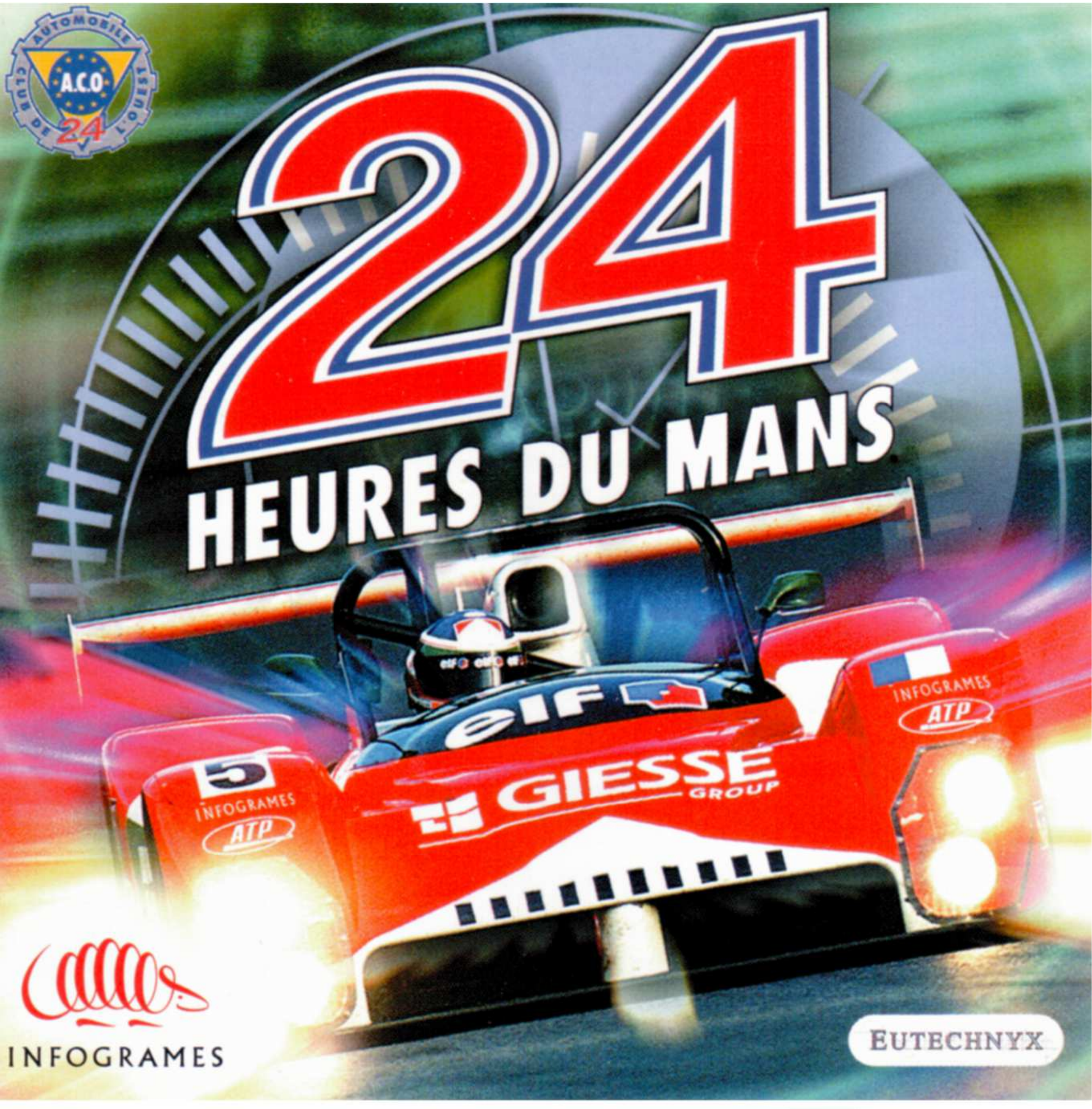


ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaire ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Tenez-vous le plus loin possible de l'écran et utilisez de préférence un moniteur de petite taille. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée et ventilée. Nous vous conseillons également de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Sommaire

- Configuration requise P.4
- Installation du jeu P.5
- Menu principal P.5
- Modes de jeu P.6
- Historique pilote P.10
- Options P.10
- Stratégie P.11
- Résolution des problèmes P.13
- Crédits P.14
- Service consommateur P.15



Les meilleurs pilotes du monde seront présents.

