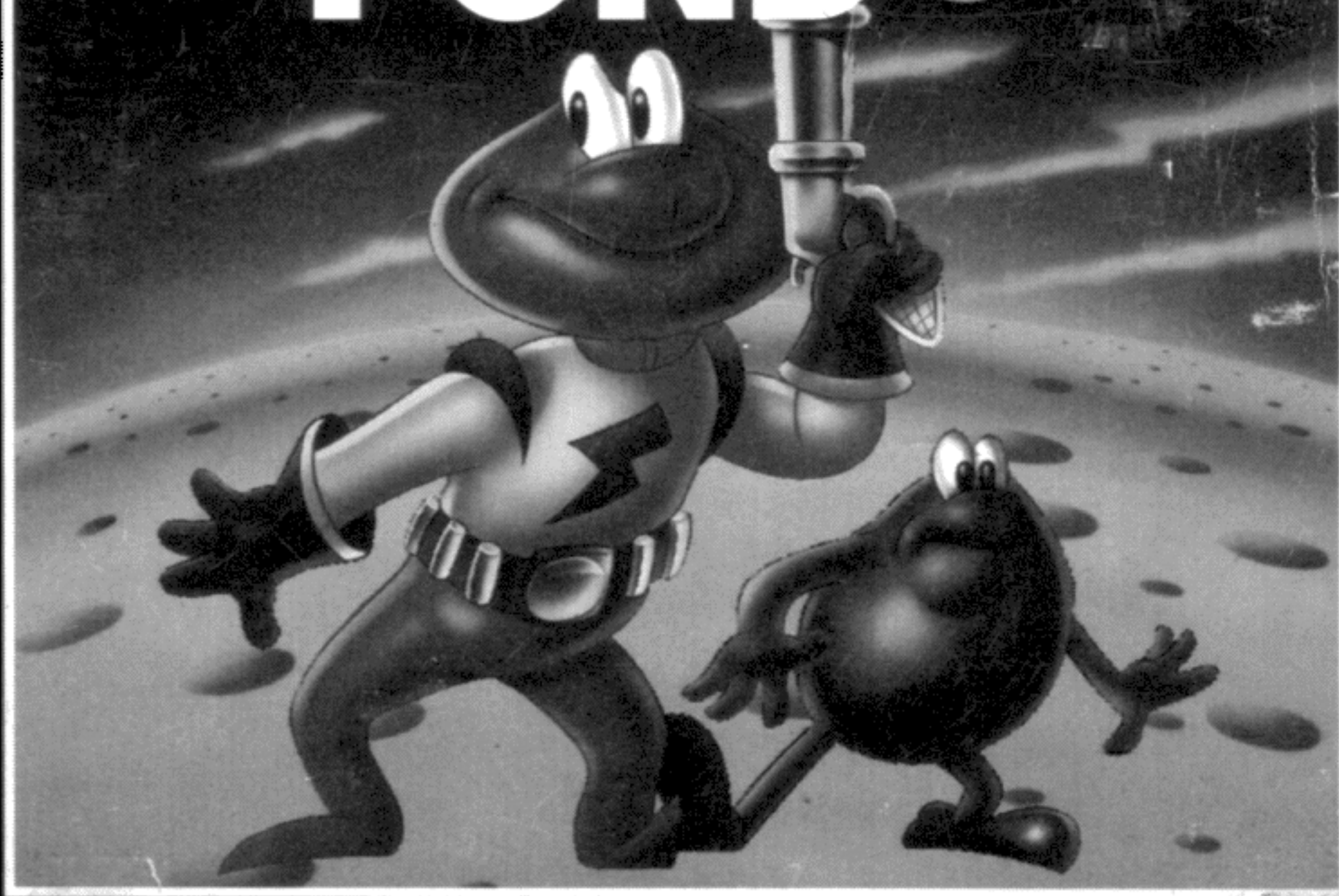
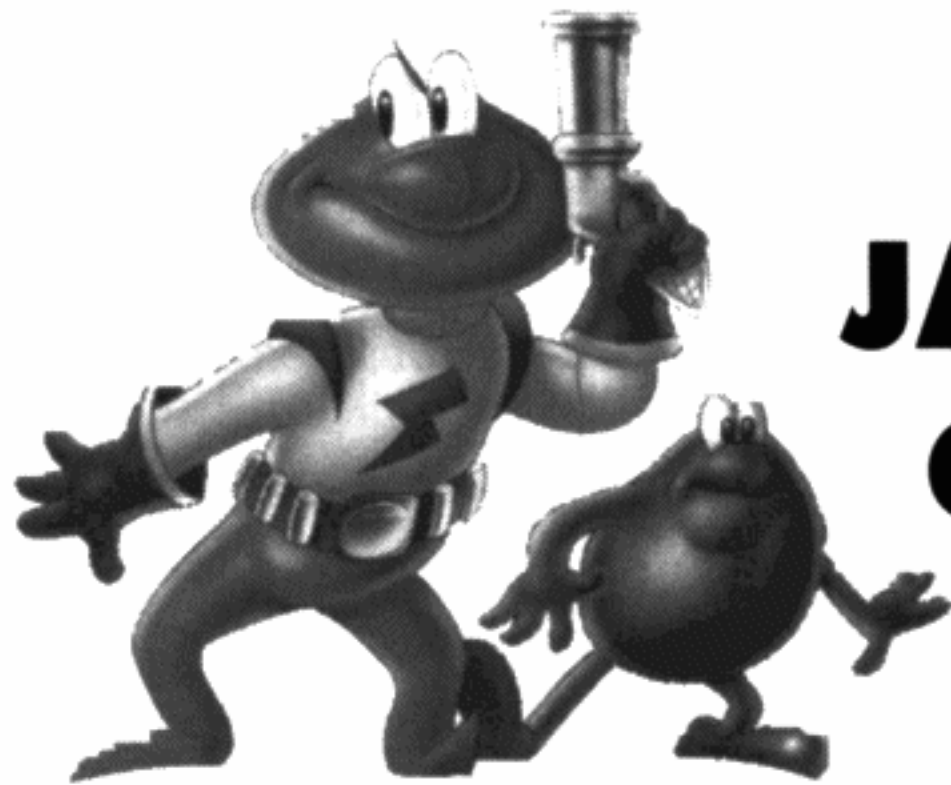


