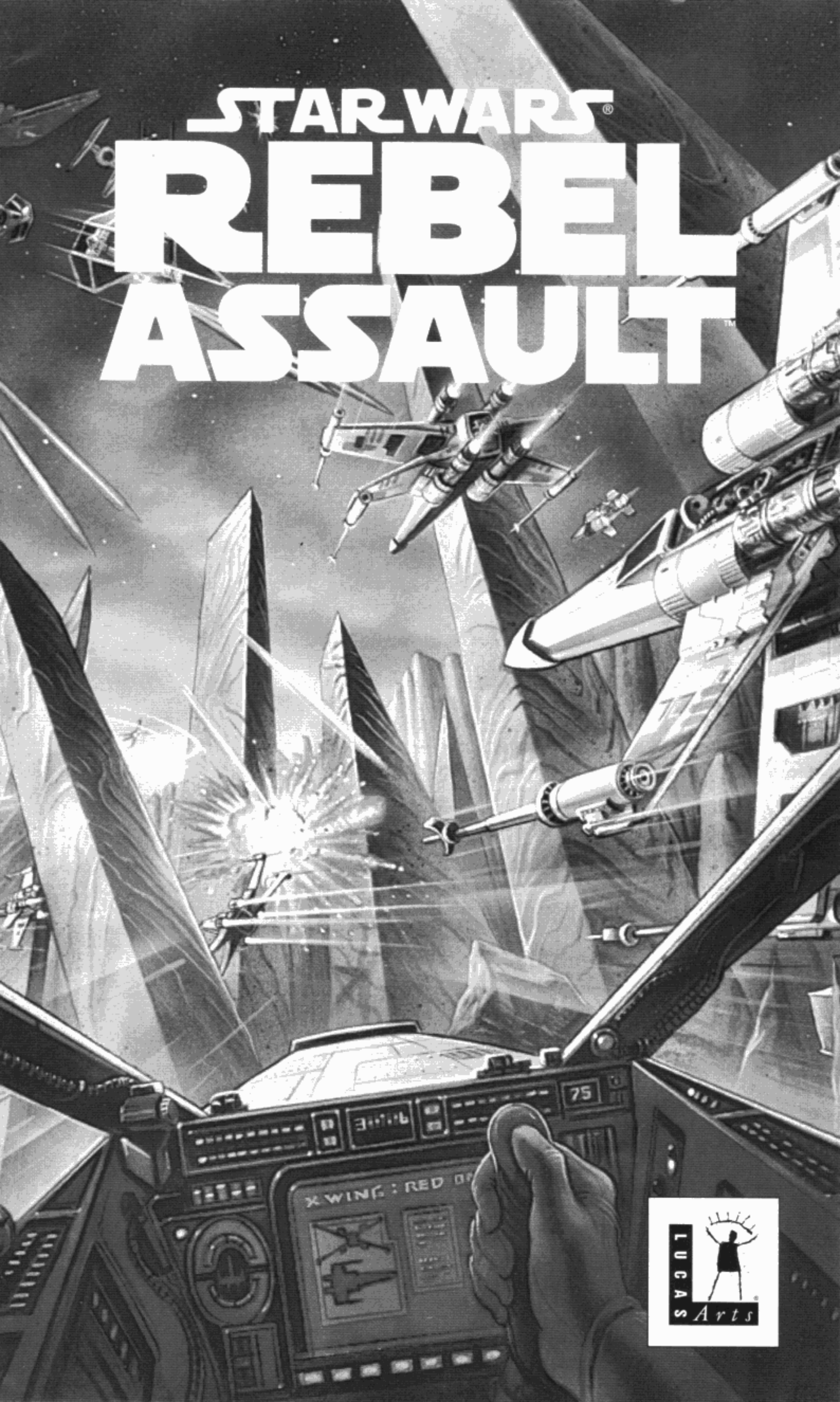
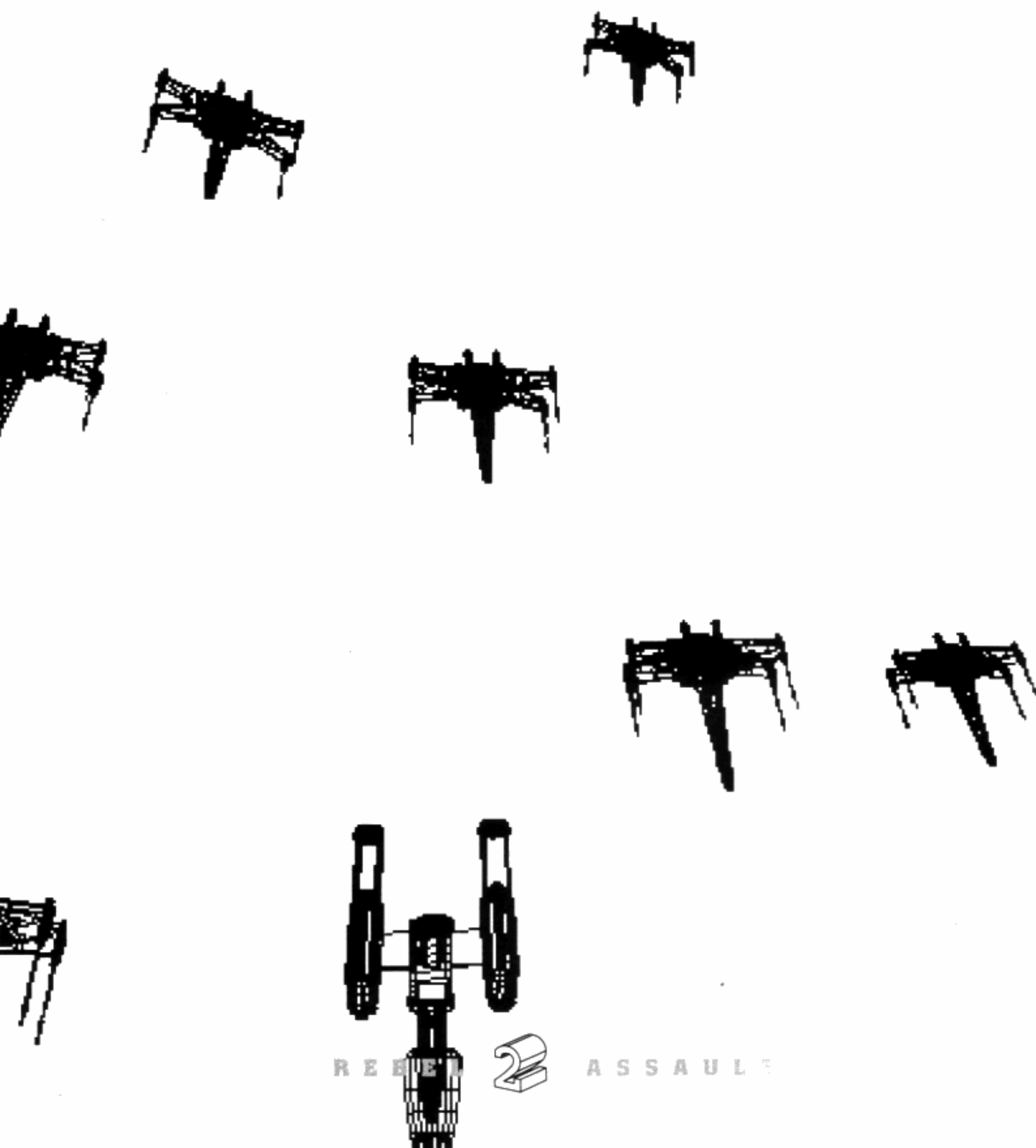


