

SYNDICATE™ PLUS

CARTE DE RÉFÉRENCE

FRANÇAIS



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU 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 environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux. 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'il jouent avec des jeux. 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.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de l'accordement.
- Utilisez de préférence les jeux sur un écran de petite taille.
- Évitez 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.

SYNDICATE™ PLUS

LE SYNDICAT VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE

Ce CD contient le jeu original Syndicate ET les 21 missions supplémentaires de "American Revolt". Vous trouverez les instructions pour jouer à Syndicate dans le manuel du jeu, mais consultez cette carte de référence pour savoir comment le lancer et choisir la version du jeu, ainsi que pour les instructions concernant "American Revolt".

DÉMARRAGE

Lorsque vous lancerez pour la première fois Syndicate Plus, vous devrez choisir la langue utilisée et les options de configuration. Un répertoire SYND sera ensuite créé sur votre lecteur C: pour y stocker les sauvegardes. Vous devez disposer de 2 Mo disponibles sur le disque dur.

Pour lancer ensuite Syndicate, placez simplement le CD dans le lecteur, ouvrez ce lecteur (en entrant D:), et entrez **SYND** <ENTRÉE>.

VOTRE PREMIERE PARTIE

Pour jouer à Syndicate Plus:

1. Insérez le CD Syndicate Plus dans votre lecteur et ouvrez-le en entrant la lettre correspondante à votre lecteur CD-ROM.
2. Au message d'attente du DOS, entrez **SYND** pour lancer le programme de configuration. L'écran titre de Syndicate sera alors affiché.

Remarque pour les utilisateurs de SoundBlaster 16

Pour tirer le meilleur parti des capacités sophistiquées de votre carte sonore:

- a) Placez-vous sur le lecteur CD
 - b) Tapez **CD SB16** <ENTRÉE>
 - c) Tapez **SYND** <ENTRÉE>
3. Appuyez sur la touche Entrée pour continuer.
 4. L'écran de sélection de la langue sera ensuite affiché. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la langue de votre choix (anglais, français, italien ou espagnol) et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Toutes les informations de mission et les textes à l'écran seront affichés dans la langue choisie, mais vous devrez choisir à nouveau la langue si vous installez à nouveau Syndicate.

5. Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) les effets sonores avec les touches fléchées. Si vous choisissez l'option ON, vous devrez spécifier les paramètres de votre carte sonore, toujours avec les touches fléchées.

Remarque: Syndicate ne reconnaît que les cartes SoundBlaster et 100% compatibles.

6. Appuyez sur la touche ENTRÉE pour confirmer les options choisies.
7. Choisissez la version du jeu que vous voulez utiliser avec les touches fléchées. Syndicate Plus vous permet de jouer à Syndicate, ou d'effectuer les 21 missions de American Revolt.

Consultez votre manuel de Syndicate pour de plus amples informations sur le jeu original. Si vous choisissez American Revolt, vous devrez également consulter le paragraphe correspondant sur cette carte de référence.

8. Appuyez sur la touche ENTRÉE pour charger le jeu et semer la terreur au nom de votre syndicat.

IMPORTANT: NE RETIREZ JAMAIS le CD pendant le jeu, même si le disque n'est pas utilisé à ce moment-là.

THE AMERICAN REVOLT

Vous vous êtes battu comme un lion et vous avez sacrifié un nombre incalculable d'agents pour prendre le contrôle des territoires américains. Mais les habitants veulent les récupérer! Les citoyens d'Amérique du Nord et du Sud, las des impôts exorbitants et des rues mal famées, ont pris les armes contre le Syndicat et veulent obtenir leur indépendance. Si vous les laissez faire, non seulement votre position au sein du Syndicat sera menacée, mais votre séjour sur la planète Terre connaîtra une fin prématurée. Soyez vigilants, car les syndicats rivaux savent que la révolte américaine est une occasion idéale pour reprendre le dessus dans la lutte incessante pour la suprématie mondiale. Dans les 21 nouvelles missions, vous devez protéger les intérêts de votre syndicat dans les territoires américains, reprendre le contrôle des masses désobéissantes, et neutraliser en même temps les agents des syndicats ennemis.

