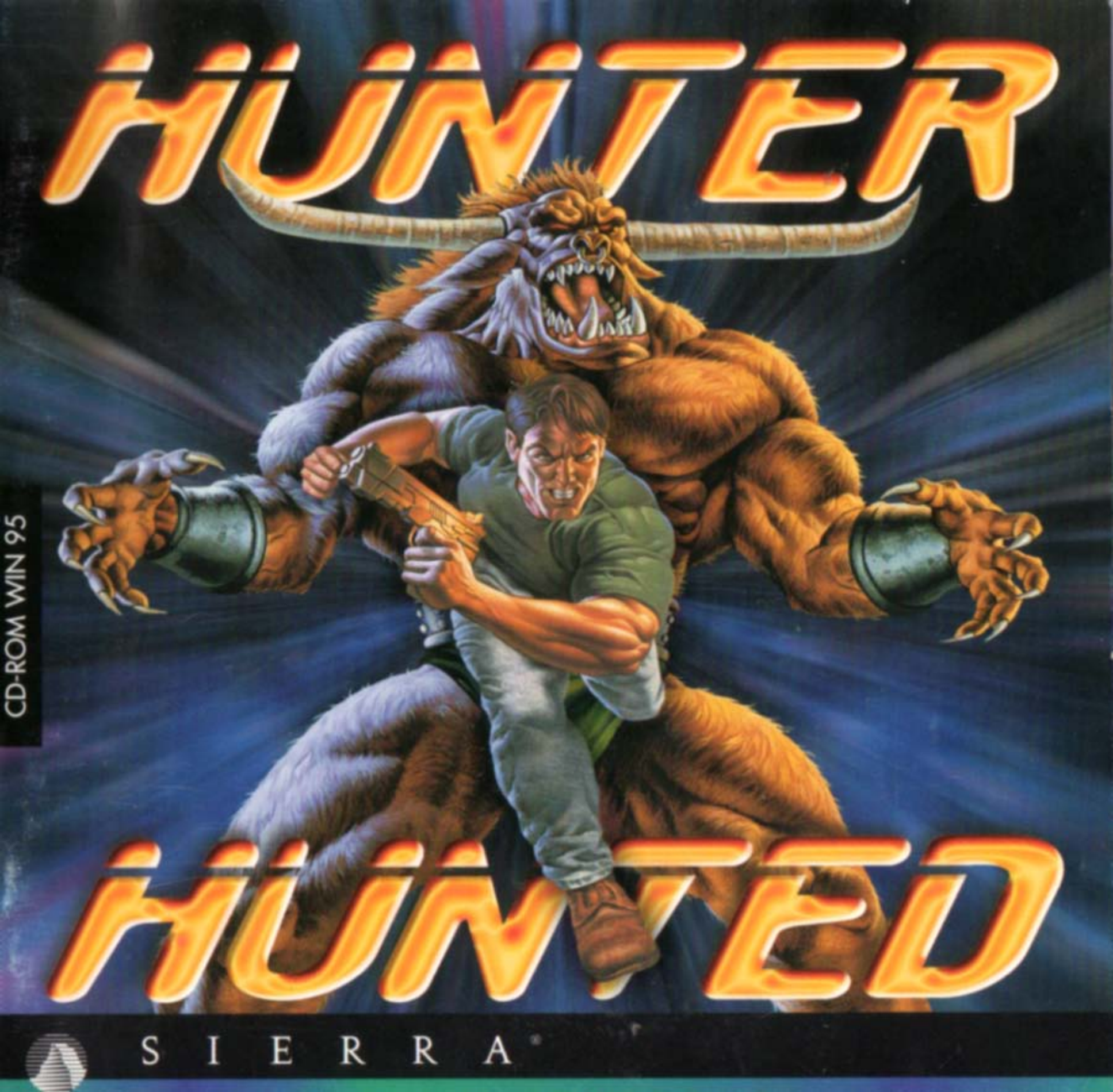

HUNTER
HUNTED
CD-ROM WIN 95
SIERRA

GUIDE DE SURVIE

DE HUNTER HUNTED

SOMMAIRE

Démarrer la poursuite 3
A propos des missions 3
Mode à plusieurs joueurs 3
Comment jouer à Hunter Hunted . 4
Commandes par défaut 6
Actions combinées. 8
Ecran de jeu 10
Le Bon, la Brute & l'Affreux 12
Equipement et puissance de feu . . 16
Service consommateur/ technique. 19

INSTALLER LE JEU

1. Démarrez Windows 95.
2. Insérez le CD-Rom de Hunter Hunted dans le lecteur.
3. Suivez les instructions.
4. Priez le dieu des ordinateurs pour que tout se passe bien !

