
Cluedo
Le jeu des grands détectives



Le Vieux Manuel

IMPORTANT

Pour connaître les modifications de dernière minute, consultez le fichier LisezMoi en double-cliquant sur l'icône correspondante dans le répertoire Cluedo de votre disque dur. Vous pouvez aussi consulter ce fichier en cliquant sur le bouton Démarrer, puis sur Programmes, Hasbro Interactive, Cluedo et sur l'icône LisezMoi.



Le Vieux Manoir

INSTALLATION

1. Lancez Windows 95/98.
2. Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
3. L'écran de présentation apparaît. Dans le cas contraire, double-cliquez sur le Poste de Travail de votre bureau. Double-cliquez ensuite sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM pour lancer l'installation du jeu. Si l'écran d'installation n'apparaît toujours pas, cherchez le fichier «setup.exe» sur le CD et double-cliquez dessus.
4. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer l'installation.
5. Une fois l'installation terminée, double-cliquez sur l'icône du jeu pour lancer Cluedo.

Remarque: *Le CD-ROM doit être dans le lecteur pour pouvoir jouer.*

INSTALLATION DE DIRECT X

Pour jouer à Cluedo, vous devez posséder DirectX 5.0, ou une version plus récente. Dans le cas contraire, cliquez sur «Oui» quand le programme vous demande si vous souhaitez l'installer.

ECRAN AUTORUN

Quitter



Jouer



Désinstaller



Le Jeux Manuel

LE JEU DES GRANDS DETECTIVES

Le corps inanimé du docteur Lenoir a été retrouvé à son domicile. Votre mission : découvrir qui a commis le crime, dans quelle pièce et avec quelle arme.

Vous avez six suspects à interroger.

Le meurtre a pu être commis dans une des neuf pièces du manoir.

Le meurtrier a eu le choix entre six armes différentes.

A vous de trouver la combinaison correcte: suspect, arme et lieu du crime. C'est le moment d'utiliser vos talents de grand détective...





Le Vieux Manuel

VUE D'ENSEMBLE

En début de partie, le programme sélectionne une carte Suspect, une carte Pièce et une carte Arme, pour les glisser dans une pochette confidentielle. Les autres cartes sont distribuées aux joueurs.

Remarque: *Selon le nombre de participants, certains joueurs peuvent avoir plus de cartes que d'autres.*

A tour de rôle, les joueurs essaient d'identifier les trois cartes masquées en faisant des **suggestions**. Ces hypothèses doivent préciser qui est le criminel, où le meurtre a été commis et avec quelle arme. Par exemple, le joueur numéro 1 propose «Mme. Leblanc dans la cuisine avec la corde.»

Le lieu de votre suggestion correspond obligatoirement à la pièce où vous vous trouvez.

Quand un joueur fait une proposition, les autres participants doivent (dans le sens des aiguilles d'une montre) dire s'ils confirment ou démentent cette théorie. Un joueur réfute une proposition en montrant discrètement une des cartes citées à celui qui a fait la suggestion. Quand un joueur a démenti une théorie, on passe au joueur suivant.

Afin de trouver la clef de l'énigme et procéder par élimination, les joueurs notent dans leur calepin les cartes que leur montrent leurs adversaires.

Pour remporter la partie, un joueur lance une **accusation**. Elle est formulée comme une suggestion, mais elle peut être faite à partir de *n'importe quelle* pièce du manoir. Si l'accusation est correcte, le joueur remporte la partie, si elle est fausse, le joueur est éliminé.

Remarque: *Chaque joueur ne peut faire qu'une seule accusation au cours d'une partie.*

LE MENU PRINCIPAL

Quand vous lancez le jeu, le Menu Principal apparait avec les options suivantes:

JOUER

Pour commencer une nouvelle partie. Vous passez ensuite à l'écran de début de partie.

Remarque: *Si vous avez établi vos préférences, celles-ci sont utilisées. Dans le cas contraire, il s'agit des valeurs par défaut.*

CHARGER PARTIE

Cliquez ici pour lancer une partie sauvegardée.

PREFERENCES

Pour régler les différents paramètres de jeu (voir «Le Menu Préférences» plus loin dans le manuel.)

REGLES DU JEU

Cliquez ici pour afficher les règles du jeu.

CREDITS

Pour savoir qui a participé à la création du jeu.

QUITTER LE JEU

Cliquez ici pour abandonner la partie.

Le Vieux Manuel

LE MENU PREFERENCES

Vous pouvez activer ou désactiver certains paramètres de jeu, en cliquant sur les options disponibles. Voici une brève description des paramètres que vous pouvez modifier:

FILMS DES SUGGESTIONS

Quand un joueur fait une suggestion, une brève animation vous montre le personnage soupçonné, en train de commettre le meurtre avec l'arme désignée.

EFFETS LUMINEUX

En cours de partie, un halo lumineux entoure les personnages. Plus un joueur s'éloigne d'une pièce, plus elle s'assombrit. Pour jouer avec toutes les lumières allumées, désactivez ce paramètre.

TRANSPARENCE

Cette option vous permet de voir partiellement à travers les murs. Vous pouvez ainsi mieux distinguer votre personnage.

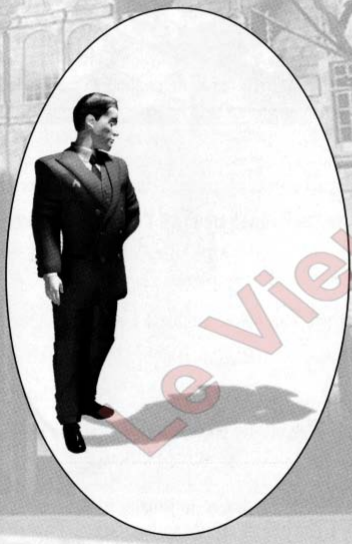
NOTES AUTOMATIQUES

L'ordinateur prend automatiquement des notes dans votre calepin, lorsque le programme vous distribue vos cartes ou quand un joueur dément vos suggestions.

VOIX DU MAJORDOME

La voix du majordome vous accompagne durant la partie. Pour qu'il se taise, cliquez sur OFF.

Le Vieux Manuel



ANIMATIONS DEPLACEMENTS

Si vous voulez que vos personnages se rendent immédiatement à leur destination, cliquez sur OFF.

MURS DU MANOIR

Choisissez OFF pour effacer les murs de la maison ainsi que les objets près de votre personnage. Vous pourrez ainsi mieux distinguer votre pion.

VOLUME MUSIQUE

Faites glisser la barre jusqu'au niveau d'écoute souhaité.

VOLUME GENERAL

Faites glisser la barre pour régler le volume d'ambiance.

Le Vieux Rouet

POUR COMMENCER



Il faut au moins trois joueurs (humains et/ou ordinateur) pour jouer à Cluedo.

En mode multi-joueurs, vous pouvez jouer sur un seul PC ou en réseau avec d'autres ordinateurs.

L'ECRAN DE DEBUT DE PARTIE

Choisissez une des options suivantes:

PARTIE SUR UN ORDINATEUR

Choisissez cette option pour jouer sur une seule machine. Vous passez ensuite à l'écran de Sélection du Joueur.

PARTIE EN RESEAU

Cliquez ici pour jouer en réseau local (LAN) ou sur Internet. Vous passez ensuite à l'écran des Options de connexion.

L'ECRAN DES OPTIONS DE CONNEXION

Dans cet écran, choisissez le type de protocole que vous allez utiliser pour vous connecter aux autres joueurs.

INTERNET GAMING ZONE

Cliquez sur ce bouton pour jouer à Cluedo sur Internet. Votre navigateur localisera automatiquement le site Internet Gaming Zone. Si vous ne vous êtes pas encore connecté, votre navigateur vous demandera de le faire.

Le Vieux Manoir

CONNEXION RESEAU TCP/IP

Cliquez sur ce bouton pour jouer sur un réseau local, via un protocole TCP/IP. Choisissez ensuite si vous souhaitez créer ou rejoindre une partie en réseau.

Créer une partie en réseau

Entrez d'abord le nom de la partie, puis tapez votre nom. Sélectionnez ensuite deux à six joueurs humains (l'hôte est considéré comme un des joueurs humains).
Dans l'écran de Configuration du Joueur, attendez que les autres joueurs humains se connectent à vous. **Cluedo** assigne automatiquement un personnage à chaque joueur humain. L'hôte de la partie peut attribuer aux joueurs PC les pions non utilisés par les joueurs humains. Il peut aussi changer les personnages de certains joueurs humains en cliquant dessus. Lorsqu'un minimum de trois joueurs ont été configurés, le bouton Jouer est activé. Cliquez dessus pour commencer la partie.

Rejoindre une partie

Quand vous rejoignez une partie, entrez d'abord votre nom puis sélectionnez une session active dans la liste. Si aucun nom ne figure dans la liste, cliquez sur «Rafraichir». Dans l'écran de configuration des joueurs, vous voyez le personnage assigné à chaque participant. Vous pouvez changer votre nom en cliquant sur votre personnage. Pour changer de pion, envoyez un message à l'hôte de la partie afin de lui demander de réaliser cette modification.

Messages (*Chat*)

Lors d'une partie en réseau, vous pouvez communiquer avec les autres joueurs en cliquant sur l'icône en forme de téléphone. Tapez votre texte dans la zone prévue à cet effet. Les autres joueurs recevront immédiatement votre message.
Attention: Hasbro Interactive ne contrôle pas et ne peut en aucun cas être tenu responsable du contenu des messages transmis au moyen de ce jeu. L'utilisation de la fonction *Chat* avec des adversaires réseau inconnus peut poser des problèmes. Les joueurs sont encouragés à ne pas divulguer des informations confidentielles.

ECRAN DE SELECTION DU JOUEUR



Vous devez choisir au moins trois joueurs pour lancer une partie. Pour choisir un personnage, suivez les instructions ci-dessous:

1. Cliquez sur un des six suspects.
2. Assignez un joueur humain ou ordinateur à ce suspect. S'il s'agit d'un humain, entrez le nom du joueur et cliquez sur OK. S'il s'agit d'un joueur PC, choisissez le niveau de difficulté, puis cliquez sur OK.
3. Continuez ces opérations jusqu'à obtenir au moins trois joueurs.
4. Cliquez sur le bouton Jouer.

ECRAN DES VARIANTES DE JEU

Dans cet écran, choisissez le type de partie que vous désirez jouer.

CLASSIQUE:

Comme dans le célèbre jeu de plateau, on joue avec un dé.

SANS LANCER DE DE:

Cette version stratégique remplace le lancé de dé par un nombre déterminé de déplacements, qui peuvent être utilisés pour chaque tour. A chaque fois, vous avez neuf mouvements autorisés. Toutes les autres règles restent en vigueur.

Voir la section Variantes de jeu plus loin dans le manuel.

Le Flux manuel

ECRAN DU TABLEAU DES SCORES

Le sens du jeu est le suivant: Mademoiselle Rose, Colonel Moutarde, Mme Leblanc, Révérend Olive, Mme Pervenche et Professeur Violet.



LA BARRE D'INVENTAIRE

La barre d'inventaire constitue le centre de commande du jeu. Chaque icône représente une fonction particulière.



A. Calepin et Cartes

Calepin – Votre calepin possède divers symboles de prise de notes. Vous pouvez créer votre propre méthode en utilisant la première colonne pour les couleurs, et les colonnes suivantes pour les formes. La dernière colonne est destinée aux notes dactylographiées pour chaque entrée de carte. Cliquez sur la flèche pour écrire.

Cartes – Ce sont vos cartes. Aucun autre joueur ne doit les voir, sauf si vous devez lui montrer pour démentir une suggestion. Cliquez sur une carte et maintenez le bouton enfoncé pour en afficher une version agrandie.

Le Jeux Mural

B. Aspect général

Vous pouvez jouer en 3D ou bien avec une vue du dessus, comme si vous jouiez au jeu de plateau.

C. Six suspects

Les suspects sont au nombre de six. La couleur des joueurs actifs est plus brillante. Un cercle coloré entoure le personnage qui est en train de jouer.

D. Barre d'icône

Dé/Pion suivant – Quand c'est votre tour, cliquez sur le dé pour le lancer. Quand vous avez terminé de jouer, cliquez sur le pion pour passer au joueur suivant.

Ampoule de Suggestion - Quand vous êtes dans une pièce, cliquez sur cette lumière si vous désirez faire une suggestion.

Menottes d'Accusation - Cliquez sur cet accessoire pour lancer une accusation.

ATTENTION! Si vous cliquez par erreur sur ce bouton, suivez les étapes de la procédure d'accusation, puis cliquez sur «Annuler».

E. Telescripteur

Consultez fréquemment le téléscripteur pour connaître les dernières infos.

Démarrage

- Il vous faut un minimum de 3 joueurs pour lancer une partie de Cluedo. Autrement dit, vous devez avoir au moins 1 joueur humain et 2 pions contrôlés par l'ordinateur. Pour commencer à jouer, cliquez sur le bouton pour lancer la partie.

Le Vieux Manuel

LE JEU

Le but du jeu est de découvrir qui est le coupable, quelle arme il a utilisée et dans quelle pièce s'est déroulé le crime.

- Les suspects et les armes sont au nombre de 6 et il y a 9 lieux possibles. En début de partie, une carte de chaque catégorie est placée dans un étui secret. Les autres cartes sont distribuées aux participants.
- Remarque: En fonction du nombre de joueurs, il est possible que certains participants aient plus de cartes que d'autres.

DEPLACER VOTRE PERSONNAGE

A chaque tour, vous devez visiter une nouvelle pièce. Pour essayer de rejoindre une pièce, lancez le dé ou utilisez un passage secret.

LE DÉ

Cliquez sur l'icône du dé visible sur la barre, dans le coin droit de l'écran. Votre personnage doit se déplacer sur le nombre de cases correspondant.

- Lorsque vous avancez sur le plateau, cliquez sur les cases une par une. Chaque case disponible est marquée par un chiffre correspondant à l'action. Votre personnage bouge lorsque vous cliquez sur la dernière case.
- Vous pouvez revenir à tout moment sur le déplacement précédent, et repartir de cette case.
- Il est possible de vous déplacer horizontalement, verticalement, en avant et en arrière (mais pas en diagonale).
- Vous pouvez changer de direction autant de fois que le score du dé le permet. Toutefois, il est impossible de passer deux fois sur la même case.
- Il n'est pas possible de vous arrêter ou de traverser une case qui est occupée par un autre personnage.

e-Jeux Nathel

PASSAGES SECRETS

Les quatre pièces d'angle de la maison sont reliées par un couloir dérobé. Lorsque vous êtes dans une de ces pièces; il est possible d'utiliser ce passage au lieu de lancer le dé.

- Pour utiliser un passage secret, placez votre personnage près du souterrain puis cliquez sur l'entrée. Votre pion réapparaît automatiquement à l'autre bout du passage.

ENTRER ET SORTIR D'UNE PIECE

Pour rentrer ou quitter une pièce, vous pouvez lancer le dé, puis passer par la porte, ou utiliser un passage secret.

- La porte est l'ouverture dans le mur (et non l'espace en face de la porte). L'espace visible devant la porte ne compte pas pour une case.
- Vous ne pouvez pas pénétrer dans une pièce si un de vos adversaires se trouve devant la porte.
- Inutile de vous déplacer à l'intérieur d'une pièce (même si le score du dé est supérieur au nombre de pas effectués pour atteindre la pièce).
- Il n'est pas possible d'entrer deux fois dans une pièce lors du même tour.
- Vous pouvez être bloqué(e) dans une pièce, si un personnage se trouve devant la sortie.

FAIRE UNE SUGGESTION

Vous pouvez faire une suggestion lorsque vous êtes dans une pièce. En procédant par élimination, vous utilisez ces hypothèses pour déterminer qui est responsable du crime.

- Pour faire une suggestion, cliquez sur l'icône de l'ampoule sur la barre, dans le coin inférieur droit de l'écran.
    - Une fenêtre est alors visible sur le côté droit. Indiquez la personne que vous suspectez, puis l'arme potentiellement utilisée. Le lieu correspond par défaut à la pièce où vous vous trouvez.

Votre Manuel

- Le personnage que vous soupçonnez se déplace pour venir dans la pièce où vous êtes.
- Tous les personnages du jeu – y compris le vôtre – sont suspects.

PRECISIONS SUR LES SUGGESTIONS

- Lorsque vous faites une suggestion, vous pouvez nommer une (ou deux) cartes que vous possédez déjà. Cela permet de limiter et préciser votre demande ou de tromper vos adversaires.
- Vous pouvez faire suggestion et une accusation pendant le même tour.
- Vous devez quitter la pièce précédente pour faire une nouvelle suggestion. Il n'est pas possible de passer son tour pour rester dans une pièce. Si vous êtes prisonnier (ou prisonnière) d'une pièce, vous devez y rester jusqu'à ce que la voie soit libre, mais vous ne pouvez pas faire de nouvelle suggestion.
- Il est possible de soupçonner quelqu'un qui se trouve déjà dans la pièce.
- Une fois que vous avez rejoint la pièce citée dans la suggestion de votre adversaire, vous pouvez en sortir et continuer à jouer, ou formuler une hypothèse à partir de cette pièce (sans lancer le dé et sans utiliser un passage secret).

DEMENTIR OU CONFIRMER UNE SUGGESTION

Lorsque vous émettez une hypothèse, vos adversaires doivent prouver que vous avez tort. Chaque participant est interrogé pour prouver que votre théorie est incorrecte. Pour cela, ils doivent vous montrer – dans la fenêtre sur la droite de l'écran - une des cartes citées dans votre suggestion.

Notez dans votre carnet que la carte montrée ne peut pas se trouver dans l'étui du coupable. Si personne ne vous présente les cartes de votre suggestion, vous pouvez en déduire une ou plusieurs accusations. Si vous pensez avoir trouvé la solution, vous devez formuler une accusation avant la fin de votre tour.

Cluedo Manuel

LANCER UNE ACCUSATION

Lorsque vous croyez connaître les trois cartes, il est possible de faire une accusation (si c'est votre tour de jouer).

- Pour formuler une accusation, sélectionnez l'icône des menottes. La fenêtre d'inculpation apparaît alors (si vous cliquez sur cet écran par erreur, remplissez les 3 options, puis cliquez sur Annuler).
- Il est possible de lancer une accusation à partir de n'importe quelle case du plateau.
- Commencez par sélectionner un suspect, indiquez l'arme utilisée et choisissez une pièce.
- Lorsque vous faites une suggestion, la pièce que vous soupçonnez doit être la pièce où vous vous trouvez. En revanche, pour une accusation, votre personnage peut être n'importe où dans le manoir.
- Attention: Vous ne pouvez lancer qu'une seule accusation au cours d'une partie.
- Une fois l'accusation formulée, le programme vous indique si vous avez tort ou raison.

SI L'ACCUSATION EST FAUSSE

Si une des cartes citées est dans les mains d'un joueur, votre accusation est incorrecte.

- Vous ne pouvez plus progresser et vous ne pouvez plus gagner la partie.
- Le programme vous demandera si vous souhaitez continuer à jouer.
- Si vous restez dans le jeu, votre rôle se limitera à démentir les soupçons des autres joueurs en montrant vos cartes.
    - Votre personnage reste suspect.
    - Si votre pion se trouve devant l'entrée d'une pièce, il y pénètre afin de laisser passer les autres joueurs.

Le Vieux Manoir

SI L'ACCUSATION EST JUSTE

Si votre accusation est correcte et que vous avez trouvé les trois bonnes cartes, vous remportez la partie. Le jeu se termine lorsque le gagnant a vu les trois cartes de l'étui.

VARIANTES DU JEU

Le ***Cluedo*** classique a été amélioré avec une variante de jeu: une version sans lancé de dé. Avant de jouer, vous devez sélectionner le type de partie que vous souhaitez réaliser.

PARTIE SANS LANCE DE DÉ

Cette version stratégique remplace le lancé de dé par un nombre déterminé de déplacements, qui peuvent être utilisés pour chacun des tours. A chaque fois, vous avez neuf mouvements disponibles. Vous avez le droit à un mouvement/déplacement par case. L'utilisation d'un passage secret, la formulation d'une suggestion ou d'une accusation correspondent à trois mouvements. Le reste des règles utilisées est similaire à celles d'une partie classique.

