SOMMAIRE

Configuration minimum exigée 3
Installation du logiciel *Barbie® sauve les animaux* 3
Exécution du logiciel *Barbie® sauve les animaux* 4
Désinstallation du logiciel *Barbie® sauve les animaux* 4
Introduction 5
Mise en route 6
Boutons de commandes 7
Boutons de navigation 8
Missions de sauvetage 9
Sauvetages sur le terrain de jeux municipal des Charmilles 10
- Sauve un chiot 10
- Attrape un petit lapin 11
- Retrouve un perroquet 11
- Porte secours à un chaton 12
- Le sauvetage mystère 12

Sauvetages dans le jardin de la vallée de l'Errance 13
- Attrape un petit lapin 13
- Retrouve un perroquet 14
- Pars à la recherche d'un chiot 14
- Viens en aide à un chaton 15
- Retrouve une tortue 15

Sauvetages à la ferme au Bosquet dormant 16
- Porte secours à un chaton 16

Sauve une tortue 16
“Déniche” un perroquet 17
Retrouve un petit lapin 17
Attrape un chien 18
Sauvetage au centre S.D.A. 18
Prix Ronron Ouah-ouah 19
Infirmerie 19
Ordinateur du centre S.D.A. 20
Soigne les animaux 20
La toilette des animaux 21
Toilettage spécial petit lapin 22
Salle de jeux 22
Câlins 23
Activités dans la première Salle de jeux 23
Distribution de friandises aux petits chiens 24
Parcours du hamster 25
Les petits lapins ont la bougeotte 25
Activités dans la seconde Salle de jeux 26
Le jeu du chat et de la souris 26
Course de tortues 27
En cas de problème 28
Service Après-Vente 30
Remerciements 31

CONFIGURATION MINIMUM EXIGÉE

- Microsoft Windows® 95/ Windows® 98
- Processeur Pentium® 166 MHz ou supérieur
- 32 Mo de RAM
- 95 Mo d'espace libre sur le disque dur pour l'installation
- 20 Mo d'espace libre sur le disque dur pour l'exécution
- Lecteur de cédéroms à octuple vitesse (8x)
- Moniteur couleur
- Carte graphique vidéo PCI à 2 Mo
- Carte son Sound Blaster® 16 bits ou 100% compatible et haut-parleurs

INSTALLATION DU LOGICIEL BARBIE® SAUVE LES ANIMAUX

1. Insérez le cédérom *Barbie® sauve les animaux* dans votre lecteur.
2. Si l'option Notification d'insertion automatique est activée pour votre lecteur de cédéroms, l'installation démarrera automatiquement et vous pouvez passer directement à l'étape 3.
   - Dans la barre des tâches de Windows® 95 ou de Windows® 98, cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Exécuter**.
   - Dans la boîte de dialogues, tapez **D:\setup** ("D:" faisant référence au lecteur de cédéroms. Si la lettre affectée à votre lecteur n'est pas D:, tapez la lettre adéquate).
3. Choisissez le bouton **Installer** et suivez les instructions à l'écran.
4. Reportez-vous au fichier "Lisezmoi" pour toute information importante de dernière minute.

Une fois l'installation terminée, vous trouverez l'icône du programme *Barbie(R) sauve les animaux* en cliquant sur Démarrer, puis sur Programmes à partir de la barre des

tâches de Windows® 98, et sur *Barbie(R)*, puis le groupe *Barbie(R) sauve les animaux*. Vous trouverez également une icône de raccourci sur votre Bureau.

EXÉCUTION DU LOGICIEL BARBIE® SAUVE LES ANIMAUX

1. Insérez le cédérom de *Barbie® sauve les animaux* dans votre lecteur.
2. Lorsque la fenêtre de Démarrage automatique apparaît, cliquez sur "**Jouer**" pour exécuter le programme.
3. À partir de la barre des tâches de Windows®, vous pouvez également exécuter le programme en cliquant sur l'icône *Barbie(R)* sauve les animaux dans le groupe de programmes *Barbie(R) sauve les animaux*.
4. Si le cédérom est déjà inséré, cliquez simplement sur l'icône *Barbie(R) sauve les animaux* sur le bureau.

DÉSINSTALLATION DU LOGICIEL BARBIE® SAUVE LES ANIMAUX

1. À partir du menu Démarrer de Windows® 95/98, cliquez sur **Programmes**.
2. Trouvez l'élément de menu de *Barbie(R) sauve les animaux*.
3. Cliquez sur l'icône *Désinstaller Barbie(R) sauve les animaux* et suivez les instructions à l'écran.

INTRODUCTION

Barbie® est responsable d'un Centre de Secours-Des-Animaux au Parc des Charmilles et elle a besoin d'une assistante. Le poste t'intéresse ? C'est le printemps et il y a beaucoup de naissances parmi les animaux ! *Barbie*® et sa petite soeur Stacie™ sont débordées de travail. Elles sont si contentes que tu sois ici pour les aider à soigner les animaux et à jouer avec eux au Centre. Tu peux également accompagner *Barbie*® dans ses palpitantes missions de sauvetage à la ferme au Bosquet dormant, dans le jardin de la vallée de l'Errance ou sur le terrain de jeux municipal des Charmilles. Pars à la recherche de petits chiots égarés, de chatons perdus, de petits lapins fugueurs et de bien d'autres compagnons à poils, à plumes ou à écailles ! Qui sait, tu réussiras peut-être à résoudre le mystère du Parc des Charmilles !

Au centre de Secours-Des-Animaux (S.D.A.), tu peux :

- jouer avec les animaux dans les Salles de jeux et te rapprocher d'eux pour les caresser ;
- soigner les animaux nouvellement recueillis dans l'infirmerie et t'assurer qu'ils sont en bonne santé ;
- visiter le Bureau où toi, *Barbie*® et Stacie™ recevez les appels urgents et les méls prioritaires concernant les animaux en détresse.

Ainsi, accompagne *Barbie*® dans ses expéditions à travers le Parc des Charmilles. Elle compte sur toi pour l'aider à retrouver et porter secours aux animaux perdus. Amusez-vous bien !

MISE EN ROUTE

Bienvenue au Parc des Charmilles. Aide Barbie® et Stacie™ à secourir et à soigner les nombreux bébés animaux qui se sont égarés.

Le Bureau du Centre de Secours-Des-Animaux apparaît sur ton écran.

Enregistre-toi comme nouvelle assistante. Pour cela, clique sur l'ordinateur portable violet sur le Bureau et rentre ton prénom à l'aide du clavier.



Chaque fois que tu quittes le jeu, ta partie est automatiquement enregistrée.

La prochaine fois, il te suffit de t'inscrire sous le même prénom et tu retourneras à cette partie. Les informations que tu as récoltées et les prix que tu as gagnés, au cours d'une partie, sont toujours sauvegardés.

Si tu veux commencer une nouvelle partie, relance le jeu, clique sur l'ordinateur et inscris-toi sous un nouveau prénom.

Une fois quelques missions de sauvetages effectuées, tu pourras utiliser l'ordinateur du centre S.D.A. pour consulter les mèls de missions, lire les messages de remerciement et visualiser les fichiers des animaux secourus.

À présent, tu peux explorer le centre S.D.A. ou attendre un appel de détresse par téléphone ou courrier électronique.

BOUTONS DE COMMANDES

Dans le bas de chaque écran, tu trouveras une Étoile jaune dans le coin gauche et une Empreinte de patte rose dans le coin droit. L'étoile jaune contient deux boutons spéciaux : l'un pour t'aider, l'autre pour quitter le programme. Clique sur l'étoile pour les voir...

Étoile : Clique de nouveau pour dissimuler les autres boutons.

Le bouton Aide : il te donne des indices pour mener à bien les missions de sauvetage, mais aussi des astuces sur la manière de jouer et des conseils pour bien naviguer dans le jeu. Si tu hésites, clique ici pour demander à *Barbie*® ou à Stacie™ de t'aider.



L'Empreinte de patte rose, dans le coin droit en bas de l'écran (icône que tu retrouves un peu partout dans le jeu), te ramène au bureau du centre de Secours Des Animaux.

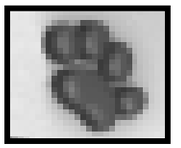
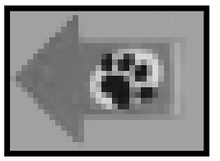
Le bouton Quitter : lorsque tu as terminé de jouer avec *Barbie® sauve les animaux*, clique sur le bouton Quitter. Les informations que tu as récoltées et les prix que tu as gagnés sont sauvegardés : à la prochaine partie, enregistre-toi sous le même nom pour les retrouver.

BOUTONS DE NAVIGATION

Utilise ton curseur pour interagir avec les animaux et les objets en pointant et en cliquant. Tandis que tu déplaces ta souris sur l'écran, le curseur se change en main : il t'indique alors que tu peux cliquer sur l'objet.



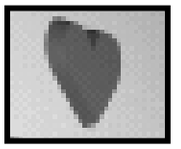

ICÔNES DES SALLES DE JEUX

Elles t'emmènent dans la Salle de jeux où tu peux vraiment te rapprocher des animaux pour t'occuper d'eux et jouer à des jeux très amusants. Quand tu es dans la première Salle de jeux, clique sur la flèche verte avec l'empreinte de la patte pour te rendre dans la seconde Salle de jeux.

ICÔNES DE L'INFIRMERIE

Elles t'emmènent l'infirmerie où tu peux examiner les animaux qui ont été secourus et t'assurer qu'ils vont bien.




ICÔNES DU SCOOTER

Après avoir pris connaissance de la mission de sauvetage, grâce à un appel téléphonique ou un courrier électronique, clique ici pour accepter la mission. Pars avec *Barbie*® sur son scooter pour te rendre sur les lieux où l'animal a disparu : le terrain de jeux municipal des Charmilles, le jardin de la vallée de l'Errance ou la ferme au Bosquet dormant.




MISSIONS DE SAUVETAGE

Beaucoup de bébés animaux sont portés disparus au Parc des Charmilles. Leurs propriétaires sont très inquiets et *Barbie*® ne peut les secourir tous sans ton aide. Lorsqu'un animal est perdu, *Barbie*® et Stacie™ reçoivent un appel téléphonique ou un mél au Bureau du centre S.D.A. L'appel de détresse précise quel type d'animal a besoin de ton aide et dans quel secteur il a été repéré. Pour partir en mission de sauvetage, clique sur le symbole du scooter, au-dessus de la porte du Bureau, ou sur l'icône du scooter de l'ordinateur S.D.A. *Barbie*® foncera alors sur son scooter jusqu'à la zone de sauvetage, où, ensemble, vous commencerez les recherches.

TA MISSION, SI TU L'ACCEPTES...

Ton travail consiste à guider *Barbie*® dans le secteur où l'animal a été repéré et à explorer les lieux. Pour cela, déplace ton curseur et clique sur l'endroit où *Barbie*® doit se diriger. Lorsque tu déplaces ton curseur vers le bord de l'écran, il peut se changer en flèche jaune : il t'indique alors une autre zone à explorer. Si tu cliques lorsque la flèche jaune apparaît, *Barbie*® se rend directement sur l'écran suivant. Il y a tant d'endroits où un petit animal peut se cacher. Pointe et clique avec ton curseur pour fouiller chaque coin et recoin du lieu où tu te trouves.

Une fois que toi et *Barbie*® avez découvert l'animal, la mission est loin d'être terminée : il te faut trouver un moyen de le secourir. Souviens-toi, si tu hésites, demande simplement un indice à *Barbie*®. Clique sur l'étoile, puis sur le point d'interrogation bleu qui se trouve dans le coin gauche, en bas de ton écran.

Certains animaux ont besoin que tu les sollicites et d'autres que tu les guides jusqu'à



Barbie®. Quelques-uns encore sont plutôt malins et demandent à ce que tu sois encore plus rusée qu'eux pour les attraper. Au cours de tes recherches, tu trouveras souvent des choses dont tu peux te servir comme outils. Lorsque tu passes sur ces objets avec ta souris, le curseur se transforme en main. Clique alors dessus pour pouvoir les utiliser.

SAUVETAGES SUR LE TERRAIN DE JEUX MUNICIPAL DES CHARMILLES

SAUVE UN CHIOT



Il y a un petit chien bloqué sur le terrain de jeux. Est-ce que tu l'entends aboyer pour demander de l'aide ? Mets-toi à la recherche de ce petit chien avec *Barbie*® et trouvez-le. Une chose est certaine : plus son aboiement est distinct, plus vous vous rapprochez de lui.

Il y a un grand Parcours spécial sur ce terrain de jeux : c'est un lieu de distractions absolument génial pour les enfants, mais, quand on est un petit chien, les choses sont très différentes : on peut se retrouver bel et bien "coincé" ! Lorsque tu retrouveras ce chiot, il sera sûrement très effrayé et dans l'incapacité de descendre. Comment l'aider ? *Barbie*® hésite à monter le chercher de peur de l'effrayer davantage. Ainsi, toi et *Barbie*® devez réfléchir à la manière de le faire descendre.

Astuce : Sur le terrain de jeux, cherche les objets qui pourraient intéresser un petit chien : ils peuvent te servir d'appât pour l'attirer en bas d'un équipement du Parcours spécial. Qu'est-ce qu'un petit chien peut bien aimer ? Clique sur les objets qui te paraissent intéressants. Lorsque le curseur se transforme en main, tu es en présence d'un d'indice : l'objet peut t'être très utile. Clique sur un objet et *Barbie*® te dira si tu peux t'en servir.

ATTRAPE UN PETIT LAPIN

Quelque part sur le terrain de jeux, un petit lapin erre, perdu. Aide *Barbie*® à le retrouver en inspectant les différents jeux et le Parcours spécial. As-tu trouvé le petit lapin sur le manège ? Beau travail ! À présent, *Barbie*® aimerait bien le prendre pour l'emmener au centre S.D.A. Mais, chaque fois que tu cliques sur le petit lapin, il sautille hors de portée de *Barbie*®. Comment *Barbie*® va-t-elle pouvoir attraper ce coquin de petit lapin s'il continue à bondir de l'autre côté du manège ? Il doit bien y avoir un moyen de se montrer plus malin que ce petit lapin et l'attirer vers *Barbie*® !

Astuce : Quelle chose pourrais-tu faire bouger en cliquant dessus ? Les objets du terrain de jeux peuvent t'aider à prendre ce petit lapin au piège pour que *Barbie*® réussisse à l'attraper.

RETROUVE UN PERROQUET

Aide *Barbie*® à retrouver, puis à capturer le perroquet qui a été porté disparu. Ce bel oiseau a découvert quelque chose de vraiment très intéressant sur le terrain de jeux. Vois-tu de quoi il s'agit ? Exactement, d'adorables petits canetons ! *Barbie*® voudrait bien que le perroquet monte sur sa main, mais la seule chose qui intéresse notre volatile c'est

de s'amuser à suivre les petits canards. Peut-être s'imagine-t-il être l'un d'entre eux?

Astuce : Il faut que tu essaies de trouver un moyen de séparer le perroquet des canetons. Utilise les différents équipements de ce terrain de jeux pour t'aider. N'oublie pas de cliquer pour savoir comment faire fonctionner ces jeux.

PORTE SECOURS À UN CHATON

Un chaton est bloqué sur le terrain de jeux : il a besoin de ton aide. Lorsque toi et *Barbie*® le trouverez, il sera sûrement très apeuré car il est grimpé très, très haut. Cet endroit est beaucoup trop élevé pour que *Barbie*® puisse l'atteindre : il faut donc réfléchir au moyen de le faire redescendre. Ce chaton redescendra peut-être de lui-même si tu trouves quelque chose qui attire son attention. Mets-toi à la recherche d'un objet avec lequel un petit chaton aime jouer. Clique sur l'objet que tu as trouvé et essaie de le présenter au chaton pour qu'il se lance à sa poursuite.

Astuce : Cela n'est certes pas une tâche facile et tu devras peut-être t'y reprendre à plusieurs fois pour lui montrer le chemin jusqu'à la terre ferme mais, lorsque tu auras réussi, *Barbie*® pourra enfin prendre dans ses bras ce petit chat bien téméraire pour le ramener au Centre de Secours-Des-Animaux.

LE SAUVETAGE MYSTÈRE

Voici un sauvetage très spécial : celui d'un animal que tu ne t'attendrais jamais à rencontrer sur un terrain de jeux. Cet animal demande une approche et une attention tout à fait particulières mais, si tu peux aider *Barbie*® à l'attraper, tu élucideras le mystère du centre S.D.A.

Pour cette mission de sauvetage, Belle, la pensionnaire du centre S.D.A., se joint à toi et à *Barbie*®. Commande-la, elle t'obéira : en cliquant sur Belle, tu peux la faire asseoir, s'immobiliser ou se déplacer. Toutes les trois, *Barbie*®, toi et Belle pouvez attraper ce mystérieux animal. Si tu réfléchis, en faisant asseoir Belle à un endroit bien particulier, elle barre ainsi le passage à l'animal qui ne peut plus échapper à *Barbie*®.

Astuce : Si tu rencontres quelques difficultés pendant ce sauvetage, emmène Belle jusqu'à l'échelle. Fais-la asseoir au niveau de l'échelle courbe et, en bonne chienne obéissante, elle gardera l'endroit que tu lui as indiqué. Approche-toi maintenant des escaliers du Parcours spécial avec *Barbie*®. En montant les marches, *Barbie*®pourra suivre le petit singe jusqu'à l'endroit où Belle se trouve. Si tu cliques sur Belle, la mission de sauvetage sera réussie !

SAUVETAGES DANS LE JARDIN DE LA VALLÉE DE L'ERRANCE

ATTRAPE UN PETIT LAPIN



Un petit lapin s'est enfui : il est en train de manger tous les légumes du jardin. Tu te rendras vite compte qu'il s'agit là d'un petit malin : chaque fois que *Barbie*® essaie de s'approcher de lui, il bondit un peu plus loin.

Astuce : Que pourrait-elle bien utiliser pour attirer ce petit lapin jusqu'à elle ? À ton avis, de quel genre de nourriture les petits lapins raffolent-ils ?

RETROUVE UN PERROQUET

Prête main forte à *Barbie*® pour retrouver le perroquet qui a été porté disparu dans le secteur de la vallée de l'Errance. Il y a tant d'endroits où un perroquet peut se cacher ! Pour te guider, écoute bien les cris de ce cacatoès. Plus toi et *Barbie*® vous rapprochez de lui, plus ses appels sont distincts. Dans quel endroit un perroquet est-il susceptible de se percher ? Le curseur en forme de flèche peut être utilisé pour guider *Barbie*® vers la droite ou vers la gauche, mais aussi vers le haut ou vers le bas.

Astuce : Regarde derrière, dessous, au-dessus de tous les objets que tu peux déplacer en cliquant dessus. Cela t'aidera à retrouver notre bel oiseau.

PARS À LA RECHERCHE D'UN CHIOT

Un petit chien égaré se cache dans le jardin. Peux-tu partir à sa recherche avec *Barbie*® ?

Il se cache derrière quelque chose et ne sortira pas pour que *Barbie*® l'attrape. Il a l'air tellement craintif ! Cherche, en cliquant sur les choses, ce qui peut bien lui faire peur. Il te suffit ensuite de trouver le moyen de rassurer ce petit chien.

Astuce : Souviens-toi, tu peux utiliser comme outils les objets présents aux alentours. Ton curseur se transforme en main lorsque tu peux cliquer sur un objet. Une fois le problème résolu, le petit chien sortira de sa cachette et sautera, sain et sauf, dans les bras de *Barbie*®.

VIENS EN AIDE À UN CHATON

Dans quel endroit un petit chaton peut-il bien se cacher ? Fouille avec *Barbie*® les moindres recoins du secteur de la vallée de l'Errance. Ne laisse rien au hasard ! Le curseur en forme de flèche jaune te guide vers le haut ou vers le bas, mais aussi vers la gauche ou vers la droite. Lorsque tu auras retrouvé le chaton, tu te rendras compte que *Barbie*® ne peut pas l'attraper. À toi de convaincre ce petit chat de rejoindre *Barbie*®.

Astuce : Que pourrais-tu utiliser autour de toi pour construire comme une sorte de pont entre le chaton et *Barbie*® ? De quelle autre chose pourrais-tu te servir pour attiser sa curiosité et faire qu'il se rapproche de *Barbie*® ? Si tu trouves ces choses et que tu les utilises dans le bon ordre, *Barbie*® ramènera bientôt ce petit minou égaré au centre S.D.A.

RETROUVE UNE TORTUE

Les tortues sont souvent très difficiles à "dénicher" car ce sont les reines du camouflage ! Elles sont expertes dans l'art de se confondre avec les couleurs du milieu où elles se trouvent. En rentrant tout d'abord leurs pattes et leur tête dans leur carapace, puis en restant absolument immobiles, elles se confondent parfaitement avec la couleur du terrain. Et le terrain, ce n'est pas ce qui manque dans la vallée de l'Errance ! Ainsi, tu vas devoir entreprendre une fouille minutieuse avec *Barbie*® pour découvrir tout ce qui pourrait bien ressembler à une petite tortue.

Astuce : Pense à regarder sous les choses. La tortue a pu se creuser un abri à même le sol, mais elle s'est peut-être aussi "déguisée" en autre chose. Cherche bien, elle est là, quelque part...

SAUVETAGES À LA FERME AU BOSQUET DORMANT



PORTE SECOURS À UN CHATON

Un chaton égaré a été repéré à la ferme. Lorsque tu guideras *Barbie*® sur les lieux, tu découvriras un petit chat, coincé tout en haut d'un grenier à foin ! De quelle manière peux-tu aider *Barbie*® à secourir, sans échelle, ce pauvre minou ? Quelle autre chose de la ferme pourrait être utilisée comme outil ? Clique sur les objets que tu trouves. Si tu découvres le premier outil, bravo.

Astuce : Il ne te reste plus qu'à en trouver un second et à le combiner avec le premier pour pouvoir sauver le chaton. Fais appel à ton imagination : le petit chat t'en sera certainement très reconnaissant.

SAUVE UNE TORTUE

Quelque part, dans la ferme, une petite tortue a besoin de ton aide. Mets-toi à sa recherche avec *Barbie*® : regardez bien dans tous les endroits où une petite tortue peut se cacher. N'oublie pas de cliquer sur tous les objets pouvant la dissimuler : qu'elle se trouve dessous, derrière ou à l'intérieur !

En découvrant la cachette de cette tortue, tu as vraiment fait de l'excellent travail. À présent, comment vas-tu t'y prendre pour faire sortir la tortue de son abri ?

Astuce : Pour t'aider, sers-toi des outils que tu trouveras à coup sûr dans la ferme. Ainsi, *Barbie*® pourra bientôt ramener, en deux vrombissements de scooter, cette jeune "fugueuse" au Centre !

"DÉNICHE" UN PERROQUET

Aide *Barbie*® à retrouver le perroquet qui s'est échappé : il a été repéré à la ferme. Une fois trouvé, il ne te restera qu'un "petit" détail à régler : comment réussir à le faire descendre de l'endroit où il s'est perché ? Cherche quelque chose autour de la ferme que tu pourrais utiliser pour le faire descendre. S'il vagabonde depuis un certain temps, il a peut-être faim.

Astuce : Que mangent donc les perroquets ? Des fruits frais ? des graines ? des fruits secs ? Vois-tu par ici quelque chose qui pourrait faire partie du régime alimentaire de ce volatile ? Et si une jolie fleur, ou une plante aux yeux des humains, se révélait être une friandise de choix pour un perroquet ?

Si tu trouves de la nourriture pour le perroquet, tu dois également trouver un récipient pour la présenter à notre bel oiseau qui, affamé, descendra sûrement manger : il sera enfin à la portée de *Barbie*®.

TROUVE UN PETIT LAPIN

Les petits lapins sont de véritables champions dans l'art de se cacher... À propos, il y en a un qui vient de s'échapper à la ferme au Bosquet dormant. Lorsque les lapins ne veulent pas être vus, ils essaient d'être complètement recouverts par la chose qui les dissimule. Regarde attentivement, tu remarqueras peut-être une touffe d'herbe avec une drôle de forme ou une feuille d'arbuste qui bouge.

Astuce : Regarde attentivement sur le sol et guette le moindre mouvement perceptible. Son origine pourrait bien être un petit lapin en train de grignoter un brin d'herbe... À moins qu'il ne soit en train de se gratter derrière l'oreille !

ATTRAPE UN CHIEN

Entends-tu le chien aboyer ? Il est fort possible qu'il soit en train de faire quelques bêtises. Aide *Barbie*® à trouver l'origine de tout ce vacarme. À coup sûr, tu trouveras un chien courant après une poule. *Barbie*® aimerait bien ramener ce chien au centre S.D.A., mais il semble beaucoup trop s'amuser pour prêter la moindre attention à *Barbie*®. Sauras-tu aider *Barbie*® à trouver une solution pour attraper ce chien ? Il s'amuse à poursuivre la poule jusque dans son poulailler. Que se passe-t-il si tu fermes l'une des portes ? Et si tu fermes les deux ?

Astuce : En fait, tu contrôles l'accès du poulailler au chien et à la poule. Il te suffit donc de fermer la bonne porte au bon moment pour mettre fin à la poursuite. Grâce à toi, *Barbie*® pourra emmener le chien au centre S.D.A. et lui faire un bilan complet de santé.

SAUVETAGE AU CENTRE DE SECOURS-DES-ANIMAUX

L'animal de compagnie de Stacie™ est un hamster : celui-ci vient d'ailleurs de s'échapper pour aller gambader dans le Bureau. Peux-tu aider *Barbie*® et Stacie™ à rattraper ce coquin de hamster ? Cherche-le derrière tous les objets que tu peux déplacer dans le Bureau.

PRIX RONRON OUAH-OUAH

Félicitations pour les succès que tu as remportés au cours de tes missions de sauvetage ! Pour chaque type d'animal sauvé, tu reçois un Prix Ronron Ouah-ouah. Ce prix sera accroché dans le Bureau du centre S.D.A. Sauve sept animaux différents et les sept emplacements seront comblés. Ta prochaine mission te permettra alors de tenter le sauvetage de l'animal mystère !

Vous pouvez accéder aux diplômes des Prix Ronron Ouah-ouah à partir de C:\Program Files\Mattel Interactive\Barbie(R)\Barbie(R) sauve les animaux\Certificates. Utilisez un programme de dessin standard pour voir et imprimer les diplômes.

INFIRMERIE

Chaque fois que toi et *Barbie*® portez secours à un animal du Parc des Charmilles, vous devez l'emmener à l'infirmerie pour le soigner et vous assurer qu'il est en bonne santé. Beaucoup d'animaux se sont perdus depuis un certain temps : ils ont peut-être faim et soif, ou tout simplement besoin d'une bonne toilette. Il y a beaucoup de choses à faire à l'infirmerie. Explore les étagères et les placards à la recherche de quelque chose qui te permette de soigner l'animal qui est examiné. Souviens-toi, le curseur se transforme en main quand tu peux cliquer sur un objet.

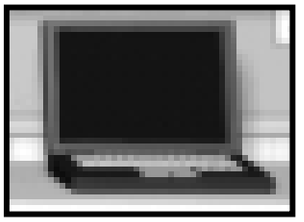


Tu peux également te rendre à l'infirmerie chaque fois que tu as envie de faire passer un examen de santé à l'un des animaux.

- Du **Bureau**, clique simplement sur le cœur rouge, au-dessus de la porte de l'infirmerie.
- De la **Salle de jeux**, clique sur la feuille d'examen accrochée au mur, juste au-dessus du cœur rouge : Stacie™ te demandera alors de choisir l'animal que tu souhaites examiner.

ORDINATEUR DU CENTRE S.D.A.

L'ordinateur violet, posé sur la paillasse, te permet de rentrer une fiche sur chaque animal que tu sauves. Clique sur l'ordinateur pour créer un dossier sur l'animal que *Barbie*® est en train d'examiner. Dans un premier temps, tu dois donner un nom à cet animal. Un menu apparaît lorsque tu cliques sur la zone de nom. Maintiens ta pression sur le bouton gauche de la souris pour faire défiler la liste et choisis le nom qui te plaît. Tu peux ensuite choisir un logo pour ce nouvel animal. Tu as le choix entre un cœur, un os, une empreinte de patte et une étoile. Colorie ce logo avec l'une des couleurs à droite de l'écran. Lorsque tu as terminé, ferme l'ordinateur du centre S.D.A. en cliquant sur le petit "x" gris situé dans le coin droit, en haut de l'écran.



SOIGNE LES ANIMAUX

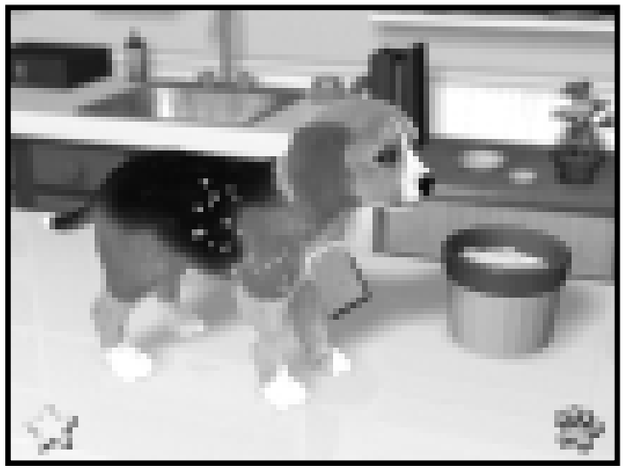
Voici quelques conseils pour soigner les animaux qui viennent d'être secourus :

- Propose une écuelle d'eau fraîche à l'animal. Pour cela, clique sur le récipient vert et place-le sous le robinet. Clique pour le remplir d'eau, puis clique encore une fois devant l'animal pour placer l'écuelle sur la table.
- Donne-lui des vitamines : tu les trouveras dans le flacon marron du placard.
- Offre-lui quelques friandises que tu prendras dans le pot de verre.

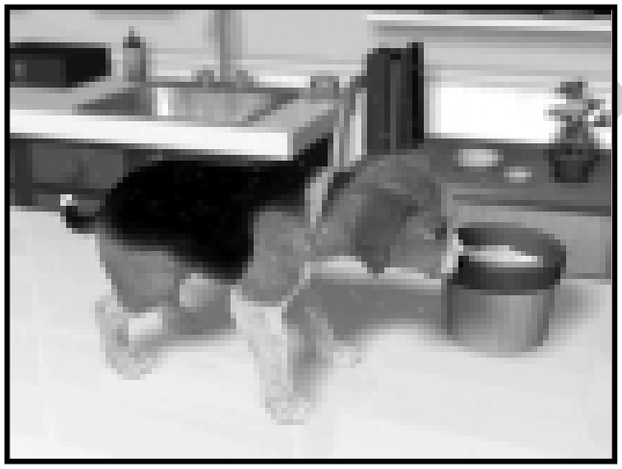
Certains animaux ont besoin d'un soin particulier.

- Tu peux mettre un pansement sur la patte avant d'un chaton en utilisant le matériel du petit placard vitré derrière Barbie®. Tu pourras alors examiner ce petit chat de très près. Pour appliquer le pansement, clique sur le rouleau, déplace-le au-dessus de la patte du chaton et clique une nouvelle fois.
- Tu peux également toiletter le petit chat. Clique sur la brosse qui se trouve dans le petit pot rose et maintiens ta pression sur le bouton tandis que tu déplaces ta brosse d'avant en arrière sur sa fourrure. Est-ce que tu l'entends ronronner ? Clique de nouveau sur le petit pot rose pour remettre la brosse à sa place.
- Tu peux également fixer une bague d'identité à la patte du perroquet. Tu trouveras cette bague en cliquant sur les pansements. Désormais, notre "perroquet voyageur" sera rapidement identifié s'il s'envole loin de sa maison.
- Que ce soit le chiot, la tortue ou le petit lapin, tous ont besoin d'une bonne toilette. Pour commencer le toilettage, clique sur le seau à bord violet qui se trouve sur l'étagère.

LA TOILETTE DES ANIMAUX



Une fois que tu as cliqué sur le seau à bord violet, tu peux, en t'approchant le plus possible de l'animal, faire sa toilette. Clique sur l'éponge ou la brosse et déplace-la au-dessus du seau. Clique une nouvelle fois pour la plonger dans l'eau savonneuse.



Pour nettoyer l'animal, déplace l'éponge ou la brosse imprégnée de produit sur celui-ci et maintiens ta pression sur le bouton gauche de la souris. Est-ce que tu vois les bulles de savon qui se forment ? Les entends-tu ? Trempe de nouveau ton accessoire dans le seau pour bien l'imbiber. Le petit animal te préviendra lorsque sa toilette est finie : regarde-le bien, il est si mignon !

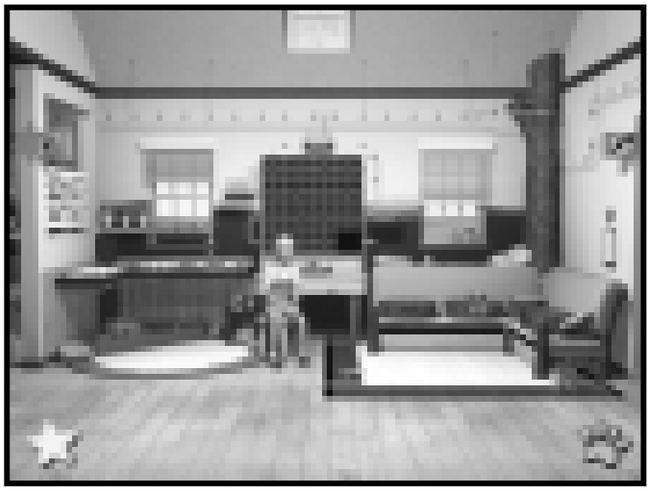
TOILETTAGE SPÉCIAL PETIT LAPIN

Après avoir gambadé dans les herbes folles, ce petit lapin a ramassé quelques boules de piquants dans sa fourrure ! Aide-le à s'en débarrasser en cliquant tout d'abord sur le seau violet. Clique ensuite sur les pincettes pour t'en saisir, puis referme cet instrument sur l'une des petites boules en cliquant dessus. D'un seul clic, dépose enfin cette boule de piquants dans le seau.

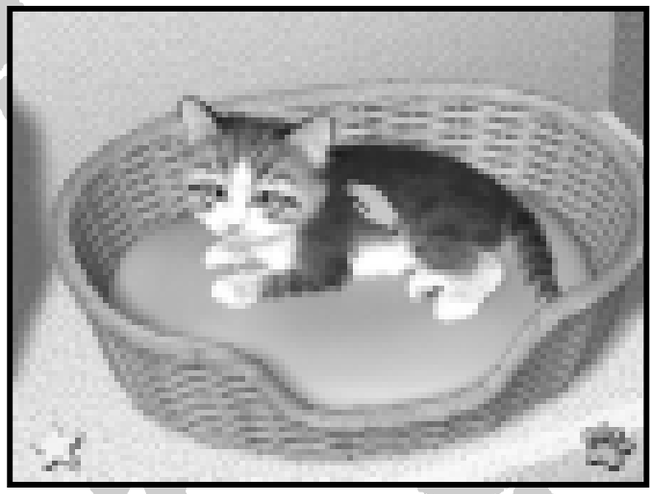
Lorsque tu as terminé le bilan de santé de l'animal, tu peux retourner au Bureau pour attendre d'autres missions de sauvetage ou te rendre dans les Salles de jeux en cliquant sur les icônes de la flèche verte situées de chaque côté de l'écran.

SALLE DE JEUX

Rejoins Stacie™ dans la Salle de jeux lorsque tu as envie de faire quelques câlins à l'un des nombreux animaux qui ont été sauvés. Si tu préfères, tu peux aussi jouer avec eux. Ils apprécieront, sans aucun doute, les câlins et les friandises !



CÂLINS



Pour caresser un animal, clique dessus et tu t'en rapprocheras encore plus. Passe le curseur sur sa fourrure ou sur ses plumes : il se transforme alors en main. Lorsque tu vois cette main à l'écran, clique sur ta souris et maintiens ta pression sur le bouton pour pouvoir caresser le petit animal. Regarde comment il réagit à tes câlins. Tu peux le caresser derrière ses oreilles, sur les côtés ou sur son dos. Pour changer, relâche ta pression sur le bouton de la souris et déplace le curseur sur une autre partie du corps de l'animal. Lorsque la main apparaît à la place du curseur, clique sur le bouton gauche et maintiens ta pression tandis que tu déplaces ta souris d'avant en arrière. Regarde comme le petit animal est adorable ! Clique sur l'empreinte de patte rose lorsque tu veux retourner à la Salle de jeux.

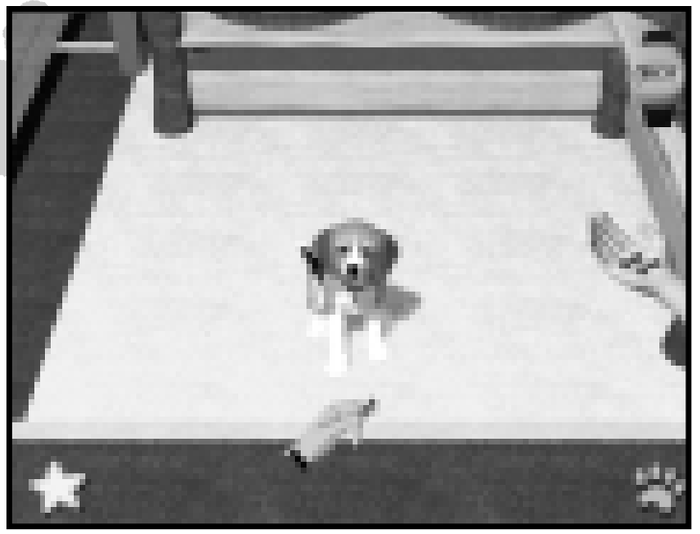
Sais-tu que tu peux aussi caresser le perroquet dans le Bureau ? Essaie. Il adore qu'on le cajole !

ACTIVITÉS DANS LA PREMIÈRE SALLE DE JEUX

Pour jouer avec un animal, clique sur la zone d'activité qui le concerne. Il peut s'agir du tapis qui se trouve près de lui ou de son environnement propre. Une fenêtre pop-up apparaît pour te dire à quel jeu tu peux jouer. Choisis ensuite l'animal avec lequel jouer. Si tu viens seulement de commencer à jouer avec *Barbie® sauve les animaux*, tu n'as peut-être pas encore sauvé d'animal et tu ne peux donc choisir qu'un seul type d'animal.

Plus tu sauves d'animaux, plus ton choix s'agrandit parmi tes compagnons de jeux à quatre pattes.

DISTRIBUTION DE FRIANDISES AUX PETITS CHIENS



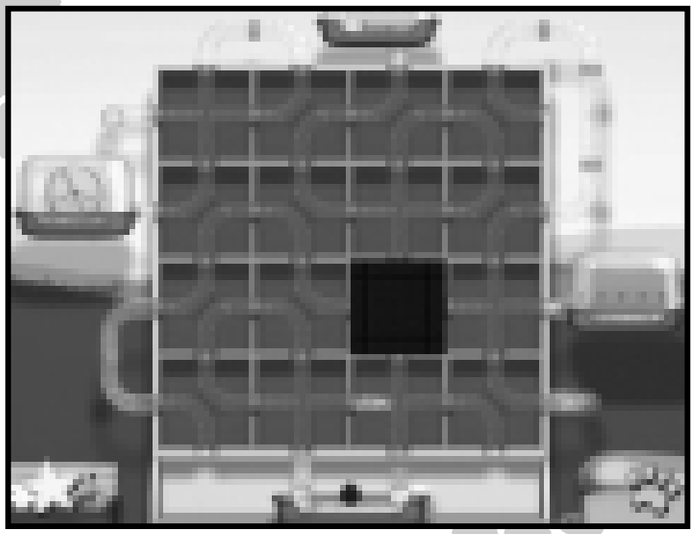
Pour Jouer : Clique sur le tapis devant les couffins des chiots et choisis le petit chien avec lequel tu veux jouer. Dans ce jeu, tu lances une friandise pour que le chiot essaie de l'attraper sans la faire tomber à terre.

Pour commencer, déplace le curseur en forme de main sur les friandises qui te sont proposées dans la main tendue. Clique pour te saisir d'une croquette : le curseur en forme de main tient maintenant la friandise. Déplace celle-ci devant le petit chien (bas de l'écran). Pour lancer la croquette, fais glisser ta souris vers le haut, en direction de la gueule du petit chien, et clique pour lâcher la friandise juste au bon moment. Ne t'inquiète pas, c'est juste un "coup de main" à attraper !

But du jeu : Vise bien quand tu lances pour que le chiot puisse attraper les croquettes dans sa gueule. Si une friandise tombe à terre, d'autres croquettes apparaissent dans la main qui te propose des friandises. Tu as gagné lorsque le chiot a attrapé toutes les friandises dans sa gueule et qu'il n'y a plus une seule croquette à lancer.

Cela te demandera un peu d'entraînement mais, au fur et à mesure que tu viseras mieux, le petit chien sera à même de manger toutes les friandises dans le temps imparti. Alors, à quelle vitesse peux-tu lancer toutes ces croquettes ?

PARCOURS DU HAMSTER



Pour jouer : Clique sur la zone du carré vert située derrière Stacie™ pour choisir le jeu du hamster. Pour commencer, clique sur le hamster assis près de l'entrée, en bas du Parcours.

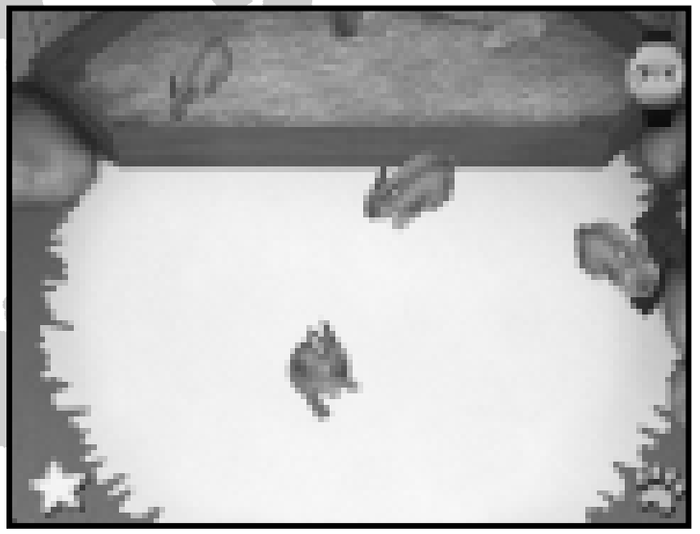
But du jeu : Construis le parcours du hamster pour qu'il puisse aller boire, manger et faire un peu d'exercice. Modifie ce parcours en déplaçant les éléments qui contiennent des tronçons de galerie pour organiser différents chemins. Le carré noir est un emplacement vide. Clique sur le carré vert, à côté, pour le faire glisser sur cet emplacement. Déplace ensuite un autre carré dans l'emplacement vide que tu viens de créer et recommence cette opération autant de fois que cela est nécessaire. Quand il aura été dans les trois cages - celles avec la roue, l'eau et les tournesols, retourne à la **seconde** entrée en bas du labyrinthe. À ce moment-là, tu auras gagné le jeu et le hamster sera très heureux.

Astuce : Le petit hamster continue de trottiner tout droit devant lui, à moins que tu ne le fasses tourner ou changer de direction en utilisant les formes du tube.

LES PETITS LAPINS ONT LA BOUGEOTTE

Pour jouer : Clique sur l'enclos rouge au sol pour jouer avec les petits lapins. Clique ensuite sur la maman lapin, en haut de l'écran, pour commencer le jeu. Les petits lapins se mettent à gambader de part et d'autre tandis que leur maman dort.

But du jeu : Remettre les quatre petits lapins dans l'enclos, tout près de leur maman. Tu dois faire preuve de rapidité car ils sont vifs à prendre la poudre d'escampette !



Ces petits lapins peuvent s'éloigner et se perdre, il faut donc les surveiller et les ramener dans leur enclos.

Clique sur un petit lapin pour l'attraper. Clique une nouvelle fois pour le déposer.

ACTIVITÉS DANS LA SECONDE SALLE DE JEUX

Dans la pièce suivante, tu trouveras encore plus d'animaux à câliner et avec lesquels jouer. Clique simplement sur la flèche verte avec l'empreinte de la patte, à gauche de ton écran.

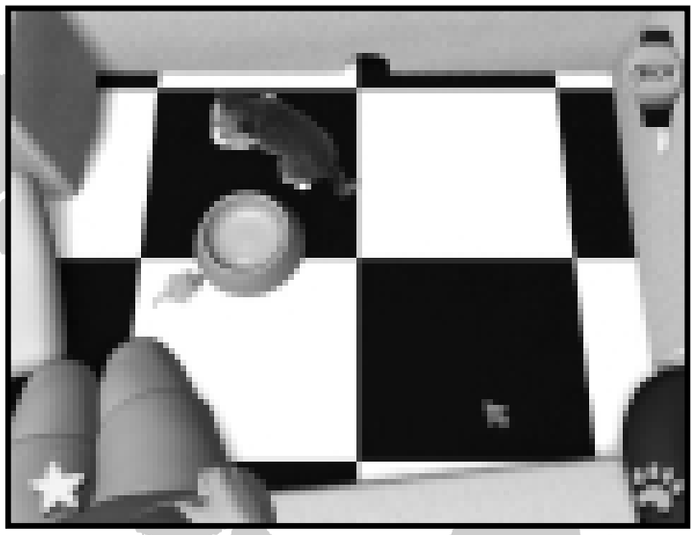


LE JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS

Pour jouer : Clique sur la zone de jeu en damier des chatons pour jouer au jeu du chat et de la souris.

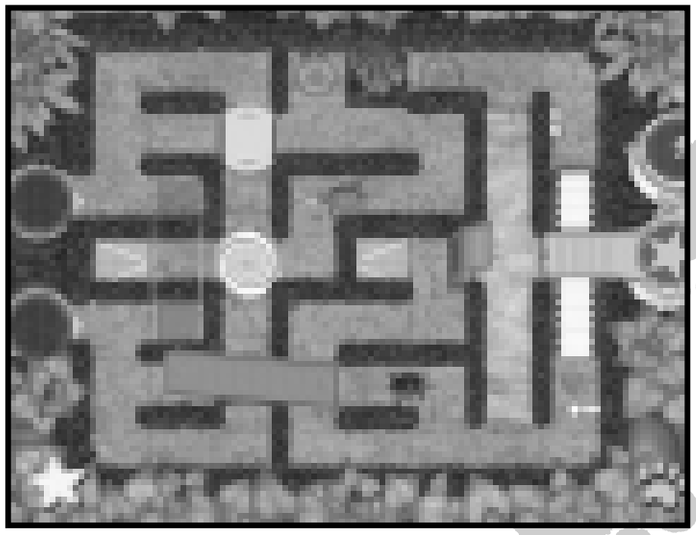
But du jeu : Tiens le chaton éloigné de sa souris mécanique aussi longtemps que tu pourras.

Utilise les touches flèchées droite et gauche pour commander le déplacement de ce petit jouet mécanique. Tu peux le faire tourner autour du bol d'eau et surprendre le chaton qui verra son joujou se faufiler par un trou de souris.



COURSE DE TORTUES

Pour jouer : Clique sur la zone des tortues pour faire la course avec la tortue de Stacie™. Tu verras alors ta tortue et celle de Stacie™, toutes deux alignées, prêtes à partir, à l'entrée du labyrinthe. Donne le départ de la course en cliquant sur ta tortue verte.



But du jeu : Ton objectif est de guider ta tortue à travers le labyrinthe pour qu'elle atteigne l'autre extrémité avant la tortue de Stacie™. Toi et Stacie™, chacune votre tour, allez guider votre tortue. La ligne d'arrivée est en fait la plate-forme bleue décorée d'une grosse étoile.

Pour indiquer à ta tortue l'endroit où elle doit se rendre, place un grain de raisin devant elle. Quand le curseur se transforme en main, les cibles clignotantes te donnent quelques indices pour placer tes grains de raisin. Si ta tortue les voit, elle se déplacera pour les manger.

Prends garde à tous les pièges et divers obstacles sur ton chemin. Ils peuvent t'aider, mais aussi te ralentir.

EN CAS DE PROBLÈME

Veuillez consulter le fichier Lisezmoi que vous trouverez dans le menu *Barbie® sauve les animaux* pour vous tenir informé des tout derniers conseils relatifs à d'éventuels problèmes techniques.

INSTALLATION

Vous pouvez rencontrer quelques problèmes pendant l'installation du logiciel *Barbie® sauve les animaux* si d'autres applications sont ouvertes. Si vous avez effectivement un problème, quittez l'installation du logiciel *Barbie® sauve les animaux* et fermez toutes les applications en cours d'exécution. Une fois toutes les applications fermées, essayez de lancer à nouveau l'installation du logiciel.

FONCTIONNEMENT LENT DU PROGRAMME

Si le programme semble fonctionner lentement, vérifiez que votre système satisfait aux exigences minimums de la configuration requise. Vous ne serez pas en mesure de profiter de toutes les animations de façon satisfaisante si vous êtes équipé d'un lecteur de cédéroms à double vitesse (2x) ou d'un processeur d'une puissance inférieure à celle recommandée.

Si votre système est conforme aux exigences minimums demandées, votre mémoire RAM est peut-être alors insuffisante. Le programme fonctionne de façon optimale avec au moins 32 Mo de mémoire. Fermez tous les programmes en cours d'exécution pour libérer de la mémoire vive.

Essayez de régler l'accélération graphique :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "Poste de travail" sur votre bureau et sélectionnez "Propriétés".

Dans la boîte de dialogues "Propriétés système", sélectionnez l'onglet "Performances".

Cliquez sur le bouton "Graphiques". Dans "Paramètres graphiques avancés", réglez l'accélération matérielle sur "Fonctions accélératrices de base" (deuxième niveau à partir de la gauche).

Cliquez sur "OK" et redémarrez votre ordinateur pour que la modification soit prise en compte.

Quittez le programme, redémarrez votre ordinateur, puis lancez Barbie® sauve les animaux.

SERVICE APRÈS-VENTE DE VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING FRANCE

Le Service Après-Vente est à votre disposition, contactez-nous :
Par téléphone :
Assistance Technique : + 33 (0)8 91 670 800*
Serveur vocal : 24 heures/24, 7 jours/7
Techniciens : Lundi au Vendredi de 8H00 à 21H00, WE et jours fériés de 10H00 à 18H00.
Indices et Solutions : + 33 (0)8 36 68 46 50**
Par e-mail : support.technique@vup-interactive.com
Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :
- Nom du produit (version)
- Description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte)
- Configuration de votre ordinateur et version du système d'exploitation : processeur, quantité de mémoire vive, type de carte son, vitesse et marque du lecteur de CD-ROM.

Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe - Immeuble Energy 1
78941 Vélizy-Villacoublay Cedex
* 1,47 F/mn - 0,22 euros ** 2,21 F/mn - 0.34 euros

GÉNÉRIQUE

MATTEL INTERACTIVE

Vance Huskins ..... Producteur
Patricia Masai ..... Productrice senior
Jeff Goodwin ..... Directeur du développement
Amy Boylan ..... Vice-présidente du développement
Jim Balthaser ..... Responsable technique Qualification
Don DeLucia ..... Ingénieur logiciel
Ray Boylan ..... Directeur Qualification
Shaun Rowan ..... Chef Produit
Melanie Bullock ..... Assistante chef Produit
Lauren Berzins ..... Directeur du marketing
Ginger Martinez ..... Coordinatrice du marketing
Isabel Woodward ..... Concept original & Conception

TESTEURS :

Joe Antonio, Karen Ditto, Nancy Duarte, Ify Erby, Adrian Fernandez, Byron Franklin, Steve Gay, Tim Greenlee, Jason Huddy, Richard Kelyaneh, Nick Layne, Stephen LeRoy, Jerry LeVesque, Fausto Lorenzano, Stefan Makhoul, Jay O'Balles, Humphrey Olivieri, Jonathan Petersen, Peter Reinhard, Bellee Rodriguez, Maryhelen Sandoval, Tracey Smith, Paul Taniguchi, Jack Tam, Laurie Tom, Carlos Vazquez, William Ye

INGÉNIERIE DU SON :

Kasper Abbo ..... Ingénieur du son
Kjtel Byres ..... Ingénieur du son
Dan Leahy ..... Ingénieur du son

Matt Thorne . . . . . Ingénieur du son
Jonathan Zamkoff . . . . . Coordinateur du son

MONTAGE SON

John Reed, Music Rooms Productions . . . . . .Montage son

REMERCIEMENTS PARTICULIERS :

Janice Adyani, John Begly, Bob Bryant, Debbie Caton, Jennifer Connett, Dyan Daglas, Toni DeBerry, Amanda Leigh Edwards, Patricia Edwards, Steve Feicht, Craig Forrest, Darlene Geithner, Dawn Gottula, Brett Hine, Roger Hu, Karen Kelly, Ezelle Kendrick, Danny Kwan, The Manhattan Beach Church Children's Choir, Michele McShane, Cynthia B. Meyer, Wendy Park, Kevin Peacock, Greg Persons, Todd Piccus, Kendale Sheran, Julie Takata, Cathy A. Takemura, Tuan Trinh, Marie Whallon, & Sammy le Fantastique Beagle

MATTEL INTERACTIVE FRANCE

Directeur du développement . . . . . Pierre-François Boselli
Responsable du développement . . . . . Sylvain Cassini
Chef de projet . . . . . Béatrice Jeannès
Chef de produits . . . . . Christelle Blanchet
Responsable qualité . . . . . Arnaud Buret
Traductrice . . . . . Anne Dobigeon
Studio son . . . . . Scopitone

VOIX FRANÇAISES :

Voix de Barbie® . . . . . Marie Vincent
Voix de Stacie™ . . . . . Virginie Tesnière
Voix du perroquet . . . . . Marie Vincent

HUMAN CODE, INC.

Rob Shepherd . . . . . Producteur

Tammy Bright . . . . . Productrice associée
Chris M. Mead . . . . . Directeur de la création
Kathy Kennedy . . . . . Responsable de la programmation
Noel Gabriel . . . . . Responsable du son
Jolene Rae Harrington . . . . . Auteur principal

GRAPHISME :

Conception des jeux

Chris M Mead, Steev Kelly, Kathy Kennedy, Rob Shepherd, Tammy Bright, Seonaidh Davenport, Sandee Valle

Animation

Chris M Mead, Steev Kelly, Wiley Akins, Anne Woods, Lance Fever, Chuck Furlong, Jimmy Tovar, Chris Kapp

Modèles des personnages et des animaux

Chris M Mead, Steev Kelly, Wiley Akins, Chuck Furlong

Arrière-plans/Environnements

Tom Uthoff, Steev Kelly, Chris M Mead, Shelly Hollen

Assistants artistes

Eric Weiler, Don Alexander, Rebecca Baldwin, Tammy Bright, Mike Stevens, Chris Newport

Programmation

Marshall Kunze . . . . . Programmeur

Ed Garner . . . . . Programmeur
Eli Pulsifer . . . . . Programmeur moteur
Brian Sharon . . . . . Programmeur moteur
Jeff Gilbert . . . . . Programmeur moteur
Dave Barrett . . . . . Programmeur moteur
Chris Spears . . . . . Support programmation
Jason Franklin . . . . . Support programmation

Son

Noel Gabriel . . . . . Compositeur
Hector Vasquez . . . . . Guitare
Alisha Gabriel . . . . . Flûte
Pat Murray . . . . . Trompette

Effets sonores / Traitement du son

Shelley Kelso, Lisa Elliot, Hector Vasquez

Responsables Human Code :

Seonaidh Davenport . . . . . .Producteur exécutif
Brian Sharon . . . . . Responsable de la Technologie & des Outils
Rodney White . . . . . Responsable logiciel
Mike DeLeon . . . . . Directeur du son
Blake Bush . . . . . Directeur des médias visuels
Scott White . . . . . Directeur des médias visuels
Kelly Kerr . . . . . Responsable de l'Assurance qualité

Direction :

Ed Perry . . . . . Directeur général
Jim O'Neill . . . . . Directeur général
Lindsay Gupton . . . . . Présidente

Seonaidh Davenport . . . . . .Vice-président, Dir. développement, Serv. consommateurs
Stuart Lodge . . . . . Directeur financier
Blake Bush . . . . . Vice-Président de la production

Prototype :

Sandee Valle . . . . . Producteur
Chris Mead . . . . . Artiste
Brian Branter . . . . . Programmeur
Pat Murray . . . . . Son

Remerciements particuliers à :

Brit Jackson, Asha John, Mike Trimble, Matt Stanfield, Robert Tijerina, Matt Wedgewood, Paul Wagoneer, Kimberly Michalak, Sandee Valle, Maria Vidal, Yehudi Mercado, la classe de CE1 de Mme. Shepherd, nos amis du zoo d'Austin et toute l'équipe de Human Code !

et un grand merci à :

...tous nos amis les animaux qui font partie de nos vies et nous apportent tant de joies et de moments de bonheur.

Le logo Barbie Software, "Barbie", les représentations de la poupée Barbie et les éléments y afférant, la couleur "Rose Barbie", et toutes les marques associées sont la propriété de Mattel, Inc. © 2001 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué dans l'Union Européenne pour Mattel et distribué par Vivendi Universal Interactive Publishing International et/ou ses sociétés apparentées ou affiliées. Tous droits réservés. Mattel, Barbie, les représentations de la poupée Barbie et les éléments y afférant, la couleur "Rose Barbie", et les autres marques suivies de ® et (tm) appartiennent à Mattel, Inc. aux Etats-Unis et dans d'autres pays, à l'exception de ce qui suit : Microsoft, Windows et DirectX sont des marques déposées de Microsoft Corporation Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium est une marque de Intel Corporation. (voir le fichier "Lisez-moi" et/ou le guide de l'utilisateur pour les notices supplémentaires.)

CONVENTION DE DROITS D'UTILISATION

PAR L'USAGE DE CE CD-ROM, VOUS ACCEPTEZ LES CONDITIONS D'UTILISATION DE CE PRODUIT.

Convention de droits d'utilisation

Cette convention concerne l'utilisation des produits Mattel Interactive France inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés. En ouvrant l'emballage scellé qui contient les disques et/ou en utilisant le logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux termes de cette convention. Si vous n'acceptez pas les termes de cette convention, retournez le paquet intact chez Mattel Interactive France, afin d'obtenir un remboursement intégral.

1 - Concession de licence :

La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - Droits d'auteur et Restrictions :

Le logiciel est la propriété de Mattel Interactive France ou de ses fournisseurs et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux. Mattel Interactive France conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention. Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - Date limite de garantie :

Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, Mattel Interactive France garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. Mattel Interactive France, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. Mattel Interactive France n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - Limite de responsabilités :

En aucun cas Mattel Interactive France ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si Mattel Interactive France a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de Mattel Interactive France ne pourra en aucun cas excéder la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.