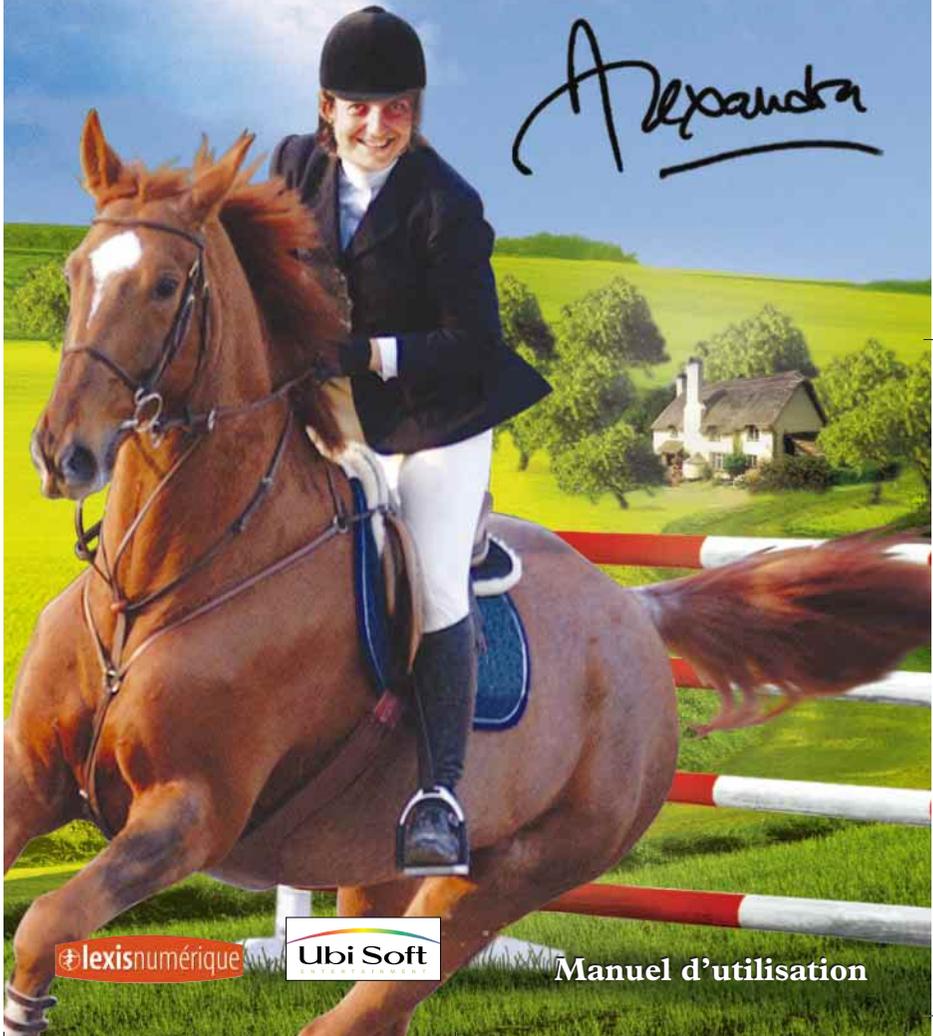


Alexandra Ledermann 4

AVENTURES AU HARAS

Alexandra



lexisnumérique

Ubi Soft
L'ÉDITION NUMÉRIQUE

Manuel d'utilisation

C'est toujours pour moi une vraie joie de présenter un nouveau jeu où tous les amis des chevaux retrouvent le plaisir de l'équitation au quotidien. Dans ce nouvel épisode, tu vas même vivre l'aventure la plus intense jamais proposée !

Un conseil : prends bien soin de tes chevaux. Tes résultats en concours ne dépendront que de l'attention et de l'affection que tu leur porteras ! Et si tu as un cheval préféré, tu pourras même imprimer son poster . . .

Alors, en selle pour de nouvelles aventures !

