LE TRÉSOR DES TOLTÈQUES



ATTENTION !

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 qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre 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 avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'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. Évitez 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.

Le Vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

Qu'est-ce que ce drôle de jeu ?	4
Comment contrôler Fenimore Fillmore	4
La zone de jeu	4
La zone de contrôle	4
Déplacer Fenimore sur l'écran	4
La carte	4
Comment faire agir Fenimore	5
Scènes de transition / Animations	5
Parler avec les personnages	5
Menu Options	
– Dos	5
– Windows '95	6
Conseils	6
Comment installer le jeu	6
– Dos	7
– Windows '95	7
Les performances du jeu	7
– Dos	7
– Windows '95	8
Service consommateur	8
Informations sur la Garantie WI	8
Remerciements	9

Le Vieux Manuel

Qu'est-ce que ce drôle de jeu ?

Dans une autre aventure, notre héros était connu comme l'Homme Sans Nom. Mais, une pareille appellation ne fit rien d'autre que lui attirer des ennuis (absence de pièce d'identification authentique, fait de n'être jamais pris au sérieux par le sexe opposé, impossibilité de recevoir des invitations, etc.). C'est pourquoi il décida de s'appeler Fenimore Fillmore.

Fenimore Fillmore est le genre de type classique qu'on trouve en Arizona en 1866... Grand, brun, élégant. En fait, peut-être pas si grand ni brun ni beau que cela. Mais, séduisant et excellent tireur (même si ce n'est pas nécessairement dans le bon ordre). Il a un don pour les cartes, n'est pas contre un petit verre ; mais par dessus tout, il est honnête et bourré de bonnes intentions... Ce genre-là quoi.

Quand l'aventure commence, Fenimore part pour une mission solitaire et périlleuse dans le but de faire fortune. Il y a beaucoup d'argent à gagner pour celui qui trouvera le Zircon Cubique, un bijou extrêmement rare et précieux, que la faune aisée et sans vergogne de New York est prête à payer des fortunes.

En chemin, il se dirige vers un trou poussiéreux appelé Big Town, dans le seul but de faire boire son cheval (et lui aussi par la même occasion !), quand il entend tirer des coups de feu dans un canyon près de là.

D'un endroit bien placé au-dessus du ravin, il aperçoit un autre cavalier solitaire en très mauvaise situation. Il est temps de lui prêter main forte et d'entrer dans l'action !

Comment contrôler Fenimore Fillmore

L'écran est divisé en deux parties : la zone de jeu qui comprend les 4/5ème de la partie supérieure de l'écran et la zone de contrôle en bas de l'écran. Pour contrôler totalement Fenimore, vous devez utiliser ces deux zones.

La zone de jeu

C'est là où vous serez en permanence pour découvrir et explorer Big Town et les lieux avoisinants. Vous pouvez déplacer le pointeur de la souris sur l'écran pour vous afficher des objets ou des personnages dignes d'intérêt.

La zone de contrôle

Elle comprend la ***barre de contrôle***, la ***fenêtre des actions*** et, surtout, la ***fenêtre inventaire***.

- La ***barre de contrôle*** est la bande située entre la zone de jeu et le bas de l'écran. C'est là où sont affichés les ordres ou instructions que vous donnerez.
- La ***fenêtre des actions*** renferme un certain nombre d'actions importantes : ***Ouvrir, Fermer, Déplacer, Donner, Regarder, Prendre, Parler*** et ***Utiliser***. Si vous placez le pointeur de la souris sur l'une de ces actions, elle s'affiche dans la barre de contrôle pour former un ordre ou une instruction.
- La ***fenêtre inventaire*** affiche les objets que vous accumulez pendant votre aventure. Elle contient aussi les icônes de flèche droite et gauche, qui permettent de faire défiler la fenêtre quand elle commence à se remplir. En pointant la souris sur l'objet désiré, exactement de la même façon que lorsque vous sélectionnez une action, le nom de l'objet viendra se placer dans la barre de contrôle pour former une instruction.

Déplacer Fenimore sur l'écran

Pour faire avancer Fenimore jusqu'à un endroit précis de la zone de jeu, il vous suffit de déplacer le pointeur de la souris vers la destination voulue et de cliquer sur le bouton gauche de la souris (BGS). Fenimore s'approchera autant que possible de cette zone. Si vous sélectionnez un endroit de la carte que Fenimore ne peut pas atteindre, il vous le dira. Dans ce cas, il faudra que vous trouviez un autre itinéraire. Pour déplacer Fenimore vers un objet, il vous suffit de placer le pointeur de la souris sur l'objet et de cliquer avec le BGS.

