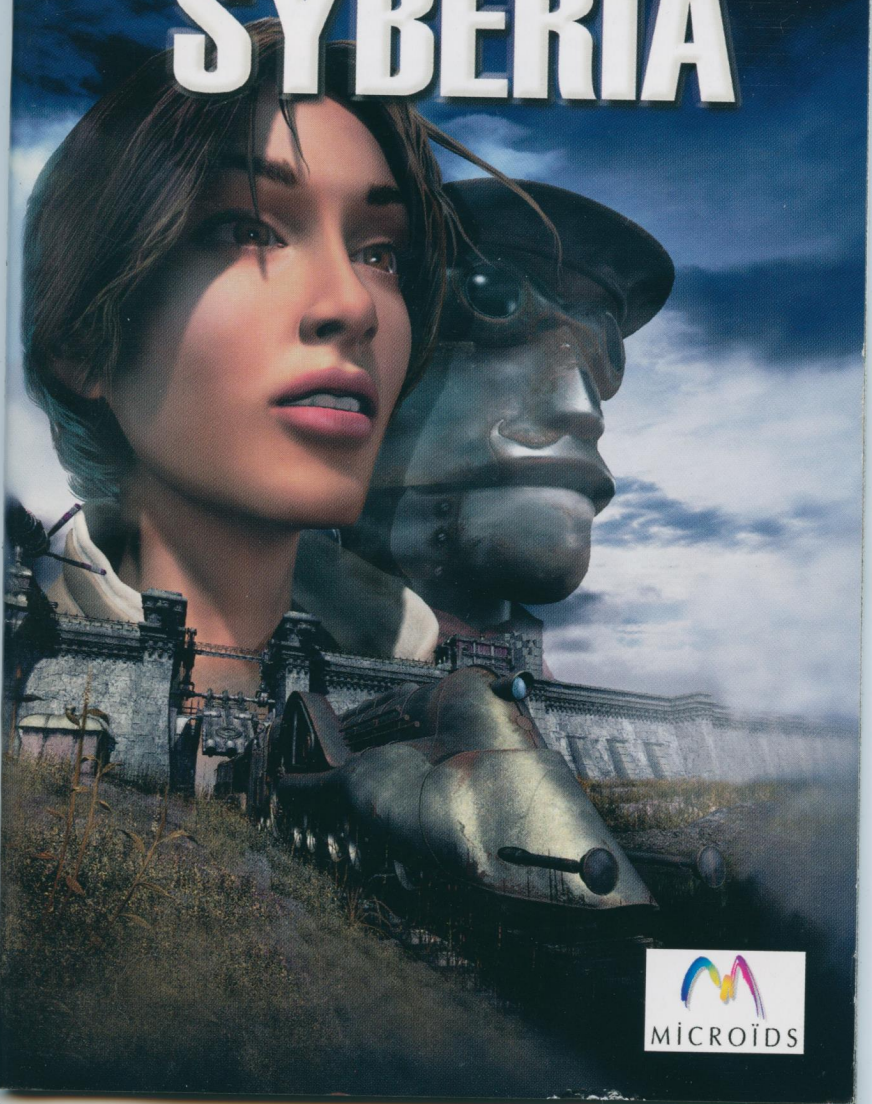


XBOX



B.SOKAL

SYBERIA




MICROÏDS

SAFETY INFORMATION

ABOUT PHOTOSENSITIVE SEIZURES

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including light-headedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a Doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by sitting further from the television screen, using a smaller television screen, playing in a well-lit room, and not playing when you are drowsy or fatigued. If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a Doctor before playing.

OTHER IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION

The Xbox Instruction Manual contains important health and safety information that you should read and understand before using this software.

AVOID DAMAGE TO YOUR TELEVISION

Do not use with certain televisions. Some televisions, especially front-or rear-projection types, can be damaged if any video games, including Xbox games, are played on them. Static images presented during the normal course of game play may "burn in" to the screen, causing a permanent shadow of the static image to appear at all times, even when video games are not being played. Similar damage may occur from static images created when placing a video game on hold or pause. Consult your television owner's manual to determine if video games can be played safely on your set. If you are unable to find this information in the owner's manual, contact your television dealer or the manufacturer to determine if video games can be played safely on your set.

Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.



SYBERIA

ENGLISH

P.02

FRANÇAIS

P.12

DEUTSCH

S.23

ITALIANO

P.34

ESPAÑOL

P.45

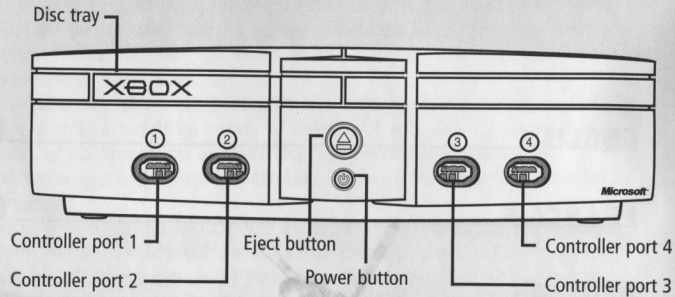
CREDITS

P.55

WARRANTY

P.57

USING THE XBOX™ VIDEO GAME SYSTEM



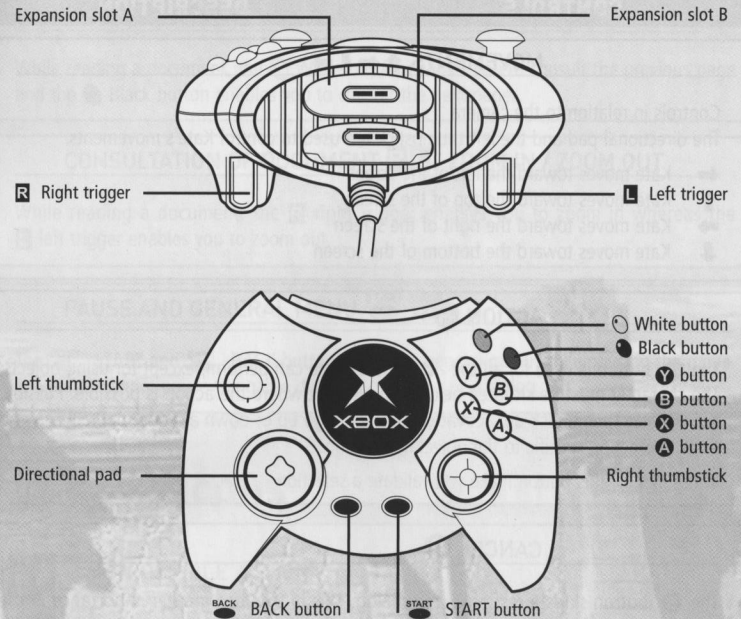
1. Set up your Xbox™ video game system by following the instructions in the Xbox Instruction Manual.
2. Press the power button and the status indicator light will light up.
3. Press the eject button and the disc tray will open.
4. Place the Syberia disc on the disc tray with the label facing up and close the disc tray.
5. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for more information about playing Syberia.

AVOIDING DAMAGE TO DISCS AND THE DISC DRIVE

To avoid damage to discs or the disc drive:

- Insert only Xbox-compatible discs into the disc drive.
- Never use oddly shaped discs, such as star-shaped or heart-shaped discs.
- Do not leave a disc in the Xbox console for extended periods when not in use.
- Do not move the Xbox console while the power is on and a disc is inserted.
- Do not apply labels, stickers, or other foreign objects to discs.

USING THE XBOX CONTROLLER



1. Connect the Xbox Controller to any controller port on the front of the Xbox console.
2. Follow on-screen instructions and refer to this manual for more information about using the Xbox Controller to play Syberia.



CONTROLS

CONTROLS	DESCRIPTION
MOVEMENTS ↑←↓→	
<p>Controls in relation to the camera The directional pad and the left thumbstick are used to control Kate's movements.</p> <ul style="list-style-type: none"> ← Kate moves toward the left of the screen ↑ Kate moves toward the top of the screen → Kate moves toward the right of the screen ↓ Kate moves toward the bottom of the screen 	
ACTION A	
<p>The A button is used for all the actions that Kate can perform, except for using objects. The character must be situated next to an element where the action is possible. Possible actions are: speak, pick up, activate, open, look, go up or down a ladder or staircase and any other action specific to the object in question.</p> <p>In the menus, this button make you validate a selection.</p>	
CANCEL B	
<p>The B button skips a response in a dialog. This button has greater importance in the menus and interfaces. Also it allows to exit the close-up document.</p>	
INVENTORY Y	
<p>The Y button is used to open or to close the inventory menu.</p>	
RUN X	
<p>Once pressed, the X button makes Kate run. All movements will then be performed running rather than walking.</p>	

CONTROLS

DESCRIPTION



CONSULTATION OF DOCUMENT PREVIOUS / NEXT PAGE

While reading a document, the  White button enables you to consult the previous page and the  Black button enables you to consult the next page.

CONSULTATION OF DOCUMENT **R** **L** ZOOM IN / ZOOM OUT

While reading a document, the **R** right trigger enables you to zoom in whereas the **L** left trigger enables you to zoom out.

PAUSE AND GENERAL MENU

The  **START** and  **BACK** buttons open the general menu while pausing the game. The player cannot pause the game during a cut-scene or a dialog.

IN-GAME ICONS



IMPOSSIBLE ACTION



ACTION POSSIBLE



TO GET A SPECIFIC AREA



TO CONVERSE



TO ZOOM IN



TO GRAB SOMETHING

SUB-MENU DOCUMENTS



TO USE A DOCUMENT



TO CONSULT A DOCUMENT



TO ACCESS TO NEXT PAGE IN A DOCUMENT



TO ACCESS TO PREVIOUS PAGE IN A DOCUMENT

CHOOSING THE LANGUAGE

Syberia automatically starts in the language set by default in the dashboard of your Xbox console.

THE MAIN MENU

At the start of Syberia you have several options:

- **NEW GAME :** When you play for the first time, a cutscene is launched automatically explaining your context at the start of the adventure.
- **LOAD A GAME :** Each saved game is represented by a picture and is dated the day and hour of saving. To resume a saved game, select the corresponding image.
- **CUTSCENE :** This option enables you to view the cutscenes that you have already played in the game.
- **CREDITS :** This option displays the game's credits.

- **OPTIONS :** This sub-menu enables you to adjust the various graphics and sound options of the game.
 - *Subtitles (YES, NO) :* This option allows you to display (or not) the game's subtitles at the bottom of the screen.
 - *Sound volume :* This menu enables you to adjust the volume of sound effects and voices.
 - *Music Volume :* This menu enables you to adjust the volume of the background music.
- **BONUS :** This sub-menu enables you to access bonuses such as a making of, a biography of Benoît Sokal, concept arts, the trailer...

