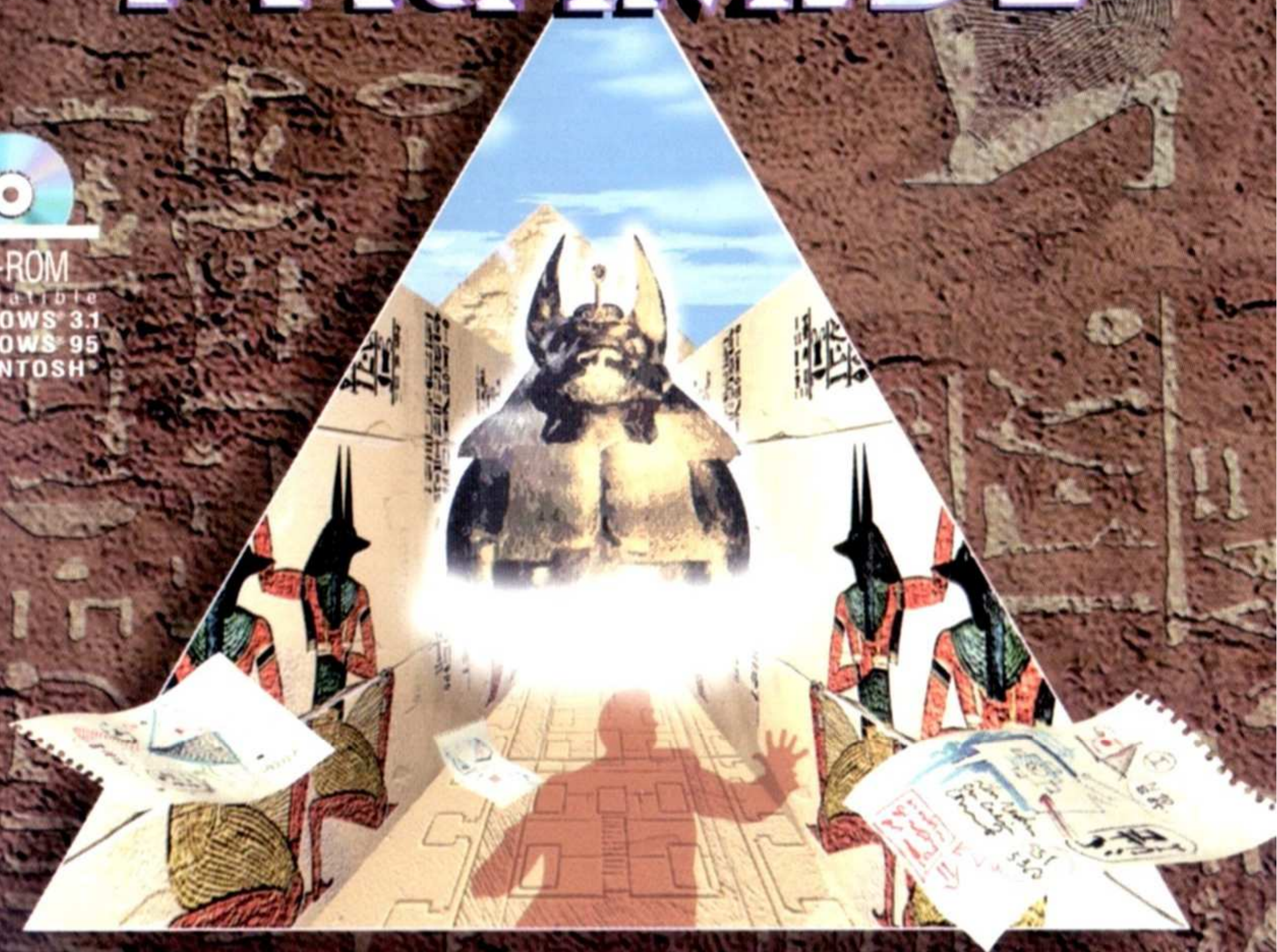


Le défi de Pharaon

PYRAMIDE



CD-ROM
compatible
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
MACINTOSH



ABANDONWARE
MANUELS Un site
abandonware France



CONVENTION DE DROITS D'UTILISATION

Cette convention concerne l'utilisation des produits TLC-EDUSOFT inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés. En ouvrant l'emballage scellé qui contient les disques et/ou en utilisant le logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux termes de cette convention. si vous n'acceptez pas les termes de cette convention, retournez le paquet intact chez TLC-EDUSOFT, afin d'obtenir un remboursement intégral.

