Bienvenue dans Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature !

L'aventure commence : M. Ratburn est au volant du bus qui emmène Arthur et le reste de sa classe au Mont Rockslide pour un séjour en camping qui s'annonce trépidant. Tout va très bien jusqu'à ce que M. Ratburn se blesse à la cheville. Livrés à eux-mêmes, les enfants décident de fabriquer un dispositif de détresse. A toi de guider Arthur et Buster dans les bois pour les aider à trouver les pièces nécessaires ! Tu devras explorer une sombre grotte, retrouver le pique-nique dérobé par un animal sauvage, descendre des rapides en canoë, escalader une paroi abrupte, et plus encore... Et n'oublie pas que dans la forêt , il y a des quantités de plantes et d'animaux sauvages à découvrir !

Configuration minimale requise

Instructions d'installation

La fenêtre de démarrage (sur Windows seulement)

Les options Macintosh

Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
- **Utilisation de la souris**
- **Le sac à dos d'Arthur**
- **Le cahier de la nature d'Arthur**
- **Icône Le jeu**
- **Les dispositifs de détresse de Lumière**
- **Les activités**
- **Imprimer**
- **Raccourcis clavier**
- **Astuces**

Description des personnages
- **Arthur**
- **Diminou**
- **Francine**
- **Molly**
- **Buster**
- **Lumière**
- **Binky**
- **M. Ratburn**

Dépannage
- **Dépannage Windows**
- **Dépannage Macintosh**

SAV

Crédits

Licence d'utilisation

Configuration minimale requise

Windows 95/98/NT/2000
Processeur Pentium 166 MHz ou supérieur
16 Mo de RAM
50 Mo d'espace disque disponible
Carte son compatible Windows
Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
Affichage 640x480 16 bits

Macintosh
Processeur PowerPC 120 MHz
16 Mo de RAM
50 Mo d'espace disque disponible
Système 7.5.1 (ou supérieur)
Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
Affichage 640x480 16 bits

Retour à :
Sommaire

Instructions d'installation

Installation Windows

1. Insérez le CD-ROM Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature dans votre lecteur.
2. Si la commande d'Exécution automatique est activée, passez directement à l'étape 4.
3. Si la commande d'Exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches et sélectionnez Exécuter. Saisissez d:\setup puis cliquez sur OK. (Le cas échéant, substituez à la lettre D la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM.)
4. Confirmez que vous voulez procéder à l'installation en cliquant sur Oui et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
5. Microsoft DirectX est nécessaire pour exécuter ce jeu. S'il n'est pas détecté, DirectX sera installé sur votre système.
6. Lorsque l'installation est terminée, la fenêtre de démarrage apparaît. Sélectionnez Jouer pour lancer le jeu.

Windows— Lancement du jeu

Insérez le CD-ROM Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature dans votre lecteur.

- Si la commande d'Exécution automatique est activée, la fenêtre de démarrage d'Arthur apparaît. Cliquez sur Jouer pour lancer le jeu.
- Si la commande d'Exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches. Sélectionnez Programmes, The Learning Company, Arthur, et enfin Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature. La fenêtre de démarrage apparaît. Cliquez sur Jouer pour lancer le jeu.

N.B. : le CD-ROM d'Arthur doit rester dans le lecteur pendant toute la durée d'installation et d'utilisation du jeu.

Installation Macintosh

Le CD-ROM d'Arthur doit rester dans le lecteur pendant toute la durée d'installation et d'utilisation du jeu

1. Insérez le CD-ROM d'Arthur dans votre lecteur. La fenêtre d'installation apparaît.
2. Double-cliquez sur l'icône Arthur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Le programme d'installation installe toutes les extensions nécessaires à votre système d'exploitation. (Vous n'aurez plus besoin de les installer de nouveau, sauf si vous supprimez les fichiers installés.)

Macintosh— Lancement du jeu

- Pour lancer le jeu Arthur, double-cliquez sur l'icône Arthur. C'est la même icône qui installe et lance le programme.

Le CD-ROM d'Arthur comporte d'autres applications. Pour lancer l'une d'entre elles, double-cliquez sur l'icône correspondante.

Retour à :
Sommaire

La fenêtre de démarrage (sur Windows seulement)

Sur Windows
Sur Windows, la fenêtre de démarrage apparaît sur votre bureau lorsque vous lancez le jeu. (Si la commande Exécution automatique est activée, cette fenêtre apparaît automatiquement lorsque vous insérez le CD-ROM, une fois que le programme a été installé.)



La fenêtre de démarrage permet d'accéder aux options suivantes :

Jouer— Cliquez sur ce bouton pour lancer Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature.

Démos— Cliquez sur ce bouton pour lancer les démos des autres jeux Arthur.

Visitez le site— Cliquez sur ce bouton pour vous connecter au site d'Arthur (fournisseur d'accès Internet et modem requis).

Installer/réinstaller— Cliquez sur ce bouton pour modifier l'emplacement des fichiers de jeu sur votre disque dur ou pour désinstaller le jeu.

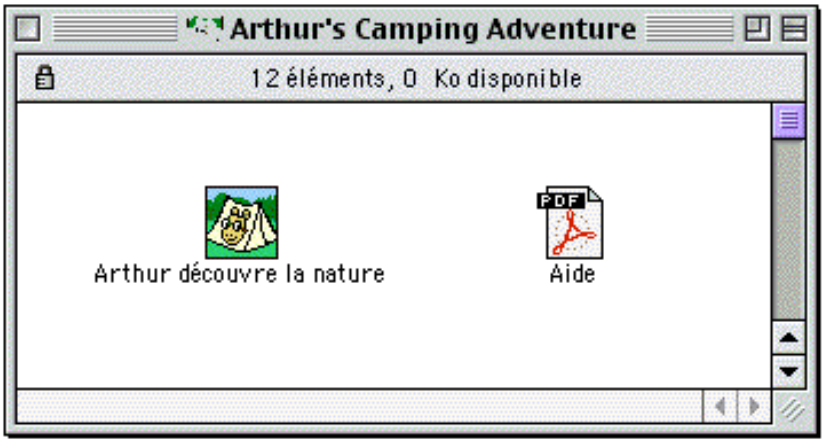
Aide— Cliquez sur ce bouton pour accéder à l'aide du jeu.

