



DISTRIBUTED BY TITUS
DISTRIBUE PAR TITUS

TITUS : 28 TER, AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY - FRANCE

© 1994 TITUS

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo
GAME BOYTM

**MONSTER
MAX**TM

DMG - X8 - FAH



**INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI**



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. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVANT DE COMMENCER

Merci d'avoir acheté «**Monster Max**» de **TITUS** pour votre Système **GAME BOY**.

Pour profiter pleinement de votre nouveau jeu et pour en assurer une bonne utilisation, lisez ce manuel d'instructions avant de commencer le jeu.

PRECAUTIONS

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être exposé à des températures extrêmes.
- Evitez de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, cela pourrait endommager le jeu.
- Ne le nettoyez pas avec du benzène, du solvant, de l'alcool ou tout autre produit similaire.
- Eteignez votre GAME BOY avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Remettez toujours la cartouche dans son boîtier de protection après utilisation.
- Lors de parties prolongées, il est conseillé de faire des pauses d'un quart d'heure toutes les heures.

TABLE DES MATIERES

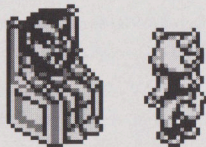
Prologue	5
Les commandes	6
Le menu	7
L'écran de jeu	8
Pour commencer votre aventure	9
Pour déplacer votre personnage	10
Terminer une partie et la reprendre	11
A propos des niveaux	12
Objets utilisables par max	13
Aides et bonus.....	17
Objets présentés à l'écran	18

PROLOGUE

MAX aspirait à être une rockstar, s'occupant calmement (?) de ses affaires quand un horrible tyran du nom de KROND pris le pouvoir et bannit toutes les musiques.

Cette violation des droits par le despote fâcha tellement MAX, qu'il se jura de débarrasser la terre du KING KROND!

Avant d'affronter KROND, MAX doit terminer neuf niveaux de formation à l'académie des méga-héros.



LES COMMANDES

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE: Cette manette permettra à MAX de se déplacer dans les quatre directions. Elle permet également de sélectionner les options dans le menu.

LE BOUTON SELECT: On l'utilise pour aller au menu principal pendant le jeu.

LE BOUTON START: On l'utilise pour faire apparaître la carte des salles découvertes.

LES BOUTON (A) ET (B): Quand MAX se trouve sur un objet, ils permettent d'en prendre possession et également de les utiliser à tout moment.

LE MENU

A tout moment durant le jeu appuyez sur **SELECT** pour faire apparaître le menu d'options. Il se compose comme suit:

- INFORMATION: Vous donnera les informations sur les objets du jeu.
- ENTREZ LE CODE: Pour reprendre une ancienne partie.
- CONTROL PAD (A) (B): Sélection du mode de la manette.
- CONTROLE (DUR) (DOUX): Sensibilité de la manette

En dessous est indiqué le niveau où vous vous trouvez, vos crédits et le code pour reprendre la partie ultérieurement.

L'ECRAN DE JEU

Le jeu se déroule à l'écran avec une représentation en 3D isométrique, votre personnage peut donc se déplacer de droite à gauche mais aussi dans la profondeur.

Dans le haut de l'écran à gauche est inscrit le nombre de **BONNES ETOILES**, à droite de ce chiffre est affiché le nombre de vies : 

En haut à droite sont affichés les deux objets que possède le joueur; le premier objet le plus à gauche correspond au bouton **B** et le second au bouton **A**.

POUR COMMENCER VOTRE AVENTURE

Introduisez correctement la cartouche de jeu **MONSTER MAX** dans le game boy puis mettez sous tension(ON). Le logo **NINTENDO** apparaît durant quelques secondes, suivi de la démo du jeu.

Appuyez sur **START** durant la démo pour commencer le jeu.

Sur la gauche, le **PLAYPEN**, c'est une étape d'entraînement.

Sur la droite, un ascenseur vers la première mission.

Le pass du niveau 1 est gratuit, mais il n'en va pas de même pour les autres.

Bonne chance!



POUR DEPLACER VOTRE PERSONNAGE

Il existe deux modes pour déplacer MAX (durant le jeu appuyez sur **SELECT** pour faire apparaître le menu et changer de mode avec l'option **CONTROL A ou B**).

