



SANITARIUM

DREAMFORGE



Le Vieux Manuel



BIENVENUE DANS LA MAISON DE LA DÉMENCE

4

MENU PRINCIPAL

6

INTERFACE ET COMMANDES

8

DE LA MÉTHODE DANS LA FOLIE

9

UNE AUTRE RÉALITÉ

10

L'ERREUR EST SOURCE DE VÉRITÉ

11

PARLER AVEC LES AUTRES

12

LES PETITES CHOSSES

14

UNE ACTIVITÉ QUI PEUT ÊTRE NÉFASTE

16

L'AVIS DU MÉDECIN

18

GÉNÉRIQUE

24

BIENVENUE DANS LA MAISON DE LA DÉMENCE

SANITARIUM

est un jeu plein de mystères. Des indices sont disséminés un peu partout.

Au fur et à mesure que le jeu avance, des situations de plus en plus surréalistes et des personnages tordus viennent compléter les pièces d'un grand puzzle : un récit décomposé en plusieurs éléments. Tandis que vous collectez peu à peu des informations, les pièces du puzzle se mettent progressivement en place et il devient alors évident que l'enjeu va au-delà de la simple découverte par un homme de son identité.

CHER MONSIEUR, – JE ME TROUVE DANS UNE MAISON DE FOUS
ET J'AI COMPLÈTEMENT OUBLIÉ VOTRE NOM
OU QUI VOUS ÊTES.

- JOHN CLARE

CONFIGURATION SYSTÈME REQUISE

En tant qu'application Windows 95 native, SANITARIUM s'enorgueillit d'un environnement de rendu 3D de la qualité d'une photographie, d'une interface invisible et d'une bande sonore numérique contrôlée à l'écran. SANITARIUM prend en charge les graphismes SVGA haute résolution en 256 couleurs et les effets sonores numériques. Ce programme requiert un Pentium 133 avec 24 Mo de RAM, un lecteur de CD 4x, une carte son 16 bits (prise en charge de Direct Sound), une carte vidéo SVGA (prise en charge de Direct Draw) Direct X 5 et 30 Mo de place sur le disque dur.

INSTALLATION

Si l'ordinateur offre la fonction d'exécution automatique des CD, l'installation commence dès que vous insérez le disque 1. Sinon, vous devez ouvrir le répertoire de ce CD et cliquer deux fois sur AUTORUN.EXE. Quoi qu'il en soit, le programme d'installation de Windows démarre et vous guide pas à pas dans l'installation de SANITARIUM.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal contient toutes les options du jeu qui peuvent vous être utiles. Elles se présentent sous la forme d'icônes animées : amenez le curseur de la souris sur l'une de ces icônes pour savoir quelle option elle fait référence. Pour accéder à une option, cliquez sur son icône à l'aide du bouton gauche de la souris.



NOUVEAU JEU : démarre un nouveau jeu.



CHARGER LE JEU : charge un jeu préalablement enregistré.



SAUVEGARDER LE JEU : enregistre le jeu en cours.



EFFACER LE JEU : supprime un jeu préalablement enregistré.



VISIONNER FILMS : permet de voir les extraits de films que vous avez gagnés.



ARRÊT DU JEU : quitte SANITARIUM.



OPTIONS TEXTE : change les options d'affichage du texte.



OPTIONS AUDIO : change les options des dialogues, de la musique et des effets sonores.



RÉGLAGES : change les paramètres de l'écran.



CONFIGURATION CLAVIER : change les touches de raccourci et la configuration générale du clavier.

DANS LE JEU, VOUS POUVEZ ACCÉDER AU MENU PR

PAL EN APPUYANT SUR LA TOUCHE ÉCHAP.

INTERFACE ET CONTRÔLE DU JEU

L'interface de
SANITARIUM se
distingue par sa
simplicité
et sa facilité
d'utilisation, ce
qui vous permet
de vous concentrer
sur le jeu
sans perdre de
temps à en
apprendre le
fonctionnement.

DE LA MÉTHODE DANS LA FOLIE

Dans le jeu, vous contrôlez le déplacement de votre personnage et son comportement dans l'environnement à l'aide de la souris. Toute interaction (examen des éléments de l'environnement, interaction avec les objets ou dialogue avec les autres personnages) s'effectue à l'aide du bouton gauche de la souris. Pour déterminer si un objet peut être manipulé, examiné ou pris, il suffit d'amener le pointeur de la souris, autrement dit la flèche blanche, sur ledit objet. Si l'icône de la loupe se met à osciller de gauche à droite, vous pouvez examiner cet objet. Cliquez à l'aide du bouton gauche pour obtenir une description complète ou partielle. En revanche, pour déclencher un mouvement, utilisez le bouton droit de la souris. Le curseur prend la forme d'une flèche ; le personnage principal se met alors à marcher dans la direction indiquée.

