Destruction derby



manual d'instructions Français

Le Vieux Manuel

Le tour d'échauffement...	02
Comment conduire ces bolides ?	06
Les courses	07
Options	08
Contrôles	09
Le style de course (Race Style)	09
Options de “Destruction Derby” en mode un joueur	12
Le Code de “Destruction Derby”	16
Le chantier de démolition	17
Crédits	18

Le Vieux Manuel

Le tour d'échauffement...

Le tour d'échauffement...

Ce qui suit est l'histoire officieuse du stock-car...

L'invention de l'automobile fut accompagnée de celle du flagman. Et juste après l'invention du flagman, il y eut celle du stock-car. Voici comment cela s'est passé...

Pour simplifier les choses, disons que le flagman est une version primitive du feu de circulation. Son travail consistait à marcher lentement devant les véhicules routiers afin d'en contrôler le flot dans les zones urbaines. A l'évidence, ceci n'apporterait pas une contribution importante à la sécurité routière de nos jours, mais, en ces temps anciens plus lents et plus tranquilles, c'était efficace. Portant ses drapeaux rouge et vert, il agitait audacieusement le drapeau rouge s'il voulait faire s'arrêter le véhicule se trouvant derrière lui, puis, peu après, le drapeau vert pour indiquer au conducteur que la route était libre pour la reprise de son voyage.

De temps en temps, des rafales de vent imprévues rabattaient les drapeaux sur le visage du flagman impuissant et celui-ci, les bras en moulinets, se transformait en garniture de choix dans un sandwich métallique. Les propriétaires des voitures étaient naturellement fâchés des dégâts faits à leurs belles carrosseries automobiles, mais ils trouvaient toutefois le plaisir du froissement des pare-chocs totalement irrésistible. Et ils entreprirent donc d'en faire un passe-temps officiel. Des balles de foin furent disposées de manière à constituer un circuit. Des règles furent rédigées et les roues s'emballèrent dans la poussière. Et le flagman dans tout cela ? il lui fut permis de conserver son esprit, son corps et son âme en donnant tout simplement le départ du grabuge d'un mouvement audacieux de ses deux drapeaux. Et grâce à cette simple action, un sport enivrant et aventureux prit naissance... C'est la pure vérité !

Le Vieux Manuel

De nos jours, la plupart des villes de la plupart des pays du monde disposent de circuits de stock-car. Et celles qui n'en ont pas, comme Athènes et Rome, y remédient en permettant aux autochtones d'utiliser le réseau routier public. Mais, rien de ceci ne vous concerne. En fait, vous n'avez même pas besoin de savoir conduire, car vous venez juste de devenir le fier possesseur du meilleur jeu du monde. À n'en point douter. Aussi, invitez vos amis, donnez quelques tours bruyants de manivelle et préparez-vous aux dégâts...

Le Vieux Manuel

Feu rouge !

Pour installer "Destruction Derby" sur votre CD-ROM, il vous suffit de suivre ces instructions :

1. Insérez le CD dans votre lecteur.
2. Remplacez le lecteur courant par le lecteur du CD-ROM. Exemple : si votre CD est dans le lecteur D, tapez D: et appuyez sur Entrée.
3. Tapez INSTALL et appuyez sur la touche Entrée.
4. Suivez les instructions à l'écran.

LANCER LE JEU

1. A l'invite C:\>, allez dans le sous-répertoire Destruction Derby (Tapez CD\GAMES\DERBY).

2. Vous pouvez maintenant effectuer différents réglages. Tapez setup et suivez les instructions à l'écran qui vous permettront de :

    1. Lancer une version 2 joueurs par câble série
    2. Définir les Ports Série pour un jeu à 2 par câble série
    3. Configurer le réglage de votre carte sonore
    4. Sortir (Exit)

3. Pour confirmer ces réglages, sélectionnez Exit, vous retournez ainsi dans le sous-répertoire du jeu. Tapez DD et enfin, appuyez sur Entrée pour lancer la partie.

NB. Le jeu à deux par câble série sera lancé automatiquement après sélection de l'option.

Le Vieux Manuel

Feu vert !

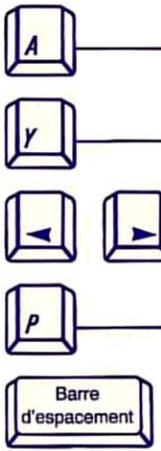
Vous êtes maintenant fin prêt pour le départ. Faites ronfler le moteur, placez-vous sur la ligne rouge et préparez-vous...

