

MIA : LECTURE

Alerte aux Bestigroux!



Guide d'utilisation



INSTRUCTIONS DE BASE

Table des matières

Configuration minimale	1
Installation et désinstallation	1
Foire aux questions	2
Support technique	3
Guide d'instructions	3
Les touches spéciales	4
Mia aide les enfants à apprendre à lire	6
Chapitre 1	6
Chapitre 2	7
Chapitre 3	8
Activités	8
Licence	11

CONFIGURATION MINIMALE

Windows

Windows XP (sp2) / 2000 (sp4) / Vista
 Processeur : Pentium III - 1 GHz
 RAM : 512 Mo
 Vidéo et audio : DirectX 9 Compatible
 Lecteur DVD-ROM : 4X
 Espace sur le disque dur : 1.6 Go

Macintosh

Mac OS X 10.4, 10.5
 Processeur : G4 - 1 GHz
 RAM : 512 Mo
 Vidéo et audio : Standard Macintosh
 Lecteur DVD-ROM : 4X
 Espace sur le disque dur : 1.6 Go

WINDOWS

INSTALLATION

Si plusieurs comptes ont été créés sur votre ordinateur, il est important d'installer le jeu dans un compte « administrateur ». De façon générale, il s'agit du premier compte créé sur l'ordinateur. Si votre ordinateur n'a qu'un seul compte, ignorez cet avis.

1. Insérez le disque dans votre lecteur DVD-ROM. Une fenêtre s'ouvre automatiquement. Deux options apparaissent dans la fenêtre : « Installer » ou « Quitter ».
2. Cliquez sur le bouton « Installer » pour débuter l'installation. La copie des fichiers s'effectue.
3. Double-cliquez sur l'icône de Mia qui se trouve sur le bureau de votre ordinateur pour lancer le jeu.

DÉSINSTALLATION

1. Insérez le disque dans votre lecteur DVD-ROM. Une fenêtre s'ouvre automatiquement. Deux options apparaissent dans la fenêtre : « Jouer » ou « Quitter ».
2. Tel qu'il est indiqué au bas de la fenêtre, appuyez sur les touches « Shift » et « U » de votre clavier. Un message de confirmation s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton « Oui » pour confirmer. La désinstallation s'effectue.



MACINTOSH

INSTALLATION

Si plusieurs comptes ont été créés sur votre ordinateur, il est important d'installer le jeu dans un compte « administrateur ». De façon générale, il s'agit du premier compte créé sur l'ordinateur. Si votre ordinateur n'a qu'un seul compte, ignorez cet avis.

1. Insérez le disque dans votre lecteur DVD-ROM. Le disque apparaît sur votre bureau. Double-cliquez sur celui-ci, une fenêtre s'ouvre automatiquement.
2. Double-cliquez sur le fichier « Installer » dans la fenêtre du disque. Une fenêtre s'ouvre automatiquement. Deux options apparaissent dans la fenêtre : « Installer » ou « Quitter ».
3. Cliquez sur le bouton « Installer » pour débiter l'installation. La copie des fichiers s'effectue. Lorsque l'installation est terminée, la fenêtre affiche « Jouer » ou « Quitter ».
4. Pour débiter le jeu, cliquez sur le bouton « Jouer » ou encore double-cliquez sur l'icône de Mia qui se trouve sur le bureau.

DÉSINSTALLATION

1. Insérez le disque dans votre lecteur DVD-ROM. Une fenêtre s'ouvre automatiquement. Deux options apparaissent dans la fenêtre : « Jouer » ou « Quitter ».
2. Tel qu'il est indiqué au bas de la fenêtre, appuyez sur les touches « Shift » et « U » de votre clavier. Un message de confirmation s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton « Oui » pour confirmer. La désinstallation s'effectue.

FOIRE AUX QUESTIONS

- Q: Quels sont les autres jeux de Mia sur le marché?**
R: Mia « Le mystère du chapeau perdu » ; Mia « Juste à temps! » (en France : Mia « Le secret de la maison brûlée ») ; Mia « Le complot de Mataharate » et « Atelier Créaclique Mia ».
- Q: Comment puis-je connaître la version du jeu que je possède?**
R: La version est inscrite sur chaque disque, à la gauche du mot « Copyright ». Elle est désignée par la lettre « V » suivie de deux ou trois chiffres, par exemple, la version « V 1.0.4 ».
- Q: Devrait-il y avoir un guide d'utilisation dans la boîte?**
R: Le guide d'utilisation du jeu est disponible en format PDF sur le DVD.
- Q: Est-il possible de passer par-dessus certaines étapes du jeu pour aller plus vite?**
R: Oui. Appuyez sur la barre d'espace du clavier pour sauter les films ou les instructions d'une activité. Appuyez simultanément sur les touches « Ctrl », « Majuscule » et « K » ou « Commande », « Majuscule » et « K » sur Macintosh pour sauter une activité. Attention, il faut attendre la fin des instructions d'une activité pour que le raccourci fonctionne.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous ne trouvez pas dans ce document les renseignements qu'il vous faut, consultez la rubrique « soutien » sur notre site Internet au www.kutoka.com. Vous pouvez également contacter notre soutien technique par courriel à l'adresse suivante : info@kutoka.com ou par téléphone en composant le : (514) 849-4800. Nos heures de service sont du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h (heure de l'Est).