# JAMES POND<sup>TM</sup> 3





# **JAMES POND™3**

## **OPERATION STARFI5H**

Appelle James Pond **STOP** Message  
urgent **STOP** Une fois de plus,  
Dr.Maybe menace la monde **STOP**  
Présentez-vous immédiatement au  
Q.G de FI5H afin de recevoir les  
instructions pour l'opération  
Starfi5h **STOP**

MESSAGE TERMINE

# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*A lire avant toute utilisation d'un 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'il 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.

## **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.**

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 l'accordement.

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.



## TABLE DES MATIERES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

JAMES POND

LA MISSION ET LES INSTRUCTIONS DE FI5H

DEMARRER

MENU PRINCIPAL

ECRAN DES OPTIONS

ECRAN MOT DE PASSE

ECRAN DU PLAN

TERMINER UN NIVEAU

COMMANDES

EQUIPEMENT

AUTRES OBJETS A RAMASSER

DOSSIERS PERSONNELS DE F.I.5.H.

DOSSIERS PERSONNELS DE J.A.W.S

LES AUTEURS

REMERCIEMENTS

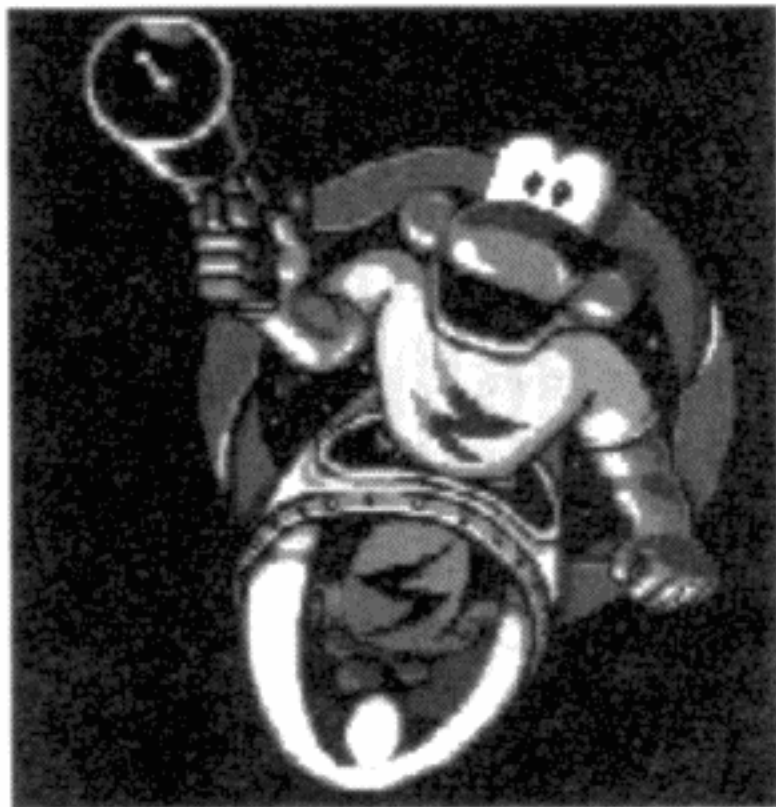
## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Eteignez votre Sega™ Mega Drive™. N'insérez ou ne retirez jamais de cartouche de jeu lorsque votre Sega™ Mega Drive™ est allumé.
2. Insérez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement pour fixer la cartouche en place.
3. Mettez le bouton sur la position ON.
4. Le logo EA apparaît et la présentation commence.
5. Appuyez sur **START** pour passer directement au menu principal.

# JAMES POND

James Pond est l'agent top secret de F.I.5.H.. Il fait preuve d'un tel sangfroid, qu'il en est glacial. Toujours poli et imperturbable, on ne l'a jamais vu avec une branchie de travers. Pond se débarrasse de ses ennemis en un tour de nageoire. C'est à son fantastique Statut nalisme qu'il doit son taux de réussite de 100%. Pond est un maître en l'art du camouflage, un fabuleux athlète et un gymnaste accompli. Son mouvement préféré est le double saut périlleux. Il tient son talent à se faufiler hors des situations difficiles de son grand-père, le grand Pondini. Quand la paix du monde est en danger, vous pouvez parier que Pond est le premier à se jeter à l'eau.

