



PlayStation



ELECTRONIC ARTS™

PAL



FADE TO BLACK™

PlayStation™
PLATINUM

Précautions d'emploi

• Ce CD contient un logiciel pour la console de jeux vidéo PlayStation. N'utilisez jamais ce CD sur une autre console, cela risquerait de l'endommager. • Ce CD est conforme aux spécifications de la PlayStation pour le marché européen uniquement. Il ne peut en aucun cas être utilisé avec les versions PlayStation régies par d'autres spécifications. • Lisez avec attention le manuel d'utilisation de la PlayStation pour vous en servir correctement. • Lorsque vous insérez le CD dans la console, assurez-vous que les données écrites soient au-dessus. • Evitez de poser les doigts sur le CD, tenez-le plutôt par les extrémités. • Assurez-vous que le CD soit propre et qu'il ne soit pas rayé. S'il est sale, nettoyez-le délicatement avec un tissu doux. • Ne jamais laisser le CD proche d'une source de chaleur, exposé aux rayons du soleil ou dans un endroit humide. • Ne jamais utiliser un disque fendu, voilé ou réparé avec de l'adhésif, cela pourrait entraîner des problèmes de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

Pour votre santé, faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Ne vous tenez pas trop près de l'écran et jouez à bonne distance de l'écran de télévision. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux 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. Nous vous conseillons d'être attentifs lorsque vous jouez aux jeux vidéo. Si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, perte de conscience, troubles de l'orientation, troubles mentaux, mouvements involontaires et/ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le service consommateur de Electronic Arts est disponible dans chaque territoire. Il vous suffit de contacter la HOT LINE de votre pays dont la liste figure à la dernière page du manuel. Les numéros de téléphone des services consommateurs mentionnés concernent EXCLUSIVEMENT un Support Technique pour la PlayStation.

Software © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés. Utilisation exclusivement réservée à l'usage familial. Ces documents ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit sans une autorisation expresse et écrite. Edité par Electronic Arts. Développé par Delphine Software International.

Fade To Black est une marque de Delphine Software International. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts.



AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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 médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il 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 un médecin.

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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIÈRES

Pour démarrer le jeu	36
Introduction	36
Pour démarrer le jeu	36
Récapitulatif des commandes	37
Menu Principal	38
Commencer une partie (Start)	38
Menu des Options (Options)	39
Reprendre une partie (Resume)	40
Le jeu	42
Cartouche Inventaire (Heads Up Display : HUD)	42
Inventaire	45
Systèmes de communications	45
Actions	46

Types de balles (Bullet Types)	47
Objets de l'inventaire	47
Autres objets utiles	48
Menu pause	50
Sauvegarde temporaire d'une partie	51
Chargement d'une partie sauvegardée	52
Sauvegarde des jeux	52
Stratégie	53
Aide pour le niveau I	53
Delphine Software International	58
Générique	59
Garantie Limitée Electronic Arts	62
Retour après la garantie	63

POUR DÉMARRER LE JEU

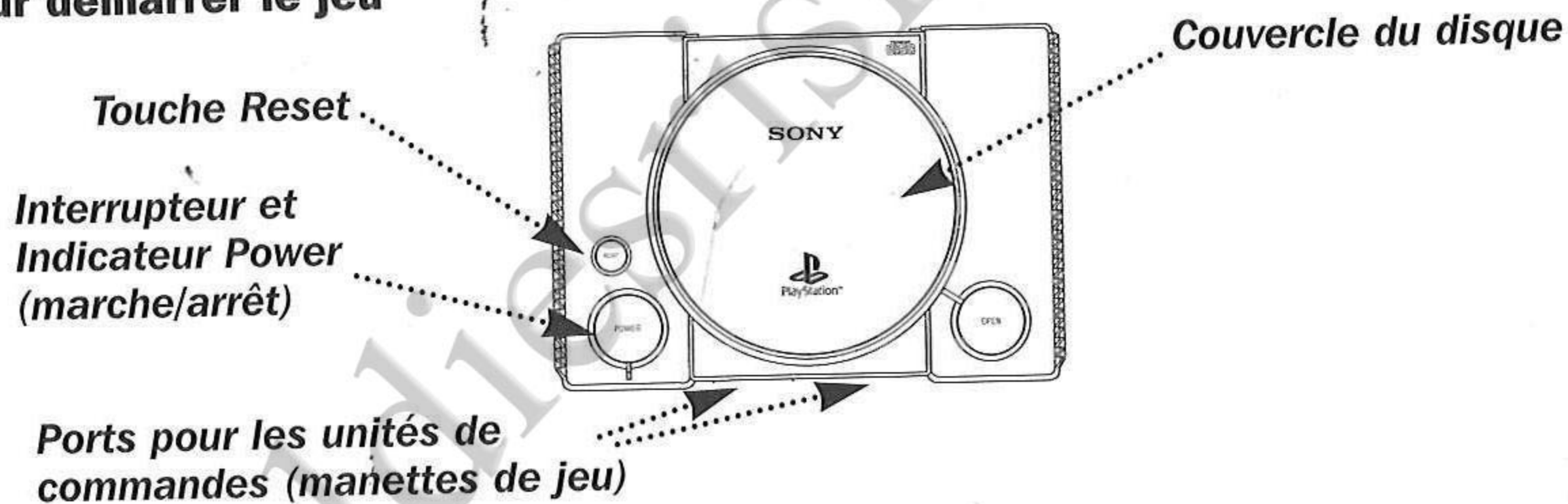
Introduction

2190 après J.C. Le système solaire est sous l'emprise d'une race extraterrestre dominatrice. Les Morphs aux instincts primaires peuvent prendre n'importe quelle forme et en changer à volonté. Cette race polymorphique, contrôlée par des cerveaux maîtres et auxiliaires, a systématiquement réduit l'humanité à un ensemble d'êtres asservis, avilis et sans espoir.

La navette à bord de laquelle Conrad est maintenu en hyper-sommeil dérive dans le cosmos depuis des années. Mais les Morphs finissent par la détecter et l'interceptent. Tiré de sa torpeur cryogénique, le héros se trouve transféré dans une prison sur la lune où un autre prisonnier, John O'Connors, lui vient en aide. Tous deux vont s'échapper et arriver sur une base orbitale occupée par une organisation rebelle nommée La Mandragore, à laquelle O'Connors appartient.

Conrad sera alors recruté comme saboteur ; il sera chargé de remplir des missions secrètes contrôlées par La Mandragore pour détruire l'empire Morph. Mission après mission, Conrad mettra tout en oeuvre pour anéantir l'agresseur extraterrestre et déjouer les pires félonies.

