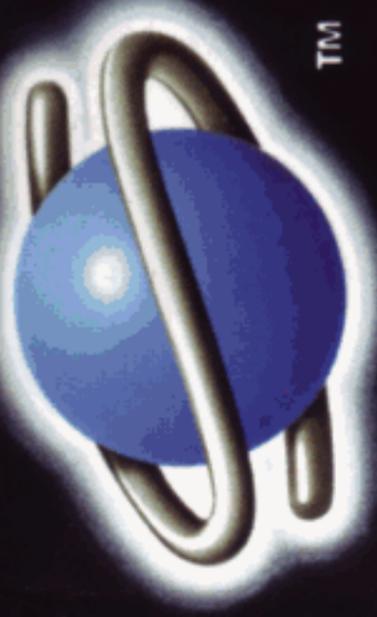


SEGA™

SEGA SATURN™



DOOM™



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

G



ATTENTION!

FRANÇAIS Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux 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'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'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 IMMEDIATEMENT 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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT POUR LES PROPRIETAIRES DE TELEVISIONS A PROJECTION:

Les images ou les dessins fixes peuvent occasionner des dégâts permanents ou marquer le phosphore du tube cathodique. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéos sur des télévisions à projection.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- X Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- X Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- X N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- X Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.



S ⊕ ∏ ∏ A I R E

Pour commencer	
Menu principal	
L'histoire	
Jouer à Doom	
L'ennemi	
Info à l'écran.	
Assistance technique	
Détenteurs de copyright	
Crédits là où on en a besoin	