Action de la manette dans le mode de fonctionnement A:

- Haut: MAX se déplacera vers la droite de l'écran.
- Bas: MAX se déplacera vers la gauche de l'écran.
- Droite: MAX se déplacera vers le premier plan.
- Gauche: MAX se déplacera dans la profondeur.

Action de la manette dans le mode de fonctionnement B:

- Droite: MAX se déplacera vers la droite de l'écran.
- Gauche: MAX se déplacera vers la gauche de l'écran.
- Bas: MAX se déplacera vers le premier plan.
- Haut: MAX se déplacera dans la profondeur.

TERMINER UNE PARTIE ET LA REPRENDRE

Lorsque vous désirez arrêter la partie, appuyez sur **SELECT** pour faire apparaître le menu, puis notez le code qui se trouve en bas sur la dernière ligne.

Pour reprendre une partie, durant le jeu appuyez sur **SELECT**, puis à l'aide de la manette sélectionnez l'option **ENTREZ CODE**. Une nouvelle page s'affiche; avec la manette déplacez le curseur sur la grille de caractères, et appuyez sur **A** pour le sélectionner; en cas d'erreur, vous pouvez appuyer sur **B** pour effacer le dernier caractère entré. Une fois votre code reconstitué, appuyez sur **START**. Le message: "**VOTRE CODE A BIEN ETE ACCEPTE**" apparaît et la partie reprend là où vous l'avez laissée. Si le message: "**MAUVAIS CODE**" apparaît, vérifiez le code entré et rectifiez votre erreur. Pour sortir de cette page, appuyez sur **SELECT**.

A PROPOS DES NIVEAUX

Avec **MONSTER MAX**, vos neurones vont être mis à rude épreuve. Pour finir les différents niveaux qui composent le jeu, vous devrez souvent pousser des cubes, prendre des objets pour les replacer à un autre endroit, tout en évitant les différents ennemis, le début sera facile mais les puzzles demanderont vite une part très importante de réflexion.

Si vous vous apercevez qu'une chose irréparable a été faite dans une salle, ne vous inquiétez pas, sortez de cette salle, puis retournez-y à nouveau, vous verrez la salle dans le même état que la première fois que vous y êtes entré.

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Bottes de saut:

Ces bottes permettent à MAX de sauter en l'air. Pour sauter à plusieurs reprises rapidement, il faut laisser le bouton de saut appuyé.



Sac:

Pour prendre, poser et transporter des boîtes ou petits objets.



Epée:

MAX pourra éliminer ses ennemis.

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Super Sort:

Le premier tir détruit tout, puis se transforme en sort.



Sort Magique:

Permet de jeter un sort aux ennemis pour les éliminer.



Canard:

MAX aura la possibilité de se transformer en petit canard.

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Champ de force:

Pour une protection totale gardez le doigt appuyé sur le bouton. On ne peut plus bouger quand le champ est actif.



Mines:

Une fois déposées, elles explosent après un court délai. MAX ne devra pas rester là.



Bonne étoile:

Elle permet de toucher un objet mortel une fois seulement sans dommage. Celles-ci peuvent être cumulées.

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Eclair:

Grâce à lui MAX peut se déplacer deux fois plus vite.



Anneau magique:

L'anneau magique permettra à MAX de se protéger de tous ses ennemis.



Super ressort:

A l'aide du super ressort MAX pourra sauter beaucoup plus haut.

Note: Attention les trois options ci dessus ont un effet temporaire.

AIDES ET BONUS



Plan:

Le plan permet à MAX de ne pas se perdre dans le monde qu'il explore. Pour regarder le plan, il faut utiliser le bouton START.



Lingots d'or:

Les lingots récoltés rapportent à MAX un bonus s'il termine sa mission.



Ordinateurs:

Les ordinateurs vous expliquent le but de la mission à effectuer. Pour l'activer se mettre face à lui.

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Surprise:

SURPRISE !!



Pointes:

MAX doit les éviter à tout prix, un saut par dessus sera le bienvenu.



Robots:

Avec les robots, il faut trouver la commande et faire don de vos talents aux manettes.

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Ressorts:

On peut les prendre grâce au Sac et les replacer à l'endroit choisi.



Electro-aimants:

Attention cette nouvelle génération d'aimants attire tout.



Téléporteurs:

Si la paresse gagne MAX, ils deviennent la solution.

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Trampoline:

Les joies de la voltige aérienne peuvent résoudre les passages les plus difficiles.



Cubes Glissants:

Si MAX touche un de ces cubes, il risque de partir et de ne plus revenir.



