



Take 2 Interactive Software.

Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY, United Kingdom

Take 2 Interactive Software.

4/6 Place de la Bourse, 75002 Paris, France

Take 2 Interactive Software.

Kastenbauerstrasse 2, 81677 Munchen, Germany

www.take2games.com

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY COLOR

DMG-AVTP-EUR

RESERVOIR Rat



INSTRUCTION BOOKLET

•
MODE D'EMPLOI

•
SPIELANLEITUNG

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

The Story	2
How to Play Reservoir Rat™	3
Starting Up	5
Names of Controller Parts	6
Game Controls	7
Game Objects	8
Hints and Tips	11
Credits	12

THE STORY

There is no room for a Romeo & Juliet if the Mob are involved, especially as Romeo is a hired assassin and Juliet is the daughter of Marlon Mozzarella—The Godfather. So to make a life for themselves Mr Rez put down his guns and picked up a plough and Loretta Mozzarella left a letter on the dining room table explaining why she had run away for love.

Their honeymoon didn't last long, The Godfather sent his best rats to hire to get her back, Loretta was bungled into a black limousine leaving Mr Rez lying in a pool of dust and dirt. Mr Rez made his way back to the farm to pick up his trusty gun and his black cool shades, as it is time to head back to the city where he knows the Godfather's hired hands will be waiting for him...

HOW TO PLAY

Control Mr Rez through 75 challenging levels spread over five environments—The Farm, The Sewer, The Fast Food Joint, The Suburbs, and The Scrap Yard. Look out for 10 bonus levels, but to get to them you must destroy all enemies on a level!

Some enemies are invincible but those that can be shot will try to mutate into another—more fiendish adversary, unless Mr Rez 'bundles' the mutating egg off the platform.

Make sure Mr Rez eats all the food on a level as this is the only way to progress to the next level. Once all the food is eaten, a door will open and Mr Rez must enter the door to leave the level.

Don't waste any time completing the level. Once the time indicated by the hourglass has expired, a flying henchman will be released and will try to carry Mr Rez off the level.

At the start of each level you will be shown a password. You can make a note of this password so that you can restart a game at the same level and with the same number of lives and score.

Once you have entered a valid password, the game “remembers” this so you don’t have to keep entering the same password. From the title screen, select PASSWORD and you will see your previous password already entered for you. If you just want to play with that password just press START. Of course, you can change it if you want to.

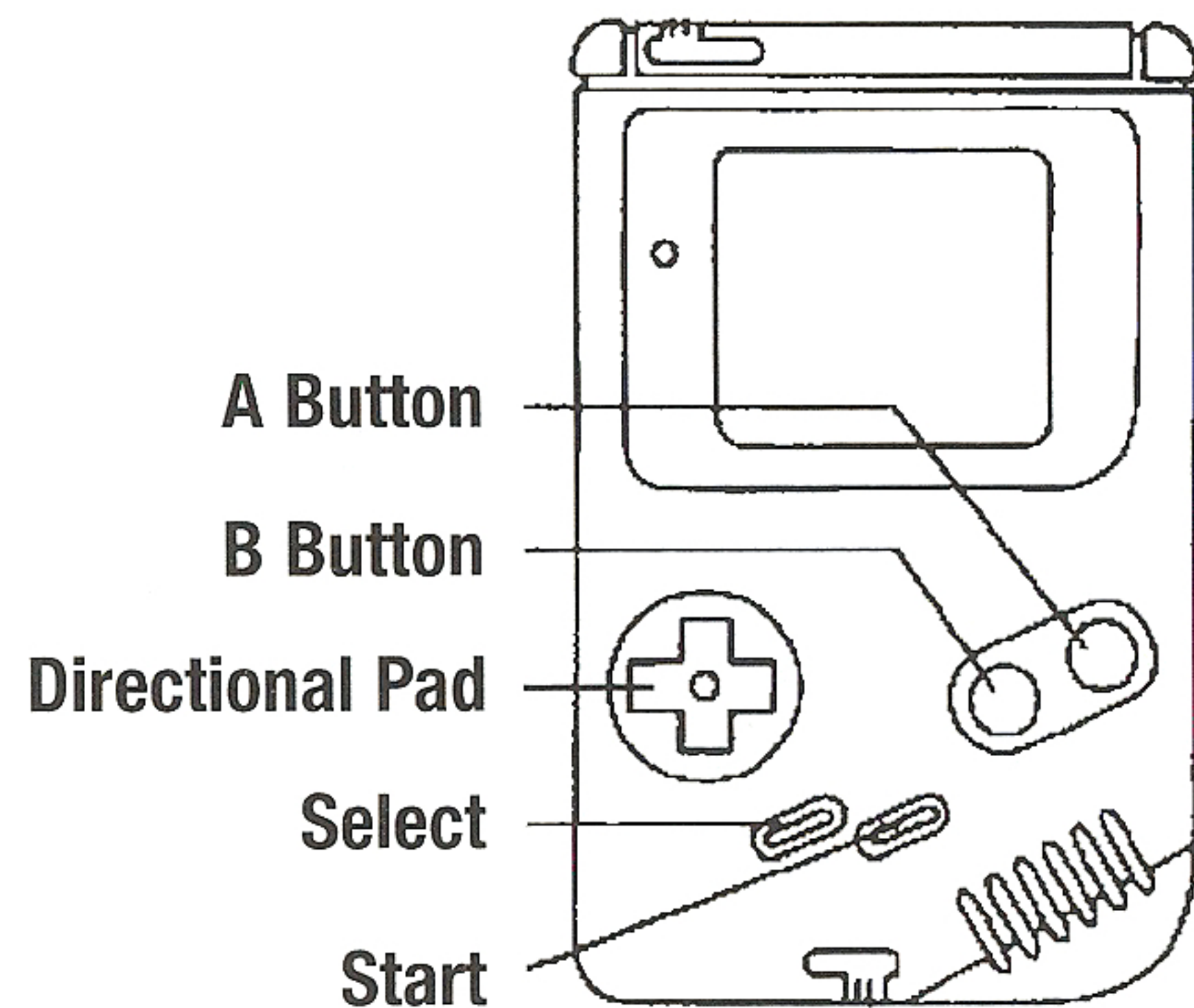
STARTING UP

- With your Game Boy turned OFF, insert the Reservoir Rat™ Game Pak into your Game Boy.
- Now turn your Game Boy ON and wait until you see the title screen.
- For a new game, highlight the word “START” with the D-Pad and press START or either the A or B buttons.
- If you know a password from a previous game, highlight the word “Password” with the D-Pad and press either the A or B button to go to the Password Entry Screen.
- If the screen remains blank after turning the Game Boy on with the Game Pak inserted, try adjusting the contrast dial. Also, check the battery LED indicator is working to make sure the system is getting power.