Le Valet Manuel

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez du mal à installer Cluedo, consultez les fichiers lisez-moi de votre CD-ROM. Si vous avez encore des problèmes et si vous avez besoin d'aide, vous pouvez contacter notre ligne directe de téléassistance technique; disponible du lundi au samedi de 08h00 à 22h00. Si vous contactez notre service de téléassistance technique, asseyez-vous devant votre ordinateur, et veillez à avoir du papier et un crayon à portée de la main. Il sera aussi extrêmement utile d'avoir à votre disposition la marque, le modèle, les périphériques, la carte graphique, la mémoire vive et la taille du disque, ainsi que les informations se trouvant dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Vous pouvez également nous écrire : Hasbro Interactive BP 319 000 Cedex 3, 13793 Aix en Provence.

LIGNE DE TELEASSISTANCE TECHNIQUE:

0803 008 675 (Pour la France métropolitaine + Corse)
(Numéro Indigo : 1,09 Fcs/mn)
+ 33 4 42 16 52 25 (Pour l'étranger et DOM-TOM UNIQUEMENT)
Fax : + 33 (0) 4 42 16 52 13
E-mail : hotline-hasbro@ncc-marketing.com

Le Vrai Jeu

PAGE D'INFORMATION WEB

Cluedo possède un site web actif et passionnant créé spécialement pour que vous obteniez le meilleur de votre nouveau jeu. Vous pouvez nous rendre visite à l'adresse suivante :

http://www.cluedo.com

Venez et vous découvrirez que le site web de Hasbro Interactive contient :

- Support technique
- des informations de contact utilisateur
- des démonstrations
- des entretiens
- des pyramides utilisateur
- des thèmes téléchargeables
- des conseils et des astuces
- des mises à jours logicielles
- de l'interaction
- des compétitions
- un service de téléconvivialité
- et bien d'autres choses encore...

Notre site web est constamment mis à jour, venez donc le consulter régulièrement. Ne ratez pas nos nouveaux événements et nos suppléments !

Le jeux Manuel

NOTICE Le logiciel et toutes les images, photographies, animations, vidéo, audio, musique et texte contenus dans le CD-ROM et ce manuel sont protégés par copyright. Ce copyright est la propriété ou est soumis à autorisation de Hasbro Interactive Limited à Caswell Way, Newport, Gwent, NP9 0YH. Sauf autorisation légale, aucune partie de ce manuel ou de tout autre élément contenu dans le CD-ROM ne peut être copiée, reproduite, traduite, modifiée ou réduite sous quelque forme électronique que ce soit sans l'autorisation écrite préalable de Hasbro Interactive. Vous avez le droit d'utiliser le CD-ROM pour un usage personnel mais vous ne pouvez pas vendre ou transférer des copies du manuel, du logiciel ou de tout autre élément contenu dans le CD-ROM. Location interdite.

GARANTIE Hasbro Interactive Limited garantit à l'acheteur original de ce produit seulement, que le CD-ROM ci-inclus fonctionnera correctement en accord avec les spécifications établies dans ce manuel et que le CD-ROM original est dépourvu de tout défaut matériel ou de fabrication.

Cette garantie s'applique pour une durée de 8 jours à partir de la date d'achat. Durant cette période, si votre CD-ROM se révèle défectueux, nous vous demandons de bien vouloir contacter notre service de téléassistance technique dont le numéro est indiqué ci-dessus, puis le cas échéant, de le ramener chez votre revendeur qui vous le remplacera sur simple présentation d'une preuve d'achat datée et d'une brève description du défaut. Cette garantie ne s'applique pas aux défauts causés par une mauvaise utilisation, des dommages ou une usure excessive. Il n'existe aucune autre garantie concernant le CD-ROM. Hasbro Interactive Limited n'accepte aucune responsabilité pour toute perte de profit indirecte ou consécutive, même si nous sommes conscients de la possibilité d'un tel dommage. Cette garantie n'affecte en aucune façon les droits qui vous sont accordés par la loi.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 où 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.

PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO:

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.



Le Vieux Manuel



© 1998 Hasbro International Inc. Tous droit réservés.
Publié en France par Hasbro Interactive SNC,
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris.

44100.101