FIRST SAMURAI™

EQUIPEMENT REQUIS

AMIGA

Compatible avec : A500, A500 PLUS, A1500, A2000, B2000.
Fonctionne avec 512k de RAM (Options Améliorées avec 1Mb de RAM)

ATARI ST

Compatible avec : 520ST, 520STe, 1040ST, 1040STe
Fonctionne avec 512k de RAM (Options Améliorées avec 1Mb de RAM)

CHARGER THE FIRST SAMURAI

Remarque : avant que nous ne commencions, veuillez vous assurer qu'un joystick est branché dans le port marqué "JOYSTICK 2" sur l'Amiga, "1" sur l'Atari ST et "PORT 2" sur le Commodore 64.

AMIGA & ATARI ST

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant d'allumer votre ordinateur.

Ceci éliminera tout virus qui pourrait être présent, réduisant ainsi le risque d'infection et peut-être de destruction de votre disquette First Samurai.

Insérez la Disquette Un de First Samurai dans le lecteur de disquette interne (DFO : Amiga, ou lecteur A pour Atari ST). La Disquette Un contient une séquence d'introduction qui peut être passée en appuyant sur le bouton feu du joystick.

Insérez la Disquette Deux de The First Samurai lorsq'on vous le demande. The First Samurai se chargera et se mettra en marche.

Remarque : la taille de la carte dans The First Samurai est tellement importante qu'il a fallu la diviser en plusieurs parties de la taille d'un octet chacune, enregistrées sur la Disquette Deux. Par conséquent, la Disquette Deux de The First Samurai doit rester dans le lecteur interne de l'ordinateur pendant toute la durée du jeu. Vous n'aurez pas besoin de la remplacer par la Disquette Un de The First Samurai, à moins, bien sûr, que vous ne souhaitiez revoir la séquence d'introduction.

Si vous souhaitez utiliser le Système de Code d'Accès Personnalisé (voir VOTRE CODE D'ACCES PERSONNALISE), vous devez vous assurer que la Disquette Deux de The First Samurai n'est pas protégée contre l'écriture, c'est-à-dire, que le trou dans le coin supérieur gauche de la disquette est bouché.

CHARGER THE FIRST SAMURAI

INSTALLATION ET CHARGEMENT SUR IBM PC ET COMPATIBLES

ATTENTION : Un disque dur est nécessaire pour jouer à First Samurai.

INSTALLATION :

Après le chargement du DOS, insérez la disquette 1 de First Samurai dans le lecteur de votre choix. Positionnez-vous sur ce lecteur (par exemple, A:), puis tapez INSTALL et validez par la touche RETURN. Un menu déroulant vous permet ensuite de configurer le jeu en fonction de votre ordinateur. Pour séléctionner une option, servez-vous des flèches Haut et Bas et validez par RETURN. Vous aurez alors accès à de nouvelles caractéristiques. Une fois votre séléction accomplie, choisissez l'option "Install Game to Hard Disk". Vous pouvez maintenant modifier le nom du répertoire qui contiendra First Samurai, ou garder celui qui vous est proposé. L'installation s'effectuera ensuite : insérez les disquettes selon les instructions qui s'affichent à l'écran .