Les 24 Heures du Mans. La course la plus célèbre du monde. L'ultime défi, tant pour l'homme que pour la machine: une course exténuante pendant 24 heures, où les pilotes mesurent leurs compétences sur l'un des circuits les plus impitoyables qui soient. Serez-vous à la hauteur de la légende ?

La course et l'organisateur (l'ACO)

Depuis les premières 24 heures du Mans en 1923, les constructeurs de voitures tout comme les pilotes rêvent d'une victoire sur le légendaire Circuit International de la Sarthe. 70 ans plus tard, l'émotion est toujours aussi intense : la diversité des concurrents, l'originalité du règlement de la course et son atmosphère de fête contribuent à faire du Mans la reine de toutes les courses.

L'Automobile Club de l'Ouest, gardien de cette tradition, entretient l'esprit et la passion de la course pour que les générations futures puissent en profiter.

Les voitures (GT2, GT1 et Prototypes) qui courent au Mans

Parmi les 3 classes de voitures présentes au Mans, la plus reconnaissable est la classe GT2. Les voitures GT2 sont construites sur la base des modèles de sport que sortent les constructeurs. Les voitures GT1 sont conçues dans une optique de course professionnelle : bien qu'elles doivent répondre aux normes imposées aux autres voitures de route, elles sont capa-bles de performances nettement supérieures, tant au niveau du moteur que de la carros-serie. Les prototypes sont exclusivement destinés aux courses sur circuits et n'ont pas besoin d'être conformes aux normes exigées pour les voitures de route. Leurs performances sont proches de celles des voitures GT1. Il est plus facile de commencer à courir avec des voitures GT2. Bien que leurs performances soient un peu moins élevées, leur conduite et leur maniement sont bien plus accessibles. Avec l'expérience, vous pourrez vous attaquer aux Prototypes, puis passer aux voitures GT1 pour atteindre la plus haute marche du podium !

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Configuration requise

Configuration minimale

- Windows 95/98 (Windows NT n'est pas supporté)
- Processeur Intel Pentium 233 MHz
- 32 Mo de RAM
- Lecteur de CD-ROM 4X (taux de transfert de 600 Ko/s) utilisant un pilote 32 bits Windows 95/98
- Carte vidéo PCI ou AGP 4 Mo haute résolution avec pilote compatible Direct 3D (voir le fichier Lisezmoi.txt)
- Espace disque disponible de 300 Mo, plus espace pour les parties enregistrées (espace supplémentaire requis pour l'installation de DirectX 6.1)
- DirectX 6.1
- Carte son compatible SB

Cartes Supportées

- 3DFX Voodoo 1
- 3DFX Voodoo 2
- 3DFX Banshee
- 3DFX Voodoo 3
- ATI Rage Pro
- NVidia TNT
- NVidia TNT 2
- Matrox G200
- Matrox G400
- ATI Rage 128
- S3 Savage 3D
- S3 Savage 4pro

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Installation du jeu

Installer Les 24 Heures du Mans :

- Lancez le système d'exploitation Windows 95/98
- Insérez le CD Les 24 Heures du Mans dans votre lecteur de CD-ROM. Le menu apparaît automatiquement
- Cliquez sur **INSTALLER** et suivez les instructions
- Si le menu n'apparaît pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows, puis cliquez sur Exécuter. Dans la zone d'édition Ouvrir, tapez D:\Install.exe, puis cliquez sur OK. Le menu apparaît. Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM s'il ne s'agit pas de la lettre "D:"

