

ORION BURGER



444

SANCTUARY
WOODS

EIDOS
INTERACTIVE



Tout bon vagabond de l'espace qui se respecte vous dira sans hésiter qu'Orion Burger est la plus grande chaîne de restaurants fast-food de la galaxie. Avec un slogan comme "On sert du graillon... rien que du graillon !", inutile de vous dire que le burger, ça les connaît et ils en servent par tonnes entières aux quatre coins de l'univers ! Mais avec des quantités pareilles, Orion Burger a constamment besoin d'approvisionner ses restaurants en protéines fraîches. C'est là que rentre en jeu Zlarg, l'approvisionneur en protéines.

Au début de notre histoire, Zlarg termine sa toute dernière moisson de protéines. Une fois que les derniers habitants de la planète sont acheminés vers son vaisseau spatial, Flumix, le fidèle assistant de Zlarg, met le cap vers le Q.G. d'Orion Burger, là où leur précieuse cargaison sera transformée en viande hachée.

Zlarg va voir son patron pour recevoir les ordres de sa prochaine mission : encore une autre planète remplie de créatures protéiniques, prêtes à être moissonnées ! Cette planète

s'appelle Terre. Mais, avant de partir, il faut vérifier si elle est bel et bien moissonnable. En effet, à cause des activités politiques d'un groupe de défense des droits des extraterrestres, appelé les Planet-Huggers, Orion Burger n'a aujourd'hui plus le droit de 'balayer' purement et simplement une planète comme ils le faisaient auparavant. L'intelligence est une denrée trop rare pour qu'elle soit transformée en viande hachée ! Ainsi, de nos jours, toute espèce moissonnable doit d'abord subir un certain nombre de tests d'intelligence qui sont effectués sur des spécimens sélectionnés au hasard. Si le candidat réussit tous les examens, Orion Burger doit repartir à la recherche d'une autre planète à moissonner. Par contre, s'il échoue à un des tests, la planète Terre sera... vidée de sa substance protéinique ! Les Planet-Huggers surveillant attentivement le moissonnage entrepris par Orion Burger, Zlarg est obligé de respecter les règles du jeu, et s'assurer que les créatures terrestres sont bel et bien moissonnables.

Et devinez quoi ? Vous, Wilbur Wafflemeier, avez été sélectionné pour subir les tests.

Sans prendre de pincettes, vous avez été embarqué de force à bord du Moissonneur Protéinique en orbite au-dessus de la Terre, et attaché sous une espèce de testeur de QI. Autant dire que ça se gâte !

Incapable de vous évader, il ne vous reste plus qu'à subir les ondes de choc émises par des électrodes mesurant votre "fréquence neurosynaptique". Le premier test est donc l'analyse neurologique. Hélas, vous avez totalement échoué ! Vous êtes ce qu'ils appellent un handicapé synaptique.

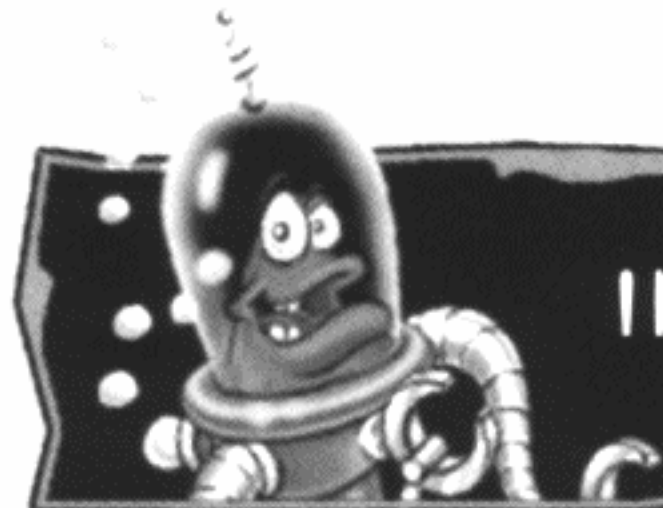
Prochain arrêt, l'abduct-o-tron. C'est là que Flumix se prépare à effacer votre mémoire et vous renvoie sur Terre à l'endroit et à l'heure où vous avez été enlevé (le protocole officiel exige que vous soyez renvoyé de telle manière à ce que ni vous, ni personne d'autre, ne se rendent compte de votre enlèvement). A partir de là, vous serez moissonné, vous et l'humanité toute entière, haché menu, avant d'être transformé en... en Orion Burger !

