Le 1er jeu d'action
et d'aventure adapté
de la série télé
VU SUR
canal j
Sabrina
L'Apprentie
Sorcière
CD-ROM
PC/MAC

Sabrina L'Apprentie Sorcière

Guide de l'utilisateur

Bienvenue dans Sabrina, l'Apprentie Sorcière. Sabrina et Salem se lancent dans de nouvelles aventures, à la découverte de l'autre monde.

Démarrage

Lancement du programme – Windows 98/95

- Insérez le CD-ROM dans votre lecteur. Si la fonction d'Exécution automatique est activée, l'installation sera lancée automatiquement. Cliquez sur Installer et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

- Si la fonction d'Exécution automatique est désactivée, sélectionnez Démarrer, puis Exécuter depuis la barre des tâches de Windows 98/95. Entrez D:\setup.exe et appuyez sur Entrée. Si D n'est pas le chemin d'accès de votre lecteur de CD-ROM, entrez la lettre appropriée.

- Pour lancer le programme, insérez le CD-ROM dans votre lecteur. Si la fonction d'Exécution automatique est activée, cliquez sur Jouer pour lancer le programme.

Le Vieux Manuel

- Si la fonction d'Exécution automatique n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône Sabrina 2 dans le menu Démarrer.
- Pour quitter le programme à tout moment, appuyez sur ALT+F4.

Lancement du programme - Power Macintosh®

- Insérez le CD-ROM dans votre lecteur.
- Double-cliquez sur l'icône Installer Sabrina 2 et suivez les instructions.
- Une fois l'installation terminée, double-cliquez sur l'icône Sabrina 2 dans le répertoire Sabrina situé sur votre disque dur.
- Pour quitter le programme à tout moment, appuyez sur Commande+Q.

S'inscrire

- Nouveau joueur : si vous n'avez jamais joué, cliquez sur Commencer. Entrez ensuite votre nom et cliquez sur Jouer.
- Ancien joueur : si vous vous êtes déjà inscrit, cliquez sur Continuez. Sélectionnez votre nom dans la liste et cliquez sur Jouer.
- Effacer un joueur : 10 joueurs au maximum peuvent s'inscrire en même temps. Vous serez donc peut-être amené à effacer un ancien nom pour en ajouter un nouveau.

Le vieux Manuel

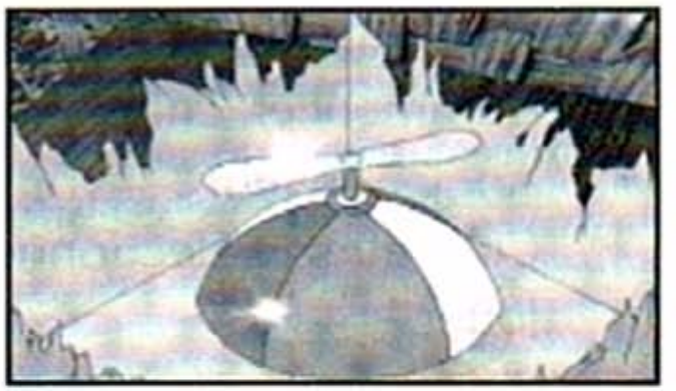
Pour effacer un nom, sélectionnez-le dans la liste, puis cliquez sur Supprimer.

- Quitter : pour quitter la partie, cliquez sur l'icône correspondante.
- N. B. : votre partie sera automatiquement sauvegardée dès lors que vous cliquez sur l'icône Quitter dans la barre de menu.

L'histoire

Salem a encore fait des siennes !

Sabrina découvre que Salem a signé le bon de livraison d'un employé de Cosmopost. La casquette du pouvoir a en effet été envoyée chez les Spellman par erreur, mais Salem l'a acceptée. Dans un moment de faiblesse, il la met sur ses oreilles et disparaît par la porte de la penderie. Le conseil des sorciers ordonne à Sabrina de retrouver son chat et de ramener la casquette !



Le Vieux Manuel

Sabrina, le chat et la petite peste.

Le pire reste encore à venir ! Enfermé dans sa cage, Salem décrit d'un air penaud ce qui s'est passé. Amanda a encore frappé ! La cousine de Sabrina une vraie sorcière, soyez-en sûr s'est enfuie avec la casquette. Dotée de nouveaux pouvoirs, Amanda va tendre toutes sortes de pièges à Sabrina. Et comme chacun sait, les embûches, Amanda aime ça ! Son passe-temps favori ? Semer la zizanie partout où elle passe ! Et maintenant, à vous de jouer ! Il va falloir aider Sabrina et Salem à trouver les quatre éléments du méga kit de magie. C'est le seul moyen de venir à bout d'Amanda et de remettre un peu d'ordre dans ce chaos général !