Remarque : pour ouvrir le manuel en ligne sans démarrer le jeu, double-cliquez sur le fichier HUNTER.HLP dans le dossier d'AIDE du CD-Rom de Hunter Hunted.

Le vieux Manuel

"L'univers ne finira pas englouti sous un éclair de lumière aveuglant ou victime d'une peste virulente. Il succombera à ma force."

Déclaration d'un chasseur anonyme quelques moments avant d'être anéanti par son poursuivant en l'an 2014.

A la fin du 20e siècle, la Terre fut envahie par des guerriers extra-terrestres techniquement supérieurs. Cinq milliards d'humains périrent en quelques jours et la race humaine faillit être exterminée. Ceux qui eurent le malheur de survivre devinrent des esclaves mais seuls les plus forts, les plus rapides et les plus intelligents subsistèrent. Pour se divertir, les Maîtres forcèrent leurs prisonniers, appelés par dérision les «chasseurs», à tuer ou à être tués dans les arènes profondes des villes en décombres. La Terre n'était pas la seule civilisation victime de la suprématie des Maîtres. Des soldats au physique animal de la planète Kullrathe étaient également enfermés dans des camps de concentration et forcés de divertir les envahisseurs.Nous sommes maintenant en l'an 2015. Les Maîtres auraient pu facilement éliminer les deux races. Cependant, ils ont choisi de se distraire avec les survivants, et les deux derniers champions doivent maintenant s'affronter dans un match contre la mort. Que vous choisissez d'être l'homme ou la bête, votre seul espoir est de fuir. Parmi les arènes se trouvent les restes des civilisations anéanties par les Maîtres. Si vous parvenez à survivre, vous pourrez peut-être créer l'engin qui vous mènera à la liberté.Ne commettez aucune erreur car chaque mission est une double mise à l'épreuve. La mort vous attend à chaque tournant et si vous refusez de participer, les Maîtres se feront un plaisir de vous éliminer. Le seul moyen de vous venger et de rester en vie est de prendre la fuite. Aussi, bonne chance et... bonne chasse.

Le vieux Manuel

DEMARRER LA POURSUITE

1. Démarrez Windows 95.
2. Insérez le CD-Rom de Hunter Hunted dans le lecteur de CD-Rom.
3. Cliquez sur JOUER A HUNTER.
4. Chargez votre pistolet semi-automatique et préparez-vous à l'aventure !

A PROPOS DES MISSIONS

Hunter Hunted offre 100 niveaux. Les 8 premiers sont des didacticiels courts et amusants permettant de vous habituer aux commandes. Les 22 suivants vous introduisent à la majorité des personnages et des objets que vous rencontrerez au cours de vos aventures souterraines. Ces niveaux sont légèrement plus compliqués que les précédents. Les 35 missions suivantes sont les plus difficiles, et vous serez soit le poursuivant soit le poursuivi. Les 35 derniers niveaux offrent 20 défis pour affronter votre ami, et 15 autres missions permettant de jouer en équipe.

MODE A PLUSIEURS JOUEURS

Dans le mode à deux joueurs, vous pouvez jouer en équipe ou affronter votre ami. Cliquez sur Mode à Plusieurs Joueurs pour ouvrir le menu permettant de sélectionner une mission. Dans le mode «Défi», chacun choisit un personnage, Jake ou Garathe Den, ainsi qu'une couleur. Les participants ont la possibilité de sélectionner le même personnage et la même couleur pour compliquer la situation (dans le mode «Equipe», il est impossible de choisir un personnage). Après avoir procédé aux sélec-

Le vieux manuel

tions, une description de la mission apparaît et vous pouvez commencer à jouer. Le mode «Equipe» offre quinze missions et le mode «Défi» comprend vingt niveaux. Les premières déterminent automatiquement si les joueurs sont les poursuivants ou les poursuivis. Dans le mode «Défi», les participants doivent s'affronter dans un match contre la mort où la victoire revient au plus fort.