Pour gagner du temps, vous pouvez aussi double-cliquer sur les portes avec le BGS, cette manœuvre dirigera Fenimore directement à la porte et lui permettra d'accéder plus vite au lieu en question.

La carte

L'un des outils les plus précieux de Fenimore est la carte qu'il a toujours sur lui. Quand vous découvrez un nouveau lieu, la carte est immédiatement mise à jour. Pour gagner du temps et éviter de vous rendre physiquement d'un endroit à un autre, cliquez sur le lieu choisi sur la carte et vous vous retrouverez instantanément à cet endroit.

Le Vieux Manuel

Comment faire agir Fenimore

Pour que Fenimore exécute ce que vous lui demandez, vous devez lui donner des ordres. Un ordre peut porter sur une Action, un Article, un Objet ou un Personnage. Par exemple, vous pouvez sélectionner l'action ***Ouvrir*** dans la fenêtre des actions et cliquer avec le BGS sur une porte dans la zone de jeu et Fenimore ouvrira la porte.

Les ordres peuvent aussi être formés d'une Action suivie par un Objet ou Article, suivi par un autre Objet ou Article. Vous pouvez, par exemple, sélectionner ***Utiliser*** dans la fenêtre des actions, puis cliquer sur le manche et le couperet. Fenimore associera les deux pour fabriquer une pioche.

Certains objets ont une Action par défaut, qui s'affiche dans la fenêtre des actions. Par exemple, si vous bougez le pointeur de la souris sur un personnage, la commande ***Parler*** s'affiche. Pour utiliser les commandes par défaut, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris (BDS) sur l'Objet désiré.

Scènes de transition / Animations

Les scènes de transition peuvent se dérouler dans le lieu où se situe Fenimore ou dans d'autres lieux avec d'autres personnages. Ces scènes ne sont pas interactives, mais contribuent à la progression de l'histoire et sont souvent très amusantes ! Quand il y a une scène de transition ou une animation, la zone de contrôle et la barre de contrôle disparaissent provisoirement pour ne pas distraire votre attention. Il est possible de sauter une scène de transition en appuyant sur la touche **ECHAP** sous DOS ou en cliquant sur le BDS sous Windows '95.

Parler avec les personnages

Il n'est pas inutile de parler... surtout quand il y a trois crânes à chercher. Le jeu contient des dizaines de personnages intéressants, parfois très bizarres, auxquels vous pouvez vous adresser. La plupart d'entre eux ont quelque chose d'utile à dire à Fenimore. Par contre, il y en a d'autres dont on ne peut plus arrêter le débit... !

N'oubliez pas de revenir sur ces personnages pendant toute la durée du jeu, car beaucoup d'entre eux vous apprendront de nouvelles choses au fur et à mesure de la progression du jeu.

La plupart des personnages ont une Action par défaut. Il vous suffit de cliquer sur le BDS pour lancer une conversation. Une liste de phrases que vous pouvez dire au personnage s'affichera avec une sélection de boutons (identifiés par des lettres alphabétiques) là où se trouve habituellement la zone de contrôle. Quand vous déplacez le pointeur de votre souris sur les cases de conversation, une phrase apparaît à l'écran. Pour que Fenimore prononce la phrase, il vous suffit de cliquer sur le bouton approprié avec le BGS.

Si vous voulez arrêter de parler à un personnage, sélectionnez une ligne de sortie. Il s'agit généralement de la dernière phrase affichée, qui dit au revoir ou quelque chose de semblable.

Menu Options

DOS

En appuyant sur la touche **F10** pendant le jeu, vous affichez le ***menu Options***, ce qui aura pour conséquence de faire une pause dans le jeu. Le ***menu Options*** vous permet de modifier les paramètres suivants :

Volume général : volume du jeu dans son ensemble.

Volume de la musique : volume de la musique pendant le jeu.

Volume des effets sonores : puissance des effets sonores pendant le jeu.

Volume de la parole : volume des conversations pendant le jeu.

Volume d'ambiance : volume des effets spéciaux en arrière-plan.

En plus du volume, le menu Options permet au joueur d'effectuer les fonctions suivantes :

Enregistrer : cette fonction permet au joueur d'enregistrer la situation actuelle du jeu. C'est particulièrement important quand vous devez faire vos devoirs, partir travailler ou regarder ce fameux western à la télé !

Quand vous enregistrez votre jeu, une nouvelle entrée Enregistrer est automatiquement créée et affichée sous la forme de « **JEU001** », par exemple. Cliquez pour sélectionner cette entrée. Ensuite, vous pouvez effacer le nom du jeu et le remplacer par quelque chose de plus significatif. Appuyez sur retour quand vous avez édité le nom de votre jeu afin de l'enregistrer.

