

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



F O R S A K E N TM

AKkaim

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.

TRUCS & ASTUCES

TRUCS & ASTUCES au 3615 ACCLAIM ou au 06 08 36 68 24 68

Pour tout problème d'installation du jeu sur votre ordinateur veuillez contacter le 01 41 06 59 97 du mardi au vendredi de 17 heures à 19 heures.

CONFIGURATION MINIMUM REQUISE :

PROCESSEUR : P133 Mhz avec carte accélératrice 3D compatible Direct3D (P166 Mhz sans accélération).

MEMOIRE : 16 Mo de RAM nécessaires, 32 Mo recommandées.

CD-ROM : lecteur CD-ROM 4X.

ORDINATEUR : ordinateur 100% compatible Windows 95 DirectX nécessaire.

CARTE GRAPHIQUE : Carte compatible DirectX 5 nécessaire. Supporte la plupart des cartes accélératrices 3D connues.

CARTE SON : carte son compatible DirectX 5 recommandée.

PERIPHERIQUE D'ENTREE : clavier, souris ou joystick compatible DirectX 5.

DIRECTX : Microsoft DirectX 5 est inclus sur ce CD. Vous aurez besoin de pilotes DirectX 5 pour jouer à Forsaken™.

REMARQUE : sur certains systèmes, vous aurez peut-être besoin des tout nouveaux pilotes DirectX 5 pour votre matériel.

INSTALLATION AVEC EXECUTION AUTOMATIQUE

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le CD-ROM Forsaken™ dans votre lecteur CD-ROM (en utilisant un caddy si nécessaire).
2. On vous demandera d'installer Forsaken™. Cliquez sur INSTALL.
3. Les pilotes DIRECT X5 se trouvent dans un dossier séparé. Ces pilotes aident Windows 95 à exécuter les jeux correctement. Si vous désirez les installer, ouvrez le dossier (en double-cliquant dessus), puis cliquez sur INSTALL. Les pilotes requis seront alors installés.
4. Vous verrez apparaître un prompt. Cliquez sur TERMINE. Le jeu est à présent prêt à être lancé.
5. On vous demandera si vous désirez lancer le jeu. Cliquez sur OUI pour continuer.

INSTALLATION MANUELLE

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le CD-ROM Forsaken™ dans votre lecteur CD-ROM (en utilisant un caddy si nécessaire).
2. Double-cliquez sur l'icône POSTE DE TRAVAIL.
3. Double-cliquez sur l'icône CD-ROM.
4. Double-cliquez sur l'icône INSTALL.
5. Forsaken™ sera installé. On vous demandera alors si vous désirez lancer le jeu. Cliquez sur OUI pour le faire.



Remarque : voir le point 3 de l'installation automatique pour plus de détails sur l'installation des pilotes DirectX5.

Si vous avez des problèmes avec l'exécution de Forsaken™, contactez le service clientèle au 08 36 68 24 68, ou rendez-vous sur notre site Web à l'adresse suivante : <http://www.forsaken.com/support>.

L'HISTOIRE

Le système solaire terrien, berceau de l'humanité, n'est plus que ruines, à la suite d'une dangereuse expérience qui a très mal tourné. La Terre se croyait invulnérable de toute invasion extérieure, protégée par un ensemble de satellites de défense, de mines orbitales et de systèmes de défense informatisés chargés de patrouiller les environs de la planète. Mais en 2113, le coup fut frappé de l'intérieur.

Pendant des années, les physiciens atomiques dans les centres de recherche du monde entier ont fouillé sans relâche dans le tissu même de la matière, découvrant niveau après niveau de particules subatomiques. Un jour, leurs efforts furent couronnés de succès ! Ils venaient de découvrir le moyen de manipuler la matière à son niveau le plus simple. Malheureusement, lors de leur première grande expérience dans l'inconnu, les conséquences catastrophiques de leurs actions furent révélées au grand jour : ils avaient créé une réaction de fusion incontrôlable qui déchira la planète et envoya une onde de choc dévastatrice dans le système solaire tout entier.


La Terre est en ruines. Déviée de son axe orbital, la planète en morceaux n'est plus aujourd'hui qu'une écorce sans vie, dépourvue d'atmosphère et exposée aux impitoyables radiations solaires. En quelques jours, toute trace de vie humaine a disparu de la surface de la planète.

La nouvelle de la catastrophe n'a pas tardé à atteindre les Hauts Sénateurs de la Théocratie Impériale. Le conseil dirigeant du multi vers a ordonné une enquête consciencieuse sur le désastre, tandis que tout matériel de valeur a été retiré et les sites demandant des recherches approfondies ont été placés sous surveillance, gardés par du personnel robotisé militaire.

A présent, des mois plus tard, le système mort a été condamné et 'ouvert au pillage', ce qui signifie que n'importe quel chasseur de trésors, mercenaire, chercheur d'or et toute la racaille de la galaxie est à présent libre de piller le système et de s'emparer de tout ce dont la Théocratie n'a pas voulu.

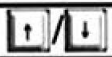



Vous êtes l'un des Forsaken™, des Abandonnés, impitoyables mercenaires. Chevauchant votre pioncycle antigravitationnel, vous vous apprêtez à conquérir les villes désertées de la Terre et à livrer bataille aux mécanoïdes qui se dresseront sur le chemin de votre fortune, ou peut-être même à entrer au panthéon des aventuriers les plus redoutables de la galaxie.

JOUER A FORSAKEN™

Après les écrans légaux obligatoires et la bouleversante séquence d'introduction (que vous pouvez éviter en cliquant sur ) , vous accéderez au menu principal. Nous vous donnerons quelques détails sur chacun des éléments qu'il contient. (Pour des informations plus détaillées, voir la section consacrée à cet élément).

NAVIGATION DANS LE MENU

(Ces commandes fonctionnent avec la plupart des menus)

	Mettre élément en surbrillance/ basculer paramètre
	Basculer paramètres
	Confirmer sélection/menu suivant
	Menu précédent/quitter écran

Un seul joueur : commencer une partie à un seul joueur.

Match à mort : commencer/participer à une partie multijoueur/régler les options réseau.

Config vaisseau : sélectionnez votre moto, le nom de votre joueur, configurez vos commandes et vos armes.

Charg. partie : charger une partie préalablement sauvegardée.

Options : régler les options avant de commencer une partie (voir plus bas).


Quitter partie : quitter Forsaken™ et retourner sous Windows 95.

GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE (POUR LES IMPATIENTS)


- Choisissez Un seul joueur dans le menu principal, puis choisissez Début.
- Méthode de contrôle préférée (clavier + souris).

