

SHAGGY

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISION DE PROJECTION:

Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou peuvent marquer le phosphore du tube à rayones cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEME 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.

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.
- 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.

TABLE DES MATIERES

DEBUT DU JEU	18
RESUME DES COMMANDES	18
Manette de jeu à 6 boutons	18
Manette de jeu à 3 boutons	19
COMMANDES DU JEU	20
Mouvements	20
Combat	20
Coups de poing	21
Coups de pied	21
Défense	21
Mouvements spéciaux	22
L'HISTOIRE DE SHAQ-FU	22
CONFIGURATION DU JEU	23
Démonstrations de combats et	
Biographies des Personnages	24
Options	24
ECRAN DE COMBAT	25
Pause pendant un combat	25
Continuer un combat	25
Victoire	26
MODE "HISTOIRE" (STORY MODE)	26
DUELS	28
Handicap dans un duel à 2 joueurs	29
TOURNOIS	30
MEILLEURS SCORES	31
REMERCIEMENTS	32

DEBUT DU JEU

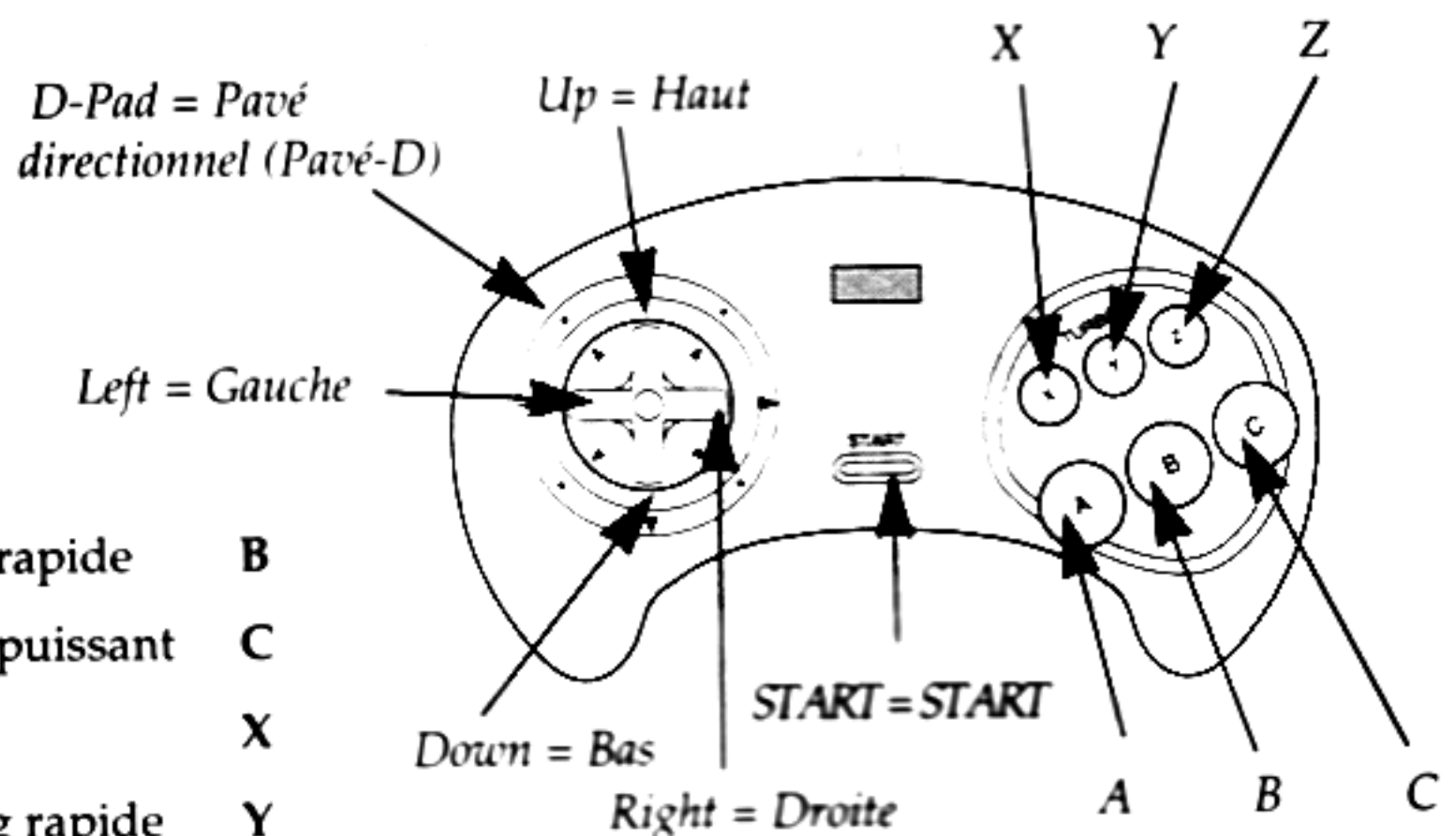
1. Eteignez votre console Sega™ Mega Drive™.
Ne mettez jamais ou n'enlevez jamais une cartouche lorsque votre console est allumée.
2. Assurez-vous qu'une manette de jeu est bien branchée sur le port 1 de votre console Mega Drive.
3. Insérez la cartouche *Shaq-Fu* dans votre console Mega Drive. Pour que la cartouche soit bien en place, appuyez fermement dessus.
4. Allumez votre console. Les logos de Sega et d'Electronic Arts® apparaîtront sur l'écran. (Si vous ne les voyez pas, reprenez en 1.)
5. Appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran de configuration du jeu.

