



kutoka
Kids

Mia



Un périlleux périple pour sauver Mamie Mimi



De 5 à 9 ans

Orientation pédagogique : le français

Mia - Un périlleux périple pour sauver Mamie Mimi

Configuration minimale

Sous Windows :

O/S : Windows 95 ou 98

CPU : Pentium 100 MHz.

RAM : 32 Mo.

Carte vidéo : 640 x 480 (256 couleurs).

Carte de son 16-bit Sound Blaster
ou 100 % compatible.

Lecteur CD-Rom, quatre vitesses (4X).

Espace sur disque dur : 30 MB.

Sous Macintosh :

O/S : Système 7.6 ou supérieur.

CPU : Power PC 100 MHz.

RAM : 32 Mo

Carte vidéo : 640 x 480 (256 couleurs).

Lecteur CD-Rom, quatre vitesses (4X).

Audio : 16-bit

Espace sur disque dur : 30 MB.

Installation et démarrage

Ces instructions s'appliquent pour les systèmes d'exploitation Windows et Macintosh.

Pour installer le programme, il suffit de cliquer sur «Installation Mia» sur le Disque 1.

Pour jouer, cliquer deux fois sur «Mia» ou «Mia.exe» à l'intérieur du dossier Mia sur votre disque dur.

À propos du réglage des couleurs (vidéo / moniteur)

Ce produit a été conçu pour donner une performance optimale en 256 couleurs. Vous devrez peut-être redéfinir la résolution de votre moniteur pour obtenir de meilleurs résultats. Veuillez consulter la documentation accompagnant votre système pour plus d'information sur la modification des couleurs ou le réglage de la résolution.

Sourissima !

Petit guide pour les plus grands



Une histoire captivante

Mia est une adorable petite souris. Pleine de vie, d'énergie et d'humour, elle pétille d'intelligence. En l'absence de sa maman, Mia passe quelques jours avec sa Mamie Mimi... mais ô malheur, celle-ci tombe subitement malade. Mia est bouleversée. Elle doit absolument faire quelque chose pour sauver sa grand-maman chérie ! En compagnie de son nouvel ami (le joueur), Mia quitte le grenier où elle habite pour se rendre au magasin général, tout en bas de la maison.

Mia croisera sur son chemin beaucoup de personnages tous plus attachants les uns que les autres : Scary l'araignée qui rêve de faire peur et n'y parvient jamais; Spike avec sa drôle de coupe de cheveux; Hercule, le grand ami de Mia qui se met toujours dans des situations impossibles; Gribouille la grenouille si maladroite; Miguel à qui l'apprentissage du français cause bien des problèmes... et tant d'autres.

Le joueur devient donc l'indispensable compagnon de Mia lors de cette quête. Il est donc constamment sollicité du début à la fin du jeu puisque c'est lui qui dirige Mia, qui lui fait ramasser un objet ou qui la fait entrer dans une pièce ou une autre. Voilà donc la petite Mia et le joueur engagés dans une formidable aventure qui les occupera pendant des heures et des heures de plaisir.

Diriger Mia

Le joueur dirige Mia avec sa souris. Lorsqu'il veut lui faire ramasser un objet, entrer quelque part, la faire se faufiler dans un trou, il n'a qu'à cliquer sur la porte, le trou, le passage. Lorsque le joueur indique à Mia un mouvement qu'il veut lui faire faire (par exemple, entrer dans une pièce), Mia lui dira «d'accord» pour indiquer qu'elle a reçu le message et qu'elle peut faire ce qui lui a été demandé.

Obtenir de l'aide de Mia

Si le joueur ne sait où aller ou que faire, il clique sur la tête de Mia : celle-ci lui fournira alors un indice. Si l'indice n'est pas assez précis, il n'y aura qu'à cliquer à nouveau.

