



SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI



***SUPER NINTENDO***<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAMETEK**<sup>®</sup>





# TABLE DES MATIERES

VUE D'ENSEMBLE  
DEMARRAGE  
COMMANDES  
CONFIGURATION DU CHAR  
JEU A 1 JOUEUR  
VOTRE POINT DE VUE  
ARMES ET COMMANDES  
ECRAN D'OPTIONS  
CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS  
LE MONDE CYBER  
  
JEU A DEUX JOUEURS  
SCORE  
CREDITS





# VUE D'ENSEMBLE

Entrez dans la guerre des Cybers. Avec Spectre, vous êtes dans un char de combat, un "Spectre" et vous découvrez un monde virtuel. Vous errez dans des arènes informatisées au cœur d'un énorme réseau Cyber, le but du jeu est de survivre. Tuez votre ennemi, récupérez les munitions et les drapeaux, évitez les mines, et passez aux arènes des niveaux supérieurs. En mode deux joueurs, vous vous battez contre votre ami ou vous vous alliez avec lui pour combattre les ennemis du réseau Cyber.

## DEMARRAGE

Insérez la cartouche de jeu dans votre Super NES. Allumez la console. Après l'écran logo vous avez le choix entre plusieurs options: 1 Player Game (jeu à 1 joueur), 2 Player Game (jeu à 2 joueurs) ou Help (aide).

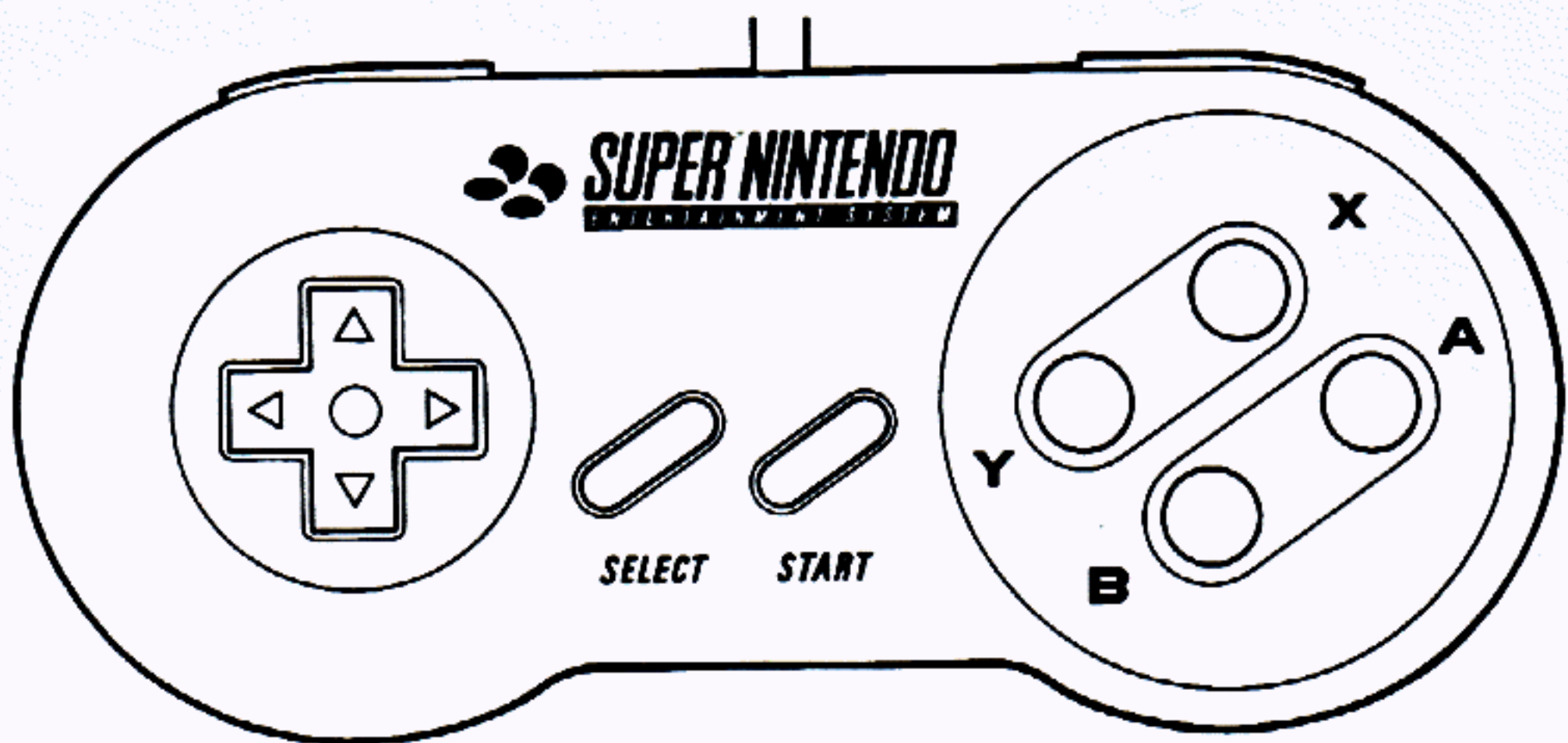
Utilisez le Control Pad pour mettre votre choix en surbrillance et appuyez sur le bouton START pour valider la sélection.