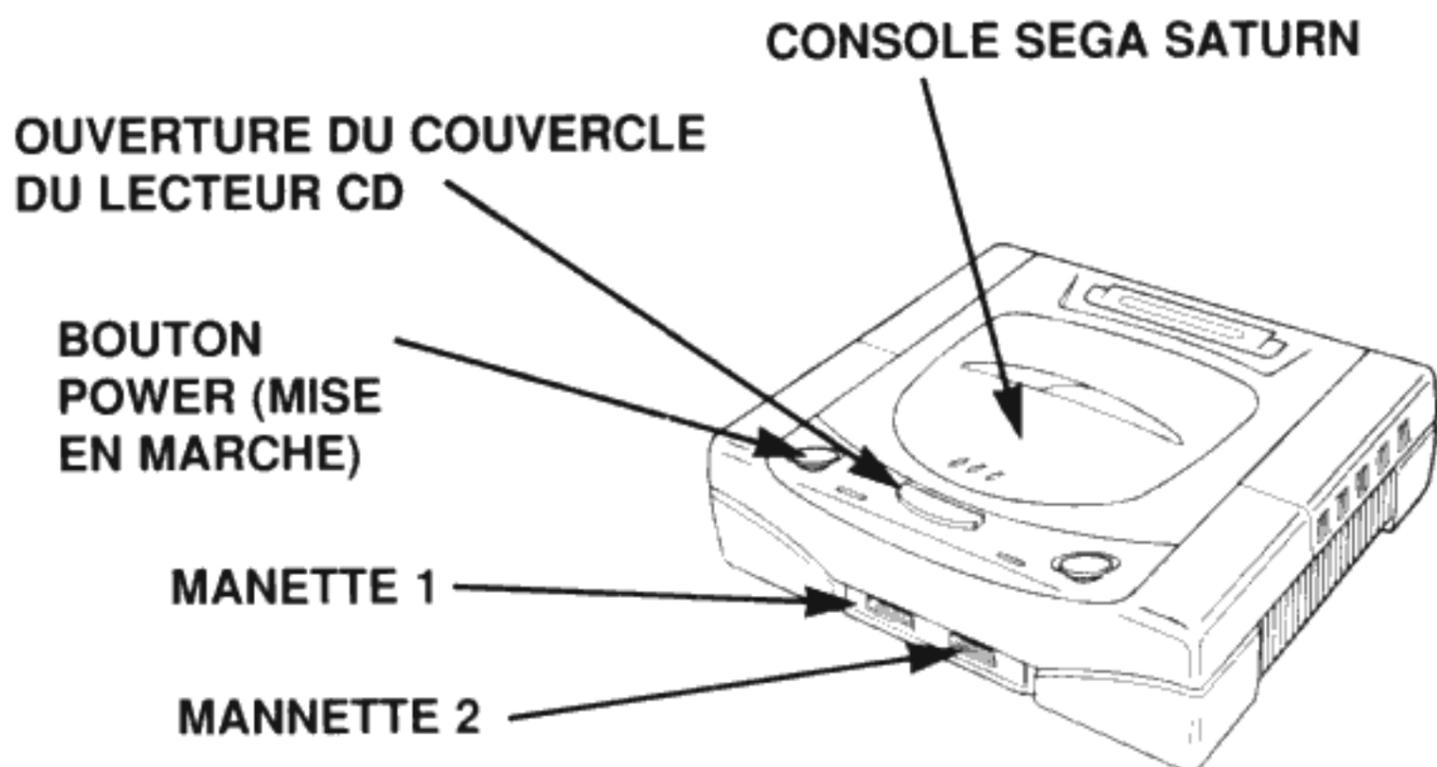
DE MARRAGE

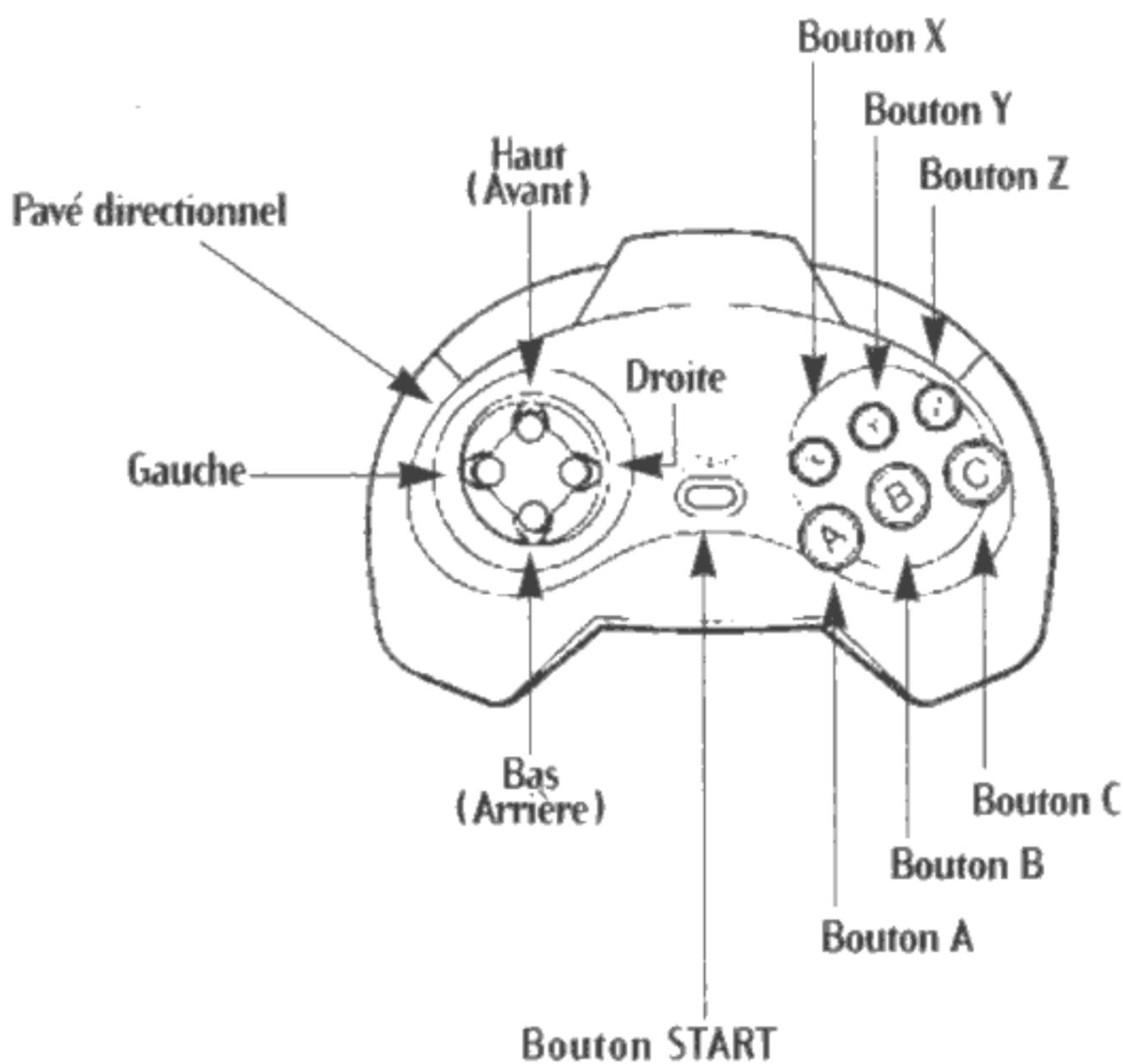
Mise en route: Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD**; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important: Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.