1 - Concession de licence :

La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - Droits d'auteur et Restrictions :

Le logiciel est la propriété de TLC-EDUSOFT ou de ses fournisseurs et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux. TLC-EDUSOFT conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur, sauf que vous pouvez faire soit une copie de sauvegarde du logiciel, soit une copie destinée aux archives. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention. Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - Date limite de garantie :

Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, TLC-EDUSOFT garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. TLC-EDUSOFT, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. TLC-EDUSOFT n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - Limite de responsabilités :

En aucun cas TLC-EDUSOFT ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si TLC-EDUSOFT a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de TLC-EDUSOFT ne pourra en aucun cas excéder la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.



ABANDONWARE
MANUELS un site
Abandonware France

Pyramide, Le Défi de Pharaon

Bien démarrer

Installation

Pyramide : le Défi de Pharaon est un programme très performant. Il utilise tous les avantages du multimédia. Avant d'installer le programme ou de commencer à jouer, nous vous recommandons de fermer toute autre application en cours.

Matériel requis

• Sur PC :

Minimum nécessaire pour jouer : processeur 486 / 66, 8 Mo de RAM, Lecteur CD-ROM double vitesse, Carte sonore compatible SoundBlaster 16 Bit,

12 Mo d'espace disponible sur le disque dur, Carte graphique SVGA (256 couleurs, 640 x 480), Haut-parleurs

Recommandations pour de meilleurs résultats : Processeur Pentium, 16 Mo de RAM, Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse.

Sur MAC :

Minimum nécessaire pour jouer : processeur 68040 / 66, 8 Mo de RAM

Système 7.1 ou supérieur, 12 Mo d'espace disponible sur le disque dur, Lecteur CD-ROM double vitesse, Carte graphique 256 couleurs

Recommandations pour de meilleurs résultats : PowerMac, 16 Mo de RAM



Installer sous Windows 95

- A partir du bureau :

1. Mettez le disque 1 de *Pyramide, le Défi de Pharaon* dans le lecteur
2. Cliquez sur le bouton OUI quand le message "installer Pyramide ?" apparaît.
3. L'écran d'installation de Pyramide apparaît. Choisissez l'option Installer, puis cliquez sur le bouton Suivant. Suivez les instructions pour installer Pyramide

- Si l'écran d'installation de Pyramide n'apparaît pas quand vous avez mis le disque 1 dans le lecteur de CD-ROM :

1. Double-cliquez sur l'icône de l'ordinateur sur le bureau.
2. Double-cliquez sur l'icône Pyramide 1.

Jouer sous Windows 95

- Pour lancer Pyramide juste après l'avoir installé, cliquez sur l'icône Pyramide.
- Pour jouer plus tard, insérez le disque 1 dans le lecteur de CD-ROM et cliquez sur OUI quand le message "OK pour lancer Pyramide ?" apparaît.
- Si le disque 1 est déjà dans le lecteur de CD-ROM, utilisez le menu Démarrer :
 1. Allez sur le bureau de Windows 95 et cliquez sur le bouton
 2. Sélectionnez Programmes dans le menu Démarrer.
 3. Sélectionnez McGraw-Hill Interactive dans le menu Programmes.
 4. Cliquez sur l'icône Pyramide pour lancer le jeu.

Installation sous Windows 3.1

1. Mettez le disque 1 de Pyramide dans le lecteur de CD-ROM.
2. Dans le gestionnaire de programmes, faites Exécuter à partir du menu Fichier.
3. Dans la ligne de commande, tapez la lettre de désignation du lecteur de CD-ROM, suivi par **: \setup**. Ex. : tapez D:\setup si D est la lettre de votre lecteur
4. Suivez les instructions pour terminer l'installation.
5. Cliquez sur Oui pour installer WIN-G si vous n'êtes pas sûr qu'il soit installé.



Jouer sous Windows 3.1

A partir du gestionnaire de programmes :

1. Cliquez sur le groupe de programmes McGraw-Hill Home Interactive.
2. Cliquez sur l'icône Pyramide pour lancer le jeu

Installation sur Macintosh

1. Mettez le disque 1 de Pyramide dans le lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur l'icône du CD-ROM Pyramide.
3. Cliquez sur l'icône Installation de Pyramide.
4. Suivez les instructions pour terminer l'installation.

Jouer sur Macintosh

A partir du bureau :

1. Double-cliquez sur le dossier où vous avez installé Pyramide
2. Double-cliquez sur l'icône Pyramide pour lancer le jeu (vous la trouverez en faisant défiler les fichiers).

Aide particulière disponible

Pour obtenir une aide détaillée, pour savoir comment jouer ou si vous êtes bloqué, vous pouvez consulter l'un des 8 fichiers contenant des conseils généraux et pour chaque niveau de jeu. Ces fichiers se trouvent dans le répertoire où vous avez installé Pyramide.

Assistance technique

TLC-EDUSOFT : 132, boulevard Camélinat, 92247 Malakoff.
Tél. 01 46 73 05 55, Fax 01 46 73 05 65
Du lundi au samedi de 9 à 21 heures.



But du jeu

Vous êtes un archéologue du début de ce siècle qui a découvert l'entrée secrète de la dernière pyramide égyptienne qui n'a pas été encore fouillée. Vous réussissez à y pénétrer. Soudain, vous entendez en échos les rêves anciens du jeune Pharaon. Alors que le rêve se termine, vous vous retrouvez face aux dieux égyptiens, Râ et Anubis. Ils vous lancent le défi d'exaucer le rêve de Pharaon en retournant dans le passé pour y construire une majestueuse pyramide.

Pour accomplir cette tâche, vous devez travailler avec les égyptiens, en utilisant uniquement les outils et la technologie de cette époque. Vous devez résoudre 7 niveaux de défi et traverser les 20 années, nécessaires à la construction de la pyramide. Ces défis sont :

- Travailler avec les égyptiens pour achever des tâches essentielles avant la construction, comme niveler le site de la pyramide ou placer le pyramidion.
- Résoudre des défis scientifiques et technologiques, comme descendre un sarcophage et trouver la direction du nord.
- Apprendre l'habileté des anciens, afin de fabriquer du papyrus.
- Faire du commerce pour acquérir des objets divers qui vous seront utiles.
- Découvrir un complot qui menace le rêve de Pharaon.

Pour vous aider à accomplir vos tâches, vous pouvez compter sur des indices du Scarabée d'Or ou vous pouvez consulter les notes dans votre journal d'archéologue. En plus, vous pouvez apprendre beaucoup de plusieurs personnes que vous allez rencontrer au cours de votre aventure.



Menu Principal

A partir du menu principal, vous pouvez commencer, charger ou quitter une partie. Pour retourner à cet écran à n'importe quel moment durant une partie, cliquez simplement sur l'icône Pyramide dans le coin supérieur droit de votre écran. Pour sélectionner une des fonctions de l'icône Pyramide, déplacez votre souris vers la gauche ou la droite. Quand la pyramide tourne et vous montre la fonction du jeu dont vous avez besoin, cliquez sur l'icône.

Commencer un nouveau jeu

Cliquez sur l'icône Pyramide à n'importe quel moment, puis cliquez sur l'icône Commencer. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour commencer.

Charger un jeu

1. Cliquez sur l'icône Pyramide, puis cliquez sur l'icône Sauver / Charger.
2. Sélectionnez "Charger" parmi les 4 options en haut de l'écran.
3. Cliquez sur un des noms de fichiers de jeux sauvegardés, en surbrillance.

remarque : Vous pouvez charger un ancien jeu tout en jouant un autre jeu. Cependant, il effacera le jeu que vous êtes en train de jouer à moins de d'abord le sauvegarder.

Sauvegarder un jeu

1. Cliquez sur l'icône Pyramide puis cliquez sur l'icône Sauver / Charger.
2. Sélectionnez "Sauver" parmi les 4 options en haut de l'écran.
3. Sélectionnez une des cases vides, une boîte de dialogue vous invite alors à taper un nom de fichier.
4. Cliquez sur OK.



Quitter le programme

Cliquez sur l'icône Pyramide à n'importe quel moment, puis cliquez sur l'icône Sortie. Suivez les instructions pour quitter le programme. Sur Macintosh, vous pouvez aller dans le menu Fichier et choisir Quitter.

Voir le générique du produit

Cliquez sur l'icône Pyramide, puis cliquez sur l'icône Générique. Suivez les instructions pour connaître la face cachée de la fabrication de la Pyramide.

Le Couloir des Gardiens

Commencez chaque niveau en écoutant les instructions des Dieux Anubis et Râ. Retournez vers les Dieux pour être évalué chaque fois que vous avez fini un niveau de jeu.

Le début de chaque niveau

- Cliquez sur les statues pour avoir les instructions. Au début d'un jeu, Râ vous donne le Scarabée d'Or.
- Cliquez sur les pictogrammes sur le mur du fond pour découvrir des indices pour achever les tâches dans chaque niveau.
- Après avoir cliqué sur chacune des statues, cliquez sur le symbole d'Isis sur le sol pour partir en Vol Virtuel.

Vol Virtuel

- Utilisez le Vol virtuel pour vous déplacer dans le jeu. Une fois en Vol virtuel, le visage d'Isis dans les nuages doit se trouver au centre de votre écran.
- Pour voler vers la gauche ou la droite, utilisez la souris pour déplacer votre curseur dans la direction choisie.
- Le curseur se change en oiseau quand vous volez et en oeil quand vous survolez un site d'activité. Il devient un X si vous essayez d'atterrir dans un endroit où il n'y a aucune activité.



- Pour vous rapprocher ou vous éloigner, cliquez sur les triangles en haut ou en bas de votre écran.
- Pour revenir en Vol Virtuel quand vous avez terminé une activité, cliquez sur le symbole d'Isis. Il se trouve toujours sur le premier écran d'un site d'activité.

Naviguer dans un site d'activité

- Il y a plusieurs activités à explorer dans chaque site. Cliquez simplement autour de vous pour découvrir ce qui vous entoure.
- Quand vous avez terminé une activité ou si vous souhaitez quitter le site où vous vous trouvez, cliquez sur le triangle bleu en bas de votre écran.
- Quand il n'y a plus de triangle qui apparaît, vous êtes sur le premier écran du site d'activité. Cherchez le symbole d'Isis pour retourner en Vol Virtuel.

A la fin de chaque niveau

- Quand vous avez fini toutes les tâches d'un niveau de jeu, cliquez sur le symbole d'Isis pour retourner en Vol Virtuel et revenir dans le Couloir des Gardiens.
- Dans le Couloir de Gardiens, cliquez sur les rouleaux de votre inventaire et glissez-les sur le mur du fond.
- Après les recommandations de Anubis et Râ, la herse (porte coulissante) s'ouvre, vous autorisant à accéder au niveau de jeu suivant.

Conseils utiles

Voici quelques conseils pour vous aider à profiter au maximum de Pyramide.

La Pyramide : Utilisez l'icône dans le coin supérieur droit de votre écran pour sauvegarder des parties achevées de votre jeu et pour sortir.

Le journal : Le journal d'archéologue se trouve dans le coin supérieur gauche de l'écran. Quand vous vous déplacez dans les différents niveaux de jeu, votre journal enregistre les informations que vous collectez sur la culture, la géographie,



les outils et la technologie de l'Egypte ancienne. Le journal contient aussi des informations qui peuvent vous aider à résoudre un puzzle ou une tâche.

Le Scarabée et sa nourriture : Si vous voulez un conseil, le Scarabée vous le fournira par des indices en rimes. En retour, il attend de la nourriture. Pendant le jeu, vous collecterez du blé pour le lui donner en échange d'un indice.

L'inventaire : Au cours du jeu, vous collecterez des biens divers, comme des défenses gravées, du papyrus, de la bière, des pierres précieuses et des potions magiques. Les autres objets sont :

- **Rouleau** : Quand une tâche est terminée, elle est enregistrée dans un rouleau. A la fin de chaque niveau, cliquez sur votre rouleau et glissez-le dans l'inventaire. C'est la zone en-dessous de la fenêtre-écran.
- **Blé** : Utilisez le grain pour des échanges ou pour nourrir le Scarabée. Ramassez le blé quand vous en trouvez sur le sol en cliquant dessus et en le stockant dans votre inventaire.



Bibliographie

Livres scientifiques

- Berill, Margaret. Mummies, Masks, and Mourners. New York: Dutton, 1990.
- Cork, Barbara, and Struan Reid. The Young Scientist Book of Archaeology. Usborne, 1987.
- Crosher, Judith. See Through History: Ancient Egypt. New York: Viking, 1992.
- Donnelly, Judy Tut's Mummy: Lost and Found. New York: Random House, 1988.
- Gilbin, James. The Riddle of the Rosetta Stone: Key to Ancient Egypt. Crowell, 1990.
- Hart, George, Ed. Ancient Egypt. San Francisco: Time-Life Books, 1995.
- Lauber, Patricia. Tales Mummies Tell. New York: Scholastic, 1995.
- McIntosh, Jane. Archaeology: A1 Eyewitness Book. New York: Alfred H. Knopf, 1994.
- Morley, Jacqueline, et al. An Egyptian Pyramid. New York: Peter Bedrick Books, 1991.
- Reeves, Nicholas. Into the Mummy's Tomb: The Real-Life Discovery of Tutankhamen's Treasures. A Milne Quest Book. New York: Scholastic, 1995.
- Woods, Geraldine. Science in Ancient Egypt. Franklin Watts, 1988.

Fictions :

- Bell, Clare. Tomorrow's Sphinx. New York: Atheneum, 1986.
- Carter, Dorothy. His Majesty, Queen Hatshepsut. New York: Harper-Collins, 1987.
- Dexter, Catherine. The Gilded Cat. New York: Morrow, 1992.
- Karr, Kathleen. Gideon and the Mummy Professor. New York: Farrar Strauss Girous, 1993.
- McGraw, Eloise. The Golden Goblet. Coward-McCann, 1961.
- Peck, Richard. Blossom Culp and the Sleep of Death. New York: Dell, 1994.
- Service, Pamela. The Reluctant God. New York: Macmillan, 1988.
- Stolz, Mary. Zekmet the Stone Carver. Orlando: Harcourt Brace, 1988.



Remerciements

McGraw-Hill Home Interactive

Producteur exécutif : PHILIP BOUCHARD ; Développement - Création : DR. CHERYL WEINER ; Technologie & Production : BRYAN WATERS ; Directeur de production : ERIK HOLSINGER ; Assistante de production : SHEILA PFEIFFER ; Manager produit : KELLEY CASSIN ; Manager qualification : FRED KEACH ; Ingénieurs qualification : STEVE WHITE, LINDA LEE, MARKO OSBORNE, JEANNE MOORE, MIKE GIACONA, ELROY SMITH, ALAN BALODIS, JOHN DEMAKAS, NOAH FIEDEL, TONY VERGARA, RICHARD WONG ; Design package : GIRVIN DESIGN ; Illustrations package : DAVE KRAMER ; Documentation : EXPERT SUPPORT ; Remerciements particuliers : FRANK CATALANO, DOUG KUBACH, et BILL NISEN

Knowledge Adventure

Producteur exécutif : ROGER HOLZBERG ; Producteur responsable de production : GEORGE LICHTER ; Directeur/Créateur : ROGER HOLZBERG ; Producteur/Co-Créateur : ALBERT REINHARDT ; Producteur de gamme : VERA HARVEY ; Auteur : ANNE CASAVANT CHANEY, Ed.D. ; Musique et orchestration : RANDY HALE ; Designer jeu : HAL JORDY III ; Producteur associé/Auteur de dialogues supplémentaires & Editeur journal : ALBERT BRAUN ; Coordinateur de projet & base de données : GIL GORDON ; Egyptologiste : ALESSANDRA CAROPRESI ; Assistants de production : DAVID FOX, MICHAEL FOX, JASON JACKSON, MATT MAHONEY, SUE HILLEBRAND ; Directeur Technique/Chef Programmeur : ARI SCHINDLER ; Programmeur d'outils/Programmeur jeu : TIM CROWDER ; Scénariste jeu/Programmeur base de données : TYLOR HAGERMAN ; Programmeur jeu : MICHAEL KANTNER ; Programmation moteur : FERNANDO ECHEVERRIA ; Programmeur Mac : MARK DINAN ; Programmeur d'outils supplémentaires : MALAY JALUNDHWALA ; Ingénieurs qualification : JIM FILIPELI, PETER RUFFNER, JP OLAH, BORIS MOYSE, LEV RIVKIN, ED KAO, HUGO ; Directeur artistique : PAM SPERTUS ; Designer du concept visuel : TOM WALSH ; Designer des personnages/Chef animateur : SEAN JONES ; 2ème artiste : DAVID PALMER ; 2ème animateur : TIM DECKER ; Artiste 3D : LEE CRIM ; Assistants animateurs : SIDDARTHA OLMEDA, TOM KLEIN ; Directeur audio : RANDY HALE ; Designers son : RANDY HALE, GARY MORAN, HAMILTON ALTSTATT ; Editeurs : GARY MORAN, MARK PAGE ; Voix : ROBERT BENEDETTI, JEFF COREY, VERA HARVEY, NICHOLAS TOOLS HORMANN, HETTIE LYNN HURTES, LANI MINELLA, ROGER NOLAN, MARK PAGE, TONY POPE, PETER STELZER ; Remerciements : TODD WADE, STEVE CRANE, CAMILLA CALAMAND REI, STEVE CALVER, GEORGE NIKAS, ANN QUESINBERRY, JA'NIEN THOMPSON, BEN HARPER, MARCUS SMITH, JIM WINSTEAD, CHRIS BUNNEY, ROANNA DOTY, RAYMOND PLOWS, JEFF LORENTZEN, SANDRA MEDOF, OLIVER CAPIO, PETER LACOVARA & PETER DER MANUELIAN & TIM KENDAL OF THE MUSEUM OF FINE ARTS IN BOSTON, JOHN LARSON OF THE UNIVERSITY OF CHICAGO, JERRY TURNEY OF THE HUNTINGTON BOTANICAL GARDENS IN SAN MARINO, THE POST GROUP, DUBS INC., DARREN GALES & TERRAN INTERACTIVE, ARCHIMAGE, INC., DAISY ARTS, VIEWPOINT DATA LABS, HISTORY FOR HIRE, FRED SEGAL, ARCHAEOLOGIA BOOKS. Directeur international des ventes : GEORGE NIKAS Directeur de la localisation internationale : ALAN BROOKMAN Chef de la localisation multimédia : JEFF LORENTZEN Département de la localisation : DEANA ERICKSON, DIANA FINLEY, MARK GARCIA, JEFF LORENTZEN, SISON MUI, MATTHEW ROPP, ADAM RYAN, GRAIG ZACH.

DreamQuest Images

Superviseur d'effets visuels : MIKE SHEA ; Producteur d'effets visuels : DAVID McCULLOUGH ; Directeur technique : ROB BURTON ; Superviseur : KEVIN FITZGERALD ; Effets visuels : SCOTT BEATTIE ; Effets visuels : RICK JOHNSON ;



Equipe scénique d'effets visuels : CRAIG MOORE, HOLGER FATH ; Animateur 3D : GENEVIEVE YEE ; Compositeurs : BRIAN LEACH, STEVEN YAMAMOTO, AMY PFAFFINGER ; Management de données : MARK DAWSON ; Illustrateur : CHARLES CARPENTER ; Superviseur : DAVE GOLDBERG ; Coordinateur : WARREN FARINA ; Assembleurs : RAY CAVALLUZZI, CURT ENGELMANN, JOHN HESS, RAMON JUNCAL, ADAM LOVELL, JAMES McGEACHY, TONY MOFFETT, WENDY POWELL, JAMES SMITH, MATSUNE SUZUKI, SCOTT THOMPSON ; Assistant de production de modèle : JEFFREY GRANT ; Editeur d'effets visuels : JEFF BEATTIE ; Techniciens Electroniques : JOSEPH HAGEY, FREDERIC STERN ; Machiniste - Cameraman : REZA KASRAVI ; Assistants de production : ROBERT CAMPOS, JASON LUX, STEVEN PIMENTAL, CHRISTOPHER TURNER ; Consultant - Creation : HOYT YEATMAN ; DQI President, Film Group : KEITH SHARTLE ; DQI Vice-President, Film Group : DENNIS HOFFMAN.

Version Française : Edusoft

Direction de la localisation : MARIE-ROSE SCHLOTTERER, Chef de projet : BEATRICE JEANNES, Assistante de projet : CHRISTINE LECOMTE, Ingénieur informaticien : SYLVAIN CASSINI, Graphismes et animations : ALEKSANDRA BOJOVIC, ARNAUD VEXLARD, Qualification : STEPHANE WALLERAND, Traduction : JEAN-NOEL VON DER WEID, Design packaging : LEXIS NUMÉRIQUE/DENIS MEIMOUN
Voix françaises : LORENZO PANCINO, LAURENCE DOURLENS, OLIVIER BAROUX, BERNARD DE MORY, FRANCOISE BLANCHARD, Studio d'enregistrement : SCOPITONE

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 crise 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 vidéos. 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 à 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.

Précaution à prendre 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.
- Utilisez de préférence 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.

Cher Client,

Nous vous remercions de l'achat de ce CD-ROM.

Nous avons spécialement conçu ce CD-ROM pour qu'il s'utilise facilement, et vous procure la plus grande satisfaction. Ainsi vous pourrez vous divertir, accroître vos connaissances ou votre productivité en toute simplicité.

Vous bénéficiez de notre support technique gratuit et illimité, pour cela :

Posez vos questions au 01 46 73 05 55 pour la France ou contactez votre revendeur en Belgique, en Suisse ou au Canada.

TLC-EDUSOFT
132, Bd Camélinat
92247 Malakoff Cedex
France
PYR7AF -FI



ABANDONWARE
MANUELS un site abandonware France

©1996 Mc Graw-Hill Home Interactive, une division de The McGraw-Hill Companies, Inc.
Tous droits réservés. Pyramide : Le Défi de Pharaon est une marque déposée de The McGraw-Hill Companies, Inc. TLC Edusoft est une marque déposée de The Learning Company.
Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Développé pour McGraw-Hill par Knowledge Adventure, Inc et Dream Quest Images. Version Française : TLC Edusoft.



**KNOWLEDGE
ADVENTURE**