Partez !!!

"Destruction Derby" offre deux environnements de jeu : les menus et les courses. Lorsque vous êtes dans le système de menus, utilisez les touches directionnelles (flèches) pour mettre chaque case d'option en surbrillance. Appuyez sur la touche Entrée pour confirmer une option.

Le Vieux Manuel

Comment conduire ces bolides?



Vous venez d'effectuer une volte-face, vous êtes dans le mauvais sens et vous voulez savoir comment revenir sur le circuit ? C'est simple. Appuyez sur la barre d'espacement pour faire pivoter la voiture, tandis que vous appuyez sur le frein ou que vous accélérez pour obtenir la direction.

N.B.

Le véhicule Rookie (débutant) sera automatiquement remis dans la bonne direction. Tout ce que vous avez à faire, c'est d'appuyer sur le frein ou d'accélérer.



Permet de faire apparaître quatre vues différentes du jeu

Le Vieux Manuel

Les courses

Une fois le jeu chargé, le logo de Sony Psygnosis apparaît sur l'écran avant de vous proposer le menu principal.

Il vous est possible de choisir entre 4 styles de courses, chacune comportant son propre ensemble de tactiques et de règles. Choisissez entre "Wreckin' Racing", "Stock Car Racing", "Destruction Derby" et "Time Trials". Si vous souhaitez connaître les plus fortes sensations dans le démolissage des pare-chocs, nous vous suggérons de vous lancer directement dans le "Destruction Derby". Et voici comment vous y prendre...

La voiture

Votre choix de véhicule va du Rookie au Pro. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour passer d'une voiture à l'autre, en regardant les séquences d'animation vous indiquant comment la voiture se comporte, puis appuyez sur Entrée pour confirmer votre choix.

Le circuit

Un grand choix de circuits vous est proposé, sur lesquels vous pouvez vous adonner au plaisir de broyer du métal. Vous expérimenterez bien d'autres sensations au fur et à mesure de votre progression dans les Championnats. Toutefois, il n'existe qu'un seul circuit pour le "Destruction Derby". Il s'agit du Bowl. Et vous en tirerez certainement un très grand plaisir. Choisissez "Destruction Derby" dans le menu de style de course, et le Bowl sera automatiquement sélectionné. Allez-y, choisissez-le donc !

Sauvegarde

Utilisez les touches directionnelles pour mettre une case en surbrillance et appuyez sur la touche Entrée pour confirmer votre choix. Sélectionnez la case « Replay » pour rappeler une séquence personnalisée et « Load Game » pour charger une partie préalablement sauvegardée. Notez que vous ne pouvez rien sauvegarder à ce stade du jeu. Reportez-vous à la section intitulée « End Of RaceOption » pour savoir comment enregistrer vos parties.

Le Vieux Manuel

Options

Si vous voulez vraiment perdre votre temps à essayer de changer les commandes savamment réglées que nous avons mis des mois à peaufiner, c'est votre affaire et, dans ce cas, c'est ici que cela se passe. La sélection de cette option vous permettra également de modifier le volume et, de manière générale, de procéder à tous les réglages importants :

Music Test

Cette option vous permet de modifier le volume du son ou d'écouter les morceaux de votre choix.

Detail

Grâce à cette option, vous pouvez changer la résolution du jeu qui fonctionnera alors plus rapidement sur les machines les plus lentes.

Fastest Laps

Enregistrement des meilleurs temps des tours de piste.

Le Vieux Manuel

Contrôles

Cette option vous permet de modifier les contrôles du jeu. Choisissez 'clavier' pour changer les réglages des contrôles par défaut. Vous êtes alors invité à sélectionner la touche de votre choix pour l'accélération, le freinage, la direction, etc. Si vous souhaitez utiliser un Joystick analogigue, un Joystick digital, ou une souris, faites votre choix et suivez les instructions à l'écran. Déplacez la souris pour changer de direction et maintenez le bouton gauche appuyé pour accélérer et le bouton droit pour freiner ou repartir en marche arrière.

"Go"

Utilisez cette case pour activer tous vos choix de menu.