Certaines zones ne sont pas visibles et le personnage ne peut pas y accéder immédiatement. Il faut parfois résoudre une énigme pour y aller. La plupart du temps cependant, le personnage doit se placer sur un pas de porte afin que l'intérieur de la pièce devienne visible.

UNE AUTRE RÉALITÉ

SANITARIUM est fondé essentiellement sur l'apprentissage, la progression et la découverte. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, votre personnage principal a besoin d'examiner de nombreux éléments en vue de comprendre leur nature et de les replacer dans leur contexte. Amenez le curseur de la souris sur les objets de l'environnement pouvant constituer des indices ; vous activez alors l'animation de la loupe. Si vous cliquez sur ces éléments avec le bouton gauche de la souris, votre personnage les examine de plus près et émet des hypothèses sur leur raison d'être. Notez que de nombreux objets avec lesquels votre personnage souhaite interagir ou qu'il veut placer dans l'inventaire doivent d'abord être examinés à la loupe.

L'ERREUR EST SOURCE DE VÉRITÉ

Le plus sûr moyen d'avancer dans le jeu, c'est de résoudre des énigmes. Vous devez pour cela vous confronter à l'environnement, en interagissant avec des objets et/ou en les prenant (par exemple, vous interagissez avec une porte alors que vous prenez un pied-de-biche). Pour interagir avec un objet ou le prendre, amenez le curseur de la souris sur l'élément qui vous intéresse autour de vous. Dès qu'il est positionné correctement, le pointeur prend la forme d'une main animée. Cliquez avec le bouton gauche pour valider l'interaction. Le personnage se déplace alors vers la cible indiquée, interagit avec l'élément (en ouvrant une porte, en actionnant un interrupteur, etc.) ou en se saisissant de l'objet sélectionné pour le placer dans l'inventaire. Parfois, l'interaction avec une machine ou un objet spécial requiert une manipulation plus complexe. Dans ce cas, quand vous cliquez avec le bouton gauche, vous faites apparaître une énigme en gros plan. Autrement dit, vous voyez l'objet sélectionné dans le mode plein écran. Dans cette vue, vous devez utiliser la souris pour manipuler les éléments représentés à l'écran. N'hésitez pas à faire plusieurs essais afin de mieux cerner ce qu'on attend de vous : toutes les machines ne sont pas fournies avec des instructions. En manipulant correctement les éléments d'une énigme, vous pouvez ouvrir une porte, vous procurer un objet particulier, etc.

PARLER AVEC LES AUTRES

Le monde de SANITARIUM est peuplé de toutes sortes d'individus ; certains vous seront d'une plus grande aide que d'autres. Par le dialogue, vous pouvez interagir avec ces gens et obtenir des indices susceptibles de vous aider à résoudre les énigmes qui vous empêchent de progresser.

Pour entamer un dialogue avec un autre personnage, amenez l'icône de la flèche blanche directement sur ce personnage. Elle prend alors la forme de dents en train d'articuler. Cliquez avec le bouton gauche ; une fenêtre apparaît au bas de l'écran. Le portrait de votre personnage est affiché sur la gauche (il peut changer selon l'état émotionnel du personnage quand il parle), alors que le portrait de l'autre personnage est affiché à droite. La partie centrale de la fenêtre contient une liste de termes (les "mots-clés").

Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche sur un de ces mots-clés, votre personnage aborde le sujet correspondant dans la conversation.

Le mot-clé "Nom" peut inciter votre personnage à poser la question "Quel est ton nom ?". Les autres personnages ont toujours une réponse à fournir. La liste des mots-clés qui s'affiche dépend des interactions de votre personnage dans le jeu. D'autres mots-clés peuvent être proposés lors d'une rencontre, lorsque vous intervenez sur l'environnement ou si vous interagissez avec d'autres personnages. Par exemple, si vous parlez avec un enfant et qu'ensuite vous rencontrez une mère éperdue, vous verrez, lorsque vous vous adresserez à nouveau à l'enfant, qu'un nouveau mot-clé, "Mère" est disponible. Ce mot ne serait pas proposé si vous n'aviez pas vu la mère auparavant. En choisissant les mots-clés appropriés, autrement dit en abordant les sujets dans l'ordre correct, vous pouvez faire évoluer le dialogue de manière satisfaisante. Enfin, les autres personnages peuvent vous donner des informations ou des solutions à propos des énigmes, ou rendre des mots-clés disponibles pour des rencontres.

