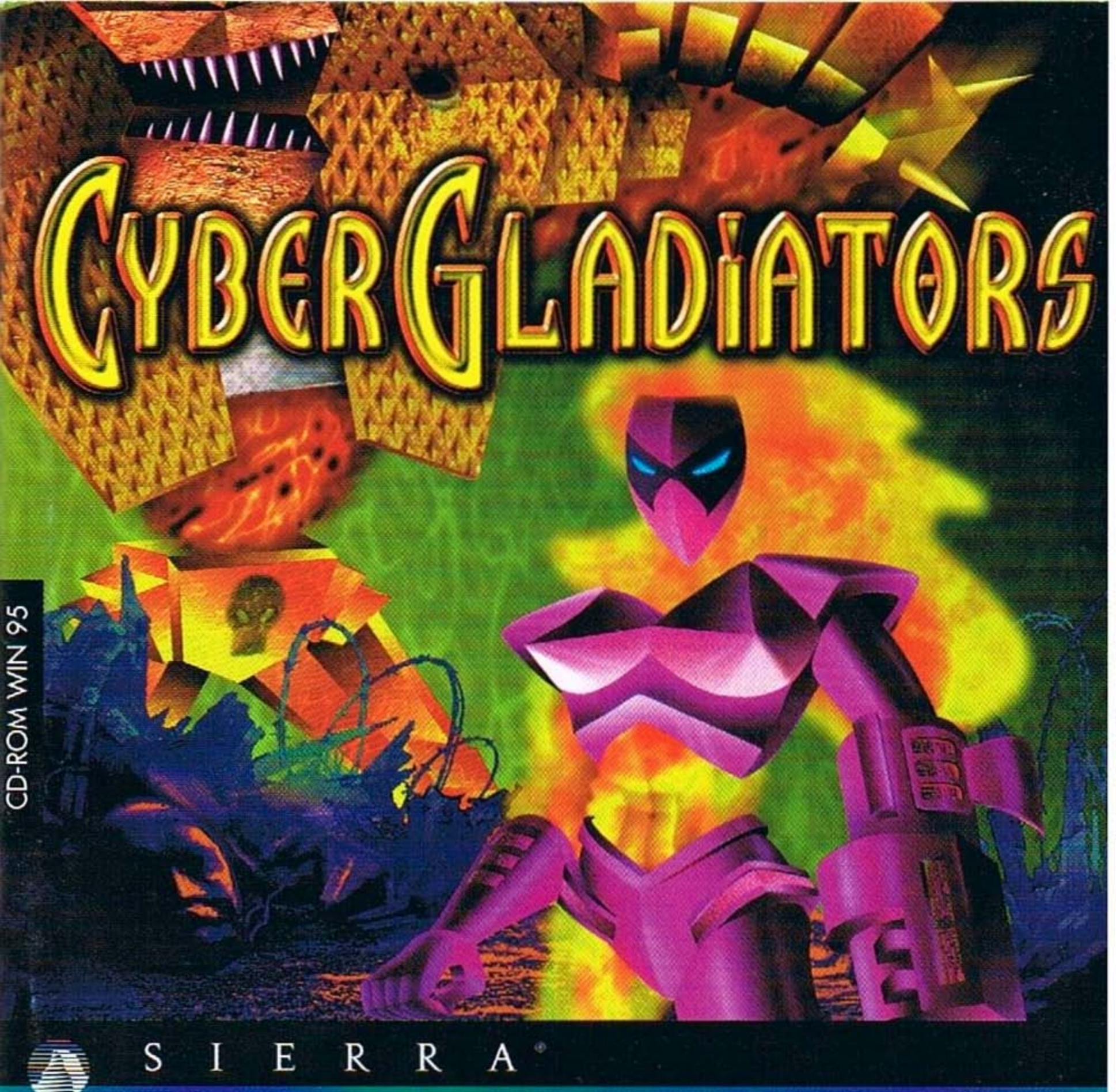

CyberGladiators
CD-ROM WIN 95
SIERRA

SOMMAIRE

Résurrection et châtiment ...2
Prise de contrôle.....4
Commandes de clavier 4
Commandes de gamepad ...5
Démarrer 7
Guerre : Mode Un Joueur ...8
Bataille : Mode Deux 10
Personnaliser les paramètres.....10
Options de jeu.....12
Règles du jeu.....13
Apprendre à combattre.....15
Actions principales.....16
Description des lutteurs de l'Alliance 18
Description des lutteurs Gy Djins 22

A PROPOS DE CE GUIDE

Ce manuel est un guide de référence où vous trouverez des informations utiles pour vous aider au cours de vos aventures dans CyberGladiators. Le manuel en ligne offre des renseignements plus détaillés auxquels vous pouvez accéder en double-cliquant sur le fichier CGHELP.HLP offert sur le CD-Rom de *CyberGladiators*.

INSTALLER LE JEU

- Démarrer Windows 95.
- Insérez le CD-Rom de CyberGladiators dans le lecteur de CD-Rom.
- Dès l'apparition de l'écran d'installation de CyberGladiators, suivez les instructions.

Le vieux Manuel

RESURRECTION ET CHATIMENT

La minuscule planète D.I. (Décharge Industrielle), ancienne base principale de l'équipe spéciale de l'Alliance Quaaflax, fut transformée en nécropole pendant une attaque terroriste organisée par les Gy Djins. Les corps des soldats ne furent jamais retrouvés, et D.I. devint une terre radioactive à l'abandon où étaient entassés les déchets militaires et industriels de la galaxie.

Mais un jour, une tempête cosmique s'abattit sur la planète D.I. qui à cette occasion se retrouva illuminée comme une supernova. La fusion des produits chimiques toxiques, du matériel militaire et des déchets radioactifs, créa une soupe primitive bouillonnante. De cet amalgame naquit une nouvelle espèce insolite : les CyberGladiators. Composés de matériel informatique et militaire, ces êtres doués de sensations étaient en fait des machines de combat en métal lourd capables de détruire tout l'univers. C'est donc avec soulagement que l'Alliance apprit que ces guerriers cybernétiques (qui ressemblaient étonnamment aux héros de l'Alliance assassinés par les Gy Djins), voulaient assumer le rôle de serviteurs et protecteurs. Etait-il possible que les âmes des victimes du conflit le plus effroyable aient ressuscité au travers des résidus actifs de la planète ?...

