



DEVASTATION™

REJOIGNEZ LA RÉSISTANCE





L'HISTOIRE

Au 21^e siècle, une poignée de multi-nationales impose son autorité à une humanité à la dérive. Elles règnent sans partage sur l'innovation technologique et le développement scientifique.

Profitant de leur position dominante, elles se substituent aux états et se dotent de milices privées. Ces milices tristement célèbres sont connues sous le nom de "Pelotons de Pacification".

Leur mission : protéger les intérêts de leurs employeurs en contrôlant la population.

En 2075, l'oppression et l'exploitation des habitants de la Terre par Le consortium atteignent un degré insupportable. La Résistance se structure et se dote d'un Commandement. Celui-ci appelle à l'engagement massif des mouvements de contestation et de Résistance dans un combat immédiat, incessant et global.

VOUS INCARNEZ FLYNN HASKELL, CHEF D'UNE SECTION LOCALE DE LA RÉSISTANCE. VOS SUCCÈS CONTRE LES PELOTONS DE PACIFICATION ONT ATTIRÉ L'ATTENTION DU HAUT COMMANDEMENT. VOUS DEVEZ RASSEMBLER UNE ÉQUIPE D'ÉLITE ET ENTREPRENDRE DES ACTIONS DE GRANDE ENVERGURE AFIN DE RENSERER LE POUVOIR EN PLACE.

CONFIGURATION REQUISE

Windows® 98/ME/2000/XP

Pentium® III 500 MHz (1.0 GHz recommandé)

128 MB RAM (256 MB recommandés)

1 Go disponible sur le disque dur

Carte Vidéo 3D 32 Mo VRAM (NVIDIA GeForce/ATI Radeon, 64 MB VRAM recommandées)

DirectX® version 8.1 (Inclus)

Carte son compatible Windows

Modem 33.6 Kbps ou plus pour Internet et réseau local

(connexion haut débit recommandée)

INSTALLATION

1. Quittez toutes autres applications et insérez le CD de jeu Dévastation dans votre lecteur de CD-ROM. (Si la notification d'insertion automatique (Autorun) est activée, le menu d'installation de Dévastation s'affichera automatiquement à l'écran).

2. Sélectionnez "Installez Dévastation" dans le menu pour lancer le processus d'installation du jeu sur votre ordinateur.

3. Suivez ensuite les instructions d'installation de Dévastation. Vous pouvez être invité à redémarrer votre ordinateur.

Installation de DirectX

Assurez-vous que le CD de Dévastation se trouve bien dans votre lecteur de CD-Rom. Lors de l'installation, le programme détecte automatiquement si votre version de DirectX doit être mise à jour. Dans ce cas, un message s'affiche à l'écran pour le signaler. Suivez alors les instructions affichées pour installer la version requise de DirectX.

Lancement du jeu et configuration

Lorsque vous lancez Dévastation, le premier menu qui s'affiche est le Menu Principal. Il vous permet

- d'accéder au fichier lisez-moi ;
- de commencer une partie en mode Solo ;
- d'accéder au mode Multi-joueurs ;
- de modifier les options ;
- de quitter le jeu.

Fichier Lisez-moi

Ce document contient toutes les informations sur les dernières mises à jour de Dévastation. Nous vous conseillons de le consulter, notamment en ce qui concerne les réglages vidéo avancés et le mode multi-joueurs sur Internet.

OPTIONS

Réglages vidéo

Le menu de réglage vidéo vous permet d'adapter le rendu pour profiter pleinement des qualités graphiques du jeu sur une configuration matérielle récente ou de jouer dans de bonnes conditions avec une configuration matérielle plus ancienne.

Réglages Audio

Volume Son : Volume général du jeu. Peut être réglé en déplaçant l'ascenseur avec votre souris.

Volume Musique : volume de la musique dans le jeu.