RESUME DES COMMANDES

MANETTE DE JEU À 6 BOUTONS

COMBAT

Coup de pied rapide	B
Coup de pied puissant	C
Coup spécial	X
Coup de poing rapide	Y
Coup de poing puissant	Z



DEPLACEMENTS

Accélérer les mouvements	A
Mouvements du joueur avant/arrière	Pavé-D droite/gauche
Saut vers le haut	Pavé-D haut
Saut avant/arrière	Pavé-D haut + droite/gauche
S'accroupir	Pavé-D bas
S'accroupir (position défensive)	Pavé-D bas + droite/gauche
Bouclier	Pavé-D bas, puis A
Pause pendant un combat	START

OPTIONS DES MENUS

Choisir une option	Pavé-D haut/bas
Activer une option	START, ou appuyez sur le bouton C

MANETTE DE JEU À 3 BOUTONS

Shaq-Fu sur Mega Drive est prévu pour fonctionner avec une manette de jeu à 6 boutons, mais vous pouvez également utiliser une manette de jeu à 3 boutons. Dans ce cas, les commandes sont les mêmes, mais vous devez appuyer sur le bouton **START** pendant les combats pour passer aux boutons **A, B et C**, et **X, Y et Z**.

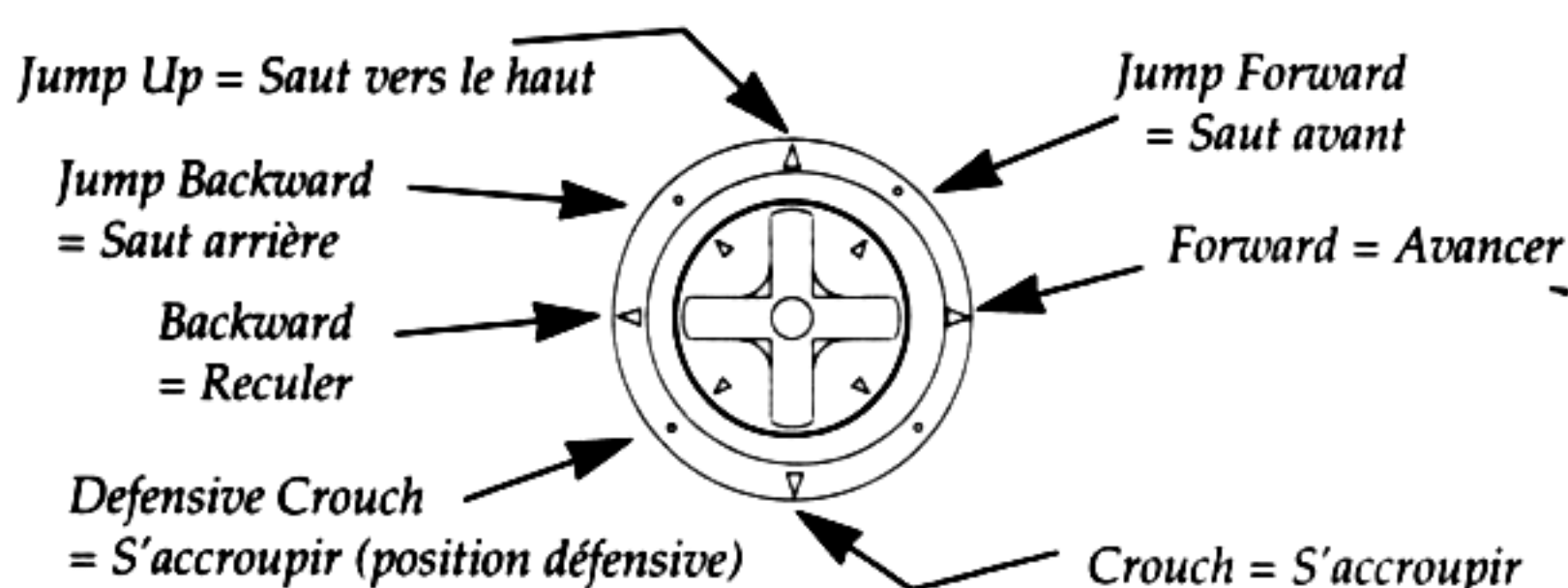
- Pour changer de bouton d'attaque (**A, B et C** en **X, Y et Z** et inversement), appuyez sur le bouton **START**.
- Pour mettre le jeu en pause pendant un combat, maintenez les boutons **A, B et C** enfoncés, puis appuyez sur le bouton **START**.

Remarque: Ces commandes correspondent aux contrôles par défaut. Vous pouvez également modifier la configuration des boutons de votre manette de jeu (voir le paragraphe *Options* pour de plus amples informations).