Cependant, comme vous avez de la chance, un mystérieux complice (un Planet Hugger peut-être ?) a réussi à saboter l'abduct-o-tron.

Résultat, vous êtes bien renvoyé sur Terre, mais quelques heures avant votre enlèvement et avec votre mémoire intacte. Vous venez de faire un transfert temporel, qui vous donne plusieurs chances de réussir tous les tests.

Alors, prenez votre temps et soyez prêts pour une aventure juteuse et appétissante, et servez-vous de vos méninges pour sauver la Terre et éviter qu'elle ne soit servie entre deux pains et une portion de frites !

Bon Orion Burger et surtout... bon appétit !



INSTALLATION ET CONFIGURATION

INSTALLATION AUTOMATIQUE :

1. Si vous avez un lecteur CD-ROM externe, allumez-le avant votre ordinateur.
2. Insérez le disque du jeu ORION BURGER dans votre lecteur CD-ROM.
3. Au prompt DOS, tapez D : ou toute autre lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM. Tapez sur [ENTER].
4. Ecrivez **INSTALL** puis tapez sur [ENTER].
5. Lorsque le menu Aide apparaît, consultez le fichier LISEZ-MOI. Cliquez sur Terminer, afin de lancer l'installation.
6. Au menu Installation, sélectionnez Installation automatique. Cliquez sur OK.

NOTE:

• L'installation automatique recherche votre lecteur afin de vérifier que vous ayez bien 15MB de mémoire disponible. Si c'est le cas, le programme effectue une installation **MOYENNE** (nécessitant 12MB de mémoire). Sinon, il effectue, par défaut, une installation **MINIMUM** (nécessitant 5MB de mémoire). Pour une installation **MAXIMUM**, vous devez effectuer la procédure d'installation **SUPERIEURE**.

INSTALLATION MANUELLE:

1. Suivez les indications 1 à 5 de l'Installation automatique.
2. Lorsque le menu Installation apparaît, sélectionnez l'option Installation manuelle. Cliquez sur OK.
3. Choisissez le lecteur sur lequel vous désirez installer le programme. Au sous-menu Lecteur, faite votre sélection. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK.
4. Sélectionnez la taille de l'installation désirée. Vous avez le choix entre :

MINIMUM (nécessitant 5Mo d'espace disque),
MOYENNE (nécessitant 12Mo d'espace disque),
et
MAXIMUM (nécessitant 580Mo d'espace disque).

Plus vous installez de séquences du jeu sur votre disque dur, plus le programme sera performant. Nous vous conseillons de sélectionner l'installation **MOYENNE** ou **MAXIMUM**, selon la place disponible sur votre disque dur. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK.

5. Sélectionnez le répertoire sur lequel vous désirez installer le programme. Cliquez sur l'option Parcourir, puis sélectionnez le répertoire de votre choix. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK.
6. De retour au menu Installation automatique, cliquez sur OK.

CONFIGURATION:

Une fois l'installation terminée, vous devrez configurer votre (ou vos) carte(s) son.

1. Sélectionnez votre carte son en cliquant sur l'option Carte Son. Lorsque le sous-menu Carte Son apparaît, choisissez une carte correspondant à la votre (ou une carte compatible à la vôtre). Lorsque vous avez fini, cliquez sur Terminer.
2. Sélectionnez la ligne correspondant à votre carte son, ou une carte compatible à la vôtre (si vous n'avez qu'une carte, sélectionnez cette carte pour la musique et les voix). Cliquez sur OK pour valider vos choix.
3. De retour au menu Configuration, cliquez sur Détection. Le programme essayera alors d'auto-détecter la configuration de votre (vos) carte(s).
4. Cliquez sur Terminer.

NOTE:

- Si vous n'êtes pas certain de la carte son que vous avez, vérifiez le manuel d'utilisation la concernant.
- Si le programme ne parvient pas à détecter correctement la configuration de votre carte (port MIDI, port audio, IRQ, DMA), vous devrez alors entrer la configuration vous-même. Pour plus d'information, veuillez vous référer au manuel d'utilisation de la carte son.

POUR JOUER IMMÉDIATEMENT :

1. Tapez **ORION** et cliquez sur [ENTER].
Bon appétit!

POUR JOUER PLUS TARD :

1. Reportez-vous au répertoire sur lequel se trouve le programme ORION BURGER. Au prompt, tapez soit **CD \JEUX \BURGER**, ou **CD \BURGER**. (Si il n'existe pas de répertoire \JEUX, le programme ORION BURGER se trouvera sous \BURGER)
2. tapez **ORION** et cliquez [ENTER].
Bon appétit!