Bien amicalement

Alexandra

Palmarès d'Alexandra Ledermann :



- **Championne d'Europe** 1999 à Hickstead (Grande Bretagne)
- **Vice-championne du Monde** par équipe aux Jeux Equestres Mondiaux de Rome en 1998
- **Médaille de bronze** aux Jeux Olympiques d'Atlanta en 1996

Sommaire

Dénégation de responsabilité	4
Configuration système requise	4
Installation d'Alexandra Ledermann 4 et Lancement du jeu	4
Introduction	5
Menu principal	5
<i>Aventure</i>	5
<i>Entraînement</i>	5
<i>Championnat</i>	5
<i>Championnat personnalisable</i>	6
<i>Multijoueur</i>	6
<i>Options</i>	6
Commandes du jeu	6
Pendant l'aventure	6
Lors des compétitions	8
L'entretien des chevaux	10
Conseils et astuces	11
Générique et remerciements.....	12
Ubi Soft à votre service	12
Garantie et avertissements	13

Dénégation de responsabilité

Ce cd-rom et les matériaux qui l'accompagnent ne sont à utiliser que dans le cadre d'un jeu sur ordinateur. Ils ne cherchent pas à fournir de conseils vétérinaires, ni de conseils au sujet du traitement à appliquer ou des techniques de montage à cheval dans une situation donnée, et ne prétendent pas non plus préconiser une stratégie à adopter pour organiser ou construire un terrain d'obstacles, des barrières ou des haies, tant pour les chevaux que pour les cavaliers. Il est vivement déconseillé d'agir en fonction des informations fournies dans ou avec ce jeu sans prendre d'abord conseil auprès d'un professionnel qualifié et compétent.

Configuration système requise

Configuration minimum	Configuration recommandée
<ul style="list-style-type: none"> • Windows 98/Me/2000/XP • Pentium 450Mhz • Carte graphique 3D avec minimum 32 Mo Ram • 64 Mo Ram • Carte son compatible Windows • DirectX version 9 • Lecteur de CdROM 4x • 800 Mo d'espace disque disponible 	<ul style="list-style-type: none"> • Windows 98/Me/2000/XP • Pentium 800Mhz • Carte graphique 3D avec minimum 32 Mo Ram • 128 Mo Ram • Carte son compatible Windows • DirectX version 9 • Lecteur de CdROM 4x • 800 Mo d'espace disque disponible

Installation d'Alexandra Ledermann – Aventures au Haras

- 1 : Insère le CD-ROM dans le lecteur.
- 2 : Dans la fenêtre qui apparaît, clique sur Installer, puis suis les instructions qui s'affichent à l'écran.
- 3 : Si ton système ne contient pas Direct X9, il te sera proposé de l'installer. Il est recommandé de l'installer pour avoir un fonctionnement optimal du jeu. L'ordinateur re-démarrera automatiquement.

Lancement du jeu

- 1 : Insère le CD-ROM dans le lecteur.
- 2 : Dans la fenêtre qui apparaît, clique sur Lancer. Tu peux également lancer le jeu en cliquant sur « démarrer/Programmes/Ubi Soft/Lexis Numérique/Alexandra Ledermann 4/Alexandra Ledermann 4 ».

Divers

Enregistrement : clique sur Enregistrement afin d'enregistrer ton Logiciel auprès d'Ubi Soft.

Site internet : ce bouton te donne accès au site officiel du jeu (www.alexledermann-lejeu.com).

Lisez-moi : clique sur ce bouton afin de lire le « lisez-moi » (il est recommandé de le lire avant toute utilisation).

Posters : ce bouton te donne accès à un dossier contenant des images imprimables des chevaux.