COMMANDES PAR DÉFAUT

Feu	Bouton gauche de la souris
Tire alterné	Bouton droit de la souris
Recharger	R
Arme suivante	Actionnez la molette de votre souris vers le bas
Arme précédente	Actionnez la molette de votre souris vers le haut
Choisir une arme	Touches 1 à 8
Lâcher une arme	\$
Activer	Touche ENTREE et E
Déplacement en avant	W
Déplacement en arrière	S
Déplacement sur la gauche	A
Déplacement sur la droite	D
Sauter	barre Espace
S'accroupir	Ctrl
Marcher / courir	Shift
Toujours courir	Maj
Voir le score	F2
Commander l'équipe	V
Augmenter le HUD	=
Faire baisser le HUD	-
Console	Tab
Menu de sauvegarde	F5
Sauvegarde rapide	F6
Charger le menu	F7
Chargement rapide	F8
Pause	ESC

Vous pouvez changer toutes ces touches et les adapter à votre style de jeu via le Menu Principal.

MODE SOLO

Pour commencer un nouveau jeu en mode Solo, choisissez votre niveau de difficulté, puis de mode (arcade ou simulation) et cliquez sur "Lancer Mission".

Les deux modes fournissent des expériences très différentes.

Le mode arcade se joue plus rapidement, les erreurs ne pardonnent pas et les effets d'armes sont moins réalistes.

La simulation vous plonge dans un monde de combats réalistes, avec des dommages physiques et des mouvements d'armes qui simulent la réalité. Attention, dans ce mode, vos coéquipiers peuvent être blessés par vos tirs !

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie en cours, utilisez la touche F6 (sauvegarde rapide). Pour accéder au Menu de Sauvegarde, appuyez sur F5.

AVANT DE COMMENCER

Le gameplay en mode Solo commence par une exploration afin que vous vous familiarisiez avec les commandes et trouviez plus d'informations sur le but de votre mission. Rappelez-vous que vous devez commencer par rassembler une nouvelle équipe de résistants. Attention, pendant que vous luttez contre les Pelotons de Pacification de Grathius, les forces privées de police essaient aussi de vous arrêter. Vous aurez aussi la capacité de revenir à la vie pendant une mission. A ce niveau, vous prendrez sans doute plus de risques. Mais vos objectifs seront à la fois de défendre votre base tout en assaillant l'ennemi. Cela vous obligera à utiliser de réelles tactiques et plus d'adresse, en vous appuyant sur vos coéquipiers pour réussir.

PERSONNAGES

FLYNN HASKELL est le personnage principal du jeu, et c'est à travers ses yeux que vous verrez le monde. Membre de la résistance, vous êtes sur le point de jouer un rôle décisif au sein de la résistance. Vous êtes charismatique, courageux et tenace. Pour vos hommes, vous êtes le Patron...

EVE MCALLISTER est la scientifique du laboratoire Grathius, une multi-nationale. Elle est rentrée dans la résistance presque par accident. Bien qu'elle semble douce, Eve est votre meilleure coéquipière car elle est intelligente, courageuse et sait manipuler la plupart des engins technos de l'ennemi.

GUS est votre expert en armes. Son vif sens de l'humour est peut-être sa meilleure arme, et il sait détendre l'atmosphère quand il le faut. Plus important dans la réalisation de votre mission, c'est aussi la fine gâchette du groupe. Contactez le à SOMA, il vous procurera l'arsenal dont vous avez besoin...

TARA est votre crackeuse de codes. Vous pourrez compter sur elle pour rechercher des codes de sécurité dont vous aurez besoin pour vous infiltrer dans les bâtiments ennemis.

Vous rencontrerez beaucoup d'autres membres de la Résistance dans le jeu. La réussite de votre mission relève aussi de votre capacité à enrôler ces hommes et femmes et à former votre armée.

INTERFACE

L'interface est visible lorsque vous jouez, vous indiquant les différentes informations nécessaires à la réussite de votre mission (santé, munitions, GPS, Objectifs, menu co-équipiers).

