



MANUEL TECHNIQUE

NOTES TECHNIQUES ET INSTRUCTIONS - VERSION AMIGA

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga 500, A500+, A600, A1200 avec 1Mo de mémoire, souris.

Support: Disque dur (1.5 Mo nécessaires)

COPIE DE SAUVEGARDE DES DISQUETTES

Si vous jouez avec des disquettes, nous vous conseillons d'effectuer une copie de sauvegarde des disquettes originales, et de placer ces dernières en lieu sûr. Consultez votre manuel Amiga pour les instructions concernant la copie des disquettes.

JEU A PARTIR DE DISQUETTES

Eteignez votre machine pendant environ 30 secondes. Insérez la disquette de BOOT dans le lecteur A et allumez votre ordinateur.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Lancez le Workbench. Insérez la disquette de boot dans le lecteur A. L'icône correspondante doit apparaître sur le Workbench. Vous pourrez choisir deux options: INSTALLER le jeu, ou commencer le JEU. Cliquez sur l'option INSTALLER. Vous aurez peut-être besoin de spécifier le nom du lecteur (disque dur) dans le chemin d'accès.

JEU A PARTIR DU DISQUE DUR (APRES L'INSTALLATION)

Lancez le Workbench. Double-cliquez sur l'icône du disque dur pour faire apparaître le dossier Revolution. Double-cliquez sur ce dossier pour faire apparaître le fichier Steel Sky. Double-cliquez ensuite sur cette icône pour lancer le jeu.

QUE SE PASSE-T-IL A UNION CITY?

Dans Beneath a Steel Sky, vous jouez le rôle de Robert Foster, qui a été capturé par les Services de Sécurité, qui l'ont ramené à Union City. Le destin de Foster sera ensuite entre vos mains. Vous discuterez avec divers personnages et explorerez les environs pour découvrir pourquoi Foster a été ramené à Union City. Au début du jeu, il parvient à s'échapper de l'épave de l'hélicoptère qui le ramenait vers la ville. A vous de faire en sorte qu'il échappe à la Sécurité, pour pouvoir découvrir quel est son destin, mais aussi son passé.

CONTROLES DU JEU

Dans Beneath a Steel Sky, vous utiliserez la souris pour déplacer le curseur sur l'écran. Si vous cliquez sur les objets ou les personnages, Foster pourra dialoguer ou effectuer certaines actions. Pour une description complète des commandes à la souris, consultez le paragraphe "Résumé des commandes du jeu".

LES DEPLACEMENTS DANS UNION CITY...

Pour déplacer Foster, il vous suffit généralement de placer le curseur sur certaines zones de l'écran, et de cliquer sur l'un des deux boutons de la souris. Evidemment, Foster ne pourra pas

grimper aux murs ou entrer dans des endroits où il n'a pas accès. S'il est bloqué par un autre personnage lorsqu'il se déplace, il se débrouillera pour le contourner.

Le curseur prend la forme d'une flèche lorsqu'il passe sur une sortie possible. Dans certains endroits, Foster pourra regarder par des fenêtres ou des grilles pour voir ce qui se passe dans d'autres pièces. Dans ce cas, cliquez sur la fenêtre ou la grille avec le bouton DROIT de la souris.

EXPLORATION ET MANIPULATION DES OBJETS...

Foster peut examiner et/ou utiliser certains objets du jeu. Ils seront identifiés par leur nom, et le curseur se transformera en croix lorsque vous passerez dessus. Pour examiner un objet, cliquez sur le bouton GAUCHE de la souris. Pour le prendre, cliquez sur le bouton DROIT. Le système de jeu du Théâtre Virtuel sélectionne automatiquement la manière la plus logique d'utiliser ou de manipuler un objet. Par exemple, si vous cliquez sur une porte fermée, le programme pensera que vous voulez l'OUVRIR (ou la FERMER si elle est ouverte). Si vous cliquez sur un bouton, il en déduira que vous voulez APPUYER dessus.

Les objets récupérés seront affichés dans l'inventaire de Foster. Pour voir cet inventaire, déplacez simplement le curseur de la souris vers le haut de l'écran. Pour sélectionner un objet, cliquez dessus avec le bouton DROIT de la souris. Vous pourrez ensuite déplacer et utiliser cet objet avec autre chose, y compris les objets de votre inventaire. Vous pouvez également offrir des objets aux personnages du jeu.

COMMENT FAIRE PARLER FOSTER...

Foster rencontrera de nombreux personnages bizarres dans ce jeu, et ils pourront lui en apprendre plus sur la ville. Ils ne seront pas tous amicaux, mais, en persévérant et avec un peu de chance, vous parviendrez à trouver des alliés prêts à vous aider.

Lorsque vous placez le curseur sur un personnage, son nom est affiché (si vous le connaissez). Pour parler au personnage, cliquez sur un des boutons de la souris. Un certain nombre de phrases seront affichées en haut de l'écran. Cliquez ensuite simplement sur la phrase de votre choix.

RESUME DES COMMANDES DU JEU

Ne paniquez pas! C'est très facile! L'interface du Théâtre Virtuel a été conçue pour être très simple à utiliser. Vous pouvez effectuer des actions avec les éléments du décor ou dialoguer avec les personnages, le tout d'un simple clic de souris. Suivez les exemples ci-dessous, et vous n'aurez aucun mal à vous diriger.

ECRAN DE JEU

Au début du jeu, le pointeur de la souris aura la forme d'une PETITE FLECHE. Déplacez cette flèche sur la porte, à droite de l'écran: il se transformera en CROIX, et le mot PORTE sera affiché sur l'écran. Pour que Foster examine la porte, cliquez dessus avec le bouton GAUCHE de la souris. Pour utiliser la porte (essayer de l'ouvrir), cliquez sur le bouton DROIT de la souris. Malheureusement, elle est fermée. Vous devez trouver quelque chose qui vous permette de l'ouvrir.

FORME DU CURSEUR	BOUTON GAUCHE	BOUTON DROIT
Petite flèche	Marcher vers le pointeur	Idem
Croix (sur un objet)	Examiner l'objet	Utiliser ou prendre l'objet
Grosse flèche (sur une porte)	Sortir	Idem
Croix (sur une personne)	Parler	Idem

INVENTAIRE

Déplacez le pointeur de la souris vers le haut de l'écran pour faire apparaître l'inventaire de Foster. La souris fonctionne de la même manière pour tous les objets, y compris ceux de votre inventaire. Pour voir la description de l'objet, cliquez dessus avec le bouton GAUCHE de la souris. Pour le prendre, cliquez sur le bouton DROIT. Si vous déplacez ensuite le curseur sur l'écran, il prendra la forme d'une main, ce qui indique que vous pouvez utiliser l'objet. Déplacez alors cette main sur un autre objet, par exemple une porte (la main s'ouvrira) et cliquez sur un des deux boutons de la souris. Foster essaiera d'UTILISER l'objet choisi dans son inventaire avec l'objet ou le personnage sur l'écran de jeu.

FORME DU CURSEUR	BOUTON GAUCHE	BOUTON DROIT
Croix (sur un objet)	Examiner l'objet	Prendre l'objet
Croix (avec un objet sélectionné)	Examiner l'objet dans l'inventaire	Replacer l'objet
Main (sur un objet)	Utiliser deux objets	Utiliser deux objets
Main (sur un personnage)	Donner l'objet au personnage	Idem

Si vous demandez à Foster de faire quelque chose d'impossible ou d'inutile (par exemple utiliser la clef sur le sandwich), il se tournera vers vous et haussera les épaules.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES PARTIES

Pour sauvegarder une partie, appuyez sur la touche F5. Vous pouvez sauvegarder dix parties différentes. Cliquez sur un des emplacements de sauvegarde et entrez le nom de votre choix. Appuyez ensuite sur la touche Enter pour sauvegarder la partie. Si vous jouez avec des disquettes, vous devez formater une disquette vierge pour y stocker vos sauvegardes. Consultez votre manuel Amiga pour les instructions concernant le formatage de disquettes.

Pour recharger une partie sauvegardée, appuyez sur la touche F6. La liste des sauvegardes disponibles sera affichée. Cliquez sur le nom de la sauvegarde que vous voulez recharger. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran si vous jouez avec des disquettes. N'oubliez pas que la partie en cours sera remplacée par celle que vous rechargez.

CONSEILS POUR LE JEU

Les dialogues avec les habitants d'Union City vous donneront souvent des indices pour progresser dans le jeu. L'examen des objets peut également révéler des choses intéressantes. N'oubliez pas non plus que les analyses techniques de Joey peuvent être très instructives.

Si vous êtes vraiment bloqué(e), essayez de revenir dans les endroits du jeu que vous connaissez déjà.

AVERTISSEMENT!

LES ASTUCES CI-DESSOUS PERMETTENT DE RESOUDRE LA PREMIERE PARTIE DU JEU. ELLES SONT DESTINEES AUX JOUEURS QUI NE CONNAISSENT PAS ENCORE CE TYPE DE JEU.

Pour échapper au premier garde, prenez la barre de métal à gauche de l'écran, et utilisez-la sur la porte de droite.

Pour récupérer une clef anglaise, marchez sur l'élévateur pour faire sortir Hobbins. Allez ensuite le plus vite possible dans son atelier, et ouvrez le petit placard, au fond à gauche, sous les appareils. La clef est un objet très utile pour le jeu, prenez-la vite avant le retour d'Hobbins!

Pour remettre Joey en marche, vous devez brancher son circuit imprimé dans la vieille carcasse de robot, dans la salle de l'élévateur.

Pour activer le robot transporteur, examinez-le, puis parlez à Hobbins jusqu'à ce qu'il vous dise pourquoi il est en panne. Vous pourrez ensuite demander à Joey d'intervenir pour le réactiver. Lorsque le robot reviendra avec un container, il activera l'élévateur. Lorsque l'élévateur descendra, vous pourrez vous glisser à l'étage inférieur en passant par le trou.

Pour sortir de la pièce du four, examinez la petite fente dans le mur, à côté de la porte. Vous pourrez ensuite demander à Joey d'ouvrir la porte.

BONNE CHANCE...

PROBLEMES

Beneath a Steel Sky nécessite 1 Mo de mémoire. Si vous avez des problèmes pour lancer le jeu, assurez-vous qu'aucun programme résident ne mobilise de la mémoire (économiseurs d'écran, etc...).

Si vous lancez le jeu à partir d'un disque dur, 1.5 Mo de mémoire sont nécessaires, à cause de la mémoire supplémentaire mobilisée par le disque dur.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Hotline: (16.1)48.42.07.39 du Lundi au Vendredi 10h00/12h00 - 14h00/16h00). Minitel: 3615 VIRGIN GAMES. Nouveautés - Catalogues - Trucs & Astuces - SOS. Solutions complètes - Petites Annonces, etc... SUR 3615 VIRGIN GAMES, GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX EN PARTICIPANT A DEUX CONCOURS PERMANENTS!

NOTES TECHNIQUES ET INSTRUCTIONS - VERSIONS MS-DOS

MATERIEL NECESSAIRE

Ordinateur IBM PC ou 100% compatible avec processeur 386 ou mieux, 2 Mo de RAM (550 Ko de mémoire conventionnelle), carte graphique VGA 256 couleurs, disque dur (10 Mo d'espace disponible), souris. Cartes sonores reconnues: AdLib (TM), Roland (TM) et SoundBlaster (TM).

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Pour installer le jeu sur disque dur, insérez la disquette 1 dans le lecteur A (si vous utilisez le lecteur B, remplacez la lettre A par B dans les instructions ci-dessous).

Entrez A: et appuyez sur la touche Return.

Au message d'attente A>, entrez install et appuyez sur la touche Return.

Suivez les instructions affichées sur l'écran pour achever la procédure d'installation. Le jeu sera installé dans le répertoire SKY.

LANCEMENT DU JEU

Pour lancer le jeu à partir du disque dur, accédez au lecteur correspondant (entrez c: et appuyez sur la touche Return). Entrez ensuite cd sky et appuyez sur la touche Return pour ouvrir le répertoire du jeu. Pour lancer le jeu, entrez sky et appuyez sur la touche Return.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche P. Appuyez à nouveau sur cette touche pour reprendre le jeu.

ECONOMISEUR D'ECRAN

Si vous ne déplacez pas la souris ou n'intervenez pas dans le jeu pendant 5 minutes, un économiseur d'écran automatique sera activé et le jeu sera mis en pause. Pour reprendre le jeu, appuyez simplement sur une touche ou déplacez la souris.

SCROLLING

Dans certains endroits du jeu, l'image défilera sur les côtés de l'écran. Cette option peut être désactivée en appuyant sur la touche Scroll Lock (Arrêt défil).

CARTES SONORES

Beneath a Steel Sky reconnaît les cartes sonores Roland (TM), Sound Blaster (TM) et AdLib (TM). Le programme détectera automatiquement le type de carte sonore utilisée.

QUE SE PASSE-T-IL A UNION CITY?

Dans Beneath a Steel Sky, vous jouez le rôle de Robert Foster, qui a été capturé par les Services de Sécurité, qui l'ont ramené à Union City. Le destin de Foster sera ensuite entre vos mains.

Vous discuterez avec divers personnages et explorerez les environs pour découvrir pourquoi Foster a été ramené à Union City. Au début du jeu, Foster parvient à s'échapper de l'épave de l'hélicoptère qui le ramenait vers la ville. A vous de faire en sorte qu'il échappe à la Sécurité, pour pouvoir découvrir quel est son destin, mais aussi son passé.

CONTROLES DU JEU

Dans *Beneath a Steel Sky*, vous utiliserez la souris pour déplacer le curseur sur l'écran. Si vous cliquez sur les objets ou les personnages, Foster pourra dialoguer ou effectuer certaines actions. Pour une description complète des commandes à la souris, consultez le paragraphe "Résumé des commandes du jeu".

LES DEPLACEMENTS DANS UNION CITY...

Pour déplacer Foster, il vous suffit généralement de placer le curseur sur certaines zones de l'écran, et de cliquer sur l'un des deux boutons de la souris. Evidemment, Foster ne pourra pas grimper aux murs ou entrer dans des endroits où il n'a pas accès. S'il est bloqué par un autre personnage lorsqu'il se déplace, il se débrouillera pour le contourner.

Le curseur prend la forme d'une flèche lorsqu'il passe sur une sortie possible. Dans certains endroits, Foster pourra regarder par des fenêtres ou des grilles pour voir ce qui se passe dans d'autres pièces. Dans ce cas, cliquez sur la fenêtre ou la grille avec le bouton DROIT de la souris.

EXPLORATION ET MANIPULATION DES OBJETS...

Foster peut examiner et/ou utiliser certains objets du jeu. Ils seront identifiés par leur nom, et le curseur se transformera en croix lorsque vous passerez dessus. Pour examiner un objet, cliquez sur le bouton GAUCHE de la souris. Pour le prendre, cliquez sur le bouton DROIT. Le système de jeu du Théâtre Virtuel sélectionne automatiquement la manière la plus logique d'utiliser ou de manipuler un objet. Par exemple, si vous cliquez sur une porte fermée, le programme pensera que vous voulez l'OUVRIR (ou la FERMER si elle est ouverte). Si vous cliquez sur un bouton, il en déduira que vous voulez APPUYER dessus.

Les objets récupérés seront affichés dans l'inventaire de Foster. Pour voir cet inventaire, déplacez simplement le curseur de la souris vers le haut de l'écran. Pour sélectionner un objet, cliquez dessus avec le bouton DROIT de la souris. Vous pourrez ensuite déplacer et utiliser cet objet avec autre chose, y compris les objets de votre inventaire. Vous pouvez également offrir des objets aux personnages du jeu.

COMMENT FAIRE PARLER FOSTER...

Foster rencontrera de nombreux personnages bizarres dans ce jeu, et ils pourront lui en apprendre plus sur la ville. Ils ne seront pas tous amicaux, mais, avec un peu de chance et en persévérant, vous parviendrez à trouver des alliés prêts à vous aider.

Lorsque vous placez le curseur sur un personnage, son nom est affiché (si vous le connaissez). Pour parler au personnage, cliquez sur un des boutons de la souris. Un certain nombre de phrases seront affichées en haut de l'écran. Cliquez ensuite simplement sur la phrase de votre choix.

RESUME DES COMMANDES DU JEU

Ne paniquez pas! C'est très facile! L'interface du Théâtre Virtuel a été conçue pour être très simple à utiliser. Vous pouvez effectuer des actions avec les éléments du décor ou dialoguer avec les personnages d'un simple clic de souris. Suivez les exemples ci-dessous et vous n'aurez aucun mal à vous diriger.

ECRAN DE JEU

Au début du jeu, le pointeur de la souris aura la forme d'une PETITE FLECHE. Déplacez cette flèche sur la porte, à droite de l'écran: elle se transformera en CROIX, et le mot PORTE sera affiché sur l'écran. Pour que Foster examine la porte, cliquez dessus avec le bouton GAUCHE de la souris. Pour utiliser la porte (essayer de l'ouvrir), cliquez sur le bouton DROIT de la souris. Malheureusement, elle est fermée. Vous devez trouver quelque chose qui vous permette de l'ouvrir.

FORME DU CURSEUR	BOUTON GAUCHE	BOUTON DROIT
Petite flèche	Marcher vers le pointeur	Idem
Croix (sur un objet)	Examiner l'objet	Utiliser ou prendre l'objet
Grosse flèche (sur une porte)	Sortir	Idem
Croix (sur une personne)	Parler	Idem

INVENTAIRE

Déplacez le pointeur de la souris vers le haut de l'écran pour faire apparaître l'inventaire de Foster. La souris fonctionne de la même manière pour tous les objets, y compris ceux de votre inventaire. Pour voir la description de l'objet, cliquez dessus avec le bouton GAUCHE de la souris. Pour le prendre, cliquez sur le bouton DROIT. Le curseur prendra alors la forme de l'objet. Déplacez alors cet objet sur un autre, par exemple une porte, et cliquez sur un des deux boutons de la souris. Foster essaiera d'UTILISER l'objet choisi dans sons inventaire avec l'objet ou le personnage sur l'écran de jeu.

FORME DU CURSEUR	BOUTON GAUCHE	BOUTON DROIT
Croix (sur un objet)	Examiner l'objet	Prendre l'objet
Objet (sur un personnage)	Donner l'objet au personnage	Donner l'objet au personnage
Objet (sur un autre objet)	Utiliser les deux objets	Utiliser les deux objets

Si vous demandez à Foster de faire quelque chose d'impossible ou d'inutile (par exemple utiliser la clef sur le sandwich), il se tournera vers vous et haussera les épaules.

PANNEAU DE CONTROLE

Appuyez sur la touche F5 pour accéder au panneau de contrôle. Cet écran vous permet de sauvegarder et de recharger des parties, et de modifier certaines options du jeu. Pour revenir à la partie en cours, cliquez sur le bouton JOUER.

SAUVEGARDES

Nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement la partie en cours lorsque vous jouerez à *Beneath a Steel Sky*. Vous pourrez ainsi revenir à un point précis du jeu et essayer une autre manière de progresser. De plus, si vous avez malencontreusement bloqué Foster dans une situation sans issue, vous n'aurez pas à recommencer le jeu depuis le début.

Cliquez sur le bouton SAUVER pour accéder à la liste des emplacements de sauvegarde. Pour faire défiler la liste, cliquez sur les flèches de défilement. Cliquez sur l'emplacement de sauvegarde de votre choix, et entrez le nom de la partie sauvegardée (18 caractères maximum). Vous pouvez également utiliser la touche Backspace pour corriger ou effacer un nom. Cliquez à nouveau sur le bouton SAUVER ou appuyez sur la touche Return pour sauvegarder la partie en cours. Pour annuler l'opération, cliquez sur le bouton ANNULER.

CHARGEMENT DES SAUVEGARDES

Cliquez sur le bouton CHARGER pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Cliquez ensuite sur le nom de la sauvegarde de votre choix et appuyez sur la touche Return, ou cliquez sur CHARGER, pour confirmer. Pour annuler l'opération, cliquez sur le bouton ANNULER.

N'oubliez pas que la partie en cours sera remplacée par la sauvegarde rechargée.

AUTRES OPTIONS

Les autres boutons du panneau de contrôle permettent de quitter le jeu pour revenir au DOS, de recommencer le jeu au début, et d'activer ou désactiver les effets sonores et la musique. Le curseur de gauche contrôle la vitesse d'exécution du jeu.

CONSEILS POUR LE JEU

Les dialogues avec les habitants d'Union City vous donneront souvent des indices pour progresser dans le jeu. L'examen des objets peut également révéler des choses intéressantes.

N'oubliez pas non plus que les analyses techniques de Joey peuvent être très instructives. Si vous êtes vraiment bloqué(e), essayez de revenir dans les endroits du jeu que vous connaissez déjà.

AVERTISSEMENT!

LES ASTUCES CI-DESSOUS PERMETTENT DE RESOUDRE LA PREMIERE PARTIE DU JEU. ELLES SONT DESTINEES AUX JOUEURS QUI NE CONNAISSENT PAS ENCORE CE TYPE DE JEU.

Pour échapper au premier garde, prenez la barre de métal à gauche de l'écran, et utilisez-la sur la porte de droite.

Pour récupérer une clef plate, marchez sur l'ascenseur pour faire sortir Hobbins. Allez ensuite le plus vite possible dans son atelier, et ouvrez le petit placard, au fond à gauche, sous les appareils. La clef est un objet très utile pour le jeu, prenez-la vite avant le retour d'Hobbins!

Pour remettre Joey en marche, vous devez brancher son circuit imprimé dans la vieille carcasse de robot, dans la salle de l'ascenseur. Pour activer le robot transporteur, examinez-le,

puis parlez à Hobbins jusqu'à ce qu'il vous dise pourquoi il est en panne. Vous pourrez ensuite demander à Joey d'intervenir pour le réactiver. Lorsque le robot reviendra avec un container, il activera l'ascenseur. Lorsque l'ascenseur descendra, vous pourrez vous glisser à l'étage inférieur en passant par le trou.

Pour sortir de la pièce du four, examinez la petite fente dans le mur, à côté de la porte. Vous pourrez ensuite demander à Joey d'ouvrir la porte.

BONNE CHANCE...

PROBLEMES

Beneath a Steel Sky utilise un gestionnaire de mémoire spécifique qui devrait vous permettre de lancer le jeu sans avoir à reconfigurer la mémoire de votre système. Ce gestionnaire de mémoire examinera votre système et utilisera la mémoire (conventionnelle, étendue ou paginée) qu'il détectera. Si vous manquez de mémoire à cause d'autres programmes résidents, il utilisera même le disque dur en tant que "mémoire virtuelle".

Si le programme vous renvoie un message d'erreur "Out of memory", cela signifie que le gestionnaire ne peut pas trouver assez de mémoire. Essayez l'une des solutions suivantes:

1. Libérez de la mémoire en désactivant les programmes résidents (TSR) inutiles.
2. Libérez de l'espace sur votre disque dur en effaçant des fichiers INUTILES.
3. Créez une disquette système (placez une disquette vierge dans le lecteur A, entrez format A:\S et appuyez sur la touche Return). Lorsque la disquette est formatée, éteignez votre ordinateur, puis rallumez-le en laissant la disquette dans le lecteur. Votre système démarrera avec une configuration "propre", avec le maximum de mémoire disponible. Vous devriez ensuite pouvoir jouer à Beneath a Steel Sky sans le moindre problème.

Remarque: N'oubliez pas de lancer votre gestionnaire de souris avant de jouer à Beneath a Steel Sky.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Hotline: (16.1)48.42.07.39 du Lundi au Vendredi (10h00/12h00 - 14h00/16h00). Minitel: 3615 VIRGIN GAMES. Nouveautés - Catalogues - Trucs & Astuces - SOS. Solutions complètes - Petites Annonces - Jeux. SUR 3615 VIRGIN GAMES, GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX EN PARTICIPANT A DEUX CONCOURS PERMANENTS!

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières 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.
- Evitez 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.

Lost Treasures For
Le Vieux Manteau

