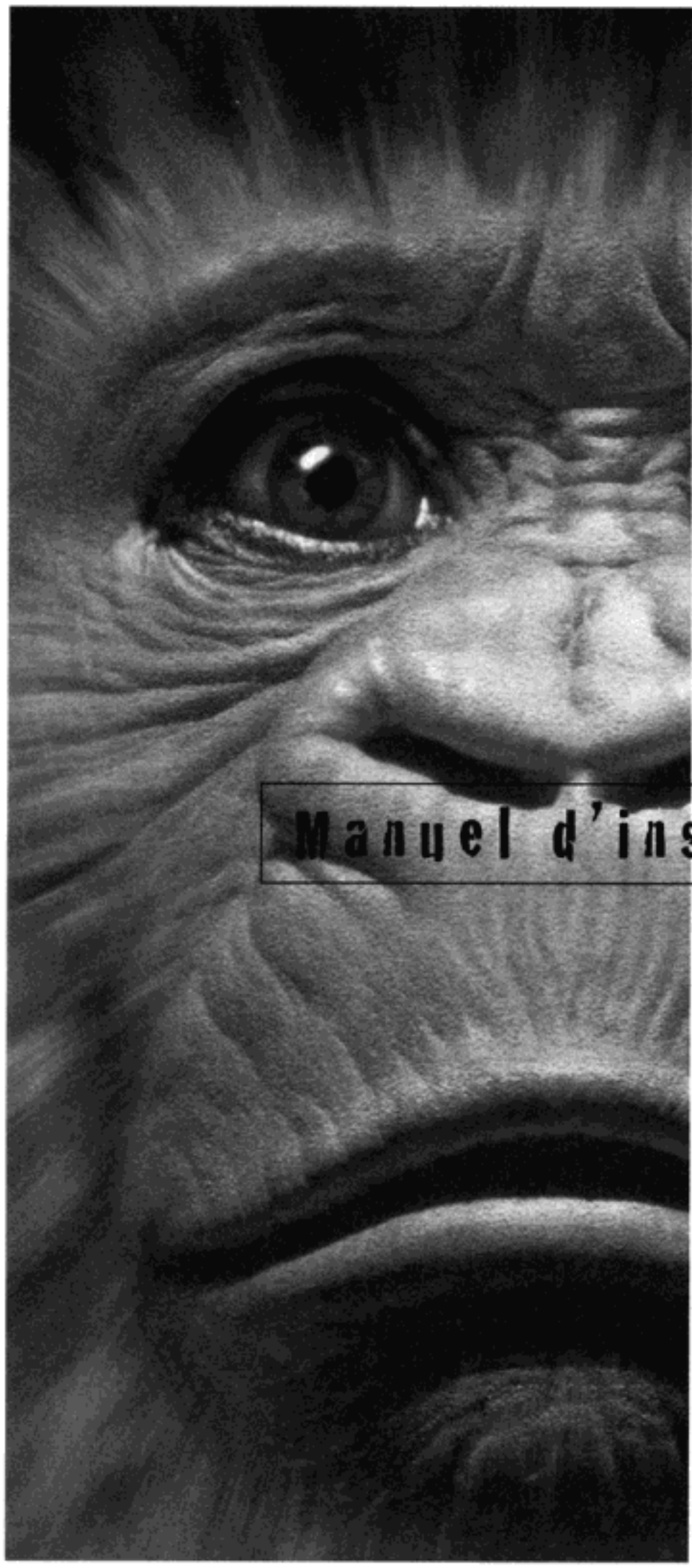
# CONGO

THE MOVIE™

SURVIVAL GUIDE

## DESCENT INTO ZINJ



# Manuel d'instructions Français

VIACOM NEWMEDIA™

Paramount
A VIACOM COMPANY

THE KENNEDY/MARSHALL COMPANY

Distributed by CIC
45 Beadon Road, Hammersmith
London W6 OEG

**TM & © 1995 Paramount Pictures. All Rights Reserved.**
**Game Design & Software Code © 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved.**

## Mission CLASSIFIÉE

TCDF02700JK001

CLASSIFIED A2

Instructions au sujet des operations//"Moisson brillante" (Brilliant Harvest)

**Objectif:** Trouver et récupérer un échantillon de diamant de type-3B.

**Antécédents:** Traces minérales indiquant la présence d'une très ancienne mine de diamants dans région du *Congo*. Échantillon de diamant requis pour analyse et copie par Travicom. Expédition dirigée par l'agent Karen Ross, déjà sur place. "Amy", gorille apprivoisée en cours de réinsertion dans la jungle Virunga est aussi sur place. Rupture de communication indique possible attaque par assaillants inconnus.

**Instructions:** L'agent Jack Kisumu doit se rendre rapidement sur le site de la dernière transmission de Karen Ross. Utiliser tous les moyens nécessaires pour recueillir un échantillon de diamant.

## Système requis

Pour faire fonctionner *Congo*, vous devez posséder le matériel suivant:

- PC 486/66 MHz
- 8 Mo de RAM.
- Microsoft® Windows® 3.1x.
- SoundBlaster® ou 100% compatible.
- Lecteur CD-ROM double vitesse.
- Carte vidéo LocalBus.
- Souris.

## Installation

Pour installer *Congo*, insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Ouvrez le gestionnaire de fichiers Windows et sélectionnez le lecteur de CD-ROM. Cliquez deux fois sur SETUP.EXE pour commencer l'installation. Lisez attentivement le contrat de licence affiché avant de commencer l'installation. Si vous l'acceptez, cliquez sur le bouton OUI [YES], et l'installation se poursuivra. Si vous n'êtes pas d'accord avec ce contrat, cliquez sur NON [NO] et l'installation s'arrêtera. Une fois l'installation terminée, vous aurez un nouveau groupe intitulé Congo dans votre gestionnaire de programmes.

## À lire!

Cliquez deux fois sur l'icône des notes accompagnant Congo dans le groupe de programmes *Congo*, afin d'y lire les informations les plus récentes. Celles-ci vous permettront d'optimiser votre système et d'éviter certains problèmes.

## Départ

Pour jouer à *Congo*, cliquez deux fois sur l'icône de jeu Congo dans le groupe de programmes *Congo* après avoir installé le CD Congo dans le lecteur de CD-ROM. Après une brève séquence d'introduction, vous verrez affiché l'écran titre. Pour éviter la séquence d'introduction, appuyez sur la touche ÉCHAPPEMENT [ESCAPE] dans le coin supérieur gauche de votre clavier. En appuyant sur la touche d'échappement pendant le jeu, vous pourrez éviter les animations et les transmissions vidéo.

## Options de l'écran principal.

### Commencer une partie

Cliquez sur Commencer une partie [Start Game] pour commencer une nouvelle partie.

### Options de jeu

Cliquez sur Options de jeu [Game Options] pour accéder à l'écran des options de jeux. De cet écran, vous pouvez lancer une partie sauvegardée, changer le volume de la musique et du son, activer ou désactiver les films de transition ou sortir du jeu.

### Crédits

Cliquez sur Crédits [Credits] pour voir les crédits de jeu.

### Quitter

Cliquez sur Quitter [quit] pour abandonner Congo et revenir à Windows.

### Le film

Cliquez sur Le Film [The Movie] pour voir la bande annonce du film Congo sur vidéocassette.

## Jouer à Congo

### Navigation

Utilisez le curseur en forme de main pour vous déplacer à travers le monde de Congo. La main pointe vers la gauche lorsque vous la dirigez vers la gauche de l'écran, elle pointe vers la droite lorsque vous la dirigez vers la droite et elle pointe vers l'avant lorsque il est possible d'emprunter un chemin vers l'avant. Vous ne pouvez aller dans une direction que lorsque la main est pointée dans cette direction. Il suffit alors de cliquer pour vous déplacer.

Dans certaines scènes en gros plan, vous ne pouvez ni tourner ni avancer. Pour quitter la scène, vous devez amener la main vers le bas de la fenêtre jusqu'à ce que le mot Sortie (Exit) apparaisse. Cliquez pour sortir.

### Objets

Pour atteindre l'objectif de votre mission, vous devez déjouer des pièges diaboliques et les horribles créatures qui gardent la Cité perdue de Zinj. Pour réussir, vous devez trouver et utiliser un certain nombre d'objets spéciaux. Lorsque vous passez la main à l'écran sur un objet important, le curseur s'éclairera d'une bordure bleue. Cliquez pour essayer de prendre ou de déplacer l'objet. Si votre main ne peut rien faire avec l'objet, elle s'éclairera faiblement d'une bordure rouge.

### Ramasser des objets

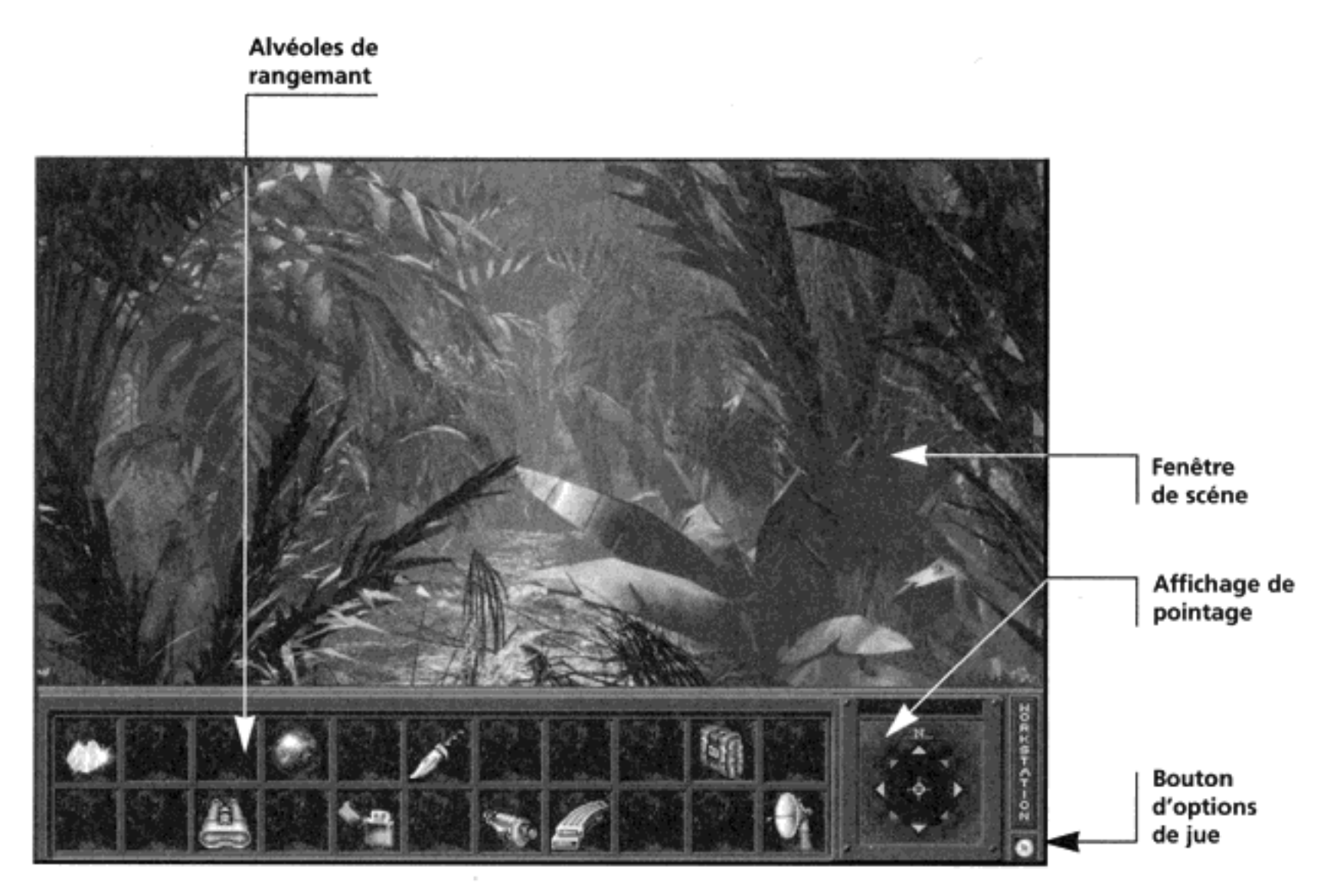
Vous pouvez ramasser, transporter et ranger certains objets dans votre sac à dos. Cliquez la main sur un objet pour essayer de le ramasser. Si vous pouvez le faire, votre curseur se transformera en cet objet. Maintenant, vous transportez l'objet. Lorsque vous transportez un objet, vous pouvez revenir à la main en cliquant sur le bouton de droite de la souris. Cliquez sur ce bouton à nouveau pour revenir à l'objet que vous transportez.

**Utiliser les objets transportés avec d'autres objets**

Lorsque vous passez un objet transporté sur un autre objet, celui que vous transportez s'éclaire d'une bordure bleue. Cliquez pour essayer d'utiliser l'objet que vous transportez avec l'objet qui se trouve au-dessous. Si vous ne pouvez rien faire avec les deux objets, celui que vous transportez s'éclaire faiblement d'une bordure rouge.

**Ranger les objets**

Vous pouvez ranger les objets transportés et les utiliser plus tard. Il y a de l'espace dans votre sac à dos pour conserver un maximum de 22 objets. Cet espace est représenté par 22 alvéoles près du bas de l'écran. Pour y ranger un objet transporté, cliquez dans l'une des alvéoles vides. Votre curseur redeviendra une main. Pour reprendre un objet rangé, cliquez sur cet objet avec la main. Certains objets peuvent être combinés. Essayez de cliquer certains objets sur d'autres qui sont rangés dans votre sac à dos. Les objets que vous transportez sont rangés automatiquement lorsque vous revenez à la main et lorsque vous ramassez un nouvel objet.

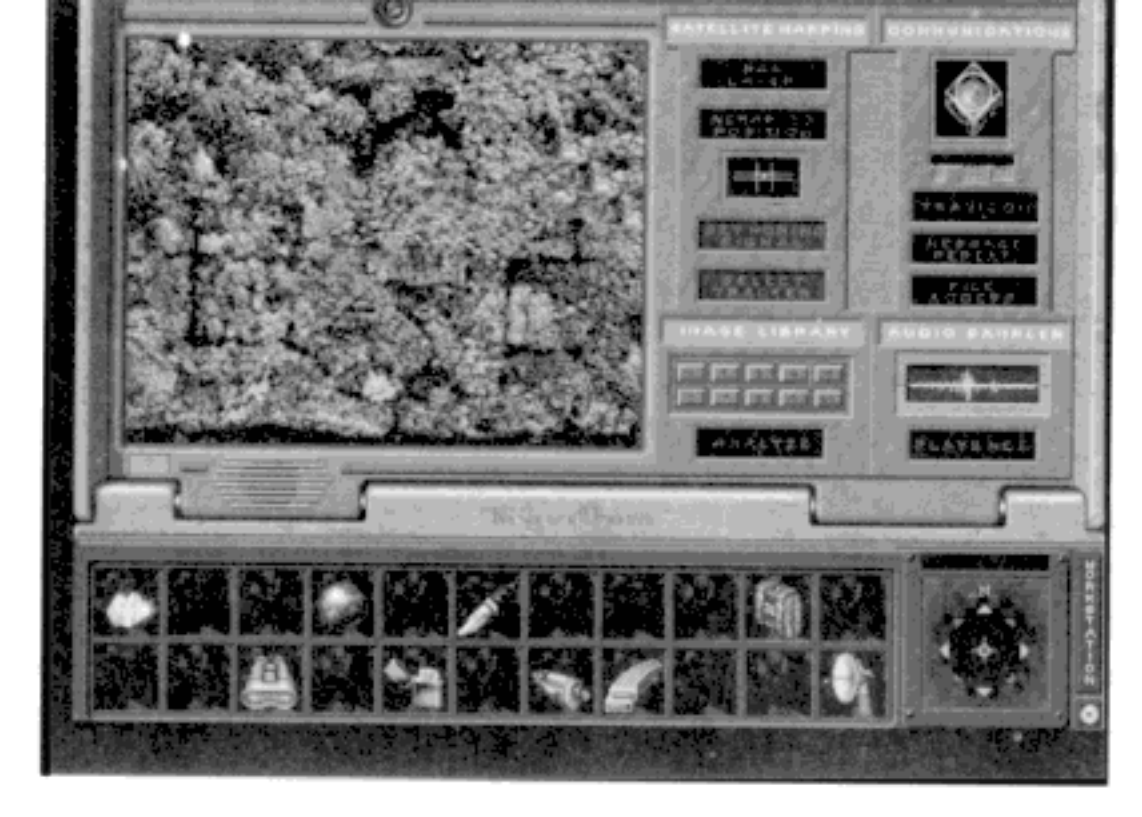



**Poste de travail Travicom [Travicom Workstation]**

Vous disposerez d'un poste de travail de campagne Travicom pour vous aider à remplir votre mission.

**Affichage de pointage [Tracker Display]**

Une fois que vous aurez votre poste de travail, l'affichage de pointage GPS apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. La lettre du haut indique votre direction - nord, sud, est ou ouest. Les indicateurs du bas indiquent la direction de votre signal de pointage actuel. Pour retracer le signal actuel, tournez jusqu'à ce que l'indicateur le plus haut soit en surbrillance. Ceci signifie que la source du signal se trouve devant vous. Essayez de vous y rendre de la manière la plus directe possible. Lorsque vous atteignez la source du signal, la croix au centre des indicateurs sera en surbrillance.




**Bouton Poste de travail [Workstation Button]**

À côté de l'affichage de pointage GPS se trouve le bouton "poste de travail" [Workstation Button]. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir ou fermer votre poste de travail. Lorsque votre poste de travail est ouvert, vous n'avez pas accès à l'écran des options de jeu [Game Options].

**Caractéristiques du poste de travail [Workstation Features]**

Lorsque le poste de travail est ouvert, vous avez accès à diverses fonctions en cliquant sur les boutons de catégorie [Category Button]. Après avoir cliqué sur le bouton de catégorie [Category Button], vous pouvez cliquer sur les boutons de fonctions de cette catégorie. Certaines catégories et fonctions ne sont pas toujours disponibles.

**Projection par satellite [Satellite Mapping]**

La catégorie "Projection par satellite" permet de visionner la carte satellite ainsi que les signaux de guidage de votre région. Votre signal de guidage personnel, un plot rouge avec un pointeur marque votre position actuelle. Le pointeur indique votre direction - nord, sud, est ou ouest. Il y a aussi d'autres signaux de guidage, choisis par Travicom ou par vous: des plots bleus, jaunes ou verts. Lorsqu'un signal de guidage se trouve à l'extérieur de la carte satellite actuelle, vous voyez apparaître un pointeur triangulaire pointant vers l'emplacement du signal.

**Fonctions de projection Couche de données [Map Layer]** - Vous pouvez visionner les données de projection pour l'endroit actuel en utilisant la couche de données [Map Layer].

**Réglage du signal de guidage [Set Homing Signal]** - Vous pouvez régler le signal de guidage [Homing Signal] à votre position actuelle grâce à cette fonction. Ceci est utile si vous voulez retrouver votre chemin vers un emplacement important. En réglant ce signal, vous désactivez tous les signaux précédents.

**Choix de signal [Select Tracker]** - Si vous avez plus d'un signal de guidage affiché (sans compter le vôtre), vous pouvez utiliser cette fonction pour choisir le signal qui sera suivi dans l'affichage de pointage GPS.

**Nouvelle projection de position [Remap to position]** - Si votre signal de guidage personnel n'est plus situé sur la carte satellite actuelle, utilisez cette fonction pour visionner votre emplacement local.

**Bibliothèque d'images [Image Library]**
Si vous disposez d'un scanner d'images Travicom, vous pouvez utiliser la **bibliothèque d'images [Image Library]** pour visionner et analyser les images saisies.

**Boutons de choix d'images [Image Selection]** - Vous pouvez visionner les images saisies en cliquant sur les **boutons de choix d'images [Image Selection]**. Les boutons se mettent en surbrillance lorsque des images sont disponibles.

**Analyse** - Cliquez sur le **bouton Analyse** pour améliorer et interpréter l'image affichée. La technologie d'analyse symbolique Travicom peut traduire toutes les langues écrites connues.

**Communications**
Votre poste de travail vous permet de communiquer avec Travicom. Les agents disposant d'une autorisation spéciale peuvent aussi avoir accès à distance à certains dossiers Travicom. Vous pouvez sauter les communications vidéo en appuyant sur ÉCHAPPEMENT [ESCAPE].

**Port de puce de communications [Communications Chip Port]** - La puce de communications Travicom permet d'envoyer des transmissions au satellite Travicom. Sans cette puce, vous pouvez recevoir des communications, mais vous ne pouvez en envoyer. Pour activer la puce, vous n'avez qu'à la brancher dans le port.

**Travicom** - Pour demander un branchement vidéo avec le quartier général Travicom, cliquez sur le **bouton Travicom**.

Répétition de message [Message Repeat] - Cliquez sur le bouton de répétition de message pour entendre à nouveau les dernières transmissions reçues.

**Accès aux fichiers [File Access]** -Certains agents peuvent avoir accès à certains fichiers de données Travicom. Si vous avez accès à ces fichiers de données, cliquezsur le bouton d'accès aux fichiers et vous verrez apparaître à l'écran une liste des fichiers disponibles. Cliquez sur le nom du fichier choisi pour en voir le contenu.

**Échantillons audio [Audio Sampler]**
Si vous disposez d'un scanner audio Travicom, vous pouvez utiliser la fonction **échantillon audio [Audio Sampler]** pour entendre à nouveau les échantillons audio saisis.

**Saisie des échantillons audio [Capturing Audio Samples]** - Avec votre scanner audio, vous pouvez saisir tout son détecté. Toutefois, vous ne pouvez conserver qu'un échantillon audio à la fois dans votre poste de travail.

**Écoute [Playback]** - Cliquez sur le **bouton Playback** pour écouter l'échantillon audio.

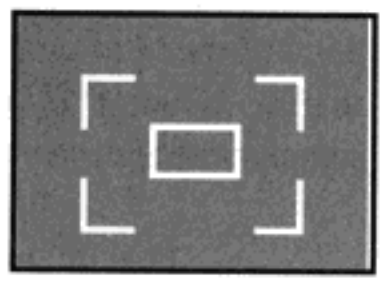
**Aide [Help]**
La fonction d'aide vous donne des renseignements concernant les fonctions du poste de travail Travicom et des périphériques Travicom. Cliquez sur le **bouton d'aide [Help Button]**, puis cliquez sur le **bouton de fonction [Function Button]** ou de périphérique qui vous intéresse. Pour quitter la fonction d'aide, vous n'avez qu'à cliquer sur le bouton de droite de la souris ou cliquer à nouveau sur le bouton d'aide.

**Périphériques Travicom [Travicom Peripheral Devices]**

Selon les exigences de votre mission, vous pouvez disposer de certains appareils périphériques Travicom. Tous ces périphériques apparaissent comme des viseurs lorsque vous les prenez et les transportez et chacun d'entre eux utilise l'affichage de pointage pour afficher des renseignements particuliers.

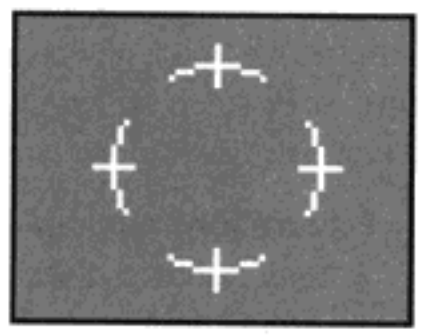
**Scanner d'images [Image Scanner]**

Le scanner d'images peut reconnaître et saisir les symboles significatifs de toutes les langues connues. Prenez votre scanner et passez le viseur sur un texte ou une image symbolique. Si le scanner reconnaît l'image, le viseur est alors en surbrillance. Cliquez pour faire un balayage numérique de l'image. Vous pouvez ensuite visionner celle-ci et l'analyser dans la bibliothèque d'images de votre poste de travail. N'oubliez pas que vous ne pouvez conserver que dix images à la fois dans votre bibliothèque d'images. Quand vous saisissez de nouvelles images à l'aide de votre scanner d'images, les anciennes images sont alors effacées.



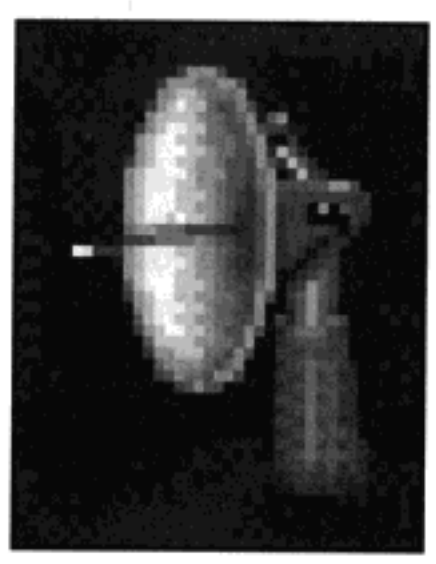
**Scanner de radiation [Radiation Scanner]**

Le scanner de radiation Travicom détecte et crée une image des sources de radioactivité. Pour utiliser le scanner, vous n'avez qu'à le placer dans la fenêtre de la scène. Si aucune source de radiation locale n'est détectée, un message est alors affiché dans la zone du scanner dans le coin inférieur droit de l'écran. Si l'appareil détecte des sources de radiation, alors l'affichage du scanner montrera un balayage visuel de particules de la région sous le viseur du scanner. Passez le viseur sur l'écran et regardez l'affichage. Les matériaux radioactifs sont d'un jaune ou d'un rouge éclatant sur l'affichage du scanner. Pour quitter le balayage, rangez le scanner de radiation.

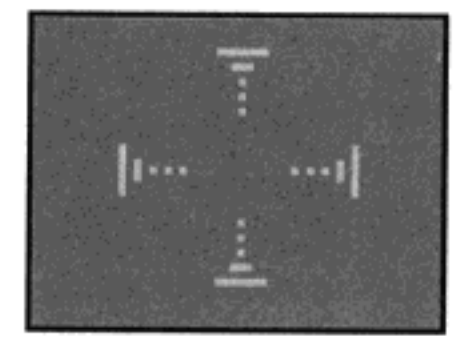


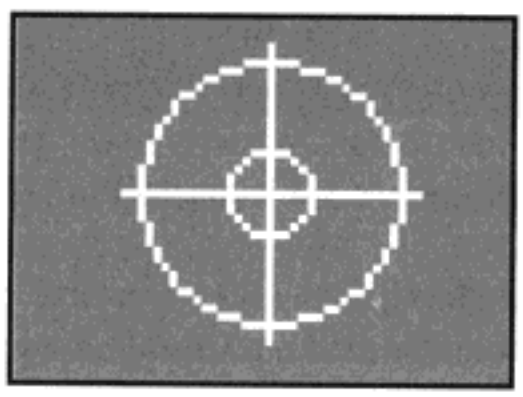
**Scanner audio [Audio Scanner]**

Le scanner audio détecte, situe et saisit les sources locales de son. Utilisez-le pour détecter et situer les sons trop faibles pour l'oreille humaine et pour saisir des échantillons de son que vous pourrez écouter à nouveau sur votre poste de travail. Pour utiliser le scanner audio, apportez-le dans la fenêtre de scène et passez le viseur sur l'écran. Lorsque le viseur identifie une source de son normalement inaudible, ce son est amplifié.



Pour saisir un son, cliquez sur le bouton de la souris lorsque vous entendez ce son. Celui-ci peut ensuite être réécouté en utilisant l'échantillonneur audio de votre poste de travail (voir page 8). N'oubliez pas que vous ne pouvez conserver qu'un seul échantillon à la fois dans votre poste de travail.





**Laser phasique/ CLASSIFIÉ A2**

Le prototype du laser phasique Travicom peut unifier et transmettre plus de 12 000 canaux de données en un puissant rayon laser lorsqu'on l'utilise avec un diamant de type 3B. Seuls des techniciens formés devraient utiliser cet appareil. Une fois chargé, le rayon a une formidable puissance de destruction. Pour utiliser le laser, vous devez d'abord insérer le diamant de type 3B dans la porte du rayon. Cela peut prendre un certain de temps avant que le laser soit complètement chargé. Vérifiez l'affichage laser du coin inférieur droit afin d'obtenir des renseignements sur le niveau de charge etde visée.

Pour viser un satellite que vous voulez détruire, vous devez insérer une puce de visée de satellite et un diamant de type 3B dans le laser. Cliquez sur les **boutons "Découple de l'affichage laser"** [Decouple diamond] pour retirer le diamant ou la puce.

**Interface des lunettes de réalité virtuelle [VR Goggle Interface]**

Pour les activités à grande vitesse dans des régions dangereuses, Travicom vous fournit des lunettes de réalité virtuelle. Ces lunettes vous donnent un pointeur de navigation que vous pouvez utiliser pour choisir une direction. Vous utilisez ces lunettes pendant des activités dangereuses et à grande vitesse, notamment lorque vous faites du rafting. Quand vous avancez, surveillez le pointeur de navigation. Lorsque ce pointeur tourne vers la gauche ou la droite, vous approchez d'une intersection et vous devez décider de la voie à suivre. Déplacez le pointeur vers la droite de l'écran pour tourner vers la droite. Déplacez-le vers la gauche pour tourner vers la gauche. Après avoir passé l'intersection, le pointeur revient vers l'avant.

**Pointeur de navigation**

Préparez-vous bien avant de commencer toute activité à grande vitesse. Utilisez par exemple la projection satellite de votre poste de travail pour anticiper les dangers et soyez prêt à prendre des décisions rapides une fois parti.

**Options de jeux**

Vous avez accès à la fenêtre **d'Options de jeu [Game Options]** à partir de l'écran principal en cliquant sur **Options de jeu [Game Options]**. Durant le jeu, cliquez sur le petit icone CD dans le coin inférieur droit de l'écran pour revenir à la fenêtre **d'options de jeu [Game Options]**. Ou appuyez sur la touche F1.

À partir de la fenêtre **d'options de jeu [Game Options]**, vous pouvez sauvegarder, lancer, recommencer ou quitter le jeu; activer ou désactiver les séquences de transition; et régler le volume. Lorsque vous êtes prêt à quitter la fenêtre, cliquez sur le **bouton de sortie [Exit Button]**.

**Sauvegarde [Save]**

Pour sauvegarder votre partie actuelle, choisissez d'abord une alvéole de sauvegarde de jeu en cliquant sur celle-ci. Vous pouvez faire défiler jusqu'à vingt alvéoles de sauvegarde de jeu en cliquant sur les flèches de défilement. Maintenant tapez un nom pour votre partie sauvegardée et cliquez sur le bouton de **sauvegarde [Save]**. Si vous désirez sauvegarder une autre partie tout en gardant le nom d'une partie précédente, vous n'avez qu'à cliquer sur le bouton de sauvegarde après avoir choisi **l'alvéole de jeu [Save]**.

**Chargement [Load]**

Pour charger une partie déjà sauvegardée, choisissez l'une des parties sauvegardées en cliquant sur son nom. Vous pouvez faire défiler toutes les parties sauvegardées en cliquant sur les flèches de défilement. Lorsque vous avez sélectionné la partie, cliquez sur le **bouton Charger la partie [Load Game]**. Celle que vous avez choisie et qui était sauvegardée apparaîtra à un endroit près du lieu où vous l'avez sauvegardée.

**Redémarrage [Restart]**

Pour abandonner la partie actuelle et en recommencer une nouvelle, cliquez sur le **bouton de Redémarrage [Restart]**.

**Quitter [Quit]**

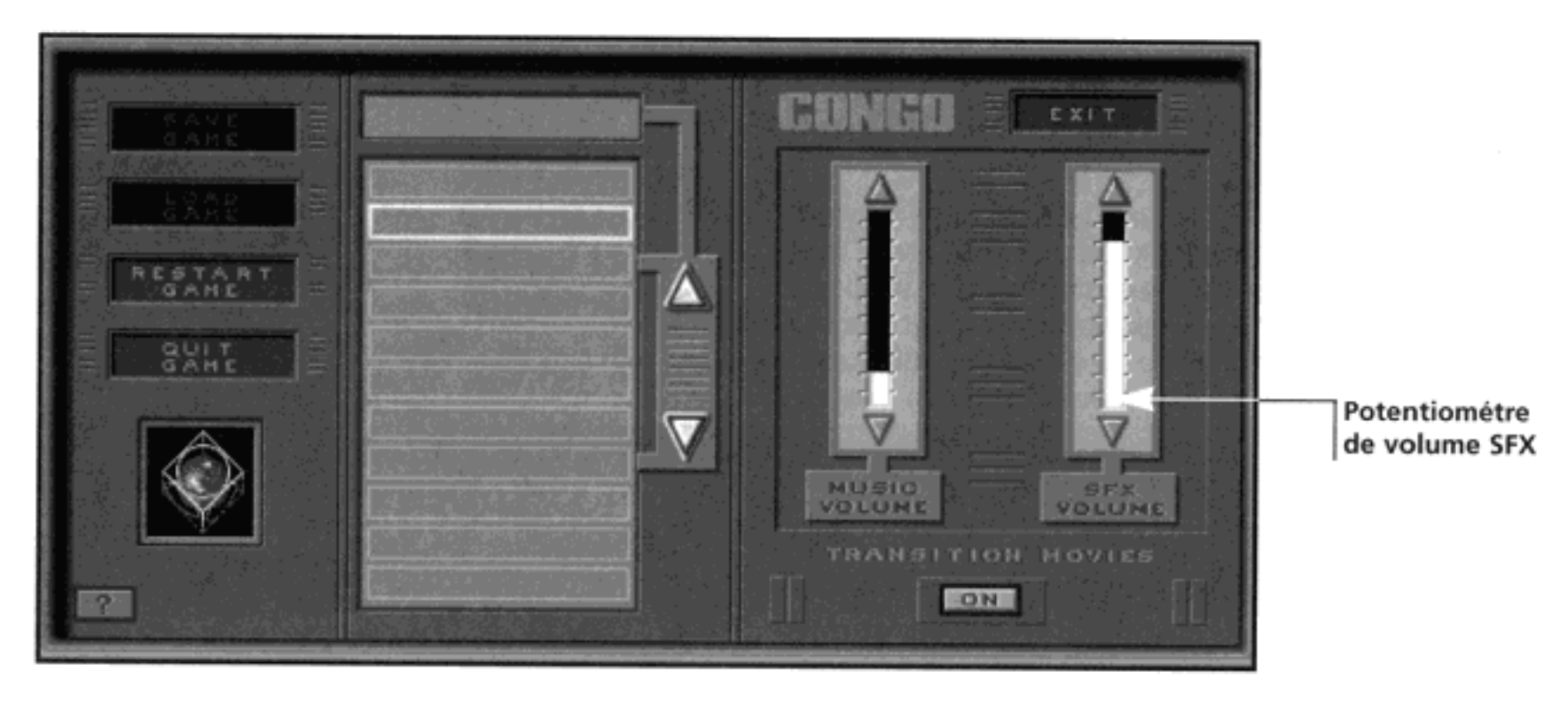
Pour sortir de Congo et revenir à Windows, cliquez sur le **bouton d'Arrêt [Quit Button]**.

### Réglage du volume de la musique

Pour changer le volume de la musique de fond (son MIDI), cliquez sur les flèches en haut ou en bas du potentiomètre de **volume de la musique [Music Volume Meter]**. Cliquez sur la flèche supérieure pour augmenter le volume ou sur la flèche inférieure pour diminuer le volume.

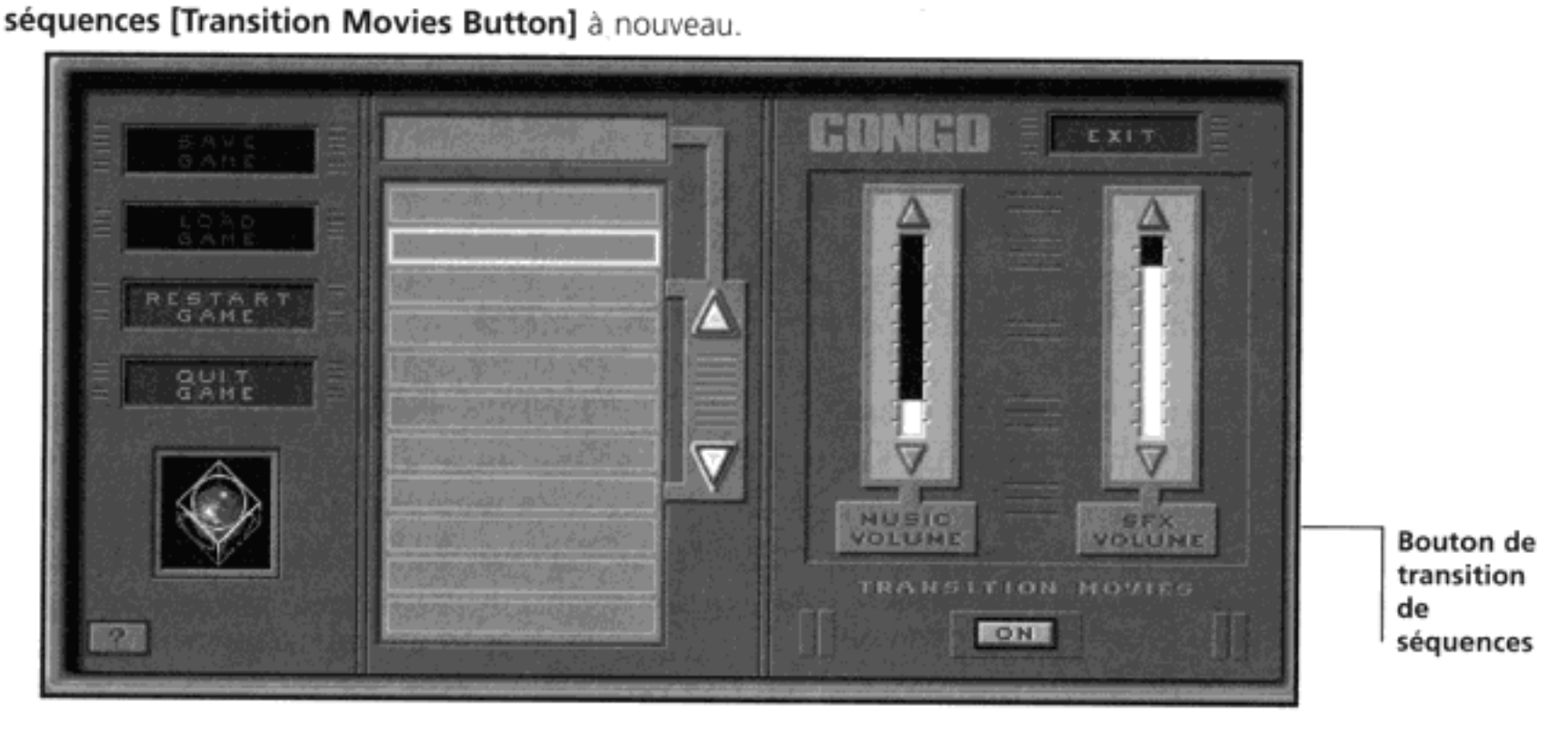
### Réglage du volume des effets sonores

Pour changer le volume des effets sonores et des voix (sons numériques), cliquez sur les flèches en haut ou en bas du **potentiomètre de volume SFX [SFX Volume Meter].** Cliquez sur la flèche supérieure pour augmenter le volume ou sur la flèche inférieure pour diminuer le volume.




### Activer et désactiver les séquences de transition

Les séquences de transition sont de brèves séquences animées sur plein écran qui vous font passer d'un lieu à un autre. Pour désactiver ces séquences afin de jouer plus rapidement, cliquez sur le **bouton de transition des séquences [Transition Movies Button]**. Pour les remettre en marche, cliquez sur le **bouton de transition des séquences [Transition Movies Button]** à nouveau.




### Fenêtre d'options de jeu [Game Options Window]

Pour quitter la fenêtre d'options et revenir au jeu, cliquez sur le **bouton de sortie [Exit Button]**.

# Conseils

Si vous êtes coincé, essayez d'appeler Travis de votre poste de travail. Il aura peut-être des idées. S'il ne vous aide pas et si vous n'en pouvez vraiment plus, continuez à lire ces conseils. Ils devraient vous remettre sur la bonne voie.

## Problème

Mon radeau a descendu le canal et j'ai trouvé une autre salle, mais celle-ci est inondée. Que dois-je faire?

Conseil: Quelque chose de chaud peut désintégrer la barrière et la faire disparaître. Ensuite, rendez-vous en bas, mais attention aux créatures. Pour protéger vos arrières, vous aurez peut-être besoin d'une autre astuce à haute température.

## Problème

J'ai trouvé des diamants, mais ils sont incrustés dans la roche. Je ne peux pas les dégager!

Conseil: La haute fréquence correcte pourrait peut-être en casser un morceau. Si vous pouviez trouver le bon son et l'enregistrer...

## Problème

Je n'arrive pas à comprendre comment je peux me déplacer sur les rivières!

Conseil: Utilisez la carte satellite de votre poste de travail pour établir votre route avant de prendre votre radeau. La rivière coule du sud vers le nord.

## Problème

Il y a un gorille qui m'empêche d'avancer dans la jungle à l'est des ruines!

Conseils: Si le gorille entend les dangereuses créatures des ruines qui sont tout près, il prendra ses jambes à son cou.

## Problème

Bon, je suis entré dans les mines. Maintenant je suis perdu dans un labyrinthe où se cachent des monstres dans tous les recoins. Au secours!

Conseil: Votre scanner de radiation et votre scanner audio devraient pouvoir vous aider à vous en sortir.

## Problème

J'ai les diamants et je suis allé rencontré Travis, mais il ne semble pas très content de mon exploit.

Conseil: Dommage, Jack, mais vous devez vous débrouiller seul. Bonne chance!

## Problème

Je ne peux pas enlever la pierre à Amy!

Conseil: Quand elle se sauve, vous devez la suivre. Trouvez un petit appareil de guidage puis cherchez dans la jungle quelque chose qui vous permettrait de l'installer sur Amy. Quand vous pourrez la suivre, regardez ses mouvements sur votre carte satellite. Si elle n'a plus aucun endroit où aller, vous pourrez peut-être la persuader de négocier

## Problème

Je pense devoir placer les pierres dans la porte, mais quand j'essaie, je me fais tuer par des fléchettes ou manger par un monstre!

Conseil: Utilisez vos appareils Travicom pour lire les hiéroglyphes que vous voyez. Ils sont la clé pour vous permettre de désarmer le piège des fléchettes. Quant aux créatures qui gardent la porte, c'est un autre problème. Pour les éloigner, vous avez besoin de puissance de feu aux endroits où elles pénètrent dans les ruines.

## Problème

Je suis dans les mines. Une de ces créatures me bloque le chemin. Si je soulève les barreaux, elle va m'attaquer!

Conseil: Si la créature entend une voix qui provient de l'une des pièces tout près, peut-être sera-t-elle distraite assez longtemps pour que vous puissiez vous glisser à l'intérieur.

# ASSISTANCE

**Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, contactez notre support technique à l'adresse suivante: CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland TS25 2YP. Vous pouvez aussi nous appeler du lundi au veendredi entre 8 heures et 18 heures (heure GMT) en composant le numéro gratuit suivant:**

| | |
|---|---|
| **France** | **05 90 83 18 (valable uniquement à partir de la France)** |
| **L'Angleterre** | **0800 371314** |
| **Allemagne** | **0130 82 01 15** |
| **Italie** | **1678 71975** |
| **Espagne** | **900 99 4433** |

# AVERTISSEMENT CONTRE L'EPILEPSIE

ATTENTION

Veuillez lire cette section du manuel avant d'utiliser votre ordinateur ou de laisser vos enfants l'utiliser.

Certaines personnes, représentant une minorité infime de la population, sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumiéres clignotantes ou d'éléments lumineux fréquents dans notre environnement quotidien, y compris 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'antéxédent médical ou n'a jamais eu de crise d'épilepsie.

Veuillez suivre les précautions indiquées ci-dessous lorsque vous jouez, afin de minimiser tous les risques:

1. 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.
2. Jouez toujours dans une piéce éclairée.
3. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix minutes au moins toutes les heures.
4. Ne vous tenez pas à moins de 2.5m de l'écran.
5. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille (35 cm ou moins).
6. Ne jouez que si vous êtes bien reposé. Évitez de jouer si vous àtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
7. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptimes suivants: vertige, touble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Nous conseillons aux parents de superviser leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo ou utilisent un ordinateur.

# CREDITS

**Designed and Produced by:**
ILLUMINA PRODUCTIONS
Oakland, California

**Executive Producers:**
Craig Southard
Ken Corr

**Designed and written by:**
Joe Pinney

**Produced by:**
Joe Pinney
Dan Crane

**3D Artists and Animators:**
Ethan A. Summers, Lead
Ike Feldman

**2D Artists and Animators:**
Kelli Jayne Pearson, Lead
Renee Binkowski
Michael Slack

**Technical Director:**
Brett Miller

**Programmers:**
Colin Brady, Lead
Simone Pia
Glenn P. McDonald
Yamral Ayele

**Additional Engine Programming:**
Ken Rogoway
Brett Miller
Christine Legge
Matt Dahlberg

**Art Production Coordinator:**
Andrew M. Meeks

**Art Technicians:**
George G. Nachtrieb
David Rosberg
Jason Saffa

**Technical Support:**
Bryan Huy Tran

**Administrative Support:**
Elsa Sanchez
Imelda Lopez

**Lead Tester:**
Elizabeth Rankich

**Testing by:**
Alyssa Clark

**Research:**
Danielle DiSpaltro

## Digital Movie Production:

**Directed By:**
Gerald Robert Slick

**Crew:**
Annie Jenkins
Greg von Buchau
Darrell Flowers
Hue Freeman

**Cast:**

| | |
|---|---|
| Travis | Dale Morris |
| Karen | Cynthia Dee |
| Voice of Amy | Shayna Fox |
| Voice of Jack | Robert Benton |
| Computer Voice | Laurie Amat |

**Video Digitizing:**
Lon McQuillin,
McQ Productions

**Additional 3D Art, Animations and Gorillas by:**
HYPER IMAGE
Glendale, California

**Supervising Producers:**
Rob Smiley
Rhonda Smiley

**Producer:**
Scott Templeton

**Art Director:**
Marty Kline

**3D Animators:**
Dean Jackson
Eni Oken
Tim Smilovitch

**SlickRock Interactive Multimedia Title Development System By:**
SAPIEN TECHNOLOGIES, Inc.
Richmond, California

**Director of Software:**
Paul Lamoreux

**Chief Technologist:**
Marc Singer

**Tools Programming:**
Paul Sasse

**Programming:**
Mike Barnes
Andy Lloyd

**Counseling (Technical):**
Ian MacDonald

**Best Boy:**
Ferdinand Rios

**Music and Sound Design Produced at:**
EARWAX PRODUCTIONS
San Francisco, California

**Music:**
Rama Kolesnikow

**Sound Design:**
Lisa Baro

Illumina Productions would like to thank Jeff Roberts and Mitch Soule at RAD Software and John Miles of Miles Design for their outstanding support.

**Published by:**
Viacom New Media
New York, New York

**Producer:**
Tom Gibson

**Associate Producer:**
Caroline Petrook

**Game Analyst:**
Jackson Young

**Production Assistant:**
Rolando Balcarcel

**Viacom New Media Development Support Team Chicago, Illinois**

**Development Support Manager:**
John Podlasek

**Technical Supervisor:**
Baki Allen

**Lead Tester:**
Baki Allen

**Co-Lead Tester:**
Tim Shymkus

**Testing Team:**
Don Hill
James Raff
Francis Brooke
Shawn McFadden
Mike Lee

**Hardware Compatibility Testers:**
Mike O'Connell
Chuck Zenkus

**Viacom New Media gives special thanks to:**
Stephen Gass
Melinda Fishman
Andy Lipson

**Viacom Consumer Products:**
Kristine Ross
Suzie Domnick
Randi Kagan
Juliet Dutton

**Marketing, Viacom New Media:**
Monique Doubet
Paula Doyle
Amy McPoland
Suzanne Rinoldo

**Rights & Clearances:**
Josephine Impastato
Teasha Kirchner

**Package Design and Art Direction:**
Todd Edmonds,
Iron Design

Uses SlickRock technology. © 1994, 1995 SAPIEN Technologies, Inc. and Illumina Productions, Inc. All Rights Reserved. SlickRock is a trademark of SAPIEN Technologies, Inc.

Uses Smacker Video Technology. © 1994 by Invisible, Inc. d. b. a. RAD Software.

TM & © 1995 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Game Design & Software Code © 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

**Published by:**
Viacom New Media
New York, New York

**Producer:**
Tom Gibson

**Associate Producer:**
Caroline Petrook