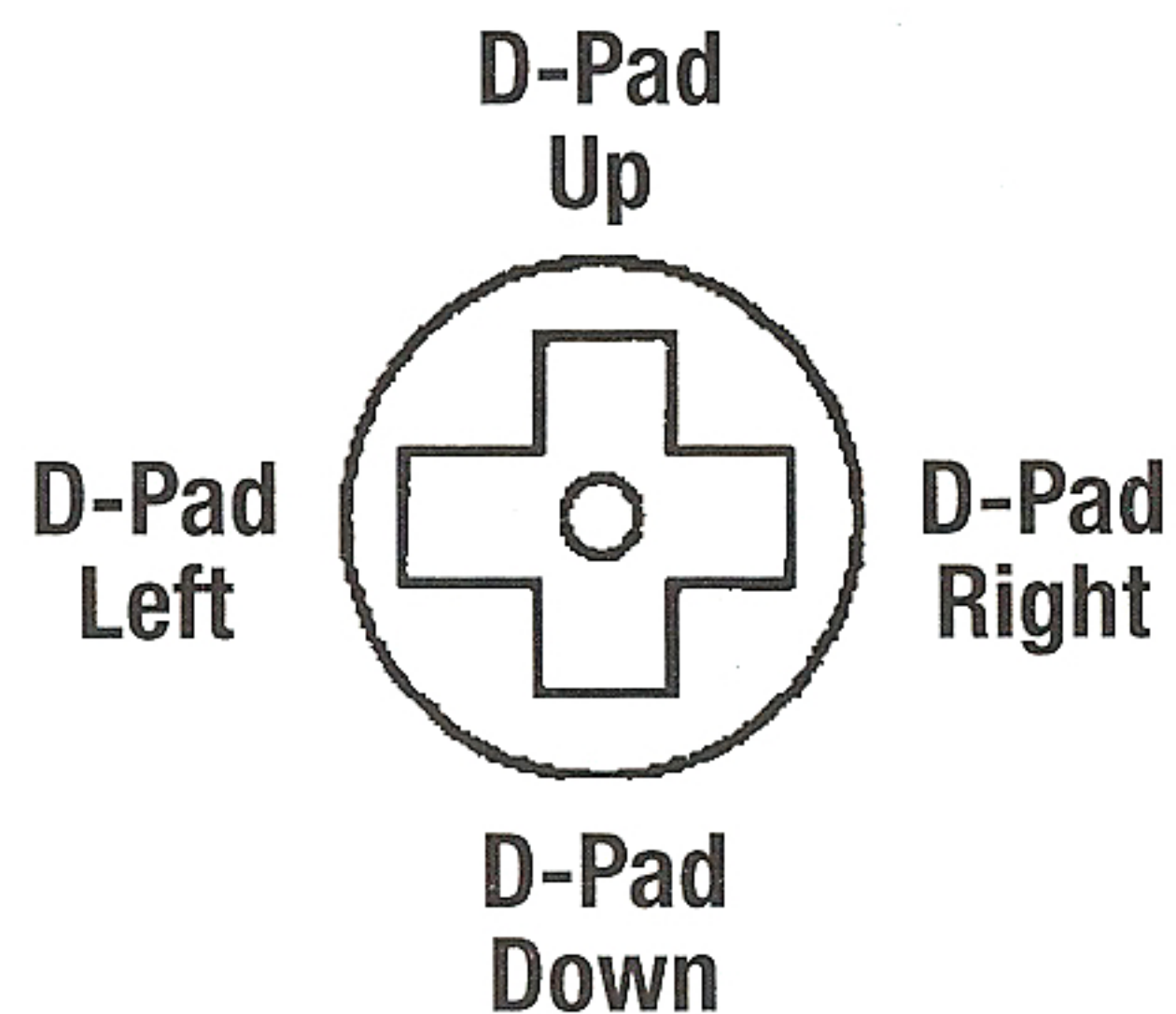
IMPORTANT:

Always make sure the power is switched OFF before inserting or removing the Game Pak.

CONTROLS



This manual refers to the following directions



GAME CONTROLS

TO START THE GAME

Highlight "Start Game" on the title screen, and press START, or the A or B buttons.

TO PAUSE THE GAME

Press the START button anytime during the game. Press the START button again to resume playing

TO CONTINUE A PARTIALLY PLAYED GAME

Highlight "Password" on the title screen and press START or the A or B buttons. This will take you to a screen where you can enter a password and carry on from the level you last finished on.

TO WALK

Use the D-Pad LEFT or RIGHT to walk

TO JUMP

Press the A Button

TO FIRE BULLETS

Press the B Button

GAME OBJECTS

1. FOOD

Score points by eating the food. Eat all food on levels to make sure you get a chance on the bonus level.



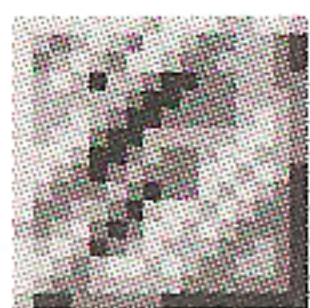
2. SPECIAL PICK-UPS



Use the clock to give you more time to complete the levels



Grab this to give you an extra life



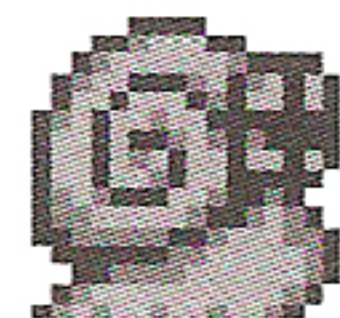
Picking this up freezes the nasties for a period of time