L'écran d'Aide (Help) résume ces instructions. Appuyez sur le bouton START ou le bouton "B" pour faire défiler le texte. Appuyez sur le bouton START pour retourner à l'écran de Sélection de Jeux.





# COMMANDES



**Bouton "A":** Canon. Chaque tir utilise 1 obus. Ceci ne détruira pas toujours votre cible.

**Bouton "B":** Grenades. Chaque grenade correspond à 10 obus de munitions. Cette arme est considérablement plus puissante que le canon.

**Bouton "X":** Hyperspace. En appuyant sur ce bouton, vous serez téléporté dans un nouveau lieu du Cyberspace. Vous avez besoin d'une grande quantité d'énergie utiliser cette option.

**Bouton "Y":** Saut. Votre char saute dans la même direction que celle dans laquelle vous vous déplacez. Si vous êtes immobile, votre char sautera verticalement et retombera à la même place. Cette option, aussi, requiert de l'énergie.

**Select:** Fait apparaître le Menu d'Options.

**Start:** Interrompt momentanément le jeu. En appuyant une 2ème fois vous pouvez reprendre la partie.

**Pad directionnel Gauche/Droite:** Fait tourner votre char vers la gauche ou la droite.

**Pad directionnel Haut/Bas:** Déplace votre char vers l'avant ou l'arrière.



# CONFIGURATION DU CHAR

Utilisez le Pad Directionnel pour choisir le char Spectre que vous désirez utiliser.

Les différents véhicules sont utiles en fonction des stratégies, et chacun des 3 chars a ses points forts et ses points faibles. Si vous désirez créer un véhicule plus élaboré, sélectionnez le bouton

Custom (Personnaliser). Appuyez sur START afin de valider votre sélection.

Si vous sélectionnez Strong (Fort), Speedy (Rapide) ou Balanced (Equilibré), le jeu commencera. Si vous sélectionnez Custom, l'écran Custom Spectre Settings (Personnalisation de Spectre) apparaîtra. Chaque char possède trois propriétés que vous pouvez modifier à volonté:

**Speed (vitesse):** la vitesse est graduée sur une échelle de 1 à 9. Vous aurez besoin d'acquérir de l'expérience avec ces réglages afin de trouver celui qui vous convient. Conseil: un char rapide peut être détruit plus facilement, mais dans la plupart des cas vous pouvez jouer essayer d'esquiver les ennemis, en les dépassant et en ouvrant le feu sur eux.

**Shields (boucliers):** les boucliers sont gradués sur une échelle de 1 à 9. Chaque point reflète une certaine quantité de dégâts. Plus le nombre de boucliers que vous possédez est grand, plus vous êtes apte à supporter de plus gros dégâts.

**Ammo (munitions):** les munitions sont graduées sur une échelle de 1 à 5. Chaque point de munitions vous autorise à porter 10 obus de canon ou 1 grenade. Vous ne pourrez porter plus que le nombre maximum que vous avez sélectionné ici.

Vous aurez 15 points à partager entre la vitesse, les boucliers et les munitions.

Appuyez sur le Pad Directionnel vers gauche/droite pour déplacer la barre coulissante appropriée, appuyez sur le Pad Directionnel vers le haut/bas pour accroître ou réduire ce paramètre.

Quand vous avez fini, appuyez sur START pour commencer le jeu.





# JEU A 1 JOUEUR

Le jeu à 1 joueur se joue en niveaux de difficulté croissante. Pour achever un niveau vous devez récolter les 4 drapeaux de ce niveau. Les drapeaux sont représentés sur votre écran radar par des points jaunes. Les chars ennemis sont des points rouges. Pour collecter un drapeau il suffit de lui passer dessus. Vous entendrez un bruit sourd confirmant sa prise.