Menu principal

Le menu principal contient les options suivantes :

Les 24 Heures du Mans

Arcade

Championnat

Historique pilote

Options

Quitter le jeu



Cet écran vous permet de choisir l'un des trois modes Un joueur.
En sélectionnant "HISTORIQUE PILOTE", vous pouvez suivre votre progression, revoir les moments forts et visualiser vos scores.
"OPTIONS" vous permet de modifier les réglages relatifs à la vidéo, au son et aux commandes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Modes de jeu

Mode Le Mans

Vous y voilà. La légende des 24 Heures du Mans. Pour remporter cette course unique, vous devez effectuer plus de tours que les autres concurrents sur une période de 24 heures. Ça semble plutôt facile, non ?

Vous avez d'abord le choix entre deux voitures GT2. Les 3 classes de voitures concourant en même temps, il peut s'avérer difficile de gagner avec une GT2. Toutefois, un prix est décerné au gagnant de chaque classe. Mais déverrouiller des voitures plus rapides en mode Championnat pourra certainement vous aider !

En niveau Amateur, votre voiture ne subira pas les détériorations ni l'usure des pneus. En niveau Professionnel, vous vous retrouvez dans une simulation réaliste où vous devrez faire attention à votre voiture, car les détériorations subies pourraient vous contraindre à abandonner prématurément la course.

> ***Durée de la course :*** Toutes les courses du Mans durent 24 heures dans le jeu : vous pouvez sélectionner la durée effective de votre choix. Les 24 heures de temps de jeu seront ensuite accélérées pour correspondre à la durée que vous avez choisie. N'oubliez pas que la consommation de carburant dépend également du temps "réel" sélectionné.

> ***Course :*** Avant le début de la course, vous pouvez décider de ne pas participer aux qualifications. Vous avez également la possibilité de prendre le départ en fond de grille, sans vous qualifier.



Quand les qualifications sont terminées ou si vous mettez vous-même fin à votre session de qualifications, la course commence avec un départ lancé automatique. Quelques secondes plus tard, vous prenez le contrôle de votre voiture.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mode Arcade

Il s'agit de la version allégée du jeu, uniquement concentrée sur la course. Vous ne pouvez pas user vos pneus. Quand vous gagnez des courses, de nouvelles voitures et de nouveaux circuits sont disponibles. Les voitures mises à votre disposition en mode Arcade ne sont pas disponibles dans les autres modes.

Vous avez le choix entre 3 options :

> Challenge

Vous pouvez concourir pour l'une des 6 coupes Challenge proposées. Elles se déroulent sur une série de courses pré-déterminée.

Coupe GT2 Amateur

Coupe GT2 Pro.

Coupe Prototype Amateur

Coupe Prototype Pro.

Coupe GT1 Amateur

Coupe GT1 Pro.

D'autres Coupes vous seront proposées au cours de votre progression.

Remporter une course Challenge

Vous avez d'abord le choix entre 2 voitures et vous commencez avec un seul circuit. Pour progresser dans la coupe Challenge, vous devez arriver premier dans la première course pour accéder à la suivante, et ainsi de suite...

Si vous gagnez toutes les courses du Challenge, vous remportez la Coupe. Si vous remportez les 6 Coupes, de nouvelles coupes Challenge vous seront proposées.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

> *Contre la Montre*

Vous avez le choix entre 6 différentes Coupes Contre la Montre :

Coupe GT2 Amateur

Coupe GT2 Pro

Coupe Prototype Amateur

Coupe Prototype Pro

Coupe GT1 Amateur

Coupe GT1 Pro

Vous courez contre vos concurrents, mais également contre la montre. Chaque circuit comporte un nombre de points de contrôle déterminé et un record de Meilleur temps au tour. Votre objectif consiste à battre ce record. Si vous manquez un point de contrôle déterminés, la course se termine. Vous pouvez recommencer le circuit autant de fois que vous le désirez. A chaque victoire, de nouvelles voitures sont mises à votre disposition.