Aucune mission n'est trop dangereuse pour lui, aucun lieu trop hostile, James Pond est le meilleur.



James Pond vit et voyage avec classe. Il vit dans un luxueux paquebot émergé (qui n'a rien d'une bicoque) et son moyen de transport favori est un amphibie Austin Marlin Lagoonda. Son refuge est submergée de gadgets aquatiques.

En plus d'être un expert en armes, Pond possède aussi un intarrissable arsenal de blagues. Son esprit vif et ses remarques mordantes ne ratent jamais leur cible.

Pond est l'agent secret le plus cool du monde. Vous n'avez jamais entendu parler de lui ! D'où sortez-vous ? Si vous vivez dans une cave au sommet d'une montagne inexplorée et impossible à escalader, bon d'accord on vous pardonne. Sinon vous feriez bien d'arrêter de rêvasser, et de nager et flotter dans la marée aux côtés de JAMES POND.

## LA MISSION ET LES INSTRUCTIONS DE FISH

Félicitations ! Vous avez battu les records avec le jeu Aquatic Games, mais il est temps maintenant de mettre vos médailles d'or de côté. Dr.Maybe est de retour et menace le monde entier !



Suite à sa défaite dans vos filets dans Robocarpe, Dr.Maybe a adopté un profile bas. Notre réseau spécial de surveillance a suivi ses déplacements (voir le rapport de l'agent Colin de F15H ci-dessous) mais il n'en ressort rien qui révèle ses intentions. Nous espérons que Dr.Maybe et ses complices de J.A.W.S. avaient été engloutis, mais celà s'avère loin d'être vrai. Une fois de plus, Maybe menace la planète.

## LA SURVEILLANCE FISH

SUJET: Dr.Maybe

12.9.92. Me suis présenté au Q.G de F.I.5.H. pour connaître ma mission - trouver le Dr.Maybe et le garder sous surveillance. Je me suis rendu à l'usine de jouets, lieu de la défaite de Maybe contre James Pond. Suivi la piste de Maybe vers l'Arctique, mais ne m'a mené à rien.

2.11.92. J'ai enfin reçu des nouvelles - un tuyau d'un indique. Une réunion J.A.W.S. est supposée avoir lieu dans un aéroport abandonné, dans le désert de la Mort. Je me suis préparé et j'ai attendu.

30.11.92. SUCCES ! Après deux jours de service poussiéreux, j'ai vu Dr.Maybe quitter la réunion. Il était

s'était bien déguisé, mais je reconnaitrais cette sale tête n'importe où. Maybe a fait un démarrage en trombe, à une vitesse incroyable. Le suivre était impossible. Comme je l'ai signalé dans mon rapport à la radio, j'ai vu un trait de lumière s'étirer vers le ciel.

Depuis, aucune apparition n'a été signalée. Mon instinct d'agent me dis que quelque chose est sur le point d'arriver. Dr.Maybe doit CERTAINEMENT organiser un grand projet, s'il s'est donné tant de mal pour échapper à toute surveillance. Nos craintes ont été accrues par la soudaine disparition d'une navette spatiale. Il n'existe qu'un seul génie du crime capable de commettre un tel acte : Dr.Maybe.





## LE CHOC DE LA NAVETTE SPATIALE

par Lewis Lean super reporter

A 8h 30 aujourd'hui, la NASA a confirmé la disparition d'une de ses navettes spatiales. Les autorités se sont gardés de tout commentaire sur les causes de la disparition et sur le contenu du chargement de la navette.

### BALIVERNES

Mr Ponsonby-Smythe, un porte-parole de la NASA, a démenti que la navette était en mission militaire ultra-secrète. Cependant, j'ai en ma possession des documents confirmant que la navette transportait à son bord un satellite espion.

### DR.MAYBE EST-IL DE RETOUR ?

Est-il possible que Dr.Maybe soit de retour ? L'assurance affichée par la NASA ne semble pas très convaincante. Mes contacts sous-marins ont révélé que l'agence aquatique F.I.5.H a pris des mesures d'urgence et que leur meilleur agent James Pond est sur le point de plonger dans l'action.

Résultat, nous avons attrapé uns des associés de Maybe. Malheureusement, la vermine n'est pas de ceux qui vendent la mèche. Après l'avoir chatouillé jusqu'à la soumission, nous avons découvert une preuve d'une extrême importance dans la poche de son manteau. Voir plus bas.

### ON RECHERCHE DES RATS

Si vous êtes un rat détestant les humains, contactez J.A.W.S.. Nous offrons un emploi intéressant avec de nombreuses récompenses en fromage. Votre profil : vous devez être travailleur dans la lune s'abstenir et prêts à voyager. J'ai tout de suite senti qu'il y avait anguille sous roche. Les indices rassemblés menaient à une piste - Maybe avait installé une base secrète sur la lune. Mais pourquoi ? J'ai sur le champ envoyé un groupe de trois agents de haut niveau sur la lune. Ils ne sont jamais arrivés ! Voir la transcription de leur dernier message.



## SURVEILLANCE F.I.5.H.

SUJET: Dr.Maybe

Tous les systèmes A, OK, nous commençons notre orbite vers la lune. La face sombre vient juste d'apparaître et ...C'est incroyable ! Nous pouvons voir une base géante à la surface ..... *grésillement sifflement* Les commandes sont détraquées nous sommes coincés dans *message brouillé* .chenal de radio-guidage tracteur. La radio est écrasée *bourdonnement gresillement* nous allons.....  
tomber.....ahhhhhh.....grrrrrrrrrrr.....*hisssssss*  
*sssssssss*.