Clavier (main gauche) + souris (main droite)

	— avancer	BOUTON GAUCHE	— tirer avec l'arme principale
	— reculer	BOUTON DROIT	— tirer avec l'arme secondaire

- C'est l'essentiel ; nous vous recommandons vivement de configurer des touches pour les commandes les plus avancées (comme les mouvements latéraux et le roulis) lorsque vous commencez à jouer. Vous pouvez régler ces options grâce au menu Config vaisseau, ou en appuyant sur  en cours de partie.
- Maintenant, arrêtez de lire, vous êtes prêt à jouer ! Veuillez consulter ce document pour obtenir plus de détails concernant les options de commande et autres caractéristiques de jeu.

OPTIONS

Avant de choisir un type de jeu, configurez vos options afin qu'elles soient adaptées à votre style. Sélectionnez une option, et vous accéderez à un sous-menu vous proposant de nouveaux paramètres. Vous pouvez également accéder aux options en cours de partie en appuyant sur la TOUCHE  pour faire apparaître le menu des options de jeu. Remarque : tout changement sera appliqué jusqu'à ce que vous le modifiez (ou que vous choisissiez les réglages par défaut). Les réglages des options « appartiennent » au joueur qui les a choisis ; il est donc inutile de les réinitialiser à chaque fois. Par exemple, réglez vos options, puis entrez votre nom (Killjoy). A chaque fois que vous vous identifiez sous le nom de Killjoy, tous les paramètres de jeu Killjoy seront adoptés. Voir Types de jeu (page 9) pour plus de détails sur les nombreuses options multijoueurs et les parties en réseau.



SON

Vol. eff. son : utilisez la barre coulissant pour régler les effets sonores.

CD Audio: activez ou désactivez cette option.

Dialogues biker : jouez avec ou sans les dialogues du biker.

EFFETS VISUELS

CHANGER NIVEAUX DÉTAIL : les niveaux du détail de jeu ont une grande influence sur votre expérience de jeu. Un niveau de détail élevé est joli à regarder, mais peut ralentir la vitesse de jeu, parfois de façon très nette. A moins que votre ordinateur ne soit vraiment beaucoup plus performant que le mien, vous feriez mieux d'opter pour la vitesse de jeu au détriment du détail graphique. Faites des essais pour voir quelle combinaison vous convient le mieux.

Les options suivantes sont des améliorations graphiques que vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver :

Filtrage bilinéaire : des images floues pour se débarrasser de ce look saccadé.

Correction perspective : empêche la distorsion des polygones les plus proches.

Reflets : permet de créer un effet de reflets autour des objets très lumineux.

Info équipe : en partie Equipe, cette option vous permet de montrer les pièces occupées par vos coéquipiers (parties Multijoueur seulement)

Détail automatique : nous vous recommandons d'activer ce paramètre. En compensant (moins de dessins), lors des séquences d'activité intense, cette option permet une vitesse de jeu importante.

(Utilisez les barres coulissantes pour régler le niveau de détail sur Trace de fumée et Détail moto de Bas à Haut. En général, plus de réglage est bas, plus la vitesse de jeu sera élevée.)

Trace de fumée :

Détail moto :

Violence : réjouissez-vous à la vue de litres de sang ! Ou pas.

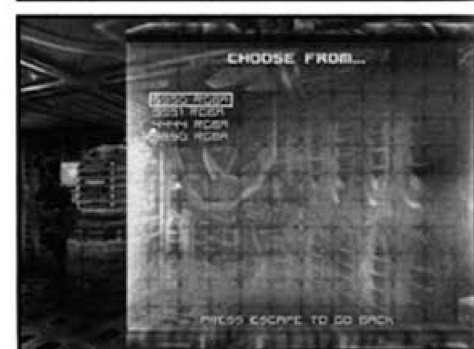
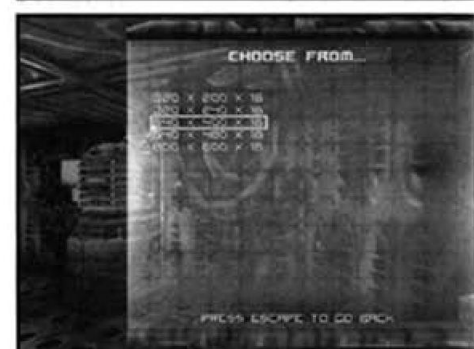
Lumières : arme principale, arme secondaire, arme et pick-ups, et moto.

Retour : retourner à l'écran précédent.

CHANGER RESOLUTION ECRAN : sélectionnez la résolution de votre écran. Certains paramètres ne sont disponibles qu'avec une carte graphique accélératrice 3D. Veuillez noter que des réglages diminueront la vitesse de jeu.

FORMAT TEXTURE : cette option vous permet de choisir entre les profondeurs en bits des couleurs supportées par votre carte vidéo (différentes cartes supportent des profondeurs différentes). Avec certains réglages, les graphismes risquent d'être endommagés et le texte peut être difficile à lire. Faites des essais pour voir quel réglage vous donne les meilleurs résultats avec votre moniteur et votre carte vidéo.

3 Retour : retourner au menu principal.



CONFIG VAISSEAU

Vous pouvez sélectionner l'une des 16 motos/personnages disponibles. Une fois l'option Config vaisseau sélectionnée, vous verrez apparaître un nouveau menu. A partir de là, vous pouvez choisir de jouer avec un joueur préalablement créé, ou un nouveau joueur, ou d'effacer un joueur dont vous ne voulez plus. En créant un joueur, vous utilisez un « profil de l'utilisateur » qui enregistre le nom de votre moto, de votre personnage, et toute configuration personnalisée du clavier, de la souris ou du joystick associée à ce joueur. Le menu Config vaisseau se présente de la façon suivante :



SELECTION VAISSEAU

A propos des motos : chaque personnage possède une moto personnalisée qu'il utilise pour parcourir les environnements chaotiques de Forsaken™. Chaque moto est équipée de différentes options, représentées par un compteur situé à côté de chaque option. Faites des essais avec les motos pour savoir quelles sont les options qui affectent votre façon de jouer.

Appuyez sur pour passer en revue les différentes combinaisons motos/personnages disponibles. Lorsque vous voyez apparaître celle que vous désirez, appuyez sur .

Choisir joueur : sélectionnez l'un des choix disponibles dans la liste de joueurs existants/profils d'utilisateurs.

Nouveau joueur : entrez le nom d'un nouveau joueur. Sélectionnez Nouveau joueur, puis tapez un nouveau nom sur l'écran d'entrée de nom (utilisez pour effacer le texte NOUVNOM). Appuyez sur lorsque vous avez terminé.

Changer de moto : confiez une moto différente à un joueur.

Changer ordi moto : changez la voix de l'ordinateur de bord de votre moto : Aucun (pas de voix), Phil (voix masculine) ou Brenda (voix féminine).



