

le CLUB
des
Héros

PC+MAC

Tristan

et le mystère du dragon



MINDSCAPE



MONTPARNASSE

MULTIMEDIA

Installation sur PC

Insérez le CD-ROM dans le lecteur. Une fenêtre de démarrage apparaît à l'écran. Cliquez sur Installer et suivez attentivement les instructions.

Si la fenêtre de démarrage n'apparaît pas automatiquement, double-cliquez sur l'icône Poste de travail puis sur l'icône de Tristan. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur Eautorun.exe et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Une fois l'installation terminée, lancez le jeu en cliquant sur le bouton Lancer dans la fenêtre de démarrage ou bien allez dans le menu Démarrer, Programmes, Montparnasse multimedia, Tristan et le mystère du dragon, Tristan.

Pour désinstaller Tristan, allez dans le menu Démarrer, Paramètres, Panneau de configuration, Ajout/Suppression de programmes, onglet Installation/Désinstallation, choisissez Tristan, puis cliquez sur OK. Le programme se désinstalle.

Installation sur Mac

Insérez le CD-ROM dans le lecteur. Double-cliquez sur l'icône Tristan qui apparaît à l'écran puis sur l'icône Installation et suivez attentivement les instructions.

Bonjour et bienvenue au Moyen Âge !

Les personnages :



Tristan : Jeune écuyer enthousiaste et audacieux, il va affronter les obstacles avec courage et vaillance. Vas-y Tristan...
Capture-nous le dragon !

Sibylle : En voilà une qui garde bien la forêt ! Normal, c'est chez elle ! Comment va-t-on pouvoir la séduire ?

Sakar, le faucon : Quel bouffon ce faucon ! Toujours là pour en placer une ! Il peut te donner des indices précieux...





Maître Pierre, l'alchimiste : « savant fou » du Moyen Âge, il a mille et un projets en tête et détient d'incroyables secrets. Sauras-tu le faire parler ?

Gaspar, le fou du roi : Il rit tout le temps ! Quel hystérique ce Gaspar... sans cesse prêt à se plaindre d'avoir perdu les faveurs du roi...



Clotilde, la femme du seigneur : Pas commode la châtelaine ! Mais il faut la convaincre de nous aider.

Frère Thomas, le moine bénédictin : Ne bousculons pas frère Thomas, il a plein de travail, entre ses abeilles et les enluminures pour l'évêque... Donne-lui un coup de main...



Les Templiers : Les deux inséparables... ils sont sur le point de partir en Orient et détiennent les secrets de la chevalerie. On aura besoin d'eux pour sortir de la ville...

Le garde : Borné et pas aimable... On s'en doutait !



Guillaume, le forgeron : Un véritable artiste ce forgeron ! Il traite ses épées comme des bijoux. Pourvu qu'il nous laisse fabriquer la nôtre...



Monseigneur Evrard, l'évêque : On ne rigole pas avec un évêque ! En tout cas, il a beau être évêque, il aura besoin de nous s'il veut remettre le nez hors de sa cathédrale...

Le Chevalier Noir : Impressionnant ce chevalier ! Il ne veut pas nous laisser rentrer dans la grotte. Mais qu'est-ce qu'il garde si précieusement ? De l'or peut-être...

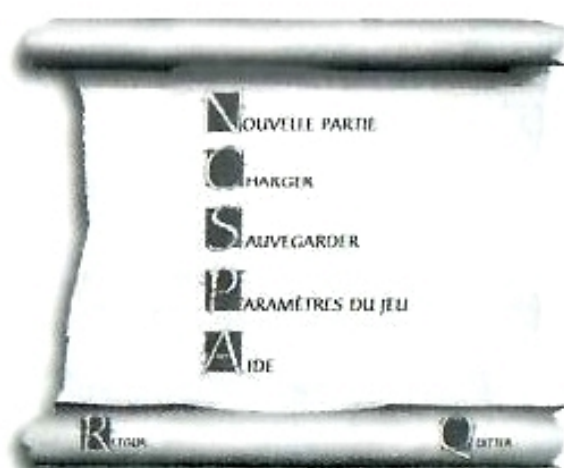


Menu principal

Le « Menu principal » te donne accès à une « nouvelle partie », te permet de « sauvegarder », de « charger » une partie, de « paramétrer ton jeu » et d'avoir accès à une « aide ».

• Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, clique sur le bouton « Nouvelle partie » qui te donne accès au début du jeu.



• Charger une partie

Pour reprendre une ancienne partie sauvegardée, il faut la charger.

Ouvre la barre de navigation, clique sur le parchemin du menu à droite de la porte et choisis « charger ». Tu peux faire défiler les noms de tes parties en tirant sur le caillou qui se trouve sur la droite. Choisis ta partie en cliquant sur celle qui t'intéresse. Le nom apparaît à côté du mot « partie » dans le petit rectangle. Tu n'as plus qu'à la charger en cliquant sur le bouton « charger » en bas à droite.

• Sauvegarder ta partie

Pour sauvegarder ta partie en cours, ouvre la barre de navigation et clique sur le parchemin du menu qui se trouve à droite de la porte. Choisis « sauvegarder » et positionne ton curseur dans le petit rectangle à côté de « partie » pour taper le nom de ta partie.

Appuie sur le bouton « sauvegarder » en bas à droite pour enregistrer la partie.

• Paramétrer ton jeu

Choisis les options du jeu : si tu veux voir les sous-titres, c'est-à-dire le texte dit par les personnages, coche la case « sous-titrage ».

Choisis ton niveau de jeu en cliquant sur « facile » ou « difficile ». Si tu choisis le niveau « facile », Sakar devient ton aide : cherche le attentivement dans les décors et clique sur lui pour avoir ses conseils avisés.

La barre de navigation

La « barre de navigation » est accessible à tout moment. Pour la faire apparaître ou disparaître, appuie sur la barre d'espace ou clique sur le bouton droit de la souris. Si tu as un ordinateur Mac, tu peux aussi presser la touche Ctrl en cliquant.

Pour fermer un parchemin que tu viens d'ouvrir, clique sur le décor ou reclique sur le dessin correspondant à ce que tu viens d'ouvrir. Les options de la barre de navigation s'activent par un simple clic.



- **La porte** te permet de quitter le jeu.
- **Le parchemin** te donne accès au « menu principal ».
- **Sakar** t'aide.
- **La trompette** te permet de moduler les volumes de sons.
- **Le livre** est un glossaire qui te donne les définitions des mots employés au temps de Tristan.
- **La plume**, c'est ton livret qui retient tout ce que tu fais.
- **La carte** te donne accès aux six zones où agit Tristan : le château, la ville, le monastère, la forêt, la grotte et le port.
- **La ruche** abrite les objets que les personnages t'ont donnés où que tu as ramassés. Si tu passes ton curseur sur un des objets, son nom s'affiche.

Pour te déplacer dans le jeu :

Tu peux te déplacer de deux façons :

- Soit en passant d'un lieu à un autre naturellement en cliquant là où tu veux aller. Quand tu veux changer d'écran, clique là où ton curseur devient une grosse flèche : Tristan se déplace et découvre alors un nouveau lieu.



- Soit en utilisant la carte de la barre de navigation qui te permet de te rendre dans les lieux d'action plus rapidement. Mais attention, tu ne peux pas accéder à tous les lieux dès le départ, ils deviennent accessibles lorsque tu progresses dans le jeu en découvrant les énigmes de la quête du dragon.

Pour parler aux personnages :

Glisse ton curseur sur les personnages, clique et ils te parleront. Ils peuvent même te faire des cadeaux qui se rangent automatiquement dans la ruche. N'oublie pas que Sakar est le compagnon de Tristan, il peut t'aider.

Pour prendre ou donner un objet :

Si tu veux prendre un objet dans le décor, passe le curseur sur l'objet, il se transforme en main, clique simplement et l'objet se place dans la ruche.

