

The light corridor

English	2
Français	5
Deutsch	9
Italiano	13

CREDITS

AUTHOR : Vincent POURIEUX
GRAPHICS : Dominique GIROU
Sandrine NOVE-JOSSERAND
Didier CHANFRAY
MUSIC : Frédéric MENTZEN



© INFOGRAMES 1990

ENGLISH

THE LIGHT CORRIDOR
"The Echo of Light on the Walls of Silence"

I - LOADING THE PROGRAM**ATARI ST & STE**

Insert the game disk in the drive, switch on the computer.
 The program will load automatically.

IBM PC & COMPATIBLES

Start the computer under DOS.
 Install the mouse driver (if you have a mouse).
 Insert the game disk in drive A.
 Type TATOU and press RETURN.

AMIGA

Switch on the computer, insert the game disk in the drive.
 The program will load automatically.

II - THE AIM OF THE GAME

Equipped with a translucent racket, dive into the heart of the "Light Corridor" and guide a metallic sphere. Dodge the walls, evade the traps, collect bonuses and win the challenges in order to reach the ultimate source of Light at the end of the Corridor. The challenges await you after every four stages; it's up to you to discover their secret!

III - THE GAME

Note: The menu cursor is represented by a frame. You move it with the mouse or on PC with the arrow keys on the number pad. Clicking with the mouse is equivalent to pressing the space bar on PC.

I - Beginning of the game: THE MAIN MENU

1 PLAYER
 2 PLAYERS
 START (see III)
 SCORES THE HIGH SCORES (see IV)
 OPTIONS (see V)
 MOUSE OR JOYSTICK

To select an option: position the cursor on your choice, then click to confirm.

To play with the keyboard: choose the option Joystick. On PC: the ESC key allows you to return to DOS.

2 - The game screen

In the centre the game window
 Bottom left the lives
 Bottom centre the current score
 Bottom right the best score

3 - The game commands**a) The movements****ATARI, AMIGA**

	Mouse	Keyboard	Joystick
Advance at normal speed	Keep the left mouse button pressed	Keep the space bar pressed	Press the FIRE button
Advance at fast speed	Keep the right mouse button pressed	Press any other key than the space bar to toggle from one speed to another	Press any other key than the space bar to toggle from one speed to another
Move racket	Push the mouse into the desired direction	Use the arrow keys	Push the joystick into the desired direction

PC COMPATIBLES

	Mouse	Keyboard	Joystick
Advance at normal speed	Keep the left mouse button pressed	Keep the INS key pressed	Press the FIRE button
Advance at fast speed	Keep the right mouse button	Keep the DEL key pressed	Press the DEL key
Move racket	Push the mouse into the desired direction	Use the arrow keys on the number pad	Push the joystick into the desired direction

b - The functions

P key Pause (press any key to continue playing)
 ESC key Abandon the current game and return to the main menu.
 Keys F1 to F7 Change colours (if you are in the option USER CORRIDOR or in the editor).

IV - THE SCORES

The option SCORES allows you to visualize the best recorded scores. Beware! There is a score table for the CURRENT CORRIDOR and one for the USER CORRIDOR. At the end of a game, if your score belongs to the 7 best scores, you can save it. Saving a score click on each letter composing your name. Deleting a letter click on DEL. Confirming the name click on OK.

V - THE OPTIONS

1 - CHANGE STAGE

During the game, you may remember the code of the stage you have covered (code with four figures written on the upper obstacles of the Corridor).

This option allows you to begin playing at the beginning of this stage.

Position the cursor on the figures composing your code, then click to confirm.

If the code exists, the number of the desired stage appears and you access the game by clicking on START. If the code does not exist, you return to the MAIN MENU.

2 - MAKE CORRIDOR = CREATE A CORRIDOR

The editor allows you infinite possibilities to create a corridor... from the easiest to the fanciest.

Exit: Return to the main menu.

Clear: Reinitialize the Corridor.

Page: Visualization of the available obstacles. There are two pages of obstacles. Click on + or - to switch from one to another.

Sync: synchronization or dis-synchronization of the mobile obstacles.

Creating a Corridor: the white frame indicates your position.

	Mouse (ATARI, AMIGA, PC)	Keyboard (PC)
Advance	Left click	INS
Backward	Right click	DEL

To integrate an obstacle, click on your choice at the bottom of the screen. It will be placed where the white frame is. To move rapidly through the Corridor: click on the upper edge of the game window and move the cursor from left to right; a white bar symbolizes the length of the Corridor.

