EARTHWORM JIM 3D™



VIS

Interplay™

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO
PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions.
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



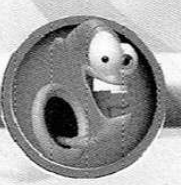


TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION ET DÉMARRAGE 5

INSTALLATION DE DIRECTX 5

MAIS AVEC QUOI JE JOUE, MOI? 6

UN SCENARIO DIABOLIQUE
(COMMENT JIM PERDIT LA BULLE) 7

AUTRES REGLAGES A BIDOUILLER 8

TORTILLEMENTS CRESCENDO 8

MANIPULATIONS SAVANTES 9

L'ATTIRAIL S'AGRANDIT 10

TOURNAGE EN VER« DEO » 10

C'EST QUOI, CE TRUC?
(ET POURQUOI ÇA FAIT « BOUM » TOUT LE TEMPS ?) 11

C'EST QUOI, CE TRUC? (COLLECTES) 12

ASSISTANCE TECHNIQUE 17

REMARQUE 18

Installation et démarrage

1. Démarre Windows 95/98.
2. Insère le disque Earthworm Jim 3 D dans ton lecteur de CD-ROM.
3. Si l'option Exécution automatique est activée, tu verras apparaître l'écran d'installation. Sinon double-clique sur l'icône Poste de travail de ton Bureau Win95/98, puis sur l'icône CD-ROM. Double-clique sur Install.exe pour installer le jeu.
4. Suis les instructions qui apparaissent à l'écran.
5. Une fois l'installation terminée, sélectionne "Programmes\VIS Interactive\Earthworm Jim 3 D\ Earthworm Jim 3 D" dans le menu Démarrer pour lancer le jeu.

Le programme d'installation se charge de l'installation des fichiers nécessaires dans les répertoires spécifiés sur ton disque dur. Les icônes de jeu (Désinstaller, Programme et Lisez-moi) seront ensuite créées dans un répertoire du menu Démarrer.

Installation de DirectX

Earthworm Jim 3 D requiert au moins DirectX 7 pour pouvoir fonctionner, ce qui sera vérifié au cours de l'installation. Si tu as des composants DirectX de versions précédentes ou si aucun composant DirectX n'est détecté, DirectX 7 sera automatiquement installé. Une fois l'installation terminée, tu devras redémarrer ta machine.

Désinstaller

Clique sur l'icône Désinstaller dans le dossier Earthworm Jim 3 D pour désinstaller le jeu. Clique sur "Démarrer\Programmes\VIS Interactive\ Earthworm Jim 3 D\Désinstaller Earthworm Jim 3 D.exe." Cette action supprimera tous les fichiers et icônes de jeu.

Remarque : Direct X 7 ne sera pas supprimé de ton système.

Lisez-moi

Le CD-ROM Earthworm Jim 3 D contient un fichier Lisez-moi où se trouvent des informations mises à jour sur le jeu et sur le dépannage. Pour lire le fichier Lisez-moi, double-clique sur le fichier correspondant dans le répertoire Earthworm Jim 3 D de ton disque dur. Tu peux aussi le consulter en cliquant sur Démarrer sur la barre de tâches de Windows 95/98 puis sur "Programmes\VIS Interactive\Earthworm Jim 3 D\ Lisez-moi."

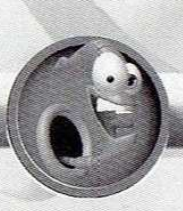


MAIS AVEC QUOI JE JOUE, MOI?

Ben, ça dépend de toi. Tu peux diriger notre bon vieux ver avec le joystick (analogique ou numérique) ou le clavier.