Avant de commencer le jeu

Au départ, plusieurs options sont offertes au joueur, comme le niveau de difficulté des activités. Il y a quatre niveaux de difficulté distincts et les activités peuvent varier d'un jeu à l'autre.

Les touches spéciales

Les flèches — La planche à roulettes de Mia

Mia est une championne de la planche à roulettes et elle peut l'utiliser presque partout pour aller plus vite. Pour faire sortir la planche de son sac à dos et pour la diriger, le joueur doit appuyer sur la flèche gauche ou droite de son clavier et la maintenir enfoncée. Il y a certains endroits où Mia ne peut pas utiliser sa planche; elle l'indique alors au joueur. Mais attention ! L'utilisation de la planche peut faire manquer un indice au joueur.

Touche F1 — Le sac à dos de Mia

Lorsque Mia ramasse un objet, elle le met dans son sac à dos. Pour vérifier le contenu de celui-ci, il suffit d'appuyer sur la touche F1 du clavier. Dans ce sac, il y a également le «compteur» de pierralines.

La touche F2 — Écran «Options»

Pour aller à l'écran «Options» pendant l'introduction, il faut attendre que le bouton «Options» apparaisse et cliquer dessus. Pour aller à cet écran pendant le jeu, appuyez sur la touche F2 de votre clavier.

Cet écran vous permet de :

- * régler le son
- * enlever ou remettre la musique d'ambiance
- * faire seulement les activités

Lorsqu'une activité est complétée, vous retournerez automatiquement à l'écran «Activités».

- * charger un autre jeu

Il suffit de cliquer sur le cercle représentant le jeu que vous désirez charger.

- * commencer un nouveau jeu

Il suffit de cliquer sur le cercle qui représente le jeu que vous désirez charger.

- * rejouer les films d'introduction ou d'instructions.

Ces deux films peuvent être interrompus lorsqu'ils sont en cours, en appuyant sur la barre d'espacement.

Touche F3 — Sauvegarder un jeu

Appuyer sur la touche F3, puis cliquer sur le cercle qui représente le jeu que vous désirez sauvegarder. Vous pouvez sauvegarder un maximum de 12 jeux. Vous pouvez sauvegarder un jeu par-dessus un autre en cliquant sur n'importe quelle image.

Touche F4 — Musique d'ambiance

Pour enlever et remettre la musique d'ambiance, il suffit d'utiliser la touche F4. Même sans la musique, vous pourrez entendre Mia et ses amis.

ESC — Quitter le jeu

Pour quitter le jeu, appuyez sur la touche ESC. Si vous-êtes en train de jouer une activité, appuyer sur la clé ESC vous amènera à la fin de l'activité. Vous devriez alors appuyer à nouveau sur ESC pour quitter le jeu. Ce qui signifie que vous pouvez sortir d'une activité sans avoir à la terminer. Mais bien entendu, sauter les activités, c'est un peu comme...tricher !



Aspect pédagogique

Les joueurs de tout âge apprécieront Mia comme un divertissement sans pareil, mais il ne faut pas oublier que ce jeu comporte aussi un côté éducatif important.

Le seul fait de jouer avec Mia permet, surtout pour les plus jeunes, l'acquisition d'habiletés reliées à l'apprentissage de l'ordinateur lui-même. Ainsi, les enfants de quatre et cinq ans qui utilisent peut-être l'ordinateur pour la première fois apprendront à manipuler la souris, à pointer et à cliquer, à déplacer un objet d'un endroit à un autre et à utiliser différentes touches (flèches pour la planche à roulettes, les touches F2, F3...). De plus, tout en s'amusant, les enfants exerceront leur mémoire, leur concentration, leur patience, leur logique et leur sens de l'observation.

Par ailleurs, il y a neuf activités - des jeux à l'intérieur du jeu - toutes reliées à l'alphabétisation, divertissantes en plus d'être éducatives. Afin de se procurer de nouvelles pierralines, Mia (donc le joueur !) doit réussir les défis qui s'offrent à elle.