Pendant ce temps, dans un recoin éloigné de la galaxie, l'orage continuait sa progression en pulvérisant tout sur son passage. Traînant avec elle une partie des déchets cosmiques de la planète D.I., la

Le Vieux Manuel

tempête ne cessait de s'amplifier et finit par frapper DungeonStar. Cet endroit peu recommandable, abritait une gigantesque prison spatiale où étaient gardés les criminels les plus notoires de la galaxie. Parmi ses occupants se trouvait Master Pain, le dirigeant démoniaque des Gy Djins, bio-congelé à perpétuité dans le caveau le plus profond de DungeonStar. Durant cette tempête cataclysmique mêlant feu, acier et radiations cosmiques, on entendit les prisonniers hurler alors qu'ils se transformaient en Créatures que même DungeonStar aurait eu du mal à contenir. Ces CyberGladiators d'une cruauté excessive, émergèrent des décombres fumants avec une seule idée en tête : se venger des années passées derrière les barreaux.

Dirigés par l'impitoyable Master Pain, les évadés de DungeonStar ont lancé une attaque surprise contre une des galaxies. Mais à présent, ils doivent affronter les êtres cybernétiques familiers de la planète D.I. Le sergent Mayhem, expert en tactiques et dirigeant de la contre-attaque, s'est juré d'anéantir une fois pour toutes les Gy Djins, et pour cela est décidé à les suivre jusqu'en enfer.

Aussi, bienvenue en Enfer.

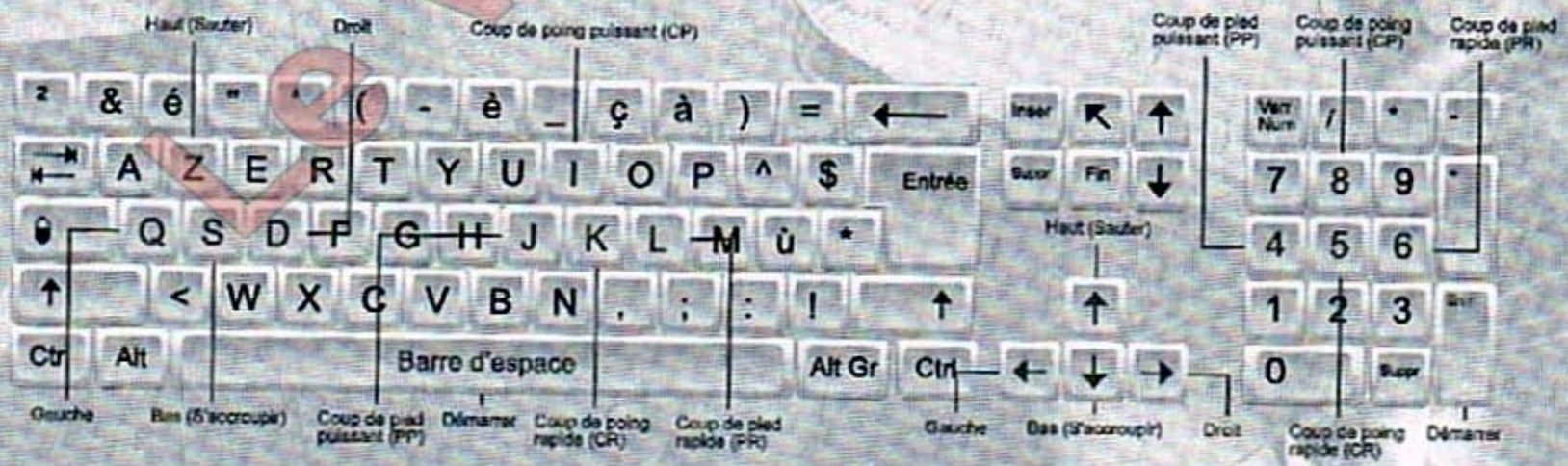
Le vieux Manuel

PRISE DE CONTROLE

Avant de combattre, il est conseillé de se familiariser avec les commandes du jeu. Voici les touches et les boutons à utiliser pour contrôler votre lutteur si vous avez un clavier, un gamepad, ou un joystick équipé de quatre boutons ou plus :

REMARQUE IMPORTANTE : l'utilisation de la touche [Entrée] et des touches fléchées pour sélectionner un lutteur vous assigne automatiquement au Joueur 2 (le lutteur placé à droite). Utilisez la barre d'espace et les touches Q, D, Z, et S pour prendre la place du Joueur 1 (le lutteur placé à gauche).