Revieu Manuel

Charger : cette fonction vous permet de rétablir un jeu précédemment enregistré et de redémarrer de l'endroit où vous étiez quand vous l'avez quitté. C'est bien pratique quand vous avez fini vos devoirs, que vous rentrez chez vous ou que vous vous êtes rendu compte que ce fameux western à la télé n'était pas aussi drôle que le Trésor des Toltèques !

Pour charger un jeu déjà enregistré, rien de plus simple. Il vous suffit de sélectionner la case appropriée et de cliquer sur Charger.

Quitter la partie : une autre paire de manche ! Nous avons découvert, après de nombreux tests, que chaque fois que l'on répond Oui à la question « Etes-vous sûr ? », on quitte le jeu pour revenir sur DOS !

Windows '95

Si vous jouez directement sous Windows '95, le menu Options est légèrement différent. Il y a deux menus principaux en haut à gauche de l'écran de jeu : Options et Aide. Dans le menu Options, vous avez les fonctions suivantes :

Pause : arrête momentanément l'action. Vous pouvez basculer de Pause à Continuer pour arrêter ou recommencer le jeu.

Ouvrir : cette fonction sert à charger un jeu précédemment enregistré. Un sélecteur de fichier Windows standard est prévu pour charger les fichiers de jeu.

Enregistrer : cette fonction sert à enregistrer votre position dans le jeu. Un sélecteur de fichier Windows standard est prévu pour enregistrer les fichiers de jeu.

Texte : cette fonction sert à ouvrir et fermer les textes à l'écran.

Voix : cette fonction sert à activer ou désactiver les voix dans le jeu. Si la fonction Voix n'est pas sélectionnée, le Texte est sélectionné par défaut.

Position et format initial : cette fonction permet de sélectionner la taille normale de l'écran. Elle est utile si vous redimensionnez l'écran de jeu et que vous voulez revenir rapidement au paramétrage par défaut.

Sortie : cette fonction éminemment descriptive permet de quitter le jeu. Mais avant, l'ordinateur vous demandera si vous voulez enregistrer le jeu à son stade actuel.

Le menu ***Aide*** vous donne des informations sur le système utilisé par Revistronic dans le Trésor des Toltèques. En le lisant, vous pourrez apprécier tout le temps et le travail nécessaires à la production du jeu.

Conseils

Veillez à regarder tout ce que vous pouvez regarder et à prendre tout ce que vous pouvez prendre. Si quelqu'un essaie de vous empêcher de prendre quelque chose ou d'aller quelque part, cela signifie que c'est certainement très important.

Une exploration méticuleuse de certains lieux vous permettra parfois de découvrir de précieux indices, particulièrement dans... à vous de trouver !

En règle générale, si vous voulez prendre quelque chose et que l'on vous envoie balader avec les réponses habituelles, c'est que vous n'en avez probablement pas besoin.

Pour résoudre certains problèmes, vous devez associer un Objet avec un autre Objet. Par exemple, le manche pour la pioche, etc.

Si vous avez un article et que vous pensez que quelqu'un peut en avoir besoin, vous pouvez vous adresser à lui avant de le lui donner. Sinon, Fenimore ne saura pas ce que veut le personnage en question, indépendamment de ce que vous voulez lui donner !

N'oubliez pas d'enregistrer régulièrement le jeu. Il n'y a rien de plus frustrant que d'avoir avancé sérieusement, puis d'éteindre l'ordinateur par mégarde. (Cela peut sembler ridicule, mais même les professionnels de notre Service Tests de Jeux ont du mal à saisir toute l'utilité d'enregistrer régulièrement le jeu).

Amusez-vous et n'oubliez pas : boire et fumer nuit dangereusement à la santé.

Comment installer le jeu

Il est possible de jouer sur MS DOS ou Windows '95. Cependant, si vous décidez de passer d'un système d'exploitation à un autre, vous devrez réinstaller le jeu, et les jeux que vous avez déjà enregistrés ne seront pas compatibles avec le nouveau système d'exploitation.

Le jeu est très facile à installer sur les deux systèmes :

Linux Manuel

DOS

- Placez votre CD-ROM Trésor des Toltèques dans le lecteur de CD-ROM et tapez **D:** <**RETOUR**>.
- Tapez **INSTALLER** et appuyez sur <**RETOUR**> .
- En utilisant les touches haut et bas de votre curseur, vous pouvez changer et choisir une installation par défaut **C:/3TOLTEQUE**. Vous pouvez aussi **QUITTER** l'installation ou installer le jeu en sélectionnant simplement **INSTALLER** et en appuyant sur <**RETOUR**>.