Pour mettre fin à un dialogue, vous pouvez cliquer sur le mot-clé "Au revoir", ce qui revient à fermer la fenêtre de conversation. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche ECHAP du clavier, cliquer sur votre personnage avec le bouton gauche de la souris ou appuyer sur le bouton droit.

LES PETITES CHÖSES

Une fois que vous avez collecté des objets, ceux-ci sont placés dans l'inventaire de votre personnage. Ils pourront servir ultérieurement pour résoudre des énigmes. Pour accéder à l'inventaire, amenez le curseur de la souris sur le personnage principal. L'icône animée d'une main ouverte apparaît. Si vous cliquez avec le bouton gauche, tous les éléments de l'inventaire apparaissent autour du personnage principal. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche "I".

Lorsque le contenu de l'inventaire est affiché, vous pouvez en apprendre plus sur chaque élément en amenant le curseur de la souris dessus. Un message vocal vous indique alors la nature de l'objet (ou plus exactement ce qu'il semble être...). Cliquez avec le bouton gauche sur les éléments pour les utiliser ; le pointeur de la souris prend alors la forme de l'objet en question et l'inventaire du personnage se referme. Vous devez alors désigner une cible, c'est-à-dire un objet sur lequel vous souhaitez utiliser l'élément sélectionné. Ce dernier se met à clignoter quand il se situe sur une zone où vous pouvez l'utiliser.

Si par exemple vous choisissez une clé dans l'inventaire, celle-ci ne clignote que si vous la placez sur la porte qu'elle peut ouvrir. Notez qu'il peut y avoir plusieurs zones différentes d'interaction possible. Une fois que le curseur est positionné correctement, cliquez avec le bouton gauche pour utiliser l'élément sélectionné sur la cible : les effets doivent être visibles immédiatement.

Pour sortir de l'inventaire du personnage, cliquez avec le bouton droit, appuyez sur la touche ECHAP ou cliquez une deuxième fois avec le bouton gauche sur le personnage principal. Tous les éléments retournent alors dans l'inventaire et ce dernier est refermé ; vous revenez à l'écran de jeu normal.

UNE ACTIVITÉ QUI PEUT ÊTRE NÉFASTE

Au cours du jeu, le personnage principal peut être amené à combattre un ennemi hostile. Ces zones de conflit se distinguent des autres parties du monde et requièrent souvent que le personnage se munisse d'une arme avant d'y pénétrer.

Dans une zone de conflit, vous cliquez avec le bouton droit pour déplacer le personnage, comme d'habitude. Pour utiliser une arme toutefois, il n'est pas nécessaire d'effectuer une sélection dans l'inventaire. En effet, l'arme se trouve déjà dans la main du personnage. Utilisez le bouton gauche de la souris pour commencer un combat. Conseil : la plus grande partie du combat se déroule sous la forme d'une énigme chronométrée. Autrement dit, le personnage doit frapper lorsque l'ennemi est vulnérable, ce qui lui permet de vaincre un adversaire.

Contrairement à de nombreux autres jeux, le combat n'engendre pas de score. Lorsque le personnage du joueur est blessé, on entend un cœur battre. S'il va de plus en mal, le battement du cœur s'intensifie. Puis, à la suite de plusieurs blessures, le personnage meurt et le jeu reprend au début de la zone de conflit.

RACCOURCIS CLAVIER

Dans SANITARIUM, les raccourcis clavier pour les commandes peuvent être entièrement redéfinis via le menu principal. Voici la liste des raccourcis clavier par défaut :

I	Ouvre l'inventaire du personnage
ECHAP	Affiche le menu principal
MAJ - L	Charge un jeu enregistré
MAJ - S	Enregistre le jeu en cours

(Note : dans certains cas, le personnage du joueur peut changer d'apparence - des éléments spéciaux de l'inventaire permettent cette métamorphose et vous pouvez affecter des raccourcis clavier aux différentes formes.)

L'AVIS DU MÉDECIN

Sanitarium est un jeu d'aventure et suit donc quelques conventions spécifiques à ce type de jeu. Si vous êtes un novice en la matière, ces conseils vous seront utiles.