Introduction

Dans cette aventure, tu joues le rôle de Lucy. Tu viens d'être nommée par Alexandra Ledermann pour faire partie de son équipe. Tu vas pouvoir participer à six grandes épreuves pour gagner le championnat. Mais des choses étranges se passent dans le haras : quelqu'un semble souhaiter la faillite du Domaine... A toi de démasquer le coupable ! Pour cela, aide-toi de tes nouveaux équipiers et au fil de l'aventure tu pourras aussi découvrir d'autres lieux qui te permettront d'élucider le mystère qui plane sur le haras d'Alexandra... Mais il est aussi très important de bien t'occuper de ton cheval, Mathieu est là pour te guider. Au début tu n'as que Tempête, mais au fil de l'aventure tu pourras en avoir jusqu'à 8 différents ! Entretiens et entraîne bien tes chevaux : plus ils sont en forme et entraînés, plus ils sont performants lors des compétitions !



Menu principal

Aventure

Le menu Aventure te permet d'accéder au jeu et d'incarner le rôle de Lucy. C'est à partir de cet écran que tu choisis ce que tu souhaites faire :

-> Nouvelle partie : pour commencer une nouvelle partie...

-> Partie sauvegardée : Appuie sur les flèches pour choisir la

partie. Clique sur « charger » pour commencer.

Entraînement

Dans les menus Entraînement, Championnat et Championnat personnalisable, tu auras la possibilité de choisir ta tenue et ton cheval (mais attention, seulement parmi ceux que tu auras gagnés dans l'aventure). Le menu entraînement permet de t'entraîner sur les parcours et avec les chevaux que tu as débloqués pendant l'aventure.

Championnat

Le menu championnat permet de rejouer le championnat. Tu pourras refaire tout le championnat, ou seulement les deux épreuves d'un même concours.

Lorsque tu es éliminé d'une épreuve, tu seras exclu du championnat et tu reviendras au menu principal.

Championnat personnalisable

Ce menu te permet de refaire un championnat en choisissant les épreuves parmi celles débloquées. En cliquant sur les « cross » ou « saut », un chiffre s'affiche, il s'agit de l'ordre dans lequel sera joué le parcours. Clique sur « valider » pour lancer le championnat. Lorsque tu es éliminé d'une épreuve, tu seras exclu du championnat personnalisable et tu reviendras au menu principal.

Multijoueur

Ce menu permet de refaire une épreuve à plusieurs.

Options

Ce menu te permet de choisir la résolution de l'écran, le volume sonore et le niveau de difficulté du mode aventure :

- En niveau facile, le temps autorisé est plus long, l'entretien est plus facile (pas de dégradation du cheval au jour le jour)
- En niveau difficile, le temps autorisé sur un parcours est plus court. Les chevaux sont plus difficiles à monter.

Commandes du jeu

A pied

Pour déplacer le personnage, il faut utiliser les flèches du clavier.

Haut : avancer (relâcher pour arrêter)

Droite : tourner sur la droite

Gauche : tourner sur la gauche

Les commandes supplémentaires sont expliquées dans la partie « Pendant l'aventure... »

A cheval

Pour déplacer le personnage à cheval, il faut utiliser les flèches du clavier :

Haut : par appuis successifs, le cheval passera de la marche, au trot puis à différentes vitesses de galop.

Bas : par appuis successifs, le cheval ralentira sa cadence, jusqu'à reculer.

Droite, gauche : pour faire tourner le cheval.

Barre espace : pour sauter. Attention, le cheval peut refuser un saut s'il est demandé trop tard ou si le saut n'est pas possible. Un rond au dessus de la joueuse indique lorsque le saut est possible. Quand celui ci est rouge, le saut n'est pas possible.

Pendant l'aventure...

Au jour le jour

Le jeu est basé sur un système de journée, où tu auras des actions diverses à accomplir. Pour passer un jour, tu dois te placer devant ton lit et taper sur la barre espace. En passant un jour, tu vas débloquer des événements : passer un concours, relever un défi...