Voici une liste de qui fait quoi :

MOUVEMENT	CLAVIER	JOYSTICK OU GAMEPAD
Avant	Touche de direction haut	Pavé directionnel haut ou joystick analogique
Arrière	Touche de direction bas	Pavé directionnel bas ou joystick analogique
Gauche	Touche de direction gauche	Pavé directionnel gauche ou joystick analogique
Droite	Touche de direction droite	Pavé directionnel droite ou joystick analogique
Saut	Barre d'espace	Bouton 1
Tirer	Ctrl gauche	Bouton 2 (si disponible)
Coup de fouet de tête	Q	Bouton 3 (si disponible)
S'accroupir	S	Bouton 4 (si disponible)
Ramper	Maj gauche	-
Mode Point de vue	Z	-
Caméra gauche	W	-
Caméra droite	X	-
Zoom caméra	A	Bouton 5 (si disponible)
Bloquer caméra	TAB	Bouton 6 (si disponible)
Modifier mode caméra	E	-
Pause	Echap	-
Sélectionner	Retour	-



Bien sûr, si tu veux jouer au plus fin et utiliser des touches différentes (après tout, c'est pas notre problème !), tu peux aller bidouiller les options dans la Configuration des commandes au début du jeu. Utilise les touches de direction haut et bas pour sélectionner le mouvement, tape sur Entrée puis sur la touche que tu veux utiliser pour effectuer ce mouvement.

Si tu as un joystick analogique et que tu commences à marcher de façon bizarroïde ou à tomber, soit tu es idiot, soit c'est ton joystick analogique qui est idiot… c'est toi qui vois. Alors, tu peux demander à tes copains ce qu'ils en pensent ou regarder dans le manuel d'utilisation du joystick comment faire pour le remettre d'aplomb.

UN SCENARIO DIABOLIQUE (COMMENT JIM PERDIT LA BULLE)

Vache! Patatrac! AGONIE !
Entré en collision avec une vache décochée d'une force herculéenne, Jim n'a gardé que cette dernière image, celle d'énormes mamelles bovines. Son cerveau a été pas-teu-ri-sé!!! Il ne reste plus, entre Jim le Méga-héros et Jim le rigolo, que son Super-égo.

Le Super-égo de Super-héros de Jim doit se mettre en quête des mamelles d'or de la lucidité, qui se cachent au fin fond de son crâne vachoscopé. Trouvera-t-il à temps ces pis magiques ? Ou son équilibre mental ira-t-il de mal en pis ?

Comme si cela ne suffisait pas (on n'est pas là non plus pour te simplifier la vie...), de l'imagination bouillonnante de Jim s'est échappée la crème de la crème de la pègre, qui s'est bien promise de ne pas le laisser retrouver son équilibre mental. Des fantasmes psychotiques comme Corboïaque, Max Friture, Professeur Face-de-Macaque et Bob le Poisson Rouge se sont tous centrifugés une couche de la cervelle de Jim, et il faudra les pulvériser pour qu'il puisse se ressaisir et confondre l'auteur de cette infâme yaourterie. Qui? Mais qui donc aurait l'esprit assez tordu, malsain et avide de pouvoir pour concocter cette avalanche bovine? Qui cherche à fabriquer la Bombe Lobotomique ?

Il n'y a qu'une façon d'éclaicir ce mystère.

En selle pour une chevauchée encéphalique!



AUTRES REGLAGES A BIDOUILLER

Que tu joues sur la bécane la plus rapide de la terre ou que tu chérisses ta bonne vieille machine qui fait figure d'antiquité au royaume de la haute-technologie, tu peux toujours régler l'affichage au mieux, dans la limite de ses capacités bien sûr. Sélectionne Configuration de l'affichage sur le premier écran, puis à l'aide des touches de direction haut et bas et de la touche Entrée, fais le tour des différents paramètres de résolution de l'écran. Plus le chiffre sera grand et plus le réglage sera chouette (ce qui est sympa). Mais, fais gaffe ! Si tu y vas trop fort, ton PC risque de ramer. Alors, si tu vois que le jeu avance trop lentement, reviens à cet écran et règle tout ça de façon plus raisonnable.

Pour commencer, essaye quand même de voir jusqu'où tu peux pousser ta bécane. Le jeu en vaut la chandelle.

TORTILLEMENTS CRESCENDO

Félicitations, cette page signale la fin de la première partie de ta formation. L'heure est venue de jouer.