Seront vus selon les niveaux : la lecture, l'épellation, la reconnaissance de mots, la composition de mots et de phrases, la phonétique, les rimes, la conjugaison, le pluriel, le respect des consignes...

Pour apprendre à lire et à écrire efficacement, l'enfant a besoin de :

- comprendre que le mot parlé est composé de sons qui se suivent. Cet «éveil phonétique» est pratiqué pendant le jeu lorsque l'enfant doit reconnaître si une lettre manquante à l'intérieur d'un mot est un «p» ou un «ph», un «c» ou un «q», ou encore par l'emploi des rimes, de façon à développer son aptitude à disséquer un mot, en séparant ses différentes composantes, et à le recombinaison pour faire de nouveaux mots.
- acquérir un «vocabulaire visuel», c'est-à-dire des mots qu'il peut reconnaître en un clin d'œil.
- attirer l'attention sur les syllabes qui sont voisines (iel, eil) ou les sons qui se prononcent de la même façon mais s'écrivent différemment (in, ain).
- comprendre la signification de textes écrits et être capable de suivre des consignes écrites.
- pratiquer l'épellation, le pluriel et la conjugaison.

Toutes les activités de Mia traitent de l'un ou l'autre de ces aspects. Toutes aident l'enfant à apprendre à épeler et à lire efficacement. Elles lui enseignent également qu'apprendre et s'amuser en même temps, c'est possible !

Le rôle des plus grands

Rappelez-vous que Mia est d'abord et avant tout un jeu et que l'important est d'avoir du plaisir. S'ils s'amusent, les enfants feront inévitablement des découvertes, surmonteront des obstacles et apprendront plein de choses. Trop de supervision parentale peut réduire le plaisir de l'enfant, refréner l'impulsion d'explorer et faire que Mia ressemble à des exercices scolaires. Nous recommandons toutefois la présence d'un adulte afin d'offrir des conseils judicieux lorsque demandés. Les enfants plus

jeunes pourraient avoir besoin d'aide pour diriger Mia. Le parent peut alors montrer comment placer le curseur sur Mia, comment la diriger, comment utiliser la planche à roulettes en cliquant sur les flèches, comment cliquer sur les objets pour les ramasser ou comment entrer dans une pièce.

Malgré le fait que les activités éducatives s'adressent aux 5 à 9 ans, les exigences de la navigation ne sont pas trop compliquées pour la plupart des enfants de 4 et 5 ans. Par contre, les activités pourront les dépasser. Les parents (ou les grands frères ou grandes sœurs) pourront alors être particulièrement utiles, en s'assurant que le joueur avec des habiletés de lecture limitées ait choisi le niveau de difficulté le plus facile, en répondant aux questions qu'il pose, en démontrant comment un jeu fonctionne, en lisant les mots à voix haute lorsque le joueur le demande ou même en complétant un jeu de façon à ce que Mia puisse continuer sa quête.



Petit guide pour explorer la maison

Si l'enfant désire explorer la maison à sa guise, sans se soucier de l'intrigue, n'hésitez pas à le laisser faire. Ce jeu a été conçu de façon à toujours pouvoir revenir en arrière si nécessaire. Parce qu'il arrive qu'un indice important soit manqué, nous vous fournissons ici un petit guide de la maison. Ce guide n'est pas du tout exhaustif. Mia est un jeu d'exploration. Ces indications de direction ne devraient être données que si le joueur devient impatient ou a besoin d'un encouragement rapide.

NOTE : Il y a beaucoup de surprises qui ne sont pas mentionnées dans le guide. Nous vous laissons le plaisir de les découvrir. De plus, ce qui suit n'est qu'une des nombreuses façons d'accomplir votre mission. Nous vous recommandons même de faire les choses dans un tout autre ordre.

La maison se compose d'un grenier, de deux étages et d'un jardin.