3 - SAVE CORRIDOR

SAVE CORRIDOR saves the created Corridor (called USER CORRIDOR) to disk.

Only one USER CORRIDOR may be save onto the game disk.

It is not possible to save to another disk.

4 - LOAD CORRIDOR

LOAD CORRIDOR loads the USER CORRIDOR

5 - CURRENT CORRIDOR

If you click on this option, you switch to the USER CORRIDOR.

6 - EXIT

EXIT = Return to the main menu.

FRANCAIS

THE LIGHT CORRIDOR

"L'écho des lumières sur les murs de silence"

I - CHARGEMENT DU PROGRAMME

VERSION ATARI ST & STE

Insérer la disquette de jeu dans le lecteur

Mettre l'unité centrale sous tension

Le programme se charge automatiquement

VERSION IBM PC & COMPATIBLES

Allumer l'ordinateur et charger le D.O.S

Installer le driver de la souris (si vous en avez une)

Insérer la disquette de jeu dans le lecteur A

Taper TATOU puis appuyer sur la touche RETURN

VERSION AMIGA

Mettre l'unité centrale sous tension

Insérer la disquette de jeu dans le lecteur

Le programme se charge automatiquement

II- LE BUT DU JEU

Muni d'une raquette translucide, vous plongez au coeur du "Light Corridor" et guidez une sphère métallique. Vous esquivez les parois, déjouez les pièges, collectez les bonus et gagnez les challenges pour atteindre l'ultime source de lumière au bout du corridor.

Les challenges vous surprendront à chaque fois que vous franchirez quatre étapes successives, à vous de découvrir leurs secrets!

III- LE JEU

Nota:

- Le curseur des menus est représenté par un cadre. Vous le déplacez avec la souris ou, pour les PC, avec les flèches de direction du pavé numérique.

- Cliquer avec la souris revient à appuyer sur la barre d'espacement sur PC.

1- Le début du jeu : MENU PRINCIPAL

1 PLAYER	1 JOUEUR
2 PLAYERS	2 JOUEURS
START	DEBUT DU JEU (voir III)
SCORES	VISUALISER LES SCORES (voir IV)
OPTIONS	OPTIONS DU JEU (voir V)
MOUSE	OU JOYSTICK

Pour sélectionner une option : positionnez le curseur sur votre choix puis, pour valider, cliquez.

Pour jouer avec le clavier: choisissez l'option Joystick

Sur PC : la touche ESC permet de revenir au D.O.S.

2- L'écran du jeu

Au centre	la fenêtre de jeu
En bas à gauche	les vies
En bas au centre	le score en cours de jeu
En bas à droite	le meilleur score

3- Les commandes de jeu**a- Les déplacements****ATARI AMIGA**

	Souris	Clavier	Joystick
Avancer vitesse normale	Appuyer sur bouton gauche et maintenir la pression	Appuyer sur barre d'espacement et maintenir la pression	Appuyer sur bouton action
Avancer vitesse rapide	Appuyer sur bouton droit et maintenir la pression	Appuyer sur autre touche que barre d'espacement pour basculer d'une vitesse à l'autre	Appuyer sur autre touche que barre d'espacement pour basculer d'une vitesse à l'autre
Déplacer raquette	Guider la souris dans la direction souhaitée	Utiliser les flèches de direction	Orienter le joystick dans la direction souhaitée

PC & COMPATIBLES

	Souris (ATARI, AMIGA, PC)	Clavier (PC)	
Avancer vitesse normale	Appuyer sur bouton gauche et maintenir la pression	Appuyer sur INS et maintenir la pression	Appuyer sur bouton action
Avancer vitesse rapide	Appuyer sur bouton droit et maintenir la pression	Appuyer sur DEL et maintenir la pression	Appuyer sur DEL
Déplacer raquette	Guider la souris dans la direction souhaitée	Utiliser les flèches du pavé numérique	Orienter le joystick dans la direction souhaitée

b- Les fonctions

Touche P	Pause (pour supprimer la pause; appuyez sur une touche).
Touche ESC	Abandon de la partie en cours et retour au menu principal.
Touches F1 à F7	Changement de couleur (si vous êtes dans l'option USER CORRIDOR ou dans l'éditeur).

IV - LES SCORES

L'option SCORES vous permet de visualiser les meilleurs scores enregistrés.

Attention! Il existe un tableau de score pour le "CURRENT CORRIDOR" et un autre pour le "USER CORRIDOR". A la fin d'une partie, si votre score est sélectionné parmi les 7 meilleurs vous pouvez le sauvegarder.

Sauvegarde d'un score cliquez sur chacune des lettres de votre nom.

Annulation d'une lettre cliquez sur DEL

Validation d'un nom cliquez sur OK

V - LES OPTIONS**1- CHANGE STAGE = CHANGER D'ETAPE**

En cours de jeu, vous pouvez retenir le code de l'étape que vous avez parcourue (code à quatre chiffres inscrit sur les obstacles supérieurs du "Corridor"). Cette option vous permet de jouer au début de cette étape. Positionnez le curseur sur les chiffres de votre code puis, pour valider, cliquez.

Si le code existe, le numéro de l'étape désirée apparaît et en cliquant sur START vous accédez au jeu. Si le code n'existe pas, vous retournez au menu principal.

2- MAKE CORRIDOR = CREER UN CORRIDOR

L'éditeur vous permet de créer une quantité infinie de "corridors"...du plus simple au plus fantaisiste.

Exit : retour au menu principal

Clear : réinitialisation du "Corridor"

Page : visualisation des obstacles disponibles. Il existe 2 pages d'obstacles. Cliquez sur + ou - pour passer de l'une à l'autre.

Sync : synchronisation ou désynchronisation des obstacles mobiles

Création d'un "Corridor": le cadre blanc indique votre position.

	Souris (ATARI, AMIGA, PC)	Clavier (PC)
Avancer	Cliquer à gauche	INS
Reculer	Cliquer à droite	DEL

Pour intégrer un obstacle, cliquez sur celui de votre choix, en bas de l'écran, il se place à l'endroit du cadre blanc. Pour vous déplacer rapidement dans le "Corridor": cliquez sur le bord supérieur de la fenêtre de jeu et déplacez le curseur de gauche à droite, une barre blanche symbolise la longueur du "Corridor".

3- SAVE CORRIDOR = SAUVEGARDER UN CORRIDOR

SAVE CORRIDOR sauvegarde sur disquette le "Corridor" créé.
 Un seul "Corridor" utilisateur peut être sauvé sur la disquette de jeu.
 Il n'est pas possible de sauvegarder sur une autre disquette.

4- LOAD CORRIDOR = CHARGER UN CORRIDOR

LOAD CORRIDOR charge le "Corridor" utilisateur

5- CURRENT CORRIDOR = CORRIDOR ORIGINAL

Cliquer dessus revient à basculer sur le "USER CORRIDOR" (Corridor utilisateur)

6- EXIT = SORTIE

EXIT = retour au menu principal

DEUTSCH

THE LIGHT CORRIDOR

"Der Lichter Wiederhall an stillen Wänden"

I - LADEN UND INBETRIEBNAHME**ATARI ST & STE**

Diskette einlegen.
 Computer einschalten.
 Das Programm wird automatisch geladen.

IBM PC & KOMPATIBLE

Computer unter DOS starten.
 Gegebenenfalls den Maustreiber laden.
 Diskette ins Laufwerk A einlegen.
 TATOU tippen und RETURN-Taste drücken.

AMIGA

Computer einschalten.
 Diskette einlegen.
 Das Programm wird automatisch geladen.

II - ZIEL DES SPIELS

Tauchen Sie ins Herz des "Light Corridors", und lenken Sie mit Hilfe eines durchsichtigen Rackets eine Metallkugel. Weichen Sie Wänden und Fallen aus, sammeln Sie Bonuspunkte, und meistern Sie die Sonderprüfungen, um bis zur Quelle des Lichts am Ende des Korridors vorzugelangen. Die Sonderprüfungen erwarten Sie nach je vier Etappen; entdecken Sie ihr Geheimnis!

III - DAS SPIEL**Anmerkungen:**

- Der Menücursor wird durch einen Rahmen dargestellt. Sie kontrollieren ihn mit der Maus oder auf PC mit den Pfeiltasten des Nummernblocks.
- Ein Mausklick entspricht dem Drücken der Leertaste auf PC.

1 - Spielbeginn : HAUPTMENÜ

1 PLAYER	1 SPIELER
2 PLAYERS	2 SPIELER
START	SPIELBEGINN (siehe III)
SCORES	LISTE DER SCORES (siehe IV)
OPTIONS	SPIELOPTIONEN (siehe V)
MOUSE	ODER JOYSTICK

Um eine Option zu wählen; führen Sie den Cursor auf die gewünschte Option, und klicken Sie.
 Um mit der Tastatur zu spielen, wählen Sie die Option Joystick.
 Auf PC : Die Taste ESC ermöglicht, zum DOS zurückzukehren.

2 - Aufteilung des Bildschirms

In der Mitte	Spielfläche
Unten links	Leben
Mitte unten	Laufender Score
Unten rechts	High Score

3 - STEUERUNG**a - Bewegungen****ATARI & AMIGA**

	Maus	Tastatur	Joystick
Vorwärts mit norm. Geschwindigkeit	Linken Mausknopf drücken und halten	Leertaste drücken und halten	Feuerknopf
Vorwärts mit hoher Geschwindigkeit	Rechten Mausknopf drücken und halten	Beliebige Taste außer Leertaste drücken, um die Geschwindigkeit zu ändern	Beliebige Taste außer Leertaste drücken, um die Geschwindigkeit zu ändern
Racket bewegen	Maus in gewünschte Richtung schieben	Pfeiltasten verwenden	Joystick in gewünschte Richtung neigen

PC

	Maus	Tastatur	Joystick
Vorwärts mit norm. Geschwindigkeit	Linken Mausknopf drücken und halten	Taste INS drücken und halten	Feuerknopf
Vorwärts mit hoher Geschwindigkeit	Rechten Mausknopf drücken und halten	Taste DEL drücken und halten	Taste DEL
Racket bewegen	Maus in gewünschte Richtung schieben	Pfeiltasten des Nummernblocks verwenden	Joystick in gewünschte Richtung neigen

b - Funktionen

Taste P	Pause (zum Weiterspielen beliebige Taste drücken)
ESC-Taste	Spielabbruch und zurück zum Hauptmenü
Tasten F1 bis F7	Farbenwechsel (in der Option USER CORRIDOR oder im Editor).

IV - DIE SCORES

Die Option SCORES listet die besten, gespeicherten Scores auf.
 Achtung! Es gibt je eine Scoreliste für CURRENT CORRIDOR und USER CORRIDOR.
 Falls am Ende einer Partie Ihr Score zu den 7 besten gehört, können Sie ihn auf Diskette abspeichern.
 Abspeichern eines Scores: um Ihren Namen zusammensetzen, klicken Sie mit Hilfe des Cursors die entsprechenden Buchstaben an. Bestätigung des Namens: klicken Sie auf OK.
 Löschen eines Buchstabens: klicken Sie auf DEL.

V - DIE OPTIONEN**1 - CHANGE STAGE**

Während des Spiels merken Sie sich den Code der Etappe, die Sie soeben überwunden haben (vierstelliger Code, der auf den Deckenbalken des Korridors steht).
 Diese Option erlaubt, von der betreffenden Etappe aus weiterzuspielen.
 Stellen Sie den Code zusammen, indem Sie mit Hilfe des Cursors die entsprechenden Ziffern anklicken. Wenn der Code existiert, erscheint die Nummer der gewünschten Etappe; klicken Sie auf START, um von der betreffenden Etappe aus weiterzuspielen. Existiert der Code nicht, fangen Sie wieder von vorn an.

2 - MAKE CORRIDOR

Mit Hilfe des Editors können Sie unendlich viele Korridore kreieren... Vom einfachsten bis zum ausgefallensten.
Exit: zurück zum Hauptmenü
Clear: den Korridor leeren
Page: verfügbare Hindernisse. Es gibt 2 Serien von Hindernissen. Klicken Sie auf + oder -, um "umzublättern".
Sync: Synchronisierung oder Desynchronisierung der mobilen Hindernisse
 Zwei mobile Hindernisse sind synchron, wenn sie sich gleichzeitig öffnen und schließen.
Kreation eines Korridors: der weiße Rahmen zeigt Ihre Position an

	Maus (ATARI, AMIGA, PC)	Tastatur
Vorwärts	links klicken	INS
Rückwärts	rechts klicken	DEL

Um ein Hindernis einzufügen, klicken Sie es mit Hilfe des Cursors an. Es wird an der vom weißen Rahmen bezeugten Stelle eingefügt. Um den Korridor schnell abzulaufen: klicken Sie auf den oberen Rahmen des Spielfensters, und verschieben Sie den Cursor von links nach rechts. Ein weißer Balken stellt die Länge des Korridors dar.

3 - SAVE CORRIDOR

Diese Option dient zum Abspeichern Ihres persönlichen Korridors (USER CORRIDOR) auf Diskette. Nur ein einziger solcher Korridor kann auf der Diskette gespeichert werden.

4 - LOAD CORRIDOR

Diese Option dient zum Laden des USER CORRIDORS.

5 - CURRENT CORRIDOR = ORIGINAL-KORRIDOR

Durch Klicken schalten Sie zum USER CORRIDOR (Ihr Korridor) um.

6 - EXIT

EXIT = Rückkehr zum Hauptmenü.

ITALIANO

THE LIGHT CORRIDOR

"L'eco delle luci sulle mura del silenzio"

I - CARICAMENTO DEL PROGRAMMA**VERSIONE ATARI ST & STE**

Inserire il dischetto di gioco nell'unità a dischetti, accendere l'unità centrale. Il programma si carica automaticamente.

VERSIONE IBM PC & COMPATIBILI

Accendere il computer e caricare il DOS, installare il driver del mouse (se ne avete uno). Inserire il dischetto di gioco nell'unità a dischetti A, Digitare TATOU, quindi premere il tasto RETURN.

VERSIONE AMIGA

Accendere l'unità centrale, inserire il dischetto di gioco nell'unità a dischetti. Il programma si carica automaticamente.

II - SCOPO DEL GIOCO

Muniti di una racchetta traslucida, vi addentrate nel cuore del "Light Corridor" e dirigete una sfera metallica. Evitate le pareti, schivate i trabocchetti, collezionate i premi e vincete le sfide, fino a raggiungere l'ultima sorgente luminosa, in fondo al corridoio.

Le sfide vi attenderanno non appena avrete percorso quattro tappe : sta a voi scoprirne i segreti!

III - IL GIOCO

N.B : il cursore del menù è rappresentato da un quadratino, che sposterete con il mouse o, nel PC, con le frecce di direzione del tastierino numerico.

Cliccare con il mouse equivale a premere la barra di spaziatura su PC.

1 - Inizio del gioco : MENU' PRINCIPALE

1 PLAYER GIOCATORE
 2 PLAYERS 2 GIOCATORI
 START INIZIO DEL GIOCO (vedi III)
 SCORES VISUALIZZARE I PUNTEGGI (vedi IV)
 OPTIONS OPZIONI DEL GIOCO (vedi V)
 MOUSE O JOYSTICK

Per selezionare un'opzione : posizionare il cursore sulla vostra scelta, quindi convalidare cliccando.

Per giocare con la tastiera : scegliete l'opzione Joystick.

Sul PC : il tasto ESC consente di tornare al DOS

2 - Schermo del gioco

Al centro la finestra di gioco
 In basso a sinistra le vite
 In basso al centro il punteggio in corso
 In basso a destra il miglior punteggio

3 - Comandi del gioco**a - Spostamenti****ATARI, AMIGA**

	Mouse	Tastiera	Joystick
Avanzare velocità normale	Premere pulsante sinistro e mantenere pressione	Premere barra di spaziatura e mantenere pressione	Premere pulsante FIRE
Avanzare velocità rapida	Premere pulsante destro e mantenere pressione	Premere tasto diverso da barra di spaziatura per passare da una velocità ad un'altra	Premere tasto diverso da barra di spaziatura per passare da una velocità ad un'altra
Spostare racchetta	Guidare il mouse nella direzione desiderata	Utilizzare le frecce di direzione desiderata	Orientare il joystick nella direzione

PC & COMPATIBILI

Avanzare velocità normale	Premere pulsante sinistro e mantenere pressione	Premere INS e mantenere pressione	Premere pulsante FIRE
Avanzare velocità rapida	Premere pulsante destro e mantenere pressione	Premere DEL e mantenere pressione	Premere DEL
Spostare racchetta	Guidare il mouse nella direzione desiderata	Utilizzare le frecce del tastierino numerico	Orientare il joystick nella direzione desiderata

b - Funzioni

Tasto P Pausa (per eliminare la pausa : premete un tasto qualsiasi).
 Tasto Esc Abbandono della partita in corso e ritorno al menù principale.
 Tasti F1 a F7 .. Cambio del colore (se vi trovate nell'opzione USER CORRIDOR o nell'editor).

IV - PUNTEGGI

L'opzione SCORES vi consente di visualizzare i migliori punteggi registrati.
 Attenzione ! Esiste una tabella dei punteggi per il "CURRENT CORRIDOR" e un'altra per l'"USER CORRIDOR". Alla fine di una partita, se il vostro punteggio è selezionato tra i 7 migliori, potete salvarlo. Salvaguardia di un punteggio : cliccate su tutte le lettere del vostro nome.
 Cancellazione di una lettera : cliccate su DEL.
 Convalida di un nome : cliccate su OK.

V- OPZIONI**1 - CHANGE STAGE = CAMBIARE UNA TAPPA**

Durante il gioco, potete memorizzare il codice della tappa che avete appena percorso (codice a quattro cifre segnato sugli ostacoli superiori del "Corridoio").
 Quest'opzione vi consente di giocare all'inizio di questa tappa.
 Posizionate il cursore sulle cifre del vostro codice, quindi convalidate cliccando.
 Se questo codice esiste, compare il numero della tappa desiderata; cliccando su START potete accedere al gioco. Se questo codice non esiste, tornate al menù principale.

2 - MAKE CORRIDOR = CREARE UN CORRIDOIO

L'editor vi consente di creare un'infinità di corridoi... dal più semplice al più fantasioso.
Exit : ritorno al menù principale
Clear : reinizializzazione del Corridoio
Pagina : visualizzazione degli ostacoli disponibili. Esistono 2 pagine di ostacoli. Cliccate su + o - per passare dall'una all'altra.
Sync : sincronizzazione o desincronizzazione degli ostacoli mobili
Creazione di un Corridoio : il quadratino bianco indica la vostra posizione.

	Mouse (ATARI, AMIGA, PC)	Tastiera (PC)
Avanzare	Cliccare a sinistra	INS
Indietreggiare	Cliccare a destra	DEL

Per integrare un ostacolo, cliccate su quello da voi scelto, sullo schermo in basso : esso si posiziona a livello del quadratino bianco.

Per spostarvi rapidamente nel Corridoio : cliccate sul bordo superiore della finestra di gioco e spostate il cursore da sinistra a destra ; una barra bianca simbolizza la lunghezza del Corridoio.

3 - SAVE CORRIDOR = SALVARE UN CORRIDOIO

SAVE CORRIDOR salva sul dischetto il Corridoio creato.
 Un solo Corridoio utilizzatore può essere salvato sul dischetto di gioco. Non è possibile salvarlo su un altro dischetto.

4 - LOAD CORRIDOR = CARICARE UN CORRIDOIO

LOAD CORRIDOR carica il Corridoio utilizzatore

5 - CURRENT CORRIDOR = CORRIDOIO CORRENTE

Cliccarvi sopra equivale a passare all'"USER CORRIDOR" (Corridoio utilizzatore)

6 - EXIT = USCITA

EXIT = ritorno al menù principale

GARANTIE / GUARANTEE

NOM / NAME : _____

Adresse / Address / Adresse : _____

Code postal / Post code / Postleitzahl : _____

Ville / Town / Stadt : _____

Marque de votre ordinateur /

Mark of your computer / Ihr Computer: _____

Magnétophone utilisé /

Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder : _____

Nom du logiciel /

Name of software product / Name des Programmes : _____

Date d'acquisition /

Date of purchase / Kaufdatum : _____

Problème rencontré /

Problem encountered / Problembeschreibung : _____

Date / Datum :/...../.....

Cachet du revendeur /

Dealer's stamp /

Händlersteinpel :



◆ Vous venez d'acquérir un de nos logiciels et nous vous en félicitons. Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support dans un étui après son utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champs magnétique d'un haut parleur ou d'un poste de télévision.

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez le produit dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

◆ You have just purchased a program. Thank you ! We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return this product (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

◆ Sie haben soeben eines unserer Programme erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen. Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes bestens nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch im Magnetfeld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern,
- den Datenträger nach Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Sollte dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

INFOGRAMES - 84 rue du 1er Mars 1943 - 69625 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