Les cadres des syndicats qui ont eu du succès dans les missions précédentes risquent d'avoir de mauvaises surprises. Syndicate: American Revolt est un challenge totalement différent. Vos cyborgs vont bientôt devoir faire face à des agents ennemis aux réactions deux fois plus rapides que dans les missions précédentes.

Ils arment, visent et tirent sans la moindre hésitation, et sans la moindre pitié. Si vous ne pouvez pas soutenir l'assaut initial, vous échouerez rapidement. Vous devrez choisir avec le plus grand soin les cyborgs de votre équipe et leur armement: quelques pistolets ne vous suffiront pas pour vous en sortir. Des sections d'assaut entières et des agents dont l'expérience leur permet d'être indépendants seront également nécessaires, tout comme la maîtrise des niveaux API. Essayez de foncer en groupe, car si vous manquez de cyborgs, vous en subirez les conséquences.

L'écrasement de la révolte américaine demandera toute votre expérience et tout votre talent. La limite entre le succès et l'échec est infime, et un échec vous serait fatal. Vous pensez toujours avoir les qualités nécessaires pour Syndicate: American Revolt?

LE MENU PRINCIPAL

Les options du menu principal fonctionnent exactement de la même manière que Syndicate. Consultez votre manuel de Syndicate pour de plus amples informations. Les seules différences notables sont la carte du monde et l'addition de la commande F4 pour le jeu multi-joueurs.

SYNDICATE™ PLUS

CARTE DU MONDE



Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'option Commencer Mission, ou appuyez sur la touche **F2** pour voir la carte du monde.

Sur cette carte, seuls les territoires d'Amérique du Nord et du Sud seront disponibles pour les missions. Le sinistre logo de votre syndicat a déjà envahi le reste du monde. Mais vous pouvez toujours cliquer sur les autres territoires non accessibles pour connaître leur taux d'imposition, et le modifier si besoin est pour disposer de fonds plus élevés. Mais n'en demandez pas trop à

ces territoires, car vous ne pourrez vous occuper efficacement de la révolte américaine que si les autres territoires ne sont pas en rébellion.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un des territoires américains pour voir les détails le concernant dans la fenêtre de territoire (consultez votre manuel de Syndicate). Vous pouvez commencer par l'Alaska, la Californie, la Colombie ou l'Accélérateur de l'Atlantique: ce sont les seuls territoires pour lesquels un briefing est disponible au début du jeu.

Une fois que vous aurez choisi un territoire, cliquez avec le bouton gauche sur l'option **Briefing**, pour choisir ensuite votre équipe (pour de plus amples informations, consultez votre manuel de Syndicate).

JEU MULTI-JOUEURS

Avec la disquette Syndicate American Revolt, jusqu'à 8 joueurs peuvent s'affronter via un réseau. Le jeu prend ainsi une toute autre dimension: au lieu de vous mesurer à un ordinateur impersonnel, vous pouvez désormais tester vos agents et vos tactiques face à d'autres joueurs.

Le jeu comporte 10 missions multi-joueurs en tout. Dans chacune de ces missions, le seul objectif est de rester en vie le dernier.

Pour jouer à plusieurs joueurs, vous devez être connecté sur un réseau supportant NETBIOS©. Vous devez lancer ce programme avant de lancer Syndicate: American Revolt. En dehors des spécifications concernant le jeu Syndicate original, chaque joueur doit avoir chargé les gestionnaires de réseau nécessaires et disposer d'au moins 520 Ko de mémoire conventionnelle pour pouvoir jouer dans ce mode. Les utilisateurs de MS-DOS 5 ne pourront peut-être pas libérer une telle quantité de mémoire de base sans l'aide d'un gestionnaire de mémoire complémentaire, comme QEMM.

Pour charger le gestionnaire de réseau, entrez NETBIOS dans le répertoire où est installé ce programme (disque dur, réseau, etc...). Pour de plus amples informations sur la configuration de votre système, consultez votre documentation NETBIOS© ou votre administrateur de réseau.