Le style de course (Race Style)

Choisissez entre "Wreckin' Racing", "Stock Car Racing", "Destruction Derby" et "Time Trials". Nous parlerons des autres choix possibles plus tard. Pour le moment, contentez-vous de sélectionner "Destruction Derby". L'avez-vous fait ? Parfait ! Choisissez maintenant "Race Practice". C'est fait ? Bien ! Choisissez maintenant "Go". Vous y êtes ? Parfait ! Maintenant, bouclez votre ceinture et lancez-vous dans la plus folle course de stock-cars imaginable.

Yahoo !!!!

D'autres courses tout aussi folles

Maintenant, vous êtes au courant de ce qu'il vous faut savoir au sujet des voitures et des circuits, mais qu'en est-il des autres styles de course ? Jetez donc un coup d'oeil à ce qui suit...

Wreckin' Racing

Il a lieu sur une grande diversité de circuits et les conducteurs se voient attribuer des points lorsqu'ils endommagent d'autres voitures, tout en faisant la course pour effectuer un nombre déterminé de tours de circuit.

Stock Car Racing

Il s'agit tout simplement d'une course sur circuit tout à fait classique. C'est une course effrénée vers l'arrivée, sans qu'il soit attribué de points quelconques pour avoir accidenté les autres conducteurs. Bien sûr, certains pilotes comme le Videur, l'Opticien et le Spécialiste, ont leur propre opinion à ce sujet...

Time Trials

Il s'agit, comme vous l'avez peut-être deviné, d'une simple course contre la montre qui apparaît au bas de l'écran sous la forme d'un chronomètre. Il vous est possible de sauvegarder vos meilleurs temps sur votre disque dur.

Donc, après avoir choisi le circuit de votre préférence, utilisez les touches directionnelles pour mettre "Wreckin' Racing", "Stock Car Racing" ou "Time Trials" en surbrillance. Naturellement, vous pouvez préférez effectuer une nouvelle séance de "Destruction Derby". Mais rappelez-vous que, dans le mode "Destruction Derby", le seul circuit sur lequel vous pouvez courir est le Bowl. Il sera automatiquement chargé si vous choisissez ce style de course. Faites votre choix et appuyez sur Entrée pour sélectionner. Appuyez sur Entrée à nouveau, et vous verrez apparaître un autre menu. C'est à nouveau le moment de faire un choix...

Le Vieux Manuel

Les menus de course

Après avoir choisi "Wreckin' Racing", "Stock Car Racing" ou "Destruction Derby", il vous faut procéder à d'autres choix, de la manière suivante...

Les essais de course (Race Practice)

Un circuit d'essai qui est plutôt encombré pour vous essayer à quelques manoeuvres, dont il est garanti qu'elles vous causeront pas mal de bosses et autres chocs. En d'autres mots, une course unique pour vous préparer aux conditions difficiles du championnat.

Le championnat (Championship)

Après avoir choisi un style de course, une voiture et un circuit, il vous est alors possible de choisir cette option et d'inscrire votre nom dans une ligue. Lorsque vous être prêt à faire rugir votre moteur, sélectionnez "Go" et, peu de temps après, vous vous mesurerez au Videur et au reste de l'équipe de "Destruction Derby". Il existe quatre ligues de quatre conducteurs, auxquels des points sont attribués lors de victoires et, dans "Wreckin' Racing" seulement, lors de l'endommagement d'autres véhicules. Les points dans les modes "Destruction Derby" et "Wreckin' Racing" sont attribués de la manière suivante :

Endommager la voiture d'un adversaire	10 points
Faire pivoter de 360° la voiture d'un adversaire	10 points
Faire pivoter de 180° la voiture d'un adversaire	4 points
Faire pivoter de 90° la voiture d'un adversaire	2 points

Tous les points doublent si la voiture que vous abîmez se trouve à ce moment-là en première position.

Après la course, il vous sera indiqué votre position d'arrivée, ainsi que votre place dans l'ensemble du championnat. Le passage d'une ligue inférieure à une ligue supérieure est récompensé par la possibilité de courir sur six circuits totalement nouveaux et d'affronter un nouvel ensemble d'adversaires, ainsi qu'en se voyant offrir une

Le Vieux Manuel

nouvelle couche de peinture sur le toit de la voiture. La couleur de la quatrième division est le jaune, celle de la troisième est le bleu, de la seconde, le rouge, et la couleur de la division supérieure est le noir. Dans le mode "Wreckin' Racing" uniquement, la dernière course de la saison est un "Destruction Derby". Dans le cas où vous ne recevriez aucune promotion, vous seriez condamné à parcourir à nouveau les mêmes circuits de course. Et la relégation ? Il vaut mieux ne pas y penser !

