les 9 destins de Valdo



Guide de l'Aventure

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

présente

les 9 destins de Valdo

Le Vieux Manuel

avec l'appui de



Sommaire

Démarrage du jeu ____ p.3
- Configuration minimum
- Installation
- Image
- Les réglages conseillés : • l'image • le son

Introduction et but du jeu ____ p.5

Lancement du jeu ____ p.6

La navigation ____ p.6
- Les déplacements
- Les options
- Les icônes
  - L'icône PARCHEMIN
  - L'icône PORTE et la sauvegarde d'une partie
  - L'icône COFFRE et la manipulation des objets
  - L'icône JOURNAL DE BORD

Les raccourcis clavier ____ p.10

« Valdo » sur Internet ____ p.10

Les jeux ____ p.11

Crédits ____ p.17

Garantie ____ p.23

Le vieux Manuel

Démarrage du jeu

• Configuration minimum

CD-ROM double vitesse (4X conseillé), PC ou compatible, 486 DX 2 - 66, Pentium conseillé, 8 Mo de Ram (configuration minimale), Windows 3.1 et Windows 95
carte son Sound Blaster et compatible,
carte graphique SVGA 640 x 480, 256 couleurs,
clavier, souris

• Installation

Insérer le CD-Rom dans le lecteur.
Un « autorun » installera le programme. ou
Lancer le programme SETUP.EXE sur le CD-Rom.

• Image

Pour avoir une image en plein écran, configurer l'ordinateur en 640x480.

• Réglages conseillés :

Image

Un soin très particulier a été apporté à la réalisation des décors des « 9 destins de Valdo ».
Pour obtenir une qualité d'image optimale, et afin de

Le Vieux Manuel

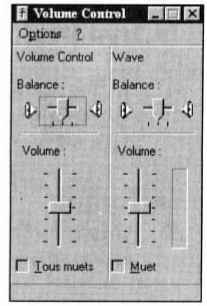


retrouver des couleurs identiques à celles qu'ont voulues les graphistes, il est conseillé de régler son écran de manière à ce que les contrastes soient au maximum.

Son

La bande sonore des « 9 destins de Valdo » est extrêmement riche : musique et bruitages ont été spécialement composés et réalisés de manière à produire une atmosphère aussi fidèle que possible à celle de cette époque.

Pour en obtenir une restitution fidèle, il est recommandé de régler le son de son ordinateur. Pour cela, il faut double-cliquer sur l'icône « son » de l'interface Windows 95 et régler les options « Volume Control » et « Wave » à la moitié de leur puissance.





Le Vieux Manuel

Introduction

« Les 9 destins de Valdo » propose un voyage dans le temps, une exploration géographique aussi bien qu'historique, en marchant sur les traces des aventuriers dont les exploits ont marqué l'Histoire...
La plupart des événements et des péripéties que rencontrent les héros des « 9 destins de Valdo » sont tirés ou inspirés des récits des voyageurs du XVIème et du XVIIème siècles.
Traverser l'océan Atlantique, affronter les tempêtes du Cap de Bonne-Espérance, découvrir l'Inde et les îles Moluques, y chercher des épices, s'adapter aux coutumes africaines ou japonaises... Autant d'épreuves que devaient surmonter les voyageurs, comme doit le faire aujourd'hui le joueur qui s'incarne en Valdo...

Le but du jeu

Valdo doit résoudre les énigmes et surmonter les obstacles qui se dressent sur son passage...
Mais il ne doit jamais oublier le but principal du voyage : le Japon, mythique pays d'Orient qui s'appelait quelques décennies plus tôt encore Cipango, légendaire pour ses richesses en argent...
En cours de route, Valdo rencontrera bien d'autres mystères : les fragments d'une mystérieuse carte, un inquiétant spectre, qui hante les entrailles du Sao Bartolomeu, une jonque chinoise échouée, un fabuleux trésor...



Le Vieux Manoir

Lancement du jeu

• Commencer une partie

Sur le MENU PRINCIPAL, cliquez sur le drapeau NOUVELLE PARTIE.

• Lancer une partie sauvegardée

Pour reprendre une partie qu'on a déjà commencée et sauvegardée, dans le MENU PRINCIPAL, cliquez sur le drapeau PARTIES SAUVEGARDEES. Là, choisir une des vignettes parmi les parties sauvegardées et la cliquer-tirer jusqu'au cadre en haut à droite de l'écran. La vignette s'y insère, le bouton se met à clignoter et en cliquant sur le cadre JOUER, vous récupérez la partie là où vous l'aviez laissée.
Si vous avez sauvegardé plusieurs parties au même niveau, à vous de vous souvenir du numéro affecté à la partie que vous souhaitez reprendre.