L'AVENTURE AVEC UN TAPIS DE SOURIS ET DU PAPIER Vous rencontrerez parfois des gens qui vous donneront des informations très importantes. Si elles vous intéressent, **NOTEZ-LES SUR UN PAPIER**.

LES NOMBRES En général, si des nombres sont utilisés, il est important de les **NOTER SUR UN PAPIER**. Vous ne pouvez pas savoir quand ils vous donneront des indices.

OBSTRUCTIONS Si vous ne pouvez pas accéder à une zone car elle est verrouillée, soyez sûr qu'il existe un moyen d'y pénétrer. Regardez autour de vous.

OBSERVEZ SOIGNEUSEMENT LES ALENTOURS Lorsque vous explorez de nouvelles zones, promenez le curseur de la souris autour de vous. Si l'icône se met à osciller, vous pouvez examiner l'objet visé, puis interagir avec.

PARLEZ À QUI VOUS VOULEZ Si cela ne vous éclaire pas sur la suite des événements, adressez-vous à nouveau aux gens. Souvenez-vous que les autres personnages peuvent aborder d'autres sujets une fois que vous avez parlé à une autre personne, trouvé un nouvel objet ou tenté de résoudre une énigme.

ÉCOUTEZ ATTENTIVEMENT Lorsque vous examinez des objets, faites attention aux descriptions. Elles comportent souvent des indices importants sur la manière dont vous pouvez utiliser ces objets.

RENSEIGNEZ-VOUS Chaque fois que vous trouvez de nouveaux éléments, parlez-en aux autres. Ils vous diront peut-être quelque chose que vous devez savoir.

FAITES DES ESSAIS Essayez différents éléments sur les objets. Dès que vous trouvez quelque chose, utilisez-le.

EXPLOREZ LES ALENTOURS Parcourez la zone où vous vous trouvez. Il y a toujours quelque chose à faire. Parfois les réponses que vous attendez ne se trouvent pas dans votre environnement immédiat.

PRENEZ TOUT CE QUE VOUS POUVEZ PRENDRE Si un élément n'est pas fixé, prenez-le. Il pourrait vous servir plus tard.

SOYEZ ATTENTIF Observez bien la cause et la conséquence de tout ce que vous manipulez dans les énigmes en plein écran. Cela vous donnera des indices pour résoudre l'énigme. Touchez tous les éléments. Tôt ou tard vous trouverez la réponse.

CHANGEZ VOTRE MANIÈRE DE PENSER — Si vous êtes confronté à un problème que vous ne parvenez pas à résoudre, accordez-vous une pause. Oubliez-le pendant un moment, puis essayez à nouveau. Cela ouvre parfois de nouvelles perspectives sur la manière de résoudre le problème. Ce ne sont que des conseils d'ordre général pour le jeu. Si vous avez besoin d'une explication sur la manière dont le jeu fonctionne, vous trouverez dans les pages suivantes un guide complet pour le premier niveau.



NE
TOURNEZ PAS
LA PAGE

SI VOUS VOULEZ
COMMENCER LE JEU
SANS AIDE

SANITARIUM 21

GUIDE POUR LE NIVEAU 1



Adressez-vous à tous les gens que vous rencontrez à ce niveau. Beaucoup vous donnent des indices qui vous serviront dans les autres niveaux.

Allez dans la cellule à côté du point de départ du personnage principal. Vous y trouverez une serviette. Prenez-la.

Maintenant allez de l'autre côté du niveau, là où le câble électrique rejoint le mur.

Ouvrez votre inventaire et placez la serviette sur le câble électrique : elle permettra à votre personnage de se laisser glisser le long du câble jusqu'à la tour de contrôle.

Une fois à l'intérieur de la tour, regardez les écrans de télévision. Une énigme montre un magnétoscope avec trois câbles défaits.





Branchez les câbles
dans les prises en
respectant cet ordre :
le rouge, le jaune
puis le noir. Appuyez
sur le bouton d'alimen-
tation du magnétoscope,
puis sur le bouton
Lecture.

A la fin du film, le magnétoscope explose, ce qui a pour effet d'ouvrir les verrous électroniques du coffre-fort et du classeur.

Lisez les fichiers et prenez la clé dans le coffre-fort.



Parlez à Lenny.
Il est derrière
la porte, au-
dessus de
Martin. Il a
peut-être
quelque chose
d'intéressant à
vous dire.
Sortez de la
tour et appuyez
sur le bouton
sur le petit
panneau de com-
mandes pour
agrandir le
pont, afin de
ressortir.

Allez vers la statue de l'ange et utilisez la clé sur sa base. Un extrait de film vous est proposé et votre personnage passe au niveau supérieur.

