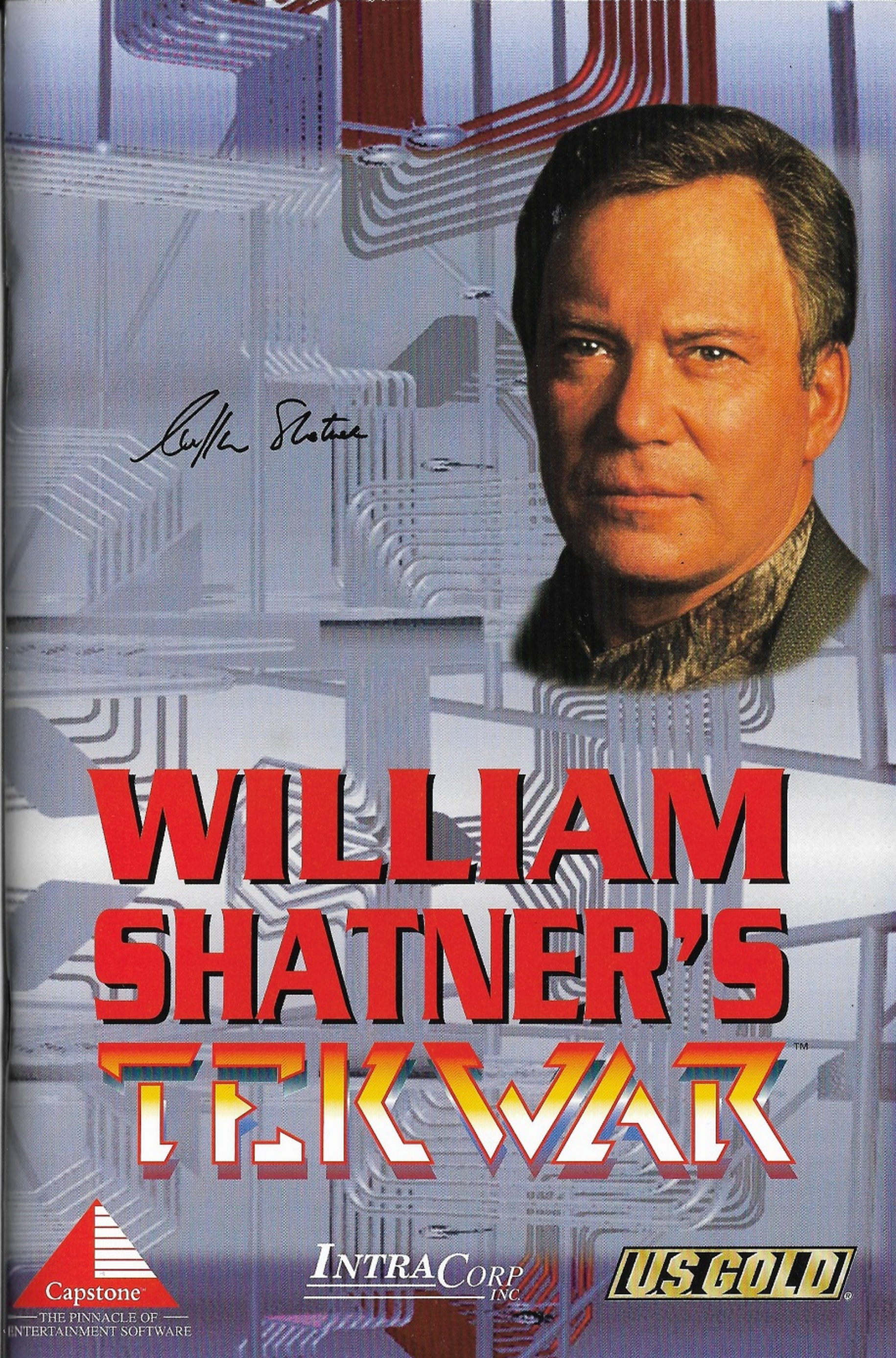
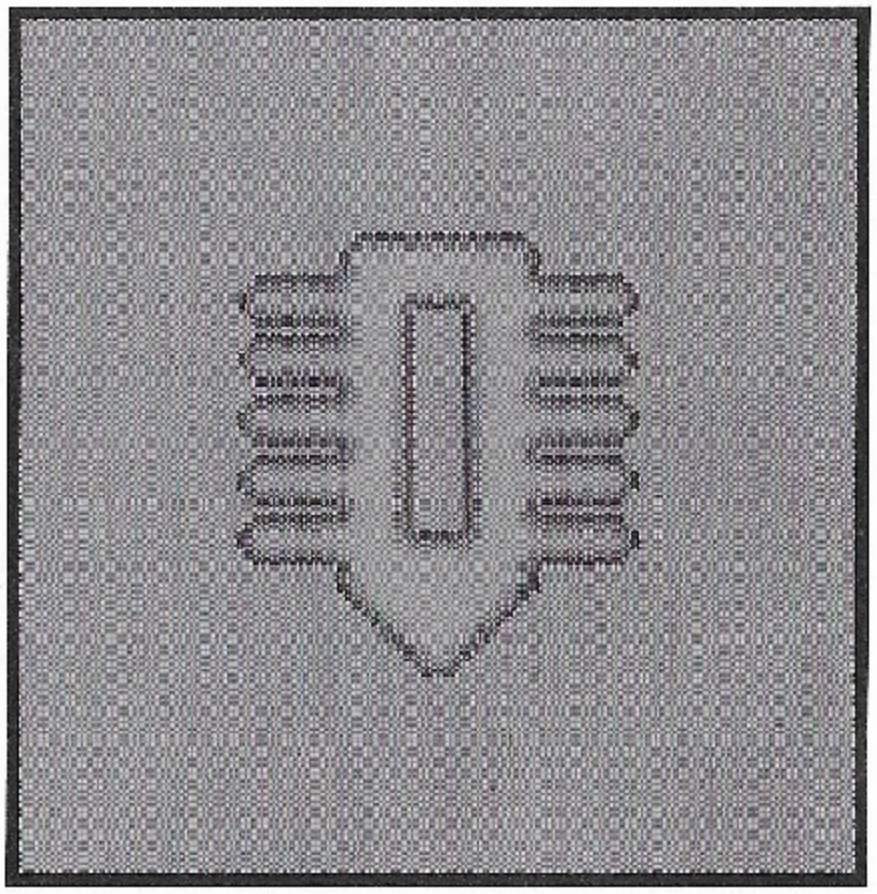