Remporter une Coupe Contre la Montre

Vous devez choisir le type de Coupe, de Course et de Voiture. Lorsque vous aurez gagné, vous remporterez la Coupe Contre la Montre de votre classe et de votre niveau.

Lorsque vous aurez remporté toutes les Coupes Contre la Montre existant au départ, de nouvelles coupes Contre la Montre vous seront proposées.

> *Entraînement*

Vous pouvez courir dans toutes les voitures qui vous sont proposées suite à vos victoires, sur n'importe quel circuit mis à votre disposition en mode Arcade. Il n'y a pas de progression de type championnat.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mode Championnat

Le Championnat correspond à une saison de courses déterminée à l'avance, dans l'une des 3 classes (GT2, GT1 ou Prototype). Vous commencez en GT2 suite à une proposition qui vous est envoyée par e-mail. Vous ne passerez dans les autres classes qu'après avoir remporté des courses.
Vous gagnez des points dans chaque course de la saison, en fonction de vos performances. Pour remporter la saison, vous devez accumuler plus de points de championnat que vos concurrents.

Vous avez le choix entre 2 options :

> Endurance

Le Championnat Endurance vous permet de disposer de voitures qui seront également disponibles en mode Le Mans. Il existe deux niveaux de difficulté – Amateur et Professionnel. Il est conseillé aux joueurs débutants de commencer par le niveau Amateur. En niveau Amateur, votre voiture ne subira pas les détériorations ni l'usure des pneus. En niveau Professionnel, vous vous retrouverez dans une simulation réaliste où vous devrez faire attention à votre voiture, car les détériorations subies pourraient vous contraindre à abandonner prématurément la course.

Qualification: La course commence avec un départ statique à la fin de la session de qualifications. Si vous préférez ne pas vous qualifier, vous prendrez le départ en fond de grille.

Points de championnat: Les points sont accordés en fonction de votre place à l'arrivée de la façon suivante :

1er 10 Points	2ème 6 Points	3ème 4 Points
4ème 3 Points	5ème 2 Points	6ème 1 Point

Les places à l'arrivée sont affichées à la fin de chaque course. Vous devez courir sur plusieurs pistes dans des conditions météo aléatoires (soleil, pluie, brouillard ou orage).

> Sprint

Il s'agit de la version allégée du Championnat Endurance. Le but est d'enregistrer le maximum de points.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Historique pilote

Votre parcours de pilote est détaillé dans votre CV. L'Historique pilote conserve un enregistrement de la partie, ce qui vous oblige à utiliser le même nom pour jouer avec les voitures, les pistes et les offres dont vous disposiez dans les parties précédentes.

Votre CV recense les coupes Arcade remportées, vos meilleurs positions dans les courses du Championnat et des 24 Heures du Mans. Il consigne également les coupes pour lesquelles vous devez concourir.

Les records de tours enregistrent vos records de meilleurs temps au tour pour chaque piste, dans chaque mode. En sélectionnant la piste dans le menu Record du Tour, vous pouvez voir les six meilleurs temps GT1 dans un mode spécifique. Si vous appuyez sur la touche fléchée Gauche ou Droite, vous pouvez voir les records de tours des différents modes, tandis que si vous appuyez la touche fléchée Haut ou Bas, vous pouvez sélectionner la classe de voitures (de GT2 à Prototype).

Ce menu vous permet de charger des parties enregistrées, d'enregistrer votre partie en cours ou de commencer une nouvelle partie. Vous avez la possibilité d'enregistrer votre partie dans les menus Championnat et Arcade. Votre progression dans les modes Arcade et Championnat est enregistrée. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous effacez les données précédemment enregistrées.

Options



> ***Options Vidéo :*** choix du driver vidéo et de la résolution

> ***Options Audio :*** choix du driver son et réglage du volume

> ***Configuration de la Manette :*** choix du contrôleur de jeu et définition des fonctions de jeu

> ***Options Détail Affichage :*** réglage des effets graphiques

> ***Choix de la langue :*** choix de la langue du jeu

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Stratégie

Certaines options de course décrites ci-dessous peuvent ne pas s'appliquer à tous les modes disponibles. Vous n'avez, par exemple, pas accès au limiteur de régime dans les modes Arcade ou Sprint.

Réglages de la voiture

> ***Carburant :*** Carburant = poids. Plus vous aurez de carburant au départ de la course, plus votre voiture sera lourde et votre vitesse maximale réduite. Si vous décidez de prendre moins de carburant, vous risquez de tomber en panne et de devoir abandonner, mais votre voiture roulera plus vite. Décision difficile... Votre niveau de carburant est affiché sur l'une des jauges de votre tableau de bord.

> ***Pneu :*** Choisissez les pneus les mieux adaptés aux conditions climatiques de la course. Si vous roulez avec les mauvais pneus, il vous sera presque impossible de terminer la course. Vous pouvez remplacer vos pneus lors des arrêts aux stands, car ils se salissent ou s'usent et deviennent donc moins efficaces.

Les pneus souples sont plus performants que les pneus durs, mais leur durée de vie est considérablement affectée par la température de la route et l'heure de la journée.

L'état des pneus est indiqué sur l'icône de voiture affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran :

Bleu : froid
Vert : température de fonctionnement normale
Rouge : niveau d'usure élevé - changement de pneus requis
Rouge clignotant : niveau critique, explosion possible ou crevaison imminente
Noir : pneu dégonflé ou explosé
Marron : pneu sale, entraînant une réduction temporaire de l'adhérence

> ***Aérodynamique***

L'aérodynamique a un effet crucial sur les performances de la voiture. Elle affecte la vitesse et la tenue de route. Si l'aérodynamique est trop élevée, vous perdrez en vitesse maximale, mais gagnerez en facilité de manipulation (une aérodynamique élevée fera adhérer la voiture à la route). Si elle est trop faible, la voiture aura moins de tenue de route, mais sa vitesse maximale ne sera pas compromise.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

> ***Direction :*** Vous pouvez configurer la sensibilité de la direction de la voiture. Si vous trouvez que votre voiture se conduit trop facilement et souhaitez opter pour une conduite neutre, vous pouvez modifier la définition par défaut (NORMAL) et l'adapter à votre style de conduite. Choisissez SURVIREUSE pour adopter une direction plus rapide et SOUS-VIREUSE pour une direction plus lente.

> ***Anti-patinage :*** Quand vous accélérez à fond, vous pouvez activer cette option pour contrôler le patinage de vos roues.

> ***Freinage Assisté :*** Cette option permet de réduire votre vitesse en freinant votre voiture lorsque vous arrivez trop vite dans les virages.

> ***Transmission :*** Vous pouvez choisir la transmission automatique ou opter pour la boîte de vitesses manuelle.

> ***Compteur de vitesse :*** Cette option vous permet de choisir entre KM/H et M/H.

Arrêts aux stands

Vous devez vous arrêter aux stands pour effectuer les réparations nécessaires et faire le plein de carburant. Si vous ne vous arrêtez pas régulièrement, votre voiture ne pourra pas continuer la course et vous serez contraint d'abandonner. Pendant l'arrêt aux stands, vous avez accès à l'écran de configuration de la voiture [voir plus haut]. Vous pouvez régler les paramètres de la direction ou de l'aérodynamique, refaire le plein, changer les pneus et effectuer des réparations. Plus vous apportez de changements, plus long sera votre arrêt aux stands. Vous pouvez aussi sauvegarder votre partie pendant l'arrêt aux stands.
Le nombre d'arrêts aux stands autorisés est illimité.

Détérioration de la voiture

Vous pouvez effectuer des réparations sur votre voiture chaque fois que vous vous arrêtez aux stands. Les détériorations subies par la voiture affectent son aérodynamique, augmentent les dérapages incontrôlés et réduisent l'accélération / la vitesse maximale. La détérioration de l'avant de la voiture réduit l'aérodynamique avant et fait sous-virer la voiture. La détérioration de l'arrière de la voiture réduit l'aérodynamique arrière et fait survirer la voiture. Pendant la course, le niveau de détérioration de la voiture est indiqué via l'icône de voiture affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran (jaune = légères détériorations, rouge = graves détériorations).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le Limiteur de Régime

Le limiteur de régime empêche que le régime du moteur ne s'emballe. La limite peut-être modifiée à tout moment à l'aide des boutons choisis dans la configuration en cours de la manette. Le régime doit être réduit quand il y a un risque de surchauffe du moteur, si le circuit est assez glissant / mouillé ou si la roue motrice entraîne constamment l'augmentation du régime du moteur. La position du Limiteur de régime est indiquée pendant la course sur le compte-tours par un curseur de couleur ambre. Le niveau de dégradation du moteur se traduit par une augmentation de la température de la jauge d'huile en °C sur votre tableau de bord.

Drapeaux

Plusieurs drapeaux différents peuvent apparaître au cours de la partie.

Drapeau français : drapeau de départ.

Drapeau à damier : fin de la course.

Drapeau bleu immobile : un concurrent vous suit de près, ne changez pas de trajectoire.

Drapeau bleu agité : un pilote tente de vous dépasser, laissez-le passer.

Drapeau jaune immobile : danger, ralentissez.

Drapeau jaune agité : un danger est imminent, préparez-vous à vous arrêter.

Drapeau jaune rayé de rouge : soyez vigilant, la piste est glissante. Détérioration soudaine de l'adhésion de la piste.

Résolution des problèmes

Reportez-vous au fichier Lisezmoi.txt sur le CD et consultez le site **www.infogrames.com**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Credits

Bruno Bonnell presents an Infogrames production developed by Eutechnyx: LE MANS 24 HOURS

FOR EUTECHNYX:

Programming Team:
Mark Nicholson, Lee Clarke, Darryn Robson & Andrew Dunlop

Additional Programming:
Andrew Perella, Mark McClumpha & Peter Davies

Design Team:
Shaun Allan, Rachel Bamford, Louise Bell, Michael Cairns, Jonathan Chater, Malcolm Chater, John Collins, Oliver Gainford, Joseph Hope, Brian Howie, Kevin Mountjoy, Chris Owens, Anthony Thornton, Phil Witty & Marc Ward

QA and Testing:
Graham James, James McCreadie & Paul Gollings

Production Management:
Brian Jobling, Andrew Perella, Malcolm Montgomery & Darren Jobling

PR & Publicity:
Kev Shaw

Licensing:
Paul Jobling

Sound Effects:
Gerard Gourley at EFX and Sylvain Chapuis at Innerwaves

FOR INFOGRAMES:

VP Sports Label:
Mickaël Sportouch

Motorsports Director:
Arthur Houtman

Producer:
Gérald Bonnet

Studio Marketing:
Sophie Karoutchi

Associate Producers:
Gareth Betts and Benoit Arribart

Manual:
Sophie Karoutchi and Gérald Bonnet

Licensing:
Dorothée Horps - Laurence Dufour

Legal Affairs:
Tim Peel

Press Co-ordination:
Catherine Louvier
Marie-Emilie Requien

Qualitative Section Manager:
Dominique Morel

Tests Co-ordinator:
Emmanuel Desmaris

Tests Supervisor:
Vincent Laloy

Team Leader:
Emmanuel Thevenet

Localisation Testing Team Leader:
Mercedes Sanchez-Garcia

Testers:
Christophe Lamour - Sébastien Béraud
Jane Bonner - David Leneveu
Bastien Maiziere - Olivier Meynard
Sabrina Michaud - Bettina Moyrer
David Ojardias - Sébastien Pauze
Cristina Pensato - Stéphane Randanne
Céline Ribaud - Leila Soui
Luis Suarez Guyon - Karel Tarallo