GUIDE D'INSTRUCTIONS

Avant de commencer le jeu...

Avant de débiter l'aventure, plusieurs options te sont offertes. Tu dois d'abord choisir une icône pour identifier tes parties sauvegardées. Inscris ton nom sous l'icône si tu le désires. (Quatre joueurs différents peuvent sauvegarder jusqu'à 11 parties chacun.) Ensuite, tu dois déterminer le niveau de difficulté des activités. Tu as le choix de quatre niveaux de difficulté. D'une partie à l'autre, les questions des activités peuvent varier. C'est normal. Pourquoi ne commences-tu pas par le niveau 1? Je te parie que tu vas y apprendre un tas de choses!

Comment diriger Mia

Apprendre à déplacer Mia demande un peu de pratique. Tu dois la guider à l'aide du pointeur de la souris. Autrement dit, la souris suit la souris! Place le pointeur devant son museau en l'éloignant, lentement, dans la direction où tu veux aller. À certains endroits, Mia doit monter, descendre ou entrer quelque part. Tu n'as qu'à cliquer sur l'objet, la porte ou le trou pour que Mia prenne cette direction. Il y a aussi des objets à ramasser. Lorsque tu penses en avoir trouvé un, clique sur celui-ci. Mia répond « d'accord » pour t'indiquer qu'elle a bien reçu ton message et elle fait ensuite ce que tu lui as demandé. Si tu tentes de ramasser un objet qui n'est pas utile pour la quête, Mia ignore tout simplement ta demande.

Explore l'univers de Mia

Si tu joues pour la première fois, explore l'univers de Mia en déplaçant le pointeur de ta souris ici et là. Étonnamment, celui-ci se transforme lorsqu'il passe devant certains objets ou endroits particuliers. Consulte les codes de communication ci-dessous pour découvrir ce que le curseur dévoile.

Dans les mondes



Par défaut, le pointeur de la souris a la forme d'une flèche.



Quand le pointeur se transforme en doigt qui pointe, cela peut signifier plusieurs choses : il peut s'agir d'une direction que Mia peut prendre, que le pointeur passe devant un personnage avec lequel Mia peut interagir ou bavarder, ou tout simplement qu'il s'agit d'un élément interactif sur lequel il faut cliquer.

Dans les activités



Par défaut, le pointeur de la souris a la forme d'une flèche.



Le pointeur se change en main fermée pour indiquer que tu as bien saisi l'objet sur lequel tu viens de cliquer.



Quand le pointeur se change en haut-parleur, c'est qu'il passe devant un mot ou un objet qui émet du son. Écoute attentivement ce qui est énoncé.

Comment prendre les pierralines

Il y a des pierralines qui sont cachées dans les différents lieux que Mia parcourt. Pour qu'elle prenne une pierraline, tu dois cliquer sur celle-ci et la glisser devant elle. Elle va alors l'attraper à deux mains et la glisser dans son sac à dos.



Demande des indices à Mia

Pour savoir où il faut aller ou ce que tu dois faire, clique sur la tête de Mia. Elle te donne des indices et des renseignements importants. Si l'indice n'est pas précis, clique à nouveau. Si elle ne dit rien de pertinent, continue ton exploration un peu plus loin; tu n'es peut-être pas au bon endroit? Si ce n'est pas suffisant, consulte le guide « Besoin d'aide? » sur notre site Internet au www.kutoka.com. Tu vas y trouver des indices supplémentaires.

LES TOUCHES SPÉCIALES

Les flèches - La planche à roulettes

Sais-tu que Mia est une championne de la planche à roulettes? En utilisant les flèches gauche et droite du clavier, Mia sort sa planche et roule dans la direction indiquée par la flèche. Appuie en même temps sur la flèche de droite et de gauche du clavier et sur la touche « Ctrl » (ou « Commande » sur Macintosh), Mia monte sur sa planche et se laisse glisser. N'oublie pas que Mia ne peut utiliser sa planche à roulettes que lorsqu'il y a assez d'espace pour le faire, sinon, c'est dangereux!