WILLIAM
SHATNER'S
TEKWAR
Capstone
THE PINNACLE OF
ENTERTAINMENT SOFTWARE
INTRACORP INC.
US GOLD

C. LIMITED WARRANTY: U. S. GOLD warrants, to the original buyer only, that the media upon which the Program is recorded shall be free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of 3 months from the date of purchase.
EXCLUSIVE REMEDY: Subject to the following provisions U. S. GOLD's entire liability and your exclusive remedy under this limited warranty shall be, at U. S. GOLD's option, either (a) the repair or replacement of the Program that does not meet U. S. GOLD's limited Warranty and which is returned to the dealer or to U. S. GOLD, if sold to you directly by U. S. GOLD, with a copy of your receipt; or (b) a refund of the price, if any, which you paid for the program and any accompanying items (as defined) as substantiated with proof of purchase. To make a warranty claim, please return the program package together withyour proof of purchase to your dealer. This Limited Warranty is void if the failure of the media upon which the Program is recorded has resulted from; damage caused by your or any third party's act, default, or misuse of the Program or by failure to follow any instructions supplied with the program; by failure to comply with the instructions supplied with the computer hardware with which the Program is operated; if the Program has been stored, handled or applied in such a way that damage is likely to occur; or if the Program is altered, modified or repaired by persons not expressly nominated or approved in writing by U. S. GOLD. NO OTHER WARRANTIES. With respect to the program, program media and the accompanying written materials, U. S. GOLD gives no other warranty or guarantee, other than the above warranty. U. S. GOLD makes no representations, warranties or conditions including but not limited to the merchantability, quality or fitness for purpose of the program or any accompanying items. U. S. GOLD does not warrant that the program will meet your requirements or that the operation of the program will be uninterrupted or error free. this limited warranty does not affect your statutory rights. LIMITATIONS ON DAMAGES. In no event shall U. S. GOLD, be liable for any damage whatsoever (including without limitation, damages for loss or profits, business interuption, loss of information, or other pecuniary loss arising directly or indirectly) out of the use of or inability to use the program. U. S. GOLD shall not be liable for any special incidental, consequential or other similar loss or damage even if U.S. GOLD has been advised of the possibility of such damage and in no event will the liability of U. S. GOLD exceed the purchase price paid by you for the program and any accompanying items. save this licence and limited warranty for future reference this limited warranty does not affect your statutory rights

Table des matières

Générique 22
Installation..... 24
Introduction..... 25
Action ! 26
Armes..... 33
Alliés et ennemis 35



Générique

Producteur exécutif
Amy Smith-Boylan

Producteur
James Wheeler

Chef de produit
Judy Melby

Conception
Brandon Chamberlain

Consultant à la direction
William Shatner

Scénario et Script
Brandon Chamberlain
Tony Panaccio

Programmation
Jeff "Hosehead" Schultz
Les Bird

Son et programmation complémentaire
Joe Abbati

Animation et effets 3D
Ruben Cabrerra
Carlos Ibarra
Scott Nixon
Ken Loyd
John Potter
Ernie Roque
Gonzalo Montes de Oca

Conception originale du projet
Mike Pitts

Editeurs
Ruben Cabrerra
Ken Loyd
John Potter

Responsable assurance qualité
Ray Boylan

Coordinateur assurance qualité
Carlos Munoz

Acteurs
Dans le rôle de Walter Bascom:
William Shatner

Générique

Autres personnages:

Kirsten Marshall
Scott Amos
Sydney Sproule
Toby Sax
Lee Ann Emery
Rick Knight
Shawne Williams
Orry Skypec
Jeff Wachsmann
Aaron Okada

Testeurs Bêta

Michael Goldman
Alex Solano
Michael DeMarco
Katie Gangi
Sean Potter

Remerciements particuliers :

Sherri Saito
Alex Dawes
Sherry McMorran
Sydney Sproule
Kirsten Marshall
Lemli Productions
Cardigan Productions

pour leur assistance dans la production vidéo

Installation

Contenu de la boîte :

Un (1) CD-ROM
Un (1) Manuel
Un (1) Coupon d'enregistrement

Configuration minimale :
Ordinateur : PC 486/DX50 MHz ; MS-DOS 5.0 ou supérieur ; un lecteur de CD-ROM double-vitesse (Pentium recommandé pour le mode SVGA).
Mémoire vive (RAM) : 8 MO
Carte vidéo : VGA ou SVGA
Disque dur : 50 MO minimum

Installation sur le disque dur :
1) Placez le CD dans le lecteur approprié, puis tapez D: au prompt C:\>. Attention : le lecteur de CD-ROM n'est pas automatiquement représenté par la lettre D. Le cas échéant, effectuez la modification nécessaire.
2) Tapez INSTALL
Vous accédez directement au programme de configuration de Tekwar.