Pour démarrer le jeu

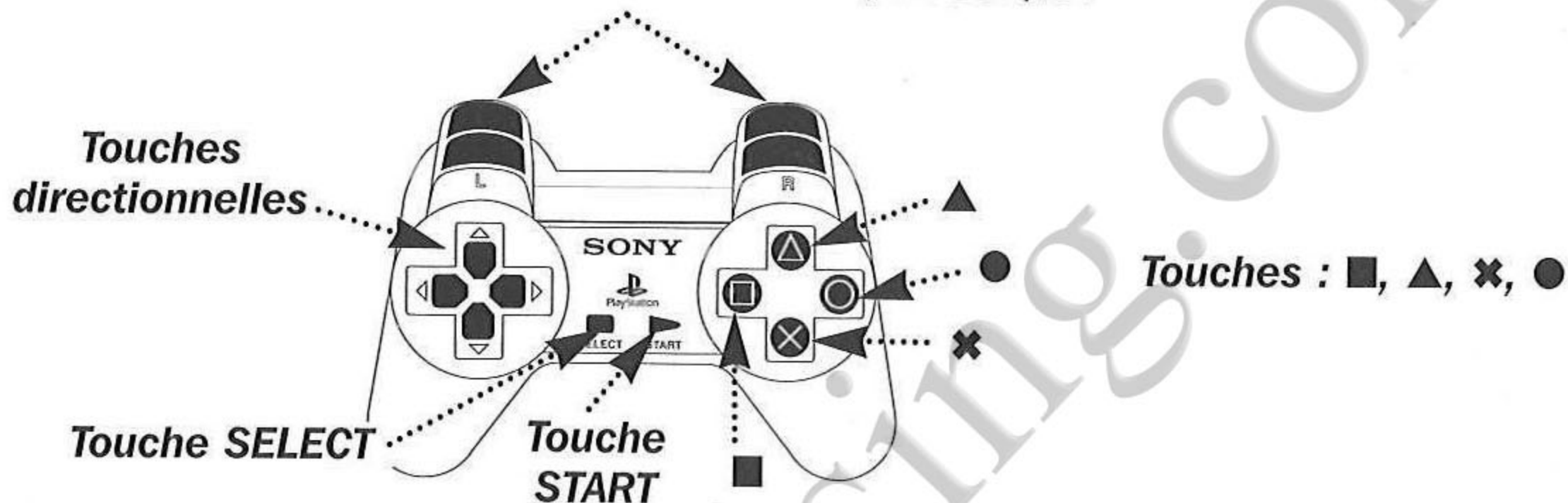


1. Préparez votre PlayStation™ conformément aux instructions du manuel qui l'accompagne. **L'appareil doit être impérativement éteint lorsque vous installez ou retirez un disque ; assurez-vous en.**
2. Installez le disque de *Fade to Black*™ et refermez le couvercle.
3. Branchez les manettes de jeu et allumez votre PlayStation™.

4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour commencer une partie.
 5. Après la séquence d'introduction et le générique, le menu principal apparaît. Reportez-vous au paragraphe *Menu Principal*.
- Pour passer la séquence d'introduction, appuyez sur la touche **X** ou sur **START**.

Récapitulatif des commandes

Touches directionnelles L/R1 et L/R2



REMARQUE : les commandes mentionnées ci-dessous correspondent aux valeurs par défaut. D'autres configurations sont disponibles avec certaines des commandes supplémentaires. Pour modifier les valeurs par défaut, reportez-vous à la rubrique Configuration des commandes.

Sauter	●
Se déplacer à gauche	Touche L2
Se déplacer à droite	Touche R2
Marcher	Touche directionnelle Haut
Reculer	Touche directionnelle Bas
S'accroupir/Esquiver	Touche L1
Tourner à gauche/à droite	Touches directionnelles Gauche/Droite
Utiliser/Activer un interrupteur/ un ascenseur/ouvrir une armoire	▲
Lancer une mine	Touches L1 + R1

Courir
Dégainer/tirer/recharger
automatiquement votre arme
Recharger Pistolet
Faire accélérer le vaisseau spatial
Ouvrir l'inventaire
Menu Pause

Touche ✕
Touche ■

Touche RI
Touche ▲
Touche **SELECT**
Touche **START**

Menu Principal

REMARQUE : utilisez ces commandes pour tous les menus.

- Pour sélectionner une option, utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas**.
- Pour sélectionner une option, appuyez sur la touche ✕.
- Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur la touche ▲.

*Commencer
une partie*

*Accéder au
menu des
options*



*Sauvegarder,
charger ou entrer
le mot de passe*

Commencer une partie (Start)

- Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche ✕.
- Pour reprendre une partie sauvegardée, utilisez la touche directionnelle **Bas** pour sélectionner la partie de votre choix et appuyez sur la touche ✕.

REMARQUE : pour continuer une partie sauvegardée, vous devez d'abord la charger dans l'une des zones de sauvegarde temporaires. Reportez-vous au paragraphe Charger une partie depuis une carte mémoire.

Menu des Options (Options)

difficulté (Skill)

- Pour faire défiler les niveaux de difficulté, appuyez sur la touche **X**.

Niveau de difficulté	Balles de l'arme de Conrad	Balles de l'arme de l'ennemi
Facile (EASY)	2 fois plus de dégâts	2 fois moins de dégâts
Moyen (MEDIUM)	Normal	Normal
Difficile (HARD)	2 fois moins de dégâts	2 fois plus de dégâts

son (Sound)

Règle le volume des effets sonores et le volume de la musique pendant le jeu.

- Pour régler le volume, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**.
- Pour passer de la musique (MUSIC) aux effets sonores (EFFECTS), utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas**.
- Pour sélectionner un morceau, appuyez sur les touches **LI/RI**.
- Pour écouter le morceau sélectionné, appuyez sur la touche **●**.
- Pour sélectionner le mode Autoplaying (Musique en continu), appuyez sur la touche **■**.
- Pour faire une pause, appuyez sur la touche **SELECT**.
- Pour reprendre l'écoute du morceau, appuyez sur la touche **START**.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **X**. Vous revenez au menu des options.

configuration des Commandes (Controller)

Dans *Fade to Black*, six configurations des commandes sont possibles. Deux configurations sont disponibles pour chacun des modes : Novice, Regular (Normal) et Expert.

- Pour faire défiler les différentes configurations possibles, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**. Chaque configuration apparaît à l'écran.
- Pour voir l'utilisation des touches **L1, L2, R1** et **R2**, appuyez sur la touche directionnelle **Haut**.
- Pour sélectionner une configuration, appuyez sur la touche **X**. Vous revenez au menu des options.

Choix de la langue (Language)

Choisissez la langue qui sera utilisée pour les dialogues et les textes durant le jeu. Cependant, tous les menus restent en anglais.

- Pour faire défiler les langues disponibles, appuyez sur l'une des touches directionnelles.
- Pour sélectionner une langue, appuyez sur la touche **X**. Le menu des Options apparaît.

Sous-titres (Caption)

Cette option vous permet d'afficher à l'écran des sous-titres pendant les scènes cinématiques.

- Pour activer ou désactiver les sous-titres (ON/OFF), appuyez sur la touche **X**.

Stéréo

- Pour activer ou désactiver le mode stéréo (ON/OFF), appuyez sur la touche **X**.

Reprendre une partie (Resume)

Mot de Passe (Password)

REMARQUE : à chaque niveau du jeu, on vous donne un mot de passe, composé des symboles ● ■ ▲ et ✕, que vous pouvez voir lorsque vous êtes dans le menu Pause. Reportez-vous au paragraphe *Menu Pause*.

- Pour entrer un mot de passe, appuyez sur les touches ●, ■, ▲, ou ✕. Appuyez ensuite sur la touche **START**.
- Pour revenir en arrière, utilisez la touche directionnelle **Gauche**.
- Pour annuler, appuyez sur la touche **SELECT**.

Une fois que vous avez tapé le mot de passe :

1. Retournez au menu principal, sélectionnez **START** et appuyez sur la touche **X**.
Le niveau correspondant à votre mot de passe apparaît en haut de l'écran.
2. Appuyez sur la touche **X** pour commencer le jeu au niveau sélectionné par votre mot de passe.

Charger une partie depuis une carte mémoire (Load)

REMARQUE : pour reprendre une partie précédemment sauvegardée alors que vous jouez, reportez-vous au paragraphe *Chargement d'une partie sauvegardée*.

Pour charger une partie depuis la carte mémoire vers l'une des zones de sauvegarde :

1. Sélectionnez **LOAD** (charger) dans le menu **RESUME** et appuyez sur la touche **✕**.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner la sauvegarde de la carte mémoire que vous voulez charger dans l'une des zones de sauvegarde temporaire et appuyez sur la touche **✕**.
3. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner la zone de sauvegarde temporaire et appuyez sur la touche **✕**.

Pour reprendre une partie sauvegardée depuis le menu principal:

1. Sélectionnez **START** dans le menu principal et appuyez sur la touche **✕**.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner la partie que vous voulez charger et appuyez sur la touche **✕**. Le jeu commence.