ARMES

8 catégories d'armes sont disponibles dans Dévastation. Vous pouvez accéder aux différentes catégories en utilisant les touches d'accès rapide (1 à 8 sur votre clavier).

1 – Armes blanches

Sont comprises dans cette catégorie, toutes les armes utilisables en combat rapproché (couteau, sabre, bouteille etc.). Vous pouvez aussi choisir de combattre à mains nues.

2- Pistolets

Ce sont vos armes de base. Dévastation vous permet de les utiliser seules ou par paire (une arme dans chaque main). Pour passer d'un seul pistolet à deux, il vous suffit de cliquer sur le bouton droit de votre souris.

3- Pistolets mitrailleurs

Peu efficaces à longue distance, ces armes se révèlent destructrices en combat rapproché. De même que pour les pistolets, vous pouvez utiliser deux armes identiques en même temps.

4- Fusils d'assaut et fusils à pompe

Armes puissantes et précises, elles vous seront d'une grande aide pour vous débarrasser de vos adversaires les plus tenaces. Certaines possèdent un second mode de tir accessible en cliquant droit sur votre souris.

5 – Fusils de précision

Lorsque vous repérez une cible lointaine, faites appel aux fusils de précision. Zoomer en utilisant le click droit de votre souris et utiliser la molette de votre souris pour rapprocher la cible dans votre viseur. Pour quitter le mode zoom, il vous suffit de cliquer droit à nouveau.

6- Armement lourd

Seules 3 armes sont disponibles dans cette catégorie, mais elles causent des dommages impressionnants (leur puissance de feu est incomparable. Elles vous seront d'un grand secours lorsque vos adversaires menacent de vous submerger).

7- Armes spéciales

Nécessaires dans certaines situations, cette catégorie réserve quelques surprises à vos ennemis (tir secondaire disponible sur le pistolet à clous).

8 – Grenades

Différents types de grenades sont disponibles (grenades à fragmentation, flash, gaz et fumigènes). Garder le bouton gauche de votre souris appuyé vous permet de lancer votre grenade à une distance supérieure.

Mais prenez garde, car si vous tardez trop, il se pourrait qu'elle explose dans votre main. Pour sélectionner une autre arme de la même catégorie, appuyer plusieurs fois sur la touche correspondant à la catégorie voulue.

Exemple : si vous souhaitez sélectionner votre poignard, vous devrez appuyer deux fois sur la touche 1 de votre clavier. Vous pouvez aussi utiliser la molette de votre souris pour faire défiler les armes et les catégories.

Certaines armes requièrent un peu d'entraînement : le Rat Drone par exemple. Conserver le bouton gauche de votre souris appuyé pour l'activer. Lorsque vous avez repéré votre cible, cliquez gauche pour activer la bombe.

En mode simulation, vous êtes limité par l'encombrement (poids) de vos armes. Le recul de vos armes est plus réaliste, et il est plus difficile de viser en se déplaçant.

INTERACTIVITÉ

La plupart des objets peuvent être manipulés dans Dévastation, tel les tonneaux, les chaises, les boîtes etc. Pour prendre un objet, choisissez "votre main" (1ère catégorie d'armes) et cliquez droit. Cliquez gauche pour le lâcher ou maintenez le bouton appuyé, puis relâchez afin de lancer l'objet le plus loin possible. N'hésitez pas à utiliser les objets pour créer des barricades ou tendre des embuscades à vos adversaires ! Certains objets vous seront nécessaires à la réalisation de vos missions. Utilisez le bouton action pour vous en saisir (E ou Entrée par défaut) et pour les utiliser.

Objectifs : Au fur et à mesure de votre progression, différents objectifs vous seront assignés. Ils sont signalés en permanence dans le coin gauche de l'interface. Lorsqu'un objectif est terminé, il disparaît et est remplacé par un autre.

GPS : Le GPS est toujours visible dans le coin supérieur droit de l'interface. Par son intermédiaire, vous serez à même de situer vos partenaires, vos ennemis les plus proches ainsi que vos objectifs (signalés par un point blanc).