Keyboard Mapping (Personnalisation du clavier)
Cette option permet de personnaliser les touches de commandes.

Audio Setup (Configuration audio)
Cette option permet d'accéder au programme de configuration audio, de sélectionner le périphérique de sortie et de vérifier sa compatibilité.

Sound Notes (Son)
L'écran vous propose plusieurs cartes son. Choisissez celle qui est installée dans le micro-ordinateur. Si elle n'apparaît pas dans la liste, choisissez une carte compatible.

Video Mode (Mode vidÈo)
Tekwar supporte différents modes vidéo. Attention : Le mode vidéo 640x480 nécessite une carte vidéo compatible VESA 512K.

Qu'est-ce qu'un pilote VESA et comment s'en procurer un?
VESA est un standard pour configurer les cartes SVGA. Sur la plupart des systèmes, un "pilote VESA" doit être installé avant d'utiliser un mode haute résolution SVGA. La carte SVGA est généralement fournie avec le pilote VESA adéquat. Dans le cas contraire, reportez-vous au manuel d'utilisation de l'ordinateur ou á celui de la carte vidéo.

Communications
Tekwar peut être utilisé sur un réseau local. Le nombre de joueurs peut alors varier de 2 - 16. Il est également possible, pour jouer l'un contre l'autre, de se connecter en utilisant un modem d'un débit de 9600 bauds ou plus. Pour jouer sur réseau, un pilote IPX ou compatible doit être installé. Pour toute instruction relative l'installation du jeu sur réseau et á son utilisation par modem, reportez-vous la section Communications du fichier "MANUAL TXT."

Manual (Manuel)
Cette option permet de parcourir le fichier "MANUAL.TXT".

Comment accélérer le fonctionnement de Tekwar?
1) Choisissez la résolution 320x200.
2) Désactivez l'option affichage automatique de l'écran et réduisez la taille de celui-ci á l'aide de la touche - (moins).
3) Supprimez les affichages inutiles tels que la barre d'ènergie ou bien l'écran de vue arrière.

Support technique

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way
Holford, Birmingham
B6 7AX
(0121) 356 0831

Minitel : 36.15 USGOLD

Une ville en ébullition...

L'an 2045. L'action se déroule au Greater Los Angeles Metropolitan Area (GLAMA). La menace : le tek. Le trafic du stupéfiant le plus psychoactif jamais conçu par l'esprit humain est pratiqué tous les jours dans les bas-fonds de la ville. Ce commerce persiste malgré les efforts des autorités locales pour arrêter sa distribution ; il enrichit incroyablement ceux qui en ont le contrôle : les Barons du Tek. Les piliers de cette mafia du 21e siècle ont divisé la ville en sept secteurs pour réduire le nombre de querelles intestines et augmenter leurs profits.

Une nouvelle menace...

Récemment, un informateur travaillant pour Sonny Hokori, le Baron le plus puissant de la ville, a livré une information littéralement effrayante... Les Barons du tek se seraient unis pour élever le niveau de dépendance á cette drogue dans des proportions désastreuses. Leur moyen : la "Matrice". Nicholi Petrovski, cyberbiologiste réputé et Miyoshi Nakahara, cybernéticienne prix Nobel ont mystérieusement disparu. Leur savoir-faire serait utilisé par les Barons du tek pour développer un moyen de diffusion du tek á travers la "Matrice". Cela ferait basculer dans un état de dépendance les centaines de milliers de personnes qui l'utilisent lors de leurs activités professionnelles ; les personnes ainsi intoxiquées dépendraient du Consortium des Barons du Tek...

Revenu depuis peu...

Qui sauvera la ville de cet état d'asservissement ? Vous. Ancien inspecteur de police injustement accusé d'avoir vendu du tek, vous avez passé les cinq dernières années en suspension cryogène dans une prison-plateforme en orbite autour de la Terre. Vous découvrez que vous avez bénéficié d'une "libération conditionnelle spéciale" á condition de travailler pour Walter Bascom, chef de la Cosmos Detective Agency. Vous devrez mener une enquête portant sur les tentatives menées par les Barons du tek pour utiliser la Matrice et trouver un moyen de les arrêter. Si vous réussissez, des milliers d'innocents échapperont aux effets ravageurs que peut avoir le tek sur le cerveau. Si vous échouez, l'accoutumance se répandra, mais vous ne pourrez pas y assister depuis votre prison intersidérale...

L'action

Une fois la partie commencée, vous êtes dans le métro ; appuyez sur ESC pour afficher le Menu Tekwar.

Menu Tekwar



New Game (Nouvelle partie)

Pour commencer une nouvelle partie. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté :

Easy (Facile) :	**1000 points d'énergie et de conscience.**
Medium (Moyen) :	**750 points d'énergie et de conscience.**
Hard (Difficile) :	**500 points d'énergie et de conscience.**

En plus des variations de l'énergie et de la conscience, chaque niveau de difficulté comporte des ennemis de plus en plus forts.

