

Dreamcast™



DREAMCAST

RESIDENT EVIL 3

NEW MESSAGE

CAPCOM

MANUAL



CAPCOM

Message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi le jeu RESIDENT EVIL. Il a MEMBRE pour votre console PlayStation. Toute l'équipe de CAPCOM INTERNATIONAL est avec vous pour faire de vous personnel ce nouvel épisode de cette collection de jeu.

CAPCOM ENTERTAINMENT INC.
425 Robinson Parkway, Sunnyvale, CA 94088

© CAPCOM CO., LTD. 1998. TOUS DROITS
RESERVÉS. CAPCOM U.S.A., INC. 1998. TOUS
DROITS RESERVÉS. CAPCOM Europe le 1998
CAPCOM sont des marques déposées par CAPCOM
CO., LTD. RESIDENT EVIL et CAPCOM CODE sont des
marques de CAPCOM CO., LTD.

Virgin Interactive Entertainment (Europe)
Linn Road 79A, Charlottal Street
London W1T 4DN

Virgin is a registered trademark of Virgin
Entertainment Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

Visit us at www.vic.com



SOMMAIRE

3

PRIS AU PIÈGE *	4
NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES	5
VOTRE CONSOLE DREAMCAST *	6
COMMANDES	7
PROLOGUE	10
PERSONNAGES	12
COMMENCER	14
CONFIGURATION	15
ACTIONS DU JOUEUR	16
ÉCRAN DE STATUT	18
DISETS	18
CARTE DOCUMENT	23
SURVEILLER	24
DÉCISION EN PLEINE ACTION	25
PARTENAIRE	26
CLASSEMENT	27
QUELQUES ASTUCES	28
ASSISTANCE TECHNIQUE	31

4 PRIS AU PIEGE !

Tout a commencé les deux jours de septembre très ordinaires à Vascoon City une ville entièrement contrôlée par la secte Umbrella.

Mal sans l'appuyer à cette époque et est précisément ce manque de terreur qui provoquera tout ou tout la perte de cette ville.

Surtout ils avaient le courage de la boîte.

Lorsque les secours de la justice se mettent en marche, plus rien ne peut les arrêter, plus rien à moins qu'il ne soit déjà trop tard.

C'est la dernière chance de survie de Vascoon City et par la même occasion, ma dernière chance de survie.

Ma dernière échappatoire...



ACTIONS DU JOUEUR (voir pages 14-15)

Depanser – appuyer sur le bouton analogique D

Esquiver – appuyer sur le bouton analogique E au moment où l'ennemi vous attaque. (Cette action est impossible dès lors que vous êtes gravement blessé)

Derrière-toi rapide – appuyez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique + Bouton A

Grimper / Descente des escaliers – appuyer sur les boutons 4/5 de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique à proximité des escaliers

MELANGER DES AUMONIERS (voir page 18)

Croix des manitous pour le pistolet, le fusil à pompe, le hachoir et le lance grenades en associant différents objets

CARTE (voir page 21)

Effacer un nom vivant ou au repos sur les cartes explorées en appuyant sur le bouton X. Changez de carte à l'aide du bouton Y

DECISION EN PLEINE ACTION (voir page 23)

Lorsque votre personnage est confronté à une périlleuse situation, un événement spécial apparaît. Réagissez en pleine action et profitez ! Votre choix influe alors sur la façon dont votre personnage affronte ce danger



LA CONSOLE DREAMCAST



Port de commande

Le port de commande est situé sur le devant de la console. Il est composé de quatre ports : un port de commande en optionnelle (à gauche), un port de commande en optionnelle (à droite), un port de commande en optionnelle (à gauche) et un port de commande en optionnelle (à droite). Le port de commande en optionnelle est situé sur le devant de la console.

Insérez le port de commande à pour jouer à RESIDENT EVIL 3 MEGAS

RESIDENT EVIL 3 MEGAS se joue à un seul joueur. Veuillez connecter votre manette Dreamcast ou tout autre périphérique aux ports de commande correspondants. PRÊTE à allumer votre console Dreamcast.

YAMAHA MEMORY (YM)

Pour sauvegarder vos paramètres de jeu ainsi que vos scores inscrits au **Yama! Memory (YM)** dans le port d'extension 1 de la manette connectée au port de commande à 250M d'allumer votre console **PlayStation**.