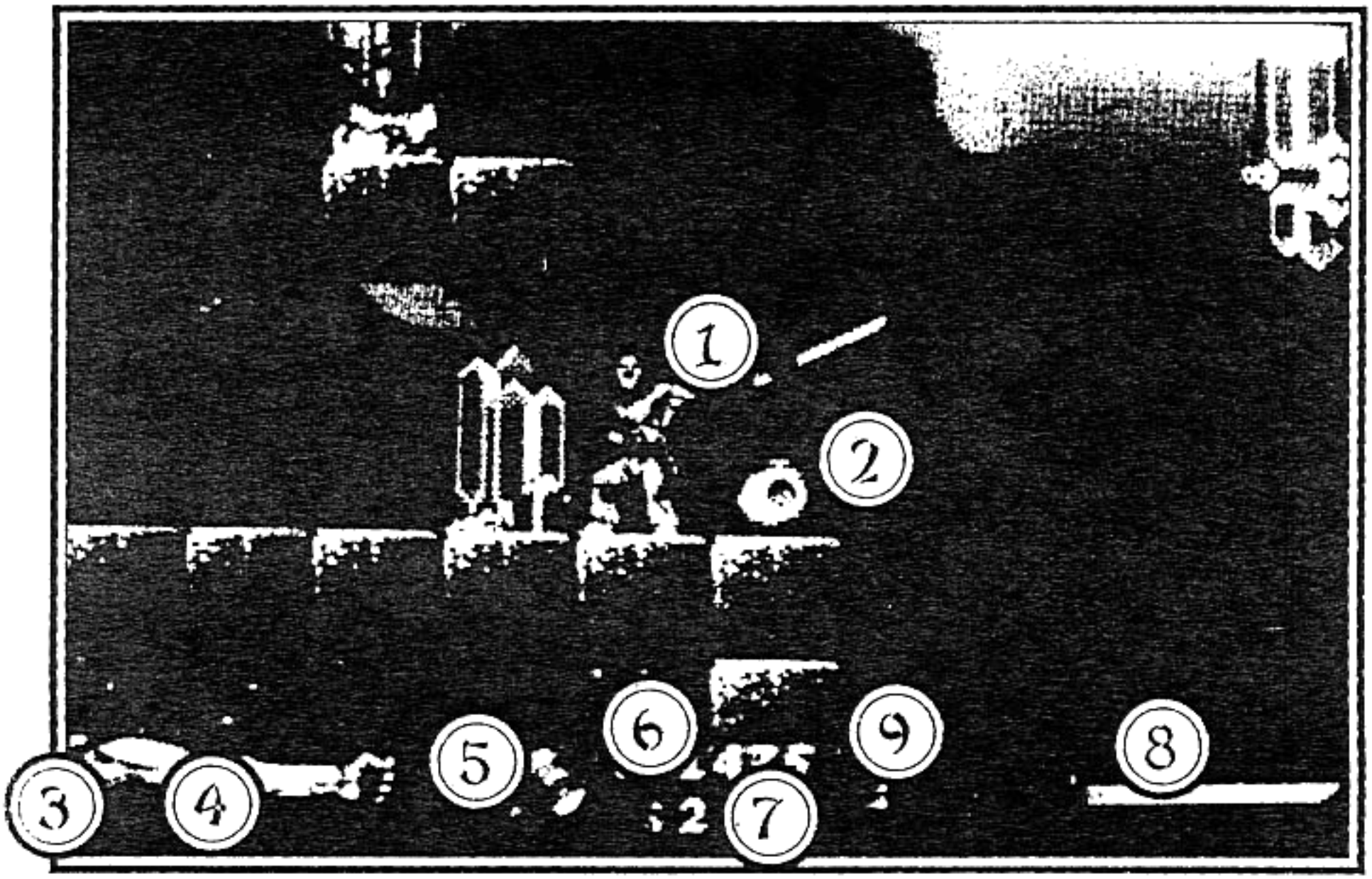
DEMARRAGE DU JEU :

Après le chargement du DOS, placez-vous dans le répertoire contenant First Samurai (EX : CD SAMURAI). Tapez SAMURAI et validez par RETURN. Le jeu chargera automatiquement. Appuyez sur ESC si vous souhaitez interrompre l'introduction.

LE JEU

La mission de notre héros se déroule dans quatre zones de la campagne tortueuse d'un Japon futuriste et continue par un voyage exhaltant sur (et dans) un métro allant à toute allure. Le métro se dirige vers la banlieue abandonnée de la cité du Roi Démon, au-dessous de laquelle ses hordes souterraines parcourent le réseau complexe des égouts. Au-delà de toute cette saleté, une bataille sans merci vous attend dans les quartiers plus chic de la ville, avant d'arriver au pied du gratte-ciel du Roi Démon dans la cité.

CE QUE VOUS ALLEZ VOIR PENDANT LE JEU



LA ZONE DE JEU

1. LE PREMIER SAMOURAI
2. POT DE REGENERATION (CHARGE)
3. LE TABLEAU DE STATUT
4. ENERGIE PHYSIQUE
5. OBJET MYSTIQUE OU ARMEMENT SUPPLEMENTAIRE
6. SCORE DES JOUEURS
7. VIES RESTANTES DES JOUEURS
8. ENERGIE MYSTIQUE
9. CLOCHE

LES COMMANDES

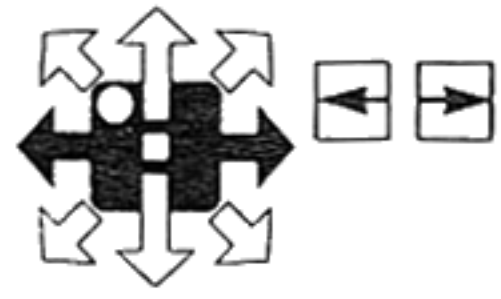
L'action se déroule entièrement sur la zone de jeu. Une "caméra" suit les mouvements du premier Samourai dans tout l'environnement du jeu.

