir au menu principal, appuie sur le bouton **B** ou sélectionne **Retour**. Pour revenir directement à la partie, appuie sur le bouton **Start**.



## CARTE

Le terminal dispose d'un système de cartographie automatique qui te permet de savoir instantanément où tu te trouves et quel chemin tu as parcouru. Des feuilles d'information interactives réparties dans toute l'île te fourniront des cartes gratuites et téléchargeables des environs.

Utilise les boutons directionnels **Haut** et **Bas** pour sélectionner la partie de l'île que tu veux afficher, puis appuie sur le bouton **A** pour obtenir la carte de la région. Pour une vue plus d'une zone particulière de l'île, sélectionne la zone, puis appuie sur le bouton **A**. Dans ces gros plans, les zones que tu as déjà explorées apparaissent en vert, les autres en bleu. Les zones où tu te trouves sont en rouge.



## OBJETS

Te veux vérifier le contenu de ton inventaire dans le menu Objets. Sélectionne **Énergie** ou **Autre**, puis l'objet que tu veux utiliser. Les objets élimés dans **Énergie** te permettent de récupérer de l'énergie et d'améliorer ton état de santé. Les autres objets interviennent à certains moments de la partie. Pour une description de chaque nouvel objet de l'inventaire, sélectionne l'objet puis **Infos**.



## ARMES

Le menu Armes te permet de sélectionner une nouvelle arme pour chaque personnage. Commence par choisir le personnage dont tu veux changer l'arme, puis sélectionne l'arme que tu souhaites utiliser. Pour plus d'informations sur une arme particulière, sélectionne Infos.



Courir par la langue pour le

## Passer d'une arme de courte portée à une arme de longue portée et inversement

Eliot peut utiliser à la fois une arme de courte portée et une arme de longue portée (dopé ne peut utiliser qu'un seul type d'arme à la fois). Pour afficher alternativement la liste des armes de courte ou de longue portée, sélectionne l'icône des armes de courte ou de longue portée située dans le coin inférieur droit de l'écran et appuie sur le bouton A.

## CHANGER DE PERSONNAGE

Tu peux passer du personnage d'Eliot à celui de Dope et inversement en sélectionnant le personnage de ton choix à l'aide des boutons directionnels Gauche et Droite, puis en appuyant sur le bouton A.



## Eliot ou Dope

Avant de sélectionner le personnage que tu veux incarner, rappelle-toi que les deux gérillards ne possèdent pas les mêmes qualités.



### Eliot

- est rapide
- est rapide et agile
- peut passer à la fois une arme de courte portée et une de longue portée



### Dope

- peut utiliser des armes plus puissantes qu'Eliot
- peut se défendre contre les attaques
- est plus robuste

## DISTRIBUTEURS AUTOMATIQUES

## ARGENT

Certains de tes ennemis auront de l'argent dans leurs poches. Tu pourras récupérer cet argent qui se répand sur le sol si tu les bats. L'argent que tu "raspaches" amène à l'essai d'un combat mal codifié sur un compte appelé Blot et Drop qui existe.



## ACHETER DES ARMES ET DES OBJETS

Tu peux utiliser cet argent pour acheter des boissons ou des aliments énergétiques, des armes ou des objets proposés par les distributeurs automatiques répartis dans toute l'île aux Océannes.



Pour utiliser un distributeur, place-toi devant le machine et appuie sur le bouton A. Choisis l'objet que tu désires à l'aide des boutons directionnels Gauche et Droite. Si tu as suffisamment d'argent, appuie sur le bouton B pour acheter l'objet sélectionné. Pour revenir à l'écran de jeu, appuie sur le bouton B de sélectionne l'option Quitter.



Quitter



## POSTES MÉMOIRE



Des messages te permettant d'enregistrer la position et la situation actuelle sont diffusés sur l'Écr. aux Décourts. Pour enregistrer la partie, place-toi devant un poste mémoire (illustration à droite) et appuie sur le bouton A. Le menu Enregistrer la partie apparaît à l'écran. Tu peux enregistrer les parties aussi souvent que tu le souhaites, mais tu ne peux pas enregistrer plus de six parties par cette manière.



## ENREGISTRER LA PARTIE



Sélectionne le port contenant la carte mémoire VM à utiliser, puis appuie sur le bouton A. Sélectionne ensuite le numéro de fichier dans lequel tu veux enregistrer la partie, puis appuie sur le bouton A. Appuie de nouveau sur le bouton A pour confirmer ton choix.



## UTILISER LES CARTES MÉMOIRE

- Les fichiers des parties peuvent être enregistrés dans le premier ou le deuxième port d'extension VM.
- Chaque fichier d'enregistrement de partie occupe quatre blocs de mémoire sur la carte. Tu peux enregistrer six parties au maximum sur une carte mémoire VM.
- Pendant l'enregistrement d'une partie, ne mets pas la console hors tension, ne retire pas la carte mémoire et ne déconnecte pas la manette.



\* Insère l'adaptateur Fx2a dans la prise de connexion numéro 2.



## ELIOT SALLADE

C'est le personnage principal de *Star Stinger*. Il fait partie de l'équipe 0718 de l'ESR, une organisation spécialisée dans le sauvetage en mer. Il a 28 ans, est passionné par son travail et aime par dessus tout secourir les âmes en détresse.





## BOGS BOWER

Actif expert en armes lourdes, il a participé à la première expédition sur l'île aux Dinosaures. À 43 ans, Bogs dirige une affaire de furry qui relie l'île au continent. Son passé semble hanté d'éléments secrets.





JANE KANG

Un petit geeks de 24 ans, employé à la division Sécurité de la Kinca Corporation. A l'âge de 16 ans, elle était diplômée du MIT. Elle sait tout sur la technologie informatique et connaît parfaitement le système informatique de l'île.





## HOFFILDIN

C'est une créature mystérieuse, qui ressemble à un ange et qu'il est agréable de rencontrer au fil de son enquête. Hoffildin suit Eliot et l'observe, mais ses intentions sont difficiles à déterminer. Elle rayonne d'une étrange lumière bleue.



**FUSIL AUTOMATIQUE**

Le fusil automatique russe AK7708 tire trois cartouches à la fois.



**LANCE-MISSILES**

Cette arme surpuissante est capable de charger 3 titres de missiles de 120 mm à la fois. Seule l'ops peut la manipuler, elle est bien trop lourde pour Elab.



**PICHE**

Cette hache de secours standard est normalement conçue pour sauver des vies, pas pour servir d'arme offensive.



**MOROSAKI**

Cette arme, dont seul l'ops peut se servir, est en fait une massue surdimensionnée. Cette



**ARMOIRE**

avec visser incrusté.

arme mortelle est si lourde et difficile à manier qu'il te faudra faire des efforts avant de pouvoir l'imposer efficacement contre un ennemi.

**HAMBURGERS ET HOT DOGS**

Les hamburgers et le hot dog te permettent de récupérer beaucoup d'énergie.



**PELUCHE**

Grande peluche inspirée de l'histoire préférée des enfants, "Gaby le printemps et Gaby le pleursichard".



**STEAK**

Le steak délicieux va dépasser tes forces.



**DOCKING**

Le docking est l'un des médicaments miracles du DDM siècle.



# SUPPORT CLIENTS

## SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les sélections qui vous permettent de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos\*\* ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h/24 et 7 jours/7.

Par maillet : [3615-ACTIVISION\\*](mailto:3615-ACTIVISION@activision.com)

Par téléphone : 08 36 50 13 71\*

Sur notre site web : <http://www.activision.com/support>, si vous avez un accès à Internet.

Un futur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos galères et aventures (réponse personnalisée aussi 24 h, jours ouvrés).

\* Tarif en vigueur au 01/03/98, pour la France métropolitaine : 2,21 Franc

\*\* uniquement sur notre site web

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.



# CRÉDITS

## ACQUISITION

### FINANCE

WILL BRADSHAW

ASSOCIATE FINANCER

COMPTON/IBM

TECHNICAL SERVICES

T. DONOVAN

MANAGER VICE PRESIDENT

IBM, NORTON

ASSOCIATE MANAGER

IBM/ASA, IBM

ASSOCIATE MANAGER

IBM, SAAB

ASSOCIATE MANAGER

IBM, COMPTON

MANAGER, SERVICE DIVISION

IBM, IBM WORLD

IBM, IBM

IBM MANAGER

IBM, TEXACO

VICE PRESIDENT

IBM WORLD

IBM MANAGER

IBM, NORTON

ASSOCIATE MANAGER

MANAGER TRANSACTIONS

IBM, IBM

MANAGER, SERVICE

IBM, IBM

IBM, COMPTON

MANAGER VICE PRESIDENT OF

IBM, IBM/ASA/IBM

IBM, IBM

VICE PRESIDENT OF SERVICE & IBM

IBM, IBM

IBM, IBM

MANAGER VICE PRESIDENT

IBM, IBM

IBM, COMPTON

MANAGER SERVICE, IBM

IBM, COMPTON

IBM, IBM

IBM, MANAGER

IBM, IBM

ASSOCIATE MANAGER

IBM, COMPTON

IBM, IBM

ASSOCIATE MANAGER

IBM, COMPTON

TRANSLATION SERVICE,

IBM, IBM

ASSOCIATE MANAGER

IBM, IBM

MANAGER VICE PRESIDENT,

IBM, IBM

## SEGA ENTERPRISES

MANAGER, SERVICE

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

## CLIMAX GRAPHICS

### FINANCE

MANAGER

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON

IBM, COMPTON