



**INSTRUCTION MANUAL**

**S T A R G A T E™**

**AKkaim®**

**SEGA**

This game is Licensed by  
Sega Enterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

**MEGA DRIVE**



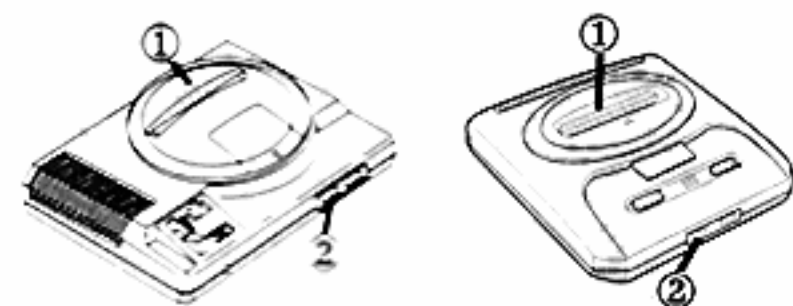
## Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1



## 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.

## ENTRER DANS STARGATE™

Il y a plusieurs milliers d'années, peut-être même avant l'existence du temps, le dernier membre d'une race en voie d'extinction débarqua sur la Terre à la recherche d'une nouvelle vie. Cet être, nommé Ra, trouva ce qu'il cherchait en la personne d'un jeune garçon. Il retourna ensuite dans une planète parallèle, traversant l'univers. Utilisant les pouvoirs de jouvence d'un sarcophage spécial, il est resté perpétuellement jeune. Il a besoin de quartz pour alimenter la machine qui lui permet de prolonger éternellement sa vie. Pour assurer la production de quartz, il a asservi un peuple entier. Ce peuple exploite donc les mines de quartz, sous la férule des gardes Horus. Ces derniers n'ont aucune pitié pour les esclaves qu'ils exploitent, afin de satisfaire leur maître, le redoutable Ra. Il en est ainsi depuis une éternité, et cela aurait pu continuer longtemps, si des voyageurs venus de la Terre n'avaient récemment découvert le secret de STARGATE™ et décidé d'explorer et de bouleverser le monde du despote.

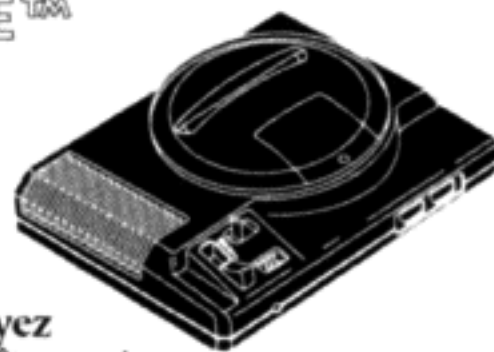
Dans les années 1920, le Professeur Langford, accompagné de sa fille de neuf ans, Catherine, mena une expédition archéologique à El Giza, en Égypte. Parmi les vieilles pyramides et les restes humains, ils découvrirent un énorme anneau de métal, fait d'un alliage inconnu sur Terre. L'anneau fut confisqué par le gouvernement égyptien, remis aux Américains seulement soixante-dix ans après sa découverte. Les services militaires des États-Unis sont très intéressés par l'anneau, mais ne font pas beaucoup de publicité à ce sujet. L'égyptologue Daniel Jackson est appelé pour déchiffrer les symboles sur les tablettes qui couvrent l'anneau. Il apprend que ceci est une StarGate, une porte d'accès pour un autre monde, situé à plusieurs dimensions de là! Le succès de son travail entraîne le lancement d'une mission de l'autre côté de la galaxie! L'équipe menée par le Colonel Jack O'Neil atterrit dans un monde où aucun terrien n'était censé se rendre. Un monde gouverné par Ra, le jeune roi d'un vieux peuple qui ressemble fortement aux anciens habitants de l'Égypte! L'équipe était censée rassembler quelques échantillons prélevés à divers endroits et les ramener sur la Terre, mais le Colonel O'Neil a d'autres plans ....