STAR WARS[®] REBEL ASSAULT[™]



Il y a fort longtemps, dans une lointaine galaxie... La guerre civile fait rage. Les vaisseaux Rebelles, frappant depuis leur base secrète, ont remporté leur première victoire sur l'infâme Empire Galactique, qui règne sur la galaxie avec une poigne de fer, et sous le commandement de Dark Vador. Mais l'Empire est loin d'être vaincu, et de nombreux jeunes pilotes ont rejoint les Rebelles dans l'espoir de libérer la galaxie de l'emprise Impériale.





Les pilotes

1 Rookie One Tout comme Luke Skywalker, Rookie One est un fermier originaire de la planète aride de Tatooine. Egalement excellent pilote civil, ce jeune loup impatient a rejoint l'Alliance dans l'espoir de vaincre l'Empire.



2 Commandeur Ru Murleen Grâce à ses talents de pilote et à son grand courage, Ru Murleen, plus jeune commandeur de l'Alliance, est grimpée dans la hiérarchie plus vite qu'un rat cosmique. Elle veut faire partager son expérience à d'autres pilotes, et elle entraîne les nouvelles recrues de l'Alliance. Sa présence d'esprit et son talent pour découvrir les meilleurs pilotes lui ont permis de se faire de nombreux amis et d'être respectée dans toute la galaxie.



3 Commandeur Jake Farrell Jake Farrell était pilote dans la Marine Impériale à l'époque de l'Ancienne République, lorsque le Sénat gouvernait encore la galaxie. Au cours de ses tournées de missions, Farrell a entraîné les meilleurs pilotes de l'Empire. Mais après le changement de gouvernement, et comme l'Empire l'envoyait dans des missions de plus en plus meurtrières, Farrell quitta la Marine Impériale pour se retirer dans un endroit secret et y passer le restant de ses jours. Plus tard, il sortit de sa retraite pour mettre ses talents de pilote au service de la Rébellion, et il entraîne aujourd'hui les jeunes pilotes de l'Alliance. Sérieux et rationnel, le Commandeur Farrell est très strict, et apprend à ses pilotes à respecter la discipline.



4 Lieutenant Turland Hack Plus connu sous le nom de "Hack", Turland a rencontré Rookie One lorsqu'il s'entraînait sur Mos Eisley. Impressionné par l'enthousiasme du jeune combattant pour l'Alliance, Hack le prit sous sa protection, et devint en quelque sorte son grand frère. Hack avait échoué en passant les tests préliminaires de pilotage, et il consacra ensuite toute son énergie à faire de son jeune protégé le meilleur pilote de la Flotte. Hack s'occupe actuellement d'un poste de communications sur la base de Mos Eisley.



5 Capitaine Merrick Simms Le Capitaine Simms commande l'Escadron Bleu de la Flotte Rebelle. Après une victoire éblouissante près de Tatooine l'an dernier, le jeune Simms a été rapidement promu au rang de Capitaine. Pilote très doué et ne perdant jamais son sang-froid, Simms comprend qu'une discipline de fer est nécessaire pour affronter les Forces Impériales.



6 Rookie Thurlow Harris Harris a participé à ses premières batailles à l'âge de 20 ans. Fils d'un capitaine Rebelle, Harris a vécu la plus grande partie de sa vie dans l'ombre de son père. S'il est assez habile aux commandes d'un vaisseau, il manque de confiance en lui et du sang-froid des pilotes plus expérimentés.



7 Dark Vader Dark Lord des Sith, Dark Vader personnifie le côté obscur de l'Empire. Il était autrefois chevalier Jedi, et fut l'élève de Ben Kenobi. Dark Vader trahit ensuite son maître et se laissa attirer par le côté obscur de la Force. Il est aujourd'hui le serviteur dévoué de l'ignoble Empereur Galactique. Il a juré d'écraser à tout prix la Rébellion. Il espère vivement que la nouvelle arme Impériale, l'Etoile Noire, lui permettra d'arriver à ses fins.