Plateforme de régénération : Vous pouvez être surpris que les ennemis que vous avez tués se présentent de nouveau face à vous. Ils utilisent en effet un système expérimental que vous découvrirez au cours de l'histoire. Vous apprendrez à le neutraliser et à l'utiliser à votre avantage.

Diriger vos co-équipiers : Ouvrir le menu équipier (touche v) pour accéder aux ordres disponibles. Vous pouvez donner des ordres à l'ensemble de votre équipe (cliquez sur tous) ou à un co-équipier en particulier (cliquez sur son nom). Vous pouvez aussi donner des armes à vos co-équipiers. Pour cela, positionnez-vous en face de lui et "lâcher une arme" (touche q par défaut)

LE MODE MULTI-JOUEURS

MODES DE JEU

Deathmatch : Chacun pour soit, pas de co-équipier, pas d'aide. Celui qui a le plus grand nombre de frags à son actif gagne.

Deathmatch par équipe : 2 équipes, la Résistance et les Conformistes. L'équipe qui a le plus grand nombre de frags gagne.

Capter le drapeau : Chaque équipe doit ramener le drapeau de l'adversaire dans son camp et protéger son propre drapeau de ses adversaires.

Si le porteur du drapeau est tué, le drapeau reste au sol jusqu'à ce qu'un autre joueur le récupère. Si l'équipe adverse est en possession de votre drapeau, vous devez d'abord le récupérer avant de subtiliser le leur.

Territoires : Le mode territoire est un nouveau mode Multi-joueurs. Votre équipe doit obtenir le code d'accès de la base ennemi afin de détruire leur plateforme de régénération. Ensuite vous n'avez plus qu'à éliminer l'équipe adverse pour gagner.

Options : Vous permet de choisir votre nom et votre personnage parmi les 50 disponibles.

POUR CRÉER UNE PARTIE...

1) Sélectionner le mode de jeu

2) Compléter les informations serveur : vous permet de paramétrer le nombre de tours, le nombre maximum de vies par joueur, la limite de score ou de temps, le nombre de joueurs, etc...

Dans les options avancées, vous pourrez aussi ajouter un mot de passe, un site internet, etc....

3) Sélectionner une carte : dépend du mode de jeu choisi. Double-cliquez sur la carte souhaitée ou utilisez les flèches de votre clavier pour sélectionner ou désélectionner une carte.

Vous pouvez aussi définir l'ordre d'apparition des cartes lors de votre partie.

POUR REJOINDRE UNE PARTIE EN COURS...

Cliquez sur jeu instantané pour rejoindre une partie immédiatement.

Vous pouvez aussi rejoindre une partie en choisissant une carte dans le menu déroulant. Sélectionnez la carte et cliquez sur rejoindre partie.

SUPPORT TECHNIQUE

Pour retrouver toutes les infos et les astuces sur Dévastation :

www.devastationgame.com

SI VOUS RENCONTREZ DES DIFFICULTÉS :

- Mettez à jour les drivers de votre carte vidéo (disponibles sur le site Internet du fabricant) ;
- Mettez à jour les drivers son (disponibles sur le site Internet du fabricant);
- Connectez-vous au site www.microsoft.com/directX et téléchargez la dernière version de DirectX ;
- Connectez-vous régulièrement au site www.devastationgame.com afin de prendre connaissance des mises à jour du jeu ;
- Connectez-vous au forum de **www.devastationgame.com** pour y poster vos questions ;
- Contactez notre hotline par téléphone :

