



Plan p 2

Introduction p 4

Le petit monde d'Alex p 3

Principe du jeu p 4

Démarrage du jeu p 7

Configuration requise p 7

Conseils d'installation p 7

Installation p 7

Lancement et arrêt du jeu p 8

Désinstallation p 8

En cas de mauvais fonctionnement du jeu p 9

Menus p 9

Les actions d'Alex p 10

Note aux parents p 10

Commandes p 11

Crédits p 12

Introduction

Alex est un petit garçon rieur et dynamique qui adore la nature et tous ses animaux. Il va souvent dans la forêt, avec son chien Miro, pour courir dans les sentiers. Tous les animaux de la forêt le connaissent. Alex est aussi un grand rêveur. Parfois, il s'assied au pied d'un arbre et feuillette son album préféré : « Le Livre du parfait petit Fermier ». Il se laisse alors bercer par le vent et caresser par le soleil. Puis, Alex s'endort et rêve d'une ferme magnifique, avec des vaches, des drôles de poules et des chevaux...

Un jour, Alex et Miro firent la course dans un champ, à l'orée de la forêt. Au milieu du champ, un épouvantail montait la garde contre les corbeaux. Lorsque Miro et Alex passèrent près de lui, ils entendirent un drôle de bruit. Surpris, Alex regarda tout autour de lui. Mais il ne vit rien d'étrange. Au moment où Alex et Miro s'apprêtaient à reprendre leur course, Alex entendit le bruit de nouveau. C'était comme si on l'appelait :

- Psst ! Pssssst ! Alex, c'est moi !

C'était l'épouvantail ! Alex n'en croyait pas ses yeux.

- Mais...! Mais tu parles !! dit Alex, surpris.

- Oui, je parle ! répondit l'épouvantail. Mais seulement aux enfants qui aiment la nature et les animaux. Comme toi, Alex !

L'épouvantail avait un large sourire. Il était très drôle et très gentil. Il reprit la parole :

- Tu sais, Alex, je te vois souvent dormir au pied d'un arbre, dans la forêt. Sais-tu que lorsque tu rêves au cœur de la forêt, tes rêves peuvent devenir réalité ?

- Heu... Non, je ne le savais pas, répondit Alex.

- Et bien puisque tu es très gentil et que tu aimes la nature, je vais te dire mon secret : lorsque tu te réveilles, il te suffit de penser très fort à ton rêve, et de tout faire pour qu'il se réalise!

— C'est facile, dit Alex !

- Oui ! Mais il ne faut surtout pas oublier de t'amuser ! Sinon, ce n'est plus un rêve !

- Merci, Monsieur l'épouvantail ! C'est un très beau secret !

Au revoir !

Dès qu'Alex eut salué l'épouvantail, Miro et lui se mirent à courir plus vite que jamais vers le grand chêne, l'arbre le plus majestueux de la forêt. Alex avait bien envie de vérifier si l'épouvantail disait la vérité. Il s'assit sous le grand chêne et ferma les yeux.

Il écouta le chant des oiseaux et le bruit du vent dans les arbres. Mais Alex n'arrivait pas à s'endormir ; il était bien trop excité par le secret de l'épouvantail ! Alex prit alors son livre préféré, celui du Parfait Petit Fermier, et admira les belles images une à une.

Petit à petit, ses paupières se fermèrent et il s'endormit.

Et Alex rêva... Il rêva de sa famille, et d'une ferme merveilleuse...

Le petit monde d'Alex

Alex

Bonjour ! Je suis Alex ! Je serai ton compagnon de jeu ! Je vais te faire visiter tous les endroits de la ferme, celle dont j'ai toujours rêvé ! On construira des bâtiments et tu y rencontreras ma famille. Et tu verras, on s'amusera drôlement : il y a plein d'activités surprenantes, et des jeux très rigolos. On ne s'ennuiera pas !