INSTRUCTIONS POUR JOUER

NOTE: Les utilisateurs de DOS doivent cliquer sur le bouton gauche de la souris.

Les tests d'intelligence de Zlarg sont loin d'être faciles ! Et bien entendu, ne comptez pas sur lui pour vous aider. Après tout, tout ce qu'il veut c'est vous transformer en viande hachée et vous avaler après vous avoir recouvert de sa sauce spéciale. Heureusement pour vous, un des Planet Huggers a réussi à monter clandestinement dans le vaisseau de Zlarg. Grâce à cela, tout échec aux tests de Zlarg n'aura pas de conséquence trop dramatique. Après avoir échoué un test, vous êtes accidentellement renvoyé sur Terre peu de temps avant d'avoir été kidnappé pour la première fois. Cette erreur de calcul crée ainsi un nouvel espace temps vous permettant de revivre le jour de votre enlèvement plusieurs fois de suite, et chaque fois mieux préparé pour ce qui vous attend.

Ainsi, aidé par toute la population de Boonsville, c'est à vous de réussir à passer tous les tests abracadabrants de ces extraterrestres,

et de sauver la Terre. Ne vous inquiétez pas si vous ne réussissez pas un test la première fois. La plupart du temps, il est presque impossible de réussir sans avoir tout fouillé de fond en comble et recueilli quelques indices. Rien ne vaut l'expérience, alors osez...

INTERFACE DU JEU

Pour vous déplacer sur l'écran, cliquez sur l'endroit où vous voulez que Wilbur aille. S'il le peut, il s'y dirigera.



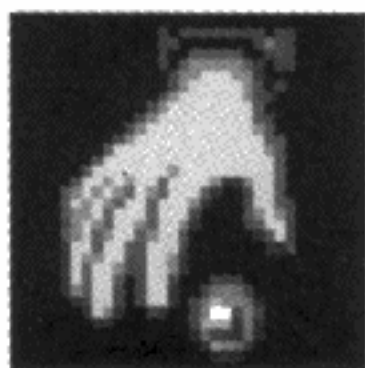
Pour atteindre un autre écran du jeu, déplacez la souris jusqu'à ce que le curseur se transforme en flèche, puis cliquez.

Ce qui suit sont les outils dont vous aurez besoin au contact des objets et des personnages d'ORION BURGER.



Cliquez sur l'œil pour **REGARDER** un objet de plus près. Le curseur se transforme en icône Regard. Maintenant cliquez sur un objet (sur l'écran ou dans votre

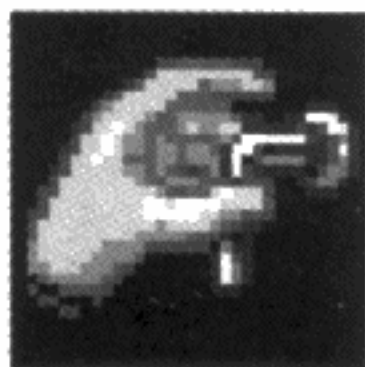
inventaire). Wilbur décrit alors ce qu'il voit. (Vous pouvez aussi utiliser les touches "L" ou "A" pour transformer le curseur en icône Regard).



Cliquez sur cet icône pour **PRENDRE** un objet. Le curseur se transforme en icône Prise. Maintenant cliquez sur un objet que vous voulez.

Wilbur prend l'objet s'il le

peut, et le place dans l'inventaire. (Vous pouvez aussi utiliser les touches "T" ou "S" pour transformer le curseur en icône Prise).



Cliquez sur cet icône pour **UTILISER** un objet. Le curseur se transforme en icône Utilité. Maintenant cliquez sur un objet que vous voulez utiliser (sur l'écran ou dans votre

inventaire). Wilbur s'en sert s'il le peut, ou s'excuse s'il ne peut pas s'en servir. (Vous

pouvez aussi utiliser les touches "U" ou "D" pour transformer le curseur en icône Utilité).

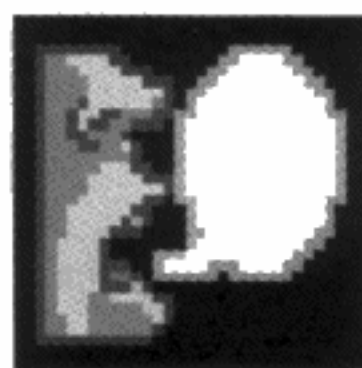
L'inventaire

C'est là que Wilbur garde tous les objets qu'il a pu amasser.