THE GAME'S MENUS

PRINCIPLES OF NAVIGATION

To navigate in the menus, move the selection frame using the directional pad or the Left thumbstick.

- To validate your selection, press the **A** button.
- To cancel your selection or return to the previous screen, press the **B** button.

THE GENERAL MENU

This game menu, which is called up during game play by pressing the **START** button or by clicking the MENU button in the Inventory menu, allows you to access the following submenus:

- **NEW GAME :** Quit the current game and launch a new game.
- **LOAD A GAME :** Allows you to launch a previously saved game.
- **SAVE GAME :** Save the present game at its present point of advancement on the hard disk.
- **OPTIONS :** allows you to set the parameters of the graphics and the audio.
- **RETURN TO CURRENT GAME**
- **RETURN TO THE MAIN MENU**

THE INVENTORY MENU

PRINCIPLES OF NAVIGATION



To reach the end of your mission, you have to collect objects that will be automatically placed in your Inventory (the icon of the collected object appears for several seconds in the upper left of your screen). To access your inventory press the **Y** button. To select an object, move the selection cursor by using the **↑←↓→** directional pad or the Left thumbstick, then validate your choice by pressing the **A** button.

The Inventory menu will then close and the selected object will appear in the lower left of your screen. To quit your inventory without selecting an object press the **B** button. To use an object, select it using the **↑←↓→** directional pad or the Left thumbstick, then press the **A** button in the zone you wish to use it or on the character you wish to use it. If the selected object is not available for use, the "No action possible" icon will appear.

THE CELL PHONE

When Kate receives a telephone call, she will reply automatically.

To call someone, you must open the Inventory menu and select the telephone icon. The "Cell phone" interface will open. You must dial the 8 digits of the number you wish to call. Your telephone also has telephone numbers stored in its memory. You can consult this list by pressing the up / down arrows or using the **↑←↓→** directional pad or the left thumbstick and the **A** button. When you have dialed a number or selected one from memory, press the phone's "Send" button.

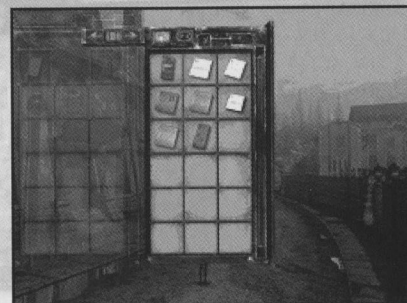


The "Clear" button allows you to erase the number you have dialed or selected from the memory. When you have finished your call and you do not wish to make any others, click on the "Off" button on the upper right of the phone or press the **B** button.

To cut off a dialog during a phone conversation, press the **B** button.

DOCUMENTS

To consult or use your documents, select the "Documents" icon of your inventory. The "Documents" sub-menu will open: it contains two icons and all the documents collected during this game.



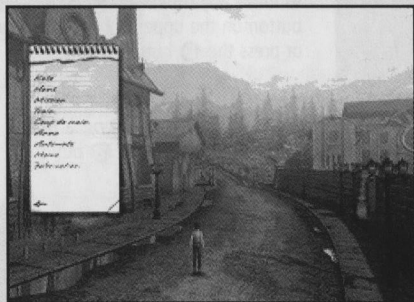
consultation, press the **B** button.

To consult a document select the "consult" icon then validate. Now select the document you wish to see. If you wish to turn to the next page, press the **Black** button. To come back to the previous page, press the **White** button. To zoom out on the opened document, press the **L** Left trigger ; to zoom in, press the **R** Right trigger. The **↑←↓→** directional pad or the Left thumbstick allow you to move the document on screen (if, for example, you are zoomed in). To finish your

To use a document, select the "Grab" icon, then validate. Now you can select the document using the directional pad or the left thumbstick. The Inventory menu will close, and the selected object will appear in the lower left of your screen. Validate the document's utilization by pressing the **A** button in the zone of the person whom you wish to use it. If the selected document is not available for use, the "No action possible" icon will appear.

THE DIALOGS

If you meet a character and the "Talk to character" appears, you can speak with her / him. To begin the conversation, press the **A** button. Certain characters are more talkative than others...



You may also organize your discussion using the "Dialog notebook" that will appear. The notebook presents different key words. You can then introduce themes of conversation that interest you by selecting keywords in the notebook, by using the directional pad or the **L** left thumbstick. To validate your choice press the **A** button. To close the "Dialog notebook" click on the arrow in the lower left of your screen.

New themes of conversation may enrich your list as your adventure develops. The availability of these new themes is signaled by an audio message and the appearance, for a few seconds, of the image of your notebook in the upper right of your screen.

To terminate a dialog or to quit the interface, press the **B** button.

FRANÇAIS

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À PROPOS DES CRISES D'ÉPILEPSIE LIÉES À LA PHOTOSENSIBILITÉ

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants. Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue. Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

AUTRES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ

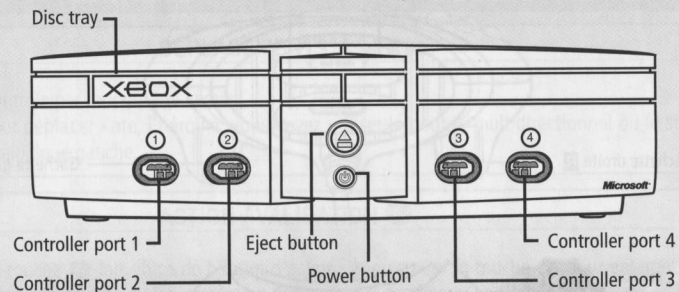
Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

COMMENT ÉVITER D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste. Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.



UTILISATION DE LA CONSOLE DE JEU VIDÉO XBOX™



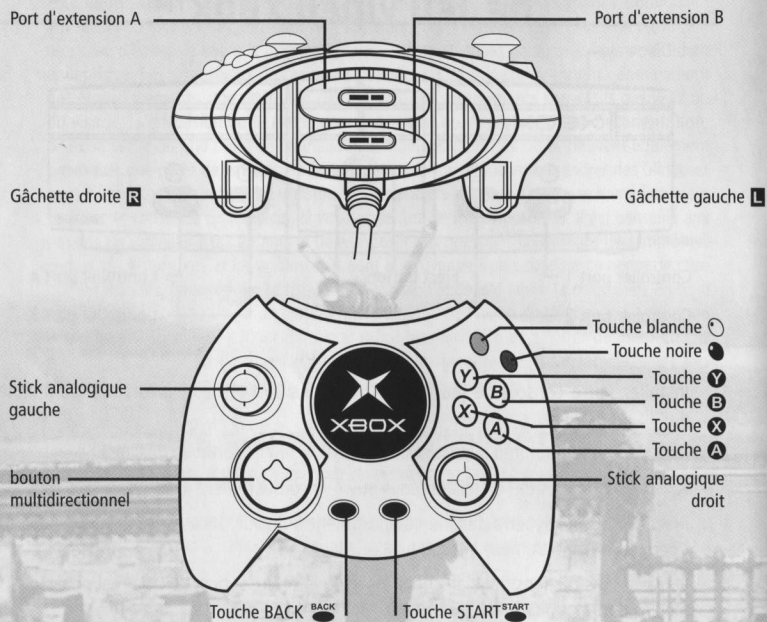
1. Installez votre console de jeu vidéo Xbox™ en suivant les instructions du manuel d'utilisation Xbox.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation, le voyant de mise en marche s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque Syberia dans le compartiment à disque, face écrite vers le haut, puis refermez le compartiment à disque.
5. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et référez-vous à ce manuel pour de plus amples informations sur le jeu Syberia.

POUR NE PAS ENDOMMAGER LES DISQUES OU LE LECTEUR DE DISQUE

Pour éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disque :

- Insérez uniquement des disques compatibles avec la console Xbox dans le lecteur de disque.
- N'utilisez jamais de disques de forme spéciale (étoile, cœur, etc.)
- Ne pas laisser de disques dans la console Xbox lorsque celle-ci n'est pas utilisée pendant une période de temps prolongée.
- Ne déplacez pas la console Xbox lorsqu'elle est sous tension et lorsqu'un disque est à l'intérieur.
- Ne pas appliquer d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres corps étrangers sur des disques.

UTILISATION DE LA MANETTE XBOX



1. Connectez la manette Xbox à un des ports de manette sur l'avant de la console Xbox.
2. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour de plus amples informations concernant l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu Syberia.

COMMANDES

CONTRÔLES

DESCRIPTION

DÉPLACEMENTS **↑←↓→**

Contrôle par rapport à la caméra
Pour déplacer Kate, l'héroïne, vous devez utiliser le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche.

ACTION / VALIDATION **A**

La touche **A** fait office de bouton d'action. Appuyez sur la touche **A** pour entamer un dialogue, saisir un objet, monter ou descendre un escalier ou une échelle, ouvrir ou activer un objet quel qu'il soit. Bien sûr, vous ne pourrez utiliser ce bouton d'action que lorsque Kate se trouvera dans une zone où une action est possible. Vous en serez averti par l'apparition d'une icône à l'écran.

ANNULER **B**


Pour annuler une sélection, fermer un sous-menu ou pour abrégé un dialogue, appuyez sur la touche **B**.



INVENTAIRE **Y**

Pour ouvrir le menu Inventaire, appuyez sur la touche **Y**. Rendez-vous au sous-chapitre 5.3 pour plus de détails sur l'exploitation du menu Inventaire.

COURIR **X**

Durant le jeu Kate marche par défaut. Néanmoins, il vous est possible de la faire courir. Maintenez la touche **X** enfoncée.



CONTRÔLES**DESCRIPTION****CONSULTATION D'UN DOCUMENT**   PAGE PRÉCÉDENTE - PAGE SUIVANTE

Dans l'interface document, la touche blanche  permet de consulter la page précédente d'un document alors que la touche noire  permet de consulter la page suivante le cas échéant.

CONSULTATION D'UN DOCUMENT **R** **L** ZOOM AVANT - ZOOM ARRIÈRE

Lors de la consultation d'un document, la gâchette droite **R** permet de zoomer sur la page et la gâchette gauche **L** permet de dé-zoomer.

PAUSE ET MENU GÉNÉRAL  

Ces touches **START**  et **BACK**  ouvrent le menu général du jeu. Le joueur ne peut pas accéder à ce menu lors de la diffusion d'une scène cinématique ou d'un dialogue. Ces touches permettent également de mettre le jeu en pause.