Portes

En se plaçant devant une porte, une flèche verte ou rouge apparaît. Si elle est verte, cela signifie que tu peux entrer ; si elle est rouge, l'entrée n'est pas autorisée. En fonction de ton avancée dans l'aventure, ces portes peuvent se déverrouiller.

Pour entrer, il faut taper sur la barre espace.

Objets

Des objets peuvent être observés à différents endroits. En se plaçant devant, ils deviennent transparents. En tapant sur la barre espace, tu peux les voir en gros plan.

Tape à nouveau sur la barre espace pour revenir au jeu.

Les fiches

Dans la chambre de Lucy, tu trouveras un ordinateur. Sur celui-ci, tu pourras consulter les fiches sur les chevaux rédigées par Alexandra Ledermann. Au début, tu n'en auras que quelques-unes mais au fil de l'aventure, si tu trouves un autre ordinateur, tu pourras récupérer de nouvelles fiches.

Personnages

En t'approchant des autres personnages, une bulle apparaît et tu peux dialoguer avec eux. Lorsqu'elle contient trois points, cela signifie que le personnage a quelque chose à dire ; si une croix apparaît, cela signifie qu'il n'a plus rien à dire.

A la fin d'un dialogue, il faut parfois taper sur la barre espace pour continuer. Parfois, tu dois répondre par oui ou par non. Pour sélectionner la réponse, tu dois utiliser les flèches droite et gauche, puis la barre espace pour valider.

Sauvegardes

Dans la chambre de Lucy, il y a sur le bureau un calepin. Pour sauvegarder, il faut se placer devant le calepin et taper sur la barre espace. Clique ensuite sur « Nom de la sauvegarde ». Tape le nom de ta sauvegarde, puis sur « entrée » et clique sur Sauvegarder. Pour revenir au jeu sans sauvegarder, clique sur « Retour ».

Quitter le jeu en cours

Quand tu appuies sur la touche « Esc », un menu apparaît, avec les touches haut et bas (cette fonction n'est pas accessible dans les boxes). Sélectionne « quitter » pour sortir de l'aventure et valide avec « entrée ». Attention, en faisant cela, le jeu ne sera pas sauvegardé !

Lors des compétitions...

1) En exploration

Galop

Une jauge en haut à gauche indique la fatigue du cheval. Lorsque celle-ci monte trop, elle devient rouge et le cheval ralentit automatiquement lorsque la jauge atteint le maximum.

2) En parcours de saut

Indication de l'obstacle à sauter

Flèche indiquant si l'on peut sauter et la direction du prochain obstacle

Flèche de direction indiquant le chemin à prendre



Temps consommé

Temps de référence

pénalités

Nombre de refus

Nombre de barres tombées

Obstacles en cours et totaux

Le gagnant est celui qui a fait le moins de fautes et a le moins de pénalités. Le temps peut être pris en considération pour départager en cas d'égalité. Pour quitter un parcours, appuie sur la touche « Esc ».

Règles du concours de saut

Elimination :

- ◆ pas de franchissement de la ligne de départ 60 secondes après le signal (cloche de départ)
- ◆ troisième désobéissance
- ◆ franchissement des obstacles avant le départ
- ◆ pas de franchissement de la ligne de départ avant de sauter le premier obstacle
- ◆ saut d'obstacles dans un ordre différent
- ◆ dépassement du temps limite = 2 fois le temps idéal
- ◆ saut d'un obstacle à l'envers
- ◆ deuxième chute

Pénalités :

- ◆ obstacle renversé en sautant : 4 points
- ◆ première désobéissance : 4 points
- ◆ deuxième désobéissance : 6 points
- ◆ chute du cavalier ou du cheval : 8 points
- ◆ temps idéal dépassé (par seconde commencée) : 1/3 point

La pénalité infligée pour une chute s'additionne aux pénalités encourues pour toutes les fautes commises en même temps.