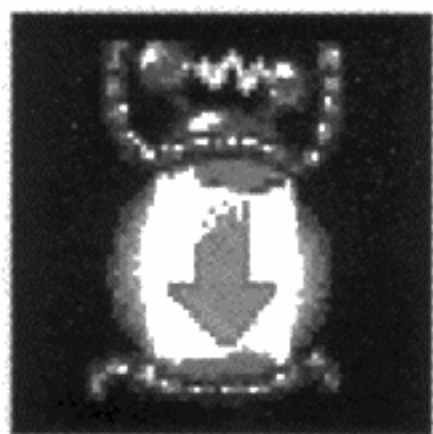


Pour se servir d'un objet dans l'inventaire, cliquez dessus, puis cliquez sur l'endroit sur lequel vous voulez vous en servir (sur l'écran ou dans votre inventaire).

Si vous avez plus d'objets que ceux visibles sur l'écran, la liste déroulante devient active. Cliquez dessus pour voir les objets cachés.



Lorsque vous faites glisser la souris au-dessus d'un personnage à qui Wilbur peut **PARLER**, le symbole Dialogue apparaît. Cliquez sur la personne à qui vous voulez parler.



L'abduct-o-tron

Lorsque vous êtes sur Terre, vous avez un court laps de temps avant d'être à nouveau kidnappé. Si vous avez déjà essayé le test, cliquez

sur l'abduct-o-tron. (Vous pouvez attendre d'être enlevé, mais cette méthode est bien plus rapide).

D'autre part, si vous êtes à bord du vaisseau spatial ou sur un lieu de test, et vous voulez retourner sur Terre, cliquez sur l'abduct-o-tron. (Ceci équivaut à échouer à un test, ce qui n'est pas un problème étant donné que vous pouvez toujours le réussir la fois suivante).

Le bouton de l'abduct-o-tron se trouve dans la partie inférieure droite de l'écran de jeu.

La passagère clandestine

Astral, l'espionne Planet Hugger, est votre meilleure indic. Lorsque vous êtes jeté aux fers après avoir réussi un test, allez donc discuter avec Astral. Elle connaît la galaxie comme sa poche et pourrait vous aider à aller dans la bonne direction.

ESPACE TEMPS POUR DEBUTANTS

Alors comme ça vous passez votre temps à être kidnappé et à revenir constamment au même endroit sur Terre. Voici quelques indices pour ceux d'entre vous qui ne sont pas des experts en voyage dans le temps :

- Jusqu'à ce que vous réussissiez TOUS les tests des extraterrestres, vous devrez recommencer votre journée au début (et repasser à nouveau chacun des tests). Pour vous éviter d'avoir à repasser un test que vous avez déjà passé, Wilbur va automatiquement foncer pour récupérer les objets que vous avez ramassés au cours des tests précédents. Lorsqu'il a terminé, vous pouvez enfin vous consacrer au test **EN COURS**.
- Le chronomètre du jeu s'arrête lorsque vous discutez avec un des personnages (vous n'avez donc pas besoin de lire à toute vitesse).
- Souvenez-vous que tout se déroule de la même manière à chaque "nouvelle" journée (par exemple, le camion rose fonce à travers la ville quelque soit l'endroit où vous vous trouvez).

- Si vous êtes enlevé et vous échouez le test en cours, vous serez renvoyé sur Terre. Parmi les objets que vous avez amassés, seuls ceux que vous avez utilisés à bon escient pour trouver la solution au test, restent dans votre inventaire. Sinon, vous devez aller les retrouver. Vous pouvez retourner au test en cours avec tous les objets intacts en sauvegardant souvent la partie. Toutefois, sachez qu'en ouvrant une partie sauvegardée, il vous reste autant de temps que lorsque vous vous êtes fait enlevé la dernière fois. Si vous vous êtes beaucoup promené, nous vous conseillons de recommencer la journée à zéro. Par contre, si vous êtes près de trouver la solution, vous devriez sans doute continuer à partir de la partie sauvegardée. A vous de trouver la meilleure solution !

MENU PRINCIPAL



- Cliquez sur **INTRO** pour voir la présentation ;
- Cliquez sur **NOUVELLE PARTIE** pour commencer une nouvelle partie ;
- Cliquez sur **CHARGER UNE PARTIE** pour charger une partie préalablement sauvegardée ;
- Cliquez sur **CONTINUER UNE PARTIE** pour reprendre une partie en cours ;
- Cliquez sur **GENÉRIQUE** pour voir le générique ;
- Cliquez sur **QUITTER** pour quitter.