Manettes:

A vous de trouver la bonne combinaison qui débloquera la situation.

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Cubes:

Les cubes servent en les déplaçant à résoudre certains puzzles.
Attention, certains cubes peuvent se détruire dès que MAX montera dessus.



Cubes électriques:

Le moindre contact avec un de ces cubes sera mortel.



Cubes mouvants:

Les cubes mouvants sont souvent le seul passage pour arriver au but.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche NINTENDO contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante:

TITUS
28 ter, avenue de Versailles
933220 GAGNY
FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée par Titus à la charge du client. Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur. Pour toute information concernant cette cartouche, vous pouvez appeler le (16 1)43 32 10 92.

VOORZORGSMAATREGELEN

Hartelijk dank voor het kopen van «**Monster Max**» van **TITUS** voor de Nintendo **Game Boy™**

Om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven en er op de juiste manier mee om te leren gaan, is het raadzaam eerst deze handleiding goed door te lezen.

Het spel wordt daardoor beter te spelen en dus ook leuker. Bewaar deze handleiding om er later iets in te kunnen opzoeken.

WAARSCHUWING

- Als er lang achter elkaar wordt gespeeld, neem dan hom het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
- Dit is een precisieprodukt. Bewaar of gebruik het daarom nooit bij extrem hoge of lage temperaturen.
- Haal de cassette nooit uit elkaar.
- Raak nooit de elektrische contacten aan en voorkom dat deze nat of vuil worden.
- Maak de cassette niet schoon met wasbenzine, verfverdunder of andere vluchtige stoffen.
- Bewaar de cassette in het beschermende doosje als hij niet wordt gebruikt.

INHOUDSOPGAVE

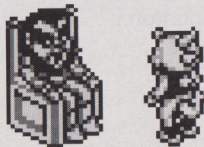
Voorwoord	25
Spelbesturing.....	26
Menu.....	27
Spelbeeldscherm.....	28
Klaar voor het avontuur	29
MAX verplaatsen	30
Een spel beëindigen en opnieuw beginnen.....	31
Informatie over de niveaus	32
Voorwerpen die max kan gebruiken.....	33
Hulpmiddelen en extra punten.....	37
Voorwerpen op 't scherm.....	38

VOORWOORD

MAX wenste vurig rock 'n roll ster te worden. Hij was bezig kalmpjes (?) zijn zaken te regelen toen een verschrikkelijke tiran - KROND genaamd - aan de macht kwam en iedere vorm van muziek verbood.

MAX werd zo boos door deze onrechtvaardige ingreep van dit monster dat hij zwoor de wereld van KING KROND te bevrijden!

Alvorens de strijd aan te gaan met KROND, moet MAX negen opleidingsniveaus doorlopen op de academie voor superhelden.



SPELBESTURING

Joy stick: dankzij deze joy stick kan MAX zich in vier richtingen verplaatsen. Hij maakt het tevens mogelijk de opties in het menu uit te kiezen.

DE TOETS SELECT: wordt gebruikt tijdens 't spel om het hoofdmenu op te roepen.

DE TOETS START: wordt gebruikt om de kaart van de ontdekte zalen te doen verschijnen.

DE TOETSEN (A) en (B): als MAX zich op 'n voorwerp bevindt, kan hij ze via deze toetsen pakken en ze verder naar wens gebruiken.

MENU

Tijdens het spel kan op ieder moment het optie-menu worden opgeroepen door op de toets SELECT te drukken. Dit menu is als volgt samengesteld:

- INFORMATIE: geeft informatie over de spelvoorwerpen.
- WACHTWOORD INVOEREN: om opnieuw met 'n ander spel door te gaan.
- DRUKTOETS (A) (B): instelling van de joy stick.
- REPONS (HOOG) LAAG: instelling van de joy stick gevoeligheid.

Onderaan wordt aangegeven: het niveau waar u zich bevindt, uw tegoed en het wachtwoord om later met 't spel door te gaan.

SPELBEELDSCHERM

Het spel wordt isometrisch in drie dimensies op het beeldscherm weergegeven, d.w.z. dat 't spelfiguur zich niet alleen van rechts naar links maar ook in de diepte kan verplaatsen.

Bovenaan links op 't beeldscherm verschijnt het aantal GELUKSSTERREN en rechts van dit cijfer wordt het aantal levens weergegeven.