Quand vous jouez en équipe, vous devez tous deux survivre aux attaques des êtres dégénérés, et vous recevez également un rôle particulier. L'objectif est de récupérer des objets précis ou de survivre aux assauts et aux technologies adverses. Souvenez-vous que vous n'êtes pas invincible aux tirs de votre acolyte, aussi faites attention où vous tirez. Au cours de la mission, vous avez accès à certains éléments, et vous devez vous entraider pour accomplir certaines tâches. Si vous ne devez encore la vie à personne et bien ça ne serait tarder. Dans le mode «Défi», les missions sont des matchs contre la mort où le vainqueur est le grand gagnant. Vous devez affronter les mutants ainsi qu'un adversaire supplémentaire très perspicace : votre soi-disant ami. Dans ces missions, l'objectif est de repousser les attaques et d'éliminer l'ennemi.

COMMENT JOUER A HUNTER HUNTED

Si «jouer» implique pour vous des défis intenses, stupéfiants et sanglants, alors vous allez vous régaler. Commencez d'abord par éliminer tout ce qui bouge ou qui pourrait bouger. Dans ce monde rempli de mutants génétiques et de machines sophistiquées chargés de vous mettre en charpie, vous représentez la cible idéale ! Le but est donc de rester en vie.

Respectez l'objectif de chaque niveau, surveillez le chronomètre et ramassez tous les objets «sympathiques» que vous trouverez. Vous devez agir avec adresse, maîtriser toutes les armes en votre possession et faire preuve d'astuce pour empêcher les créatures de l'enfer d'utiliser vos fluides internes comme peinture murale. Tâchez donc de rester lucide. Dans les missions à un ou plusieurs joueurs, vous devez trouver la porte de sortie pour terminer la mission, que l'on considère réussie une fois tous les objectifs remplis. Avant chaque mission, une description indique si vous êtes le poursuivant ou le poursuivi. Quand vous êtes le chasseur, l'objectif vous commande d'agir et de tuer à votre guise ou de procéder à un «nettoyage» sélectif. Vous devez également localiser toutes les armes disponibles et les utiliser à votre avantage.
Quand vous êtes la proie, les objectifs varient. Le but est parfois de survivre pendant une durée limitée, de rejoindre certains endroits ou de récupérer des objets en évitant de vous faire tuer. La partie devient intéressante quand vous n'avez plus que quelques armes à votre disposition. Souvenez-vous que pour compléter une mission, vous devez trouver la porte de sortie après avoir réalisé tous les objectifs. Si vous essayez de prendre la sortie avant d'avoir rempli cette condition, attendez-vous à une surprise. Si vous décidez de jouer et de faire équipe avec un ami, vous pourrez mutuellement vous soutenir au cours des batailles parfois désespérées. Mais s'il décide de vous défier, vous ne pourrez compter que sur vous ! L'objectif final est de trouver un moyen de quitter ce maudit souterrain. Au cours des missions, vous trouverez des éléments importants pour fabriquer l'engin le plus sophistiqué jamais conçu par l'être humain : le Véhicule Utilitaire Revu et Corrigé (V.U.R.C.). Et oui, malheureusement c'est tout ce qu'il y a de disponible depuis que la Terre a été conquise... Mais en cette année 2015, personne n'a encore la chance de posséder cet engin.

COMMANDES PAR DEFAUT

Les commandes pour effectuer certains mouvements ou certaines actions avec les différents périphériques de contrôle sont illustrées dans les pages suivantes.