Load Game (Charger une partie)

Permet de charger une partie sauvegardée. Vous pouvez choisir entre cinq modules.

Options

Permet d'accéder aux options. Il existe plusieurs sous-menus :

Mouse Sensitivity (Sensibilité de la souris)

Permet d'augmenter ou de diminuer la sensibilité de la souris.

Sound/Music Volume (Volume son/musique)

Permet de régler le volume sonore.

Head Bob On/Off

Permet de valider ou de supprimer l'effet de perspective.

Quit (Quitter)

Permet de quitter la partie. Un message ("Quit to DOS (Y/N) ?") vous demande si vous voulez retourner au DOS. Tapez sur "Y" dans l'affirmative ou sur "N" si vous préférez continuer la partie.

Touches de fonction

Elles permettent d'accéder à de nombreuses options du Menu Tekwar.

F1	Aide Tekwar en ligne
F2	Sauvegarde de la partie
F3	Charger la partie
F4	Quitter
F5	Messages
F6	Sensibilité de la souris
F7	Indicateur visuel
F8	Volume du son et de la musique
F9	Luminosité de l'écran
F10	Souris
F11	Centrage du joystick
F12	Capture des écrans

Remarque

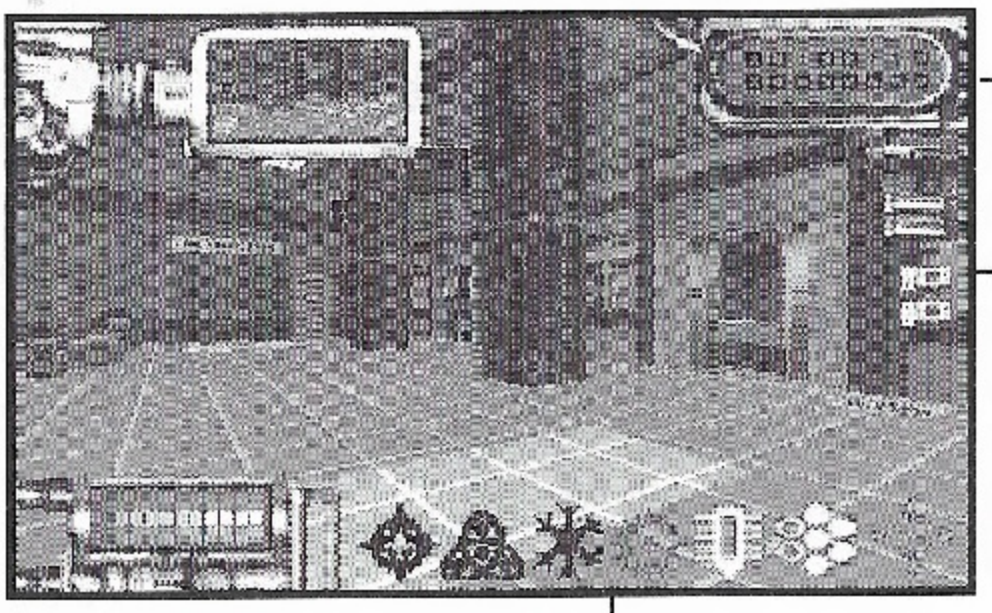
F5 est uniquement employée lorsque vous jouez sur réseau ou par modem.

F7 : Il existe deux manières de savoir si vous avez été blessé ou si vous vous êtes emparé d'un objet. Cette touche vous permet de passer de l'une à l'autre (bordure clignotante ou effet visuel rouge - attention, celui-ci ralentit légèrement le jeu).

F10 : Permet d'augmenter/diminuer la sensibilité du bouton droit de la souris. L'échelle varie de 0 à 255, 255 étant le moins sensible.

F12 : Cette fonction ne peut être utilisée qu'avec une résolution de 320x200. Elle permet de sauvegarder l'écran sous forme de fichier PCX dans le répertoire Tekwar.

TekWar Interface



Interface Tekwar

Map (Carte)
La vue aérienne apparaît lorsque vous appuyez sur la touche TABULATION. Utilisez les touches plus + et moins - pour vous rapprocher ou vous éloigner de la carte.

Rear View Display (Vue arriére)
Vous permet de voir derriére vous. Appuyez sur la touche R.

MATEC
Un grand nombre d'informations sensorielles vous sont proposées dans la Matrice Pour protèger votre systéme nerveux, la Matrice vous réanime lorsque votre niveau d'énergie s'affaiblit. La MATEC, ou écran MATrice Temps Energie Continuum, fait apparaître la quantité de temps/énergie avant que la Matrice ne vous éjecte. Le laps de temps normal est de 6 minutes, mais il diminue avec chaque dépense d'énergie. Ce délai peut augmenter lorsque vous trouvez des objets dans la Matrice. Actionnez la MATEC en appuyant sur la touche M.

Inventory (Inventaire)
Les articles en votre possession peuvent apparaître sur la droite de l'écran. Appuyez sur la touche I pour les afficher.

Arme

Pour changer d'arme, appuyez sur la touche numérique correspondante :

1	Super-electro Kralov CEG 15
2	C & W Modèle 2040
3	Pistolet Shrike DBK
4	Orlow 34s
5	Pistolet anti-androïde EMP
6	Explosif à impact
7	Grenade paralysante
8	Lance-flammes
9	Lance-roquettes

Vous ne pouvez pas vous armer à la fois du lance-flammes et du lance-roquettes.