Quand l'installation est terminée, l'écran d'installation de la carte sonore apparaît et vous devez sélectionner les lecteurs de carte sonore appropriés.

- Choisissez « **Sélectionner et configurer le driver MIDI** ».
- L'installation du son devrait automatiquement sélectionner le lecteur approprié, c'est-à-dire General MIDI. Dans le cas contraire, faites défiler l'écran pour voir les options possibles et choisissez le driver approprié. Tapez sur <**RETOUR**> pour le sélectionner.
- Après avoir sélectionné le lecteur approprié, choisissez « **Essayer de configurer automatiquement le driver** »

Après que le lecteur MIDI ait été choisi, vous devez sélectionner le lecteur audio numérique en suivant le même processus

- Choisissez « **Sélectionner et configurer le lecteur audio numérique** ».
- L'installation du son devrait automatiquement sélectionner le lecteur approprié, c'est-à-dire Sound Blaster ou 100 % compatible. Dans le cas contraire, faites défiler l'écran pour voir les options possibles et choisissez le driver approprié. Tapez <**RETOUR**> pour le sélectionner.
- Après avoir sélectionné le lecteur approprié, choisissez « **Essayer de configurer automatiquement le driver** »

Si vous avez terminé l'installation de MIDI et du lecteur audio numérique et que le programme ne détecte pas automatiquement votre carte sonore, vous pouvez entrer manuellement la carte sonore et les paramétrages en sélectionnant « **Sélectionner manuellement et configurer...** »

Une fois que le son est correctement configuré, faites défiler l'écran jusqu'à « **TERMINÉ** » et vous retournerez sur DOS.

Pour commencer le jeu, tapez simplement **TOLTEQUES**.

Windows '95

Le Trésor des Toltèques a une fonction Auto-Play sous Windows '95. Par conséquent, tout ce que vous avez à faire pour installer le jeu, c'est d'insérer le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM. Celui-ci lira automatiquement le CD et lancera la procédure d'installation de routine.

Une fois que le panneau d'installation est affiché, vous pouvez modifier l'endroit où le Trésor des Toltèques a été installé. Quand vous l'avez placé là où vous le souhaitez, cliquez sur le bouton **INSTALLER**.

Si vous avez des problèmes avec l'Auto-Play, vous pouvez aussi lancer l'installation en double-cliquant sur **SETUP** dans le CD-ROM Trésor des Toltèques.

Une fois installé, le jeu utilisera automatiquement votre carte sonore et créera son propre groupe de programmes dans le menu DEMARRER–> PROGRAMMES.

Il y a plusieurs façons de démarrer le jeu. Vous pouvez sélectionner le jeu à partir du menu DEMARRER–> PROGRAMMES ou tout simplement placer le CD-ROM dans le lecteur et le jeu démarrera automatiquement.

Performances de jeu

Pour obtenir les meilleures performances, nous vous conseillons de lire ce qui suit :

DOS

Accès au fichier

Le Trésor des Toltèques contient plusieurs scènes animées de grande qualité. Si elles défilent trop vite ou s'il y a des secousses à l'écran (ce qui arrive avec un lecteur de CD-ROM lent), vous pouvez augmenter la mémoire cache sur votre lecteur de CD-ROM.

Vérifiez que le **SMARTDRIVE** ait bien été chargé, car il contribue à accélérer la vitesse. Généralement, le SmartDrive exige 1 Mo de RAM, mais il vaut mieux 2 Mo de mémoire ou plus.

Le Manuel Mystique

Si vous n'avez pas de SmartDrive résident, tapez l'instruction suivante sous DOS :

smartdrv 1024 /x

et, si vous avez plus de mémoire disponible,

smartdrv 2048 /x.

Si vous avez un PC avec 8 mo de RAM, vous ne pourrez pas jouer avec plus de 2 Mo affectés au jeu.

Vidéo
Il y a moins de risque que vous ayez des problèmes avec votre carte graphique, car il serait étonnant qu'elle ne puisse pas supporter la résolution 640x480 avec 256 couleurs. Si tel était le cas, contactez le distributeur ou le fabricant chez qui vous avez acheté votre PC ou votre carte vidéo afin d'obtenir le driver approprié à votre carte vidéo.