NOTE:

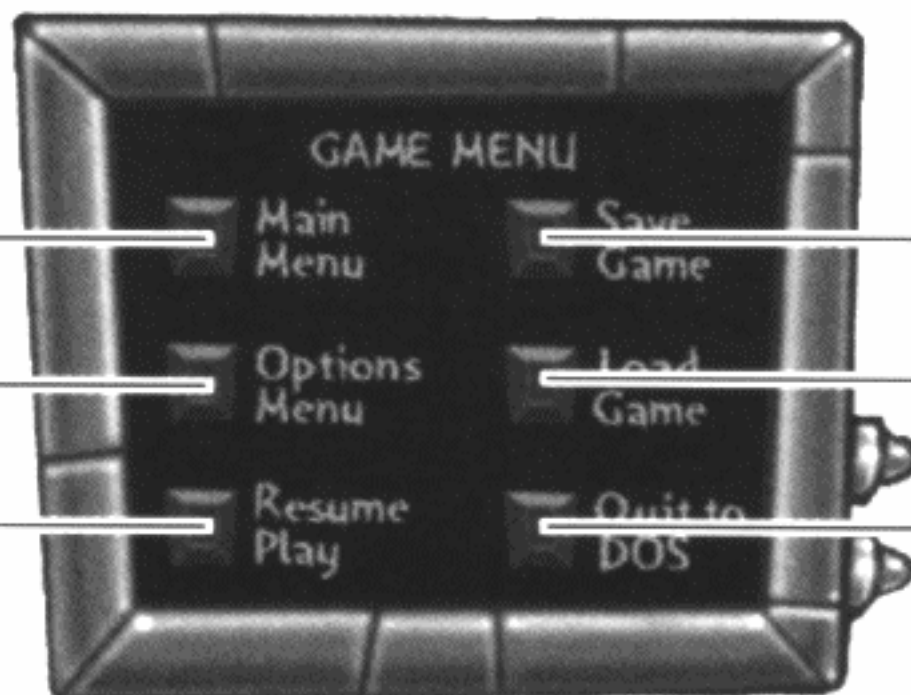
La première fois que vous lancez ORION BURGER, vous pouvez regarder la présentation avant de passer au jeu. Pour les parties suivantes, vous commencez directement sur le menu Principal.

MENU JEU

Cliquez ici pour aller au Menu Principal

Cliquez ici pour aller au Menu Option

Cliquez ici pour reprendre la partie



Cliquez ici pour sauvegarder la partie

Cliquez ici pour charger la partie

Cliquez ici pour quitter

Pour avoir accès au menu Jeu à partir de l'écran de jeu, cliquez sur le bouton Menu se trouvant dans la partie inférieure droite de l'écran (sous le bouton de l'abduct-o-tron).

MENU OPTIONS

Utilisez les curseurs pour modifier le volume et la digestibilité du son.



SAUVEGARDER UNE PARTIE

Cet écran de dialogue vous permet de décrire et sauvegarder la partie en cours. Cliquez sur une des cases, puis inscrivez un titre (lettre, chiffre et espace). L'image au-dessus du descriptif de la partie est aussi



sauvegardée, afin de vous aider plus tard à reconnaître l'endroit où vous avez sauvegardé la partie. Si vous tapez un nouveau titre au-dessus d'une case déjà utilisée, la partie précédemment sauvegardée sera effacée. Pour terminer la sauvegarde, cliquez sur "Sauvegarde" ou cliquez sur ENTER. Pour changer un choix de case, après avoir cliqué dessus, cliquez sur ESC. Pour annuler une sauvegarde, cliquez sur "Annuler" ou bien deux fois sur ESC.

Vous pouvez aussi avoir accès à l'écran de dialogue pour la sauvegarde des parties en cliquant sur F2.

CHARGER UNE PARTIE DOS

Cet écran de dialogue vous permet de charger une partie précédemment sauvegardée. Cliquez sur la case correspondant à la partie que vous voulez charger (une image de cette partie apparaît au-dessus de l'écran de dialogue).

Cliquez sur "Charger" puis sur ENTER, ou double-cliquez sur la case désirée.

Pour changer un choix de case, après avoir cliqué dessus, cliquez sur ESC. Pour annuler un chargement, cliquez sur "Annuler" ou bien deux fois sur ESC.

Vous pouvez aussi avoir accès à l'écran de dialogue pour charger une partie en cliquant sur F3.