Vous recevez des points lorsque vous détruisez les chars de votre ennemi, mais dépêchez-vous car vous recevez des points supplémentaires lorsque vous finissez un niveau avant le temps imparti par le chronomètre. Le chronomètre est affiché en haut de l'écran et augmente en même temps que la difficulté des niveaux. Pour les niveaux inférieurs, ignorez le bonus et concentrez vous sur la destruction des chars ennemis. Dans les niveaux plus élevés, il est préférable de trouver au plus vite les drapeaux, plutôt que de combattre les chars qui sont plus robustes et plus variés.

Vous recevez une vie supplémentaire pour tous les 500 points que vous gagnez.



# VOTRE POINT DE VUE

Ceci est la vue que vous avez du monde lorsque vous êtes dans votre Char de Combat Spectre:



## **A) Indicateur de dégâts (Damage):**

Cet indicateur montre la quantité de dégâts que vous avez endurés.

## **B) Indicateur de munitions (Ammo):**

Ceci vous montre le nombre d'obus de canon restants. (Rappel: 1 grenade = 10 obus de canon).

## **C) Indicateur de puissance hyperspace:**

Ceci indique la quantité d'énergie que vous possédez dans votre réservoir d'énergie. Vous avez besoin de l'énergie pour sauter et pour vous téléporter.

## **D) Vies (Lives):**

Nombre de vies restantes. (En mode 2 joueurs, ceci est indiqué par des icônes chars).



### **E) Chronomètre à bonus:**

Indique le temps qu'il vous reste pour recevoir vos points de bonus.

### **F) Radar:**

Ceci est votre écran radar. Au centre de l'affichage, votre véhicule est représenté par un T renversé. Tout ce qui se trouve au delà de ce symbole est au devant de votre char. Tout ce qui est à gauche, à droite ou derrière vous sur l'écran radar est dans la même position autour de vous. Les chars ennemis sont représentés par des points rouges et les drapeaux par des points jaunes. Les ICE (Intrusion Countermeasure Electronics) n'apparaissent pas sur le radar.

### **G) Score:**

Indique le score actuel du joueur.

### **H) Niveau (Level):**

Le niveau dans lequel le joueur est en train de jouer.

### **I) Char Ennemi:**

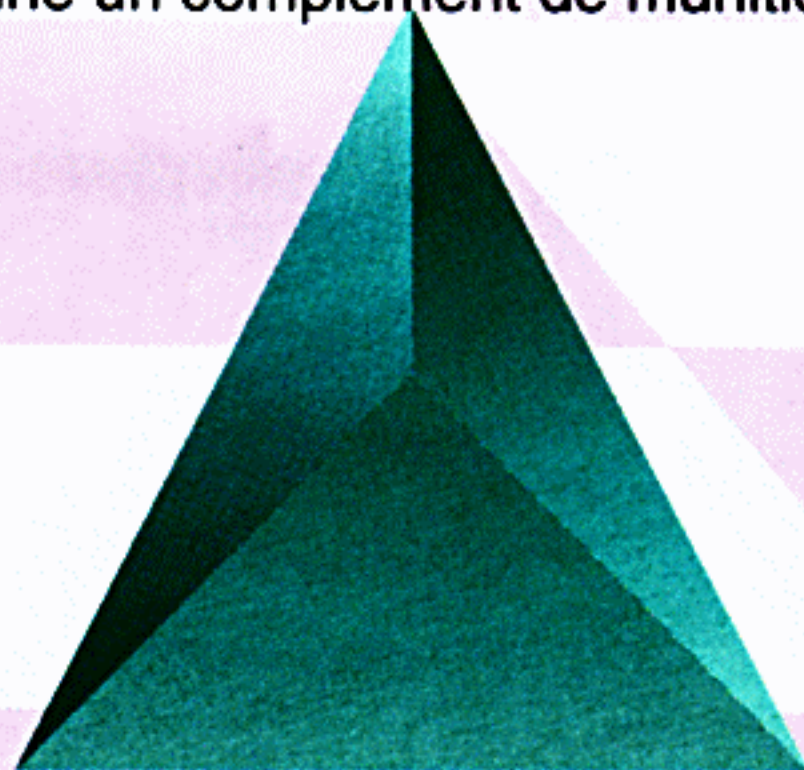
Ceci est un char ennemi de type < >.

### **J) Drapeau:**

Ceci est un drapeau, significatif des points justifiant que la mission a été accomplie. Vous collectez les drapeaux en leur passant dessus.

### **K) Points de ravitaillement:**

En passant sur ces dépôts de munitions vous récupérez votre énergie, vos boucliers seront alimentés et il vous sera donné un complément de munitions (jamais plus que la limite du char).