Pour obtenir l'arme choisie, appuyez sur la touche CTRL de gauche ; pour la ranger, appuyez sur la touche /. Porter une arme produit un effet sur la population et attire l'attention des forces de police.

Viser

Une mire peut être activée en appuyant sur la touche A.

Chargement

La plupart des armes de ce jeu ont besoin de munitions ou d'être rechargées. On peut trouver des munitions dans certaines parties de la ville ou bien en les récupérant auprès des ennemis éliminés. Pour recharger une arme, trouvez une charge d'énergie et appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT.

Niveau d'énergie

Deux éléments vous permettent d'évaluer votre condition physique : la conscience et la santé. Les attaques ennemies ainsi que les chutes vous ôtent un peu de votre santé et de votre conscience. Si la barre de conscience atteint zéro, vous sombrez dans l'inconscience. Si la barre d'énergie fait de même, vous rejoignez l'au-delà. Votre barre d'énergie

peut être affichée de deux façons : de manière numérique au bas de l'écran et de façon graphique avec la barre d'énergie. La touche H permet de passer de l'une de ces méthodes d'affichage à l'autre.

La barre d'énergie comporte trois parties : la partie verte représente l'énergie, la jaune la conscience et la bleue le nombre de munitions.

Déplacements

Marcher

Utilisez les FLECHES directionnelles, la TOUCHE DE DROITE SUR LA SOURIS ou bien actionnez le levier du joystick vers le haut.

Courir

Maintenez la touche SHIFT en marchant, ou appuyez sur le BOUTON 1 du joystick.

Esquiver

(mouvement rapide de côté).
Esquive à droite : appuyez sur la touche , ou simultanément sur les touches CTRL ALT FLECHE DE DROITE.
Esquive à gauche : appuyez sur la touche , ou simultanément sur les touches CTRL ALT FLECHE DE GAUCHE.

Sauter/S'accroupir

Sauter : appuyez sur la touche X.
S'accroupir : appuyez sur la touche C.

Regarder vers le haut/vers le bas

Pour regarder vers le haut : appuyez sur la touche PAGE UP
Pour regarder vers le bas : appuyez sur la touche PAGE DOWN
Pour regarder au centre : appuyez sur la touche HOME

Ouvrir/Utiliser

Pour ouvrir des portes et utiliser différents objets tels que les passes, les bornes d'énergie et les Matrices, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT.

La Matrice

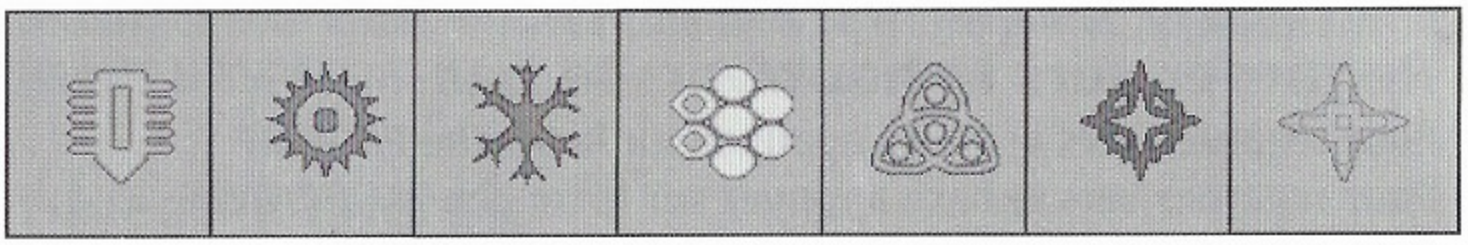
La Matrice est un paysage virtuel qui comprend tous les systèmes de communications électroniques sur réseau. A travers ce terrain abstrait, une humanité numérique circule et mène des tâches quotidiennes. Des particuliers ainsi que de grandes sociétés participent côte à côte à des marchés virtuels, ils négocient à chaque seconde la plus précieuse et la plus volatile des marchandises : l'information.

C'est ici, au milieu de cet enchevêtrement de données que le Consortium a dissimulé le mot de passe qui donne accès à sa place forte. Plutôt que de confier ce mot de passe à une seule personne, les Barons du tek l'on divisé en sept parties et remis chacune d'elles à un Baron différent. Pour purger le monde du fléau du tek, vous devez pénétrer dans la Matrice et retrouver les sept parties qui composent le mot de passe.

Les Matrices

Pour pénétrer dans la Matrice, vous devez obtenir une clé symbole de la part d'un Baron du tek et mettre en marche la Matrice. Une fois que vous avez vaincu un Baron du tek et que vous possédez son symbole, placez-vous dans la Matrice et appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT. Cela vous permettra d'atteindre un certain espace de la Matrice. Entre chaque niveau se trouve un élément du mot de passe menant au Consortium du tek. Une fois que vous aurez découvert ce mot de passe, vous pourrez pénétrer dans ke consortium du Tek.