RACCOURCIS


 ou  modifie le curseur en icône
REGARD

 ou  modifie le curseur en icône
PRISE

 ou  modifie le curseur en icône
UTILITE

 Sauvegarde la
partie en cours

 charge une
partie
précédemment
sauvegardée

 à partir de la partie : pour faire apparaître le menu Jeu ; à partir du menu Principal : pour quitter une partie ; à partir du menu Jeu, pour revenir à la partie ; à partir du menu Gadget, pour revenir à la partie.



INDICES

Voici quelques indices pour les quatre tests finaux...

Test de survie

Vous voilà soudain dans un sacré pétrin ! Vos hamsters favoris ont été transformés en tueurs-nés et tirent sur tout ce qui bouge (vraiment sur TOUT ce qui bouge !). Avant de pouvoir sortir de la cage entier, vous devrez anéantir ces sales vermines. Le pistolet à laser devrait vous aider... si vous vous en servez intelligemment.

Test de perception sensorielle

Votre premier défi est de faire sortir le vieux Perkins de son île. Le bonhomme affirme que tant que l'île lui appartient, personne ne pourra y accoster. A en juger par son fusil, ce n'est pas avec un sourire et un "s'il vous plaît" que vous arriverez à vos fins.

Test de langue

Vous voilà exterminateur de Bork pour un jour ! Chaque bork doit être pulvérisé d'une façon différente. Hélas pour vous, le mode d'emploi du gadget vous servant à les exterminer est en "borkaisien", la langue des extraterrestres ! Pour déchiffrer les instructions, vous devez apprendre leur langue. Prenez le temps d'observer ces affreux gremlins et vous finirez par comprendre quelque chose.

Test de logique

Persuadé que les humains sont totalement illogiques, Zlarg a conçu le test-qui-tue : vous devez rendre heureux un certain nombre de vos voisins de Boonsville. Commencez par aider Elmo, et vous serez sur la bonne route.



CREDITS

Concepteur
Robert Aitken
Auteur
Robert Aitken
Dialogues additionnels
Mark Solomon
Direction artistique
Andrew Pratt
Graphisme décors
Glen Lovett
Character Design
Glen Lovett, Sean Newton
Programmeur jeu
Matthew Powell
Programmeur système
Nick Porcino
Bande son originale
Darren McGrath
Ingénieur du son
Darren McGrath
Concepteur original
Robert Aitken,
Matthew Powell
Producteur
François Robillard

Producteur délégué
Danielle Cooper
Graphisme arrière-plan
Bob Parr, Andrew Pratt
3D
Maquette/Animation
Nelson Dewey,
David Henry
Concepteurs animation
Robert Aitken
Lead Animator
Sean Newton
Animateurs
Jim Bridle,
Hilary Denny,
Nelson Dewey,
Richelle Grist,
Glen Lovett,
Kay Lovett,
Tim Maltby,
Stephen McCallum,
Shelley McIntosh,
Jean Paynter,
Gary Scott, Nigel Tully
Adrie Van Viersen

Technicien animation
Robert McMurtry
Technicien artistique
Garth Buzzard
Graphismes additionnels
Darren Brereton,
Shelley Burke,
Garth Buzzard,
Karl Johanson,
Calvin Jones,
Dwight Lockhart,
Bob Parr, Andrew Pratt
Coloristes
Allan Cameron,
Scott Douglas,
Cindy Johnson
Coloristes additionnels
Brent Arnst, Rob Barrett,
Chris Capell,
Jacob Dewey,
Bruce Elder,
Andrew James,
Calvin Jones,
Darren Keetley,
Jeff Kuipers,
Dwight Lockhart,

Kimberlie Manuel,
Connie McCann,
Stephen Rowe,
Peter Taylor
GUI et détails graphiques
Andrew Pratt
Programmeurs
Robert McMurtry,
Paul Lahaise,
Chris Petkau,
Jason Bevins,
David Thomas
Producteur système
Nick Porcino
Programmeurs système
Andras Kovacs
Programmeurs démonstration
Matthew Powell
Programmeur Windows '95
Chris Blackwell
Programmeurs Macintosh
Nick Porcino,
Michael Ellis