Picking this up causes the nasties to instantly mutate-

3. MUTATING NASTIES

Here are the nasties from the first world:



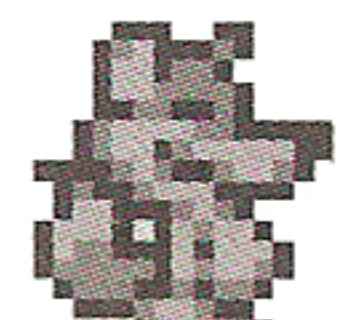
Starting Character – slow, timid, easy to hit



1st mutation – slightly quicker, will follow Rez Rat



2nd mutation – quicker still, more intelligent, harder to destroy



3rd mutation – faster, more intelligent, needs most hits to destroy



4. INVINCIBLE NASTIES

Here are the invincible nasties from the 1st world



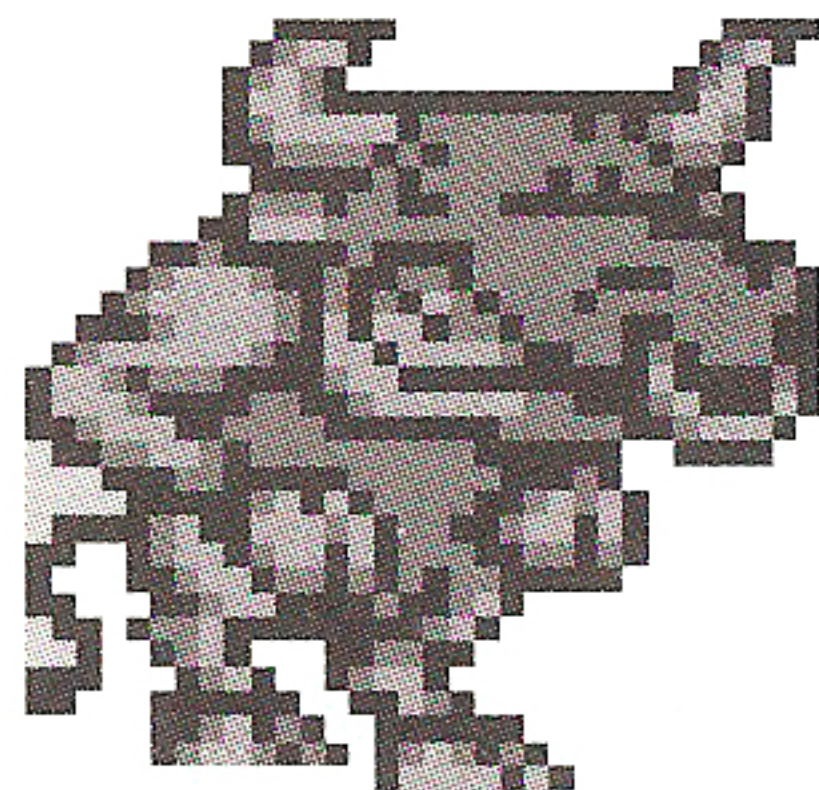
Bird



Axe

5. END OF THE WORLD BOSS

Hit many times to destroy him



HINTS AND TIPS

- Watch out for evidence of liquid spillage – this usually means a platform will be slippery. So you don't slip too far, press JUMP on its own to stop sliding any further.
- When jumping across platforms, watch out for Mr Rez's head hitting an enemy on a platform above.
- Watch out for missing platforms at the bottom of a level – Mr Rez will not appreciate you making him fall out of the level!
- Try to destroy all creatures on a level – this may take you to bonus levels.

CREDITS

Game Boy version developed by Tarantula Studios

Produced by Steve Marsden

Programmed by Martin McKenzie and Dave Cooke

Designed by Robin Taylor, Steve Marsden, and Martin McKenzie

Graphics by Dean Atkin and Robin Taylor

Music and Sound Effects by Ant

SOMMAIRE

L'histoire	14
Comment jouer à Reservoir Rat™	15
Démarrage	17
Nom des commandes	18
Commandes du jeu	19
But du jeu	20
Astuces et conseils	24
Generique	25

L'HISTOIRE

Roméo et Juliette n'ont pas leur place dans le royaume du crime organisé, particulièrement lorsque Roméo est un tueur à gage et que Juliette est la fille de Marlon Mozarella dit Le Parrain. Alors, histoire de repartir à zéro, M Rez a rangé ses armes et appris à manier la fourche et Loretta Mozarella a laissé un mot sur la table de la salle à manger, expliquant les raisons de son escapade amoureuse.

Leur lune de miel n'a pas duré très longtemps. Le Parrain a envoyé ses meilleurs hommes à leur recherche. Avant de pouvoir réaliser ce qui lui arrivait, Loretta s'est retrouvée dans une limousine noire, tandis que M Rez était laissé pour mort dans la boue. Reservoir Rat rentre à la ferme pour récupérer son fidèle pistolet et ses lunettes noires. Il est temps pour lui de prendre le chemin de la ville, où il sait que les hommes de main du Parrain l'attendent de pied ferme...

COMMENT JOUER

Dirigez M. Rez à travers les 75 niveaux répartis dans cinq mondes : la ferme, l'égoût, le fast-food, la banlieue et la casse. Essayez de trouver les 10 niveaux bonus : pour y accéder, vous devez détruire tous les ennemis d'un niveau !

Certains ennemis sont invincibles mais ceux que vous pouvez tuer sont des mutants : ils tenteront de se transformer en créatures plus diaboliques encore, à moins que M. Rez ne se débarrasse des œufs mutants.

M. Rez doit manger toute la nourriture de chaque niveau pour pouvoir passer au niveau suivant. Une fois qu'il a mangé toute la nourriture, M. Rez doit passer à travers la porte qui s'ouvre alors pour quitter ce niveau.

Ne perdez pas de temps à finir un niveau. Une fois le temps indiqué par le sablier écoulé, un homme de main volant est relâché. Il tentera d'emporter M. Rez loin de ce niveau.

Au début de chaque niveau, un mot de passe vous sera révélé. Vous pouvez noter ce mot de passe de façon à pouvoir recommencer un jeu au même niveau et avec le même nombre de vies et le même score.