COMMANDES

Forsaken™ vous propose une gamme complète d'options de contrôle, dont la possibilité d'assigner une fonction de contrôle à plusieurs touches (deux, pour être plus précis !). Le tableau situé en page 5 regroupe toutes les commandes par défaut.

Sélectionnez Clavier, Joystick (comprend Manette) ou Souris, et réglez la Sensibilité de votre périphérique (plus le réglage est élevé, plus la commande répondra vite). Remarque : branchez votre périphérique AVANT de lancer Forsaken™ afin qu'il soit reconnu et correctement calibré.

Vous pouvez utiliser l'option Configurer joystick ou Configurer clavier pour modifier les réglages par défaut et pour ajouter un périphérique de contrôle secondaire. Toute commande actuellement INDEFINIE ne correspond à aucune touche, et ne fonctionnera donc pas. Vous pouvez associer jusqu'à deux commandes à une même fonction sur le clavier, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas associer deux fonctions à la même touche.

COMMANDES PAR DEFAUT

Commandes avec la souris (combinaison clavier + souris)

Déplacez la souris pour contrôler la rotation de la moto.

BOUTON GAUCHE : tirer avec l'arme principale

BOUTON DROIT : tirer avec l'arme secondaire

• Si votre souris est équipée d'un troisième bouton ou d'une bille, vous pouvez leur associer des fonctions à partir du menu Config vaisseau ou en appuyant sur en cours de partie.

COMMANDES CLAVIER

TOUCHE	ACTION
	Avancer
	Reculer

TOUCHE	ACTION
	Rotation vers la gauche/droite
	Rotation vers le haut/bas

TOUCHE	ACTION
	Mode Glisser (déplacement latéral)
	Tirer avec arme principale
	Tirer avec arme secondaire
	Incliner à gauche
	Incliner à droite
	Mines
	Nitro
	Mettre le jeu en pause (accès au menu)
	Raccourci vers le menu de contrôle de la moto
	Raccourci vers le menu des options
	Raccourci vers le menu de chargement (Un seul joueur seulement)
	Raccourci vers le menu de sauvegarde (Un seul joueur seulement)

TOUCHE	ACTION
	fenêtre de vue de la caméra missile
	fenêtre de vue de la caméra arrière
	basculer l'affichage texte du panneau de statut
/	Passer les armes en revue
/	Changer la taille de l'écran
/ *	Rotation gauche/droite
/ *	Rotation bas/haut
/ *	Roulis gauche/droite
/ *	Glisser haut/bas
/ *	Glisser gauche/droite
* Pavé numérique	

SELECTION DES ARMES PRINCIPALES

TOUCHE	ACTION
	Pulsar
	Trojax
	Arme intelligente
	Fusil Pyrolite
	Transpulseur
	Ray. laser

SELECTION DES ARMES SECONDAIRES

TOUCHE	ACTION
	MUG
	Solaris
	Dispersé
	INDEFINIE
	Gravgon
	MFRL (multiple fire rocket launcher ou lance-roquettes multiple)
	Titan

ENVOI DE MESSAGES MULTIJOUEUR

Pour envoyer un message, appuyez sur , puis tapez votre message. Appuyez à nouveau sur pour envoyer le message. Vous trouverez ci-dessous les macros des messages qui envoient des messages railleurs préétablis (vous pouvez toutefois les modifier).

UN SEUL JOUEUR

En mode Un seul joueur, appuyez sur - pour avancer ou reculer d'un message dans la liste des messages précédemment affichés. Ceci vous permet de passer en revue tous les messages préalablement envoyés (par exemple, « pas de message arrivé », ou « pas de messages sur les pods d'énergie », etc.).

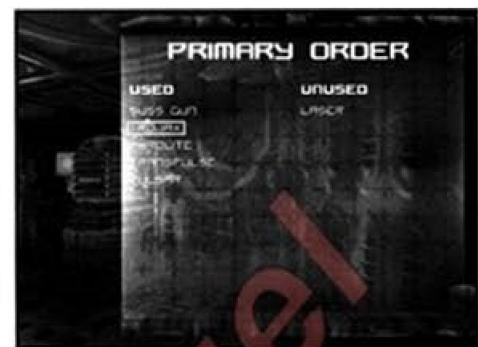
Pour modifier/assigner une commande, utilisez les touches directionnelles/le bouton-D pour mettre en surbrillance une zone de commande à côté d'une fonction, puis appuyez sur pour initialiser la commande à entrer. Appuyez sur la touche ou le bouton que vous souhaitez associer à l'action. C'est enregistré ! Continuez de la même façon jusqu'à ce que vous soyez satisfait de vos réglages, puis appuyez sur pour retourner au menu des commandes.

TOUCHE	ACTION
-	Envoyer un message moqueurs
+ -	Taper votre propre message

Autodirecteur : lorsque cette option est activée, votre moto essaiera toujours de se positionner correctement par rapport aux murs de l'environnement.

ARMES

Ordre des armes principales : les armes principales sont les armes légères qui tirent des balles ou des munitions similaires. Cette option vous permet de choisir l'ordre dans lequel vos armes principales seront automatiquement sélectionnées pendant la partie. Le sélecteur automatique lit la liste de haut en bas, et utilisera l'arme suivante disponible. En cours de partie, si vous ramassez une arme qui se trouve plus haut dans la liste que l'arme actuelle, elle sera automatiquement sélectionnée.



Pour modifier l'ordre de vos armes principales : appuyez sur ou pour mettre en surbrillance l'arme que vous souhaitez déplacer, puis appuyez sur pour la sélectionner. Ensuite, mettez en surbrillance la deuxième arme que vous voulez déplacer et appuyez sur . Les deux armes changeront de place dans la liste.

Ordre des armes secondaires : en général, les armes secondaires sont les armes lance-missiles les plus lourdes. Cette option fonctionne exactement de la même façon que la précédente.

Associez des touches aux armes principales et secondaires, modifiez l'ordre, ou retirez-les de votre arsenal. Cela fonctionne comme le menu de commandes de la moto : vous pouvez associer différentes fonctions à vos armes principales et secondaires.

Appuyez sur sur n'importe quelle fonction pour passer sur INDEFINIE. Vous pouvez utiliser la fonction Restaurer défaut pour retrouver les paramètres par défaut.

(Pour obtenir la liste détaillée des armes et leur capacités, voir Apprenez à connaître vos armes !, page 12)

Quitter

L'ESSENTIEL

Niveaux : chaque niveau impose des objectifs différents qui vous seront donnés sur l'écran Brief. mission avant chaque mission. Il existe de nombreux niveaux et il serait impossible de vous briefer sur chaque coin et recoin. En gros, il faut échapper au mitraillage permanent, au tirs isolés et aux guets-apens qui font de Forsaken™ ce qu'il est. Il va vous falloir de l'intelligence, de la vitesse et un arsenal impressionnant. Vous commencez chaque partie avec 5 vies, qui ne dureront pas longtemps tant que vous ne vous serez pas familiarisé avec le jeu. Et même parfois après.