Le vieux Manoir

Comment s'y prendre ?

Dans la cuisine, vous trouverez le portrait de Tante Louisa. Cliquez dessus pour obtenir des informations supplémentaires sur le méga kit de magie. Vous pouvez également les lire dans le livre de magie, situé dans le salon. Sachez en tout cas que Sabrina est une jeune fille pleine de ressources. Celle-ci a plus d'un tour dans son sac, concoctés dans son mini labo à sortilèges. Avec votre aide, tout devrait à nouveau rentrer dans l'ordre.

Le monde de Sabrina

Sabrina cache bien des choses dans sa penderie !

La penderie vous ouvre les portes de l'Autre Monde, également appelé les limbes. Pour y accéder, il vous suffit de passer la porte d'entrée.

Le vieux Manuel

Des limbes, vous pouvez vous rendre sur Mars, dans le monde des sortilèges, dans le labyrinthe d'Amanda, mais aussi au lycée Westbridge et dans la maison de Sabrina. Surtout n'oubliez pas de consulter le livre de magie qui se trouve dans le salon et qui vous ouvrira un univers des plus féeriques.

Comment déplacer Sabrina ?

Pour déplacer Sabrina, vous pouvez vous servir soit des touches de direction, soit de la souris.

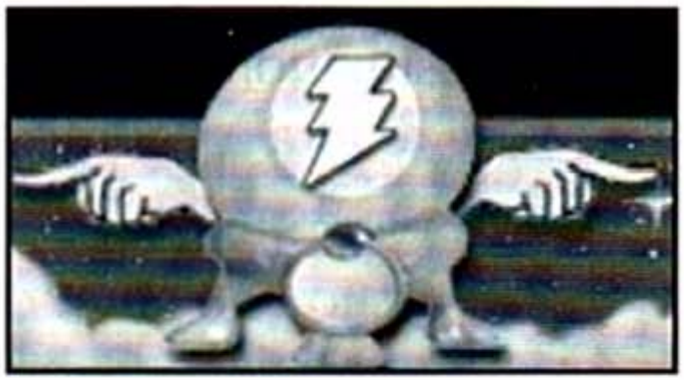
- Si vous utilisez la souris, pointez le curseur sur la destination de votre choix et cliquez dessus. Sabrina se rendra à l'endroit désiré.
- Si vous utilisez le clavier, appuyez sur la touche de direction de votre choix en la maintenant enfoncée. Pour déplacer Sabrina en diagonale, appuyez en même temps sur deux touches de direction.
- Lorsque Sabrina arrive devant une porte ou un passage, le curseur se transforme en flèche bleue. Cliquez à l'aide de la souris pour pénétrer dans ce nouveau lieu.

Le Vieux Manuel

La magie à portée de main

Sabrina est toujours prête à se servir de sa zapette magique ! Lorsque vous passez sur certains objets ou personnages, le curseur dessine un tourbillon. Cela signifie que Sabrina peut utiliser ses pouvoirs ; cliquez et regardez ce qui se produit ! Si votre curseur se transforme en croix lorsque vous passez sur un objet, cliquez sur cet objet pour le prendre ou pour résoudre une énigme.

Outre la zapette magique, Sabrina peut recourir à d'autres sortilèges, à condition d'en avoir les recettes et les ingrédients. Une fois que vous avez concocté plusieurs sortilèges, vous pouvez les faire défiler dans la boule de cristal en cliquant sur les mains. Le sortilège apparaissant dans la boule est celui que Sabrina est prête à utiliser. En dessous, le nombre indique vos réserves pour tel ou tel sortilège.



Le Vieux Manuel

Les recettes de sortilèges
Les ingrédients magiques

Chemin faisant, Sabrina va trouver des CD contenant des nouvelles recettes de sortilèges, ainsi que les ingrédients nécessaires à leur réalisation. Pour collecter ces ingrédients, il suffit de se déplacer dessus. Ils seront immédiatement stockés dans le labo.

Le mini labo

Le mini labo est tout simplement la version moderne du chaudron des sorcières ! C'est là que sont stockés vos ingrédients magiques et vos recettes de sortilèges. Vous y trouverez également des informations sur votre méga kit de magie !