0 825 080 089

- ou par mail :

hotline@arxeltribe.com

PRODUCED AND DEVELOPED BY DIGITALO

DEVASTATION® GAME DESIGN : V.J. DeLeon, Robert Berry, Jr., Barry L. Gibbs, Ray Davis, Ben Golus, Torbjorn Ahlén
LEAD PROGRAMMER and TECHNICAL DIRECTOR : Robert Berry, Jr.
PROGRAMMERS : Ray Davis, Michel Lambert, Lucas Alonso, E. Andres Mendez, Joseph Pearson
ADDITIONAL PROGRAMMING : Andrew Scheidecker
LEAD DESIGNER : Barry L. Gibbs
ANIMATION TEAM : James Green, Jesse Taylor, Jeff Geis
LEVEL DESIGN DIRECTION : V.J. DeLeon
LEAD LEVEL DESIGNER : Torbjorn Ahlén
LEVEL DESIGN MECHANICS : Ben Golus
LEVEL DESIGN TEAM : Chris Blundell, Sean Bonney, Phil Cole, John C. Falgate, Eric Boltjes, Stanley L. Chou
3D PRODUCTION Team : Milton Cadogan, Caleb Strauss, Jeff Geis, Gilbert Arcand, Andrew Gilmour
2D PRODUCTION TEAM : Barry L. Gibbs, Brandon Bickford, Stanley L. Chou, Jorge Vereas, Tim Tower, Fredrik Svefert, Deon Strydom, Amiya Jack
SOUND ENGINEER/AUDIO DESIGN : Atom Troy
MUSIC SOUNDTRACK by MESSY
Written and Produced by Kevin Haskins and Doug DeAngelis, Clever Trevor Music, Luscious Dog Music (BMI), Hollywood CA
CINEMATICS MUSIC : Created and composed by Atom Troy
ADDITIONAL TRACKS : Created and composed by Rama Barwick
VOICE ARTISTS : Matthew Miniea, Elizabeth Berry, Brendan Grubb, Vicki Trujillo, Steve Carlton, Jessica Welch, Noah Levine, Erin K. Harkin
ADDITIONAL VOICES : Jennifer Hunt, Dan Castle, Ryan Drummond, Lani Minella
ADDITIONAL SOUNDS : Rick Bowman
Pro-Motions Production Company San Diego, CA
Lethal Sounds : San Diego CA
Audiogodz : San Diego CA
SENIOR PRODUCER, DIGITALO : V.J. DeLeon
ASSOCIATE PRODUCER, DIGITALO : Robert Berry, Jr.
FINANCIAL OPERATIONS, DIGITALO : Barry L. Gibbs
PR/MEDIA RELATIONS, DIGITALO : Ann Ioannides
REPRESENTATION for DIGITALO : Jay Powell, Octagon Entertainment
TESTERS, DIGITALO : Jorge Vereas, Tom Buscaglia Jr., Steve Carlton, Bryan Rucker, Ron Robertson, FaTe'S Minions

ARUSH ENTERTAINMENT

PRESIDENT/CEO : Jim Perkins
VP/CFO : Dean Hoffman
EVP PRODUCT DEVELOPMENT : Dave Adams
PRODUCER : Chris Boxmeyer
MARKETING MANAGER : Donald Case
ART DIRECTOR : Justin Chornenky
ART INTERNS : Nick Reynolds, Bryan Wilson, Craig Braunum
TESTERS : Caroline Hernandez, Nick Reynolds, Bryan Wilson, Craig Braunum

HD INTERACTIVE

Becky Walker, Edgar Kapp, Mike Klumper, Vincent van Diemen
COMPATIBILITY TESTING by Absolute Quality, Inc.

ALL SOURCE IMAGERY SHOT ON LOCATION

San Francisco and Los Angeles California, The City of Taipei, Taiwan, The Cities of Tokyo, Kyoto, Nagoya, and Gifu, Japan

PRODUCTION PLATFORMS Provided by Intel and AMD

GRAPHICS ACCELERATORS Provided by 3DFX, MATROX, ATI and NVIDIA

'CUTE' Characters Provided by Lisa Parrot and COMAGIRL

SPECIAL THANKS TO Phillip K. Dick, William Gibson, Syd Mead, Yu Suzuki and the AM2 Team, SEGA, Tim Sweeney, Mark Rein, and Jay Wilbur, Cliff Bleszinski, Vito Miliano, Caleb 'Cro' Owens