CLAVIER



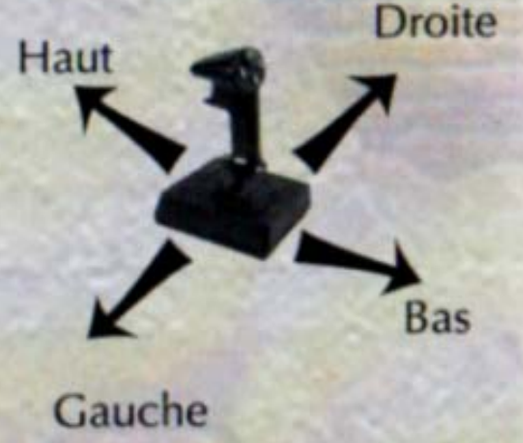
JOYSTICK

Bouton 1 : Tirer

Bouton 2 : Sauter

Bouton 2 + Bas + Gauche : Arme précédente

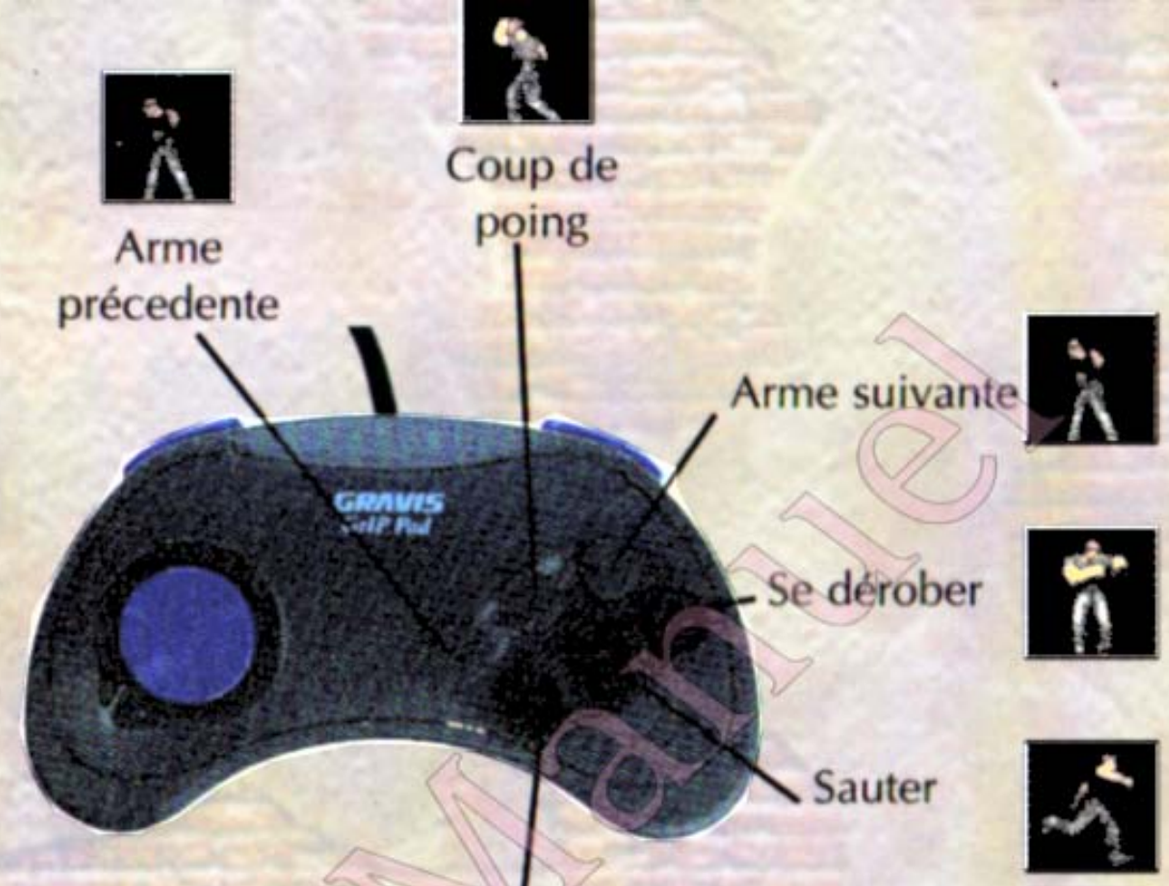
Bouton 2 + Bas + Droit : Arme suivante



Le vieux Manuel

GAMEPADS

Gravis™ GrIP™ :



ThrustMaster® Phazer :



Le vieux manuel

Microsoft® Sidewinder™ :



ACTIONS COMBINEES

SAUTER

Sauter et s'agripper : SAUTER + HAUT

Cette action permet de s'agripper au plafond. Vous pouvez aussi l'utiliser pour vous cramponner aux échelles ou pour atteindre les objets parfois hors de portée.