DEMARRAGE D'UNE MISSION MULTI-JOUEURS



Cliquez sur l'option Multi-Joueurs dans le menu principal pour passer à l'écran de sélection de votre équipe. Pour de plus amples informations sur la sélection de l'équipe et les options correspondantes, consultez votre manuel de Syndicate. Cliquez ensuite sur **Accepter** pour passer à l'écran Multi-Joueurs.

Pour choisir le niveau (de 1 à 10), cliquez sur l'option de votre choix.

Pour choisir le nombre de joueurs (de 2 à 8), cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur les flèches de droite ou de gauche.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Accepter**. Le programme détectera les autres joueurs connectés sous NETBIOS et synchronisera leurs systèmes avant de charger le jeu en fonction des options définies. Un message sera affiché pour vous confirmer le chargement d'une mission Multi-Joueurs.

Une fois que la partie est commencée en mode multi-joueurs, vous ne pouvez pas mettre le jeu en pause, et vous ne pourrez commencer une nouvelle mission que si tous les autres joueurs ont quitté la zone de mission précédente.

Remarque: Chaque joueur doit posséder une copie originale de Syndicate et de Syndicate: American Revolt, et les programmes doivent être installés sur chaque disque dur. Vous devez également choisir la même langue pour pouvoir jouer en mode multi-joueurs.

MISE À JOUR DE VOTRE ÉQUIPEMENT

L'écrasement de la révolte américaine est une tâche difficile. C'est pourquoi le département des recherches a développé de nouvelles armes destructrices et du matériel plus sophistiqué pour donner à vos agents un avantage technologique sur ceux des syndicats rivaux.

DISSIMULATOR



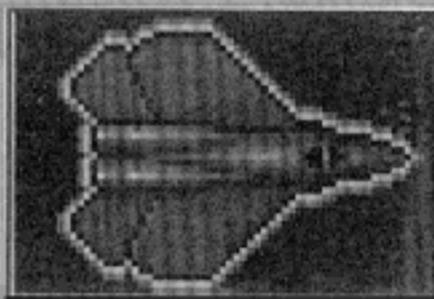
Il s'agit d'un appareil de brouillage qui rend un agent aussi anodin qu'un paisible citoyen. Déplacez vos agents dans la zone de mission sans craindre une attaque, marchez sur l'ennemi, et détruisez-le. Le problème des agents ennemis devient alors de savoir s'ils doivent rester sur la défensive ou tirer sur tout ce qui bouge. Le Dissimulator a été conçu pour être utilisé dans les missions multi-joueurs. Les agents ennemis contrôlés par l'ordinateur peuvent détecter la présence d'agents ennemis:

ne gaspillez pas vos fonds inutilement si vous jouez contre l'ordinateur.

Vous devrez investir dans la recherche avant de pouvoir acheter un Dissimulator sur l'écran de sélection de l'équipe (voir le paragraphe correspondant dans votre manuel de Syndicate). Pour utiliser un Dissimulator pendant une mission, cliquez dessus avec le **bouton gauche** de la souris (dans l'inventaire des armes de vos cyborgs: voir le paragraphe correspondant dans votre manuel de Syndicate). Après avoir utilisé un Dissimulator vous devez attendre qu'il se recharge avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

SYNDICATE™ PLUS

RAID AÉRIEN



Si vous êtes submergés par les agents ennemis, ou si votre cible s'est réfugiée dans un endroit impénétrable, ce qui nécessite l'emploi d'explosifs, n'appuyez pas sur le bouton d'autodestruction. Vous éviterez ainsi de perdre un de vos précieux agents. Les succès de notre attaque contre des installations militaires a été tel que vous disposez maintenant d'une véritable force aérienne. Il vous suffit de placer une balise et d'évacuer le secteur avant que les jets ne dévastent totalement la zone

de mission. Les résultats sont impressionnants, c'est le moins qu'on puisse dire!