Quitter— Cliquez sur ce bouton pour quitter le programme et revenir à votre bureau.

Options— Cliquez sur ce bouton pour sélectionner un FAI ou pour achever votre enregistrement électronique.

Retour à :
Sommaire

Les options Macintosh



Lorsque vous insérez le CD-ROM Arthur dans votre lecteur, la fenêtre d'installation s'ouvre automatiquement. Elle vous permet d'accéder aux options ci-dessous.

Jouer— Cliquez sur ce bouton pour lancer Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature.

Démos produits— Cliquez sur ce bouton puis double-cliquez sur l'icône du jeu de votre choix pour lancer sa démo.

Enregistrement— Double-cliquez sur ce bouton pour enregistrer votre version du jeu Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature.

Aide— Cliquez sur ce bouton pour accéder à l'aide du jeu.

Retour à :
Sommaire

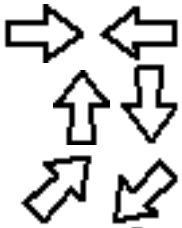
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature

Voici quelques conseils pour t'aider à avancer dans le jeu, à dresser l'inventaire des objets que tu possèdes et de ceux que tu dois récupérer et à connaître toutes les activités que tu devras accomplir en compagnie d'Arthur et de ses amis. Si tu as besoin d'informations supplémentaires, consulte les astuces du jeu.

Utilisation de la souris
Le sac à dos d'Arthur
Le cahier de la nature d'Arthur
Icône Le jeu
Les dispositifs de détresse de Lumière
Les activités
Imprimer
Raccourcis clavier
Astuces

Retour à :
Sommaire

Utilisation de la souris



Ces flèches t'indiquent les directions qu'Arthur et Buster peuvent suivre.



Cette main t'informe qu'Arthur et Buster peuvent ramasser un objet pour l'utiliser ou pour le mettre dans le sac à dos.



Ce curseur t'informe que tu peux cliquer sur l'objet, le personnage ou l'endroit désigné.



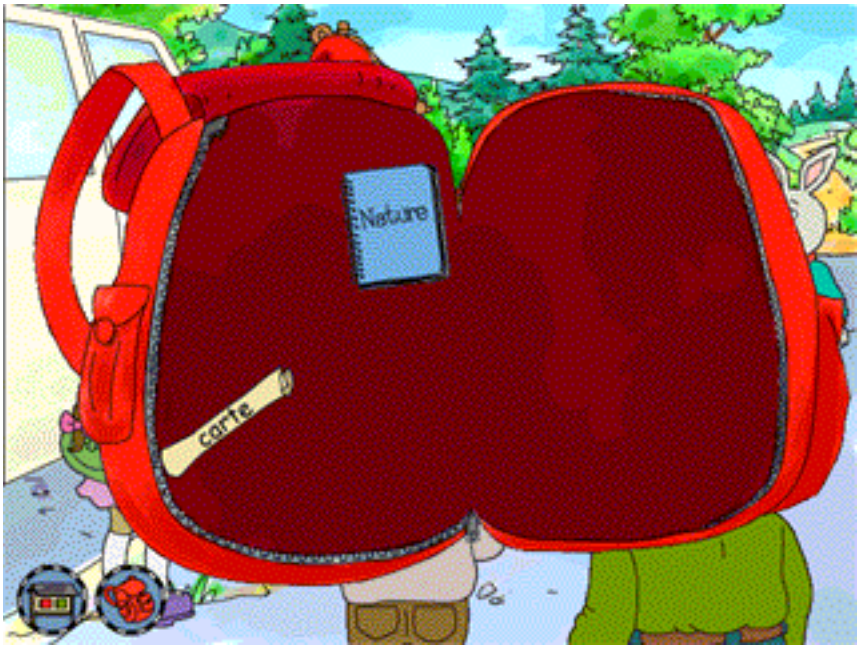
Lorsque le curseur prend l'apparence d'un appareil photo, clique et tu découvriras une curiosité de la nature !

Retour à :

Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature

Sommaire

Le sac à dos d'Arthur



A peine arrivés sur le parking du Mont Rockslide, Arthur et ses amis sont déjà confrontés à un problème. M. Ratburn a égaré la carte ! Or, il en a besoin pour guider le groupe jusqu'au camping.

C'est peut-être Arthur qui a la carte dans son sac... Clique sur l'icône du sac rouge en bas à gauche de l'écran pour voir son contenu.

Tout au long de l'aventure, ouvre régulièrement le sac à dos d'Arthur pour voir s'il contient quelque chose d'utile.

Outre son cahier de la nature, tu y trouveras la liste des objets dont Lumière a besoin pour fabriquer le dispositif de détresse.

Retour à :
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Le cahier de la nature d'Arthur



Clique sur le sac à dos d'Arthur : tu y trouveras son cahier de la nature !
C'est dans ce cahier qu'Arthur conserve les dessins et les informations sur toutes les curiosités de la nature qu'il rencontre dans la forêt.