Sauter en longueur : SAUTER + HAUT + (GAUCHE ou DROITE)

Cette action permet d'effectuer des sauts en longueur pour passer au-dessus des obstacles ou pour traverser des étendues.

Le vieux Manuel

PORTES

Ouvrir une porte : appuyer sur GAUCHE ou DROITE
Fermer une porte : les portes se ferment automatiquement
Quand une porte est verrouillée, une voix explique qu'il est impossible de l'ouvrir, ou qu'il vous faut trouver la bonne clef ou utiliser les interrupteurs pour la débloquer. La clef dont vous avez besoin est souvent indiquée sur la porte.

INTERRUPTEURS

Actionner/Désactiver les interrupteurs :
se tenir près de l'interrupteur + HAUT
Jake et Garathe Den pivotent dès qu'on actionne un interrupteur. L'activation des interrupteurs peut avoir de bonnes ou de fâcheuses conséquences puisqu'elle permet de débloquer les portes (ce qui présente un avantage) ou de libérer d'horribles monstres (ce qui est parfois désastreux).

DEPLACEMENT ENTRE NIVEAUX

Entrer dans un niveau : HAUT
Quitter un niveau : BAS
Vous pouvez accéder à un niveau quand un passage en révèle un autre.
Vous pouvez quitter le niveau en cours quand une plate-forme indique une sortie.

SE CACHER

Se cacher : appuyer et maintenir HAUT enfoncée quand le personnage est devant un mur

Jeux Manuel

Cesser l'action : relâcher HAUT

Pour vous dissimuler, vous devez vous trouver ailleurs que devant une porte, un interrupteur ou un passage menant vers un autre niveau. Une fois caché, il est difficile de vous voir ou de vous atteindre.

RAMPER

S'accroupir : appuyer et maintenir BAS enfoncée

Ramper : appuyer et maintenir BAS enfoncée puis appuyer sur GAUCHE ou DROITE

Cesser de ramper : relâcher BAS

Vous pouvez ramper et vous glisser à l'intérieur des couloirs étroits pour éviter les tirs ennemis.

PASSAGES SECRETS

Ouvrir les passages secrets : GAUCHE ou DROITE

Les passages secrets ont l'apparence d'un mur que vous accédez en poussant directement sur la paroi. Ils se referment parfois automatiquement.

ECRAN DE JEU

Un écran s'ouvre dès que vous choisissez un mode et un niveau de jeu. En bas, des icônes affichent la situation des joueurs.

Le vieux Manuel



Cette icône affiche l'état de santé de votre personnage. Elle passe du vert au rouge au fur et à mesure que vous dépérissez. Quand le coeur est vert, il indique que vous avez été empoisonné, et sur l'écran votre personnage clignote de la même couleur. Pour guérir, vous devez trouver un antidote.



Cette icône détermine la puissance de votre cuirasse. Comme l'indicateur de santé, elle passe du vert au rouge quand la puissance de votre cuirasse diminue.



Ces six icônes représentent l'armement mis à votre disposition et les quantités de munitions disponibles. Vous devez parfois localiser et récupérer les armes. Une fois dans l'inventaire, leurs icônes sont partiellement allumées car seule l'arme utilisée est mise en évidence. Vous pouvez récupérer les munitions avant l'arme correspondante mais dans ce cas les munitions sont affichées mais l'icône de l'arme disparaît.



Ce compteur indique la durée restante pour accomplir le niveau. Dès que la durée est écoulée, vous mourez. Tous les niveaux ne sont pas chronométrés.



Les «fenêtres» au-dessus des icônes affichent les éléments récupérés au niveau en cours. Dès qu'un objet est ramassé, comme une clef ou un cristal, il apparaît à cet endroit.

Le vieux manuel

LE BON, LA BRUTE ET L'AFFREUX

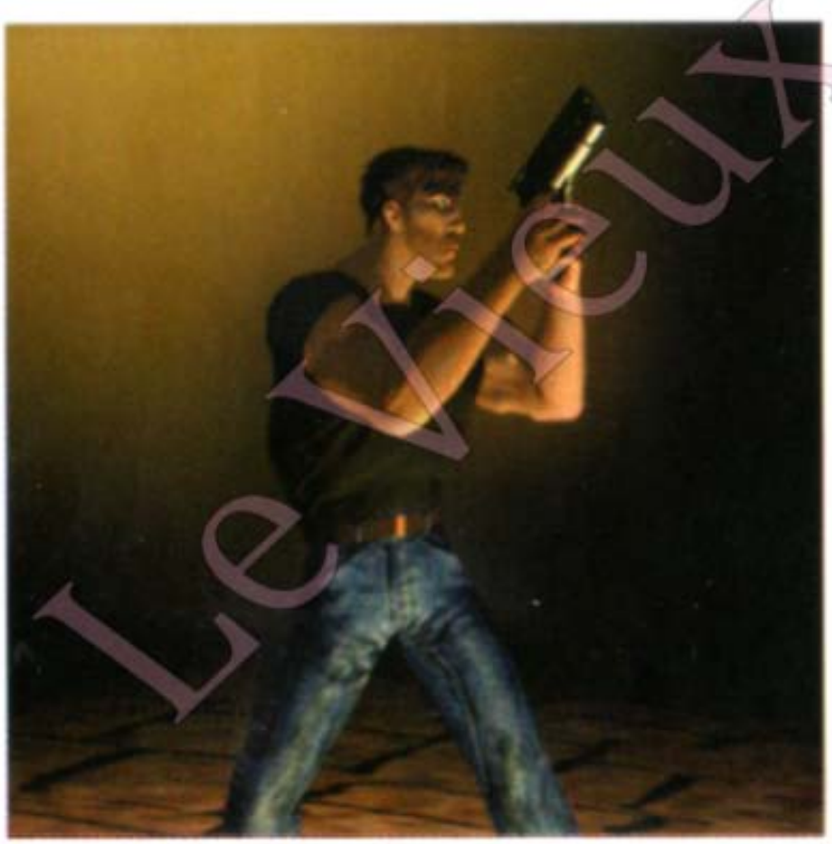
LES JOUEURS

JAKE :

Jake avait environ 13 ans quand les Maîtres envahirent la Terre. Malheureusement, son dossier disparut pendant l'attaque. Pour un humain, il est assez fort et rapide. C'est également un excellent tireur qui possède certaines connaissances au niveau des explosifs grâce aux lectures qu'il a pu trouver. Mais son intelligence est son meilleur atout.

GARATHE DEN :

Cette créature est l'une des plus puissantes. Un chasseur humain prétend avoir entendu la voix de Garathe Den quand il prononça le mot «Supplice». Les créatures de son espèce sont plus rapides et plus puissantes que les humains. Ne sous-estimez jamais leur intelligence.





Le Vieux Manuel

PRINCIPAUX FAVORIS

LA MORT :

Si vous ne croyez pas au Paradis, et bien vous y croirez à la vue de cette créature tout droit venue de l'Enfer. Elle n'est pas constituée de chair et de sang et traverse facilement les murs. Elle ne cache pas non plus ses intentions : votre âme est tout ce qu'il l'intéresse !

LE MASTODONTE :

Il est lent mais quand il saute, il fait trembler la Terre !! Après avoir regagné votre équilibre, éliminez ce robot avant qu'il vous transforme en poussière.
Ce malabar est doté d'armes puissantes et protégé par une épaisse armure. Il est difficile à supprimer.