## COMMENCER STARGATE™

### CHARGEMENT

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche STARGATE™ comme indiqué dans le manuel d'instruction de votre Sega™ Mega Drive™.
3. Allumez votre console (ON)

Lorsque l'écran titre STARGATE™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez ensuite apparaître trois options: Start Game (Commencer), Options, et Password (Mot de passe).



Pour commencer à jouer à StarGate, appuyez sur le BOUTON START.

Pour configurer les options de jeu, utilisez le Bouton-D pour mettre OPTIONS en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A, B, ou C. L'écran Options apparaîtra alors. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le Bouton-D pour mettre l'option de votre choix en surbrillance. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le Bouton-D pour choisir la configuration désirée. Voici la liste des options disponibles:

Difficulty (Difficulté): vous avez le choix entre Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

Sound (Son): cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) les effets sonores.

Music (Musique): cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la musique.

Quit (Quitter): lorsque vous êtes prêt à commencer à jouer à StarGate, mettez cette option en surbrillance et appuyez sur le BOUTON START. Vous retournerez alors à l'écran titre. Appuyez sur le BOUTON START pour commencer à jouer à StarGate.

Si vous désirez sauvegarder le jeu et le reprendre au point où vous l'avez laissé, vous pouvez le faire en utilisant un mot de passe. Utilisez le Bouton-D pour sélectionner un mot de passe, puis appuyez sur le bouton START pour confirmer votre choix. Utilisez le Bouton-D pour placer le curseur sur les hiéroglyphes que vous voulez utiliser, et appuyez sur le bouton START pour confirmer la sélection.

StarGate se déroule sur 3 niveaux de jeu. Dans le rôle du Colonel Jack O'Neil, le leader de cette mission, vous devez vous assurer que la bombe atomique que vous avez achetée secrètement dans le cadre de votre mission, ne tombe pas entre les mains vengeresses de Ra. Lorsque Ra prend connaissance de l'existence de cette bombe, il n'a qu'une seule idée en tête: la renvoyer à travers la porte de StarGate, après l'avoir truffée de quartz pour la rendre encore plus meurtrière et détruire ainsi la Terre.



Le jeu commence dans le désert, où les voyageurs se sont installés. Lorsqu'ils sont sur cette planète singulièrement familière, il doivent compter sur leur radio pour rester en contact et avertir leur leader, Jack O'Neil. Il ne faudra pas longtemps à leurs adversaires pour les rattraper et s'emparer du médaillon solaire de Daniel Jackson, un porte-bonheur qui lui avait été offert sur Terre par Catherine Langford. Le médaillon est en fait doté de pouvoirs insoupçonnés. Les voyageurs rencontrent des villageois très sympathiques. L'une d'entre eux, une jolie jeune femme nommée Sha'uri devient l'amie de Jackson, alors qu'un jeune garçon nommé Skaara deviendra un grand ami des terriens.

L'action s'étend au-delà de leur camp de base, dans le village de Nagada où les voyageurs doivent faire face à des attaques d'escadrons de l'autre monde, des catacombes, des mines à ciel ouvert et d'autres niveaux d'action, jusqu'à ce que le Colonel O'Neil soit forcé d'affronter Ra afin d'éviter la destruction de la race humaine!

## ARMES

### MITRAILLETTE

Votre arme principale est une mitraillette. Elle est dotée d'une quantité illimitée de munitions, alors n'hésitez pas à l'utiliser contre vos ennemis. Vous pouvez choisir plusieurs modes de tirs dans STARGATE™ afin d'améliorer ou de modifier les effets de la mitraillette.

## PICK-UPS POUR LA MITRAILLETTE

### TIR RAPIDE

Le nom indique bien la fonction! Doublez votre cadence de tir avec ce pick-up et regardez vos adversaires tomber sous les balles.

### AUGMENTATION DE L'ANGLE DE TIR

Pouvez-vous deviner à quoi sert ce pick-up? Un plus grand angle de tir rend votre arme plus efficace, ce qui fera hurler à la mort Anubis!

### MUNITIONS

Les munitions sont divisées en trois catégories, Good, Better, Best et vous pourrez les ramasser à des endroits différents du jeu. Good est le réglage par défaut et cause le moins de dommages. Les power-ups Better et Best causent plus de dégâts sur vos ennemis.