Une fois le mot de passe correct entré, le jeu s'en "souvient" : vous n'êtes donc pas obligé d'entrer le même mot de passe de nouveau. Depuis l'écran d'accueil, sélectionnez MOT DE PASSE et le mot de passe que vous avez entré précédemment s'affichera automatiquement. Si vous voulez jouer avec ce mot de passe, appuyez sur DEMARRER. Vous pouvez bien évidemment en changer.

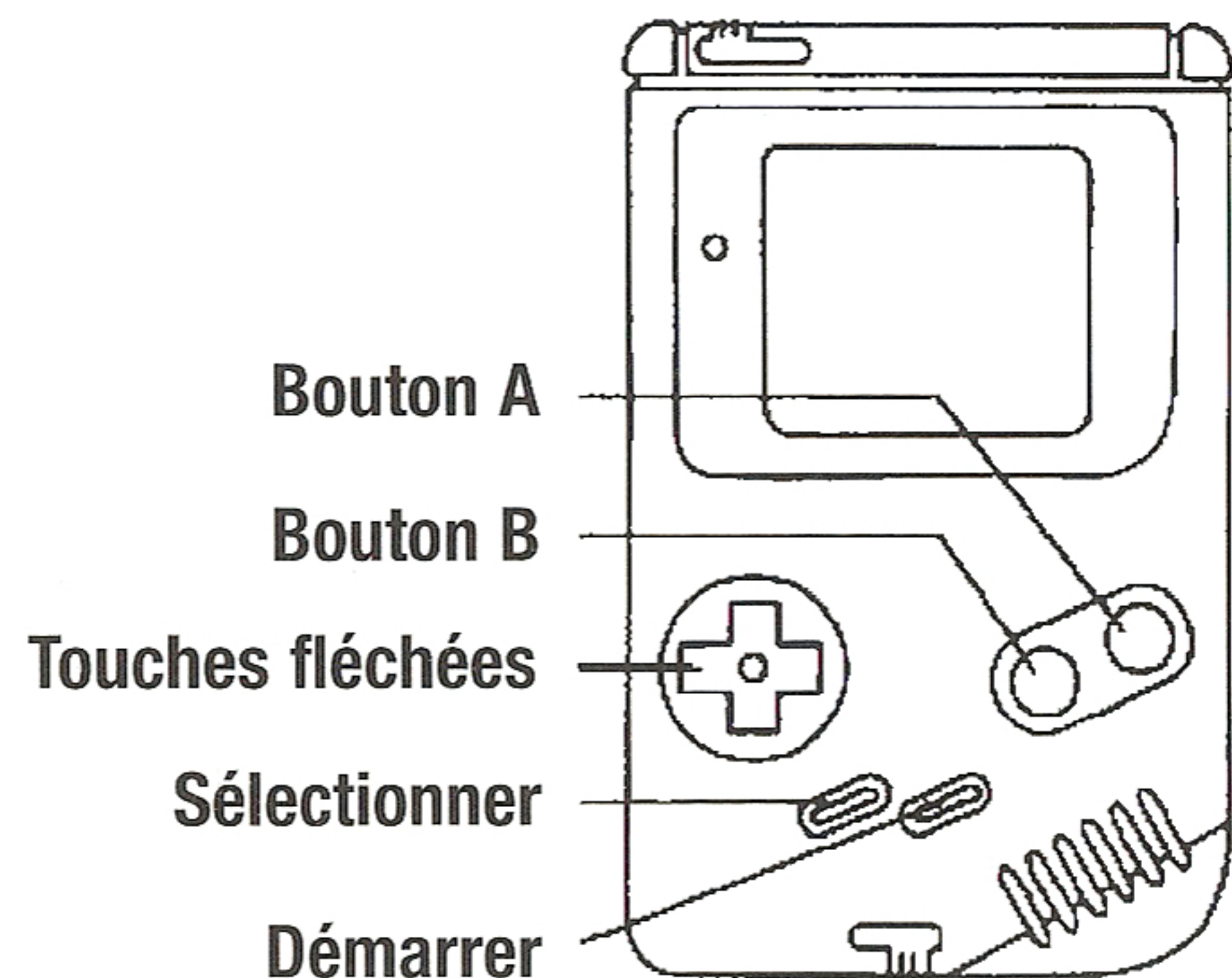
DEMARRAGE

- Alors que votre Game Boy est éteint, insérez la cassette Reservoir Rat™.
- Mettez ensuite votre Game Boy sous tension et attendez que l'écran d'accueil s'affiche.
- Pour commencer un nouveau jeu, mettez le mot "DEMARRER" en surbrillance à l'aide des touches fléchées ou des boutons A ou B.
- Si, au cours des jeux précédents, vous avez découvert un mot de passe, mettez "Mot de passe" en surbrillance à l'aide des touches fléchées et appuyez sur les boutons A ou B pour passer à l'écran d'entrée du mot de passe.
- Si l'écran ne s'allume pas après avoir mis le Game Boy sous tension (le jeu ayant été inséré auparavant), réglez le contraste. Vérifiez également que le voyant lumineux de la batterie est allumé pour vous assurer que le système est sous tension.