1. Le grenier (disque 1)

Le jeu commence sur le rebord de la fenêtre. Cliquez sur la chaise. Cliquez sur la boîte. Cliquez sur la batte de baseball ou sur la corde.

Une fois sur le plancher, allez à gauche, derrière le pot de peinture. Continuez à gauche et dépassez le balai. Cliquez sur le trou à côté du balai. Allez au bout à droite. Mimi invitera Mia à s'asseoir sur un des dés. Cliquez sur un dé. Pour ressortir, cliquez sur le trou par lequel Mia est entrée.

De retour dans le grenier : allez vers la droite. Cliquez sur le jeu de société qui dépasse derrière un tableau (activité). Ensuite, allez à droite. Cliquez sur les boîtes de pizza, pour monter. En haut, il y a une boîte à musique. Cliquez sur la clé (activité).

Pour quitter l'étage, le joueur aura besoin de ramasser la corde (sur la chaise). Le trou pour aller à l'étage inférieur est complètement à gauche. Cliquez dans le trou. Cliquez sur le clou.

2. Le deuxième étage (Disque 1)

Mia est sur une moulure en haut du mur. Il y a deux façons de descendre. En voici une :

Allez à droite. Cliquez sur la rosette au-dessus du tableau. Cliquez sur le côté tableau. Cliquez sur les livres. Allez à droite jusqu'au dragon. Cliquez sur le livre jaune (activité). Remontez par le même chemin. Retournez sur le rebord. Allez complètement à gauche. Cliquez sur le cordon de l'horloge. Une fois sur la table, allez

à gauche. Cliquez sur l'encrier (activité). Après cette activité, un avion en papier apparaîtra à l'extrême gauche de la table. Cliquer dessus amènera Mia sur le plancher.

Après son dur atterrissage, il faut aider Mia à se relever en cliquant sur elle. Allez à droite. Cliquez sur le peigne. Un peu plus à gauche, il y a un trou dans le mur. Cliquez dessus. Cliquez dans le trou pour que Mia sorte le peigne et puisse traverser. Après que Mia ait traversé, allez à droite. Cliquez sur la souris qui dort. Cliquez sur l'ascenseur (activité). Après l'activité, insérez le disque 2.



3. Le premier étage (Disque 2)

Arrivée par ascenseur. Allez à gauche, derrière le cactus. Appel à l'aide lorsque devant la porte du placard. Cliquez dans l'ouverture de la porte. Dans le placard, allez à droite. Hercule expliquera qu'il est pris. Allez à gauche. Cliquez sur le crayon. Retournez vers Hercule. Cliquez encore sur le crayon. Puis cliquez sur la règle. Une fois Hercule libéré, sortir du placard en cliquant sur l'ouverture de la porte. Allez vers la

gauche. Cliquez sur le meuble à poignées (entrée du magasin). Voir Monsieur Maurice (l'épicier). Allez à l'arcade (activité). Une fois l'activité réussie, voir Maurice, pour ensuite recevoir un fromage. Ressortir en cliquant sur la porte.

Allez vers la droite. Retournez dans le placard en cliquant sur l'ouverture de la porte. Allez à Hercule. Cliquez dessus pour lui remettre le fromage. Lorsqu'il a expliqué que la clé du camion de pompier est dans le couloir, allez à gauche et sortez du placard en cliquant sur l'ouverture de la porte. Dans le couloir, allez à droite jusqu'au bout. Scary apparaîtra, échappera la clé. Amenez Mia jusqu'à la pantoufle, à l'arrière. Cliquez sur la pantoufle. Une fois la clé retrouvée, retournez à gauche. Retournez dans le placard. Allez à gauche. Cliquez sur Hercule (dans le camion de pompier).

4. Le jardin (Disque 2)

Une fois sur le balcon, allez à droite. Ramassez l'aimant. Allez à gauche. Cliquez sur le trou. De l'autre côté du trou, allez complètement à gauche. Revenir sur vos pas. Spike l'araignée apparaîtra. Cliquez sur Spike (activité). Cliquez là où Spike est disparu.