# ARMES

## **Canon:**

En appuyant sur le bouton "A", l'utilisateur activera le canon. Un tir de canon détruit un bouclier ennemi. Le canon prend du temps à charger et ne peut faire feu qu'à un rythme limité. Quand vous êtes à court de munitions, vous entendrez un déclic.

## **Lance-grenades:**

En appuyant sur le bouton "B", l'utilisateur lance une grenade. Une grenade équivaut à 10 points de munitions, mais cause considérablement plus de dégâts. Vous avez besoin d'un minimum de 10 unités de munitions pour utiliser la grenade.

## **Saut:**

En appuyant sur le bouton "Y", l'utilisateur projette son char dans les airs. Ceci est une bonne solution pour éviter les tirs et les rangées de mines ennemies. Sauter utilise une assez grande quantité d'énergie, et vous ne pouvez pas sauter sans énergie. Si vous êtes immobile alors que vous appuyez sur le bouton "Y", vous sauterez sur place. Si vous êtes en mouvement, vous sauterez dans la direction où vous vous déplacez.

## **Hyperspace:**

En appuyant sur le bouton "X", l'utilisateur voyage à très grande vitesse à travers l'hyperspace, vers d'autres destinations du monde. Ceci est une bonne tactique lorsque vous êtes encerclé de chars ennemis, et avez subi de sérieux dégâts. Hyper-sautez simplement vers un lieu plus sûr. Vous avez besoin d'une grande quantité d'énergie pour hyper-sauter et la téléportation n'est pas toujours sans danger.



# ECRAN D'OPTIONS

Si vous appuyez sur le bouton SELECT, l'Ecran d'Options apparaît. Vous avez le choix entre quatre boutons:



## **Music On/Off**

Utilisez le bouton "A" ou "B" pour activer (on)/désactiver(off) la musique.

## **Radar On/Off (Radar Marche/Arrêt)**

Utilisez le bouton "A" ou "B" pour activer et désactiver le radar. L'absence de radar est un bon handicap lorsqu'un joueur est de loin meilleur que l'autre dans le cas d'une partie à 2 joueurs.

## **New Game (Nouveau Jeu)**

Utilisez le bouton "A" ou "B" pour mettre fin à la partie en cours et faire apparaître l'Ecran de Sélections de jeux.

## **Go Back (Retour en arrière)**

Quand vous avez réglé le radar et la musique à votre goût, mettez ce bouton en surbrillance et appuyez sur START.





# LE MONDE CYBER



## STRUCTURES DE BASE DANS LE RÉSEAU CYBER:

- 1. Drapeaux de données** - Vos objectifs dans le monde Cyber. Vous devez vous en procurer 4 dans chaque zone Cyber avant de pouvoir passer à la suivante. Les drapeaux représentent les données que vous obtenez lorsque vous explorez le monde Cyber pour vos clients.
- 2. Points de ravitaillement** - Carrés verts qui vous permettent de renouveler vos ressources et réparer les dégâts engendrés par les ICE (Intrusion Countermeasure Electronics).
- 3. Zones de déplacement à très grande vitesse** - Zones où vous pouvez rejoindre rapidement d'autres régions au cœur du réseau Cyber.
- 4. Les caches de données** - Structures cubiques immobiles, indestructibles appartenant à la corporation. Vous n'avez pas les outils pour vous introduire dans ces programmes réservés, il est donc inutile d'y perdre votre temps. Pour vous, elles ne sont que des obstacles.



**5. Les coeurs des données** - Similaires aux structures cyber décrites ci-dessus, ces formes cylindriques sont des programmes gouvernementaux. N'y touchez pas. Ils n'ont généralement rien à voir avec les données qui vous concernent.