**3) En parcours de cross**

Le gagnant est celui qui a obtenu le moins de pénalités. Les fanions rouges et blancs (rouge à droite, blanc à gauche) désignent les lignes de départ et d'arrivée et les passages obligatoires du parcours.

**Elimination :**

- ◆ saut d'obstacles dans un ordre différent
- ◆ troisième désobéissance au même obstacle
- ◆ cinq désobéissances sur l'ensemble du parcours
- ◆ saut d'un obstacle à l'envers
- ◆ saut d'un obstacle déjà sauté
- ◆ chutes aux obstacles
- ◆ franchissement des obstacles avant le départ
- ◆ Reprise d'un obstacle déjà franchi

Pénalités :

- ◆ Pénalisation en points pour temps supérieur au temps idéal : 0.5 points par seconde

Pénalités aux obstacles en points :

- ◆ première désobéissance : 20
- ◆ deuxième désobéissance au même obstacle : 40
- ◆ chute du cavalier ou du cheval : 60

L'entretien des chevaux

REMARQUE : Attention, tous ces mini-jeux d'entretien ne correspondent pas à la réalité. Afin que l'entretien d'un cheval soit le plus amusant, nous avons fait des choix qui ne s'appliquent pas à la réalité (par exemple un cheval doit notamment être nourri plusieurs fois par jour et non une seule fois).

1) Les jauges

La jauge orange : l'expérience du cheval. Plus un cheval a de l'expérience, moins vite il se fatiguera. Lorsqu'un cheval réussit un parcours, il gagne de l'expérience.

La jauge verte : la santé. Lorsqu'elle tombe à zéro, le cheval peut tomber malade. Un cheval malade ne peut être monté. Pour guérir un cheval, il faut cliquer sur la croix dans le box.

La jauge rouge : le moral. Il influe sur la capacité à sauter un obstacle

La jauge bleu : la propreté. Elle regroupe la propreté du corps (brossage) des pattes (lavage) des sabots (curage) et du box.

2) Les actions à accomplir dans l'écurie :





Brossage

Pour brosser un cheval, il suffit de cliquer sans relâcher le bouton et de bouger la souris, puis de relâcher le bouton et recommencer. Le brossage est efficace lorsque de la poussière se dégage de la brosse. Le cheval est pansé lorsque le brossage est complet (éclair blanc). Le brossage doit être fait tous les jours et après chaque sortie.



Lavage

Le lavage des jambes peut être fait tous les jours. Attention, il ne faut pas arroser la tête du cheval, cela peut le rendre malade.



Caresser

Caresser le cheval permet de lui faire remonter son moral.



Nourrir

Il faut nourrir ton cheval tous les jours : si tu le nourris pas ou trop, il peut tomber malade !



Curage

Le curage doit être fait une fois par jour et après chaque sortie. Pour curer un cheval, il faut cliquer sans relâcher le bouton et bouger la souris.



Ferrage

Le ferrage doit être fait après chaque concours. Il suffit de cliquer sur le bouton.



Vétérinaire

Lorsque le cheval est malade, il ne peut plus être monté. Pour le guérir, il faut cliquer sur le bouton, mais il ne pourra pas être monté pendant deux jours.



Mise au pré

Mettre au pré permet de remonter le moral du cheval.



Selle

Ce bouton permet de monter le cheval, et d'aller à l'extérieur du haras.



Box

Il faut nettoyer le box tous les jours. Avec la fourche, enlève la paille souillée et les crottins, puis mets de la paille fraîche.



Quitter

Ce bouton permet de revenir à l'intérieur de l'écurie.

Conseils et astuces

- Entraîne ton cheval, cela améliorera son endurance au galop.
- Lorsque tu ne sais plus ce que tu dois faire, retourne dans ta chambre.
- Pense à te coucher, certaines journées ne sont dédiées qu'à l'entretien de tes chevaux.
- Visite bien tous les lieux, et ce que tu y trouveras te permettra peut-être de découvrir le formidable secret du haras...

