

## TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION .....	2
AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ .....	3
MENU PRINCIPAL .....	3
OPTIONS .....	4
LE BUREAU .....	5
SOINS .....	6
SOIGNER UN ANIMAL .....	9
ACTIVITÉS DE DÉVELOPPEMENT .....	11
ADOPTION .....	14
ASSISTANCE TECHNIQUE .....	15
GARANTIE .....	16



## INSTALLATION

### Installation Windows

1. Insère le disque de *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux*. Si l'installation ne démarre pas automatiquement, double-clique sur Poste de travail puis sur l'icône *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux* du lecteur de CD ou DVD.
2. Suis les instructions à l'écran.
3. Une fois le jeu installé, installe la version QuickTime™ 6.0 ou supérieure si le logiciel n'est pas déjà présent sur ton ordinateur. Tu peux télécharger gratuitement la version la plus récente de Quicktime™ sur [www.apple.com/quicktime/](http://www.apple.com/quicktime/). Si tu dois mettre à jour ta version de DirectX™, tu peux la télécharger gratuitement sur [www.microsoft.com/directx](http://www.microsoft.com/directx).
4. Une fois que le jeu est installé, pour jouer à *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux*, il te suffit de double-cliquer sur l'icône de *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux* sur ton bureau. Si tu n'as pas de raccourci sur le bureau, tu peux accéder au jeu depuis le menu Démarrer.

## AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ

Même si les développeurs de *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux* ont tout mis en œuvre pour garantir le réalisme de cette simulation, la finalité de ce jeu reste purement ludique. L'éditeur de *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux* décline toute responsabilité pour tout effet négatif lié directement ou découlant indirectement de l'exploitation réelle des pratiques médicales décrites/mises en œuvre dans le contexte de ce jeu.

## MENU PRINCIPAL

- **Nv partie** – Commencer une nouvelle partie depuis le début.
- **Reprendre partie** – Reprendre une partie en cours.
- **Charger partie** – Poursuivre une partie enregistrée précédemment et la reprendre à l'endroit où tu l'avais quittée.
- **Sauvegarder partie** – Sauvegarder la partie en cours.
- **Options** – Modifier les paramètres de la partie en cours.
- **Crédits** – Consulter la liste de personnes qui ont participé à la création de Léa Passion Vétérinaire amie des animaux.
- **Quitter** – Quitter la partie.

### Accéder au menu principal



Il y a deux façons différentes d'accéder au menu principal en cours de jeu. Lorsque tu soignes un animal dans la clinique, c'est ce bouton qui te permet d'y accéder.



Ce bouton te permet d'accéder au menu principal lorsque tu es dans le bureau.

## OPTIONS

Le menu Options n'est accessible que depuis le menu principal. Tu peux retourner au menu principal pour modifier les options à tout moment en cours de jeu.



- **Nom** – Saisis ton nom ici pour que les récompenses obtenues te soient bien attribuées !
- **Difficulté** – Choisis le niveau de difficulté pour ton jeu parmi les différents modes existants.
- **Volume** – Règle le volume de la musique et du fond sonore à l'aide des curseurs correspondants.
- **Thèmes** – Choisis parmi les différents thèmes disponibles pour modifier l'apparence du jeu.

## LE BUREAU

Le bureau sert de centre des opérations de *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux* et te permet d'accéder à toutes les autres parties du jeu. Il y a un certain nombre d'éléments à sélectionner dans le bureau que tu peux utiliser pour accéder à d'autres parties du jeu.



clique sur ce bouton pour te rendre dans la salle des quarantaines, où les nouveaux arrivants attendent d'être soignés.



clique sur ce bouton pour accéder à la salle commune, où les animaux en bonne santé attendent de démarrer leurs activités de développement.



clique sur ce bouton pour accéder au menu principal et sauvegarder, charger une partie ou modifier les options. Tu peux également quitter la partie depuis ce menu.



Le voyant rouge du répondeur clignote lorsque tu as des messages des personnes qui ont adopté les animaux dont tu t'es occupé. Clique sur le répondeur pour les écouter.



clique sur l'album souvenirs pour consulter les photos des animaux que tu as soignés. Il y a aussi des clichés des animaux que tu as fait adopter avec leurs nouvelles familles.