Windows '95

Accès au fichier
Veillez à ce que votre lecteur de CD-ROM soit correctement configuré. Pour ce faire :

Allez dans **MON ORDINATEUR**, ouvrez le **PANNEAU DE CONTROLE** et cliquez sur **SYSTEME**. Sélectionnez **PERFORMANCE** et **SYSTEME DE FICHIER**, puis cliquez sur **CD-ROM**. Il y a deux paramètres supplémentaires à vérifier : la **TAILLE DE LA MEMOIRE CACHE** doit être sur **MAX** et la zone « **OPTIMISER L'ACCES** » doit être configurée à la vitesse appropriée au CD-ROM.

Vidéo
La résolution du jeu est 640x480 avec 256 couleurs. Si votre écran est configuré pour une résolution plus importante (800x600, par exemple), la fenêtre dans laquelle le jeu s'affichera sera légèrement plus petite. Si vous souhaiter jouer sur un écran plein sous Windows, vous devrez réduire la résolution de l'écran à 640x480.

Il y a moins de risque que vous ayez des problèmes avec votre carte graphique, car il serait étonnant qu'elle ne puisse pas supporter la résolution 640x480 avec 256 couleurs. Si tel était le cas, contactez le distributeur ou le fabricant chez qui vous avez acheté votre PC ou votre carte vidéo afin d'obtenir le driver approprié à votre carte vidéo.

Gravis Ultrasound
Si vous avez des problèmes avec votre Gravis Ultrasound sous Windows '95, nous avons inclus sur le CD du jeu un guide Gravis95. Vous y trouverez la liste des derniers drivers Gravis Ultrasound pour Windows '95 (GUS GF1). **Ces fichiers vous sont donnés à titre indicatif seulement. Advanced Gravis Computer Technology, Revistronic et Warner Interactive déclinent toute responsabilité en cas de dommages ou autres frais résultant de l'utilisation de l'un de ces fichiers.**

Service Consommateur

Nous vous remercions d'avoir acheté l'un de nos produits.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 14h30 à 18h30, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

Vous pouvez également nous contacter par minitel en tapant 36-15 WIE (2,23 F/min). Nous disposons également d'une messagerie sur Internet : wie-fr@wmg.com.

Informations sur la Garantie WI

Warner Interactive garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu .

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Design
Rodrigo & Hernan Castillo

Screenplay & Dialogue
Rodrigo Castillo

Director
Hernan Castillo

Game Testers
Alex Bush, David Wilkin, Mark Dearsley, Craig Leigh, Ben Walker, Tiziano Riolfo, Darren McCormack, Chris Tudor Smith, Tim Mawson, . Simon Roberts

Lead Tester
Graham Axford

Quality Assurance Management
Liam DelaHunty, Rob Smith

Product Marketing Manager
Claire Warnford-Davis

Voice Recording Management (English)
Reflex Interactive

English Voice Artists
Michael Neill, Jay Benedict, Julia Brams, Rupert Degas, Michael Fitzpatrick, Stephen Graf, Garrick Hagon, Breffni McKenna, William Roberts, Liza Ross

Lead Programmer & System Design
Hernan Castillo

Programmers
Juan Carlos Garcia, Diego Gonzalez Toribio, Gonzalo Hernanz, Ogirdor Ollitsac, E Gaucho

Lead Animation
Antonio De Tena

Animation
Miguel Canosa, Ana Carmona, Corina Belga

Layout
Antonio Navarro

Backgrounds
Higashi Taruma

Character Design
Jorge Azpiri

Original Music Composition
David Punshon, Richard Wells

Sound Effects
Diego Gonzalez Toribio

Voice Testing
Alex Solana, Carlos Perez Garcia, Pedro Ivan De Frias, Julio Jose De Frias, Maria Artiñano, Helena Castro

Art Technical
Miguel Canosa, Rhodri Davis, E Gaucho, Diego G T, Susana Brian

Graphical Support
Jose Gonzalez, Alfonso Fernandez, Hector Gonzalez, Victor Gonzalez, Dick Oshima, German Langer

Character Colour Design
Alfonsina Castillo, Juancar C Wolff

Fill Colour
Carmen Feringan, Julio Jose De Frias

Dialogue Programmers
Juan Carlos Garcia, Eddi Dog Merckx

Scanner Technical
Gonzalo Hernanz, Lalo Long Largus

Checking Animation
Ultra-Machine XX-236A

Nippon Consultant
Higashi Taruma

Net Maintenance
Carlos Gonzalez

Executive Production
Angela Visca Visca, Nicolas Catroux, Isabel Solana, Miguel Escobar, Guido Castillo, Carlos Zavala

Warner Interactive Producer
Rob Smith

Le Vieux Manuel



Revistronic

©1995 Revistronic Industrial Programs. Published and distributed under exclusive licence from Revistronic Industrial Programs by Warner Interactive. A Time Warner Company.

WARNER INTERACTIVE