COMMANDES DU JEU

MOUVEMENTS

Le diagramme ci-dessous montre les sept positions de base du **Pavé-D**. Vous pouvez effectuer des mouvements spéciaux avec Shaq et ses ennemis en appuyant de plusieurs manières sur le **Pavé-D**. Si vous n'appuyez pas du tout sur le **Pavé-D**, vous resterez dans une position neutre.



Remarque: Selon le côté de l'écran que vous occupez, ces positions seront inversées. Elles sont dans le bon sens pour le joueur qui est sur la gauche de l'écran, et tourné vers la droite.

- Pour avancer ou reculer, appuyez sur les touches **droite/gauche** du **Pavé-D**.
- Pour vous déplacer plus vite, appuyez sur le bouton A et sur les touches **droite/gauche** du **Pavé-D**.
- Pour sauter vers le haut, appuyez sur la touche **haut** du **Pavé-D**.
- Pour sauter vers l'avant ou l'arrière, appuyez sur les touches **haut** et **droite/gauche** du **Pavé-D**.

Les réactions de votre personnage dépendent du contexte. Par exemple, si votre ennemi est loin de vous et en position de combat et que vous reculez en appuyant sur la touche correspondante du **Pavé-D**, vous marcherez simplement vers l'arrière. Mais si l'ennemi est près de vous et qu'il vous attaque, vous reculerez toujours, mais en position défensive.

COMBAT

Vous disposez de deux coups de base pour les combats: les coups de pied et les coups de poing. Chaque personnage dispose également de coups

spéciaux que nous vous laissons le soin de découvrir par vous-même... ce sera encore plus drôle! Essayez plusieurs combinaisons de touches avec chaque personnage pour découvrir tous les mouvements possibles. Certains d'entre eux peuvent être équipés d'une arme, alors soyez prudents et rentrez la tête dans les épaules!

Coups de poing

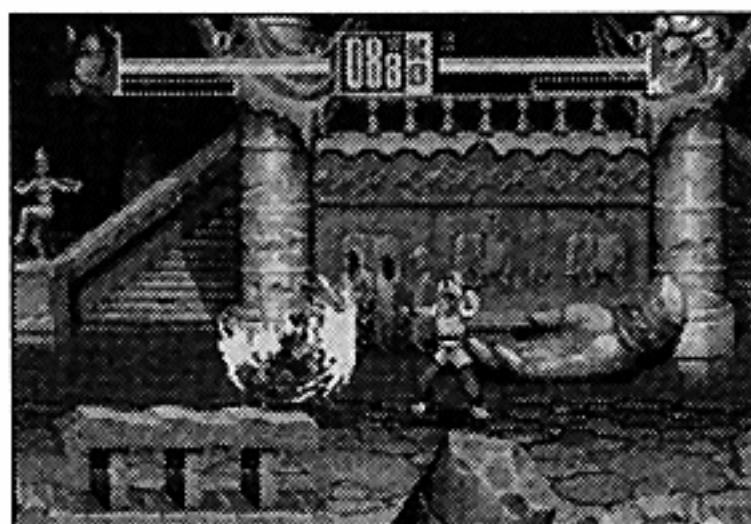
- Pour donner un coup de poing rapide, appuyez sur le bouton **Y**. Essayez d'appuyer sur n'importe quelle touche du **Pavé-D** pendant que vous appuyez sur le bouton d'attaque pour voir ce qui se passe.
- Pour donner un coup de poing puissant, appuyez sur le bouton **Z**.
- Pour donner un coup de poing si vous êtes accroupi, appuyez sur la touche **bas** du **Pavé-D**, puis sur le bouton **Y** ou **Z**.
- Pour donner un coup de poing pendant un saut, appuyez sur la touche **haut** du **Pavé-D**, puis sur le bouton **Y** ou **Z**.

Coups de pied

- Pour donner un coup de pied rapide, appuyez sur le bouton **B**. Essayez plusieurs directions avec le **Pavé-D** pour voir les différents coups de pied possibles.
- Pour donner un coup de pied puissant, appuyez sur le bouton **C**.
- Pour donner un coup de pied en sautant, appuyez sur la touche **haut** du **Pavé-D**, puis sur le bouton **B** ou **C**.
- Pour donner un coup de pied si vous êtes accroupi, appuyez sur la touche **bas** du **Pavé-D**, puis sur le bouton **B** ou **C**.

Défense

- Pour activer le champ de force de protection, appuyez sur la touche **bas** du **Pavé-D**, puis sur le bouton **A**.



- La meilleure défense est celle qui permet de contrer une attaque au même niveau.

provoquez votre ennemi (Taunts)

Chaque personnage dispose d'un mouvement spécial. Vous pouvez les utiliser pour agacer votre ennemi, mais si vous le faites, attendez-vous à une réponse immédiate! Ces grosses brutes risquent de fulminer si vous faites le malin!

- Pour provoquer votre ennemi, appuyez sur la touche X.