Nous ne pouvons risquer plus de pertes. J'ai alors lancé les sondes 'griffe' et dirigé des satellites espions sur la face sombre de la lune. Le contenu des sondes, analysé par le Dr Gordon Zola, et les photographies développées par nos chercheurs Codak sont vraiment incroyables. Le détail des résultats est exposé ci-dessous. Ils démontrent sans doute possible que la lune est non seulement composée de fromage, mais aussi de toute une variété de produits laitiers.



D'après nos découvertes, nous sommes certains que Dr.Maybe mijote quelque chose : miner le fromage de lune de qualité supérieure et monopoliser le marché mondial du fromage. Les effets d'une telle entreprise seraient dévastateurs. En tant qu'espion d'élite de F.I.5.H., vous êtes chargé de l'opération Starfi5h. Votre mission est de délivrer vos collègues agents, de détruire les mines de fromage de Maybe et de l'arrêter. Mais soyez prudent, ça ne vas pas être de la tarte. Trois autres de nos agents sont toujours portés disparus. La présence de l'un d'eux, Fripouille la Grenouille, est essentielle pour le succès de la mission – sauvez-le et il vous aidera.

Nos scientifiques ont développé un nouvel équipement F.I.5.H., conçu pour l'environnement lunaire.

Plus de détails sur ces sujets et des rapports sur la lune sont joints à ce dossier ainsi qu'un programme d'adaptation au climat lunaire.

N'oubliez pas, un poisson *peut* faire la différence. Le monde est entre vos nageoires.



## DEMARRER

Appuyez sur **START** pour interrompre l'introduction et passer au menu principal.

## MENU PRINCIPAL

Toutes les options du menu principal sont sélectionnées en déplaçant la bande lumineuse à l'aide des commandes **Haut** et **Bas** du pavé directionnel et en appuyant sur **START** pour valider le choix.

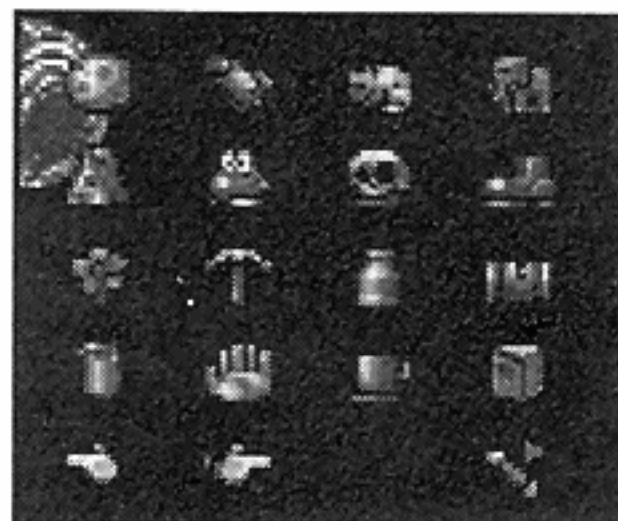


## ECRAN DES OPTIONS

Vous pouvez changer les éléments suivants du jeu : [music](musique), [sound FX](son FX) et [control settings](réglage des commandes). Sélectionnez un réglage avec le pavé directionnel et appuyez sur les boutons **A** et **B** pour visionner la liste des options. Appuyez sur **START** pour retourner au menu principal.



## ECRAN MOT DE PASSE



balle



fusée



chat



éléphant



fromage



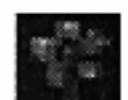
Fripouille la Grenouille



crâne



botte



fleur



pioche



bouteille



bonbon



dynamite



main



tasse



livre



en arrière



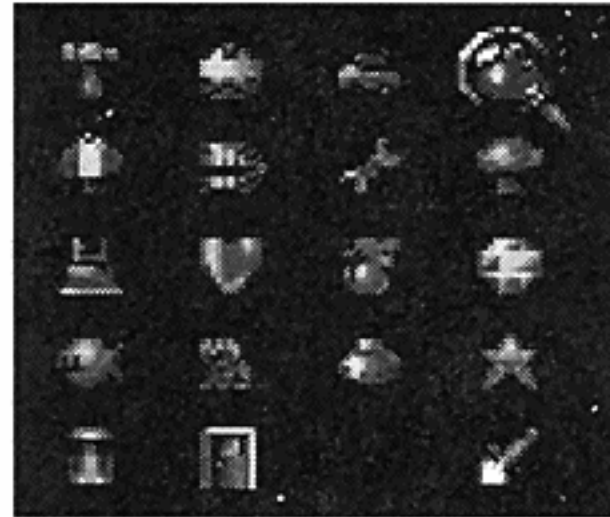
en avant



effacer



## ECRAN MOT DE PASSE



marteau



gâteau



voiture



bombe



parapluie



dents



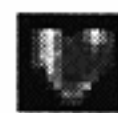
clef à écrous



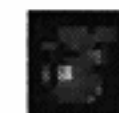
champignon



ordinateur



cœur



souris



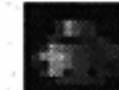
cristal



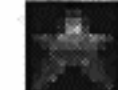
poisson



chien



O.V.N.I.