ACTION

Attaquer
 Utiliser
 Mitrailler
 Mitrailler à gauche
 Mitrailler à droite
 Mode Carte
 Sélectionner arme
 Courir

TOUCHES

A
 B
 C
 L (Bouton gauche)
 R (Bouton droit)
 Z
 Y
 X

(Mode Carte)

C + Pavé directionnel Faire défiler
 C + L (Bouton gauche), C + R (Bouton droit) Zoom

BIENVENUE À DΘΘΠ!

Voici DOOM, une aventure à la vitesse de l'éclair dans laquelle vous incarnez le plus coriace des soldats de l'espace qui ait jamais navigué entre trous noirs et champs de météorites. Votre mission est de vous battre, de tirer et de vous frayer un chemin dans un holocauste infesté de monstres; vous raconterez votre histoire lorsque vous arriverez à l'autre bout... si vous y parvenez.

Jouer à DOOM est simple, mais particulièrement dangereux. Ce n'est pas un jeu d'aventure laborieux, mais plutôt une explosion d'action non-stop. Vous n'avez pas besoin non plus d'avoir les réflexes d'un gamin de huit ans gavé de bonbons pour gagner; l'important, c'est de réfléchir, mon grand. Pour survivre à DOOM, vous aurez besoin de garder la tête froide et un doigt nerveux sur la détente.

PΘUR CΘΠΠENCER

Appuyez à tout moment sur Start pour accéder au menu principal. Utilisez le pavé directionnel pour déplacer l'icône en forme de crâne vers le haut ou le bas, puis appuyez vers la gauche ou la droite pour modifier la sélection.

Lorsque la démo commence, vous pouvez appuyer sur Start pour faire apparaître le menu principal. Pour afficher le menu principal en cours de partie, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause, puis sur A pour accéder au menu des options. Placez l'icône en forme de crâne sur l'option Menu principal, puis appuyez sur A. En appuyant sur Start alors que le menu principal est affiché, vous commencerez une nouvelle partie.

ΠENU PRINCIPAL

Ultimate DOOM/DOOM II

Vous pouvez choisir de jouer à Ultimate Doom ou à Doom II. Appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou vers la droite pour permuter d'un jeu à l'autre.

Difficulté

Vous pouvez choisir entre quatre niveaux de difficulté:

I Am A Wimp (Je suis une lavette)

Not Too Rough (Pas trop dur)

Hurt Me Plenty (Fais-moi mal)

Ultra-Violence

Si vous jouez à DOOM pour la première fois, nous vous conseillons de commencer par un niveau facile afin d'avoir une chance de vous battre. Vous aurez bien le temps d'affronter un niveau plus coriace plus tard.

⊕ P T I ⊕ N S

A partir du menu des options, vous pourrez accomplir les tâches suivantes:

Music Volume (Volume de la musique) - Utilisez les touches directionnelles pour modifier le volume de la musique de fond.

Sound Volume (Volume du son) - Utilisez les touches directionnelles pour modifier le volume des effets sonores.

Password (Mot de passe) - Lorsque vous terminez un niveau, vous recevez un mot de passe. Notez-le! En le tapant, vous pourrez commencer le niveau suivant du jeu. Pour taper un mot de passe, mettez en surbrillance le numéro ou la lettre de votre choix et appuyez sur B (ou C ou X) pour ajouter la lettre, ou sur A pour la supprimer. Lorsque vous avez tapé le bon mot de passe, appuyez sur Start pour commencer le nouveau niveau.

