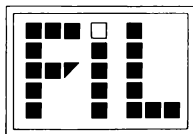


T07⁷⁰ / M05 / T09

MINER 2049_{ER}TM



FRANCE IMAGE LOGICIEL

THOMSON

MINER 2049^{ER}™

SOMMAIRE

Mise en route du système	page 3
Présentation	page 3
Démarrage du jeu	page 4
Sélection des joueurs	page 4
Choix du niveau	page 4
Déplacement de BOUNTY BOB	page 4
Les salles	page 5
Les éléments du jeu	page 5
Score	page 6
Fin de partie	page 6
Interruption du jeu	page 6

MISE EN ROUTE DU SYSTÈME

- Reliez votre téléviseur couleur à votre micro-ordinateur.
- Branchez vos manettes de jeu à l'arrière de ce dernier.
- Placez la cartouche de jeu dans le logement du micro-ordinateur prévu à cet effet.
- Mettez en route dans l'ordre :
 - le téléviseur,
 - l'unité centrale.

Selon le micro-ordinateur que vous possédez, vous verrez apparaître sur l'écran :

- soit directement la page en-tête du jeu,
- soit un menu : appuyez sur la touche correspondant au jeu.
La page en-tête de ce dernier s'affichera.

IMPORTANT :

Si à la suite d'une fausse manœuvre, le clavier de l'unité centrale n'est plus utilisable (touches sans effets), agissez alors sur la commande "Initialisation Programme", et recommencez.

OBJECTIF : SURVIVRE !!!

En route avec BOUNTY BOB pour la plus dangereuse exploration jamais entreprise à travers les dix salles d'une ancienne mine d'uranium, remplies de pièges et de chausse-trappes.

Vous devrez escalader des échelles, réaliser de véritables sauts de la mort, bondir sur des plaques mobiles, vous débarrasser des mutants dangereux et même vous transformer en homme-canon. Et tout ceci, lors d'une véritable course contre la montre.

Toute votre habileté et votre endurance vous seront nécessaires si vous voulez déjouer tous les pièges de la mine.

Êtes-vous prêt ? BOUNTY BOB a vraiment besoin d'aide.

BONNE CHANCE !

LE JEU

Chacune des dix salles que doit traverser BOUNTY BOB est composée de planchers qu'il doit parcourir sur toute leur longueur pour pouvoir atteindre la salle suivante. Le chemin parcouru se colorie au fur et à mesure en vert.

Pour passer d'un plancher à un autre, BOUNTY BOB peut sauter ou utiliser les moyens mis à sa disposition :

- les échelles
- les toboggans
- les plaques mobiles
- le vérin hydraulique
- le canon.

Au hasard des salles, BOUNTY BOB rencontre des pièges mortels qu'il doit déjouer :

- les mutants de la mort
- l'écraseur
- la piscine radioactive
- la chute "dans le vide"
- le dépassement du temps imparti.

Attention : BOUNTY BOB ne dispose que de trois vies pour une partie donnée.

DÉMARRAGE DU JEU

La page d'en-tête logiciel est affichée. Appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour sélectionner le jeu.

SÉLECTION DES JOUEURS

Une tête souriante apparaît à l'écran : elle symbolise un joueur.

- Si vous êtes seul à jouer, appuyez sur la touche **[ACC]**.
- Si vous êtes deux à jouer, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître le symbole du second joueur ; puis valider votre sélection par la touche **[ACC]**.

Le(s) joueur(s) doi(ven)t être identifié(s).

Entrez le nom de chacun d'entre eux sur 6 caractères maximum et validez par la touche **[ENTREE]**.

CHOIX DU NIVEAU

Lorsque l'écran ci-dessous apparaît, vous devez sélectionner le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer.

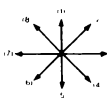
Celui-ci va de 1 à 5, 5 représentant le niveau le plus difficile.

Le curseur clignotant à côté du point d'interrogation indique que l'ordinateur attend que vous tapiez un chiffre sur le clavier. Validez votre choix par la touche **[ENTREE]**. Lorsque vous avez effectué votre choix, la première salle apparaît.

DÉPLACEMENT DE BOUNTY BOB

BOUNTY BOB peut marcher, faire des bonds en avant ou en arrière,

grimper et descendre des échelles : ses mouvements sont contrôlés par la manette de jeu :



Déplacement à droite position 3.

Déplacement à gauche position 7.

Monter par l'échelle position 1.

Descendre par l'échelle position 5.

Saut vertical bouton ACTION.

Saut à droite bouton ACTION + position 3.

Saut à gauche bouton ACTION + position 7.

Remarque : vous pouvez utiliser également les positions intermédiaires de la manette pour déplacer BOUNTY BOB.

LES SALLES

Elles sont au nombre de 10 :

1 - salle des échelles

2 - salle des toboggans

3 - salle de l'ascenseur

4 - salle des sauts

5 - salle des plaques mobiles

6 - salle de la piscine radioactive

7 - salle du combiné

8 - salle du vérin hydraulique

9 - salle des écraseurs

10 - salle du canon

LES ÉLÉMENTS DU JEU

Les MUTANTS DE LA MORT

Monstres dont le contact est mortel.

Les THOMS

Rayons magiques représentés par des hexagones rouges qui rendent les MUTANTS vulnérables et permettent à BOUNTY d'anéantir ces derniers. Les mutants atteints par le rayon vivent au bleu. Leur neutralisation est de courte durée : ils passent au magenta puis au rouge, signe qu'ils ont retrouvé leur agressivité.

Les TOBOGGANS

Ils permettent de glisser d'un niveau à un autre.

L'ASCENSEUR

Placez BOUNTY BOB au centre de l'ascenseur.

Sélectionnez au clavier l'étage à atteindre : BOUNTY BOB sera déposé sur le palier demandé. Le rez-de-chaussée correspond au numéro 0.

Si BOUNTY BOB est déjà à l'étage choisi ou s'il n'est pas au centre de l'ascenseur, un son vous indique votre erreur : recommencez.

Les PLAQUES MOBILES

BOUNTY BOB doit sauter sur ces plaques de couleur blanche pour atteindre les planchers opposés.

Dans la salle 9, les plaques mobiles s'immobilisent après le premier transport.

La PISCINE RADIOACTIVE
Gare à la chute! Elle est mortelle.

Le VÉRIN HYDRAULIQUE
BOUNTY BOB doit se placer sur le vérin : vous appuyez alors sur la touche ESPACE du clavier pour mettre en marche ce dernier.
Le mouvement du vérin est commandé par la manette :
position 1 pour l'ascension.
position 5 pour la descente.
Pour arrêter le vérin et commander à nouveau le déplacement de BOUNTY BOB, appuyez sur le bouton [ACTION] de la manette.
Pour reprendre le vérin, BOUNTY doit d'abord se dégager de l'échelle.

Les ÉCRASEURS
BOUNTY BOB doit passer en-dessous de ces marteaux-pilons sans être écrasé par leur masse.

Le CANON
Pour emprunter le canon, BOUNTY BOB doit d'abord chercher le nombre de tonnes de "TNT" qui correspond à l'étage qu'il veut atteindre ; puis il saute dans le canon.
Le canon peut être dirigé à l'aide de la manette :
position 7 pour un déplacement à gauche.
position 3 pour un déplacement à droite.
Une pression sur le bouton [ACTION] permet de propulser le canon à l'étage sélectionné.
Attention à ne pas prendre plus de 3 tonnes de "TNT".

SCORE

Les scores des joueurs sont affichés au haut de l'écran ; le score du joueur actif apparaît en surbrillance.
Le compteur rouge au centre constitue le chronomètre : à chaque changement de salle, le temps restant au chrono est ajouté au score.

FIN DE PARTIE

Le tour de l'écran clignote lorsque la partie est terminée.
Pour reprendre une autre partie, appuyez sur la touche [↩] pour revenir au niveau du choix des joueurs ou sur la touche ← pour refaire une partie avec les mêmes options.

INTERRUPTION DU JEU

Appuyez sur la touche STOP pour interrompre le jeu en cours de partie.
Appuyez sur cette même touche pour reprendre la partie.

MINER 2049^{ER}™

SUMMARY

Starting up the system	page 7
Description	page 7
Starting the game	page 8
Choice of players	page 8
Levels of difficulty	page 8
Moving BOUNTY BOB	page 8
The levels	page 9
Features of levels	page 9
Scoring	page 10
End of game	page 10
To interrupt a game	page 10

STARTING UP THE SYSTEM

- Connect your colour TV to the microcomputer.
- Plug the joystick unit into the rear of the computer.
- Insert the game cartridge into the slot provided on your computer.
- Switch on in the following order:
 1. The TV set;
 2. The central unit.

Depending on the model of microcomputer you have, one of the following will appear on the screen:

- The title-page of the game,
- A menu: select the game's option – the game title-page will now appear.

IMPORTANT NOTE

If by chance you press the wrong key and the keyboard of your central unit is neutralised (nothing happens when you press the keys) use the **RESET** command and start again.

OBJECTIVE: SURVIVAL!!!

Saddle-up with BOUNTY BOB for the most dangerous expedition ever, through the ten levels of a disused uranium mine filled with tricks and traps.

You will scale ladders, make death-defying leaps, jump from moving platforms, neutralise deadly mutants and even turn into a human cannonball, all the time racing against the clock.

You will need all your skill and endurance to get out of the traps the mine sets you.

Are you ready? BOUNTY BOB needs your help.

GOOD LUCK!

THE GAME

Each of the ten levels BOUNTY BOB has to cross is made up of a number of floors. BOUNTY BOB has to get to the end of all the floors to reach the next level. The distance covered is marked in green as he goes along.

To go from one floor to the next, BOUNTY BOB can jump or use the other means at his disposal:

- ladders
- toboggans
- moving platforms
- the jack
- the cannon

At the different levels, BOUNTY BOB has to get round various lethal obstacles:

- deadly mutants
- crushers
- the radioactive pool
- the bottomless pit
- end of allotted time.

N.B.: BOUNTY BOB has only three lives per game.

STARTING THE GAME

With the title-page up on the screen, press any key to start.

CHOICE OF PLAYERS

A smiling face comes up on the screen, symbolising one player.

If you are playing alone, press **[ACC]**.

If there are two players, press any key to display the second player's symbol and confirm your choice by pressing **[ACC]**.

The player(s) must be given a name.

Enter each player's name – maximum 6 letters – and press **[ENTER]** to confirm.

LEVELS OF DIFFICULTY

When the following display appears you must select the level of difficulty at which you want to play.

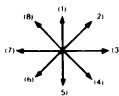
The levels range from one to five. Five is the hardest level.

The flashing cursor next to the question-mark shows that the computer is waiting for you to type in a figure. Confirm your choice using **[ENTER]**.

Once you have made your choice, the first level of the game will appear.

MOVING BOUNTY BOB

BOUNTY BOB can walk, jump forwards or backwards, and climb up and down ladders. His movements are controlled by the joystick:



Joystick positions:

Right: position 3.

Left: position 7.

Climb up ladder: position 1.

Climb down ladder: position 5.

Jump up: **ACTION**.

Jump right: **ACTION** button plus position 3.

Jump left: **ACTION** button plus position 7.

NOTE: You can also use the intervening positions of the joystick to move BOUNTY BOB.

THE LEVELS

There are ten levels in the mine:

Level 1 – the ladders

Level 2 – the toboggans

Level 3 – the lift

Level 4 – the leaps

Level 5 – the moving platforms

Level 6 – the radioactive pool

Level 7 – mixed obstacles

Level 8 – the jack

Level 9 – the crushers

Level 10 –

FEATURES OF THE GAME

The DEADLY MUTANTS

Contact with them is lethal.

The THOMS

These magic rays, represented by red hexagons, break down the mutants' defences and enable BOUNTY BOB to exterminate them.

Mutants which have been hit by the rays turn blue. They are only temporarily weakened – as they regain their strength, they turn first magenta, then red again.

The TOBOGGANS

They enable BOUNTY BOB to slide from one level to another.

The LIFT

Position BOUNTY BOB in the middle of the lift.

On the keyboard, choose the floor you want to reach. The lift will drop BOUNTY BOB off at the correct landing. Ground floor is represented by a 0 (zéro).

If BOUNTY BOB is already on the floor you have chosen, or if he is not exactly in the middle of the lift, a beep will indicate the error. Start again.

The MOVING PLATFORMS

BOUNTY BOB has to jump on to these white-coloured platforms to get to the floor opposite.

At Level 9, the moving platforms can only be used once before they come to a halt.

The RADIOACTIVE POOL

Watch your step! The pool is deadly.

The JACK

Place BOUNTY BOB on the jack. Then press the space-bar to set it in action. Its movements are controlled by the joystick:

Position 1 to go up.

Position 5 to go down.

To stop the jack and control BOUNTY BOB's movements again, press the **ACTION** button on the joystick. BOUNTY BOB has first to get off the ladder before he can use the jack again.

The CRUSHERS

BOUNTY BOB has to try to pass beneath the piledrivers without being crushed under their weight.

The CANNON

Before he can use the cannon, BOUNTY BOB has to check how many tons of TNT he needs to get to the floor he wants; then he can jump into the cannon.

Use the joystick to aim the cannon:

Position 7 to move leftwards.

Position 3 to move rightwards.

The **ACTION** button on the joystick fires BOUNTY BOB to the required level.

Be careful not to use more than 3 tons of TNT!

SCORING

The players' scores are displayed at the top of the screen. The score of the player who is in is displayed in bright numbers. The red counter in the middle is your stopwatch. Any time left over at the end of a level is added to the score.

END OF GAME

The border of the screen flashes at the end of the game. To start a new game, use **[↩]** to return to CHOICE OF PLAYERS, or **[↶]** to play again using the same options as before.

TO INTERRUPT A GAME

Use the **STOP** key to interrupt the game before the end. Use the same key to start again where you left off.

MINER 2049^{ER}™

INHALT

Inbetriebnahme des Computer-Systems	page 11
Beschreibung	page 12
Spielbeginn	page 12
Spielerwahl	page 12
Wahl des Spielniveaus	page 12
Bewegung des BOUNTY BOB	page 12
Die Stollen	page 13
Die Spielelemente	page 13
Punktzahl	page 14
Spielende	page 14
Spielunterbrechung	page 14

INBETRIEBNAHME DES COMPUTER-SYSTEMS

- Schließen Sie den Mikrocomputer an Ihren Fernseher an.
- Schließen Sie die Joysticks an dessen Rückseite an.
- Setzen Sie das Programm-Modul in das dafür vorgesehene Fach des Mikrocomputers ein.
- Schalten Sie die Geräte in folgender Reihenfolge ein:
 - den Fernseher,
 - die Zentraleinheit.

Auf dem Bildschirm erscheint:

- entweder direkt die Titelseite des Spieles.
- oder ein Menü: Wählen Sie die dem Spielnamen entsprechende Taste. Es erscheint die Titelseite.

WICHTIGER HINWEIS:

Spricht die Tastatur nach einer Fehlbedienung nicht mehr an (Tasten bleiben ohne Wirkung), muß die Taste Programminitialisierung gedrückt werden. Das Spiel beginnt von vorne.

ZIEL: ÜBERLEBEN!!!

Auf der gefährlichsten Entdeckungsreise, die je von Neugierigen unternommen wurde, begleiten Sie BOUNTY BOB durch die zehn Hallen eines verlassenen Uranbergwerks voller Fallen und Tücken. Er muß Leitern hochklettern, richtige Todessprünge ausführen, auf fahrende Plattformen aufspringen, gefährliche Monster abwehren, und sich sogar als lebende Kanonenkugel abfeuern lassen. Und all das im Wettlauf gegen die Zeit.

Geschick und Ausdauer sind notwendig, um allen Gefahren des Bergwerks zu entgehen.

Sind Sie bereit? BOUNTY BOB braucht dringend Ihre Hilfe.
VIEL GLÜCK!

BESCHREIBUNG

Jede der zehn Hallen, die BOUNTY BOB überwinden muß, besteht aus Böden, über die er die nächste Halle erreicht. Der von ihm zurückgelegte Weg färbt sich dabei grün.

Um von einem Boden auf einen anderen zu gelangen, kann BOUNTY BOB springen oder die ihm zur Verfügung stehenden Hilfsmittel verwenden:

- Leitern
- Rutschbahnen
- fahrende Plattformen
- einen Hydraulikzylinder
- eine Kanone.

In jeder Halle begegnet BOUNTY BOB tödlichen Gefahren, die er überwinden muß:

- Todesmonster
- Zerkleinerer
- radioaktive Wasserbecken
- Fall "ins Leere"
- Überschreitung der vorgeschriebenen Zeit.

Achtung: in einem Spiel verfügt BOUNTY BOB nur über drei Leben.

SPIELBEGINN

Wird die Titelseite auf dem Bildschirm angezeigt, drücken Sie auf eine beliebige Taste, um das Spiel aufzurufen.

SPIELERWAHL

Auf dem Bildschirm erscheint ein lachendes Gesicht: es stellt einen Spieler dar.

- Wenn Sie allein spielen, die Taste **[ACC]** drücken.
- Wenn Sie zu zweit spielen, irgendeine Taste drücken, um das Gesicht für den zweiten Spieler aufzurufen, und dann auf die Taste **[ACC]** drücken.

Jeder Spieler gibt seinen Namen mit höchstens 6 Buchstaben ein und drückt dann die Taste **[ENTER]**.

WAHL DES SPIELNIVEAUS

Beim nächsten Bild ist die Schwierigkeitsstufe zu wählen, mit der Sie spielen wollen.

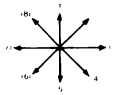
Es gibt die 5 Schwierigkeitsstufen 1 bis 5; 5 ist die höchste.

Der blinkende Cursor neben dem Fragezeichen fordert Sie auf, die von Ihnen gewählte Stufe einzutippen. Anschließend müssen Sie

[ENTER] drücken.

BEWEGUNG DES BOUNTY BOB

BOUNTY BOB kann gehen, vorwärts oder rückwärts springen und Leitern hinauf- oder hinunterklettern. Seine Bewegungen werden mit dem Joystick gesteuert.



Griffpositionen:

Bewegung nach rechts Position 3.

Bewegung nach links Position 7.

Leiter hinaufklettern Position 1.

Leiter hinabklettern Position 5.

Vertikaler Sprung **ACTION** Taste.

Sprung nach rechts **ACTION** Taste + Position 3.

Sprung nach links **ACTION** Taste + Position 7.

HINWEIS: Sie können auch die Zwischenpositionen des Joysticks benutzen, um BOUNTY BOB zu bewegen.

DIE STOLLEN

BOUNTY BOB muß durch zehn Hallen hindurch, die sich kennzeichnen durch:

1 – Leitern

6 – radioaktives Becken

2 – Rutschbahnen

7 – Kombi-Halle

3 – Aufzüge

8 – Halle mit Hydraulikzylinder

4 – Sprünge

9 – Zerkleinerer

5 – fahrende Plattformen

10 – Kanone

DIE SPIELELEMENTE

Die TODESMONSTER

Die Berührung mit ihnen ist tödlich.

Die THOMS

Magische Strahlen, dargestellt durch rote Sechsecke, die die Monster verletzbar machen und mit denen BOUNTY sie vernichten kann. Die vom Strahl getroffenen Monster werden blau. Aber sie bleiben nicht lang unschädlich. Sie nehmen allmählich eine violette Farbe an und werden dann wieder rot, woran sich erkennen läßt, daß sie wieder ihre volle Gefährlichkeit erreicht haben.

Die RUTSCHBAHNEN

Über sie bewegt sich BOUNTY von einer Ebene in die andere.

Der AUFZUG

Stellen Sie BOUNTY BOB in die Mitte des Aufzugs.

Wählen Sie auf der Tastatur das zu erreichende Stockwerk:

BOUNTY BOB wird in der richtigen Höhe abgesetzt (das Erdgeschoß hat die Nummer 0). Wenn sich BOUNTY BOB bereits im gewählten Stock befindet oder wenn er nicht in der Aufzugmitte steht, wird ein Warnton hörbar, der bedeutet: den Vorgang wiederholen.

Die FAHRENDEN PLATTFORMEN

BOUNTY BOB muß auf diese weißen Plattformen springen, um die

Böden gegenüber zu erreichen.
In der Halle 9 bleiben die fahrenden Plattformen nach dem ersten Transport stehen.

Das RADIOAKTIVE BECKEN
Vorsicht! Hier ist ein Sturz tödlich.

Der HYDRAULIKZYLINDER
BOUNTY BOB muß auf den Hydraulikzylinder steigen. Dann drücken Sie auf die Leertaste, um ihn in Betrieb zu setzen.
Die Zylinderbewegung wird mit dem Joystick gesteuert:
Position 1: aufwärts
Position 5: abwärts
Zum Anhalten des Hydraulikzylinders und für eine weitere Bewegung von BOUNTY BOB die **ACTION** Taste des Joysticks drücken.
Um den Zylinder wieder zu benutzen, muß BOUNTY BOB zuerst die Leiter verlassen.



Die ZERKLEINERER
BOUNTY BOB muß unter diesen Pressluftschlämmern durch, ohne sich von ihrer Masse zerquetschen zu lassen.

Die KANONE
Um sich mit der Kanone abfeuern zu lassen, muß BOUNTY BOB zuerst die Anzahl "TNT" suchen, die der gewünschten Stufe entspricht, und dann in die Kanone springen.
Die Kanone läßt sich mit dem Joystick bewegen:
Position 7 nach links.
Position 3 nach rechts
Ein Druck auf die **ACTION** Taste und der Schuß wird in den gewählten Stock abgefeuert.
Achtung: nicht mehr als 3 Tonnen "TNT" nehmen...

PUNKTZAHL

Ihre Punktzahlen werden oben auf dem Bildschirm angezeigt. Die Punktzahl des Spielers, der gerade an der Reihe ist, leuchtet stärker. Der rote Zähler in der Mitte bildet das Chronometer: bei jedem Hallenwechsel wird die verbleibende Zeit zur Punktzahl hinzuaddiert.

SPIELENDE

Bei Spielende blinkt der Bildschirmrand.
Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, die Taste  drücken, um zur Spielerwahl zurückzukehren oder, um das Spiel mit der gleichen Spielerzahl von vorn zu beginnen, die Taste .

SPIELUNTERBRECHUNG

Mit der Taste **STOP** läßt sich das Spiel unterbrechen. Ein Druck auf die gleiche Taste, und das Spiel geht weiter.

* RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Ne posez pas vos doigts sur la bande, ou sur les contacts de la cartouche, protégez votre logiciel après usage, évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques...

Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

Le non respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

* GARANTIE

La garantie de THOMSON/FIL couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support de ce logiciel et les vices cachés.

Tout logiciel **renvoyé par votre revendeur** et reconnu défectueux après expertise, sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

Attention : la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français. Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur local.

Toute reproduction directe ou indirecte de cette notice et du logiciel est strictement interdite sous peine de poursuites.

* USER ADVICE

Do not touch the tape, or the cartridge contacts, take good care of your programs after use, avoid high temperatures, humidity, and magnetic fields.

Do not insert or remove the cartridge unless the computer is switched off.

If his advice is not respected, the guarantee is void

* GUARANTEE

The THOMSON/FIL guarantee covers manufacturing defects of hardware components supporting the software, and hidden defects.

All software returned by your dealer and acknowledged after examination to be defective: will be replaced free of charge during a period of 12 months from the date of purchase. Transportation costs are the responsibility of the purchaser.

NOTE : The above guarantee is valid only in FRANCE and for software purchased on FRENCH territory. Other-wise, consult your local dealer.

All direct or indirect reproduction of this document or of the software is strictly prohibited.

* ANWENDUNGSHINWEISE

Berühren Sie niemals ein Band oder die Programm-Modul-Kontakte, schützen Sie Ihre Programme, nachdem Sie sie benutzt haben, und vermeiden Sie hohe Temperaturen, Feuchtigkeit und Magnetfelder.

Sie Sollten niemals ein Programm-Modul einlegen oder herausnehmen, solange die Zentraleinheit eingeschaltet ist. Wenn Sie diese Hinweise mißachten, verlieren Sie Ihren Garantieanspruch.

* GARANTIE-ERKLÄRUNG

Die THOMSON/FIL Garantie erstreckt sich auf Produktionsfehler von Hardware-Komponenten, die von Programmen genutzt werden, sowie versteckte Fehler.

Alle Programme, die Sie Ihren Händler geben, und die dort als fehlerhaft anerkannt werden, werden innerhalb eines Zeitraumes von 12 Monaten nach dem Kaufdatum, kostenlos ersetzt. Transportkosten gehen zu Lasten des Käufers.

ANMERKUNG : Die obige Garantieerklärung ist nur in Frankreich und für in Frankreich gekaufte Programme gültig. In allen anderen Fällen, befragen Sie Ihren Händler.

Jede direkte oder indirekte Vervielfältigung von diesem Document oder von Programmen ist strengstens verboten.

© 1982 - BIG FIVE SOFTWARE
"MINER 2049ER"™ and "BOUNTY BOB"™ are trademarks of BIG FIVE SOFTWARE.

Imp. ULTIMA - Imprimé en France