étoile



recommencer



arrêter



utiliser le code,  
rouge, jaune, vert, bleu

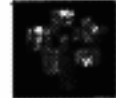


Vous devez entrer les mots de passe qui vous sont donnés après avoir tué un gardien ou sur les niveaux avec un signal lumineux mot de passe. Le mot de passe est une sorte de fonction pour sauvegarder la partie — grâce au mot de passe, vous pouvez commencer la partie au niveau auquel le code a été donné.

Utilisez le pavé directionnel pour déplacer le curseur de sélection parmi les objets. Le bouton **C** change la couleur de ces objets. Après avoir entré un mot de passe, choisissez l'icône de la fusée pour essayer le code. Si le code fonctionne, vous pouvez commencer la partie.



Marteau rouge



Fleur bleue



Botte jaune



Poisson jaune



Souris verte



Tasse bleue

Un exemple de code est donné ci-dessus. Si vous vouliez taper ce code sur l'écran mot de passe, vous auriez à choisir les icônes suivantes :

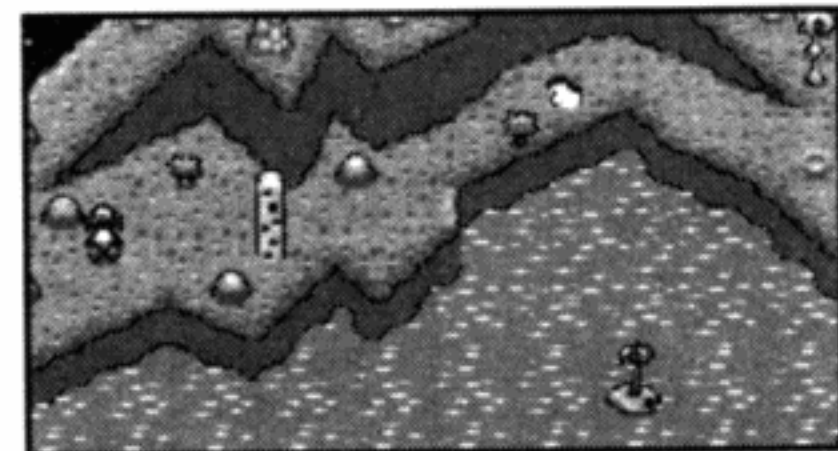
Marteau rouge. Fleur bleue. Botte jaune. Poisson jaune. Souris verte. Tasse bleue.

## ECRAN DU PLAN

- Les routes oranges sont des chemins normaux aux niveaux normaux.
- Les routes bleues s'ouvrent grâce à des jetons spéciaux et mènent à des niveaux secrets (étoiles bleues).
- Les étoiles vertes et heureuses correspondent aux niveaux achevés.
- Les étoiles oranges et tristes correspondent aux niveaux inachevés.

Les jetons donnant accès aux routes secrètes peuvent être obtenus à certains niveaux. Attrapez-les pour avoir accès à de nouveaux niveaux.

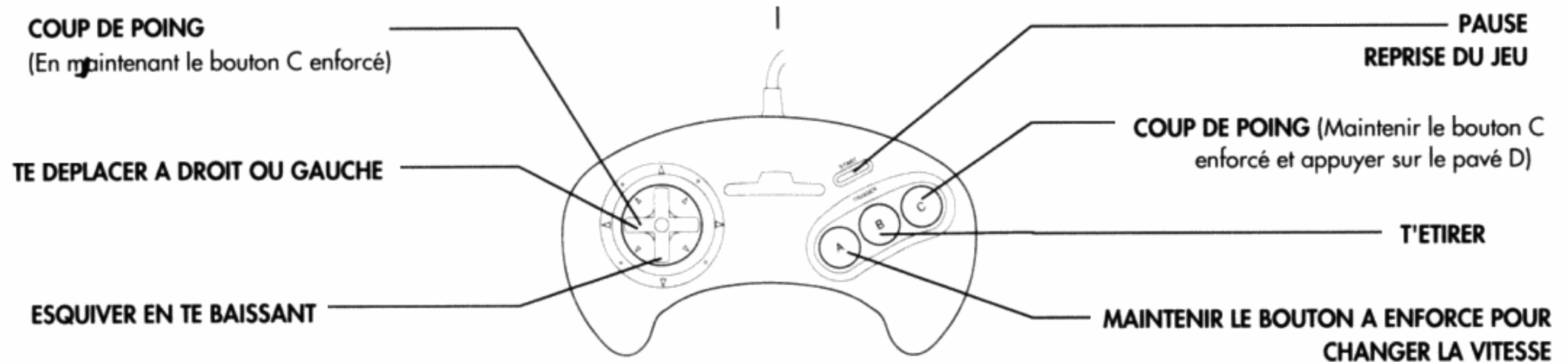
Appuyez sur les boutons **A**, **B** ou **C** pour ouvrir l'écran des status qui vous informe sur votre performance.



## ACHEVER UN NIVEAU

Pour terminer un niveau, Pond doit détruire le signal lumineux. A certains niveaux, vous devez accomplir une tâche spéciale (comme attraper certains objets) avant la fin du niveau. Toute mission spéciale est décrite au début du niveau.

## COMMANDES



## POND

**DONNER UN COUP DE POING** : appuyez sur le bouton **C** et sur le pavé directionnel à droite ou à gauche pour diriger le coup.