L'HISTOIRE DE SHAQ-FU

Il y a très longtemps, le Deuxième Monde était dirigé par Sett Ra, un sorcier cruel et insensible. Sa soif de pouvoir le rongait toujours, et il rêvait d'étendre son emprise sur le Premier Monde, la Terre.

Sett Ra avait prévu d'éliminer le pharaon d'Egypte et de prendre sa place sur le trône. Il créa alors un assassin parfait avec sa propre ombre, qui allait le servir aveuglément. Cette ombre était un monstre, mais aussi le plus puissant et le plus fidèle des serviteurs de Sett Ra. Il assassina le pharaon, et Sett Ra prit son apparence pour s'emparer de son trône.

Mais le fils du pharaon, Ahmet, ne fut pas dupe. Il affronta bravement le puissant sorcier et le menaça pour qu'il lui dise qui il était vraiment. Sett Ra appela son monstre et Ahmet parvint de justesse à s'enfuir. Il partit dans le Grand Désert, là où vivait son grand-père, Leotsu le Sage, dans sa retraite de moine. Leotsu et Ahmet s'allièrent à un groupe de puissants sorciers, et leurs pouvoirs magiques combinés suffirent à renvoyer Sett Ra dans le Deuxième Monde, emprisonné dans une pyramide sur laquelle ils avaient gravé des runes. Il resta ainsi endormi pendant mille ans, enveloppé dans des bandages de momie.

Pendant ce temps, son fidèle assassin parcourait le Deuxième Monde, résolu à trouver le moyen de délivrer son redoutable maître. Il parvint enfin à libérer Sett Ra, et ils jurèrent tous deux de détruire ceux qui avaient fait échouer leur plan. Ils rassemblèrent une puissante armée de guerriers pour soutenir leurs efforts.

Pour retrouver tous ses pouvoirs et mettre fin à son exil, Sett Ra doit se livrer à un ancien rituel sur un des descendants d'Ahmet. Son fidèle monstre est revenu de la Terre avec un enfant, Nezu. Le sang royal coule dans ses veines. Tout est prêt pour l'ultime bataille cataclysmique, et seul

l'Elu peut maintenant arrêter Sett Ra. Il doit posséder la force, l'esprit, le courage, l'agilité, l'intelligence, et être un maître imbattable dans les arts martiaux. Où peut-on trouver sur terre un tel homme? Seul Shaq le sait...

L'ECRAN DE CONFIGURATION (GAME SETUP)

L'écran de configuration vous permet de choisir le mode de jeu, et de modifier ou personnaliser certaines options. Les différents modes de jeu sont les suivants: DUEL, HISTOIRE (STORY) et TOURNOI (TOURNAMENT).

Le mode DUEL permet à deux joueurs de s'affronter (voir *Duels*).

Le mode HISTOIRE (STORY) vous permet d'apprendre comment Shaq est arrivé dans le Deuxième Monde, et de jouer son rôle dans une dangereuse quête qui se déroulera dans le domaine de Sett Ra.

Le mode TOURNOI (TOURNAMENT) permet à plusieurs joueurs (de 2 à 8) de participer à un tournoi éliminatoire (voir *Tournois*).

L'option (OPTIONS) vous permet de modifier certains aspects du jeu (voir *Options*).



Pour choisir une option:

1. Appuyez sur les touches **haut/bas** du **Pavé-D** pour choisir une option.
2. Appuyez sur le bouton **START** pour activer l'option sélectionnée.

DÉMONSTRATIONS DE COMBATS ET BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES

Si vous ne choisissez aucune option sur l'écran de configuration (Game Setup), vous verrez une démonstration de combat. Chaque personnage dispose de sa propre démonstration. Vous pourrez également y voir la biographie du personnage et ses qualités physiques et biologiques, et elles sont donc très intéressantes pour en savoir plus sur vos adversaires.

- Pour quitter une démonstration et revenir à l'écran de configuration, appuyez sur le bouton **START**.

OPTIONS

Pour modifier et personnaliser le jeu:

1. Choisissez **OPTIONS** dans le menu de configuration (Game Setup). L'écran des options sera alors affiché.
2. Appuyez sur les touches **haut/bas** du **Pavé-D** pour sélectionner l'option que vous voulez modifier.
3. Appuyez sur les touches **droite/gauche** du **Pavé-D** pour modifier l'option choisie.
4. Appuyez sur le bouton **START** pour confirmer vos modifications et revenir à l'écran de configuration.

LEVEL (NIVEAU): Le jeu comporte trois niveaux de difficulté: **FACILE (EASY)**, **NORMALE (NORMAL)** et **EXPERT**.

MUSIC TEST (MUSIQUES): Cette option vous permet d'écouter les différentes musiques du jeu.

TIME (DUREE): Utilisez cette option pour modifier la durée des rounds dans le jeu. Le temps est mesuré par unités de 30 secondes, et la durée d'un round peut être comprise entre 30 et 300 secondes. Lorsque cette option est désactivée (**OFF**), le combat dure jusqu'à ce qu'un des combattants soit **K.O** ou que sa barre de santé soit à zéro.

GAME SPEED (VITESSE DU JEU): Utilisez cette option pour modifier la vitesse du jeu: **NORMALE (NORMAL)** ou **RAPIDE (FAST)**.