Vous devez investir dans la recherche avant de pouvoir acheter un raid aérien sur l'écran de sélection des équipes (voir le paragraphe correspondant dans votre manuel de Syndicate). En plus du coût initial, 50.000 crédits seront déduits de votre compte pour chaque raid aérien demandé.

Mais attention: assurez-vous que le raid aérien n'est pas l'arme sélectionnée si vous mettez vos agents en mode "panique", sinon tout votre budget sera rapidement dilapidé: en effet, vos agents demanderont sans arrêt des raids aériens.

Pour demander un raid aérien pendant une mission, cliquez avec le **bouton gauche** de la souris dans l'inventaire de vos agents (voir le paragraphe correspondant dans votre manuel de Syndicate). Cliquez ensuite avec le **bouton droit** de la souris sur le secteur de la zone de mission que vous voulez bombarder. Vous aurez ensuite 10 secondes pour évacuer le secteur avant l'arrivée de l'aviation.

DES PROBLEMES AVEC LE JEU?

AVANT DE PRENDRE VOTRE TÉLÉPHONE, LISEZ CECI

Si vous avez des problèmes pour installer ou lancer le jeu, nous pouvons vous aider. Lisez d'abord attentivement les instructions ci-dessous.

Si vous avez suivi les instructions de la documentation et que vous avez toujours des problèmes pour installer ou utiliser le jeu, voici quelques conseils pour les conflits les plus courants.

REMARQUE: Avant d'essayer une des solutions ci-dessous, vous devez bien connaître les commandes DOS utilisées. Consultez votre manuel du DOS pour de plus amples informations.

PROBLEMES DE CARTE VIDEO

Certaines cartes vidéo comportent un mode "turbo" qui permet d'activer les "zero wait states". Ce mode doit être désactivé pour que Syndicate fonctionne correctement.

PROGRAMMES RESIDENTS (TSR), GESTIONNAIRES DE PERIPHERIQUES & DOS SHELLS

TSR veut dire "Terminate and Stay Resident". Il s'agit d'un programme "résident", comme par exemple SideKick, qui est lancé automatiquement lors de l'initialisation d'un ordinateur à partir d'un disque dur. Ces programmes sont généralement lancés par des lignes de commande dans le fichier autoexec.bat (qui se trouve sur le répertoire racine de votre disque dur, en général C:). Les gestionnaires de périphériques et les DOS shells sont également lancés automatiquement au démarrage du système, généralement grâce à des lignes de commande dans le fichier config.sys (qui se trouve également dans le répertoire racine, généralement C:).

Ces programmes résidents et gestionnaires de périphériques provoquent parfois des conflits avec certains jeux, ou mobilisent de la mémoire nécessaire pour le programme. Nous vous conseillons de ne pas lancer les programmes résidents, gestionnaires de périphériques et shells qui ne sont pas nécessaires lorsque vous utilisez un jeu.

VERIFICATION DE LA TAILLE DE LA MEMOIRE DISPONIBLE

Vous risquez d'avoir de nombreux problèmes si votre machine ne dispose pas de suffisamment de mémoire conventionnelle *disponible* (ou mémoire de base). Si la plupart des ordinateurs disposent de 640 Ko de mémoire conventionnelle, les programmes résidents (TSR), gestionnaires de périphérique et autres applications du même type mobilisent une partie de cette mémoire.

Pour connaître la taille de la mémoire conventionnelle disponible, entrez **CHKDSK** et appuyez sur la touche ENTREE.

La dernière ligne affichée indique la taille de la mémoire disponible: "XXX XXX octets libres". Notez que ce chiffre exprime des milliers d'octets, et qu'un kilo octet (Ko) est égal à 1024 octets. Si ce chiffre est inférieur à 550.000, les conflits sont provoqués par un manque de mémoire. Désactivez tous les programmes résidents non nécessaires pour libérer de la mémoire pour le jeu.

SYNDICATE™ PLUS

DISQUETTE DE BOOT DOS

Si vous avez des problèmes d'installation, que le programme se bloque, ou si vous constatez d'autres conflits, nous vous conseillons de lancer votre système avec une disquette de boot DOS. Conformez-vous exactement aux instructions ci-dessous pour créer une disquette de boot.