M. Ratburn lance un défi à ses élèves : trouver 10 mammifères, oiseaux, insectes ou fleurs sauvages. Pourvu qu'Arthur trouve plus de spécimens que Francine ! Comme ça, il recevra le diplôme de l'aventurier à la fin de la partie !



Icône Lecture / Stop : clique sur ces icônes pour écouter Arthur lire la page du cahier ou pour qu'il interrompe sa lecture.



Imprimer : clique sur cette icône pour lancer l'impression d'une page du cahier.

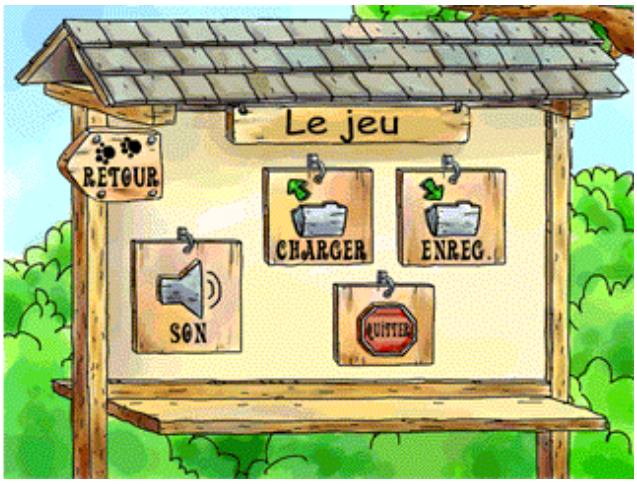


Flèches : clique dessus pour tourner les pages du cahier.

Pour fermer le cahier : il te suffit de cliquer ailleurs que sur le cahier.

Retour à :
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Icône Le jeu





Cette icône est située en bas de l'écran à côté de l'icône du sac à dos.
Tu peux aussi faire apparaître l'écran Le jeu en appuyant sur la barre d'espace.
Cet écran permet d'accéder aux options suivantes :

Enreg. (Enregistrer)
Clique sur une case vide pour y enregistrer une partie. La dernière image de la partie s'inscrit alors dans cette case. Si tu cliques sur une case contenant déjà une image, tu effaces la partie correspondante. Tu peux enregistrer jusqu'à six parties. Si deux parties sont enregistrées sous des images qui se ressemblent, tu pourras les distinguer grâce à la couleur des bordures de case.
Cet écran est également accessible via la touche "S" de ton clavier.

Charger
Les images de toutes les parties enregistrées apparaissent sur ce panneau. Pour lancer une partie, il te suffit de cliquer sur son image.
Tu peux aussi accéder à cet écran en appuyant sur la touche "L" de ton clavier.

Quitter
Clique sur ce bouton pour quitter le jeu.

Son
Cette option t'offre la possibilité de jouer avec ou sans musique. Elle te permet aussi de régler le volume de la musique ainsi que celui des voix.

Retour à :
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Les dispositifs de détresse de Lumière

Lorsque tu commences une nouvelle partie, tu peux choisir de construire un nouveau dispositif de détresse pour appeler les secours ! Pour chaque dispositif, Arthur et ses amis doivent trouver des pièces différentes.

Lumière remet à Arthur et à Buster la liste des pièces dont il a besoin pour construire son invention. Ouvre le sac à dos d'Arthur pour consulter la liste. Une coche apparaît devant les pièces qu'Arthur et Buster ont déjà trouvées. Pour savoir si tu as remis telle ou telle pièce à Lumière, place ta souris dessus : si tu ne lui as pas encore donné, elle apparaîtra en surbrillance. Lorsqu'il croise Lumière, Arthur peut également lui demander ce qu'il lui manque.

Voici les différentes inventions :

La radio de Lumière

Lumière pourrait envoyer un message de détresse avec sa radio, seulement elle est cassée. Pour qu'il puisse la réparer, Arthur et Buster doivent récupérer les pièces suivantes :

- un moteur électrique (pour alimenter la radio)
- des ressorts (pour fabriquer un microphone)
- un aimant (également pour le microphone)
- une assiette en métal (qui servira d'antenne)
- du fil électrique (également pour l'antenne)

Le miroir morse de Binky

Binky a eu un éclair de génie ! En plaçant un miroir en altitude, le groupe pourrait capter les rayons du soleil et envoyer un message en morse. Lumière connaît le morse mais il a le vertige. Arthur va donc devoir apporter le miroir au sommet du Mont Rockslide !

Voici les pièces qu'Arthur et Buster doivent trouver :

- des jumelles (pour que Lumière puisse voir le miroir en haut du Mont Rockslide)
- un miroir (pour réfléchir les rayons du soleil et envoyer des signaux en morse)
- une armature de sac à dos (pour assembler les différentes parties du dispositif)
- un couvercle (qui servira de lentille pour orienter le miroir dans la bonne direction)
- de la ficelle (pour que Lumière puisse orienter le miroir depuis le bas de la falaise)

Le cerf-volant de Francine

C'est à Francine que revient l'idée du cerf-volant mais c'est Buster qui a suggéré de s'en servir comme dispositif de détresse ! Nos amis doivent trouver un moyen d'écrire « SOS » sur le cerf-volant et de le lancer depuis le point culminant de la forêt.

Voici les pièces qu'Arthur et Buster doivent trouver :

- du tissu léger (pour fabriquer le cerf-volant)
- un miroir (qui sera fixé au cerf-volant pour le rendre plus voyant)
- des myrtilles (qui serviront d'encre pour écrire « SOS » sur le cerf-volant)
- des cannes à pêche (qui serviront d'armature pour le cerf-volant)
- de la ficelle (pour diriger le cerf-volant)

Retour à :

Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature

Sommaire

Les activités

La tente de M. Ratburn



Arthur est chargé de monter la tente de M. Ratburn pour qu'il puisse s'y reposer après son accident. Diminou donne de précieux conseils à Arthur, alors celui-ci ferait bien de les écouter !