LES ICÔNES DU JEU**PAS D'ACTION POSSIBLE****ACTION POSSIBLE DANS CETTE ZONE****CHANGER DE PLAN****DIALOGUER AVEC UN PERSONNAGE****PERMET DE ZOOMER SUR UNE ZONE****PERMET DE SAISIR UN OBJET****SOUS-MENU DOCUMENTS****PRENDRE UN DOCUMENT****CONSULTER UN DOCUMENT****SIGNIFIE QU'UNE OU PLUSIEURS PAGES SUIVANTES SONT CONSULTABLES****SIGNIFIE QU'UNE OU PLUSIEURS PAGES PRÉCÉDENTES SONT CONSULTABLES****CHOISIR LA LANGUE DU JEU**

Syberia se lance automatiquement dans la langue sélectionnée par défaut dans l'interface Xbox.

LE MENU PRINCIPAL

Au démarrage, Syberia vous propose plusieurs options :

- **NOUVELLE PARTIE :** Lorsque vous jouez pour la première fois, la cinématique d'introduction se lance automatiquement. Elle vous exposera dans quel contexte vous vous trouvez au début de l'aventure.
- **CHARGER UNE PARTIE :** Chaque partie sauvegardée, représentée par une image, est datée du jour et de l'heure de la sauvegarde. Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez l'image correspondante.
- **CINÉMATIQUES :** Cette option vous permet de visualiser les cinématiques déjà jouées dans votre partie.
- **CREDITS :** Cette option vous permet d'afficher la liste des crédits du jeu.

- **OPTIONS :** Ce sous-menu vous permet d'ajuster les différentes options graphiques et sonores du jeu.
- **Sous-titrage (Oui / Non) :** Cette option vous permet d'afficher ou non les sous-titres des dialogues du jeu en bas de votre écran.
- **Volume des sons :** Cette option vous permet de régler les volumes des sons d'ambiance et des voix.
- **Volume de la musique :** Cette option vous permet de régler le volume sonore de la musique.
- **BONUS :** Ce sous-menu vous permet d'accéder aux différents bonus proposés : making of, bande annonce, croquis, biographie de Benoît Sokal...

LES MENUS DU JEU

PRINCIPE DE NAVIGATION

Pour naviguer dans les menus, vous devez déplacer le cadre sélection à l'aide du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche.

- Pour valider votre sélection, appuyez sur la touche **A**.
- Pour annuler votre sélection ou revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche **B**.

LE MENU GENERAL

Le menu du jeu, appelé lors d'une partie en appuyant sur la touche **START** ou en cliquant sur le bouton **MENU** à partir de l'Inventaire, vous permet d'accéder aux sous-menus suivants:

- **NOUVELLE PARTIE :** Quitte la partie en cours et lance une nouvelle partie.
- **CHARGER UNE PARTIE :** Permet de lancer une partie déjà enregistrée.
- **SAUVEGARDER LA PARTIE :** Enregistre l'état de la partie en cours sur le disque dur de votre Xbox.
- **OPTIONS :** Permet de paramétrer les options du jeu.
- **RETOUR À LA PARTIE EN COURS**
- **RETOUR AU MENU PRINCIPAL**

LE MENU INVENTAIRE

PRINCIPES OF NAVIGATION



Pour mener à bien votre quête, vous devez récupérer des objets qui seront automatiquement répertoriés dans votre inventaire (l'icône de l'objet ramassé s'affiche pendant quelques secondes en haut à droite de l'écran).

Pour accéder à votre inventaire, appuyez sur la touche **Y**. Pour sélectionner un objet, déplacez le curseur de sélection à l'aide du bouton multidirectionnel **↑←↓→** ou du stick analogique gauche, puis validez votre choix en appuyant sur

la touche **X**. Le menu Inventaire se ferme alors et l'objet sélectionné apparaît dans le bas à gauche de l'écran. Pour quitter votre inventaire sans sélectionner d'objet, appuyez sur la touche **B**.

Pour utiliser un objet, sélectionnez celui-ci à l'aide du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche, puis appuyez sur la touche **A** dans la zone ou sur le personnage sur lequel vous souhaitez l'utiliser. Si l'objet sélectionné ne peut être utilisé, l'icône " Pas d'action possible " apparaît.

LE TÉLÉPHONE CELLULAIRE

Lorsque Kate reçoit un appel téléphonique, elle répond automatiquement à celui-ci.

Pour effectuer un appel, vous devez ouvrir le menu Inventaire et sélectionner l'icône du téléphone. L'interface " Téléphone cellulaire " s'ouvre alors. Vous devez composer les 8 chiffres du numéro de téléphone correspondant à l'interlocuteur désiré. Votre téléphone comporte aussi des numéros en mémoire que vous pouvez consulter en appuyant sur les flèches haut / bas **↑↓** à l'aide du bouton multidirectionnel **↑←↓→** ou du stick analogique gauche et de la touche **A**.

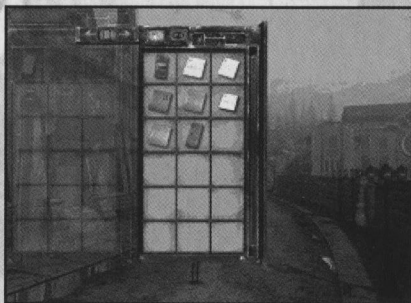


Lorsque les 8 chiffres sont entrés ou que vous avez choisi un numéro en mémoire, appuyez sur le bouton " Send " du téléphone. La touche " clear " du téléphone vous permet d'effacer le numéro tapé ou mémorisé. Lorsque votre appel est terminé et que vous ne voulez pas effectuer d'autres appels, cliquez sur le bouton " Fermer " en haut à droite du téléphone ou appuyez sur la touche **B**.

Pour abrégier une réplique lors d'une conversation téléphonique, appuyez sur la touche **B**.

DOCUMENTS

Pour consulter ou utiliser vos documents, sélectionnez l'icône " Documents " dans votre Inventaire. Le sous-menu " Documents " s'ouvre ensuite : il comporte deux icônes et l'ensemble des documents recueillis en cours de partie.



Pour consulter un document, sélectionnez l'icône " Consulter ", puis validez. Sélectionnez ensuite le document que vous souhaitez visionner. Pour passer à la page suivante le cas échéant, appuyez sur la touche Noire **●**. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur la touche Blanche **○**. Si vous souhaitez zoomer dans le document ouvert, appuyez sur la gâchette droite **L**. Pour dé-zoomer dans un document ouvert, appuyez sur la gâchette gauche **R**.

D'autre part, le bouton multidirectionnel **↑←↓→** ou le stick analogique gauche vous servent à déplacer le document à l'écran, lors d'un zoom par exemple. Pour achever la consultation d'un document, appuyez sur la touche **B**.

Pour utiliser un document, sélectionnez l'icône " Prendre ", puis validez. Sélectionnez ensuite le document à l'aide du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche. Le menu Inventaire se ferme alors et l'objet sélectionné apparaît dans le bas à gauche de l'écran. Validez son utilisation en appuyant sur la touche **A** dans la zone ou le personnage sur lequel vous souhaitez l'utiliser. Si le document sélectionné ne peut être utilisé, l'icône " Pas d'action possible " apparaît.

LES DIALOGUES

Si vous rencontrez un personnage et qu'une icône " Dialoguer avec un personnage " apparaît, vous pouvez lui parler. Pour engager une discussion avec un personnage, cliquez sur la touche **A**. Certains personnages seront plus bavards que d'autres...



D'autre part, vous pouvez organiser votre discussion à l'aide d'un " Calepin dialogue " qui apparaît alors. Celui-ci présente différents mots-clés. Vous pouvez donc aborder les thèmes qui vous intéressent en les sélectionnant à l'aide du bouton multidirectionnel **↑←↓→** ou du stick analogique gauche dans le " Calepin dialogue ". Validez enfin votre choix en appuyant sur la touche **A**. Pour fermer le " Calepin dialogue ", cliquez sur la

flèche en bas à gauche de l'écran.

De nouveaux thèmes peuvent enrichir votre liste au fur et à mesure de votre aventure. Leur disponibilité vous est indiquée par un message sonore et l'apparition dans le haut à droite de l'écran de l'image de votre calepin pendant quelques secondes.

Pour abrégier une réplique lors d'un dialogue ou sortir de cette interface, appuyez sur la touche **B**.



DEUTSCH

SICHERHEITSINFORMATIONEN

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFLINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

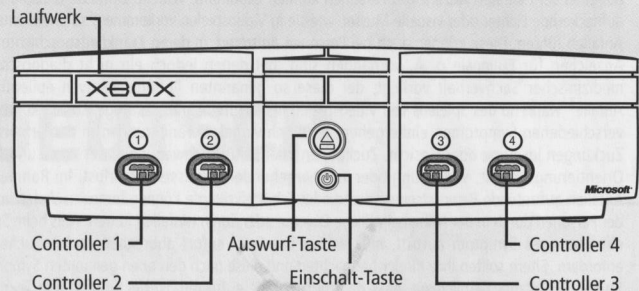
WEITERE GESUNDHEITS - UND SICHERHEITSINFORMATIONEN

Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

SO VERHINDERN SIE BESCHÄDIGUNGEN IHRES FERNSEHGERÄTS

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox - Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm "gebrannt" werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiele nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiele vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller. Unbefugte Vervielfältigung, Zurückentwicklung, Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, Umgehung des Kopierschutzes sowie das Spielen um Geld ist strengstens verboten.

1 - SPIELVORBEREITUNG



1. Richten Sie Ihr Xbox™-Videospiel-System gemäß der Anleitung im Xbox-Handbuch ein.
2. Drücken Sie die Ein-/Auschalttaste. Daraufhin leuchtet die Statusanzeige auf.
3. Drücken Sie die Auswurf-Taste, damit sich die Laufwerksschublade öffnet.
4. Legen Sie die CD SYBERIA mit der bedruckten Seite nach oben in die Laufwerksschublade und schließen Sie die Laufwerksschublade.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und informieren Sie sich in diesem Handbuch über die Benutzung von SYBERIA.