GÉNÉRIQUE/DREAMFORGE ENTERTAINMENT

PRODUCTEUR EXECUTIF

James Namestka

CHEF DE PROJET

Scot Noel

RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

Thomas Holmes

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Chris Straka

RESPONSABLE CONCEPTION

Mike Nicholson

CONCEPTION

Chad Freeman

Jason Johnson

Eric Rainer Rice

Tracy B. Smith

DIRECTEUR DE LA PROGRAMMATION

Chad Freeman

PROGRAMMEURS

Mike Breitzkreutz

Rip Jaffurs

Rob Seres

Jason Tost

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Eric Rainer Rice

DIRECTION ARTISTIQUE

Mike Nicholson

CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Busatti

Doug Ceccarelli

Frank Schurter

Gene Kohler, Jr.

Richard E. Kohler

C. Kreader

Craig Mrusek

Mike Nicholson

Eric Rainer Rice

Tracy B. Smith

David Wells

ANIMATION 3D

Brian Schutzman

IMAGES 3D

Brian Bullock

Doug Ceccarelli

Dan Corall

Gregory Cunningham

Dave Eney

Kimberly A. Haines

Bryan Johnson

Jason Johnson

David Locke

Brian Schutzman

Tracy B. Smith

Robert Wilsher

Matt Winalski

Paul J. Yeso, Jr.

COORDINATION GRAPHIQUE 5D

Tracy B. Smith

IMAGES 5D

Jason Alexander

Brian Busatti

Rob Hauch

Jeffrey Hoffman

Joshua Jay

Gene Kohler, Jr.

Richard E. Kohler

Keith Lash

Mike Nicholson

Frank Schurter

Dave Webster Dave Wells

COORDINATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Marty Stoltz

POST-PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE

Jeffrey Hoffman

Joe Skivolocke

COORDINATEUR CINÉMATOGRAPHIQUE

Marty Stoltz

POST-PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE

Jeffrey Hoffman

Joe Skivolocke

RESPONSABLE DES TESTS

David Kubalak

TESTEURS INTERNES

Gene Kohler, Jr.

Craig Mrusek

Frank Schurter

STORYBOARD

Brian Busatti

Jeffrey Hoffman

Mike Nicholson

VOIX

Dave Fielding

James C. McMenamy

Mike Nicholson

Chris Pasetto

MUSIQUE & EFFETS SONORES

Stephen Bennett

James C. McMenamy

SCRIPT

Mike Nicholson

Chris Pasetto

VOIX DANS LE JEU

Stephen Bennett :

Dennis O'Toole,

Simple Simon, Gravin,

Chik-tok, Xilonen

Brad Broman :

Timothy O'Toole

Amanda Crocker :

Jessie Hatcher,

Sarah Laughton

Paul Crocker :

Lumpy Driscoll,

Marcus Williams,

Le jeune Max

Kevin Delaney :

Scotty Havel

(patient suicidaire),

Hector Vasquez,

Frank Rizzo (gaucher),

Ometoch, Prêtre,

annonceur

Dave Fielding :

Dr. Jacob Morgan,

Lenny Frumpkin,

Pasteur Bob,

Skippy Peterson,

Antonio Baldini,

Timber, Gromna,

Grundle, Malus Ionesis

(arbre qui parle)

Bob Hartley :

Stan Dumbrowski,

Wilbur Smith, Zippy,

Collin O'Leary,

Centeotl

Mary Hartley :

Martha O'Leary,

Gritza, Ehecatl,

Cyclope annonceur

Randy Oliva :
 Bruce Chambers,
 "Meano" Geno McGirk,
 Laughin' Larry,
 Stephen Laughton,
 Quetzalcoatl,
 aboyeur

Chris Pasetto :
 Norman Kresh, Matt Olsen

Shirley Ratner :
 Vera Stark, Lady Ivanna,
 Diane Laughton,
 Teteo Innan (prophète du
 village)

Amy Hartman :
 Statue de l'ange,
 Maria Santiago, la Mère,
 Crystal DiAngelo,
 Trixie, Ashley Olsen,
 Grella, Body Bag Woman,
 Ometotl (la femme de
 Stone Mason), Voix de
 l'ordinateur

Greg Longenhagen :
 Don le Bègue,
 Billy Hatcher

John "Fuzz" McGirk :
 Yo Yo

Zachary McLaughlin :
 Derek Williams,
 Sean O'Leary

Danielle McLaughlin :
 Meggan Johns

James C. McMenamy :