Clique sur un piquet de la tente pour le saisir puis clique à l'endroit où tu veux le poser. Assemble les différentes parties de la tente en suivant le schéma. Les couleurs t'indiquent quelles parties doivent être reliées. Aide-toi du dessin à droite d'Arthur pour monter la tente comme il faut.

La tente de Molly



Molly possède une des pièces que recherche Arthur, mais elle lui donnera à une condition : il doit monter sa tente !

Clique sur un piquet de la tente pour le saisir puis clique à l'endroit où tu veux le poser. Assemble les différentes parties de la tente en suivant le schéma.

Le pont du danger



Depuis qu'il n'y a plus de pont, la rivière est devenue infranchissable... A moins qu'Arthur trouve un moyen de fabriquer un pont de fortune avec un tronc arbre ! Un nouveau défi attend Arthur et Buster : traverser la rivière sans tomber à l'eau !

Aide Arthur à garder l'équilibre sur le tronc. Regarde de quel côté il tombe et clique de l'autre côté avec ta souris. Par exemple, si Arthur penche sur la droite, remets-le d'aplomb en cliquant à gauche. Tu peux aussi utiliser les flèches de déplacement.

Le labyrinthe souterrain



Sous la cabane hantée, Arthur a découvert un dédale de grottes à vous glacer le sang. Où est-ce qu'il peut bien mener ?

Sers-toi de ta souris pour guider Arthur dans le labyrinthe. Clique n'importe où sur l'écran et Arthur ira dans cette direction. Si tu préfères, tu peux utiliser les flèches de déplacement du clavier pour le guider. Bonne chance !

Une fois dans la grotte, si tu sens la peur t'envahir, clique là où Arthur est entré et il ressortira. Refais une tentative : la lampe de poche d'Arthur sera plus puissante et éclairera toute la grotte !

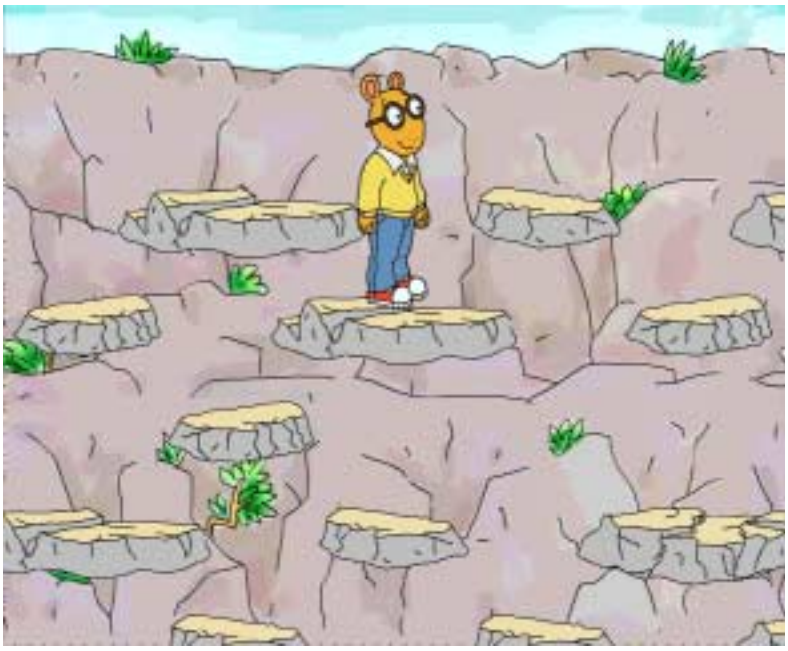
A vos rames !



Arthur et Buster découvrent un canoë amarré au ponton qui jouxte la cabane hantée. Prêts à se lancer dans une sacrée descente, ils enfilent les deux gilets de sauvetage laissés dans le canoë.

Pour aider Arthur et Buster à se diriger, clique à droite ou à gauche du canoë avec ta souris ou alors, utilise les flèches du clavier. Evite les rochers et les bouts de bois. Si tu en touches, Arthur et Buster seront ralentis.

L'ascension du Mont Rockslide



Arthur doit atteindre le sommet du Mont Rockslide, point culminant de la forêt, pour faire marcher le dispositif de détresse. L'escalade est terrifiante. C'est pourquoi, Francine passe la première.

- Pour aider Arthur à escalader, clique sur un rocher : il sautera dessus. Les rochers qu'Arthur peut atteindre apparaissent en surbrillance. Méfie-toi, il y a des risques d'éboulement et certains rochers ne sont pas très stables...

Retour à :
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Imprimer

Dans Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature, tu peux imprimer trois types de documents. Lorsque l'icône Imprimer apparaît, clique dessus pour lancer l'impression de la page affichée à l'écran.

- **Les pages du cahier de la nature** : feuillette ton cahier de la nature pour choisir les pages que tu souhaites imprimer puis clique sur l'icône Imprimer pour lancer l'impression.
- **Le diplôme de l'aventurier** : si tu as été plus observateur que Francine, M. Ratburn te remettra ce diplôme à la fin du jeu. Lorsqu'il s'affiche à l'écran, clique sur l'icône Imprimer pour lancer son impression.
- **Les histoires du garde forestier** : une fois l'aventure terminée, Arthur et ses amis se retrouvent autour d'un feu et le garde forestier raconte une histoire. Avant qu'il ne commence son récit, clique sur l'icône Imprimer pour suivre l'histoire sur papier.