L'AFFICHAGE ECRAN

Energie du bouclier : votre moto est protégée par un solide bouclier, mais s'il est touché trop de fois, il ne servira plus à grand-chose. Chaque tir direct affaiblit l'énergie du bouclier. Lorsque celle-ci est épuisée, la résistance de la coque (voir ci-dessous) commencera à faiblir.

Résistance de la coque : si vous prenez top de coup sur la tête, vous finirez par ne pas tourner très rond.

La résistance de la coque correspond essentiellement à votre niveau d'énergie et influence la force de la coque sur votre moto. Une fois que la barre a atteint zéro,

la coque s'effondrera et vous perdrez une vie.

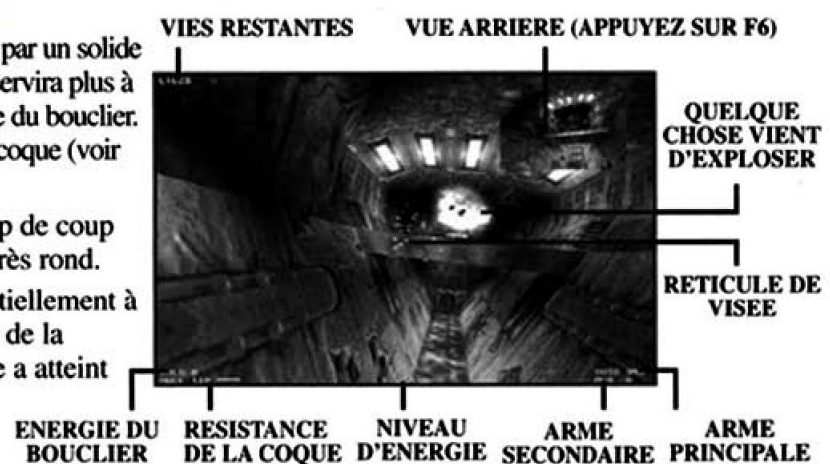
Réticule de visée : très pratique pour viser l'ennemi ; il vous permettra de faire mouche à chaque fois. Avec un peu de chance.

Quelque chose vient d'exploser : l'une des vues les plus agréables de Forsaken™ !


Arme principale : le nom de l'arme principale actuellement utilisée, ainsi que le nombre de munitions disponibles.

Arme secondaire : le nom de l'arme secondaire actuellement utilisée, ainsi que le nombre d'armes similaires dont vous disposez.

Niveau d'énergie des armes : le niveau d'énergie dont dispose vos armes actuelles. Vous pouvez accroître ce



niveau en ramassant des pods d'énergie.



Vue arrière : appuyez sur  pour activer ou désactiver le rétroviseur, et voir ce qui se passe derrière vous.

PARTIE UN SEUL JOUEUR

Forsaken™ vous propose 15 niveaux de jeu.

Votre objectif : récupérer tout le butin disponible (lingots d'or) dans les différents endroits que vous visiterez. Essayez aussi de rester en vie suffisamment longtemps pour profiter des fruits de votre labeur. Vous gagnerez une vie supplémentaire pour 10 lingots ramassés.

Vos ennemis : en dehors de votre propre cupidité et de vos erreurs idiotes, l'ennemi est incarné par les robots dont nous avons déjà parlé et d'autres mercenaires dans votre genre qui adoreraient avoir un concurrent de moins. Tout comme vous, ils ne reculeront devant rien pour atteindre leur but, même le meurtre !

Commencer une partie Un seul joueur : une fois que vous avez réglé vos options et choisi Un seul joueur (vous contre l'ordinateur), placez la surbrillance sur NORMAL pour régler la difficulté (appuyez sur  ou  pour passer d'une option à l'autre) :

Facile : les ennemis les plus faibles ; leurs armes n'infligent que la moitié des dégâts.

Normal : le réglage par défaut.

Dur : ennemis puissants ; leurs armes font des dégâts importants.

Pro : pour les meilleurs, comme le nom l'indique.

Lorsque vous êtes prêt à jouer, mettez DEBUT en surbrillance et appuyez sur . Vous accéderez à votre premier briefing de mission.

Brief. mission : avant chaque mission, vous recevrez un court briefing vous expliquant vos objectifs pour ce niveau. Lisez attentivement ces instructions si vous voulez avoir une chance de survivre. Bonne chance !

MATCH A MORT :

SCENARIO MULTIJOUEUR

Chaque joueur (4 au max.) contrôle l'un des 16 bikers et se mesure à d'autres joueurs humains dans l'un des 10 niveaux bourrés d'action. Vos objectifs et ennemis dépendent du type de jeu que vous choisissez.

FAIRE UNE PARTIE MULTIJOUEUR EN MATCH A MORT

Une fois que vous avez réglé vos options et sélectionné Match à mort, vous verrez apparaître un écran avec les choix suivants :

Nouvelle partie : commencer une nouvelle partie en l'organisant vous-même (voir Organiser une partie).

Rejoindre partie : choisissez une session de jeu

Retour : retourner au menu principal.

ORGANISER UNE PARTIE

Sortez les biscuits apéritifs et les pansements ! C'est la fête ! Après avoir choisi Nouvelle partie, vous accéderez à un écran vous offrant les choix suivants :

Connexion IPX pour Direct Play : sélectionnez cette option pour jouer sur un réseau local.



Connexion Internet TCP/IP pour Direct Play : sélectionnez ceci pour jouer sur l'Internet.

Connexion modem pour Direct Play : partie de modem à modem (tête-à-tête).

Connexion en série pour Direct Play : partie avec câble en série (tête-à-tête).

Une fois la méthode de connexion sélectionnée, vous accéderez — bien sûr — à un autre écran !

MENU MULTIJOUEUR

Ceci est le menu Multijoueur, dans lequel vous pouvez sélectionner le type de jeu, accéder aux options spécifiques à chaque partie, et régler les options générales de jeu. Faites défiler la liste pour accéder à l'option de votre choix et appuyez sur Entrée pour l'activer. Appuyez sur  ou  pour activer ou désactiver les options.

Commencer partie : après avoir sélectionné cette option, la partie commencera.

Nom de session : par défaut, c'est le nom que vous avez sélectionné dans les options Config vaisseau.

Niveau : sélectionnez parmi 10 niveaux celui que auquel vous voulez vous attaquer.



Limite joueur : choisissez le nombre de joueurs dans la partie, de 1 à 12.