**Programmeur
système additionnel**

Cody Jones, Tinman

**Programmeur
conversation**

Robert Aitken

Casting

Robert Aitken,
Darren McGrath

Producteur son

Darren McGrath

Monteurs dialogues

Darren McGrath,
Allan Cameron

**Auteur mode
d'emploi**

Hope Hickli

**Graphisme du mode
d'emploi**

Calvin Jones, Bob Parr

Assurance qualité

Michael Beninger,

Kimberlie Manuel,
Chris Capell, Bruce Elder,
Darren Keetley

**Localisation -
version française**

Groupe SRC

Casting audio

Wilbur

Zlarg

Flumix

Astral

Harry

Aunt Polly

Burl

Elmo Perkins

Sheriff

Gus/Angus/Elgus

Odie

Vipe

Roxy

Vera

Eugene

Stolie

Borks

VP of Protein Procurement

Truffles

Junkyard Dog

Ship's Computer

Jérôme Berthoud

Fernand Centanni

Joanna Michel

Sheila O'Connor

Patrick Martinez

Sheila O'Connor

Patrick Martinez

Salvatore Ingoglia

Gilles Blumenfeld

Patrick Martinez

Marion Lasserre

Salvatore Ingoglia

Marion Lasserre

Estelle-Marie Burgel

Patrick Massiah

Philippe Barrier

Dee Bradley Baker

Fernand Centanni

Bradley Baker

Rob Paulsen

Sheila O'Connor

Version Windows '95 utilise Miles Sound System de
RAD Software. Tous droits réservés
(C) 1994-1996 par Miles Design, Inc.

Merci à Lynda Gran pour nos chèques, Laura McCallum
pour nous avoir aidés à rester organisé
et Carol Schieck pour son perpétuel sourire.

Merci à la brasserie Vancouver Island pour nous avoir
rendu heureux !

Et un remerciement spécial à tous les autres et leurs
descendants qui nous ont aidés à réaliser ce
programme.

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES D'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumières clignotantes. 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. Précautions à prendre dans tous les cas pour limiter les risques:

Avant l'utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran.
- Si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil, reposez-vous avant de commencer le jeu.
- Veillez à ce que la pièce soit suffisamment éclairée.
- Utilisez le jeu sur un écran aussi petit que possible (14" maximum).

Pendant l'utilisation

- Marquez des pauses de 10 minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents de surveiller 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 connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

IMPORTANT - À LIRE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

EN UTILISANT LE LOGICIEL ACCOMPAGNANT CETTE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE DERNIÈRE, ÉTABLIS PAR U.S. GOLD. LE LOGICIEL ET TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE VOUS EST FOURNI À LA SEULE CONDITION QUE VOUS ACCEPTIEZ LES TERMES ET CONDITIONS DÉFINIS CI-DESSOUS. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CES TERMES ET QUE VOUS NE DÉSIREZ PAS LES ACCEPTER EN UTILISANT LE LOGICIEL, RENVOYEZ CE DERNIER AVEC TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE À VOTRE DÉTAILLANT AFIN DE VOUS FAIRE REMBOURSER.

A. SOUTIEN TECHNIQUE: En cas de problème technique, n'hésitez pas à contacter Eidos Interactive, 6 boulevard du Général Leclerc, 92 115 Clichy Cedex, au 08 36 68 19 22*, sur minitel au 3615 EIDOS* (*2,23 F la minute), ou bien sur site Web www.eidos-France.fr. Toutes les communications téléphoniques seront à vos frais, Eidos Interactive réglant seulement les frais de port lors des renvois de logiciels à leur propriétaire. Vous devrez également régler les frais de port si vous renvoyez un logiciel défectueux à Eidos Interactive.

B. LICENCE D'USAGE LIMITÉE: ce programme appartient à Sanctuary Woods Multimedia (le fabricant) et est protégé par les lois et les traités internationaux de copyright. Tous les droits n'étant pas expressément accordés sont réservés.

VOUS POUVEZ:

- (a) Faire une copie du programme à des fins de sauvegarde ou d'archives, à condition que vous reproduisiez toutes les informations (y compris les notices de copyright) qui apparaissent sur les disquettes originales, ou (b) transférer le programme sur un seul disque dur, à condition que vous gardiez la ou les disquettes d'origine à des fins de sauvegarde ou d'archives.

- Transférer tout le programme de façon permanente, à condition que vous ne gardiez aucune copie et que le bénéficiaire accepte par écrit les termes de cet accord.