Retour à :
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Raccourcis clavier

- **Echap ou <Entrée>** : appuie sur une de ces touches pour interrompre les cinématiques, y compris celles d'introduction et de fin de jeu.
- **S** : appuie sur cette touche pour faire apparaître l'écran Enregistrer (également accessible depuis l'écran Le jeu).
- **L** : appuie sur cette touche pour faire apparaître l'écran Charger une partie (également accessible depuis l'écran Le jeu).
- **Barre d'espace** : appuie sur cette touche pour faire apparaître l'écran Le jeu.
- **F1** : appuie sur cette touche de fonction (située en haut à gauche sur la plupart des claviers) pour lancer des dialogues d'aide.

Retour à :
Jouer à Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Astuces

Tu n’arrives pas à attraper la corde ?
Attrape-la avec une sorte de crochet pour tenir Arthur et Buster éloignés de la falaise. Il ne faudrait pas qu'ils tombent !

Tu n’arrives pas à ouvrir la cabane hantée ?
Il doit y avoir une clé dans les parages. Cherche autour de l’abri qui se trouve derrière la cabane.

Tu n’arrives pas à ouvrir la porte bloquée par l’arbre ?
Aide Arthur et Buster à trouver un outil pour sectionner l’arbre, de façon à dégager l'accès.

Retour à :
Jouer à Les aventures d’Arthur : à la découverte de la nature
Sommaire

Description des personnages

Arthur
Diminou
Francine
Molly
Buster
Lumière
Binky
M. Ratburn

Retour à :
Sommaire

Arthur



Héros de dizaines d'albums, Arthur est un petit garçon de 8 ans timide et rêveur derrière ses petites lunettes rondes. Qui d'autre qu'Arthur songerait à offrir un cadeau de Noël au père Noël ? Arthur n'est pas un petit garçon modèle, mais il est obstiné, travailleur, et prend ses responsabilités très au sérieux. Sensible et réfléchi, Arthur est souvent soucieux du regard que les autres portent sur lui, mais il finit bien souvent par venir à bout de ses problèmes tout seul. Il adore le football et son idole est Superlapin, le héros de sa série télévisée favorite. Ses plats préférés ? La pizza, le cheeseburger et le gâteau au chocolat.

Retour à :

Description des personnages

Sommaire

Diminou



Diminou est la petite sœur d'Arthur. C'est une petite fille très précoce, indépendante et pleine d'humour, qui n'a pas sa langue dans sa poche, surtout lorsqu'il s'agit de donner des conseils à son frère ! Elle agace d'ailleurs souvent Arthur, qui s'adresse pourtant à elle dès qu'il est à court d'argent de poche ! Et lorsque quelque chose laisse Diminou perplexe, c'est à Nadine, son amie imaginaire qu'elle se confie... (Diminou affirme d'ailleurs que c'est Nadine qui ne peut pas dormir sans la lumière allumée.)

Retour à :
Description des personnages
Sommaire

Francine



Francine, l'une des meilleures amies d'Arthur, est un petit peu amoureuse de lui... C'est une petite malicieuse qui adore taquiner Arthur et le faire rougir en public. Championne de foot à l'école, elle en tire un surnom bien mérité : "la Cogneuse". Vive et intrépide, Francine est une exploratrice dans l'âme, qui pousse bien souvent Arthur à prendre des initiatives quand il préfèrerait ne rien faire ! Le plat préféré de Francine ? La glace à la pistache, dégustée si possible devant un film d'épouvante...

Retour à :
Description des personnages
Sommaire

Molly



Molly est la fille de M. Otto, le fabricant de moteurs. Elle vient à l'école en Limousine et ne manque pas d'emporter son manteau de vison en colonie de vacances. Molly n'en fait qu'à sa tête, et ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. (Elle menace par exemple toute personne qui ne viendra pas à son anniversaire de ne plus être son amie.) Elle s'entend bien avec les adultes, elle est d'ailleurs parfois la chouchoute à l'école. Molly adore faire du shopping, et tout comme Francine, sa meilleure amie, elle raffole de la glace à la pistache et des films d'épouvante.

Retour à :
Description des personnages
Sommaire

Buster



Buster est le meilleur ami d'Arthur. Il adore plaisanter et faire des farces à ses amis et à ses professeurs. (Il est d'ailleurs un familier du bureau du directeur…) Buster est toujours prêt à rire et à s'amuser. Malgré son asthme, il se défend bien au football et joue du tuba dans l'orchestre de l'école. Enfant unique, Buster est souvent gêné par l'attitude de sa mère qui le couve un peu trop…

Retour à :
Description des personnages
Sommaire

Lumière



Lumière est le premier de la classe et fait l'admiration de tous les autres enfants. Il lit des dictionnaires pour s'amuser ! Lumière est capable des réactions les plus surprenantes : découvrant des grenouilles dans son lit, lors d'un camp, il déclare : "des amphibiens ! C'est fascinant." Lumière est connu pour sa gourmandise : il s'est même déguisé en pomme de terre en robe des champs pour un mardi gras. C'est aussi un sportif au sens tactique très sûr. Enfin il est daltonien, gaucher et joue du violoncelle dans l'orchestre de l'école.

Retour à :

Description des personnages

Sommaire

Binky



Binky a un an de plus que ses camarades et se comporte comme la petite terreur de la classe. Son sport favori est d'ailleurs la lutte. Un peu embarrassé par sa forte carrure, Binky cache soigneusement une âme sensible. Alors que Binky menaçait de réduire Arthur en miettes, notre héros a su le ridiculiser, et c'est ainsi que leur amitié a commencé.

Retour à :

Description des personnages

Sommaire

M. Ratburn



Et voici M. Ratburn, le professeur exigeant, toujours tiré à quatre épingles ! Les enfants le trouvent trop sévère (ça, c'est à cause de la dictée surprise qu'il leur a donnée le dernier jour de classe, l'an dernier !) mais M. Ratburn leur répète que c'est pour leur bien. Il sait d'ailleurs aussi se montrer original et créatif : il est capable d'emmener sa classe sur le terrain pour un cours de sciences naturelles ou de se déguiser en Louis XVI pour expliquer la Révolution ! Malgré son allure délibérément pataude, M. Ratburn est un professeur consciencieux et attentif.

Retour à :
Description des personnages
Sommaire

Dépannage

Si vous rencontrez des difficultés avec votre CD-ROM, reportez-vous à la section suivante. Si les problèmes persistent, contactez notre service ***d'Assistance technique***

N. B. : le CD-ROM d'Arthur doit rester dans le lecteur de CD-ROM pendant toute la durée d'utilisation du jeu.

Dépannage Windows
Dépannage Macintosh

Retour à :
Sommaire

Dépannage Windows

Problème : votre ordinateur a des difficultés à lire le CD-ROM.
Description : le programme connaît des variations soudaines de performances ou bien les messages d'erreur suivants apparaissent :

- "Lecture impossible sur lecteur D:'"
- "Erreur de lecture à partir du CD-ROM"
- "Une grave erreur CD s'est produite"

Cause possible : le CD-ROM est sale ou endommagé.
Solution : vérifiez que votre CD-ROM ne comporte pas de salissures, de traces de doigts ou de rayures. Pour effectuer cette vérification, examinez votre CD-ROM, face brillante au-dessus, près d'une source de lumière vive. Si le CD-ROM est sale, nettoyez-le à l'aide d'un chiffon doux en coton. Si nécessaire, vous pouvez également utiliser un chiffon humide. Si votre CD-ROM est endommagé, reportez-vous aux modalités de remplacement figurant dans la section Garantie du guide de l'utilisateur.

Problème : vous rencontrez des difficultés pour installer le programme.

Cause possible : d'autres programmes sont peut-être en fonctionnement pendant l'installation d'Arthur.
Solution : assurez-vous tout d'abord qu'aucune autre application n'est ouverte, en appuyant sur Alt + TAB. Fermez toutes les applications en fonctionnement avant de procéder à l'installation.
Autre cause possible : certains problèmes peuvent provenir de l'écran d'installation.
Solution : au lieu de recourir à l'écran d'installation, utilisez la commande Exécuter de votre ordinateur pour effectuer une installation manuelle du programme :

1. Cliquez sur Démarrer.
2. Cliquez sur Exécuter.
3. Entrez : D:\install_setup.exe. (Le cas échéant, substituez à la lettre D la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM.)

Problème : l'affichage des activités semble défectueux ou bien un message d'erreur concernant l'affichage ou les graphismes apparaît.
Cause possible : votre ordinateur comporte des pilotes graphiques dépassés ou corrompus.
Solution : réinstallez les pilotes graphiques à l'aide des CD-ROM fournis avec votre ordinateur et/ou votre carte vidéo. Si vous ne possédez pas les CD-ROM des pilotes graphiques nécessaires, adressez-vous au fabricant de votre ordinateur ou de votre carte vidéo. Celui-ci est le mieux qualifié pour vous aider à mettre à jour vos pilotes graphiques.

Cause possible : la couleur de votre écran n'est pas réglée sur 256 couleurs ou bien la résolution de votre écran n'est pas réglée sur 640x480 pixels.
Solution : réglez les paramètres d'affichage de votre écran. Procédez de la manière suivante :

1. A l'aide du bouton droit de la souris, cliquez sur le Bureau.
2. Sélectionnez Propriétés.
3. Cliquez sur l'onglet Paramètres. Vous accédez ainsi aux réglages actuels de votre écran.
4. Réglez la couleur sur 256 couleurs et/ou la résolution de votre écran sur 640x480. Cliquez sur OK.

Comment identifier le fabricant de votre carte vidéo :

1. Recherchez l'icône Poste de travail sur votre bureau.
2. Cliquez une fois sur cette icône afin de la mettre en surbrillance, puis cliquez de nouveau avec le bouton droit de la souris.
3. Sélectionnez Propriétés.
4. Cliquez sur Gestionnaire de propriétés.
5. Double-cliquez sur la ligne carte graphique. Le nom de votre carte vidéo apparaîtra alors.
6. Pour en savoir plus sur vos pilotes graphiques, cliquez sur le nom de votre carte vidéo, puis sur le bouton Propriétés en bas de l'écran.
7. Contactez le fabricant. N'essayez pas de modifier ces réglages si vous ne savez pas comment procéder

Problème : il n'y a pas de son ou le son est déformé.
Cause possible : votre carte son est mal réglée.
Solution : tout d'abord, essayez d'effectuer les réglages suivants. Si le problème persiste, vous devrez contacter le fabricant de votre carte son, ce qui vous permettra peut-être d'accroître votre mémoire tampon audio :

1. Dans le menu Démarrer, sélectionnez Paramètres, puis Panneau de configuration.
2. Double-cliquez sur l'icône Multimédia.
3. Cliquez sur Propriétés avancées, puis sur le périphérique de gestion média.
4. Puis sur le pilote audio.
5. Cliquez sur paramètres ; réglez la mémoire tampon audio à 8.

Cause possible : votre ordinateur ne comporte pas de carte son.
Solution : ce logiciel nécessite une carte son. Si vous ne possédez pas de carte son, adressez-vous à votre revendeur informatique qui vous conseillera sur l'achat d'une carte son compatible avec votre ordinateur.

N.B. : si vous devez contacter le fabricant de votre carte son, vous pourrez avoir besoin des informations suivantes. Elles permettront à votre fabricant de mieux vous renseigner :

1. La valeur IRQ (Requête d'interruption) de votre carte son doit être réglée à 5 ou 7.
2. Nos logiciels sont conçus pour reconnaître ces paramètres par défaut. Le fabricant de votre carte son pourra modifier votre IRQ.
3. Assurez-vous que vous utilisez les pilotes les plus récents pour votre carte son. Adressez-vous au fabricant de votre ordinateur ou de votre carte. Il vous aidera à effectuer une mise jour de votre pilote de carte son.

Problème : vous rencontrez des problèmes avec votre imprimante.
Cause possible : le logiciel ne dispose pas de suffisamment de mémoire virtuelle pour imprimer. Vous devez libérer davantage de mémoire virtuelle.
Solution : pour augmenter la mémoire virtuelle de votre ordinateur, procédez de la manière suivante:

Sous Windows 95, une partie de l'espace disque est allouée à la mémoire virtuelle par le système d'exploitation. Si votre mémoire virtuelle est insuffisante, libérez davantage d'espace disque.

Pour obtenir de meilleures performances, attendez la fin de l'impression pour utiliser le programme ou lancer d'autres impressions.

Retour à :
Dépannage
Sommaire

Dépannage Macintosh

Si vous rencontrez des difficultés avec le logiciel Arthur, assurez-vous que votre ordinateur répond bien à la configuration minimale requise et reportez-vous à la rubrique de dépannage suivante. Si le problème persiste, contactez notre service d'assistance technique.

N.B. : le CD-ROM d'Arthur doit rester dans votre lecteur de CD-ROM pendant toute la durée d'utilisation du jeu.

Problème : le son est saccadé, ou la qualité est mauvaise.
Cause possible : la mémoire virtuelle est activée ou le doubleur de RAM est installé.
Solution : cliquez sur Tableau de bord dans votre Dossier système et double-cliquez sur l'icône Mémoire. Désactivez la mémoire virtuelle en cliquant sur « désactivée » puis redémarrez votre ordinateur. Si votre doubleur de RAM est activé, retirez l'extension doubleur de RAM dans votre Gestionnaire d'extensions, qui se trouve dans votre Dossier système. Mais vous pouvez également désactiver le doubleur de RAM en maintenant enfoncée la touche Echap. pendant que le système se lance. (Lorsque vous redémarrerez votre système à nouveau, le doubleur se chargera de nouveau.)

Problème : un message d'erreur s'affiche, vous informant que l'ordinateur ne dispose pas de suffisamment de mémoire pour exécuter le programme.
Cause possible : votre ordinateur ne dispose pas de suffisamment de mémoire disponible pour exécuter le programme.
Solution : libérez de la mémoire en désactivant certaines extensions système, dans votre Dossier système. Pour savoir comment procéder, veuillez vous reporter à votre documentation Macintosh.
Autre cause possible : d'autres applications sont en fonctionnement en même temps que le logiciel Arthur.
Solution : quittez le logiciel Arthur. Fermez toutes les autres applications, y compris les économiseurs d'écran. Essayez ensuite de lancer de nouveau le logiciel Arthur.

Problème : un message d'erreur s'affiche, vous informant que l'ordinateur ne dispose pas de suffisamment de mémoire pour imprimer.
Cause possible : votre ordinateur ne dispose pas de suffisamment de mémoire disponible pour imprimer.
Solution : désactivez l'impression de fond. Pour cela, sélectionnez le Sélecteur dans le menu Pomme, puis cliquez sur l'icône d'impression. Désactivez ensuite l'impression de fond.

Problème : le message d'erreur, "Erreur de type 11" s'affiche.
Votre ordinateur ne dispose pas de mémoire disponible suffisante pour exécuter le programme.
Solution : libérez de la mémoire en désactivant certaines extensions système, dans votre Dossier système. Pour savoir comment procéder, consultez votre documentation Macintosh.
Autre cause possible : le tableau de bord des systèmes d'exploitation Macintosh utilisant Modern Memory Manager, n'alloue pas suffisamment de mémoire au programme pour qu'il puisse s'exécuter.

Solution : quittez le logiciel Arthur et fermez toutes les autres applications. Désactivez Modern

Memory Manager dans votre Tableau de bord mémoire. Pour savoir comment procéder, veuillez consulter votre documentation Macintosh.

Problème : sous les systèmes d'exploitation 8.5 et les systèmes plus récents, les noms des champs n'apparaissent pas sur les écrans d'enregistrement électronique.

Cause possible : le programme d'enregistrement n'est pas compatible avec les systèmes d'exploitation Apple les plus récents.

Solution : cliquez sur la forme à côté des boutons radio pour chaque question. Le texte apparaîtra.

Retour à :

Dépannage

Assistance technique

Sommaire

SAV

Le Service Après-Vente est à votre disposition, contactez-nous par téléphone au +33 1 55 38 48 58 du lundi au vendredi de 9 h à 18 h ou par e-mail supportfr@learningco.com.

Nous vous invitons à consulter la liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ) sur le site web http://www.tlc-edusoft.fr, elle vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels, ainsi que leurs solutions.

Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :

-Nom du produit (version) et description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte).

-Configuration de votre ordinateur et version du système d'exploitation : processeur et vitesse, quantité de mémoire vive (RAM), types de carte son, de carte graphique et marque du lecteur de CD-ROM.

The Learning Company
122, Avenue du Général Leclerc
92514 Boulogne-Billancourt - France
Tel : + 33 1 55 38 48 00
Support technique : +33 1 55 38 48 58
E-mail : supportfr@learningco.com

Retour à :
Sommaire

Crédits
Les aventures d'Arthur : à la découverte de la nature.

Produit par :
The Learning Division,
The learning Company

Productrice exécutive
Maryann Duringer

Producteurs
Craig R. Bocks
Solveig M. Pederson

Producteur assistant
William E. Chea

Conception du produit
Michael Artin

Directrice marketing marques brevetées
Karen Peterson

Chef de produit
Vandana Mehra

Chef de produit adjoint
Nancy Lee

Chef de produit associé
Tej Desai

Responsable assurance qualité
Dan Mizuba

Ingénieurs assurance qualité
Adan McClain
Marianna Krivoruk

Testeurs assurance qualité
Armando McClain
Kami Pham
Kiron Sharma

Ingénieur production
Gregory Kitamura

Mentions légales
Sara Guinness

Consultante pédagogique
Sherri Wright

Editrice
Fedora Chen

Aide en ligne
Fedora Chen
Solveig Pederson
William Chea

Graphismes installeur
John Wong

Chef de projet PAO
Barbara Ashbaugh

Relations publiques
Evelyn Dubocq
Debbie Galdin
Susan Salminen

Conception packaging
Woods + Woods

Testing kids
Gina Morimoto

Support Administratif
Ganean De La Grange
Jeanette Jolliff
Robyn Ginsburg-Braverman

Vice-présidente marketing
Ellen Holbrook

Vice-président ingénierie logicielle
Hugo Paz

Vice-président développement produit
Derek Miyahara

Vice-présidente exécutive et directrice générale
Cindy Hudson

Division internationale
The Learning Company (International)

Vice-Président International Développement et Localisation

Pierre-François Boselli

Directeur Technique International
Sylvain Cassini

Chef de Projet International
Pierre-Jean Doriel

QA International
Arnaud Buret

Directeur Marketing International
Hubert Cruse

Chef de Groupe International
Sophie Corbel

Chef de Produit (France)
Hugo Roca

Développé par
ImaginEngine Corp.

Directeur général
Mark Loughridge

Producteur exécutif
Jon Goldman

Producteurs
Jennifer Whitley
Directeur artistique
Shawn Brownell

Producteur associé
Matt Stokes

Animation et infographie
Jennifer Hansen
Jeff Petersen
Matt Stokes
Douglas Stanat
Scott Runcorn
Delphine Louie
Don Richards
David March
Adam Smith

Effets sonores
Gene Porfido
Isaac Hazard

Musique
Gene Porfido

Contenus
Sarah Jaeger

Contrôle financier
Malia Arnold

Ingénierie logicielle
Magellan Interactive

Directeur technique
Wes Gale

Productrice
Cathy Marshall

Ingénieur en chef
Grant Yee

Ingénieur logiciel
Raymond Shou

Intégration graphiques et son
Michael Wylie

Technicien infographiste
Jen Alder

Testeur assurance qualité
Peter Gale

Animation et infographie par
Sarbakan

Animateurs
Louis-Guy Dumais
Richard Vallerand
Marie Blanchard
Emmanuelle Gignac
Nicolas Lemay
Caroline Soucy

Animateurs assistants
Sylvain Gignac
Bruno Serre
Julie Lemire
Steve Landry
Philippe Begin
Remi Lortie
Mario Allard
Patrice Millette
Maria Astadjov
Eric Sevigny
Anne-Claire Delisle
Dominic Bilodeau

Animation et infographie par
Electric Dog

Conception des personnages
Nickolay Tilcheff

Animation
Jordan Brankovski

Traitement des Images
Vladin Mitov
Daniel Kombakov

Animation 3D
Steve Couture

Son
The Tone Lab

Ingénieur son
Joe Sigretto

Voix
Ben Ellis
Derek Sorrentino
Robin Arthur
Shoshana Bush
Remy Le Boeuf
Nicki Rapp
Kristina Muhlker

Musique
Joe Sigretto

Musique par
Planet-3 Productions

Remerciements
Kris Moser
John Williams
Karl Ackerman
Stacey Sigretto
Stephanie Peczon
Briana Learnihan
Will Guy
Ted Sanger
Don Knotts

Nous remercions également tous les enfants et les familles qui nous ont apporté de précieux conseils.

Nous remercions également les studios Marc Brown
Marc Brown
Tolon Brown
Sunny Macmillan

© 2001 The Learning Company, et ses filiales, © 2000 Marc Brown. Tous droits réservés. "Arthur," "D.W." et tous les personnages de Arthur sont des marques déposées de Marc Brown. Windows et Win sont soit des marques déposées soit des marques de Microsoft Corporation aux Etats-unis et/ou dans les autres pays. Macintosh et Mac sont des marques déposées de Apple Computer, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

Retour à :
Sommaire

Licence d'utilisation

Par l'usage de ce CD-ROM, vous acceptez les conditions d'utilisation de ce produit.

Convention de droits d'utilisation
Cette convention concerne l'utilisation des produits The Learning Company inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés. En ouvrant l'emballage scellé qui contient les disques et/ou en utilisant le logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux termes de cette convention. Si vous n'acceptez pas les termes de cette convention, retournez le paquet intact chez The Learning Company, afin d'obtenir un remboursement intégral.

1 - Concession de licence :
La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - Droits d'auteur et Restrictions :
Le logiciel est la propriété de The Learning Company ou de ses fournisseurs et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux. The Learning Company conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur, sauf que vous pouvez faire soit une copie de sauvegarde du logiciel, soit une copie destinée aux archives. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention. Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - Date limite de garantie :
Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, The Learning Company garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. The Learning Company, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. The Learning Company n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - Limite de responsabilités :

En aucun cas The Learning Company ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si The Learning Company a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de The Learning Company ne pourra en aucun cas excéder la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

Retour à :
Sommaire