Papa

Papa est un excellent jardinier ! Dans ses champs, il y a des légumes partout, de toutes les sortes et de toutes les tailles !

Papa est toujours en train de bricoler : réparations, peinture, menuiserie... Ouf ! Il n'arrête jamais ! Papa a promis de m'apprendre à conduire le tracteur ! Donc, si tu souhaites faire un tour, suis-moi...

Maman

Avant, ma maman était institutrice. Maintenant, elle profite avec nous du calme de la campagne. Maman m'encourage toujours à découvrir de nouvelles choses. C'est elle qui m'a enseigné l'équitation. Maman est passionnée par les chevaux. À l'écurie, elle passe des heures à les nourrir et à prendre soin d'eux. Es-tu déjà monté à cheval ? Voudrais-tu essayer ?

Sarah

Sarah est ma sœur aînée. Elle fait très attention à moi ! Sarah est toujours dans le poulailler, occupée à prendre soin des poules ! Elle est très gentille. Elle m'aide toujours lorsque je fais une bêtise... et on dirait que cela arrive souvent lorsque je vais au poulailler.

Mamie

A la ferme, nous pourrions récolter beaucoup de bons légumes, de fruits bien mûrs et même traire les vaches. Avec les aliments de la ferme que je rapporte à Mamie, elle cuisine des plats merveilleux ! C'est une véritable artiste. Elle a plein de secrets à nous dévoiler. Et ne le répète pas, mais Mamie aime bien gâter ses petits-enfants et leur faire de gros câlins !

Papi

Papi est très drôle. Sa tête est remplie de souvenirs et d'histoires plutôt comiques ! Avec Papi, je suis toujours le bienvenu à l'étable. Et je suis toujours bien placé pour assister aux surprises que les vaches lui réservent, ha, ha, ha... ! Ah ! Oui ! Il faut que tu saches : dans l'étable, il n'y a pas que des vaches... viens voir avec moi !

L'Épouvantail

Lui, il est vraiment rigolo ! Mais la vie n'est pas toujours rose pour lui. Il voudrait faire son travail du mieux qu'il le peut, mais ce n'est pas toujours facile. Comment peut-on chasser tous les corbeaux quand on est retenu par un bâton ? Pauvre ami ! Je crois bien qu'il faudra lui donner un coup de main !

Miro le chien

Miro, c'est mon meilleur ami !! Il est toujours prêt à s'amuser avec moi ! Mais il est parfois très occupé : c'est lui le gardien de la ferme. Miro connaît tous les coins de la forêt, c'est pourquoi il m'accompagne toujours lorsque je m'y promène. Ensemble, c'est vraiment plus agréable, surtout lorsque l'on fait la course ! Et Miro est un coureur ultra-rapide, tu verras!!

Principe du jeu

Moi, Alex, je suis le personnage principal du jeu. C'est avec moi que tu t'amuseras dans la ferme. Et des choses amusantes à faire, crois-moi, il y en a vraiment beaucoup ici ! **Alex à la ferme** est un jeu qui te fera découvrir les plaisirs de la ferme. Ensemble, nous visiterons plein d'endroits différents, nous ferons une foule d'activités et nous participerons à 10 jeux ! Tu verras !

Le but de la partie est de m'aider à devenir le meilleur fermier en construisant la ferme de mes rêves ! Et toi, en m'aidant, tu obtiendras jusqu'à trois (3) diplômes : Celui du Bon Fermier, celui du Super Fermier et celui du Meilleur Fermier. Tu pourras même accrocher ces diplômes dans ta chambre ! Allons jouer !

Comment visualiser et imprimer tes diplômes

Lorsque tu auras obtenu un diplôme dans le Grand Livre du Fermier, tu pourras aussi l'admirer sans devoir jouer au jeu. Pour ça, sur l'ordinateur, tu n'as qu'à suivre le chemin suivant:

Menu démarrer/ Ubi Soft Games/ Alex à la ferme/ Mes diplômes

Clique alors sur le diplôme que tu veux voir. Ensuite, tu pourras le regarder à l'aide d'un logiciel de visionnement ou de traitement d'image. La plupart de ces logiciels te permettront aussi d'imprimer tes diplômes, à partir du menu "fichier". Tu pourras alors afficher les diplômes dans ta chambre !