Dans le jardin, cliquez sur Mia pour la faire descendre. Allez à droite jusqu'à la jeep. Cliquez sur le compartiment à pile (vous apprendrez qu'il manque la pile). Allez à droite jusqu'à la lampe de poche. Cliquez dessus. Retournez à droite jusqu'à la jeep. Cliquez sur le bouton vert (activité). Une fois réussie, la jeep vous conduira jusqu'à l'étang.

Une fois à l'étang, allez complètement à droite jusqu'à Romain. Cliquez. Revenir à gauche. Il y a une grenouille dans l'étang. Cliquez dessus. Pour aider Gribouille, cliquez sur le nénuphar (activité). Cliquez sur embarcation. Sur la petite île, allez jusqu'au bout à droite. Revenir à gauche. Cliquez sur la bouteille. Retournez à droite vers les fleurs. Cliquez. Bravo ! Mia n'aurait jamais pu atteindre son but sans vous !

Dépannage

Si vous éprouvez des difficultés durant l'exécution du programme, essayez tout d'abord de nettoyer le CD-Rom. Essayez toute marque de doigt et toute poussière au moyen d'un linge doux, non ouaté et humecté avec de l'eau ou une solution de nettoyage pour CD. Évitez d'utiliser des papiers-mouchoirs ou d'autres produits de papier qui pourraient rayer le disque. Vérifiez également si les principaux câbles de l'ordinateur sont correctement branchés.

Message de mémoire insuffisante

Mia a besoin d'un minimum de 32 Mo de mémoire vive (RAM). Si votre ordinateur possède la configuration minimale, fermez toutes les autres applications et les extensions qui ne sont pas nécessaires.

Le jeu devient lent

Vous devez utiliser au minimum un Pentium 100mhz ou un Macintosh 7.6 ou supérieur avec 32 Mo de mémoire vive, 30 Mo d'espace disponible sur le disque dur et un lecteur de CD-Rom 4 vitesses (4x). Si votre ordinateur possède la configuration minimale, fermez toutes les autres applications. Si vous utilisez Windows, assurez-vous d'avoir les plus récents gestionnaires pour votre carte vidéo. Bien que Mia puisse bien fonctionner avec la configuration minimale, vu la sophistication de ce programme, elle donnera un rendement supérieur avec un ordinateur plus rapide et/ou un lecteur de CD-Rom plus rapide.

Vous n'entendez ni musique, ni son, ni parole.

Vérifiez si votre ordinateur est ouvert; assurez-vous que vos haut-parleurs sont connectés correctement à votre ordinateur; montez le volume de vos haut-parleurs (s'il n'y a pas de contrôle de volume sur vos haut-parleurs, cherchez un bouton de volume à l'arrière de votre ordinateur); assurez-vous que votre carte de son est compatible avec Windows et qu'elle est bien installée.

Le jeu ne remplit pas l'écran

Pour remplir l'écran au maximum, assurez-vous que le mode d'affichage est réglé à 640 x 480. (Voir la documentation accompagnant votre ordinateur pour changer le réglage de l'affichage.)

Voir le fichier «Lisez-moi» sur le CD-Rom pour d'autres indications de dépannage.

Si vous n'arrivez pas à résoudre le problème, veuillez communiquer avec nous :

E-mail : info@kutoka.com

Site Web : www.kutoka.com

Téléphone : 1-877-8KUTOKA (sans-frais) ou 514.849-4800

et demandez le soutien technique

(du lundi au vendredi de 9 à 17 heures, heure de l'Est)

Adresse postale : Kutoka Interactive

405, rue Sherbrooke Est, Bureau 500, Montréal (Québec) Canada H2L 1J9



Envoyez la carte d'enregistrement pour une
adhésion gratuite au Club des «Kutoka Kids».



Visitez notre site web au: www.kutoka.com