Remarque : lorsque sauvegarde est en cours, débranche jamais votre console **PlayStation** et ne retire aucune carte mémoire ni aucune manette.

Centre de jeu



COMMANDES

MANÈGE BRANCAȘI

BRANCAȘI FLY 3 MANÈGE este un joc pentru un singur jucător în care să controlezi un avion cu controlerul pentru a realiza misiuni. Misiunile diferă între ele și în număr.

În fiecare misiune ai un timp limitat și trebuie să realizezi misiunile în timpul acesta. Dacă realizezi misiunea în timpul acesta și în timpul limitat poți să realizezi misiunea în timpul acesta și în timpul limitat. Dacă realizezi misiunea în timpul acesta și în timpul limitat poți să realizezi misiunea în timpul acesta și în timpul limitat.

Realizarea misiunii în timpul limitat și în timpul limitat este necesară pentru a realiza misiunea în timpul limitat și în timpul limitat.

Realizarea misiunii în timpul limitat și în timpul limitat este necesară pentru a realiza misiunea în timpul limitat și în timpul limitat.

Partea din dreapta 1

- Butonul de pornire (Start)
- Butonul de oprire (Stop)
- Butonul de pauză (Pause)
- Butonul de resetare (Reset)
- Butonul de selectare (Select)
- Butonul de confirmare (Confirm)
- Butonul de anulare (Cancel)
- Butonul de revenire (Return)

- Butonul de sus (Up)
- Butonul de jos (Down)
- Butonul de stânga (Left)
- Butonul de dreapta (Right)

- Butonul de sus (Up)
- Butonul de jos (Down)
- Butonul de stânga (Left)
- Butonul de dreapta (Right)



- Butonul de pornire (Start)
- Butonul de oprire (Stop)
- Butonul de pauză (Pause)
- Butonul de resetare (Reset)
- Butonul de selectare (Select)
- Butonul de confirmare (Confirm)
- Butonul de anulare (Cancel)
- Butonul de revenire (Return)

Partea din dreapta 2

- Butonul de sus (Up)
- Butonul de jos (Down)
- Butonul de stânga (Left)
- Butonul de dreapta (Right)

Butonul de sus - Confirmare la start

Butonul de jos - Confirmare la sfârșitul jocului

Butonul de stânga - Funcții speciale

- Butonul de sus (Up)
- Butonul de jos (Down)
- Butonul de stânga (Left)
- Butonul de dreapta (Right)



Butonul de sus

- Butonul de sus (Up)
- Butonul de jos (Down)
- Butonul de stânga (Left)
- Butonul de dreapta (Right)

VIBRATIONS PACK™ DREAMCAST

RESIDENT EVIL 5 REMASTER est compatible avec le périphérique de Vibrations Pack. Une fois inséré dans le port extension de la manette Dreamcast ou de tout autre périphérique compatible, le Jump Pack rest des vibrations qui contribueront considérablement à l'ambiance immersive du jeu.



Remarque : Si le Vibrations Pack est inséré dans le port extension 1 de la manette Dreamcast, il ne se connecte correctement et risque de tomber ou de provoquer un dysfonctionnement pendant le jeu.

10 PROLOGUE

Un mois et demi s'est écoulé depuis le fameux incident.

Septembre et ses feuilles mortes se sont abattus sur Baccoon City, une petite ville industrielle dans le Midwest américain. Les habitants ont repris le cours de leur vie et commencent à oublier le chaos l'incident effrayant qui est passé dans les montagnes derrière la destruction des forces spéciales SARS, le laboratoire d'armes biologiques ultra secret de la société Umbrella établi dans une vieille demeure, le virus T capable de transformer les humains et les animaux en horribles monstres.

Comment tout cela a-t-il bien pu arriver dans cette petite ville ?