Les joueurs multiples (Multi Player)

Cette option vous permet, ainsi qu'à un nombre de partenaires pouvant atteindre 16, de courir individuellement contre le reste de l'équipe de "Destruction Derby". Entrez vos noms et on vous appellera individuellement. Lorsque vous aurez tous fini de courir, vous verrez apparaître une table des ligues indiquant vos positions.

Le duel (Duel)

Cette option vous permet d'effectuer une course de collision frontale avec une voiture sélectionnée par le système.

Options de "Destruction Derby" en mode un joueur

La partie du jeu s'y prêtant à merveille, nous avons adjoint au menu de la course dans le mode "Destruction Derby" quelques fonctions supplémentaires. Sélectionnez le mode "Other Options", puis "Total Destruction". Ceci ne s'applique qu'au mode 1 joueur et, si vous y participez, vous emprunterez la voie la plus rapide vers le chantier de démolition ! Toutes les voitures vous attaqueront à pleine vitesse, tandis que le chronomètre mesure votre temps de survie. Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible. Ceux d'entre vous qui disposent de neuf vies peuvent sauvegarder leurs meilleurs temps de survie sur le disque dur, afin de vous en vanter auprès des copains et de vous divertir lorsqu'ils essaient vainement de faire mieux que vous.

N.B. Il est possible d'atteindre un score maximum de 99 points au cours d'une même course.

Le vieux Manuel

Option Link de Destruction Derby (Note: Nécessite UART 16550 com chipset)

Si vous sélectionnez "Other Options" alors que vous jouez en mode Link, vous pouvez accéder à un ensemble complet de nouvelles folies tactiques dans cet univers métallique, et il n'y a que vous qui puissiez décider laquelle de ces options satisfera le mieux votre envie de métal broyé. Pour cela, choisissez l'une des options suivantes...

Le duel (Duel)

Affrontez l'un de vos partenaires sur un circuit vide dans une course à vous faire dresser les cheveux sur la tête et qui vous permettra de vous détruire mutuellement.

Les équipes doubles (Team Pairs)

Il est possible à 32 participants d'entrer en jeu grâce au mode Team Pairs. Dans chaque course ou "Destruction Derby" d'une même saison, vous et votre équipier oeuvrez conjointement afin de vous assurer les meilleures positions d'arrivée. A la fin de chaque course, vos points sont combinés pour constituer le score de l'équipe. Le score de chaque équipe est affiché dans un tableau de ligue, l'équipe gagnante étant placé en haut de la liste.

La marque (Tag)

Au début, toutes les voitures vous prendront en chasse, ou elles poursuivront les voitures de vos adversaires. Marquez-vous les uns les autres et observez comment le joueur marqué est attaqué par 14 voitures avides de carnage métallique.

Rechercher et Détruire (Seek and Destroy)

C'est une marque qui comporte une surprise. Lorsque vous et votre équipier commencerez le "Destruction Derby", chacune de vos voitures sera attaquée par sept autres. Toutefois, chaque voiture que vous heurterez tournera instantanément son attention vers la voiture de votre adversaire. Ce qui fait que l'objectif est de conduire en essayant de heurter autant de voitures que possible afin qu'elles s'attaquent à l'autre conducteur. Mais méfiez-vous : votre partenaire fera exactement la même chose. Gardez bien vos arrières !

Le Vieux Manuel

Les options du menu de fin de course

Après avoir joué dans le mode de ligue et après l'annonce des positions de fin de course, il vous sera demandé de procéder à un certain nombre de choix sur un menu d'options, de la manière suivante...

Afficher la ligue (View League)

Cette option indique les positions dans les divisions. Appuyez sur les touches directionnelles Droite et Gauche pour passer d'une division à une autre.

La course suivante (Next Race)

J'en veux encore !

Sauvegarder (Save)

Sauvegardez votre position actuelle et allez manger un morceau. Cliquez sur l'option Save pour faire apparaître plusieurs cases de mémoire. Certaines contiendront des parties sauvegardées précédemment, d'autres seront vides. Pour sauvegarder une partie, utilisez les touches directionnelles afin de mettre la case de votre choix en surbrillance et appuyez sur Entrée pour la sélectionner. Vous pourrez ainsi sauvegarder votre partie dans cette case.