DÉMARRAGE

Configuration de Rebel Assault Avant de lancer *Rebel Assault*, vous devez accéder au lecteur de CD-ROM. Entrez ensuite "Rebel" au message d'attente du DOS et appuyez sur la touche Enter. Cette commande lancera le programme d'installation et de configuration du programme, et également le jeu par la suite. Utilisez le menu de configuration pour configurer le programme en fonction de votre carte sonore. Si vous ne connaissez pas les paramètres de votre carte sonore, utilisez l'option "Detect" (Détection) pour définir sa configuration.

Cartes sonores Certaines cartes sonores nécessitent des gestionnaires spécifiques ou des programmes d'initialisation pour fonctionner correctement. Le programme d'installation fourni avec votre carte sonore doit avoir installé ces programmes sur votre disque dur. Assurez-vous de lancer normalement votre système sur le disque dur pour que ces programmes soient lancés avant l'exécution de *Rebel Assault*.

Gestionnaires de mémoire *Rebel Assault* ne nécessite pas l'emploi d'un gestionnaire de mémoire. En fait, les gestionnaires de mémoire peuvent parfois ralentir le jeu ou mobiliser la mémoire nécessaire pour *Rebel Assault*. Ceci est particulièrement important pour les machines plus lentes. Si possible, désactivez votre gestionnaire de mémoire habituel avant de lancer *Rebel Assault*. Consultez la documentation fournie avec votre gestionnaire de mémoire pour de plus amples informations. Si vous voulez que le gestionnaire de mémoire reste actif sur votre disque dur, vous pouvez créer une disquette de boot qui ne le lancera pas. Si vous utilisez le DOS version 6.0, vous pouvez également utiliser des configurations multiples qui vous permettent de lancer ou non le gestionnaire de mémoire au démarrage du système.

Disquette de boot *Rebel Assault* ne nécessitant pas beaucoup de mémoire conventionnelle, vous n'avez pas besoin de lancer le jeu avec une disquette de boot, sauf si votre disque dur lance des programmes résidents, des utilitaires ou des gestionnaires de mémoire qui provoquent des conflits avec *Rebel Assault*. Si vous pensez que c'est le cas, vous pouvez simplement créer une disquette de boot qui ne lancera pas ces programmes. Vous pourrez ensuite lancer votre système en plaçant cette disquette dans le lecteur d'initialisation, sans démarrer sur le disque dur. Mais n'oubliez pas que la création d'une disquette de boot est un processus complexe qui varie selon la configuration de votre système, car cette disquette devra contenir les fichiers système et les gestionnaires spécifiques pour votre lecteur de CD-ROM. De plus, selon le type de carte sonore utilisée, vous devrez peut-être installer des gestionnaires ou des programmes d'initialisation pour pouvoir entendre les effets sonores et la musique. Consultez la documentation de votre carte sonore et/ou de votre lecteur de CD-ROM pour de plus amples informations. Vous trouverez un exemple sur votre carte de référence.

DÉMOS DE JEUX

Sur le CD *Rebel Assault*, nous avons inclus des démos des versions CD parlantes de certains jeux développés par LucasArts Entertainment Company. Pour lancer ces démos, accédez à votre lecteur de CD-ROM, puis entrez "DEMO" au message d'attente du DOS. Suivez ensuite les instructions affichées sur l'écran. Remarque: un gestionnaire de mémoire est nécessaire pour lancer ces démos. Consultez les instructions fournies avec le programme de lancement des démos.

Day of The Tentacle™ Une aventure animée loufoque avec certains des personnages bizarres du premier jeu, le célèbre hit *Maniac Mansion™*. Avec la voix de Richard Sanders, connu aux Etats-Unis pour son rôle de Les Nessman dans "WKRP à Cincinnati".

Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™ Une suite originale aux films légendaires. Cette aventure graphique met en scène le célèbre aventurier archéologue et sa partenaire, Sophia Hapgood. Ils vont devoir tous deux parcourir le monde pour devancer le Troisième Reich et découvrir le mystère de l'Atlantide.

Sam and Max Hit the Road™ Une histoire interactive de détectives dans laquelle le chien Sam Spade et son acolyte hypercinétique, le lapin Max, vont parcourir les Etats-Unis et en visiter tous les pièges à touristes. Bientôt disponible sur PC CD-ROM.

Contrôles pour les démos



Quitter le menu et retour au DOS



Quitter la démo en cours (pour revenir à la liste des démos, entrez "demo")

OPTIONS

Rebel Assault comporte de nombreuses options de jeu. Avant de commencer une partie, ou à tout moment pendant le jeu, vous pouvez modifier ces options par l'intermédiaire du menu "Options". Pour appeler ce menu, appuyez sur la touche "O".

Choisissez les options en déplaçant votre contrôleur de haut en bas. Appuyez sur le bouton Feu (ou l'équivalent) pour sélectionner ou modifier une option.

Les contrôles de *Rebel Assault* sont conçus comme ceux d'un vrai pilote. Si vous déplacez le joystick ou la souris vers l'avant, votre vaisseau piquera du nez, etc... En passant en "mode Y" (Y-Flipping), les mouvements sont uniquement latéraux. Par exemple, si vous déplacez le joystick ou la souris vers le haut, le vaisseau montera horizontalement, etc... Consultez le paragraphe "Contrôles" pour de plus amples renseignements.