La vie à la ferme

Attraper les poules, brosser les chevaux, nourrir les vaches, pêcher, faire une course de poney, conduire un tracteur, ouf ! Et bien ! Il y a tellement de choses drôles et amusantes à faire dans la ferme ! Toi et moi, si nous explorons chaque recoin de chaque bâtiment, nous découvrirons sûrement toutes les activités et tous les jeux !

Tout au long du jeu, tu verras les membres de ma famille et plusieurs objets clignoter lorsque tu t'en approcheras. Si tu souhaites utiliser ou parler à ce qui clignote, appuie sur la touche BLEU / BARRE ESPACE. Ce que tu as choisi apparaîtra sur le panneau vert, en haut de ton écran. Alors, si tu appuies sur la touche VERT / ENTRÉE, une action se produira. Tu peux utiliser ces touches tout au long du jeu.

Oh ! Mais attention ! Si tu appuies à nouveau sur la touche BLEU / BARRE ESPACE, ce que tu as choisi disparaîtra du panneau vert.

Souvent, ce que tu auras sélectionné pourra être utilisé avec d'autres objets ou personnages du jeu. Si tu sélectionnes encore un objet qui clignote près de toi, il apparaîtra lui aussi sur le panneau vert.

Ensuite, lorsque tu appuieras sur la touche VERT / ENTRÉE, les deux choses que tu auras sélectionnées s'animeront ensemble.

Allons essayer tout ça dans la ferme, d'accord ? Tu verras, c'est facile et drôlement amusant ! Et je parie que si tu rencontres Maman, Papa, Mamie ou Papi, ils te donneront de bonnes idées !

En route pour la construction

Bon !... Voyons voir... Par où commencer ?... Ah ! Oui ! Bien sûr ! Il faut construire les bâtiments de la ferme un par un. Ouf ! Ça semble être un dur travail, mais non !! C'est très amusant ! Et heureusement, il y a trois (3) niveaux de difficulté différents. Si tu le veux, nous pouvons commencer par le niveau le plus simple pour nous faire la main.

Viens avec moi près de la barrière de chantier et choisis le niveau de difficulté de la construction... Je te suggère d'abord le niveau "Champion". Waou ! Le bâtiment apparaît de toutes sortes de couleurs et en 3 dimensions ! Aussi, nous avons maintenant toutes les pièces pour construire le bâtiment.

C'est parfait ! Bon !... Construire un bâtiment, c'est très simple. Tout d'abord, tu dois choisir une des pièces qui se trouvent au sol. Tu peux attraper cette pièce lorsqu'elle clignote, en appuyant sur la touche BLEU / BARRE ESPACE. Ensuite, observe bien le modèle du bâtiment que tu vas construire. En te déplaçant, cherche la partie du modèle qui est de la même couleur et de la même forme que ta pièce. Lorsque tu auras trouvé le bon endroit où poser la pièce, approche-toi jusqu'à ce que l'endroit clignote. Puis, tu n'as qu'à appuyer sur la touche BLEU / BARRE ESPACE, et le tour est joué !!... Mais attention ! Tu dois être attentif, car si tu te trompes trop souvent, tu devras tout recommencer.

Comme tu le verras, ce n'est pas tout à fait la même chose pour les autres niveaux de difficultés. Au niveau "Super-Champion", ton temps est compté, alors qu'au niveau "Ultra-Méga-Champion", tu as le droit à moins d'erreurs.

Et maintenant, si on allait voir à l'intérieur du bâtiment ? Je suis très curieux de voir tout ce qui s'y cache, pas toi ?

A chaque histoire son jeu !

