

Mathématiques



Mia

Juste à temps !



**Manuel
d'instructions**

6 à 10 ans

Mia - Juste à temps!



BESOIN D'INDICES?

Si c'est la première fois que tu joues, n'hésite pas à cliquer un peu partout pendant ton exploration, tu pourras ainsi voir les surprises cachées.

Clique sur le visage de Mia pour obtenir des indices. Si ce n'est pas suffisant, tu trouveras sur notre site (www.kutoka.com) un guide qui te donnera le chemin à suivre. Si tu n'es pas branché, donne-nous un coup de fil et nous te le posterons. Amuse-toi bien!

Diriger Mia

Apprendre à contrôler Mia demande un peu de pratique. Tu diriges Mia avec ton curseur. La souris suit donc la souris. Si tu veux qu'elle t'obéisse bien, assure-toi de placer le curseur devant son museau puis éloigne-le, à la même hauteur, dans la direction où tu veux aller. Lorsque tu veux lui faire ramasser un objet, la faire entrer quelque part ou la faire se faufiler dans un trou, tu n'as qu'à cliquer sur l'objet, la porte ou le trou. Mia répondra « d'accord » pour t'indiquer qu'elle a bien reçu ton message et qu'elle peut faire ce que tu lui as demandé. Si tu demandes à Mia de ramasser un objet qui ne te sera d'aucune utilité pendant ta quête, elle va tout simplement ignorer ta demande.

Obtenir l'aide de Mia

Si tu ne sais pas où aller ou quoi faire, clique sur Mia : elle te donnera un indice. Si l'indice n'est pas assez précis, clique à nouveau. Si Mia ne dit que des généralités, c'est que tu n'es probablement pas là où il faudrait. Continue ton exploration un peu plus loin.

Avant de commencer le jeu

Avant de commencer le jeu, plusieurs options te seront offertes : tu devras d'abord choisir un icône qui te représentera lorsque tu voudras sauvegarder une partie. Inscris ton nom. Quatre joueurs peuvent sauvegarder des parties. Ensuite, il te faudra choisir le niveau de difficulté des activités. Il y a quatre niveaux de difficulté distincts. Les activités peuvent varier d'un jeu à l'autre. Pourquoi ne pas commencer par le niveau le plus bas même si tu es plus âgé? Je te parie que tu apprendras quand même bien des choses.

Les touches spéciales Les flèches - La planche à roulettes

Mia est une championne de la planche à roulettes. Pour lui faire sortir sa planche de son sac à dos et pour la diriger, tu dois utiliser les flèches gauche ou droite de ton clavier. En appuyant en même temps sur la flèche droite ou gauche de ton clavier et sur la touche « ctrl », tu peux faire monter Mia sur sa planche. Et si tu appuies aussi sur la touche « shift », tu pourras même faire tourner (flipper) sa planche à roulettes! N'oublie pas que Mia ne peut utiliser sa planche à roulettes que lorsqu'il y a assez d'espace pour le faire, sinon, ce serait dangereux!

La touche F1 : Le sac à dos de Mia

Lorsque Mia ramasse un objet, elle le met dans son sac à dos. La touche F1 du clavier te permet de vérifier le contenu du sac. Dans ce sac, tu peux également voir le nombre de pierrallines que tu as ramassées. Tu peux aussi consulter le carnet qui contient les images d'objets que tu dois rechercher et celles d'objets que tu as trouvés.

La touche F2

Pour aller à l'écran « Options » pendant l'introduction, il faut attendre que le bouton « Options » apparaisse puis cliquer dessus. Pour aller à l'écran « Options » pendant le jeu, appuie sur la touche F2 de ton clavier. Cet écran te permet de régler le son, enlever ou remettre la musique d'ambiance, aller directement aux activités, commencer un nouveau jeu, charger un jeu sauvegardé et voir les instructions ou le générique.

La touche F3 - Sauvegarder un jeu

Jusqu'à quatre joueurs peuvent sauvegarder 12 jeux chacun. Pour sauvegarder un jeu, appuie sur la touche F3 et clique sur un des cercles qui apparaissent à l'écran. Le jeu sera sauvegardé là où tu étais rendu. Tu peux ainsi reprendre le jeu où tu le désires, chaque fois que tu joues. Tu peux remplacer un jeu par un autre en cliquant à nouveau sur ce cercle. Le jeu précédent sera automatiquement effacé et le nouveau sera mis en mémoire.

Comment reprendre un jeu sauvegardé

Si tu as sauvegardé un jeu lors d'une partie précédente, Scary te donnera le choix d'aller à ce jeu sauvegardé ou de commencer une nouvelle partie. Si tu es en train de jouer et que tu veux aller à un jeu sauvegardé, appuie sur la touche F2 qui t'amènera à l'écran « Options ». Va ensuite à « Jeu sauvegardé ». Les cercles contenant tous les jeux que tu as sauvegardés apparaîtront à l'écran. Tu cliques alors sur le cercle qui correspond à la section du jeu où tu veux aller.



La touche F4 - Musique d'ambiance

Pour enlever et remettre la musique d'ambiance, il suffit d'appuyer sur la touche F4. Même sans la musique, tu pourras entendre Mia et ses amis.

ESC - Quitter le jeu

Pour quitter le jeu, appuie sur la touche ESC. Tu auras alors la possibilité de sauvegarder ta partie ou non.