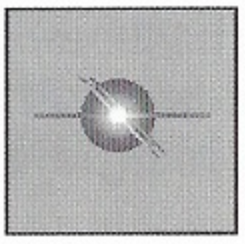
Les clés symboles



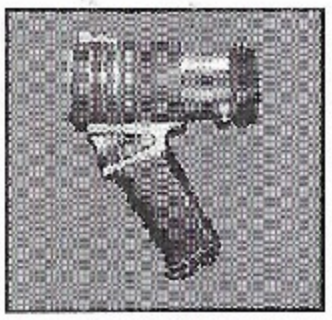
Porte



Bonus Temps

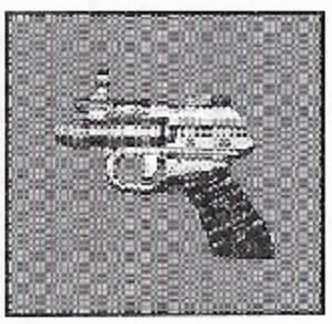


Armes



Super-electro Kravlov CEG-15

Ce pistolet libère une balle qui contient des particules de charge électrique puissante qui s'attaquera aux systèmes nerveux de ceux qui seront pris pour cible et les fera sombrer dans un état d'inconscience pendant une courte période de temps.



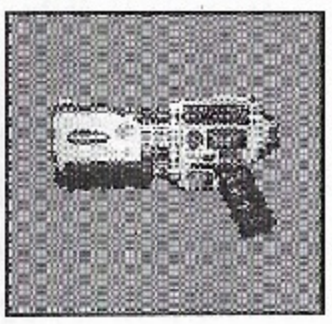
C & W modèle 2040

Ce pistolet semi-automatique tire des balles trafiquées. C'est l'arme favorite de la plupart des passeurs de tek, si bien que les chargeurs abandonnés serviront á le recharger.



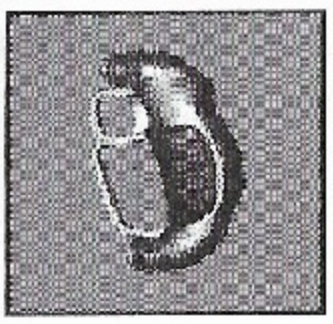
Shrike DBK

Cette arme tire des balles chargées d'énergie qui se dilatent lors de l'impact, et qui réduisent leurs cibles en pièces. Cette arme doit être rechargée à une borne d'énergie.



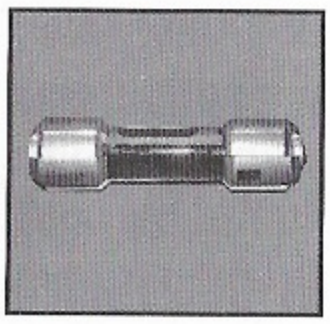
Orlow 34s

Version améliorée du Shrike DBK, l'Orlow 34s est une arme semi-automatique dont les balles sont chargées d'énergie. Comme le Shrike, il doit être rechargé aux bornes d'énergie.



Pistolet EMP

Ce pistolet libère une impulsion électromagnétique conçue pour étourdir les androïdes. Il doit être rechargé.



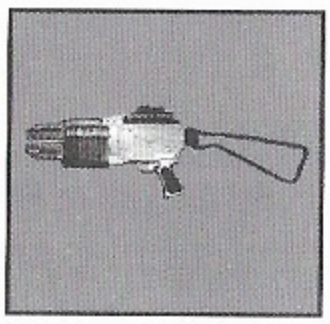
Explosif á impact

Une charge de plastique liquide explosif équipée d'un détonateur cinétique. Cette arme se projette et explose lors de l'impact.



Grenade paralysante

Cette charge en forme d'œuf libère un champ de particules hautement chargées, qui paralysent tout organisme vivant dans un rayon de 5 métres.



Lance-flammes

Cette arme émet des gouttes d'un mélange chimique volatile qui se convertissent en flammes au contact de l'air. Ce fluide contient également une substance gélatineuse qui colle à la cible et lui inflige d'horribles brûlures. Pour être rechargée, cette arme nécessite des bidons de carburant.

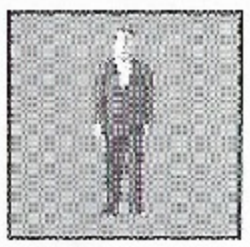
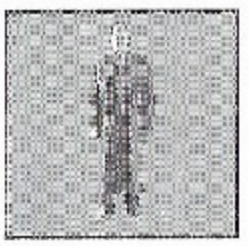


Lance-roquettes

Cette arme qui se porte sur l'épaule tire des roquettes de courte portée qui explosent lors de l'impact, et font disparaître aussi bien la cible que les infrastructures environnantes. Conçues à l'origine pour suivre à la trace la source de chaleur des avions, la précision de ces roquettes a été améliorée pour s'adapter aux cibles humaines.

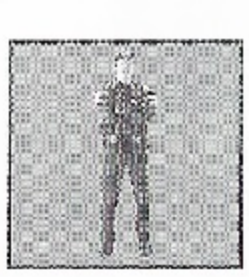
Alliés et ennemis

Les civils

Bien qu'habitués à vivre dans un monde dangereux où ils côtoient la violence, les habitants de la cité tiennent à rester à l'écart des altercations entre les Barons du tek et la police ; ils désirent vaquer à leurs occupations en feignant de vivre normalement.

Les forces de l'ordre

En perdant la guerre face aux Barons du tek, les forces de police se retrouvent en sous-effectif et insuffisamment armés. Le fait de voir, jour après jour, leurs camarades en uniforme se faire abattre dans l'exercice de leurs fonctions les a rendus amers et leur a instillé une profonde haine envers le tek, les Barons du tek et surtout ces "ripoux" qui abandonnent leurs postes pour rejoindre le Consortium.

Les androïdes kamikazes

Ces assassins mécanisés se dirigent automatiquement vers leurs cibles programmées et essaient d'aller à leur contact. Leurs détonateurs tactiles les font alors exploser. Ces androïdes peuvent prendre l'apparence de civils, d'inspecteurs de police ou bien de gangsters, et il est difficile de les supprimer avec des armes conventionnelles.

Les gangsters











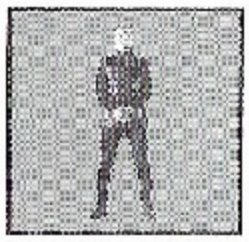
La force et la richesse du Consortium tek lui permettent de soudoyer un grand nombre de fonctionnaires et de cadres des forces de police. Ces personnes dévouées aux Barons du tek exécutent les "basses besognes". Ils ont en leur possession un nombre important d'armes et peuvent utiliser différents déguisements ce qui leur permet de s'infiltrer dans de nombreux milieux de la ville pour mettre rapidement fin à toute menace.

Les gangsters sont impitoyables ; leur détermination à tirer sur les civils a fait sombrer la population dans un état de soumission et a porté atteinte à la popularité des autorités locales. En conséquence, pour le citoyen moyen, le maintien de l'ordre dépend autant des gangsters que des forces de police.

Les Barons du tek

Ils représentent le véritable pouvoir ; ils contrôlent la distribution du tek, drogue psychoactive qui crée une grande dépendance. Comme les autorités locales échouent lamentablement à mettre un terme au commerce du tek, le Consortium des Barons du tek étend sa zone de contrôle et dresse des plans pour employer le pouvoir de la Matrice pour que l'accoutumance au tek se répande dans le monde entier.

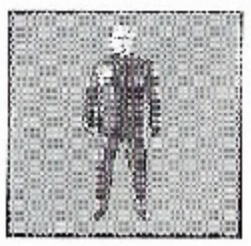
Conrad Lowell



Dallas Di Marco



Miles Connor



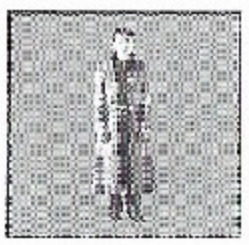
Marty Dollar



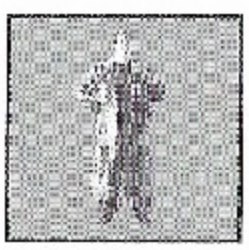
Janus



Carlyle Rossi



Sonny Hokuri



Sonny Hokuri, membre le plus puissant du Consortium des Barons du Tek, s'occupe en personne du projet de distribution du tek à travers la Matrice.

Carte De Survie

Utilisation Des Commandes

MENU PRINCIPAL	Esc
AIDE	F1
SAUVEGARDER PARTIE	F2
CHARGER PARTIE	F3
QUITTER	F4
MESSAGES	F5
SENSIBILITE SOURIS	F6
INDIC. VISUEL	F7
VOLUME	F8
LUMINOSITE	F9
SOURIS	F10
CALIBRAGE JOYSTICK	F11
CAPTURE ECRAN	F12

KRALOV CEG15	1
C & W 2040	2
SHRIKE DBIL	3
ORLOW 34S	4
EMP PISTOL	5
EXPLOSIF	6
GRENADE	7
LANCE-FLAMME	8
LANCE-ROCQUETTE	9
ZOOM CARTE-	-
ZOOM CARTE+	+
VUE CENTRALE	HOME

REGARD HT	PAGE UP
REGARD BAS	PAGE DOWN

CARTE	TAB
VISEUR	A
SCORE	S
MATEC	M
ENERGIE	H
VUE ARRIERE	R

TEMPS	T
INVENTAIRE	I
COURIR	SHIFT
SAUTER	X
S'ACCROUPIR	C
TIRER	CTRL

AVANT	↑
GAUCHE	←
ARRIERE	↓
DROIT	→

OUVRIR/FERMER/UTILISER	SPACE
MITRAILLER	ALT
MITRAILLER A GAUCHE	<
MITRAILLER A DROTTE	>
RANGER ARME	/

IMPORTANT - À LIRE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT
LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

EN UTILISANT LE LOGICIEL ACCOMPAGNANT CETTE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE DERNIÈRE, ÉTABLIS PAR U.S. GOLD. LE LOGICIEL ET TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE VOUS EST FOURNI À LA SEULE CONDITION QUE VOUS ACCEPTIEZ LES TERMES ET CONDITIONS DÉFINIS CI-DESSOUS. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CES TERMES ET QUE VOUS NE DÉSIREZ PAS LES ACCEPTER EN UTILISANT LE LOGICIEL, RENVOYEZ CE DERNIER AVEC TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE À VOTRE DÉTAILLANT AFIN DE VOUS FAIRE REMBOURSER.

A. SOUTIEN TECHNIQUE: si vous rencontrez des problèmes de logiciel, contactez U.S. GOLD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tél: (+44) 121 625 3366. Si vous avez besoin d'un soutien technique, appelez le numéro suivant (+44) 121 356-0831
Toutes les communications téléphoniques seront à vos frais, U.S. GOLD réglant seulement les frais de port lors des renvois de logiciels à leur propriétaire. Vous devrez également régler les frais de port si vous renvoyez un logiciel défectueux à U.S. GOLD.