Limite score : choisissez le nombre maximum de points / victimes qu'un joueur peut amasser. Le premier à atteindre la limite est proclamé vainqueur.

Limite de temps : réglez le compteur de Pas de limite (session de jeu non chronométrée) à 30 minutes.

Joueurs maximum : choisissez le nombre de joueurs, de 1 à 12 en même temps.

Tués max : choisissez le nombre maximum de victimes qu'un joueur peut faire. Le premier à atteindre la limite est déclaré vainqueur.

Paquets par seconde : le réglage par défaut est 15.

Mêlée générale : voir la description plus bas (Types de jeu).

Double drapeau : voir la description plus bas (Types de jeu).



Partie limitée : vous protège des indésirables.

Partie en équipe : Ah, l'esprit d'équipe !

Enr. démo : enregistre la prochaine session pour utilisation future ; sympa, non ?

Nom démo : donnez un nom à votre session. Je vous recommande Fontescu.

TYPES DE JEU

Pour choisir un type de jeu, placez la surbrillance sur celui de votre choix et appuyez sur  pour le sélectionner. Vous pouvez ensuite placer la surbrillance sur PLUS D'OPTIONS et appuyer sur  pour accéder aux options du type de jeu sélectionné.

Mêlée générale : ici, c'est chacun pour soi ! Les joueurs se fraient un chemin dans les niveaux tout en essayant d'obtenir le maximum d'armes et de boucliers afin de faire le maximum de victimes contre vos adversaires humains.

Partie en équipe : sélectionnez de deux à quatre équipes. Chaque joueur choisit l'équipe à laquelle il souhaite appartenir. Dans une Partie en équipe, les joueurs restent au même niveau jusqu'à ce que l'hôte de la partie sélectionne un nouveau niveau, ou jusqu'à ce que la partie passe au niveau suivant, ce qui se produit dans l'un des deux cas suivants :

- Le nombre de victimes choisi dans l'option Tués max. est atteint (si l'option a été réglée sur 0, il n'y aura aucun effet).
- La durée choisie dans l'option Limite temps est atteinte (à moins que ce ne soit Aucune).

Habituel : dans une Partie en équipe, les membres d'une même équipe partent à la recherche de l'équipe ennemie qu'ils doivent détruire, en utilisant tous les coups tordus à leur disposition.

Double drapeau : ici, chaque équipe doit défendre son drapeau tout en essayant de s'emparer de celui de l'équipe adverse. Les joueurs joignent l'une des 4 équipes de couleur (rouge, verte, bleue, jaune). Chaque équipe possède une zone de but où se trouve son drapeau. L'objectif est de s'emparer du drapeau des équipes adverses et de le rapporter à votre but pour marquer des points. Le problème est que votre drapeau doit se trouver dans votre zone de but pour que vous puissiez marquer (en mode par défaut au moins) ; vous devrez donc défendre votre drapeau tout en attaquant celui des autres équipes. Les modes optionnels vous permettent de personnaliser le comportement de votre propre drapeau lorsqu'on le retire de votre but et qu'il flotte librement dans le niveau (si celui qui le portait a été tué ou dispersé) en modifiant "Votre règle drapeau" (sélectionnez Plus d'options dans le menu Début du mode Multijoueur) :

- 1) **Mode normal** : touchez votre drapeau pour le renvoyer instantanément à votre but (réglage par défaut).
- 2) **Rapportez-le** : vous devrez rapporter vous-même votre drapeau jusqu'à votre but (comme dans le point précédent, mais ici, les adversaires pourront plus facilement intercepter votre drapeau en tuant le joueur qui le rapporte).
- 3) **Imp. rapporter** : vous ne pouvez pas rapporter votre drapeau du tout et vous devez donc le défendre là où il se trouve (mais vous n'avez pas besoin d'avoir votre drapeau dans votre but pour marquer).
- 4) **Peut rapporter** : comme le mode [2], mais vous n'avez pas besoin de votre drapeau pour marquer.
- 5) **Renvoi par une touche** : comme le mode [1], mais vous n'avez pas besoin de votre drapeau pour marquer.

Seuls les modes [1] et [2] exigent que vous ayez votre drapeau dans votre but pour pouvoir marquer ; en modes [3], [4] et [5], vous pouvez marquer même si votre drapeau est tombé entre les mains d'une équipe adverse.

Dans tous les modes, on reçoit des points lorsqu'on tue des membres des équipes adverses, et des points sont déduits de votre score si vous tuez vos coéquipiers. Vous pouvez régler l'équilibre entre encourager la capture des drapeaux ennemis et tuer des membres de l'équipe adverse grâce à l'option Score double drapeau sur l'écran Plus d'options; par défaut, la capture du drapeau ennemi vaut 5 points, et l'élimination d'un adversaire vaut 1 point.

Poursuite drapeau : avec un seul drapeau par niveau, chaque équipe de couleur doit le trouver et le rapporter à sa base. Chaque joueur peut voir quelle équipe de couleur est en possession du drapeau. Vous n'avez pas besoin de défendre votre base, mais vous serez suffisamment occupé comme ça, croyez-moi.

Chasse au trésor : dans ce mode, le but du jeu est de trouver le lingot d'or caché quelque part dans le niveau, et de le conserver aussi longtemps que vous le pouvez. Par défaut, vous obtiendrez un point pour 10 secondes de possession du lingot. Vous pouvez activer ou désactiver ce "Bonus trésor" dans le menu

CHARGER PARTIE

Cette option vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée (mode Un seul joueur) ou de revoir la démo enregistrée d'une partie Multijoueur Match à mort.

Remarque : vérifiez que vous avez réglé le chrono avant de faire une démo. 10 minutes est une bonne durée et ça ne causera pas de problèmes à votre disque dur. **J'allais oublier :** assurez-vous que vous disposez de 5-10 Mo libres lorsque vous préparez un enregistrement.

Après avoir sélectionné Restaurer partie, vous accédez à l'écran de restauration qui vous présente les choix suivants :

Voir démo : vous permet de sélectionner une démo à revoir.

Effacer démo

Charg. partie

Lorsque l'option **Voir démo** est sélectionnée, l'écran affiche :

Début

Vitesse lecture : réglez la vitesse de la lecture, de 12,5 % (lent) à 100 % (rapide).

Regarder joueur : sélectionnez le joueur que vous souhaitez suivre.

(Les joueurs 0 à 11 sont les 12 joueurs de la partie. Le joueur numéro 12 représente une caméra libre que vous pouvez contrôler.)

Utilisez l'option Regarder joueur pour sélectionner le joueur que vous souhaitez regarder.

Choisir démo

Effacez des démos en appuyant sur la touche Suppr à l'écran de lecture des démos.