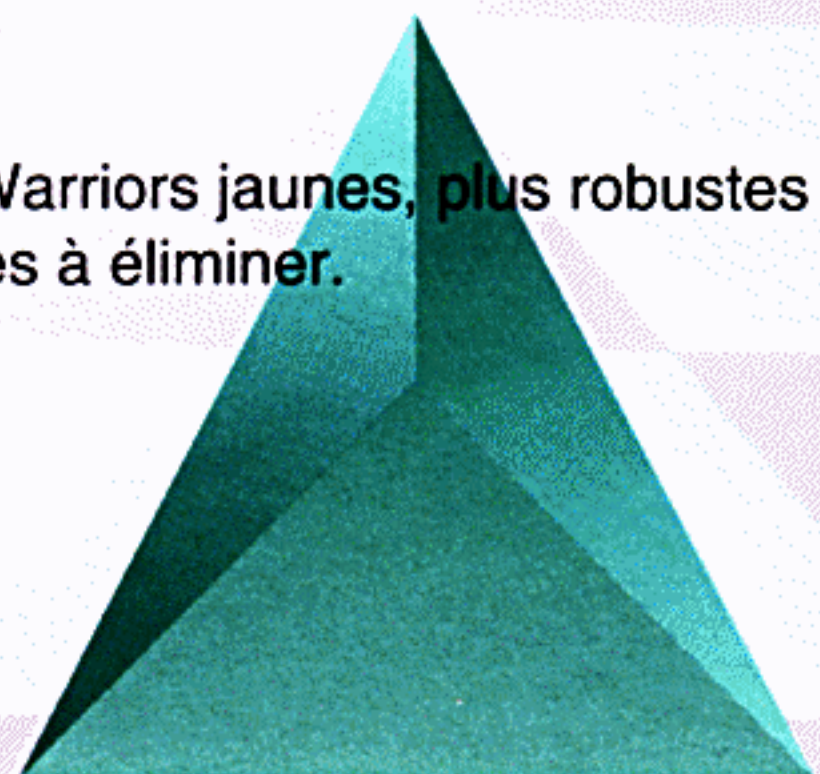
**6. ICE statique** - Parfois inactives, ces structures périphériques sont des défenseurs automatisés, irréfléchis qui peuvent être programmés pour défendre le réseau cyber de plusieurs manières. Voir plus loin le paragraphe sur ICE MOBILE.

## CHARS CIS (COUNTER INTRUSION SOFTWARE)



**7. Warriors (Guerriers)** - Simples gardiens de l'espace cyber, ils sont conçus pour charger n'importe quel intrus à proximité et le détruire. Les Warriors, en forme de boîtes rouges, sont les premiers défenseurs hostiles que vous êtes susceptible de rencontrer. Ils chargeront les intrus et tireront à vue. Un simple tir de canons cybers devrait suffire à détruire ces gardiens de base.

**8. Patrollers (Patrouilleurs)** - Ce sont des Warriors jaunes, plus robustes que leurs homologues rouges, et plus difficiles à éliminer.





**9. Hunters (Chasseurs)** - Les Warriors de type Hunters sont plus intelligents que les types précédents. Ils vous tireront droit dessus anticipant vos mouvements. De plus ils vous suivent durant vos sauts, et vous vous retrouvez directement dans leur ligne de mire lorsque vous retombez. Ces Warriors plus intelligents sont verts.

**10. Stealth Hunters (Chasseurs furtifs)** - Avec toute l'intelligence des Hunters, ces Warriors gris sont difficiles à voir et peuvent sournoisement vous attaquer par surprise avant que vous ne les ayez aperçus.

**11. Commandos** - De forme pyramidale, les chars cyber de type Commando sont beaucoup plus rapides que les Warriors et sont conçus pour traquer les intrus militaires robustes. Les Commandos rouges ont un blindage léger et peuvent donc être détruits par un simple tir.

**12. Slayers (Tueurs)** - Un type plus robuste de Commandos, les Slayers cybers jaunes ont la rapidité d'un Commando, mais possèdent un meilleur blindage. Il vous faudra 5 tirs de canon ou bien une grenade pour vous débarrasser d'un Slayer.

**13. Assassins** - Aussi rapides que les Commandos, aussi robustes que les Slayers, ces Assassins verts ont en plus l'intelligence d'un Hunter. Ils sont conçus pour un adversaire robuste.

**14. Stealth Assassins (Assassins furtifs)** - Le pire des chars de type Commando, les Stealth Assassins (surnommés les ninjas) utilisent un camouflage de couleur grise qui améliore leur rapidité, leur armure et leur intelligence.

**15. Juggernauts (Mastodontes)** - Chars cybers lourdement armés, les Juggernauts sont lents mais difficiles à éliminer. Ils peuvent supporter le tir d'une grenade voire plus. Ils nécessitent au moins 6 tirs de canon pour s'arrêter.



**16. Decimators (Décimeurs)** - Ces Juggernauts verts sont encore plus gros, et possèdent un blindage encore plus robuste; ils nécessitent 10 tirs de canon ou 2 grenades pour les détruire. Afin de compliquer les choses, ils sont aussi rusés que les Hunters.

**17. Stealth Decimators (Décimeurs furtif)** - La version camouflée du char cyber de type Decimator est intelligente, très robuste et difficile à voir. Estimez-vous heureux que ces énormes choses ne se déplacent pas très vite car vous n'auriez aucune chance contre eux.