EXTRA SPECIAL THANKS TO James Green and Caleb Strauss, Thomas H. Buscaglia, Esquire, Melissa Mayo-Gibbs, Ann DeLeon, Keiko Watanabe, Dr. Takeo Ojika and Dr. Scot Thrane, The South Florida IGDA Chapter, SOFTOPIA DreamCore, Ogaki Japan, The Shimata-Dominguez Corporation

CREDITS EDITION LANGUE FRANÇAISE (ARXEL TRIBE)

Producteur Exécutif : Guillaume de Fondaumière

Conseil Editorial : Gregory Pichon

Directeur marketing : Christine Blériot

Directeur Commercial : Bernard Bey

Chefs de Produit : Emilie Ravet - Olivier de March

Assistants Chefs de Produit : Pierre Gérard - Fabrice Bériot

Communication et Presse : Elise Gomez

Direction Artistique : Loic Lefèbre

Graphiste : Patricia Lardé

Web design : Steve Maingot

Q & A : Minh Nhat Nguyen, Jean Joseph Garcia

Fabrication : Dominique Boissard

Production Déléguée : THE ARXEL GUILD SA - A company of the CTO S.p.a. group.

End User License Agreement

1. READ THE FOLLOWING TERMS AND CONDITIONS CAREFULLY BEFORE INSTALLING THE PROGRAM. THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT IS A LEGAL AGREEMENT BETWEEN YOU (AN INDIVIDUAL OR A SINGLE ENTITY "YOU") ON ONE HAND, AND ARUSH ENTERTAINMENT, A DIVISION OF WORLD ENTERTAINMENT BROADCASTING CORPORATION AND ITS PARENT, SUBSIDIARIES, AND AFFILIATES (COLLECTIVELY REFERRED TO AS "COMPANY") ON THE OTHER HAND, FOR THE SOFTWARE PRODUCT ENTITLED "DEVASTATION," WHICH INCLUDES COMPUTER SOFTWARE AND ANY ASSOCIATED MEDIA AND/OR PRINTED MATERIALS (TOGETHER CALLED "PROGRAM"). BY OPENING THE PACKAGING MATERIALS FOR THE PROGRAM, OR INSTALLING, COPYING, OR OTHERWISE USING THE PROGRAM, YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE READ THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT AND AGREE TO BE BOUND BY ITS TERMS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT, DO NOT INSTALL OR USE THE PROGRAM AND DELETE ALL COPIES IN YOUR POSSESSION.

2. Company grants you a non-exclusive, non-transferable license to use the Program, but retains all property rights in the Program and all copies thereof. You may install the Program on a single computer for use by a single, particular user and you may make a single copy of the Program, for archive purposes only. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Company and, as applicable, Company's licensors. This Program is licensed, not sold, for your use. Your license confers no title or ownership in this Program and should not be construed as a sale of any rights in this Program.

3. You acknowledge that the Program in source code form remains a confidential trade secret of Company. You agree not to modify or attempt to reverse engineer, decompile, or disassemble the Program, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.

4. OWNERSHIP. All right, title and interest and intellectual property rights in and to the Program (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, images, photographs, animations, video, sounds, audio-visual effects, music, musical compositions, text and "applets," incorporated into the Program), the accompanying printed materials, and any copies of the Program, are owned by Company or its licensors. This Agreement grants you no rights to use such content other than as part of the Program. All rights not expressly granted under this Agreement are reserved by Company.

5. This Agreement is effective upon your opening of the packaging materials, installation, or your first use of the Program and shall continue until revoked by Company or until you breach any term hereof; upon termination you agree to destroy or delete all copies of the Program in your possession.

6. You shall not modify the Program or merge the Program into another computer program (except to the extent the Program is made to operate within a computer operating system and in connection with other computer programs) or create derivative works based upon the Program. You must get the written permission of Company to include the Program in any collection of software.