SCORE

La façon de comptabiliser les points dépend du type de jeu sélectionné, et du réglage des options. Dans une partie Un seul joueur, il vous suffit de rester en vie pour l'emporter, tout en comptant le nombre de victimes que vous faites, bien entendu. Dans les parties Multijoueur, différentes façons de compter s'appliquent aux différents types de jeu.

Mêlée générale : le joueur survivant ayant fait le plus de victimes l'emporte.


Partie en équipe : l'équipe ayant fait le plus grand nombre total de victimes l'emporte.

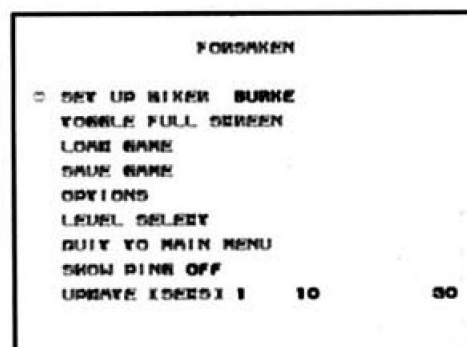
Double drapeau : les points sont accordés selon le réglage des options (voir Double drapeau, page 9).

Chasse au trésor : le joueur ayant amassé le plus de points de butin l'emporte (voir Chasse au trésor, page 9).

Chasse trésor équipe : l'équipe ayant le plus de points de butin l'emporte (voir Chasse trésor équipe, page 10).

OPTIONS DE PAUSE

Appuyez sur à tout moment pendant une partie pour faire apparaître le menu Pause. Ce menu vous permet de régler des options, de sauvegarder et de charger des parties, de changer de moto, de sélectionner des niveaux, etc. Choisissez l'option désirée et appuyez sur Echap. Pour reprendre la partie, appuyez sur  au menu de pause principal.



ARMES, PICK-UPS ET ENNEMIS

APPRENEZ A CONNAITRE VOS ARMES !

Types d'arme : les armes sont de deux sortes : principales et secondaires. Les armes principales sont simples : elles tirent des rayons laser ou des balles, et disposent d'une réserve de munitions importante. Les armes secondaires sont souvent des projectiles, et ne disposent pas d'autant de munitions. Les armes secondaires pouvant être « déposées » (comme les mines) sont particulièrement utiles pour créer des embuscades. Vous pouvez augmenter la puissance de toutes les armes en ramassant des pick-ups de pod d'énergie (vous pouvez en tenir jusqu'à 3).

Utiliser vos armes : vous ne pouvez activer qu'une seule arme principale et une seule arme secondaire en même temps. L'arme actuellement sélectionnée est affichée sur le panneau de contrôle à tout moment. Aligned l'ennemi dans votre viseur et tirez.







REMARQUE : si vous mourez au cours d'une partie, toutes les armes que vous avez ramassées seront éjectées ; vous pourrez ensuite les récupérer lorsque vous vous serez régénéré (s'il vous reste des vies) en vous plaçant au-dessus d'elle. En partie Match à mort, essayez de ramasser les armes d'un adversaire détruit ; cela vous donnera un avantage tactique sur l'adversaire et fera aussi tomber son moral à zéro. Essayez de ne pas en rajouter !

Faire défiler les armes : il vous faudra peut-être désactiver vos armes pour affronter un ennemi ou une situation particulière. Par défaut : appuyez sur la touche [] pour faire défiler les armes principales et sur la touche [] pour faire défiler les armes secondaires.




ARMES PRINCIPALES

	PULSAR	Description : le pulsar est l'arme à rayon standard avec laquelle vous entamez une partie. Elle ne vous quittera pas. Si vous périssez au cours de la partie, toutes les autres armes seront détruites avec vous ; tout ce qui reste est un Pulsar non modifié.
	TROJAX	Description : cette arme peut causer de gros dégâts. Vous la chargez en maintenant la commande/touche de tir de l'arme enfoncée (relâchez-la pour faire feu). Chaque seconde de chargement augmente l'importance des dégâts. Les pods d'énergie diminuent le temps de chargement.
	ARME INTELLIGENTE	Description : cette arme utilise des projectiles « intelligents » qu'il envoie rapidement sur plusieurs cibles à la fois, permettant au biker peu expérimenté de causer beaucoup de dégâts. Elle tire également des balles traceuses qui aide le motard à bien viser. C'est une arme à courte portée et à large arc de tir qui utilise des munitions spéciales (voir Munitions supplémentaires).
	FUSIL PYROLITE	Description : « Tu veux du feu, pourriture spatiale ? Eh bien, en voilà ! ». La boule de feu que crache le Pyrolite est mortelle (à éviter à tout prix !).
	TRANSPULSEUR	Description : le feu craché par le Transpulseur rebondit sur les objets solides (à l'exception des motos), vous permettant de préparer des tirs à ricochets.
	RAYON LASER	Description : cette arme fusionne deux impulsions parallèles. La portée est grande, et les effets instantanés.

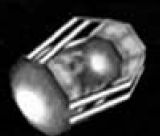
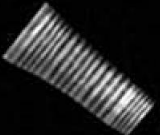

ARMES SECONDAIRES

	MUG MISSILE	Description : c'est le missile standard dont dispose chaque joueur. Il n'est pas équipé de système de guidage. Tâchez de bien viser !
	MISSILE DISPERSE	Description : le missile Dispersé est une arme gênante conçue pour dérober les armes de votre adversaire qui perdra tout son arsenal une fois touché par ce missile. A éviter !
	MFRL	Description : le Multiple Fire Rocket Launcher, ou lance-roquettes multiple, transporte des missiles qu'il peut lancer en même temps et en quelques secondes ! Ces missiles sont des versions plus petites des MUG standard, mais ils sont dotés d'un meilleur système de propulsion et ont une charge utile plus légère. Toutefois, ils ne sont pas guidés. Le MFRL ne s'arrête de tirer que lorsque vous relâchez le bouton de tir ou lorsqu'il est à court de missiles.
	MISSILE SOLARIS	Description : comme le suggère son nom, le Solaris est muni d'une tête chercheuse à infrarouge qui lui permet de détecter sa cible. Il utilise une technologie de propulsion standard et n'est donc pas plus rapide que le missile MUG. Cependant, son ogive est plus grosse, ce qui lui donne une plus grande capacité destructive.
	MISSILE TITAN	Description : le missile Titan est extrêmement destructeur. Il est muni d'une ogive contenant des particules de matière et d'antimatière opposées et a une puissance explosive d'environ 5 kilotonnes.
	MISSILE GRAVGON	Description : le Gravgon est muni d'une puissante ogive à distorsion d'énergie qui lui permet de modifier la gravité dans son rayon d'explosion. En explosant, il attire vers le point d'explosion toute matière flottant librement et se trouvant à une distance déterminée.