COMBAT DESARME

Joystick **Clavier sur PC**

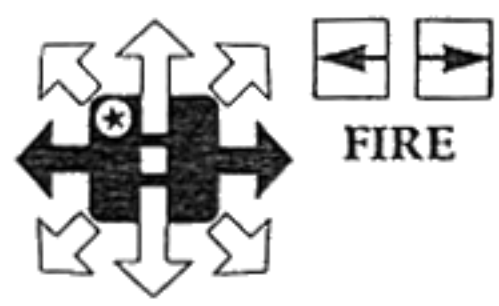
MARCHER GAUCHE/DROITE

Joystick : poussez vers la gauche/droite
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche ou droite



COUP DE POING VERS L'AVANT

Joystick : poussez vers l'avant et appuyez sur le bouton feu
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche à droite et appuyez sur la barre d'espace.

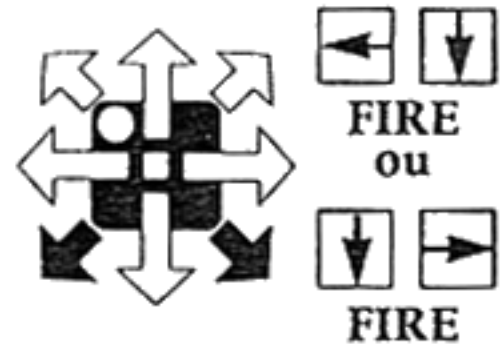


COUP DE POING BAS VERS L'AVANT

Joystick : tirez le vers le bas et appuyez sur le bouton feu
Clavier : utilisez la touche fléchée vers le bas et appuyez sur la barre d'espace.

MOUVEMENT DE JAMBE

Joystick : tirez le vers le bas en diagonale, vers la gauche ou la droite.
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le bas ou droite et vers le bas et appuyez sur la barre d'espace.



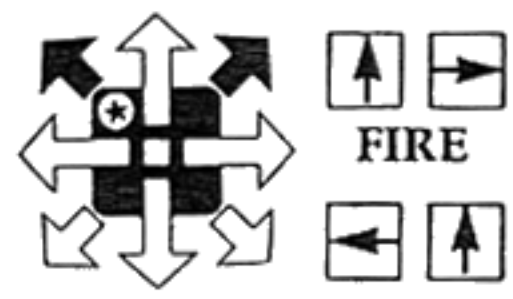
COUP DE PIED EN L'AIR VERS L'AVANT

Joystick : poussez vers le haut et appuyez sur le bouton de feu
Clavier : utilisez la touche fléchée vers le haut et appuyez sur la barre d'espace.

COUP DE PIED HAUT EN ARRIERE/EN AVANT

Joystick : poussez vers le haut, en diagonale à gauche ou à droite avec le bouton feu
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le haut ou droite et vers le haut simultanément avec la barre d'espace

Joystick **Clavier sur PC**

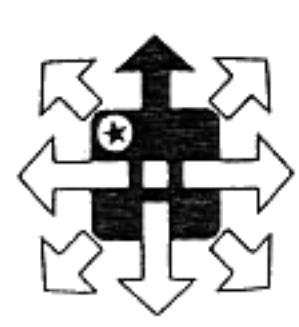


COMBAT ARME

(avec épée)

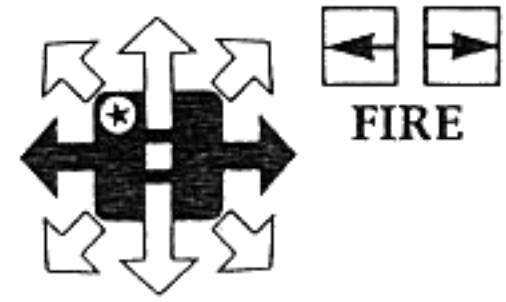
COUP D'ÉPÉE EN L'AIR

Joystick : haut et bouton feu
Clavier : utilisez la touche fléchée vers le haut et appuyez sur la barre d'espace



COUP D'ÉPÉE

Joystick : poussez vers la gauche/droite et maintenez le bouton feu enfoncé
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche ou droite et appuyez sur la barre d'espace

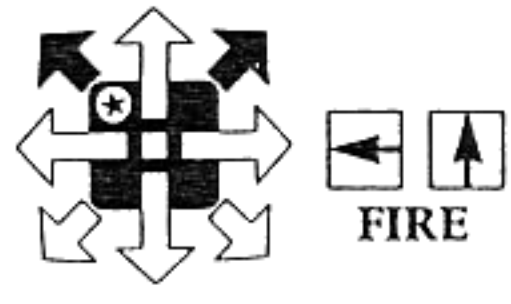


COUP D'ÉPÉE ACCROUPI

Joystick : tirez le vers le bas en diagonale et appuyez sur le bouton feu
Clavier : utilisez la touche fléchée vers le bas et appuyez sur la barre d'espace.

COUP D'ÉPÉE PAR-DESSUS

Joystick : haut, en diagonale à gauche/droite - et bouton feu
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le haut et appuyez simultanément sur la barre d'espace.