Des choses amusantes, il y en a absolument partout ! Dans tous les lieux de la ferme !!... Tiens ! En voici quelques exemples :

Dans le **labyrinthe** du champ de blé, il faut **chasser les corbeaux**. Notre ami l'épouvantail nous expliquera sûrement comment faire.

Sur le petit lac, Madame Cane a perdu ses canetons ! Si nous regardons bien derrière les rochers et les plantes, **nous retrouverons certainement ses canetons**.

Mon poney Indy adore courir. Mon chien Miro aussi. Près de l'**écurie**, il existe un **sentier** où nous pouvons **faire la course** tous ensemble.

Ma sœur Sarah est toujours dans le **poulailler**. Elle aimerait bien avoir de l'aide à **recupérer les œufs des poules**. Si nous regardons bien sous les poules, nous trouverons tous les œufs.

Comme tu le vois, il y a tellement de jeux possibles dans la ferme qu'il est difficile de décider par lequel on va commencer. Chaque bâtiment nous réserve un jeu différent... et toujours avec un choix de trois niveaux de difficulté. Alors on va s'amuser ! C'est sûr ! Et n'oublie pas : Les membres de ma famille peuvent toujours nous donner de bons conseils.

Le Grand Livre du Fermier

J'ai aussi un secret qui doit rester entre nous : Sur moi, j'ai toujours mon Grand Livre du Fermier. C'est dans ce livre qu'on peut voir en image la ferme de mes rêves ! Tu peux toujours regarder le livre en appuyant sur la touche ORANGE / TAB.

Dans ton Grand Livre du Fermier, il y a une page pour chaque lieu de la ferme : Le poulailler, le labyrinthe, l'écurie, l'étable, la maison et le jardin. Les images représentent toutes les activités et tous les jeux de ta ferme. Pour l'instant, les images ne sont pas en couleurs. Mais chaque fois que tu complèteras une activité ou que tu termineras un jeu, les couleurs apparaîtront sur l'image qui représente cette activité ou ce jeu. Comme cela, tu peux suivre ta progression !

Et une fois tous les jeux complétés à un même niveau de difficulté et toutes les activités réussies, tu recevras un merveilleux diplôme. Houraaaa ! Allons-y ! Ta ferme t'attend !

ALORS MAINTENANT VIENS VITE JOUER AVEC MOI!!

Démarrage du jeu

Conseils d'installation

« Alex à la ferme » est un programme multimédia très performant. Ce jeu a été créé pour obtenir le maximum de votre ordinateur multimédia. Avant d'installer le programme ou avant de commencer à jouer, nous vous recommandons de fermer toutes les applications ouvertes.

Par ailleurs, assurez-vous d'avoir les derniers drivers pour votre carte 3D.

Ceci est très important pour assurer une performance maximale du jeu.

Installation

Fermez les applications ouvertes, Insérez le CD-Rom dans le lecteur. Le programme démarrera automatiquement et vous proposera soit d'installer le jeu, soit de jouer si le jeu est déjà installé sur votre ordinateur.

Si le programme ne démarre pas automatiquement lorsque vous placez le CD-Rom dans le lecteur, double cliquez sur l'icône Poste de travail, ensuite double cliquez sur l'icône de CD-Rom. Si le programme ne démarre toujours pas, lancez le programme SETUP.EXE qui se trouve sur le CD-Rom.

Ubi Assistant

Le programme Ubi Assistant vous donne le choix de la configuration du jeu à installer en fonction de votre carte 3D

« Alex à la ferme » est optimisé pour fonctionner avec deux types de pilotes pour carte 3D : DirectX6 ou Glide3.

Le programme de configuration Ubi Assistant vous suggérera une version d'après les composantes qu'il trouve sur votre système. S'il ne trouve rien, ou si le choix proposé ne vous convient pas, choisissez vous-même une version du jeu.

1- Si votre carte fonctionne avec la technologie 3Dfx (Voodoo1 ou Voodoo2), choisissez la version Glide3.