ARMES LARGABLES

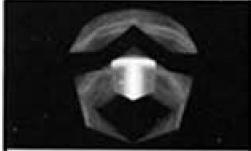



	MINE PURGEANTE	Description : une arme standard utilisée lors des poursuites. Dotée d'une fusée de proximité et d'une charge thermonucléaire, elle est capable de détruire le plus coriace des poursuivants ! Larguée à partir de l'arrière de la moto, elle flotte et tourne lentement. Elle explose à l'impact mais peut être détruite par une arme (sinon, elle explosera en touchant le sol). Les mines purgeantes sont de petites sphères oranges et jaunes dotées de pointes blanches autour du cercle central.
	MINE DE QUANTUM	Description : l'onde de choc créée par cette mine inflige aux ennemis des dégâts proportionnels à la distance qui les sépare du centre de l'explosion. Comme toutes les mines, elle est larguée depuis l'arrière d'une moto, et explose au contact (elle explosera aussi si on lui tire dessus).
	MINE A MULTI-TETE	Description : c'est en fait davantage une plate-forme lance-missiles qu'une mine ; on la déploie depuis l'arrière d'une moto. L'appareil est « intelligent » et ignore le joueur qui l'a activé ; il tire des missile qui sont autoguidés vers tous les ennemis qui sont à portée.

MUNITIONS

	PAQUET DE PLASMA	Description : les paquets de plasma sont une source d'énergie propre et fiable qui s'utilise avec le Pulsar et le Trojax dont ils augmentent la puissance. Chaque paquet apporte une augmentation d'énergie.
	MUNITIONS SUPPLEMENTAIRES	Description : cartouches super intelligentes utilisées avec l'arme intelligente.
	PETRO-GEL	Description : ramassez du pétro-gel supplémentaire pour faire brûler vos ennemis.

POWER UPS

	PULSAR EN ORBITE	Description : les pulsars en orbite tournent constamment autour de la moto de lancement, renforçant la puissance de l'arme de cette dernière. Ils fonctionnent de la même manière que les pulsars ; leur puissance augmente à mesure que les pods d'énergie viennent s'ajouter à la moto. Les pulsars en orbite tirent en même temps (et sur la même cible) que l'arme principale actuellement sélectionnée; le joueur n'a pas besoin de les sélectionner séparément. Ainsi, si vous avez sélectionné un Trojax, chaque fois que vous l'actionnez, vous tirerez également avec les pulsars en orbite. Vous pouvez accumuler jusqu'à quatre pulsars en orbite par moto. Vous ne trouverez pas de groupes de pulsar en orbite; seulement des exemplaires uniques.
	PODS D'ENERGIE	Description : les pods d'énergie sont les principaux Power ups servant à améliorer la puissance des armes principales actuellement transportées. Une moto peut transporter deux pods d'énergie. Ces pods fournissent une source d'énergie illimitée.
	MULTIPLIEURS D'ENERGIE POUR BOUCLIER	Description : similaires aux pods d'énergie, ils renforcent la couche de protection des boucliers.
	CRISTAUX	Description : ramassez ces cristaux pour accéder à des zones spéciales..
	LINGOTS D'OR	Description : dans les parties Un seul joueur seulement, ramassez 10 lingots d'or, et vous obtiendrez une vie supplémentaire. En modes Chasse au trésor et Chasse trésor équipe Multijoueur, un lingot d'or est dissimulé à chaque niveau. Vous devrez le trouver et le garder, ou bien essayer de le voler à un adversaire.
	POD D'ENERGIE OR	Description : ceci est une variante du pod d'énergie standard qui récompense celui qui le ramasse avec toute une gamme de pods d'énergie, une réserve de Nitro illimitée, 4 pulsars en orbite, des munitions illimitées pour l'arme principale sélectionnée et une quantité d'énergie illimitée. Bien entendu, ces pods sont très peu nombreux.






	MANTEAU INVISIBLE	Description : émet un champ de force à basse fréquence autour de vous, vous rendant pratiquement invisible pendant une courte période.
	REANIMATEUR RESNIC	Description : dans les parties Un seul joueur seulement, ramassez-le, et vous obtiendrez une vie supplémentaire.
	BOUCLIER DU CHAOS	Description : crée des interférences qu'aucune énergie connue ne peut pénétrer, vous rendant totalement (bien que temporairement) invulnérable.
	NITRO	Description : on peut placer un réservoir Nitro sur une moto pour multiplier par deux sa vitesse ; vous pourrez ainsi rapidement distancer vos poursuivants, les asphyxiant dans un nuage de gaz d'échappement. Le carburant est limité, mais vous pouvez utiliser ce power-up pendant environ 20 secondes.

L'ENNEMI





Des ennemis, tout le monde en a. Dans Forsaken™, ils sont partout. Au coin d'une rue, derrière un mur, derrière vos yeux... Il existe deux sortes d'ennemis : la chair à canon et les leaders. Les ennemis de la première catégorie sont plus nombreux mais moins dangereux que les leaders.

Il existe, bien sûr, des horribles boss dont il va falloir vous occuper, et je serai ravi de savoir comment vous vous en êtes tiré. Assurez-vous que vous avez bien fait votre testament...




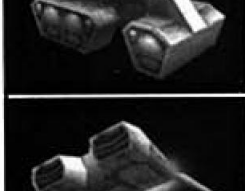
TOURELLES



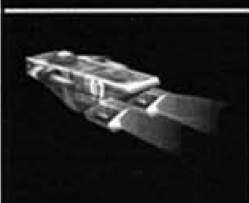

	TOURELLE LIMACE (chair à canon)	Description : envoie un tir de photons autoguidés en salves de 3 coups. Pas très sympa.
	TOURELLE A IMPULSIONS	Description : elle tire des rafales de pulsars. La tourelle repère ses cibles par radar, et porte une bande blanche. Plus la bande est large, plus la tourelle est puissante.
	TOURELLE DOUBLE	Description : deux fois plus de problèmes avec ces tourelles jumelles capables de viser des ennemis de façon indépendante.
	TOURELLE A RAYON	Description : ne croisez pas le chemin de ces rayons destructeurs ou vous finirez à la morgue.
	TOURELLE A MISSILES	Description : ce lance-roquettes à tir multiple est une menace que vous n'êtes pas prêt d'oublier.

ENNEMIS AU SOL

	MEK-TON (chair à canon)	Description : les Mek-Tons sont des robots créés pour la guerre, équipés d'armes lourdes et fortement blindés. La plupart d'entre eux sont basés au sol, mais certains sont chenillés, d'autres sont des bipèdes. Ils ne plaisent pas.
	LEGZ	Description : ces horreurs mobiles lancent des photons radioguidés d'une puissance remarquable.
	ROBOT DE SECURITE	Description : ce droïde sentinelle est équipé de la même technologie que le Levitank. Tout ennemi touché par ce rayon sera immobilisé pendant une courte période.
	ROBOT SNUB (Leader)	Description : ces robots limaces transportent des missiles Snub. Lorsqu'ils voient ou entendent un ennemi devant eux, ils se mettent en position de tir. Le Robot Snub peut même vous poursuivre derrière un obstacle. Si vous êtes derrière eux, ils ne vous détecteront pas tant que vous ne faites pas de bruit...