Générique et remerciements

Design et infographie

Alexandre Bonvalot
Olivier Derouetteau
Pierre Guillaume Baret
Jérôme Pellissier

Lead Développeur

Xavier Rozé

Développeurs

Willy Delcloy
Jonathan Naim
Marjorie Perrissin-Fabert

Chef de projet

Minh Phan

Lead infographiste 3D

Clément Choblet

Design circuit

Stéphane Fradet
Clément Choblet
Marjorie Perrissin-Fabert

Modéleurs 3D

Chi Vang
Kevin de Castro
Clément Choblet
Stéphane Fradet
Jérôme Pellissier

Animateurs

Ekkarat Rohtong
Jérôme Pellissier
Stéphane Fradet

Scénario, dialogues

Minh Phan

Textes des fiches

Marjorie Perrissin-Fabert
Cécile Dupéray

Conseillère technique

Marjorie Perrissin-Fabert
Sara Acquier

Marketing

Emilie Amchin
Bénédicte Germain
Emmanuel Fauchez

Enregistrement voix

Scopitone

Voix :

Christobald : Tony Marot

Lucy-Alexandra : Claire Guyot

Commentateur : Michel Dupuis

Akiko : Nathalie Homs

Mathieu-Roger : Lorenzo Pancino

Garance : Laetitia Godez

Musiques et habillage sonore

Talk Over

3rd Party gestion de projet

Thomas Legrand
Fédéric Monot

Remerciements

Justine, Margaux
Anne Villeneuve,
Valérie Radelet,
Anne Blondel-Jouin

UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

SUPPORT TECHNIQUE

Site Internet : <http://support.ubi.fr>

- **Guide de dépannage** : « Avant toutes choses » pour les problèmes généraux
- **FAQ** (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers
- **Posez vos questions** à nos techniciens
- **Messagerie technique personnelle**
- **Les dernières mises à jour** (Patches) à votre disposition

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au samedi 9h00 – 21h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)

- Toutes les **Astuces** et les **Soluces complètes** de nos jeux
- **Serveur vocal** 24h/24 7j/7
- Parlez **en direct avec nos spécialistes** du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00

Site Internet : <http://support.ubi.fr>

- Consultez nos **aides de jeux** sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos **spécialistes jeux** par e-mail

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

GARANTIES

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, contactez notre support technique (reportez-vous à la rubrique « Ubi Soft à votre service » de ce manuel pour nos coordonnées) qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3

CD-Rom Mac-PC
à partir de 10 ans

Disponible en décembre 2003

Jeune² Styliste STUDIO

Deviens **LA** créatrice de mode
superstar



*4 grandes tendances
de la mode avec
des possibilités de
création infinies*



*Coiffe, maquille,
et accessoirise
tes modèles*



*Crée et imprime
ton magazine
ou ton book*



© 2003 : Jeune Styliste 2, Carré multimédia



multimédia



www.jeunestyliste.com

Le Cheval
tient la
vedette sur
votre écran



Equidia
Partenariat

Chaque jour, EQUIDIA, La Chaîne du Cheval, vous propose des courses, des sports équestres, des infos, des documentaires, des magazines, des films, des spectacles.

Tous nos programmes
sur

www.equidia.fr

Renseignements abonnements :

TPS - 0 825 300 200 (0,15 /min)
www.tps.fr

CANALSATELLITE - 0 825 120 160 (0,15 /min)
www.canal-satellite.fr

CABLE - 0 891 67 60 60 (0,225 /min)
www.aform.org

TEA - Crédit Photo : C. Bricot



Equidia

LA CHAÎNE DU CHEVAL

Heartland®

*Si tu aimes les chevaux
autant que Laura,
tu vas adorer
les romans de
la série Heartland.*

Nouveauté



POCKET junior

Déjà plus de 13 romans parus, à partir de 4,30 €
À partir de 11 ans.

Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels.