

# ARMY MEN™

## SOLDIERS OF MISFORTUNE



EVERYONE  
ENFANTS ET ADULTES



CONTENT RATED BY  
CONTENU ÉVALUÉ PAR  
**ESRB**

# ZOO

**⚠ WARNING: PHOTSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES**

**READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.**

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

---

**Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure**

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
  - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
  - Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
  - Avoid playing when you are tired or need sleep.
- 

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

**WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:**

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

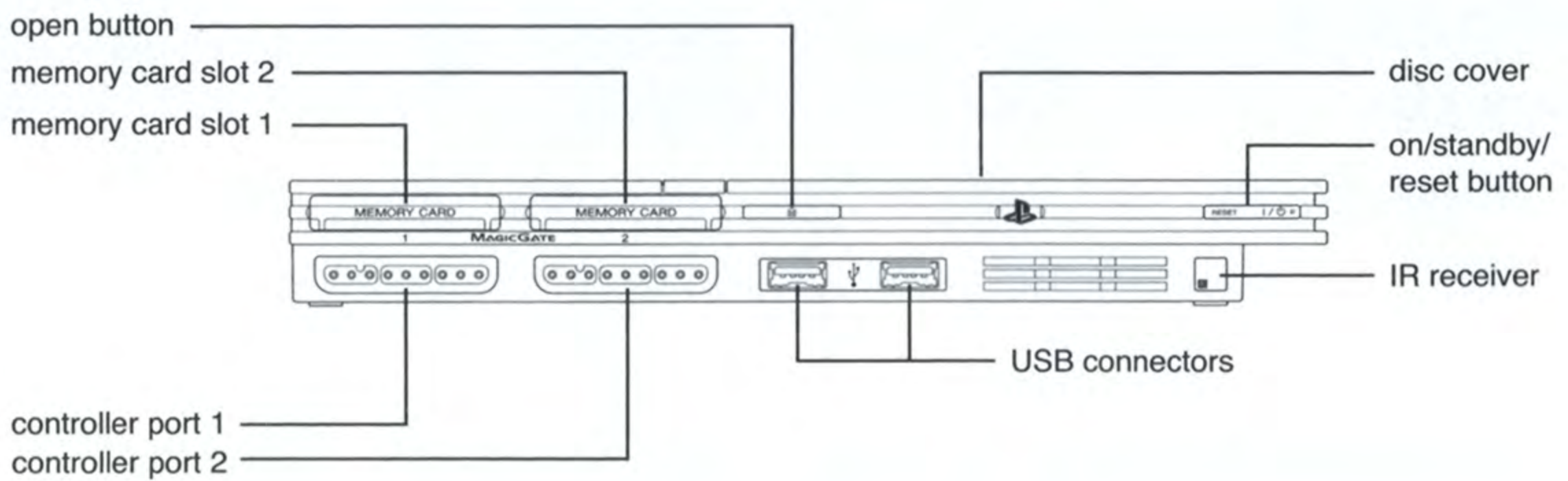
**HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:**

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

# CONTENTS

Getting Started .....	2
Starting Up .....	3
Story/background .....	4
Controls .....	4
Menu .....	4-5
In Game Pause Menu .....	5
Mission screen .....	5-6
Load/Save .....	6
Options screen .....	6
HUD .....	7-8
Weapons .....	8-9
Power-ups .....	9-10
Characters .....	10
Vehicles .....	11
Levels .....	11
Credits .....	27

# GETTING STARTED



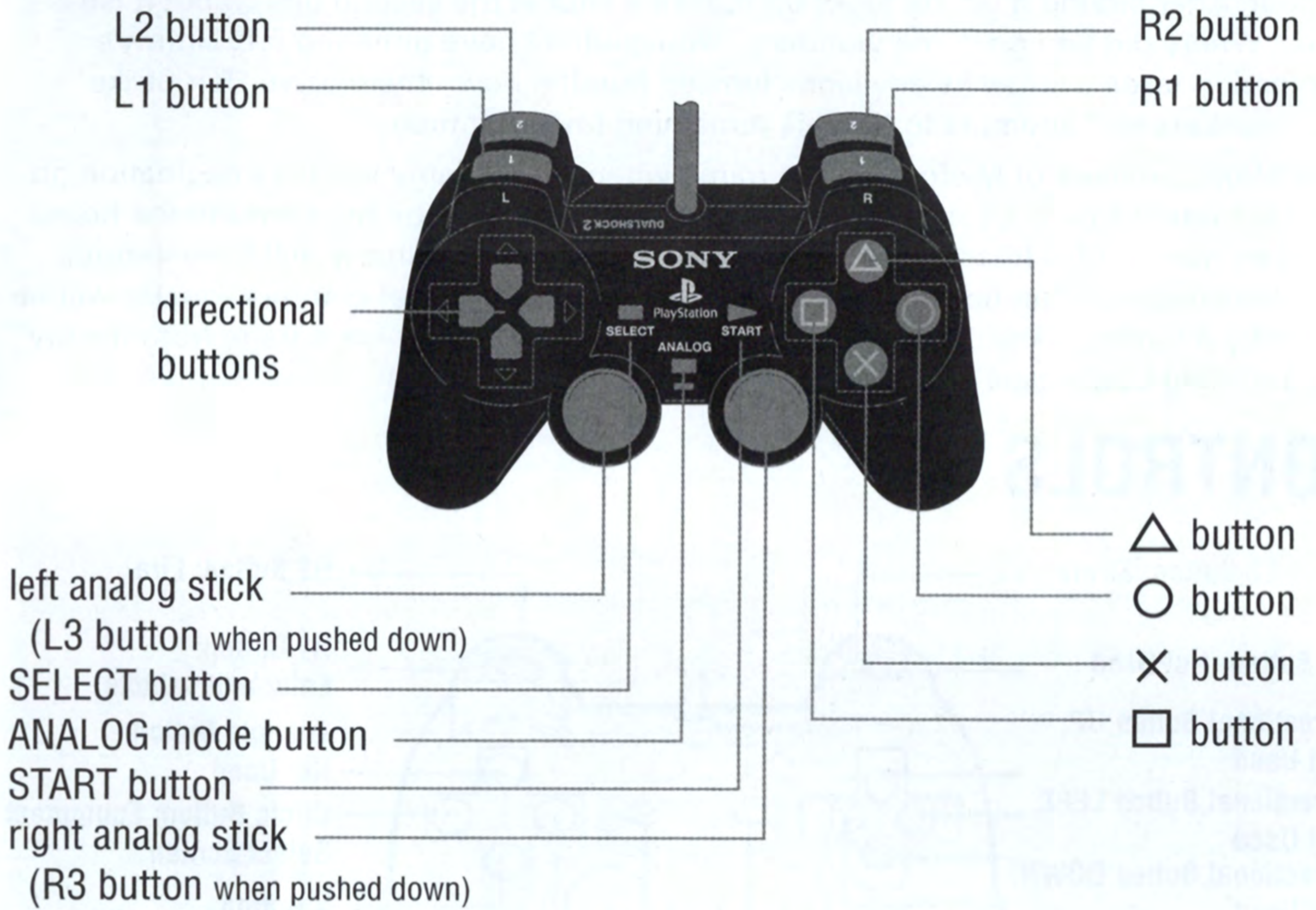
**Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the Army Men™: Soldiers of Misfortune disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.**

## **Memory Card (8MB)(for PlayStation®2)**

**To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.**

# STARTING UP

## DUALSHOCK<sup>®</sup>2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS

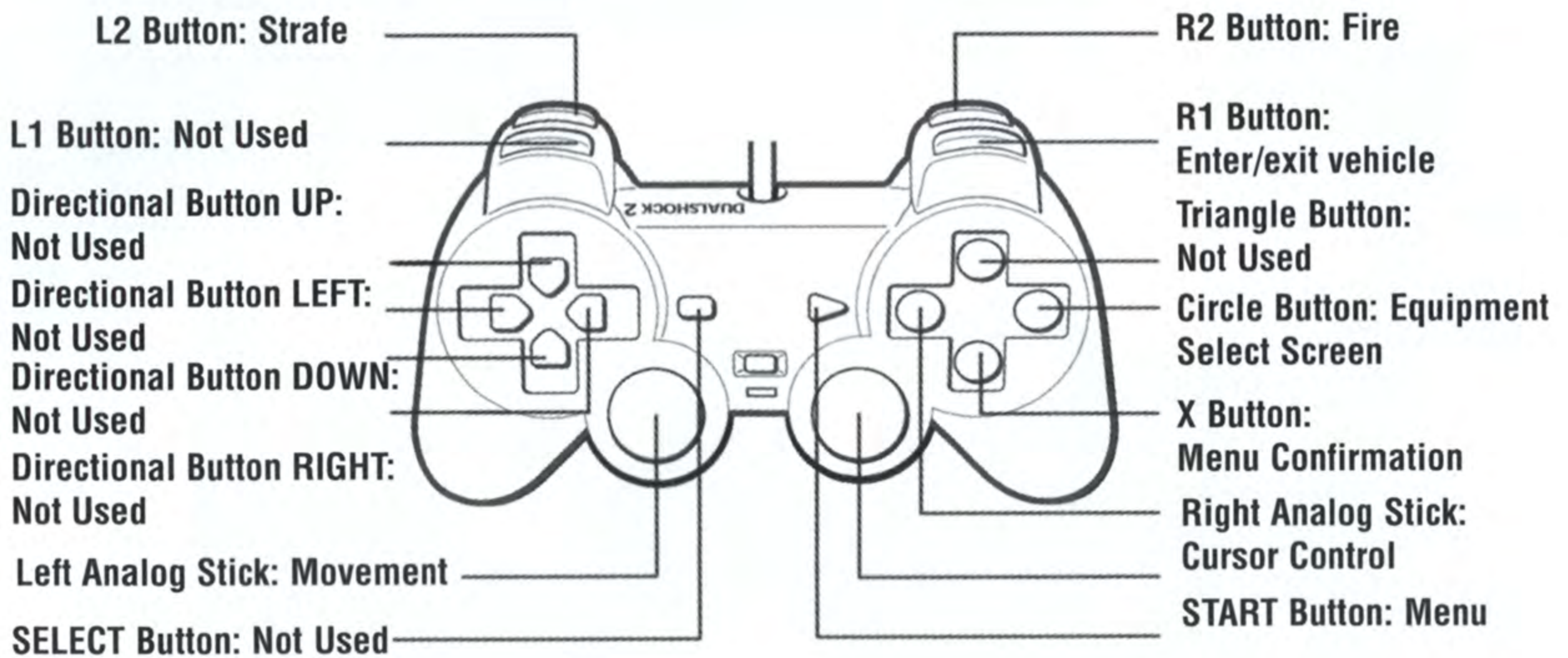


# STORY/BACKGROUND

"Where did they all go?" Timmy was sure he put away all his army men when he finished playing with them the other day. But now all of his tan colored army men are missing, along with a few of his green men. As he looks around his room, he spots two tan army men partially hidden behind some books on a shelf. "There you are, how did you get way up there?" Timmy grabs his foam dart gun and shoots one knocking it to the floor. After picking it up, he looks up to take a shot at the second one ... but it isn't there. "Where did you go?!" he wonders. "You couldn't have gone too far." Timmy's imagination takes over as he envisions himself hunting down the elusive 'Tan Strike Force' soldiers and attempts to find his remaining toy army men.

**Army Men™: Soldiers of Misfortune** is a game where little Timmy lets his imagination go wild. He pretends he is as small as his toy plastic soldiers on the hunt around the house to find as many of his lost tan colored army men as possible. Timmy will have various toys at his disposal that he will use to knock the army men out of commission. He will be able to fly a fighter plane, drive a jeep, use his water gun, shoot foam darts from his toy gun, and fling bottle caps at any army men that cross his path.

# CONTROLS



# MENU

The Main Menu is available to the player when starting the game or it can be accessed during gameplay by pausing the game and selecting "Exit to Main Menu". The Main Menu contains the following items:

## Play Game

Starts your game and takes you to the "Profile Selection" screen. Once a profile has been selected, then you will see the "Mission Screen" where you will be able to



select the mission you would like to play.

### **Profile**

Permits another player to load and continue their saved game without having to exit the game and restart.

### **Options**

Allows you to adjust the video settings, controls, and volume of sound effects and music.

### **Credits**

Lists all the people who put so much hard work and dedication into the game.

### **Quit Game**

Exits the game when you are finished playing.

## **IN GAME PAUSE MENU**

The in game Pause Menu will give you access to the following items:

### **Continue Game**

Continues the mission you are currently playing.

### **Replay Level**

Restarts the current mission from the beginning. You will lose all progress you have made in the mission.

### **Options**

Allows you to adjust the video settings, controls, and volume of sound effects and music. This will allow you to adjust your settings without having to exit your current game.

### **Mission Screen**

Exits your current mission and takes you to your available list of missions. You are free to replay any missions you have completed or you can select the next unlocked mission.

### **Exit to Main Menu**

Takes you back to the beginning "Main Menu". All progress in the current mission will be lost if you select this.



## **MISSION SCREEN**

The mission screen shows your progress through the game. It is organized by location tabs for the Bedroom, the Kitchen, and the Backyard. Within each tab, there are 5 icons representing the 5 missions available in that room. The grayed-out icons indicate missions that have not yet been unlocked. The colored icons represent active or completed missions.

You can scroll through the available missions and select any active mission to play. You are also free to replay any previous missions and build up your enemy capture counter (see below) or you can continue with the next one in line.

## Completing Missions

Completed missions can be played as much as you wish and any army men that you find during a successful mission will be added to your enemy capture total. The enemy capture total is how many 'Tan Strike Force' soldiers you have defeated. This is a running total so all the enemies you have defeated in a successful mission will be added to this total. Even if you repeat the same mission and complete it, you will have all the defeated army men added to the capture total.

(see the HUD section for more details on Captured Enemy Army Men)

Completing a mission will also unlock the next subsequent mission for that room, or, if it is the last one for that particular room, then it will unlock the first mission for the next room.

## Failing Missions

If you fail a mission, you will still be able to restart it and try again or you can redo any of your previous missions. If you fail a mission, none of the army men you found during the course of the mission will be added to your enemy capture total. (see the HUD section for more details on Captured Enemy Army Men).



# LOAD/SAVE

Once you have successfully completed a mission, your progress will be automatically saved for you. When your game is autosaved, it will be saved within the current profile you are playing (the one you selected from the Main Menu). To load this game up at a later time, you simply have to select the same profile from the Main Menu when you are ready to play again. There are 3 profile slots available which store your progress and your enemy capture total.

# OPTIONS SCREEN

This screen allows you to adjust the settings of the game.

## Sound

Music Volume—Adjusts how loud the background music will play.

FX Volume—Allows you to control the volume of the sound effects (vehicle sounds, weapon sounds, explosions, etc...).

Master Volume—Manages the overall volume of all sounds (music & FX).

## Controls

This option allows you to switch the flight controls between real-life mechanics (i.e. pushing down makes the plane go up), or it can follow the player-movement mechanics (pushing down makes the plane go down).



# HUD

The HUD provides several important pieces of information that should be monitored while attempting to complete missions.

## Health Bar

The bottom right of the top screen shows Timmy's current health and armor levels. Timmy's health is represented by a green bar that will drop as Timmy takes damage. Don't let your health get too low or you will be at risk of failing your mission.



## Armor Plates

When Timmy has collected an armor power-up, rows of metal plates will appear around the health bar. The plates represent the amount of armor Timmy is currently wearing and will slowly disappear as Timmy takes damage. Once all plates are gone, Timmy will suffer damage to his health bar.



## Energy Shield

A blue glowing outline will appear around the armor/health bar indicating that Timmy is currently protected by the energy shield.



## Equipment Selection

This is Timmy's backpack, located in the bottom left corner of the top screen, where he stores all his toy weapons and mission items. By pressing the equipment selection button, you will be able to cycle through all of the useable weapons and mission items that are currently in Timmy's backpack. For simplicity, only weapons that currently have ammunition will be displayed. Empty weapons will not be selectable until more ammo for that particular weapon has been collected.



To use mission items (bombs, transmitters, etc...) simply select the item in the inventory, move up to the position where it needs to be placed, move the cursor over the location and press the fire button. This will drop the item into position. If you cannot find the mission item in your inventory then it means you do not have any left and you will need to explore around the room a little to find more.

## Map/Radar

Timmy has radar available to him in the middle of the upper screen which shows the locations of enemy soldiers and mission specific items. Enemy soldiers will appear as a red dot on the radar when they have come out of hiding and are within close proximity of Timmy. If Timmy gets far enough away from the enemy, they will retreat back into hiding and the red dot on the radar will disappear.



Mission specific items will show up as a blue dot on Timmy's radar. These are items that can be collected by Timmy and used later, or the dots can show locations where mission items have to be used. A blue dot will not be shown if an enemy is carrying a mission item. Timmy must capture the enemy (knock it over using one of his toys) before the enemy will drop the item they are carrying.

## Mission Objective

The Mission Objective window outlines your progress through your current mission. You will be required to complete a variety of tasks including collecting objects, placing objects, protecting "Green



Brigade" allies, destroying objects, and eliminating enemy soldiers. If your mission requires you to collect or place items, destroy locations, or eliminate enemies then you will be shown your progress (such as "5/8") in the upper left corner. This indicates that you have completed 5 of the 8 required tasks. If you are required to protect allies then the Mission Objective window will have a health bar showing the current condition of the ally you have to protect. If that bar reaches zero then the ally has been defeated and you have failed your mission.

### **Army Men Captured**

This is the total number of 'Tan Strike Force' soldiers that Timmy has collected from all of his successful missions thus far. An enemy is considered "collected" when they are knocked over using Timmy's toy weapons. When Timmy has collected a certain number of Tan Strike Force soldiers, he will earn an armor bonus for any missions he does from that point on. The armor bonus will give a small amount of armor to Timmy at the beginning of every mission. The more enemy soldiers that Timmy captures, the greater the armor bonus will be.



## **WEAPONS**

Timmy has some of his favorite toys available to him to use while looking for his lost army men. He has brought along his foam dart gun, his water gun, and his tennis balls. Timmy also likes to flick the bottle caps from the sodas he finishes.

### **Dart Gun**



This is Timmy's "Soft Strike EX" plastic gun that shoots small foam darts. It doesn't do as much damage as some of Timmy's other toys, but it has very good range.

### **Water Gun**



The "SQRT 3000 Ultra" is a shorter range weapon that will fire a constant stream of water, but initially does less damage than other toys. Timmy can either concentrate the stream on a single target and do continuous damage, or he can spray a group of enemies by moving the stream across all of them. The water gun shoots a stream of water in an arc which allows Timmy to shoot it over small obstacles and knock down enemies that are hiding behind them. Due to the constant stream of water that the gun can fire, Timmy will have to be careful not to run out of water too quickly.

### **Tennis Ball**



Timmy will be able to collect a number of "150-WLSN" tennis balls that he can lob at the Tan Strike Force soldiers. When the tennis ball impacts something, it will send out a shockwave into the surrounding area. This can knock over multiple soldiers at one time and damage any vehicles that are within the area of effect of the shockwave.

Just like the water gun, the tennis ball can be thrown over some obstacles in order to knock over enemies that are hiding behind cover.

### **Bottle Cap**

Timmy loves to drink PopCo Cola, and as a result, he leaves the bottle caps all over the place. While out on a mission, Timmy might be able to find some of the bottle caps he has left and use them to knock out any Tan Strike Force enemies he finds. The "PopCo Deflection Disks" are useful against multiple enemies that are spread out too far for the



150-WLSN Tennis Ball to affect at once. Although it doesn't do as much damage as the other toys, when thrown at a target, the bottle cap will ricochet between numerous enemies. This is also a good way to damage hiding enemies by deflecting the disk off of a visible enemy and watching it ricochet to the next closest enemy that could be barricaded behind an obstacle. The PopCo Deflection Disk will ricochet and hit up to 4 different enemies before running out of power.

## POWER-UPS

Timmy will be able to discover various power-ups while he is out on missions for General Teddy. These power-ups will help give Timmy an edge while battling the Tan Strike Force.

If Timmy collects a power-up that he is already affected by, then the new power-up will replenish the current effect. For example, if Timmy already has a small amount of armor on him and he picks up another armor power-up then the new power-up will replenish (or add to) the existing power-up. Timmy can never go above his maximum value. So armor and health can never go higher than his maximum regardless of how large the power-up that was collected.

### Armor

Timmy can get some extra protection by collecting an armor power-up. The armor will deflect any incoming enemy attacks. When Timmy is being protected by some armor, it will be indicated by rows of metal plates wrapped around the health bar in the HUD. These metal plates will slowly degrade as Timmy sustains more hits and eventually will disappear if the armor takes too many hits. Timmy can restore/replace his armor simply by collecting another armor power-up.



### Health Pack

As Timmy sustains hits from enemy forces, his health will go down. Different enemies will deliver different amounts of damage, so sustaining a hit from a tank will take more of Timmy's health than a hit from an enemy rifleman. To restore lost health, Timmy just has to run over any health pack that will be found in the various missions. Small health packs will give Timmy a small health increase while larger health packs will heal Timmy more. Timmy can only be healed to his maximum amount, so any excess healing beyond Timmy's maximum will be lost.



### Ammo

Timmy's toys can only carry a certain number of shots. So you will have to keep a close eye out for power-ups that look like his toys (dart gun, water gun, tennis ball, bottle caps). When one is collected, it will add more shots to the appropriate weapon.



### Kinetic Shield

This is an energy shield that will deflect any incoming damage from enemy fire. The Kinetic Shield is a bubble that surrounds Timmy and will absorb any damage taken. Eventually the shield will break down and shut off when it has sustained too many hits.



## Infinite Shots

While this power-up is active, Timmy will be able to shoot as many times as he wishes without using up any shots that he currently has. This will only work if the toy currently has shots available.



## Damage Boost

Once this power-up has been obtained, all of Timmy's toys (excluding vehicles) will deal out extra damage.



# CHARACTERS



## Timmy

You are playing as Timmy, a little boy with a wild imagination, who loves to play with his little toy army men. Unfortunately, it seems as though Timmy has lost a bunch of his army men and he is on the hunt to get them back. Timmy imagines that he is just as small as his toy soldiers and ventures out to recover as many tan army men as he can.



## General Teddy

General Teddy is Timmy's favorite stuffed bear. He is the one that will be giving Timmy his mission briefing on what he needs to accomplish. General Teddy will keep a watchful eye on Timmy from Command Headquarters (Timmy's chalkboard) and help out by providing information on what needs to be done in his missions.

## Enemies

### Rifleman

These are the common enemies of the Tan Strike Force that Timmy will face. They have reasonable range and can only fire a single shot a time.



### Assault Rifle

Be careful around these soldiers as they are able to fire much faster than their rifle comrades. The Assault Rifle soldier has the ability to unload bursts of 3 darts at a target. The accuracy of their shots is slightly less than other enemies, but they have the potential to deal out faster damage.



### Bazooka

With a slightly slower firing rate, the bazooka enemy is able to deliver quite a punch from the tennis balls that they launch. Similar to the tennis balls Timmy uses, when they impact something they will send out an explosive shockwave into the immediate area. They may have a shorter range than other enemies, but they are the biggest threat against vehicles Timmy might be driving.



### Sniper

Almost identical to the rifleman soldier, the snipers of the Tan Strike Force have increased range capabilities so you will have to have as sharp an eye as they do so you can spot them before they shoot you.



# VEHICLES

Timmy has some toy vehicles that he will use to help in defeating the Tan Strike Force. It has been Timmy's dream to drive a jeep, tank, and plane and now he finally gets his chance.

## Jeep

This is your standard toy jeep that is capable of getting Timmy around fairly quickly. It is capable of higher speeds, but does not have much in the way of armor and protection so it can be disabled with only a couple, well-placed bazooka shots. The jeep does come mounted with a controllable automatic dart gun to give it a little more protection.



## Tank

The tank is a slow, lumbering beast that can sustain more hits than the Jeep. The tank is much slower due to the extra protection. It can also fire tennis balls dealing large amounts of damage to targets and anything else in the immediate area.



## Plane

If Timmy is close to an airfield, he will be able to locate and use an airplane in some of his missions. The plane is used to get the aerial advantage on the Tan Strike Force. It is capable of firing foam darts at targets as well as dropping tennis ball bombs onto enemy locations. Be careful though, the plane has very low protection, so it is imperative that Timmy does not get into a heavy firefight or he risks being shot down.



# LEVELS

Timmy will be exploring through various rooms of his house trying desperately to find as many of his lost army men as possible. Once all the missions for a room have been completed, Timmy will gain access to the missions for the next room. The first room that Timmy will start exploring will be his own Bedroom.

## Bedroom

Timmy now wishes he had kept his room tidy like his mom kept asking him to do. It would be so much easier to find his little army men if it wasn't such a mess. Timmy's toys are strewn around the room and the Tan Strike Force have been using the mess to their advantage. You never know what could be lurking behind the train set, or under the bed, or even in that cardboard fort Timmy made for his action figures.

## Kitchen

There are lots of things in here that Timmy's Mom always told him not to touch. But with all the tables, chairs, and stuff on the counters, it is just too much fun not to play in the kitchen... you are also close to all the snacks. The kitchen missions will have Timmy running through the refrigerator, on chairs, and over counters, tabletops, and sinks.

## Backyard

Wow! The army men have spread themselves all the way out to the backyard. This might get tricky finding them amongst the grass, toys, sandbox, and jungle gym. With such a wide open area, Timmy will have to keep an eye out for enemy vehicles and ambushes. However the backyard is a good place for Timmy to also use his toy vehicles to hunt down all the missing tan army men.

# NOTES

# ARTICLES

...the ... ..



... ..

... ..

... ..

# ARTICLES

... ..

... ..

... ..

... ..

## LIMITED WARRANTY

### ZOO GAMES INC. 90 DAY WARRANTY

ZOO GAMES INC. (ZOO) warrants to the original purchaser only of this ZOO software product that the medium on which this software program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase.

This ZOO software program is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ZOO is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. ZOO agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ZOO software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center.

Replacement of the cd-rom, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the cd-rom) is the extent of our liability. This warranty is not applicable to normal wear and tear.

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the ZOO software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ZOO. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ZOO BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ZOO PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state. This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any federal, state or municipal law which cannot be pre-empted. Repairs/Service after expiration of Warranty - If your cd-rom requires repair after expiration of the 90-day warranty period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and the shipping instructions.

[www.zoogamesinc.com](http://www.zoogamesinc.com)

ZOO GAMES INC. Consumer Service Dept. (856) 262-0065  
700 Liberty Place, Sicklerville, NJ 08081

## **⚠️ AVERTISSEMENT SUR LA PHOTOSENSIBILITÉ ET LES CRISES D'ÉPILEPSIE**

### **À LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE LOISIR INTERACTIF PLAYSTATION®2.**

Un petit nombre de personnes peut être sujet à des crises d'épilepsie ou des étourdissements quand exposées à certains types de stimulations lumineuses. Ces personnes peuvent connaître ces crises en regardant leur téléviseur ou en jouant à des jeux vidéo alors même qu'elles n'avaient jamais subi de telles crises auparavant ou qu'aucun symptôme d'épilepsie n'ait jamais été décelé. Si vous, ou toute personne dans votre famille, avez des antécédents liés à l'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer. **CESSEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER** et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu si vous ou votre enfant connaissez les problèmes de santé ou symptômes suivants :

- vertiges
- vision altérée
- spasmes des yeux ou musculaires
- perte de conscience
- désorientation
- crises
- tout mouvement ou convulsion incontrôlé

**NE RECOMMENCEZ À JOUER QU'AVEC L'ACCORD DE VOTRE MÉDECIN.**

---

### **Utilisation et gestion des jeux vidéo pour réduire la probabilité des crises d'épilepsie**

- Jouez dans une pièce bien éclairée et aussi loin que possible de l'écran du téléviseur.
- Évitez les écrans larges. Utilisez le plus petit écran possible.
- Évitez de jouer trop longtemps avec le système de loisir interactif PlayStation®2. Prenez des pauses de 15 minutes toutes les heures de jeu.
- Évitez de jouer quand vous êtes fatigué ou avez envie de dormir.

---

Arrêtez de jouer immédiatement si vous ressentez les symptômes suivants : faiblesses, nausées ou sensations similaires au mal des transports ; gênes, fatigue ou douleur au niveau des yeux, oreilles, mains, bras, ou toute autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

### **AVERTISSEMENT CONCERNANT LES TÉLÉVISEURS À PROJECTION :**

Ne branchez pas votre système PlayStation®2 sur un téléviseur à projection sans avoir consulté le mode d'emploi de ce téléviseur au préalable, à moins qu'il ne soit du type LCD. Dans le cas contraire, un tel branchement pourrait endommager votre écran de téléviseur de manière définitive.

### **MANIPULATION DE VOTRE DISQUE AU FORMAT PLAYSTATION 2 :**

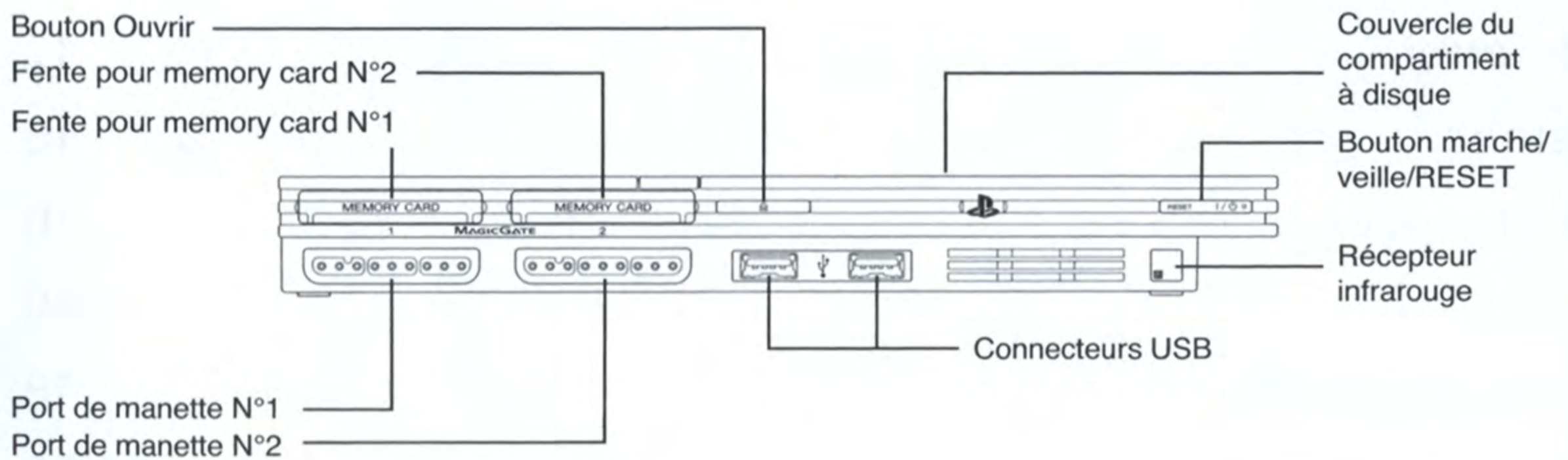
- Ce disque est conçu pour être utilisé uniquement avec les PlayStation®2 portant la mention NTSC U/C.
- Ne pas plier, écraser ou immerger dans un liquide.
- Ne pas exposer à la lumière directe du soleil ou à un radiateur ou toute autre source de chaleur.
- Pensez à faire des pauses après de longues séquences de jeu.
- Maintenez ce disque compact propre. Tenez toujours le disque par les bords et rangez-le dans son boîtier de protection quand vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux en l'essuyant délicatement du centre vers l'extérieur. N'utilisez jamais de solvant ou de produit abrasif.



# SOMMAIRE

Préparatifs .....	16
Démarrer .....	17
Histoire.....	18
Commandes .....	18
Menu.....	18-19
Menu de pause .....	19
Écran de mission .....	19-20
Chargement/sauvegarde .....	20
Écran d'options.....	20
HUD.....	21-22
Armes .....	22-23
Bonus .....	23-24
Personnages.....	24-25
Véhicules .....	25
Niveaux .....	25-26
Crédits .....	27

# PRÉPARATIFS



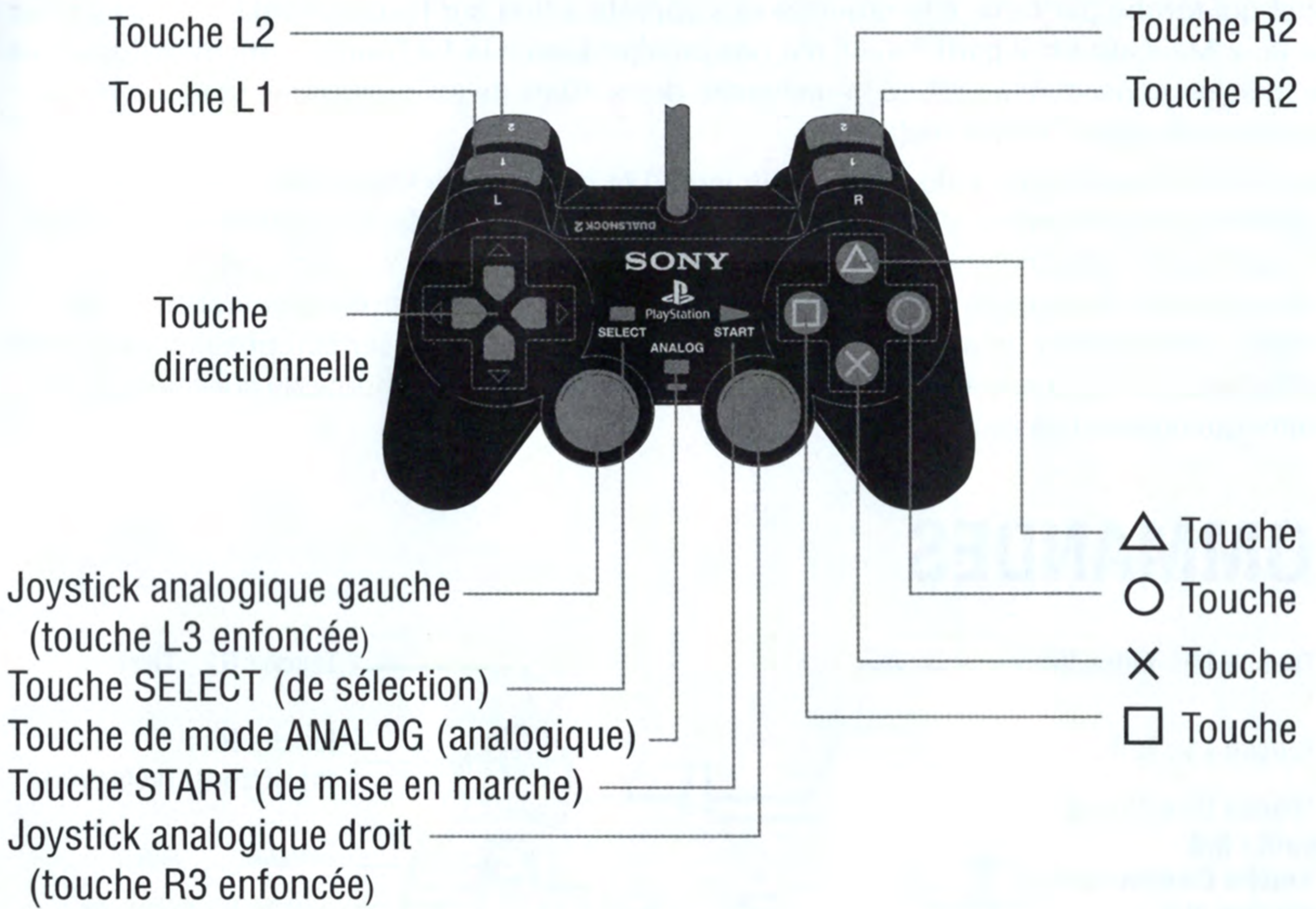
**Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en suivant les instructions fournies avec votre console. Vérifiez que la console est allumée (l'indicateur marche/veille est vert). Insérez le disque Army Men™: Soldiers of Misfortune dans la console son étiquette placée vers le haut. Branchez les manettes et autres périphériques comme indiqué. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour les informations concernant l'utilisation du logiciel.**

## **Memory Card (8MB) (pour PlayStation®2)**

**Pour sauvegarder réglages et progression, insérez une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger les parties sauvegardées à partir de cette même memory card ou de toute autre memory card (8MB) (pour PlayStation®2) qui contient des parties sauvegardées.**

# DÉMARRER

## CONFIGURATION DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2

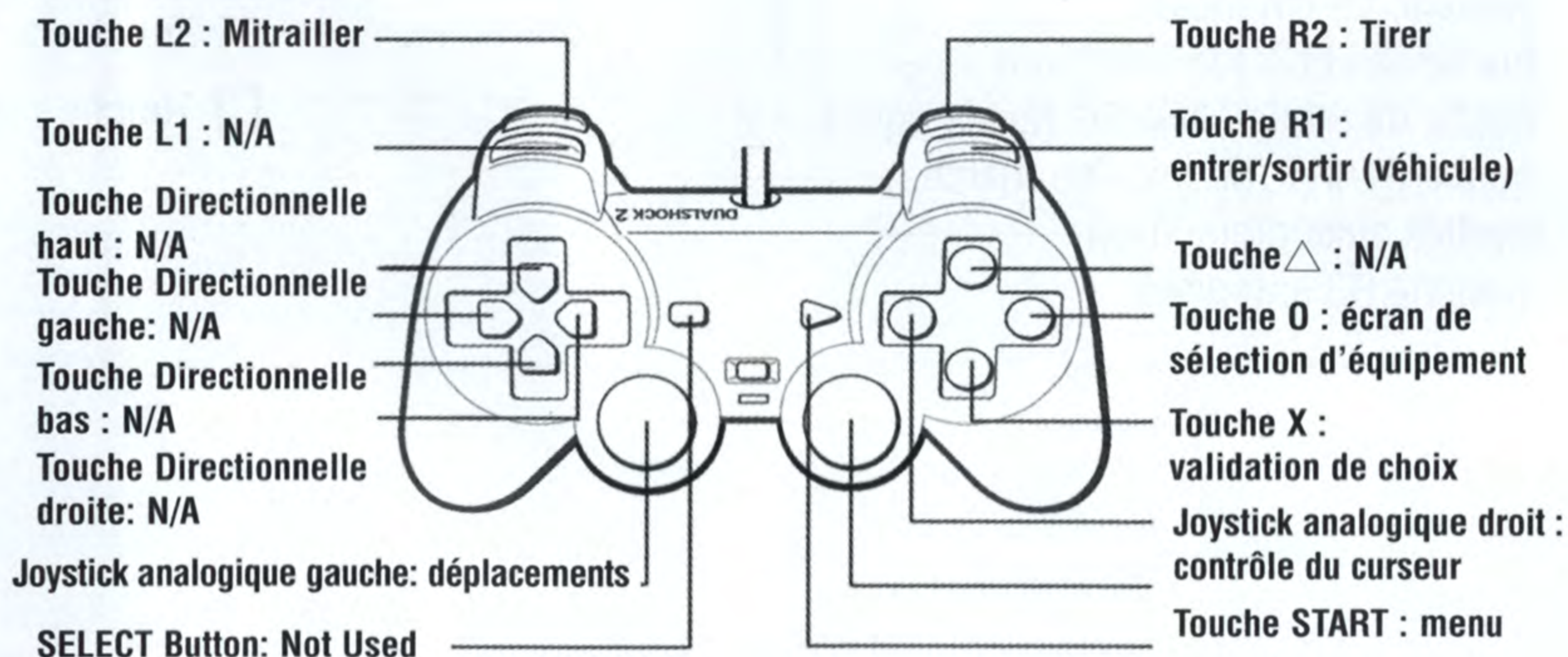


# HISTOIRE

« Mais, où sont-ils? » Timmy est sûr d'avoir rangé tous ses petits soldats après avoir joué avec l'autre jour. Mais, aujourd'hui, il n'y a plus un seul petit soldat marron ; il manque aussi d'ailleurs quelques-uns de ses soldats verts. En cherchant dans sa chambre, il découvre deux soldats marron cachés derrière des livres sur une étagère. « Ah ! Vous voilà ! Comment êtes-vous arrivés là ? » Timmy attrape son pistolet à fléchettes et tire sur un soldat qui tombe par terre. Il le ramasse et s'apprête à tirer sur l'autre soldat... mais il n'est plus là. « Mais, où est-il parti ? » « Il n'a pas pu aller bien loin ! » Timmy s'imagine déjà dans une mission consistant à partir à la recherche des soldats de sa force brune et de tenter de retrouver ses petits soldats restants.

Army Men™: Soldiers of Misfortune est un jeu où le petit Timmy laisse libre cours à son imagination. Il fait comme s'il était aussi petit que ses petits soldats en plastique et cherche partout dans la maison le plus grand nombre possible de soldats marron portés disparus. Timmy dispose de plusieurs jouets dont il peut se servir pour mettre ses soldats hors de combat. Il peut piloter un avion de chasse, conduire une jeep, utiliser son pistolet à eau, tirer des fléchettes en mousse avec son fusil et lancer des capsules de bouteille sur tous les soldats qui croisent sa route.

# COMMANDES



# MENU

Le menu principal s'affiche au démarrage du jeu. Le joueur peut aussi y accéder pendant une partie en mettant en pause, puis en sélectionnant « Exit to Main Menu » (Retour au menu). Le menu principal offre les options suivantes :

## Jouer

Cette option lance la partie et ouvre l'écran « Profile Selection » (Choix du profil). Une fois que vous avez choisi un profil, vous



arrivez à l'écran de mission où vous pourrez choisir la mission à laquelle vous voulez participer.

### **Changer profil**

Ceci permet à un autre joueur de charger et de continuer une partie sauvegardée sans avoir à quitter le jeu et à tout redémarrer.

### **Options**

Ceci vous permet de régler les paramètres vidéo, les commandes et le volume des bruitages et de la musique.

### **Crédits**

C'est la liste de toutes les personnes qui ont travaillé dur et consacré beaucoup de temps à la conception du jeu.

### **Quitter**

Cette option permet de quitter le jeu quand vous avez fini de jouer.

## **MENU DE PAUSE**

Le menu de pause vous propose les options suivantes :

### **Continuer la partie**

Cette option permet de continuer la mission en cours.

### **Rejouer le Niveau**

Ceci permet de redémarrer une mission depuis le début. Vous perdrez toute votre progression dans la mission.

### **Options**

Ceci vous permet de régler les paramètres vidéo, les commandes, ainsi que le volume des bruitages et de la musique. Vous pouvez modifier vos réglages sans avoir à quitter la partie en cours.

### **Écran de mission**

Vous quittez la mission actuelle et vous accédez à la liste des missions disponibles. Vous pouvez refaire n'importe quelle mission accomplie ou choisir la mission déverrouillée suivante.

### **Retour au menu**

Vous revenez au menu principal de départ. Toute votre progression dans la mission actuelle sera perdue si vous sélectionnez cette option.

## **ÉCRAN DE MISSION**

Il suit votre progression dans la partie. Il est subdivisé en onglets : Chambre, Cuisine et Arrière-cour. Sous chaque onglet, vous avez 5 icônes représentant les 5 missions disponibles dans cette pièce. Les icônes grisées correspondent à des missions qui n'ont pas encore été déverrouillées. Les icônes de couleur représentent des missions actives ou accomplies.

Vous pouvez parcourir les missions disponibles et sélectionner une mission active à réaliser. Vous pouvez aussi rejouer une mission déjà faite et tenter d'augmenter votre total d'ennemis capturés (voir ci-dessous) ou vous pouvez passer à la mission suivante sur la liste.



## Missions accomplies

Vous pouvez rejouer les missions déjà accomplies autant de fois que vous le souhaitez et tous les soldats que vous trouvez lors d'une mission réussie sont ajoutés à votre total d'ennemis capturés. Ce total correspond au nombre de soldats de la Force d'intervention brune que vous avez vaincus. C'est un total cumulé, donc tous les ennemis que vous vainquez dans une mission réussie sont ajoutés à ce total. Même si vous recommencez la même mission et que vous la terminez, tous les soldats vaincus sont ajoutés au total. (Voir le chapitre HUD pour plus de renseignements sur les Soldats ennemis capturés).



Lorsqu'une mission est accomplie, la mission suivante pour la pièce en question est déverrouillée ou, s'il s'agit de la dernière mission d'une pièce, ce sera la première de la pièce suivante qui sera déverrouillée.

## Missions ratées

Si vous échouez dans une mission, vous pouvez la recommencer pour tenter à nouveau votre chance ou refaire une de vos missions précédentes. Si vous ratez une mission, aucun des soldats trouvés au cours de la mission n'est ajouté à votre total d'ennemis capturés. (Voir le chapitre HUD pour plus de renseignements sur les Soldats ennemis capturés).

# CHARGEMENT/SAUVEGARDE

Une fois que vous avez accompli une mission avec succès, votre progression est sauvegardée automatiquement. Dans ce cas, elle est sauvegardée avec le profil sous lequel vous jouez actuellement (celui que vous avez choisi sur le menu principal). Pour charger la partie ultérieurement, il vous suffira de choisir le même profil sur le menu principal. Trois emplacements de profils sont disponibles pour enregistrer votre progression et votre total d'ennemis capturés.

# ÉCRAN D'OPTIONS

Cet écran vous permet de paramétrer le jeu.

## Son

Volume de la musique—Vous choisissez le niveau de volume de la musique de fond.

Volume des bruitages—Vous choisissez le niveau de volume des effets sonores (véhicules, armes, explosions, etc.).

Volume général—Vous décidez du volume d'ensemble de tous les sons (musique et bruitages).

## Commandes

Cette option vous permet de choisir entre deux types de commande de vol : le contrôle comme dans la vie réelle (c'est-à-dire quand vous poussez vers le bas, l'avion monte) ou le contrôle adapté aux mouvements du joueur (quand vous poussez vers le bas, l'avion descend).

# HUD

Le HUD procure plusieurs renseignements importants que vous devez surveiller lorsque vous accomplissez une mission.

## Barre de santé

En bas à droite de l'écran du haut, les niveaux d'armure et de santé de Timmy sont affichés. Sa santé est représentée par une barre verte qui diminue à mesure qu'il prend des coups. Ne laissez pas votre état de santé tomber trop bas, sinon vous risquez d'échouer dans votre mission.



## Plaques d'armure

Quand Timmy récupère un bonus d'armure, des rangées de plaques métalliques apparaissent autour de la barre de santé. Les plaques représentent l'épaisseur de l'armure que porte Timmy ; elles disparaîtront à mesure que Timmy sera touché. Une fois que toutes les plaques auront disparu, c'est la barre de santé de Timmy qui en subira les conséquences.



## Bouclier d'énergie

Un contour bleu brillant apparaît autour de la barre de santé/d'armure de Timmy pour indiquer qu'il est actuellement protégé par le bouclier d'énergie.



## Choix de l'équipement

Dans le coin inférieur gauche de l'écran supérieur, vous avez le sac à dos de Timmy. C'est là qu'il range toutes ses armes en plastique et ses accessoires de mission. Appuyez sur la touche de choix d'équipement pour passer en revue toutes les armes et tous les accessoires utilisables se trouvant actuellement dans le sac de Timmy. Pour plus de simplicité, seules les armes actuellement chargées sont affichées. Les armes vides ne pourront pas être sélectionnées tant que vous n'aurez pas récupéré des munitions.



Pour utiliser des accessoires de mission (bombes, émetteurs, etc.) sélectionnez l'article en question dans l'inventaire, déplacez-vous jusqu'à l'endroit où il doit être placé, placez le pointeur sur l'endroit et appuyez sur la touche de tir. Vous lâcherez ainsi l'objet à sa place. Si vous ne trouvez pas l'accessoire dans votre inventaire, cela signifie qu'il ne vous en reste plus et que vous devrez vous promener dans la pièce pour en retrouver.

## Carte/Radar

Timmy dispose d'un radar au milieu de l'écran supérieur montrant la localisation des soldats ennemis et des accessoires spécifiques aux missions.

Les soldats ennemis sont représentés sur le radar par des points rouges lorsqu'ils sortent de leurs cachettes et qu'ils se rapprochent de Timmy. S'il s'éloigne suffisamment des forces ennemies, elles retourneront se cacher et les points rouges disparaîtront du radar.

Les accessoires spécifiques aux missions sont représentés par des points bleus sur le radar de Timmy. Il s'agit d'articles qu'il peut récupérer pour s'en servir plus tard. Les points peuvent aussi représenter des lieux où les accessoires doivent être utilisés. Si un ennemi détient un article, il ne sera pas représenté par un point bleu. Timmy doit capturer l'ennemi (en le faisant tomber à l'aide d'un de ses jouets) afin de lui faire lâcher l'objet qu'il détient.



## Objectif de mission

La fenêtre « Mission Objective » (Objectif de mission) présente votre progression dans la mission en cours. Vous devez accomplir un certain nombre de tâches, notamment récupérer des objets, positionner des choses, protéger vos alliés (les brigades vertes), détruire des objets et éliminer les soldats ennemis. Si votre mission consiste à récupérer ou positionner des objets, détruire des sites ou supprimer des ennemis, votre progression (« 5/8 » par exemple) sera affichée dans le coin supérieur gauche. Ceci vous indique que vous avez accompli 5 des 8 tâches demandées. Si vous devez protéger des alliés, la fenêtre Objectif de mission comportera alors une barre de santé indiquant le statut actuel de l'allié que vous devez protéger. Si la barre tombe à zéro, l'allié est vaincu et votre mission est un échec.



## Soldats capturés

C'est le nombre total de soldats de la force d'intervention brune capturés par Timmy dans toutes ses missions réussies jusqu'à présent. Un ennemi est considéré comme « capturé », quand Timmy le fait tomber en se servant d'un de ses jouets. Quand Timmy a capturé un certain nombre de soldats de la force brune, il remporte un bonus d'armure valable pour les missions réalisées à partir de là. Ce bonus lui procure une petite quantité d'armure au début de chaque mission. Plus il capture de soldats ennemis, plus son bonus d'armure est important.



# ARMES

Timmy peut utiliser quelques-uns de ses jouets préférés dans sa mission pour retrouver ses soldats disparus. Il dispose d'un pistolet à fléchettes en mousse, d'un pistolet à eau et de balles de tennis. Il aime bien aussi projeter les capsules des bouteilles de soda qu'il termine.

## Pistolet à fléchettes



C'est le pistolet en plastique d'attaque de Timmy tirant des petites fléchettes en mousse. Il ne cause pas autant de dommages que certains de ses autres jouets, mais sa portée est excellente.

## Pistolet à eau



Le pistolet SQRT 3000 Ultra est une arme à plus courte portée qui tire un flux continu d'eau, mais qui cause moins de dégât au départ que d'autres jouets. Timmy peut concentrer l'eau sur une seule cible et infliger un dommage continu ou il peut asperger un groupe d'ennemis en déplaçant le jet en travers d'eux. Le pistolet à eau tire un jet d'eau sous forme d'arc, ce qui permet à Timmy de tirer par-dessous les petits obstacles et de faire tomber les ennemis se trouvant derrière. Etant donné que le pistolet est capable de projeter son eau en continu, Timmy doit faire attention de ne pas se trouver trop vite à court d'eau.

## Balle de tennis



Timmy peut récupérer un certain nombre de balles de tennis portant la référence 150-WLSN, qu'il peut envoyer en lob contre les soldats de la force d'intervention brune. Quand une balle de tennis touche quelque chose, elle envoie une onde de choc tout autour. Ceci peut permettre de faire tomber plusieurs soldats en même temps et d'endommager des véhicules qui se trouvent dans le périmètre d'action de l'onde de choc.

Comme le pistolet à eau, la balle de tennis peut être envoyée par-dessus certains obstacles afin de faire tomber les ennemis qui se sont dissimulés derrière.



## Capsule de bouteille



Timmy adore boire du PopCo Cola et c'est pour ça qu'il y a des capsules de bouteille partout. Lorsqu'il est en mission, Timmy peut utiliser les capsules qui lui restent pour renverser quelques soldats bruns. Les rondelles PopCo sont parfaites contre des ennemis multiples positionnés trop loin pour qu'une balle de tennis 150-WLSN puisse les atteindre en même temps. Même si elles ne causent pas

autant de dégâts que les autres jouets, les capsules que vous lancez contre une cible font des ricochets sur plusieurs ennemis. C'est aussi un bon moyen de frapper des ennemis planqués ; il suffit de faire rebondir la capsule sur un ennemi visible et de la regarder partir en direction d'un autre ennemi à proximité caché derrière un obstacle. La rondelle PopCo rebondira et frappera un maximum de 4 ennemis avant de s'arrêter.

# BONUS

Lors de ses missions sous les ordres du Général Teddy, Timmy peut trouver différents types de bonus. Ceux-ci lui procurent un avantage face à la force d'intervention brune.

Si Timmy trouve un bonus dont il bénéficie déjà, le nouveau lui permet de remettre au maximum les effets du premier. Par exemple, si Timmy dispose déjà d'une petite quantité d'armure et s'il trouve un autre bonus d'armure, le nouveau bonus viendra s'ajouter au précédent. Timmy ne pourra jamais aller au-delà du maximum possible. Ainsi, s'il bénéficie déjà d'un maximum de santé ou d'armure, il ne pourra jamais en avoir plus, même s'il trouve un nouveau bonus important.

### Armure

Timmy peut acquérir une protection supplémentaire grâce au bonus d'armure. Celle-ci lui permet d'esquiver les attaques ennemies. Quand Timmy est protégé par l'armure, des rangées de plaques métalliques sont présentes autour de la barre de santé dans le HUD. Ces plaques disparaissent progressivement, à mesure que Timmy est touché, jusqu'à leur disparition complète s'il reçoit trop de dommages. Timmy peut restaurer ou remplacer son armure en récupérant un autre bonus.



### Trousse de soins

A mesure qu'il est touché par les forces ennemies, l'état de santé de Timmy se dégrade. Selon les ennemis, les dégâts sont plus ou moins importants ; un tir de char occasionne plus de blessures à Timmy qu'un tir de soldat. Pour restaurer son niveau de santé, Timmy doit simplement courir au-dessus des trousse de soins qu'il trouve lors des différentes missions. Les petites trousse procurent une petite amélioration de la santé et les grandes, la guérison presque complète de Timmy. Il ne pourra pas avoir un niveau de santé dépassant le maximum possible, par conséquent, tout ce qui dépasse est perdu.



### Ammo (Munitions)

Les jouets de Timmy ont un nombre de coups limité. Il faudra chercher les bonus ressemblant à ses jouets (pistolet à fléchettes, pistolet à eau, balle de tennis, capsules de bouteille). Quand il en récupère un, il ajoute un certain nombre de coups supplémentaires à l'arme en question.



### **Kinetic Shield (Bouclier cinétique)**

Il s'agit d'un bouclier d'énergie qui protège des dommages en déviant les tirs ennemis. Le bouclier cinétique correspond à une bulle enveloppant Timmy, capable d'absorber les dommages. Le bouclier finit par cesser de fonctionner quand les dommages sont trop nombreux.



### **Infinite Shots (Tirs illimités)**

Quand ce bonus est actif, Timmy peut tirer autant de fois qu'il le souhaite sans utiliser ses propres munitions. Ceci ne fonctionne que si le jouet a déjà des munitions.



### **Damage Boost (Super dégâts)**

Quand Timmy possède ce bonus, tous ses jouets (sauf les véhicules) causent des dommages encore plus importants.



## **PERSONNAGES**

### **Timmy**

Vous incarnez Timmy, un petit garçon qui a beaucoup d'imagination et qui adore jouer avec ses petits soldats. Malheureusement, il semble qu'il ait perdu un poignée de soldats et il s'efforce de les récupérer. Timmy s'imagine qu'il est aussi petit que ses soldats en plastique et il part en mission afin de retrouver le plus de soldats bruns possible.

### **Général Teddy**

Le général Teddy est l'ours en peluche préféré de Timmy. C'est lui qui donne les instructions de mission à Timmy sur ce qu'il doit accomplir. Le général Teddy surveille Timmy depuis son quartier général (le tableau noir de Timmy) et lui donne un coup de main en lui fournissant des renseignements sur ce qu'il doit faire dans les missions.

### **Ennemis**

#### *Soldats*

Il s'agit des ennemis les plus courants de la force d'intervention brune auxquels Timmy sera confronté. Ils tirent d'une distance raisonnable et ne peuvent tirer qu'un seul coup à la fois.



#### *Soldat d'assaut*

Mieux vaut être prudent à proximité de ces soldats car ils tirent beaucoup plus vite que leurs collègues. Le soldat d'assaut est en mesure de tirer des rafales de 3 fléchettes contre leur objectif. La précision de leur tir est légèrement moins bonne que celle des autres ennemis, par contre ils sont capables de frapper beaucoup plus vite.



#### *Bazooka*

L'ennemi armé d'un bazooka a une cadence de tir moins rapide et les dégâts qu'il occasionne avec les balles de tennis qu'il tire sont assez importants. Tout comme dans le cas des balles de tennis utilisées par Timmy, quand elles touchent quelque chose, elles provoquent une onde de choc dans le périmètre. Leur portée est peut-être moins grande que celle des autres ennemis, mais elles représentent la plus grande menace pour les véhicules que peut piloter Timmy.



## Sniper

Presque identiques aux soldats, les snipers de la force d'intervention brune disposent d'une plus grande portée de tir, vous devez donc être très vigilant afin de les repérer avant qu'ils ne vous tirent dessus.



# VÉHICULES

Timmy dispose de plusieurs véhicules qu'il peut utiliser pour vaincre la force d'intervention brune. Il a toujours rêvé de piloter une jeep, un char et même un avion, et il peut enfin le faire.

## Jeep

Il s'agit d'une jeep miniature ordinaire capable de transporter rapidement Timmy là où il veut. Elle peut aller encore plus vite, mais elle n'est pas vraiment blindée ou protégée, donc il suffit de deux tirs de bazooka bien placés pour la mettre hors d'état. La jeep est néanmoins armée d'un fusil à fléchettes automatique orientable qui lui permet de prévenir les coups.



## Char

Le char est un gros engin très lent pouvant encaisser de plus nombreux coups que la jeep. Il est beaucoup plus lent du fait de sa protection supplémentaire. Il peut même tirer des balles de tennis qui infligent de grosses quantités de dommages à leur cible et à tout ce qui se trouve à proximité.



## Avion

Si Timmy n'est pas loin d'un terrain d'aviation, il sera en mesure, dans plusieurs missions, de trouver et de piloter un avion. Celui-ci va lui permettre de prendre l'avantage sur la force d'intervention. L'avion tire des fléchettes en mousse sur les objectifs et lâche des bombes (balles de tennis) sur des positions ennemies. Attention, car l'avion est très vulnérable. Il est impératif que Timmy ne se lance pas dans un combat sans merci car il risque d'être abattu.



# NIVEAUX

Timmy traversera différentes pièces de la maison dans sa quête désespérée pour retrouver ses hommes portés disparus. Une fois que toutes les missions auront été accomplies dans une pièce, Timmy aura accès aux missions de la pièce suivante. La première pièce qu'il va explorer, c'est sa chambre.

## Chambre

Timmy se dit maintenant qu'il aurait mieux fait d'écouter sa mère et de ranger sa chambre. Si c'était mieux rangé, il ne serait pas aussi difficile de trouver ses petits soldats. Les jouets de Timmy jonchent le sol et la force d'intervention brune a bien su tirer parti de la situation. Qui sait ce qui peut se cacher derrière le train électrique, sous le lit ou même dans le fort en carton que Timmy a fabriqué pour ses scénarios habituels de combat.

## Cuisine

Il y a plein de choses ici que sa maman lui a toujours interdit de toucher. Mais, avec toutes les tables, les chaises et les objets sur le plan de travail, Timmy ne peut pas résister à la tentation de jouer dans la cuisine... en plus, avec toutes les choses à manger. Les missions

dans la cuisine obligent Timmy à courir dans le frigo, sur les chaises, sur le plan de travail, sur les tables et dans les éviers.

### **Jardin**

Ouah ! Les soldats se sont éparpillés jusque dans l'arrière-cour. Il ne va pas être facile de les retrouver au milieu de l'herbe, des jouets, du bac à sable et des équipements de jeu. Dans un tel espace ouvert, Timmy devra surveiller les véhicules ennemis et ne pas se faire prendre en embuscade. Le jardin est, cependant, l'endroit idéal pour permettre à Timmy de piloter ses engins préférés afin de pourchasser ses petits soldats bruns disparus.

# CREDITS

## **BIG BLUE BUBBLE**

### **EXECUTIVE PRODUCER**

Damir Slogar

### **PRODUCER**

Todd MacIntyre

### **TECHNICAL DIRECTOR**

Andy Berdan

### **LEAD PROGRAMMER**

Katherine Meyer

### **PROGRAMMERS**

Michael Arthurs

### **LEAD PROGRAMMER**

Andrew Taylor

### **ART DIRECTOR**

Mark Maia

### **LEAD ARTIST**

Birg Schulz

### **ARTISTS**

Kaleb Aylsworth

Eric Cowan

Ian Tolmay

### **GAME DESIGNERS**

Derek Laufman

Todd MacIntyre

## **ZOO GAMES INC**

### **VICE PRESIDENT OF OPERATIONS**

Bruce Kain

### **VICE PRESIDENT OF DEVELOPMENT**

Pierre Roux

### **DIRECTOR OF MARKETING AND PUBLIC RELATIONS**

Alison Kain

### **HEAD OF EUROPEAN DEVELOPMENT**

Aeron Guy

### **DEVELOPMENT MANAGER**

Rodney W. Harper

## **EC-I INTERACTIVE**

### **MANAGING DIRECTOR**

Rupert Young

### **QA MANAGERS**

Sharad Chaturvedi

Rajesh G.S.

### **LEAD TESTERS**

Debdeul Baul

Rajiv Mayanak

Sachin Bhusal

### **QA TEAM**

Prateek Tripathi

Punit Pujari

Lokesh Pitale

Sudhir Shingne

Zubair Shaikh

Chandan Chainani

Shashi Jha

Suraksha Shetty

Amit Dubey

Varun Amin

Army Men is a trademark of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and other countries and is used by Zoo Games Inc under license from Take-Two Interactive Software, Inc.

Army Men est une marque déposée par Take-Two Interactive Software, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et est utilisée par Zoo Games Inc. sous licence par Take-Two Interactive Software, Inc.

**ZOO**



## **GARANTIE LIMITÉE**

### **ZOO GAMES INC. GARANTIE DE 90 JOURS**

ZOO GAMES INC. (ZOO) garantit à l'acheteur de ce logiciel DESTINATION, et à lui exclusivement, que le support sur lequel ce logiciel est enregistré ne présente pas de défaut de fabrication, et ce pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat.

Ce logiciel ZOO est vendu "tel quel", sans garantie expresse ou implicite de quelque sorte que ce soit, et ZOO ne peut être tenu pour responsable de pertes ou de dégâts causés par l'utilisation de ce programme. ZOO accepte, pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, de réparer ou de remplacer, à sa discrétion et sans ajout de frais, tout produit logiciel ZOO, frais d'envoi payés, contre présentation d'une preuve d'achat, dans son centre de service Usine.

Le remplacement de le cd-rom, sans frais pour l'acheteur d'origine (hormis les frais d'envoi de le cd-rom) constitue la limite de notre garantie.

Cette ZOO garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et devient caduque dans le cas où le produit logiciel ZOO a subi une détérioration, a été utilisé de manière non conventionnelle, maltraité ou négligé. CETTE GARANTIE VAUT POUR TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUELLE SOIT, NE PEUT ÊTRE PORTÉE CONTRE ZOO. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI POURRAIENT S'APPLIQUER À CE PRODUIT LOGICIEL, À L'INCLUSION DES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE SON ADAPTATION À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE PLUS HAUT. EN AUCUNE AUTRE CIRCONSTANCE ZOO NE POURRA ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE TOUS DÉGÂTS PARTICULIERS CAUSÉS DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT PAR LA SIMPLE POSSESSION, L'UTILISATION, OU PAR LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ZOO.

Les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou limitations de garantie concernant les dégâts causés directement ou indirectement ne sont pas reconnues dans certains pays et pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, qui peuvent varier de pays à pays.

Les limites de validité de cette garantie s'appliquent sous la condition qu'aucune des dispositions de cette garantie ne contrevienne à des lois et règlements nationaux ou internationaux déjà en vigueur.

Réparations/Assistance après la date d'expiration de la garantie – Si votre cartouche nécessite des réparations après l'expiration du délai de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le service clientèle au numéro fourni ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et de transport vous sera communiqué.

[www.zoogamesinc.com](http://www.zoogamesinc.com)  
ZOO GAMES INC. Consumer Service Dept. (856) 262-0065  
700 Liberty Place, Sicklerville, NJ 08081