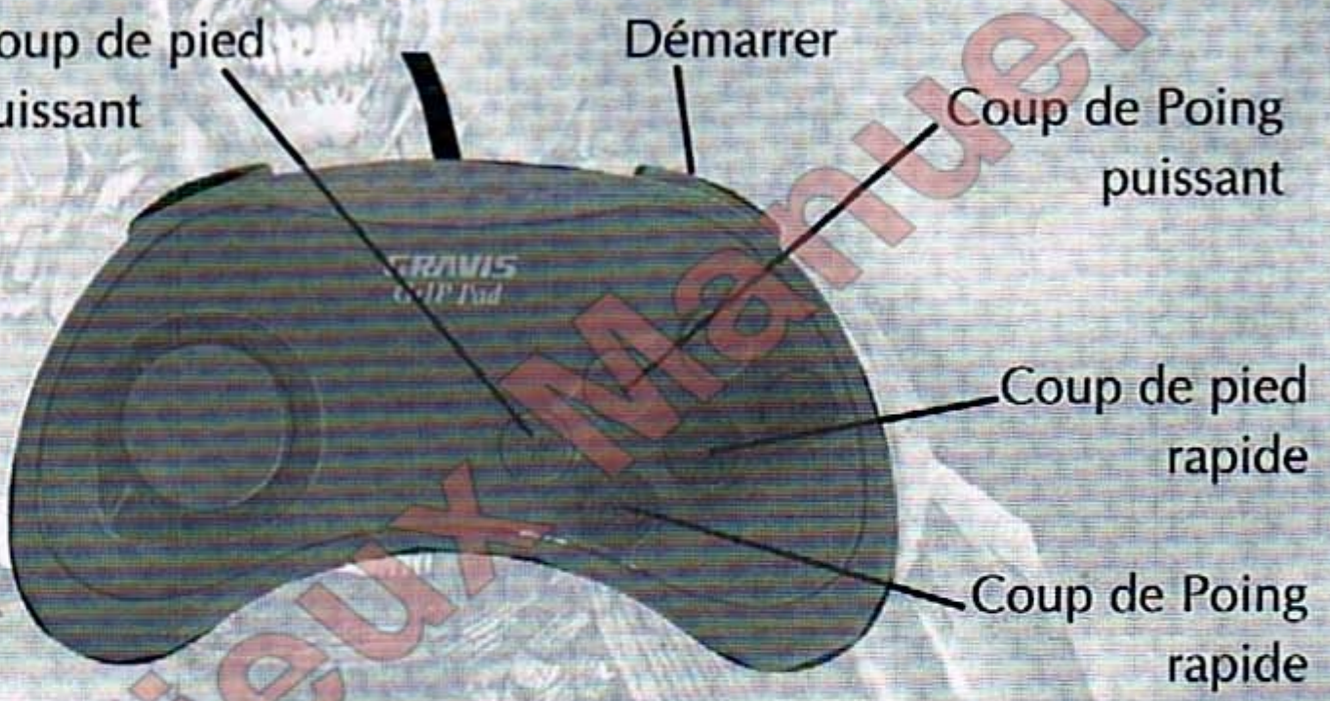
COMMANDES DE CLAVIER



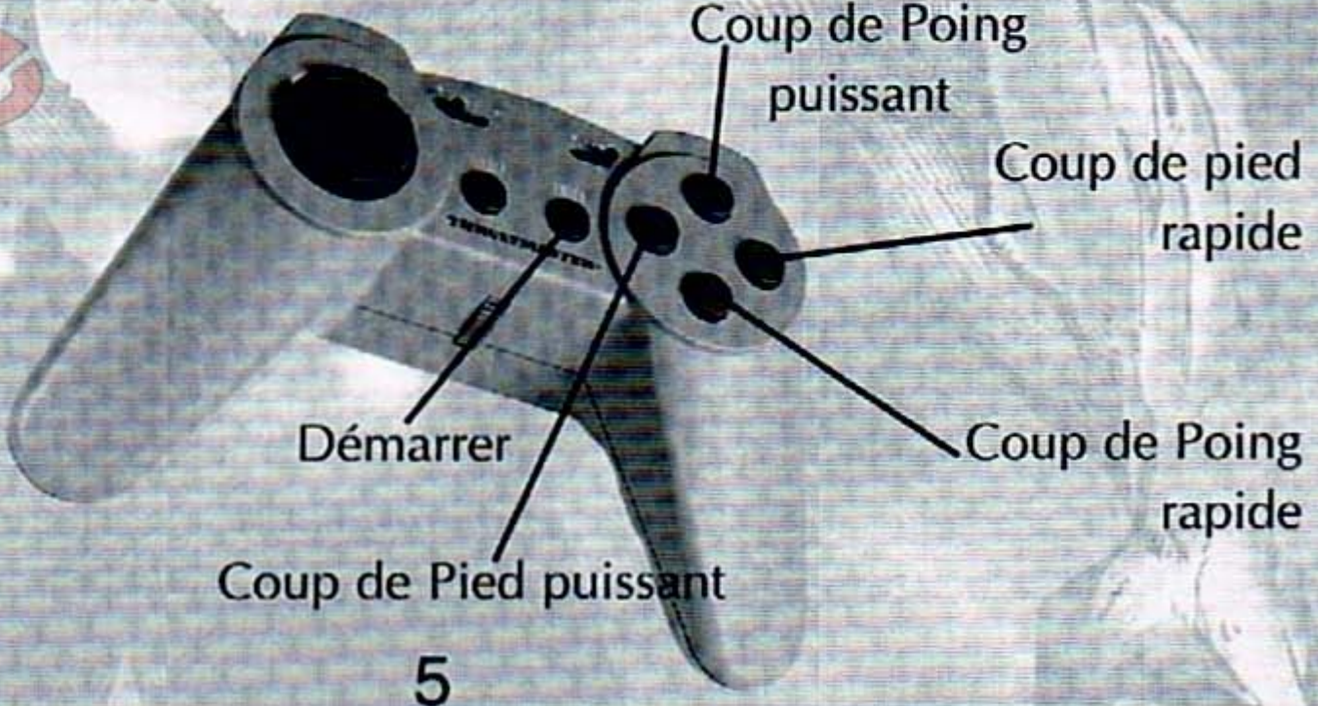
Le Vieux Manuel

COMMANDES DE GAMEPAD

GRAVIS™ GRIP™:

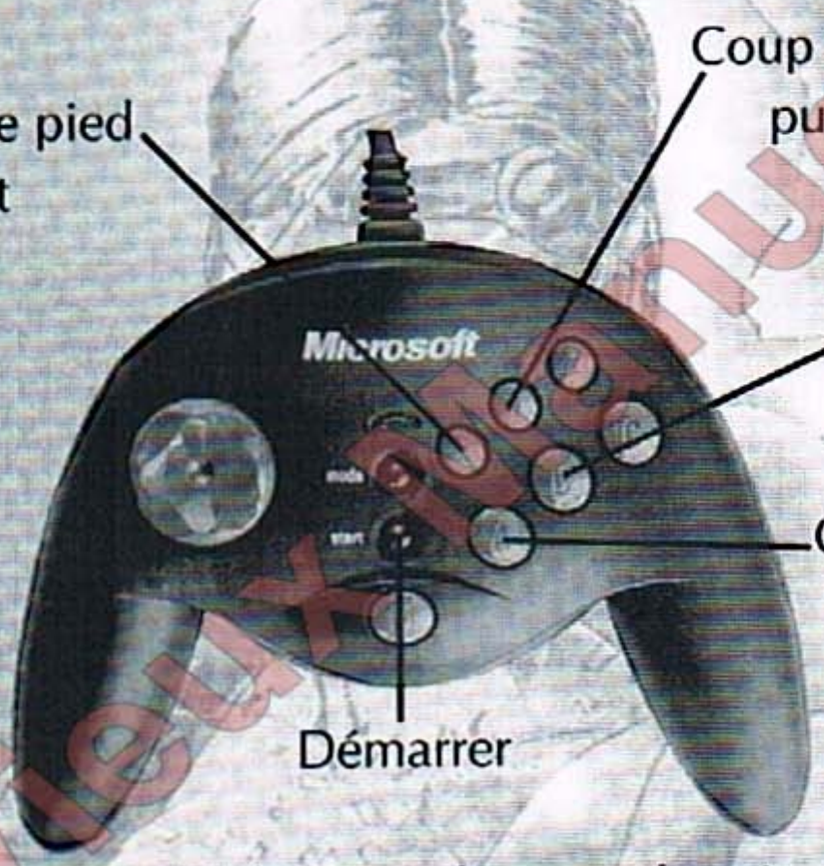


THRUSTMASTER® PHAZER™:



Le vieux Manuel

MICROSOFT® SIDEWINDER™:



Remarque : à moins que le périphérique de contrôle soit muni d'un bouton "Démarrer", les joueurs doivent utiliser le clavier (la barre d'espace) pour appuyer sur Démarrer.

Les schémas ci-dessus affichent seulement les quatre actions principales : coup de poing rapide, coup de poing puissant, coup de pied rapide et coup de pied puissant. Il est important de maîtriser ces mouvements avant de jouer. Nous vous conseillons également de lire les derniers paragraphes de ce manuel pour connaître les mouvements de combat plus complexes et apprendre à tirer parti du gladiateur sélectionné.

Le Vieux Manuel

DEMARRER

Pour commencer à jouer, insérez simplement le CD-Rom de CyberGladiators dans le lecteur correspondant et choisissez **Jouer à CyberGladiators** dans la fenêtre de sélection. Si le CD-Rom est déjà inséré, double-cliquez sur l'icône de CyberGladiators placée dans le répertoire racine du disque. Une animation apparaît. Attendez jusqu'à la fin ou appuyez sur une touche pour ouvrir l'écran de configuration.

Ecran de contrôle



Voici l'endroit où vous sélectionnez un lutteur. Utilisez les commandes du Joueur 1 (la partie gauche du clavier) pour jouer avec l'individu placé à gauche de l'écran. Utilisez les commandes du Joueur 2 (les touches fléchées et le clavier numérique) pour jouer avec le lutteur placé à droite.

Le Jeux Manuel

Pour mettre un des gladiateurs en évidence, utilisez les touches fléchées haut, bas, gauche et droite. Appuyez sur Démarrer ou sur Coup de Poing Rapide pour sélectionner le lutteur de votre choix.
Si vous êtes l'unique participant ou que votre adversaire n'a pas encore sélectionné un gladiateur, vous pouvez appuyer sur Démarrer et affronter l'ordinateur, ou attendre que l'adversaire ait procédé à une sélection pour le défier en tant que joueur 2.

TERMES IMPORTANTS : un **combat** oppose deux gladiateurs. Une **bataille** représente deux combats ou plus, et le vainqueur est celui qui remporte deux combats de suite. Une **guerre** regroupe une série de batailles dans les parties à un joueur contre l'ordinateur.

Appuyez sur **Echap** ou **Alt-F4** pour quitter le jeu.

GUERRE : MODE UN JOUEUR

Dans les parties à un joueur contre l'ordinateur, vous participez à une guerre où vous devez combattre tous les autres CyberGladiators. Les adversaires et l'ordre dans lequel vous jouez dépendent de l'allégeance de votre lutteur : est-il un des gladiateurs dévoués de la planète D.I. ou un terroriste Gy Djin de DungeonStar ? Les guerriers de l'Alliance ont créé des clones des guerriers Gy Djins pour les forcer à affronter leurs doubles en combat. Les Gy Djins ont donc à leur tour cloné les lutteurs de l'Alliance.

Le vieux Manuel

Les batailles vous entraîneront à travers quatre planètes de la galaxie Quaaflax. Vous devez remporter la victoire dans les deux arènes de chaque planète (soient huit batailles au total) pour affronter le lutteur suprême de votre adversaire. Le dernier match se déroulera en terrain ennemi : sur la planète D.I. si votre gladiateur est cruel, ou sur DungeonStar s'il est dévoué.

CONSEIL IMPORTANT : quand vous terminez la partie sans utiliser l'option **Continuer**, vous recevez un code spécial permettant de jouer sous l'identité du Maître, le lutteur que vous venez de vaincre.

Il est difficile de vaincre le Maître, le gladiateur le plus puissant de votre adversaire. Mais si vous parvenez à l'éliminer, vous gagnerez la partie et aurez le privilège de combattre vos amis ou l'ordinateur sous son identité. Dans ce cas, il est possible de **Continuer** la partie et de rejouer n'importe quelle bataille perdue (vous avez droit à cinq tentatives). Cependant, vous n'aurez pas accès au code secret du Maître si vous utilisez l'option **Continuer** pour gagner la Guerre.

Ce code reste également confidentiel si **Fort** est sélectionné dans l'écran des options pour caractériser la force du lutteur.

BATAILLE : MODE DEUX JOUEURS

Quand la partie comprend deux participants, vous et votre ami choisissez chacun un gladiateur pour vous affronter et déterminer le meilleur d'entre vous.

Le vieux Manuel

Le choix de l'arène dépend des paramètres des options du jeu (voir la rubrique Options de Jeu). Quand les paramètres du jeu sont normaux, vous changez d'arène après chaque bataille et l'ordre des arènes est identique à celui du Mode Un Joueur. Vous pouvez aussi personnellement choisir une arène dans le Menu des Options.

A la fin de chaque bataille, vous retournez à l'**Ecran de Configuration** où vous et votre adversaire pouvez choisir un nouveau gladiateur. Un joueur doit remporter deux combats de suite pour gagner une bataille.

PERSONNALISER LES PARAMETRES

Quand vous lancez CyberGladiators pour la première fois, le jeu remplit tout l'écran. Il est possible de jouer dans une fenêtre si vous choisissez pour votre bureau sous Windows un mode graphique de 16 bits. Pour jouer en mode fenêtre, lancez CyberGladiators et appuyez sur [Alt]-[Entrée]. Appuyez encore une fois pour retrouver le mode plein écran.
Durant la partie, vous pouvez à tout moment appuyer sur les touches "égal" ou "parenthèse" (= ou)) pour accroître ou réduire la taille de l'écran.