La navigation

• Le déplacement



Avec la souris, déplacez le curseur en forme de flèche. Lorsque le curseur passe sur une zone dans laquelle il peut déclencher une action ou une animation, la flèche se remplit et devient blanche. Un cadre apparaît également en bas de l'écran, donnant une indi-

Le Vieux Manuel

cation textuelle. En cliquant sur la zone, vous déclencherez une action ou une animation.
Lorsque vous passez sur une zone qui permet de changer d'écran, le curseur se transforme en une autre flèche, d'une taille supérieure à la précédente, et qui indique la direction dans laquelle on se dirige, en même temps que le cadre apparaît, donnant le nom de la direction que l'on prend.

• Les options

Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir certains paramètres de votre partie, en cliquant sur le drapeau OPTIONS dans le MENU PRINCIPAL.
Ainsi, vous pouvez choisir, entre des flèches en noir et blanc et des curseurs en couleurs et animés. Attention, la série de curseurs en couleurs et animés ne fonctionne qu'avec Windows 95. Par défaut, vous jouerez avec les curseurs en noir et blanc.
Vous pouvez aussi choisir le mode d'affichage des séquences vidéo (Introduction et Tempête).
Le mode d'affichage par défaut est le quart d'écran.
Enfin, cliquez sur le cadre TOUCHES UTILES pour avoir le détail des différentes fonctionnalités du progamme.

• Les icônes

L'icône PARCHEMIN

En cliquant sur le parchemin qui figure en bas à droite de l'écran durant les séquences interactives, vous déroulez ce parchemin qui contient trois icônes, permettant d'accéder à



Le Guide Manuel



différentes fonctionnalités du jeu : l'icône PORTE pour sauvegarder et quitter le jeu, l'icône COFFRE pour l'inventaire, l'icône JOURNAL DE BORD pour consulter le Journal de bord du capitaine, dans lequel on trouve des indices pour le jeu d'aventure et des éléments culturels.

L'icône PORTE et la sauvegarde d'une partie



Il est possible de sauvegarder sa partie, à l'endroit où on le souhaite.

Deux possibilités :

1 - Ouvrir la barre d'icônes en cliquant sur le PARCHEMIN (accessible pendant une séquence interactive), et cliquer sur l'icône PORTE.

Vous accédez alors à une page où s'affiche en miniature l'écran que vous venez de quitter.
Si vous souhaitez sauvegarder cette partie, il faut la cliquer-tirer jusqu'à la case de votre choix dans la partie centrale de l'écran. Vous avez accès à 16 sauvegardes différentes, en faisant défiler la « boite à sauvegardes » à l'aide des flèches en forme de triangle en haut et en bas.

2 - Utiliser la touche S pour accomplir la même procédure. Si vous avez cliqué involontairement sur l'icône PORTE ou sur S, en cliquant immédiatement sur JOUER, vous retournerez dans l'écran de la partie en cours.

Lecteur Manuel

L'icône COFFRE et la manipulation des objets



Dans le cours du jeu, vous rencontrerez dans les décors des objets qu'il est possible de mettre dans le COFFRE. Pour cela, il suffit d'effectuer un cliquer-tirer. Le curseur se transforme alors en main qui se referme sur l'objet.
Il faut ensuite déplacer cet objet et le poser sur l'icône PARCHEMIN. Un message POSER DANS LE COFFRE apparaît alors. Il n'y a plus qu'à lâcher le bouton de la souris pour valider cette opération.

Inversement, lorsque vous voulez prendre dans le COFFRE un objet pour tenter de le placer dans un décor ou le donner à un personnage, il faut ouvrir la barre d'icônes en cliquant sur le PARCHEMIN, puis cliquer sur l'icône COFFRE, et à l'intérieur de celle-ci cliquer-tirer sur l'objet choisi et le positionner à l'endroit souhaité. Le coffre s'efface alors automatiquement et la partie se poursuit normalement.

L'icône JOURNAL DE BORD



En cliquant dans la barre d'icônes sur le JOURNAL DE BORD, vous ouvrez le livre. Chaque séquence permet de découvrir de nouvelles pages. Dans celles-ci, découvrez des indices pour progresser dans l'aventure, mais aussi des éléments nouveaux pour mieux comprendre l'époque et apprendre tout ce qui n'est pas évoqué dans le dialogue.