Bovenaan rechts worden de twee voorwerpen die de speler in z'n bezit heeft aangeduid; het eerste meest linkse voorwerp hoort bij knop B en het tweede bij knop A.

KLAAR VOOR HET AVONTUUR

Stop de spelcassette MONSTER MAX op correcte wijze in de game boy en zet deze aan met de knop ON. Gedurende enkele seconden wordt het NINTENDO-logo getoond, waarna de demonstratie van het spel volgt.

Druk tijdens de demonstratie op START om met 't spel te beginnen.

Aan de linkerkant bevindt zich PLAYPEN, een trainingsetappe.

Aan de rechterkant gaat men via de lift naar de eerste opdracht.

De toegang naar niveau 1 is vrij, maar dit is niet het geval voor de andere niveaus.

Veel succes!



MAX VERPLAATSEN

Er zijn twee verschillende technieken om MAX te verplaatsen (tijdens het spel op SELECT drukken om het menu op te roepen en van techniek te wisselen via optie CONTROL A of B).

Werking van de hendel in geval van verplaatsingstechniek A:

- Boven: MAX verplaatst zich naar de rechterkant van 't scherm.
- Beneden: MAX verplaatst zich naar de linkerkant van 't scherm.
- Rechts: MAX verplaatst zich naar voor.
- Links: MAX verplaatst zich in de diepte.

Werking van de hendel in geval van verplaatsingstechniek B:

- Rechts: MAX verplaatst zich naar de rechterkant van 't scherm.
- Links: MAX verplaatst zich naar de linkerkant van 't scherm.
- Beneden: MAX verplaatst zich naar voor.
- Boven: MAX verplaatst zich in de diepte.

EEN SPEL BEËINDIGEN EN OPNIEUW BEGINNEN

Als u wilt ophouden met 't spel, druk dan op SELECT om het menu op te roepen en noteer vervolgens het wachtwoord dat zich beneden op de laatste regel bevindt.

Om een ander spel te beginnen, druk tijdens 't spel op SELECT en selecteer met de joy stick vervolgens de optie WACHTWOORD INVOEREN.

U ziet dan een nieuw scherm; verplaats door middel van de joy stick de cursor over de vakjes met letters en druk op A voor de letterselectie. In geval van vergissing, kunt u op B drukken om de laatstingevoerde letter uit te wissen. Zodra het wachtwoord volledig ingevoerd is, op START drukken. Vervolgens verschijnt de boodschap: «UW WACHTWOORD IS GEACCEPTEERD» en u kunt het spel weer beginnen op de plaats waar u daarvoor ermee bent gestopt.

Indien de boodschap «FOUT WACHTWOORD» verschijnt, dan moet het laatst ingevoerd wachtwoord worden gecontroleerd en het juiste wachtwoord worden ingevoerd. Om dit scherm te verlaten, op SELECT drukken.

INFORMATIE OVER DE NIVEAUS

Met MONSTER MAX hebben uw neuronen het hard te verduren. Om de verschillende niveaus van het spel te bereiken, moet u vaak blokken wegduwen, voorwerpen pakken en ze weer ergens anders neerzetten, waarbij u tegelijkertijd verschillende vijanden moet vermijden. Het begin is gemakkelijk, maar al vlug zult u flink moeten nadenken om de moeilijkheden op te lossen.

Als u ontdekt dat u 'n onherstelbare fout heeft begaan in een zaal, dan geen nood: verlaat deze plek, keer er weer terug en u zult zien dat de zaal weer hetzelfde is als de eerste keer toen u er binnenkwam.

VOORWERPEN DIE MAX KAN GEBRUIKEN



Springlaarzen:

met deze laarzen kan MAX wegspringen. Om snel meerdere malen opeenvolgend te springen, de springtoets ingedrukt houden.



Tas:

Om doosjes of kleine voorwerpen te pakken, neer te zetten of te vervoeren.



Zwaard:

Hiermee kan MAX z'n vijanden uit de weg ruimen.

VOORWERPEN DIE MAX KAN GEBRUIKEN



Supervloek:

Het eerste schot vernietigt alles en verandert dan in een betoveringsmiddel.



Magischvloek:

Hiermee kan de vijand worden betoverd om hem uit de weg te ruimen.



Eend:

MAX heeft de mogelijkheid een eendje te worden.

