

UN MYSTÈRE AVEC GABRIEL KNIGHT®

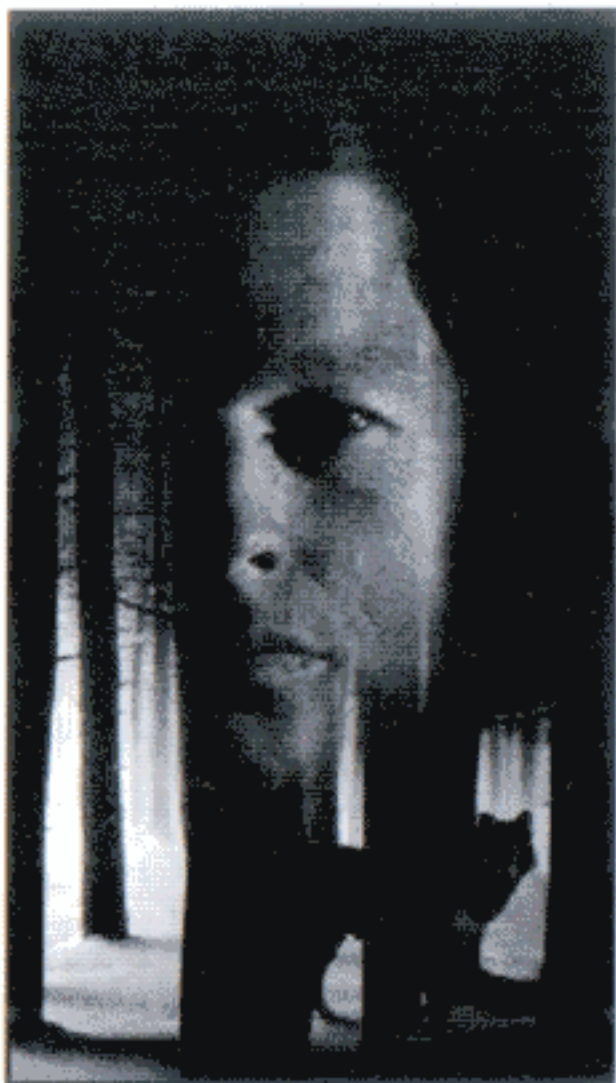
THE BEAST WITHIN

FRANÇAIS



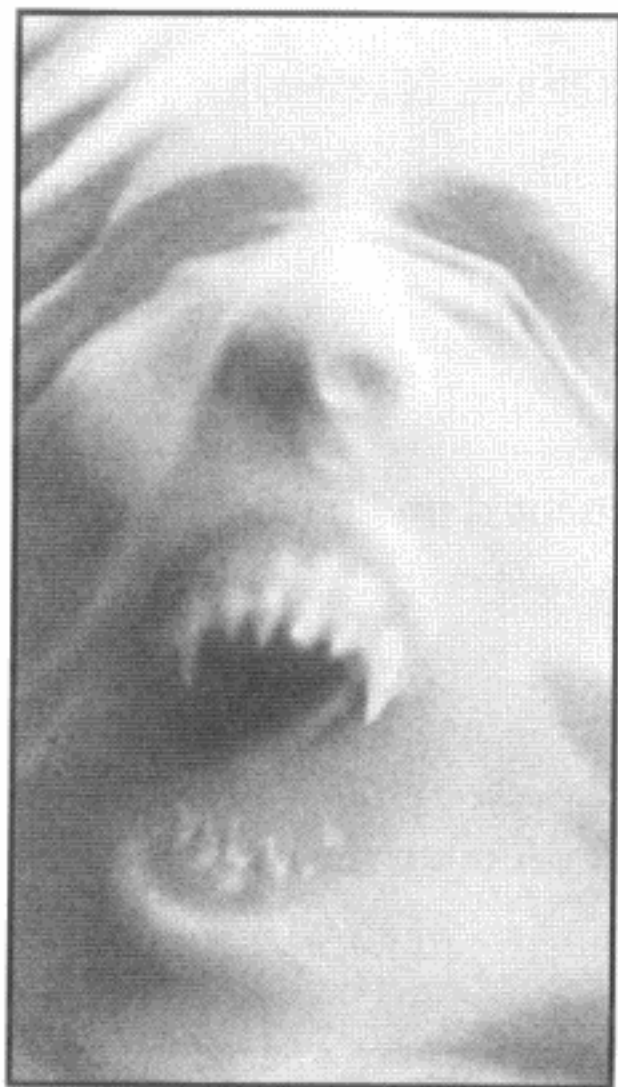
SIERRA®

Table des matières



INSTALLATION DU JEU	2
Windows	2
DOS	3
Macintosh	3
GABRIEL KNIGHT ET GRACE NAKIMURA ...	4
STRATEGIE DU JEU	6
L'INTERFACE	8
Le pointeur	8
Le panneau de contrôle	8
Sauvegarde et chargement d'une partie	9
Questions	10
L'interface du jeu	11
L'inventaire	11
La caméra	12
Enregistrement de vos découvertes	12
La carte	13
SERVICE CONSOMMATEUR	14
CARTE DE GARANTIE	15
CRÉDITS	18

Installation du jeu



Installation sous Windows® 95

1. Lancez Windows® 95.
2. Placez le CD de *Gabriel Knight* dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Suivez les instructions d'installation affichées sur l'écran.

Installation sous Windows 3.1

1. Lancez Windows.
2. Placez le CD de *Gabriel Knight* dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Dans le menu [Fichier], choisissez ensuite l'option [Exécuter].
4. Entrez «D:\SETUP.EXE» et appuyez sur la touche [ENTREE] ou cliquez sur OK (si votre lecteur de CD-ROM n'est pas le lecteur «D», entrez la lettre correspondante.)
5. Suivez les instructions d'installation affichées sur l'écran.

Installation sous DOS

1. Placez le CD de *Gabriel Knight* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Au message d'attente du DOS, entrez «D:» et appuyez sur la touche [ENTREE].
Entrez ensuite «CD\» et appuyez sur la touche [ENTREE].
Entrez «INSTALL» et appuyez sur la touche [ENTREE].
(Si votre lecteur de CD-ROM n'est pas le lecteur «D:», entrez la lettre correspondante.)
3. Suivez les instructions d'installation affichées sur l'écran.

Installation sur Macintosh

CHARGEMENT ET JEU

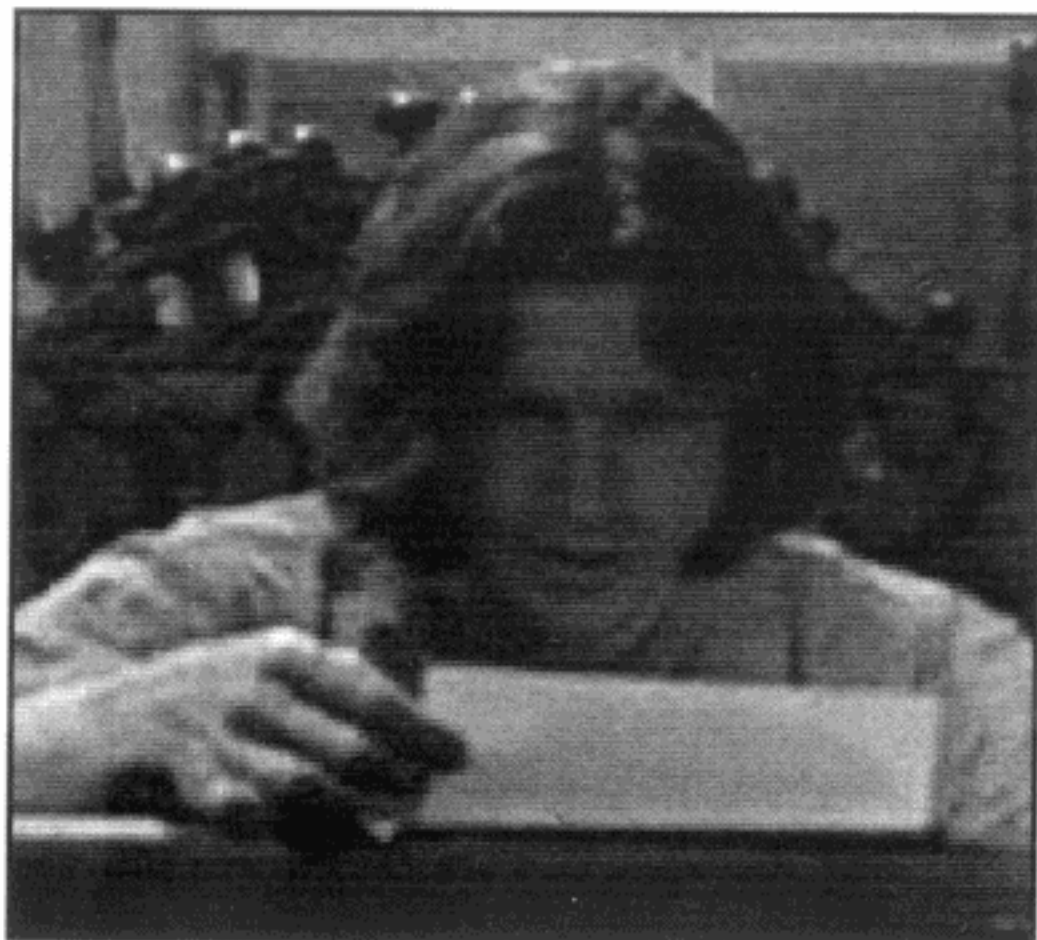
1. Placez le CD de *Gabriel Knight* dans votre lecteur.
2. Pour installer les fichiers système, voir «INSTALLATION DES FICHIERS SYSTEME». Relancez ensuite l'application «*Gabriel Knight*».

INSTALLATION DES FICHIERS SYSTÈMES

1. Ouvrez le dossier IMPORTANT qui se trouve dans le dossier des fichiers système du CD.
2. Copiez toutes les icônes de ce dossier dans votre dossier système.
3. Relancez votre Macintosh.

JEU PLUS RAPIDE

1. Copiez le dossier *Gabriel Knight* HD sur votre disque dur.
2. Ouvrez ce dossier après l'avoir copié.
3. Lancez l'application «*Gabriel Knight HD*».



Bienvenue dans le monde mystérieux et solitaire du Chasseur d'Ombres. Notre dernier voyage dans le monde des ténèbres de Gabriel Knight* s'était déroulé à la Nouvelle-Orléans, alors qu'il effectuait des recherches pour un livre sur les forces occultes. Et ces recherches ont peut-être dévoilé à Gabriel des secrets

beaucoup plus profonds sur le culte vaudou et sa propre destinée.

Il vit depuis un an dans le château de sa famille en Allemagne, et se consacre à l'écriture de ses expériences surnaturelles romancées. Mais Gabriel va bientôt découvrir que son destin de Chasseur d'Ombre ne peut pas attendre. Si Gabriel ne part pas à sa recherche, c'est lui qui viendra le prendre. Où qu'il se trouve... C'est peut-être lui qui frappe à la porte...

* *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* est disponible sur CD-ROM et distribué en France par Coktel Sierra.



Grace Nakimura s'occupe depuis un an de la librairie de Gabriel, à la Nouvelle Orléans, et elle ne trouve pas ce travail très passionnant. Grace est en effet une scientifique très compétente dont les travaux avaient permis à Gabriel de résoudre le mystère des meurtres vaudou l'année précédente. Et c'est pour elle une insulte d'être abandonnée là, pendant que

Gabriel écrit des romans sans aucun intérêt ni valeur intellectuelle...

Mais ce que Grace ne réalise pas encore, c'est que son destin est profondément lié à celui de Gabriel Knight. Car elle va bientôt être entraînée dans sa nouvelle enquête, au coeur d'un monde totalement différent du sien. Grace Nakimura devra combattre des forces surnaturelles si puissantes qu'elles pourraient même condamner le Schättenjäger à la damnation éternelle.

Strategie du jeu



Dans les différents chapitres du jeu, vous incarnerez parfois Gabriel Knight, parfois Grace Nakimura. Ils devront en effet travailler chacun de leur côté pour résoudre le mystère de ces loups meurtriers. Chaque chapitre du jeu ne peut se terminer que si vous avez accompli certaines tâches, et votre stratégie est donc essentielle pour progresser.

Visitez tous les endroits auxquels vous avez accès, et examinez tout en détail. Le pointeur de la souris changera de forme quand il passera sur les objets avec lesquels une interaction est possible. Dans ce cas, cliquez sur l'objet. Si vous pouvez le prendre, faites-le. On ne sait jamais, vous pourriez en avoir besoin plus tard... N'oubliez pas non plus que vous pourrez parfois utiliser plusieurs objets de votre inventaire pour en créer de nouveaux. Cliquez simplement sur un des objets de votre inventaire, puis sur celui avec lequel vous voulez l'utiliser.

Discutez avec tout le monde, et parlez de tous les sujets possibles. Vous devrez parfois discuter plusieurs fois d'un sujet avec la même personne pour obtenir les informations dont vous avez besoin. Posez toutes les questions possibles et ne mettez pas fin à la conversation avant d'avoir épuisé tous les sujets. Au cours du jeu, les personnages peuvent aussi avoir de nouveaux sujets de conversation. Revenez donc de temps en temps pour les interroger.

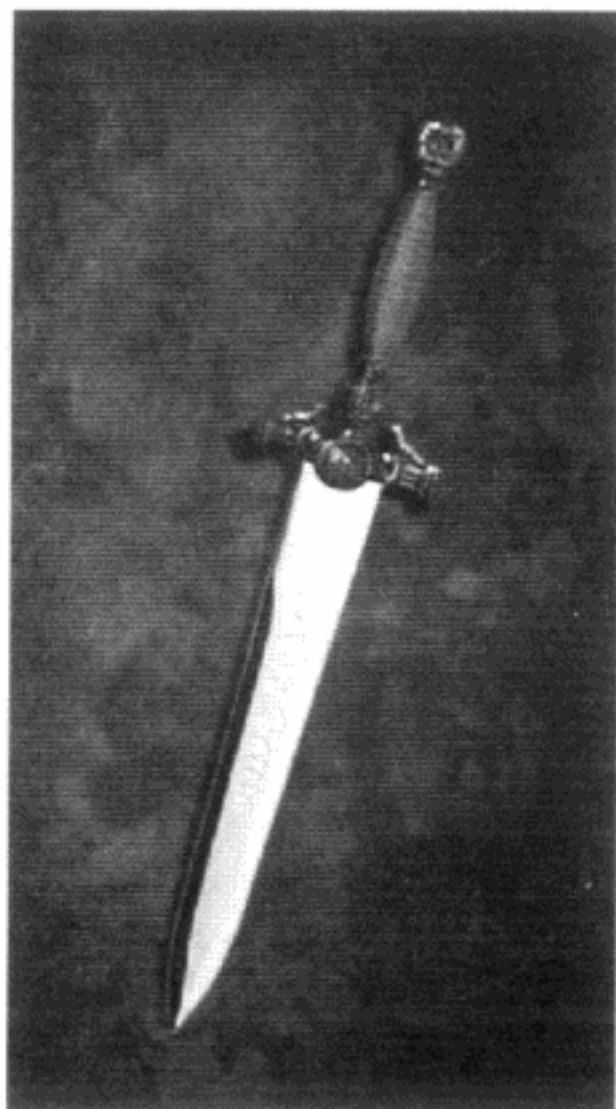
Nous vous conseillons de sauvegarder souvent la partie en cours. Votre vie ne tient plus qu'à un poil quand les loups sont en liberté. Et ceux que poursuivent Gabriel et Grace sont beaucoup plus dangereux et intelligents que des loups ordinaires. Serait-il possible que... mais c'est vous qui devrez découvrir pourquoi ils sont aussi... étranges.

Les personnages que vous connaissez déjà auront parfois d'autres informations un peu plus tard. Vous avez bien examiné tous les lieux que vous connaissez? Tous les endroits où le pointeur de la souris signalait quelque chose? Ne vous laissez pas décourager et persévérez, Gabriel et Grace ont besoin de votre aide! Mais si jamais vous ne savez vraiment plus quoi faire voir comment nous contacter en page 14.

Préparez-vous à la terrible rencontre avec votre Bête Intérieure... Respirez un grand coup... Eteignez la lumière... Allumez une bougie...

Vous êtes seul, là? Vous en êtes bien sûr?

L'interface



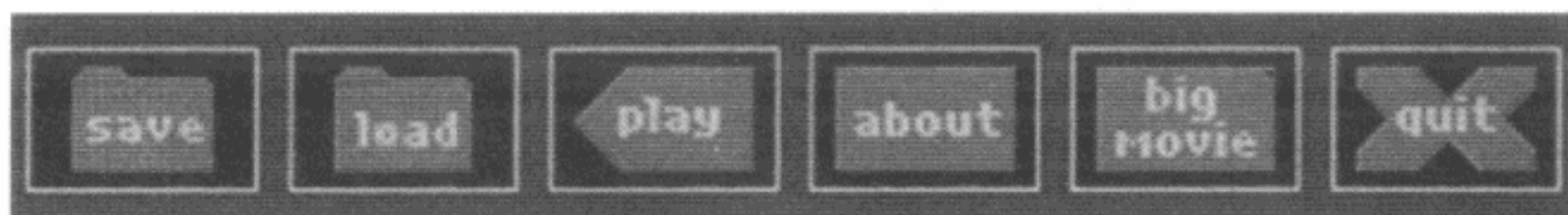
Le pointeur

Quand vous déplacez le pointeur sur l'écran, la flèche prend la forme d'un poignard en passant sur certains objets, endroits ou personnages. Ce poignard indique qu'une interaction est possible avec certains objets. Cliquez sur ces objets avec le bouton gauche de la souris pour déclencher l'action correspondante.

Le panneau de contrôle



Un «visage» est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran. Cliquez sur ce visage pour activer le panneau de contrôle, qui vous permet de régler le volume, de sauvegarder et de recharger des parties, et de quitter le jeu. Vous pouvez également choisir la taille de l'écran pour les séquences filmées.



*Cliquez ici
pour
sauvegarder
la partie en
cours.*

*Cliquez ici
pour
recharger
une partie
sauvegardée*

*Cliquez ici
pour sortir
du panneau
de contrôle*

*Cliquez ici
pour en
savoir plus
sur le jeu et
ses créateurs.*

*Cliquez ici
pour passer de
l'affichage
réduit à
l'affichage
plein écran, et
inversement.*

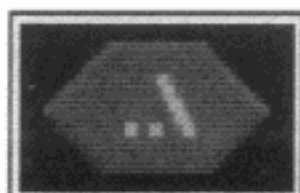
*Cliquez ici
pour quitter
le jeu.*

Sauvegarde et chargement d'une partie

Vous voudrez probablement sauvegarder la partie en cours après avoir résolu une énigme difficile ou lorsque vous voudrez arrêter de jouer. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 20 parties dans un même répertoire, et changer de répertoire à tout moment. Un conseil: sauvegardez souvent la partie en cours!

Pour sauvegarder une partie, entrez une brève description dans un des emplacements libres. Si vous voulez écraser une ancienne sauvegarde, cliquez sur l'emplacement correspondant et sur le bouton Sauver. Suivez la même procédure pour recharger une partie sauvegardée. Si vous voulez effacer une sauvegarde (dans l'écran des chargements ou celui des sauvegardes), faites la même chose mais cliquez sur le bouton Effacer. La dernière sauvegarde sera toujours en haut de la liste sur ces deux écrans. Si vous voulez changer de répertoire, cliquez sur le bouton «..\» et indiquez le répertoire de votre choix.

Ces cinq boutons apparaissent sur l'écran de sauvegarde et de chargement des parties.



Cliquez ici pour sauvegarder ou recharger une partie dans un autre répertoire.



Cliquez ici pour effacer la sauvegarde sélectionnée.



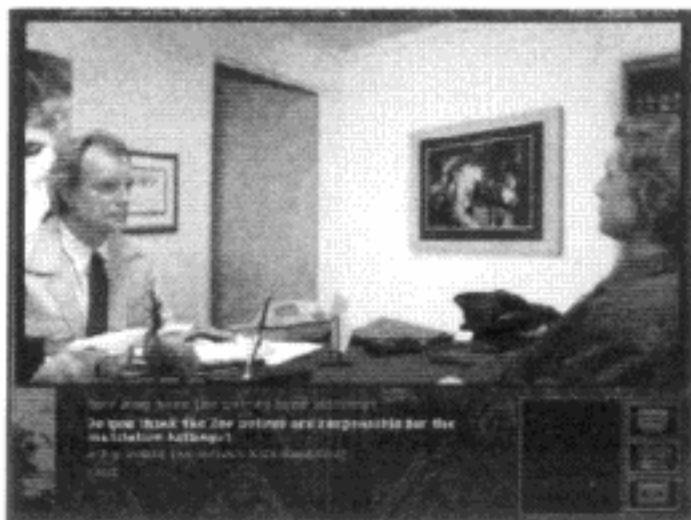
Cliquez ici pour revenir au jeu.



Sur l'écran de sauvegarde... *cliquez ici pour sauvegarder votre jeu.*



Sur l'écran de chargement... *cliquez ici pour réafficher la sauvegarde sélectionnée.*



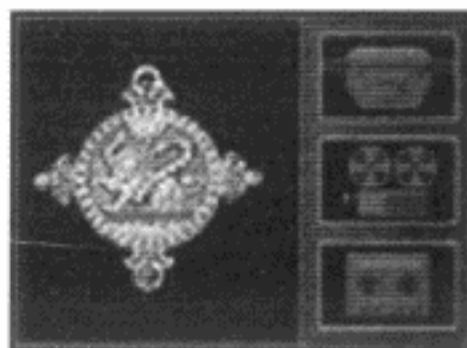
Questions

Le mode interrogatif permet à Gabriel et à Grace de questionner d'autres personnages sur des sujets spécifiques. Cliquez sur l'interlocuteur de votre choix, une liste de questions sera alors affichée. Cliquez sur le sujet qui vous intéresse pour entamer le dialogue. Quand votre interlocuteur aura

terminé, regardez la liste des questions possibles: de nouveaux sujets sont parfois disponibles. Vous pouvez sortir du mode interrogatif à tout moment en cliquant sur une sortie. Si vous avez épuisé toutes les possibilités de dialogue, vous quitterez automatiquement ce mode.

L'interface

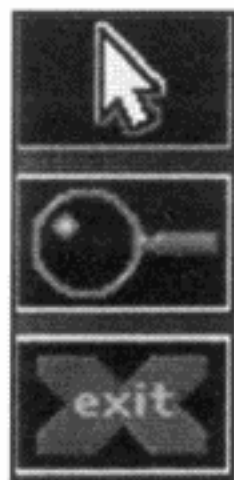
L'interface du jeu se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran. Cliquez sur une des icônes affichées en permanence à droite de l'écran pour activer les trois fonctions les plus importantes du jeu:



Inventaire

Cliquez ici pour activer votre inventaire et cliquer sur l'objet que vous voulez utiliser. Vous pouvez aussi utiliser certains objets de votre inventaire en cliquant avec un objet sur un autre.

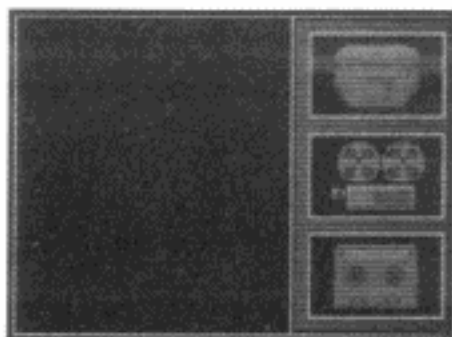
L'objet choisi dans l'inventaire est affiché dans cette fenêtre. Une fois hors de l'inventaire, cliquez sur cette fenêtre pour que le pointeur reprenne sa forme habituelle. Pour savoir si un objet de l'inventaire peut être utilisé avec un autre objet ou un autre personnage, cliquez dessus avec le pointeur quand sa couleur change (dès qu'il prend la forme d'un poignard ou d'une flèche).



Si vous voulez récupérer un nouvel objet pour votre inventaire, cliquez ici avec celui que vous tenez en main pour le mettre dans l'inventaire, le pointeur reprendra sa forme habituelle.

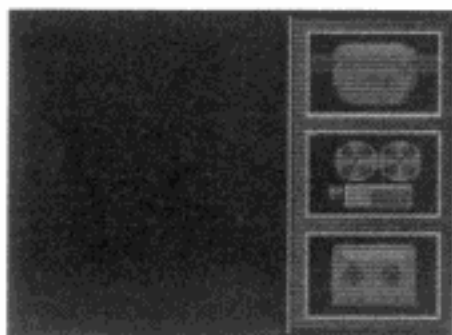
La loupe vous permet d'examiner de plus près les objets de votre inventaire. Vous pouvez aussi cliquer sur les objets pour en savoir encore plus.

Cliquez ici pour revenir au jeu.



La caméra

Cliquez ici pour revoir les séquences vidéo des événements les plus importants depuis le début de la partie en cours.

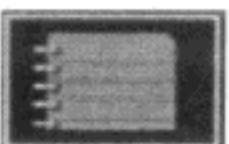
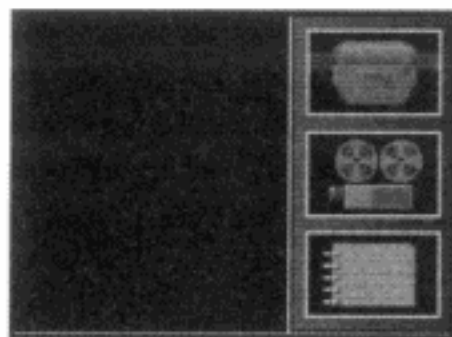


Enregistrement de vos découvertes

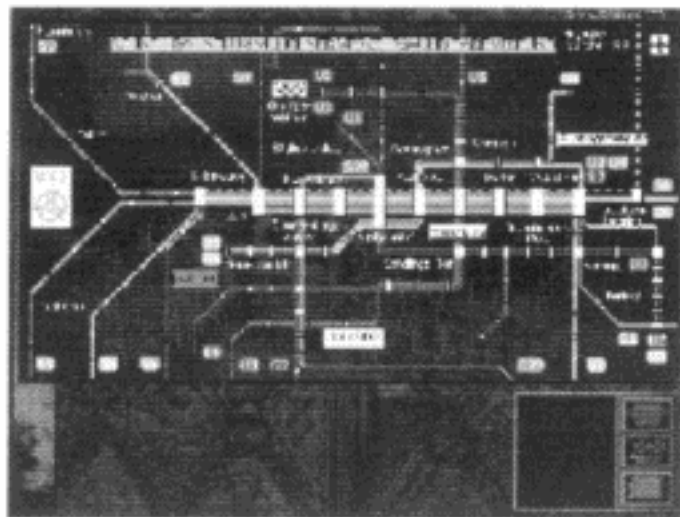
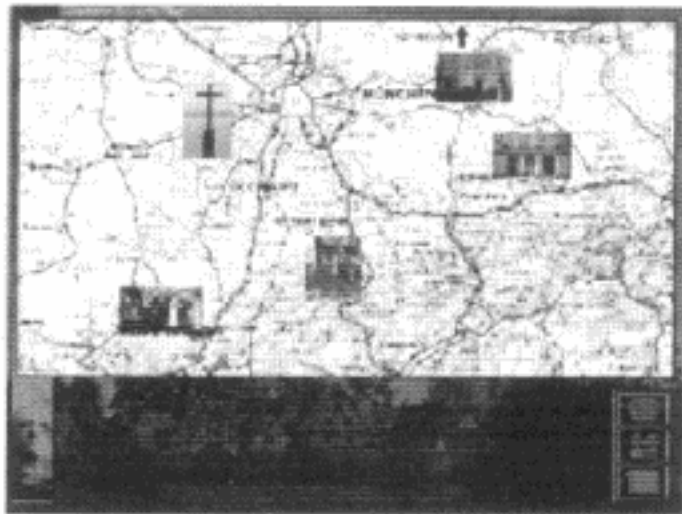
Gabriel enregistre toutes ses conversations, alors que Grace préfère prendre des notes. Si vous voulez refaire un point sur ce que vous avez appris, il vous suffit de cliquer sur la cassette ou le carnet dans le coin inférieur droit de l'écran.



Gabriel enregistre chaque personnage sur une cassette différente. Cliquez sur la cassette que vous voulez écouter et sur le bouton «A» pour la charger, puis sur le bouton «Play». Si Gabriel charge une cassette vierge dans le lecteur B, il pourra aussi utiliser le bouton «Montage A-B» pour copier des voix d'une cassette à l'autre. Il aura besoin de le faire dans le chapitre 1. Cliquez sur «Sortie» pour revenir au jeu.



Grace classe ses notes en fonction de ses divers sujets de recherches. Cliquez sur celui qui vous intéresse pour lire ses notes.



La carte

Quand vous partez en voiture, une carte semblable à celle-ci sera affichée. Vous serez limité à certains endroits, en fonction des actions effectuées depuis le début du jeu.

La carte de Gabriel est marquée de rectangles qui indiquent les lieux où il peut se rendre à Munich. Sur la carte de Grace, les photos indiquent également les endroits qui lui sont accessibles.

Carte de Gabriel

Le rectangle rouge indique l'endroit d'où vous venez, le jaune celui où vous pouvez maintenant vous rendre.

Service Consommateur

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES

Serveur vocal interactif

36 68 46 50*

24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES

Service consommateur

Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72

7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2.23 F la minute; tarif en vigueur au 21 septembre 1995.
(France métropolitaine seulement)

*Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à écrire à :*

COKTEL SIERRA

S.A.V

Immeuble le Galilée

Parc Tertiaire de Meudon, 5 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex

BON DE GARANTIE À NOUS RETOURNER (Remplir en majuscules)

3 bonnes raisons de nous retourner dès aujourd'hui ce coupon-réponse :

- La garantie contre défauts éventuels : durant 90 jours tout disque défectueux vous sera échangé.
- Un technicien est à votre disposition 7jours/7 au (16) 1 46 01 46 50 pour répondre de 9h à 21h prioritairement à toutes vos questions sur l'utilisation de votre jeu et vous donner des conseils techniques.
- Une information régulière sur nos nouveautés, nos promotions, nos concours, etc.

NOM _____

PRÉNOM _____ N° DE CLIENT* _____

DATE DE NAISSANCE _____ ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

PAYS _____ TÉL _____

*Si vous avez déjà un numéro de client, veuillez l'inscrire

ORDINATEUR

PC MAC AUTRE

SYSTEME D'EXPLOITATION

MS/DOS WINDOWS

OS/2

PÉRIPHÉRIQUES

CD ROM IMPRIMANTE

MODEM CARTE SON

TITRE DU PRODUIT ACHETÉ : _____

DATE D'ACHAT : _____ Support : DISQUETTE CD ROM

• Si acheté en magasin, nom du magasin : _____ Ville: _____

• Comment avez-vous connu le produit ?

Presse Catalogue V/Radio Amis Magasins Autre _____

• Quels magazines lisez-vous régulièrement ? (par ordre de préférences)

MAGAZINES MICRO

1 _____ 2 _____

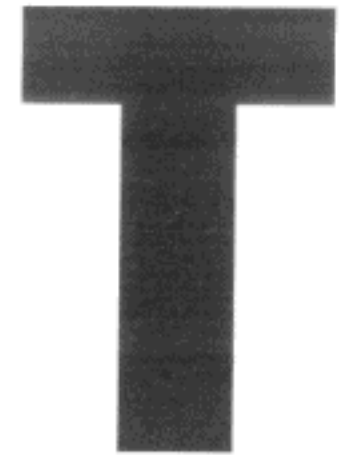
3 _____ 4 _____

AUTRES MAGAZINES

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____





Ne pas
Affranchir

CORRESPONDANCE-REPONSE

VALABLE DU :
09/01/1995 au 08/01/1998

A utiliser seulement en
France métropolitaine et
dans les départements
d'Outre-Mer

Coktel Vision
Autorisation N° 809
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
France

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou transférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Crédits



CONCEPTION ET SCÉNARIO:	Jane Jensen
PRODUCTEUR ET CHEF DE PROJET:	Sabine Duvall
RESPONSABLE CRÉATIF:	Nathan Gams
CONCEPTION GRAPHIQUE:	Darlou Gams
GRAPHISTES:	John Schroades, Layne Gifford
PROGRAMMEUR PRINCIPAL:	Jerry Shaw
PROGRAMMEURS:	Steve Conrad, Bill Schrodes, Chris Carr, Adam Bently, Dave Artis
DIRECTION ARTISTIQUE MUSICALE ET DES ACTEURS:	Jay Usher
THÈMES PRINCIPAUX COMPOSÉS PAR:	Robert Holmes
OPÉRA COMPOSÉ PAR:	Robert Holmes
ORCHESTRATION ET ARRANGEMENTS SUPPLÉMENTAIRES:	Jay Usher
LIVRET DE L'OPÉRA ÉCRIT PAR:	Jane Jensen
CHANTEURS ET CHOEURS DE L'OPÉRA:	
<i>Hildegunde</i>	Karen Oleson
<i>Le baron</i>	Norman Smith
<i>Le père d'Hildegunde</i>	David Bukey
<i>La mère d'Hildegunde</i>	Jacinta Koreski
<i>Le chef du village</i>	Gino Lucchetti
<i>Le forgeron</i>	Brian Box
<i>Les villageois</i>	Steve Kennedy, Erin Rogness, Dana Bogg, Daniel Blake, Rose E. Betz Zall
<i>Le ménestrel jongleur</i>	Greg Bennik, Jason Garfield, Robert Bailey
MUSIQUE ADDITIONNELLE ET NUMÉRISATION	Brian Min, VictorCrews
LIVRET DE L'OPÉRA TRADUIT PAR:	Kai Brinkmann
INGÉNIEUR DU SON ET EFFETS SONORES:	Rick Spurgeon, Kelli Spurgeon
NUMÉRISATION:	Craig Denny, Denny Usher, Paula Shilling Bob Ballew, Bill Davis Jr., Scott Murphy, Randy Littlejohn
ECLAIRAGES:	Craig Denny, Paula Shilling, Debbie Usher, Randy Littlejohn Bill Davis Jr., Kelli Spurgeon, Rick Spurgeon, Scott Murphy

PRODUCTION DU FILM:

<i>Metteur en scène</i>	Will Binder
<i>Metteur en scène assistant</i>	Gil Neuman
<i>Directeur de la photographie</i>	Randy Littlejohn
<i>2e metteur en scène assistant</i>	Karen Reznik
<i>Chef de plateau</i>	Dave Plaskett
<i>Casting</i>	Dan Parada/Montgomery & Parada
<i>Costumes</i>	Marcelle Gravel
<i>Maquillage</i>	Cindy Jordan, Ed Butterworth
<i>Coiffures</i>	Gil Tobon
<i>Accessoiriste</i>	Alex Batlin
<i>Assistants de production</i>	Linda McConnell, Pall Grimsson
<i>Monteur</i>	Peter Lonsdale
<i>Monteur assistant</i>	Eric Friedman

Studio: Bill Crow, Rob Koeppel, Ron House, Randy Littlejohn, Bob Ballew, Craig Denny

RESPONSABLE DE LA POST-PRODUCTION: Tony Hernandez

COORDINATEUR DE LA POST-PRODUCTION: Ken Prugh

NUMÉRISATION: Dana Moody, Tim Loucks

INCRUSTATIONS NUMÉRISÉES: Linda Lubken

TRAITEMENT VIDÉO: Darvin Atkenson, Robin Bradley, Jim Matson

LOUPS-GAROUS EN 3D: Brandee Prugh

ANIMATION 3D: Richard Powell, Brian Judy, Linda Lubken

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ ET ASSISTANT DÉCORATEUR: Judy Crites

RESPONSABLE DES TESTS DE CONFIGURATION: John Trauger

PROGRAMMEURS SYSTÈME: Larry Scott, Ed Critchlow, Dan Foy, Terry McHenry, Chris Smith, Greg Tomko-Pavia, Jay Lee, Brick Baldwin, Dave Artis, Bryan Waters

TESTS DE CONFIGURATION: Michael D. Jones, Jillian Leonard, John Cunney, Steve Deckert, Karen Austin, Marsha McCarty, John Ratcliffe, Mike Pickhinke, Leonard Salas, Bill Davis, Jr., Sharon Simmons, Scott Howell, Paul Trowe, Michael Brosius, Joe Carper

TEST DE LA VERSION BÊTA ET COORDINATION: Gary Brown, Beth Quintana

DOCUMENTATION:

Rédaction Leslie Sayes Balfour, John Trauger

Mise en page et production Lori Lucia

DISTRIBUTION:

<i>Gabriel</i>	Dean Erickson
<i>Grace</i>	Joanne Takahashi
<i>Louis II</i>	Russell Mitchell
<i>Von Glower</i>	Peter Lucas
<i>Von Zell</i>	Richard Raynesford
<i>Klingmann</i>	Wolf Muser
<i>Preiss</i>	Clabe Hartley
<i>Von Aigner</i>	Clement v. Franckenstein
<i>Hennemann</i>	Edmund Shaff
<i>Gerde</i>	Andrea Martin
<i>Werner Huber</i>	Kay Kuter
<i>Leber</i>	Nicholas Worth
<i>Übergrau</i>	Frederick Solms
<i>Xavier</i>	Etan Boritzer
<i>Mrs. Smith</i>	Judith Drake
<i>Mr. Smith</i>	Bruce Morrow
<i>Thomas (le garçon du zoo)</i>	Gil Neuman
<i>Michael Hessel</i>	Christopher Shea
<i>Dorn</i>	Jack Orend
<i>Le maire Ernst Habermas</i>	Bert Hinchman
<i>Herr Dallmeier</i>	Michael Wilhelms
<i>Georg Immerding</i>	Brad Greenquist
<i>Frau Miller</i>	Rosemarie Belden
<i>(La dame de Herrenheimsee)</i>	
<i>L'officier Fink (police)</i>	Ron House
<i>La journaliste allemande</i>	Mary Stavin
<i>L'installateur de chandeliers</i>	BW Wiff
<i>Le prêtre St. Georg</i>	Karl Lienhof
<i>Le vendeur de coucous</i>	Zachary Charles

<i>La femme aux saucisses</i>	Patricia Coleman
<i>Claus Immerding</i>	Endre Hules
<i>Engelhart</i>	Hans Tester
<i>Sepp Huber</i>	Wesley Mann
<i>La postière de Rittersberg</i>	Brigette Kozub
<i>L'ouvrier du château Ritter</i>	Manfred Hofer
<i>Detta</i>	Melanie Good
<i>Citadin</i>	Jed Curtis
<i>Frau Hogel</i>	
<i>(Secrétaire d'Übergrau)</i>	Diane Frank
<i>Thomas Chaphill</i>	Chris Tennant
<i>Le fan de Gabe</i>	Royce Herron
<i>(ouverture du ch. 2)</i>	
<i>Le majordome</i>	Dave Plaskett
<i>(von Gloweris)</i>	
<i>Les gardes de Neuschwanstein</i>	Chris Boylan
	Gari Boylan
<i>Le docteur Gudden</i>	Ross Evans
<i>Le professeur Barclay</i>	Stephen Stavast
<i>La mère de Von Gloweris</i>	Cathy Wilcox
<i>Figurants:</i>	
	Jennifer Holleson, Matthew Kalashian, Jack Beck, Jason Casey, Lori Webb, Ivy Webb, Monica Harkiewicz, George Pauls, James Tuck, Rodney Parks, Michael Fennacy, Tere Cordua, Robert Larka, Warren Pannett, Daniel Osers, Cindy Lee Richter, Kach Hovanessian, Charles Kahn
<i>Adaptation française:</i> Art Of Words France	

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

©1995 Sierra On-Line, Inc. ® et TM sont des marques déposées ou sont sous licence
de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

S4600120Z06ZZ



S I E R R A [®]