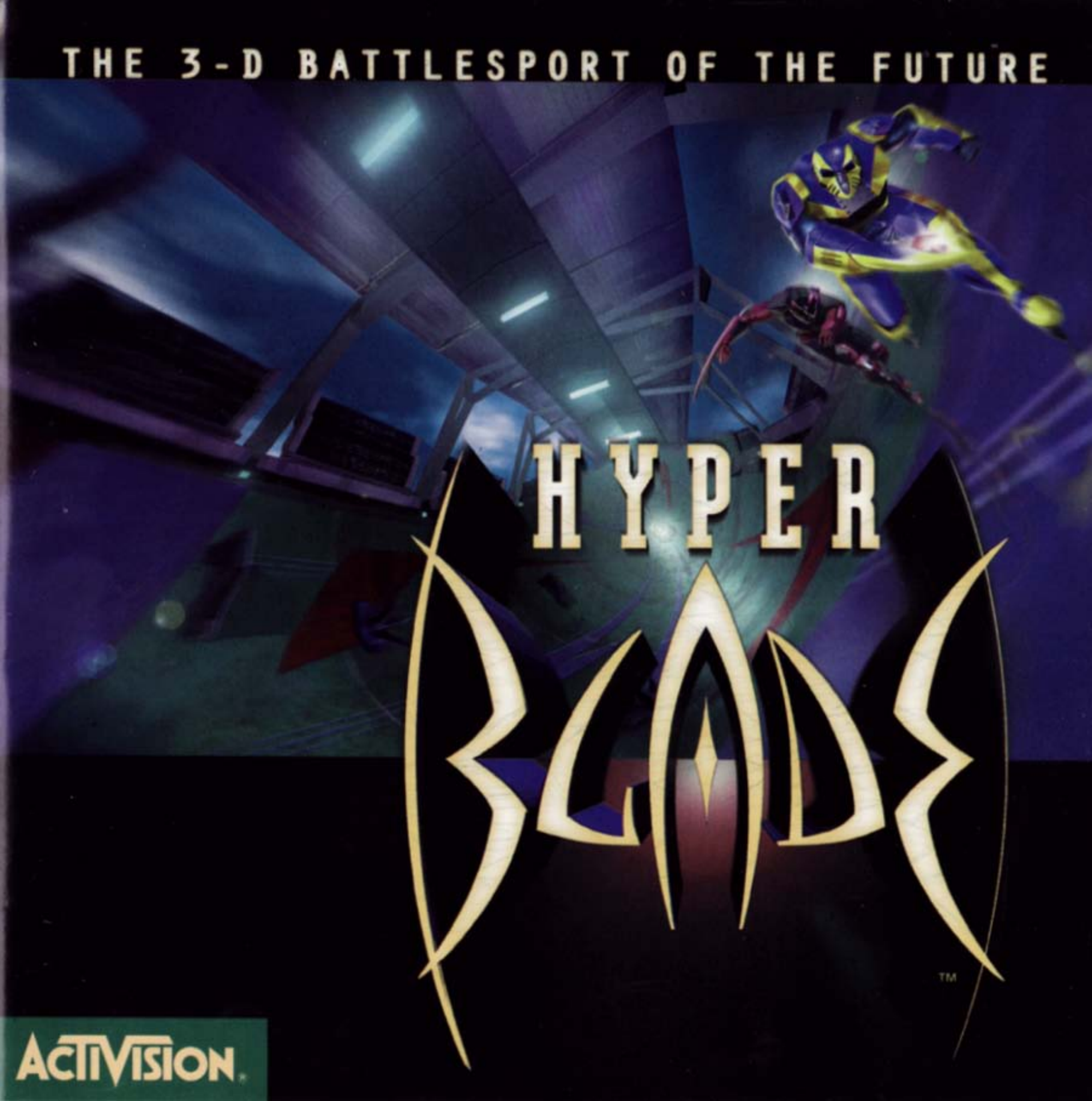
THE 3-D BATTLESPORT OF THE FUTURE



ACTIVISION.

APPLICABLE IN FRANCE ONLY

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 environment 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 un médecin.

Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

Configuration système minimale pour Windows® 95 2

Installation d'*HyperBlade pour Windows 95* 3

- Options de l'écran titre 4
- Manuel en ligne et aide technique 5
- Configuration Joueurs multiples 6
- Dépannage 10

Affichage des informations graphiques et textuelles 15

Disposition du clavier 16

Objets du terrain 18

Conseils importants 20

Support client 21

Garantie Activision limitée à 90 jours 23

Le vieux Manuel

CONFIGURATION SYSTÈME MINIMALE POUR WINDOWS® 95

- Système informatique 100% compatible Windows 95 (incluant des gestionnaires de CD-ROM 32 bits compatibles Windows 95, une carte vidéo, une carte son et des périphériques d'entrée)
- Processeur Pentium® 90 MHz
- 16 Mo de mémoire vive
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (vitesse de transfert continue de 300 Ko/seconde)
- 80 Mo d'espace disque non condensé
- Graphiques SVGA 256 couleurs (640 x 480)
- Bus local VESA ou carte vidéo PCI avec 1 Mo de mémoire vive
- Système d'exploitation Microsoft Windows 95
- Souris 100% compatible Windows 95
- Carte son 100% compatible Sound Blaster 16

Remarque importante : *pour exécuter la version Windows 95, votre système doit être équipé des tous derniers gestionnaires Windows 95 reconnaissant pleinement DirectX de Microsoft.*

DIRECT 3D DE WINDOWS 95 (EN OPTION) :

si votre carte vidéo reconnaît pleinement Direct 3D de Microsoft, ce jeu peut utiliser les fonctions améliorées de votre carte 3D. Certaines cartes demandent un processeur plus rapide qu'un Pentium 90.

POUR JOUER SUR UN RESEAU LOCAL WINDOWS 95, VOUS DEVEZ EGALEMENT POSSEDER UNE OU PLUSIEURS DES CARACTERISTIQUES SUIVANTES :

- réseau 100% compatible Windows 95
- réseau IPX
- réseau TCP/IP (remarque : jeu par Internet et modem non reconnu)

Remarque importante : *pour utiliser Direct 3D de Windows 95 et/ou le jeu sur réseau local, vous devez procéder à une installation moyenne ou totale.*

Le Vieux Manuel

INSTALLATION D'HYPERBLADE POUR WINDOWS 95

1. Avant d'installer le jeu, fermez toutes les autres applications. Assurez-vous également que **Mémoire virtuelle** (située dans **Propriétés Système** sous **Performances**) n'est pas désactivée.
2. Insérez le disque **HyperBlade** dans votre lecteur de CD-ROM et patientez quelques instants jusqu'à ce que l'écran titre d'HyperBlade apparaisse. S'il ne s'affiche pas, veuillez contrôler « Autoplay » dans la section « Trouble-shouting » du fichier d'aide en ligne (voir page 5).
3. Cliquez sur le bouton **Install** pour débuter le processus d'installation et suivez les instructions à l'écran.

   Remarque : le jeu s'exécutera plus rapidement et plus facilement avec les installations plus importantes. *HyperBlade* peut accéder aux graphiques et au son plus rapidement à partir de votre disque dur qu'à partir de votre CD. Par conséquent, plus vous avez de fichiers Hyperblade installés sur votre disque dur, plus le jeu s'exécute rapidement.
4. Une fois Hyperblade installé, votre ordinateur installe les gestionnaires DirectX 2 de Microsoft si vous ne les possédez pas déjà. Après l'installation de DirectX 2, redémarrez votre ordinateur afin que les nouveaux gestionnaires entrent en fonction. Pour plus d'informations sur DirectX 2, veuillez vous reporter au fichier d'aide technique en ligne.

Le vieux Manuel

5. Vous pouvez maintenant exécuter *HyperBlade pour Windows 95* en choisissant **Démarrer/Programmes/HyperBlade/HyperBlade** dans le menu **Démarrer** ou en cliquant sur Play dans l'écran titre d'HyperBlade.

OPTIONS DE L'ÉCRAN TITRE

Install (installation) — installe le jeu.

Play (jouer) — si le jeu a déjà été installé sur votre système, cliquez sur ce bouton pour exécuter *HyperBlade.*

Game Preview (aperçu) — vous donne un aperçu de certains jeux excitants d'Activision.

Exit (quitter) — ferme l'écran titre et quitte HyperBlade.

More (suite) — cliquez sur ce bouton pour accéder aux boutons suivants :

Electronic Registration (enregistrement électronique) — vous permet d'enregistrer votre copie d'HyperBlade de façon électronique.

Game Preview (aperçu) — vous donne un aperçu de certains jeux excitants d'Activision.

Uninstall (désinstaller) — supprime de votre ordinateur tous les fichiers HyperBlade installés pour Windows 95.

Le Vieux Manuel

Help (aide) — affiche les informations techniques et les renseignements sur le jeu les plus récents ne se trouvant pas dans ce guide d'installation.

About Activision (à propos d'Activision) — vous fournit des renseignements sur la façon de contacter Activision.

Previous (précédent) — vous ramène à l'écran précédent.

Exit (quitter) — ferme l'écran More et quitte *HyperBlade*.

MANUEL EN LIGNE ET AIDE TECHNIQUE

Nous avons fourni un manuel en ligne contenant des détails sur l'historique du jeu et la façon de jouer ainsi que des informations techniques pour vous aider en cas de problème. Il existe trois manières d'accéder au fichier d'aide :

- cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du **CD Hyperblade** et sélectionnez **Help**.
- dans l'écran titre, cliquez sur **More** puis sur **Help**.
- après l'installation, dans le menu Start, sélectionnez **Programs/HyperBlade/HyperBlade Help**.

Le vieux Manuel

CONFIGURATION POUR JOUEURS MULTIPLES

La version Windows 95 d'*HyperBlade* reconnaît jusqu'à quatre joueurs dans une partie se déroulant sur le réseau local. *HyperBlade* ne reconnaît pas les jeux par modem ou Internet.

Remarque : pour une partie à joueurs multiples, vous devez sélectionner l'option Medium Install ou Best Performance lorsque vous installez *HyperBlade* sur votre ordinateur.

Vous devez connaître la configuration réseau de votre ordinateur et savoir quels protocoles réseau sont installés sur ce dernier avant de démarrer une partie à joueurs multiples. Pour vérifier votre configuration, cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches Windows 95 puis cliquez sur **Paramètres/Panneau de configuration** et ouvrez **Réseau**. Le protocole compatible IPX/SPX et/ou les sélections TCP/IP doivent être installés dans votre configuration réseau pour permettre une partie *HyperBlade* à joueurs multiples. Dans une partie avec joueurs multiples, tous les ordinateurs doivent avoir le même protocole installé dans leur configuration réseau ; tous les joueurs doivent savoir quel protocole sélectionner lors d'une partie à joueurs multiples.

Le **CD-ROM Hyperblade** doit être inséré dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur du joueur hôte. L'hôte d'un jeu sélectionne les options de jeu telles que la durée de la partie, les équipes en

Le Vieux Manuel

compétition, l'aire de jeu et l'attaquant à contrôler. Les joueurs invités peuvent sélectionner tout jeu sur réseau et choisir tout joueur disponible pour le contrôler.

HyperBlade reconnaît deux, trois ou quatre joueurs réseau dans une partie à joueurs multiples. Si aucun des attaquants n'est sélectionné lorsque la partie débute, ces derniers seront automatiquement contrôlés par l'ordinateur. Les gardiens de but restent sous le contrôle de l'ordinateur comme dans les parties à un seul joueur.

COMMENT ETRE L'HOTE D'UNE PARTIE

Pour être l'hôte d'une partie à joueurs multiples, insérez le **CD-ROM HyperBlade** dans votre ordinateur et cliquez sur **Play (jouer)**. Dans le **LOBBY (entrée)**, vous pouvez, si vous le souhaitez, cliquer sur **OPTIONS** pour sélectionner la durée. Cliquez sur le tunnel **PLAYERS ONLY (joueurs uniquement)** pour pénétrer dans les vestiaires. Cliquez sur l'option **MULTI PLAYER (joueurs multiples)** dans l'Holoviewer.

Une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de sélectionner plusieurs options. Sélectionnez le type de connexion dans les options **NETWORK TYPE : Winsock TCP/IP Protocol for DirectPlay** ou **Winsock IPX Protocol for DirectPlay**.

Sélectionnez **Host (hôte)**. Une boîte de dialogue s'affiche permettant à l'hôte de définir les options de jeu telles que les équipes en

Le Vieux Manuel

compétition et le terrain de jeu. Sélectionnez **HOME TEAM (équipe locale)**, **VISITING TEAM (visiteurs)** et **Arena (terrain de jeu)** puis choisissez un emplacement de joueur et tapez votre nom. Cliquez sur **Ready (prêt)**. Un nom de partie s'affiche alors sur les ordinateurs à distance dans la liste **Open Games (parties ouvertes)**.

La boîte de dialogue affiche des messages d'instructions, indiquant aux joueurs les étapes à suivre. En dessous de la boîte de dialogue, se trouve un champ de message vide. Pour envoyer des messages aux autres joueurs, positionnez le curseur de votre souris au-dessus du champ de message et cliquez sur la souris pour faire apparaître un curseur de texte. Tapez alors votre message et appuyez sur **Entrée**. Vos messages sont diffusés à tous les joueurs qui ont rejoint la partie.

Cette partie commence lorsque l'hôte clique sur le bouton **Start**.

COMMENT REJOINDRE UNE PARTIE

Pour rejoindre une partie à joueurs multiples, démarrez *HyperBlade* en cliquant sur **Play (jouer)** dans l'écran titre HyperBlade. Cliquez sur le tunnel **PLAYERS ONLY (joueurs uniquement)** pour pénétrer dans les vestiaires. Cliquez sur l'option **MULTI PLAYER (joueurs multiples)** dans l'Holoviewer.

Une boîte de dialogue s'affiche vous permettant de sélectionner plusieurs options. Sélectionnez le type de connexion dans les options

Le Vieux Manuel

NETWORK TYPE : Winsock TCP/IP Protocol for DirectPlay ou **Winsock IPX Protocol for DirectPlay**.

Pour rafraîchir la liste des parties ouvertes, cliquez sur le bouton **Update list of available games (mise à jour des parties disponibles)**.

Cliquez sur la partie que vous voulez rejoindre dans la liste **Open Games (parties ouvertes)** puis sur **Join (rejoindre)**. Une boîte de dialogue apparaît, affichant les options de jeu telles que les équipes en compétition et le terrain de jeu. Choisissez un emplacement de joueur, tapez votre nom puis cliquez sur le bouton **Ready (prêt)**.

La boîte de dialogue affiche des messages d'instructions, indiquant aux joueurs les étapes à suivre. En dessous de celle-ci, se trouve un champ de message vide. Pour envoyer des messages aux autres joueurs, positionnez le curseur de votre souris au-dessus du champ de message et cliquez sur la souris pour faire apparaître un curseur de texte. Tapez alors votre message puis appuyez sur **Entrée**. Vos messages sont diffusés à tous les joueurs qui ont rejoint la partie.

La partie débute lorsque l'hôte clique sur le bouton **Start**.

Le Vieux Manuel

DÉPANNAGE

DIRECTX 2

Une fois HyperBlade configuré, la disquette d'installation DirectX 2 de Microsoft met automatiquement à jour et installe tous les fichiers DirectX 2 nécessaires. Si DirectX 2 de Microsoft est déjà installé sur votre ordinateur, la disquette d'installation le détecte et ne remplace aucun fichier. Vous n'avez pas besoin de redémarrer votre ordinateur après l'installation pour exécuter *HyperBlade*. Veuillez vous reporter au fichier d'aide en ligne pour plus d'informations sur DirectX 2 de Microsoft.

DIRECT 3D

HyperBlade reconnaît l'accélération graphique en 3D lorsque vous utilisez Direct 3D, un sous-ensemble de DirectX 2 de Microsoft installé avec le jeu. Toutes les caractéristiques en 3D disponibles de votre carte graphique accélératrice apparaissent alors dans le jeu. Certaines cartes vidéo 3D plus anciennes n'offrent qu'une reconnaissance limitée (dessin plus rapide des polygones mais aucune reconnaissance pour le remplissage d'objets avec texture). La plupart des cartes graphiques accélératrices 3D permettent d'afficher des joueurs à la texture complète, les objets du jeu ainsi que la surface du terrain. Vous devez être équipé d'une carte graphique accélératrice reconnaissant Direct 3D afin d'obtenir cet affichage amélioré.

Le Vieux Manuel

Certaines de ces cartes demandent un processeur plus rapide qu'un Pentium 90.

Pour des performances optimales lors de l'utilisation de votre carte accélératrice graphique 3D, nous vous conseillons d'utiliser les gestionnaires les plus récents disponibles pour votre carte 3D. Pour obtenir les gestionnaires, visitez le(s) site(s) web du fabriquant de votre carte 3D spécifique ou celui d'Activision pour plus d'informations.

Pour plus d'informations sur les options Direct 3D d'*HyperBlade*, veuillez vous reporter à la section Direct 3D du fichier d'aide en ligne.

Pour jouer sous un mode Direct 3D, vous devez installer *HyperBlade* en utilisant les options Medium Install ou Best Performance.

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches de Windows 95, pointez sur **Programmes** puis sur le dossier **Programmes/HyperBlade**. Dans le dossier **HyperBlade**, sélectionnez **HyperBlade**.
2. Lorsque vous cliquez sur **Play**, une boîte de dialogue s'affiche vous demandant si vous voulez jouer en utilisant un mode Direct 3D ou la résolution standard Windows 95. Sélectionnez le mode **Direct 3D** et cliquez sur **OK**.

Certaines cartes 3-D reconnaissent le filtrage de texture bilinéaire, qui atténue ou accentue la texture. Si votre carte 3D possède cette option, vous pouvez appuyer sur **F7** pour l'activer ou la désactiver. De même,

Le Vieux Manuel

lors de la partie, vous pouvez activer ou désactiver diverses textures du terrain en appuyant sur **F8**. Lorsque vous désactivez l'une ou l'autre des options ou bien les deux, les performances peuvent se trouver améliorées si vous utilisez certaines cartes graphiques accélératrices 3D.

LECTEURS DE CD-ROM

Il vous sera peut-être difficile d'exécuter *HyperBlade* avec certains lecteurs de CD-ROM Matsushita datant de 1993 ou plus. Ces lecteurs de CD-ROM ont des difficultés à lire des CD d'une durée excédant 63 minutes et *HyperBlade* utilise un CD complet. Ces lecteurs ont été commercialisés sous les noms de Panasonic, JVC, Reveal, Creative Labs et Plextor. Le jeu peut se trouver occasionnellement ralenti et le lecteur de CD-ROM est sollicité de façon constante. Nous vous conseillons vivement d'utiliser un CD-ROM plus récent et mis à jour afin d'éviter des problèmes avec d'autres programmes à l'avenir.

PROBLEME	SOLUTION
Blocages du jeu	• Assurez-vous que votre ordinateur dispose d'au moins 16 Mo de mémoire vive.. • Assurez-vous que vous utilisez Windows 95 avec les gestionnaires 32 bits les plus récents pour tous vos périphériques. • Assurez-vous que vous avez au moins 40 Mo d'espace disque non condensé disponible pour un

Le Vieux Manuel

PROBLEM	SOLUTION
	fichier disque utilisé pour la mémoire virtuelle.
Aucun son, son partiel, aucune voix ou pas d'effet sonore	• Assurez-vous que votre ordinateur est équipé d'une carte son 16 bits (Sound Blaster 16) 100% compatible Windows. • Assurez-vous que vous utilisez les gestionnaires de son 32 bits Windows 95 les plus récents.
Aucun son, son partiel, aucune voix ou pas d'effet sonore(continue)	• Assurez-vous que vos haut-parleurs sont correctement branchés et activés, et que le niveau sonore est suffisant. • Assurez-vous que votre carte son est correctement installée ainsi que les gestionnaires audio adéquats. Vérifiez l'installation de votre carte son et ses paramètres de configuration dans Windows 95 pour vous assurer que tout fonctionne correctement. Reportez-vous au manuel de votre carte et à celui de Windows 95 pour plus d'informations.
Jeu trop lent	• Assurez-vous que vous exécutez HyperBlade sur un Pentium 90 ou un système plus puissant. Un Pentium 75 ou un système moins puissant auront généralement une vitesse insuffisante.

Le Vieux Manuel

PROBLEME	SOLUTION
	• Assurez-vous que vous n'avez pas d'autres applications en cours d'exécution. • Assurez-vous que vous exécutez le jeu sous un mode 256 couleurs.

Le Vieux Manuel

AFFICHAGE DES INFORMATIONS VISUELLES ET TEXTUELLES

Shot Power Meter (indicateur de puissance de tir)—indique la vitesse pouvant être atteinte par le palet lorsqu'il est lancé.

Indicateur de temps

Speedburst Indicator (indicateur de vitesse)



Shot Cam (caméra de tir)—s'affiche lorsque vous avez le palet et que vous appuyez sur la barre d'espacement.
Rear-View Cam (vue arrière)—apparaît lorsqu'un adversaire se trouve derrière vous.

Roster (tableau)—répertorie les joueurs :
en jaune = vous,en rouge = autres joueurs sur le terrain,en vert = joueurs sur le banc de touche.

Radar—indique l'endroit où se trouvent le palet (en jaune) et les joueurs (de votre équipe = en bleu ; adversaires = en rouge clair et rouge foncé).

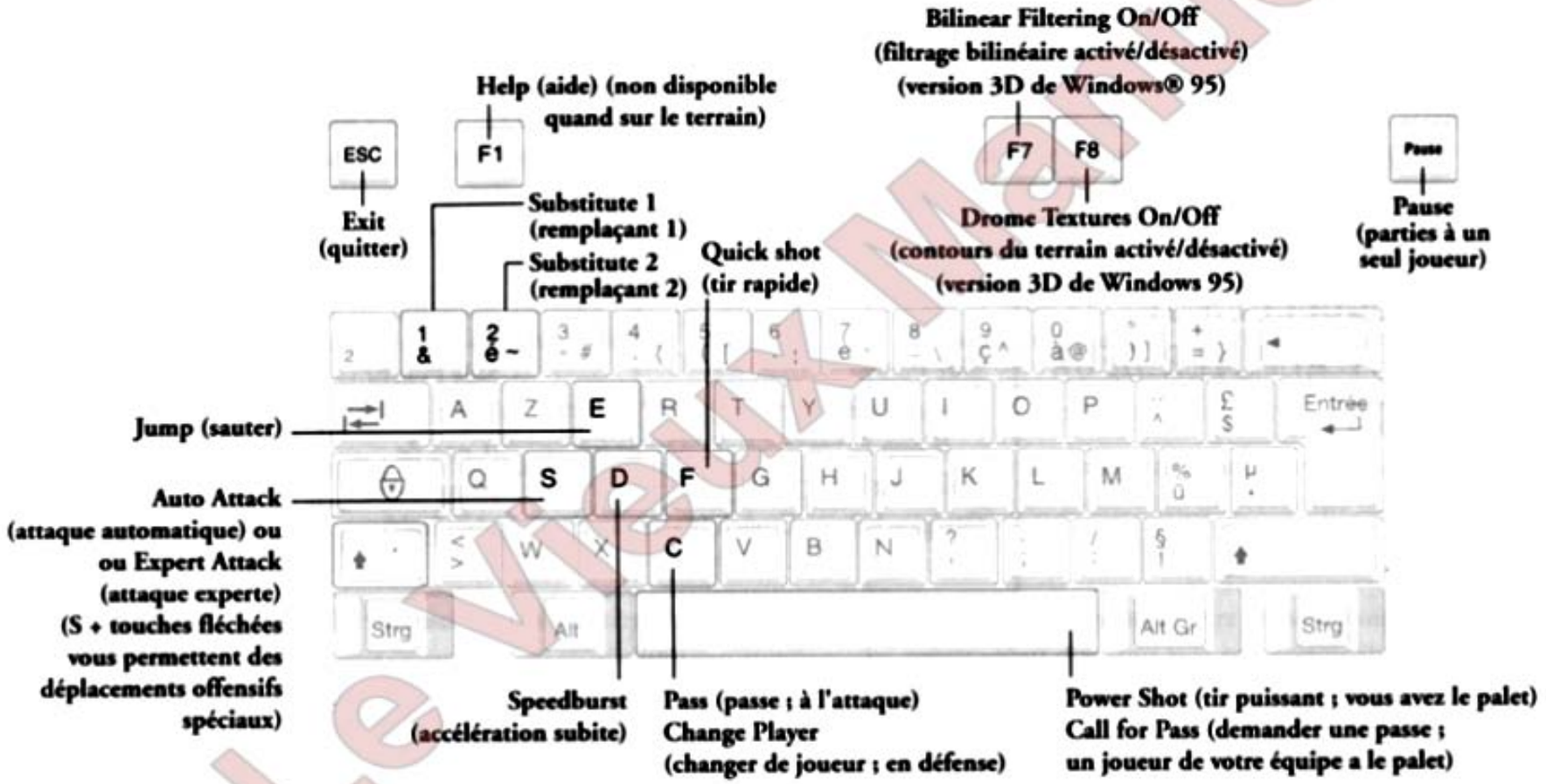
- **Rok Finder (dénicheur de palet)**—une ligne blanche montre la voie à suivre pour atteindre le palet
- **Goal Finder (dénicheur de but)**—un pointeur s'affiche à l'extérieur du radar lorsque vous avez le palet.

Health Bar (indicateur de santé)—le niveau de santé du joueur que vous contrôlez est indiqué en jaune ; le niveau de santé des autres joueurs s'affiche en rouge.

Team score (score de l'équipe)

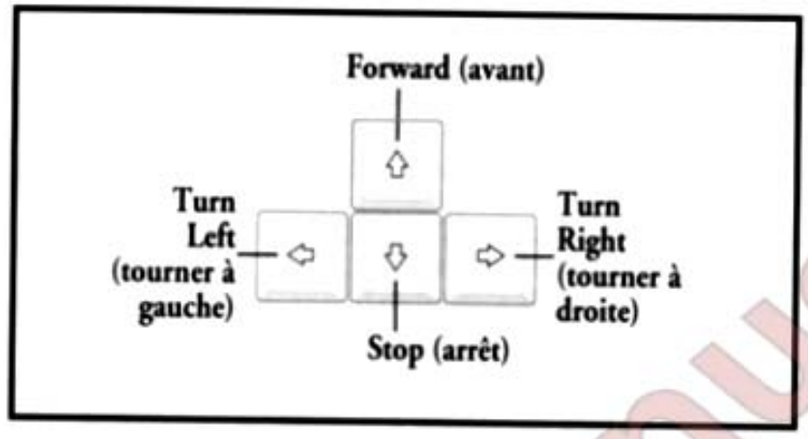
Le Vieux Manuel

DISPOSITION DU CLAVIER

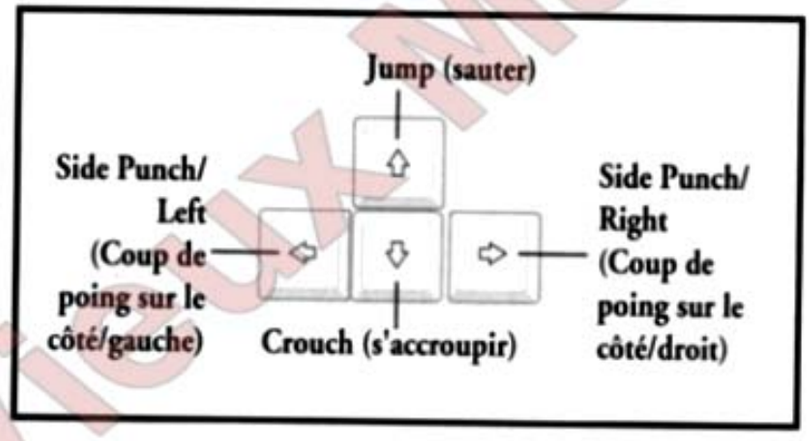


Le Vieux Manuel

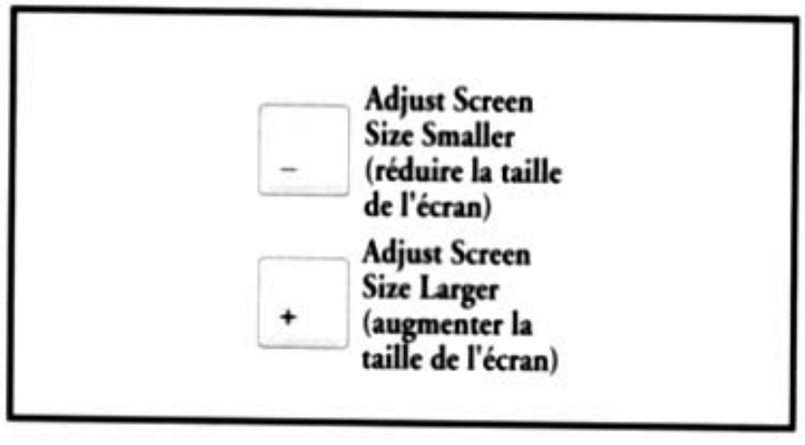
TOUCHES SUR LESQUELLES IL FAUT APPUYER UNE FOIS



TOUCHES SUR LESQUELLES IL FAUT APPUYER DEUX FOIS



TOUCHES DU PAVE NUMERIQUE



Le vieux Manuel

OBJETS SUR LE TERRAIN

OBJET	DESCRIPTION	TUYAUX
	**Killball Charger (chargeur de palet tueur)**—si vous avez le palet, franchissez ce portail et faites du palet un projectile que vous pouvez utiliser pour blesser vos adversaires.	Le palet change de forme une fois qu'il est activé. Il vous suffit de le pointer vers un adversaire, de presser la touche **d'attaque** (S) et le palet tueur cherchera et détruira de façon automatique.
	**Turnstile (portique massacreur)**—objet tournoyant sur lui-même et doté de lames de rasoir effilées.	Patinez jusqu'à ce que vos bras tournoient et découpez en morceaux tous ceux qui vous suivent de trop près. Evitez simplement le portique du centre.
	**Multiplier (multiplicateur)**—franchissez ce dispositif avec le palet et multipliez votre prochain score par 2,3 ou 4.	Un multiplicateur tournoyant peut vous assommer mais ne vous causera pas de problèmes de santé.
	**Hurdle (obstacle)**—une barrière de béton conçue pour vous désorienter au maximum.	Attirez vos poursuivants vers l'obstacle mais assurez-vous que vous avez suffisamment de temps pour sauter ou vous en écarter.
	**Laser Hurdle (obstacle laser)**—un laser mortel qui vous frappe à la taille.	Evitez cet objet vicieux à tout prix sinon vous pourriez bien finir en chair à pâté.

Le vieux Manuel

OBJET	DESCRIPTION	TUYAUX
	**Randomizer (donneurs aléatoires de puissance)**— en franchissant ces drapeaux situés sur le bord du terrain, vous activez les accélérateurs de puissance aléatoires.	Les accélérateurs de puissance comprennent le ralentissement des adversaires, le rétablissement de la santé, les tirs longs, l'immunité et bien plus encore.
	**Ramp (rampe)**— un moyen facile pour se faire aéroporter rapidement.	Utilisez les rampes pour gagner du terrain et éviter les objets ainsi que vos adversaires.
	**Armory (arsenal)**— endroit où vous pouvez trouver des jouets de destruction et de défigurement. Patinez à travers les mines et les swarfs.	Agissez rapidement : premier arrivé, premier servi !
	**Mine**— engin explosif de proximité. Appuyez sur la touche d'attaque (S)pour en placer.	Placez ces dispositifs de façon stratégique comme cadeaux pour vos poursuivants ennemis... notamment devant votre but.
	**Swarf**— projectile anti-personnel modifié qui recherche votre cible ennemie la plus proche et la paralyse. Appuyez sur la touche d'attaque (S) pour en lancer.	Utilisez le swarf pour que les adversaires se dirigeant vers votre but perdent le contrôle du palet. Pointez-le simplement vers un adversaire.

Le Vieux Manuel

CONSEILS IMPORTANTS

- Le mode d'entraînement ou mode par défaut convient le mieux aux débutants.
- Changez de joueurs pour rester dans l'action.
- Attaquez vos adversaires souvent et dès le début. L'attaque et le marquage des points sont les deux composantes d'une stratégie de victoire équilibrée.
- Apprenez quelles attaques causent le plus de dommages. Apprenez également à utiliser le palet tueur, les mines et les swarfs contre vos adversaires.
- Nous conseillons aux débutants d'utiliser Auto Attack (attaque automatique) ou Quick Shot (tir rapide), et aux joueurs confirmés d'adopter le mode Expert Attack(attaque experte), qui permet de choisir le genre d'attaque.
- Lorsque vous avez le palet, n'approchez pas trop près du gardien de but : il pourrait bien vous tuer.
- Utilisez le multiplicateur pour marquer plusieurs points en un seul tir.
- Pour éviter d'être tué ou blessé, remplacez vos joueurs (en appuyant sur **1** ou **2**) lorsque leur santé est mauvaise.
- N'oubliez pas d'utiliser votre accélération subite mais faites-en un usage raisonnable.

Le Vieux Manuel

Support client

Avant de contacter le support client, veuillez consulter le fichier d'aide technique. Il répond à certaines des questions les plus fréquemment posées et peut fournir rapidement et facilement une solution à vos problèmes. Si après avoir consulté le fichier d'aide technique, vous rencontrez toujours des difficultés, vous pouvez nous contacter par le biais de tous les services répertoriés.

Afin que nous puissions vous aider de notre mieux, veuillez vous trouver devant votre ordinateur, en possession des informations suivantes :

1. titre complet du produit
2. message d'erreur exact apparaissant (s'il y en a) et brève description du problème
3. type et vitesse du processeur de votre ordinateur (ex. : Pentium 90)
4. fabrication et modèle de votre carte son et vidéo (ex. : vidéo Diamond Stealth 64, son Sound Blaster 16)

Services en ligne avec forums Activision, E-Mail et bibliothèque de fichiers

- **Microsoft Network :** dans une fenêtre MSN, faites défiler le menu **Edit,** sélectionnez **Go To** puis **Other Location...** A l'invite, tapez « Activision » et cliquez sur **OK.**
- **America Online:** utilisez le mot de passe « Activision » pour localiser le forum Activision forum.
- **CompuServe:** 76004,2122 ou [GO GAMBPUB]
- **Activision BBS:** (310) 479-1335 Jusqu'à 28 800 bauds ; paramètres : 8 bits, aucune parité, 1 bit d'arrêt (8, N, 1)

Le Vieux Manuel

Au Royaume-Uni

Pour un support technique :

Au Royaume-Uni, veuillez appeler le 0990 143 525.

Si vous avez des commentaires, des questions ou des suggestions à faire sur ce jeu ou tout autre produit d'Activision, vous pouvez nous contacter au Royaume-Uni au **+44 181 742 9400** entre 13h00 et 17h00 (heure locale) du lundi au vendredi, à l'exception des jours fériés.

Pour obtenir un support technique et un service client dans des zones non répertoriées, veuillez contacter votre distributeur local ou Activision par le biais des services en ligne. (Veuillez noter que le support en ligne est uniquement disponible en anglais.)

Activision est une marque déposée et HyperBlade est une marque d'Activision. Inc. © 1996 Activision, Inc. Wizbang! est une marque déposée de Wizbang! Software Productions, Inc. Tous droits réservés. Les autres noms de marque ou marques sont la propriété de leurs possesseurs respectifs.

Le vieux Manuel

Garantie ACTIVISION limitée à 90 jours

Activision garantit à l'acheteur d'origine de ce logiciel informatique que le support sur lequel ce programme est enregistré est exempt de tout défaut de fabrication et de tout vice affectant les matériaux utilisés, pendant la période de 90 jours suivant l'achat. Si le support d'enregistrement se révèle défectueux pendant cette période, ACTIVISION s'engage à remplacer gratuitement tout produit dès réception à l'usine de fabrication, frais de port payés, sur présentation du justificatif d'achat, à condition que le programme soit toujours produit par ACTIVISION. Au cas où ce programme ne serait plus disponible, ACTIVISION se réserve le droit de le remplacer par un produit similaire d'une valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION et ne s'applique pas en cas d'usure normale. Cette garantie est nulle et non applicable lorsque le défaut résulte d'un mauvais usage ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites applicables à ce produit sont limitées à 90 jours, comme mentionné précédemment.

EXCEPTE LES CAS MENTIONNES PRECEDEMMENT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPRESSES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE LOYALE ET MARCHANDE OU D'ADAPTATION A UN OBJECTIF PARTICULIER, ET AUCUNE RECLAMATION DE QUELQUE TYPE QUE CE SOIT NE PEUT LIER OU OBLIGER ACTIVISION. EN AUCUN CAS, ACTIVISION NE POURRA ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU CONSECUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS LES DOMMAGES A LA PROPRIETE, ET DANS LES LIMITES AUTORISEES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A EU CONNAISSANCE DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. CERTAINS ETATS INTERDISENT LES LIMITATIONS QUANT A LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSECUTIFS, SI BIEN QUE LES LIMITATIONS MENTIONNEES CI-DESSUS ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITE PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES ; VOUS POUVEZ EGALEMENT AVOIR D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UN ETAT A L'AUTRE.

Lorsque vous retournez un produit afin qu'il soit remplacé, veuillez n'envoyer que les disques d'origine dans un emballage protecteur, sans oublier d'inclure :

1. une photocopie de votre justificatif d'achat daté
2. vos nom et adresse, dactylographiés ou clairement écrits
3. une note brève décrivant le défaut, le(s) problème(s) que vous avez rencontré(s) et le système sur lequel vous exécutez le produit
4. Si vous retournez le produit après la période de garantie de 90 jours mais dans l'année suivant la date d'achat, veuillez inclure un chèque ou un virement de $10 U.S. (AUD $17 pour l'Australie, ou £10.00 pour l'Europe) pour chaque CD ou disquette remplacé(e).

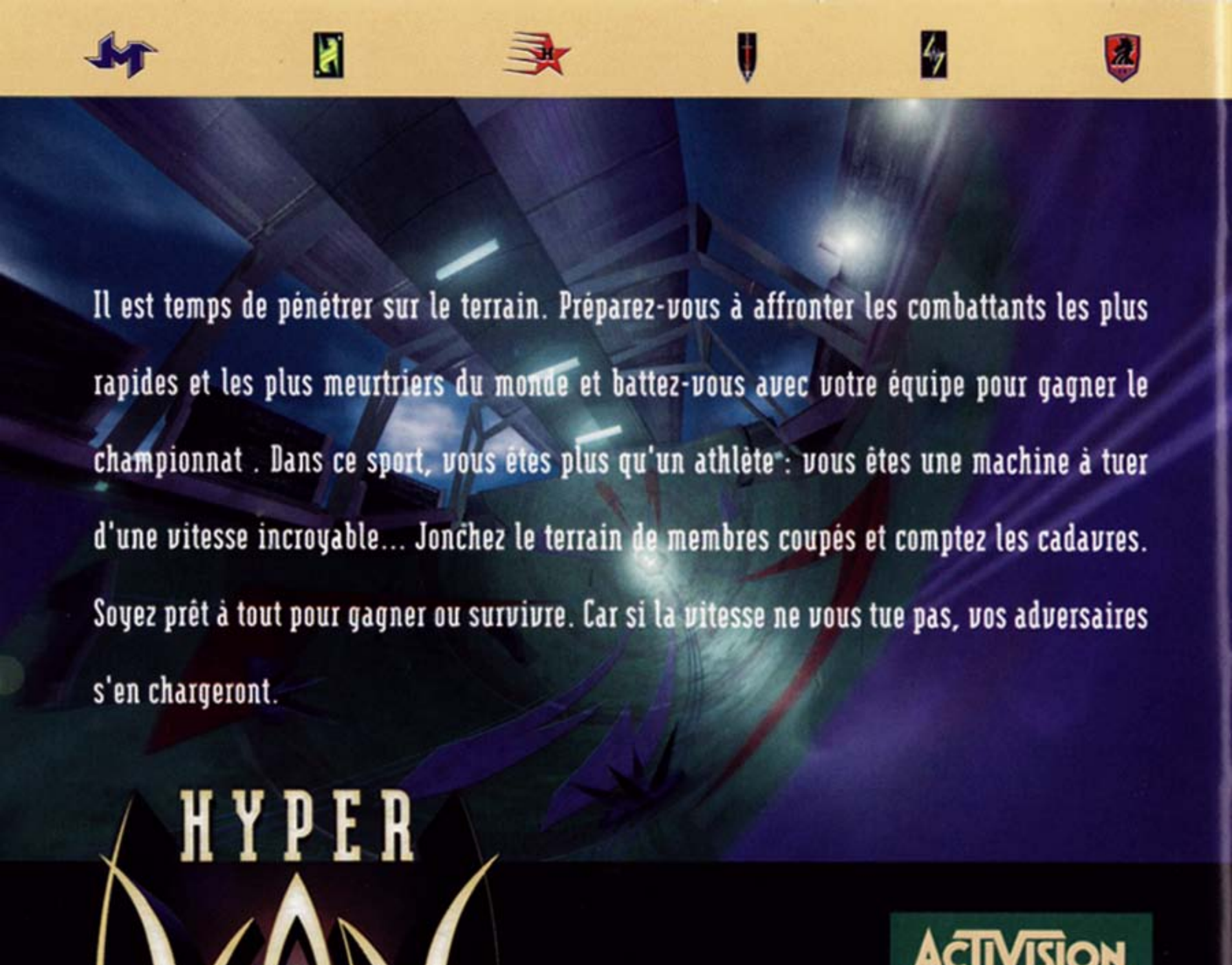
En Europe, envoyer à :
WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION
Long Island House, 3A
1/4 Warple Way
London, W3 0RQ,
United Kingdom
Remplacement de disques : 0181 742 9400

Remarque : nous vous conseillons d'envoyer un courrier recommandé.

COPYRIGHT:

Le logiciel ci-joint fait l'objet d'un copyright et tous les droits sont réservés par Activision, Inc. Il est publié exclusivement par Activision, Inc. Ce produit est destiné à être utilisé par l'acheteur d'origine uniquement et seulement sur le système informatique spécifié. Par conséquent, les utilisateurs légitimes de ce programme ne sont autorisés à faire lire ce programme par un ordinateur que dans le but de l'exécuter. La copie (excepté la copie de sauvegarde sur les systèmes qui en fournissent), la duplication, la vente ou toute autre distribution de ce produit est en contravention de la loi. Ce manuel et toute la documentation ci-incluse font l'objet d'un copyright et tous les droits sont réservés par Activision, Inc. Ces documents ne peuvent être, en tout ou partie, photocopiés, reproduits, traduits ou réduits sur quelque support que ce soit sans l'accord préalable et écrit d'Activision, Inc. En cas de violation délibérée de la loi américaine sur le copyright, les dommages-intérêts civils peuvent s'élever à $50 000 en plus des dommages actuels et les peines pénales peuvent aller jusqu'à un an d'emprisonnement et $10,000 d'amende. De plus, en cas de violation de la loi sur le copyright d'autres juridictions, vous pourriez avoir à payer des dommages-intérêts civils et, dans certaines circonstances, encourir des peines pénales. © 1996 Activision, Inc.

Le vieux manuel



Il est temps de pénétrer sur le terrain. Préparez-vous à affronter les combattants les plus rapides et les plus meurtriers du monde et battez-vous avec votre équipe pour gagner le championnat . Dans ce sport, vous êtes plus qu'un athlète : vous êtes une machine à tuer d'une vitesse incroyable... Jonchez le terrain de membres coupés et comptez les cadavres. Soyez prêt à tout pour gagner ou survivre. Car si la vitesse ne vous tue pas, vos adversaires s'en chargeront.

HYPER BLADE

TM

ACTIVISION

SOUNDTOX

WIZ BANG!

DÉVELOPPÉ PAR WIZBANG! SOFTWARE PRODUCTIONS EN COLLABORATION AVEC ACTIVISION

CDD-3111-221-FR