### REFROIDISSEMENT

La mitraillette surchauffe lorsque vous appuyez trop longtemps sur la gâchette. Lorsqu'elle surchauffe, vous ne pouvez plus l'utiliser et vous devenez vulnérable. Essayez de tirer en plusieurs fois et cherchez les pick-ups de refroidissement afin de freiner la surchauffe. Lorsque vous l'utilisez, ce pick-up fait baisser l'indicateur de chaleur de la mitraillette.



## GRENADES PICK UPS

### GRENADES STANDARD

Vous trouverez des pick-ups de grenades standard à travers tout le jeu. Elles peuvent être utilisées contre tous vos ennemis.

### GRENADES ALIENNES

Ce pick-up vous donne l'occasion d'utiliser les armes de l'ennemi contre lui. Elles sont bien plus puissantes que les grenades standard, alors ramassez-les si vous en trouvez.

Les grenades peuvent être utilisées de nombreuses façons différentes selon l'ennemi ou l'obstacle visé et les circonstances. Voici une brève description des différentes façons dont O'Neil peut utiliser ses grenades:

(REMARQUE: Les grenades ne peuvent pas être utilisées lorsqu'O'Neil est immobile.)

#### DEBOUT:

Pour lancer une grenade, appuyez sur le BOUTON C.

Pour lobber une grenade en hauteur, appuyez vers le HAUT sur le BOUTON-D et sur le BOUTON C.

#### ACCROUPI:

Pour faire rouler une grenade, appuyez vers le BAS sur le BOUTON-D et sur le BOUTON C.

#### SUSPENDU:

Pour lâcher une grenade, appuyez vers le BAS sur le BOUTON-D et sur le BOUTON C.

#### EN GRIMPANT:

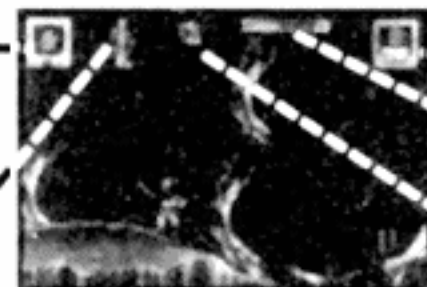
Pour lancer une grenade, appuyez sur le BOUTON C. Appuyez vers la DROITE ou la GAUCHE sur le BOUTON-D pour la lancer vers la droite ou la gauche.



## CARACTÉRISTIQUES DU JEU:

PANNEAU  
D INFORMATION

INDICATEUR DE  
CHALEUR



GRENADES  
MESUREUR

COMPTEUR  
D ÉNERGIE

ICÔNE MUNITIONS

### BARRE D ÉNERGIE

Votre santé apparaît à l'écran sous la forme d'une barre d'énergie dans le coin supérieur droite. Au début, elle est rouge puis devient noire



chaque fois que vous êtes touché, jusqu'à ce qu'elle soit complètement noire; vous perdez alors une vie. Lorsque vous perdez une vie, vous perdez également des pick-ups. Le jeu reprend au dernier point "Continue".

### RADIO

La radio est ce qui vous permet de rester en vie. Vous pouvez toujours l'activer en appuyant sur le bouton START. Lorsque vous faites cela, vous gélez l'action et faites apparaître l'écran radio où vous recevez des mises à jour de mission et décidez des mesures à prendre. Vous obtiendrez des renseignements de Daniel Jackson et des autres membres de votre équipe, vous avertissant des changements de situation et des objectifs de mission. Vous pouvez également voir le nombre de vies, de continues, de morceaux de bombes et de runes Stargate en votre possession, ainsi que les mots de passe.

### PICK-UPS OU OBJETS À RAMASSER

#### VIE SUPPLÉMENTAIRE

Lorsque vous ramassez ce pick-up, vous obtenez une vie supplémentaire, ce qui vous donne une autre chance de terminer votre mission.



#### ÉNERGIE

Lorsque vous ramassez ces pick-ups, l'énergie d'O'Neil s'améliore en partie.