## **MATERIEL ICE**

**18. Bombes Logiques** - Elles apparaissent sous la forme de carrés rouges sur la surface cyber. Ces bombes sont disposées sur des zones sensibles pour détruire les envahisseurs négligents ou pour les ralentir suffisamment afin que les gardes cyber puissent les capturer.

**19. ICE Jaunes** - Les régions extrêmement sensibles du monde cyber sont délimitées par des ICE Jaunes (Intruder Countermeasures Electronics). Vous avez peu de chance d'être détecté et détruit si vous êtes en contact avec une zone ICE Jaune striée noire et jaune. Avec de l'habileté, vous pourrez contourner ces défenseurs.

**20. ICE Rouges** - Vous avez une forte chance d'être détecté et détruit si vous êtes en contact avec les zones rayées noires et rouges du ICE Rouge. Elles sont pratiquement infranchissables à moins que vous ne puissiez les contourner ou sauter par dessus.





## ICE MOBILE



**21. Guardians (Gardiens)** - Ces redoutables sphères ont été programmées pour couvrir une courte trajectoire du monde cyber. Elles vont et viennent sans discernement, détruisant tout ce qui se trouve sur leur chemin. Si elles vous percutent, votre véhicule cyber peut subir de sérieux dégâts. Comme pour toutes les formes de ICE, il est impossible de détruire les Guardians.

**22. Rovers (Vagabonds)** - Ces sphères ont été dotées d'un peu plus de programmation. Elles couvrent une trajectoire plus large à travers le monde cyber, clignotant le long du chemin qui leur est assigné. Vous devez analyser leurs mouvements, tenter de déterminer leur trajectoire et les éviter tout en cherchant vos objectifs. Comme dans le cas des Guardians, une rencontre avec ces défenseurs est un risque pour votre santé.

**23. Blockers (Obstrueteurs)** - Ces sphères sont averties de votre présence et s'accordent quelque peu à vos mouvements. Elles essaieront constamment de s'interposer entre vous et la région du monde cyber qu'elles sont astreintes à défendre. Leurs méthodes féroces et indestructibles, vous mettront éventuellement en condition pour une attaque par d'autres défenseurs.

**24. Reformatters (Réformateurs)** - Les pires des ICE Mobiles, ces gardes qu'on ne peut ni tuer ni stopper, vous traquent réellement et vous percutent intentionnellement. S'ils semblent lâcher prise, ne soyez pas dupe. Quand ils battent en retraite, c'est pour mieux réattaquer un peu plus tard. Contrairement aux Défenseurs de chars cyber, ils ne tirent pas. De plus, à la différence des chars cybers, les Reformatters ne peuvent être détruits. Vous devez achever votre mission avant que ces invincibles ne vous éliminent.



# JEU A 2 JOUEURS

## VOTRE POINT DE VUE



La vue lorsque vous jouez à deux et la même que lorsque vous jouez seul, mais l'écran est divisé en 2. La vue supérieure est celle du joueur 1. La vue inférieure est celle du joueur 2.

Il y a quatre sortes de jeux à deux joueurs:

### **Arena (Arène)**

Une liberté totale pour tous. Gagnez des points pour chaque adversaire que vous détruisez (voir Score). Le premier joueur qui atteint un score de 1000 points gagne. Pour chaque vie perdue, 200 points sont ôtés du score du joueur. Le score ne peut être inférieur à zéro. Vous gagnez une vie supplémentaire au bout de 500 points.





## Allied Attack (Attaque Alliée)

Chars humains contre drones. Les joueurs doivent se battre pour récupérer les drapeaux défendus par les chars robots CIS (Counter-Intrusion Software). Les vies sont partagées, 500 points accordent une vie supplémentaire.

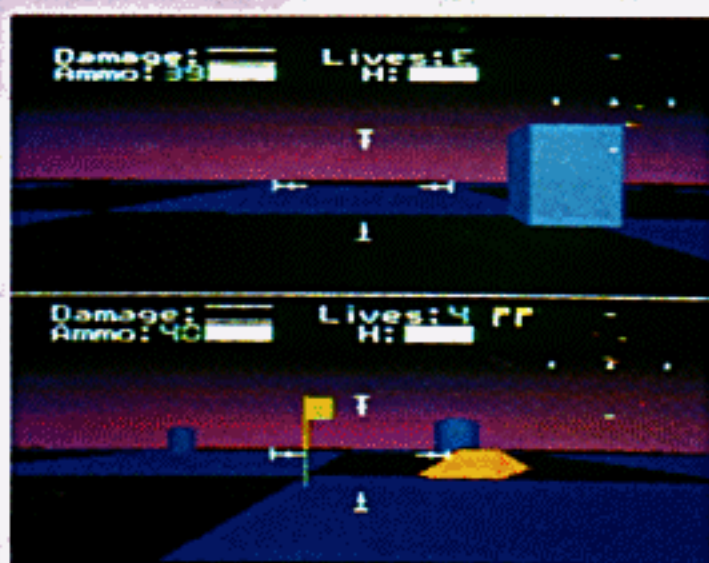
## Base Raid (Raid de Base)