Le vieux Manuel

Vous pouvez également modifier le niveau des détails graphiques (la précision des ombres et du décor) en appuyant sur les touches "accent circonflexe" et "dollar" (^ et $). Les modifications sont instantanées, aussi il est facile de trouver les paramètres qui vous conviennent le mieux. La vitesse de trame (qui affecte l'apparence des mouvements des gladiateurs) est accrue dès que vous réduisez la taille de l'écran ou le niveau des détails.

La luminosité des graphismes du jeu dépend beaucoup de votre moniteur. Si le jeu paraît trop clair ou trop sombre, vous pouvez régler les paramètres de votre moniteur ou utiliser la touche "astérisque" (*) pour modifier la luminosité du jeu.

Pour éviter de vous faire anéantir pendant que vous expérimentez la taille de l'écran, la luminosité et les paramètres des détails graphiques, nous vous conseillons d'interrompre momentanément la partie avant d'appuyer sur les touches égal, parenthèse, accent circonflexe, dollar ou astérisque. Tous ces paramètres sont automatiquement sauvegardés quand vous quittez la partie et rechargez le jeu la fois suivante.

Le Vieux Manuel

TOUCHES IMPORTANTES : Alt-F4 permet de quitter la partie. Les touches **égal** et **parenthèse** (= et)) augmentent et réduisent la résolution de l'écran de jeu. Les touches **accent circonflexe et dollar** (^ et **$**) modifient le détail des graphismes, et **l'astérisque** (*) change la luminosité du jeu. Si vous utilisez un bureau de 16 bits, **Alt-Entrée** permet de passer entre le mode fenêtre et le mode plein écran.

OPTIONS DE JEU

En appuyant sur [Ctrl] + [O] dans l'écran de configuration (où vous choisissez les lutteurs), vous ouvrez l'écran des options du jeu. C'est à cet endroit que vous personnalisez la partie selon vos aptitudes et vos préférences. Utilisez les touches fléchées Haut/Bas pour sélectionner une option et les touches fléchées Gauche/Droite pour modifier les paramètres correspondants. Cet écran offre les options suivantes :

• L'option **Force du Lutteur** handicape l'adversaire ou facilite la victoire pour vous permettre de remporter la guerre dans le mode Un Joueur. Le Lutteur 1 est l'individu placé à gauche de l'écran, et le Lutteur 2 est celui placé à droite. Les deux paramètres représentant la **Force** sont par défaut réglés à **Normal**.

• L'option **Mouvement** affecte la vitesse des actions dans le jeu. Sélectionnez **Uniforme** pour des déplacements incroyablement réalistes ou Turbo pour une vitesse de jeu ultra rapide. Le paramètre par défaut est **Normal**.

Le vieux Manuel

- La **Durée Maximum** représente la durée des combats calculée par le chronomètre. Le mode **Mort Subite** se déclenche dès que le chronomètre atteint zéro, et le premier lutteur à assener un coup est déclaré vainqueur. Quand **Aucune** durée n'est précisée, le chronomètre reste absent, et la partie ne passe jamais au mode Mort Subite. La durée par défaut est de 60 secondes.
- L'option **Sélection de l'Arène** permet de choisir l'endroit où se produira le combat. Pour combattre dans les arènes suivant l'ordre proposé, sélectionnez l'option **Itération**. Tous les autres paramètres font référence à une arène particulière, et Itération est le paramètre par défaut.
- L'option **Voix** empêche d'entendre les dialogues (et les cris) des lutteurs en combat.
- L'option **Quitter** ouvre l'écran de configuration. Appuyez sur **Démarrer** ou sur **Coup de Poing Puissant** quand l'option **Quitter** est mise en valeur.

REGLES DU JEU

Les règles sont simples : le but est de désintégrer votre adversaire en utilisant tous les moyens offerts. La barre Santé placée au-dessus de votre lutteur indique son état de santé. Celle-ci reste constamment au-dessus de lui, même quand il change de côté en sautant par-dessus l'ennemi. Vous remportez le combat dès que la santé de votre adversaire est inférieure à zéro ou quand vous l'expédiez hors de l'arène.

Le vieux Manuel

Le combat est considéré comme match nul quand les deux adversaires se retrouvent hors de la zone de combat. Vous devez remporter deux combats de suite pour gagner une bataille. Un des lutteurs peut donc perdre la bataille si le combat ne se termine pas en match nul. Le contour de la barre Santé clignote rouge quand vous êtes en danger. Aussi ne la perdez pas de vue. Il est important de ne pas commettre d'erreurs quand la partie est en jeu. Même quand la barre Santé de votre lutteur reflète un état positif, vous n'êtes pas à l'abri d'un échec si l'adversaire le frappe plusieurs fois de suite. La partie interne de la barre Santé est rouge quand votre gladiateur montre des signes de fatigue. Il sera condamné si son rival le frappe quand la barre est entièrement rouge.



Le chronomètre situé entre les barres Santé effectue un compte à rebours. Par défaut, la partie offre des combats d'une minute, mais vous pouvez régler la durée à 45 secondes ou n'imposer aucune limite dans l'écran des Options. Quand le chronomètre atteint zéro et que les gladiateurs sont toujours alertes, la partie passe au mode Mort Subite.
Dans ce cas, le premier lutteur à assener un coup est déclaré vainqueur, quel que soit son état de santé.

Le Vieux Manuel

REMARQUE IMPORTANTE : vous devez remporter deux combats de suite pour gagner une bataille. Aussi, surveillez le chronomètre. Le premier gladiateur à assener un coup après que le chronomètre ait atteint zéro, remporte le combat.

En combat, appuyez sur **ECHAP** ou **Démarrer** pour arrêter momentanément la partie. Dès que la partie est interrompue, un menu apparaît grâce auquel vous pouvez continuer à jouer ou abandonner le combat et ouvrir l'écran de configuration.

APPRENDRE A COMBATTRE

Tous les gladiateurs ont recours à diverses manoeuvres en combat. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître les différents mouvements.