### MOTS DE PASSE

StarGate dispose d'une fonction mot de passe qui vous permet de reprendre le jeu plus tard. Les mots de passe apparaissent à la fin des niveaux et sont spécifiques à chacun d'entre eux.

### NIVEAU I

#### LE DÉSERT

Après avoir atterri sur Abydos, l'équipe est séparée par une tempête de sable. Le Colonel O'Neil se réveille, trouve sa radio cassée, et réalise qu'il est loin du camp de base. Il se met en route à la recherche du camp, évitant les créatures du désert et les patrouilles d'Horae, les horribles serviteurs de Ra. Découvrant son camp de base ravagé par les soldats d'infanterie de Ra, il trouvera un



Marine mortellement blessé et apprendra par un message laissé sur la radio par ce dernier que Daniel Jackson a été enlevé par les indigènes. S'emparant de toutes les munitions qu'il peut trouver, O'Neil prend également la radio et s'aventure tout seul dans le désert en reconnaissance à la recherche de Jackson et du reste de son équipe. Après de nombreuses explorations, il repère un village et se fraye tant bien que

mal un chemin jusqu'à celui-ci. Le village de Nagada est peuplé de créatures d'apparence humaine, dominées par une armée de gardes impériaux. O'Neil est heureux de savoir que Jackson est ici, sain et sauf, mais qu'en plus il est vénéré. Les indigènes sont très accueillants, mais terriblement opprimés par Ra. O'Neil réalise qu'il aura besoin de l'aide des Nagadans pour terminer sa mission dans le désert. Et que peut-il faire de mieux que de les libérer des gardes Horus qui patrouillent Nagada? Pour cela, O'Neil va devoir affronter une armée de soldats retranchés dans une caserne. Cela ne va pas être facile, mais avec l'aide de ses amis les opérateurs radio, O'Neil aura l'avantage de savoir dans quelle direction aller.

#### SABLES MOUVANTS

S'étant débarrassé d'un grand nombre d'Horae, O'Neil est en train de se détendre lorsqu'il reçoit un message radio urgent: **RETOURNEZ AU CAMP DE BASE LE PLUS TÔT POSSIBLE!** Il rencontrera encore plus de gardes Horus sur son chemin, et il lui faudra beaucoup de présence d'esprit pour les affronter et s'en débarrasser.

#### CAMP DE BASE

Lorsqu'O'Neil arrive au camp, il est déjà trop tard. Les Horae ont repéré le camp et ce dernier grouille d'hommes à tête de faucon. Sa radio émet en permanence des messages de désespérés appelant à l'aide ou lui indiquant la voie à suivre pour survivre. Si O'Neil arrive à se débarrasser des nombreux intrus, il pourra consulter Jackson et connaître un peu mieux le monde gouverné par Ra.

#### CATACOMBES

Un des Marines semble se trouver dans les sombres et humides catacombes, qui une fois que vous y aurez pénétré risquent de révéler des indices vitaux pour la mission. Le cœur des catacombes recèle les clés de la pyramide de Ra, et peut-être même le médaillon téléporteur que les Nagadans ont mentionné. Les catacombes sont sombres et tortueuses; il est facile de s'y perdre. Alors écoutez bien les messages radio qui indiquent à O'Neil la direction à prendre.

#### LE MÉDAILLON SOLAIRE

Jackson est convaincu que pour réussir sa mission il devra retrouver le médaillon solaire que lui a volé Anubis au camp de base. Cependant, cette tâche importante est compromise lorsqu'O'Neil apprend que Sha'uri a été faite prisonnière par l'ennemi! Qui doit être sacrifié, la mission ou la fille? Ni l'une ni l'autre, si vous pouvez l'éviter. Vous devrez vous débarrasser des gardes Horus alors que vous recherchez Anubis (et le médaillon) et vous espérez retrouver Sha'uri avant qu'elle ne soit éliminée. Si cela devait se produire, vous pourrez toujours lui redonner la vie plus tard. Si elle semble gravement blessée, mettez-la à l'abri dans un endroit sûr!



## NIVEAU II

### CE QUI M APPARTIENT EST À HORUS

Vous avez fait du chemin n'est-ce pas? Mais vous en avez encore tellement à faire! Vous devez maintenant trouver la vérité dans une mine de quartz, pas loin de votre camp. Mais vous allez vivre les moments les plus palpitants de votre vie, si vous survivez! Accroché à un crochet descendant dans les profondeurs de la mine de quartz alienne, O'Neil saute d'un crochet à l'autre, donnant des coups de pied à ses ennemis et sauvant sa vie in extremis! Il doit faire attention aux passages étroits. Ça ne va pas être de la tarte!

### CATACOMBES II

Cette fois-ci, le message vient de tomber: Ra a frappé! Le camp de base est détruit et Ra s'est emparé de la bombe et fait prisonnier Sha'uri et Daniel ! O'Neil retourne dans les catacombes à la recherche du mystérieux Ra, affrontant des hordes de gardes et utilisant leurs armes pour tirer sur ses ennemis et sur les murs, où il pourra trouver des pick-ups utiles. Lorsqu'O'Neil trouve un morceau de la bombe, il apparaît sur son écran de communication. Il doit ramasser tous ses morceaux pour réussir la mission, alors ouvrez l'œil.

### VAISSEAU SPATIAL

O'Neil a hâte de libérer Daniel et Sha'uri, et il se met en route pour le vaisseau spatial de Ra où ils sont retenus prisonniers. S'il parvient à les libérer, il pourra pénétrer dans l'arsenal et rassembler les armes qu'il pourra distribuer aux rebelles Nagadans qui l'attendent dans le désert. Mais il doit affronter les gardes d'élite de la pyramide de Ra, et ils sont prêts à se sacrifier pour protéger leur maître et ses prisonniers!

### RETOUR À NAGADA

Le but de la mission consiste à soutenir le mouvement de résistance Nagadan. Si O'Neil parvient à obtenir la confiance des sages du village qui ont une grande influence sur la population, il lui sera plus facile de vaincre Ra, dont les forces Glider terrorisent actuellement la communauté du désert. Même les armes les plus sophistiquées de Horus ne peuvent rien contre les Gliders.

### SABOTAGE!

O'Neil apprend que les forces de Glider sont basées dans le vaisseau spatial. S'il peut saboter les portes des baies du Glider, les escadrons de Gliders deviendront plus vulnérables face aux forces rebelles Nagadans. Dans le cas contraire, vous risquez de souffrir face à ces ennemis réputés pour leur grande précision.

### LEADER DE VOL

Après avoir complètement désorienté les Gliders de Ra, O'Neil s'aperçoit qu'ils sont plus faciles à atteindre pour les rebelles du désert. Trouvant un Glider endommagé mais réparable, dans le désert, O'Neil s'y embarque, espérant donner aux Horus la monnaie de leur pièce.



## CATACOMBES III

Jack s'aperçoit que l'un des Marines est coincé dans les catacombes et n'hésite pas à retourner dans cet endroit lugubre où il a rencontré tant d'obstacles. Malgré les coins et recoins du labyrinthe, O'Neil est déterminé à trouver son camarade et à le ramener avec lui, mais sur Abydos, rien n'est aussi facile qu'il l'espère.

## NIVEAU III

### L'ASSAUT COMMENCE

Il est temps d'attaquer Ra et sa pyramide ! Alors que les Nagadans se rassemblent dans le désert pour donner l'assaut, O'Neil aux commandes de son Glider volé va s'attaquer au vaisseau spatial. Il devra d'abord affronter d'autres escadrons de Gliders. S'il y parvient, O'Neil pourra gagner du temps en pénétrant directement dans la soute du Glider de Ra. Sinon, il peut attaquer la base de la pyramide et combattre ses ennemis à l'intérieur de celle-ci.

Libérer Daniel et Sha'uri pour réussir la mission, O'Neil aura besoin de l'expertise de Jackson pour assembler la formule finale de StarGate qui permettra à l'équipe de retourner sur terre. Alors que le drame se déroule, O'Neil découvre que Daniel et Sha'uri sont encore contre leur gré, les hôtes de Ra. Si cela veut dire s'attaquer à Ra en personne, O'Neil va s'y risquer, même si le futur de la Terre est en jeu.

## PERSONNAGES

### LE COLONEL JACK O'NEIL

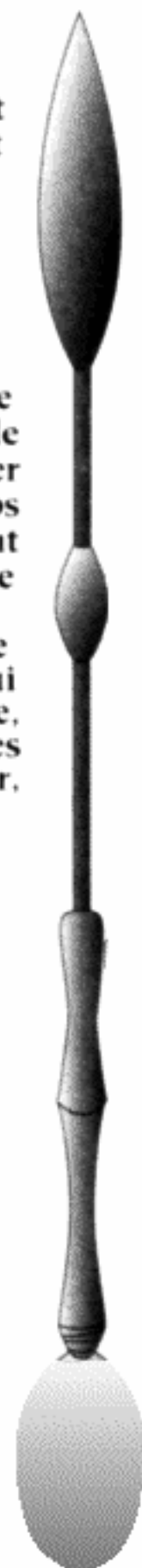
Le leader malin de la mission sur Abydos, O'Neil a les connaissances techniques et les capacités de combat nécessaires pour le succès de sa mission et éviter la destruction .

### DANIEL JACKSON

Expert en langues anciennes, Daniel Jackson peut lire les hiéroglyphes qui constituent la clé de StarGate et donc de la mission. Sa compréhension de l'égyptien ancien l'aide à comprendre et communiquer avec les Nagadans et il tombera amoureux de l'une d'entre eux.

### LES MARINES

C'est une équipe de soldats d'élite des USA, qui peut obtenir les mêmes résultats qu'une division avec seulement quelques hommes.



## LES INDIGÈNES / LES NAGADANS

Les habitants de Nagada sont étrangement similaires aux habitants de l'ancienne Égypte. Ce peuple vit en esclavage mais est prêt à se libérer à la première occasion, une occasion qu'O'Neil, Jackson et le reste de l'équipe s'efforcent de leur procurer.

### RA

Il règne en maître sur Abydos et peut-être même au-delà. Ra règne sur le peuple de Nagada depuis sa pyramide/vaisseau spatial dans le désert. Tyran brutal et sans âge, Ra est peut être aussi vieux que le sable. Ses pouvoirs sont immenses et personne ne s'est jamais opposé à lui. Jusqu'à maintenant....



### HORUS

On dirait qu'il y a un nombre illimité de serviteurs de Ra. Très bien entraînés au combat et équipés d'armes sophistiquées inconnues sur la Terre, ces créatures sont de formidables ennemis.



### ANUBIS

Cet être à tête de chacal est le général de Ra. C'est l'être le plus haï d'Abydos et le mortel le plus dangereux. Il est tout a fait naturel que vous en ayez peur, mais l'affronter c'est tenter la providence.



### SHA'URI

C'est une jolie jeune femme qui a été offerte en mariage à Jackson par les sages du village qui croient qu'il est l'incarnation de Dieu; mais Sha'uri aime et comprend Jackson comme personne d'autre n'a su le faire, et sa beauté n'a d'égal que son courage.



### SKAARA

C'est un jeune garçon de Nagada qui s'évertue à vouloir être l'ami d'O'Neil; son amitié s'avérera très importante pour le succès de la mission, malgré tout ce que peut en dire le Colonel O'Neil.



ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**ACCLAIM DISTRIBUTED BY**  
**GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO**  
**Division Acclaim**

**31, Rue Louis Pasteur, 92200, Boulogne-Billancourt, France**

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

STARGATE™ TM & © 1994 Le Studio Canal+ (U.S.). All Rights Reserved. TM designates a trademark of Le Studio Canal+ (U.S.) Developed by Probe Software Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved. ACCLAIM, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,

Acclaim®. Distributed by Acclaim SA, 12/14 Rond Point des Champ Elysees, 75008 Paris, France.





DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY SEGA OZISOFT PTY. LTD., Southern Cross Industrial Estate, 200 Coward Street, Mascot, NSW, 2020 Australia

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. Nos. 1,535,999; France No.1,607,029; Japan No. 1,632,396

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.