Sauvegarder une partie sur carte mémoire (Save)

REMARQUE : vous avez tout intérêt à sauvegarder vos parties sur votre carte mémoire seulement lorsque vous avez terminé de jouer à Fade to Black. Pendant que vous jouez, il est plus facile d'utiliser les zones de sauvegarde temporaire. Reportez-vous au paragraphe Sauvegarde temporaire d'une partie.

Pour copier une partie d'une zone de sauvegarde temporaire sur une carte mémoire :

1. Sélectionnez **SAVE** dans le menu **RESUME** et appuyez sur la touche **✕**.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner la partie sauvegardée que vous voulez sauvegarder sur votre carte mémoire et appuyez sur la touche **✕**.
3. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner un emplacement sur la carte mémoire et appuyez sur la touche **✕**.
4. Si une sauvegarde occupe déjà l'emplacement de la carte mémoire que vous voulez utiliser, on vous demandera de confirmer le choix d'écraser cette sauvegarde.
 - Pour valider votre choix, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** et appuyez sur la touche **✕**.
 - Si vous ne voulez pas écraser les données de la présente carte mémoire, utilisez une autre carte mémoire. Vous pouvez aussi vous contenter du mot de passe qui vous est donné dans le menu Pause pour reprendre le jeu au début du dernier niveau entamé.

5. On vous demande de taper un nom. Si le nom entré existe déjà, la sauvegarde précédente sera écrasée si vous en donnez la confirmation.
- Pour modifier une lettre, utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas**.
 - Pour valider une lettre, appuyez sur la touche **✕**.
 - Pour revenir en arrière, utilisez la touche directionnelle **Gauche**.
 - Après avoir tapé votre nom, sélectionnez END et appuyez sur la touche **✕**.
6. Votre jeu est à présent sauvegardé sur votre carte mémoire et pourra être rechargé ultérieurement même si vous éteignez votre PlayStation.
- Pour continuer, appuyez sur la touche **✕**. Vous revenez au menu RESUME.

Pour obtenir la démo

Les créateurs de *Fade To Black* ont conçu une démonstration qui vous permettra de vous familiariser avec les différentes fonctions du jeu. Installez-vous confortablement et observez Conrad en action.

- Une démo est lancée automatiquement après 30 secondes d'inactivité sur le menu principal.
- Pour quitter une démo, appuyez sur la touche **✕**.

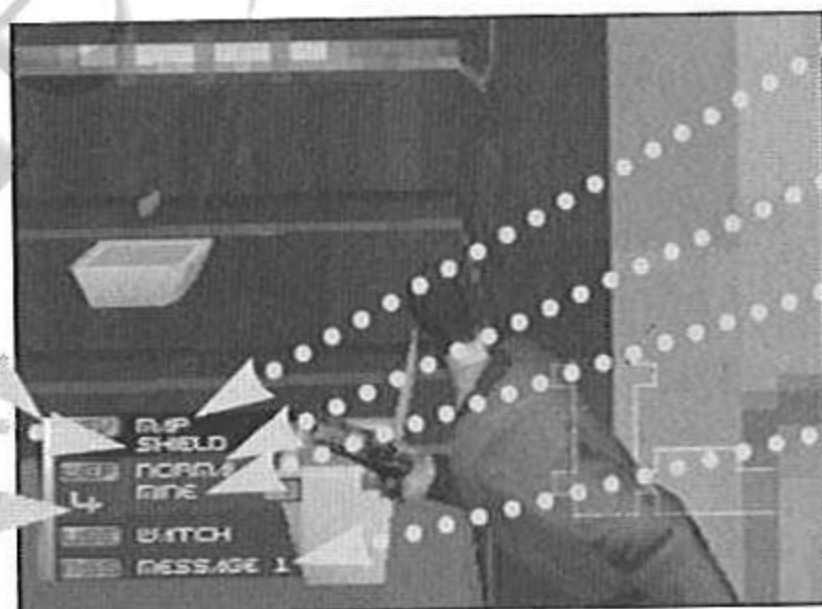
Le jeu

Cartouche Inventaire (Heads Up Display : HUD)

*Indicateur de puissance
du Bouclier*

*Type de bouclier
activé*

Munitions restantes



Type de scanner activé

Type de balle activé

Indicateur de mines

*Système de
communications*

Indicateur de puissance du bouclier

Il vous indique dans quel état se trouve le bouclier de Conrad. Lorsque la barre jaune est au bas de l'échelle, elle indique que le bouclier de Conrad n'est plus efficace et qu'il n'est donc plus protégé. Lorsque le bouclier est très affaibli, l'indicateur de puissance clignote.

Le bouclier peut redevenir entièrement efficace ; pour cela, placez vous sur une Borne de Recharge et appuyez sur la touche ▲. Pour obtenir des informations, reportez-vous au paragraphe *Borne de recharge*. Tout au long du jeu, vous pouvez trouver des cartouches de recharge d'énergie pour le bouclier.

Type de scanner activé

Ceci vous indique le type de scanner qui est activé. Lorsque vous utilisez un scanner, son nom clignote dans le HUD.

Pour activer un scanner :

1. Pour avoir accès à l'Inventaire, appuyez sur la touche **SELECT**.
2. Utilisez les touches **Haut/Bas** pour mettre en surbrillance le Type de scanner Activé.
3. Utilisez les touches **Gauche/Droite** jusqu'à ce que le scanner que vous souhaitez utiliser apparaisse à l'écran. Au départ, le joueur ne dispose que d'un seul scanner, les autres pourront être obtenus tout au long du jeu.
4. Pour retourner au jeu, appuyez sur la touche **SELECT**.

REMARQUE : certains scanners puisent de l'énergie sur celle du bouclier. Lorsque vous activez les dispositifs de l'inventaire, l'énergie du bouclier diminue lentement mais régulièrement. Utilisez donc ces articles avec modération.

Indicateur de mines

Ceci vous indique le nombre de mines à rebonds disponibles dans l'Inventaire de Conrad.

Type de bouclier

Ceci indique le type de bouclier que vous êtes en train d'utiliser. Lorsque vous utilisez un bouclier, son nom clignote dans le HUD.

Pour activer un bouclier ou une amure différente :

1. Appuyez sur la touche **SELECT** pour avoir accès à l'Inventaire.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour mettre en surbrillance le Type de Bouclier.

3. Utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** jusqu'à ce que le bouclier ou l'armure que vous souhaitez activer apparaisse (vous devez trouver les nouveaux boucliers avant que vous ne puissiez les activer).

4. Pour retourner au jeu, appuyez sur la touche **SELECT**.

REMARQUE : lorsque vous passez d'un bouclier standard à une autre armure, telle que l'armure anti-radiations, l'énergie de votre bouclier diminue lentement mais régulièrement.

Type de balles

Ceci vous indique le type de munitions qui sont actuellement chargées dans le pistolet de Conrad.

Pour activer un type différent de munitions

1. Appuyez sur la touche **SELECT** pour avoir accès à l'inventaire.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour mettre en surbrillance le type de balles
3. Utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** jusqu'à ce que le type de munitions que vous souhaitez activer apparaisse à l'écran (vous devez trouver les nouvelles munitions avant que vous ne puissiez les activer)
4. Pour retourner au jeu, appuyez sur la touche **SELECT**.

Munitions restantes

- C'est le nombre de balles qu'il vous reste dans votre chargeur.
- Pour recharger le pistolet, appuyez sur la touche **■** ou **RI**.

REMARQUE : si vous avez sélectionné le mode Novice ou Regular, le pistolet se recharge automatiquement. Vous pouvez néanmoins recharger votre pistolet manuellement en appuyant sur la touche **RI** (Novice) ou **LI** (Regular). En mode Expert, vous devez le recharger manuellement en appuyant sur la touche **LI**. Reportez-vous au paragraphe Configuration des commandes pour obtenir de plus amples informations.