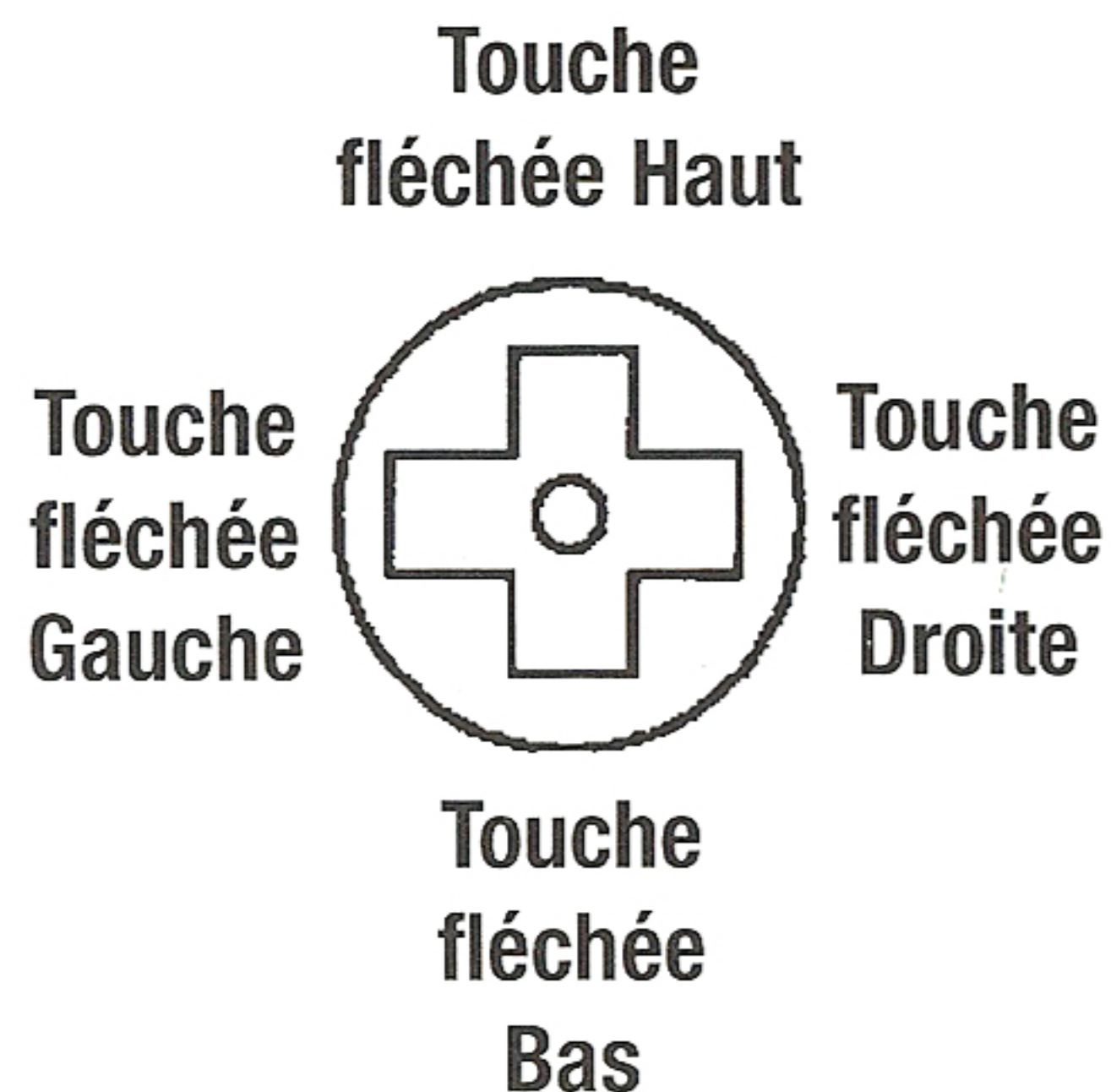
IMPORTANT :

Assurez-vous toujours que votre Game Boy est hors tension avant d'insérer ou d'enlever une cassette.

NOM DES COMMANDES



Ce manuel fait référence
aux commandes suivantes:



COMMANDES POUR LE JEU

POUR COMMENCER A JOUER

Mettez "Démarrer Jeu" en surbrillance sur l'écran d'accueil, puis appuyez sur DEMARRER ou sur les boutons A ou B.

POUR ARRETER MOMENTANEMENT DE JOUER :

Appuyez sur le bouton DEMARRER au cours du jeu. Appuyez à nouveau sur le bouton DEMARRER pour recommencer à jouer.

POUR CONTINUER UN JEU ARRETE EN COURS :

Mettez "Mot de passe" en surbrillance sur l'écran d'accueil, puis appuyez sur DEMARRER ou sur les boutons A ou B. Cette opération affiche un écran sur lequel vous pouvez entrer votre mot de passe puis continuer à jouer à partir du dernier niveau atteint.

POUR MARCHER :

Utilisez les touches fléchées DROITE ou GAUCHE pour marcher.

POUR SAUTER :

Appuyez sur le bouton A.

POUR TIRER :

Appuyez sur le bouton B.

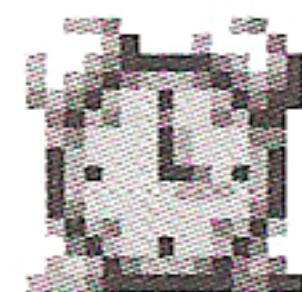
BUT DU JEU

1. NOURRITURE

Marquez des points en mangeant. Mangez toute la nourriture se trouvant sur chaque niveau pour pouvoir accéder aux niveaux bonus.



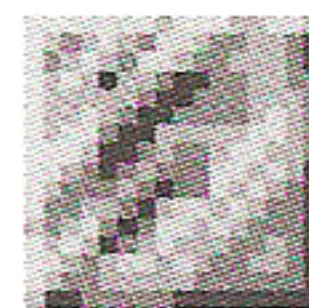
2. OBJETS À RAMASSER SPÉCIAUX



Utilisez l'horloge : elle vous donnera plus de temps pour arriver au bout des niveaux



Si vous l'attrapez, vous gagnerez une vie supplémentaire.



Ramassez-les pour congeler les méchants pendant un moment



Cet objet entraîne la mutation des méchants, ce qui est très utile si vous savez vous débarrasser des œufs rapidement !

3. MÉCHANTS MUTANTS

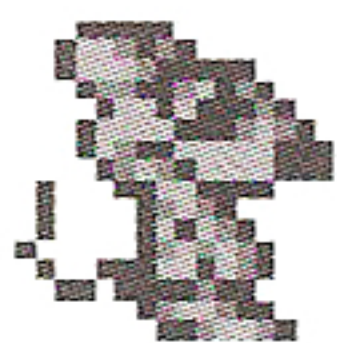
Les méchants du premier monde se présentent sous cette forme :



Personnage de départ, lent, craintif, facile à tuer



1ère mutation, légèrement plus rapide, après Rez Rat



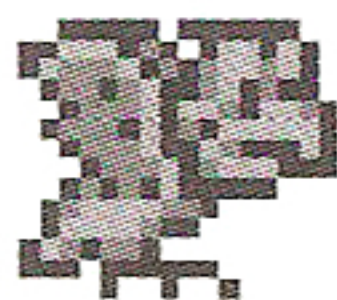
2ème mutation, encore plus rapide, plus intelligent, plus difficile à détruire



3ème mutation, le plus rapide, le plus intelligent, sa destruction est plus difficile

4. MÉCHANTS INVISIBLES

Les méchants invisibles du premier monde se présentent sous cette forme :

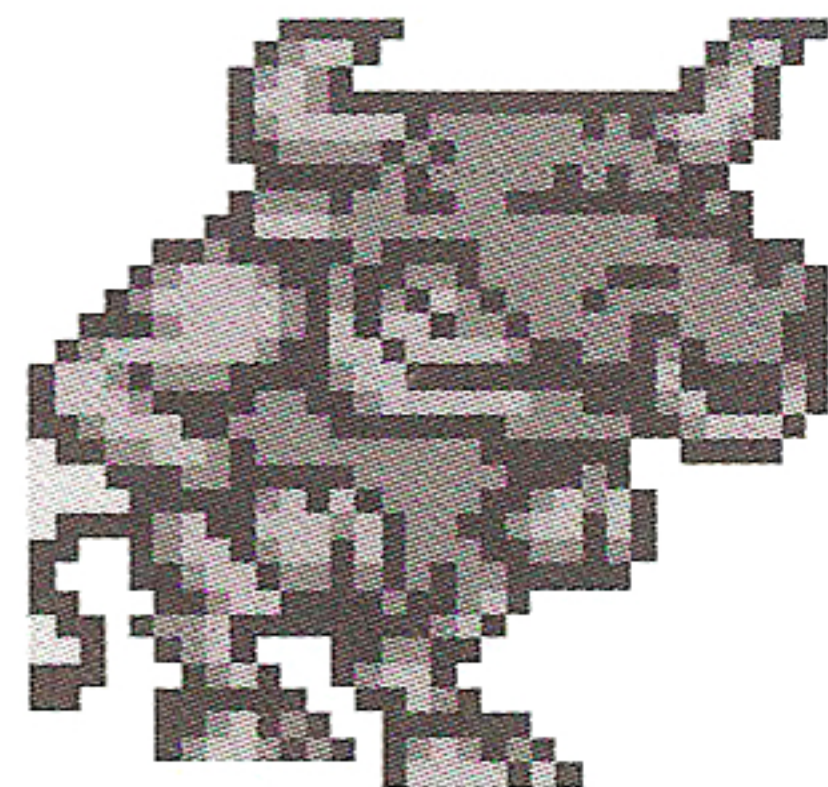


Oiseau



Hache

5. LE MAÎTRE DE LA FIN DU MONDE



Il vous faudra le frapper à de nombreuses reprises pour le détruire

ASTUCES ET CONSEILS

- Méfiez-vous des endroits où un liquide a été répandu : la plate-forme y est souvent glissante. Pour ne plus glisser, appuyez sur le bouton SAUT tout seul.
- Lorsque vous sautez d'une plate-forme à une autre, méfiez-vous que M. Rez ne se cogne pas la tête sur un ennemi situé sur la plate-forme supérieure.
- Méfiez-vous des plates-formes manquantes en bas d'un niveau : M. Rez n'aimerait pas passer à travers le plancher du niveau !
- Essayez de détruire toutes les créatures d'un niveau, et vous pourrez alors peut-être accéder aux niveaux bonus.

GENÉRIQUE

Version Game Boy mise au point par Tarantula Studios

Produit par Steve Marsden

Programmé par Martin McKenzie et Dave Cooke

Conçu par Robin Taylor, Steve Marsden et Martin McKenzie

Graphiques de Dean Atkin et Robin Taylor

Musique et bruitages de Ant

INHALT

Der Hintergrund	27
So wird Reservoir Rat™ gespielt	28
So geht's los	30
Bezeichnung der Steuerelemente	31
Spielsteuerung	32
Gegenstände im Spiel	34
Tips und Ratschläge	38
Mitwirkende	39

DER HINTERGRUND

Wenn die Bande im Spiel ist, ist kein Platz für Romeo und Julia - und schon gar nicht, wenn Romeo ein bezahlter Killer ist und Julia die Tochter von Marlon Mozzarella - dem Paten. Um sich also ihr eigenes Leben aufzubauen, legte Mr. Rez die Waffen nieder und griff sich einen Pflug, und Loretta Mozzarella hinterließ einen Brief auf dem Eßtisch, in dem sie erklärte, daß sie aus Liebe fortgelaufen sei.

Die Flitterwochen waren nur von kurzer Dauer. Der Pate sandte seine besten angeheuerten Ratten aus, um sie zurückzuholen. Loretta wurde in eine schwarze Limousine gezerrt, und Mr. Rez fand sich in einem Staub- und Dreckloch wieder. Mr. Rez eilte zur Farm zurück, um seine gute alte Knarre und seine coole, dunkle Sonnenbrille zu holen, denn es war an der Zeit, sich auf den Weg zurück in die Stadt zu machen, wo-wie er wußte-die Gehilfen des Paten schon auf ihn warteten ...

SO WIRD RESERVOIR RAT™ GESPIELT

Steuere Mr. Rez durch 75 anspruchsvolle Level, verteilt auf fünf Umgebungen - die Farm, die Abwasserkanäle, das Fast-Food-Restaurant, die Vororte und der Schrottplatz. Halte Ausschau nach 10 Bonus-Levels, doch wenn Du dort hingelangen willst, mußt Du alle Gegner in einem Level beseitigen!

Manche Gegner sind unverwundbar, doch solche, die getroffen werden können, sich in einen anderen, böseren Gegner verwandeln können - außer Mr. Rez schafft es, das mutierende Ei von der Plattform zu stoßen.

Achte darauf, daß Mr. Rez alles Eßbare auf einem Level isst, da sonst das nächste Level nicht erreicht werden kann. Wenn das gesamte Essen verzehrt ist, öffnet sich eine Tür, durch die Mr. Rez gehen muß, um das Level zu verlassen.

Vergeude nicht zu viel Zeit, um ein Level abzuschließen. Wenn die mit der Sanduhr angezeigte Zeit einmal abgelaufen ist, wird ein fliegender Teufel losgelassen, der versucht, Mr. Rez aus dem Level zu schleppen.

Beim Start eines jeden Levels wird Dir ein Paßwort gezeigt. Du kannst Dir dieses Paßwort notieren, damit Du das Spiel beim gleichen Level und mit der gleichen Anzahl Leben und Punkte fortsetzen kannst.

Hast Du ein gültiges Paßwort eingegeben, "erinnert" sich das Spiel daran, sodaß Du nicht immer wieder das gleiche Paßwort eingeben mußt. Wähle im Titelbildschirm PASSWORD, und Du siehst, daß Dein vorhergehendes Paßwort bereits eingetragen ist. Wenn Du mit diesem Paßwort weiterspielen möchtest, brauchst Du nur START zu drücken. Natürlich kannst Du es auch ändern, wenn Du willst.

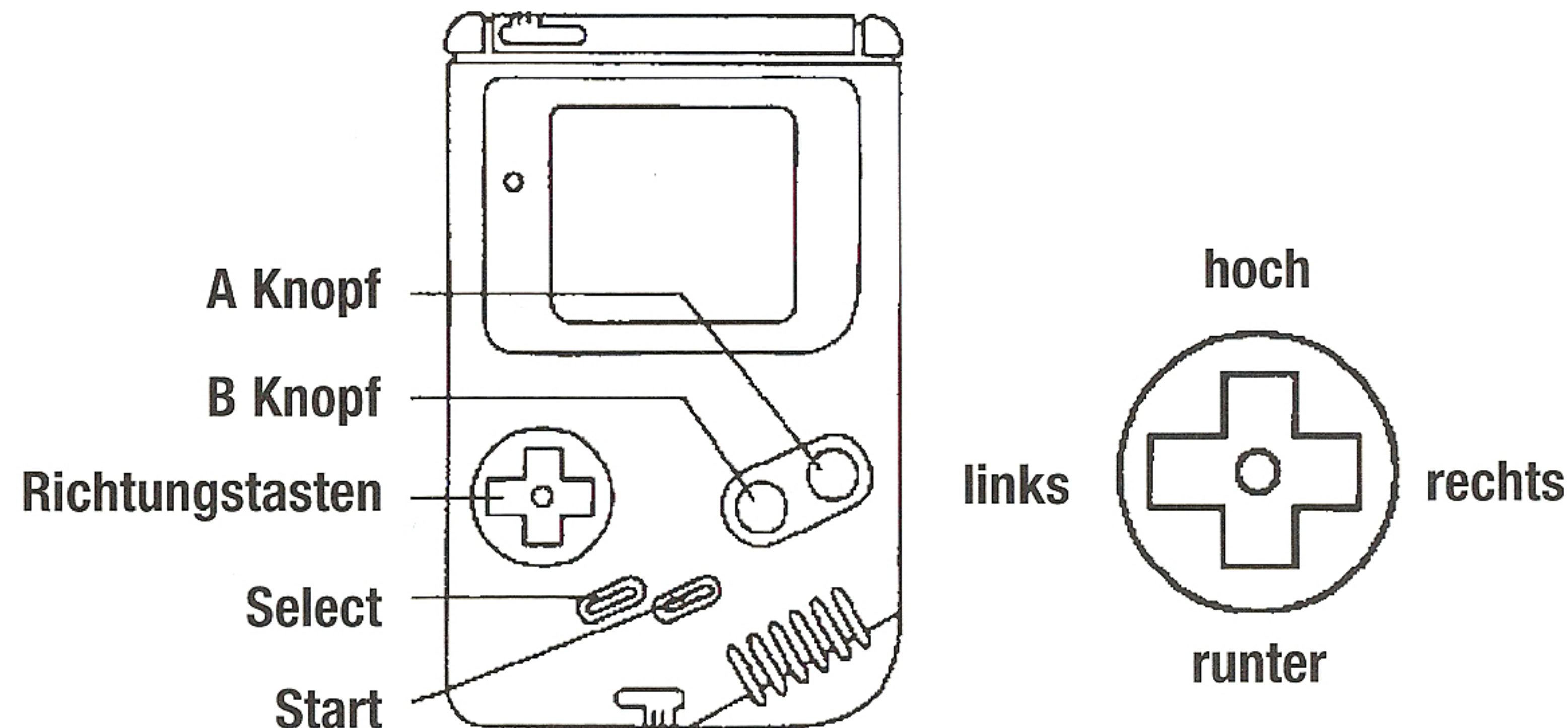
SO GEHT'S LOS

- Dein Game Boy muß ausgeschaltet sein. Stecke das Reservoir Rat™-Modul in Deinen Game Boy.
- Schalte jetzt Deinen Game Boy ein und warte, bis der Titelschirm erscheint.
- Um ein neues Spiel zu beginnen, markierst Du das Wort "START" mit den Richtungstasten und drückst START oder eine der Tasten A oder B.
- Wenn Du ein Paßwort von einem früheren Spiel kennst, markiere das Wort "Password" mit den Richtungstasten, und drücke eine der Tasten A oder B, um zum Bildschirm für die Paßworteingabe zu gelangen.
- Bleibt der Bildschirm leer, nachdem Du den Game Boy mit dem eingesteckten Modul eingeschaltet hast, versuche, den Kontrastregler einzustellen. Prüfe auch, ob die Anzeige-LED für die Batterie leuchtet, damit das System auch wirklich mit Strom versorgt wird.

WICHTIG:

Schalte unbedingt immer das Gerät AUS, bevor Du das Modul - oder aussteckst.

BEZEICHNUNG DER STEUERELEMENTE



SPIELSTEUERUNG

SPIEL STARTEN:

Markiere "Start Game" auf dem Titelbildschirm, und drücke START oder die Taste A oder B.

SPIEL UNTERBRECHEN:

Drücke zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels die Taste START. Drücke die Taste START nochmals, um weiterzuspielen.

ANGEFANGENES SPIEL FORTSETZEN:

Markiere "Password" auf dem Titelbildschirm, und drücke START oder die Taste A oder B. Dadurch gelangst Du zu einem Bildschirm, auf dem Du ein Paßwort eingeben kannst.

GEHEN:

Verwende LINKS oder RECHTS zum Gehen.

SPRINGEN:

Drücke die Taste A.

KUGELN ABFEUERN:

Drücke die Taste B.

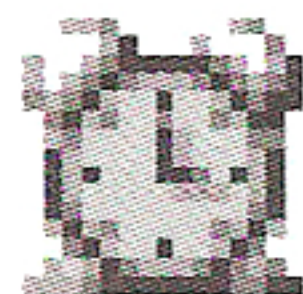
GEGENSTÄNDE IM SPIEL

1. Nahrungsmittel

Wenn Du isst, erhältst Du Punkte. Iß alles Eßbare auf den Leveln, sonst hast Du keine Chance, zu den Bonus-Leveln zu gelangen.



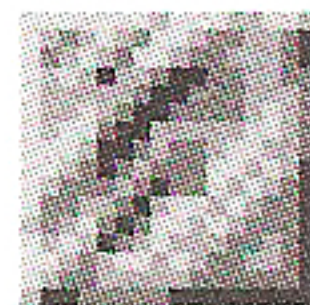
2. Spezielle Sammelobjekte



Die Uhr gibt Dir mehr Zeit zum Beenden des Levels



Dieses Objekt gibt Dir ein Extraleben



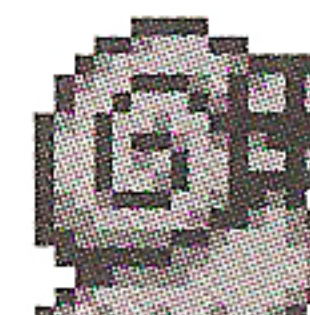
Dieses Objekt friert deine Gegner eine Zeitlang ein



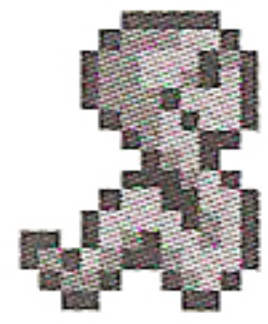
Wenn Du dieses Objekt einsammelst, verwandeln sich die Bösewichte umgehend - sehr nützlich, wenn Du schnell genug bist, die Eier von den Plattformen zu stopfen!

3 Mutierende Bösewichte

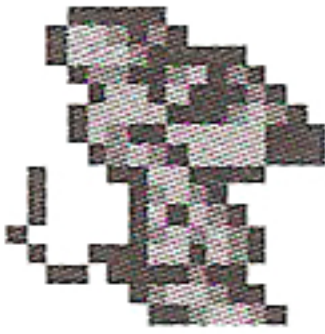
Hier sind die Bösewichte aus der ersten Welt:



Startform - langsam, scheu, leicht zu treffen



1. Mutation - -etwas schneller, folgt Rez Rat



2. Mutation - -noch schneller und intelligenter, schwieriger zu beseitigen



3. Mutation - am Schnellsten und am Intelligentesten, nur mit noch vielen Treffern zu beseitigen

4. Unverwundbare Bösewichte

Hier sind die unverwundbaren Bösewichte aus der ersten Welt:



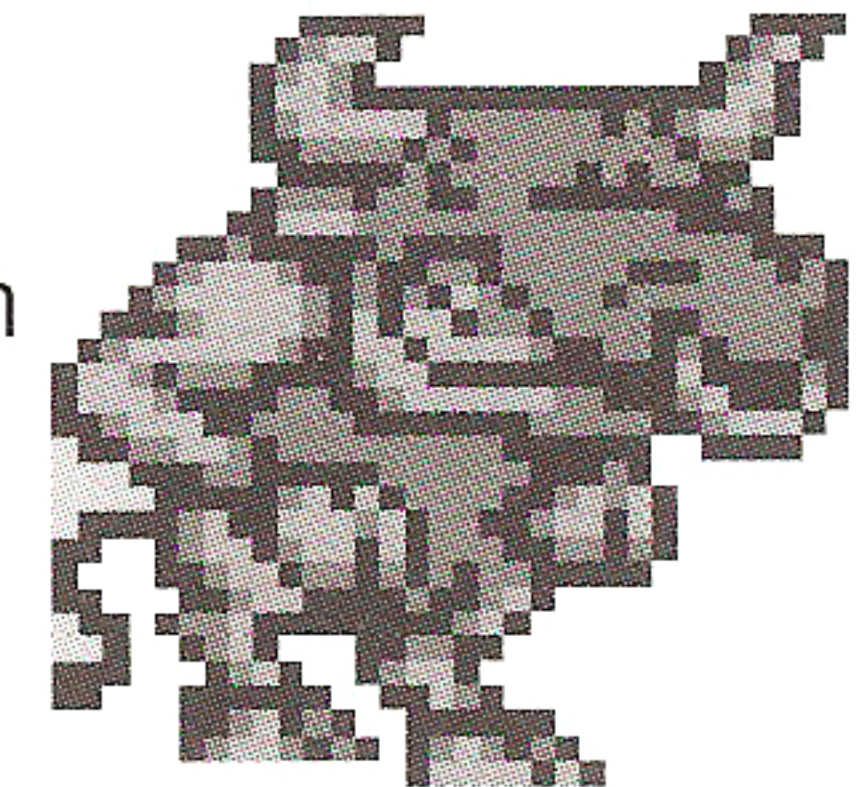
Vogel



Axt

5. Endgegner der Welt

Kann nur mit sehr vielen Treffern beseitigt werden



TIPS UND RATSCHLÄGE

- Achte auf Spuren verschütteter Flüssigkeit - dies weist meist auf eine rutschige Plattform hin. Um nicht zu weit zu rutschen, drücke nur die Taste A.
- Wenn Du auf Plattformen springst, achte darauf, daß Mr. Rez's Kopf keine Feinde auf der Plattform darüber berührt.
- Achte auf fehlende Plattformen unten im Level - Mr. Rez schätzt es nicht, wenn Du ihn aus dem Level fallen läßt!
- Versuche, alle Lebewesen in einem Level zu beseitigen - möglicherweise bringt Dich dies zu Bonus-Levels.

MITWIRKENDE

Game Boy-Version entwickelt von Tarantula Studios

Produzent: Steve Marsden

Programmierer: Martin McKenzie und Dave Cooke

Gestaltung: Chris Robin Taylor, Steve Marsden, und Martin McKenzie

Grafik: Dean Atkin

Musik und Klangeffekte: Ant

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 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.

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.
- Jouez à bonne distance 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 heures.