Quitter (Quit)

Devinez un peu !

Le rappel de séquence (View Replay)

Avec cette option, il vous sera possible de créer votre propre rappel de séquence personnalisé. Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les icônes de l'écran, qui peuvent être utilisées de la manière suivante...

Le Vieux Manuel

La caméra fixe (Fixed Camera)

Sélectionnez cette icône et votre dernière course repassera à l'écran telle qu'elle a été enregistrée par une caméra fixe. Passez de la caméra fixe à la caméra mobile et réciproquement à l'aide de la touche Entrée. C'est là que les choses deviennent intéressantes...

La caméra mobile (Floating Camera)

C'est la fonction intégrée au jeu qui vous permet de supplanter le rappel de séquence par caméras fixes et de composer vos propres séquences personnalisées. Après avoir sélectionné cette fonction, regardez l'icône qui se trouve juste à droite. Vous allez en avoir besoin pour définir la position de votre caméra.

La direction (Direction)

Sélectionnez cette icône et utilisez les touches directionnelles pour déplacer la caméra mobile. Utilisez les touches Page Suivante et Page Précédente (Pg Up et Pg Down) pour régler l'agrandissement du champ de la caméra. Lorsque vous êtes satisfait de vos différents choix, appuyez sur Entrée. Ceci vous conduira à l'icône d'emplacement qui doit être sélectionnée pour définir les divers angles de la caméra.

L'emplacement (Stamp)

À chaque fois que vous placez et que vous fixez la caméra, on vous montre pendant une seconde, une reproduction de la vue rendue. Définissez autant de positions que vous souhaitez, mais rappelez-vous que c'est la dernière position définie qui est permanente. Par exemple, il vous est possible de définir 4 positions qui vous donneront 4 secondes de reproduction à partir de diverses perspectives, tandis que le reste de la course sera vue sous le dernier angle de caméra que vous avez défini.

La reproduction (Play)

Lorsque vous êtes satisfait de tous vos choix, sélectionnez cette icône, installez-vous confortablement et détendez-vous pour assister au spectacle...

Le Vieux Manuel

Sauvegarder (Save)

Sélectionnez cette icône pour sauvegarder vos courses favorites sur disque dur. Utilisez la même méthode que lors des sauvegardes des courses précédentes.

Ejecter (Eject)

Sélectionnez cette icône pour sortir de cette fonction.

Le code de "Destruction Derby"

Lorsque vous essaierez pour la première fois les divers styles de course de "Destruction Derby", que vous foncerez sur les divers circuits et que vous emboutirez tout ce qui comporte des roues, vous serez occupé pendant un certain temps ; toutefois, pour gagner des points et conserver plus ou moins intact votre véhicule, veillez à respecter les quelques règles qui suivent. Elles n'ont d'autre but que de vous permettre, ainsi qu'aux autres conducteurs, de prendre le plus grand plaisir possible à votre conduite. Nous sommes convaincus que le bon respect de ces directives contribue à un environnement de conduite plus sûr et plus agréable.

1. Lorsque vous êtes suivi de très près par une voiture importune, il vous suffit de freiner brutalement. Ceci aura pour résultat d'immobiliser le délinquant, tout en causant des dommages considérables à la partie avant de son véhicule.

2. Si votre véhicule est en train d'être dépassé, braquez de manière à percuter l'aile arrière du véhicule qui vous double. Ceci permet souvent d'obtenir des pirouettes impressionnantes, alors que le conducteur perd le contrôle de son véhicule.

3. Accélérez brutalement dans la partie arrière d'une voiture alors qu'elle ralentit pour prendre un virage. Cette manoeuvre aura certainement pour résultat de faire heurter un mur de front au véhicule embouti.

4. Il vous est également fortement recommandé de coincer et de pousser les autres véhicules latéralement vers les murs et vers les épaves immobilisées.

5. Lorsque vous approchez un autre véhicule, attendez de voir le blanc des yeux de l'autre conducteur, puis tournez brutalement afin que votre véhicule ne soit heurté que latéralement, alors celui de votre adversaire subira des dommages frontaux qui le handicaperont.