Symbole	*Signification*
H	Haut
B	Bas
G	Gauche
D	Droite
A	Avant (appuyer sur la touche pour avancer vers l'adversaire)
AR	Arrière (appuyer sur la touche pour s'éloigner de l'adversaire)
CR	Coup de poing rapide
CP	Coup de poing puissant
PR	Coup de pied rapide
PP	Coup de pied puissant

Veuillez consulter le paragraphe intitulé Prise de Contrôle pour connaître

Le Vieux Manuel

les touches du clavier et les boutons du joystick ou du gamepad assignés aux joueurs.

CONSEIL IMPORTANT : pour accroître le réalisme, certaines actions peuvent être interrompues. Exemple : vous pouvez basculer d'un "coup de poing rapide" vers un "coup de pied rapide" à tous moments en appuyant appuyant simplement sur PR.

Les touches peuvent être associées pour exécuter des actions plus compliquées comme il est décrit dans la liste plus bas. Un "+" entre les symboles signifie que vous devez appuyer et maintenir enfoncées simultanément les touches pour exécuter un mouvement. Un espace entre les symboles signifie que vous devez appuyer sur les touches correspondantes l'une après l'autre, en relâchant la première avant d'appuyer sur la suivante.
Voici quelques exemples :
Exemple: B B PP
Procédure : appuyez deux fois sur la touche Bas puis sur la touche Coup de Pied Puissant. Le joueur 1 doit appuyer sur les touches S, S et J du clavier.
Exemple: H + G
Procédure : appuyez et maintenez simultanément les touches Haut et Gauche enfoncées. Le joueur 2 doit appuyer simultanément sur les touches Haut et Gauche.

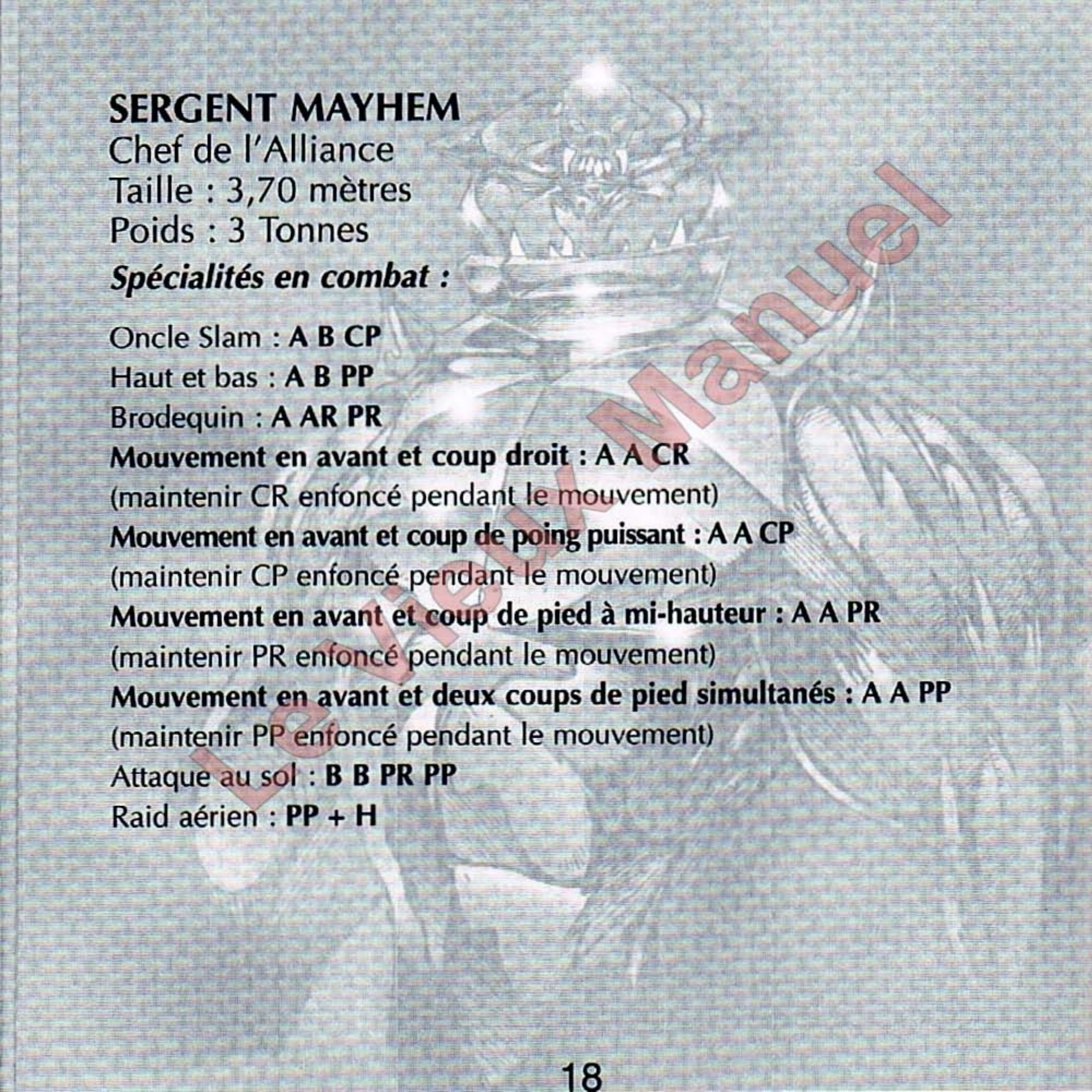
ACTIONS PRINCIPALES
(POUR TOUS LES GLADIATEURS)

Avancer rapidement : A A Pour se déplacer rapidement vers l'adversaire.
Reculer rapidement : AR AR Pour s'éloigner rapidement de l'adversaire.
Reprise et coup au-dessus de la ceinture : A (appuyer et maintenir

Le vieux Manuel

la touche enfoncée jusqu'à ce que le lutteur soit debout).
Pour se relever et frapper la partie supérieure du corps de l'adversaire. (Madame Discipline ne peut effectuer ce mouvement).
Reprise et coup sous la ceinture : B (appuyer et maintenir la touche enfoncée jusqu'à ce que le lutteur soit debout)
Pour se relever et frapper la partie inférieure du corps de l'adversaire. (Plazma ne peut effectuer ce mouvement).
Battre en retraite : AR (appuyer et maintenir la touche enfoncée jusqu'à ce que le gladiateur soit debout)
Pour se relever et s'éloigner de l'adversaire. Cette action est parfois risquée surtout quand vous vous trouvez au bord de l'arène.
Sauter : G + H ou D + H
Pour sauter si possible par-dessus l'adversaire.
Garde : AR + B
Pour s'accroupir et se protéger des coups. Ainsi, l'impact de l'adversaire représente un quart de sa puissance totale.
Renversement : PP + CR (quand près de l'adversaire)
Pour renverser l'adversaire quand vous êtes près de lui. Suivant l'individu, vous pouvez réaliser cette action en effectuant une projection sur ramassement de jambes ou une projection par-dessus le dos.
Il est conseillé de maîtriser ces actions et les mouvements d'attaque de votre lutteur pour faire de lui l'ultime CyberGladiator (voir le paragraphe intitulé Description des Gladiateurs).