Pour donner un objet à un personnage ou l'utiliser dans un atelier, clique sur l'objet qui se trouve dans la ruche en maintenant le bouton de la souris appuyé, le curseur se transforme en objet et glisse l'objet jusqu'à l'endroit où tu veux l'utiliser.



Les ateliers

Tristan et Sibylle ont bien des défis à relever. Dans les ateliers, ils fabriquent des objets. Ils pourront les échanger contre des informations précieuses. À proximité d'un atelier, le curseur se transforme en un objet symbolique, il te suffit alors de cliquer pour accéder à l'atelier. Tu y trouveras différents objets à utiliser : tu les déplaces et les manipules en les prenant avec la petite main. Utilise également les objets trouvés dans le jeu et conservés dans la ruche pour t'aider dans tes fabrications. Mais attention, le travail est rigoureux, chaque objet doit être à sa place et il faut faire les opérations dans le bon ordre pour réussir !



SOLUTION

**Attention !
Ne tournez la page
qu'en cas d'extrême urgence !**

Alors de l'aide ?

Ce petit livret va te permettre de faire le jeu à toute allure.

Si tu veux revoir les caractères des personnages, consulte le mode d'emploi.

Jouons maintenant !

Dans la ville tu peux accéder à **la place du village, à l'atelier du forgeron, à la cathédrale, au château, aux ruelles et à l'antre de l'alchimiste.**

Pour sortir de la ville, passe par la ruelle et va vers le pont-levis qui te donne accès aux champs ou à la forêt. La forêt est grande : il y a plusieurs écrans dans la forêt qui mènent à des lieux différents : **le port, l'abbaye, la grotte.**

Tous les lieux ne sont pas accessibles dès le départ : tu peux y accéder lorsque tu progresses dans la quête.

Le jeu est construit en 4 actes.

Tu auras un certain nombre de choses à faire pour passer à l'acte suivant.

Acte 1

Tu dois découvrir qui a écrit ce fameux **parchemin**. Pour cela, tu dois discuter avec **les personnages** et faire ce qu'ils te demandent... Ils sont tous très originaux !

N'hésite pas à les découvrir dans leur cadre de vie.

Le forgeron travaille dans sa forge au fond de la place sur laquelle tu arrives.

Monte les marches et découvre **le fou du roi** devant le château.

La châtelaine demeure dans la plus belle chambre du château.

Le garde veille à la porte de la ville.

L'alchimiste cogite dans son antre au fond de la petite ruelle.

Ceux qui te donneront la solution de cette première énigme sont **les Templiers** qui se trouvent dans la ruelle, tu as dû les croiser avant d'arriver chez **l'alchimiste**...

Dès que tu auras découvert que c'est **le roi** qui a écrit le parchemin, tu pourras retourner voir les personnages que tu as déjà rencontrés et le leur dire.

Chercher **le dragon** dans une forêt ne s'improvise pas. Il est nécessaire d'emporter dans ses bagages bien des choses ...

C'est **Maître Pierre**, le maître des expériences, qui te révélera ce qu'il te faut : **un traité d'amour courtois** et **une épée** pour sortir de **la ville**.

Il n'y a que **la reine** qui détient ce fameux traité, va lui parler dans sa chambre une deuxième fois, elle te réclamera **la bague** dont elle t'a déjà parlé.

C'est **Gaspar, le fou du roi** qui possède **la bague**, parle-lui, il te la donnera. Ensuite rends sa bague à la châtelaine, tu verras comme elle sera contente de l'avoir retrouvée...

Il faut maintenant aller voir **le garde** qui ne te laissera pas sortir de la ville sans l'aide **des Templiers**... c'est grâce à eux que le forgeron te laissera fabriquer ton épée... Il faut aussi être recommandé au Moyen Âge... Quelle vie !

Maintenant, tu peux aller voir **le forgeron** et lui parler, il te dira où fabriquer **ton épée**.