Articles utilisables

- Pour activer un article utilisable :
1. Appuyez sur la touche **SELECT** pour avoir accès à l'inventaire.
 2. Utilisez les touches **Haut/Bas** pour mettre en surbrillance l'article utilisable.
 3. Utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** pour sélectionner l'article de votre choix

4. Appuyez sur la touche **SELECT** pour retourner dans le jeu.
5. Appuyez sur la touche ▲ pour activer l'objet que vous avez sélectionné.

Inventaire

L'inventaire contient les articles et les messages que vous obtenez au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.

- Pour accéder à l'inventaire, appuyez sur la touche **SELECT**.
- Pour circuler entre les différentes parties de l'inventaire, utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas**.
- Pour sélectionner un article de l'inventaire, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**.
- Pour obtenir des informations sur les articles, appuyez sur la touche ✕.
- Pour sortir de l'inventaire, appuyez sur la touche **SELECT**.

REMARQUE : lorsque vous commencez à jouer, vous êtes équipé d'un pistolet, d'un scanner, d'une montre et d'un système de communications.

Systèmes de communications

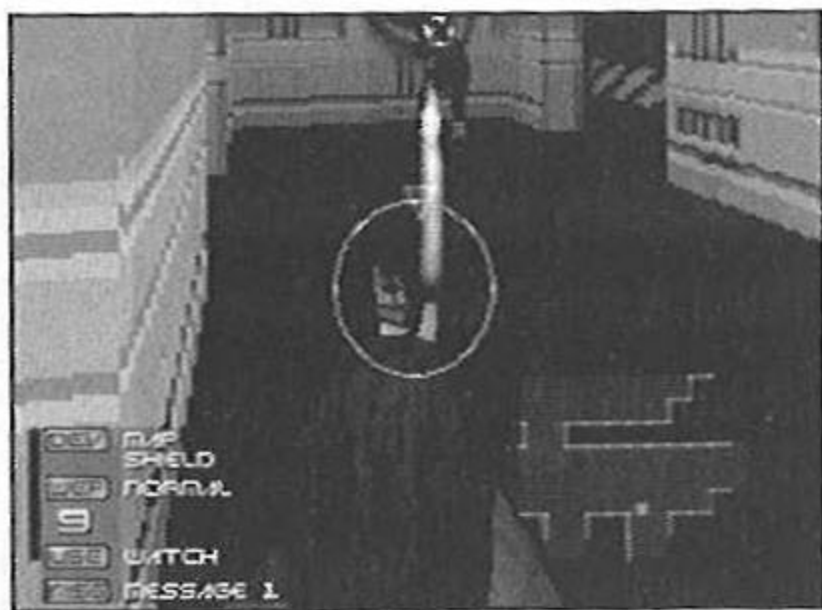
Votre système de communications enregistre de temps à autre des messages qui vous informent sur une mission particulière et ses objectifs. Lorsque vous recevez un nouveau message, la boîte à messages de votre inventaire clignote.

Pour afficher un message :

1. Appuyez sur la touche **SELECT** pour avoir accès à l'inventaire.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour mettre en surbrillance votre système de communications.
3. Utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** pour sélectionner un message.
4. Appuyez sur la touche ✕ pour afficher un message.
5. Appuyez sur la touche ✕ pour retourner à l'inventaire ou sur la touche **SELECT** pour retourner au jeu.

Actions

Pour tirer



- Pour viser, appuyez sur la touche ■ pour activer le mode Combat. Une icône rouge et jaune apparaît sur la cible lorsque votre viseur est activé.
- Pour tirer, appuyez sur la touche ■ quand vous êtes en mode Combat.
- Pour recharger manuellement votre pistolet, appuyez sur la touche ■ ou **RI**. Chaque chargeur contient neuf balles.

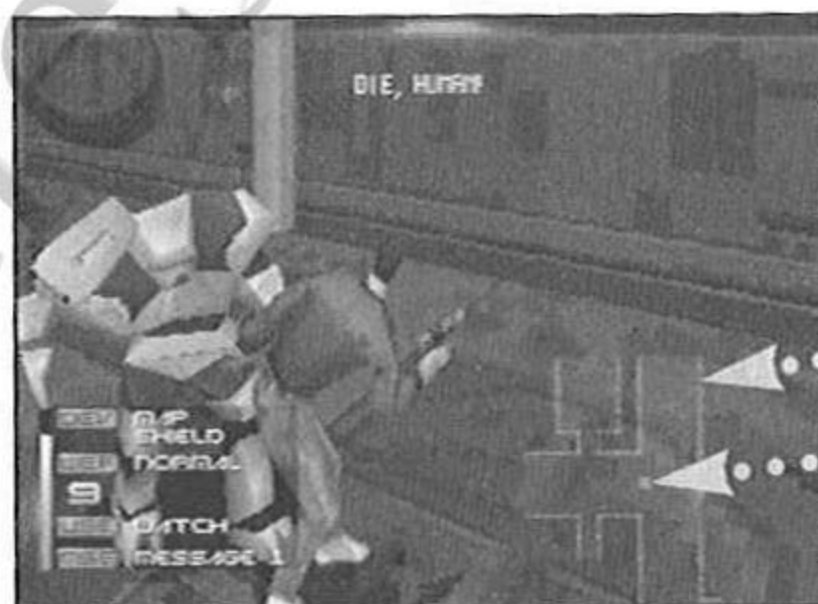
REMARQUE : une cible verte avec un triangle vert s'affichant au centre de l'écran indique qu'une machine ou qu'un Morph a pris Conrad pour cible. Le triangle indique la position de la machine ou du Morph par rapport à Conrad.

Conrad dispose aussi de mines à rebonds qui rebondissent sur les murs jusqu'à ce qu'elles trouvent une cible.

- Pour lancer une mine à rebonds, appuyez sur les touches **LI** + **RI** lorsque vous n'êtes pas en mode combat.

Pour obtenir de plus amples informations sur l'armement, reportez-vous au paragraphe *Types de Balles*.

Scanner Carte



Scanner Carte

Le joueur

La carte vous donne un aperçu du lieu le plus proche.

Types de balles (Bullet Types)

- Balles normales
- Balles explosives
- Balles à plasma
- Balles à têtes chercheuses
- Balles anti-armures (Armor Piercing)
- Balles à impulsions magnétiques (Magnetic Pulse)
- Super-balles à plasma (Advanced Plasma)

Objets de l'inventaire

Articles utilisables

Montre

Temps qui s'est écoulé depuis le début du jeu.

Clés, codes, et laissez-passer

Ils permettent d'accéder aux pièces verrouillées. Une fois qu'il a pris ces articles, Conrad peut automatiquement les utiliser dès qu'il en a besoin. Il n'est pas nécessaire de passer par l'Inventaire pour utiliser ces articles.

Recharge d'énergie

Régénère l'énergie du bouclier de Conrad.

Boucliers et armures

Bouclier normal

Crée un champ magnétique qui protège Conrad contre les coups de feu faibles de l'ennemi. Consomme peu sinon aucune énergie.

Bouclier anti-radiations

Protège Conrad contre les radiations. Consomme peu d'énergie.

Bouclier camoufleur

Conrad devient invisible pour tous les Morphs, sauf pour le Morph Prédateur qui utilise le même type de camouflage.

Scanners

Scanner carte

Affiche la carte. Ne consomme pas du tout d'énergie.

Scanner info

Affiche la quantité d'énergie (en pourcentage) dont un objet pris pour cible bénéficie. Consomme peu d'énergie.

Scanner champ

Affiche les champs magnétiques cachés ou les interrupteurs au sol sensibles à la pression et que d'autres scanners ne peuvent pas détecter. Consomme de l'énergie avec modération.

Scanner énergie

Affiche toutes les sources de recharge d'énergie du niveau dans lequel Conrad se trouve. Consomme un taux modéré d'énergie.