La touche F1 : Le sac à dos de Mia

Toutes les fois que tu ramasses un objet, Mia le met dans son sac à dos. Pour voir les articles qui se trouvent dans le sac, appuie sur la touche F1 de ton clavier. Tu pourras également voir le nombre de pierralines amassées.

La touche F2 : Le menu des options

Lorsque tu commences une nouvelle partie, si tu désires consulter le menu des options, tu dois attendre de voir le bouton « Options » présenté par le personnage d'Hercule dans l'introduction du jeu. Pendant le jeu, tu peux appuyer sur la touche F2 de ton clavier pour faire apparaître le menu des options et faire des changements.



Pour commencer une nouvelle partie, clique sur l'icône « Nouvelle partie ».



C'est sur l'icône du crayon qu'il faut cliquer pour sauvegarder une partie en cours.



Pour voir la démo du jeu, clique sur le point d'interrogation.



En cliquant sur la photo de famille, tu peux voir le générique du jeu.



Pour aller directement au menu des activités, clique sur l'icône de l'ampoule.



Clique sur l'icône des lunettes pour voir la liste des parties que tu as sauvegardées.



Si le jeu est trop difficile, tu peux changer le niveau de difficulté des activités.



Ajuste le volume du jeu à l'aide de ce bouton glissant.



La touche F3 : Sauvegarder

Pour sauvegarder une partie, appuie sur la touche F3 de ton clavier. Clique ensuite sur l'un des espaces qui apparaissent à l'écran. Ta partie en cours s'enregistre automatiquement. Tu peux faire jusqu'à 11 sauvegardes différentes. Ainsi, tu peux reprendre une partie où tu l'as laissée. Pour remplacer une partie par une autre, clique à nouveau sur un espace. La partie précédente est automatiquement effacée et la nouvelle est mise en mémoire. Pour mieux t'y retrouver, tu peux inscrire quelque chose en dessous de chacun des espaces : la date, l'heure ou ce qui te plaît.

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.

La touche F5 : Le menu des activités

Si tu es en train de jouer et que tu désires refaire une activité ou encore changer le niveau de difficulté de celle-ci, appuie sur la touche F5. Ainsi, tu arrives directement au menu des activités. À partir de ce menu, tu peux interrompre ton aventure et faire une ou plusieurs activités, si tu le désires. Pour revenir à ta partie, appuie sur la flèche « Retour ». Le menu des activités te donne également des informations sur chacune des activités.

Comment reprendre une partie sauvegardée

Dans l'introduction du jeu présentée par Hercule, tu as la possibilité d'aller voir la liste de tes parties sauvegardées en appuyant sur le bouton « Sauvegardes ». Si tu es en train de jouer et que tu souhaites reprendre une partie sauvegardée, appuie sur la touche F2 qui t'amène au menu des options. Clique ensuite sur l'icône « Sauvegardes ». Les vignettes contenant toutes les parties que tu as sauvegardées apparaissent à l'écran. Clique sur la vignette qui correspond à la section du jeu où tu veux aller.

La barre d'espacement

Si tu fais l'aventure pour la *xième* fois, peut-être n'as-tu pas envie de revoir tous les films du jeu? Pour les sauter, appuie sur la barre d'espacement de ton clavier.

ESC - Quitter le jeu

Pour quitter le jeu, appuie sur la touche ESC. On te donne la possibilité de retourner à ta partie ou de quitter définitivement le jeu.

Les actions

Mia est toujours prête à s'amuser. Tu peux lui faire accomplir différentes actions en appuyant sur les « touches d'action » sur ton clavier.

J – Joie

Mia est une joyeuse petite souris toujours prête à s'amuser. Appuie sur la touche « J » de ton clavier pour que Mia exprime sa joie.

I – Impatience

Bon, d'accord, Mia n'est pas toujours joyeuse. Appuie sur la touche « I » de ton clavier pour que Mia démontre son impatience.

D – Danse

Danser est une des activités favorites de Mia. Appuie sur la touche « D » de ton clavier pour que Mia se mette à danser.

S – Planche à roulettes

Mia est un as de la planche à roulettes! Appuie sur la touche « S » de ton clavier pour que Mia fasse une acrobatie avec sa planche.

K – Karaté

Avec ou sans son bubulleur, Mia ne se laisse jamais intimider. Appuie sur la touche « K » de ton clavier pour que Mia fasse du karaté.