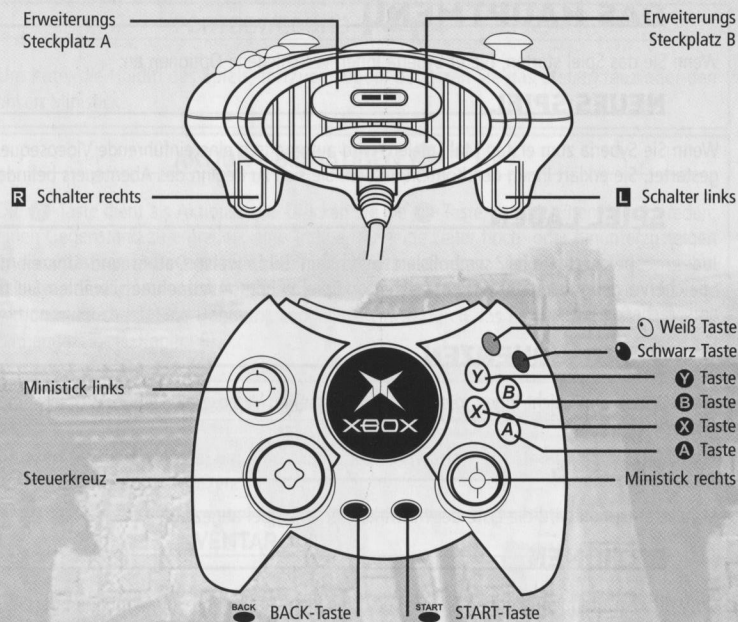
SCHADENSVERMEIDUNG AN CDS UND LAUFWERK

So vermeiden Sie Schäden an CDs und Laufwerk:

- Legen Sie nur Xbox-kompatible CDs in das Laufwerk.
- Benutzen Sie niemals ungewöhnlich geformte CDs wie z.B. Stern- oder Herzformen.
- Lassen Sie eine CD niemals über einen längeren Zeitraum in der Xbox-Konsole, wenn Sie sie nicht benutzen.
- Bewegen Sie die Xbox-Konsole nicht, so lange sie eingeschaltet und eine CD eingelegt ist.
- Bringen Sie auf den CDs keine Aufkleber oder andere fremdartige Elemente an.

BENUTZUNG DES XBOX CONTROLLERS

TASTENBELEGUNG



1. Schließen Sie den Xbox-Controller an einen Controller-Anschluss auf der Vorderseite der Xbox-Konsole an. Bei mehreren Spielern schließen Sie an den verfügbaren Controller-Anschlüssen weitere Controller an.
2. Stecken Sie beliebige Erweiterungsgeräte (z.B. Xbox-Memory Units) in die betreffenden Controller-Erweiterungs-Steckplätze.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und informieren Sie sich in diesem Handbuch über die Benutzung des Xbox-Controllers zum Spielen von SYBERIA.

SPRACHAUSWAHL

Syberia startet automatisch in der Sprache der Xbox Steuerung Ihrer Xbox Konsole.

DAS HAUPTMENÜ

Wenn Sie das Spiel starten, bietet Syberia Ihnen verschiedene Optionen an:

NEUES SPIEL

Wenn Sie Syberia zum ersten Mal spielen, wird automatisch eine einführende Videosequenz gestartet. Sie erklärt Ihnen den Kontext, in dem Sie sich zu Beginn des Abenteuers befinden.

SPIEL LADEN

Jedes gespeicherte Spiel, symbolisiert durch ein Bild, weist Datum und Uhrzeit des Speichervorgangs auf. Um ein gespeichertes Spiel wieder aufzunehmen, wählen Sie das entsprechende Bild aus.

VIDEOSEQUENZEN

Diese Option ermöglicht Ihnen, die bereits freigespielten Videosequenzen Ihres Spiels erneut anzusehen.

CREDITS

Mit dieser Option wird die Liste der Mitwirkenden am Spiel angezeigt.

OPTIONEN

Über dieses Untermenü können Sie die verschiedenen Grafik- und Soundoptionen des Spiels einstellen.

UNTERTITEL (JA/NEIN)

Mit dieser Option können Sie wählen, ob Sie die Untertitel der Dialoge im Spiel unten auf Ihrem Bildschirm anzeigen lassen möchten oder nicht.

TONLAUTSTÄRKE

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Hintergrundgeräusche und der Stimmen zu regeln.

MUSIKLAUTSTÄRKE

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Musik zu regeln.

SPIELSTEUERUNG

TASTEN

BESCHREIBUNG

FORTBEWEGUNG ↑←↓→

Um Kate, die Heldin des Spiels, fortzubewegen, benutzen Sie das Steuerkreuz oder den linken Ministick.

AKTION - BESTÄTIGEN (A)

Die (A)-Taste dient als Aktionstaste. Drücken Sie die (A)-Taste, um mit einer Figur zu reden, einen Gegenstand zu ergreifen, eine Treppe oder eine Leiter hoch- oder hinunterzusteigen und um bestimmte Gegenstände zu öffnen oder zu aktivieren. Sie können die Aktionstaste selbstverständlich nur dann benutzen, wenn Kate sich an einer Stelle befindet, an der eine Aktion möglich ist. Eine Handlungsmöglichkeit wird durch das Erscheinen eines Icons im Bild angezeigt (s. Kapitel 6).

ABBRECHEN (B)

Drücken Sie die (B)-Taste, um eine Auswahl zu verwerfen, ein Untermenü zu schließen oder einen Dialog abzukürzen.

INVENTAR (Y)

Durch Drücken der (Y)-Taste öffnen Sie das Inventar-Menü. Einzelheiten zur Benutzung des Inventar-Menüs finden Sie im Abschnitt 5.3.

LAUFEN (X)

Standardmäßig bewegt sich Kate während des Spiels gehend fort. Wenn Sie jedoch die (X)-Taste gedrückt halten, wird Kate laufen.

LESEN EINES DOKUMENTS (Weißer Kreis) (Schwarzer Kreis) VORHERIGE/NÄCHSTE SEITE

Während Sie sich ein Dokument ansehen, gelangen Sie durch Drücken der weißen Taste (Weißer Kreis) zur vorherigen Seite, durch Drücken der schwarzen Taste (Schwarzer Kreis) zur nächsten Seite.

TASTEN**BESCHREIBUNG**

LESEN EINES DOKUMENTS **R** **L** ZOOM IN/ZOOM OUT

Während Sie ein Dokument ansehen, können Sie mit dem rechten Schalter **R** heranzoomen und mit dem linken Schalter wegzoomen **L**.

PAUSE UND HAUPTMENÜ **START BACK**

Durch Drücken von **START** **START** und **BACK** **BACK** öffnen Sie das Hauptmenü und das Spiel wird angehalten. Während einer Filmsequenz oder eines Dialogs ist keine Pause möglich.

DIE SPIELMENÜS**NAVIGATION**

Sie können sich mit dem Steuerkreuz oder dem linken Ministick durch die Menüs bewegen.

- Drücken Sie die **A**-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
- Wenn Sie Ihre Auswahl verwerfen oder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren möchten, drücken Sie die **B**-Taste.

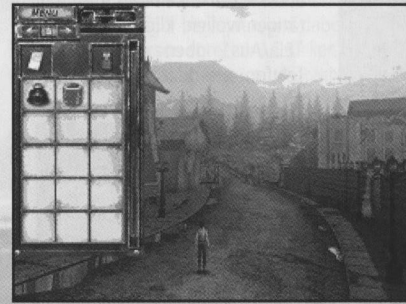
DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü lässt sich während des Spiels durch Drücken der **START** **START**-Taste oder durch Anklicken der MENÜ-Schaltfläche im Inventar aufrufen. Es gewährt Ihnen Zugriff auf folgende Untermenüs:

- **NEUES SPIEL:** Beendet das laufende Spiel und startet ein neues Spiel.
- **SPIEL LADEN:** Mit dieser Option kann ein bereits gespeichertes Spiel geladen werden.
- **SPIEL SPEICHERN:** Speichert den aktuellen Spielstand
- **OPTIONEN:** Hier können Sie die verschiedenen Grafik- und Soundoptionen des Spiels einstellen.

- ZURÜCK ZUM LAUFENDEN SPIEL

- ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

DAS INVENTAR-MENÜ

Im Verlauf des Spiels müssen Sie Gegenstände an sich nehmen, die dann automatisch in Ihrem Inventar aufgeführt werden (das eingesammelte Objekt erscheint einige Sekunden lang oben rechts im Bild). Drücken Sie die **Y**-Taste, um auf Ihr Inventar zuzugreifen.

Um ein Objekt auszuwählen, führen Sie den Cursor mit Hilfe der Steuerkreuz oder des linken Ministicks darauf und bestätigen dann Ihre Auswahl durch Drücken der

A-Taste. Das Inventar-Menü schließt sich daraufhin und der ausgewählte Gegenstand erscheint unten links im Bild. Um Ihr Inventar zu verlassen, ohne ein Objekt auszuwählen, drücken Sie die **B**-Taste.

Um ein Objekt zu verwenden, wählen Sie es mit Hilfe der Steuerkreuz oder des linken Ministicks aus und drücken dann die **A**-Taste an der Stelle oder auf der Figur, an der Sie den Gegenstand benutzen möchten. Wenn das ausgewählte Objekt nicht verwendet werden kann, erscheint das Icon „Keine Aktion möglich“.

DAS HANDY

Wenn Kate einen Anruf bekommt, antwortet sie automatisch.

Wenn Sie einen Anruf tätigen wollen, müssen Sie das Inventar-Menü öffnen und dort das Handy-Icon auswählen. Nun erscheint das Handy auf dem Bildschirm und Sie müssen die achtstellige Telefonnummer des gewünschten Gesprächspartners wählen.

Ihr Handy hat eine Reihe von Nummern gespeichert, die Sie abrufen können, indem Sie mit Hilfe des **↑←↓→** Steuerkreuzes oder des linken Ministicks und der **A**-Taste auf die Pfeile oben/unten drücken **↑↓**.

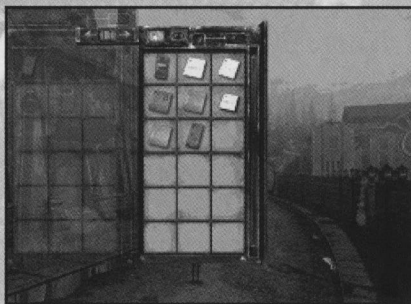


Wenn Sie die acht Ziffern eingegeben oder eine gespeicherte Nummer ausgewählt haben, drücken Sie auf die Taste "Senden". Mit der "Clear"-Taste des Telefons können Sie die gewählte oder gespeicherte Nummer löschen. Wenn Ihr Anruf beendet ist und Sie keine weiteren Anrufe mehr tätigen wollen, klicken Sie die Taste "Ein/Aus" oben rechts auf dem Telefon an oder drücken Sie die **B**-Taste.

Um eine Antwort während eines Telefongesprächs abzukürzen, drücken Sie die **B**-Taste.

DOKUMENTE

Um Ihre Dokumente zu verwenden oder einzusehen, wählen Sie in Ihrem Inventar das Icon "Dokumente" aus. Dadurch öffnet sich das gleichnamige Untermenü. Es enthält zwei Icons sowie alle während des Spiels eingesammelten Dokumente.