ENNEMIS VOLANTS

	ESSAIM (chair à canon)	Description : petits et légèrement armés, les essaims se déploient en nombre pour surprendre l'ennemi.
	OMBRE	Description : l'Ombre est capable de voir tout ce qui se trouve devant elle et son radar lui permet de détecter les ennemis se trouvant derrière elle (il lui faut, toutefois, une ligne de mire). L'Ombre a une cadence de tir soutenue, ce qui permet au joueur de déterminer sa position. Lorsqu'il perd de vue le joueur, ce robot désactive son manteau invisible. L'Ombre est équipée d'un seul Pulsar. Une fois la résistance de son manteau réduite de plus de 70%, il commence à clignoter. Il clignote plus rapidement à mesure que sa résistance diminue.
	LAZBOT	Description : doté d'une puissance de tir laser redoutable, le Lazbot est une menace permanente.
	AIRMOBIL	Description : cet engin tire des pulsars et est l'un de vos ennemis les plus redoutables ; à éviter à tout prix.

	POSEUR DE MINES	Description : la mort venue du ciel ! REMARQUE : dans les niveaux moyens, il peut larguer des mines de Quantum.
	DESTRUCTEUR	Description : équipé d'un appareil similaire à votre Bouclier du chaos, le Destructeur l'active et le désactive à intervalles réguliers. Il est également équipé d'un Trojax.
	LEVITANK	Description : ce blindé volant est bien armé, mais il n'est pas très maniable, ce qui en fait une cible facile.
	CHASSEUR (Leader)	Description : les chasseurs sont des vaisseaux d'attaque très rapides et très maniables équipés de tourelles tournantes qui leur donnent un angle de tir frontal de 120°. C'est l'un des ennemis que vous rencontrerez le plus souvent, alors trouvez un moyen de vous en débarrasser !

CONSEILS ET TUYAUX

GENERAL

1. Bougez ! Parfois, il est essentiel de rester immobile, mais n'abusez pas trop de cette position, sinon vous risquez d'être une cible facile. Restez mobile ! Glissez vers le haut, le bas, la gauche et la droite ! Votre survie dépend de votre capacité à rester en permanence en mouvement.
2. Ne vous contentez pas de tirer sur vos ennemis. Bombardez également les alentours. Certaines zones ne vous seront accessibles que si vous en démolissez la porte, la surface ou autre. Faites preuve de créativité. Montrez-vous plus malin que les concepteurs du jeu qui veulent vous rendre la tâche aussi dure que possible !
3. Essayez de jouer en désactivant la fonction Autodirecteur. Elle vous permet de voler à l'envers (pratique pour les attaques surprise), et de semer la mort d'en haut !
4. Ne prenez pas les mines Quantum pour des power ups ! Les mines Quantum tournent sur elles-mêmes et émettent une lueur bleuâtre ; c'est ainsi que vous ferez la différence. Enfin, ça et le fait qu'elle vous exploseront à la figure si vous veniez à les toucher.

MODE MATCH A MORT

1. Vous avez encore perdu ? Entraînez-vous en mode Mission pour vous améliorer un peu. Si vous vous retrouvez pris au piège et que tout le monde s'acharne sur vous, c'est que vous jouez contre de sérieux tordus et vous feriez mieux de vous déconnecter et d'aller voir votre Maman. Elle saura vous consoler.
2. Essayez de regarder tous les joueurs dans la démo enregistrée en utilisant l'option Regarder joueurs. Modifiez le nombre de joueurs que vous êtes en train de regarder jusqu'à ce que vous les ayez tous vus. Vous apprendrez ainsi de nouvelles ruses, et pourrez peut-être repérer les faiblesses de l'adversaire !
3. Tournez sur vous-même tout en larguant les mines Purge ; vous créerez ainsi une véritable vague de terreur !
4. Essayez une triple combinaison : allez en avant, en haut/bas et à gauche/droite en même temps. Vous vous déplacerez 1,7 fois plus vite ; le tout est de savoir dans quelle direction...
5. Les mines larguées les unes très proches des autres créeront une réaction en chaîne lorsque l'une d'entre elle sera déclenchée. Ça peut être une bonne ou une mauvaise chose...

GARANTIE LIMITEE D'ACCLAIM®

ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

PRENEZ LE TEMPS DE LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'OUVRIER L'EMBALLAGE DU DISQUE. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD. DANS LE CAS CONTRAIRE, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DU DISQUE ET RETOURNEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL INTACT AU LIEU D'ACHAT, POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

1. Licence : Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci-après « logiciel ») de sa part et de celle des propriétaires tiers (les « concédants ») du matériel sous copyright et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concédants (portant le nom collectif d' « ACCLAIM ») restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.
2. Restrictions et rupture : le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de : (a) décomposer, désassembler, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme ; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des produits dérivés du logiciel dans sa totalité ou en partie ; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et ce sans préavis de la part d'ACCLAIM, si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.
3. Limitations et exclusions des garanties :
 - (a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée par la présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consistent, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, au lieu de fabrication, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.
 - (b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis « tels quels » et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. AU CAS OU LE LOGICIEL VIENDRAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.
 - (c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT TENUS RESPONSABLES EN AUCUN CAS, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANT DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans les actes délictueux (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.
 - (d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages ; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.
4. Renseignements/Assistance technique : toute demande d'informations concernant cet accord doit être adressée à :

ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.
12/14 Rond point des Champs Elysées
75008 PARIS,
France

Si vous souhaitez des renseignements d'ordre technique, consultez le supplément technique. Si votre logiciel nécessite des réparations après la date d'expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateurs au numéro indiqué ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et des instructions concernant le transport vous seront fournis.

ACCLAIM, ligne directe/service consommateurs : 36-15 ACCLAIM - 06 08 36 68 24 68 Vocal

Pour tout problème d'installation du jeu sur votre ordinateur veuillez contacter le 01 41 06 59 97 du mardi au vendredi de 17 heures à 19 heures.

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. TM, ® and © 1998 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved

www.forsaken.com

TM

TUROK

COMING SOON



WIN 95
CD-ROM



FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, TM & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France. VERSPREID DOOR BOMICO ENTERTAINMENT, Parkkaan 81a, Postbus 2367, 5600 CJ Eindhoven, Nederland.