IMPORTANT: Pour créer une disquette de boot DOS, vous aurez besoin d'une disquette vierge DD ou HD, selon le type de lecteur de disquettes utilisé comme lecteur A.

1. Entrez **C:** et appuyez sur la touche ENTRÉE
2. Placez une disquette vierge dans le lecteur A.
3. Entrez **Format a:/s** et appuyez sur la touche ENTRÉE

Remarque: Si vous formatez une disquette double densité (DD) sur un lecteur haute densité (HD), utilisez la commande suivante en (3):

Disquette DD 5.25": Entrez **Format a: /s /n:9 /t:40** et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Disquette DD 3.5": Entrez **Format a: /s /n:9 /t:80** et appuyez sur la touche ENTRÉE.

4. Le système vous demandera ensuite de placer une disquette vierge dans le lecteur A. Faites-le si nécessaire et appuyez sur la touche ENTRÉE.
5. Lorsque la disquette sera formatée, vous pourrez lui donner un nom de volume (label). Entrez un nom si vous le désirez, ou appuyez sur la touche ENTRÉE pour ne pas entrer de nom.
6. Le système vous demandera ensuite si vous voulez formater une autre disquette. Entrez **N** et appuyez sur la touche ENTRÉE.
7. Vous devez ensuite créer un fichier config.sys sur la disquette de boot, en entrant la commande suivante au message d'attente du DOS (C:>):

edit a:\config.sys <ENTRÉE>

Lorsque l'écran de l'éditeur (fond bleu) apparaît, entrez:

device=c:\dos\himem.sys

dos=high

files=40

buffers=20

device= (ENTREZ ICI LE CHEMIN D'ACCES DE VOTRE LECTEUR DE CD-ROM)

8. Pour quitter l'éditeur et sauvegarder le fichier, entrez:

ALT-F

X

Y

9. Vous devez également créer un fichier AUTOEXEC.BAT sur la disquette de boot. Entrez:

```
edit a:\autoexec.bat <ENTRÉE>
```

Lorsque l'écran de l'éditeur est affiché, entrez:

```
prompt $p$g
```

```
path=c:\dos
```

```
c:\(CHEMIN D'ACCES)\mscdex.exe (entrez les mêmes paramètres que le fichier AUTOEXEC.BAT existant sur votre lecteur c:)
```

```
LH c:\mouse\mouse.com
```

```
LH C:\dos\keyb fr
```

Remarque: Si votre gestionnaire de souris porte un autre nom ou ne se trouve pas dans le répertoire MOUSE, modifiez cette ligne de commande en conséquence.

10. Quittez l'éditeur et sauvegardez le fichier en entrant:

```
ALT-F
```

```
X
```

```
Y
```

IMPORTANT: N'oubliez pas de relancer votre système avec cette disquette de boot dans le lecteur lorsque vous installez le jeu, et lorsque vous voulez jouer à Syndicate (voir ci-dessous).

POUR LANCER VOTRE SYSTEME AVEC UNE DISQUETTE DE BOOT DOS:

1. Placez la disquette de boot dans le lecteur A: et relancez votre ordinateur. Il s'initialisera sur le lecteur A.
2. Entrez **C:** et appuyez sur la touche <ENTRÉE> pour accéder au disque dur.

Pour de plus amples informations, consultez votre manuel du DOS.