Um ein Dokument einzusehen, müssen Sie das Icon, das ein Auge darstellt, auswählen und dann bestätigen. Wählen Sie anschließend das gewünschte Dokument aus. Durch Drücken der **○** schwarzen Taste gelangen Sie zur nächsten Seite, durch Drücken der **○** weißen Taste zur vorherigen Seite. Wenn Sie in das geöffnete Dokument hineinzoomen möchten, drücken Sie die **L** Schalter rechts. Zum Herauszoomen aus einem geöffneten Dokument drücken Sie die

R Schalter links. Mit dem **↑←↓→** Steuerkreuz oder dem linken Ministick können Sie das Dokument, z. B. während es per Zoom vergrößert ist, auf dem Bildschirm verschieben. Zum Schließen des Dokuments drücken Sie die **B**-Taste.

Um ein Dokument zu verwenden, müssen Sie das Icon, das eine Hand darstellt, auswählen und dann bestätigen. Wählen Sie anschließend mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des linken Ministicks das gewünschte Dokument aus. Das Inventar-Menü schließt sich daraufhin und das ausgewählte Dokument erscheint unten links im Bild. Drücken Sie die **A**-Taste an der Stelle oder auf der Figur, an der Sie es verwenden wollen. Wenn das ausgewählte Dokument nicht benutzt werden kann, erscheint das Icon „Keine Aktion möglich“.

DIALOGE

Wenn Sie einer Figur begegnen und dabei das Icon „Mit einer Figur reden“ erscheint, können Sie mit dieser Person sprechen. Drücken Sie die **X**-Taste, um die Unterhaltung einzuleiten. Manche Personen sind weitaus gesprächiger als andere ...



Sie können Ihr Gespräch zudem mit einem „Dialog-Notizblock“ organisieren, der im Bild erscheinen wird. Er enthält verschiedene Themen. Sie können die Themen ansprechen, die Sie interessieren, indem Sie diese mit Hilfe der Richtungstasten oder des linken Analog-Sticks im "Dialog-Notizblock" auswählen und dann mit der **X**-Taste bestätigen. Klicken Sie auf den Pfeil unten links im Bild, um den "Dialog-Notizblock" zu schließen.

Im Verlauf des Spiels kann Ihr Notizblock um neue Themen bereichert werden. Wenn eines verfügbar wird, erklingt ein Ton und oben rechts auf dem Bildschirm wird ein Bild Ihres Notizblocks kurz eingeblendet.

Um eine Antwort während eines Dialoges abzukürzen oder den Dialog-Bildschirm zu verlassen, drücken Sie die **B**-Taste.

DIE ICONS IM SPIEL



KEINE AKTION MÖGLICH



AKTION AN DIESER STELLE MÖGLICH



ANSICHT WECHSELN



MIT EINER PERSON REDEN



IN EINEN BEREICH HINEINZOOMEN



EINEN GEGENSTAND ERGREIFEN

UNTERMENÜ DOKUMENTE



EIN DOKUMENT NEHMEN



EIN DOKUMENT EINSEHEN



IM DOKUMENT VORBLÄTTERN



IM DOKUMENT ZURÜCKBLÄTTERN

ITALIANO

INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

DISTURBI DI FOTOSENSIBILITÀ

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti contenuti nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi. Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute

o all'impatto contro gli oggetti circostanti. In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati.

È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità sedendo lontano dallo schermo del televisore, utilizzando uno schermo di dimensioni limitate, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di utilizzare il gioco quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

ALTRE INFORMAZIONI IMPORTANTI SULLA TUTELA DELLA SALUTE E SULLA SICUREZZA

Il Manuale di istruzioni di Xbox contiene informazioni importanti sulla tutela della salute e sulla sicurezza, che è consigliabile leggere attentamente prima di utilizzare questo software.

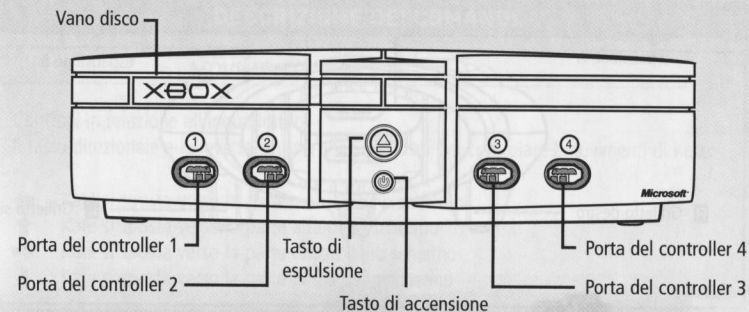
COME EVITARE DI DANNEGGIARE IL TELEVISORE

Non utilizzare alcuni tipi di televisore. Alcuni tipi di televisore, in particolare gli apparecchi a proiezione o retroproiezione possono essere danneggiati dall'uso di qualsiasi videogioco, inclusi i videogiochi di Xbox. Le immagini statiche visualizzate durante il normale svolgimento del gioco potrebbero "fissarsi" sullo schermo causando un'ombra permanente anche quando non vengono utilizzati i videogiochi. Un danno analogo può essere provocato dalle immagini statiche create quando si mette in attesa o in pausa un videogioco. Consultare il manuale del televisore per verificare se l'apparecchio consente l'utilizzo di videogiochi. Se tali informazioni non sono disponibili nel suddetto manuale, contattare il rivenditore o il produttore dell'apparecchio.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.



UTILIZZO DI XBOX™VIDEO GAME SYSTEM



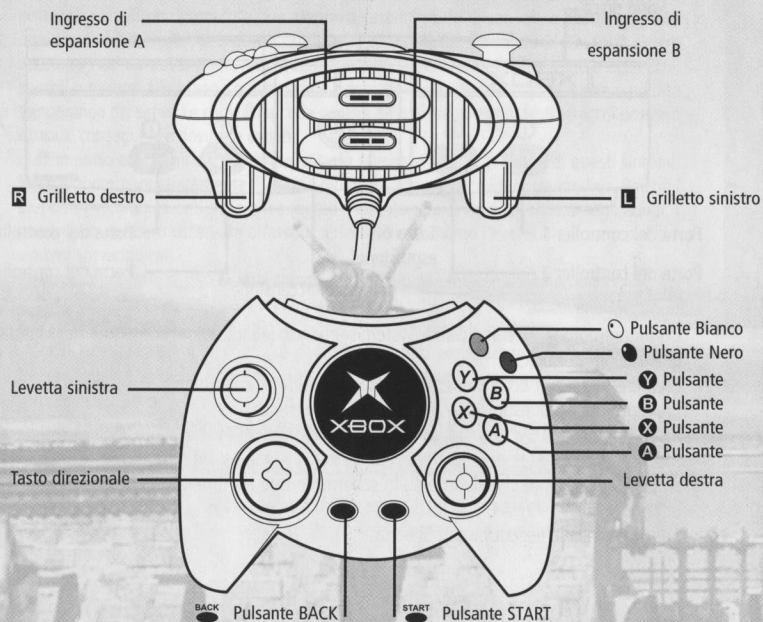
1. Configurare Xbox™ Video Game System seguendo le indicazioni contenute nel Manuale di istruzioni di Xbox.
2. Premere il tasto di accensione; l'indicatore di stato si accenderà.
3. Premere il tasto di espulsione per aprire il vano disco.
4. Inserire il disco di Syberia nel vano con l'etichetta rivolta verso l'alto, quindi chiudere il vano disco.
5. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo e fare riferimento a questo manuale per ulteriori informazioni sull'esecuzione di Syberia.

COME EVITARE DI DANNEGGIARE I DISCHI O L'UNITÀ DISCO

Per evitare di danneggiare i dischi o l'unità disco:

- Inserire nell'unità disco soltanto dischi compatibili con Xbox.
- Non utilizzare mai dischi dalla forma particolare, ad esempio a forma di stella o di cuore.
- Evitare di lasciare un disco nella console Xbox per lunghi periodi di tempo quando non viene utilizzato.
- Non spostare la console Xbox mentre il sistema è acceso e all'interno della console è inserito un disco.
- Non applicare etichette, adesivi o altri oggetti esterni ai dischi.

UTILIZZO DEL CONTROLLER XBOX



1. Collegare il Controller Xbox a qualsiasi porta del controller sulla parte frontale della console Xbox.
2. Seguire le istruzioni a video e fare riferimento al presente manuale per ulteriori informazioni riguardanti l'utilizzo del Controller Xbox per giocare a Syberia.

COMANDI

DESCRIZIONE DEI COMANDI

MOVIMENTI ↑←↓→

Controlli in relazione all'inquadratura

Il tasto direzionale e la levetta sinistra sono utilizzati per controllare i movimenti di Kate.

- ← Kate si sposta verso la parte sinistra dello schermo
- ↑ Kate si sposta verso la parte alta dello schermo
- Kate si sposta verso la parte destra dello schermo
- ↓ Kate si sposta verso la parte bassa dello schermo

AZIONE **A**

Il pulsante **A** viene utilizzato per tutte le azioni che Kate può effettuare, eccetto che per l'utilizzo degli oggetti. Il personaggio deve trovarsi vicino all'elemento dove l'azione è possibile. Le azioni possibili sono: parlare, raccogliere, attivare, aprire, guardare, salire o scendere una scala e qualsiasi operazione specifica all'oggetto in questione.

Nei menu, questo pulsante permette di convalidare una scelta.

CANCELLA **B**

Il Pulsante **B** tronca una risposta durante un dialogo. Questo pulsante è importante nei menu e nei sottomenu. Permette anche di uscire dalla visualizzazione di un documento.

INVENTARIO **Y**



Il Pulsante **Y** serve per aprire o chiudere il menu inventario.

CORRERE **X**

Una volta premuto, il pulsante **X** permette a Kate di correre. Tutti i movimenti verranno quindi compiuti di corsa.

DESCRIZIONE DEI COMANDI



CONSULTARE UN DOCUMENTO PAGINA PRECEDENTE / SUCCESSIVA

Durante la lettura di un documento, il pulsante Bianco  permette di passare alla pagina precedente, mentre il Pulsante Nero  permette di passare alla pagina successiva.

CONSULTARE UN DOCUMENTO ZOOM + / ZOOM -

Durante la lettura di un documento, il Grilletto Destro  **R** permette di ingrandire, mentre il Grilletto Sinistro  **L** permette di ridurre la visuale.

PAUSA E MENU GENERALE

Il Pulsante START  e il Pulsante BACK  aprono il menu generale, mettendo il gioco in pausa. Non è possibile mettere il gioco in pausa durante un filmato o un dialogo.