L'écran d'accueil affiche le niveau de tes performances lors des parties sauvegardées. Avec les touches de direction droite et gauche, tu peux les faire défiler une à une. Appuie sur la touche Retour pour commencer. Une fois dans le jeu, appuie sur Pause et un menu s'affichera, qui ressemblera à celui-ci :

Oh, non ! Demi-tour illico !
Ceci te permet de revenir au jeu.

Sauvegarde et direction cerveau !
Tu peux sauvegarder une partie à n'importe quel stade, mais tu ne pourras garder que les mamelles; les bulles se remettent à zéro chaque fois que tu quittes une région cérébrale. Si jamais une de tes parties sauvegardées est kidnappée par une vache folle furieuse pour le compte d'un savant extra-terrestre corrompu, ne commets pas l'erreur de vouloir la sauver. Ces sauvetages-là, il vaut mieux les laisser aux professionnels du calibre de EWJ. Amateurs s'abstenir.

Je veux en finir
Quitter ! Mais une fois engagé(e), tu ne peux plus t'arrêter, plus jamais, jamais, aha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha.



Je me débrouille bien ?

Ici tu peux examiner tes performances: le nombre de mamelles que tu as accumulées, et le plus grand nombre de bulles atteint dans chaque circonvolution

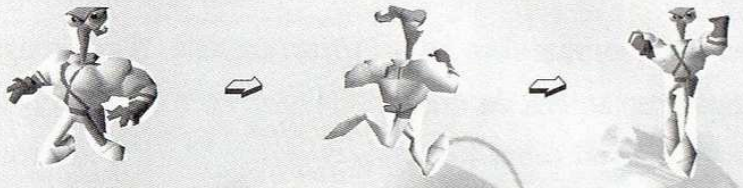
D'autres trucs au hasard

C'est le coin où tu peux tripoter l'environnement sonore et autres joujoux. On a pensé à tout, hein ?

MANIPULATIONS SAVANTES

Chers confrères et consœurs annélides, à vos manettes ! Rampe, Marche, Coure, et ceci dans n'importe quelle direction ! Si tu as un joystick analogique, tu peux Ramper en le bougeant un peu, Courir en le bougeant beaucoup, et faire ce qu'ils appellent Marcher en le bougeant plus qu'un peu et moins que beaucoup. Si tu n'as pas de joystick analogique, appuie sur la touche Ramper en même temps que sur une touche de direction. Pour courir, appuie uniquement sur une touche de direction.

- Prends la position accroupie pour éviter les missiles (là, quand on bouge, on roule)
- Si tu veux sauter plus loin, tu peux prendre de l'élan.



- Si tu veux sauter plus haut, pars en position accroupie.



- Touche Pause : permet une pause dans la partie et donne accès au menu (frites en sus)

MANIPULATIONS SAVANTES (SUITE)

Jim en pleine escalade



Jim sait grimper (et toi qui croyais que c'était réservé aux archéologues à belle frimousse d'Hollywood !). Une fois que tu auras sauté, appuie sur une touche de direction vers l'obstacle à escalader, et si Jim trouve une prise, il commencera à monter.



Jim fouette de la tête



Appuie sur Coup de fouet de tête et Jim boxera de la tête. Son fouet crânien peut prendre un rôle offensif, peut activer des objets, les distributeurs, par exemple, ou les hamsters, et a également une fonction... fouet.

L'hélicop-tête de Jim



Fais durer les cabrioles aériennes de Jim. Saute et, une fois en l'air, appuie de nouveau sur Saut pour commencer à planer.

Jim monte à la corde



Saute sur la corde et Jim courra le long de cette corde, plus vite qu'une araignée invitée par le Seigneur des Mouches. Appuie sur accroupi pour lever les jambes, et saute quand tu veux descendre. Tu peux aussi accidentellement appuyer sur sauter au mauvais moment et te trouver précipité vers une fin déplorable, mais n'en fais pas une habitude.

L'ATTIRAIL S'AGRANDIT

Ce jeu te fournis davantage d'instruments utiles que McGyver n'est capable d'en imaginer. Les crottes de nez traînent partout dans ton cerveau. Pas de quoi s'inquiéter, ce n'est pas un signe d'instabilité mentale, tout simplement les traces de ton super-morveux préféré : Morff. Mets tout ça sous un bon tas de paille et il te communiquera des astuces utiles par la suite.

La bulle de causette de Jim



Earthworm Jim sait parler! Quand Jim trouve à qui parler, une bulle de causette apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Appuie sur Saut pour papoter et découvrir les secrets des évènements à venir.

Les vies & la santé mentale

Ton état de santé varie entre un maximum de 100% et un minimum de "t'es bon à mettre entre 4 planches". Tu auras l'occasion de récupérer des vies supplémentaires et des réserves de santé au cours de la partie.

TOURNAGE EN VER« DEO »

Ça t'aurait plu, de faire le metteur en scène ? Voici l'occase rêvée : Jim a tout le matos pour tourner un film. Appuie sur la touche Point de vue pour pénétrer dans la tête de Jim, là où je suis déjà, tu vas

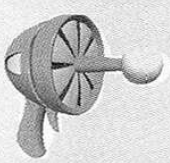


dire. Non, c'est que ce bouton t'installe à l'intérieur du crâne du Super-égo de Jim pour que tu puisses fouiner dans tous les coins de sa cervelle. T'es perdu ? Bon, appuie et tu verras. Une fois dans cette position, tu ne peux plus bouger, mais tu as des armes pour faire des cartons sur tes ennemis. Appuie sur Caméra gauche, Caméra droite ou sur Saut pour sortir. Appuie sur la touche Modifier mode caméra pour déplacer le viseur derrière la tête de Jim. Dans ce mode, chaque fois que tu appuies sur les touches Caméra gauche et Caméra droite, la caméra pivote de 45° dans la direction choisie. Continue jusqu'à ce que tu voies ce que tu voulais voir. Si la caméra se fige et un avertisseur sonore te chatouille les oreilles, c'est que la caméra ne peut plus pivoter plus loin. Il te suffit de déplacer Jim et tout devrait rentrer dans l'ordre. Les commandes Zoom caméra permettent de faire des gros plans ou d'avoir une vue style effets spéciaux délirants.

C'EST QUOI, CE TRUC? (ET POURQUOI ÇA FAIT « BOUM » TOUT LE TEMPS ?)

Voici l'arsenal de EWJ. Une fois que tu as commencé à te servir d'une arme, tu la gardes jusqu'à ce que les munitions s'épuisent, ou que tu trouves une autre arme. Les armes se trouvent dans des distributeurs spéciaux. Un coup de fouet de tête et fais ta provision de puissance destructrice.

Exploseur Standard



Du matos gratis. Faible portée, mais un tir rapide et sans pause. Quand tu seras tombé à 0, l'arme se rechargera automatiquement, balle par balle, jusqu'à 100. S'il t'en faut plus, trouve-toi de quoi recharger.

Mortier-omelette



Dès que tu arrives nez à nez avec ta cible, fais-en pleuvoir autant que les cloches à Pâques. Pas du tir à blanc.

Cleaver Gun

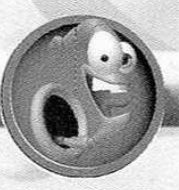


Tranche la tronche de tes ennemis avec le méga-hachoir de Earthworm Jim.

Laser



Ce tueur de fantasmes high-tech te fera rayonner sur la partie.



Lance-boulettes



Tout super-héros digne de ce nom se doit d'en avoir un. Un bon tuyau pour faire mouche.

C'EST QUOI, CE TRUC? (SUITE)

Apollo 13



Cap Canaveral, répondez. Ce gadget retrouvera la piste de tes ennemis. Grosse explosion, petits morceaux. Et avec une jolie portée.

Roquette Ma-Gnome



Ta propre base de missiles élastiques. Essaie les rebonds sur les murs, ça provoque généralement d'abominables éliminations chez l'ennemi.

Bananamite



Tic-tac, Tic-tac, pêche melba !

Superzooka



L'arme la plus géniale, capable de pulvériser tout ce qui se trouve sur son passage. Les ennemis tombent comme des super-mouches.

Magnum



Voyons voir comme tu dégaines ce colt à six coups.

C'EST QUOI, CE TRUC? (COLLECTES)

Trucs, Machins, Bidules et autres Méga-Gadgets

Bulles de Savoir



Elles sont indispensables à l'équilibre mental de Jim ; ramasses-en si tu veux rester vivant. Les bulles permettent d'ouvrir de nouveaux domaines à explorer, mais il te faudra peut-être chercher les petites timides qui restent cachées. Chaque fois que tu quittes un niveau, le compteur de bulles se remet à zéro.



Santé Atomique



Quand tu élimines un méchant, ton bulletin de santé s'améliore. D'autres éléments toniques traînent aussi dans des caisses.

Montgol-Ver



Ver, cours, vole. Avale le ballon et la tête de Jim enflera (comme s'il n'avait pas déjà la grosse tête...) et il flottera là où aucun ver n'a jamais posé l'anneau.

Hariko-Ver



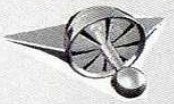
Fayot, flageolet, ô grand musicien ! Plus grandes mes assiettées, plus sonores tes flatulences !

Prime de vie



Vole un cœur et prends un ticket pour un autre tour.

Dog-namite



Prends ce truc et il te suivra partout, un peu comme un chien, sauf qu'il tire sur les gens.

LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT

Cérébro-Center

C'est le centre nerveux de Jim, un endroit palpitant, moquette partout, l'antichambre de ses quatre cerveaux. A l'entrée de chacun d'entre eux, le nombre de mamelles à réunir pour déverrouiller la porte sera indiqué. Une fois que des mamelles ont été trouvées, elles restent à l'état de découverte. Elle n'apparaîtront plus que sous une forme fantomatique lorsque tu reviendras dans ces circonvolutions.

Les bulles que tu réunis représentent ton Q.I. Plus tu en as, plus tu es intelligent. Plus tu deviens intelligent, plus tu peux explorer de circonvolutions. Le Q.I. requis pour passer une porte sera indiqué sur cette porte. A l'intérieur du cerveau, il te faudra conquérir plusieurs circonvolutions avant d'affronter le cauchemar fondamental qui se cache au centre de ce cerveau.

Cet écran affiche tes meilleurs scores. Leur total donne ton nombre de bulles. Pour augmenter leur nombre, fais défiler les niveaux et trouve ceux dans lesquels tu n'as pas récolté toutes les bulles.



Il te faudra la totalité des bulles pour arriver au dernier niveau, mais tu peux toujours revenir faire un tour jusqu'à ce que tu les aies toutes ramassées. Une fois toutes les bulles et toutes les mamelles réunies, tu atteindras – hourrah ! – LA CIRCONVOLUTION FINALE ! ! ! !

LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (SOUVENIRS)

Les plus mauvais souvenirs de Jim ont investi son premier cerveau, et Corboïaque et ses bataillons de bovins armés jusqu'aux dents y ont établi leur camp de base. Ce n'est pas ici qu'il faut sombrer dans la non-violence ; il faut que tu charges, que tu armes, et que tu montres bien ta dureté de ver.

Etat de piège

Le colonel a une mission à te confier, mais serais-tu... non, même des gens comme nous ne nous abaissons pas jusqu'à faire des calembours pareils... oh, et puis zut ! serais-tu une POULE mouillée ? J'l'ai dit, na ! Le renard est entré dans la basse-cour. Explose les œufs et déplume à mort.

C'est une vraie cour de ferme qui t'attend!

Ton champ de bataille, c'est la cour de la ferme et ton ennemi, le Corps d'Elite Bovin déferlant par pleines bétaillères. Fais sauter tout ce qui bouge.

Démentiel et Corboïaque

Corboïaque en personne ; enfin, personne n'y croa. C'est bien une illusion, ce bombardement, n'est-ce pas ? Une simple envolée imaginaire au cœur du cerveau de Jim ? Monte à bord de ta Lamporcini mk I et affronte ce perfide volatile.

LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (BONHEUR)

Le deuxième cerveau est en proie à une fixation sur ce qui plaît le plus à Jim : la bonne bouffe. Celle qui passe du congélateur à la panse en moins d'une minute chrono. Mais il est aussi sous la coupe de Max Friture, le magnat du fast-food intergalactique, qui paie une solde misérable à une armée d'ouvriers chargés de mettre le cerveau de Jim à sac, à la recherche des ingrédients-clés du suprême hamburger.

Le Seigneur des Louches

Le Roi Cornichon a été kidnappé et tu es le seul à pouvoir le sauver avant qu'il ne soit incorporé au super-large snack-pack hamburger deluxe.

Un petit creux ?

Max Friture a kidnappé le gargantuesque roi des festins de hamburgers. Mets-toi sur ton 31, sors ton meilleur tango et mène le roi jusqu'à la libération cérébrale.

Max Friture

Face à face avec Max dans sa pizzeria diabolico-mirobolante. Remonte dans cette Lamporcini et fais de la chair à saucisse de cet égotiste intergalactique.

LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (ANGOISSE)

Le troisième cerveau de Jim est en proie à une terreur dévorante déclenchée et entretenue par le Professeur Face-de-Macaque. Prépare-toi à te tortiller jusqu'au cœur des pires cauchemars de Jim. Un éventail ahurissant de frayeurs qui te passent partout, l'angoisse insoutenable, l'horreur, l'épouv... enfin, on a la trouille.

Les Epouvolailles

Fraye-toi un chemin à travers le manoir du savant dérangé jusqu'au laboratoire secret. Mais ouvre bien les yeux pour repérer les spectres de basse-cour.

Les Epouvolailles bis

Plus profond dans les entrailles de ce manoir nous plongeons, pour y découvrir des cabrioles cérébrales plus mystérieuses encore. A la limite du délit freuduleux.

Mort à la carte

C'est la mort, Jim, mais pas sous son aspect habituel. Tu vas faire la connaissance des petits lapins exterminateurs les plus mignons que tu aies jamais rencontrés.

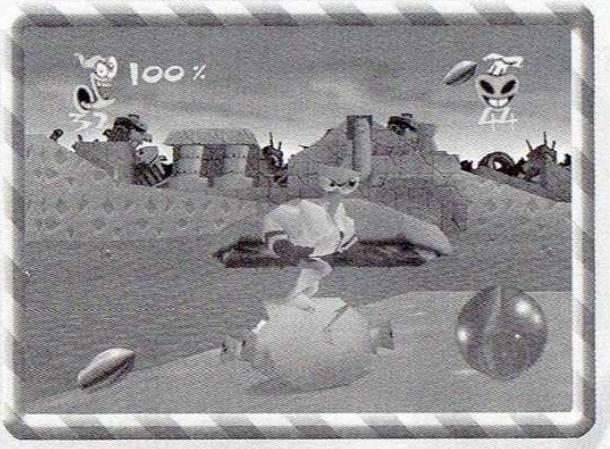
Folles nuits des morts vivants

Des cimetières entiers pleins d'ennemis tous plus morts les uns que les autres. Il y en a même qui sont si morts que tu n'arriverais pas à les re-tuer, même en mitraillant jusqu'à la semaine des quatre jeudis. Quitte vite la disco des zombies, empoche tes mamelles et file comme un feu-follet.



Professeur Face-de-Macaque

Après le succès des deux autres expéditions, un duel t'attend avec Professeur Face-de-Macaque, une vraie cochonnerie de face à face.



LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (FANTASME)

Le quatrième cerveau de Jim a régressé jusqu'aux westerns qu'il regardait dans son enfance, mais Bob le Poisson Rouge est arrivé avant toi, et il n'y a pas assez de place pour vous deux. En selle, cow-boy, il est temps de se débarrasser de ces méchants qui te volent tes bulles.

Vallée de la Mort Violente

Puisqu'on te prend pour un bon à rien, il faut bien que tu sortes ton fidèle six-coups et que tu atomises ces créatures, tout ça pour une poignée de bulles.