SYNDICATE™ PLUS

CRÉDITS

POUR BULLFROG:

Producteur: Peter Molyneux

Management: Les Edgar

Assistant Production/Programmation: Sean Cooper

Programmeur: Phil Jones

Programmation Amiga: Michael Diskett, Mark Webley, Guy Simmons

Graphismes: Chris Hill, Paul McLaughlin

Conception des niveaux: Alex Trowers, Mark Lamport, James Robertson, Glenn Corpes

Musique et effets sonores: Russell Shaw

Séquence d'introduction: Paul Walker, Rich Underhill, Paul McLaughlin, Chris Hill, Russell Shaw, Kevin Donkin

Soutien technique: Kevin Donkin

Soutien additionnel: Kathy McEntee, Sue Mumford, Paul Clarke, Fin McGeachie, Andy Sandham

Testeurs: Tyrone Bernal-Soria, Paul Cotterill, James Duffy, Gary Dunne, Michael Dyer, Keith Ferris, Sam Godber, Lorraine Godfrey, Kelly Harding, Demis Hassabis, James Herbert, Paul Hill-Gibbins, Mark Lamport, Philip Lever, Paul Lockley, Andrew MacKenzie, Chris Michaux, Chris Munro, Benedict O'Reilly, Tristen Paramour, Andrew Peach, Daniel Peacock, David Rhead, James Robertson, Andy Robins, Michael Stenhouse, Gordon Walton, Christian Wilson, Dan Wilson

POUR ELECTRONIC ARTS:

Producteur: Matt Webster

Producteur superviseur: Kevin Buckner

Producteur exécutif: Joss Ellis

Chef de produit: Ann Williams

Responsable des traductions: Carol Aggett

Documentation: Neil Cook

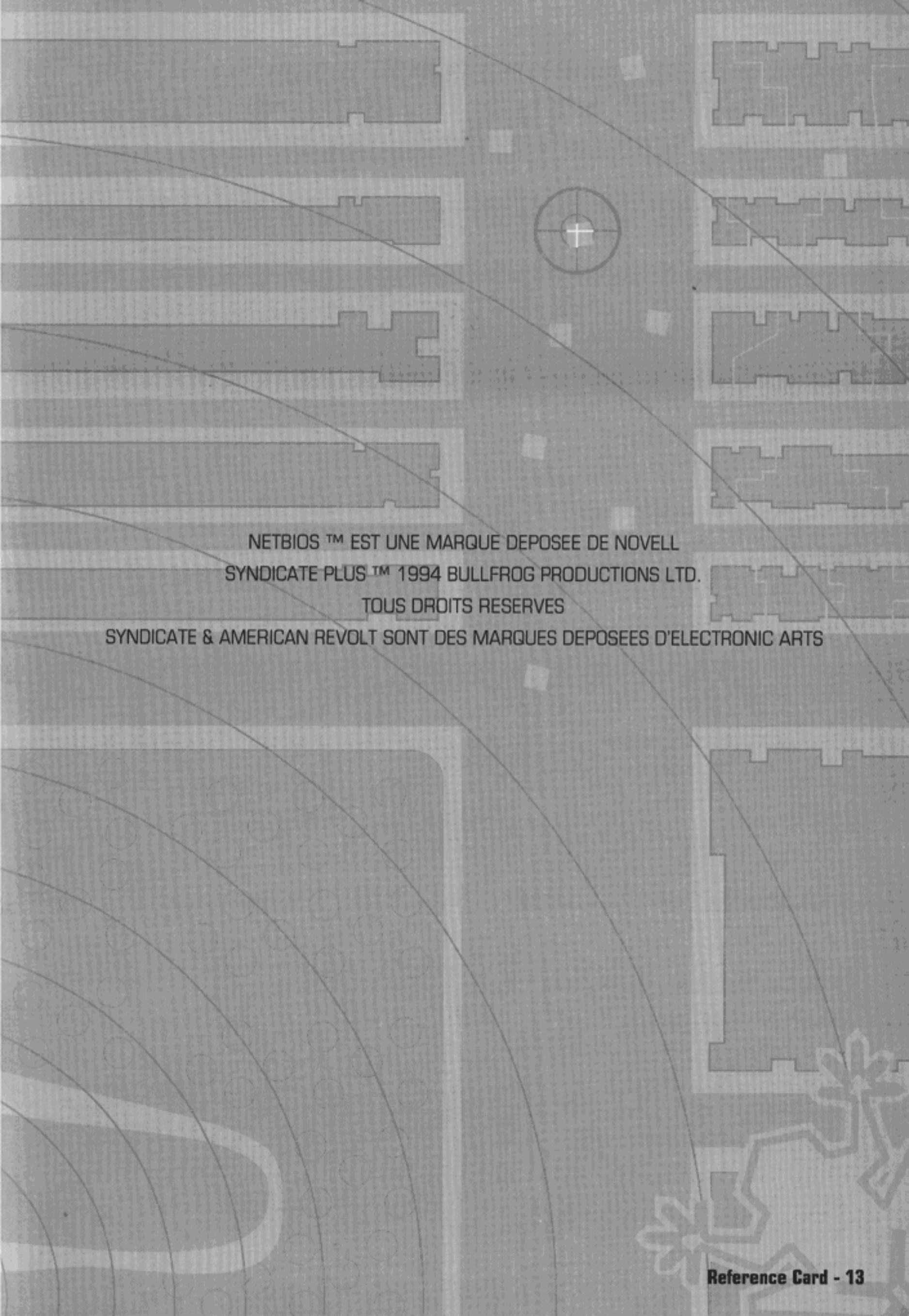
Conception de la documentation: Colin Dodson