VOUS NE POUVEZ PAS:

- Utiliser le programme sur plus d'un ordinateur à la fois.
- Faire des copies du matériel accompagnant le programme, ou du programme lui-même, sauf dans les cas expliqués ci-dessus.
- Utiliser le programme sur un réseau, une installation destinée à plusieurs utilisateurs, un micro-serveur télématique ou toute autre installation permettant l'accès à distance.
- Louer, prêter, autoriser ou transférer le programme sans l'autorisation expresse écrite du fabricant, mais vous pouvez transférer la totalité du programme comme indiqué ci-dessus.
- Démonter, décompiler, désassembler ou créer des versions alternatives du programme.
- Utiliser la série de disquettes complémentaires (si le jeu contient des disquettes de 3,5" et de 5,25") sur un autre ordinateur, ou les prêter, louer, donner ou transférer à un autre utilisateur, sauf si vous transférez de façon permanente la totalité du logiciel.

C. GARANTIE LIMITÉE: Eidos Interactive garantit à l'acheteur d'origine uniquement que le support sur lequel est enregistré le programme est dépourvu de défauts de matériel et de fabrication, dans des conditions d'utilisation normales, pendant les 3 mois suivant la date d'achat.

RECOURS EXCLUSIF: selon les clauses suivantes de la garantie limitée, la responsabilité d'Eidos Interactive et votre recours exclusif dépendent entièrement d'Eidos Interactive. Eidos Interactive pourra (a) réparer ou remplacer tout logiciel qui ne correspond pas à la description de la garantie, à condition qu'il ait été retourné au détaillant ou à Eidos Interactive (si acheté directement), accompagné d'une copie de votre reçu. (b) Eidos Interactive pourra également vous rembourser le prix du programme et de tout ce qui l'accompagne, à condition que vous lui fournissiez une preuve d'achat. Pour faire une réclamation sur la garantie, veuillez retourner le programme accompagné d'une preuve d'achat à votre détaillant. Cette garantie limitée est nulle si le support sur lequel est enregistré le programme a été endommagé par vous-même ou un tiers, une défectuosité, une mauvaise utilisation ou un non respect des instructions fournies. La garantie sera également nulle si les conditions d'utilisation du programme sur certains types de hardwares n'ont pas été respectées, si le programme a été stocké, manipulé ou appliqué dans des conditions propices à l'endommagement, ou si le programme est modifié ou réparé par des personnes qui ne disposent pas d'une autorisation expresse écrite d'Eidos Interactive.

AUCUNE AUTRE GARANTIE EIDOS INTERACTIVE NE FAIT AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT LE PROGRAMME, SON SUPPORT ET LE MATÉRIEL ÉCRIT QUI L'ACCOMPAGNE. EXCEPTÉ LA GARANTIE CI-DESSUS, EIDOS INTERACTIVE NE FAIT AUCUNE REPRÉSENTATION, GARANTIE OU CONDITION INCLUANT, MAIS NE SE LIMITANT PAS, À LA QUALITÉ MARCHANDE, LA QUALITÉ OU L'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER DU PROGRAMME OU DE CE QUI L'ACCOMPAGNE. EIDOS INTERACTIVE NE GARANTIT PAS QUE LE PROGRAMME SATISFERA VOTRE DEMANDE, OU QUE SON FONCTIONNEMENT SERA DÉPOURVU D'INTERRUPTIONS OU D'ERREURS. **CETTE GARANTIE LIMITÉE N'AFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES**

PRESCRIPTION DES DOMMAGES. EIDOS INTERACTIVE NE PEUT, EN AUCUN CAS, ÊTRE TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES (DOMMAGES DE PERTES OU DE PROFIT, INTERRUPTION DE COMMERCE, PERTES D'INFORMATIONS OU AUTRES PERTES FINANCIÈRES DIRECTES OU INDIRECTES) RÉSULTANT DE LA POSSIBILITÉ OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE PROGRAMME. EIDOS INTERACTIVE NE SERA PAS NON PLUS RESPONSABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS ACCESSOIRES OU INDIRECTS, OU DE TOUT AUTRE DOMMAGE OU PERTE, MÊME S'IL A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES, ET EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ D'EIDOS INTERACTIVE NE POURRA DÉPASSER LE PRIX D'ACHAT DU PROGRAMME ET DE CE QUI L'ACCOMPAGNE.

**CONSERVEZ CETTE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE À TITRE DE RÉFÉRENCE.
CETTE GARANTIE LIMITÉE N'AFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES.**



ORION BURGER: 1996 Sanctuary Woods Multimedia and its licensors. All Rights Reserved.

Sanctuary Woods is a registered trademark, the Sanctuary Woods trees logo are trademarks of Sanctuary Woods Multimedia.

Licensed to Eidos

POBRLPFR75