Le Vieux Manuel

Suivez ces règles simples et vous trouverez un plaisir toujours renouvelé à participer à ces courses. Toutefois, il vous faudra découvrir par vous-même comment éviter les collisions préjudiciables. Comme chaque conducteur expérimenté de "Destruction Derby" le sait, c'est en cela que consiste le secret du vrai succès dans une course.

Le chantier de démolition (The Breakers Yard)

Pour terminer ce rapide tour d'horizon de la masse de métal torturée que constitue "Destruction Derby", nous avons pensé que vous pourriez apprécier quelques conseils offerts par l'homme qui le connaît mieux que quiconque. L'homme qui est chargé de remettre les voitures en état après que vous les ayez démolies. L'homme qui exerce les fonctions de chef mécanicien. Je vous passe la parole, Zeke...



"Salut, c'est Zeke qui vous parle. Faites bien attention à ne pas endommager votre avant. Cela ne fera pas de bien à votre moteur et ce sera la fin de la course pour vous. Les dommages à l'arrière ? Les hot dogs ou 80 cigarettes Marlboraugh par jour vous feront moins de mal. Regardez de plus près pour vous en convaincre. Vous voyez les roues qui patinent dans la poussière ? C'est parce qu'il ne leur reste pour ainsi dire plus d'essieu arrière. Et les chocs latéraux ? Ces types vont vous amocher la direction au point que vous aurez l'impression d'avoir des serpents à sonnettes lovés autour de la colonne de direction. Faites bien attention lorsque vous conduisez le modèle Pro, toutefois. Nous l'avons tellement gonflé que vous risquez d'en trouver la direction un peu flottante. Nous pensons aussi qu'il est probable que, si vous appuyez sur le frein sans lâcher l'accélérateur, alors que vous abordez un virage, vous risquez d'effectuer un beau dérapage. Et je vais vous dire autre chose. Ces conducteurs que vous affrontez. Bien, j'ai jeté un coup d'oeil à certains d'entre eux, et vous savez quoi ? Ils sont complètement cinglés ! Regardez donc ce fichu conducteur L. Vous penserez peut-être que j'ai les idées fixes, mais il conduit si lentement que vous êtes tenté de penser qu'il est bloqué en marche arrière. Je l'ai vu causer de nombreux carambolages avec ses mauvaises manières, et je vous conseille de vous en tenir à distance. Remarquez, il y a aussi ce type, l'Opticien. Il a si mauvaise vue qu'il ne sait pas s'il avance ou s'il recule. Et Scum ? Il est plus méchant qu'un chat sauvage et deux fois plus difficile à attraper. Je jurerais qu'il confond sa pédale d'accélérateur avec celle du frein. Il freine si brutalement qu'il m'arrive de penser : "toi, mon vieux, tu devrais porter ton pare-brise directement sur le visage". Il vous fait des queues de poisson et il essaie toutes les ruses imaginables pour vous éliminer. De manière permanente. Et puis, il y a l'Equipe des Trompe-la-Mort. Je n'avais jamais rien vu de pareil. Ils n'ont peur de rien. Il m'est arrivé de voir ces cinglés conduire dans le sens inverse du circuit... en marche arrière ! Comme je vous le dis, ils n'ont peur de rien ! Bon, j'en ai assez dit. Je suis sûr que nous aurons l'occasion de nous rencontrer à nouveau un jour ou l'autre. Merci à tous de votre attention...

Le vieux Manuel

Crédits

Conception et Design	Martin Edmondson			
Programmation	Mike Troughton	Robert Troughton	Russ Lazzari	Will Musson
Graphismes et textures	Phil Baxter			
Modélisation SG	Martin Edmondson			
Musique et effets sonores	Tim Swan	Elliot Sumner		
Voix hors champs	Steve Cooke	Jessica Martin		

Nous remercions Macdonald Racing pour l'aide apportée dans la réalisation des effets sonores

Producteur	Tony Parkes	
Gestion du produit	Michele Harris	Joanne Galvin
Relations publiques	Catherine Jaymond (France)	Glen O'Connell (UK)
Texte du manuel	Huw Thomas	
Présentation du produit et conception du manuel	Peter Dyke	
Assurance qualité	Jonathon Wild	

Le Vieux Manuel

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits et le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit Destruction Derby, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. L'illustration de la couverture de Destruction Derby est Copyright © 1995 Psygnosis

Psygnosis Ltd., Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool, L13 1EH.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées 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 medecin 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 votre médecin.

Le Vieux Manuel