CONTRÔLES

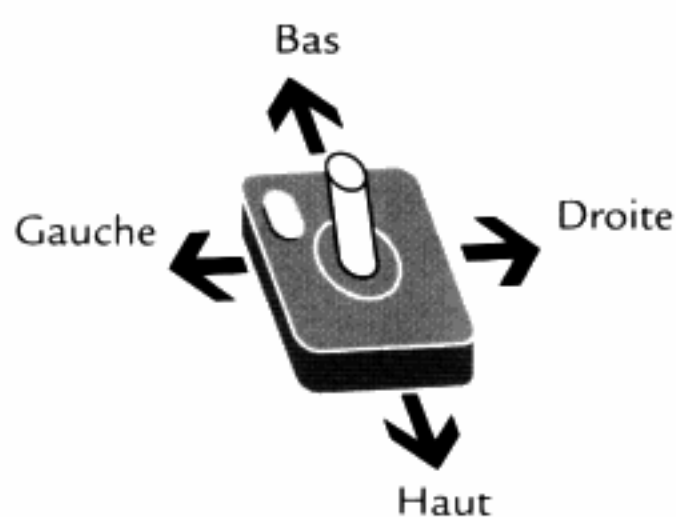
Calibrage Si vous utilisez un joystick, le programme *Rebel Assault* vous demandera de le calibrer en fonction de ses spécifications. Placez simplement le joystick dans ces trois positions successives: en haut à droite, puis en bas à gauche, et enfin au centre.

Pour revenir à l'écran de calibrage à tout moment, appuyez sur la touche "J".

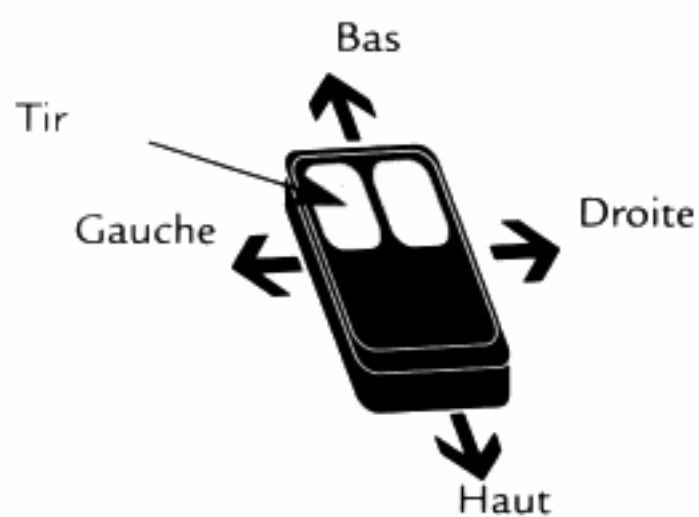
Aucun calibrage n'est nécessaire si vous utilisez une souris.

Manoeuvres dans le jeu Pour jouer à *Rebel Assault*, vous devez disposer d'un joystick ou d'une souris (joystick conseillé). Si l'option "Controls" (Contrôles) est en mode "normal", la souris et le joystick fonctionneront de la manière suivante:

Contrôles du Joystick



Contrôles de la Souris



Si l'option "Controls" (Contrôles) est en mode "y", les mouvements haut/bas seront horizontaux. Essayez ces deux options pour choisir le mode de contrôle qui vous convient le mieux.

LE JEU

Quatre perspectives différentes sont utilisées pendant le jeu:

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| ① Extérieur - Vol | Vue arrière de votre vaisseau |
| ② Extérieur - Bombardement | Vue Aérienne de votre vaisseau |
| ③ Intérieur - Vol | Vue de l'intérieur du cockpit |
| ④ Extérieur - Tir | Derrière le pilote |

① Vols - Vue externe

Gauche	Virer à gauche
Droite	Virer à droite
Bas	Déplacement vers le haut du vaisseau
Haut	Déplacement vers le bas du vaisseau
Bouton feu	tir des lasers (pas dans tous les niveaux)

Déplacez le joystick ou la souris vers la droite ou la gauche pour tourner dans la direction correspondante. Dans les virages, vous devez compenser avec le joystick lorsque vous avez atteint le bon angle. Ne compensez pas trop et soyez précis.

② Bombardement - Vue externe

Gauche	Déplacement vers la gauche
Droite	Déplacement vers la droite
Bas	Augmenter et réduire la poussée
Haut	Réduire et augmenter la poussée
Bouton feu	Tir des torpilles à protons

③ Vol - Vue intérieure

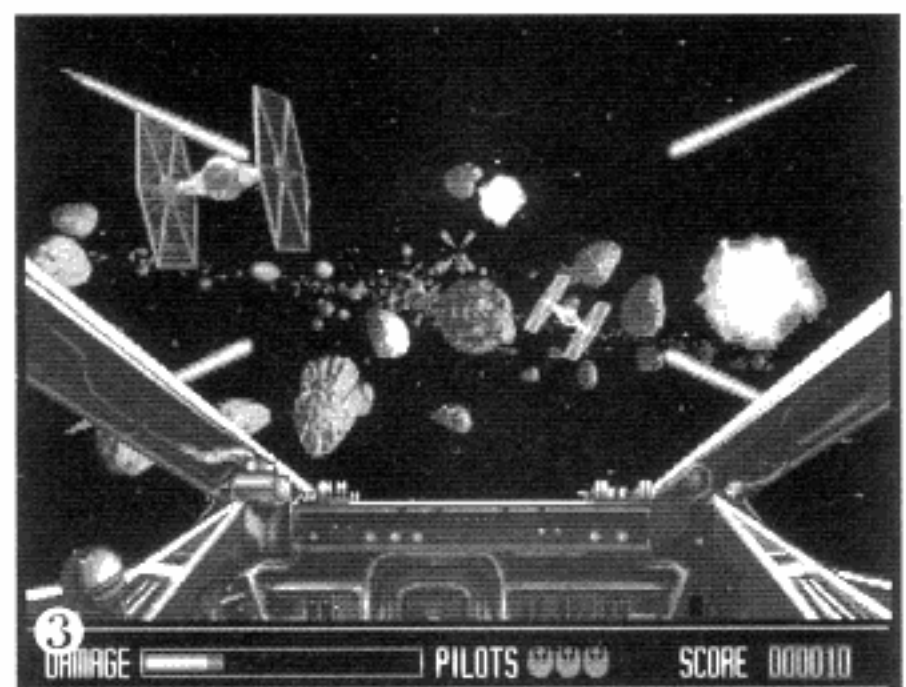
Gauche	Déplacement et tir vers la gauche
Droite	Déplacement et tir vers la droite
Bas	Déplacement et tir vers le haut
Haut	Déplacement et tir vers le bas
Bouton feu	Tir des lasers

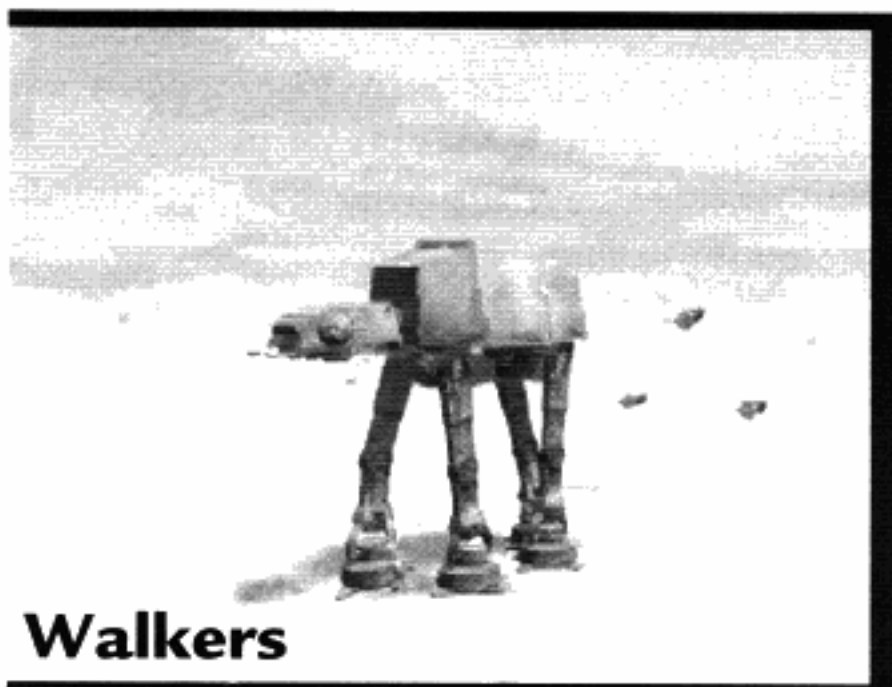
Déplacez votre viseur avec précision et contrôlez votre vaisseau en douceur. Dégagez lorsqu'une collision est imminente.

④ Tir - Vue arrière (du pilote)

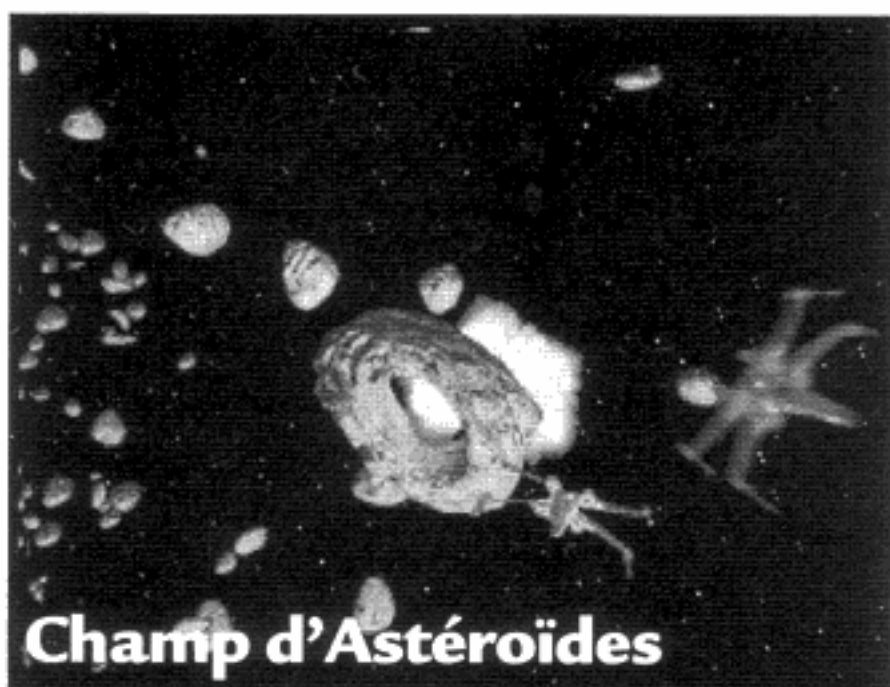
Gauche	Viser à gauche
Droite	Viser à droite
Bas	Viser plus haut
Haut	Viser plus bas
Bouton feu	Tir du Blaster
Gauche + Bouton 2	Dégager vers la gauche
Droite + Bouton 3	Dégager vers la droite

Visez et tirez avec votre blaster. Surveillez bien la trajectoire de vos tirs. La hauteur de votre canon est importante. Si vous appuyez en même temps sur le bouton Feu et déplacez la souris ou le joystick vers la droite ou la gauche, le pilote "dégagera" dans la direction correspondante.





Walkers



Champ d'Astéroïdes

SITUATIONS PARTICULIÈRES

Walkers Vous devez réduire la puissance des walkers en tirant sur leurs panneaux de blindage. Chaque panneau doit être touché deux fois. Ils vireront du brun foncé au beige après le premier impact. Ils vireront ensuite au gris lorsque vous les toucherez une deuxième fois.

Dans cette partie du jeu, l'ordinateur de bord sera verrouillé sur un plan de vol préprogrammé. Mais vous pourrez aussi parfois choisir une ou deux approches. Dans ce cas, le message "Choose Attack" (Choix de l'attaque) vous informera qu'un choix est possible. Déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour choisir votre direction. Appuyez ensuite sur le bouton 2 pour continuer.

Champs d'Astéroïdes Vous devez éviter les astéroïdes rocheux (en marron). Mais vous ne pouvez pas éviter les astéroïdes de glace. Ceux qui se trouvent sur votre route doivent être détruits.

Chasseurs TIE Détruisez les chasseurs TIE avant qu'ils ne vous pulvérisent. Si vous en laissez passer un, il vous touchera et viendra s'écraser contre votre vaisseau.

Destroyer Stellaire Pour détruire le Destroyer Stellaire, vous devez d'abord détruire les générateurs de boucliers, situés sur les côtés et le haut du vaisseau. Détruisez ensuite la passerelle de commandement.



TIE Fighters

COMMANDES CLAVIER



Pause



Quitter le jeu



Passer les séquences intermédiaires



Calibrage du joystick



Ecran des options

MOTS DE PASSE

Lorsque vous terminerez avec succès certaines parties du jeu, vous accéderez à un mot de

vous permettant de reprendre le jeu à ce niveau à tout moment. Notez bien ces mots de passe. Vous pourrez ainsi recommencer une partie au début du chapitre suivant. Mais les mots de passe ne "sauvegardent" pas le score, les dégâts subis ou le nombre de pilotes. Lorsque vous utilisez un mot de passe, vous commencez une nouvelle partie. Si vous modifiez le niveau de difficulté, le mot de passe sera également modifié.

PROBLÈMES TECHNIQUES

• Le jeu fonctionne correctement, mais je n'entends aucun son.

1. Vérifiez le bon fonctionnement de votre carte sonore en essayant de lancer un autre programme ou un des utilitaires fournis avec celle-ci. Si elle ne fonctionne pas, vérifiez vos câbles de liaison audio ou installez à nouveau le logiciel de gestion de la carte sonore.

2. Assurez-vous que le gestionnaire de mémoire est bien lancé. Cette information sera affichée sur l'écran de calibrage du joystick après le lancement de *Rebel Assault*.

3. Vérifiez la compatibilité de votre carte sonore. Si vous utilisez une carte sonore compatible Sound Blaster™, essayez le gestionnaire de la Sound Blaster™ au lieu de celui de la Sound Blaster Pro™. De plus, certaines cartes sonores nécessitent des gestionnaires spécifiques pour fonctionner correctement en mode émulation.

4. Vérifiez les paramètres de configuration de votre carte sonore (IRQ, adresse I/O et DMA), et assurez-vous qu'ils correspondent bien à ceux de votre carte sonore. N'oubliez pas que certains de ces paramètres peuvent être modifiés lors du lancement du système par le gestionnaire fourni avec votre carte sonore. Les paramètres par défaut de *Rebel Assault* seront affichés sur l'écran de calibrage du joystick.

• Ma carte sonore fonctionne, mais j'entends des bruits de fond.

1. Ce problème existera si vous utilisez une carte Sound Blaster Pro™ ou Sound Blaster 16™ avec le gestionnaire "compatible Sound Blaster™". Vous devez choisir le gestionnaire "Sound Blaster Pro™".

• Le jeu est lent. J'entends les effets sonores, mais les voix et les musiques sont bizarres.

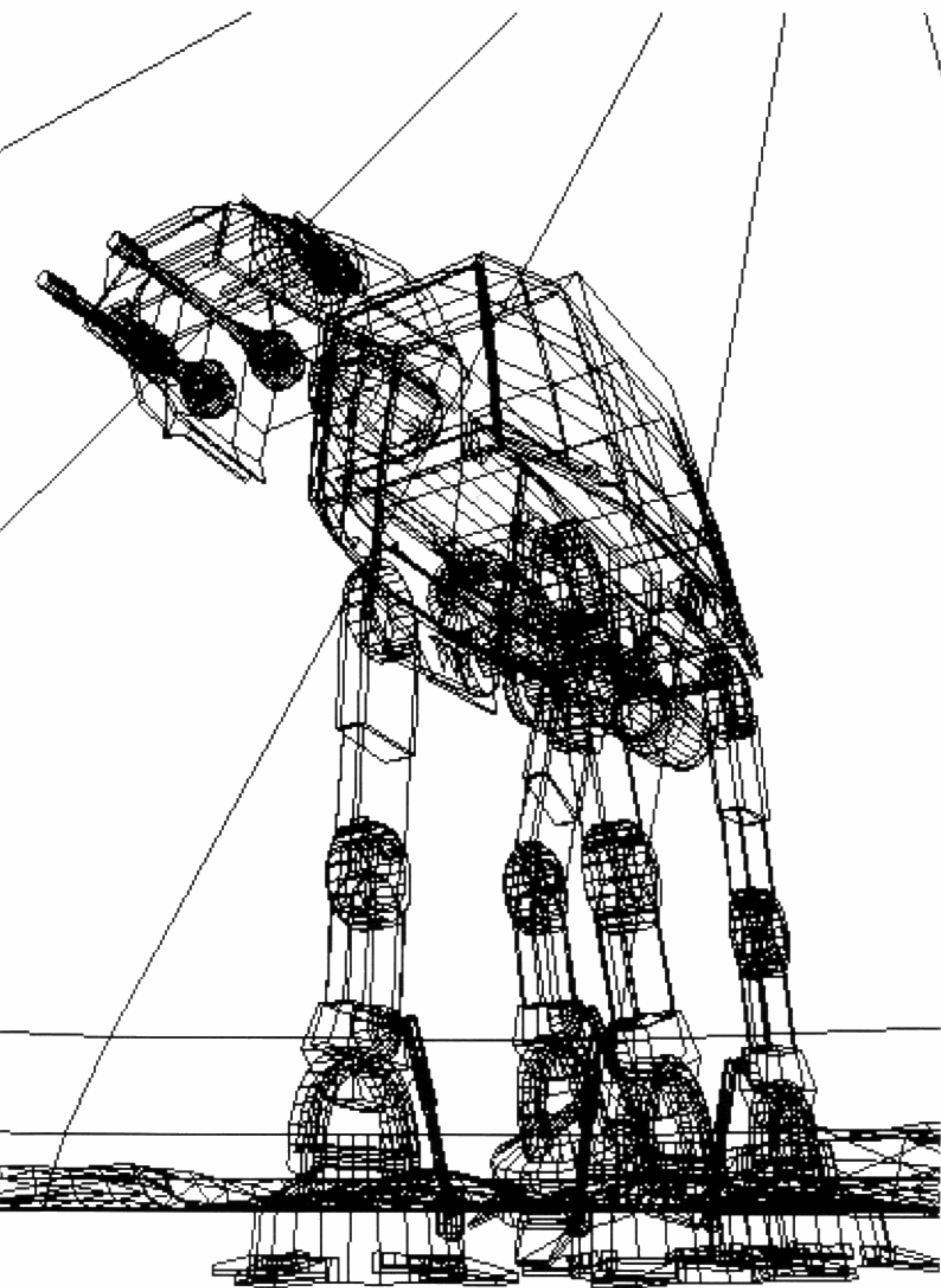
1. Votre gestionnaire de mémoire peut ralentir *Rebel Assault*. Essayez de le désactiver en vous conformant aux instructions du manuel fourni avec votre gestionnaire de mémoire, ou créez une disquette de boot qui ne lancera pas ce programme.

2. MSCDEX n'est peut-être pas optimisé correctement. MSCDEX (Microsoft® CD-ROM extensions) est le gestionnaire de périphérique standard qui permet au MS-DOS® de reconnaître un lecteur de CD-ROM. Vous devez utiliser MSCDEX Version 2.21 ou ultérieure. Si vous n'avez pas ce programme, contactez le revendeur de votre lecteur CD-ROM.

3. Votre système n'est peut-être pas assez rapide pour supporter un lecteur à double vitesse. Modifiez le paramètre "CD Drive Speed" (Vitesse du lecteur de CD-ROM) et choisissez 1X (simple vitesse). Même si vous disposez d'un lecteur 2X (double vitesse), le jeu peut ralentir en mode 2X ou sur certains ordinateurs de type 386. En réduisant la vitesse du CD-ROM dans les options, vous pouvez éviter ces ralentissements.

• La musique "saute" de temps en temps.

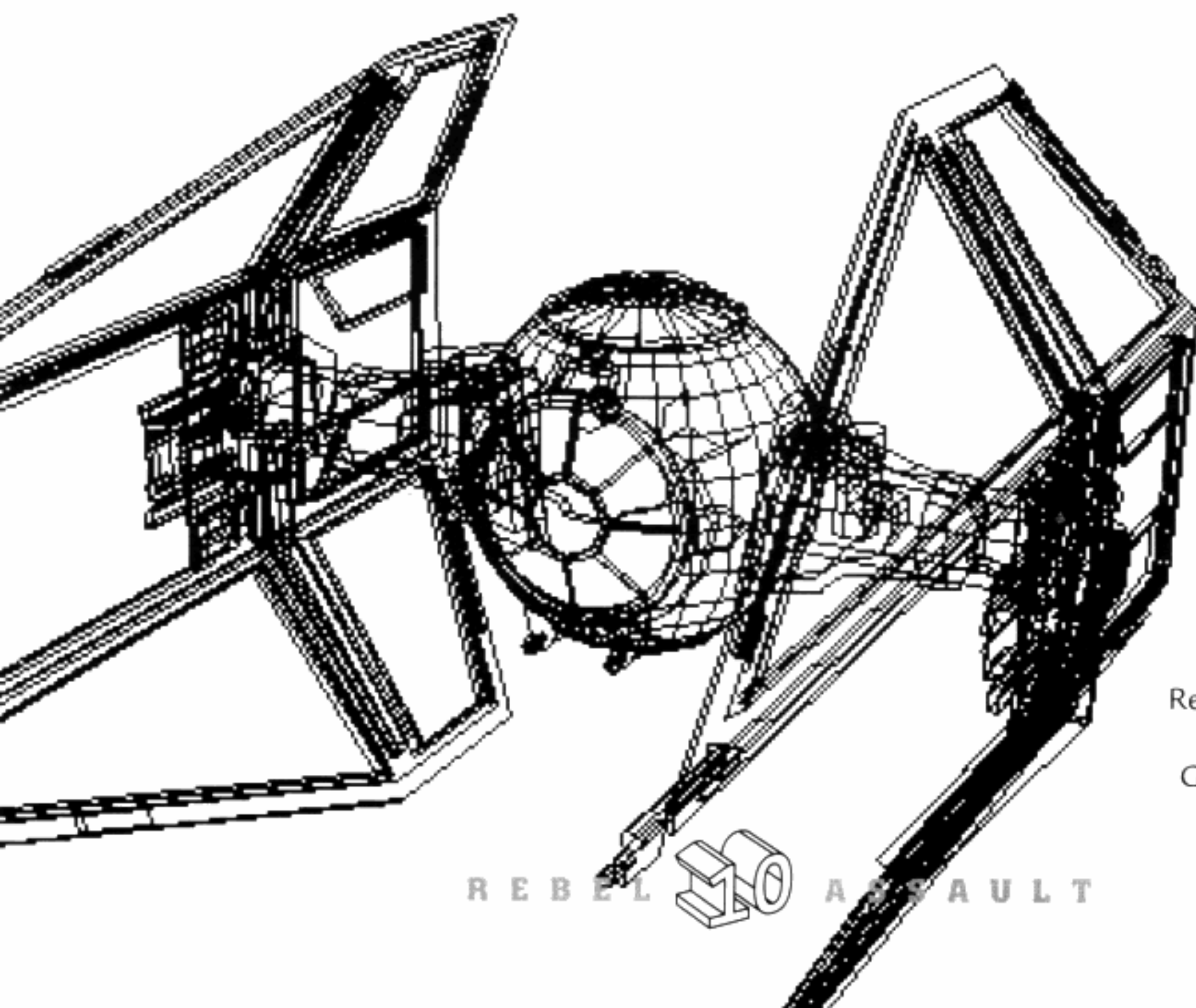
1. *Rebel Assault* ne peut pas trouver assez de mémoire pour le buffer contenant les sons. Sur l'écran de calibrage de *Rebel Assault*, la taille du buffer des sons (sound buffer) doit être d'au moins 700.000 octets. Si ce n'est pas le cas, essayez de désactiver votre gestionnaire de mémoire (voir le paragraphe "Démarrage").



REBEL  ASSAULT

CRÉDITS

Vince Lee	<i>Conception, Programmation, Chef de Projet</i>	Gary Brubaker Edward Kilham Clint Bajakian	<i>Aide à la programmation Aide à la programmation Edition et traitement du son</i>
Ron Lussier	<i>Responsable des Graphismes 3D et des Animations</i>	Michael Z. Land Peter McConnell Mark Cartwright	<i>Conseil audio Conseil audio Responsable des tests de qualité</i>
Casey Donahue Ackley	<i>Coproduction</i>	Chip Hinnenberg Brett Tosti Matthew Forbush Dana Fong William Burns Mike Levine Collette Michaud	<i>Tests de qualité Tests de qualité Tests additionnels Tests additionnels Tests additionnels Opérations vidéo spéciales Responsable du Département Artistique</i>
Tamlynn Barra	<i>Production des voix et Direction Artistique</i>	Sue Seserman	<i>Responsable des Relations Publiques</i>
David Vallone	<i>Graphismes 3D et Animation</i>	Meredith Popoff	<i>Responsable de la Distribution</i>
Richard Green	<i>Graphismes 3D et Animation</i>	Mara Kaehn Lisa Star	<i>Responsable des Produits Administrateur International</i>
Dan Colon	<i>Graphismes 3D et Animation</i>	Jack Sorensen	<i>Directeur des Opérations Commerciales</i>
Ralph Gert	<i>Graphismes 3D additionnels</i>	Steve Dauterman	<i>Directeur du Développement</i>
Steven Sherer	<i>Graphismes 3D additionnels</i>	Mary Bihr John Williams	<i>Directeur du Marketing Compositeur et Chef d'orchestre de la musique originale</i>
John Bell	<i>Modélisation 3D</i>	Exécutée par le London Symphony Orchestra	
Martin Cameron	<i>Modélisation 3D</i>	© 1977 Lucasfilm Ltd. Utilisation soumise à autori- sation. Tous droits réservés.	
Leonard Robel	<i>Graphismes et Animation</i>	Moore & Price Design Group, Inc.	
Bill Tiller	<i>Graphismes et Animation</i>		<i>Conception de l'emballage</i>
Larry Ahern	<i>Graphismes additionnels</i>		<i>Illustration de l'emballage</i>
John Knoles	<i>Graphismes additionnels</i>		<i>Conception du manuel</i>
Jon Knoll	<i>Graphismes additionnels</i>		<i>Traduction française</i>
Aaron Muszalski	<i>Responsable technique des graphismes</i>		
Chris Ross	<i>Technicien graphique</i>		
Leyton Chew	<i>Technicien graphique</i>		
Gwen Musengwa	<i>Technicien graphique</i>		
Justin Graham	<i>Aide à la programmation</i>		
Toshi Morita	<i>Aide à la programmation</i>		
Mark Haigh-Hutchinson	<i>Aide à la programmation</i>		
Aric Wilmunder	<i>Aide à la programmation</i>		



Remerciements
spéciaux à
George Lucas

REBEL 10 ASSAULT

Garantie limitée

Avertissement: LucasArts Entertainment Company ("LEC") se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avertissement préalable.

Ce logiciel et ce manuel sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés par LEC. Ce manuel et les produits l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de LEC.

LEC garantit à l'acheteur original le disque compact ("CD") fourni avec ce produit contre tout défaut de fabrication pendant une période d'utilisation normale de quatre vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS "EN L'ETAT". EN DEHORS DE LA PERIODE DE GARANTIE DE QUATRE VINGT-DIX (90) JOURS CONCERNANT LES DEFAUTS DE FABRICATION DU CD, LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE A DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MEME MANIERE, LES RISQUES LIES A L'UTILISATION, AUX RESULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES A VOTRE ENTIERE RESPONSABILITE. LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MEME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS OU SPECIFIQUES LIES A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITE DE LEC EN CAS DE PLAINTES LEGALES (CONTRACTUELLE, PREJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCEDER LE MONTANT PAYE A L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre Hot Line au (16) 99.08.90.77

Demandez le No. d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à:

EURO-MAINTENANCE

BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue. ville. ainsi que:

Le No. d'accord. la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

Rebel Assault™ et © 1993 LucasArts Entertainment Company. Utilisation soumise à autorisation. Tous droits réservés. Star Wars est une marque déposée de LucasFilm Ltd. Le logo LucasArts est une marque déposée de Lucas Entertainment Company. LucasArts est une marque déposée de Lucas Entertainment Company. IBM est une marque enregistrée d'International Business Machines. Toutes les autres marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

NUMÉRO IMPORTANT

Des questions?

Appelez notre service technique au (16) 99.08.90.77

Restez si possible près de votre ordinateur lorsque vous nous appelez, prenez de quoi écrire, et préparez le maximum d'informations sur votre système: marque, modèle, périphériques, taille de la mémoire et du disque dur, carte graphique, moniteur, ainsi que les lignes de commande des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante:

Euro-Maintenance
BP2
56200 La Gacilly

N'appellez pas notre service technique pour des ASTUCES sur les jeux, aucun renseignement de ce type ne sera donné sur cette ligne.