B. LICENCE D'USAGE LIMITÉ: ce programme appartient à IntraCorp, Inc. (le fabricant) et est protégé par les lois et les traités internationaux de copyright. Tous les droits n'étant pas expressément accordés sont réservés.
VOUS POUVEZ:

• (a) Faire une copie du programme à des fins de sauvegarde ou d'archives, à condition que vous reproduisiez toutes les informations (y compris les notices de copyright) qui apparaissent sur les disquettes originales, ou (b) transférer le programme sur un seul disque dur, à condition que vous gardiez la ou les disquettes d'origine à des fins de sauvegarde ou d'archives.
• Transférer tout le programme de façon permanente, à condition que vous ne gardiez aucune copie et que le bénéficiaire accepte par écrit les termes de cet accord.

Vous ne pouvez pas:

• Utiliser le programme sur plus d'un ordinateur à la fois.
• Faire des copies du matériel accompagnant le programme, ou du programme lui-même, sauf dans les cas expliqués ci-dessus.
• Utiliser le programme sur un réseau, une installation destinée à plusieurs utilisateurs, un micro-serveur télématique ou toute autre installation permettant l'accès à distance.
• Louer, prêter, autoriser ou transférer le programme sans l'autorisation expresse écrite du fabricant, mais vous pouvez transférer la totalité du programme comme indiqué ci-dessus.
• Démonter, décompiler, désassembler ou créer des versions alternatives du programme.
• Utiliser la série de disquettes complémentaires (si le jeu contient des disquettes de 3,5" et de 5,25") sur un autre ordinateur, ou les prêter, louer, donner ou transférer à un autre utilisateur, sauf si vous transférez de façon permanente la totalité du logiciel.

C. GARANTIE LIMITÉE: U.S. GOLD garantit à l'acheteur d'origine uniquement que le support sur lequel est enregistré le programme est

dépourvu de défauts de matériel et de fabrication, dans des conditions d'utilisation normales, pendant les 3 mois suivant la date d'achat. Recours exclusif: selon les clauses suivantes de la garantie limitée, la responsabilité d'U.S. GOLD et votre recours exclusif dépendent entièrement d'U.S. GOLD. U.S. GOLD pourra (a) réparer ou remplacer tout logiciel qui ne correspond pas à la description de la garantie, à condition qu'il ait été retourné au détaillant ou à U.S. GOLD (si acheté directement), accompagné d'une copie de votre reçu. (b) U.S. GOLD pourra également vous rembourser le prix du programme et de tout ce qui l'accompagne, à condition que vous lui fournissiez une preuve d'achat. Pour faire une réclamation sur la garantie, veuillez retourner le programme accompagné d'une preuve d'achat à votre détaillant. Cette garantie limitée est nulle si le support sur lequel est enregistré le programme a été endommagé par vous-même ou un tiers, une défectuosité, une mauvaise utilisation ou un non respect des instructions fournies. La garantie sera également nulle si les conditions d'utilisation du programme sur certains types de hardwares n'ont pas été respectées, si le programme a été stocké, manipulé ou appliqué dans des conditions propices à l'endommagement, ou si le programme est modifié ou réparé par des personnes qui ne disposent pas d'une autorisation expresse écrite d'U.S. GOLD.

Aucune autre garantie U.S. GOLD ne fait aucune autre garantie concernant le programme, son support et le matériel écrit qui l'accompagne. Excepté la garantie ci-dessus, U.S. GOLD ne fait aucune représentation, garantie ou condition incluant, mais ne se limitant pas, à la qualité marchande, la qualité ou l'adaptation à un usage particulier du programme ou de ce qui l'accompagne. U.S. GOLD ne garantit pas que le programme satisfera votre demande, ou que son fonctionnement sera dépourvu d'interruptions ou d'erreurs. Cette garantie limitée n'affecte pas vos droits statutaires

Prescription des dommages. U.S. GOLD ne peut, en aucun cas, être tenu responsable de dommages (dommages de pertes ou de profit, interruption de commerce, pertes d'informations ou autres pertes financières directes ou indirectes) résultant de la possibilité ou l'impossibilité d'utiliser le programme. U.S. GOLD ne sera pas non plus responsable de dommages-intérêts accessoires ou indirects, ou de tout autre dommage ou perte, même s'il a été informé de la possibilité de tels dommages, et en aucun cas, la responsabilité d'U.S. GOLDne pourra dépasser le prix d'achat du programme et de ce qui l'accompagne.

Conservez cette licence et garantie limitée à titre de référence. Cette garantie limitée n'affecte pas vos droits statutaires.

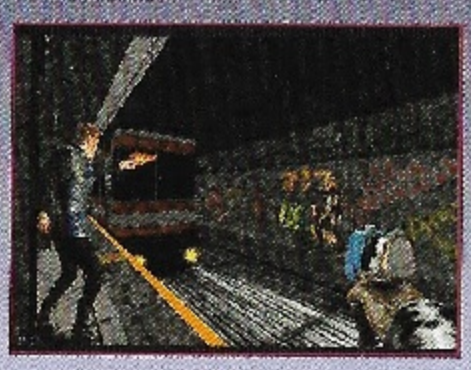
WILLIAM SHATNER'S TEKWAR™













Software © 1995 IntraCorp, Inc. All rights reserved. Artwork © 1994 Sci-Fi Channel, 3D engine licensed from 3D REALMS ENTERTAINMENT. Capstone and The Pinnacle of Entertainment Software are trademarks of IntraCorp, Inc. Software based on TekWar story elements authored by William Shatner. TekWar story elements © 1995 Universal City Studios, Inc. and William Shatner. TekWar is a trademark of MCA Television Limited. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. All other trademarks and copyrights acknowledged. Licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.