Le Vieux Manuel



SERGENT MAYHEM

Chef de l'Alliance
Taille : 3,70 mètres
Poids : 3 Tonnes

Spécialités en combat :

Oncle Slam : **A B CP**
Haut et bas : **A B PP**
Brodequin : **A AR PR**
Mouvement en avant et coup droit : A A CR
(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de poing puissant : A A CP
(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de pied à mi-hauteur : A A PR
(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et deux coups de pied simultanés : A A PP
(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)
Attaque au sol : **B B PR PP**
Raid aérien : **PP + H**

Le vieux Manuel

PSYCLOPPS

Lutteur de l'Alliance
Taille : 2,90 mètres
Poids : 997 kg

Spécialités en combat :

Psycho Cyclone : **A B CP**
LunaKick : **A B PP**
Donneur de cerveaux : **A AR PR**
Mouvement en avant et coup de coude : A A CR
(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et deux coups de poing simultanés : A A CP
(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de pied au-dessus de la ceinture : A A PR
(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et ruade : A A PP
(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)
Coup de pied aérien : **PP + H**

Le Vieux Manuel

PLAZMA

Lutteuse de l'Alliance
Taille : 3,40 mètres
Poids : 2,4 tonnes

Spécialités en combat :

La Torche : **A B CP**
Cramoisi : **A B PP**
Tout feu, tout flamme : **A AR PR**
Mouvement en avant et coup droit : A A CR
(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de poing à mi-hauteur : A A CP
(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup dans les genoux : A A PR
(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de pied à mi-hauteur : A A PP
(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)
Balayage : **B B PR PP**
Coup porté avec pied en avant : **PP+H**

Le vieux Manuel

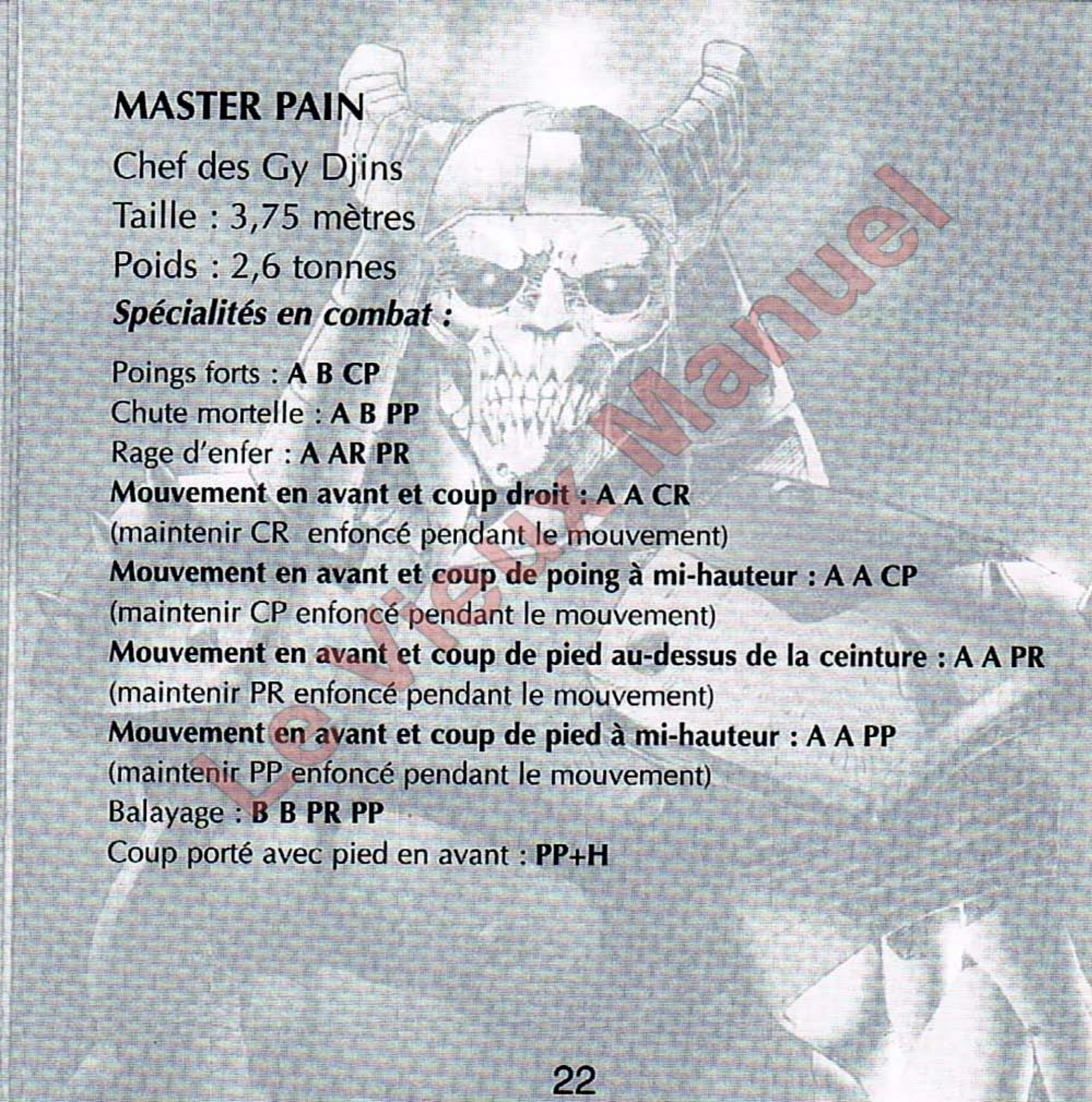
NERO ZERO

Lutteur de l'Alliance
Taille : 3,38 mètres
Poids : 2,5 tonnes

Spécialités en combat :