Scanner objet

Affiche les armoires du niveau dans lequel Conrad se trouve. Consomme très peu d'énergie.

Autres objets utiles

Armoires

Armoires fermées



Les armoires contiennent des objets intéressants. Assurez-vous que vous les avez toutes examinées.

- Pour ouvrir une armoire, placez-vous juste en face d'elle et appuyez sur la touche ▲. Appuyez à nouveau sur la touche ▲ et tous les objets qui se trouvent dans l'armoire s'ajoutent automatiquement à votre inventaire.

Téléporteurs

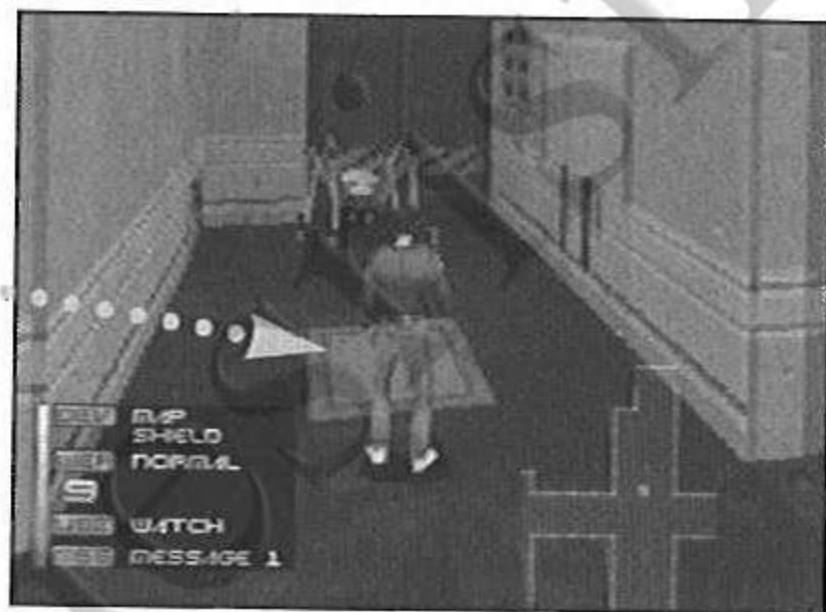


Le système de téléportation des Morphs vous transporte vers un lieu déterminé. Les téléporteurs qui sont activés s'allument lorsque Conrad s'y trouve.

- Pour vous téléporter, mettez-vous sur un téléporteur ACTIVE et appuyez sur la touche ▲.

Dalles

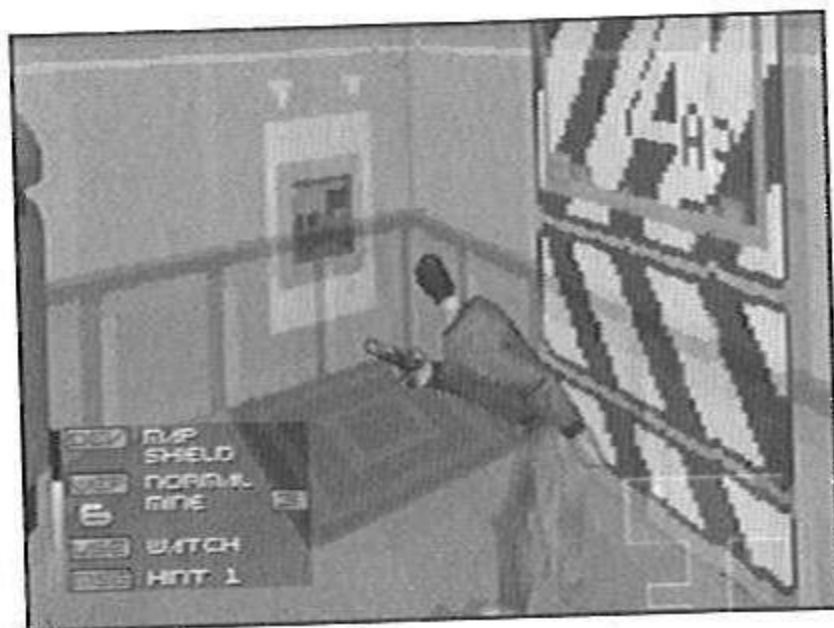
Dalles



Certaines dalles déclenchent l'ouverture de portes, d'autres dirigent des armes ennemies sur Conrad et d'autres encore sont électrifiées.

- Pour activer une dalle, marchez dessus.
- Pour passer sans activer une dalle, contournez-la ou appuyez sur la touche ● pour l'éviter en sautant par dessus.

Panneaux d'accès



Mettez-vous en face d'un panneau et appuyez sur la touche ▲ pour activer le système ou avoir accès à des lieux particuliers.

Borne de recharge



Montez sur l'aire de recharge et appuyez sur la touche ▲ pour recharger le bouclier de Conrad.

Menu pause

Le menu pause vous permet non seulement de modifier le volume de la musique et le volume des effets sonores mais aussi de sauvegarder, charger et quitter le jeu.

- Pour accéder au menu pause pendant le jeu, appuyez sur la touche **START**.
- Pour sélectionner un article du menu pause, utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas**.

Musique (MUS)

- Pour régler le volume de la musique, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**.

Effets sonores (SFX)

- Pour régler les effets sonores, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**.

Sauvegarder (SAVE)

Reportez-vous au paragraphe *Sauvegarde temporaire d'une partie*.

Charger (LOAD)

Reportez-vous au paragraphe *Chargement d'une partie sauvegardée*.

Reprendre un jeu (RESUME)

- Pour reprendre le jeu en cours, appuyez sur la touche **X**.

Quitter le jeu

- Pour quitter le jeu en cours, appuyez sur la touche **X**. L'écran vous demande de valider votre choix.
- Pour valider ou annuler votre choix, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** et appuyez sur la touche **X**. L'écran du menu principal apparaît si vous choisissez de quitter le jeu.

Sauvegarde temporaire d'une partie

REMARQUE IMPORTANTE : Les sauvegardes faites au sein du jeu sont perdues si vous éteignez votre PlayStation sans les avoir transférées sur carte mémoire. Si vous voulez sauvegarder un jeu sur votre carte mémoire, vous devez quitter le jeu et accéder à l'option SAVE (Sauvegarder) dans le menu RESUME. Reportez-vous au paragraphe *Reprendre une partie* pour obtenir plus de détails.

Code to Black contient quatre zones de sauvegarde temporaire. Pour sauvegarder une partie en cours :

- Appuyez sur la touche **START**.
- Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner "SAVE" et appuyez sur la touche **X**.

REMARQUE : une zone de sauvegarde temporaire qui est libre contient une croix.

Pour choisir une zone de sauvegarde temporaire, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** et appuyez sur la touche **X**.

4. Si la zone de sauvegarde temporaire dans laquelle vous voulez sauvegarder votre partie en cours est déjà occupée, le programme vous demandera de confirmer l'écrasement de la sauvegarde précédente.
 - Pour confirmer l'écrasement, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** et appuyez sur la touche ✖.
5. Le message "jeu sauvegardé" apparaît. Votre jeu est alors sauvegardé dans une zone de sauvegarde temporaire.

Chargement d'une partie sauvegardée

Pour charger une partie précédemment sauvegardée :

1. Appuyez sur la touche **START**.
2. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner "LOAD" et appuyez sur la touche ✖.
3. Choisissez l'une des sauvegardes à l'aide des touches directionnelles **Gauche/Droite** et appuyez sur la touche ✖.
4. Le message "jeu chargé" apparaît et vous reprenez la partie là où vous l'aviez sauvegardée.

Sauvegarde des jeux

Lorsque Conrad est tué, vous retournez au début du niveau en cours. Si vous avez sauvegardé votre progression dans ce niveau, appuyez sur la touche **START** pour accéder au menu Pause puis charger votre jeu. Reportez-vous au paragraphe Chargement d'une partie sauvegardée ci-dessus.