7. Do not run, use, or install the Program if you reside in a country to which the use or installation of the Program would violate U.S. export laws or regulations, and do not distribute the Program in violation of such laws or regulations. The Program may not be transferred or otherwise exported or re-exported into (or to a national or resident of) any country to which the U.S. has embargoed goods or to anyone on the U.S. Treasury Department list of Specially Designated Nationals or the U.S. Commerce Department's Table of Deny Orders. If you do not meet these criteria or are not sure, do not run or install the software and destroy any copies in your possession. If you live in such a country, no license is granted hereunder.

8. To the maximum extent allowed by law, Company, its licensors and subcontractors do not warrant any connection to, transmission over, or results or use of, any network connection or facilities provided (or failed to be provided) through the Program. You are responsible for assessing your own computer needs and, if applicable, transmission network needs, and the results to be obtained therefrom. YOU EXPRESSLY AGREE THAT USE OF THE PROGRAM IS AT YOUR SOLE RISK. THE PROGRAM IS PROVIDED ON AN "AS IS," "AS AVAILABLE" BASIS, UNLESS SUCH WARRANTIES ARE LEGALLY INCAPABLE OF EXCLUSION. EXCEPT WITH RESPECT TO THE LIMITED CD-ROM WARRANTY AS SET FORTH IN SECTION 9 BELOW, COMPANY AND ITS LICENSORS DISCLAIM ALL WARRANTIES AND CONDITIONS, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS, AND THOSE ARISING FROM A COURSE OF DEALING OR USAGE OF TRADE, REGARDING THE PROGRAM. COMPANY AND ITS LICENSORS ASSUME NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY YOU, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA, ITEMS OR OTHER MATERIALS FROM DELAYS, NON-DELIVERIES, ERRORS, CAUSED BY COMPANY, ITS LICENSORS, LICENSEE AND/OR SUBCONTRACTORS, OR BY YOUR OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS. Company and its Licensors make no warranty with respect to any related software or hardware used or provided by Company in connection with the Program except as expressly set forth above.

9. LIMITED CD-ROM WARRANTY. Notwithstanding anything to the contrary contained herein, and solely with respect to Programs distributed on CD-ROM, Company warrants to the original consumer purchaser of this Program on CD-ROM that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, Company agrees to replace, free of charge, any product discovered to be defective within such period upon its receipt of the product, postage paid, with proof of the date of purchase, as long as the Program is still being manufactured by Company. In the event that the Program is no longer available, Company retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium containing the Program as originally provided by Company and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above. When returning the Program for warranty replacement, please send the original product disks only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s)

you have encountered and the system on which you are running the Program; (4) if you are returning the Program after the 90-day warranty period, but within one year after the date of purchase, please include check or money order for \$10 U.S. (A\$17 for Australia, or £10.00 for Europe) currency per CD. Note: Certified mail recommended. Send to: Warranty Replacements, ARUSH Entertainment, 13951 N. Scottsdale Road, Suite 233, Scottsdale, AZ 85254. EXCEPT AS SET FORTH HEREIN, THIS LIMITED CD-ROM WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES DESCRIBED IN SECTION 8 OF THIS AGREEMENT.

10. LIMITATION OF LIABILITY. YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT COMPANY AND ITS LICENSORS SHALL NOT ASSUME OR HAVE ANY LIABILITY FOR ANY ACTION BY COMPANY OR ITS CONTENT PROVIDERS, OTHER PARTICIPANTS OR OTHER LICENSORS WITH RESPECT TO CONDUCT, COMMUNICATION OR CONTENT OF THE PROGRAM. COMPANY AND ITS LICENSORS SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, PUNITIVE, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN, COMPANY'S AND ITS LICENSORS' ENTIRE LIABILITY TO YOU AND YOUR EXCLUSIVE REMEDY FOR ANY BREACH OF THIS AGREEMENT IS LIMITED SOLELY TO THE TOTAL AMOUNT PAID BY YOU FOR THE PROGRAM, IF ANY. BECAUSE SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY FOR CERTAIN DAMAGES, IN SUCH STATES COMPANY'S AND ITS LICENSORS' LIABILITY IS LIMITED TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW.