Miracle ! Quand tu passes sur le four, ton curseur se transforme en petit marteau, ce qui signifie que tu peux cliquer pour aller dans l'atelier.

Tu y es ? Bien, bien, maintenant, suis les étapes pour réussir

1. Prends la bûche et mets-la dans le four.
2. Clique sur les braises pour allumer le feu.
3. Prends la barre de métal qui est sur la table et pose-la dans le feu.
4. Active le soufflet pour augmenter le feu et chauffer la barre.
5. Reprends la barre de métal rougi, fais vite, c'est chaud ! et pose-la sur l'enclume.
6. Prends le marteau et tape sur la barre, elle s'allonge...
7. Pour la refroidir plonge-la dans le baquet rempli d'eau.
8. Tu n'as plus qu'à la façonner en la passant sur la meule.

Génial ! Voilà ton épée fabriquée, elle est aussi belle qu'Excalibur ! ! !

Tu as tout ce qu'il faut pour partir, tu peux maintenant chercher les Templiers pour qu'ils t'escortent... En route pour l'aventure...

Acte 2

Les Templiers t'ont donné un drôle d'oiseau du nom de **Sakar**, c'est un sacré faucon qui te suivra tout au long de ta quête et qui t'aidera si tu es en difficulté.

Si tu as sélectionné dans les préférences le niveau « facile », dès que tu cliqueras sur Sakar, il te dira que faire. Sinon tu peux toujours le chatouiller, tu verras bien !

Dans l'acte 2, tu dois conquérir **Sibylle, la reine de la forêt**. C'est grâce à elle que tu pourras peut-être vaincre **le Chevalier Noir**.

Descends dans la forêt par le bas de ton écran... C'est Sibylle !

Parle-lui, c'est un premier contact... Elle n'est pas très facile. Relisons bien **le traité d'amour courtois** et suivons ses commandements.

*Fuis l'avarice comme un fléau dangereux
et au contraire sois généreux
Pour séduire ta bien-aimée
Une rose il faut lui proposer*

Cherche une rose dans la forêt en allant vers la droite et clique dessus, elle va se ranger directement dans la ruche.

Retourne voir Sibylle et donne-lui la rose...

Bon... Visiblement ça ne suffit pas, traverse la forêt par le bas de ton écran, un chemin mène vers la grotte à droite. Tu trouveras **Le Chevalier Noir** ! Pas commode.

Décidément on ne peut rien faire sans Sibylle, vite, **le traité** !

*Pour bien cacher la vérité et les vils mensonges éviter
Offre à ta belle **un masque** joyeux
La protéger rendra ton cœur heureux...*

Le fou du roi doit bien avoir un masque à nous donner, retrouve le chemin du château par le haut de la forêt, le pont-levis et l'escalier qui se trouve sur la place. Questionne-le.

Retourne voir Sibylle et donne-lui le masque, toujours pas contente ?
Je suis sûre que le troisième commandement nous donnera la vérité

*Attentif à ta dame toujours tu seras
Un anneau de lumière tu lui offriras*

Une bague en diamant à présent ? Il n'y a que **la châtelaine** qui puisse encore avoir cela. Va la voir, elle est dans la cour du château. Quand elle t'aura donné la bague, passe chez **le forgeron** qui te donnera quelques informations intéressantes.

Retourne ensuite voir Sibylle et donne-lui la bague, cette fois c'est bon... Vous allez être deux maintenant dans cette histoire !

Sibylle connaît tous les secrets de la forêt. Retournez voir le Chevalier Noir par le bas de la forêt et parlez-lui...

Génial, vous avez réussi à le duper. Il suffit maintenant de ramasser les os qui sont dans la grotte pour reconstituer **le squelette du dragon**.

Allez voir Maître Pierre, il vous aidera à reconstituer le squelette : sa cave est déjà aménagée pour ce genre d'opérations !

Pour descendre dans sa cave, passe le curseur sur l'escalier, il se change en os, clique et voilà ! Tu es arrivé dans la cave.

Prends un à un les os qui se trouvent dans la ruche et pose-les sur la table à gauche, ensuite construis le squelette en réunissant les os un à un en partant des pattes.

Ça y est ? Que dit Maître Pierre ? Questionne-le.

Oh ! Ce n'est pas vrai, c'est un squelette d'ours... il faut continuer notre recherche.

Où ce satané dragon peut-il bien se cacher ?

Ne désespérons pas, il faut continuer notre route...

Acte 3

Il y a bien cette abbaye au fond de la forêt... Mais d'abord allons faire un tour en ville où les habitants sont toujours de bon conseil.

Passons par les champs en remontant par la forêt et en allant à gauche du pont-levis, je crois qu'un paysan a des choses à nous dire...

Un petit tour chez Maître Pierre et sur la place, tiens, le forgeron est dehors...

Je me demande comment va **Clotilde, la châtelaine** ? Mal !

Allons prendre de ses nouvelles et en passant, disons bonjour au fou du roi...

Je m'en doutais, Clotilde est malade. Elle a froid et se sent seule, le roi est tellement triste qu'il n'arrive plus à prendre soin d'elle...

Consultons le traité ... Que dit la courtoisie ?

Sois toujours digne de la chevalerie d'amour

Pour cela il te faut porter secours :

*D'une **tunique** tu dois couvrir*

Celle qui grelottant a perdu son sourire

Il faut agir... Va dans **la cathédrale** et trouve la tunique pour réchauffer Clotilde.

Retourne dans sa chambre la couvrir avant de partir au fond de la forêt ; j'ai comme l'impression que **frère Thomas** a aussi besoin de nous dans son abbaye.

Sur le chemin du monastère, regarde comme la nature est belle, ramasse la racine de mandragore... au pied du grand arbre, juste devant.

Quand tu auras parlé à frère Thomas, va donner à Clotilde **la racine de mandragore**.
Souviens-toi du traité...

*Contre la médisance n'oublie pas :
De chercher à chacun de tes pas
Cette racine magique qu'on appelle **mandragore**
Cette racine est parfois bien plus précieuse que l'or...*

Elle nous donne du **lapis-lazuli**... C'est beau ce bleu...

Il faut **fabriquer les couleurs** pour remplir la boîte de frère Thomas.

Les Templiers qui connaissent l'Orient doivent bien avoir quelque chose pour nous...
Allons au port pour les questionner, il faut leur parler plusieurs fois...

Bon, cette pierre de **malachite** va nous servir à fabriquer de la couleur verte...

Sur le bateau, prends **le curcuma** qui se trouve dans les sacs, il servira pour le jaune.

C'est le forgeron qui peut avoir de **la pyrite de fer**, une petite visite de courtoisie ne nous fera pas de mal...

Sur le chemin qui mène au port, au pied du petit pont à gauche se trouve un arbuste avec des fruits rouges, c'est **le sureau**.

La garance se trouve sur le chemin qui mène à la grotte, au pied du grand arbre du milieu.

La myrtille se trouve à l'entrée de la forêt, c'est un petit arbuste aux fruits rouges au pied d'un arbre sur ta gauche.

Retournons voir l'alchimiste, il va nous donner le droit d'aller dans l'atelier pour fabriquer les couleurs.

Quand ton curseur se change en mortier, tu cliques et tu te retrouves dans l'atelier avec les trois tables correspondant aux différentes matières.

Une table pour transformer les pierres : lapis-lazuli, malachite et pyrite de fer

Une table pour les racines : curcuma et garance

Une table pour les plantes : myrtille et sureau

Prends dans la ruche la matière que tu veux transformer et glisse-la sur la bonne table. Incroyable, la table s'ouvre en gros plan, tu vas pouvoir travailler tes matériaux.

Pour les pierres : malachite, pyrite de fer et lapis-lazuli

1. Mets la pierre dans le mortier.
2. Mets le pilon dans le mortier pour broyer la pierre.
3. La pierre s'est transformée en poudre, prends-la et mets-la sur la plaque.
4. Ajoute sur la plaque la gomme arabique, le miel et l'eau (peu importe l'ordre).
5. Prends la spatule et glisse-la dessus.

Les pigments se sont mélangés avec les ingrédients, ta couleur est fabriquée ! Le coquillage se remplit... Clique sur lui pour qu'il se range dans la ruche.

Attention, les pierres ne se mélangent pas. Chaque pierre a une couleur. Fabrique les couleurs une à une.

Pour les plantes : myrtille et sureau

1. Mets l'eau dans le récipient
2. Ajoute la plante
3. Allume le feu en cliquant sur le charbon
4. Mélange avec la spatule
5. Mets l'alun à présent
6. Remue de nouveau avec la spatule

C'est bon, le mélange est arrivé à ébullition, les plantes ont donné leurs couleurs, le coquillage se remplit... Clique sur lui pour qu'il se range dans la ruche.

Attention, les plantes ne se mélangent pas. Chaque plante a une couleur. Fabrique les couleurs une à une.

Pour les racines : curcuma et garance

1. Mets la racine dans le mortier, il faut la piler...
2. Mets le pilon dans le mortier, une poudre se forme
3. Mets la poudre formée sur la plaque
4. Ajoute de l'eau
5. Mélange-le tout avec la spatule

Super ! La couleur se forme, le coquillage se remplit... Clique sur lui pour qu'il se range dans la ruche.

Attention, les racines ne se mélangent pas. Chaque racine a une couleur.

Fabrique les couleurs une à une.

Voilà, une fois toutes les couleurs fabriquées, vous allez pouvoir donner à frère Thomas sa boîte de couleurs enfin remplie... courrons le rejoindre !

A nous le sang de dragon !

Ce n'est pas avec ce coquillage ridicule que nous allons pouvoir donner une pleine cuve de sang de dragon au forgeron...

Bon, il ne nous reste plus qu'à faire le facteur pour frère Thomas... Triste vie !

Acte 4

Si on regardait **le livre** que nous a donné frère Thomas pour **l'évêque**...

Allons tout de suite rendre visite à l'évêque et donnons-lui son livre...

Sa crosse a été volée ? C'est peut-être pour ça que tout va mal !

Et **Monseigneur Evrard** qui n'ose plus sortir de sa cathédrale...

Vite, retrouve ce satané voleur... Peut-être l'alchimiste a-t-il une idée !

Ou le garde, il doit connaître tous les bandits de la contrée. Rejoins- le au port, il faut qu'il parle ! N'hésite pas à l'interroger plusieurs fois...

Le Chevalier Noir... Encore lui ! Cette fois, nous aurons sa peau...

Qui l'eut cru ! **Un troubadour amoureux**, voilà autre chose...

Maintenant que tu as récupéré la crosse dans la grotte, retourne la donner à Monseigneur Evrard, il va sauter de joie !

Ce qu'il est savant Monseigneur ! Un démon caché dans le cœur de créatures innocentes, cela ne va pas être facile ! Il faut suivre ses conseils et aller guetter le coupable aux champs...

Sakar va nous aider ...

Surprise ! C'est Clotilde, la femme du seigneur, qui mettait le feu aux champs.

Chassons le démon de son cœur !

Il n'y a que l'alchimiste pour nous donner la recette de **l'élixir de vie**...

Bon, bon, maintenant que nous avons les ingrédients de l'élixir, nous pouvons aller voir le forgeron pour lui annoncer que le dragon n'existe pas ... Adieu sa cuve de sang !

Lis bien **la recette de l'élixir**

Aubépine et valériane pour calmer son âme, nous trouverons cela dans la forêt.

Des pétales de roses pour l'amour, dans la forêt aussi...

Quelques gouttes de sang de dragon, nous l'avons, et du miel pour la douceur...

Mais où trouver du miel ? Frère Thomas ! Il n'y a que lui pour nous en donner...

En échange, il veut qu'on lui fabrique **un parchemin**. Il ne donne jamais rien sans rien !

Oh, ton curseur s'est changé en parchemin ! Clique et te voilà dans l'atelier !

1. Prends la peau et mets-la dans le bac à eau, il faut la laver avant tout
2. Mets la peau sur la table
3. Mets la chaux dans l'eau, nous avons besoin de ce mélange
4. Verse le mélange obtenu sur la peau
6. Mets à nouveau la chaux sur la peau, elle doit blanchir
7. Passe le fer à ruisseler
8. Mets la peau sur le châssis
9. Passe le fer à raturer

Donne le parchemin à frère Thomas.

Merci pour le miel ! On va se régaler...

Il faut aller chercher les autres ingrédients.

L'aubépine est à l'entrée de la forêt, c'est ce joli arbuste blanc, à droite.

La rose rouge se trouve au carrefour de la forêt sur la droite.

La valériane est devant la grotte, à gauche du Chevalier Noir : ces belles fleurs mauves...

Il faut faire vite pour fabriquer l'élixir ! Tu peux maintenant retourner voir la châtelaine dans sa chambre, parle-lui avant toute chose...

Ton curseur se change en fiole quand tu passes sur le coffre, clique, te voilà dans l'atelier... Il n'y a plus qu'à faire le mélange.

1. Mets l'eau dans le récipient qui se trouve sur le chaudron
2. Mets l'aubépine, la valériane, les pétales de roses, le miel et le sang de dragon (l'ordre n'a pas d'importance)
3. Allume le feu en cliquant sur les braises

Génial ! Ça chauffe, le mélange apparaît dans la fiole, clique et la voilà dans la ruche,

Donne-la vite à Clotilde...

La ville est sauvée ...

Bravo, tu es un **vrai chevalier** à présent !

© 2004 Montparnasse Multimedia et le logo Montparnasse Multimedia sont des marques déposées de Mindscape France. Tous droits réservés. Ça m'intéresse, 2004 tous droits réservés. Toutes les autres marques et logos sont déposés et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



Service Clients

Le Service Clients est à votre disposition. Contactez-nous :

- Par téléphone, du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 18h. au 08 92 70 01 53
0.340 € TTC/mn depuis la France Métropolitaine
0.282 € TTC/mn depuis la Guyane, les îles de St Barthélemy et St Martin
0.306 € TTC/mn depuis la Martinique, la Guadeloupe ou la Réunion

· Par e-mail, via notre site web www.mindscape.com dans la rubrique Support Technique / Nous écrire.

Malgré tout le soin apporté à la réalisation de ce programme, il se peut que selon la configuration de votre ordinateur, vous obteniez un blocage lors du lancement du produit ou que certains messages apparaissent.

Vous trouverez depuis le démarrage automatique du produit (autcrun), un bouton « Aide & Support », accessible également depuis « Démarrer > Programmes », contenant une liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ). Celle-ci vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec ncs logiciels ainsi que leurs solutions.

Vous pouvez retrouver ce document :

- A la racine du CD dans le répertoire SAV sous le nom « FAQ Standard.html ».
- Sur notre site Internet, <http://www.mindscape.com>, rubrique : Support Technique > Problèmes Communs.

Si le problème que vous rencontrez ne figure pas parmi ceux qui sont référencés, ou si votre problème persiste après avoir essayé toutes les manipulations indiquées, merci de nous retourner par courrier, fax ou e-mail le formulaire de renseignements (.doc ou .txt) présent à la racine du CD-ROM dans le répertoire SAV sous le nom: "Formulaire SAV".

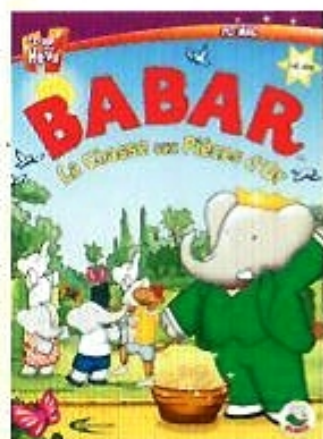
Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :

- * Nom du produit (version) et description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte).
- * Configuration de votre ordinateur et version du système d'exploitation : processeur et vitesse, quantité de mémoire vive (RAM), types de carte son, de carte graphique et marque du lecteur de CD-ROM.

La garantie sur les CD-ROM Mindscape prévoit le remplacement sans frais de tout CD-ROM considéré comme défectueux (par notre service technique) dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Au-delà et/ou à défaut de pouvoir justifier de l'achat de ce logiciel, nous vous demanderons une participation aux frais d'échange.(chèque libellé à l'ordre de Mindscape)

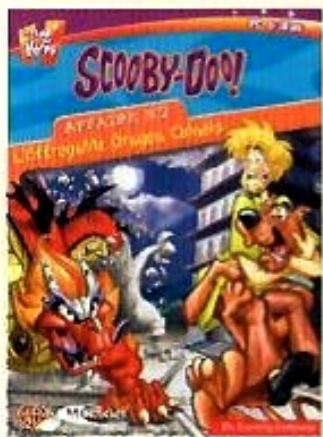
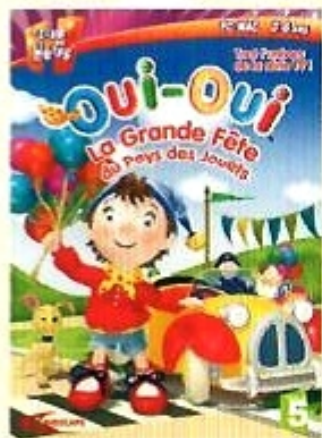
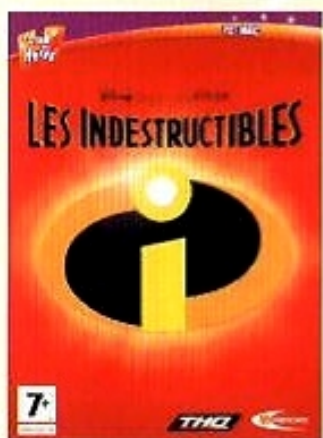
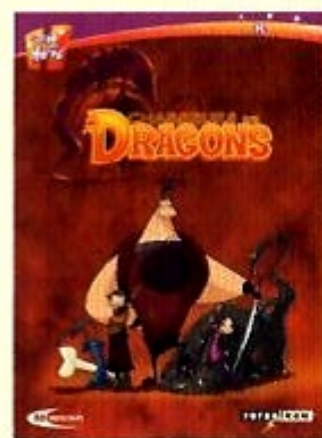
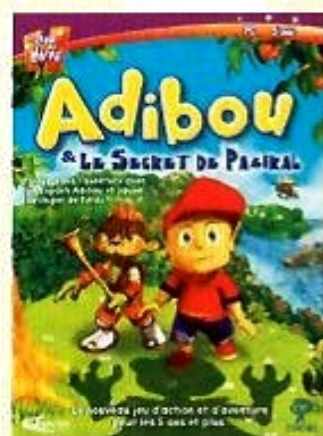
Pour procéder à ce remplacement, écrivez à l'adresse ci-dessous :

Mindscape
Service Clients
73-77, rue de Sèvres
92514 Boulogne-Billancourt CEDEX
France



Retrouvez
vos héros préférés
dans la collection **CLUB
des
Héros**

www.leclubdesheros.com




MONTPARNASSE
MULTIMEDIA

MINDSCAPE

www.mindscape.com

Support technique :
08.92.70.01.53 (0,34€ TTC/min)

© 2007 Mindscape France. Tous droits réservés. © 2007 Montparnasse Multimedia et le logo Montparnasse Multimedia sont des marques déposées de Mindscape France. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et logos sont déposés et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

TIS7BF-BK