A – Éternuement

Est-ce que ça se rafraîchit ou s'il y a quelque chose dans l'air ? Aaaatchoum! Appuie sur la touche « A » de ton clavier pour que Mia éternue.



MIA - Alerte aux Bestigroux!

Mia aide les enfants à apprendre à lire

Mia Lecture – Alerte aux Bestigroux! est le sixième tome de la collection des aventures éducatives de Mia et à l'instar des précédentes, c'est une aventure alliant un jeu de rôles captivant et un solide contenu éducatif. Le joueur guide Mia la souris dans sa quête dans un monde magique rempli de défis et d'activités d'apprentissage. Une fois encore, Mia fait la preuve qu'il est tout à fait possible d'apprendre en s'amusant! Ce jeu Mia comprend douze activités de lecture superbes et amusantes, couvrant chacune quatre niveaux distincts de difficulté. Les produits Mia ont été testés par les éducateurs, les parents, et les critiques les plus sévères d'entre tous : les enfants!

CHAPITRE I

Le magasin général

Commence par aller parler à Hercule, la petite souris qui travaille près des paquets. Il te demandera un élastique : il y en a un sous le gros canard jaune, tout à gauche du magasin général. En ramassant l'élastique, Mia est projetée dans les airs. Déplace ton curseur vers la droite de la pièce pour la retrouver, puis clique sur elle pour la remettre sur ses pieds. Tu peux maintenant donner l'élastique à Hercule. Il te demande d'aller parler à M. Maurice, son père, qui se trouve derrière le comptoir. M. Maurice te demande de mettre la main sur la commande des Bestigroux en échange du fil de cuivre dont tu as besoin. Cette commande est enfermée dans la drôle de machine pleine de bonbons, juste à côté de lui. Clique sur cette machine pour jouer à l'activité du « Jeu des lettres » (la description de cette activité se trouve en page 8 de ce guide). Si tu réussis, tu obtiens la commande des Bestigroux. Va la porter à M. Maurice pour qu'il te donne le fil de cuivre. Tu peux maintenant quitter le magasin général par la petite porte tout à droite.

Le couloir

Commence par ramasser la pile qui apparaît sur la liste d'Hercule. Tu peux la trouver à côté des pantoufles, à la droite du couloir. Ensuite, rends-toi à la cuisine, de l'autre côté du couloir.

La cuisine

La cuisine est l'endroit idéal pour trouver le dernier objet apparaissant sur la liste d'Hercule : la laine d'acier. Va voir Pompon et Paspompon, les deux rats qui se trouvent sous la cuisinière. Ils ont de la laine d'acier et sont prêts à en donner à Mia si tu bats Paspompon au jeu de Tic-Tac-Toe. Clique sur la grille métallique pour jouer à l'activité du « Tic-Tac-Toe » (la description de cette activité se trouve en page 8 de ce guide). Une fois la laine d'acier obtenue, tu peux quitter la cuisine par la porte qui est à droite (celle par laquelle tu es arrivé).

Le couloir

Tu as maintenant tout ce dont Hercule a besoin : un fil de cuivre, une pile et de la laine d'acier. Il est maintenant temps d'aller voir Hercule dans le placard! Tu peux t'y rendre directement du couloir où tu te trouves en cliquant sur la grande porte bleue qui est entrouverte.

Le placard

Hercule est ici, ne le faisons pas attendre! Tu le trouveras à son établi, vers la droite. Après lui avoir remis tous les objets, il te reste une chose à faire. Scary a égaré un transistor quelque part dans le placard et tu dois maintenant le retrouver. Le transistor est une pièce électronique que tu peux trouver du côté gauche du placard, partiellement cachée par le taille-crayon bleu. Quand tu l'as trouvé, retourne voir Hercule, il peut maintenant te remettre le système de communication. Il te remet également le bubulleur, un outil puissant dans ta lutte contre les Bestigroux. Clique sur le bidule d'entraînement du bubulleur qui se trouve à côté d'Hercule pour jouer à l'activité des « Bulles-à-gogo » (la description de cette activité se trouve en page 9 de ce guide). Après avoir remporté cette activité, tu sauras te servir du bubulleur et tu auras obtenu des munitions savonneuses pour le faire fonctionner. Retourne maintenant dans le couloir par la grande porte bleue entrouverte.

Le couloir

Rends-toi au magasin général pour raconter à M. Maurice ce que tu as vu dans la cuisine. La porte menant au magasin général se trouve sous l'escalier et sa poignée est verte et en forme de fleur. Bien entendu, maintenant que tu as le bubulleur avec toi, tu peux aussi décider de retourner à la cuisine pour donner une leçon tout en bulles aux Bestigroux!