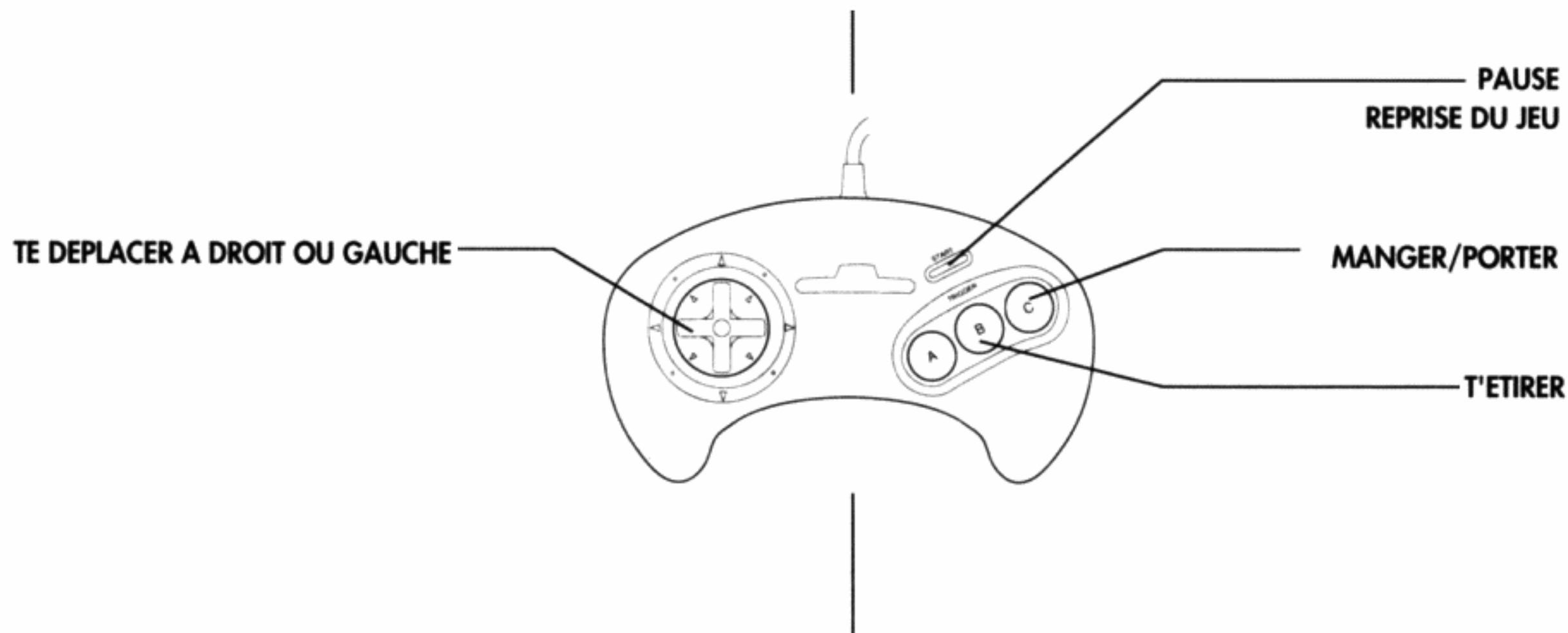


**GRIMPER** : Pond peut grimper sur certaines surfaces.  
Appuyer sur le **haut** du pavé directionnel et sur le bouton **B**.

**RAMASSER DES OBJETS** : appuyer sur le bouton **C** permet à Pond de ramasser des objets.

**LANCER DES OBJETS** : pour lancer un objet, appuyez sur le bouton **C** et sur le pavé directionnel dans la direction que vous désirez.

## **FRIPOUILLE LA GRENOUILLE**





**SAUTER** : appuyez sur **B**, pour sauter plus haut maintenez le bouton **B** enfoncé pendant le saut et appuyez sur le **bas** du pavé directionnel pendant la chute.

**MANGER/PORTER** : appuyez sur le bouton **C** pour vous servir de la langue de Fripouille, tout objet ramassé peut être porté dans sa bouche.

## EQUIPEMENT

Les experts de FI5H ont jugés les objets suivants essentiels à l'équipement nécessaire pour l'opération Starfi5h. Trouvez-les lors de vos déplacements sur la lune.

### CASQUE

Vous protège des chutes d'objets et des plafonds piquants.

### PISTOLET À FRUITS

Met le feu aux gâteaux, fraises, oranges, pommes et citrons. Ramassez les sources d'énergie pour plus de munitions. Si Pond tient le pistolet et qu'il touche un carré avec un fruit, une lumière s'allumera : c'est une source d'énergie.

### PARAPLUIE

Ralentit celui qui le tient et aide à contrôler sa chute.

### DYNAMITE

Programmée pour exploser après un court délai —  
Commence le compte à rebours après avoir été ramassée.

### BOTTES REBONDISSANTES

Utilisées pour sauter très haut. Appuyer sur le bouton **B** et sur le **bas** du pavé directionnel en descendant. Pour enlever les bottes, appuyez sur le bouton **B** et sur le **bas** du pavé directionnel une fois immobile au sol.

### COSTUMES DE FRUITS

Pour porter un costume de fruits, tenez-vous derrière lui (Pond ne doit pas porter d'objet à ce moment là) et appuyez sur le **bas** du pavé directionnel. Portés, ils permettent de rouler sur les ennemis pour les endommager. Les costumes de fruits fournissent aussi une protection supplémentaire. Refaites le plein d'énergie en ramassant un fruit identique. Faites exploser le costume en appuyant sur le bouton **C**.



## PROPULSEUR

Faite voltiger à l'aide du bouton **B**. Mettez le feu au Yaourt en appuyant sur le bouton **C**. Vérifiez la jauge d'essence.

## LUNETTES À RAYONS X


Portez-les pour voir des blocs cachés.


## BOMBES


Pour qu'elles explosent, il faut les lâcher.


## **AUTRES OBJETS À RAMASSER**


 POIDS D'UNE TONNE — rend Pond très lourd.


 CŒUR — vie supplémentaire.


 DENTS — peuvent être jetées sur les ennemis.

 FROMAGE — peut être jeté sur les ennemis.

 BOTTE — peut être jetée sur les ennemis.

 ROCHER — peut être jeté sur les ennemis, se fracasse après de nombreux usages.

 ESSENCE — remplit le propulseur.

 T.V. — peut être jetée sur les ennemis, très fragile.

 POISON — affecte Pond, mais pas Fripouille.

 HARENG ROUGE — invulnérabilité.





## BONUS



PIECE — 25,000pts



TROPHÉE — 50,000pts



COURONNE — 100,000



LUNES — 50pts, 1000 lunes vous font gagner une vie supplémentaire.

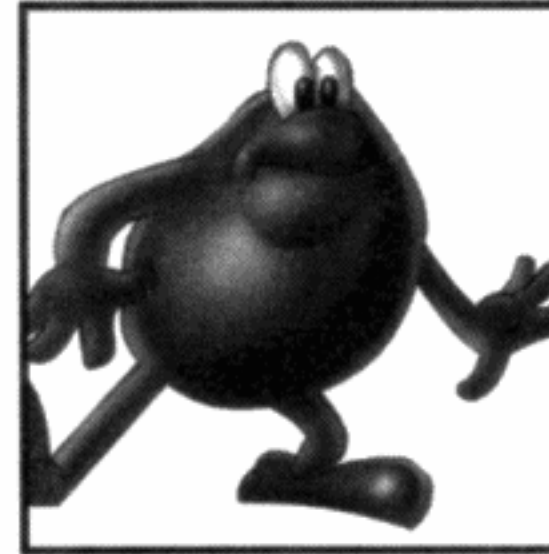


TASSES DE THÉ — 4 sont cachées à chaque niveau pour un bonus supplémentaire.



ETOILE — un poisson/une grenouille d'énergie.

## DOSSIERS PERSONNELS DE F.I.5.H.



**Nom** : Fripouille Grenouille.

**Statut** : agent en formation.

**Age** : 15 ans.

**Adresse** : F.I.5.H. HQ.

**Aime** : les manoeuvres amphibies.

**N'aime pas** : Dr.Maybe, tout agent de J.A.W.S..

**Détails personnels** : suite à une formation de base brillamment accomplie, Fripouille la grenouille, est chargé de l'opération Starfi5h.



Fripouille la grenouille est plus lent que James Pond, mais grâce à ses pattes arrières extrêmement puissantes, il peut sauter plus haut. Etant plus petit que Pond, il peut aussi se glisser à travers des petits trous.



**Nom** : Amiral Crochet.

**Statut** : fondateur de F.I.5.H.

**Age** : inconnu.

**Adresse** : quartier général secret sous la mer.

**Aime** : plaisanterie favorite : - A F.I.5.H., nos agents n'ont pas peur de se mouiller.

**N'aime pas** : les requins mesquins.

**Détails personnels** : cet ex-lutteur, qui porte un bandeau sur l'œil et épingle ses manches à sa veste, est en fait parfaitement normal.

Tel un vieux loup de mer, l'Amiral s'exprime avec des termes nautiques tels que "Fermez les écoutilles" selon la situation.



**Nom** : classé secret : seulement connu sous le nom de F.

**Statut** : chef de F.I.5.H. Opère dans le monde entier.

**Histoire** : les informations sur F sont classées Confidentiel. Son identité n'est jamais révélée. Son visage reste toujours dans l'ombre, mais il est reconnaissable à la bague qui porte l'inscription TOP SECRET.

Les bureaux de F se situent à l'intérieur d'un aquarium et les murs sont tapissés d'algues marines. F donne des instructions à tous les agents pour leurs missions et leur fournit l'équipement nécessaire. Il est calme, efficace et heureux comme un poisson dans l'eau.



## DOSSIERS PERSONNELS DE J.A.W.S



Dr.Maybe A recruté les gangsters les plus redoutables de la galaxie pour former J.A.W.S. (JUNTA AGAINST WORLD SAFETY)(JUNTE CONTRE LA PAIX DANS LE MONDE).

Dirigée par Maybe, le pire ennemi de Pond, les intentions de JAWS sont simples : détruire F15H et être le maître du monde.

Le scientifique à monocles et au chapeau fou est le fondateur et porte-parole de J.A.W.S. Il a déjà, à deux reprises, été à la tête de complots pour prendre possession du monde. Ces deux tentatives ont échoué grâce à Pond. Il est rancunier envers le monde qui a ri de ses inventions. Son vœu le plus cher est de faire de faire de James Pond des croquettes de poisson.