Tempête de grêle : **A B CP**
Tempête de neige : **A B PP**
Gelée : **A AR PR**
Mouvement en avant et deux coups de poing simultanés : A A CR
(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de poing sous la ceinture : A A CP
(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant avec glissade et coup de pied : A A PR
(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de pied pivotant : A A PP
(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)
Balayage : **B B PR PP**
Coup de pied à la tête : **PP+H**

Le vieux Manuel



MASTER PAIN

Chef des Gy Djins

Taille : 3,75 mètres

Poids : 2,6 tonnes

Spécialités en combat :

Poings forts : **A B CP**

Chute mortelle : **A B PP**

Rage d'enfer : **A AR PR**

Mouvement en avant et coup droit : A A CR

(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)

Mouvement en avant et coup de poing à mi-hauteur : A A CP

(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)

Mouvement en avant et coup de pied au-dessus de la ceinture : A A PR

(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)

Mouvement en avant et coup de pied à mi-hauteur : A A PP

(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)

Balayage : **B B PR PP**

Coup porté avec pied en avant : **PP+H**

Le vieux Manuel

DEATH ROW JONES

Lutteur Gy Djin

Taille : 3,63 mètres

Poids : 3,9 tonnes

Spécialités en combat :

Blocage : **A B CP**

Plaquage : **A B PP**

La Taule : **A AR PR**

Mouvement en avant et coup de coude : A A CR

(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)

Mouvement en avant et coup fracassant : A A CP

(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)

Mouvement en avant et coup de pied à mi-hauteur: A A PR

(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)

Mouvement en avant et coup de pied sous la ceinture : A A PP

(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)

Balayage : **B B PR PP**

Le Vieux Manuel

MADAME DISCIPLINE

Lutteuse Gy Djin
Taille : 3,24 mètres
Poids : 2,2 tonnes
Spécialités en combat :

Aïe-Aïe-Aïe: **A B CP**
Pied lourd : **A B PP**
Atterrissage fracassant : **A AR PR**
Mouvement en avant et coup droit : A A CR
(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de poing à mi-hauteur : A A CP
(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de pied au-dessus de la ceinture : A A PR
(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup de pied dans les genoux : A A PP
(maintenir PP enfoncé pendant le mouvement)
Balayage : **B B PR PP**
Coup porté avec pied en avant : **PP+H**

Le vieux Manuel

FRERE GRIMM

Lutteur Gy Djin
Taille : 3,21 mètres
Poids : 2,8 tonnes
Spécialités en combat :

Nécrologie : **A B CP**
Double Migraine: **A B PP**
Pilon mortel : **A AR PR**
Mouvement en avant et coup de coude : A A CR
(maintenir CR enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et coup fracassant : A A CP
(maintenir CP enfoncé pendant le mouvement)
Mouvement en avant et embrochement : A A PR
(maintenir PR enfoncé pendant le mouvement)
Balayage : **B B PR PP**
Coup de pied porté haut avec rotation : **PP+H**

Le vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:
vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :
d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisezmoi) qui se trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7jours sur 7 au:**

01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents de 10 à 19 heures.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

La correspondance chiffre/lettre suivante vous permettra de vous déplacer plus rapidement au sein de ce service :

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Le Vieux Manuel

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur le site Sierra à l'adresse suivante :

http://www.sierra.fr

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7.** Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

COKTEL SIERRA
Parc Tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte et ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le Vieux Manuel

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Le Vieux Manuel

Retournez au plus vite votre bon de garantie

pour bénéficier de tous les avantages **Sierra/Coktel**.



1 **1 Abonnement gratuit pendant 1 an* à Multimédia News :**
Notre magazine trimestriel pour tout savoir de l'actualité des jeux et éducatifs **Sierra/Coktel**.

2 **Une hot line gratuite :** Nous sommes à votre disposition **7j/7 au 01 46 01 46 50** pour répondre de **9h à 21h** à toutes vos questions techniques.

3 **La garantie contre tout défaut éventuel :**
Tout disque défectueux vous sera échangé **jusqu'à 90 jours** après l'achat.

**Votre abonnement est valable 1 an en France métropolitaine à compter de la réception de votre Carte de Garantie il sera renouvelé gratuitement pour une période de 1 an dès réception d'une nouvelle Carte de Garantie.*

Merci de compléter les informations suivantes en Majuscules.

NOM : _____

Prénom : _____ ***N° de client :*** _____

Adresse : _____

_____

Ville : _____ *Code postal :* _____

Pays : _____ *Date de naissance:* _____

Système :

PC Win95 ☐ PC Win 3.1 ☐ Mac ☐ Autres ☐

Périphérique :

Imprimante : Oui ☐ Non ☐ Modem: Oui ☐ Non ☐

Accès Internet : Accès simple ☐ AOL ☐ Compuserve ☐ Autres ☐

Merci de cocher la case correspondante

Email: _____@_____

Votre achat : **Merci d'indiquer le titre complet** Date d'achat : _____

Produit acheté : _____

Nom du magasin : _____ Ville : _____

Le vieux Manuel



Ne pas
Affranchir

CORRESPONDANCE-RÉPONSE

VALABLE DU :
09/01/1995 AU 08/01/1998

A utiliser seulement en
France métropolitaine et
dans les départements
d'Outre-Mer

Coktel Vision
Autorisation N° 809
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
France

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'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.

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.
(Arrêté paru au J.0. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

Le Vieux Manuel

L'HOMME AFFRONTE LA BÊTE : UN CARNAGE SANS FIN

Retrouvez l'action frénétique de Cyber Gladiators dans Hunter Hunted, un autre jeu de grande qualité dans la gamme k.a.a. de Sierra

HUNTER HUNTED

«La nouvelle référence des jeux d'action multi-niveaux»







POINTS FORTS :

- Rapidité exceptionnelle
- Plus de 50 niveaux
- Pour une véritable perspective en 3D, possibilité de déplacer les personnages dans les directions x, y et z
- Technique «Motion Capture» appliquée aux mouvements
- Une exclusivité : l'option «double écran»
- La bande-son comprend 10 airs qui vont vous secouer en stéréo panoramique

http://www.sierra.fr

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

SIERRA®