Le bon, la Brute et Grand-Maman

Des mémés délinquantes sont sorties de leur trou perdu pour enfermer le shérif dans sa propre prison. Tu es chargé de nettoyer la ville, mon gars.

Bob le Poisson Rouge et N°4

Déjoue les plans de Bob le Poisson Rouge et tu seras de nouveau maître du cerveau. Du gâteau, tu dis ? Ha, ha, ha.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes en cours d'installation ou de fonctionnement du jeu, Appelez le service clientèle de Virgin Interactive Entertainment au numéro suivant : 08 03 09 41 64 (1,09 F TTC/minute)

Pour certains problèmes, vous serez appelé à contacter votre fournisseur de matériel.

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC
BP 319 000
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.
A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le prologiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.
Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs.
Le droit applicable est celui du droit français.

POUR EN SAVOIR PLUS

Vous trouverez plus de renseignements sur tous les jeux d'Interplay en consultant notre site Web à l'adresse suivante :
http://www.interplay.com

ou nous écrire à l'adresse suivante: Virgin Interactive, BP 319000-13793 Aix-en-Provence, Cedex

LE SITE WEB D'INTERPLAY

« Bienvenue sur le Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons continuellement de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'opportunités. Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberespace nous ravit. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront bientôt disponibles.
Encore une fois, bienvenue ! - Brian Fargo



Service De Remplacement à Vie

Si le Logiciel ou le support était endommagé par l'utilisateur ou par usure normale, nous nous engageons à remplacer le support endommagé dès réception à condition qu'il soit accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal d'une valeur de 15 livres sterling afin de couvrir le support de remplacement, les frais de port et l'emballage. Interplay se décharge de toute responsabilité en ce qui concerne les dommages-intérêts accessoires ou indirects. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Veuillez renvoyer vos Logiciel à:
Virgin Interactive, BP 319000-13793 Aix-en-Provence, Cedex

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

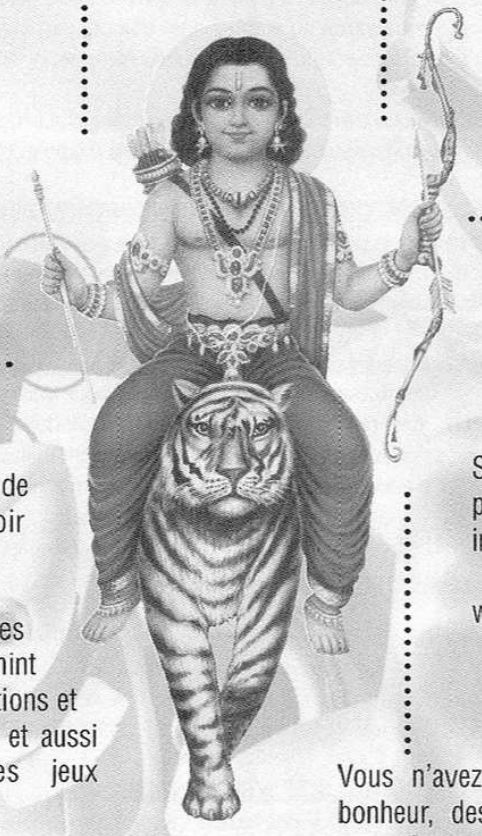
REMARQUE

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

Un problème technique, besoin d'un coup de main?
Tout savoir sur V.I...
Par téléphone
du lundi au samedi
de 8h à 22h

au 0 803 09 41 64
(1,09 F TTC/minute)

Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ? Sur le 3615 Virgin Games (2,23F ttc/minute), vous pourrez poser toutes vos questions. Une réponse personnalisée vous sera renvoyée, que demander de plus! Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'infos produits, de jeux concours...



Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir!

24h/24 V.I vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95
(2,23F ttc/minute)

Sur le WEB «on line» vous pourrez accéder à toutes les infos et actualités V.I

www.virgininteractive.com

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse...
Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :
Virgin Interactive
BP 319000
13793 Aix-en-Provence CEDEX,
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13



www.ewj3d.com

www.interplay.com

© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Exclusively distributedby Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.