VOORWERPEN DIE MAX KAN GEBRUIKEN



Krachtenveld:

Om een volledige bescherming te verkrijgen, de toets ingedrukt houden. Als het krachtsveld is geactiveerd, dan kan men niet meer bewegen.



Mijnen:

Zodra de mijnen zijn neergelegd, zullen ze spoedig ontploffen. MAX moet dus niet in de buurt blijven.



Goede Ster:

Dankzij de geluksster kan een doodsgevaarlijk voorwerp één maal zonder schadelijke afloop worden aangeraakt. Er kunnen meerdere gelukssterren worden verkregen

VOORWERPEN DIE MAX KAN GEBRUIKEN



Bliksem:

Dankzij de bliksem kan MAX zich twee maal zo vlug verplaatsen.



Magische Ring:

Met de toverring kan MAX zich tegen alle vijanden beschermen.



Superveer:

Met behulp van de superveer kan MAX nog hoger springen.

Opmerking: deze drie opties zijn slechts tijdelijk actief.

HULPMIDDELEN EN EXTRA PUNTEN



Kaart:

Met behulp van de plattegrond zoekt MAX z'n weg in de wereld die hij aan het verkennen is. Om de plattegrond te lezen, op de toets START drukken.



Goudstuk:

Met de gewonnen goudstaven krijgt MAX extra punten als hij zijn opdracht goed uitvoert.



Computers:

De computers geven uitleg over het doel van de uit te voeren opdracht.

VOORWERPEN OP 'T SCHERM



Verrassing:

VERRASSING!!



Priksokken:

MAX moet ze tegen elke prijs vermijden; hij doet er goed aan er overheen te springen.



Robots:

Met behulp van de robots moet de juiste besturing worden gevonden; laat maar zien of u de joy sticks weet te hanteren!

VOORWERPEN OP 'T SCHERM



Blokken:

Door de blokken te verplaatsen kan de oplossing voor sommige raadsels worden gevonden. Pas op, want sommige blokken worden vernietigd zodra MAX erop gaat staan.



Elektrische blokken:

Het minste contact met deze blokken heeft een dodelijke afloop.



Mobiele blokken:

De mobiele blokken zijn vaak het enige middel om het doel te bereiken.

VOORWERPEN OP 'T SCHERM



Trampoline:

Met acrobatische sprongen in de lucht kunnen de moeilijkste doorgangen worden genomen.



Glijblokken:

Als MAX één van deze blokken aanraakt, dan loopt hij het risico te verdwijnen en nooit meer terug te komen.



Joy sticks:

Probeer de juiste combinatie te vinden om de situatie te redden.

VOORWERPEN OP 'T SCHERM



Veren:

Ze kunnen met behulp van de Tas worden gepakt en op de gewenste plek worden neergezet.



Elektromagneten:

Pas op, want deze nieuwe generatie elektromagneten trekken alles naar zich toe.



Teledragers:

Als MAX lui wordt, zijn zij dé oplossing.

Beperkte garantie van 90 dagen

Game Boy GAME PAKS (cassettes)

Titus garandeert deze Game Boy cassette tegen elke fabrieksfout tijdens een periode van 90 dagen na aankoopdatum. Als tijdens deze periode een fabrieksfout aan het licht komt, vervangt of repareert Titus gratis de defekte cassette. Om van deze garantie gebruik te maken, de cassette met het koopbewijs sturen aan:

TITUS

28 ter, avenue de Versailles

93220 GAGNY

FRANKRIJK

Iedere cassette die na afloop van de garantieperiode of zonder koopbewijs wordt teruggezonden, wordt door Titus voor rekening van de klant gerepareerd of vervangen. Beschadigingen te wijten aan nalatigheid, verkeerd gebruik, ongelukken of wijziging door de gebruiker zijn van deze garantie uitgesloten.

Nadere informatie over deze cassette kunt u telefonisch verkrijgen op nummer:

(33 1) 43 32 10 92

COPYRIGHTS

© 1994 Rare Ltd.

Licensed to Titus Software by Rare
Coin-it Toys and Games Inc.

Monster Max is a trademark of Rare Ltd.

Titus and the Titus logo
are registered trademarks of Titus.

All rights reserved.

© 1994 Rare Ltd

Licensed to Tavis Software by Rare

Coins & Toys and Games Inc.

Monster Max is a trademark of Rare Ltd

Tavis and the Tavis logo

are registered trademarks of Tavis

All rights reserved