Configuration - Vous pouvez modifier la configuration de vos commandes en utilisant le pavé directionnel pour mettre en surbrillance le bouton que vous désirez changer, puis en appuyant sur le nouveau bouton. Par exemple, si vous désirez utiliser le bouton X pour faire un pas sur le côté gauche, placez la surbrillance sur Strafe Left et appuyez sur X afin de redéfinir le bouton. NB: il est en théorie possible d'associer différentes actions au même bouton, alors faites bien attention en redéfinissant les boutons. Si vous désirez revenir à la configuration par défaut, déplacez le curseur vers le bas jusqu'à Default (Défaut) et appuyez sur Start.

Main Menu (Menu principal) - Vous ramène au menu principal.

L'HIS+⊕IRE . . .

Vous êtes un Marine, l'un des plus durs qui soient sur Terre, endurci au combat et entraîné à l'action. Il y a trois ans de cela, vous avez attaqué un officier supérieur qui avait donné l'ordre à ses soldats de tirer sur des civils. Il a été expédié à Pearl Harbor, avec le moule de son corps, pour récupérer, tandis que vous avez été transféré sur Mars, résidence de la Union Aerospace Corporation.

L'UAC est un conglomérat multiplanétaire doté d'installations de déchets radioactifs sur Mars et ses deux lunes, Phobos et Deimos. Sans la moindre action sur cinquante millions de kilomètres, votre journée consistait à respirer de la poussière et à regarder des films censurés dans la salle de loisirs.

Depuis quatre ans, l'armée, le plus gros fournisseur de l'UAC, utilise les installations lointaines de Phobos et Deimos pour divers projets secrets, y compris des travaux de recherche sur le voyage spatial interdimensionnel. Jusqu'à présent, elle a réussi à ouvrir des "portes" entre Phobos et Deimos, quelques gadgets ont été envoyés de l'une et sont ressortis de l'autre. Récemment, cependant, les Portes sont devenues dangereusement instables. Les militaires qui se sont portés "volontaires" pour les traverser ont disparu ou en sont sortis complètement fous. Ils se sont mis à bafouiller des vulgarités, à matraquer tout ce qui bouge et ont fini par mourir prématurément d'une explosion totale du corps - une véritable bouillie de marines. Mettre les bonnes têtes sur les bons les torses pour renvoyer les dépouilles aux familles devint un emploi à temps complet. Bien sûr, les derniers rapports militaires indiquent que les recherches ont subi un petit contretemps mais que la situation est bien en main.

Il y a quelques heures, Mars a reçu un message embrouillé en provenance de Phobos. "Nous avons besoin de l'aide immédiate de l'armée. Y'a un truc salement horrible qui sort des portes! Les systèmes informatiques perdent la boule!" Le reste était étrangement incompréhensible. Peu de temps après, Deimos disparut tout simplement du ciel. Depuis lors, les tentatives de contact avec l'une ou l'autre lune ont échoué.

Vos camarades et vous, la seule troupe de combat sur cinquante millions de kilomètres, avez été envoyés illico presto sur Phobos. Vous avez reçu l'ordre de protéger le périmètre de la base pendant que le reste de l'équipe pénètre à l'intérieur. Pendant plusieurs heures, votre radio a capté les bruits du combat: les tirs de mitrailleuses, les hommes criant des ordres, les hurlements, les craquements d'os et puis, finalement, le silence. On dirait que vos camarades sont morts.

C'est à vous

Ça a l'air d'aller plutôt mal. Vous n'arriverez jamais à quitter la planète tout seul. En plus, toutes les armes puissantes ont été embarquées par l'équipe d'assaut et il ne vous reste qu'un tout petit pistolet. Si seulement vous pouviez mettre la main sur un fusil à plasma ou même une mitrailleuse, vous pourriez en descendre quelques-uns en chemin. Au moins, vous pourriez tenter une sortie honorable. Ceux qui ont tué vos camarades méritent bien une ou deux balles dans le crâne - c'est le moins que vous puissiez faire. Vous serrez votre casque et vous sortez de la nacelle d'atterrissage. Avec un peu de chance vous trouverez un moyen d'augmenter votre puissance de tir à l'intérieur de la station.

Tandis que vous traversez l'entrée principale de la base, vous entendez comme l'écho de grognements d'animaux dans les couloirs lointains. Ils savent que vous êtes là. Plus question de faire demi-tour.

Dès que vous franchissez la porte et jusqu'au dernier coup de feu du jeu, vous allez tomber sur un paquet d'affreux. Certains sont juste des types normaux, seulement pas très sympa, d'autres arrivent en droite ligne des portes de l'enfer. Certains des monstres que vous rencontrerez n'apparaissent même pas ici. N'allez pas dire qu'on ne vous a pas prévenu.

J ⊕ U E R À D ⊕ ⊕ M

Alors, qu'est-ce que je fais?

SE DEPLACER

Vous risquez de rentrer dans les murs alors que les démons vous tombent dessus. Une fois que vous avez compris comment vous déplacer vers le bas, le reste sera facile. Appuyez sur X pour courir.

UTILISER LES PORTES, LES INTERRUPTEURS ET LES ASCENSEURS

Pour ouvrir la plupart des portes et utiliser les interrupteurs, mettez-vous directement en face de la porte et appuyez sur B.

RAMASSER DES TRUCS

Pour ramasser un objet, marchez-lui dessus. Vous êtes intelligent et vous savez si vous avez besoin de le prendre.

TERMINER UNE ZONE

A la fin de chaque zone de DOOM il y a une salle de sortie. Entrez dans cette salle et appuyez sur l'interrupteur à l'intérieur pour sortir de la zone et continuer. Quand vous finissez une zone, un Ecran d'Accomplissement fait le bilan de votre performance. Les régions cachées trouvées, le pourcentage de morts, de trésors découverts, votre temps et une moyenne de temps à atteindre sont affichés.

LA REGLE DE LA RESURRECTION PERMANENTE

Si vous mourez, vous recommencez le niveau au début avec un pistolet et quelques balles. Vous n'avez pas de limite de "vies". Vous pouvez recommencer le niveau autant de fois que vous êtes tué. Le niveau tout entier est repris à zéro. Les monstres que vous aviez tués avant reviennent, tout comme vous.

LES ARMES

Pour utiliser une arme, pointez-la vers l'ennemi et appuyez sur A, ou maintenez ce bouton enfoncé pour un tir rapide (n'oubliez pas que vos munitions sont limitées). Si vos tirs touchent un méchant, vous verrez le sang gicler. Ne vous en faites pas si l'ennemi est plus haut ou plus bas que vous. Si vous voyez un monstre, vous pouvez lui tirer dessus.

1 - Poing / Tronçonneuse

2 - Pistolet



Remarque: lorsque vous marchez sur la tronçonneuse, elle remplace votre poing et devient votre arme actuelle.

3 - Fusils / Fusils de combat:

assènent un coup puissant de près et lancent une généreuse volée de cartouches de loin. Les fusils de combat possèdent deux barillets et des canons sciés. Ces flingues sont les meilleurs engins de guerre qu'on puisse trouver.



Attention: deux barillets produisent non seulement une puissance de feu accrue, mais sont également plus longs à recharger.



4 - Mitrailleuses: dirigent une forte puissance de tir sur votre adversaire, lui faisant danser le cha-cha-cha de la mitrailleuse.



5 - Lance-roquettes: lancent une fusée explosive qui peut éliminer plusieurs méchants.



6 - Fusils à plasma: lancent des cartouches multiples d'énergie de plasma - faisant frire les derrières des démons!



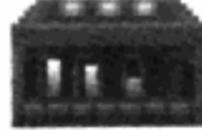
7 - BFG 9000s le joyau de l'arsenal de l'armée.

Excellent pour débarrasser la pièce des indésirables. Tirez et vous verrez!



MUNITIONS

Chaque arme utilise un type de munitions particulier. Quand vous êtes à court de munitions, DOOM charge automatiquement l'arme appropriée.

Petites munitions	Grosses munitions	Arme
Chargeur 	Boîte de munitions 	Pistolet, Mitrailleuse
Cartouches 	Boîte de cartouches 	Fusil
Fusée 	Caisse de fusées 	Lance-roquettes
Cellule 	Grosse cellule 	Fusil à plasma, BFG 9000

La quantité de munitions que vous pouvez prendre avec vous est limitée. Vous en trouverez la liste à droite de votre barre de position. Quand vous trouvez une arme que vous possédez déjà, ne l'ignorez pas! Si vous la ramassez, vous obtiendrez aussi des munitions!

De l'importance de la santé en temps de guerre

Même pour un dur comme vous, DOOM peut être un endroit mortel. Chaque fois que vous êtes blessé, l'écran clignote en rouge et votre santé diminue. Surveillez bien votre santé ou vous risquez de vous retrouver le nez dans la poussière.

ARMURE

Vous pouvez trouver deux types d'armure ici et là: les armures de sécurité et les armures de combat. Toutes deux réduisent la quantité de dégâts qui vous sont infligés. Malheureusement, toutes deux se détériorent à la longue, finissent par être détruites par les attaques de l'ennemi et vous aurez besoin de les remplacer.

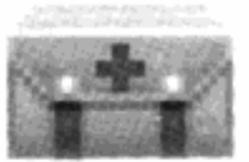
Si vous portez une armure, ne ramassez de combinaison de rechange que si elle vous donne davantage de protection que celle que vous avez sur vous.



TRUCS POUR GUERIR

Quand vous serez touché, vous voudrez guérir aussi vite que possible. Heureusement, il y a souvent des Medikits et des Stimpacks éparpillés dans la base. Prenez-les si vous en avez la possibilité.

Stimpacks vous donnent vite une piqûre d'enzymes qui vous donneront l'impression d'être un nouvel homme - du moins jusqu'à un certain point.



Medikits encore mieux, ils contiennent des bandages, des antitoxines et autres fournitures médicales qui amélioreront votre santé.

TRUCS UTILES

Quelques objets de l'autre dimension sont maintenant éparpillés un peu partout et il se peut que vous les vouliez aussi.



Potions remèdes: un petit remontant - vous pouvez même dépasser les 100%!



Armure spirituelle: vous donne un peu de protection supplémentaire, en plus de votre armure normale.



Sphères de l'âme: des objets rarement rencontrés qui agissent comme super remontants. Si vous en rencontrez un, vous vous sentirez plus en forme que jamais!



Mega sphères: elles combinent la puissance des armures de combat aux bienfaits des sphères de l'âme.



Objets brouilleurs: il s'agit d'étranges globes qui empêchent les autres de bien vous voir. L'ennemi peut toujours vous voir, mais la plupart de ses attaques sont peu précises. Durée: limitée



Objets d'invulnérabilité: vous immunisent contre tous les dégâts. Plutôt cool, jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'effet. Quand vous êtes invulnérable, votre écran est blanc - votre punition pour être si dur. Durée: limitée

DES TRUCS ENCORE PLUS UTILES

Il y a d'autres éléments d'électronique très utiles dans DOOM. La plupart sont plutôt pratiques, alors prenez-les quand vous en avez l'occasion. Ces objets spéciaux durent pendant tout le niveau ou ont une durée déterminée ou offrent un avantage le temps d'un instant. Certains, peu nombreux, ont un effet sur l'écran de jeu pour que vous puissiez voir quand ils sont actifs. Par exemple, quand vous ramassez une combinaison anti-radiations, l'écran du jeu devient vert. Quand la combinaison se détériore, l'écran clignote. Ceci vous indique que vous devez sortir de la boue radioactive immédiatement!

L'ENNEMI



Anciens humains: il y a tout juste quelques jours, vous échangez peut-être des histoires de guerre avec l'un de ces types. Maintenant l'heure est venue de leur tirer des balles dans le crâne.



Anciens sergents humains: comme les anciens humains, mais beaucoup plus méchants et beaucoup plus durs. Ces fusils ambulants vous feront quelques trous supplémentaires si vous ne faites pas attention!



Ancien commando: bon sang, vous ne croyez pas que les zombies armés de fusils, ça suffisait? Au moins, quand vous éliminez ces salauds, vous gagnez une super mitrailleuse.



Lutins: et vous croyiez qu'un lutin était une petite créature adorable en costume rouge avec une petite fourche. D'où viennent ces salauds marrons? Ils vous balancent des boules de feu au visage et il faut plusieurs balles pour les tuer. Il est temps de trouver une arme plus puissante qu'un pistolet si vous devez en affronter d'autres.



Démons: on dirait des gorilles rasés, mais avec des cornes, une grosse tête, des tas de dents et plus difficiles à tuer. Ne vous approchez pas trop, ou ils vous arracheront la tête.

Spectres: il ne manquait plus que ça. Un monstre (presque) invisible.



Ames perdues: stupides. Dures à cuire. Enflammées. Assez dit.



Cacodémons: ils flottent dans les airs, crachent des boules de feu et se vantent d'avoir une gueule énorme. Vous serez complètement grillé si vous vous approchez trop de ces monstruosité.



Chevalier de l'enfer: durs comme un camion benne et presque aussi gros, ces goliaths sont les pires bipèdes depuis le Tyrannosaure rex.



Barons de l'enfer: les chevaliers de l'enfer n'étaient déjà pas drôles, mais alors là... Ces malabars ressemblent beaucoup aux chevaliers de l'enfer, mais leur apparence est un peu différente et ils sont deux fois plus durs à tuer.



Arachnotron: peut-être que la cybernétique n'était pas une si bonne idée que cela, après tout. Regardez un peu ce que les démons en ont fait. C'est un peu injuste que vous ne soyez pas le seul type en enfer avec un fusil à plasma.



Douleur élémentaire: quel nom. Et quel engin. Le tuer est presque aussi difficile que de le laisser vivre.



Revenant: il semblerait que lorsqu'un démon meurt, les autres le ramassent, le dépoussièrent et le rebranchent sur un équipement de combat et le renvoient à la bataille. Pas de repos pour les diables, pas vrai? Vous aimeriez que vos missiles soient aussi efficaces que les siens.



Mancubus: la seule chose positive à propos de ce gros tas, c'est que c'est une belle grosse cible. C'est plutôt bien, parce qu'il vous faudra tirer longtemps pour l'avoir. Ils crachent des boules de feu à n'en plus finir.





Reine des araignées: vous vous doutiez bien que les arachnotrons venaient de quelque part. Voilà leur maman. Elle n'a pas de fusil à plasma, alors soyez reconnaissant. A la place, elle trimbale une super mitrailleuse. Pas de bol.



Cyber-démon: un gratte-ciel lanceur de missiles avec des pattes de chèvres. Assez dit.



Spectre cauchemar: si vous avez "aimé" le Spectre, faites donc la connaissance de son grand frère.

INFO ⊕ À L'ÉCRAN

LA BARRE DES STATUTS

Votre barre des statuts vous montre les armes de votre inventaire, votre armure actuelle, votre niveau de santé et l'énergie ou les munitions de l'arme dont vous vous servez actuellement.



- 1. Main ammo (principales munitions):** en très gros chiffres. Indique le nombre de tirs qu'il vous reste dans l'arme que vous êtes en train d'utiliser.
- 2. Health (santé):** vous commencez à 100% mais vous n'y restez pas longtemps. A 0% il est temps de recommencer depuis le début. Faites davantage d'efforts la prochaine fois!
- 3. Arms (armes):** les cases avec des chiffres montrent l'arme qui est prête à être utilisée et celles qui sont en votre possession.

4. **Votre tête:** ce portrait n'est pas là que pour le look. Quand vous êtes touché, votre tête se tourne dans la direction d'où vient l'attaque, vous disant dans quelle direction tirer. Et puis, plus vous vous faites abîmer, plus votre tête se met à ressembler à un steak haché cru - comme ici à droite.



5. **Armure:** votre armure vous aide tant qu'elle dure. Faites-y attention parce qu'une fois qu'elle ne sera plus là, vous risquez vous aussi de disparaître.



6. **Cartes clés:** c'est ici que vous pouvez voir les clés qui sont en votre possession. Il y a trois couleurs de clés: jaune, rouge et bleu.



7. **Munitions:** vous montre la quantité de chaque type de munitions que vous avez sur vous et la quantité maximum que vous pourriez porter - si vous l'aviez.

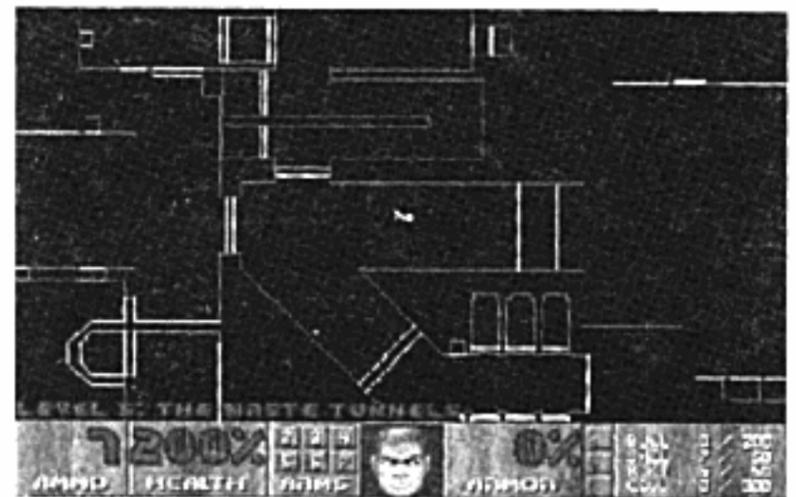


MESSAGES

Vous courez souvent sur divers objets. DOOM vous dit ce que vous ramassez en affichant un message au bas de l'écran.

L'AUTOCARTE

Pour vous aider à trouver votre chemin dans DOOM, vous êtes équipé d'une autocarte. En appuyant sur Z, vous remplacez votre vue normale par une vue aérienne de tout ce que vous avez découvert jusqu'à présent. La flèche blanche vous représente et montre la direction dans laquelle vous êtes en train de regarder. Appuyez de nouveau sur Z pour retourner à la vue normale.



ASSISTANCE TECHNIQUE

Assistance Technique

Si vos disquettes s'avéraient défectueuses, vous devez nous renvoyer les disquettes SEULEMENT, sans l'emballage. Accompagnez les disquettes d'une lettre décrivant le défaut, joignez-y vos nom et adresse et envoyez le tout à:

GT Interactive Software (Europe) Ltd., Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Nous essaierons de remplacer ces disquettes dans les 28 jours suivant leur réception.

Si vous recontrez des problèmes techniques, écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ou appelez notre soutien technique, de 9h à 18h (heure continentale), du lundi au vendredi. Lorsque vous nous appelez, tenez-vous près de votre ordinateur; vous pouvez à la rigueur rassembler toutes les informations concernant la configuration de votre ordinateur ainsi que les problèmes rencontrés.

REMARQUE: NOTRE SERVICE DE SOUTIEN TECHNIQUE SE TROUVE EN ANGLETERRE. Clients francophones appelez le 19 1923 209148.

DÉTENTEURS DE COPYRIGHT RIGHT

Doom™ pour Sega Saturn™ © 1996 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. Le Sega Saturn™ et le logo Sega Saturn™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.

Ce programme est protégé par les lois de copyright fédéral et international.

CRÉDITS LÀ OÙ ON EN A BESOIN

Programmeurs: John Carmack, John Romero,
David Taylor, Michael John Cash

Artistes: Adrian Carmack, Kevin Cloud

Conception des niveaux: John Romero, Sandy Petersen,
American McGee, Shawn Green

Soutien au
développement: Shawn Green

Biz: Jay Wilbur, Mike Wilson

Assistante au biz: Donna Jackson

Développé par: Rage Software

Programmation: Jim Bagley, Alan Webb

Graphismes: Simom Street, Ian Rickard

Son: Steve Lord, Kev Bruce

Producteur : John Heap

N ⊕ T E S

Patent Numbers:

U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076

Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276

Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



DOOM™ ©1994, 1996 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Published by Id Software, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Sega Saturn™ and the Sega Saturn Logo™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School (Home Of The Hits), 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. www.gtinteractive.com • www.idsoftware.com

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.