Le vieux Manuel

LES AUTRES FAVORIS

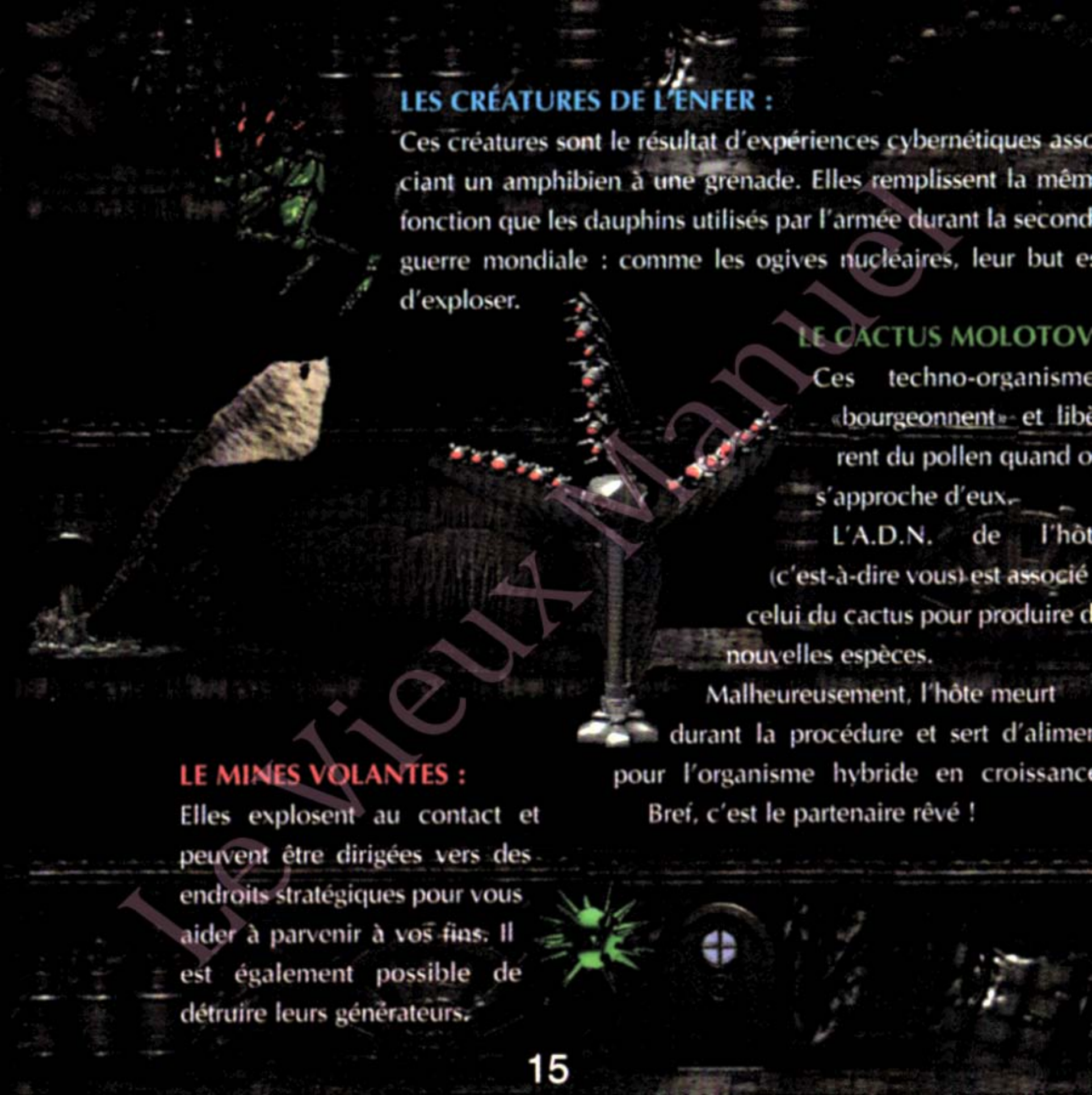


LES VIGILS : Ils traquent constamment les intrus contre lesquels ils utilisent une panoplie d'armements. Ils sont assez faciles à éliminer et causent peu de dégâts. Il en existe quatre types, causant chacun des dégâts différents.

LA RAIE MANTE : Un événement étonnant alliant l'évolution aux sciences génétiques donna naissance à cette créature, mi-raie mi-poisson des fonds, capable de respirer l'oxygène. Ces bestioles sont rapides comme l'éclair et apprécient de temps en temps un bon morceau de chair animale ou humaine...

LA DAME CAMELEON : Rapide comme l'éclair mais beaucoup plus dangereuse, cette créature utilise sa progéniture pour cueillir sa proie. Elle a la faculté de se rendre complètement invisible et quand vous avez le malheur de passer à côté, elle vous attaque par derrière. Elle est d'un naturel nerveux et aime s'accrocher aux murs et aux plafonds. Ses griffes sont redoutables mais sa puissance de feu est faible. Mais cela ne l'empêche pas d'être difficile à éliminer.

Le Vieux Manuel



LES CRÉATURES DE L'ENFER :

Ces créatures sont le résultat d'expériences cybernétiques asso
ciant un amphibien à une grenade. Elles remplissent la mêm
fonction que les dauphins utilisés par l'armée durant la second
guerre mondiale : comme les ogives nucléaires, leur but e
d'exploser.

LE CACTUS MOLOTOV

Ces techno-organisme
«bourgeonnent» et libè
rent du pollen quand o
s'approche d'eux.
L'A.D.N. de l'hôt
(c'est-à-dire vous) est associé
celui du cactus pour produire d
nouvelles espèces.
Malheureusement, l'hôte meurt
durant la procédure et sert d'alimen
pour l'organisme hybride en croissance
Bref, c'est le partenaire rêvé !

LE MINES VOLANTES :

Elles explosent au contact et peuvent être dirigées vers des endroits stratégiques pour vous aider à parvenir à vos fins. Il est également possible de détruire leurs générateurs.

Le vieux Manuel

ARMES & EQUIPEMENTS

LA MASSUE :
Garathe Den est le seul à utiliser cette arme dont il se sert pour matraquer Jake. Cette massue est très solide et si vous pensez qu'elle ne crée aucun dégât, ses pointes de dix centimètres risquent de vous faire changer d'avis.

LE FOUET :
cet appareil dangereux appartient à Garathe Den et émet un éclair de plasma qui ensuite se divise à la recherche d'une cible.

L'ETOILE NINJA : à première vue, l'étoile Ninja n'a rien de spécial. Pourtant, son centre bombé dissimule des explosifs très instables.

LE PISTOLET : sa taille réduite et sa puissance de feu font de cette arme un instrument bien pratique (seulement réservé à Jake).

Le Vieux Manuel

LE COUTEAU : il est doté d'une lame en acier très solide unique en son genre. Désolé Jake, cette arme est uniquement réservée à Garathe Den.

LA GRENADE : avant de la lancer, tirez sur la goupille puis reculez pour éviter d'être blessé par la gigantesque explosion.

LE FUSIL : la puissance de feu de cette arme, réservée à Jake, est plutôt moyenne.

LE LANCE-ROQUETTES : c'est l'arme la plus puissante utilisée par Jake. Le lance-roquettes 400-JTP détruit presque tout.

Le Vieux Manuel



LA NOURRITURE : ce jambon en boîte n'est pas un produit maison mais il est tout de même mangeable. Il permet de récupérer des forces et vaut 99 points.

LE REMONTANT : récupérez-le pour accroître votre état de santé de 25 points.





L'ANTIDOTE : en cas d'empoisonnement, injectez-le dans la carotide.



GANTS, BOTTES, CASQUE & CUIRASSE :
ils protègent le corps et réduisent le risque de blessures.



Le vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

Retournez au plus vite votre bon de garantie

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



1 **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:*

Système :

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 :

Le vieux Manuel

renvoyez-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

Le Vieux Manuel

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 tranférer 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.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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.

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.

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

Le Jeu Vidéo Manuel

Dans un tourbillon d'acier et de radiations, entrez dans le Cyber Baston

Retrouvez l'action de Hunter Hunted dans Cyber Gladiators, un autre jeu de grande qualité dans la gamme k.a.a. de Sierra

CyberGladiators







Des points forts exclusifs !

- Regardez la vie s'évaporer du cou de votre adversaire décapité
- Saisissez des caisses, des tonneaux, des épées et des briques en fusion pour les jeter à la tête de vos adversaires
- Vos ennemis apprennent à déjouer votre tactique
- Heureusement, vous pouvez à tout moment basculer vers une nouvelle tactique

D'autres points forts !

- Huit guerriers et deux "maîtres" forts de plus de cinquante mouvements chacun
- Foncez dans le tas en solo ou battez-vous au corps-à-corps avec un autre joueur
- Une technologie "motion capture" des mouvements en 3D vous permet de jouer des pieds et des poings ou de sauter tel un grand-maître d'arts martiaux
- Vous pouvez même optimiser le jeu en adaptant le niveau de détails des décors et des combattants à votre système

http://www.sierra.fr

© 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.

S625012CZ06ZZ

SIERRA®