Deux équipes, chacune composée d'un char humain et d'un drone. Le joueur 1 et son drone sont verts. Le joueur 2 et son drone sont jaunes. Pas de sauts. Pas d'Hyperspace. Prenez le drapeau de votre adversaire. La première équipe à atteindre 1000 points gagne. Pour chaque vie perdue 200 points sont ôtés du score du joueur. Vous gagnez une vie supplémentaire au bout de 500 points.



## Flag Rally (Course au drapeau)

Récupérez les drapeaux avant que votre adversaire ne le fasse, 100 points pour chaque drapeau capturé. 200 points pour chaque drapeau perdu. Le premier joueur qui atteint un score de 1000 points gagne.





# SCORE

Le tableau suivant indique le score pour les différents scénarios de Spectre:

	Destruction d'un char de type Warrior	Destruction d'un char de type Commando	Destruction d'un char de type Juggernaut	Destruction des chars Adverses	Destruction de tous les chars de la zone	Drapeaux	Vies perdues
Jeu à 1 Joueur	15	25	35	-	100	10	-
Arena	25	50	-	100	-	-	-200
Base Raid	-	-	-	-	-	100	-200
Allied Attack	15	25	35	-	100	10	-200
Flag Rally	-	-	-	-	-	100	-





# LES AUTEURS

## **PUBLIÉ PAR CYBERSOFT.**

Développé par Synergistic Software, Inc.

Spectre est une marque de Velocity Development Corporation.

Spectre original par Steve Newman, Sam Schillace, Craig Fryar et Peninsula Gameworks.

## **SYNERGISTIC SOFTWARE:**

Programmeur: Alan Clark

Directeur: Robert Clardy

Effets de sonores: Craig Utterback

Musique: Chris Barker

Personnel supplémentaire: Michael Ormsby, Steve Coleman

## **CYBERSOFT:**

Producteur: William B. McCormick

Directeur artistique: Steve Curran

Directeur de production: Sherry Kross

Manuel édité par: Stacey Ruderman

Conception du manuel: Griffes Advertising

Conception du produit: Stephen Curran et John Tombley

Manuel rédigé par: William B. McCormick

Testé par: Ben Hendricks et James Moore

Nous souhaitons remercier les personnes suivantes pour leurs conseils et leur aide sur Spectre: Tom Ptak, Matthew Harmon, Moses Ma, Gordon Walton, Bruce Lowry, Stewart Sheffield, Kevin Resnick, Stacey L. Ruderman, Rodney V. Humble, Liz Curran, et Juan Sanchez.

**Félicitations à Tim et**



## **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

### **A 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 qu'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 votre 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 raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez 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.

### **MANIPULATION DE LA CARTOUCHE**

1. Cette cartouche est exclusivement conçue pour la Super Nintendo.
2. Ne pas plier, écraser, ou plonger votre cartouche dans des liquides.
3. Ne pas exposer à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'une source de chaleur.
4. Faire des pauses lors d'une utilisation prolongée, pour vous reposer ainsi que la cartouche Nintendo.

GAMETEK garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche sur laquelle est enregistré le programme informatique et qui accompagne ce manuel, fonctionne selon la description de ce manuel (en conjonction avec le matériel qui convient) pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, il sera remplacé. Renvoyez simplement la cartouche à GAMETEK, accompagnée d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial (sauf les frais de renvoi de la cartouche) représente toute l'étendue de notre responsabilité.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, ORALE OU ECRITE, EXPLICITE OU IMPLICITE. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-INGT-DIX (90) JOURS, A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT DU PRODUIT.

En aucun cas, GAMETEK ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects qui pourraient constituer une infraction à toute garantie explicite ou implicite, incluant les dommages infligés à des biens personnels, et dans une certaine mesure, selon la loi, les dommages corporels, même si GAMETEK a été averti de la possibilité de tels dommages. Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas.