Responsable des tests: Nick Goldsworthy

Tests du produit: Graham Harbour, Rajiv Awasti

Assurance Qualité: Pete Murphy, Alex Camilleri, Graham Wood

Spécialiste technique: Hugo van der Sanden



NETBIOS™ EST UNE MARQUE DEPOSEE DE NOVELL
SYNDICATE PLUS™ 1994 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.

TOUS DROITS RESERVES

SYNDICATE & AMERICAN REVOLT SONT DES MARQUES DEPOSEES D'ELECTRONIC ARTS

SYNDICATE™ PLUS

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, SLOUGH, BERKSHIRE SL3 8XP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

GARANTIE LIMITEE

L'ACHETEUR DE CE LOGICIEL BÉNÉFICIE DE LA GARANTIE D'ELECTRONIC ARTS. LE SUPPORT UTILISÉ POUR L'ENREGISTREMENT DES PROGRAMMES EST GARANTI SANS DÉFAUT, VICE DE FABRICATION OU INTERVENTION D'AUCUNE SORTE, POUR UNE DURÉE DE 90 JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT. TOUT MATÉRIEL S'AVÉRANT DÉFECTUEUX AU COURS DE CETTE PÉRIODE SERA REMPLACÉ SI LE PRODUIT EST RENVOYÉ À ELECTRONIC ARTS, À L'ADRESSE INDIQUÉE AU VERSO DE CE DOCUMENT. IL EST ÉGALEMENT NÉCESSAIRE DE JOINDRE À L'ÉQUIPEMENT DÉFECTUEUX UNE PREUVE D'ACHAT DATÉE, UN DESCRIPTIF DE LA PANNE ET L'ADRESSE À LAQUELLE TOUTE CORRESPONDANCE DOIT ÊTRE ENVOYÉE.

CETTE GARANTIE EST EN SUS DES DROITS LÉGITIMES DE L'ACHETEUR ET NE LES AFFECTE D'AUCUNE MANIÈRE. CETTE GARANTIE NE CONCERNE PAS LES PROGRAMMES PROPREMENT DITS NI LES ÉQUIPEMENTS QUI AURAIENT ÉTÉ SOUMIS À DE MAUVAISES CONDITIONS D'UTILISATION, PROVOQUANT UNE USURE EXCESSIVE.

REMPACEMENT

ELECTRONIC ARTS S'ENGAGE À REMPLACER LE MATÉRIEL DÉFECTUEUX À CONDITION QUE CE DERNIER LUI SOIT RENVOYÉ, ACCOMPAGNE D'UN EUROCHÉQUE D'UN MONTANT DE FF100 ET LIBELLÉ À L'ORDRE D'ELECTRONIC ARTS LTD.

SYNDICATE™ PLUS



**ELECTRONIC ARTS
12 RUE DU CHATEAU D'EAU
96410 CHAMPAGNE AU MONT D'OR
LYON
FRANCE**



E2825CFY

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG