

Plus de 2 Millions
de Jeux Larry Vendus



LÉISURE SUÏT
LARRY
DRAGUE EN HAUTE MER



S I E R R A



Par Al Lowe

Copyright 1996, Sierra On-Line, Inc.

Sommaire

Première installation	3
L'écran de démarrage	4
La barre de menu	5
Le Menu Fichier	5
Le Menu Jeu.....	6
Le Menu Aide	7
Jouer	8
Le Curseur.....	8
Clic gauche.....	8
Raccourcis clic droit	10
Stratégie	12
Devenez une star !	12
Crédits	14
Equipe Larry	14
Crédits additionnels	14
Crédits d'animation.....	16
Crédits d'animation.....	17
Distribution.....	18
Service Consommateurs	19
Avertissement sur l'épilepsie	22
Carte de garantie.....	23

Première installation

Windows 95

1. Lancer Windows 95
2. Insérer le disque *Drague en Haute Mer!* dans votre lecteur de CD-ROM. Bon amusement ! Si AutoPlay est désactivé, appuyer sur le bouton [Démarrage] et sélectionner [Exécuter].
3. Saisir "D:\SETUP" et appuyer sur [ENTREE].
(Si votre lecteur de CD-ROM porte un nom autre que "D", utiliser la lettre appropriée pour désigner le lecteur).

Windows 3.x

1. Lancer Windows
2. Insérer le disque *Drague en Haute Mer!* dans le lecteur de CD-ROM.
3. Ouvrir le Gestionnaire de programmes. Dans le menu [Fichier], sélectionner [Exécuter].
4. Saisir "D:\SETUP" et appuyer sur [ENTREE].
(Si votre lecteur de CD-ROM porte un nom autre que "D", utiliser la lettre appropriée pour désigner le lecteur).

DOS

1. Insérer le disque *Drague en Haute Mer!* dans le lecteur de CD-ROM.
2. A l'invite DOS, saisir "D:" et appuyer sur [ENTREE].
(Si votre lecteur de CD-ROM porte un nom autre que "D", utiliser la lettre appropriée pour désigner le lecteur).
3. Saisir "CD\" et appuyer sur [ENTREE].
4. Ensuite, saisir "INSTALL" et appuyer sur [ENTREE].

L'écran de démarrage

Lors du premier lancement de *Drague en Haute Mer*, l'écran de démarrage ne s'affiche pas et l'action vous entrez directement "en action". Donc ne perdez pas de temps à le chercher. Ne vous inquiétez pas. Vous le verrez suffisamment tôt.

Reprendre une partie en cours

Cliquer sur cette option pour charger la partie précédente à l'endroit où vous l'avez quitté. Plutôt pratique, non ? Bien entendu, si vous n'êtes pas sorti du jeu, vous ne pouvez le reprendre ! (Vlan !).

Charger une partie existante

Cliquer sur cette option pour charger une partie existante. Bien entendu, si vous n'avez pas Sauvegardé de partie, vous ne pouvez en ouvrir une.

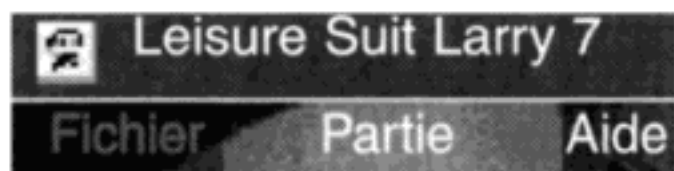
Démarrer une nouvelle partie

Cliquer sur cette option pour lancer une nouvelle partie dès le début. Attention ! Vous perdrez votre partie en cours ! Cette fois, tâchez de suivre les conseils du Chef des pompiers suédois !

Laissez moi sortir ! (Quitter)

Devinez !

La barre de menu



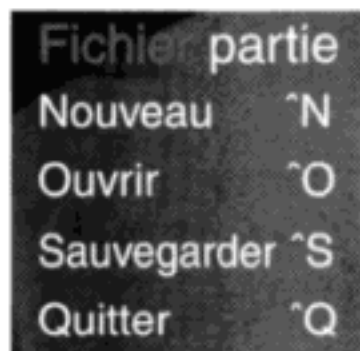
Placer le curseur dans le coin supérieur gauche de la zone graphique du jeu pour afficher la barre de menu. (Si votre écran est plus grand que votre fenêtre de jeu,

attention de bien rester à l'intérieur de la fenêtre de jeu et sous la barre de titre). Sélectionner une action dans le menu. La plupart d'entre elles fonctionnent comme tout autre menu que vous connaissez et adorez. Essayez les toutes... au moins une fois. Vous en utiliserez certaines encore et encore, pour votre plus grande joie !

Le Menu Fichier

Nouveau Démarre une partie. Vous ne l'utiliserez probablement que très peu, mais le menu Fichier semblait un peu vide sans cette option.

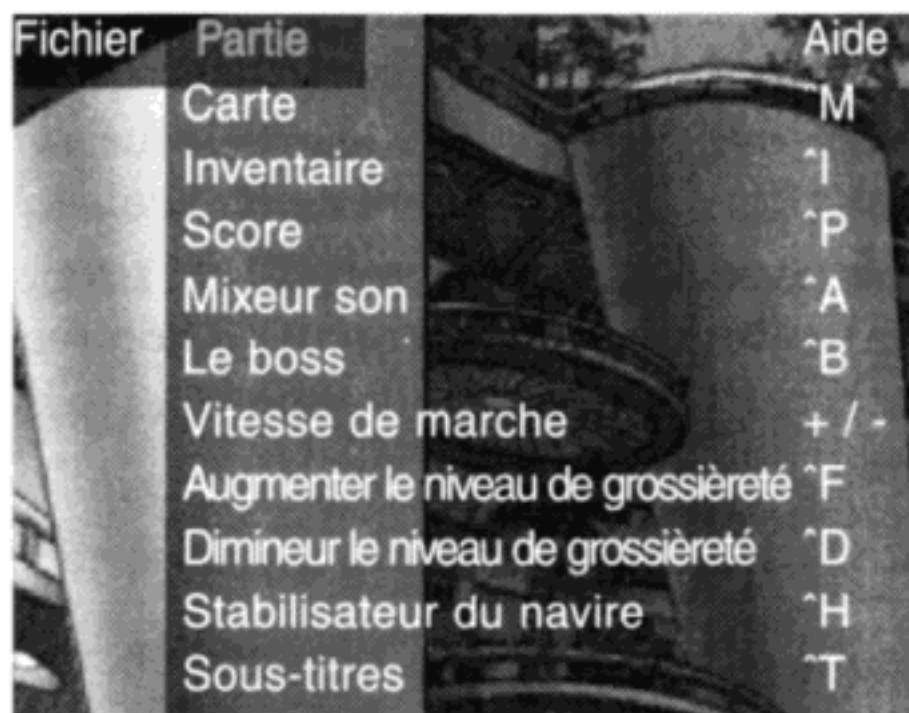
Ouvrir Permet de charger une partie sauvegardée. Si vous n'avez pas sauvegardé de partie, cette fonction est plutôt inutile.



Sauvegarder Enregistre votre position courante. Mais vous n'en avez pas vraiment besoin dans *Drague en Haute Mer*, car vous ne mourrez jamais et ne serez pas piégé. La nouvelle méthode, plus simple, consiste à Quitter la partie. Le programme enregistre votre situation automatiquement. Ensuite, utiliser l'option Reprendre, et vous voilà de retour, là où vous étiez. Mais nous avons conservé l'option Sauvegarder pour vous permettre d'enregistrer des situations amusantes. Conseil : dans la description de la partie sauvegardée, "Ctrl-C" efface l'ancienne description.

Quitter Quitter la partie proprement. Votre position est sauvegardée automatiquement, donc lors du prochain lancement, cliquer sur "Reprendre" sur l'écran de Démarrage pour reprendre le cours de votre partie. *Conseil* : quitter le jeu à l'aide d'une autre méthode n'enregistre pas votre position courante. N'oubliez pas de sauvegarder !

Le Menu Jeu



Carte Affiche le plan du navire. Pour plus d'informations, voir la rubrique "Commandes du jeu" ci-dessous.

Inventaire Affiche la fenêtre d'inventaire. Pour plus d'informations, voir la rubrique "Commandes du jeu" ci-dessous.

Score Indique le niveau de progression. Option également incluse au menu raccourci activé à l'aide du bouton de souris droit.

Mixeur son Permet d'ajuster le niveau sonore relatif de la musique, des dialogues et des effets sonores du jeu. Vous n'aimez pas notre réglage ? Vous pensez pouvoir faire mieux ? OK ! Changez-le. (Vous vous plantez ? Cliquez sur "Par défaut").

Le boss.. Ben, devinez un peu !

Vitesse de marche Permet de régler la vitesse de déplacement de Larry.

Augmenter le niveau de grossièreté Rend le jeu bien plus explicite.

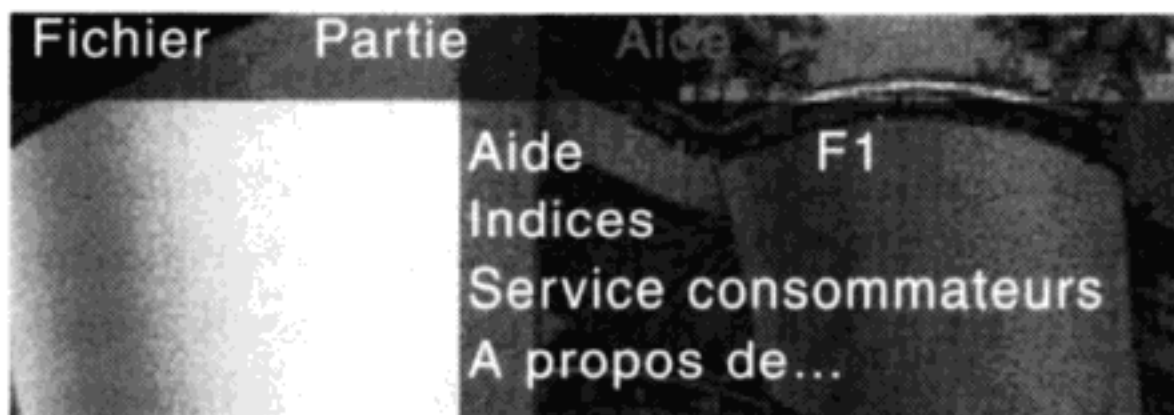
Diminuer le niveau de grossièreté Rend le jeu bien moins explicite.

Stabilisateur du navire Arrête le "mouvement de l'océan" dans les hublots du navire.

Sous-titres Active et désactive les sous-titres s'affichant au bas de l'écran. Hautement recommandé pour les voyages en avion lorsque vous oubliez votre casque stéréo.

Le Menu Aide

Une aide substantielle est disponible auprès de diverses sources : des livres d'indices, des numéros de téléphone, de fax, des services en ligne, des sites web, etc. Voir "Service Consommateurs" en page 20.



Aide Offre quelques suggestions sur la B.A.-BA des jeux d'aventure.

Indices Ne contient quasiment rien.

Service Consommateurs Procure les coordonnées de téléphone, fax et de courrier électronique actuels de Sierra dans le monde.

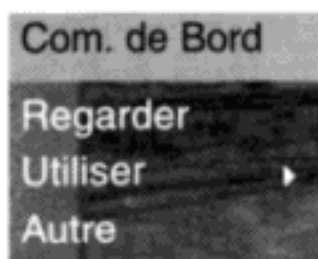
A propos de... **ATTENTION : N'ESSAYEZ JAMAIS CETTE OPTION !** Et surtout ne jamais laisser traîner le curseur sur le visage des membres de l'équipe !

Jouer

Le curseur

Le "curseur emballé" signifie que le jeu est occupé. Attendez un moment et le curseur "spécial Larry" s'affiche. Déplacez-le. Lorsqu'il n'est pas déployé, cliquer pour déplacer Larry aussi près que possible de l'endroit où vous avez cliqué. Mais lorsqu'il se "déploie" (selon son mode particulier), vous avez trouvé quelque chose d'interactif. Ensuite...

Clic gauche

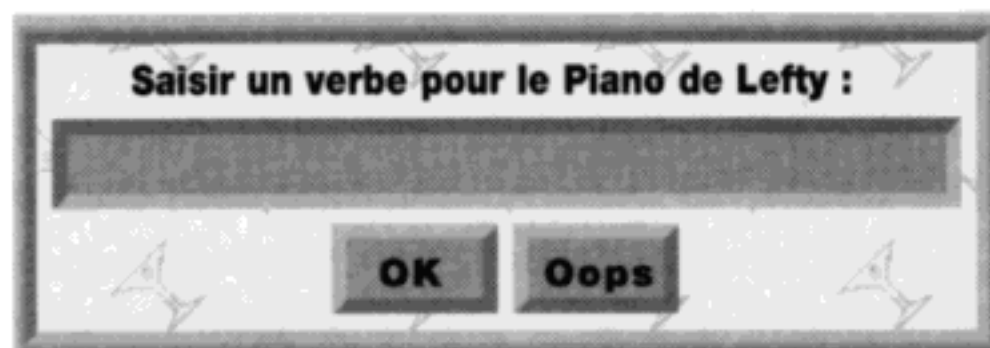


Lorsque le curseur est déployé, cliquer sur le bouton gauche de la souris pour afficher un menu contextuel contenant des verbes liés à cet objet. Essayez les tous, y compris "Autre..." qui signifie...

Saisie

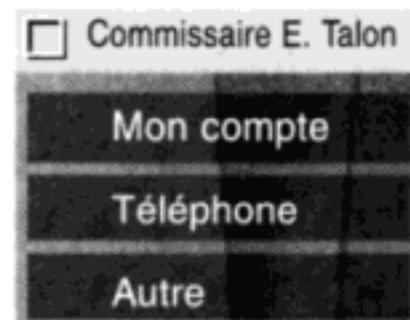
Sélectionner "Autre..." pour saisir d'autres verbes. La saisie joue un rôle primordial dans *Drague en Haute Mer!* Certaines énigmes se résolvent uniquement grâce à la saisie. Mais contentez vous de saisir le verbe. Ne pas saisir de noms. (Vous avez cliqué sur le nom, OK ?).

En général, un seul mot suffit. Nous sauvegardons les plus récents, donc vous n'aurez pas à les saisir une deuxième fois. Et comme Mme Durand vous l'a expliqué en classe de 3ème, l'orthographe ne compte pas.



Parler

Parler avec les gens rencontrés génère plusieurs menus de sujets. Encore une fois, l'option "Autre..." permet de saisir des sujets de conversation. Ici, c'est le verbe qui est inutile. Contentez vous de saisir un sujet en un seul mot. Rappelez vous que certaines énigmes ne peuvent être résolues que par la saisie. *Remarque* : l'affichage des sujets change de couleur lorsque vous les entendez (par exemple, "Téléphone" dans l'illustration). Il est inutile d'écouter le même sujet de conversation plusieurs fois, sauf si vous avez oublié de prendre des notes la première fois !



CyberSNIFF 2000

Ne soyez pas inquiet lorsque vous verrez (et entendrez) le logo CyberSNIFF 2000. Ne vous enfuyez pas. Il s'agit tout simplement du dernier gadget multi-multi-média permettant à Larguez vos amarres ! de titiller un sens supplémentaire. Lorsque le logo CyberSNIFF 2000 s'affiche dans le bas de l'écran, sortez soigneusement votre carte CyberSNIFF 2000 de son précieux étui... (Comment ? Oh). Désolé... je voulais dire de son précieux boîtier de CD. Grattez doucement votre ongle sur le carré de couleur correspondant au numéro affiché. Ensuite, portez-le à votre nez... *et profitez-en !*

Raccourcis clic droit

Cliquer avec le bouton droit à tout endroit affiche une liste de raccourcis pour les options courantes des menus. Bien entendu, vous pourriez utiliser les menus déroulants classiques, mais libre à vous de vous faciliter la vie ou non.

Raccourcis

Plan

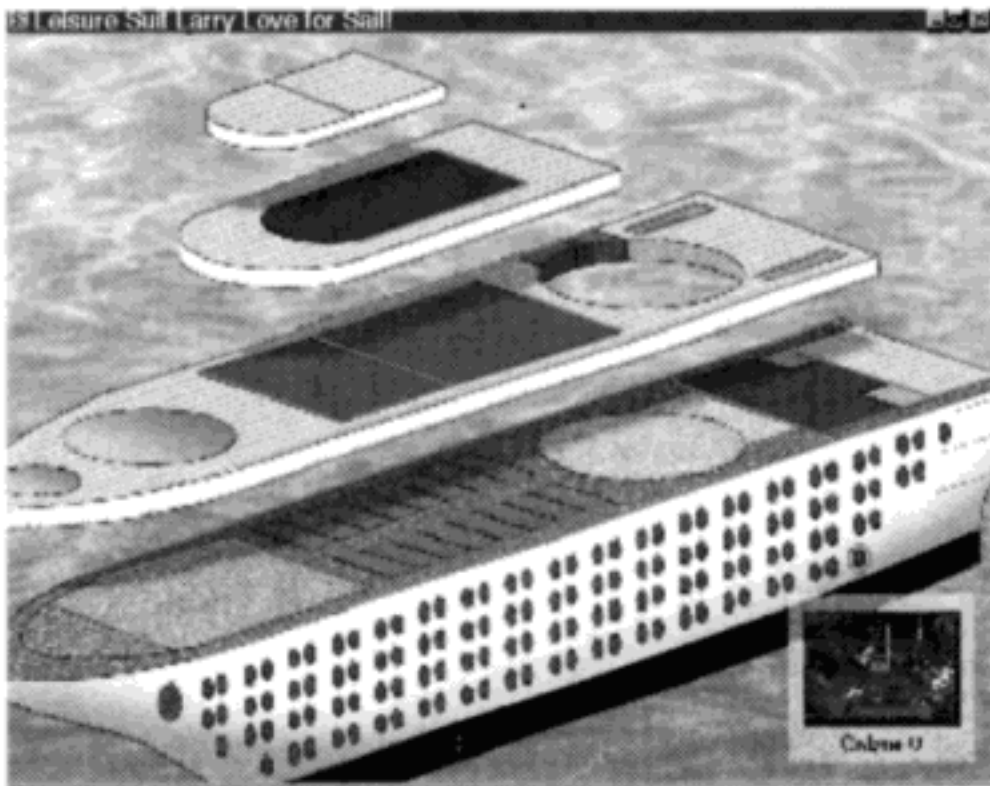
Inventaire

Score

Sauvegarder

Le Boss!

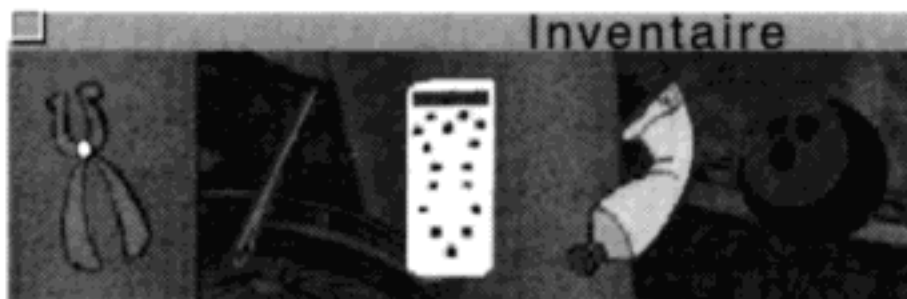
Le plan



Une fois à bord du PMS Bouncy, vous recevez un plan du navire. C'est le moyen le plus pratique et le plus rapide de se déplacer dans le jeu. Vous n'avez plus à marcher. Dans le menu déroulant Jeu, sélectionnez Plan ou utilisez le menu raccourci du bouton droit. Déplacer le curseur dans le navire jusqu'à l'endroit où vous souhaitez vous rendre. Cliquer et "Pouf !" vous y êtes !

Inventaire

La Fenêtre d'Inventaire affiche les objets trouvés. Dans le menu déroulant Jeu, sélectionner Inventaire ou utiliser le menu raccourci du bouton droit.



Prendre Parfois, lorsque vous cliquez sur des objets, leur menu comprend "Prendre". Prenez toujours l'objet, il vous sera utile plus tard. L'objet pris s'affiche alors dans la fenêtre d'Inventaire dans la liste "Utiliser...".

Utiliser Pour utiliser un objet, cliquer sur l'objet à l'écran. Ensuite, dans son menu, sélectionner "Utiliser...". Faire glisser la souris jusqu'à l'objet à atteindre. Cliquer.
Indice : sélectionner d'abord l'objet lié à l'action, ensuite sélectionner l'objet à utiliser dans l'inventaire. Exemple : pour utiliser la banane sur le siège des toilettes, cliquer sur les toilettes. Ensuite, dans le menu "Utiliser..." des toilettes, sélectionner "Banane".

Manipuler des objets Certains objets peuvent être manipulés dans la fenêtre d'Inventaire. Vérifier soigneusement chacun des éléments de l'Inventaire. Certains sont de véritables mines d'information ! Essayez-les tous !

Combiner des objets Certains objets de l'Inventaire peuvent être combinés avec d'autres objets de l'Inventaire, pour y créer de nouveaux objets. Ouvrir la fenêtre d'Inventaire. Cliquer avec le bouton gauche sur un objet. Dans ce menu, sélectionner "Utiliser...". Faire glisser la souris au-dessus de l'objet souhaité. Cliquer.
Indice : cela fonctionne exactement comme dans le jeu : sélectionnez d'abord l'objet à l'écran, ensuite sélectionner l'objet d'Inventaire à utiliser en conjonction.
Exemple : pour froter la banane sur le bâton, cliquer d'abord sur le bâton. Ensuite dans le menu "Utiliser..." du bâton, sélectionner "Banane".

Stratégie

Drague en Haute Mer ! est un jeu d'exploration. Donc soyez extrêmement attentif ! Observez soigneusement chacun des nouveaux décors. Cliquez sur tout objet dépliant le curseur. Essayez toutes les options de menu. Parlez à tout le monde. Prenez des notes. Rappelez-vous de ce que vous dites, car cela peut s'avérer utile plus tard en tant que sujet de conversation avec l'un de vos nouveaux amis.

La situation évolue au cours du jeu. Des nouveaux personnages peuvent apparaître. Restez à l'affût.

Pensez créativement. Si vous "coincez", quittez la pièce et explorez d'autres zones. Vous ne savez jamais où vous trouverez des objets utiles. Quoiqu'il arrive, laissez aller votre imagination et amusez vous !

Devenez une star !

Drague en Haute Mer ! est le premier jeu informatique de l'histoire à vous afficher à l'écran et à vous plonger au coeur de l'action. Suivez les conseils ci-dessous. Bien entendu, si ceci n'a aucun sens pour vous, vous n'êtes probablement pas encore prêt à devenir une star !

CyberSCAN 2000

Vous voulez voir votre visage à l'écran ? Voici comment procéder : scannez une photo de votre visage et enregistrez la sous la forme d'un fichier BMP en 256 couleurs dans votre

sous-répertoire Larry. Nommez ce fichier 1.BMP. Consultez le fichier BEASTAR.TXT dans ce sous-répertoire pour plus d'informations. Conseil : pour obtenir des résultats optimaux, manipulez le fichier pour n'y laisser que votre visage.

CyberVOX 2000

Vous rêvez de devenir acteur ? Vous voulez jouer le rôle du serveur à l'écran ? Utilisez votre carte son compatible Windows pour inclure votre voix à *Drague en Haute Mer* ! Voici comment procéder : ouvrez le sous-répertoire Larry. Ouvrez le fichier VOICE.TXT dans le Bloc-notes. Il contient le script et des instructions supplémentaires. Lancez également l'Enregistreur de sons (ou tout utilitaire que vous utilisez pour enregistrer des fichiers .wav). Placer les deux fenêtres de programme côte à côte afin de pouvoir lire les répliques contenues dans le Bloc-notes, tout en enregistrant votre dialogue. Tâchez d'être drôle !

CyberSYSTEM 2000

Dans la Panneau de configuration, Bureau, sélectionnez le papier peint Windows LARRY7.BMP dans le sous-répertoire Larry. Ensuite, au fur et à mesure de la partie, votre papier peint changera pour afficher votre "dernière conquête". *Remarque* : Windows charge le papier peint lors du démarrage, donc vous ne verrez pas le changement avant demain.

CyberSOUND 2000

Vous voulez ajouter vos propres effets sonores ? Bien sûr ! Pour maintenir la tradition des derniers jeux Leisure Suit Larry, *Drague en Haute Mer* ! vous permet d'améliorer le jeu grâce à une touche de fonction. Essayez les tous ! Amusez vos amis ! Profitez-en !

Crédits **Equipe Larry**

Concepteur, Auteur, Réalisateur
Al Lowe

Créateur des décors principal
Layne Giffond

Producteur
Mark Seibert

Animateurs
Bill O'Brien
Al Eufrazio

***Assistant Concepteur & Auteur,
Programmeur***
Don Munsil

Techniciens artistiques
Bob Munsil
Bryan Wilkinson

Directeur de l'animation
Jason Zayas

Responsable Assurance Qualité
Jennifer Gibbs

Programmeur principal
Steve Conrad

***Effets sonores et Musique
additionnelle***
Ben Houge
Mark Seibert

Programmeur
Mark Martino

Conception des décors
Jason Piel

Crédits additionnels

Directeur des voix
Al Lowe

Adaptation française
Translatel

Spécialiste logiciel DREAMS

David Henry

Photographe décors

Al Lowe

Thème de Leisure Suit Larry

composé par

Al Lowe

Thème de Leisure Suit Larry

arrangé par

Frank Zottoli

Musique originale composée par

Frank Zottoli

Musique originale interprétée par

Frank Zottoli, Piano

Kim Hutchcroft, Instruments à bois

Tom Warrington, Basse

Claudio Slon, Batterie

Mark Seibert, Guitare,

Synthétiseurs, Percussion

Al Lowe, Saxophone Soprano

Steve Conrad, Trombone

Musique originale enregistrée à

Studios Mad Hatter (Chick Corea)

Hollywood, Californie

Musique originale arrangée

et mixée par

Jeff Hall

Musique originale mixée à

Maximus Studios,

Fresno, Californie

Tests de configuration par

Michael D. Jones et toute l'équipe

d'Assurance Qualité Sierra

Bêta testeurs

Geoff M. Keighley

Linda Lindley

Wesley Litt

Tim Marley

Dan Milano

Steve Porter

Della Rogers

Mark Schey

Michael Shavelson

Charles M. Solen

Conditionnement et Documentation

Heather Lavin

Kerri Willard

Crédits d'animation

Directeurs d'animation

David Hicoock & Larry Royer

Animation principale

David Hicoock

Larry Royer

John Bloom

Bill Davis

Marcus R. Gregory

Fran Krause

Coordinatrice peinture

Jennifer Robin

Encrage et peinture informatique

Jennifer Darsney

Marcus R. Gregory

Frank Krause

W. Aric Miller

Jennifer Robin

Peter Wynn

Animation

Jim Burns

Julie Cornfield

Jennifer Darsney

Aaron P Darsney

Matthew S Filer

Jose Mercado

W Aric Miller

Jon C Parker

Jeff Whitaker

Michael Pringleton

Jennifer Robin

B J Walker

Guillermo Zubiaga

Crédits animation, LA West

Directeur d'animation

Ivan Tomicic

Coordinateur de projet

Susan McGirr

Assistant de production

Danijel Tomicic

Responsables équipe d'animation

Jurica Saravanja

Ivica Horvat

Animateurs

Jurica Saravanja

Damir Semenov

Zvonimir Cuk

Ivica Horvat

Kristian Dulic

Zeljko Bracic

Encrage et peinture digitale

Infographiste en chef

Peggy Skrlec

Encrage et peinture digitale

Infographistes

Sasa Zec

Snjezana Lisica

Peggy Skrlec

Darko Dukaric

Ivana Baric

Scanner

Snjezana Lisica

Crédits d'animation, Animation

<i>Leisure Suit Larry</i>	Michel Tugot Doris
<i>Narrateur</i>	Alain Fourez
<i>Birgitt Laraie</i>	Sophie Pelligri
<i>Otapie Summer</i>	Danièle Azan
<i>Femme mystérieuse en noir</i>	Sophie Pelligri
<i>Victorienne Principe</i>	Marie Vincent
<i>Slimfigue Sélassée</i>	Danièle Azan
<i>Félicie Roplolette</i>	Marie Vincent
<i>Justine Roplolette</i>	Danièle Azan
<i>Ma Pilon</i>	Marie Vincent
<i>Capitaine Belcuisse</i>	Sophie Pelligri
<i>Shamara</i>	Danièle Azan
<i>E. Talon</i>	Bernard Allouche
<i>Eric Hare</i>	Michel Elias
<i>Rocco Siffrotte</i>	Bernard Allouche
<i>Jacques</i>	Michel Elias
<i>Ho Lee</i>	Bernard Allouche
<i>Billy</i>	Michel Elias
<i>Me Lakeuh</i>	Alain Fourez
<i>Xqwzts</i>	Michel Elias
<i>Juge Graham</i>	Michel Elias
<i>Juge Julia</i>	Sophie Pelligri
<i>Juge Paul</i>	Michel Elias
<i>Redde</i>	Alain Fourez
<i>La voix féminine</i>	Sophie Pelligri
<i>La voix masculine</i>	Alain Forez

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:

vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu

vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel

vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisezmoi) qui se trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.

de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)

d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7jours sur 7 au:**

01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents de 10 à 19 heures.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

La correspondance chiffre/lettre suivante vous permettra de vous déplacer plus rapidement au sein de ce service :

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z
---------------	---------------	---------------	---------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur le site Sierra à l'adresse suivante :

<http://www.sierra.fr>

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7**. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.

(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

COKTEL SIERRA

Parc Tertiaire de Meudon

25 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte et ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

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.

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.

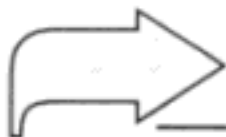
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

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)



RENOVEZ-VITE VOTRE CARTE DE GARANTIE POUR BÉNÉFICIER
DES AVANTAGES COKTEL-SIERRA

Ne pas
Affranchir



CORRESPONDANCE-RÉPONSE

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

Retournez au plus vite votre bon de garantie

pour bénéficier de tous les avantages **Sierra/Coktel**.



1 Abonnement gratuit pendant 1 an* à **Multimédia News** :

Notre magazine trimestriel pour tout savoir de l'actualité des jeux et éducatifs **Sierra/Coktel**.

2 Une hot line gratuite : Nous sommes à votre disposition 7j/7 au 01 46 01 46 50 pour répondre de 9h à 21h à toutes vos questions techniques.

3 La garantie contre tout défaut éventuel :

Tout disque défectueux vous sera échangé **jusqu'à 90 jours** après l'achat.

*Votre abonnement est valable 1 an en France métropolitaine à compter de la réception de votre Carte de Garantie il sera renouvelé gratuitement pour une période de 1 an dès réception d'une nouvelle Carte de Garantie.

Merci de compléter les informations suivantes en Majuscules.

NOM : _____

Prénom : _____ **N° de client :** _____

Adresse : _____

Ville : _____ **Code postal :** _____

Pays : _____ **Date de naissance:** _____

Systeme :

PC Win95 PC Win 3.1 Mac Autres

Périphérique :

Imprimante : Oui Non Modem: Oui Non

Accès Internet : Accès simple AOL CompuServe Autres

Merci de cocher la case correspondante

Email: _____ @ _____

Votre achat : Merci d'indiquer le titre complet _____ **Date d'achat :** _____

Produit acheté : _____

Nom du magasin : _____ **Ville :** _____

FRANÇAIS - S549012CZ06ZZ

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc.
Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.



S I E R R A ®