**ATTENTION** : cet homme est dangereux.

Nos informations actuelles sur Dr.Maybe:



**Nom** : Dr.Maybe.

**Age** : inconnu .

**Adresse actuelle** : la lune .

**Aime** : tenter de s'emparer du monde.

**N'aime pas** : James Pond et tous les agents de F.I.5.H..

**Détails personnels** : Dr.Maybe est un des criminels les plus dangereux en liberté et est l'ennemi par excellence de James Pond.



## LES AUTEURS

### CHRIS SORRELL

Age 21. Intérêts: tout ce qui est morbide.

### ALAN McCARTHY

Age 22. Intérêts: tout ce qui est dangereux.

### SEAN NICHOLLS

Age 28. Intérêts: tout ce qui tient de la comédie.

### LEAVON ARCHER

Age 21. Intérêts: tout ce qui concerne les guitares.

Voici quelques conseils pratiques intéressants à propos de James Pond III:

- Trois fins sont possibles.
- Pond a plus d'un objectif !
- Le jeu comprend plus de 100 niveaux complets. Nous ne sommes même pas certains du nombre exact !
- De nombreuses routes secrètes vous attendent.
- Vous pouvez gagner des bonus secrets par d'innombrables moyens.

- En dépit des apparences, Pond n'a pas grandi des pieds, ses bottes anti-gravité s'adaptent à ravir au bout de ses fines nageoires.
- Donner un coup de poing dans les sorties au bon moment peut vous faire gagner des points — vous pouvez même essayer de sauter dessus.
- Fripouille, en tant que jeune grenouille, n'a pas encore de dents et c'est la seule chose qui réfreigne son appétit vorace !
- Si vous arrivez à ce qui semble être une route sans issue, méfiez-vous des blocs cachés.
- Méfiez-vous des réactions en chaîne !
- Certains ennemis peuvent sembler indestructibles, mais l'usage prudent des explosifs peut se révéler efficace.
- Vous n'avez pas besoin d'achever chaque niveau pour atteindre le repaire de Dr.Maybe.
- Le scanneur de proximité de la fusée de Pond vous informe sur la distance qui vous sépare de la base de Maybe.
- La petite amie de Pond, Angèle Fish est l'un des trois agents disparus.



- Attraper des lunes peut vous offrir d'importantes récompenses !
  - Certains objets peuvent avoir des usages inhabituels !
  - Vous pouvez tricher de plusieurs façons intéressantes !
- Quelques faits à propos du développement de James Pond III :
- La taille de la cartouche, qui devait à l'origine être de 4Mbit, a augmenté jusqu'à 8Mbit et finalement 16Mbit en raison de la longueur du jeu (merci E.A.!).
  - Le travail sur Pond III s'est intensifié pendant le dernier mois!
  - Le programme final consiste en 130,893 lignes de langage d'assemblage et comporte des données de 633 files, ce qui fait qu'il est quatre fois plus complexe que James Pond II !
  - La programmation du détecteur au sol du héros a été un vrai cauchemar !
  - A sa création, James Pond était nommé 'Guppy'.
  - Les mots de passe peuvent sembler compliqués, mais nous avons passé du temps pour les choisir aussi courts et faciles à utiliser que possible. Nous avons simplement beaucoup de données à mémoriser !

## REMERCIEMENTS

**Conception originale , programmation & graphiques** Chris Sorrell

**Graphiques supplémentaires** Sean Nicholls, Leavon Archer

**Programmation supplémentaire** Alan McCarthy

**Musique et effets sonores** Richard Joseph

**Conception des plans** Phil Bak , Katie Lea, Rupert Easterbrook, Gary Richards, Stuart Green, Stuart Burrows

**Producteur** Kevin Shrapnell

**Producteur associé** Rupert Easterbrook

**Gestion du produit** Sean Ratcliffe

**Essais** Nick Goldsworthy, Graham Harbour, David Bowry, Jamie Bradshaw & Darren King

**Assurance qualité** Ashley Richardson & Richard Wilson

**Mise en page** Rachel Close

**Documentation** Martin Oliver & Clive Downie

Logiciel ©1993 Millennium Interactive/Vectordean. Tous droits réservés. James Pond est une marque de Millennium Interactive. Electronic Arts est une marque d'Electronic Arts Ltd.



## **AVERTISSEMENT!**

Les images peuvent provoquer des dommages irréparables ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques (écran). Evitez l'utilisation répétée ou prolongée des jeux vidéo sur les postes de télévision à grand écran.

## **© 1993 ELECTRONIC ARTS**

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1993 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

## **GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS**

**GARANTIE** – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour

une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

**LIMITATIONS** – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite cidessus. en aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais



## NOTES

fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquereur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

### **RETOURS APRES LA GARANTIE**

Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un eurochèque de 15,00£.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835  
SLOUGH, UK, SL3 8XU

Ce jeu bénéficie de la licence Sega pour être utilisé sur le Sega MEGA DRIVE System.

**NOTES**

**NOTES**





# **JAMES POND™3**

## **OPERATION STARFISH**



Logiciel ©1993 Millennium Interactive/Vectordean. Tous droits réservés. James Pond est une marque de Millennium Interactive. Electronic Arts est une marque d'Electronic Arts Ltd.