2- Si votre carte n'est pas une 3Dfx, choisissez la version Direct X 6.

Dans les deux cas, référez-vous au manuel de l'utilisateur de votre carte pour en connaître les spécificités.

Si le système de configuration détecte une version périmée des pilotes Direct x nécessaires, il vous suggérera d'installer les bonnes versions de ces drivers. Seules ces versions vous permettront de jouer à « Alex à la ferme ».

Chemin d'accès

Vous devez ensuite choisir l'endroit sur le disque dur où sera installé le jeu. Par défaut, l'installation vous propose
C:\ Programmes\Ubi Soft Games\ Alex à la ferme

Lancement et arrêt du jeu

Une fois le jeu installé, il vous suffira de le lancer à partir du menu « Démarrer » de Windows®.
Le chemin par défaut est :

« Démarrer \ Programmes \ UbiSoft Games \ Alex à la ferme \ Jouer à Alex à la ferme »

Le CD-Rom doit être placé dans le lecteur CD pour pouvoir lancer le jeu. Une fois le jeu lancé, vous accédez directement au menu d'accueil du jeu (reportez vous à la section ³Menus²).

Le CD-Rom doit toujours être placé dans le lecteur CD pour pouvoir jouer au jeu. Si vous retirez le CD pendant le jeu, il se peut que ce dernier réagisse de manière étrange et il vous faudra peut-être le quitter pour le redémarrer ensuite (avec le CD-Rom).

Comment quitter le jeu ?

Dans le jeu, la touche « ÉCHAP » vous permet de mettre le jeu en pause. Choisissez « Menu principal ». La partie sera sauvegardée automatiquement. Par ailleurs, une sauvegarde régulière se fait toutes les 10 minutes.

Dans le menu principal, sélectionnez « Quitter ». Une confirmation de votre choix vous sera demandée.

Désinstallation

Si vous avez déjà installé le jeu sur votre ordinateur, il est possible de le désinstaller ou de changer le type d'installation. Si vous voulez changer le type d'installation, il est préférable de désinstaller préalablement le jeu, sinon certains fichiers risquent d'occuper inutilement de l'espace sur votre disque dur. Pour désinstaller le jeu, choisissez l'option désinstaller dans le menu d'accueil

Ou à partir du menu "Démarrer" de Windows, en suivant le chemin suivant :
Programmes\Ubi Soft Games\Alex à la ferme\ option Désinstaller Alex à la ferme.

En cas de mauvais fonctionnement du jeu

Il est possible que le programme ne puisse pas trouver les bons fichiers sur votre disque dur (s'ils n'existent pas ou s'ils sont défectueux). Dans ce cas, vous devez réinstaller le programme. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire de désinstaller le jeu. Il vous suffit de relancer l'installation de la même façon que lors de la première installation.

Menus

Commandes dans les menus

Vous pouvez vous déplacer dans les menus à l'aide des flèches pour sélectionner l'option de votre choix. Vous pouvez ensuite valider ce choix en appuyant sur la touche ³ENTRÉE². La touche « ECHAP » vous permet à tout moment de revenir au menu précédent.

Menu d'installation

Ce menu apparaît à chaque fois que vous lancez le jeu. Vous disposez des choix suivants :

- **Jouer**
- **Installer**
- **Désinstaller**
- **Quitter**

Les options jouer et désinstaller ne peuvent être sélectionnées que si vous avez déjà installé le jeu sur votre ordinateur.

En choisissant ³Jouer², vous accédez au menu principal du jeu.

Menu principal

- **Jouer** : mène au tableau des parties.
- **Quitter** : permet de quitter le jeu et de revenir à Windows.
- **Options** : mène au menu d'options.
- **Rejouer l'intro**: permet de revoir l'introduction du jeu si tu as déjà commandé une partie.
- **Crédits** : mène à la liste des crédits du jeu. Menu des parties

Menu des parties

Vous pouvez y démarrer une nouvelle partie ou choisir de continuer une partie déjà sauvegardée.

Pour sélectionner une partie déjà

sauvegardée, placez-vous grâce aux flèches sur cette partie et validez avec « ENTRÉE ».

Pour démarrer une nouvelle partie, appuyez sur « ENTRÉE » lorsque le titre « nouvelle partie² » clignote. Le crayon se placera automatiquement sur une ligne. Inscrivez le nom que vous souhaitez donner à cette partie et appuyez une dernière fois sur « ENTRÉE ».

Si vous n'avez plus d'espace pour une nouvelle partie, vous devez effacer l'une des parties enregistrées. Positionnez-vous alors sur la partie en question, sélectionnez la avec la touche

« ENTRÉE », vous pourrez effacer le nom de la partie et y inscrire un nouveau nom.

- Pour quitter le menu des parties appuyez sur « ECHAP », ou appuyez sur les flèches jusqu'à ce que le mot retour en bas à droite de l'écran clignote et appuyez ensuite sur ENTRÉE pour

valider.

- Menu options
- Volume : mène au tableau où l'on peut ajuster le niveau des voix, de la musique et des effets sonores.
- Qualité graphique : conduit au tableau de qualité graphique où l'on peut choisir la résolution de l'image : basse, moyenne ou haute. Il est recommandé de choisir la résolution la plus haute pour permettre une meilleure définition de l'image. Plus la résolution est haute, plus l'image sera belle. Plus elle est basse, moins l'image sera nette mais plus l'affichage se fera rapidement.
Dans ces deux menus, utilisez les flèches pour augmenter ou diminuer le son ou la qualité graphique, puis appuyez sur « ÉCHAP » pour valider et revenir au menu précédent.
- Aide: Liste des contrôles du jeu.

Menu pause

A tout moment du jeu, le joueur peut appuyer sur la touche ³ÉCHAP² pour accéder à ce menu. Les options suivantes vous seront proposées :

- Continuer la partie : vous permet de reprendre la partie en cours
- Menu principal : vous mène au menu principal (voir plus haut pour les explications).
- Options : vous mène au menu d'options (voir plus haut pour les explications).

Les actions d'Alex

Note aux parents

‘Alex à la ferme’ se joue soit au clavier soit au gamepad.

Il est normal que votre enfant ait besoin d'un temps d'adaptation pour maîtriser parfaitement les mouvements d'Alex à partir du clavier. Ce temps d'adaptation varie entre 15 et 30 minutes de jeu, en fonction de l'âge de l'enfant et de sa familiarité avec l'ordinateur.

Afin d'aider votre enfant à repérer plus rapidement les touches du clavier qui déclenchent les actions d'Alex, vous trouverez dans la boîte des autocollants de couleur que vous pouvez aisément placer sur les touches du clavier. Les explications d'Alex dans le jeu feront référence aux couleurs des touches afin d'aider l'enfant à repérer les touches.

Ces autocollants sont transparents, peuvent être enlevés et remis comme vous le souhaitez. Ils ne vous empêcheront donc pas de lire le texte sur les touches.

Comment positionner les autocollants

ENTRÉE : Vert
BARRE ESPACE : Bleu
MAJ (ou SHIFT) : Jaune

ECHAP : Rouge
TAB : Orange
Flèches de direction:... Violet

Commandes

Touches	Fonctions
Flèche haut	Avancer
Flèche bas	Reculer
Flèche gauche	Aller à gauche
Flèche droite	Aller à droite
MAJ ou SHIFT	Courir
Barre espace	Sélection d'un objet ou d'un personnage
Entrée	Déclencher une action, valider une construction ou valider un choix dans les menus
ECHAP (ESC)	A tout moment du jeu, donne accès au menu « Pause »
TAB	Permet d'accéder au « Livre du Parfait Petit Fermier »

Comment choisir un niveau de difficulté

Lorsque vous voulez démarrer un nouveau jeu ou construire un nouveau bâtiment, il doit s'approcher de la barrière de chantier. Une interface apparaîtra alors présentant trois icônes correspondant aux niveaux de difficulté, du plus facile au plus difficile. Pour choisir le niveau, utilisez les flèches du clavier. Validez ensuite votre choix en appuyant sur la touche ³Entrée².

CRÉDITS PLAYMOBIL VERT

Producteur

Alain Tascan

Chefs de projet

Catherine Roy, Mylène Boucher et Kim Bélanger

Formatted

Assistante de Production

Marie-Estelle Lamy

Game Design

Martin Valiquette
Pierre Rivest

Info Design

Yann Guérin
Charles Handfield
Jean-Pascal Cambiotti
Jean-François Vallée
Pascal Thériault
Randall Foster
Serge Doré
Alexandre Gauthier

Avec la participation de:

Benoit Frappier
Mario Maltezos
Maximilien May

Scénario et dialogues

Philippe Debay
Guillaume Lemée

Direction Artistique

Jean-François Malouin

Direction artistique environnement

Hugo Dallaire

Studio graphique

Direction:

Gilles Monteil
Jean-Marc Geffroy
Vincent Pontbriand
Dominique Bordenave

Gestion:

Jean-François Mailloux
Patrick Naud

Animation**Chefs de projet :**

Alex Drouin et Jacques Dussault

Animation :

Christian Dion
Éric Branz
Frédéric Poirier
Hugo Landreville Potvin
Josef Sy
Patrick Pelletier
Sébastien Brassard

Avec la participation de :

Barry Jack
François Lapperrière

Modélisation**Chef de projet:**

Ghislain Ouellet

Modélisation :

Alexandre Rodrigue
Jean-François Morin
Stéphane Leblanc

Avec la participation de :

Karl Boulanger
Christina Romaroff
Geneviève Dufour
Jocelyn Simard
Mona Lisa Chandra

Graphisme**Interfaces :**

Josef Sy

Story Board :

Béatrice Favreau

Programmation**Directeurs du développement :**

Éric Huynh
Bertrand Hélias
Fabien Senneron

Chef de projet informatique :

Stéphane Morichère-Matte et Raynald Bouchard

Programmation :

Christian Desautels

Claude Langlais
Dann Cohen
David Genest
David Lapointe
Éric Allard
Éric Bouchard
Jean-François Lussier
Jean-François Prévost
Jean-Sébastien Pelletier
Jeffrey Rainy
Joël Tremblay
Martin Boucher
Martin Sévigny
Mathieu Laforce
Rima Brek
Sean Skelton

Stagiaire : David Lassonde
Hugo Saint-Laurent
Marc-Olivier Riel
Martin Roy

Tests

Gestion et supervision:

Vincent Pâquet
Éric Tremblay
Éric Martineau

Responsable:

Éric Audette

Testeurs:

Benoit Gagnon
Benoit Richer
Bruno Bellavance
Carl Massé
Éric Millaire
Étienne Gosselin
Frédéric Gilbert
Martin Marcoux
Max Bricault
Maxime Béland
Michel Lavoie
Miguel Canepa
Nicolas Taylor
Patrick Daigle
Sébastien Bergeron
Stéphane Charbonneau
Stéphane Pinard
Sylvie Tremblay

Yan Gagnon

Avec la participation de :

Gabriel Dubuc
David Vallillée
Richard Perron
Chantal Hands
Sébastien Bergeron
Marc-André Laperle

Son et musique

Directeur de production :

Didier Lord

Directeur artistique, Producteur délégué :

Martin H. Klein

Conception et Design du son :

Simon Ashby

Assistante de direction:

Noémie Dupuy

Chargé de production :

Chadi Lebbos

Son

Conception des environnements sonores :

Josué Beaucage

Bruitage :

Conception bruitage :

Jocelyn Caron

Bruiteur :

Tchae Measroch

Prise de son :

Daniel Bisson, Benoît Leduc, Studios Modulations

Script :

Dominique Legendre

Intégration sonore :

Michel Marsan
Jonathan Pilon
Olivier Lambert

Mixage Multimedia :

Martin H. Klein

Musique

Musique Composée et réalisée par :

Robbi Finkel

Programmation Musicale :

Jean Paré

Ingénieur de son et mixage musique :

Terry Brown

Assistant ingénieur de son et mixage musique :

Mario Brillon et Etienne Boivin

Enregistré aux Studios Marko à Montréal

Musiciens :

Guy Bélanger:	Harmonica
Nathalie Bonin:	Violon
Bob Cohen:	Guitare acoustique Guitare électrique Mandoline Sitar électrique Lap Steel Guitar
Peter Hay:	Banjo
Bob Olivier:	Voix
Jean Paré:	Guitare acoustique Guitare électrique
Jeff Smallwood	Guitare acoustique Guitare électrique Mandoline Banjo Dobro
Joel Zifkin	Violon

Post Production

Mathieu Jeanson
Nicholas Grimwood
Olivier Germain
Josué Beaucage

Voix**Casting :**

Lorraine Labelle Casting

Direction de plateau :

Marc Bellier

Prise de son – voix- :

Isabelle Cliche

Coordinatrice de production :

Carole Trépanier

Comédiens :

Alex : Brigitte Lecordier
Père : Sébastien Dhavernas
Mère : Linda Roy
Grand-père : Luc Durand
Grand-mère : Huguette Oligny
Sara : Nicole Fontaine
Épouvantail : Bernard Fortin

Marketing**Mondial :**

Helène Juguet, Laurence Buisson, Lucille Masson, Émilie Pujol

Chef de produit - France :	Dorothée Bernier
Chef de produit - Canada :	Joelle Charpentier
Chef de produit - USA :	Erica Mason
Chef de produit - Québec :	Luc Duchaine
Chef de produit – Allemagne :	Dirk Niedernhoefer
Chef de produit - Royaume Uni :	Tina Hicks
Chef de produit - Espagne :	Eva Duran
Chef de produit - Italy :	Simona Bassano
Chef de produit - Pays Bas:	Marcel Keij
Chef de Produit – Pays Scandinaves :	Thomas Petersen
Chef de produit – Suisse :	Sandra Baudois

Localisation**Responsable de la localisation:**

Coralie Martin

Responsable délégué :

Chadi Lebbos

Intégrateurs :

Philippe Gagnon
Marc-André Dion
Patrick Melanson
Michel Lajeunesse
François Pelland
Bilal Jamous

Production**Ludimedia**

Gérard Guillemot

Développement**Ubi Studios**

Michel Guillemot

Ubi Animation- Ubi Game Design- Ubi Pictures-Ubi Sound Studio

Édition

Ubi Soft

Yves Guillemot

Remerciements

Nous tenons à remercier grandement les équipes de *Tonic Trouble*, de Playmobil *Hype the Time Quest* et de *Playmobil Laura et le secret du diamant*. Merci aux élèves des écoles Lambert-Closse et St-Ambroise ainsi qu'à leurs directeurs, Claude Trudel & Mary-Ann Desjardins. Merci à Louise Perrault et ses élèves de l'école Jacques Rocheleau à St-Basile-Le-Grand.

Sincères remerciements à

Michael Konzmann, Andréa Schauer, Peter Ohegyi, Kai Perlinger et Peter Ohegyi de Geobra Brandstätter GmbH & Co qui nous ont fait découvrir le fabuleux univers de PLAYMOBIL et sans qui la création de ce jeu n'aurait pas eu lieu.

©1999 Ubi Soft Entertainment
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois cedex
France
[http : //www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)

©1999 geobra Brandstätter GmbH & Co. KG
Zirndorf ; Germany
Playmobil : pronounced play-mo-beel

-
-