QA Manager France:
Olivier Robin

Art Studio:
Emmanuelle Tahmazian
Patrick Chouzenoux
Olivier Lachard, Sylvie Combet
Sophie Wibaux-Meliet

Front End Music:
"Bohemian Like You"
The Dandy Warhols
Written by Courtney Taylor
Published by Dandy Warhols Music / Chrysalis Music Limited
℗ & © 1999 Capitol Records Inc.

In-Game Music:
Written and performed by Junk Magnet

ACO Liaison:
Bruno Vandestick

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Radio Le Mans Commentators:

Bruno Vandestick (French),
Kai Ebel (German),
Tiff Needel (English)

Video Footage:

VCF and Hawaiian Tropic Tanning Research Laboratories Inc.

Infogrames and Eutechnyx would like to thank the following Racing Teams and Trackside Sponsors for their help in the making of Le Mans 24 Hours:

Audi AG and Audi Sport, BMW Motorsport, Chamberlain Engineering, Cirtek, Courage Competition, Doyle-Risi Racing, Elf Haberthur Racing, Estoril Racing Communications, GTC Competition, JB Giesse Team, Joest Racing, Konrad Motorsport, Kremer Racing, La Filiere, Larbre Competition, Lister Cars Limited, Marcos Sales Limited, Momo Motorsport, Nissan Motorsports, Panoz Motorsport, Philippe Gache Motorsport, Pilot Racing, Rolls Royce Motor Company Limited, Roock Racing, Team Agusta Racing, Toyota Team Europe, Viper Team Oreca and Chrysler, UU Net Deutschland GmbH, Autocar Limited, Automotive Chemicals Limited, BBA Friction Limited, Bosch Automotive Limited, Bridgestone/Firestone Europe SA, Cars and Car Conversions, Castrol International Limited, Cooper Automotive Limited, Dunlop Tyres Limited, Elf Antar France, Esso Petroleum Co. Limited, Ferodo Limited, France Info, France Television, Jaguar Cars Limited, Hawaiian Tropic Tanning Research Laboratories Inc., Kenwood Electronics Limited, Lex Vehicle Leasing Limited, Michelin ETC, Mobil Oil France, Moto Journal, NGK Sparkplugs (UK) Limited, Petro Fina SA, Sandtler/Fabisch Motorsport, TSW Alloy Wheels, Turbo Technics, and Yokohama HPT Limited

Special Thanks to: everybody at the A.C.O., Jean-Philippe Agati, Frank Gazzo, Suzi Scott, Felix Cromey, Batm'Anne Castinel, Eric Mottet, Olivier Marguerat, Michel Chopin, Pascal Coconnier, Thierry Noca, Jean-Michel Bouresche, Olivier LeGac, Emmanuel Collard, Mauro Baldi, Anthony Beltoise and Batti Pregliasco.

All vehicles, company names, trademarks and logos present in the game are reproduced and used with the formal authorisation of the owners.

©1999 INFOGRAMES. All rights reserved.

Support technique

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 08-36-68-30-20 (2,23 F/mn)
Par fax : 04-72-53-32-50
Par courrier : INFOGRAMES FRANCE
Service Hotline,
4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex
FRANCE
Par email : support@fr.infogrames.com
Sur internet : http://www.infogrames.com
Sur minitel : 3615 Infogrames (2,23 F/mn)



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



INFOGRAMES

© 1999 INFOGRAMES - All Rights Reserved
LEMANPCF/B

EUTECHNYX

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France