Le Livre Manuel

ATTENTION :
On ne commence pas la partie avec ce journal de bord : il faut le trouver soi-même. C'est le but de la première séquence.
Lorsqu'on se situe dans le JOURNAL DE BORD, le PARCHEMIN propose deux nouvelles icônes : le JOURNAL DE BORD OUVERT, sur lequel il faut cliquer pour retourner dans le jeu, ainsi qu'un ENCRIER, afin d'imprimer la page affichée à l'écran.

Raccourcis clavier

La BARRE ESPACE pour abréger l'animation en cours.
Touche S pour accéder directement à l'écran des sauvegardes.
Touche Q pour accéder directement au MENU PRINCIPAL.

Valdo sur Internet



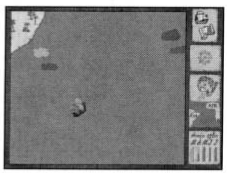
En cliquant dans le MENU PRINCIPAL sur le drapeau ACCES INTERNET, vous accéderez à la partie du site Ubi Soft consacrée au monde de Valdo. Là, vous pourrez trouver davantage de renseignements sur le CD-Rom, en même temps que de nouveaux niveaux des jeux que vous avez aimés. Sans compter d'autres surprises...

Le Vieux Manuel

Les jeux

Dans le cours de l'aventure, des séquences de jeux s'intercalent, qui vont influer sur le parcours du joueur. Chacun de ces jeux fonctionne selon des modalités différentes. Certains d'entre eux se jouent avec la souris, d'autres avec le clavier.

• Jeu 1 : LA VOLTE

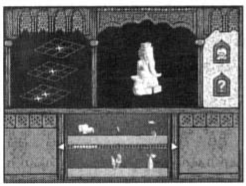


Traverser l'océan Atlantique jusqu'au Cap de Bonne-Espérance, ce n'est pas une tâche aisée. Les galions, aussi modernes soient-ils, ne peuvent guère avancer contre le vent. En plus, il faut se dépêcher, car si on arrive après la fin du mois de juillet, les vents de l'océan Indien, de l'autre côté du Cap de Bonne-Espérance, ne nous sont plus favorables.
Le calendrier en bas à droite de l'écran permet de savoir où on en est, question temps, et la carte de l'océan Atlantique permet de suivre la progression du Sao Bartolomeu. Dans ce jeu, le joueur doit diriger son bateau avec la souris, en cliquant dans la direction qu'il souhaite lui voir prendre. Il verra le bateau aller plus ou moins vite selon la force et la direction du vent...

Le Vieux Manuel



• Jeu 2 : LA STATUETTE



Ce jeu réalisé en 3 dimensions se joue avec la souris. Il s'agit de reconstruire la statuette du Rajah. Sélectionnez la pièce dont vous voulez vous servir et positionnez-la dans une des trois grilles situées à gauche de l'écran. Ces grilles symbolisent la structure de la statuette.

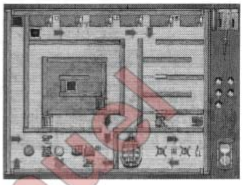
Vous pouvez immédiatement visualiser les conséquences de votre manipulation dans la partie droite de l'écran. A l'aide de la souris, positionnez votre curseur pour sélectionner un objet et cliquez pour le saisir. Vous pouvez aussi faire pivoter les pièces figurant dans le présentoir en bas de l'écran.
Ainsi, vous pourrez mieux vous représenter les volumes de la statuette et choisir l'angle sous lequel regarder les pièces.
C'est difficile, mais bonne nouvelle : il n'y a pas de limite de temps.
Ah, un conseil, attention aux oreilles, et aux petites pièces d'une manière générale...

• Jeu 3 : LES PIRATES



Un pirate a volé le coffre de Valdo, celui-là même dans lequel il a rangé tous les objets ramassés au cours de son aventure. Il faut à tout prix le retrouver, l'avenir de tous ceux du Sao Bartolomeu en dépend. La règle est très simple : avec la souris, changez le sens des flèches en cliquant dessus pour les faire pivoter.