Les habitants ont jamais accordé crédit aux témoignages des survivants. Les récits de leurs terrifiantes expériences, des armes biologiques et des combats sanglants dépassaient l'entendement. C'est pourquoi, avant même que la ville entière ait eu vent des détails de l'histoire, les quelques survivants des



SIERS ont mis le cap vers l'Europe

Ils espèrent que tout était fini
Quand soudain, tout recommença
des virus de mortels magiques
une gas étrange microbe envahirent
les alentours

Le virus-T se propagea dans toute la
ville

Ce terrible fléau agissait dans l'ombre
et transformait les habitants en
moultres

les gens mouraient cette maladie
Mais le cauchemar avait déjà
commencé.

Ils perdaient déjà le contrôle de leur
avenir

Bassoon City était sur le point de
s'effondrer



12 PERSONNAGES

MI VALTINE

Age 23 Groupe sanguin B

Taille 1.60m Poids 50kg

Mi est membre des STARS, les Forces spéciales du commissariat de Raccoon City. Elle est spécialisée dans le déminage des explosifs. Elle a longtemps travaillé pour l'US Army et est une des survivantes du tout premier incident qui est produit dans les montagnes d'Arcley. Une natural engagé et indépendant. Mi possède un grand sens de la justice. De plus, bien que très emotive, Mi est une talentueuse jeune femme décidée et dotée d'une très bonne capacité de jugement.

STARS

Special Tactics and Rescue Service

Le groupe des STARS fut créé sous la juridiction du commissariat de Raccoon City afin de faire face au terrorisme et au taux de criminalité en constante augmentation.



CARLOS CORONA

Âge 27 Groupe sanguin O

taille 175cm Poids 78kg

Carlos est d'origine sud-américaine. Malgré la présence incontestable de sang indien dans ses veines, personne ne connaît sa véritable nationalité. Il est membre de l'UBCS, responsable de l'artillerie lourde, de l'entretien des armes de la sécurité ainsi que des rapports de missions. À première vue il peut paraître inexpérimenté et immature mais il est en fait extrêmement chaleureux et possède un sens aigu de la justice.

UBCS

Unbrilla Bhoazard Countermeasures Service

L'UBCS est indépendant des forces spéciales d'Unbrilla et constitue une force de secours composée principalement de criminels de guerre et de soldats en exil. Bien que le taux de mortalité des membres de l'équipe soit très élevé, l'UBCS est sorti victorieux de nombreuses missions de secours cruciales.



14 COMMENCER

NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** à partir du menu principal puis choisissez votre niveau de difficulté : **NORMAL** (comportant davantage d'épreuves difficiles) ou **FACILE**. Vous avez alors la possibilité de choisir le costume de personnage que vous souhaitez incarner.

CHARGER UNE PARTIE

Si vous disposez d'une partie précédemment sauvegardée sur un Royal Memory (™), sélectionnez **CHARGER PARTIE** pour la continuer. Consultez la section **SAUVEGARDE** sur un page 22 de ce manuel pour plus de détails.

LES MARCHANDS

Allez-vous à votre destination finale en un temps limité. Plus vous combattez des ennemis plus vous obtenez de points. En outre si vous atteignez votre destination finale rapidement, vous obtenez davantage de points. Les derniers vous permettent d'acheter des armes que vous pouvez utiliser lorsque vous commencez une **NOUVELLE PARTIE** (ces armes sont stockées dans le coffre).

ÉPILOGUE

Chaque fois que vous terminez le jeu, un nouvel épilogue concernant un personnage de la série des **SEVENTH EPIC** apparaît à l'écran.

FIN DE PARTIE

À la fin et à mesure que votre personnage accumule des coups, il subit des dommages. Plus il souffre, plus sa mobilité est restreinte. Vous pouvez contrôler son niveau de dommages dans l'écran de statut lorsque son état de santé est visiblement très faible. Le moindre coup peut lui être fatal et votre partie prend fin. Si le partenaire de votre personnage meurt, votre partie s'achève de la même manière. Consultez la section **PARÉNAIRE** sur page 24 de ce manuel pour plus de détails.

CONFIGURATION

Sélectionnez CONFIGURATION à partir du menu principal. Lorsque vous avez sélectionné une option appuyez sur le bouton X pour accéder à son sous-menu.

Config boutons – Choisissez parmi les six configurations de boutons proposées.

Vibrations – Activez (on) ou désactivez (off) la fonction «vibrations» (uniquement si vous disposez d'un Jump Pack).

Son – Choisissez entre une sortie audio Stéreo ou Mono et régler le volume de la musique du jeu ainsi que celui des effets sonores.

Config écran – Réglez la luminosité de votre téléviseur.

Quitter – Quittez le partie et revenez au menu principal.

Vous avez également la possibilité d'afficher le menu Configuration au cours d'une partie en appuyant sur le bouton Start.



16 ACTIONS DU JOUEUR

ACTIONS PRINCIPALES

Utiliser une arme - Appuyez le bouton analogique D enfoncé pour dégainer une arme, puis appuyez sur le bouton X pour la tirer. Pour viser vers le haut ou vers le bas, utilisez les boutons \uparrow \downarrow de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique.

Prendre un objet - Vous avez la possibilité de passer certains objets. Pour cela, placez-vous devant l'objet que vous souhaitez déplacer et maintenez enfoncé le bouton \uparrow de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Si l'objet est amovible, votre personnage refusera d'agir.

Monter ou descendre d'un objet - Pour monter ou descendre d'un objet, placez-vous devant et appuyez sur le bouton X. Si vous ne pouvez pas monter ou descendre de cet objet, votre personnage refusera d'agir.

Monter ou descendre un escalier - Appuyez sur les boutons \uparrow \downarrow de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique dès lors que vous vous trouvez à proximité de l'escalier.



Esquiver - Appuyez sur le bouton analogique le ou D ou bien appuyez sur le bouton A tout en maintenant enfoncé l'un des deux boutons analogiques au moment où votre personnage se fait attaquer. Cette action est impossible dès lors que votre personnage est gravement blessé. Le mode TACTIC Esquiver est plus simple à effectuer.

Se relever - Lorsque votre personnage est emporté, votre personnage se relève lorsque votre personnage tombe à terre, vous avez la possibilité de vous relever aisément en appuyant rapidement sur les boutons de la croix multidirectionnelle ainsi que sur les autres boutons.

Deux-tour rapide - Appuyez sur le bouton  de la croix multidirectionnelle ou de stick analogique + bouton A.

Objets d'attaque - Dans certaines zones, vous avez la possibilité d'utiliser certains objets (comme les bidons, par exemple) pour attaquer vos ennemis. Pour cela, il vous suffit de tirer sur l'objet. Pour regagner les objets d'attaque dispersés dans le décor appuyez sur le bouton analogique L.



1.8 ECRAN DE STATUT



Au cours d'une partie appuyez sur le bouton E pour afficher l'écran de statut. Cet écran vous indique l'état de santé de votre personnage ainsi que les objets qu'il transporte. Utilisez les boutons de la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour sélectionner un objet ou une fonction puis appuyez sur le bouton B pour afficher les options. Pour quitter l'écran de statut, appuyez sur le bouton A ou sélectionnez QUITTER puis appuyez sur le bouton X.

Poursuivez la lecture de ce manuel pour savoir comment afficher les commandes liées aux objets (UTILISER, ASSOCIER, EXAMINER et ABO) et au jeu (BOC, CÂBLE et QUITTER).

UTILISER UN OBJET

Après avoir sélectionné l'objet que vous souhaitez utiliser, appuyez sur le bouton X. Trois options s'affichent alors à vous dans la fenêtre de commandes. Sélectionnez **UTILISER** pour vous servir de l'objet. Certains objets ne sont utilisables que dans des endroits spécifiques.

PRENDRE UNE ARME

Pour vous saisir d'une arme, sélectionnez celle de votre choix, appuyez sur le bouton X puis choisissez **EQUIPER**. Avant de pouvoir vous servir d'une arme, vous devez déjà en avoir une en main. Vous ne pouvez tenir qu'une seule arme à la fois.

EXAMINER UN OBJET

Utilisez cette option pour examiner un objet ou une arme de votre inventaire. Sélectionnez l'objet (ou l'arme) puis choisissez **EXAMINER** pour obtenir davantage d'informations à son sujet. Cliquez puis X pour examiner chaque objet.



vous feriez peut-être d'intéressantes découvertes.

AUTO

Choisissez le contrôle de votre arme : **AUTO** ou **MANUEL**.

COFFRE

Votre personnage ne peut transporter qu'un nombre limité d'objets. Pour pouvoir utiliser des objets qui vous seraient utiles à certains endroits du jeu, vous avez la possibilité de les entreposer dans un coffre. Les coffres sont répartis en divers endroits. Pour afficher l'écran de sélection d'objets, placez-vous devant un coffre et appuyez sur le bouton X.

Vous pouvez échanger entreposer ou vous mater d'objets. Pour cela sélectionnez un objet puis appuyez sur le bouton X.

Un coffre peut contenir jusqu'à 4 objets.

À l'exception des munitions, vous ne pouvez pas perdre d'objets.



ASSOCIATION D'OBJETS

Certains objets, en particulier les armes ont un effet différent des lors que vous les associez avec d'autres. Lorsque vous rechargez une arme, sélectionnez les munitions appropriées par combinaison ASSOCIÉ à partir de la fenêtre de commandes à l'aide de la croix multidirectionnelle ou de stick analogique, déplacez le curseur sur l'arme à recharger et appuyez sur le bouton X. Il hésitez pas à associer d'autres objets afin de découvrir de nouveaux effets.

Exemples d'associations

- Pistolet + Balles pistolet - Vous pouvez charger votre arme
- Herbe verte + Herbe rouge - Vous pouvez mélanger des herbes. Le mélange Herbe verte + Herbe rouge a pour effet de retablir complètement le niveau de santé de votre personnage. Les herbes ont des effets différents en fonction de l'association effectuée.

MELANGER DES MUNITIONS

Vous avez la possibilité de créer des munitions pour le pistolet à fusil à pompe, le Magnum ainsi que pour le lance-grenades en mélangeant de la poudre ou 31 munitions.

Poudre A + 31 munitions = Balles pistolet

Poudre B + 31 munitions = Cartouches fusil

Vous pouvez également créer de la poudre plus puissante en associant différentes poudres.

Poudre A + Poudre B = Poudre C

Poudre C + 31 munitions = Grenades

Attention

N'hésitez pas à mélanger grenades et poudres.

Lorsque vous créez des balles, votre niveau d'expérience augmente, ce qui vous permet de créer davantage de munitions par la suite.

Certaines associations vous permettent de créer des munitions extrêmement puissantes.



Au cours de jeu, vous avez la possibilité d'acquiescer des cartes et des documents que vous pouvez ensuite examiner en détail à partir de l'écran de statut.

CARTE

Sélectionnez cette option pour examiner les cartes et les quartiers que vous avez visités. En ce qui concerne les cartes extérieures, vous avez la possibilité d'effectuer un zoom avant ou arrière en appuyant sur le bouton X. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour déplacer la carte. Pour sélectionner une autre carte, appuyez sur le bouton Start.



Pour accéder à l'écran de cartes à tout moment de jeu, appuyez sur le bouton F.

DOCUMENT

À la fin et à mesure que vous explorez la région, vous découvrez des notes, des messages ou d'autres informations qui sont automatiquement classés dans le carnet de votre personnage. Sélectionnez DM pour consulter le contenu des messages, vous y découvrirez peut-être de précieux indices.



2.4 SAUVEGARDER

Pour sauvegarder les données du jeu, il vous faut placer un ruban encreur dans une machine à écrire. Vous



trouvez ces rubans encreur à différents endroits du jeu. Lorsque vous en possédez un, placez-vous devant la machine à écrire et appuyez sur le bouton X. Vous devez alors indiquer si OBI ou SOH vous souhaitez sauvegarder votre partie.

Remarque : Chaque sauvegarde nécessite un ruban encreur. Alors, ne gaspillez pas ceux dont vous disposez !

Pour sauvegarder une partie, vous devez utiliser un Real Memory (RM) rendu indisponible.

Une sauvegarde nécessite 12 blocs de mémoire libre sur le VM.

Ne retirez jamais un VM en cours de sauvegarde chargement. Vous risquez de corrompre les données de jeu sauvegardées.



Des événements appelés *Décisions en pleine action* se produisent dans le jeu dès lors que votre personnage est confronté à une situation périlleuse. Cet événement vous permet d'effectuer un choix qui influera sur la suite de l'histoire.

Lorsqu'une décision en pleine action commence, un écran d'aide indique votre choix rapidement à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique puis appuyez sur la touche **B**.

