

www.philips.com

KETTER

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

LINE PRODUCTION BRUNO BONNELL ET JEAN-CLAUDE LARUE

RÉALISATION/PRODUCTION : INFOGRAMES

DIRECTEUR ARTISTIQUE/ARTISTIC DIRECTOR : GUY SELVA

DIRECTEUR TECHNIQUE/TECHNICAL DIRECTOR : WILLIAM HENNEBOIS

PROGRAMMATION/PROGRAMMING : BENOIT ARRIBART

PIERRE CROOKS

MONTAGE/EDITING : JEAN-NOËL MEGOZ

IMAGES DE SYNTHÈSE/SYNTHETIC IMAGES : LITTLE BIG ONE

ANIMATIONS 3D/3D ANIMATION : ERIC COUTURE

YVES LOGNONNE

GRAPHISME/GRAPHICS : JOSIANE GIRARD

LAURENT CLUZEL

ASSISTANTE DE PRODUCTION/PRODUCTION ASSISTANT : EMMANUELLE PERIGAUT

STORYBOARD : HUMBERT CHABUEL

PIERRE-ALAIN CHARTIER

NICOLAS FRUCTUS

OLIVIER BARBEAU

COSTUMES/DRESS : LE SINGE QUI BOUGE

PHOTOGRAPHES/PHOTOGRAPHY : GUY SELVA

ACTEURS/ACTORS : ANGIQUE LEPPERIERE

ERIC COUTURE

VOIX FRANÇAISES/FRENCH VOICES : VALÉRY GRILL

PAUL DESCOMBES

CHRISTOPHE DOYEN

VOIX ANGLAISES/ENGLISH VOICES : PATRICIA KESSLER

MARTIN CANNON

JEREMY NICKLIN

TRADUCTION ANGLAISE/ENGLISH TRANSLATION : JEREMY NICKLIN

IMAGES VIDEO/VIDEO IMAGES : SRT ANSE

DIRECTEUR PHOTO/DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY : DANIEL CHABERT

CASTING : FRÉDÉRIQUE HURPEAU

MUSIQUE ORIGINALE/ORIGINAL MUSIC : JACQUES ROUX

BRIUTAGES/SOUND EFFECTS : THIÉRY CARRON

VOX POPULI

CRÉATION SONORE/SOUND CREATION : PIERRE JOUISHOMME

MIXAGE/MIX : VOX POPULI

JEAN-MICHEL BORNE

PRODUCTEUR EXÉCUTIF/EXECUTIVE PRODUCER : ERIC MOTTET

PRODUCTION : BRUNO BONNELL

JEAN-CLAUDE LARUE

POUR/FOR PHILIPS INTERACTIVE MEDIA FRANCE : DOMINIQUE LEMPEREUR

ARMELLE LOGHMANIAN

JEAN-CLAUDE ROCLE

JEAN-BAPTISTE TOUCHARD

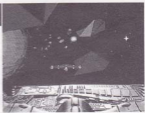
CONTENTS

- INTRODUCTION (6)
- YOUR QUEST (6-7)
- HOW TO PLAY (7-12)
- THE CHARACTERS (12-14)

SOMMAIRE

- PRÉSENTATION (15)
- OBJECTIF DU JEU (16)
- NOTICE D'UTILISATION (16-23)
- PRÉSENTATION DES PERSONNAGES (23-25)

A

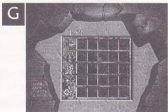


B



C





PLAN OF LABYRINTHS



HALL



HALL OF THE PULSAR



POINT OF ARRIVAL
IN THE LABYRINTH

PLAN DES LABYRINTHES



SALLE



SALLE DU PULSAR



POSITION D'ARRIVÉE
DANS LE LABYRINTHE

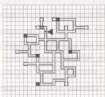
GEBOURAH



NETZACH



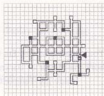
HOCHMATT



HOD



MALKHOUT



INTRODUCTION

You are about to enter the legendary universe of Galactic Hierarchy.

Your mission is to find Eta Carena, Princess of Wisdom, and unlock the mystery of "KETHER". But first you must travel through parallel worlds, reach the Temples of Knowledge and free the Princess from the evil grip of Khork, Master of Darkness. Enoy, Master of the Hierarchy, will help you in your quest.

You will need all your navigational skills to steer Aldebaran (your spacecraft) through the asteroid belts, canyon of stars and cemetery of Illusions. Your goal is to reach the Temple of Malkhout, prison to Eta Carena and centre of Khork's empire. Take care! Khork has laid traps for you on the way.

Your Helmet of Visions will open up new perceptions of space and previously unknown horizons. Master its use quickly, or Khork's ultimate test, the Black Hole of Oblivion, will await you. Wherever your travels take you, you will need all your energy to succeed.

"KETHER" will test your ultimate powers of combat, manoeuvre and puzzle solving. So prepare yourself to become a new disciple of the Hierarchy of Light.

An incredible adventure awaits you!

YOUR QUEST

Your quest is to free Eta Carena, Princess of Wisdom, from the evil clutches of Khork the Master of Darkness. She is imprisoned in the Great Hall of Pulsar deep inside the Temple of Malkhout centre of Khork's heinous empire.

To reach her you must first pass the tests of the five temples:

TEMPLE OF HOCHMATT

TEMPLE OF GEBOURAH

TEMPLE OF NETZACH

TEMPLE OF HOD

TEMPLE OF MALKHOUT

Your entry to the Temple of Malkhout is blocked by a "sas", which will only open if you have secured the knowledge of the other four temples.

Each temple is located in a different space-time, and can only be reached after an initial test - a gruelling galactic flight.

HOW TO PLAY

USING THE REMOTE CONTROL

In "KETHER", the buttons have the following functions:

Action Button 1 = Action

Action Button 2 = Pause.

At any time during the game, click Action Button 2 to display the following:

- Continue the game
- Quit the game

Move the cursor to highlight your selection and click Action Button 1.

GETTING STARTED

Click Action Button I to:

- Select the language of your choice
- Start a new game
- Continue the previous game (the last game played is always saved)

An Introduction will follow, explaining the aim of the game and introducing the characters. Interrupt at any time by clicking Action Button I.

We advise you to follow the Introduction carefully – it contains valuable information about your quest.

TO BEGIN

After the introduction, select a Temple: Move your joystick until your choice appears and click Action Button I. You will be flung through space-time to your chosen Temple.

Look at your instrument panel to view your “Energy Store” on the right, and your “Life Store” (a total of five lives) on the left.

Prepare yourself... your first test is in the form of a galactic flight.

You control your combat shuttle exactly like a jet. To go up, push the thumbstick down; to go down, push the thumbstick up.

GALACTIC FLIGHTS**A B**

The galactic flight is a test of your reflexes and speed. Use all your energy before the end of your flight, and you will be thrown into the the Black Hole of Oblivion. Once inside this sub-world, your only escape is to catch one of the stars by positioning yourself above it with the joystick. You must make the galactic flight to each temple before facing your tests:

- TEMPLE OF HOCHMATT in an asteroid belt
- TEMPLE OF GEBOURAH in a ghost town
- TEMPLE OF NETZACH in the canyon of stars
- TEMPLE OF HOD in the passage of lights
- TEMPLE OF MALKHOUT, the craft of Khork.

TEMPLE OF HOCHMATT – The Memory Test**C**

Match each pair of figurines by clicking each in succession.

TEMPLE OF GEBOURAH – The Sound Test**D**

The Central Computer will emit six sequences of musical notes in succession. At the end of each, reproduce them by clicking on the bands of colour corresponding to the notes emitted. For each correct suggestion, a blue star appears under the colour band. If incorrect, a yellow star appears and the game begins again at the beginning.

TEMPLE OF NETZACH – The Logic Test**E**

The Central Computer has made a secret code of 4 runes (symbols) which you must put together. The runes are suggested on the lower line:

- To make the runes appear in turn, click on one of the two arrows located at either end of the line.
- To enter a symbol in one of the boxes on the intermediary line, click on a symbol and move it with your cursor into position. Finally select its position on the intermediary line by clicking Action Button I.
- To test your selection, select the gold button located to the right of the line with Action Button I.

The Central Computer will tell you if your suggestion is correct in the two upper lines:

- Green runes Good and well placed
- Red runes Good but badly placed
- Neither red nor green Bad

TEMPLE OF HOD – The Reflex Test**F**

Effigies of KHORK appear in turn on the median line, travelling from left to right. Your aim is to prevent them reaching the right-hand side of the line by removing them. Click on the corresponding effigy appearing in the square above the median line. To make the appropriate effigy appear in the square, click on either of the two arrows around it.

TEMPLE OF MALKHOUT

G H

You can only solve this puzzle after successfully travelling through the other four temples. You must tap out a ciphered code collected from the information you have collected on the way.

THE LABYRINTHS

I

To open the door of each Temple you must first succeed in a further test. To question the Central Computer and receive additional information, select the key (located at the bottom left of the screen) with Action Button I.

Don't delay! You only have one minute to accomplish each game.

A new instrument panel is displayed in each labyrinth. The localisation radar (at the top of the screen) helps you find your position (white arrow) and visualise the presence of the Khorks (green arrows). To kill the Khorks, click Action Button I.

You will arrive in the labyrinth in the immediate vicinity of the Great Hall of the Pulsar, entry to which is blocked by a five-rune code. To enter, you must first travel through the other five halls of the labyrinth to find the Beings of Light which will give you the runes you need. Only when have the five runes together, can you enter the Great Hall of the Pulsar where Eta Carena will hand you a message about the planet "KETHER". A starred code will appear which will allow you to open the "sas" of the temple of Malkhout.

To enter each hall, position yourself in front of a door and click Action Button I.

THE BEINGS OF LIGHT

Elite souls in Enoy's service, they carry out the universal plan as spirits incarnated in matter. The Beings of Light only appear when you have reached a certain level of moral strength (when you have succeeded in getting inside the temples). In the temple halls, each of their appearances gives you additional energy and provides you with important visual information to open the Great Hall of the Pulsar.

THE CENTRAL COMPUTER

The Central Computer controls all the functions of your craft (**Aldebaran**), the level of energy allocated for each test and the number of lives available. It shows you the important interventions of Enoy, the Emperor of Light.

PRÉSENTATION

Grâce à "KETHER", vous allez pénétrer dans l'univers fabuleux de la Hiérarchie galactique.

Pour découvrir les secrets de cette planète oubliée, vous devrez franchir les mondes parallèles qui vous mèneront aux temples du savoir. Là, Eta Carène, Princesse de la Sagesse, vous en dévoilera une partie. Mais pour posséder la connaissance absolue, il vous faudra la libérer de Khork, le Maître de l'Obscur. Seul Enoy, Maître de la Hiérarchie, pourra vous aider dans cette quête vers la lumière.

Pour gagner, vous piloterez votre vaisseau Aldébaran à travers des ceintures d'astéroïdes, le canyon des étoiles et le cimetière des illusions en évitant les pièges de Khork et pénétrerez au cœur même de son vaisseau dans le temple de Malkhour.

A travers votre casque des visions, votre perception de l'espace vous ouvrira des horizons inconnus qu'il faudra rapidement maîtriser. Sinon gare, le trou noir de l'oubli vous attend à la moindre défaillance. Que ce soit dans l'espace ou à l'intérieur des temples, vous utiliserez toute votre énergie pour atteindre la victoire.

Vous l'avez deviné, "KETHER" est un grand jeu d'aventure où se mêlent énigmes, combats et déplacements sidéraux. Pour devenir un nouveau disciple de la hiérarchie de lumière, installez-vous confortablement car l'aventure promet d'être plutôt mouvementée...

OBJECTIF DU JEU

Vous devez libérer Eta Carène, Princesse de la Sagesse, prisonnière de Khork, Maître de l'Obscur, à l'intérieur du temple de Malkhout.

Vous n'aurez accès à la salle où se trouve Eta Carène que lorsque vous aurez parcouru et réussi les épreuves de chacun des cinq temples, nommés :

TEMPLE D'HOCHMATT

TEMPLE DE GEBOURAH

TEMPLE DE NETZACH

TEMPLE D'HOD

TEMPLE DE MALKHOUT

La salle d'Eta Carène, où se trouvent toutes les réponses au mystère de la planète KETHER, est située dans le temple de Malkhout. L'entrée de ce temple est bloquée par un "sas" que vous ne pourrez ouvrir qu'après avoir recherché les informations nécessaires dans les quatre autres temples.

Pour atteindre chaque temple, situé dans des espace-temps différents, vous devrez surmonter une première épreuve sous la forme d'un vol galactique.

A vous de jouer !

NOTICE D'UTILISATION

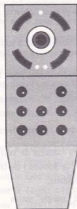
FONCTIONNEMENT

Pour accéder aux nombreuses possibilités offertes par ce Compact Disc Interactif,

utilisez la partie supérieure de votre télécommande.

Celle-ci se compose d'une petite manette de direction entourée de deux paires de boutons. Les deux boutons d'une paire ont exactement la même fonction. Les boutons de la paire située dans la partie supérieure "repérés par un point (.)" seront nommés : Bouton 1 et les boutons de la paire située dans la partie inférieure "repérés par deux points (..)" seront nommés : Bouton 2. Une impulsion sur la manette de télécommande permet de faire passer le curseur d'une zone active à une autre.

Pour valider un choix, appuyez sur le Bouton 1 : cela s'appelle "cliquer".



Bouton 1

Manette de direction

Bouton 2

Autres boutons non utilisés dans le jeu

Dans le programme "KETHER", les boutons ont les fonctions suivantes :

- Bouton 1 = Action
- Bouton 2 = Pause

A n'importe quel moment du jeu, en cliquant sur le Bouton 2, le menu suivant s'affichera :

- Poursuivre le jeu
- Quitter le jeu

A l'aide de la manette et du Bouton 1, vous pourrez alors effectuer votre choix.

INTRODUCTION

Après avoir lancé le disque, et après les écrans d'introduction, la page d'options s'affiche.

A l'aide du Bouton I vous pouvez :

- sélectionner la langue de votre choix
- commencer une nouvelle partie
- continuer une partie déjà enregistrée (L'enregistrement d'une partie se fait automatiquement et remplace une partie éventuellement enregistrée précédemment).
- Une fois vos choix validés, l'introduction démarre. Elle vous précise l'objectif du jeu et présente les différents personnages.

Cette introduction dure 4 minutes 20 secondes et peut être interrompue à tout moment en cliquant sur le Bouton I.

Nous vous conseillons de bien suivre l'introduction, riche d'informations pour la suite du jeu.

DÉBUT DU JEU

Une fois l'introduction terminée, la carte galactique s'affiche.

Pour faire défiler successivement les cinq temples, actionnez la manette de votre télécommande et choisissez l'un de ces temples en cliquant sur le Bouton I de la télécommande pour pénétrer dans l'espace-temps lui correspondant.

Votre tableau de bord apparaît alors, affichant votre "Capital Energie" sur la

partie droite, et votre "Capital Vie" (cinq vies au total) sur la partie gauche.

Attention....votre première épreuve commence sous la forme d'un vol galactique.

Votre vaisseau, Aldébaran, se pilote comme un avion : pour aller vers le haut, dirigez la manette vers le bas et pour aller vers le bas, poussez la manette vers le haut.

LES EPREUVES



Il y a deux sortes d'épreuves dans "Kether" :

- Une qui consiste en un vol galactique, pour parvenir jusqu'au temple.
- Une autre pour ouvrir la porte du temple et accéder au labyrinthe.

1. Pour accéder à chaque temple, vous devez réussir, avec un capital d'énergie limité, une épreuve qui fait appel à vos réflexes et à votre rapidité.

Si vous utilisez toute votre énergie avant la fin du vol, vous serez immédiatement rejeté dans l'épreuve Khork, le trou noir de l'oubli. Pour en sortir, il vous faudra attraper une des étoiles, en vous positionnant dessus à l'aide de la manette de la télécommande.

Vous effectuerez ainsi un vol galactique pour chacun des temples :

- Pour le TEMPLE D'HOCHMATT dans des ceintures d'astéroïdes
- Pour le TEMPLE DE GEBOURAH dans une ville fantôme
- Pour le TEMPLE DE NETZACH sur le canyon des étoiles
- Pour le TEMPLE D'HOD dans le passage des lumières
- Pour le TEMPLE DE MALKHOUT sur le vaisseau Khork

2. Pour ouvrir la porte de chaque temple, vous devez réussir un petit jeu. Une touche située en bas de l'écran à gauche vous permet d'interroger directement l'Ordinateur Central en cliquant sur le Bouton I. Celui-ci vous donnera des informations complémentaires. Attention ! Vous ne disposez que d'une minute pour réussir chaque jeu.

TEMPLE D'HOCHMATT – L'épreuve de la Mémoire

C

Il s'agit ici de réunir toutes les paires de figurines en cliquant successivement sur chacune d'entre elles.

TEMPLE DE GEBOURAH – L'épreuve du son

D

L'ordinateur central va émettre successivement six séquences de notes de musique. A la fin de chacune d'entre elles, il vous faudra les reproduire, en cliquant sur les bandes de couleur correspondantes aux notes émises.

A chaque proposition correcte, une étoile bleue s'affichera sous les bandes de couleur; en cas d'erreur ce sera une étoile jaune. Le jeu reprendra alors, au début de la série des six séquences musicales.

TEMPLE DE NETZACH – L'épreuve de la logique

E

L'Ordinateur Central a composé un code secret de 4 runes (symboles) qu'il vous faut reconstituer.

Les runes vous sont proposées sur la ligne inférieure;

- Pour faire défiler les runes, cliquez sur l'une des deux flèches situées aux extrémités de la ligne.
- Pour inscrire un symbole dans l'une des cases de la ligne intermédiaire, cliquez-le et déplacez-le avec votre curseur. Placez-le alors dans la position choisie de la ligne intermédiaire en cliquant à nouveau sur le Bouton I de votre télécommande.
- Pour tester votre choix, cliquez alors sur le bouton doré se situant à droite de la ligne. L'Ordinateur Central vous indiquera alors si votre proposition est exacte ou non dans les deux lignes supérieures :

- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| • Runes vertes | Bonnes et bien placées |
| • Runes rouges | Bonnes mais mal placées |
| • Runes ni rouges ni vertes | Mauvaises |

TEMPLE D'HOD – L'épreuve du Réflexe

F

Sur la ligne médiane apparaissent successivement de gauche à droite des effigies différentes de KHORK.

L'objectif est d'éviter qu'elles ne parviennent sur le coté droit de la ligne. Il vous faut donc les

supprimer en cliquant sur les effigies correspondantes apparaissant dans le carré situé au dessus de la ligne médiane. Pour faire apparaître l'effigie adéquate dans le carré, cliquez sur l'une ou l'autre des deux flèches qui l'entourent.

Vous ne pourrez réussir cette énigme qu'après avoir parcouru les quatre autres temples :

Il s'agit de taper un code chiffré que vous reconstituerez à partir des différentes indications que vous aurez collectées dans ceux-ci.

LES LABYRINTHES

Lorsque vous arrivez dans un des labyrinthes, un nouveau tableau de bord s'affiche. Le radar de localisation (en haut de l'écran) vous permet de vous y repérer (flèche blanche) et surtout de

visualiser la présence des "Khorks" (flèches vertes). Pour les tuer il vous suffit de cliquer sur le Bouton I. Dans le labyrinthe, vous arriverez toujours à proximité immédiate de la grande salle du Pulsar dont l'entrée est verrouillée par un code de cinq runes. Pour y pénétrer il vous faudra alors parcourir les cinq autres salles du labyrinthe pour y retrouver les Etres de Lumière qui vous remettront les runes.

Lorsque vous aurez réuni les cinq runes vous pourrez entrer dans la grande salle du Pulsar où Eta Carène vous délivrera un message sur la planète KETHER puis un code étoilé qui vous permettra d'ouvrir le "sas" du temple de Malkhout.

Pour entrer dans les différentes salles, cliquez sur le Bouton I quand vous vous trouvez devant une porte.

Quand vous aurez surmonté toutes les épreuves d'un temple vous retournerez automatiquement à la carte galactique où celui-ci apparaîtra désormais en rouge.

Continuez alors votre quête en choisissant un autre temple.

LES PERSONNAGES

ENYO • EMPEREUR DE LUMIERE

ETA CARENE • PRINCESSE DE LA SAGESSE

MELKHOR • CHEVALIER

KHORK • MAITRE DE L'OBSCUR

LES ETRES DE LUMIERE

L'ORDINATEUR CENTRAL

ENYO • EMPEREUR DE LUMIERE

Il est le créateur de l'énergie lumière et règne sur toutes les galaxies.

Enyo revêt la forme visuelle qu'il souhaite et apparaît seulement sur le chemin de la grande initiation.

Son objectif est de nous faire prendre conscience des immenses pouvoirs qui sommeillent au plus profond de chacun d'entre nous. Par lui et à travers lui, le plan galactique s'exécute inexorablement.

Il est un guide et un ami pour vous, Melkhor. Chacune de ses apparitions vous renseigne sur la couleur d'une étoile qui peut vous sauver.

ETA CARENE • PRINCESSE DE LA SAGESSE

Dernière survivante d'une planète détruite, elle est prisonnière de Khork, Maître de l'Obscur. Seul le décryptage d'un message codé permettra de la libérer et de découvrir le mystère de sa planète oubliée...KETHER.

Eta Carène est l'unique rayon de la Sagesse qui peut encore sauver d'un destin tragique, un monde sous l'emprise des pensées négatives...

MELKHOR • CHEVALIER

Disciple de la Hiérarchie, Melkhor voyage à travers toute la galaxie. Son corps, en hibernation lonique, repose dans l'attente d'une nouvelle mission.

Ses pas, guidés par la Hiérarchie sur le chemin de la lumière, ne sont pas infailibles. Il doit donc prouver qu'il possède les qualités requises pour libérer Eta Carène des griffes de Khork.

KHORK • MAITRE DE L'OBSCUR

Il est le mal à l'état pur. Son ambition avouée : anéantir tous les efforts de la Hiérarchie en attirant vers lui tous les chercheurs de Lumière. Ses pouvoirs sont immenses et seuls une volonté et un courage à toute épreuve sont capable de lui résister. Ses disciples sont appelés les "Khorks".

LES ETRES DE LUMIERE

Ce sont des âmes d'élite au service d'Enoy. Ils exécutent le plan universel et ont besoin pour cela d'esprits incarnés dans la matière. Les Etres de Lumière n'apparaissent que lorsque vous avez atteint un certain niveau de force morale (quand vous aurez réussi à pénétrer à l'intérieur des temples).

Dans les salles des temples, chacune de leurs apparitions vous donne de l'énergie supplémentaire et vous fournit une information visuelle importante pour ouvrir la grande salle du Pulsar.

L'ORDINATEUR CENTRAL

Il gère toutes les fonctions de votre vaisseau Aldébaran, le niveau d'énergie alloué pour chaque épreuve et le nombre de vies disponibles. Il vous informe sur les interventions d'Enoy, l'Empereur de Lumière.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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 VIDÉO

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 affiché 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.



The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-I discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen.
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor.
- **Action Button Two** Identified by two dots ••, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-I player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-I titles.

In storing and handling your CD-I program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-I disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.