Joujoux Manuel

Etudiez les recettes et mélangez bien vos ingrédients. Une fois que vous aurez préparé un sortilège, il sera transféré dans la boule de cristal. Faites défiler les sortilèges que vous avez en stock à droite sur la barre de menu. Sabrina pourra ainsi les utiliser à tout moment.

Vous avez besoin d'aide ? Cliquez sur le pendentif du mini labo et Tante Louisa vous donnera des conseils sur le niveau en cours.

Energie

Cherchez les cartes énergétiques dispersées dans le jeu et collectez-les de façon à ce que Sabrina soit toujours au top de sa forme. Surveillez son niveau d'énergie sur la barre de menu. S'il baisse trop, Sabrina se retrouvera dans les limbes et vous devrez reprendre la partie à partir de là. A chaque fois que vous vous retrouvez dans les limbes suite à une baisse d'énergie, vous perdrez la moitié de vos ingrédients, alors soyez prudent !

Mini labo

Consulter l'inventaire des sortilèges

Energie

Quitter

eVieux Manuel

Astuces et conseils

1. Si c'est la première fois que vous jouez, prenez le temps d'explorer les différentes pièces de la maison de Sabrina. Essayez de collecter des ingrédients et des recettes de sortilèges, qui seront stockés dans votre mini labo. Face aux sbires d'Amanda, vous pouvez être sûr qu'ils vous serviront !
2. Pour sortir d'une situation fâcheuse, Sabrina a recours à de puissants sortilèges. Elle peut aussi se jeter des sorts à elle-même ! (cf. Invisibilité, Bouclier, Constella et 1=1)
3. L'Explositor de Sabrina ne manque pas de punch ! Un seul coup de zapette et tout le monde y passe !
4. Déjà de retour dans les limbes ? Vous êtes las d'arpenter les allées du centre commercial ? Cherchez donc la fenêtre coulissante pour retourner là où vous êtes déjà allé !
5. Au cours de votre expédition, vous ne découvrirez pas que des ingrédients et des recettes.

Raccourci de la fenêtre coulissante

Le Vieux Manoir

Cherchez les objets qui vous aideront à trouver le méga kit de magie. Sans eux, point de salut ! Ramassez-les et utilisez-les pour reconstituer le kit.

6. Vous en avez assez de trouver porte close ? Celles-ci finiront bien par s'ouvrir et de nouvelles aventures, en compagnie de Sabrina, vous attendent de l'autre côté. Cependant, avant d'aller sur Mars et de visiter le château enchanté, vous devrez d'abord aller au lycée, ainsi qu'au centre commercial. Après avoir fait le tour du monde, armez-vous de votre méga kit de magie et retrouvez Amanda pour la confrontation finale !

7. N'hésitez pas à consulter Tante Louisa au mini labo, dès que vous avez besoin de son aide. Celle-ci est plutôt de bon conseil...

Mais si les conseils de Tante Louisa ne suffisent toujours pas...

Un document d'Aide en ligne est à votre disposition. Pour accéder à ce document sous Windows, cliquez sur le bouton d'Aide dans le Menu principal. Sous Macintosh, insérez le CD-ROM Sabrina, l'Apprentie Sorcière et double-cliquez sur le dossier des fichiers d'Aide. Pour ouvrir le document, double-cliquez sur l'icône d'Aide.

Le Vieux Manuel

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le « Programme ») sont la propriété de Knowledge Adventure Inc. and Simon & Schuster, Inc., de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs. Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la « Licence »).Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée Knowledge Adventure Inc. and Simon & Schuster, Inc. (« le Concédant ») vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :
   (a) le Programme contient un Editeur de niveaux (« Editeur ») vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (« Nouveaux éléments »).
   (b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.
   Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.
2. Droits de propriété
   Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout « module indépendant » inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants. Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final
   A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétroingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.
   B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.
   C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit
   (i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;
   (ii) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel (prospectus et brochures, par exemple) et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service quel qu'il soit ;
   (iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;
   (iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme. L'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.
4. Transfert du Programme
   Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.
5. Résiliation
   Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.
6. Contrôles à l'exportation
   Il est interdit de réexporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste

7. Garantie limitée

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LE CONCEDANT REFUTE EGALEMENT TOUTES LES GARANTIES LIEES A LA CONFORMITE DES LOGICIELS AVEC L'AN 2000. EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE GARANTIT EN AUCUNE MANIERE QUE LES PERFORMANCES ET LES FONCTIONNALITES DU PROGRAMME NE SERONT PAS AFFECTEES PAR DES DATES AVANT, PENDANT ET APRES L'AN 2000, NI QUE LE PROGRAMME SERA EN MESURE DE TRAITER, FOURNIR ET/OU RECEVOIR DES INFORMATIONS DE DATE CORRECTEMENT A L'INTERIEUR DE CHAQUE SIECLE ET ENTRE LES SIECLES, Y COMPRIS L'ECHANGE D'INFORMATIONS DE DATE ENTRE LES PRODUITS OU LES APPLICATIONS, TOUTE GARANTIE D'ABSENCE DE CONTREFAÇON FIGURANT DANS LA SECTION 2-31253° DU CODE COMMERCIAL UNIFORME DES ETATS-UNIS ET/OU DANS TOUTE AUTRE CODE ETANT REFUTEE. Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, le Concédant garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme. Dans le cas où le support se révélerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, le Concédant pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser. Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français.

Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique » jointe à la présente licence.

8. Limitation de responsabilité

LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNNEMENTS INFORMATIQUES, ET TOUT AUTRES DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE. Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

9. Mesures équitables

Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

10. Divers

La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France, et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties. Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence, et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous, et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

™, ®, & © Archie Comic Publications, Inc. © 2000 Viacom Productions, Inc. Software © 2000 Simon & Schuster, la société d'édition de Viacom, Inc. and Davidson & Associates, Inc. Basé sur des personnages de Archie Comics. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation, Inc. Power Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc. Utilisé sous licence. PRODUIT RESERVE A L'USAGE PRIVE. TOUTE AUTRE FORME D'UTILISATION, PUBLIQUE OU NON, EST STRICTEMENT INTERDITE.

PROCEDURE SUPPORT TECHNIQUE

Attention : le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez acceptée. Par conséquent, le support technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.

Procédure d'échange des supports CD-ROM, DVD-ROM ou disquettes défectueux

Si au cours des 90 jours suivant la date d'achat du produit vous constatez que les CD-Rom, DVD-Rom ou disquettes sont défectueux ou rayés, le Support Technique pourra effectuer l'échange gratuitement. Il vous suffit de renvoyer les éléments suivants :

- les disquettes, CD-Rom ou DVD-Rom défectueux ; et
- une copie du ticket de caisse daté

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Au delà de la période de 90 jours, si vous souhaitez obtenir des CD-Rom, DVD-Rom ou disquettes de remplacement (d'un support rayé ou défectueux), merci de bien vouloir nous renvoyer les disquettes, CD-Rom ou DVD-Rom défectueux , et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 40 Francs Français (soit 6,09 euros) par support défectueux à l'ordre de HAVAS INTERACTIVE EUROPE.

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Procédure d'échange des manuels

Si vous avez déchiré ou perdu votre manuel ou documentation, nous vous les remplacerons aux conditions suivantes:
Merci de nous renvoyer une photocopie de la disquette de jeu #1 du CD-Rom ou DVD-Rom et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 30 Francs Français (soit 4,57 euros). Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Merci de ne pas renvoyer de produit pour remboursement sans accord préalable du Support Technique, nous serions dans l'obligation de vous retourner le produit à vos frais.

Les coordonnées du support technique, sont dans le manuel.

* Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée.

Le support technique décline toute responsabilité en cas de non-réception des produits en raison d'incidents postaux.

Les frais d'expéditions ne sont pas remboursés.

(1) En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Havas Interactive Europe SA.

Le vieux Manuel

Sabrina L'Apprentie Sorcière

Knowledge Adventure

SIMON & SCHUSTER

visit Sabrina The Teenage Witch at www.archiecomics.com

ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVEUR VOCAL 7 JOURS / 7 24 H / 24 H

TECHNICIENS 5 JOURS / 7 10 H / 19 H

33(0)1.30.67.90.50

www.havas-interactive.fr

le site de référence de toute la famille

™ & © Archie Comic Publications, Inc. © 2000 Viacom Productions, Inc. Software © 2000 Simon & Schuster, the publishing operation of Viacom, Inc. and Havas Interactive, Inc., et/ou ses sociétés apparentées ou affiliées. Basé sur les personnages de Archie Comics. Tous droits réservés. Knowledge Adventure et le logo Knowledge Adventure sont des marques enregistrées de Knowledge Adventure, Inc. Knowledge Adventure est une division de Havas Interactive, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation, Inc. Power Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc. Made with Macromedia est une marque déposée de Macromedia, Inc.

S0020628