Si vous ne prenez pas votre décision assez rapidement, vous risquez de vous retrouver dans une situation encore plus périlleuse !



26 PARTENAIRE


CHANGER DE PERSONNAGES

Il se peut que cours du jeu, vous ayez besoin de l'aide d'un partenaire. Lorsque vous dirigez un partenaire, l'état de celui-ci s'adapte automatiquement à ce nouveau personnage. Les commandes principales sont identiques à celles de votre personnage.

SE DÉPLACER AVEC UN PARTENAIRE

Au cours du jeu, vous pourrez vous trouver dans une situation obligeant votre personnage à se déplacer avec un partenaire. Dans ce cas, si votre partenaire vient à mourir, votre partie est perdue.



A woman in a bikini is shown from the waist up, holding a large, glowing, spherical object. The background is dark and textured. The woman has dark hair and is looking towards the camera.

Si vous parvenez à terminer le jeu, vous accédez à l'écran de classement. Votre classement est fonction de plusieurs critères :

Temps – Indique la durée totale de jeu

Nombre de sauvegardes – Indique le nombre de sauvegardes effectuées au cours du jeu

Rang – Indique votre rang

28 QUELQUES ASTUCES:

COMMENT YOUNG NOS FRIGES ?

Choisissez votre arme avec discernement! Chaque arme convient à un adversaire ou un combat en particulier. Trouvez la plus adaptée pour utiliser la (Mouffles pas de vous nuire de la me ~~XXX~~ un combat!)
Astuce: Lorsque combat est réellement mort une marque de sang apparaît sur son corps

Cherchez et utilisez les objets d'attaque (comme les bulons) pour venir à bout des ennemis les plus coriaces

Méfiez-vous à abuser des esquives et des demi-tours rapides afin d'éviter d'encourir de trop gros coups

Ben ne marche ? Courage fuyez !!

COMMENT SOIGNER NOTRE PERSONNAGE ?

Revenez les pièces et quartiers de fond en combat à la recherche d'herbes et de objets soignants. Malheureusement pas !
Vous ne pouvez jamais guérir si votre personnage est trop faible pour se battre







© 1997 HASBRO INC. THE HASBRO BOARD OF DIRECTORS AND THE HASBRO OFFICE OF PUBLISHERS OF MONOPOLY INC., 170 EAST 42ND ST., NEW YORK, NY 10017-2402. MONOPOLY, THE MONOPOLY BOARD OF DIRECTORS AND THE MONOPOLY BOARD OF PUBLISHERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF HASBRO INC.

Copying or translation of this game is strictly prohibited. Unpublished serial or print performance of this game is a violation of applicable laws.

Jeux de société Hasbro/Hasbro Inc. Des copies ou des traductions de ce jeu sont strictement interdites. Toute publication ou impression non autorisée de ce jeu est strictement interdite. Toute traduction ou reproduction non autorisée de ce jeu est strictement interdite. Toute réimpression ou traduction de ce jeu est strictement interdite.

La traduction ou l'impression de ce jeu sont strictement interdites. Il est strictement interdit de publier ou d'imprimer ce jeu sans la permission écrite de Hasbro Inc.

Se traduce strictement en la traduction de ce jeu. Toute réimpression ou traduction non autorisée de ce jeu est strictement interdite. Toute réimpression ou traduction de ce jeu est strictement interdite.

Expanding after breakfast is strictly used in certain situations. Further expanding after breakfast is strictly used in certain situations.

Hasbro's policy of expanding after breakfast is strictly used in certain situations. Hasbro's policy of expanding after breakfast is strictly used in certain situations.

This product is subject to the Hasbro Board of Directors. It is subject to the Hasbro Board of Directors. It is subject to the Hasbro Board of Directors.

Product name: MONOPOLY BOARD OF DIRECTORS. Hasbro Inc. 170 East 42nd St. New York, NY 10017-2402. (212) 512-1000. (212) 512-1000.

(Patents pending) U.S. and other countries and Canada Patent 5,101,000 and European Patent 2,000,000. (Patents pending) U.S. and other countries and Canada Patent 5,101,000 and European Patent 2,000,000. (Patents pending) U.S. and other countries and Canada Patent 5,101,000 and European Patent 2,000,000.