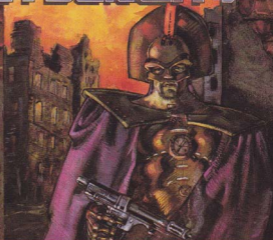


ESCAPE

FROM

CYBERCITY



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

ESCAPE FROM CYBERCITY

Guide d'Utilisation

Si l'histoire de l'Humanité fut jalonnée d'épouvantables conflits, la guerre qui éclata en 2153 fit basculer la sinistre loi du genre : pour la première fois une guerre réunissait les hommes face à un ennemi : les Robots.
Peu de gens se souviennent aujourd'hui de la manière dont les choses arrivèrent et comment débuta vraiment cette guerre des robots!

Il y a très longtemps qu'existait un célèbre laboratoire de recherche en structure humanoïde : Delta Système.
Deux chercheurs renommés qui étaient aussi deux grands amis étaient à la tête de ce laboratoire : Franck STEWART et Allan MARKER. Passionnés d'intelligence artificielle, leur grand projet était de créer un robot capable de performances physiques extraordinaires mais qui soit également capable de penser et d'agir par lui-même!

Pour Franck Stewart, ce robot allait être l'occasion de délivrer l'humanité de son fardeau de problèmes ; en revanche, Allan Marker nourrissait des projets moins humanistes. Son projet secret était en effet de donner naissance à une race d'humanoïdes tueurs qui lui permettraient d'assouvir ses rêves dominateurs.

Heureusement, Franck Stewart put d'jouer à tempts les sombres projets de son associé, et Allan Marker disparut...

Pendant de longues années plus personne ne songea à lui jusqu'à ce terrible jour du 6 novembre 2159 où la guerre des robots éclata!

Dans l'ombre de l'oubli, Marker avait accompli son sinistre projet et venait de lancer sa première offensive contre la terre. Très vite le chaos le plus complet s'installa sur la planète : l'humanité terrifiée vivait terrée sous les décombres des habitations. C'est alors qu'Allan Marker fit son retour officiel ; devenu une entité étrange mi-homme mi-robot, son nom était désormais : Contrôleur principal.

Ce fût Franck Stewart qui organisa la résistance contre les troupes du contrôleur principal. Bientôt le matériel manqua... La famine s'installa. Usées, exaspérées, les troupes de Stewart ne croyaient plus en une possible victoire. Stewart, lui-même à bout de forces voyait sa juste cause lui échapper peu à peu...

La seule solution était de détruire le Contrôleur principal, mais qui serait de taille à accomplir une telle mission?

La réponse vient très vite : c'est le propre fils de Franck Stewart, Roy qui se porta volontaire.

Vous êtes Roy Stewart.

A vous d'écrire la suite de l'histoire!

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 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.

PRÉCAUTIONS À 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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- 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 Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension : l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales :

- **Déplacement du curseur**

Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actif affichés à l'écran.

- **Bouton d'action 1**

Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.

- **Bouton d'action 2**

Repéré par deux points ••, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.