Cette garantie ne s'applique pas dans la mesure où l'une de ses clauses est interdite par une loi qui ne peut être modifiée. Ceci vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

ECUDIS S.A.

47 Chemin de Bruyères - BP 262

69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

In einigen Fällen können flackernde Lichtquellen und -muster epileptische Anfälle auslösen. Betroffene Personen können auch anfällig sein für die Epilepsie auslösende Wirkung von bestimmten Mustern oder Hintergründen von Fernsehen und Videospielen. Auch Spieler, die bisher keine Anfälle erlitten haben, könnten an unerkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie an Epilepsie leidet, sollten Sie Ihren Arzt um Rat fragen, ehe Sie Videospiele spielen. Brechen Sie SOFORT das Spiel ab und suchen Sie Ihren Arzt auf, wenn eins oder mehrere der folgenden Symptome auftreten: Schwindelgefühle, verändertes Sichtfeld, Zucken in Augen oder Muskeln, Verlust Ihres Realitätsbezugs, Orientierungsverlust, jegliche unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfe.

Behandlung der Kassette

1. Diese Kassette ist ausschließlich für das Super Nintendo Entertainment System vorgesehen.
2. Kassette nicht knicken, pressen oder in Flüssigkeiten tauchen.
3. Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe von Heizkörpern oder anderen Wärmequellen aufbewahren.
4. Während ausgedehnter Spielphasen unbedingt Pausen einlegen, um Ihnen und der Nintendo-Kassette Erholung zu verschaffen.

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die zu diesem Handbuch gehörende, auf dem Game Pak gespeicherte Software für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum in Übereinstimmung mit den Beschreibungen in diesem Handbuch funktionsfähig ist, wenn sie mit den entsprechenden Geräten verwendet wird. Sollte das Programm innerhalb des genannten Zeitraums von 90 Tagen Defekte aufweisen, wird es ersetzt. Schicken Sie das Game Pak zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufnachweis an GAMETEK zurück. Durch den gebührenfreien Ersatz (abgesehen von den Postgebühren für die Rücksendung) des Game Paks an den ursprünglichen Käufer ist unsere Haftungsverpflichtung abgedeckt. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN MÜNDLICHER, SCHRIFTLICHER, AUSDRÜCKLICHER ODER IMPLIZIERTER ART. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, EINSCHLIESSLICH DER DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BETREFFENDEN, SIND, FALLS ZUTREFFEND, AUF EINEN ZEITRAUM VON 90 TAGEN AB KAUFDATUM DIESES PRODUKTS BESCHRÄNKT.

GAMETEK übernimmt keine Haftung für zufällige und/oder Folgeschäden, die aus der Mißachtung jeglicher ausdrücklicher oder implizierter Garantien entstehen, einschließlich Schäden an Eigentum und, im gesetzlich bestimmten Umfang, an Personen, selbst wenn GAMETEK über die Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder erkennen den Ausschluß von Garantiebeschränkungen in Bezug auf zufällige oder Folgeschäden oder auf die Dauer einer implizierten Garantie nicht an, weshalb obengenannte Einschränkungen und Ausschlußregelungen nicht unbedingt für Sie gelten müssen.

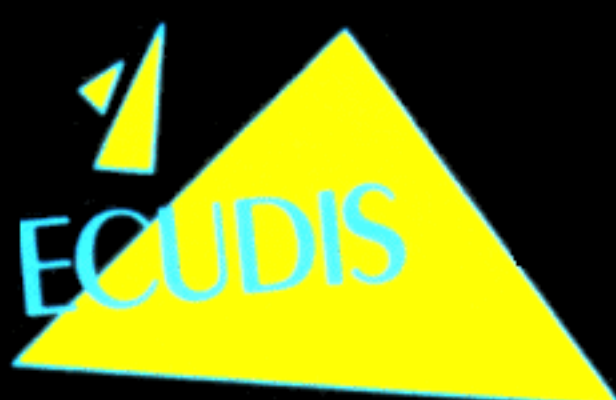
Diese Garantie gilt nicht, falls ein unabänderliches Gesetz Klauseln dieser Garantie nicht anerkennt. In diesem Fall haben Sie besondere Rechte, die von Land zu Land verschieden sein können.

Herausgeber in Deutschland:

Gametek Deutschland GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Deutschland



Distribué par:



ECUDIS S.A.  
74 Chemin de Bruyères - BP262  
69152 DECINES-CHARPIUEU Cedex

Vertrieb durch:

**GAMETEK®**

GAMETEK DEUTSCHLAND GMBH  
Bruchweg 128-132  
41564 Kaarst  
Deutschland

PRINTED IN JAPAN