La barre d'espacement

La barre d'espacement te permet de sauter presque tous les films lors du jeu, dont le film d'introduction.

Comment faire les activités seulement

Au tout début du jeu, dès que tu verras Scary, appuie sur la touche F5. Elle t'amènera directement à l'écran « Activités ». Si tu es en train de jouer et désires refaire l'activité que tu viens de terminer ou encore passer à un autre niveau de difficulté de la même activité, rends-toi à l'écran « Options » en utilisant la touche F2. Clique ensuite sur « Activités ».

Comment prendre les pierrallines

Ici et là, il y a des pierrallines qui sont cachées (attention, si tu recommences un nouveau jeu, elles ne seront pas nécessairement au même endroit!). Pour que Mia prenne une pierralline, tu dois cliquer dessus et l'amener jusque devant Mia. Elle va alors la prendre et la glisser dans son sac à dos.

Mia - Juste à temps ! aborde les thématiques suivantes :

Numération : sens et lecture des nombres. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division. Géométrie (cercle, rectangle, carré, lignes brisées, angles, sommets, arêtes, polygones...) et sens spatial. Mesures : temps, poids, taille, Fractions. Suites logiques. Ordre croissant, décroissant. Calcul mental. Vocabulaire spécifique.



Configuration requise :

WINDOWS :	MACINTOSH :
Windows 95 ou supérieur	Système 8.1 ou supérieur
Processeur : Pentium 233MMX	Processeur : G3 233 mhz, iMac
Mémoire vive (RAM) : 64 Mo	Mémoire vive (RAM) : 64 Mo
Carte vidéo minimum : 640 x 480 (256 couleurs)	Carte vidéo minimum : 640 x 480 (256 couleurs)
Carte de son : 16 bits Sound Blaster ou 100% compatible	Carte de son : Standard Macintosh
Lecteur CD-Rom: 6X	Lecteur CD-ROM : 6X
Espace sur disque dur : 40 Mo	Espace sur disque dur : 40 Mo

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL

Avis à l'utilisateur : En cas de non-respect des conditions du présent contrat de la part de l'utilisateur, Kutoka Interactive inc. y mettra fin automatiquement, sans autre avis ou action. Le fait de poursuivre l'utilisation de Mia (le Logiciel) signifie que vous avez accepté les conditions de ce contrat.

LICENCE DE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des redevances d'utilisation, Kutoka Interactive inc. vous accorde une licence d'utilisation du Logiciel, dont les droits sont limités à ceux prévus au contrat. Kutoka Interactive inc. détient tous les droits de propriété intellectuelle (incluant les droits d'auteur) du Logiciel et des éléments multimédias qu'il contient de même que des expériences qu'il procure à l'utilisateur et à toute autre personne.

En vertu de cette licence, vous êtes autorisé à utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur personnel à la fois. Vous pouvez toutefois céder votre licence d'utilisation du Logiciel à un tiers en lui remettant le CD-ROM contenant le Logiciel ainsi qu'une copie de la licence. Ce transfert de propriété met fin à votre licence et le nouveau détenteur de la licence est réputé avoir accepté les conditions du présent contrat dès la première utilisation du Logiciel.

En vertu de la présente licence, vous ne pouvez pas :

- 1) utiliser ou céder le Logiciel autrement que dans les conditions décrites aux présentes;
- 2) reproduire ou modifier, ni tenter de reproduire ou de modifier le Logiciel ou sa documentation;
- 3) décompiler, désassembler ou effectuer toute opération de rétroingénierie, ni tenter, encourager ou permettre à quiconque;
- 4) réaliser des oeuvres dérivées, ni permettre à d'autres personnes de réaliser des oeuvres dérivées ni les inciter à le faire à partir de la présente documentation, du Logiciel lui-même ou de tout autre document associé au Logiciel; ou
- 5) accorder une sous-licence, offrir en location ou céder le Logiciel ou le CD-ROM sur lequel il est encodé.

INTERPRÉTATION

Dans le cas où l'une des dispositions de cette licence serait jugée contraire à la loi par un tribunal compétent, cette disposition sera appliquée dans les limites permises, et les autres dispositions de cette licence et de la garantie demeureront en vigueur.

LIMITES DE LA GARANTIE ET EXONÉRATION DES RESPONSABILITÉS

Kutoka Interactive Inc. garantit, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'acquisition du Logiciel, que le support sur lequel celui-ci est encodé, c'est-à-dire le CD-ROM, sera exempt de tout défaut de matière première ou de tout vice de fabrication. Le contenu du Logiciel est fourni « TEL QUEL » sans garanties d'aucune sorte. Kutoka Interactive Inc. ne garantit pas l'utilisation ininterrompue ou exempte d'erreurs du Logiciel.

La responsabilité de Kutoka Interactive Inc. en ce qui a trait au Logiciel et votre recours en vertu du paragraphe qui précède se limitent au remplacement du CD-ROM. Cette garantie ne s'applique pas en cas de défauts du Logiciel ou du CD-ROM directement imputables à l'action délibérée de l'utilisateur ou à sa négligence.

Visitez notre site web : www.kutoka.com



Vous désirez communiquer avec nous ?

Kutoka Interactive

1001, rue Sherbrooke Est, Bureau 400

Montréal (Québec) Canada H2L 1L3

info@kutoka.com

514.849.4800

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