AUDIO: Choisissez ces options pour activer ou désactiver la musique ou les effets sonores.

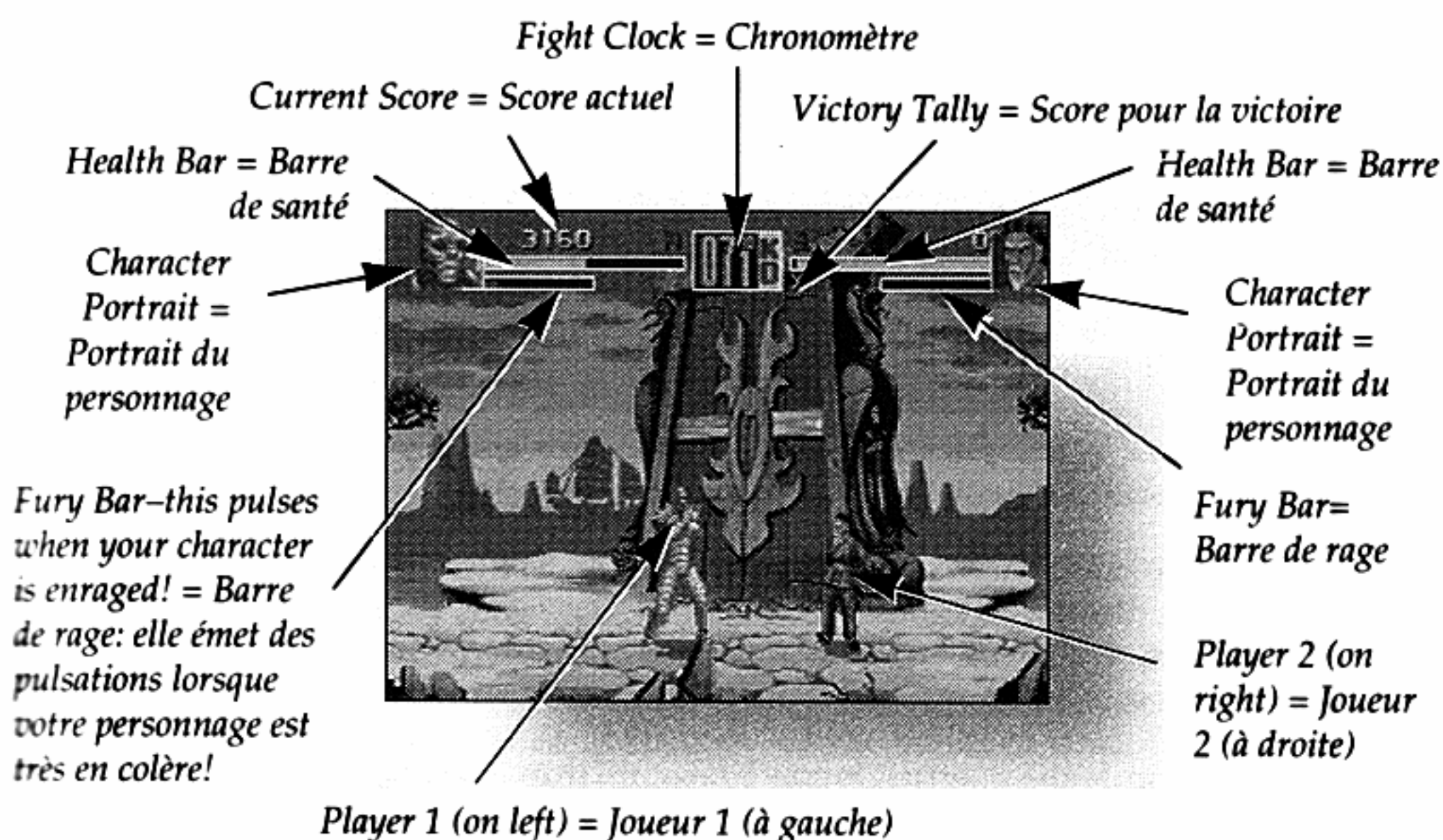
CONTROL SETUP (CONFIGURATION DES COMMANDES): Cette

option vous permet de modifier la configuration des boutons de votre manette de jeu.

- Pour changer la configuration des boutons, appuyez sur les touches **haut/bas** du **Pavé-D** pour choisir le bouton à modifier, puis sur le bouton par lequel vous voulez le remplacer.

ECRAN DE COMBAT

L'écran de combat comporte toutes les indications nécessaires pour bien vous battre.



PAUSE PENDANT UN combat

- Pour arrêter momentanément un combat, appuyez sur le bouton **START**.
- Pour arrêter momentanément un combat avec une manette de jeu à 3 boutons, maintenez les boutons **A**, **B** et **C** enfoncés, puis appuyez sur le bouton **START**.

CONTINUER UN combat

- Pour continuer un combat après une défaite, appuyez sur le bouton **START** sur l'écran Continue, et avant que le décompte n'atteigne 0. Vous pouvez le faire en mode **DUEL** et **HISTOIRE (STORY)**.

Victoire

Un combat est gagné lorsque la barre de santé d'un des combattants est à zéro, ou lorsque le temps est écoulé. Le personnage qui a le plus de points de santé lorsque le chronomètre s'arrête a gagné le combat, et il aura le droit de proclamer partout qu'il est le meilleur combattant de Shaq-Fu du Deuxième Monde!

MODE HISTOIRE (STORY MODE)

Je suis en plein centre ville de Tokyo, et je fais du tourisme dans la ville. C'est aujourd'hui qu'a lieu le grand gala de bienfaisance réunissant toutes les stars mondiales du combat. Soudain...

Je tombe sur un minuscule dojo de Kung Fu. Un vieil homme est assis à l'intérieur...

"Bonjour, grand guerrier. Vous êtes une des stars, je présume? Je ne pensais pas avoir la chance de voir ça un jour!"

"Je suis une grande star du combat, en effet, si c'est ce que vous voulez dire. Nous allons nous battre ce soir... vous voulez venir? La lutte sera féroce, même si c'est pour une oeuvre de bienfaisance!"

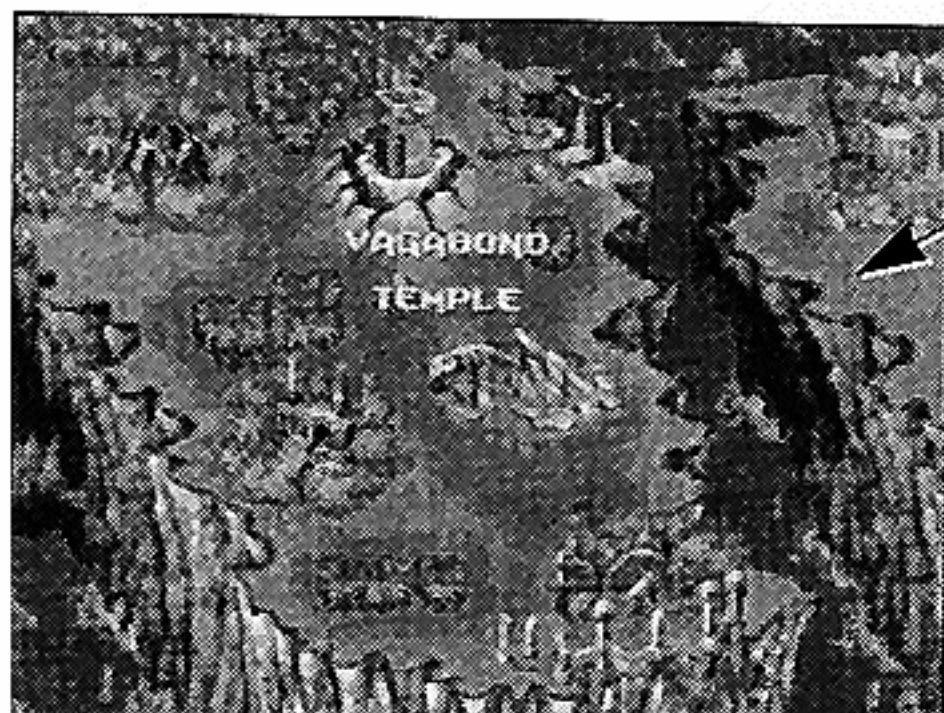
"Oh non, jeune guerrier, je suis beaucoup trop vieux pour me battre! Mais je vous souhaite bonne chance... car vous devez faire vite si vous voulez sauver Nezu, un petit garçon. Enfin, si vous êtes vraiment celui qui a le pouvoir..."

"Je ne comprends pas très bien de quoi vous parlez. Je me promène un peu dans la ville avant le combat de ce soir, c'est tout... Que voulez-vous dire exactement?"

"Je n'ai pas le temps de vous expliquer! Passez par ce téléporteur, retrouvez Nezu, et sauvez-le avant qu'il ne soit trop tard!"

Dans ce mode jeu pour 1 seul joueur, vous incarnerez Shaq et vous le guiderez dans son long voyage sur le Deuxième Monde. Lorsque vous choisissez l'option STORY sur l'écran de configuration (Game Setup), l'histoire commence.

- Pour avancer à la page suivante de l'histoire, appuyez sur le bouton C.
- Pour aller directement dans le Deuxième Monde sans lire l'histoire, appuyez sur le bouton **START**.



*Second World
= Deuxième
Monde*

Shaq entre dans le Deuxième Monde grâce à un téléporteur magique. Il se retrouvera sur une île qui comporte trois niveaux. Il doit ressortir vainqueur de chaque niveau avant de livrer le combat final. Il ne pourra pas passer au niveau suivant tant qu'il n'aura pas éliminé tous les adversaires de chaque niveau. Si Shaq est vaincu par un ennemi, il pourra continuer le combat trois fois de suite. S'il échoue, le jeu sera terminé et il devra recommencer depuis le début.

- Pour choisir votre premier adversaire, utilisez le **Pavé-D** pour déplacer Shaq sur l'île et le guider vers les endroits affichés. Le nom de ces endroits apparaît lorsque Shaq se rapproche d'une entrée.
- Pour entrer et commencer le combat, appuyez sur le bouton C lorsque le nom de l'endroit apparaît sur l'écran.

ASTUCE EA: Lorsque vous aurez vaincu tous les adversaires d'un niveau, un pont apparaîtra. Si vous ne voyez pas ce pont, utilisez le **Pavé-D** pour explorer le niveau: vous avez peut-être oublié un adversaire.

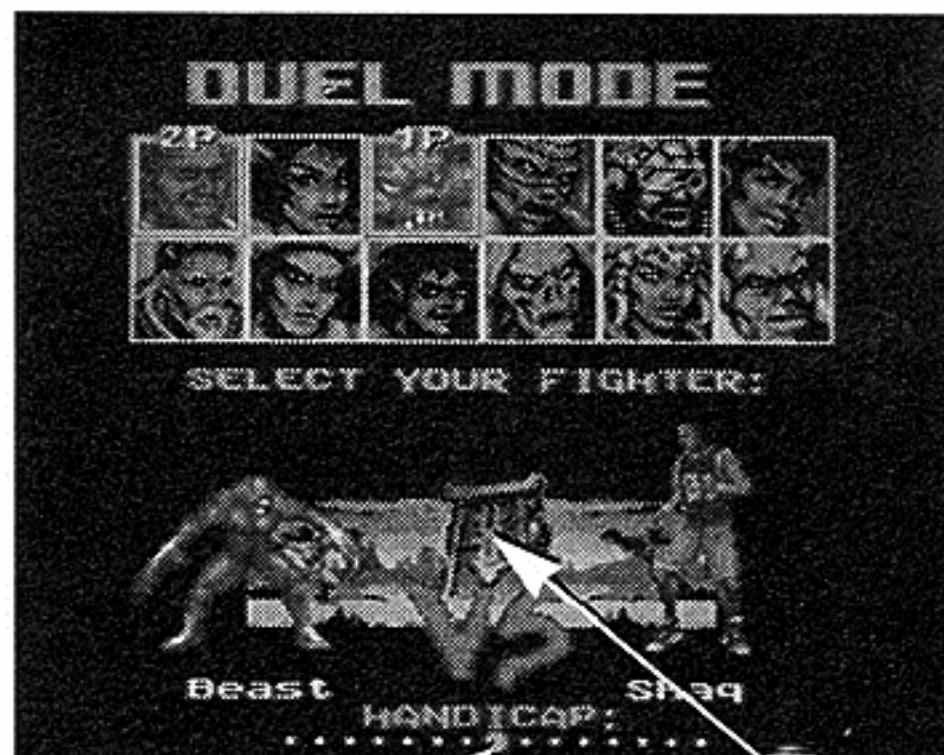
DUELS

Les duels, qui sont des combats décidant des deux meilleurs combattants sur 3, peuvent se jouer à deux en "face à face", ou seul contre la Mega Drive. Un personnage peut même se battre en duel contre lui/elle-même. Dans ce cas, les deux personnages sont affichés dans une couleur différente pour que vous puissiez les reconnaître.

Les duels à 1 joueur continuent jusqu'à ce que vous ayez vaincu tous les adversaires, ou jusqu'à votre défaite. Si vous perdez, vous pourrez continuer trois fois de suite avant la fin du jeu.

Pour commencer un duel à 1 joueur:

1. Choisissez l'option DUEL sur l'écran de configuration du jeu (Game Setup). L'écran de sélection du duel (Duel Selection) sera affiché.
2. Appuyez sur n'importe quelle touche du **Pavé-D** pour déplacer la fenêtre de sélection sur le portrait des personnages.
- Pour choisir un décor pour le duel, maintenez le bouton **B** enfoncé et appuyez sur les touches **droite/gauche** du **Pavé-D**.
3. Appuyez sur le bouton **START** pour choisir un personnage et commencer le duel. Votre adversaire est sélectionné aléatoirement.



Handicap Meter = Indicateur de handicap

Background = Décor

Pour commencer un duel à 2 joueurs:

1. Choisissez l'option DUEL sur l'écran de configuration du jeu (Game Setup). L'écran de sélection du duel (Duel Selection) sera affiché.
2. La fenêtre de sélection du joueur 1 (Character Selection) apparaît sur l'écran. Le joueur 2 doit ensuite appuyer sur le bouton **START** pour activer la deuxième fenêtre de sélection.
 - Pour quitter l'écran de sélection du duel et revenir à l'écran de configuration, appuyez sur le bouton **A**. (Les deux joueurs peuvent appuyer sur le bouton **A**.)
 - Pour choisir un décor pour le duel, maintenez le bouton **B** enfoncé et appuyez sur les touches **droite/gauche** du **Pavé-D**.
3. Les deux joueurs peuvent ensuite utiliser leur **Pavé-D** pour choisir leur personnage. Ils doivent ensuite appuyer sur le bouton **START** pour confirmer leur choix et commencer le duel.

Handicap DANS UN DUEL A 2 JOUEURS

Vous pouvez modifier l'équilibre des forces dans un duel à 2 joueurs en modifiant l'indicateur de handicap qui est affiché en bas de l'écran. Un point vert apparaîtra sur l'écran, au centre d'une ligne jaune. Déplacez ce point vers la droite ou la gauche pour augmenter ou diminuer la force de votre personnage ou de votre adversaire.

- Pour déplacer le point vert, maintenez le bouton **C** enfoncé et appuyez sur les touches **droite/gauche** du **Pavé-D**. Plus le point s'éloigne d'un personnage, plus celui-ci sera fort. A l'inverse, plus le point se rapproche de lui, plus il sera faible.

TOURNOIS (TOURNAMENTS)

En mode Tournoi, plusieurs joueurs (de 2 à 8) peuvent participer à un tournoi éliminatoire qui déterminera qui est le champion. Vous devez utiliser deux manettes de jeu et sélectionner au moins trois personnages avant de commencer un tournoi. Dans ce mode, tous les personnages sont contrôlés par les joueurs. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de personnages, et choisir plusieurs fois le même.

Pour choisir un personnage sur l'écran des tournois (Tournament Screen):

1. Appuyez sur n'importe quelle touche du **Pavé-D** pour placer la fenêtre de sélection sur le personnage de votre choix.
2. Appuyez sur le bouton **C** pour confirmer votre choix.
3. Lorsque chaque joueur a choisi le(s) personnage(s) qu'il incarnera (et si au moins trois personnages ont été sélectionnés), un des joueurs doit appuyer sur le bouton **START** pour que le tournoi commence.


Les tournois sont des combats éliminatoires. Les adversaires sont choisis aléatoirement. Les vainqueurs participent au tour suivant, et les vaincus sont éliminés. Le vainqueur du dernier combat est sacré champion du tournoi.

MEILLEURS SCORES (HIGH SCORES)

Si vous réalisez un des meilleurs scores, vous pourrez entrer un nom de trois caractères sur l'écran des meilleurs scores.

Pour entrer un nom:

1. Utilisez les touches **haut/bas** du **Pavé-D** pour faire défiler les caractères, et la touche **droite** du **Pavé-D** pour passer à l'espace suivant.
2. Appuyez sur le bouton **START** pour entrer le nom et revenir à l'écran de configuration du jeu (Game Setup).



TODAY'S BEST FIGHTERS HIGH SCORE FOR PLAYER 1		
1	90000	JON
2	80000	EVE
3	70000	TOD
4	60000	MIK
5	50000	LEO
6	4400	A

REMERCIEMENTS

Chef de projet: Paul Cuisset
Conception du jeu: Paul Cuisset
Programmeur principal: Thierry Gaerthner
Programmeurs: Patrick Bricaut, & Fabrice Rodet
Graphiste principal: Thierry Levastre
Graphistes: Valérie Amghar, Stéphane Aussel, Michèle Bacqué, Thierry Bansront, Grégory Béal, Eric Caron, Michael Douaud, Laurent Dréno, Hervé Gaerthner, Elie Jamaa, Frederic Michel, Christophe Moyne, Olivier Nicolas, Fabrice Tété, Cécile Thomas, Jean-Marc Timert, Paul Tumelaire, & Roman Vaidi.
Musique: Raphaël Gesqua
Producteur délégué: Don Traeger
Réalisateur: Jim Rushing
Producteur associé: Greg Suarez
Assistants de production: Jeff Brown, William Schmitt, & John Vilandrè
Directeur technique: John Brooks

Chef de produit: Al King
Conception de l'emballage: Dave Parmely, 13th Floor
Direction artistique pour l'emballage: Nancy Fong
Documentation: Valerie Hanscom
Documentation européenne: Neil Cook
Mise en page de la documentation: Chris Morgan / 3 Point Design
Responsable des tests: Al Roireau
Tests du produit: Jeff Brown, Curtis Cherington, Brian Enslow, Chip Probst, William Schmitt, Matt Vella, John Vilandrè, & Michael Yasko
Contrôle qualité: Dave "Kung Fu Grip" Schenone, Stewart "Grasshopper" Putney, Rob Solomon, & Dan Gosset
UK Contrôle qualité: Ashley Richardson
Remerciements spéciaux à: Shaquille O'Neal, Management Plus, Leonard Armato, Dany Boolauck, Anne-Marie Joassim, Dennis Tracey, Sarah Smith, & David Whittaker
Traduction française: Art Of Words France

© 1994 ELECTRONIC ARTS

contraire le logiciel et la documentation sont © 1994 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, copies, 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 fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur 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.

SEGA et MEGA DRIVE sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.

Licence Sega Enterprises, Ltd. pour les consoles Sega™ Mega Drive™.

Sega et Mega Drive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Logiciel © 1994 Delphine Software International. Tous droits réservés.

Manuel © 1994 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Delphine Software International et le logo correspondant sont des marques déposées de Delphine Software International.

Shaq et le logo Shaq sont des marques déposées de Mine O'Mine, Inc.

PEPSI et PEPSI-COLA sont des marques déposées de PepsiCo, Inc.

Electronic Arts

P.O. Box 835

Slough

UK

SL3 8XU

England