11. INJUNCTION. Because Company would be irreparably damaged if the terms of this License Agreement were not specifically enforced, you agree that Company shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Company may otherwise have under applicable laws.

12. INDEMNITY. At Company's request, you agree to defend, indemnify and hold harmless Company, its affiliates, contractors, officers, directors, employees, agents, licensors, licensees, distributors, content providers, and other users of the Program, from all damages, losses, liabilities, claims and expenses, including attorneys' fees, arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Program pursuant to the terms of this License Agreement or any breach of this License Agreement by you. Company reserves the right, at its own expense, to assume the exclusive defense and control of any matter otherwise subject to indemnification by you hereunder, and in such event, you shall have no further obligation to provide indemnification for such matter.

13. U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS. The Program and documentation have been developed entirely at private expense and are provided as "Commercial Computer Software" or "restricted computer software." Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 or as set forth in subparagraph (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19, as applicable. The Contractor / Manufacturer is World Entertainment Broadcasting Corporation, 13951 N. Scottsdale Road, Suite 233, Scottsdale, AZ 85254.

14. TERMINATION. Without prejudice to any other rights of Company, this License Agreement and your right to use the Program may automatically terminate without notice from Company if you fail to comply with any provision of this Agreement, or any terms and conditions associated with the Program. In such event, you must destroy all copies of this Program and all of its component parts.

15. GENERAL PROVISIONS. You may not use, copy, modify, sublicense, rent, sell, assign or transfer the rights or obligations granted to you in this Agreement, except as expressly provided in this Agreement. Any assignment in violation of this Agreement is void, except that you may transfer your Program to another person provided that person accepts the terms of this License Agreement. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable, and such decision shall not affect the enforceability of: (i) such provision under other circumstances, or (ii) the remaining provisions hereof under all circumstances. Company's failure to enforce at any time any of the provisions of this Agreement shall in no way be construed to be a present or future waiver of such provisions, nor in any way affect the right of any party to enforce each and every such provision thereafter. The express waiver by Company of any provision, condition or requirement of this Agreement shall not constitute a waiver of any future obligation to comply with such provision, condition or requirement. Notwithstanding anything else in this Agreement, no default, delay or failure to perform on the part of Company shall be considered a breach of this Agreement if such default, delay or failure to perform is shown to be due to causes beyond the reasonable control of Company. This Agreement shall be governed by the laws of the State of Arizona and the United States without regard to its conflicts of laws rules and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts in Maricopa County, Arizona. The United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods shall not apply to this Agreement. This Agreement represents the complete agreement concerning this License Agreement between you and Company.

If you have any questions concerning this License Agreement, you may contact ARUSH Entertainment, a division of World Entertainment Broadcasting Corporation at 13951 N. Scottsdale Road, Suite 233, Scottsdale, AZ, (480) 609-8665, Attn. Dean Hoffman, or webmaster@arush-games.com.

Devastation™ © 2002 ARUSH Entertainment, a division of World Entertainment Broadcasting Corporation. Developed by Digitalo Studios, Inc. Unreal™ Engine © 1997-2002 Epic Games, Inc. All Rights Reserved. MathEngine Karma © 2002 MathEngine PLC. Devastation, ARUSH, ARUSH Entertainment, the ARUSH Entertainment logo, and Play Outside the Box are trademarks of World Entertainment Broadcasting Corporation. Digitalo Studios is a trademark of Digitalo Design, Inc. Epic Games and Unreal are registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc, used under license. MathEngine and Karma and the MathEngine and Karma logos are registered trademarks or trademarks of MathEngine PLC, used under license. All rights reserved.



N°

0896B-6F7B9-4A762-99561-39393

DEVFRBK_couv