Flipper, Docteur Witch
 Kestrel Michaud :
 Eileen Daily, Coatlicue
 (la fille de Stone
 Mason)
 Mike Nicholson :
 Redd Nairling, l'aboyeur

Melinda Ratner :
 Jennifer Laughton,
 Jennifer Lang (Inferno),
 Chalchihut (la veuve de
 Fisherman), la femme de
 Gravin

Ted Russell:
 Arthur Patrick,
 Père de Morgan, Mixcoatl

Frank Schurter:
 Max, Grimwall,
 Oliver Tweed,
 Pret-zool, Tepictoc

Tracy B. Smith:
 Marty Johns

Derek Walton:
 Mumblin' Martin,
 John Whitefoot,
 Elvis McCarthy,
 Steeple Statue (Crag),
 Carl Rice, Huitzilop,
 aboyeur

Paul Will:
 Stuart Limpkin,
 Chik-nik,
 Taloc (Stone Mason)

GÉNÉRIQUE/ASC GAMES

PRESIDENT

David J. Klein

DEVELOPPEMENT PRODUIT

PRODUCTEUR EXECUTIF

Travis "Pax" Williams

PRODUCTEUR ASSOCIE

Rich "RR" Rosado

ANALYSTE EN CHEF

Oz H Greene Jr

ASSURANCE QUALITÉ

Santos Gonzalez

Mick Devitt

Arthur Cuffee

Rob "Xena" Saal

MARKETING

RESPONSABLE DU MARKETING PRODUIT

Kelly Mc Allen

WEB MASTER

Michael Masone

CREATION

DIRECTION ARTISTIQUE

Leslie Cullen

CONCEPTION/ILLUSTRATION

Cindy C. Wieting

Todd R. Emmerson

REMERCIEMENTS

Jeff Castaneda

Jayson Bernstein

M. R. Brinck

Pamela Bronson

Jason "FPR" Gomez

Luciano Manente

Erin McKenzie

Marcello Praino

Ann Quirk

Doreen Reyes

Michael Schedlich

Howie Schwartz



NOTES

Le Vieux Manuel SANITARIUM™



COMMENT CONTACTER TLC-EDUSOFT

SITE WEB

Retrouvez notre site WEB à l'adresse suivante :
<http://www.tlc-edusoft.fr>

RENSEIGNEMENTS CONSOMMATEURS ET VENTE DIRECTE

Vous souhaitez commander un titre directement, recevoir un catalogue, connaître les disponibilités d'un produit ? Téléphonez au numéro Indigo 0803 02 00 10 (0,99 FTTC/mn) ou écrivez-nous à :
TLC-Edusoft, 53, avenue de l'Europe, 80080 AMIENS - FRANCE

SUPPORT TECHNIQUE

Le service technique est à votre disposition. Pour toute question, contactez-nous par téléphone au +33 (0) 1 46 73 08 00 du lundi au samedi de 9h à 18h (sauf vendredi de 9h à 17h) ou par e-mail : supportfr@learningco.com

AVANT D'APPELER, MERCI DE VOUS MUNIR DES INFORMATIONS SUIVANTES :

- nom du produit
- modèle et configuration de votre ordinateur
- quantité et configuration de mémoire
- autres informations système (type et marque de votre carte vidéo, imprimante, carte son, modem, etc.)
- version du système d'exploitation
- description du problème ou message d'erreur susceptible d'apparaître à l'écran..

Le Vieux Manuel



UN VOYAGE AUX TRÉFONDS DE L'ÊTRE POUR AFFRONTER LES DÉMONS DU PASSÉ ET ÉCHAPPER À LA PRISON DE L'ESPRIT.



TLC-Edusoft SA 132 Boulevard Camelinat,
92247 Malakoff Cedex, France

Pour tous renseignements, contactez:
EIDOS Interactive France, 6 Boulevard du
Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex, France

Tél : 01 41 06 96 75 Fax: 01 47 56 14 66
<http://www.tlc-edusoft.fr>

SANITARIUM™ EST UNE MARQUE D'ASC GAMES®. ©BETASOFT GAMES JOINT VENTURE
No.1 ©1997/ADOLF WOESSNER. ASC GAMES® EST UNE MARQUE DÉPOSÉE D'AMERICAN
SOFTWARES CORPORATION ©1998. SANITARIUM EST DÉVELOPPÉ PAR DREAMFORGE
ENTERTAINMENT, INC. WINDOWS® 95 EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE MICROSOFT
CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.