Le magasin général

Vite, va raconter à M. Maurice ce que tu viens de voir dans la cuisine. Il sera forcé de prendre cette histoire au sérieux! Et si ce n'est pas le cas, tu peux toujours tenter de parler directement à la reine des Bestigroux elle-même. Il y a un petit colis sur le comptoir du magasin général qui doit être livré à la reine. Après avoir parlé à M. Maurice, ramasse le colis et retourne dans le couloir.

Le couloir

Tu dois maintenant trouver la reine. Tu peux passer par l'ascenseur que Miguel a construit, reliant le couloir au sous-sol, mais ça nécessite un laissez-passer spécial. Va voir Miguel dans le placard pour qu'il te remette ce laissez-passer. Rappelle-toi, la grande porte bleue entrouverte mène du couloir au placard.

Le placard

Miguel se trouve tout à gauche du panorama, derrière un panneau de bois décoré d'un oiseau multicolore. Il veut bien te donner le laissez-passer pour l'ascenseur en échange d'un peu d'aide avec son nouveau jeu. Clique sur le panneau de bois à côté de lui pour jouer à l'activité du « Jeu des dominos » (la description de cette activité se trouve en page 9 de ce guide). Après avoir réussi l'activité, tu peux retourner dans le couloir pour utiliser l'ascenseur.

Le couloir

Tu peux maintenant prendre l'ascenseur pour aller voir la reine. La porte de l'ascenseur se trouve derrière une petite grille de cuivre, dans le bas du mur, près du parapluie. Mais un problème survient! L'ascenseur se bloque, le panneau de contrôle tombe et tous les fusibles tombent de leurs prises. Heureusement, Miguel n'est pas loin et il peut donner un coup de main! Pour réparer l'ascenseur et te rendre au sous-sol, tu dois jouer à l'activité des « Circuits rimés » (la description de cette activité se trouve en page 9 de ce guide).



CHAPITRE II

Le sous-sol

Te voilà au sous-sol. L'ascenseur est brisé pour de bon cette fois, mais ça n'arrêtera pas Mia! Commence par ramasser le craquelin qui se trouve près du pot de peinture, il sera bientôt utile. Rends-toi ensuite complètement à droite du sous-sol. Une grille à même le sol mène au drain. Elle est gardée par deux Bestigroux. Entame la conversation, ils te défieront de passer une épreuve qui, si elle est réussie, te permettra de continuer ton chemin pour aller voir la reine. Clique sur la machine avec des lumières de couleur qui se trouve près des gardes pour jouer à l'activité de « L'épreuve des gardes » (la description de cette activité se trouve en page 9 de ce guide). Quand tu auras réussi, Mia descendra dans le drain.

Le drain

Presque tous les Bestigroux sont partis, pourchassant Romain hors du drain. Même qu'ils ne semblaient pas en très bons termes! Va voir les deux gardes qui se trouvent du côté droit du drain. Tu peux leur remettre le craquelin que tu viens de ramasser pour qu'ils te laissent passer. Si tu n'as pas ramassé le craquelin, il est toujours temps de le faire. Tu n'as qu'à retourner au sous-sol en empruntant l'échelle pour ensuite revenir. Pour donner le craquelin aux gardes, clique sur la caisse de bois qui se trouve près d'eux. Il ne te reste plus qu'à cliquer sur la grille derrière eux pour qu'ils te laissent passer.

Les appartements de la reine

Tu es maintenant arrivé aux appartements de la reine. La première chose à faire est de ramasser le parchemin qui se trouve à gauche du lit de la reine, près de l'entrée. Il s'agit d'un rouleau de papier sur lequel est inscrite une énigme. Il faudra résoudre l'énigme pour faire abaisser le pont-levis. Ce pont-levis constitue le prochain obstacle que tu croises et le dernier avant d'arriver à la reine Blatilda. Pour le traverser, tu dois tirer sur trois chaînettes dans un certain ordre. Selon le niveau de difficulté que tu as choisi, il te faudra...

1. Solutionner une énigme en trois volets et tirer sur la bonne chaînette après chacun des volets.
2. Déterminer quelles chaînettes tirer d'après les premières lettres de leur couleur respective.
3. Suivre précisément des instructions indiquant dans quel ordre tirer les trois chaînettes.
4. Trouver quelle couleur rime avec la fin du vers et tirer la chaînette correspondante.

Après avoir tiré les trois chaînettes dans l'ordre approprié, le pont-levis s'abaisse, ouvrant la voie pour aller voir la reine. La reine Blatilda se trouve à droite, dans la salle du trésor. Dans sa conversation avec la reine, Mia ne dit pas précisément ce que cette dernière veut entendre et la petite souris se fait expulser jusqu'au sous-sol par la garde personnelle de la souveraine.

Le sous-sol

Puisque la reine aime Romain à ce point, peut-être que c'est lui qu'il faudrait chercher! Tu dois maintenant tenter de trouver le nouveau repaire de Romain. Sa porte est contre le mur, entre l'arrosoir et le livre, mais elle est fermée à clé! Après que Mia tente de l'ouvrir, Spike apparaît. Il est d'accord pour filer un coup de main en échange d'une pierraline rouge qu'il a perdue et d'un peu d'aide avec ses puces de son cirque. Commence par mettre la main sur la pierraline rouge. Il s'agit d'une pierre en forme de diamant que tu peux trouver dans le sous-sol. Quand tu l'as trouvée, apporte-la à Spike, puis clique sur le petit cirque à gauche de Spike pour jouer à l'activité des « Puces de cirque » (la description de cette activité se trouve en page 9 de ce guide). Une fois cette activité complétée, Spike te prêtera son outil spécial pour que tu puisses ouvrir la porte du nouveau repaire de Romain.

Le nouveau repère de Romain

Quelle est cette étrange chose métallique près du hamac de Romain? Un coffre-fort? Il contient certainement des informations importantes. Ouvrons-le! Clique sur le coffre-fort pour jouer à l'activité du « Coffre-fort » (la description de cette activité se trouve en page 10 de ce guide). Cela permet à Mia de mettre la main sur le plan de Romain qui consiste à voler le trésor de la reine. Il faut faire vite! Il faut quitter cet endroit avant que Romain ne revienne. Pour ce faire, utilise les escaliers par lesquels Mia est arrivée.

Le sous-sol

Juste à temps! Romain est de retour en compagnie des cousins et il révèle une partie de son plan pour dérober le trésor de la reine. Mia n'a que le temps de se cacher. Hercule la contacte grâce au système de communication et lui apprend que Mao, le jeune Bestigroux qu'il a précédemment rencontré au magasin général, pourrait l'aider dans son aventure. Il se trouve au quartier général de la Résistance, à l'extérieur de la maison. Il faut maintenant aller voir Mao. En grimpant le long du manche à balai, il sera possible d'atteindre l'établi et, de là, l'extérieur de la maison où se trouve Mao. Commence par mettre de la colle sur les mains et les pieds de Mia. Tu peux obtenir de la colle en cliquant sur le fusil à colle en métal qui se trouve près du gros coffre à outils rouge. Rends-toi ensuite jusqu'au manche à balai qui se trouve debout, entre le livre et l'entrée du repaire de Romain. Mia peut maintenant grimper sur l'établi.

L'établi

Maintenant que Mia est sur l'établi, il faut trouver un moyen d'atteindre la fenêtre. Va trouver l'avion qui se trouve à l'autre bout de l'établi et clique dessus. Cet avion appartient à Dingbat, la petite chauve-souris qui lit un livre pas loin de là. Clique sur Dingbat. Il veut bien prêter son avion en échange d'un peu d'aide avec son cahier d'activités. Mais auparavant, il faut trouver un élastique pour que l'avion puisse voler. Rends-toi tout au bout de l'établi, à droite. Un élastique se trouve sur la poignée droite du robinet, juste devant le linge bleu et blanc. Clique dessus pour que Mia l'attrape puis retourne voir Dingbat. Maintenant, il reste à aider Dingbat avec son cahier d'activités. Clique sur le cahier sous ses pieds pour jouer à l'activité de « L'apprenti héros » (la description de cette activité se trouve en page 10 de ce guide). Une fois l'activité complétée, tu pourras utiliser l'avion pour t'envoler et sortir par la fenêtre.



CHAPITRE III

Le jardin

Te voilà dans le jardin! Ramasse tout d'abord la pierraline verte qui s'y trouve. Il s'agit d'une pierre en forme de diamant que tu peux trouver dans le jardin. Maintenant tu dois ramasser l'épingle de sûreté qui se trouve sous la fenêtre. Une fois l'épingle de sûreté ramassée, trouve l'entrée du terrier de M. Taupe et clique sur la cloche pour la faire sonner. Parle avec M. Taupe, il sait où trouver Mao, puis clique ensuite sur les petites marches qui mènent à son terrier pour le suivre.

Le terrier de M. Taupe

Clique sur M. Taupe pour lui parler. Avant qu'il te dise où trouver Mao, il te faudra l'aider avec sa collection de timbres. Clique sur le gros album pour jouer à l'activité de « L'album de M. Taupe » (la description de cette activité se trouve en page 10 de ce guide). Quand tu auras fini de l'aider, M. Taupe t'indiquera comment trouver Mao. Clique sur l'échelle et grimpe jusqu'au quartier général de la Résistance.

Le quartier général de la Résistance

Mao est quelque part non loin d'ici, trouvons-le! Va voir le Bestigrou qui monte la garde près des tentes, il te viendra en aide en échange d'une pierraline. Donne-lui la pierraline verte que tu as ramassée auparavant. Si tu ne l'as pas, il est toujours temps de retourner la chercher. Une fois la pierraline donnée, Mao arrive et accepte de collaborer avec Mia. Il est temps de repartir! Clique sur l'échelle près des marguerites pour retourner dans le terrier de M. Taupe.

Le terrier de M. Taupe

Vite, il faut aller prendre le coussin autogonflant sur lequel le bourdon dormait tout à l'heure! Pour s'y rendre, il faut utiliser les escaliers du côté droit du terrier de M. Taupe.

Le jardin

Allons voir le bourdon, il a besoin d'aide avec le jeu qui est à côté de lui. Clique sur la grosse boîte bleue pour jouer à l'activité des « Lumi-mots » (la description de cette activité se trouve en page 10 de ce guide). Une fois l'activité complétée, le bourdon prête son coussin autogonflant pour permettre à Mia de bloquer le passage de Romain alors qu'il tentera de dérober le trésor de la reine. Il faut maintenant repasser par le terrier de M. Taupe en cliquant sur les petites marches d'escalier en bois. De là, il sera possible de retourner à l'intérieur de la maison.

Le terrier de M. Taupe

M. Taupe est parti, et son album maintenant fermé révèle un passage secret. Clique sur l'entrée du tunnel qui relie les égouts de la rue à la maison de Mia.

La croisée des tunnels

Te voilà au bon endroit pour empêcher Romain de mettre à exécution son plan de dérober le trésor de la reine. Il n'est pas encore tout à fait sept heures, ce qui laisse le temps d'aller discuter un peu avec Jet Tortue. Ce dernier propose d'essayer son nouveau jeu, qui a l'air très amusant. Et ça vaut toujours mieux que de regarder le temps passer! Clique sur l'écran aux images défilantes qui se trouve près de Jet pour jouer à l'activité du « Méli-mélo » (la description de cette activité se trouve en page 10 de ce guide). Une fois l'activité réussie, tu peux t'asseoir confortablement et apprécier la conclusion de cette excitante aventure.

ACTIVITÉS

Activité 1 : Jeu des lettres

Relations entre les lettres et les mots



Pour remporter cette activité, tu dois trouver les lettres manquantes dans des mots inscrits sur un petit bout de papier. Les lettres manquantes se trouvent sur des bonbons dans la machine. Pour ramasser les bonbons, tu dois manipuler une manette qui actionne une paille aspirante. Place la paille au-dessus du bonbon qui comporte la lettre choisie, puis appuie sur le dessus de la manette (ou sur la touche « Retour »).

Activité 2 : Tic-Tac-Toe

Identification de lettres et de phonèmes



Pour remporter cette activité, tu dois aligner trois pièces sur la grille, comme dans un vrai jeu de Tic-Tac-Toe. Ce qui rend ce jeu spécial, c'est que toutes les pièces utilisées doivent contenir une lettre ou un son donné. Tu dois choisir parmi neuf pièces, dont seulement cinq sont des bonnes réponses.



Activité 3 : Bulles-à-gogo

Association lettres et mots



Pour remporter cette activité, tu dois compléter les lettres manquantes d'un mot donné. Le mot à compléter est inscrit au-dessus du bidule. Vise un Bestigrou en papier et envoie une bulle. Si tu touches ta cible, le Bestigrou s'envole. Les bonnes réponses emplissent le tube de savon. Il faut remplir le tube au complet pour compléter l'activité.

Activité 4 : Le jeu des dominos

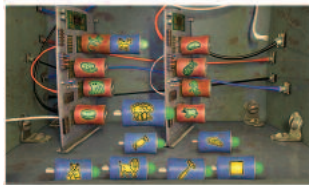
Lettres minuscules et majuscules et reconnaissance des éléments d'un mot



Pour remporter cette activité, tu dois aligner quatre dominos dans le bon ordre en un court laps de temps. Selon le niveau de difficulté que tu as choisi, tu dois associer des minuscules à leurs majuscules, ou encore la lettre ou les premières lettres de mots à leurs images. Mais surtout fais vite! Tu dois avoir fini avant que le temps ne soit écoulé!

Activité 5 : Les circuits rimés

Identification de rimes



Afin de réparer l'ascenseur, tu dois cliquer sur les fusibles rouges et les déposer à côté des fusibles bleus. Sois attentif! Tu dois connecter ensemble les fusibles qui représentent des mots se terminant par un son similaire. Sois bien attentif! Tu dois connecter tous les fusibles pour que l'ascenseur marche à nouveau.

Activité 6 : L'épreuve des gardes

Identification de la fonction d'un mot, du temps de verbe, du singulier et du pluriel



Pour remporter cette activité, tu dois identifier les mots appartenant à une catégorie spécifique. Les mots apparaissent sur six boutons clignotants et c'est à toi de cliquer sur les bons. La catégorie demandée est affichée sur le dessus de la machine. Les bonnes réponses te donnent des points alors que les réponses erronées t'en font perdre. Tu gagnes en accumulant un certain nombre de points!

Activité 7 : Les puces de cirque

Compréhension de lecture



Pour remporter cette activité, tu dois aider les puces du cirque de Spike à répondre correctement à cinq questions. Spike fait apparaître la question ainsi qu'un choix de réponses. Quand tu crois que la réponse affichée est la bonne, clique avec ta souris. Si tu as la bonne réponse, tu verras la puce se réjouir! Si ce n'est pas la bonne, la puce reviendra se placer sur la bascule.



Activité 8 : Le coffre-fort
Ordre alphabétique et construction de phrases



Pour remporter cette activité, tu dois trouver la combinaison ouvrant le coffre-fort de Romain! Selon le niveau de difficulté que tu as choisi, tu dois aligner les lettres en ordre alphabétique ou construire une phrase sensée en utilisant les mots se trouvant sur les roulettes du coffre-fort. Aligne correctement tous les éléments pour compléter l'activité.

Activité 9 : L'apprenti héros
Compréhension de lecture ou de consignes orales



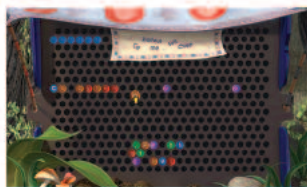
Pour remporter cette activité, tu dois suivre avec précision un certain nombre de consignes. Selon le niveau de difficulté que tu as choisi, tu devras lire ou écouter les instructions, puis accomplir dans le bon ordre chacune des tâches décrites. Une fois toutes les tâches accomplies, Dingbat te dira si tu as réussi.

Activité 10 : L'album de M. Taupe
Compréhension de lecture et construction de séquences



Pour remporter cette activité, tu devras aligner correctement les timbres de M. Taupe. Sa collection est tout en désordre! Regarde attentivement chacun des timbres en utilisant la loupe. Selon le niveau de difficulté que tu as choisi, tu peux avoir à associer les ballons aux images. Puis, aligne les timbres sur les trombones dans le bon ordre, de gauche à droite. Une fois le dernier timbre placé, M. Taupe te dira si la séquence est bonne.

Activité 11 : Lumi-mots
Construction de phrases et épellation



Pour remporter cette activité, selon le niveau de difficulté que tu as choisi, tu devras glisser les petites lumières en ordre alphabétique sur la partie supérieure de la grille, ou compléter la phrase qui se trouve dans la partie supérieure de la grille en utilisant les lettres qui se trouvent en bas. N'oublie pas de laisser un espace entre chaque mot et de placer la ponctuation à la fin de la phrase!

Activité 12 : Méli-mélo
Construction de mots et épellation



Pour remporter cette activité, tu devras effectuer différentes tâches selon le niveau de difficulté que tu as choisi. Au niveau le plus facile, il faut écrire cinq mots dans les nuages flottant sur l'écran. Regarde bien les mots clignotants, puis écris dans un nuage en utilisant les lettres se trouvant dans le tube de verre. Aux autres niveaux, tu dois créer cinq mots en utilisant les lettres se trouvant dans le tube de verre. Après avoir écrit un mot, appuie sur le bouton «Retour » pour passer au mot suivant. Quand tu auras terminé, Jet Tortue te dira combien de bonnes réponses tu as.



.....

LICENCE

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 DVD 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 de faire de même à partir de votre exemplaire du Logiciel;
- 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 DVD 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 DVD, 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 DVD. Cette garantie ne s'applique pas en cas de défauts du Logiciel ou du DVD directement imputables à l'action délibérée de l'utilisateur ou à sa négligence.

.....

kutoka