REMARQUE : pour charger d'anciennes parties à partir du menu Pause, ces parties doivent être préalablement chargées de la carte mémoire sur les zones de sauvegarde temporaire. Reportez-vous au paragraphe Reprendre un jeu pour obtenir de plus amples informations.

Stratégie

Aide pour le niveau 1

secteur 1: Cellule

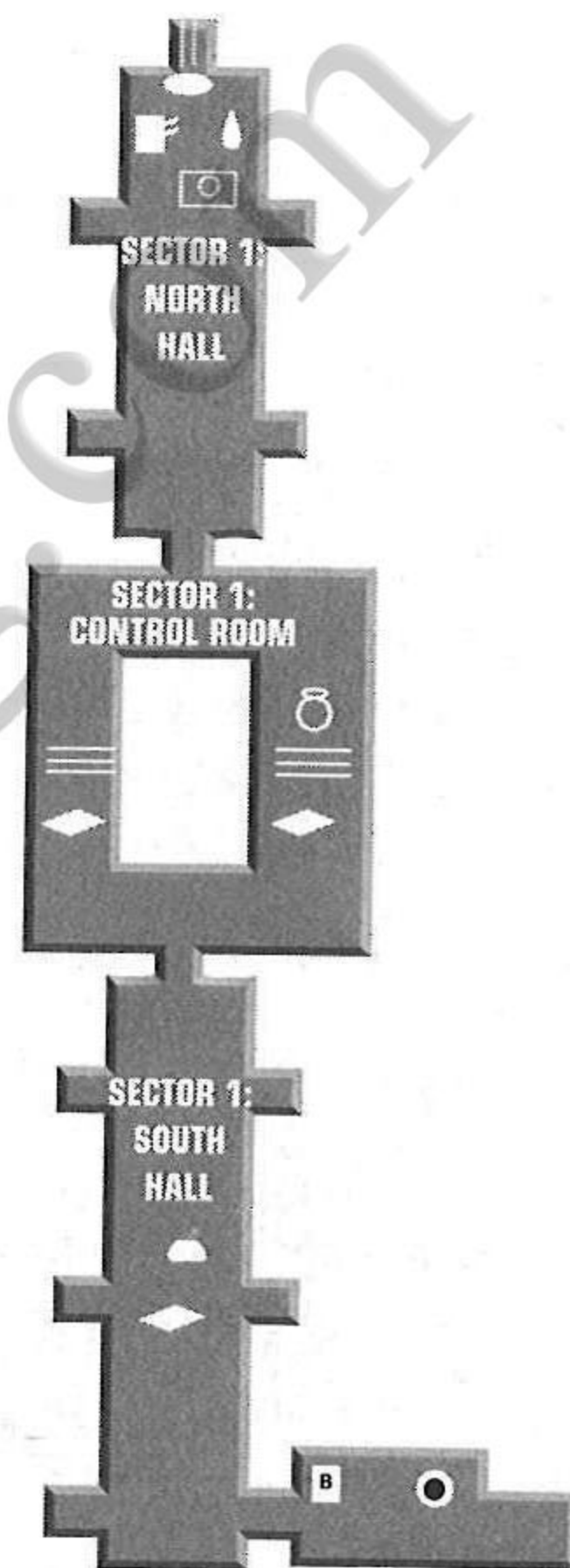
Un message est envoyé par John. Nous vous conseillons vivement de le lire et de vous échapper de la cellule. Mais avant tout, regardez bien ce que contient l'armoire. Vous y trouverez une mine à rebonds. Elle vous sera très utile en temps voulu. Pour ouvrir la porte, vous devez simplement vous diriger vers les lumières rouges.

secteur 1: Couloir Sud

L'alarme retentit. Les ennuis vous guettent. Vous avez intérêt à vous enfuir avant d'être contraint de tirer sur le drone qui patrouille dans le couloir. Vous pouvez le détruire d'un seul coup bien placé. Vous pouvez maintenant continuer en toute tranquillité. Au fond du couloir, vous apercevez une porte. Pour l'ouvrir, marchez sur la dalle. Franchissez-la rapidement, elle ne restera pas ouverte très longtemps.

secteur 1: Salle de contrôle

Vous vous trouvez dans la salle de contrôle. De nouveaux problèmes en perspective ! Les faisceaux laser vous empêcheront d'aller plus loin. Un Cybertrack vous attend derrière le faisceau laser vert. Vous devez marcher sur les dalles vertes pour les désactiver. Le Cybertrack va alors ouvrir le feu sur vous. Vous pouvez soit lui tirer dessus pour neutraliser son arme soit vous faufiler en esquivant ses tirs. Restez près des dalles rouges. Lorsque le robot roule sur les dalles vertes, les faisceaux lasers verts sont désactivés pour quelques secondes, vous pouvez alors passer. Si les faisceaux laser se réactivent pendant que vous les franchissez, vous êtes fichu. Ne perdez donc pas de temps. Avancez, allez à droite puis à gauche pour entrer dans le couloir nord.



Secteur 1: Couloir nord

Lorsque vous entrez dans le couloir nord, un canon laser descend du plafond. Ce canon est contrôlé par une caméra. Tirez sur la caméra pour désactiver le canon. Assurez-vous que la caméra est bien détruite une fois que le canon est descendu sinon, il ne disparaîtra pas. Lorsque vous détruisez la caméra, un Morph apparaît, tirez-lui dessus sans hésiter puis courez vers l'ascenseur qui se trouve au fond du couloir. Appelez l'ascenseur.

Secteur 2: Salle des gardes

N'oubliez pas de recharger votre bouclier aux bornes de recharge d'énergie. Cela vous permettra de vous prémunir contre les tirs ennemis. Sortez par la porte nord sur laquelle un couteau et une fourchette sont dessinés.

Secteur 3: Couloir

Un Morph guette votre arrivée. Tirez-lui dessus. Vous pouvez aussi retourner aux bornes d'énergie dans la salle des gardes. Mais vous affronterez un autre Morph. Lorsque vous retournez dans le couloir remarquez le canon sur le mur ouest. Il n'est pas dangereux jusqu'à ce que votre présence soit détectée. Dirigez-vous vers le réfectoire en passant par la porte est.

Secteur 3: Self-service

Tout semble plutôt paisible dans ce self-service. Mais les apparences sont souvent trompeuses. Avant même d'entrer dans le réfectoire, regardez à l'intérieur de l'armoire qui se trouve près de la porte. Vous trouverez quelques mines à rebonds. Si vous prenez ces mines, l'alarme se déclenche, le canon dans le couloir est activé. Vous pouvez attendre avant de prendre les mines mais assurez-vous que votre bouclier est suffisamment alimenté pour contrer trois tirs ennemis.

Si vous prenez les mines, le canon vous tire dessus lorsque vous franchissez la porte. Courez vers le réfectoire qui se trouve au nord du self-service.

Secteur 3: Réfectoire

Un Morph rôde dans cette salle. Soyez vigilant car dès qu'il vous verra, il fera feu sur vous. Vous avez dû vous apercevoir qu'un Morph n'hésite jamais à vous tirer dessus. C'est son boulot après tout !

Vérifiez le contenu de l'armoire du Sud-ouest et rechargez votre énergie à la borne. Sortez par la porte Nord et dirigez-vous vers la cuisine.

Secteur 3: Cuisine

Le cuisinier est terrifié et implore votre pitié. Sauvegardez le jeu à cet endroit. Pour le moment, vous n'avez aucune raison de tuer le cuisinier. Il n'est pas armé et ne représente pas une menace. Il a des bouches à nourrir. Il veut tout simplement gagner sa vie. De plus, si vous le tuez, la porte ouest ne se déverrouillera pas. Franchissez la porte ouest pour vous rendre dans la chambre froide.

Si vous tuez le cuisinier et que vous voulez continuer, retournez dans le couloir à l'extérieur du réfectoire et prenez le raccourci décrit dans le paragraphe Secteur 3 : Self-service. Vous continuerez sans les précieuses balles explosives.

Secteur 3: Chambre froide

Dans la chambre froide, deux Morphs se préparent à vous tendre un piège. Tuez les deux Morphs et dirigez-vous vers le panneau de contrôle. Une porte secrète à l'extérieur de la salle à manger du réfectoire s'ouvrira.

Secteur 3: Salle secrète

Avancez vers la porte secrète du mur ouest de la salle à manger. Vous trouverez un système de couloirs protégés par des dalles électriques. Vous ne pouvez pas emprunter le couloir de gauche. Avancez de quelques pas et prenez le couloir sur votre droite. Il faudra sauter au-dessus des dalles électriques pour atteindre les dalles non piégées. Pour y parvenir, calculez bien votre coup.

Lorsque vous voyez l'armoire, ouvrez-la et emparez-vous des balles explosives et continuez en vous dirigeant vers la gauche. Quittez la salle secrète et retournez dans le self-service. Vous pouvez charger les balles explosives à ce moment ou attendre d'être sérieusement en danger.

Secteur 3: Self-service

Si vous n'avez pas retiré les mines qui se trouvaient dans l'armoire sud-ouest, il est grand temps de le faire. Une fois que vous avez pris les mines, la sirène se déclenche et le canon du mur ouest est activé. Si vous ne prenez pas les mines, vous ne déclencherez pas l'alarme et le canon du mur ne détectera pas votre présence. Sortez par la porte ouest et courez droit devant vous.

Secteur 3: Couloir

Courez pour aller du couloir sud à la salle des ascenseurs. Si l'alarme est déclenchée, vous recevrez au moins trois coups du canon fixé au mur

Secteur 3: Salle des gardes

Dès que vous entrez dans la salle des ascenseurs, un Morph vous tend un piège. Occupez-vous de lui puis passez à la borne de recharge d'énergie. Sortez par la porte ouest, qui est marquée d'une croix rouge, et dirigez-vous vers le couloir de l'infirmierie.

Secteur 2: Couloir de l'infirmierie

C'est maintenant que les choses deviennent sérieuses. Dès que vous entrez dans cette pièce, une araignée mécanique surgit. Elle n'est pas facile à tuer, mais vous n'avez guère le choix. Faites attention aux barils. Ils sont sensibles à la chaleur et explosent à la moindre occasion. Lorsque l'araignée est morte, continuez et détruisez les barils.

Dirigez-vous vers l'armoire et prenez le scanner info et l'aide. Une fois que vous avez lu le message avancez jusqu'au panneau de contrôle et activez-le. Cette manipulation permet de déverrouiller la porte d'un ascenseur secret dans le couloir sud-ouest. Sortez par la porte sud-ouest.

Secteur 2: Passage ouest (Porte secrète activée)

Entrez dans le passage ouest et tournez à droite juste avant d'atteindre la première barrière. Une porte s'ouvre, vous entrez dans l'ascenseur.

Secteur 2: Entrepôt pharmaceutique

Lorsque vous sortez de l'ascenseur, vous devez affronter un drone et un Morph. Tuez-les avant qu'ils ne vous tirent trop dessus. Tirez sur les barils afin d'endommager les tubes de régénération des Morphs. Si vous ne détruisez pas ces barils, les Morphs qui sont dans le passage ouest vont se régénérer automatiquement et vous ne pourrez plus vous en débarrasser. Prenez l'ascenseur pour redescendre au passage ouest puis tournez à droite.

Secteur 2: Passage Ouest

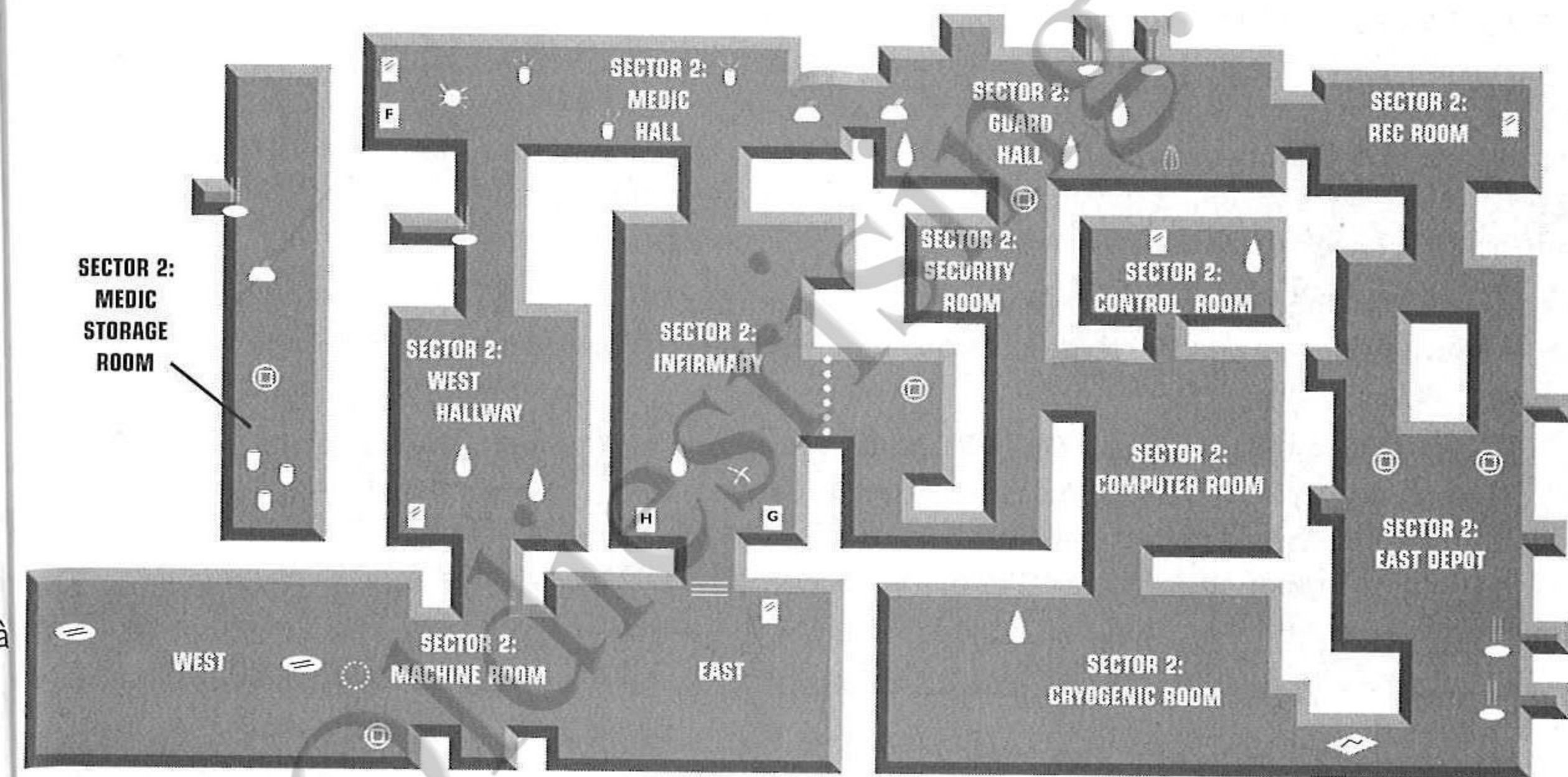
Deux Morphs vous guettent. Tuez-les. S'ils vous tirent dessus plusieurs fois, vous pouvez vous rendre à une borne de recharge d'énergie pour alimenter votre bouclier puis retournez au passage Ouest. Activez le panneau de contrôle pour ouvrir la porte de la salle des machines. Sortez par la porte sud.