Le Vieux Marin



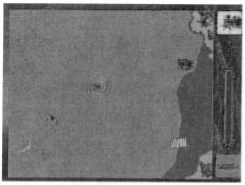
Guidez les pirates jusqu'à la case de leur couleur, pour les y enfermer.
Mais il faut éviter les nombreux pièges : d'abord, toute collision entre pirates est fatale. de même que celles avec les crabes, ou avec n'importe quel autre espèce de créature qui rampe ou court sur les planchers du galion...
Les trappes qui n'ont pas de couleur sont des trous mortels, pour tout le monde...
Si certains endroits sont inaccessibles, c'est qu'ils sont fermés par des portes. Il est sûrement possible de faire coulisser celles-ci, pour peu qu'une âme charitable passe sur les interrupteurs : le chat, par exemple, ou un pirate...
Les autres créatures ne les font pas fonctionner.
Elles se contentent d'essayer de vous manger. Attention, si le chat meurt, la partie est perdue.
C'est un monde cruel... Sans parler du temps, limité, comme l'indique le sablier...

• Jeu 4 : LA PIROGUE

Valdo et Marie empruntent la pirogue sur le rivage. Ils partent à la recherche de la légendaire jonque chinoise, mais comment la trouver, dans le dédale du lagon ?
Il faut ramer. Et ramer, c'est fatigant... Pour que Valdo et Marie rament, il faut utiliser les deux flèches de direction, gauche et droite, sur le clavier.



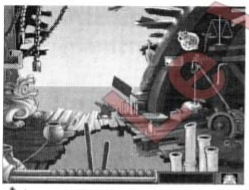
Le Vieux Manuel



Pour tourner, il faut utiliser l'une plutôt que l'autre, selon la direction que l'on souhaite prendre, et si l'on maintient un de ces deux boutons appuyé, le rameur plante sa pagaie dans l'eau, permettant de prendre un virage très serré... Une barre de fatigue, à droite de l'écran, indique l'état de santé de nos deux héros.

Quand ils sont à bout de force, ils doivent se reposer... Mais les dangers, eux, demeurent omniprésents... Les requins, les tourbillons, les bénitiers se précipitent, les troncs d'arbre heurtent la coque et l'endommagent, il faut faire attention à tout.
Un indicateur de l'état de la coque de la pirogue est visible en bas à droite. Dans ce jeu, on a tout le temps qu'on veut. Quand on perd, on repart de la dernière balise qu'on a dépassée.

• Jeu 5 : LE PIEGE A POISSONS



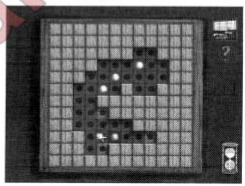
Le vieux Chinois a eu près de cent cinquante ans pour mettre au point ce piège infernal.
Il l'a tellement perfectionné que lui seul est capable de le faire fonctionner...
Et il fonctionne bien, ça, il n'y a personne pour en douter. C'est juste le mode d'emploi qui est un petit peu compliqué...



Il faut pas mal de patience et d'astuce pour en venir à bout. N'oubliez pas qu'il y a trois personnes pour dîner. Il faut donc pêcher trois poissons...
Et on a tout intérêt à y arriver avec le nombre de billes imparti,

sinon, vous pouvez faire une croix dessus...
Pour les visiteurs en quête du trésor de la Jonque Mystérieuse, il faut bien dire que c'est une épreuve redoutable, un véritable casse-tête...
Ce jeu se joue à la souris.

• Jeu 6 : LA SERRURE DU COFFRE DU SAMOURAÏ



Le coffre dans lequel Valdo et Marie doivent chercher un document très précieux est bien fermé. C'est une sacrée serrure que celle-là. Sans compter qu'il y en a plusieurs... Aussi efficaces qu'une serrure à combinaison, sinon plus. Les ouvrir revient presque à essayer de deviner un code secret. Vraiment ?
Eh bien non, pas tout à fait. Il y a toujours une solution pour ceux qui la cherchent.
Avec les flèches de direction, il faut déplacer la main. Arrivée près d'une bille, la main, d'une pichenette, pousse la bille d'une case.
Mais les règles sont strictes : une case à la fois, et une case seulement. Impossible de pousser deux billes à la fois, impossible aussi de passer la main par dessus les parois en bois...
Le but est simple, il faut pousser les billes jusqu'à ce qu'elles soient toutes sur les déclencheurs orange.
Un tuyau ? Lorsqu'une bille est sur un déclencheur orange, il est possible de la pousser pour l'en faire sortir, quitte à l'y remettre plus tard...



Le Vieux Manuel

Bien souvent il faut y réfléchir à deux fois avant d'accomplir le moindre geste, mais il ne faut pas non plus trop tarder, car le samouraï risque de revenir d'une minute à l'autre, et ce serait la catastrophe.
Il est possible de reprendre son dernier coup. Mais trois fois maximum par serrure, c'est tout…



Le Vieux Manuel

Crédits

Conception et production
LUDIMEDIA
Gérard Guillemot

Chef de projet et réalisateur
Alexis Nolent

Idée originale, scénario et dialogues
Alexis Nolent

Assistant réalisateur
Mathieu Breda

Responsable éditorial
Jean-Paul Jacquin

Coordination de la production
Nathalie Christoux

Réalisation
LES STUDIOS D'UBI SOFT
Michel Guillemot

UBI PICTURES

Création des décors
Ivan Gaidon
Sibylle Ristroph
avec la collaboration de
Nathalie Moschetti et Olivier Nadel

Création des personnages
Véronique Denoyelle
Olivier Nadel
Sibylle Ristroph
Josette Zagar
avec la collaboration de
Ivan Gaidon et Olivier Conorton

Storyboard
Mathieu Breda

Graphisme des interfaces, du « Journal de Bord » et du « Monde de Valdo »
Stéphanie Daoud
Sibylle Ristroph
avec la collaboration de
Catherine Braun

Responsable 3D
Xavier Le Dantec

Le Vieux Manuel



Graphistes 3D
Olivier Conorton
Jérôme Desplas
Robin Kobrinski
Nicolas Seck
avec la collaboration de
Olivier Bonenfant

Graphisme des jeux
Cyrille Berger
Stéphanie Daoud
Ivan Gaidon
Patricia Stroud

UBI GAME DESIGN

Responsable
Serge Hascoët

Jeux
Vincent Monnier
avec la collaboration de
Grégory Chandeze

Remerciements spéciaux
Michel Ancel

UBI-SOUND STUDIO

Production Manager
Didier Lord

Assistante de production
Joëlle Caroline

Casting et direction d'acteurs
Emmanuelle Cosso

Musique
Daniel Masson

Illustration sonore
Sylvain Brunet
Gaëlle Gauthier
Rafaël Meroño

Programmation Manager
Stéphane Bellanger

Programmation
Olivier Dumont
Guillaume Michel

Post-Production Manager
Sylvain Brunet

Post-Production
Myriam Houée

Le Vieux Manuel



Ingénieurs du son
Olivier Mortier
Françoise Trouy

Montage vidéo
Cédric Harrang

Post-synchronisation
Marianne Dubos

Comédiens
Sophie Arthuys
Mitsuyuki Bando
Olivier Baroux
Marc Bretonnière
Roger Carel
Guy Chapellier
Bernard-Pierre Donnadieu
Patrice Dozier
Michel Feder
François Jérosme
Sydney Kotto
Martine Maximin
Michel Mella
Tom Novembre
Mario Santini
Barbara Tissier
Michel Vigné

UBI RESEARCH & DEVELOPMENT

Responsables Informatique
Olivier Chappe
Patrice Desarnaud
Eric Huynh
Daniel Palix
Christinel Pirvu

Développement
Teodor Adrian
Laurentiu Barza
Biancu Cosmin
Silviu Dragomir
Andra Gheorghin
Razvan Jurca
Nicolae Marin
Priscilla Nguyen
Philippe Ponce
Viorel Preoteasa
Daniel Raviart
Alain Robin
Michaël Ryssen
Adrian Silvescu
Mihaela Tancu
Popescu Valeriu

Le Vieux Manuel



Intégration
Magali Charra
Tony Lejuez
Nicolas Marion
avec la collaboration
d'Eric Berkani et
Emmanuel Montecot

Internet Game Service
Jean-Marc Drouaud
Fabien Senneron
Carlos Torres
Laurent Turmeau

UBI ANIMATION

Responsable
Dominique Rocher

Assistante du responsable
Anne Vancaelemont

Responsable lay-out
Mathieu Breda

Lay-outmen
Christian Daniel
Emmanuel Le Coz
Jean Milou
Pascal Neel

Animation
Gilles Aveneau
Vitalii Balanescu
Olivier Bonafous
Fabien Brandily
Guillaume Casset
Lilian Fuentefria
Lena Galas
Marc Jailloux
Pascal Ménager
Thierry Sauvage
Omar Touati

Cleanage
Sandrine Bailly
Aurora Barata-Manthe
Claire Blanchar
Isabelle Enguerrand
Stéphane Faugère
Julie Gibert
Frédéric Gonçalvés
Natacha Jameau
Jean-Michel Julien
Emmanuel Le Coz
Lionel Richard
Nathalie Stoschek

Montage
Aurora Barata-Manthe
Laurent Canetto
Isabelle Enguerrand
Stéphane Faugère
Sami Hamadouche
Eric Pivert
Alain Rouanet

Le Vieux Manuel



Détection
Emmanuel Gouvernaire
Marc Lambert
Pascal Lambert
avec la collaboration de
Grégory Bocquet

G.I.S.

