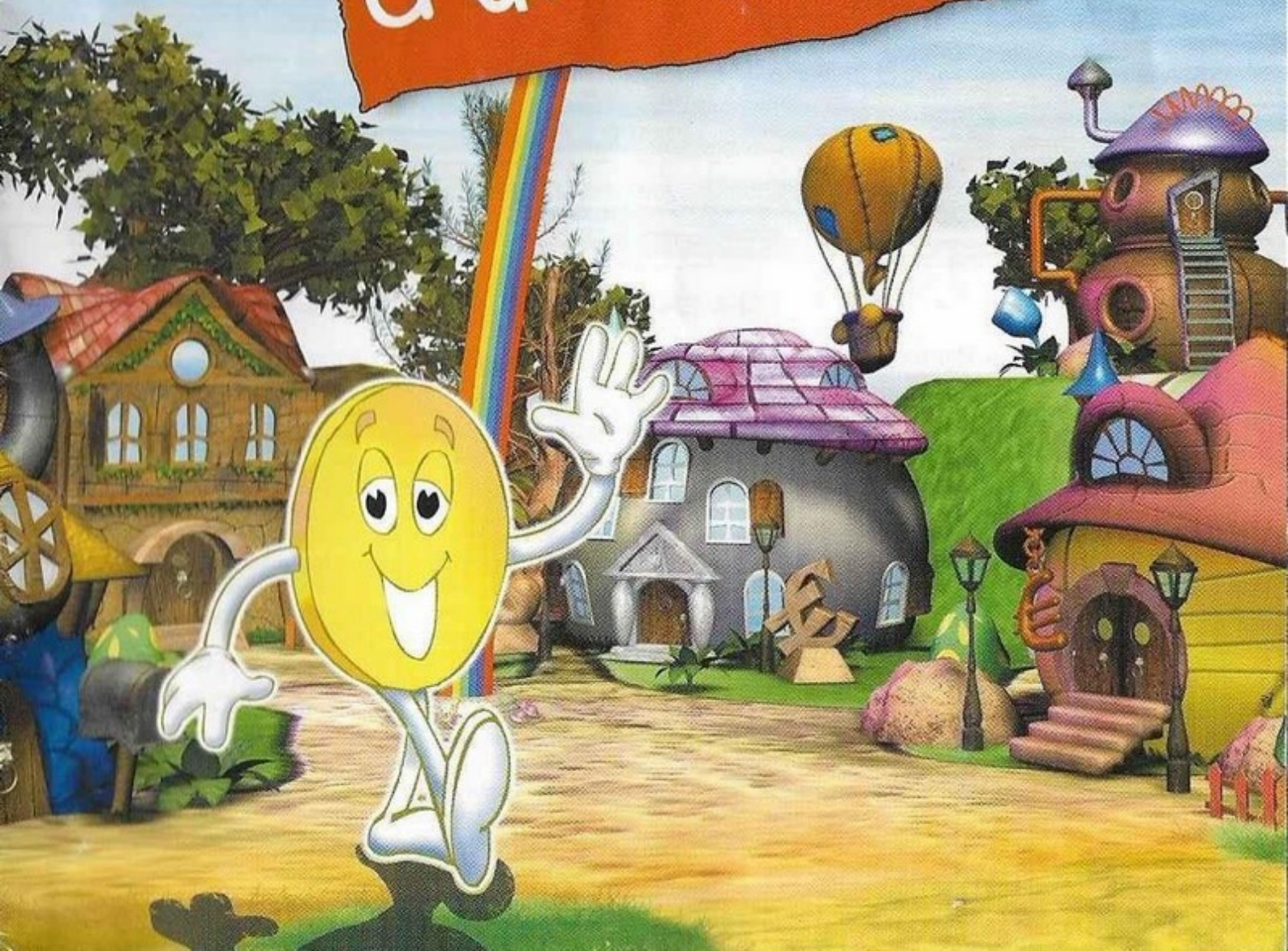


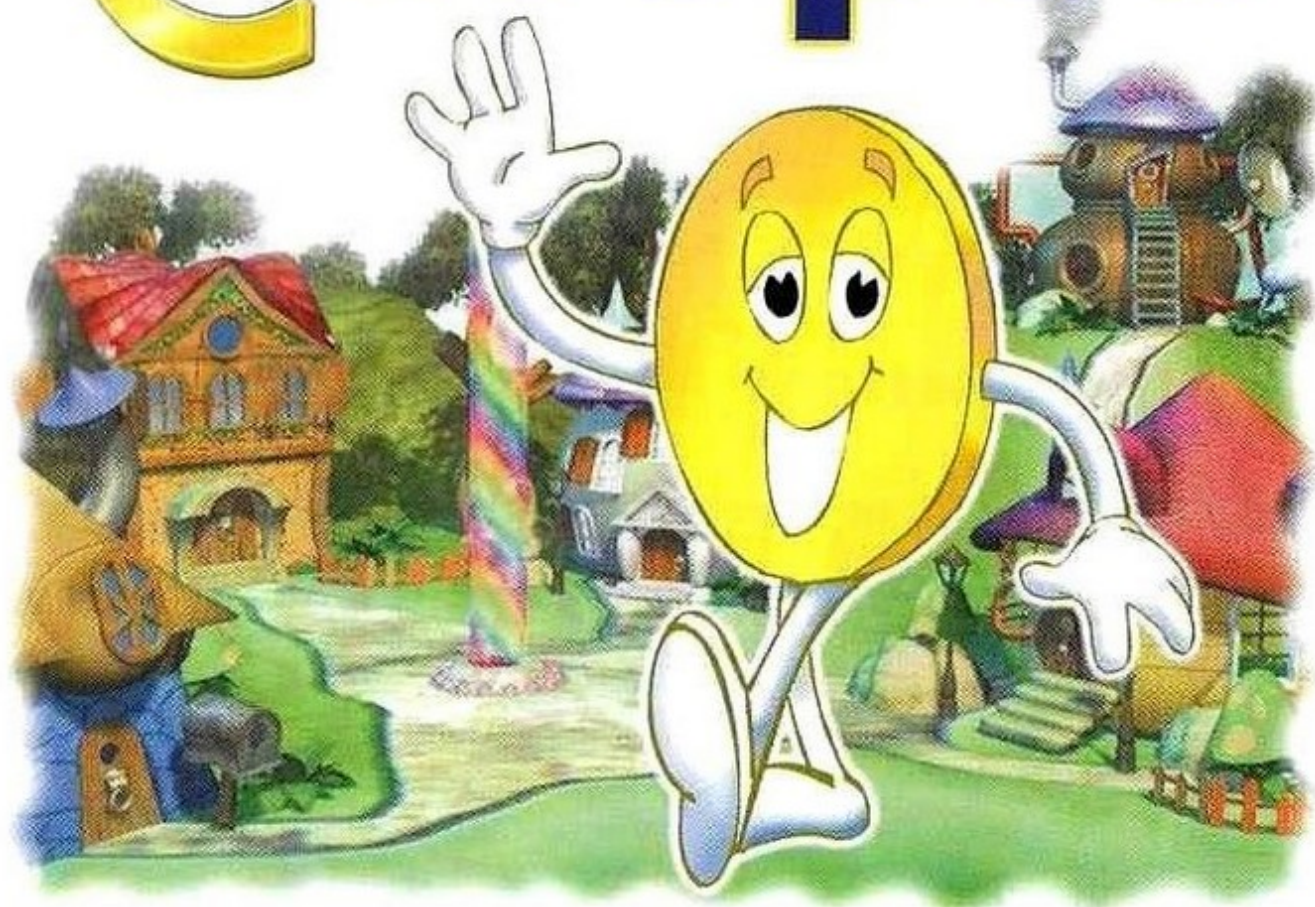
€uropeo[®]

Les Aventures Européennes

Manuel
d'utilisation



€ Les Aventures Européennes Europeo®



Sommaire

Configuration minimale.....	p 02
Installation.....	p 02
Lancement du jeu.....	p 03
Histoire.....	p 03
Principes du jeu.....	p 03
Menu principal.....	p 04
Interface du jeu.....	p 04
L'encyclopédie européenne.....	p 06
La tirelire.....	p 07



Configuration minimale

La configuration minimale de ton ordinateur doit être la suivante :

Système d'exploitation.....	Windows 95/98 ou ultérieur
Processeur.....	Pentium 90 MHz
Mémoire.....	16 Mo de mémoire RAM
CD-Rom.....	Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
Carte graphique.....	Carte graphique PCI en milliers de couleurs
Carte sonore.....	Carte sonore 16 bits
Disque dur.....	40 Mo d'espace libre



Installation

1. Ferme toutes les fenêtres ouvertes sur ton bureau et quitte toutes les applications en cours d'exécution.
2. Insère le CD "Europeo" dans le lecteur de cédéroms.
3. Le programme d'installation démarre automatiquement. Suis attentivement les indications affichées à l'écran. Si le programme d'installation ne se lance pas automatiquement, ouvre le poste de travail et double-clique sur l'icône de ton lecteur de cédéroms puis sur le programme d'installation (setup.exe).
4. Trois types d'installation sont proposés, l'installation minimale, personnalisée et complète. L'installation minimale nécessite peu d'espace libre sur ton disque dur mais elle offre de moins bonnes performances qu'une installation complète, beaucoup plus gourmande en espace disque. Si tu es connaisseur, utilise l'installation personnalisée, elle te permet de choisir les éléments à installer sur ton disque dur. Vérifie qu'il reste suffisamment d'espace libre sur ton disque dur, l'espace nécessaire et l'espace libre de ton disque dur sont indiqués dans le programme d'installation.
5. Le programme d'installation propose d'installer DirectX 6, si tu ne possèdes pas cette version, installe-la sur ton ordinateur (Windows 98 2ème édition et Windows 2000 possèdent déjà DirectX 6).
6. Te voilà prêt à partir dans le monde d'Europeo. En cas de difficulté, consulte le fichier "lisez-moi.txt" sur le cédérom. Il contient des informations qui t'aideront.



Lancement du jeu

Pour utiliser Europeo, insère le CD "Europeo" dans ton lecteur après avoir préalablement installé Europeo. Le programme de lancement apparaît, clique sur le bouton "Jouer", le menu principal apparaît, clique sur "Europeo". Tu peux commencer à jouer.

Tu peux aussi lancer Europeo en double-cliquant sur l'icône "Europeo" que tu trouveras sur le bureau de Windows ou dans le menu démarrer.



Menu principal

Le menu principal d'Europeo se divise en 5 parties :

Europeo : permet d'accéder au jeu.

Bibliothèque : donne accès à une encyclopédie sur l'Europe et l'euro.

Banque : lance la Tirelire, ton gestionnaire d'argent de poche en francs et en euros.

La légende : c'est une présentation du jeu.

Quitter : clique dessus pour quitter le jeu.



L'histoire

Dans le village d'Euroland règne l'harmonie grâce à la fontaine à couleurs. Jusqu'au jour où les 12 fioles magiques, source d'énergie de la fontaine perdent de leur puissance. Les couleurs d'Euroland disparaissent ; les habitants deviennent gris et perdent peu à peu leur joie de vivre.

Une légende raconte que les anciens ont dispersé 12 autres fioles en Europe. Retrouve vite ces fioles avant qu'Euroland ne perde toutes ses couleurs. En route pour l'aventure...





Principes du jeu

Avant de partir en Europe à la recherche des fioles, tu devras trouver, dans le village d'Euroland, la somme de 1000 euros et des objets cachés : le sac à dos, la calculatrice et le téléphone portable. Une fois en ta possession, ils s'afficheront dans la barre de navigation. Va ensuite chez Prof, utilise le transvecteur et part en Europe chercher les 12 fioles.

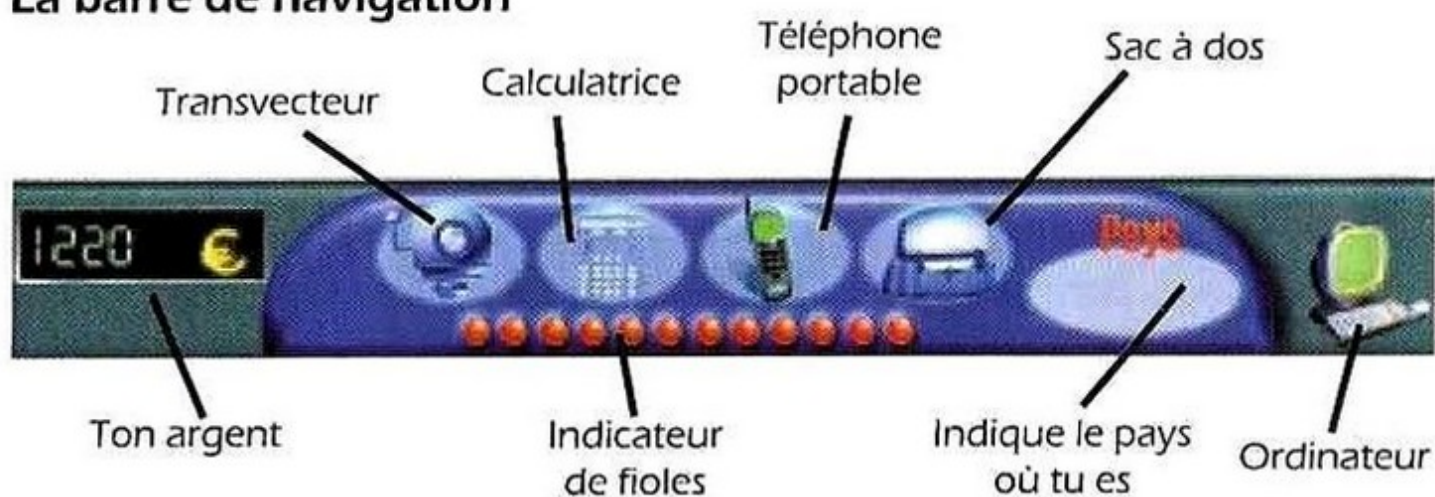
Pendant ton voyage surveille le montant de ton argent indiqué dans la barre de navigation car s'il devient nul tu perdras la partie. Résous les énigmes, n'hésite pas à parler aux personnages et à bien lire les différentes indications. Tu devras prendre et utiliser des objets que tu garderas dans ton sac à dos.

Ramène les 12 fioles qui sauveront Euroland. Une surprise t'attend peut-être...



Interface du jeu

La barre de navigation



Le transvecteur : il te permet d'aller directement à Euroland. (Il n'est à utiliser que pour ramener les fioles à la fontaine d'Euroland ou pour rejoindre Euroland si tu es coincé dans un pays car le transport coûte 50 euros)

La calculatrice : elle t'aidera à faire tous tes calculs et les conversions entre les monnaies. Utilise la calculatrice de la manière suivante :

- pour déplacer la calculatrice, clique sur l'icône de la punaise, elle se change alors en croix, maintiens le bouton de la souris enfoncé pour déplacer la calculatrice,
- pour changer les monnaies, clique avec le bouton droit sur le drapeau puis sélectionne celui qui t'intéresse,
- pour passer d'une monnaie à une autre, sélectionne un des deux boutons qui sont au dessus des drapeaux,
- pour quitter la calculatrice, clique sur la porte.

Le téléphone portable : il te permet de consulter la bibliothèque d'Euroland et d'accéder à toutes les informations que tu désires. Mais chaque communication te coûtera 1 euro.

Le sac à dos : il contient les objets que tu obtiens au fil de ta quête.

Pour utiliser un objet présent dans ton sac à dos, ouvre ton sac en cliquant dessus, sélectionne l'objet de ton choix et ferme le sac à dos. Utilise ou donne l'objet sélectionné.

L'ordinateur : il permet d'accéder au menu du jeu,

- nouvelle partie : permet de recommencer une nouvelle partie,
- charger partie : pour revenir à une partie précédente,
- sauvegarder une partie : pour enregistrer la partie en cours,
- revenir à la partie en cours : pour quitter le menu et revenir à la partie,
- quitter le jeu : pour revenir au menu principal.

Les curseurs

Ils apparaissent dans le jeu et symbolisent les actions à réaliser.



La petite figure jaune t'informe que le personnage veut te parler.



Le doigt indique un objet à prendre ou une action à faire.



L'œil montre un endroit à voir ou une information importante.



Le point d'interrogation signale où se trouvent les questions bonus.



Les flèches indiquent les directions à suivre.



L'encyclopédie européenne

Elle se divise en 5 parties, pour en savoir plus sur l'Europe et l'euro.



Le petit atlas de l'Europe : cette partie concerne les pays ou régions qui se trouvent dans le jeu. Consulte le pour améliorer tes connaissances des pays que tu vas parcourir. Pour chaque pays, tu y trouveras une carte, des photos, des informations géographiques et historiques.

Les recettes de l'Europe : cette partie contient des spécialités européennes classées en trois catégories : les entrées, les plats et les desserts.

Les hymnes nationaux : tu pourras écouter tous les hymnes des pays qui sont dans le jeu.

Les monnaies d'Europe : dans cette partie tu découvriras :

- un glossaire sur la monnaie et l'euro,
- un petit texte expliquant pourquoi nous sommes passés à la monnaie unique,
- l'histoire de la monnaie, du coquillage à la carte bancaire,
- la ronde des monnaies où est indiqué le nom de chaque monnaie et sa valeur par rapport à l'euro.

En savoir plus : cette partie contient des informations sur divers sujets des pays ou régions du jeu, comme les monuments, les hommes célèbres, les coutumes et traditions européennes.



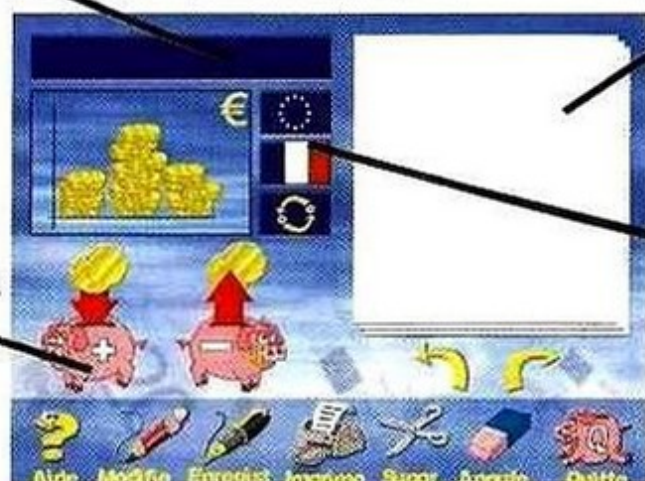
La tirelire

La tirelire t'aide à gérer ton argent de poche en francs et en euros.

Elle est indépendante du jeu. Toi et ta famille pourrez ouvrir un compte personnel en créant un nouvel utilisateur. Pour plus d'informations, clique sur le bouton d'aide de la tirelire.

Indique le montant de ta tirelire.

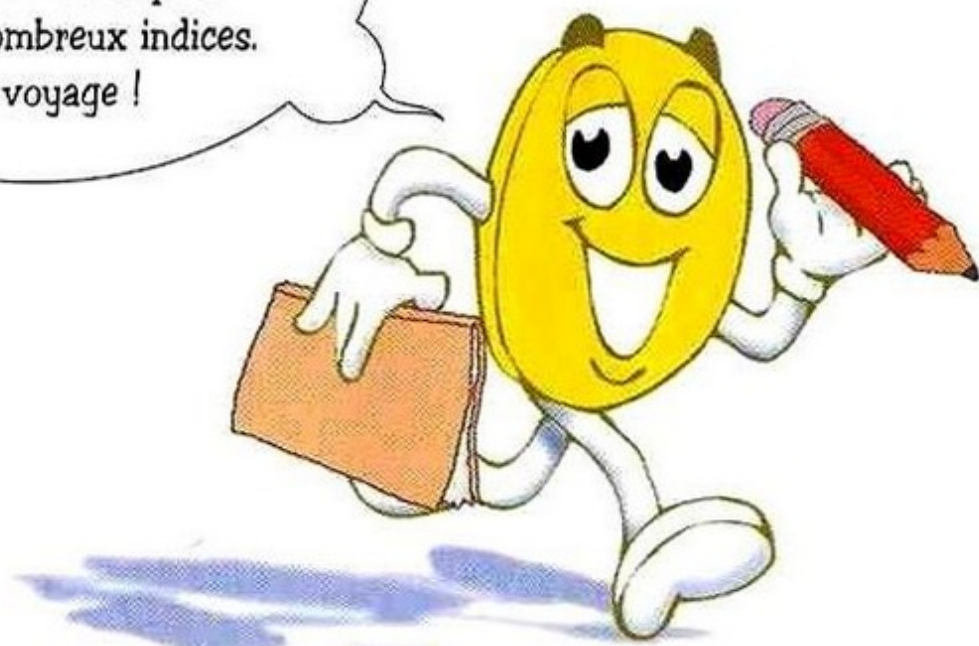
Les boutons (+) et (-) permettent d'ajouter ou prélever de l'argent.



Le livre de compte contient l'historique de ta gestion.

Les drapeaux te permettent de choisir une monnaie et de réaliser des conversions.

En route pour
l'aventure européenne !
N'oublie pas de te
munir d'un crayon et d'un cahier.
Ils te seront utiles pour
noter les nombreux indices.
Bon voyage !





Integral Media c'est aussi...

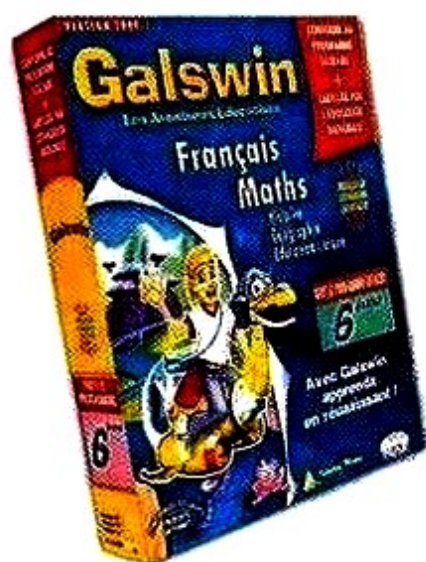
Galswin, Les Aventures Educatives

Galswin est un concept unique qui réunit dans un même cédérom un logiciel ludo-éducatif complet et un puissant outil de création d'aventures et de contenus pédagogiques. Cette collection s'adresse aux élèves du CP à la 3ème. Galswin est disponible en version élèves ou parents/professeurs, en monoposte et réseau.

L'enfant ou l'adolescent est propulsé dans un univers magique peuplé d'objets et de personnages fantastiques. Il est suivi dans son périple par un compagnon qui lui prodigue conseils et encouragements en l'appelant par son prénom. Pour mener à bien la mission dont il est chargé, notre aventurier en herbe doit surmonter les épreuves de mathématiques, de français et de culture générale. Galswin est livré avec plusieurs aventures "prêtes à vivre".

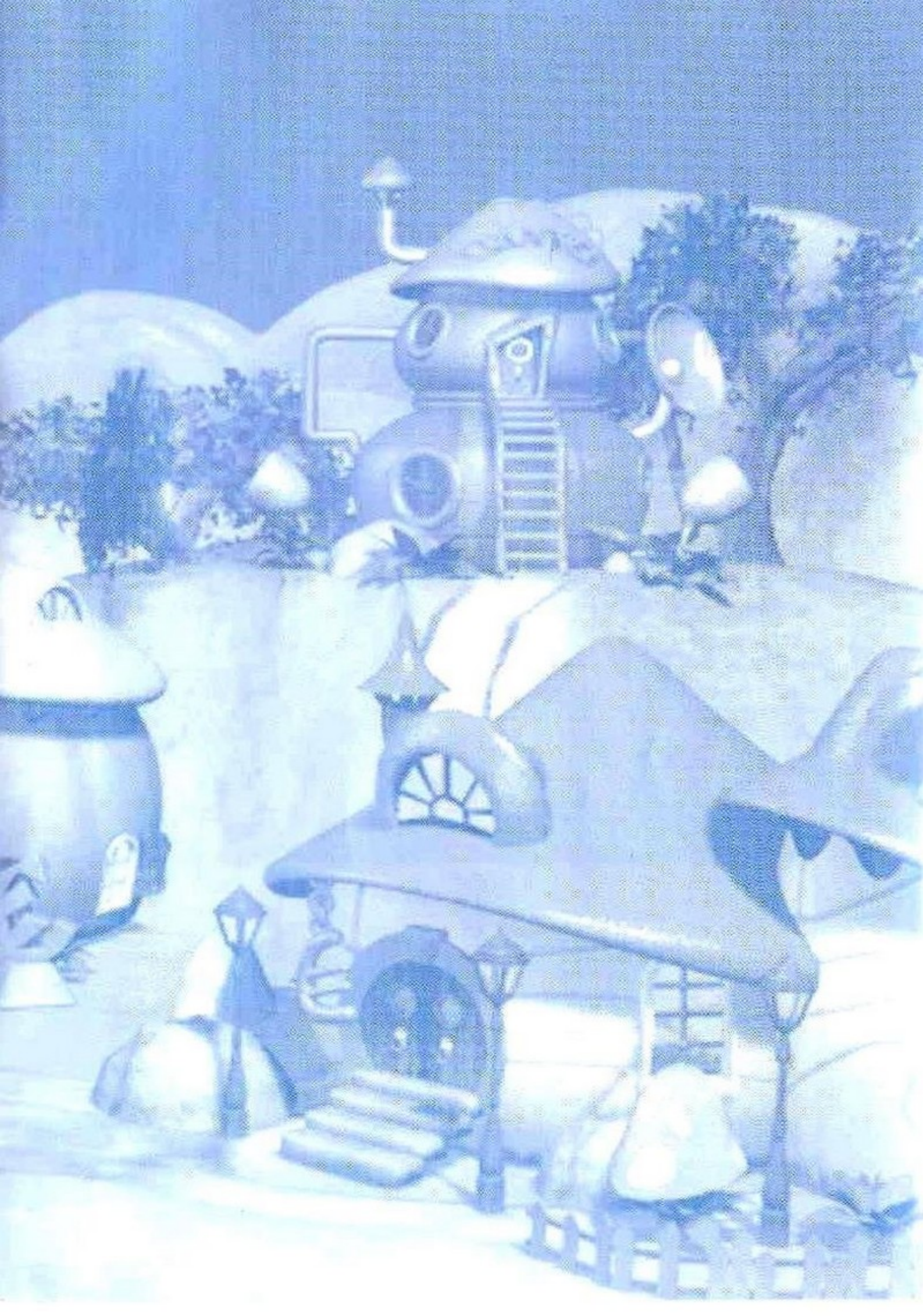
Mais la magie de Galswin ne s'arrête pas là. Parents, enfants, enseignants peuvent créer leurs propres aventures et contenus pédagogiques. Rien n'est plus simple puisque Galswin contient des outils de création simples et conviviaux, une bibliothèque de plus de 1000 décors et de 35 types d'exercices (carré magique, exercice à trous, images à relier, memory visuel et sonore, mot à deviner, problème de math, QCM...).

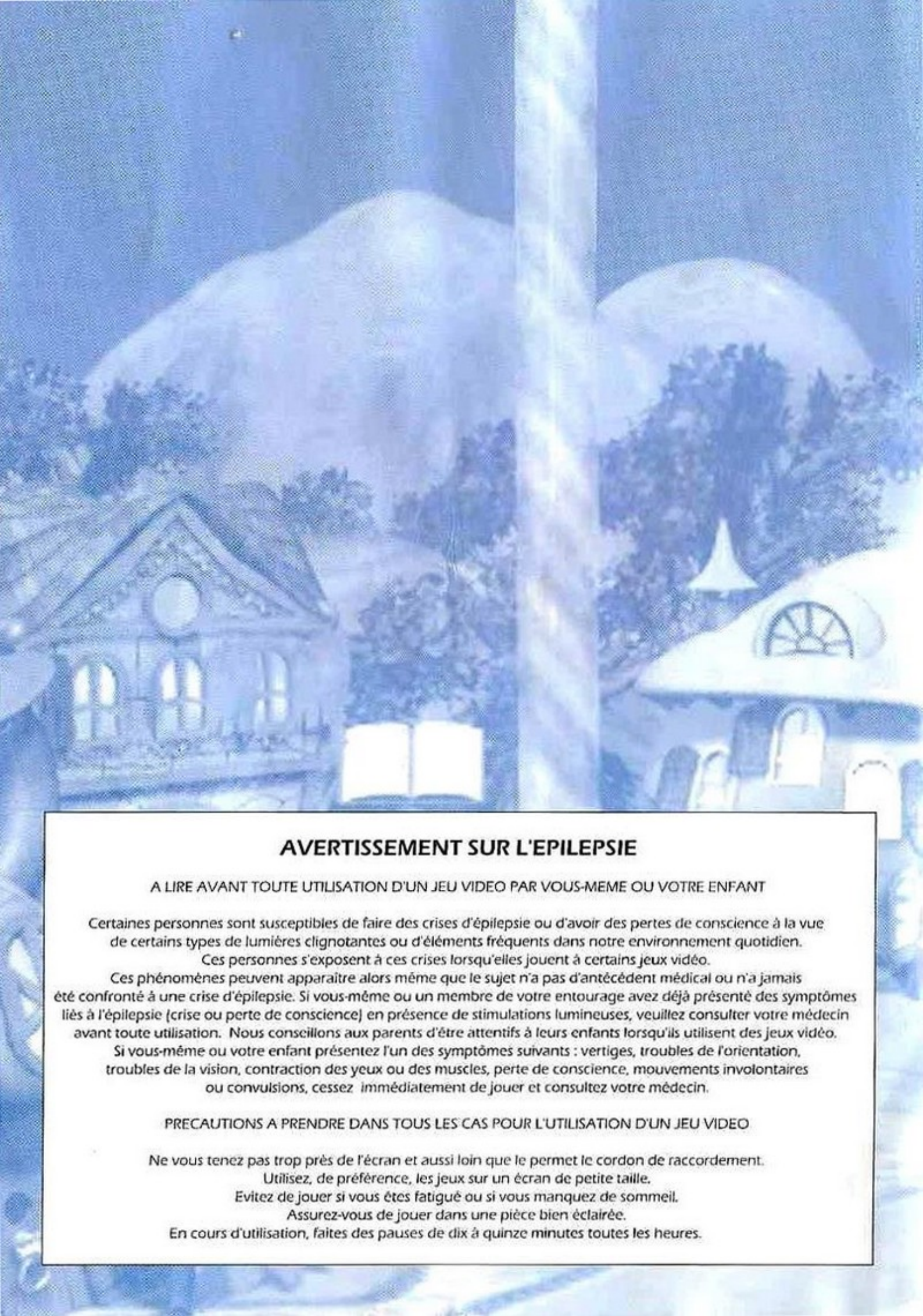
Echangez des histoires et des contenus sur disquette, récupérez de nouvelles aventures sur le BBS ou Internet (<http://www.galswin.com>), Galswin est un univers infini de possibilités.



Une collection du CP à la 3ème

<http://www.galswin.com>





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à ces crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre entourage avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils utilisent des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de l'orientation, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, mouvements involontaires ou convulsions, cessez immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez, de préférence, les jeux sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Conception et édition

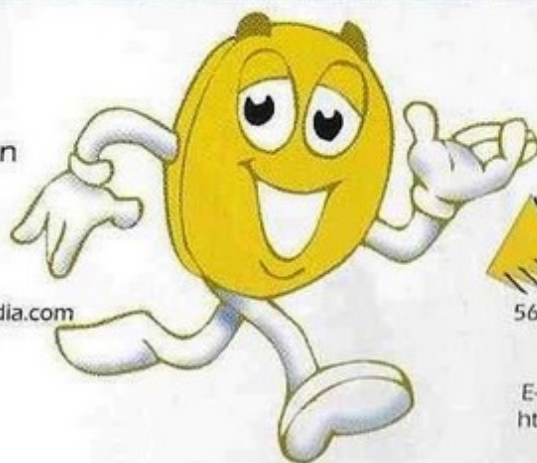
SOPRA
Multimedia

<http://www.sopra-multimedia.com>



Réalisé avec
virtual navigator

copyright © SOPRA



Edition et distribution



Integral Media

56, rue de Paradis - 75010 PARIS
tél : 01.48.01.90.61

E-mail : im@integralmedia.com
<http://www.integralmedia.com>