Clique sur l'ordinateur pour accéder aux mini-jeux, aux informations relatives aux instruments et aux races ainsi qu'à d'autres activités ludiques.



Clique sur la vitrine des trophées pour voir les récompenses obtenues lorsque tu réalises un score parfait en soignant les animaux.

## SOINS

La plupart des animaux recueillis vivent dans la rue et n'ont pas de suivi médical ; beaucoup d'entre eux sont très malades et très contagieux. Pour cette raison, il est important de garder les nouveaux arrivants loin des animaux en bonne santé afin que ces derniers ne tombent pas malades. Ainsi, tout nouvel animal qui arrive au refuge doit d'abord passer par la zone de quarantaine.



Les nouveaux arrivants restent en quarantaine jusqu'à ce que le vétérinaire, c'est-à-dire toi, leur attribue un « bilan de santé positif ». Pour soigner un animal, pointe le curseur de la souris sur lui. Un bloc-notes apparaît. Clique sur le bouton « Soigner » en bas du bloc-notes pour démarrer le traitement.

6

## Liste de tâches

Pour t'aider à surveiller les entrées et sorties des animaux, il existe une liste déroulante qui affiche toutes les tâches à exécuter avant la fin de la semaine. Elle affiche également ton score global, qui correspond au nombre total de points accumulés pendant les soins médicaux. Tu dois accomplir TOUTES tes tâches avant de lancer le jeu d'adoption.



La liste de tâches est accessible depuis la zone de quarantaine, la salle commune et le bureau. Clique sur le bouton en haut à droite de l'écran dans ces différentes salles pour y accéder.



Clique sur la croix "X" en haut à droite de la liste de tâches pour la dérouler. Tes tâches hebdomadaires sont précisées au début de chaque semaine. Les tâches qu'il te reste à accomplir sont signalées par un point rouge, celles déjà réalisées sont signalées en vert.

## Clinique

Lorsque tu es dans la clinique, l'écran de soins s'affiche et te permet de choisir parmi les différents instruments pour traiter le patient. Différents thèmes sont disponibles dans le menu Options pour l'habillage du menu Soins.

## ANP



Dans l'écran des soins, l'ANP (assistant numérique personnel) se trouve en haut à droite. Consulte ton ANP pendant les soins pour obtenir des informations sur le cas que tu traites. Deux scores s'affichent en haut de l'ANP : le score global et le score correspondant au cas en cours de traitement.



Ce bouton permet d'afficher des astuces sur l'ANP destinées à t'aider pour l'étape suivante du traitement.

7



Ce bouton permet d'obtenir un bref résumé de l'historique du patient ainsi que quelques données de base concernant la race que tu traites.



Ce bouton affiche la liste des actes que tu as accomplis jusqu'à présent sur le patient.



Lorsque ce bouton est enfoncé, il affiche le glossaire des termes médicaux. Si tu rencontres un mot que tu ne connais pas, tu peux essayer de le chercher dans le glossaire.

### Il y a deux boutons très importants dans ton ANP.



Le bouton Pause te permet d'interrompre momentanément tes soins. Lorsque le jeu est en pause, le temps qui s'écoule ne te pénalise pas.



Ce bouton te permet d'accéder au menu principal où tu peux sauvegarder, charger une partie ou modifier les options. Tu peux également quitter la partie depuis ce menu.

### Boutons supplémentaires



Clique sur ce bouton pour poser des questions sur les antécédents du patient aux assistants vétérinaires. Trois questions pertinentes peuvent te rapporter 100 points, alors n'oublie pas d'en poser !



Ce bouton te permet de valider lorsque tu as fini de soigner un animal. Surtout veille à avoir bien terminé le traitement avant de valider et quitter !

### Liste d'instruments

Pendant les soins, le menu Instruments s'affiche en bas de l'écran. Tu dois sélectionner les instruments dans ce menu avant de t'en servir pour soigner un animal. Tu disposes de 45 instruments répartis dans 6 groupes différents : Examiner, Contrôler, Tester, Entretenir, Opérer et Administrer.



Il te suffit de cliquer sur un onglet pour afficher les instruments lui correspondant. Pour saisir un instrument à utiliser pour traiter le patient, clique sur l'instrument de ton choix : il s'attache automatiquement au curseur de ta souris.

## SOIGNER UN ANIMAL

Dans *Léa Passion Vétérinaire amie des animaux*, les soins se déroulent en général en trois étapes différentes : Questions-réponses, Traitement et Valider.



**Questions-réponses** – Pose les questions adéquates à l'assistant vétérinaire sur les antécédents de l'animal.

**Traitement** – Utilise les instruments pour déterminer en premier lieu les causes des troubles du patient, puis pour traiter la maladie.

**Valider** – Lorsque tu as fini de soigner le patient, appuie sur le bouton Valider et utilise toutes les informations obtenues pendant les soins pour établir le diagnostic correct.

### Soins

Une fois que tu as posé toutes les questions appropriées à l'assistant vétérinaire, tu peux passer aux soins. À moins d'une urgence, commence par examiner l'animal en utilisant les instruments appartenant aux groupes suivants : Examiner, Contrôler et Tester. Ils t'aident en effet à identifier les causes du trouble de l'animal et à utiliser le traitement adéquat pour le soigner.

Une fois les causes du problème déterminés, tu peux tenter d'y remédier à l'aide des instruments des groupes suivants : Entretenir, Opérer et Administrer. Lorsque tu as terminé, clique sur le bouton Valider et sélectionne le diagnostic qui te semble approprié pour le cas que tu viens de traiter.

## Utilisation des instruments sur un animal

Sélectionne tout d'abord l'instrument à utiliser sur l'animal dans le menu Instruments en cliquant dessus. Une fois sélectionné, il s'attache au curseur de ta souris. Clique sur la partie du corps adéquate pour l'utiliser. Déplace le curseur sur le corps du patient pour faire apparaître les info-bulles correspondant aux différentes parties et zoomer dessus. Si tu vois le corps du patient en entier, tu obtiens des info-bulles générales comme « tête », « avant », « arrière », « patte avant » et « patte arrière ».

Lorsque tu utilises des instruments sur ton patient, fais bien attention aux info-bulles. Si l'info-bulle est de couleur bleue, cela signifie que tu peux utiliser ton instrument sur cette partie du corps. Si elle est de couleur grise, tu ne peux pas utiliser ton instrument sur cette partie du corps.



## Bilan de santé positif

Lorsque l'animal est guéri, il obtient un bilan de santé positif et peut être transféré avec les autres animaux en bonne santé, en attente de préparation pour l'adoption. Parfois, l'animal ne guérit pas dès les premiers soins. Il peut avoir des troubles plus graves qui le rendent trop faible ou trop contagieux pour être en présence d'autres animaux. Dans ce cas, l'animal doit retourner en quarantaine et se reposer avant de se rendre à sa visite de suivi.

## ACTIVITÉS DE DÉVELOPPEMENT

Lorsque l'animal obtient un bilan de santé positif, il est transféré dans la salle commune où d'autres animaux attendent de trouver leur nouveau foyer d'adoption. Tu dois t'occuper des activités de développement d'un patient dans chaque groupe. Ces activités consistent à éveiller l'intelligence de l'animal.



## Salles de développement

Tous les animaux sont regroupés par espèce dans les salles communes. Les chats restent dans la salle des chats, les chiens, dans la salle des chiens et les autres animaux, dans la salle commune restante. Pour accéder aux activités de développement, tu dois d'abord repérer l'animal qui t'a été attribué (son contour apparaît en jaune) et placer le curseur de ta souris dessus. Un bloc-notes s'affiche et te propose trois options.



## Développement d'un animal

Il existe trois types d'activités de développement pour tous les animaux : les activités de sociabilité aident l'animal à faire confiance aux hommes, les activités de dressage, à développer son intelligence, et les activités d'entretien, à soigner sa présentation pour d'éventuelles familles d'adoption. Veille à ce que les niveaux de ces activités soient bien remplis avant d'essayer de faire adopter l'animal qui t'a été attribué. Ton animal trouvera ainsi plus facilement la famille qui lui convient parfaitement.

## Fonctionnement des activités de développement

Pour lancer les activités de développement, vérifie si tu trouves bien dans la salle commune où ton patient t'attend. Déplace ensuite le curseur au-dessus du patient pour afficher son bloc-notes.



Dans ce jeu, l'ampoule est toujours associée au dressage. Clique sur cette icône pour démarrer le dressage de ton patient.



Dans ce jeu, le cœur est toujours associé à la sociabilité. Clique sur cette icône pour lancer les activités sociales de ton patient.



Dans ce jeu, le peigne est toujours associé à l'entretien. Clique sur cette icône pour démarrer l'entretien de ton patient.



Sur l'écran Développement, tu trouves les boutons correspondant aux activités que tu peux exécuter avec ton patient.

## Activités sociales

Pour lancer les activités sociales avec l'animal, vérifie si l'icône cœur est bien sélectionnée dans le menu Développement. Clique ensuite sur les icônes du menu Activités. Dans la plupart des activités, un objet s'attache au curseur, un jouet, par exemple (pelote de fil, balle). Une fois que l'objet est relié au curseur, clique et relâche le bouton de la souris pour le lancer. Si tu veux t'amuser un peu plus, tu peux cliquer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé tout en déplaçant le curseur dans la direction dans laquelle tu souhaites aller. Puis, relâche-le et laisse l'objet voler !

## Activités d'entretien

Les activités d'entretien incluent le bain, le toilettage et l'alimentation de l'animal. Dans la plupart des activités de toilettage, un instrument s'attache à ton curseur. Tu peux cliquer dessus et le faire glisser sur l'animal.

## Activités de dressage

Les activités de dressage varient en fonction des espèces. En revanche, tous les animaux qui peuvent participer au dressage réagiront de la même façon.

Quand tu te lances dans le dressage, une « jauge de concentration » s'affiche en bas de l'écran.



Lorsque tu dresses ton animal, le curseur bleu se déplace le long de la jauge. Plus il se rapproche de la zone verte, plus l'animal est concentré et peut apprendre facilement des tours. Avant de lancer une instruction, vérifie si le curseur se trouve bien dans la zone verte de la jauge.

Pour faire exécuter un tour à un animal, clique sur les des icônes du menu Activités.

Si l'animal ne comprend pas l'instruction, un point d'interrogation apparaît au-dessus de sa tête. Dans le cas contraire, c'est une ampoule qui s'affiche.

Pour aider ton animal à apprendre plus vite, donne-lui des récompenses afin de l'encourager lorsqu'il se comporte bien.

## ADOPTION

L'adoption est la dernière étape de la quête d'un bon foyer pour ton animal. Quand tous les animaux d'un groupe obtiennent un bilan de santé positif, tu peux faire adopter ton animal.



Le jeu d'adoption consiste à trouver les bonnes paires en temps limité. Au début du jeu, 3 « cartes animal » s'affichent à droite de l'écran.

Elles dépendent des activités de développement de ton patient (pour obtenir une bonne carte, tu dois avoir réussi le développement) : une carte correspond au niveau de sociabilité du patient (rose), une deuxième, au dressage (jaune) et une dernière, à l'entretien (bleu).



Les cartes les plus nombreuses sont les « cartes famille ».

Elles sont tournées face vers le bas. Elles correspondent aux attributs de l'animal, certaines possédant un contour rose, d'autres, un contour jaune ou bleu. Il y a de bonnes et de mauvaises cartes famille, alors, attention... Tu ne voudrais pas associer de mauvaises cartes ! L'objectif du jeu est de trouver dans le délai imparti une bonne paire pour la sociabilité, une pour le dressage et une dernière pour l'entretien.

Si tu trouves une mauvaise paire, tu perds du temps sur ton chrono. Plus tu as développé ton animal, moins il y a de mauvaises cartes !

Lorsque tu as fini le jeu d'adoption, vérifie tes messages sur le répondeur du bureau pour obtenir un suivi de l'animal qui vient d'être adopté.

## UBISOFT À VOTRE SERVICE

### Le Service Clients :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ? Une seule adresse : [www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

Vous y trouverez :

- Une **foire aux questions (FAQ)** régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les **dernières mises à jour** (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les **forums de nos jeux** vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une **interface permettant de soumettre votre question** à nos techniciens.
- Une **messagerie personnelle** pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

### LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ? Un seul numéro :

**0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)**

Vous y trouverez :

- Toutes les **astuces et soluces** sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un **serveur vocal** régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à **nos spécialistes** du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00



## GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia. Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

### IMPORTANT :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : **Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.**
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques. Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

## PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.