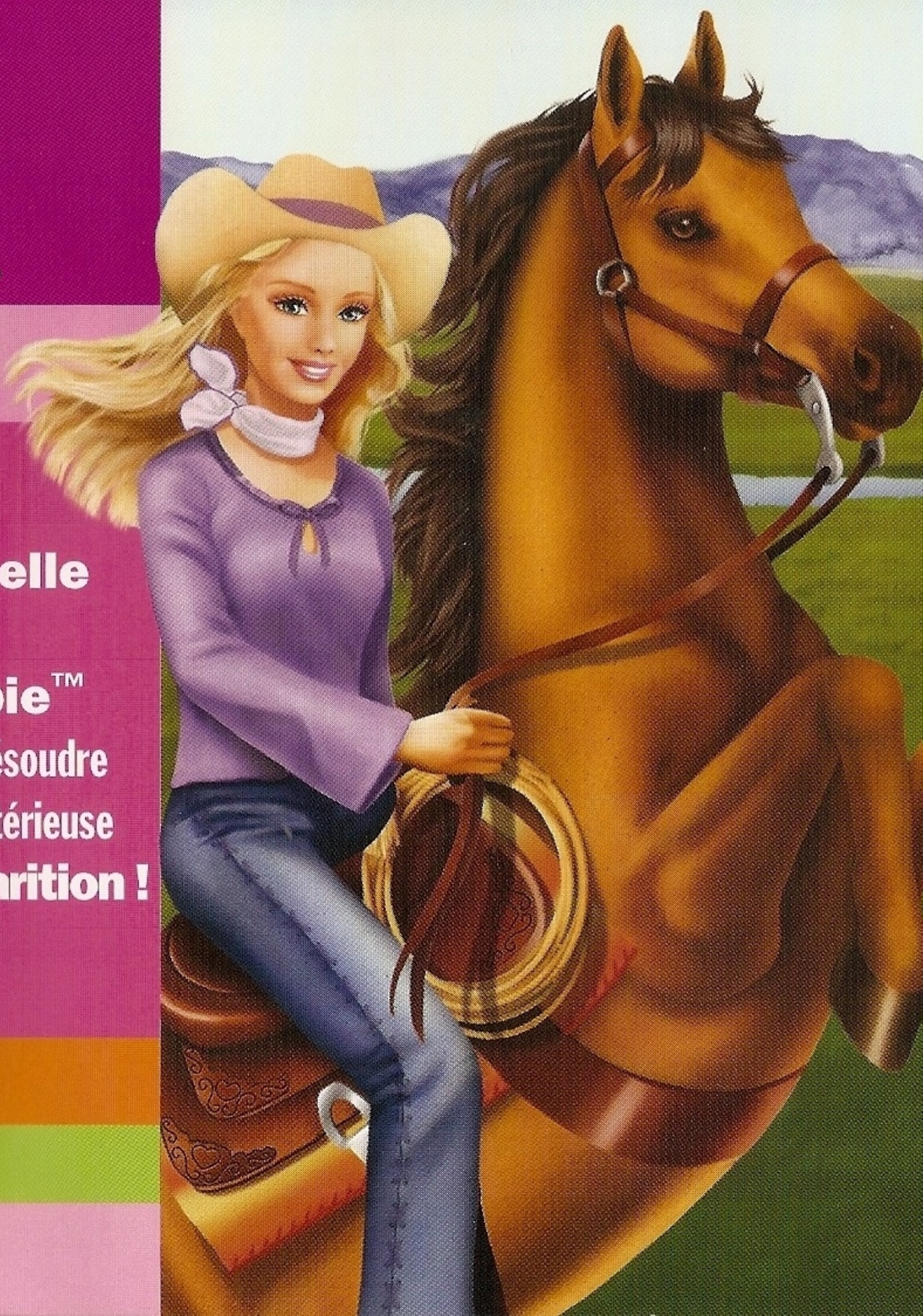
Barbie
SOFTWARE

Barbie™ Horse Adventures™

THE RANCH MYSTERY



En selle
avec
Barbie™
pour résoudre
la mystérieuse
disparition !

Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery CD-ROM

Sommaire

Configuration minimale requise 2
Installer le jeu 2
Jouer 2
Désinstaller le jeu 3
Introduction 3
Ecran d'inscription 3
Quitter 3
Nouvelle partie 4
Continuer une partie 4
Effacer un joueur 4
Options du jeu 4
Contrôles 4
La sacoche 5
Explorer le ranch 7
Le manège d'entraînement 8
Les Sources Tranquilles : Pistes et astuces 9
Astuces pour les jeux et énigmes 11
En cas de problèmes 15
Service client et assistance technique 15
Crédits 18

BARBIE ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à, et sont utilisés sous licence de Mattel Inc. © 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Microsoft, Windows et DirectX sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Pentium est une marque déposée de Intel Corporation. Système audio FMOD, copyright © Firelight Multimedia, 1994-2003.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

- Microsoft Windows® 98/ME/2000/XP
- Pentium® II (ou équivalent) 350 MHz ou supérieur
- Lecteur de CD-ROM 24X ou supérieur
- 64 MB de RAM ou supérieur (128 pour Windows XP)
- Espace disponible sur le disque dur : 200 Mo
- Carte graphique 3D 8 Mo et pilotes compatibles avec Windows DirectX® 8.1
- Résolution 800x600, couleurs 16 bits
- DirectX® 8.1 (disponible sur le CD-Rom)

Configuration recommandée

- Pentium® III (ou équivalent) 450 MHz ou supérieur
- Carte graphique 3D 16 Mo et pilotes compatibles avec Windows DirectX® 8.1

INSTALLER LE JEU

- Fermez toutes les applications
- Insérez le CD de Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery dans votre lecteur de CD-Rom.
- Si la fonction d'exécution automatique (autoplay) est activée, l'installation démarre automatiquement et vous pouvez sauter les deux étapes suivantes.
- Cliquez sur Démarrer puis sur Exécuter.
- Tapez d:\install.exe, si d: est la lettre associée à votre lecteur de CD-Rom. Si votre lecteur de CD-Rom n'est pas associé à la lettre d, tapez la lettre ppropriée..
- Suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran.
- Lorsque l'installation est terminée, vous pouvez voir l'icône de Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery dans le menu Démarrer de la barre de tâches Windows.

JOUER

- Insérez le CD de Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery dans votre lecteur de CD-Rom.
- Si la fonction d'exécution automatique (autoplay) est activée, cliquez sur Jouer pour lancer le jeu.
- Il est également possible de cliquer sur Démarrer/ Programmes/Barbie™/Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery depuis la barre de tâches Windows.
- Vous pouvez également cliquer sul el'icône de raccourci Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery de votre bureau.

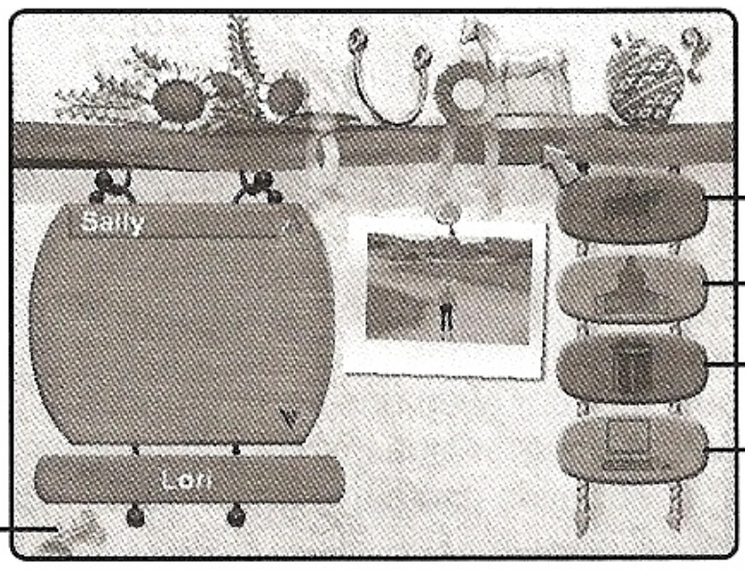
DESINSTALLER LE JEU

Dans la barre de tâches de Windows, cliquez sur Démarrer/ Programmes/Barbie™/Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery /Désinstaller.

INTRODUCTION

Il y a un mystère au Ranch des Sources Tranquilles et tu arrives juste à temps pour l'élucider ! Teresa™ est sur le point de concourir dans la compétition équestre, mais son cheval de compétition, Chanceux, a disparu ! Aide Barbie™ à mener son cheval à travers la forêt, la ville de la prairie et les jardins du désert à la recherche d'indices. Interroge les témoins, cherche des indices, résous des énigmes et décore le Cercle des Vainqueurs grâce aux objets que tu trouveras au cours de ton aventure dans les sacs bonus. Sois attentive aux amis qui peuvent t'aider dans cette aventure. Retrouve le voleur qui a pris Chanceux, à temps pour que Teresa™ puisse participer à la compétition.

ECRAN D'INSCRIPTION



QUITTER
Pour quitter le jeu, clique sur la flèche de retour en bas à gauche de l'écran.

NOUVELLE PARTIE

Utilise le clavier pour taper ton nom. Clique sur le bouton Nouvelle Partie pour commencer une nouvelle aventure. S'il existe déjà une partie commencée avec le même nom, on te demandera de le sélectionner dans la liste ou de taper un nom différent.

CONTINUER UNE PARTIE

Si tu as déjà joué auparavant, clique sur ton nom dans la liste puis clique sur Continuer la partie. Utilise les flèches Haut et Bas pour te déplacer dans la liste des noms.

EFFACER UN JOUEUR

Pour effacer un nom de la liste, clique dessus puis clique sur Effacer un joueur.

Options du jeu

À partir de l'écran Options, tu peux choisir d'activer le mode Saut automatique et choisir ta configuration graphique.

Si tu es en mode Saut manuel, tu dois appuyer sur la barre d'espace à chaque fois que le cheval doit sauter des obstacles au cours du jeu.

Remarque à l'attention des parents :
Il est également possible de configurer les options graphiques à partir de ce menu. Si vous connaissez le type de système sur lequel fonctionne votre ordinateur, suivez le guide ci-dessous pour sélectionner la bonne configuration. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au fichier lisez-moi du CD-ROM.

- Configuration minimale : Pentium® II (ou équivalent) 350 MHz ou supérieur avec une carte graphique 3D 8 Mo
- Configuration recommandée : Pentium® III (ou équivalent) 450 MHz ou supérieur avec une carte graphique 3D 16 Mo.
- Configuration optimale : Pentium® III (ou équivalent) 450 MHz ou supérieur avec une carte graphique 3D 32 Mo ou plus.

CONTRÔLES

Flèche de retour



Quand tu es au ranch, clique sur la flèche de retour pour retourner à l'écran d'inscription. Sur les pistes, clique sur la flèche de retour pour choisir entre retourner au Ranch et retourner à l'écran d'inscription. À partir d'une énigme ou d'un jeu, clique sur la flèche de retour pour retourner à la piste sur laquelle tu étais.

Contrôler Barbie™ et son cheval

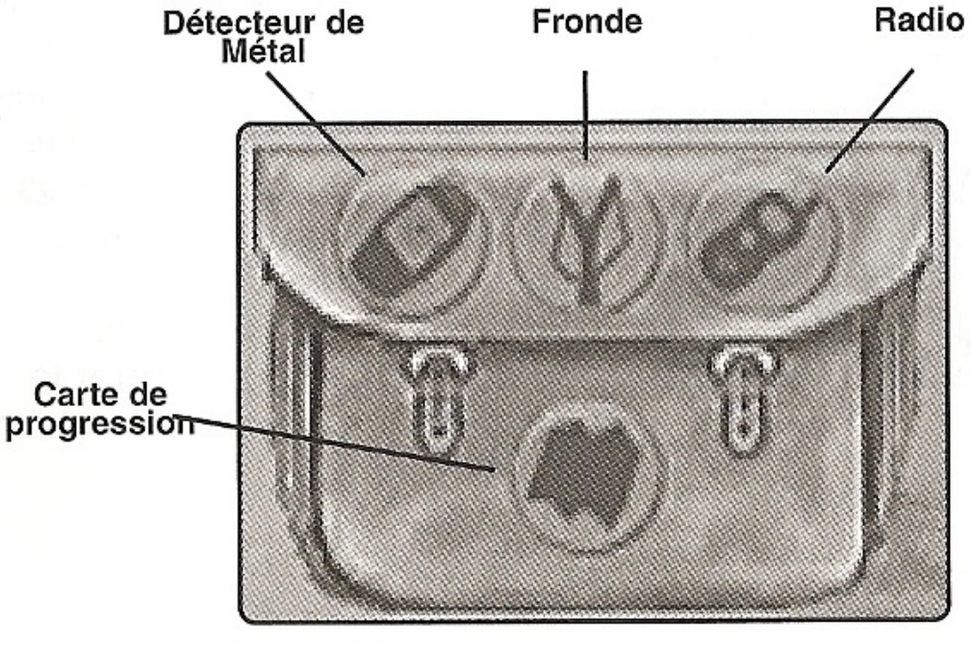
Utilise les touches flèchées du clavier pour déplacer Barbie™ et son cheval. Appuie sur la touche flèche Haut pour déplacer Barbie dans la direction qu'elle regarde. Appuie de nouveau sur la touche flèche Haut pour aller plus vite. Lorsque Barbie™ se déplace, tu peux changer de direction en utilisant les touches flèche Droite et flèche Gauche. Pour ralentir ou stopper Barbie™ lorsqu'elle se déplace, utilise la touche flèche Bas.

Descendre du cheval

Il y a des poteaux au ranch et sur les pistes. À chaque fois que tu en rencontres un, Barbie™ doit descendre de son cheval et explorer à pied cet endroit. Pour cela, déplace Barbie™ et son cheval vers le poteau. Quand le poteau commence à scintiller, appuie sur la barre d'espace. Pour remonter sur le cheval, déplace Barbie™ vers le cheval et appuie à nouveau sur la barre d'espace.

LA SACOCHE

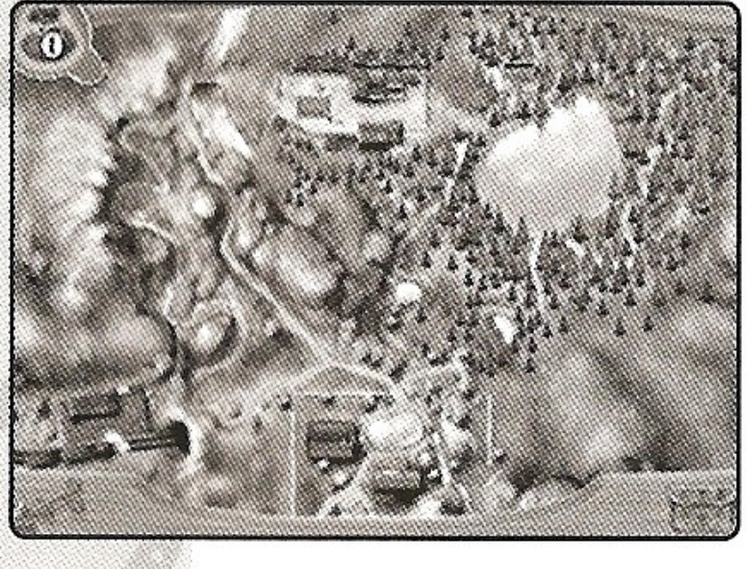
La sacoche, qui se trouve en bas à droite de l'écran, contient des outils très utiles que Teresa™ a choisi pour aider Barbie™ dans cette aventure. Tu pourras les utiliser pour aider Barbie™ à éliminer des obstacles, jouer à des jeux, ou découvrir des indices pour résoudre le mystère. A chaque fois que tu pénètres dans un lieu où l'un des outils de la sacoche te sera utile, celle-ci se mettra à scintiller. Clique sur la sacoche pour l'ouvrir puis clique sur l'icône qui scintille pour utiliser l'outil. Pour ranger l'outil dans la sacoche, clique à nouveau sur la sacoche ou clique sur la flèche de retour.



Radio
À chaque fois que tu as besoin de l'aide de Teresa™, clique sur l'icône de la radio dans la sacoche et elle te donnera des renseignements concernant la piste. Tu peux aussi accéder à la radio dans l'angle supérieur droit de l'écran lorsque tu es dans une énigme ou un jeu. Clique dessus à chaque fois que tu veux de l'aide.

Fonde
Quand l'icône de la fronde scintille dans la sacoche, clique dessus pour la prendre. Tu peux utiliser la fronde pour déplacer des objets qui te gênent ou pour faire tomber des objets qui sont trop hauts pour être atteints. Pour t'entraîner à utiliser la fronde avant de commencer ton aventure, rends-toi au manège d'entraînement au ranch. (regarde page 10.)

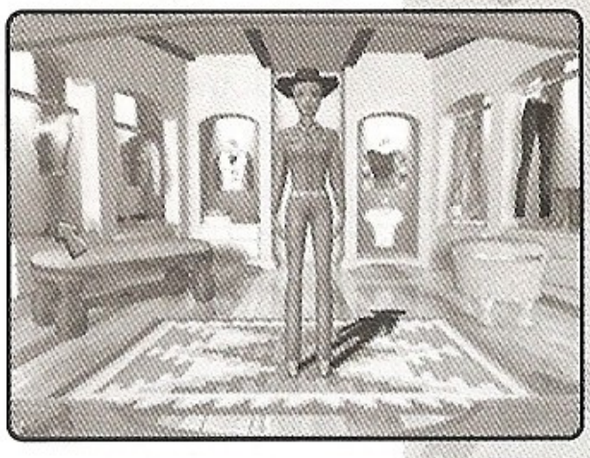
Détecteur de métal
Quand l'icône du détecteur de métal scintille dans la sacoche, clique dessus pour le prendre. Tu peux utiliser le détecteur de métal pour retrouver des preuves métalliques enfouies dans le sol. Tout en marchant, tu verras une lumière autour du détecteur de métal. La lumière verte deviendra jaune si tu approches d'un objet métallique. Si la lumière devient rouge et que l'icône d'une pelle apparaît en haut de l'écran, cela signifie que tu as trouvé quelque chose. Quand tu vois la pelle, appuie sur la barre d'espace pour creuser jusqu'à l'objet.



Carte de progression
La Carte des Sources Tranquilles te permet de savoir où tu es déjà allée et où tu dois encore te rendre. Pour visiter un lieu, utilise la souris pour le sélectionner. Tu ne peux retourner rapidement que dans les lieux que tu as déjà découverts. La Carte te montrera aussi le nombre de sacs bonus que tu as ramassés. Les sacs Bonus contiennent des décorations surprise que tu pourras utiliser pour décorer le Cercle des Vainqueurs de retour au ranch.

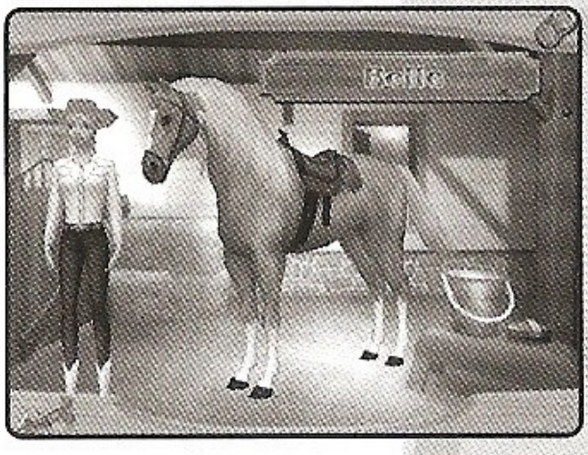
EXPLORER LE RANCH

EXPLORER LE RANCH



Avant de parcourir les pistes, aide Barbie™ à choisir le meilleur équipement pour cette aventure. Dirige-toi vers la maison du ranch, où tu trouveras une salle d'habillage remplie de hauts, de pantalons, de bottes et de chapeaux. Clique sur les vêtements que tu veux faire porter à Barbie™. Continue à cliquer pour voir tous les choix possibles. Lorsque tu es prête à partir, clique sur la flèche de retour.

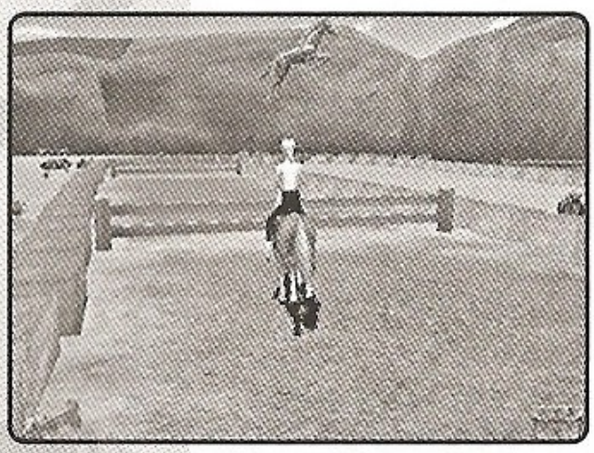
L'écurie



Avant de commencer ton aventure, tu dois aller chercher un cheval pour Barbie™. Dirige-toi vers l'écurie pour choisir le cheval qui lui conviendra le mieux ! Clique sur la crinière du cheval, sur sa queue ou sur sa selle pour les modifier. Continue à cliquer sur chaque partie pour voir toutes les couleurs disponibles. Choisis le nom de ton cheval en cliquant sur l'écriteau en bois. Tu peux même nourrir et panser ton cheval en cliquant sur le seau ou la brosse de l'étagère puis en cliquant sur le cheval. Lorsque tu es prête à partir sur les pistes, clique sur la flèche de retour.

LE MANEGE D'ENTRAÎNEMENT

Le manège d'entraînement est situé entre l'écurie et la maison du ranch. C'est l'endroit où Barbie™ peut pratiquer certaines des activités qu'elle devra maîtriser pour aller sur les pistes : sauter, garder les troupeaux et utiliser la fronde.



Le manège de saut

Ici, le cheval peut s'entraîner à sauter. Utilise les touches flèches pour guider Barbie™ et son cheval vers l'obstacle à sauter. Si tu n'as pas activé le mode de Saut automatique, appuie sur la barre d'espace pour sauter lorsque tu vois apparaître une icône en haut de l'écran. Pour réussir ton saut, vérifie que ton cheval va assez vite au moment où tu franchis l'obstacle. Si tu as activé le mode de Saut automatique, ton cheval sautera automatiquement par dessus les obstacles. Regarde à la page 5 pour avoir plus d'informations sur les options de configuration de saut.



Le manège de garde

Parfois, Barbie™ devra conduire des troupeaux d'animaux sur les pistes. Rends-toi au manège de garde pour t'entraîner à garder et conduire les troupeaux ! Pour conduire les animaux au corral, chevauche au milieu d'eux pour les pousser doucement dans la bonne direction. La barrière se fermera automatiquement lorsque tous les animaux seront rentrés au corral.

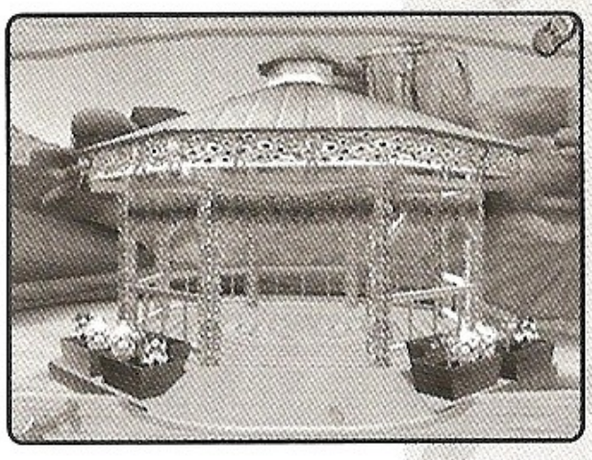


L'aire de la fronde

Barbie™ peut s'entraîner ici à utiliser la fronde. La barre de puissance à droite de l'écran te montre quelle puissance tu dois atteindre pour toucher la cible choisie. Déplace l'étoile pour viser avec ta souris. Quand l'étoile se met à briller, appuie en continu sur le bouton de la souris jusqu'à ce que le remplissage de la barre de puissance atteigne la flèche. Relâche le bouton de la souris pour tirer. Plus tu appuies longtemps sur le bouton de la souris, plus ton projectile partira loin.

LE CERCLE DES VAINQUEURS

C'est dans le Cercle des Vainqueurs que le cheval gagnant et son cavalier viendront chercher leur trophée. Utilise les décorations surprises des sacs bonus pour le décorer. Clique sur le sac bonus pour voir les décorations que tu as trouvées. Pour décorer le Cercle des Vainqueurs, clique sur la décoration puis clique à l'endroit où tu veux la placer dans le Cercle des Vainqueurs. Tu peux aussi peindre l'estrade ou le toit en cliquant sur le pot de peinture puis en cliquant sur l'endroit que tu veux peindre.

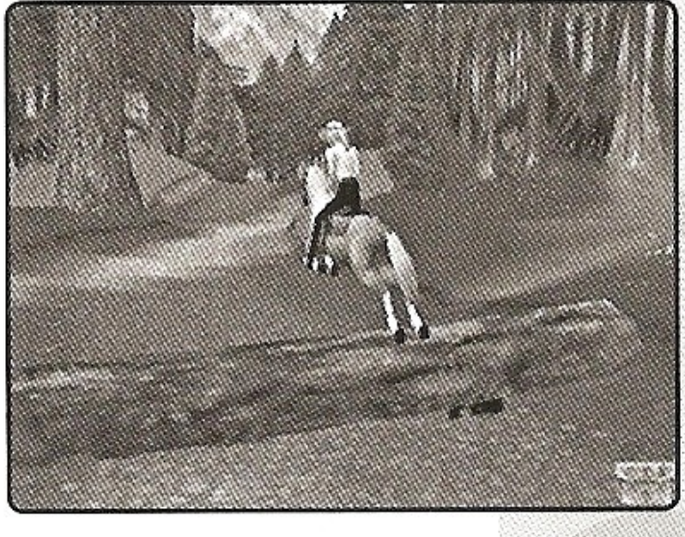


LES SOURCES TRANQUILLES : PISTES ET ASTUCES

Il y a trois endroits très excitants à explorer dans cette aventure. Repère les poteaux le long des pistes, ils peuvent indiquer les lieux à explorer à pied. Barbie™ rencontrera aussi sur les pistes des gens qui pourront lui donner des indices ou des informations sur Chanceux en échange de son aide. Repère aussi les sacs Bonus et les fruits frais que tu pourras cueillir dans les pommiers pour les offrir à ton cheval. Bonne chance !

La Forêt

Lorsque tu exploreras la forêt, tu seras amenée à conduire Barbie™ dans ces trois endroits : le campement, la cabane et le moulin.



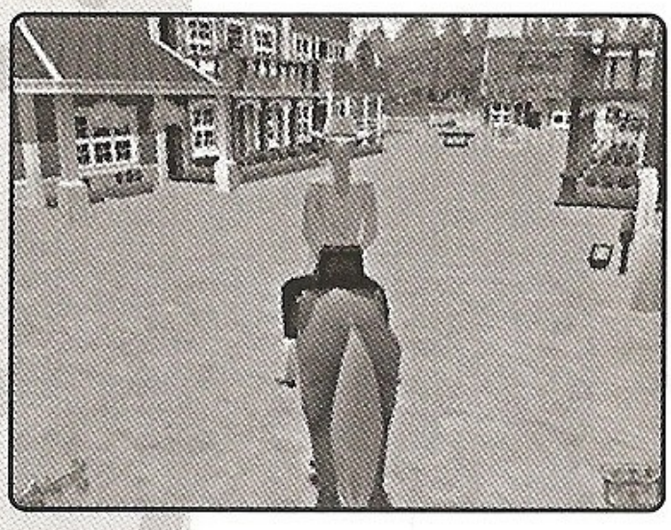
Astuces

Quand tu arriveras à la cascade, tu trouveras un campement abandonné. Explore l'endroit en utilisant le détecteur de métal. Il se peut que tu découvres plusieurs objets métalliques avant de trouver le bon indice.

À la cabane, parle au berger qui garde les moutons. Il aura peut-être besoin de ton aide et pourra en échange te donner un bon conseil pour trouver l'indice suivant.

Au moulin, utilise la fronde pour aider la roue à eau à tourner en faisant tomber les pierres qui empêchent l'eau de passer.

La ville de la prairie



Dans la pittoresque petite ville de la prairie, il y a trois magasins ouverts : l'épicerie, la boutique de la fleuriste et le magasin d'antiquités. À la sortie de la ville, une rivière traversée par un pont conduit à la piste suivante.l.

Astuces
Aide Barbie™ à visiter les trois magasins de la ville. Ne perds pas l'occasion d'interroger les trois commerçants : l'antiquaire, la fleuriste et l'épicière, pour obtenir de nouveaux indices sur la disparition de Chanceux.

À l'épicerie, tout un groupe de poussins bloquent l'entrée. Conduis les poussins jusqu'à leur nid pour que Barbie™ puisse entrer dans le magasin.

Le pont sur la rivière doit être réparé. Aide Barbie™ à réparer le pont pour qu'elle puisse se rendre aux jardins du désert. Utilise un filet pour pêcher les morceaux de bois qui flottent dans la rivière et place-les sur le pont pour le réparer.

Les jardins du désert et les grottes

La piste du désert conduit aux jardins du désert, aux grottes, au canyon et au dépôt ferroviaire. Découvre tous les indices en suivant la piste du désert, ainsi Barbie™ et toi-même aurez une chance de résoudre le mystère du vol de Chanceux !



Astuces
Au dépôt ferroviaire, le bureau du télégraphe est fermé. Cherche la clé et utilise la fronde pour l'atteindre. Elle te permettra d'ouvrir le bureau du télégraphe, mais pas le wagon.

Le wagon est fermé par un verrou à code secret. Tu pourras trouver le code secret grâce à la machine de décodage du bureau du télégraphe.

ASTUCES POUR LES JEUX ET ENIGMES

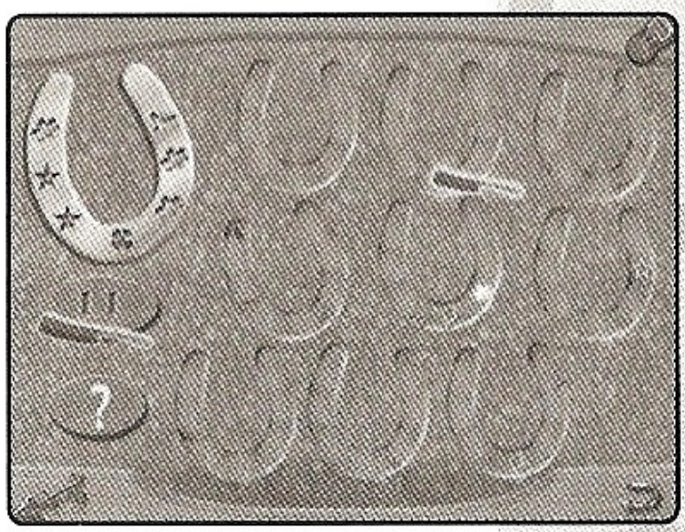
Astuces générales

Si tu as besoin d'aide pour venir à bout d'un jeu ou d'une énigme, clique sur le bouton de la radio en haut à droite de l'écran pour que Teresa™ te donne un coup de main.

Si tu veux recommencer un jeu, clique sur la flèche de réinitialisation en bas à droite de l'écran. Pour quitter un jeu à n'importe quel moment, clique sur la flèche de retour en bas à gauche de l'écran.

Jeu du fer à cheval

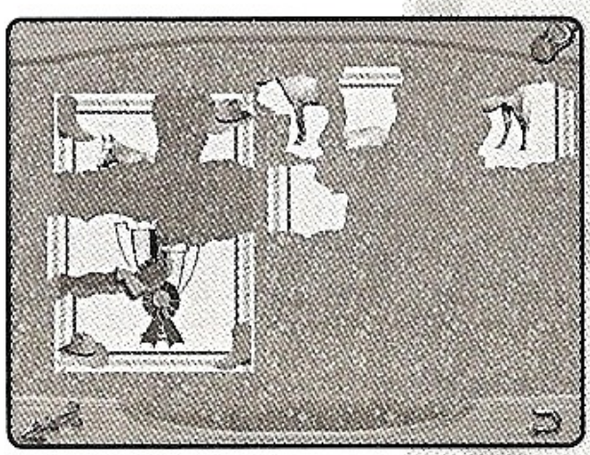
Assortis les symboles apparaissant dans les empreintes de sabots avec ceux qui sont sur les fers à cheval. Découvre les symboles d'une empreinte de sabot en cliquant sur la brosse puis en cliquant sur un endroit de l'empreinte. Si les symboles correspondent à ceux du fer d'un cheval, essaie de trouver un autre symbole sur la même empreinte.Le nombre de brosses t'indique le nombre de symboles que tu peux encore découvrir.

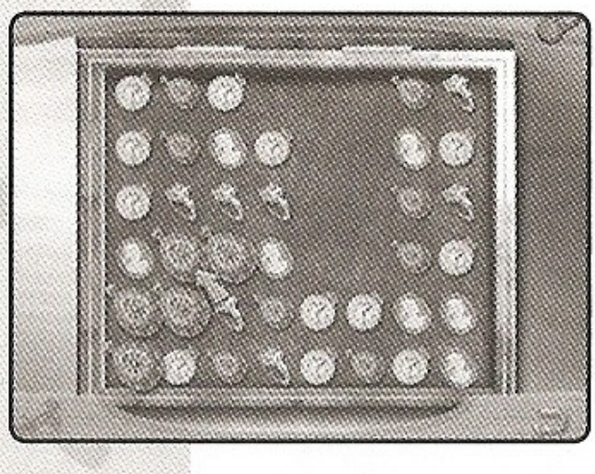


Quand tu penses connaître la réponse, clique sur le point d'interrogation puis sur la bonne empreinte. Si tu t'es trompée, l'activité repartira automatiquement du début.

Puzzles

Sur l'écran, tu verras des pièces de puzzles. Pour que l'indice te soit révélé, utilise la souris pour regrouper les morceaux du puzzle dans le carré. Si une pièce ne convient pas, elle retourne à sa place.



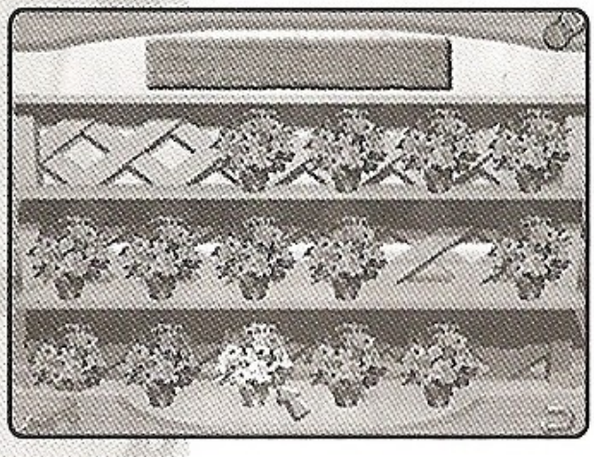


Élimination

Élimine suffisamment d'objets pour découvrir l'indice caché. Pour faire disparaître les objets, clique sur des groupes d'au moins deux objets assortis placés l'un près de l'autre et ils disparaîtront. Essaie de constituer des groupes plus importants d'objets assortis pour obtenir des sacs Bonus supplémentaires.

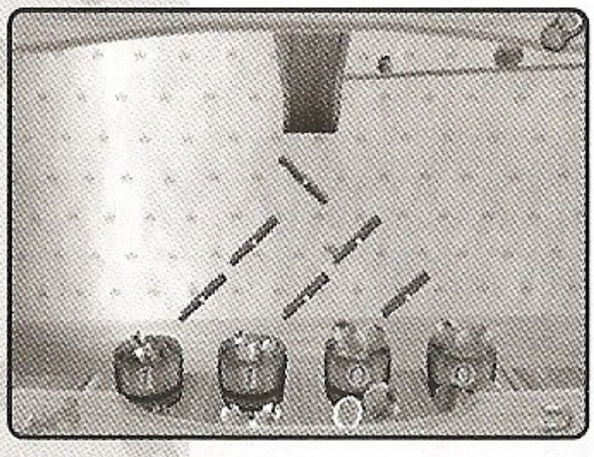
Ouvrir la montre

Dans la montre trouvée chez l'antiquaire, il y a une preuve, mais elle est fermée. Pour l'ouvrir, clique pour faire tourner les quatre symboles jusqu'à ce qu'ils forment un motif précis.



Jeu des fleurs

Dans la boutique de fleurs, il y a des bouquets qui doivent être regroupés par paires. Les bouquets peuvent te sembler tous identiques, mais il y a de légères différences de l'un à l'autre. Pour chaque bouquet, il n'y en a qu'un seul autre identique. Lorsque tu cliqueras sur des bouquets de fleurs assortis, ils disparaîtront.



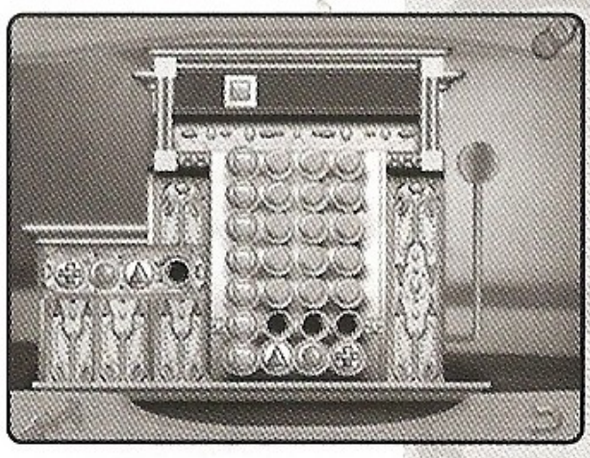
Jeu de tri

Tu dois trier des objets au fur et à mesure qu'ils tombent des glissières. Clique sur les différentes glissières pour diriger les objets vers les bons tonneaux. Tu dois obtenir de 3 à 5 objets de chaque sorte dans les tonneaux.

Réparer le pont

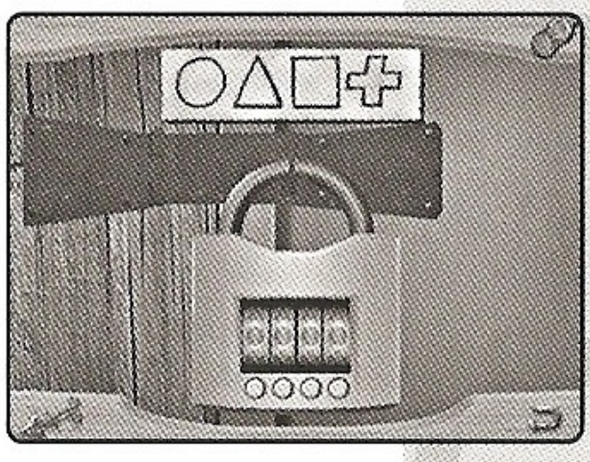
Utilise les touches de flèche Droite et Gauche du clavier pour déplacer le filet et attraper les huit morceaux de bois nécessaires pour réparer le pont. Essaie d'attraper les morceaux qui correspondent aux trous du pont. Méfie-toi des grenouilles et des morceaux de bois qui ne semblent pas correspondre. Si tu n'attrapes pas le bon morceau de bois, l'un des morceaux de bois que tu as déjà récupérés pour réparer le pont retombera à l'eau.

Décodage



Au dépôt ferroviaire, tu trouveras une vieille machine de décodage, qui contient la combinaison du verrou du wagon. Le code est constitué de quatre symboles. Clique sur les clés pour les déplacer vers les emplacements vides de la barre dorée de la machine, en commençant par le bas. Si tu penses avoir correctement placé les clés, clique sur la poignée pour vérifier ta combinaison. Les clés qui sont dans les bons emplacements deviennent vertes et apparaissent automatiquement en haut de l'écran. Si la clé devient jaune, cela signifie qu'elle n'est pas au bon emplacement. Essaie de la déplacer dans un autre endroit.

Déverrouillage



Après avoir résolu l'énigme du décodage, assortis les symboles qui sont en haut de l'écran avec ceux du verrou. Pour modifier les symboles, clique sur le bouton qui se trouve sous chaque colonne. Lorsque tu penses avoir le bon code, clique sur le loquet pour vérifier ta réponse.

Portrait robot : découvre le suspect

A la fin du jeu, Barbie™ devra retourner au ranch pour étudier tous les indices avec Teresa™. Les photos des invités officiels de la compétition équestre et tous les indices seront sur le tableau : une écharpe, un chapeau, les initiales de la montre et la couleur des cheveux. Trouve les suspects qui correspondent à tous ces indices. Quand tu seras prête à résoudre le mystère, clique sur le point d'interrogation puis sur ton suspect. Si tu t'es trompée, l'activité se réinitialisera et tu devras recommencer



EN CAS DE PROBLEMES

Il y a de nombreuses cartes graphiques 3D sur le marché. Veuillez vous reporter au fichier Lisez-moi pour plus d'indications sur les problèmes possibles. Si le programme s'exécute trop lentement :

1. Fermez toutes les applications non nécessaires.
2. Assurez-vous que l'affichage présente une résolution couleur 16-bit ou mieux. Reportez-vous aux instructions de votre documentation système pour savoir comment modifier la résolution et le type d'affichage couleur.

Si vous avez des problèmes d'affichage :
Si des problèmes d'affichage et de graphisme surviennent lorsque vous lancez le jeu Barbie™ Horse Adventures™ The Ranch Mystery, contactez le fabricant de l'ordinateur ou de carte graphique pour obtenir la dernière version des pilotes.

SERVICE CLIENT ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Vivendi Universal Games France assure à ses clients un traitement professionnel et de qualité. Si vous rencontrez un problème technique avec l'un de nos titres ou si vous avez besoin d'aide pour l'utilisation de nos logiciels, veuillez appeler le numéro correspondant à votre pays avec les détails suivants :

Marque et modèle de l'ordinateur
Marque, modèle et version des pilotes de la carte son et carte vidéo
Système d'exploitation
Version de Directx installée
Mémoire vive

Vous pouvez également nous envoyer un email, vous aurez une réponse dans un délai de 36 heures. Veuillez inclure les informations ci-dessus en évitant d'inclure TOUTES pièces jointes, car celles-ci ne seront pas reçues par notre Support Technique.

Les clients francophones et de langue allemande peuvent également utiliser notre FAQ et base de connaissance en ligne disponible 24 sur 24 aux adresses détaillées ci-dessous.

Dans le cas où vous trouveriez un défaut dans l'un de nos produits, veuillez retourner le produit au revendeur où il a été acheté pour un échange de produit standard. Veuillez vous référer à votre revendeur local pour les conditions d'échange des produits achetés.

ROYAUME-UNI
+44 (0) 871 0752621
Appel facturé 0,10 GBP par minute
Mail : tech.support@vup-interactive.co.uk
Internet : http://www.vugames.co.uk
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

RÉPUBLIQUE D'IRLANDE
+353 (0) 1530 935001.
Appel facturé 0,33 Euro par minute
Mail : tech.support@vup-interactive.co.uk
Internet : http://www.vugames.co.uk
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

ESPAGNE
+34 902-888498
Appel facturé 0,10 Euro puis 0,08 Euro par minute
Mail : Soporte@vup-interactive.es
Internet : http://www.vup-interactive.es
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

FRANCE
+33 892 880 240
Appel facturé 0,34 Euro par minute
Mail : support.technique@vup-interactive.com
Internet : http://support.vugames.fr
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

ALLEMAGNE
+49 (0) 190 151200
Appel facturé 0,62 Euro par minute
Mail : techsupport@vup-interactive.de
Internet :
http://www.sierra.de/support
http://www.sierrahome.de/support
http://www.coktel.de
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

BELGIQUE
+32 (0) 900 40458
Appel facturé 0,45 Euro par minute
mail : support.technique@vup-interactive.com
http://support.vugames.fr
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

AUTRICHE
+43 (0) 900 241234
Appel facturé 0,676 Euro par minute
Mail : techsupport@vup-interactive.de
Internet :
http://www.sierra.de/support Pour toutes informations :
http://www.coktel.de/support http://www.sierra.de
http://www.sierrahome.de/support http://www.coktel.de
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

LUXEMBOURG
+352 900 43105
Appel facturé 0,24 Euro par minute
Mail: support.technique@vup-interactive.com
Internet : http://support.vugames.fr
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

SUISSE
Support allemand +41 (0) 900 480485
Appel facturé 1,00 F suisse par minute
Mail : techsupport@vup-interactive.de
Internet :
http://www.sierra.de/support Pour toutes informations :
http://www.coktel.de/support http://www.sierra.de
http://www.sierrahome.de/support http://www.coktel.de
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

Pour les Suisses francophones, veuillez contacter le support technique pour la France.
Horaire d'ouverture de 09H00 à 21H00 / Du lundi au samedi
(y compris les jours fériés)

CREDITS

Publié par Vivendi Universal Games

Producteur Senior
Dyan Daglas

Directeur du Développement
Cathy Siegel

Directeur de la Création
Ben Badgett

Chef de Marque
Melanie Bullock

Directeur du Marketing
Beckie Holmes

Responsable qualité projet
Linda Maier

Responsable qualité projet associé
Arabian Nazel

Équipe de test qualité
Cameron Austin
Brian Douglass
Jason Colombetti
Fausto Lorenzo
Kevin Jackson
Calvin Wong
Pete Elmore
Jonathon Backer
Luis Valdez
Matt Jensen
Ulysses Forosan
QA Configuration
Afolabi Akibola
Robert Gardner
Mark Jihanian
Jason Perry

Chef Qualité Marque
Wladia Summers

Direction Qualité
Rod Shean
Stuart Hay
Randall Linch

Documentation
Lauren Azeltine
Cathy Johnson
Pamela Blanford

Direction Casting et Voix
Tom Keegan

Enregistrement des dialogues & édition
Andrea Toyias

Voix (US)
Barbie™ – Anndi McAfee
Teresa™, antiquaire, Courreuse hippique – Grey DeLisle
Berger, fleuriste, épicière – Kath Soucie

Remerciements particuliers :
Leslie House
Tommi Johnson
Kathy Bucklin
Heather Marsden
Chris Williams
Ellen Kirk

Licence de Mattel New Media

Chef Senior
Patricia Masai

Directeur, Licence et Développement
Jeff Goodwin

Vice-président Senior, Production
Amy Boylan

Remerciements particuliers de Mattel :
Amy Patten
Jim Balthaser
Chris Parker
Lucy Chapman
Annalisa Agoston
Lou Esposito
Ben Spayd

Développé par Blue Monkey Studios

Producteur
Gary Edwards

Programmeurs
Dave Sowerby
John Carlyle
Nigel Conroy
Michael Lister
Tom Kuhn
Ben Wilson

Chef artistique
Martin Walker

Artistes
James Storey
Darrell Adley
Leanne Adams
Andy Hanson
Chris Hogg
Dave Hall
James Finlay

Conception du Son
Jeremy Taylor
Kevin Saville

Développement produit
Vance Huskins

Chef studio
Shaun Hirst

Responsable général
Elizabeth Hooley

PDG
Martin Hooley

Vivendi Universal Games International

Chef de Groupe Europe kids - licences externes
Christelle Blanchet

Chef de Produits Europe
Béatrice Henrion

Edition
Nathalie Blanchard
Clément Le Philippe

Chef de Produits
Natacha Gaillard

Voix de Barbie
Dolly Vanden

Equipe de localisation
Marcia Romano
Alison Harnett
Barry O'Sullivan
Barry Kehoe
Bill Sweeney
Veronique Faber
David Whelan
Cecile Lars
Laura Casanellas Luri
Caroline Bidet
David Hickey
Lawrence Moran
Jesús Cayetano Baquedano Ferrer
Gerry Carty

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 Vivendi Universal Games Intl. 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
Vivendi Universal Games Intl. (« 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, ou une console de jeux (portable ou de salon), 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 rétro-ingénierie, 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 et éléments 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 et éléments informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée 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 ré-exporter, 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. Service Après Vente / Support Technique.
Le Concédant s'engage à fournir un Service Après Vente et un Support Technique pour le Programme jusqu'à ce que ce dernier ne soit plus publié. Le Programme sera considéré comme n'étant plus publié un an suivant la date à laquelle le Programme aura cessé d'être fabriqué et / ou distribué par le Concédant ou ses licenciés. Le Service Après Vente pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone ou courrier électronique (e-mail). Le représentant du Concédant pourra vous demander de vous inscrire en temps que propriétaire du Programme avant de pouvoir bénéficier d'une quelconque forme de Support Technique. Le Support Technique pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone, e-mail ou courrier. Sauf s'il est prévu autrement dans les manuels ou sur les packagings du Programme, rien de ce qui est prévu aux présentes ne saurait obliger le Concédant à mettre à disposition un service téléphonique gratuit pour une durée illimitée afin d'assurer le Service Après Vente et le Support Technique.

8. Durée de la partie « En-ligne » du Programme.
Si ce Programme contient une partie « En-ligne » permettant son utilisation sur Internet par le biais de serveurs et logiciels mis en œuvre ou autorisés par le Concédant. Le Concédant s'engage à mettre lesdits serveurs et logiciels nécessaires à une telle utilisation du Programme jusqu'à ce que le Programme ne soit plus publié, tel que défini ci-dessus. Au-delà de cette période, le concédant pourra librement décider de continuer à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à la mise en œuvre de la partie « En-ligne » du Programme ou pourra autoriser tout tiers de son choix à fournir un tel service. Cependant les termes de la présente Licence n'obligent en aucun cas le Concédant à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à l'utilisation « En-ligne » du Programme au-delà de cette période.

9. 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.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, vous bénéficiez de la garantie que le support contenant le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme.
Si durant cette période de garantie vous vous apercevez que le produit est défectueux, veuillez contacter directement votre revendeur.
Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer votre revendeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation.
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 .

10. 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 DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGE OU PERTE 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 et être soumises aux spécificités de droit applicable localement.

11. 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 œuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

12. 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.

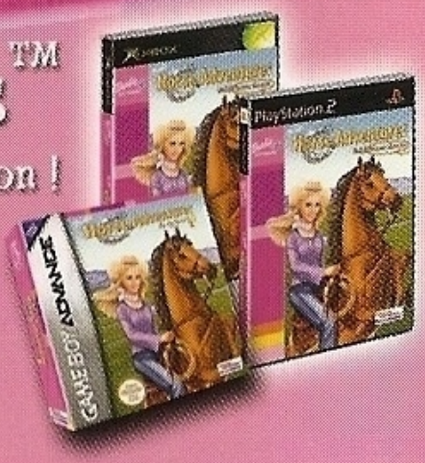
Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

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.

Les jeux favoris des petites filles !

Barbie™ Horse Adventures™

Une nouvelle aventure dans l'univers de l'équitation !



PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE XBOX



Barbie™ Lac des Cygnes

Entre dans un monde enchanté !

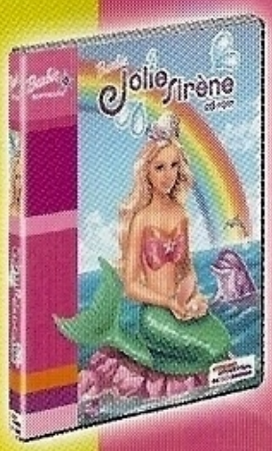
PC MAC CD



Institut Barbie™ Beauté

Deviens la styliste de Barbie™ et ses amies !

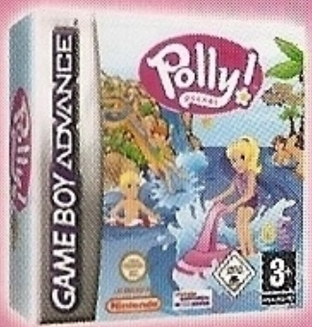
PC CD



Barbie™ Jolie Sirène

Découvre l'incroyable monde sous-marin !

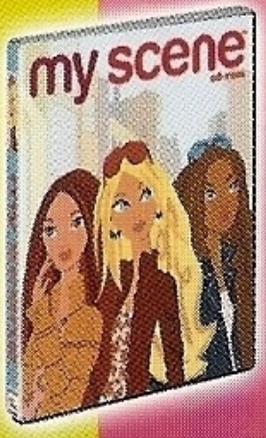
PC MAC CD



Polly Pocket!™

Rejoins Polly et ses amis pour une folle journée pleine de surprises !

GAME BOY ADVANCE



My Scene™

Découvre New York avec les filles de My Scene™ !

PC CD

BARBIE, MY SCENE et toutes les marques associées et marques commerciales appartiennent et sont sous licence Mattel, Inc. ©2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Polly Pocket! Utilisé sous licence de Mattel, Inc. Polly Pocket ! et toutes les marques associées appartiennent à Origin Products Ltd. ou Mattel, Inc. © 2003 Origin Products Ltd. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué par Vivendi Universal Games et/ou ses filiales. Vivendi Universal Games et le logo Vivendi Universal Games sont des marques de Vivendi Universal Games, Inc. ® and "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance et le logo Game Boy Advance sont des marques de Nintendo. ©2003 Nintendo. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence Microsoft.

SM029052