LES MOUVEMENTS SUIVANTS PEUVENT ETRE EFFECTUÉS LORSQUE VOUS ÊTES ARMÉ OU DÉSARMÉ

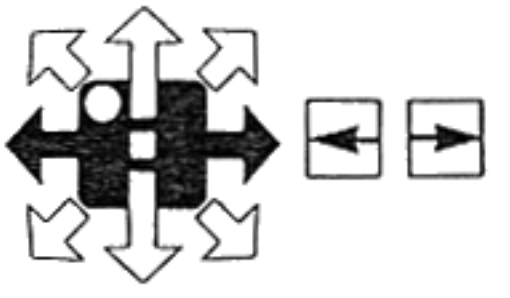
Joystick **Clavier sur PC**

SAUTER
Joystick : poussez vers le haut
Clavier : flèche vers le haut

FIRE

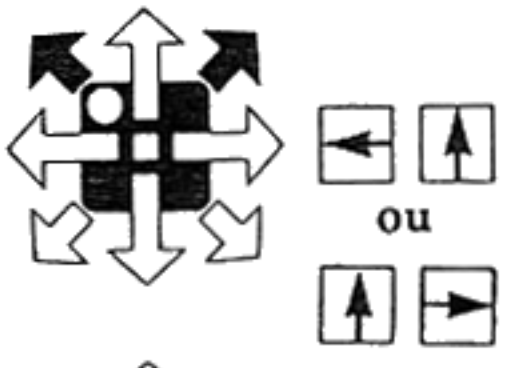
S'ACCROUPIR
Joystick : tirez vers le bas
Clavier : flèche vers le bas

S'ACCROCHER AUX MURS
Joystick : s'accrocher aux murs
Clavier : flèches vers la droite ou vers la gauche pour s'accrocher aux murs



GRIMPER AUX MURS
Joystick : poussez vers le haut, une fois que vous êtes collé au mur
Clavier : flèche vers le haut pour grimper

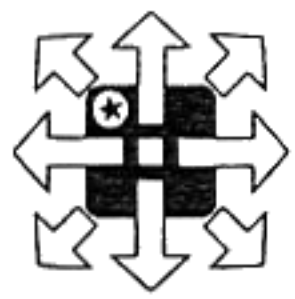
SAUT EN AVANT
Joystick : poussez vers le haut en arrière
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le haut ou droite et vers le haut



ou

LANCER MISSILES
Joystick : appuyez sur le bouton feu
Clavier : appuyez sur la barre d'espace

FIRE

	Joystick	Clavier sur PC
UTILISER ICONES SPECIALES Joystick : sans vous déplacer, maintenez le bouton feu enfoncé Clavier : sans vous déplacer, maintenez la barre d'espace enfoncée		**FIRE**
UTILISER CLOCHE Maintenir le bouton feu enfoncé et tirez vers le bas ou appuyez sur la barre d'espacement		**Touche B**

IBM PC : PAUSE (AMIGA / ATARI ST)
Appuyez sur la touche "P" pour geler l'action. Appuyez sur le bouton feu du joystick ou toute autre touche pour recommencier le jeu.

M: Son ON/OFF (AMIGA)
ESC: Abandonner une partie (AMIGA / ATARI ST)
Q: Pour quitte le jeu. (Retour au dos)

Clavier: PC Uniquement.

MAUVAISES CREATURES

LES SERVITEURS MALVEILLANTS DU ROI DEMON

Ils sont nombreux et différents, chacun a ses propres caractéristiques et forces. Remarque : un adversaire qui a été touché clignotera, mais cela ne veut pas dire qu'il mourra, puisque certains serviteurs ne peuvent pas être tués. Des points sont attribués pour chaque mort.

LA TABLEAU DE STATUT

L'ENERGIE PHYSIQUE est celle du héros et elle est représentée par un bras. Plus le bras est court et plus le héros est faible. Lorsque le héros n'a plus de force physique, il meurt (à moins qu'il ne possède l'Epée Magique - voir EPEE MAGIQUE).

De l'Energie Physique est perdue à chaque fois que le héros est touché par l'un des serviteurs du Roi Démon. Le héros commence sa quête avec son Energie Physique au maximum.

OBJETS MYSTIQUES

LA CLOCHE

C'est l'objet mystique le plus puissant. Ne l'utilisez que lorsque vous ne pouvez rien faire d'autre pour résoudre le problème auquel vous êtes confronté.

ARMEMENT SUPPLEMENTAIRE

L'habileté de notre héros dans le combat désarmé n'est plus à prouver - c'est une machine à combattre, un dur à cuire. Cependant, il pourra parfois avoir besoin d'aide sous la forme d'une arme supplémentaire. Celles-ci peuvent être trouvées pendant le voyage du Samourai, mais certaines d'entre elles ne peuvent être ramassées que si le Samourai a suffisamment d'énergie magique. Une seule arme peut être portée à la fois : elle est indiquée sur le tableau situé sous la zone de jeu. Si le héros porte une arme lorsqu'il en ramasse une autre, l'arme précédente est perdue. L'armement supplémentaire est activé en appuyant sur le bouton feu du joystick, lorsque le héros est immobile.
Quand le joueur a suffisamment d'énergie physique, un objet magique apparaît sous la forme d'une étoile scintillante. Si le joueur marche au-dessus de l'objet, sa forme véritable sera révélée, mais le joueur ne pourra pas le ramasser.

POIGNARD

Lancez un poignard mortel. Restez immobile, ramassez jusqu'à trois poignards et vous pourrez les manier tous les trois à la fois.

CHERCHEUSE

Une étoile mortelle gravite autour du héros jusqu'à ce que l'un des serviteurs du Roi Démon s'approche. Elle attaque alors l'ennemi instinctivement. Le héros peut manier jusqu'à 3 Chercheuses à la fois. N'oubliez pas qu'une Chercheuse disparaîtra lorsqu'elle n'aura plus de puissance de frappe.

HACHE

Lancez une seule hache. Il ne peut pas y en avoir plus.

MAGIE

LE MAGE-SORCIER

Le Samourai n'est pas un expert en magie. Heureusement pour lui, le Mage-Sorcier est hautement qualifié dans les arts mystiques et il peut être appelé. Il traversera alors le temps pour venir en aide au Samourai.

Remarque : Le Mage-Sorcier fait parfois une apparition fugitive lorsqu'il y a des problèmes. Lorsqu'il apparaît, vous savez qu'il est temps de l'appeler.

OBJETS PARTICULIERS

Le Mage-Sorcier est puissant, mais de temps en temps, les problèmes ne peuvent être résolus sans aide. A chaque niveau, le héros doit ramasser des Objets Particuliers. Quand un Objet Particulier est ramassé, le Mage-Sorcier apparaît pour le prendre au héros. Lorsque le moment sera venu, le Mage-Sorcier utilisera les Objets Particuliers pour résoudre un problème spécifique. Remarque : vous n'avez pas à ramasser TOUS les Objets Particuliers à un niveau - simplement la plupart d'entre eux !

L'ENERGIE MYSTIQUE est celle de l'Epée Magique du héros (voir L'EPEE MAGIQUE). L'énergie de toutes les créatures tuées est absorbée par l'Epée Magique et indiquée sous la forme d'une barre. Plus la barre est longue et plus la quantité d'Energie Mystique emmagasinée est grande. Cette Energie Mystique est utilisée pour charger les pots de régénération. Le héros commence sa quête avec une petite quantité d'Energie Mystique qui augmente grâce aux défaites infligées aux Serviteurs du Roi Démon pendant la bataille.

POTS DE REGENERATION

Les Pots de Régénération sont éparpillés dans le paysage à des endroits stratégiques (Schéma 1). Un Pot de Régénération chargé marque l'endroit où le héros se retrouvera lorsqu'il sera réincarné, à la suite de la perte d'une vie ou lorsqu'il utilisera une option de transport.

Vous chargez un pot en plaçant le Samourai au-dessus de celui-ci et en l'accroupissant. L'Energie Mystique accumulée pendant le jeu s'écoulera alors dans le Pot de Régénération. Vous ne pouvez activer qu'un seul pot à la fois, mais le héros peut réactiver un Pot chargé précédemment et déterminer ainsi la position pour le nouveau départ du héros.

SCHEMA 1 : un Pot de Régénération non chargé

POTIONS

Ramassez une potion (Schéma 2) et le héros sera TRANSPORTE vers le dernier Pot de Régénération chargé.

Schéma 2 : les potions transportent le joueur au point déterminé pour son nouveau départ.

L'EPEE MAGIQUE

Le héros commence sa quête sans son Epée Magique. L'Epée Magique n'est donnée au héros que lorsqu'il a ramassé suffisamment d'Energie Mystique. Non seulement l'Epée Magique agrandit efficacement la portée de coup du Premier Samourai, mais elle lui épargne également une mort instantanée. Lorsque l'Energie Physique du héros atteint zéro, l'Epée Magique est perdue mais le héros continue à vivre, son Energie Mystique se convertissant en une petite portion d'Energie Physique.

TRANSPORTEURS

Guettez les transporteurs. Quand le héros en touche un, maintenez le bouton feu du joystick enfoncé pour le transporter vers une nouvelle zone du paysage. Cela pourrait même être un autre transporteur.

VIES RESTANTES DU JOUEUR

La mission du joueur commence avec cinq réincarnations pour le héros. A vous de découvrir comment obtenir des vies supplémentaires.

VOTRE CODE D'ACCES PERSONNALISÉ

Qu'est-ce que votre Code d'Accès Personnalisé ? Lorsque vous avez terminé un niveau, le programme "se souvient" de l'étape atteinte, ainsi que du nombre de vies et du score à ce moment-là, et du temps que vous avez passé à jouer jusque-là. Le joueur peut enregistrer ces renseignements sur la Disquette Deux et y accéder pour éviter de jouer tout ce qu'il y a avant. Ceci détermine efficacement la position de départ du jeu.

Le joueur peut sauvegarder le Code d'Accès Personnalisé à la fin d'un jeu ou après avoir quitté le jeu. A ce moment, le jeu ira au tableau des hauts scores, puis à l'écran titre. A partir des crédits de l'écran titre, appuyez sur "F1" pour appeler le menu de code d'accès personnalisé. Il y a 10 "slots" (emplacements) où l'état du jeu peut être sauvegardé, un pour chaque niveau. Toutes les situations sauvegardées au préalable seront affichées. Pour sauvegarder votre statut actuel, appuyez sur la touche "S". Remarque : tout code existant déjà pour le niveau en question sera remplacé.

Pour charger une situation sauvegardée, appuyez sur la touche de fonction correspondante au niveau voulu. Par exemple, appuyez sur F1 pour recommencer au niveau 1.

LES BONUS

The First Samourai récompense le joueur lorsqu'il joue bien, sous la forme de nombreux bonus. Les statistiques sur les bonus obtenus pendant un niveau peuvent être consultées en appuyant sur la touche "N" (sur IBM PC). Cependant, les bonus ne sont vraiment donnée que lorsque le niveau en question est terminé. Appuyez sur le bouton feu pour retourner à l'action.

BONUS (AMIGA / ST) : touche B.

RAPPORT DE BONUS

BONUS DE COURAGE (COURAGE BONUS)
Délivré pour le nombre de serviteurs du Roi Démon qui ont été tués.

BONUS DE COFFRE (CHEST BONUS)
Le nombre de coffres ouverts.

BONUS DE TRESOR (TREASURE BONUS)
La quantité de trésors ramassés.

BONUS DE NOURRITURE (FOOD BONUS)
La quantité de nourriture ramassée.

OBJETS PARTICULIERS RAMASSES (SPECIAL OBJECTS HELD)
La quantité d'Objets Particuliers ramassés par le joueur pour le Mage-Sorcier.

OBJETS PARTICULIERS REQUIS (SPECIAL OBJECTS REQUIRED)
Le nombre d'objets particuliers requis par le Mage-Sorcier.

TEMPS PRIS PAR L'ACTION (TIME TAKEN)
Le temps pris par l'action.

CONSEILS

Essayez de "frapper" le paysage - des bonus cachés peuvent être découverts, tels que de la nourriture ou de l'armement supplémentaire. Il y a un objet qui vaut la peine d'être ramassé, il devrait apporter un peu de lumière sur les endroits où les bonus sont cachés.

Certaines zones du paysage sont destructibles - n'hésitez pas à frapper tout ce qui vous semble plus ou moins fragile.

Il y a des trésors dans les coffres. Frappez-les deux fois pour éparpiller leur contenu. Marchez simplement au-dessus du trésor pour le ramasser.

Les paniers contiennent de la nourriture qui sert à réapprovisionner votre Energie Physique. Frappez-les deux fois pour éparpiller leur contenu. Marchez simplement au-dessus de la nourriture pour la ramasser.

Attention aux mines terrestres - vous saurez ce que c'est lorsque vous aurez marché dessus!

Guettez les adversaires qui laissent tomber des armes - vous pouvez les ramasser.

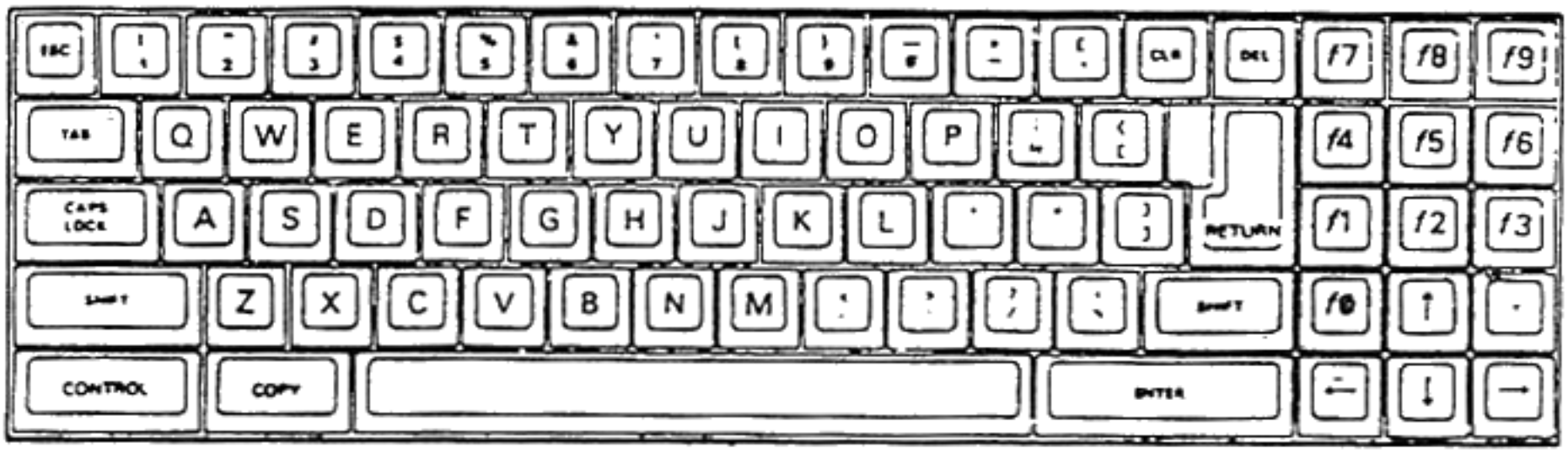
Il vous semble impossible de traverser un puits en flammes ou vous avez besoin d'un moyen pour atteindre des hauteurs apparemment hors d'atteinte? Le Mage-Sorcier vous sera très utile.

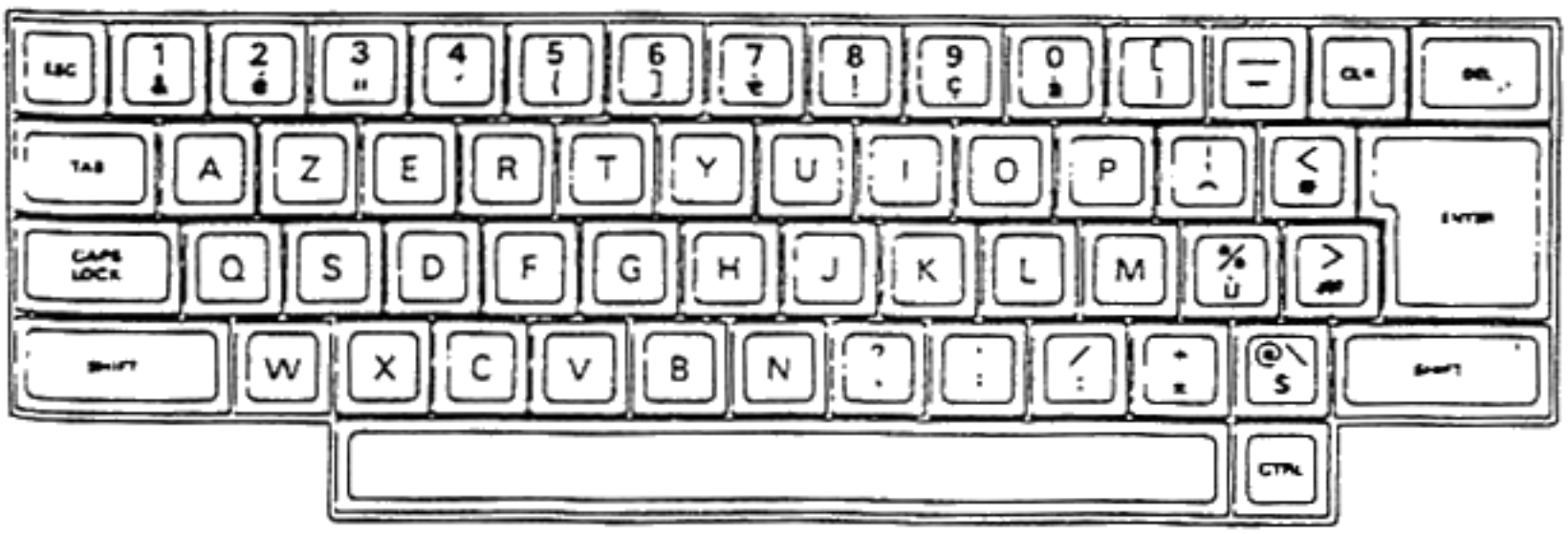
FISRT SAMURAI CODE NUMBERS

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	7552	2613	8450	1104	5700	2759	6158	6759
2	4312	6907	2024	9323	5311	1989	5651	6070
3	3387	9317	8659	4170	1543	0849	3277	1142
4	1456	9064	4625	5191	7240	6724	8682	4496
5	0804	3548	7151	4613	6263	6444	6823	4414
6	0999	7708	0178	8754	6089	4232	9937	7682
7	7660	9064	6697	8366	0897	4330	6090	6122
8	8840	7224	8879	9532	0884	8112	5459	0377
9	5087	8573	5780	7441	1579	6363	0617	4719
10	1229	0079	0246	2577	7235	2726	5481	4991
11	0483	7867	3069	4776	4308	8785	7373	6430
12	7879	8152	5487	3198	1824	2179	8789	3190
13	4886	6775	7660	6675	5705	2407	0212	1515
14	0069	2453	2233	4686	6735	9372	4805	2672
15	3320	9250	1463	6045	9268	5707	1569	4258
16	8911	8318	6425	4537	3673	3639	0962	3285
17	0890	2571	5046	8191	5849	1637	0581	5077
18	9134	5225	9779	3703	9205	8435	6994	8919
19	4969	0500	9493	8156	8888	3191	3332	0619
20	0816	9770	8808	7240	5525	1626	1447	0595
21	8426	2967	2925	4268	6378	6046	2724	0676
22	8045	4913	5288	5317	0117	5338	3180	0996
23	0939	7300	3686	5905	5400	9962	4581	6898
24	7596	3755	9171	2026	3576	3468	5748	1202
25	9872	0549	6559	2336	2987	7632	5283	7715
26	4418	8366	6338	0669	9490	1157	7268	2488
27	7384	2727	9056	3555	3748	8692	8071	7778
28	8604	9979	8708	6288	7416	4530	5606	0128
29	9043	5996	9376	9170	2884	3584	9820	8280
30	8868	8258	9022	2628	5601	6063	4853	9863
31	2143	9751	3130	2095	8710	7736	6103	4454
32	8834	0495	1901	1470	5050	5248	2802	9069
33	2938	4329	1423	5991	7921	8188	4048	3884
34	5525	4238	1319	5163	1557	3526	9462	8888
35	6990	8354	0042	5217	1120	2418	7621	5235
36	0012	5263	7394	5050	0507	0201	9483	9464
37	7660	7996	4588	2132	2847	5131	0722	7922
38	0376	7360	5402	3387	2179	5820	0887	8399
39	1689	2866	9091	6692	8832	1256	7132	9875
40	9716	4909	8648	1026	6410	4969	1670	5585

I	J	K	L	M	N	O	P
6587	4291	5722	9289	2863	6560	2239	9707
0848	6912	8710	3910	4798	0180	5627	3767
3812	6260	5152	1308	6264	4110	9020	6046
9091	4896	7558	9153	8665	5439	9425	1421
8642	9652	8370	5478	5249	0735	4482	8819
2545	7977	2724	1699	4686	8936	7287	3589
0515	9649	8044	5152	5238	4807	1095	6177
9095	5325	0465	2297	7138	6114	1633	3573
9439	2546	5266	3337	7671	3722	4364	0705
3239	9760	6073	0121	0856	8005	0125	7804
9328	8398	1937	1869	8205	8583	3206	5454
4593	5516	0985	9394	5022	1577	7597	6267
5062	9308	9823	5405	0882	5814	7135	4464
8648	1484	9856	2573	7981	0622	4422	7889
8401	7341	6949	2306	6404	9845	4544	4215
0046	2147	2310	8443	6117	7777	4758	8121
9724	4749	9939	1191	1661	5303	5459	3281
3431	6528	7630	2310	2195	5283	2735	3165
2923	1701	9177	8525	9719	3882	7441	0137
8868	8463	8441	9829	5388	2282	0259	4856
4386	7038	4819	3800	5277	2440	4528	2927
6092	0583	7625	4894	2381	8073	1466	2249
1112	5825	4884	0425	5181	4701	1704	0202
7951	7895	0172	1283	9207	1828	7412	1409
3963	8967	1943	4779	4657	7099	5847	2046
8569	3102	1694	6746	9601	3149	7902	8330
2899	2891	4103	1327	7052	0295	5442	3505
5057	4604	5844	2706	7279	7398	4545	5720
5132	8410	6683	3023	4014	7341	5248	4506
4233	8740	0952	3761	2588	1072	1655	0347
4666	9678	1014	1213	2125	4554	0787	8437
8421	3470	2531	8440	5062	6606	8554	4481
3964	2901	0728	8028	3462	6386	5505	7191
8718	4357	8995	7237	0519	0467	8036	0350
3012	0963	7005	1495	7033	6751	8470	8893
0361	3739	8780	5403	8222	7864	2237	7036
7019	1335	8770	3373	8872	1217	4416	9112
0759	7712	8474	3729	4482	0130	2403	7938
6048	1949	3238	9702	7884	6302	1421	4203
6621	7530	7841	1044	2286	5848	9790	5290

AZERTY / QWERTY





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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 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 l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou 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 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 heurs.

Offert au Vieux Manuel par

Alone in the Past ?
www.aitpast.com