Secteur 2: Salle des machines

Un Morph apparaît du côté droit de la pièce. Détruisez-le. Deux mines se trouvent à côté du bouton rouge de la pièce Ouest. Soyez vigilant. Il est préférable de ne pas y entrer sauf si votre bouclier est suffisamment alimenté. Le bouton rouge désactive les faisceaux laser qui se trouvent en face de la porte de l'infirmierie. Si vous n'appuyez pas sur le bouton rouge, vous pouvez suivre la méthode suivante pour désactiver ces faisceaux laser.

Lorsque vous êtes dans la salle Est, activez le panneau de contrôle pour déclencher la pince mécanique. Vous devez détruire le baril transporté par la pince lorsqu'il est devant les faisceaux laser rouges. Si vous tirez au bon moment, l'explosion du baril désactivera les faisceaux laser. Passez la porte et dirigez-vous vers l'infirmierie.

Français



DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

Delphine Software International et **Adeline Software** International sont deux des quinze sociétés appartenant au Groupe Delphine.

Delphine Software International, créée en 1988, est spécialisée dans le développement de jeux vidéo. La conception et le développement de tous les jeux de Delphine Software International sont dirigés par Paul Cuisset. Depuis 1995, une trentaine de programmeurs, concepteurs et musiciens travaillent sur place sous sa direction, se servant des tout derniers outils disponibles : 10 postes de travail Silicon Graphics Indigo et Indigo 2 équipés des logiciels Softimage et Alias, 4 caméras Acti-System à infrarouges, un studio d'enregistrement Automation MIDI à 76 pistes. Le label se place indéniablement parmi les premiers concepteurs de jeux vidéo au monde.

En 1993, Delphine Software International s'est propulsée dans le cercle exclusif des créateurs les plus respectés de l'industrie mondiale des ludiciels avec son méga-hit **Flashback™**, le jeu d'aventures et d'action qui a remporté le prestigieux prix français "4 d'Or". Avec **Flashback™**, Delphine Software a établi un modèle dans le domaine de l'animation. L'incroyable fluidité des mouvements de Conrad, le héros de ce jeu, est rendue possible par la technique de Rotoscoping, qui permet une animation comparable à celle des films cinématographiques, de 24 images par seconde.

En utilisant cette même technique, Delphine Software a réalisé un jeu de combat intitulé **Shaq Fu**, avec la star américaine de basket-ball, Shaquille O'Neal. Electronic Arts a publié le jeu en 1994 sur de multiples plates-formes.

Dans **Fade To Black**, Paul Cuisset (le créateur de **Flashback** et de **Shaq Fu**) a fait appel une fois de plus à une technologie de pointe. Au lieu de fonder l'animation sur des séquences vidéo (rotoscoping), son nouveau système utilise des caméras à infrarouges pour "capturer" les mouvements (le personnage filmé est intégralement couvert de réflecteurs ultrasensibles). Dans **Fade To Black**, un système unique de "caméras virtuelles" suit l'action, ce qui donne au jeu une allure de film de cinéma. **Fade To Black** est en texture 3D plaquée en temps réel avec des objets et des arrière-plans à représentation polygonale.

GÉNÉRIQUE

Réalisation : Paul Cuisset

Création et conception originale : Paul Cuisset

Conception des niveaux : Paul Cuisset, Thierry Perreau

Direction du projet : Philippe Chastel

Direction artistique : Thierry Perreau

Graphismes 2D : Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Grégory Beal, Eric Caron, Serge Fiedos, Jérôme France, Hervé Gaerthner, Florian Guzek, Béatrice Laurent, Cécile Thomas, Paul Tumelaire

Modélage 3D des objets : Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Serge Fiedos, Hervé Gaerthner, Florian Guzek

Séquences cinématiques 3D : Thierry Bansront, Serge Fiedos, Yann Le Gall, Thierry Levastre, Frédéric Loubiere, Frédéric Michel

Travelling de l'animation 3D : Jérôme France, Florian Guzek, Denis Mercier, Frédéric Michel, Thierry Perreau, Paul Tumelaire

Acteurs et cascadeurs : Grégory Beal, Anne Fossa, Jérôme France, Denis Mercier, Paul Tumelaire

Graphismes : Eric Caron, Jérôme France, Paul Tumelaire

Scénario-maquette : Eric Caron

Musique composée par : Raphaël Gesqua

Effets sonores : Raphaël Gesqua

Programmation : Philippe Chastel, Sébastien Clement, Guillaume Genty, Claude Levastre, Alain Ramond, Alain Tinarrage, Benoît Verillaud

Programmation complémentaire : Patrick Bricout, Arnaud Carre, Fabrice Rodet

Directeur de projet pour la version PlayStation de *Fade To Black* : Thierry Gaerthner

Programmation de la version PlayStation de *Fade To Black* : Nicolas Perret, David Rochedieu

Programmation complémentaire de la version PlayStation de *Fade To Black* : Benoist Aron, Patrick Bricout, Guillaume Genty, Fabrice Rodet

Dialoguiste : Jean-Luc Dumon

Mixage des voix et effets réalisés à L'Ours-Son Studio - Paris: Charles Schlumberger

PERSONNEL D'ELECTRONIC ARTS

Directeur de la production : Randy Breen

Producteur : Stephen Murray

Spécialistes de la production : Jeff Chang, Nathan Cummins, Paul Niehaus, Steve Nix, Serguei Savtchenko

Commercialisation du produit : Fiona Murphy

Chef de produit : Albert Penello

Chef de produit pour l'Europe : Clive Downie

Manuel : Jason Armatta

Documentation pour l'Europe : Matthew Miles Griffiths

Coordination de la documentation pour l'Europe : Petrina Wallace

Mise en page de la documentation : Fiona Curren

Contrôle qualité : Rosalie Vivanco, Chris "Philly Cheese" Baena, Simon Davison

Conception de l'emballage : 13th Floor

Nous remercions particulièrement : Henri-Paul Cartalat, Lori Christensen, Philippe Delamare, Anne-Marie Joassim, Lisa Higgins, Marc Minier, Biamca Normann, Frederic Raynal and all the Adeline Software team, Patrick Sigwalt, Philippe Tabouriech, Matt Wolf

CONTROLE QUALITE ET ADAPTATION FRANCAISE

Coordination des tests de langue : Matt Eyre

Coordination des traductions : Dominique Goy

Coordination des traductions pour la France : Catherine Guérin

Adaptation de la traduction pour la version PlayStation : Sandra Picaper

Testeurs CQ - France : Marco Mele, Christophe Brusseaux, Patricia Cuisset, Romain Huet, Sébastien Le Charpentier, Vincent Merienne, Frédéric Pierrat,

AVES LES VOIX DE

L'ordinateur, Sarah Smith : Tina Holland

Le Professeur Bergstein, Conrad Hart : Jerron Monroe

John O'Connor : Roger Jackson

Morphs, SuperMorph, Ageer, Oracle : Robert Feero

Hank, Rebels, Cook : Bill O'Neil

Enregistrement de la version allemande et française aux Studios de production Knocking Boots à Paris.

Ingénieurs du son : Dimitri Bodianski, Etienne Pauzzo

VOIX VERSION FRANÇAISE

Sarah : Françoise Cadol

John O'Connor et Morphs : Bruno Dubernat

Hanks et Rebels : Philippe Dumond

Professor et Oracle : Jean-Louis Faure

Conrad : Bernard Lanneau

L'ordinateur : Deborah Perret

Logiciel © Delphine Software International.

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite ci-dessus. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Electronic Arts, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 72 53 25 00.


Documentation © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Fade to Black, Flashback, les logos de Delphine Software International sont des marques de Delphine Software International.

Shaq est une marque déposée de Mine O' Mine, Inc.



SLES-00339

 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030937013847