LE ICONE DEL GIOCO



NESSUNA AZIONE POSSIBILE



AZIONE POSSIBILE IN QUEST'AREA



CAMBIARE PIANO



DIALOGARE CON UN PERSONAGGIO



ZOOMARE SU UN PUNTO



PRENDERE UN OGGETTO

SOTTOMENU DOCUMENTI



UNA O PIÙ PAGINE PRECEDENTI SONO CONSULTABILI



UNA O PIÙ PAGINE SEGUENTI SONO CONSULTABILI



UNA O PIÙ PAGINE SEGUENTI SONO CONSULTABILI



CONSULTARE

SCEGLIERE LA LINGUA DEL GIOCO

Syberia si avvia automaticamente nella lingua dell'interfaccia della vostra Console Xbox.

IL MENU PRINCIPALE

All'avvio Syberia propone diverse opzioni:

- **NUOVA PARTITA:** Quando giocate per la prima volta, si avvia automaticamente il filmato introduttivo, che vi mostra la situazione in cui vi trovate all'inizio dell'avventura.
- **CARICA PARTITA:** Ogni partita salvata, rappresentata da un'immagine, è contrassegnata dal giorno e l'ora del salvataggio. Per continuare una partita salvata, selezionate l'immagine corrispondente.
- **FILMATI:** Questa opzione vi consente di rivedere i filmati già apparsi nel corso della partita.
- **RICONOSCIMENTI:** Questa opzione vi consente di visualizzare l'elenco dei riconoscimenti del gioco.

- **OPZIONI :** Questo sottomenu vi consente di regolare le diverse opzioni grafiche e sonore del gioco.
- **Sottotitoli (SI, NO):** Questa opzione vi consente di attivare/disattivare la visualizzazione dei sottotitoli dei dialoghi nella parte inferiore della schermata.
- **Volume Effetti Sonori:** Questa opzione vi consente di regolare il volume dei suoni presenti nei vari ambienti e delle voci.
- **Volume Musica :** Questa opzione vi consente di regolare il volume della musica.
- **BONUS :** Questo sottomenu permette di accedere a diversi bonus quali il "making of", la biografia di Benoît Sokal, soggetti originali, il trailer...

IL MENU DEL GIOCO

ESPLORAZIONE DEI MENU

Per esplorare i menu, dovete spostare il quadro di selezione servendovi del tasto direzionale o della levetta sinistra.

- Per confermare la selezione, premete il Pulsante **A**.
- Per annullare la selezione o tornare alla schermata precedente, premete il Pulsante **B**.

IL MENU PRINCIPALE

Il menu del gioco, che potete aprire durante la partita premendo il Pulsante **START** o facendo clic sul pulsante **MENU** nell'Inventario, vi consente di accedere ai seguenti sottomenu:

- **NUOVA PARTITA :** Abbandona la partita in corso e inizia una nuova partita.
- **CARICA PARTITA :** Permette di caricare e avviare una partita già salvata.
- **SALVA PARTITA :** Salva lo stato della partita in corso sull'hard disk.
- **OPZIONI :** Permette di scegliere le opzioni di gioco.
- **TORNA ALLA PARTITA IN CORSO**
- **TORNA AL MENU PRINCIPALE**

IL MENU INVENTARIO



Per condurre a buon fine la vostra missione, dovete recuperare diversi oggetti che saranno automaticamente archiviati nel vostro inventario (l'icona dell'oggetto raccolto appare per qualche secondo nella parte superiore destra della schermata).

Per accedere all'inventario, premete il Pulsante **Y**. Per selezionare un oggetto, muovete il cursore di selezione con il tasto direzionale **↑←↓→** o con la levetta sinistra, poi confermate la scelta premendo il

Pulsante **A**.

Il menu Inventario si chiude e l'oggetto selezionato apparirà nella parte inferiore sinistra della schermata. Per uscire dall'inventario senza selezionare un oggetto, premete il Pulsante **B**.

Per utilizzare un oggetto, selezionatelo con il tasto direzionale **↑←↓→** o con la levetta sinistra, poi premete il Pulsante **A** nella zona o sul personaggio su cui volete utilizzarlo. Se l'oggetto selezionato non può essere utilizzato, apparirà l'icona "Nessuna azione possibile".

IL TELEFONO CELLULARE

Quando Kate riceve una chiamata telefonica, risponde automaticamente.

Per effettuare una chiamata, dovete aprire il menu Inventario e selezionare l'icona del telefono; si aprirà l'interfaccia "Telefono cellulare".

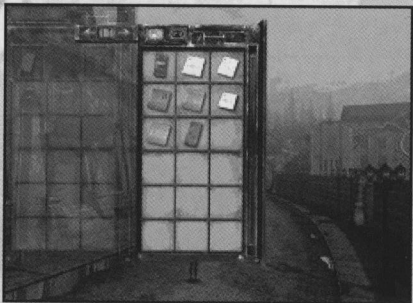
Dovete quindi comporre le 8 cifre del numero di telefono corrispondente all'interlocutore desiderato. Il telefono ha anche alcuni numeri in memoria; potete consultarli premendo le frecce Su/Giù o utilizzando il tasto direzionale o la levetta sinistra e il tasto **A**.



Per troncare una risposta nel corso di una conversazione telefonica, premete il pulsante **B**.

DOCUMENTI

Per consultare o utilizzare i vostri documenti, selezionate l'icona "Documenti" nell'Inventario. Si aprirà il sottomenu "Documenti": contiene due icone e tutti i documenti raccolti nel corso della partita.



Per consultare un documento, selezionate l'icona "Consultare", poi confermate. Selezionate quindi il documento che volete visualizzare. Per passare alla pagina seguente, all'occorrenza, premete il pulsante Nero **●**. Per tornare alla pagina precedente, premete il pulsante Bianco **○**. Se volete ingrandire il documento aperto, premete il grilletto sinistro **L**; per ridurlo, premete il grilletto destro **R**.

Utilizzate il tasto direzionale **↑** **←** **↓** **→** o la levetta sinistra per spostare il documento nella schermata (per esempio, quando usate lo zoom). Per terminare la consultazione di un documento, premete il pulsante **B**.

Per utilizzare un documento, selezionate l'icona "Prendere", poi confermate. Selezionate quindi il documento con il tasto direzionale o la levetta sinistra; il menu Inventario si chiude e l'oggetto selezionato appare nella parte inferiore sinistra della schermata. Confermate l'utilizzo premendo il pulsante **A** nella zona o sul personaggio su cui volete utilizzarlo. Se il documento selezionato non può essere utilizzato, apparirà l'icona "Nessuna azione possibile".

DIALOGHI

Se incontrate un personaggio e appare l'icona "Dialogare con un personaggio", potete parlargli. Per iniziare una discussione con un personaggio, premete il pulsante **A**. Alcuni personaggi saranno più loquaci, altri meno...



Potete anche organizzare le discussioni servendovi di un "Blocco degli appunti" che appare e che presenta diverse parole-chiave. Potete affrontare gli argomenti che vi interessano selezionandoli con il tasto direzionale **↑** **←** **↓** **→** o con la levetta sinistra nel "Blocco degli appunti". Confermate infine la vostra scelta premendo il pulsante **A**.

Procedendo nell'avventura nuovi argomenti potranno arricchire il vostro elenco. La loro disponibilità è segnalata da un messaggio sonoro e dall'apparizione del blocco, per qualche secondo, nella parte superiore destra della schermata.

Per troncare una risposta nel corso di un dialogo o per uscire da questa interfaccia, premete il pulsante **B**.



ESPAÑOL

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

INFORMACIÓN SOBRE LOS ATAQUES EPILEPTICOS POR FOTOSENSIBILIDAD

Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir ataques cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, como las imágenes o las luces parpadeantes que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso las personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o de epilepsia, pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos por fotosensibilidad" cuando fijan la vista en un videojuego. Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la consciencia.

Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión provocada por una caída o golpe con algún objeto cercano. Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte con un médico. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos. Para reducir el riesgo de ataques epilépticos por fotosensibilidad es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte con su médico antes de jugar.

INFORMACIÓN ADICIONAL IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD Y SALUD

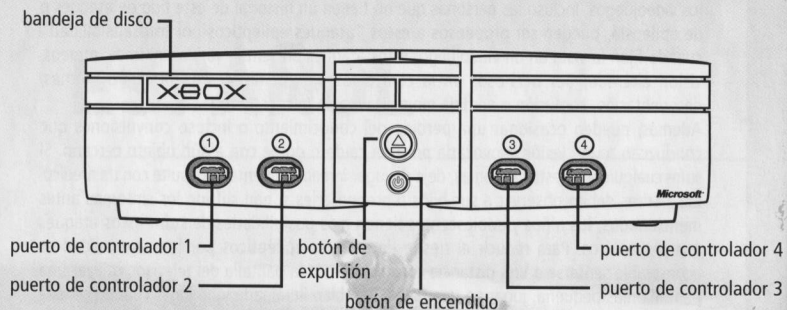
El manual de instrucciones de Xbox contiene información importante sobre seguridad y salud que debería leer y comprender antes de utilizar este software.

EVITE DAÑOS EN SU TELEVISOR

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o retroproyección, pueden sufrir daños si se utilizan para jugar con videojuegos, incluidos los juegos para Xbox. Las imágenes estáticas que aparecen durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de esta imagen estática, incluso cuando no se está jugando. Las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa también pueden producir daños similares. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si permite utilizar videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

Queda totalmente prohibida la copia, ingeniería inversa, transmisión, reproducción pública, alquiler, partida a cambio de dinero o incumplimiento de la protección de copia sin autorización previa.

UTILIZACIÓN DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX™



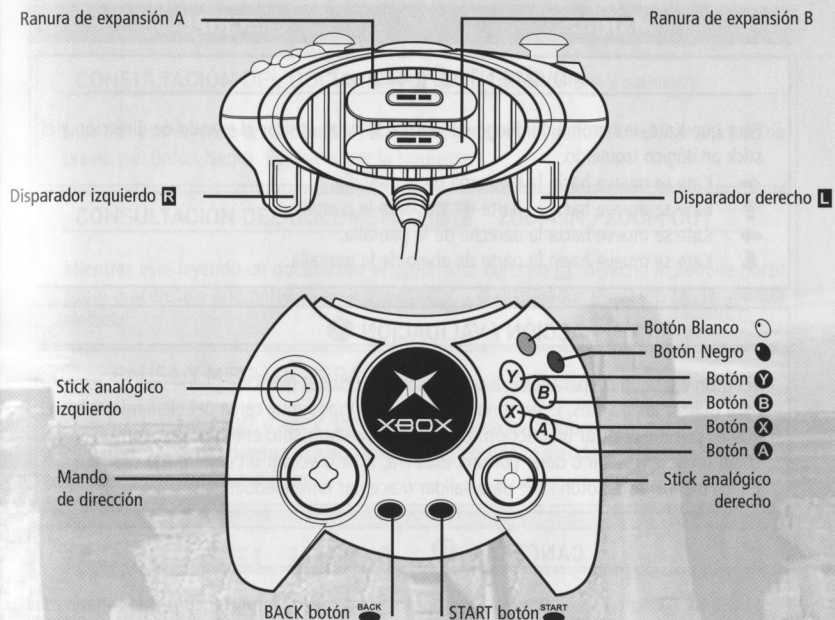
1. Configura tu sistema de videojuegos Xbox siguiendo las instrucciones que contiene el manual de instrucciones de Xbox.
2. Presiona el botón de encendido y se encenderá la luz indicadora de estado.
3. Presiona el botón de expulsión y se abrirá la bandeja de disco.
4. Coloca el disco de Syberia en la bandeja de disco con la cara impresa hacia arriba y cierra la bandeja de disco.
5. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla y consulta este manual si necesitas más información acerca del juego Syberia.

CÓMO EVITAR POSIBLES DAÑOS A LOS DISCOS O A LA UNIDAD DE DISCO

Para evitar causar daños a los discos o a la unidad de disco:

- Sólo debes colocar discos compatibles con Xbox en la unidad de disco.
- No utilices discos con formas extrañas (por ejemplo, con forma de estrella o de corazón).
- No dejes un disco en la consola Xbox si no vas a utilizarla durante un periodo prolongado.
- No muevas la consola Xbox mientras esté encendida y con un disco dentro.
- No pegues etiquetas, adhesivos ni ningún otro objeto extraño a los discos.

UTILIZACIÓN DEL CONTROLADOR DE XBOX



1. Conecta el controlador Xbox a cualquier puerto de controlador de la consola Xbox. Si vais a jugar varias personas, conecta otros controladores en los puertos de controlador disponibles.
2. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla y hacen referencia a este manual para obtener más información acerca de del controlador de Xbox para jugar con Syberia.





MANDOS

MANDOS

DESCRIPCIÓN

MOVIMIENTOS

Para que Kate, la heroína del juego, se desplace, debe utilizar el mando de dirección y el stick analógico izquierdo.

-  Kate se mueve hacia la izquierda de la pantalla.
-  Kate se mueve hacia la parte de arriba de la pantalla.
-  Kate se mueve hacia la derecha de la pantalla.
-  Kate se mueve hacia la parte de abajo de la pantalla.

ACCIÓN / VALIDACIÓN

El Botón **A** se utiliza para llevar a cabo todas las acciones que Kate puede realizar, excepto para utilizar los objetos. El personaje debe estar situado muy cerca del elemento sobre el que es posible realizar una acción. Las acciones posibles son: entablar una conversación, coger un objeto, subir o bajar por una escalera, abrir o activar un objeto, sea cual sea. En los menús, este botón sirve para validar o aceptar una selección.

CANCELAR

El Botón **B** salta los diálogos. Este botón tiene mayor importancia en los menús e interfaces. Además, permite salir y cerrar un documento.

INVENTARIO

El Botón **Y** se utiliza para abrir o cerrar el menú del inventario.



CORRER

Durante el juego, por defecto, Kate se desplaza andando. Sin embargo, es posible hacer que corra manteniendo pulsado el **X**.

MANDOS

DESCRIPCIÓN



CONSULTACIÓN DEL DOCUMENTO PÁGINA PREVIA / SIGUIENTE

Mientras esté leyendo un documento, el Botón Blanco  le permite consultar una página previa y el Botón Negro , ver o leer la siguiente.

CONSULTACIÓN DEL DOCUMENTO ZOOM IN / ZOOM OUT

Mientras esté leyendo un documento, el disparador derecho **R** derecho le permite hacer zoom o acercarse a la parte de éste que quiera, y el disparador izquierdo **L** le permite alejarse.

PAUSA Y MENÚ GENERAL

Los botones **START**  y **BACK**  sirven para acceder al menú mientras el juego esté en pausa. No podrá detener el juego mientras se encuentre viendo una escena cinemática o cuando transcurra un diálogo.

ICONOS DEL JUEGO



LA ACCIÓN SELECCIONADA NO ES POSIBLE



ACCIÓN POSIBLE EN ESTA ZONA



CAMBIAR DE PLANO



ESTABLECER UN DIÁLOGO CON UN PERSONAJE



ZOOM SOBRE LA ZONA



COGER UN OBJETO

SUBMENÚ DOCUMENTOS



SIGNIFICA QUE SE PUEDEN CONSULTAR UNA O VARIAS PÁGINAS ANTERIORES



SIGNIFICA QUE SE PUEDEN CONSULTAR UNA O VARIAS PÁGINAS SIGUIENTES



COGER UN DOCUMENTO



CONSULTAR UN DOCUMENTO

ELIGIENDO EL IDIOMA

Syberia selecciona de forma automática el idioma por defecto en el que está configurada tu consola Xbox.

EL MENÚ PRINCIPAL

Al comienzo de *Syberia* tiene varias opciones:

- **NUEVA PARTIDA :** Cuando juega por primera vez, aparece una escena cinemática que explica el contexto en el que comienza la aventura.
- **CARGAR PARTIDA :** Cada partida guardada está representada por un dibujo, una fecha y una hora de grabación. Para reanudar una partida grabada, seleccione la imagen correspondiente.
- **ESCENAS :** Cette option vous permet de visualiser les cinématiques déjà jouées dans votre partie.
- **CRÉDITOS :** Esta opción muestra los créditos del juego.

- **OPCIONES :** Este submenú hace posible el ajuste de varias opciones de imagen y sonido del juego.
- **Subtítulos (SÍ, NO) :** Esta opción permite mostrar (o no) los subtítulos del juego en la parte inferior de la pantalla.
- **Volumen del sonido :** Este menú activa para su ajuste el volumen de los efectos de sonido y las voces.
- **Volumen de la música :** Este menú activa para su ajuste el volumen de la música de fondo.
- **BONUS :** Este submenú te permite acceder a extras tales como el making of, una biografía de Benoît Sokal, bocetos, el trailer...


LOS MENÚS DEL JUEGO

PRINCIPIOS DE NAVEGACIÓN

Para navegar entre los menús, deberá desplazar el cuadro de selección con la ayuda del mando direccional o el stick analógico izquierdo.

- Para validar su selección, pulse el Botón **A**.
- Para anular su selección o volver a la pantalla anterior, pulse el Botón **B**.

EL MENÚ GENERAL

Desde el menú del juego, que aparece en pantalla al pulsar el Botón **START**  o bien haciendo clic en Menú desde el inventario, podrá acceder a los siguientes submenús:

- **NUEVA PARTIDA :** Anula la partida en curso e inicia una nueva.
- **CARGAR UNA PARTIDA :** Permite iniciar una partida guardada
- **GUARDAR PARTIDA :** guarda una partida en curso en el disco duro.
- **OPCIONES :** Permite configurar las opciones gráficas y sonoras del juego.
- **VOLVER A LA PARTIDA EN CURSO**
- **VOLVER AL MENÚ PRINCIPAL**

EL MENÚ INVENTARIO

PRINCIPIO DE LA NAVEGACIÓN



Para conseguir su objetivo en el juego, deberá acceder a los objetos almacenados automáticamente en el inventario (aparece durante unos segundos en pantalla, arriba a la izquierda, el icono de objeto almacenado).

Para acceder al inventario pulse el Botón **Y**. Para seleccionar un objeto, desplace el mando direccional o el stick analógico izquierdo y valide su elección pulsando el Botón **A**.

El menú inventario se cerrará y el objeto seleccionado aparecerá abajo a la izquierda de la pantalla. Para salir del inventario sin seleccionar un objeto, pulse el Botón **B**.

Para usar un objeto, deberá seleccionarlo con el mando direccional **↑←↓→** o el stick analógico izquierdo y pulsar el Botón **A** sobre la zona o el personaje en el que quiera utilizarlo. Si no se puede usar el objeto seleccionado, aparecerá el icono "la acción seleccionada no es posible".

EL TELÉFONO MÓVIL

Cuando Kate recibe una llamada telefónica, contesta automáticamente.

Para hacer una llamada, deberá abrir el menú inventario y seleccionar el icono del teléfono. Se abrirá la interfaz del "Teléfono móvil" y deberá marcar los 8 números correspondientes al número de teléfono de la persona a la que desee llamar. Su teléfono también dispone de números memorizados a los que puede acceder pulsando sobre las flechas arriba/abajo **↑↓** con los botones de dirección **↑←↓→** o el joystick analógico izquierdo y el mando direccional o el stick analógico izquierdo y el Botón **A**.

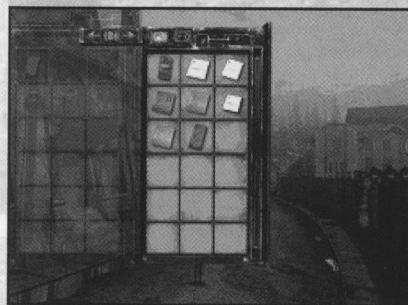


Cuando haya marcado los 8 números o haya elegido un número de teléfono memorizado, pulse sobre la tecla "Send" del teléfono. Con la tecla "clear" podrá borrar un número marcado o bien uno memorizado. Cuando quiera dar por terminada su llamada y no desee efectuar ninguna más, pulse la tecla "Colgar" arriba a la derecha del teléfono o pulse el Botón **B**.

Si desea acortar un diálogo durante una conversación telefónica, pulse el Botón **B**.

DOCUMENTOS

Para consultar o utilizar los documentos, seleccione el icono "Documentos" en el inventario. Se abrirá el submenú "Documentos": aparecerán dos iconos y el conjunto de documentos adquiridos durante la partida.



Para consultar un documento, seleccione el icono "Consultar", y valide. Seguidamente, seleccione el documento que desee visualizar. Para acceder a la página siguiente, pulse el Botón Negro **⬤** y, si quiere retroceder a la página anterior, el Botón Blanco **○**.

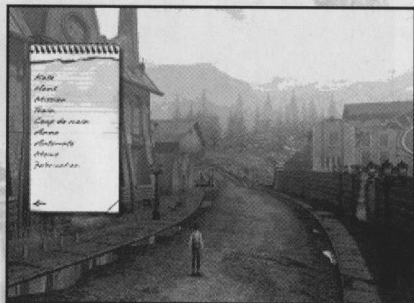
Para hacer zoom out o alejarse del documento abierto, presione el disparador izquierdo **L**; para acercarse o hacer zoom in, presione el disparador derecho **R**.

El mando direccional o el stick analógico izquierdo podrá desplazar el documento por la pantalla. Cuando acabe de consultar un documento, pulse el Botón **B**.

Para utilizar un documento, seleccione el icono "Coger", y valide. Seleccione el documento con los botones de dirección $\uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ o con el joystick analógico izquierdo. El menú inventario se cerrará y el objeto seleccionado aparecerá abajo a la izquierda de la pantalla. Valide su utilización pulsando el Botón **A** sobre la zona o el personaje en el que quiera utilizarlo. Si no se puede usar el objeto seleccionado, aparecerá el icono "la acción seleccionada no es posible".

LOS DIÁLOGOS

Si se encuentra con un personaje y aparece el icono "Hablar con un personaje", podrá hablar con él. Para entablar conversación, pulse el Botón **A**. Algunos personajes serán más parlanchines que otros...



También podrá organizar su diálogo con la ayuda de una "libreta de apuntes" que aparecerá en ese instante. En ella aparecerán varias palabras clave. De este modo, podrá abordar temas de conversación que le interesen, seleccionándolos con los botones de dirección $\uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ o el joystick analógico izquierdo en la "libreta de apuntes".

Valide su selección pulsando el mando direccional o el stick analógico izquierdo. Para validar tu elección, presiona el Botón **A**.

Para cerrar la "libreta de apuntes", haga clic sobre la flecha que se encuentra abajo a la izquierda de la pantalla.

Podrá ampliar su lista con nuevos temas a lo largo de la aventura. Su disponibilidad vendrá indicada por un mensaje sonoro y la aparición, arriba a la derecha de la pantalla, de la imagen de su libreta de apuntes durante unos segundos.

Para acortar un diálogo o bien salir de la interfaz, pulse el Botón **B**.

CREDITS

Author and Art Director
Benoit Sokal

Production Manager
Stéphane Grefford

Technical Manager
Didier Poulain

Project Manager
Marie-Sol Beaudry

Lead Modeler
Nicolas Cantin

Lead Animator
Frédéric Gagné

Lead Programmer
Rémi Veilleux

Lead Integrator
Marc-Antoine Lussier

France-Canada Coordinator
Catherine Peyrot

Game Designers
Dominic Mercure, Patrik Méthé

Editor
Catherine Peyrot

Set Design
Alex Touikan

Modeling and Texture Art / Environment

Environment
Mathieu Aerni
Steve Beaudoin
Johanne Drolet
Maxime Pelletier
Mélanie Tremblay

Characters
Jean-François Carrier
Yanick Cloutier

Animators

Cutscenes
Rifaat Dagher
Patrick Gosselin
Jean-René Trudel

In-game Animation
Luc Lanteigne
Marc Lepage
Richard Néron

Programming
Benjamin Contant
Luc Tremblay

Integration
Stéphane Cyr
Israel Duschene
Vincent Lamarche
David L'Heureux
Éric Martel
Gaëlec Simard

Mo-Cap Director
Susannah Skerl

Mo-Cap Actors
Geneviève Bélisle
Joël Melançon

Q / A Manager
Rémi Hachoud

Audio Production / Sound Design / Music / Recordings / Localizations
KBP - Paris

Artistic Direction, Cast & Production (KBP)
Dimitri Bodiansky

Sound Design & Lead Sound Engineer
Bruno Guéraçague

Music
Nick Varley
Dimitri Bodiansky

Production Assistant
Ariane Lacroix

Audio Post Production
Karoll Cafardy
Nick Varley
Christophe Grémiot
Bruno Guéraçague

Localization Team Manager
Véronique Nègre

Localization Team
Véronique Nègre
Julia Lenze
Nick Underwood
Giorgio Papetti (Jingle Bell)
Alessandra Neve (Jingle Bell)

International Product
Manager
Frédéric Pons

VP Marketing
Michel Bams

Consoles
Relationship Manager
Cécile Prévost

Packaging & Printed
Eric Royou

With the participation of
the Centre National de la
Cinématographie and the
Ministry of Economy,
Finance and Industry.

Produced by
Olivier Fontenay
Microïds Canada inc.

COMPATIBILITY
PLAYSTATION® 2

VIRTOOLS

Francisco Cabrita
Romain Sidiris
Aymeric Bard
Nicolas Gallinoti
Francois Dujardin

Production Director
Samuel Gatté

Technical Director
Philippe Baille

Q / A Manager
Franck Quero

Testers
Greg Touilliez
Matthieu Cloix
Greg Mora

ENGLISH

WARRANTY

90-Day Limited Warranty

Microïds warrants to the original purchaser of this product that the physical medium on which the software program in this product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of Microïds under the limited warranty set out above will be at its sole option either to repair or to replace free of charge the product provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

CUSTOMER SERVICE

www.microïds.com - www.syberia.info

Phone: +33 (0)1 46 01 54 21 / Fax: +33 (0)1 46 32 25 64

Hours: Monday to Thursday 10am-12am / 2pm-6pm, Friday 10am-12am / 2pm-5.30pm (French Time)

Address: Microïds SA – "Vélizy Plus" – 1 bis, rue du Petit Clamart – 78140 VELIZY – France

FRANÇAIS

GARANTIE

Garantie limitée à 90 jours

Microïds garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Microïds dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente, accompagné de l'original ou de la copie du ticket de caisse.

SERVICE CLIENT

www.microïds.com - www.syberia.info

Tél: +33 (0)1 46 01 54 21 / Fax: +33 (0)1 46 32 25 64

Horaires : du lundi au jeudi 10h-12h / 14h-18h, vendredi 10h-12h / 14h-17h30

Adresse : Microïds SA – "Vélizy Plus" – 1 bis, rue du Petit Clamart – 78140 VELIZY – France

► N° SAV 01 46 01 54 21 ► N° HOTLINE 0 836 68 88 81 (0,34 Euro/mn)

► WEB www.microïds.com ► MINITEL 3615 Microïds

DEUTSCH

GARANTIE

Auf 90 Tage begrenzte Garantie

Microïds garantiert dem ursprünglichen Erwerber dieses Produkts für die Dauer von neunzig (90) Tagen, gerechnet ab dem Kaufdatum, dass das physikalische Medium, auf dem sich das Software-Programm dieses Produkts befindet, bei normalem Gebrauch und unter normalen Bedingungen frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist. Für die gesamte Haftbarkeit, die sich aus der oben dargelegten eingeschränkten Garantie ergibt, behält Microïds sich uneingeschränkt die Wahl vor, ob es das gelieferte Produkt, das Sie im ursprünglichen Zustand und versehen mit einer Kopie Ihrer Quittung bei dem Händler zurückgeben, bei dem Sie es erworben haben, repariert oder gebührenfrei ersetzt.

KUNDENDIENST

Bei technischen Fragen oder Fragen zum Spiel besuchen Sie bitte unsere Website oder wenden Sie sich an den technischen Support (nur bei technischen Fragen).

WWW.SYBERIA.INFO

TEL: 06103 / 99 40 940 RUND UM DIE UHR - FAX: 06103 / 99 40 188 RUND UM DIE UHR

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr nutzen, um sich bei eventuellen technischen Fragen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder faxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr erreichbar.

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

VIVENDI UNIVERSAL GAMES Deutschland GmbH

Technischer Kundendienst - Paul-Ehrlich-Straße 1 - 63225 Langen - Deutschland

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Syberia

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer. Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.

Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten, wenn ihm die Mängel oder Beschädigung spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht. Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.

Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundendienst.

TECHNISCHER:KUNDENDIENST
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE MO - FR / 10 - 19H
(+49)06103/99 40 940

ITALIANO

GARANZIA

Garanzia limitata di 90 giorni

Microïds garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che il supporto fisico, sul quale il software è registrato, è privo di difetti nei materiali e nella lavorazione e, in condizioni normali d'uso, rimarrà tale per un periodo di tempo pari a novanta (90) giorni dalla data di acquisto. L'intera responsabilità di Microïds, relativamente a questa garanzia limitata, è costituita, a sua scelta, dalla riparazione o dalla sostituzione gratuita del prodotto, a patto che esso venga restituito nelle condizioni originali presso il punto vendita, unitamente a un documento fiscale che ne comprovi l'acquisto.

SERVIZIO CLIENTI

Tutte le soluzioni dei giochi Microïds e le risposte ai problemi tecnici sono disponibili sul nostro sito WEB:

www.microïds.com - www.syberia.info

Telefono: +33 (0)1 46 01 54 21 / Fax: +33 (0)1 46 32 25 64

Orario: dal lunedì al giovedì, 10:00 - 12:00 / 14:00 - 18:00, venerdì 10:00 - 12:00 / 14:00 - 17:30

Indirizzo: Microïds SA - "Vélizy Plus" - 1 bis, rue du Petit Clamart - 78140 VELIZY - Francia

Assistenza Clienti: e-mail: sales.it@microïds.com

Per Informazioni Contattare: info@microïds.com



ESPAÑOL

GARANTÍA

Garantía limitada de 90 días

Microïds garantiza al comprador original de este producto que el medio físico sobre el que está grabado el programa de software del mismo no sufrirá, en condiciones y con utilización normales, ningún tipo de defecto de material ni de funcionamiento durante un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. La responsabilidad total de Microïds bajo el periodo de garantía limitada mencionado anteriormente consistirá, como única opción, en reparar o sustituir sin cargas el producto, a condición de que éste sea devuelto en condiciones originales al punto de venta junto con una copia del recibo.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Todas las soluciones de los juegos de Microïds y las respuestas a sus problemas técnicos están disponibles en nuestra WEB:

www.syberia.info - www.microïds.com - www.virginplay.es

Para cualquier consulta o problema, no dude en escribirnos a la siguiente dirección:

MICROÏDS

1 bis, rue du Petit Clamart - 78140 VELIZY - FRANCE

Telf 33 (0) 1 46 01 54 01 - Fax 33 (0) 1 46 32 25 64

Orario: dal lunedì al giovedì, 10:00 - 12:00 / 14:00 - 18:00, venerdì 10:00 - 12:00 / 14:00

VIRGIN PLAY

Paseo de la Castellana 9-11 - 28046 Madrid

Telf 91 789 35 50 - Fax 91 789 35 60

Orario: dal lunedì al giovedì, 10:00 - 12:00 / 14:00 - 18:00, venerdì 10:00 - 12:00 / 14:00

www.syberia.info
www.microids.com

MICROÏDS - Vélizy Plus - 1 bis rue du Petit Clamart - 78140 Vélizy - France.

REF. 64774165 - EUR

Copyrights Syberia - © 2003, Microids. All rights reserved. Produced and published by Microids - Author and Art Director : Benoit Sokal - With the participation of "Centre National de la Cinématographie et du Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie". Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.