Responsables du test
Philippe Courtois
Marie-Line Monassa
Vincent Minoué
Sophie Ronceray

Testeurs
Thierry Burtin
Arnaud Gilbert
Frédéric Le Huern
Marc Lorgeoux
Sylvain Mari
Nicolas Mehat
Frédéric Naël
Fabien Robin
Catherine Roussel
Ludovic Sorel
Johan Hiverlet
avec la collaboration de
Anthony Garcia,
Humphrey Gerbault,
Pierrick Manthe,
Charlotte Monsarrat,
Sophie Monsarrat

Edition
UBI SOFT ENTERTAINMENT
Yves Guillemot

Responsable marketing
Mélanie de Riberolles

Responsable de la création
Julie Rault Le Liard

Création
Stéphanie Daoud
Frédérique Gaudin

Remerciements
Commission Nationale pour la Commémoration des Découvertes Portugaises, Lisbonne:
Professeur Antonio M. Hespanha,
Commissaire Général;
Docteur Rui Pereira,
Coordinateur des Applications Multimédia et Informatiques
Institut Camoes, Paris:
Eduardo Prado Coelho,
Conseillé Culturel de l'Ambassade du Portugal à Paris et Directeur de l'Institut Camoes;
Isabel Vilanova.

Vieux Manuel



Michel Chandeigne,
Les Editions Desjonquères
Jean-François Gallon,
Editions Autrement.
Parcidio Gonçalves,
Editions La Différence.
Jean-Pierre Sicre,
Editions Phébus.
Eric Thiébaud,
Editions Tallandier.
Estelle Trubert,
Editions Fayard.

Remerciements spéciaux
Gérard Guillemot
Sibylle Ristroph
Patrice Desarnaud
Didier Lord
Olivier Mortier
ainsi que
Aurora Barata-Manthe
et
Emmeline Biscay
Brice Homs
Gilles Langourieux
Paul Nolent
Alain Pakiry
Béatrice Sautereau
Alain Tascan
Fabrice Valay
Manuel Vieira
Shannon Wolfe



Le Vieux Manuel

Garantie limitée

Ubi Soft garantit à l'acheteur du produit original que le disque compact fourni avec ce produit ne présentera aucun défaut pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).
Pour tout produit défectueux, appelez notre Hot Line au 02.99.08.90.77. Demandez le n° d'accord obligatoire et envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce manuel sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE
BP2 - 56200 La Gacilly - France

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.
Ce logiciel, ce manuel et le livret qui les accompagne sont copyright et tous droits réservés Ubi Soft. Ce manuel et les produits qui l'accompagnent ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de Ubi Soft.

www.manuel

CE LOGICIEL, CE CD, ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS «TELS QUELS». EN DEHORS DE LA PERIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX JOURS CONCERNANT LES DEFAUTS DE FABRICATION DU CD, UBI SOFT NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD, ET SA DOCUMENTATION ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE A DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MEME MANIERE, LES RISQUES LIES A L'UTILISATION, AUX RESULTATS, ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES A VOTRE ENTIERE RESPONSABILITE. UBI SOFT NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MEME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS OU SPECIFIQUES LIES A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI UBI SOFT A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. L'ACHETEUR ACCEPTE TACITEMENT LE FAIT QUE LA RESPONSABILITE DE UBI SOFT EN CAS DE PLAINTE LEGALE (CONTRAT, PREJUDICE, OU AUTRE) NE POURRA ETRE ENGAGEE AU-DELA DU MONTANT DU PRIX PAYE A L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.



Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par 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 (crises ou pertes 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 l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près 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 pouvez jouer dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Le Vieux Manoir



©1996 Ubi Soft

28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil Cedex - France
Hot Line : 02.99.08.90.77
3615 Ubi Soft - Infos, trucs et astuces
Retrouvez Ubi Soft et Valdo sur Internet : http://www.ubisoft.fr