

Mia

Le complot de Mataharate

Initiation à l'anglais ou à l'espagnol

Manuel d'instructions Présentation du logiciel

© Kutoka Interactive. Tous droits réservés.



Configuration minimale

Windows

Système Windows : 98, ME, 2000, XP
Processeur : Compatible Pentium II 400 MHz
Mémoire vive (RAM) : 128 Mo
Vidéo et son : Compatible DirectX 8.1
Lecteur CD-ROM : 12X
Espace disque : 300 Mo

Macintosh

Système : Mac OS X 10.2
Processeur : G3 400 MHz
Mémoire vive (RAM) : 128 Mo
Carte vidéo minimum : 800 x 600
Carte de son : Standard Macintosh
Lecteur CD-ROM : 12X
Espace disque : 300 Mo



Installation et désinstallation
Windows

Installation

Il y a deux types d'installation pour le jeu : l'installation **partielle** ou **complète**. Par défaut, le jeu s'installe en partielle, ce qui veut dire que vous devrez laisser les disques dans votre lecteur CD-ROM durant la partie. L'installation complète vous évite d'avoir à utiliser les CD-ROM durant la partie, mais nécessite 1,4 Go d'espace libre sur votre disque dur.

La procédure suivante s'applique aux deux types d'installation. Cependant, pour faire l'installation complète, vous devez d'abord cliquer sur le bouton « Option » puis sur le bouton « Installation complète ».

Important : 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 1 dans votre lecteur CD-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. *Si DirectX 8.1 (ou supérieur) n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, un message vous donnant la possibilité de l'installer s'affiche. Cliquez sur le bouton « OK » pour démarrer l'installateur de DirectX 8.1 Suivez les instructions à l'écran.

4. 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 1 dans votre lecteur CD-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.



Questions fréquemment posées

Q : Quels sont les autres jeux de Mia sur le marché?

R : Mia « Un périlleux périple pour sauver Mamie Mimi » (en France : Mia « La quête des pierralines ») ; Mia « Le mystère du chapeau perdu » ; Mia « Juste à temps » (en France : Mia « Le secret de la maison brûlée ») 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 : Mon enfant a terminé le Disque 1. Comment pouvons-nous jouer au Disque 2 maintenant?

R : Lorsque votre enfant aura terminé le Disque 1, le jeu vous demandera d'insérer le Disque 2 dans votre lecteur CD-ROM. Pour éviter d'avoir à rejouer tout le premier disque pour accéder au second, votre enfant devra sauvegarder sa partie en appuyant sur la touche F3 du clavier.

Q : Devrait-il y avoir un manuel d'instructions dans la boîte?

R : Le manuel d'instructions du jeu est disponible en format HTML sur le disque 1.

Q : Est-il possible de passer par-dessus certaines étapes du jeu pour aller plus vite?

R : Oui. Appuyez sur la barre d'espacement du clavier pour sauter les séquences d'animations ou les instructions d'une activité. Appuyez simultanément sur les touches « Ctrl » et « E » ou Commande et « E » sur Macintosh pour sauter une activité. Attention, il faut attendre la fin des instructions d'une activité pour que le raccourci « Ctrl » et « E » ou Commande et « E » sur Macintosh fonctionne.

Q : Il y a deux bandes noires dans le haut et dans le bas de mon moniteur, est-ce normal?

R : Oui. Par défaut, le jeu s'affiche en format «cinéma». Il est possible de changer le format de l'affichage de votre moniteur dans le menu des options du jeu. (touche F2)



Soutien 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).



Manuel d'instructions

Avant de commencer le jeu...

Avant de débuter l'aventure, plusieurs options te sont offertes. Tu dois d'abord choisir une icône pour identifier tes jeux sauvegardés. Inscris ton nom sous l'icône si tu le désires. (Quatre joueurs différents peuvent sauvegarder jusqu'à 12 parties chacun.) Ensuite, tu dois déterminer le niveau de difficulté des activités. Choisis entre débutant, intermédiaire ou avancé. D'un jeu à l'autre, les questions des activités peuvent varier. C'est normal. Pourquoi ne commences-tu pas par le niveau débutant? 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 deux choses. Premier cas : il s'agit d'une direction que Mia peut prendre. Pour passer d'un monde à un autre ou pour entrer quelque part par exemple. Second cas : le pointeur passe devant un personnage avec lequel Mia peut interagir ou bavarder.

Lorsque le pointeur de la souris prend la forme d'une main ouverte, cela signifie qu'il s'agit d'un objet qui peut être ramassé : une pierraline, un morceau de papier ou tout autre objet utile pour la quête. Il en va de même pour les objets qui peuvent être empoignés ou agrippés, tels qu'une corde, une manivelle, une poignée de porte ou de tiroir, etc.

Si le pointeur se change en loupe, clique sur ce point précis pour découvrir ce qui s'y cache.

Dans les activités

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

Le pointeur se transforme parfois en doigt qui pointe lorsqu'il passe devant un objet sur lequel on peut appuyer, tel qu'un bouton-poussoir. Autrement, l'icône du doigt qui pointe indique que tu peux sélectionner un objet. Par exemple, pour choisir une réponse parmi celles qui sont proposées.

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 tout près d'elle. Elle va alors l'attraper à deux mains et la glisser dans son sac à dos. Essaie ceci : glisse la pierraline juste au-dessus de sa tête et Mia saute vigoureusement pour l'attrapper!

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. Si tu n'es pas branché à l'Internet, téléphone-nous au (514) 849-4800 et nous t'enverrons le guide par courrier.



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. Entraîne-toi à d'autre figures! Appuie en même temps sur la flèche de droite ou de gauche du clavier et sur la touche « Ctrl » (ou « Commande » sur Macintosh), Mia monte sur sa planche et se laisse glisser. En appuyant simultanément sur une flèche et sur la « barre d'espacement », tu peux faire « flipper » la planche de 360°! 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 un nouveau jeu, si tu désires consulter le menu des options, tu dois attendre de voir le bouton « Options » à la fin de l'introduction présentée par le personnage de Scary l'araignée. 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 « Nouveau jeu ».



En cliquant sur l'icône du portable, il est possible de changer la résolution de ton moniteur. Choisis entre l'affichage « Plein écran » ou « Cinéma ».



C'est sur l'icône du crayon qu'il faut cliquer pour enregistrer un jeu en cours.



Pour connaître les instructions du jeu, clique sur le point d'interrogation.



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



Tu es prêt à relever un plus grand défi? Désactive le bouton « Indices » et joue une partie sans aucun indice.



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 jeux que tu as sauvegardés.



Si le jeu est trop difficile, tu peux changer le niveau de difficulté des activités. Choisis entre débutant, intermédiaire ou avancé.



Règle le volume de la musique ou le volume des voix des personnages à l'aide de ces boutons.

La touche F3 : Enregistrer jeu

Pour enregistrer un jeu, appuie sur la touche F3 de ton clavier. Clique ensuite sur l'un des cercles qui apparaissent à l'écran. Ta partie en cours s'enregistre automatiquement. Tu peux faire jusqu'à 12 sauvegardes différentes. Ainsi, tu peux reprendre un jeu où tu l'as laissé. Pour remplacer un jeu par un autre, clique à nouveau sur un cercle. Le jeu précédent est automatiquement effacé et le nouveau est mis en mémoire. Pour mieux t'y retrouver, tu peux inscrire quelque chose en dessous de chacun des cercles : 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 F4. 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 l'icône de la flèche « Retour ». Le menu des activités te donne également des informations sur chacune des activités.

Comment reprendre un jeu sauvegardé

Dans l'introduction du jeu présentée par Scary l'araignée, tu as la possibilité d'aller voir la liste de tes jeux déjà sauvegardés en appuyant sur le bouton qui porte le même nom. Si tu es en train de jouer et que tu souhaites reprendre un jeu sauvegardé, appuie sur la touche F2 qui t'amène au menu des options. Clique ensuite sur l'icône « Jeux sauvegardés ». Les cercles contenant tous les jeux que tu as sauvegardés apparaissent à l'écran. Clique sur le cercle 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.

Windows

CTRL « Z » : Raccourci format d'écran

En appuyant en même temps sur les touches « Ctrl » et « Z » de ton clavier, tu peux changer la résolution de ton moniteur pendant le jeu sans avoir à passer par le menu des options. Tu passes ainsi de l'affichage « Plein écran » à l'affichage « Cinéma » et vice versa.

Macintosh

Commande « Z » : Raccourci format d'écran

En appuyant en même temps sur les touches « Commande » et « Z » de ton clavier, tu peux changer la résolution de ton moniteur pendant le jeu sans avoir à passer par le menu des options. Tu passes ainsi de l'affichage « Plein écran » à l'affichage « Cinéma » et vice versa.

Windows

CTRL « E » : Sauter les activités

Tu aimerais jouer l'aventure, mais tu éprouves des problèmes à faire les activités? En appuyant en même temps sur les touches « Ctrl » et « E » de ton clavier, tu peux sauter par-dessus une activité si tu le souhaites. Tu réussis instantanément l'activité et retournes aussitôt à l'aventure.

Macintosh

Commande « E » : Sauter les activités

Tu aimerais jouer l'aventure, mais tu éprouves des problèmes à faire les activités? En appuyant en même temps sur les touches « Commande» et « E » de ton clavier, tu peux sauter par-dessus une activité si tu le souhaites. Tu réussis instantanément l'activité et retournes aussitôt à l'aventure.

ESC - Quitter le jeu

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



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 CD-ROM contenant le Logiciel ainsi qu'une copie de la licence. Ce transfert de propriété met fin à votre licence et le nouveau détenteur de la licence est réputé avoir accepté les conditions du présent contrat dès la première utilisation du Logiciel.

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

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

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

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



Présentation du logiciel
Table des matières

Mia s'initie aux langues secondes 1

Un contenu et des objectifs d'apprentissage rigoureux
Connaissances liées au vocabulaire 2
Connaissances liées à la phrase et à la grammaire 2

Apprendre à la maison ou dans la classe : tout le monde trouve son compte! 3

Une approche différente 3

Un outil pas comme les autres!
Interactivité et contenu de qualité 4
Un logiciel haut en couleur 4
Une technologie de pointe 5

Des activités d'apprentissage diversifiées!
L'appareil photo de Gribouille 6
Le mécanisme secret 7
La leçon sur cassette 8
Le casque de réalité virtuelle 9
L'étrange calculatrice 10
L'invention de Roboto 11
La roue de couleurs de Salvador 12
La collection de timbres 13
Une visite chez le collectionneur 14
Les berceuses de Spike 15
La vieille radio 16
Le mot caché dans la grille 17
La trieuse à courrier de Monsieur Taupe 18
La lettre d'amour de Gribouille 19
Le Visio2000 20



Mia s'initie aux langues secondes

Pour les jeunes d'aujourd'hui, l'accessibilité grandissante des outils de communication implique des échanges qui peuvent être enrichis par l'apprentissage de langues étrangères. Dans cette perspective, Mia - Initiation à l'anglais ou à l'espagnol est l'occasion pour l'enfant de découvrir deux nouvelles langues et de s'ouvrir à de nouveaux horizons.

Avant même d'être une aventure captivante, ce quatrième titre de la collection Mia est un logiciel d'initiation à l'anglais ou à l'espagnol. Tout comme les jeux précédents, cet outil éducatif a été élaboré de manière à intégrer parfaitement contenu pédagogique et dimension ludique. Une fois de plus, la petite souris Mia entraîne le joueur dans une histoire trépidante où les activités d'apprentissage prennent la forme d'épreuves à surmonter pour réaliser la quête.

Un contenu et des objectifs d'apprentissage rigoureux

L'utilisation d'un cédérom pour l'apprentissage d'une langue seconde permet à l'enfant de développer des compétences liées aux technologies de l'information et de la communication. Cependant, ce programme vise principalement à répondre aux besoins fonctionnels de l'apprentissage de l'anglais ou de l'espagnol langue seconde.

Mia - Initiation à l'anglais ou à l'espagnol vise à développer les compétences générales suivantes :

- Favoriser l'interaction et l'expression orale en anglais ou en espagnol ;
- Développer et parfaire la compréhension orale et écrite de l'anglais ou de l'espagnol ;
- Écrire et lire des textes en anglais ou en espagnol.



Voici un aperçu des savoirs essentiels couverts par le logiciel :

Connaissances liées au vocabulaire :

- L'alphabet ;
- Vocabulaire se rapportant à l'environnement immédiat, objets du quotidien, animaux, fruits et légumes, etc. ;
- Les couleurs ;
- Les nombres cardinaux ;
- Les prépositions.

Connaissances liées à la phrase et à la grammaire :

- Éléments d'une phrase simple ;
- Position de l'adjectif ;
- Temps du verbe : présent de l'indicatif.

Par ailleurs, voici quelques-unes des principales stratégies d'apprentissage que l'outil vise à développer chez l'enfant :

- Décoder le sens des mots de la langue seconde en se servant du contexte, des indices visuels et des indices sonores ;
- Recourir à ses connaissances en langue maternelle pour comprendre certains aspects de la langue seconde ;
- Se concentrer sur les consignes données ;
- Planifier adéquatement les étapes de réalisation des activités ;
- Exercer, prononcer et intégrer le vocabulaire de la langue seconde ;
- Autoévaluer la qualité de son écoute, de ses interventions en tant qu'apprenant et en tant que joueur ;
- Accepter de ne pas tout comprendre ce qui est dit ou lu dans les activités.

Tel que le suggère le programme de formation de l'école québécoise pour l'enseignement primaire, l'utilisation de cédéroms interactifs dans l'apprentissage d'une langue sert d'accélérateur au développement d'un large éventail de compétences transversales et disciplinaires.



Apprendre à la maison ou dans la classe : tout le monde trouve son compte!

Mia - Initiation à l'anglais ou à l'espagnol est un didacticiel interactif destiné aux enfants de six à dix ans, soit les premier et deuxième cycles du primaire. Le logiciel comporte trois niveaux de difficulté : débutant, intermédiaire et avancé. Par conséquent, il convient autant aux apprenants qui s'exposent à l'anglais ou à l'espagnol pour la toute première fois, qu'à ceux qui désirent réviser leurs connaissances de base. L'anglais et l'espagnol proposés dans les activités reflètent la réalité des Amériques.

D'une part, les deux cédéroms s'utilisent facilement à la maison comme logiciel d'autoapprentissage. L'enfant s'initie et se familiarise en douceur avec l'anglais ou l'espagnol tout en progressant à son rythme. D'autre part, l'outil peut également servir en classe comme didacticiel d'accompagnement et de soutien au programme d'anglais ou d'espagnol, langue seconde.

Une approche différente

Mia - Initiation à l'anglais ou à l'espagnol propose une approche en trois étapes qui mise sur une compréhension progressive de la langue seconde. Dans un premier temps, l'apprenant doit mettre en oeuvre des stratégies d'écoute efficaces afin de bien saisir les consignes de l'activité qu'il doit réaliser. Les instructions sont données par Mia ou par un personnage au début de chacune des activités. Dans un second temps, le joueur doit recourir à des stratégies qui favorisent la compréhension, telles que la déduction du sens d'un mot ou d'une phrase à partir du contexte, des indices visuels et sonores ou de son bagage de connaissances. Troisièmement, l'enfant doit appliquer des stratégies pour réaliser les tâches spécifiques de l'activité. Mia et les personnages du jeu encouragent le joueur, reformulent certaines consignes et donnent des indices supplémentaires au besoin. Au fil de ses rencontres, le joueur se familiarise progressivement avec la langue seconde. Certains personnages de l'aventure s'expriment dans la langue seconde, tandis que d'autres sont bilingues. Le joueur croisera même des personnages qui, tout comme lui, s'initient à l'anglais ou à l'espagnol.



Un outil pas comme les autres!

Interactivité et contenu de qualité

Les créateurs de la collection Mia sont convaincus qu'inscrire un contenu éducatif à l'intérieur d'une histoire originale et amusante a de multiples avantages. De ce point de vue, une attention particulière est accordée à l'élaboration des personnages, des dialogues et des univers fantaisistes du jeu. Tout ça dans le but de captiver et de divertir le joueur.

La popularité de la collection Mia a confirmé la valeur ajoutée d'un scénario et d'une interactivité de qualité. Puisque le joueur guide Mia à l'aide de la souris, il est sollicité tout au long de l'aventure. Qu'il s'agisse d'un indice à trouver ou d'un objet à ramasser, l'interactivité et le scénario du jeu ont été conçus de manière à inciter l'enfant à la réflexion. Les décisions du joueur, ses rencontres et ses déplacements sont autant d'éléments qui enrichissent et multiplient les possibilités du jeu. Par ailleurs, l'autonomie du joueur favorise le développement d'une histoire originale, remplie de personnages attachants et de rebondissements.

Un logiciel haut en couleur

Tout au long du jeu, de nombreuses séquences d'animation 3D viennent enrichir le récit et dévoiler l'intrigue petit à petit. Les cinématiques contenues dans cette nouvelle aventure sont de qualité exceptionnelle, tout comme dans les précédentes. Mia déambule dans des lieux variés, chargés de textures attrayantes et ponctués d'éclairages recherchés. Des musiques d'ambiance et des effets sonores contribuent à faire passer l'émotion et à captiver le joueur. La formule reste la même que pour les autres titres de la collection : une aventure passionnante, dans des décors d'une grande richesse, le tout entrecoupé d'amusantes scènes animées!



Une technologie de pointe

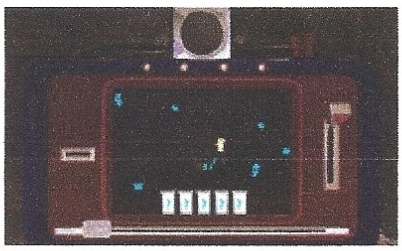
Dans le but d'offrir une qualité de jeu supérieure, un nouvel engin sur mesure a été développé pour ce jeu. Il est encore possible d'utiliser les touches du clavier pour déplacer Mia sur sa planche à roulettes.

De plus, des menus détaillés ont été pensés pour faciliter la navigation. Par exemple, le menu des activités est un portail qui permet un accès direct aux quinze activités du jeu. Le joueur peut également changer le niveau de difficulté ou la langue d'une activité à l'intérieur de ce menu. Pour améliorer l'ergonomie du jeu, les interfaces graphiques des activités sont simples et intuitives.

De nouvelles fonctionnalités permettent de régler le volume de la musique ou le volume des voix des personnages. En personnalisant ses options, il est possible de jouer l'aventure avec ou sans indice. S'il le souhaite, le joueur peut passer d'un affichage de 800 x 480 pixels à 640 x 480 pixels en tout temps en appuyant sur les touches « Ctrl » et « Z » ou « Commande » et « Z » sur Macintosh.



L'appareil photo de Gribouille
L'alphabet et l'épellation de mots



Objectif pédagogique : Être capable de distinguer les lettres de l'alphabet de la langue seconde dans le but d'épeler des mots.

Afin de déchiffrer le message que Dingbat lui a remis, Mia demande l'aide de Gribouille la grenouille, le photographe officiel de la soirée. Par chance, l'appareil photo inusité de Gribouille possède un dispositif qui permet de décoder les langues étrangères. Toutefois, pour activer le décodeur, le joueur doit écouter attentivement les directives formulées par l'appareil et effectuer un certain nombre d'opérations.

Il faut d'abord saisir, une à une, les lettres formulées par l'appareil et les glisser dans les petites cases au bas de l'écran. Une fois le mot complété, une image l'illustrant, formée par les lettres attrappées, apparaît brièvement dans le viseur de l'appareil. Dans un second temps, le joueur doit distinguer parmi plusieurs mots flottant à l'écran celui qui correspond à l'image affichée dans le viseur. Afin que le message de Dingbat soit traduit, le joueur doit compléter avec succès trois séries de questions.



Le mécanisme secret
Les couleurs



Objectif pédagogique : Être capable d'identifier et de nommer les couleurs dans la langue seconde.

En plus d'avoir déchiffré le message de Dingbat, l'appareil photo de Gribouille a remis une carte d'accès colorée à Mia. Cette carte est précieuse, puisqu'elle permet d'ouvrir une porte secrète! Il faut d'abord trouver l'endroit précis où celle-ci peut être utilisée. Voici un indice : la carte doit être insérée dans un mécanisme qui est fixé au mur. Vous savez où il se trouve? Attention! Avant de pouvoir y insérer la carte, le joueur doit aider Mia à trouver les deux morceaux qui permettront de réparer le mécanisme. Hé oui! Il est brisé.

Une fois le mécanisme rafistolé et la carte d'accès en place, il ne reste plus qu'à entrer une séquence de quatre couleurs afin que la porte secrète s'ouvre. Le nom de chacune des couleurs à entrer s'affiche dans la fenêtre du mécanisme. Vous l'avez deviné, le nom de la couleur est écrit dans la langue seconde. Le joueur doit d'abord tourner la manivelle, jusqu'à ce que le trou de l'engrenage laisse apparaître la bonne couleur. Puis, pour entrer sa sélection, le joueur tire sur le levier de droite. Pour entendre le nom de la couleur à nouveau, il suffit d'amener le pointeur de la souris sur le mot affiché dans la fenêtre.



La leçon sur cassette
Les animaux



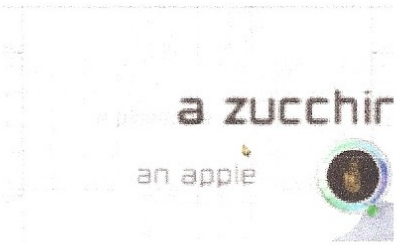
Objectif pédagogique : Être capable de reconnaître et de nommer les animaux dans la langue seconde.

De l'autre côté de la porte secrète se trouve une chambre d'adolescent. Toujours à la recherche de sa grand-mère, Mia s'y aventure. Elle tombe à nouveau sur Dingbat qui éprouve d'autres soucis. Cette fois-ci, la cape de l'aspirant super-héros s'est coincée dans le lecteur de la radiocassette. Mia propose de faire jouer la cassette jusqu'au bout pour l'éjecter et ainsi libérer la petite souris. Ce que Mia ne sait pas, c'est qu'il ne s'agit pas d'une cassette de musique, mais plutôt d'une leçon de langue!

La voix du professeur sur la cassette indique la marche à suivre. Pour réussir la leçon, le joueur doit choisir, entre cinq images différentes, celle qui correspond au mot qu'il entend et qui apparaît dans la fenêtre de la radiocassette. Il s'agit d'images d'animaux! Lorsque le joueur clique sur la mauvaise image, le professeur le corrige. Pour entendre un mot à nouveau, le joueur peut appuyer sur le bouton vert. Après huit bonnes réponses, la cassette s'éjecte du lecteur et Dingbat retrouve sa liberté!



Le casque de réalité virtuelle
Les fruits et les légumes



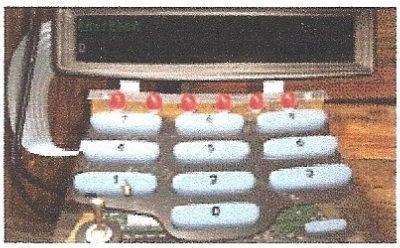
Objectif pédagogique : Être capable de distinguer et de nommer les fruits et les légumes dans la langue seconde.

En explorant la chambre de l'adolescent, Mia fait une autre rencontre. Elle trouve son ami Scary dans un état lamentable. En s'amusant avec un casque de réalité virtuelle, les choses ont mal tourné pour l'araignée. D'un seul coup, tout est devenu en deux dimensions, y inclus le pauvre Scary. Pour qu'il retrouve sa forme habituelle, Mia doit compléter et réussir le jeu en cours dans le casque qui traîne sur le plancher.

Scary explique au joueur qu'il doit choisir, parmi les mots qui avancent vers lui, celui qui correspond à l'image apparaissant dans la lentille. Toutes les images représentent des fruits et des légumes. En amenant le pointeur de la souris sur un mot, le joueur peut entendre sa prononciation. Pour le sélectionner, il doit cliquer sur celui-ci. Lorsqu'un indice lumineux s'illumine autour de la lentille, c'est une bonne réponse. Pour compléter ce jeu, il faut être persévérant; il y a vingt fruits et légumes à identifier.



L'étrange calculatrice
Les nombres cardinaux



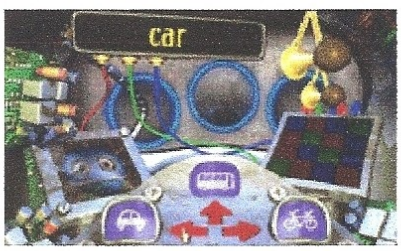
Objectif pédagogique : Être capable de reconnaître des nombres dans la langue seconde.

Pour venir en aide à son ami Roboto qui travaille à la fabrication d'une nouvelle invention, Mia entreprend de régler une drôle de machine qui ressemble à une calculatrice.

Le joueur doit entrer chaque nombre dicté par la machine en se servant des touches de la calculatrice. Les dix touches portent les caractères représentant les chiffres arabes. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0) Par ailleurs, la forme écrite du nombre est affichée dans l'écran numérique de la machine. En amenant le pointeur de la souris sur celle-ci, le joueur entend le nombre à nouveau. Après avoir entré six nombres avec succès, l'invention de Roboto devrait se mettre en marche!



L'invention de Roboto
Les objets du quotidien



Objectif pédagogique : Être capable de nommer les objets du quotidien dans la langue seconde.

Catastrophe! La mise en marche de l'invention de Roboto a causé des vibrations si fortes, qu'elles ont entraîné l'écroulement du petit pont qui mène jusqu'à elle. Impossible pour Mia d'atteindre l'invention! Heureusement, grâce à un puissant ressort, elle réussit à se catapulter de l'autre côté de la fosse. Munie d'un casque protecteur, Mia s'installe dans la petite capsule fabriquée par Roboto et se prépare à faire un périlleux voyage qui la conduira jusqu'au sous-sol de la maison. La capsule circule à grande vitesse dans les tubes de l'aspirateur central qui parcourent la demeure.

C'est le joueur qui conduit la capsule. Mais il y a un hic! Celle-ci va s'arrêter à de nombreuses intersections. Pour savoir quel tube emprunter, il faut choisir, parmi les trois images s'affichant sur le tableau de bord, celle qui représente le mot inscrit dans la fenêtre. Pour réentendre le mot, il faut amener le pointeur de la souris sur celui-ci. Pour sélectionner une image, le joueur doit cliquer sur la flèche qui pointe dans sa direction. Après trois réponses erronées, la capsule fait demi-tour pour revenir à son point de départ. On a avantage à rester concentré, si on ne veut pas que le voyage soit trop long.



La roue de couleurs de Salvador
Les adjectifs et les contraires



Objectif pédagogique : Être capable de qualifier une personne ou un objet en utilisant des adjectifs de la langue seconde.

Au bout de son voyage, Mia atterrit dans un panier rempli de balles de laine au sous-sol de la maison. Elle y est accueillie par Salvador qui est tout énervé. Une tragédie est survenue! Tel un aspirateur, l'invention de Roboto a avalé toutes les couleurs de l'atelier. Le décor, les objets et Salvador lui-même sont maintenant en noir et blanc. Le seul moyen de ramener les couleurs consiste à faire tourner un cercle chromatique qui se trouve sur l'établi.

Toutefois, pour actionner la roue de couleurs, le joueur doit apprendre quelques adjectifs de la langue seconde. Il doit choisir, entre deux images à l'aquarelle, celle qui illustre le mieux l'adjectif qu'il va entendre et qui est inscrit sur la feuille. La sélection de l'image s'effectue en un clic de souris. Pour réentendre l'adjectif, il faut amener le pointeur de la souris sur le mot. Pour chaque bonne réponse, une des pastilles d'aquarelle de la boîte retrouve sa couleur. Que va-t-il se produire lorsque les huit pastilles auront retrouvé leurs couleurs originales?



La collection de timbres
Les parties du corps, les vêtements, les objets à l'école, les objets à la maison, les membres de la famille et les métiers.



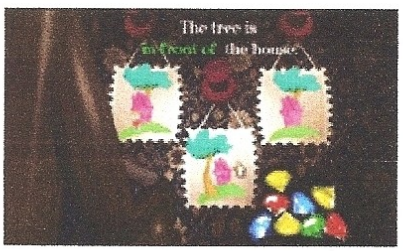
Objectif pédagogique : Être capable de nommer les choses qui nous entourent dans la langue seconde.

Mia veut à tout prix retrouver Romain. Elle vient de découvrir qu'il a quelque chose à voir avec la disparition de sa grand-mère. Lorsqu'elle rencontre les cousins Pompon et Paspompon au jardin, elle leur demande où Romain se cache. Les deux comparses ont été sommés par Romain d'échanger une précieuse collection de timbres contre des pierralines. Ils proposent un marché à Mia. Si elle accepte de les aider à classer plusieurs timbres et qu'elle les accompagne ensuite chez le collectionneur, ils promettent en échange de la conduire chez Romain.

Ranger des timbres dans des enveloppes? Cette première tâche peut sembler facile. Mais comment savoir dans quelle enveloppe il faut mettre les timbres? Il suffit de les classer par catégorie. Les catégories sont inscrites sur chacune des deux enveloppes qui se trouvent sur le sol. Le joueur doit déterminer à quel groupe appartient chacun des timbres en fonction de ce qui est écrit et représenté sur celui-ci. En amenant le pointeur sur un timbre, le joueur peut entendre le mot. Pour déplacer un timbre, il faut cliquer sur celui-ci et le glisser dans une enveloppe. Il y a trois séries de six timbres à classifier.



Une visite chez le collectionneur
Les prépositions



Objectif pédagogique : Être capable de distinguer plusieurs prépositions dans la langue seconde.

Mia tient sa promesse et accompagne les cousins chez le collectionneur. C'est même elle qui est chargée d'aller échanger la collection de timbres de Romain contre des pierralines. Mia entre dans la boutique obscure du collectionneur. Afin de choisir les timbres qu'il préfère, celui-ci demande à Mia de lui présenter trois timbres à la fois.

Malheureusement, le collectionneur ne parle pas très bien le français. Il décrit ce qu'il voit sur les timbres dans la langue seconde. Une fois qu'il a fait part de son choix à Mia, le joueur doit confirmer la sélection en cliquant sur le timbre en question. S'il s'agit du bon timbre, Mia reçoit une pierraline en échange. S'il s'agit du mauvais timbre, le collectionneur décrit à nouveau le timbre qu'il désire acquérir. Le joueur doit essayer autre chose. En amenant le pointeur de la souris sur les timbres, on peut obtenir des indices. Pour contenter Romain, Mia devra gagner dix pierralines.



Les berceuses de Spike
Compréhension auditive d'éléments d'une chanson



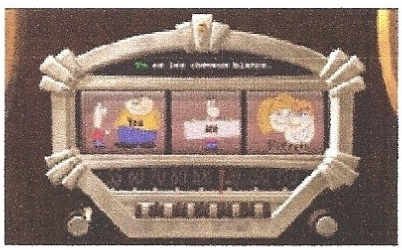
Objectif pédagogique : Être capable d'identifier plusieurs mots d'une chanson.

Mia est persuadée que Romain se cache dans la remise du voisin. En s'y rendant, elle rencontre une armée de fourmis qui bloque le chemin menant à la remise. Il y a sûrement du Romain là-dessous! Mia va demander de l'aide à Spike l'araignée. Celui-ci confie à Mia que les fourmis adorent qu'on leur chante des berceuses en anglais ou en espagnol. Curieusement, ça les endort à tous coups! Spike propose d'apprendre une berceuse à Mia. Elle ne perd rien à essayer!

Les paroles de la berceuse sont écrites sur une feuille que Spike a fixée sur sa toile. L'araignée chante la berceuse lentement. Lorsqu'arrive le tour de Mia, certains mots de la chanson ont disparu. Elle essaie de chanter en suivant le texte, mais puisqu'il y a des trous, elle hésite sur certains mots. Trois gouttes de rosée sur la toile de Spike laissent apparaître des images et des mots. Le joueur doit choisir parmi les trois mots inscrits sous les gouttes lequel Mia doit chanter. Pour sélectionner un mot, il faut cliquer sur la goutte. S'il s'agit d'une bonne réponse, le mot vient combler un trou dans la chanson. Pour entendre un mot à nouveau, le joueur doit amener le pointeur de la souris sur le mot inscrit en dessous de la goutte.



La vieille radio
Les verbes avoir et être



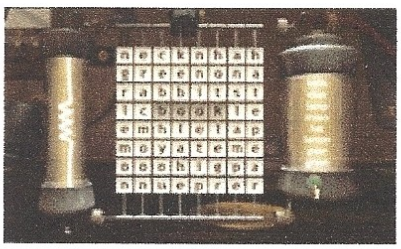
Objectif pédagogique : Être capable de conjuguer les verbes avoir et être au présent de l'indicatif.

Mia avait raison, Romain se cache quelque part dans la remise du voisin. En fait, il a installé son quartier général à l'intérieur d'une vieille radio à lampe qui se trouve au fond de la remise. On peut voir qu'il y a une porte sur le côté de la radio. Mais comment faire pour l'ouvrir? Peut-être en réglant le bouton du syntoniseur sur une fréquence précise?

En s'approchant un peu, Mia peut entendre un message émis par la radio. On dirait qu'elle formule une consigne. La directive est simple : il faut arriver à traduire dans la langue seconde la phrase affichée dans la fenêtre en utilisant le syntoniseur de la radio. Puisque la phrase se divise en trois parties, le joueur doit traduire chacune de celles-ci. En faisant tourner le bouton du syntoniseur, on peut entendre différents énoncés. Simultanément, l'une des trois roues de la radio affiche des images qui se rapportent aux énoncés. Quand le joueur pense avoir trouvé la traduction recherchée, il appuie sur le petit bouton jaune qui se trouve au-dessus de la phrase. Mia indique au joueur s'il y a des erreurs, une fois que les trois parties de la phrase sont traduites. Avant que la porte de la radio ne s'ouvre, il faut réussir à traduire six phrases.



Le mot caché dans la grille
Révision des mots de vocabulaire



Objectif pédagogique : Être capable d'identifier les mots de vocabulaire appris dans les activités précédentes.

Avant de prendre le raccourci qui mène au jardin, Mia doit opérer une étrange grille qui se trouve dans le repaire de Romain. En fait, elle doit repérer dans cette grille chacun des mots de la liste qui apparaît dans une lampe de radio.

Autrement dit, il s'agit pour le joueur d'examiner les mots de la liste pour ensuite trouver où chacun d'entre eux se cache dans la grille. Dans un premier temps, le joueur doit cliquer sur chacune des lettres qui forment un mot et ensuite vérifier sa sélection en appuyant sur le bouton vert. Attention, les lettres d'un mot doivent être alignées. Dans un second temps, la liste dans la lampe est momentanément remplacée par des images. Le joueur doit choisir entre trois images, celle qui illustre le mot qu'il vient de trouver. Pour ce faire, il faut à nouveau cliquer sur le bouton vert. Une fois la liste complétée, il reste quelques lettres dans la grille. Ce sont celles du mot caché! Il s'agit de trouver à quelle image ces lettres se rapportent.



La trieuse à courrier de Monsieur Taupe
Construction de phrases



Objectif pédagogique : Être capable de construire une phrase simple à partir d'éléments fournis.

Depuis la disparition de Mamie Mimi, Monsieur Taupe reçoit tellement de courrier qu'il ne suffit plus à la tâche. De plus, il a besoin d'un coup de main pour déchiffrer ce qui est écrit sur les étiquettes de plusieurs des colis, puisqu'il n'arrive pas à les lire. Mia décide de l'aider en retour d'une faveur.

Monsieur Taupe explique que les colis étrangers sont accompagnés d'instructions et de dessins. Les consignes se lisent comme suit : « Les colis doivent être envoyés deux par deux. S'il vous plaît, assemblez les paires correctement. » Afin de choisir quels deux colis vont ensemble, le joueur doit se référer à l'image qui s'affiche dans l'écran de la montre. Les colis ressemblent à de petites capsules et circulent dans la trieuse à courrier. Pour en sélectionner un, le joueur doit appuyer sur le bouton bleu qui se trouve sur la montre. Il est possible de faire tourner le plateau de la trieuse dans le sens inverse en se servant des boutons fléchés. Par ailleurs, le joueur peut également arrêter le plateau de tourner en cliquant sur le bouton rouge. Cela permet de bien lire ce qui est écrit sur l'étiquette. C'est important, puisqu'il faut assembler les deux colis dans le bon ordre. Faute de quoi ceux-ci sont éjectés de la trieuse et le joueur doit essayer autre chose.



La lettre d'amour de Gribouille
Les verbes d'action



Objectif pédagogique : Être capable d'identifier plusieurs verbes d'action dans la langue seconde.

Après un long parcours dans le jardin puis au bord de l'étang, Mia aperçoit son ami Gribouille assis sur le quai. Il a l'air désemparé. En effet, Gribouille s'est brouillé avec sa bien-aimée. Il a décidé de lui écrire une lettre d'amour. Le seul ennui, c'est que sa rainette adorée ne comprend pas bien le français, alors il essaie d'écrire la lettre dans sa langue. Il demande à Mia d'y *jeter* un coup d'oeil.

La lettre est presque achevée. Gribouille a pris soin de souligner à la plume les mots qu'il ne connaît pas dans la langue seconde. Il a également griffonné quelques suggestions sur les pétales du nénuphar qui se trouve à côté. Le joueur doit choisir parmi les quatre pétales celui qui porte le mot anglais ou espagnol équivalant au mot souligné dans la lettre de Gribouille. En amenant le pointeur de la souris sur chaque pétale, le joueur obtient un indice. Pour choisir un pétale, il suffit de cliquer sur celui-ci et de le glisser par-dessus le mot souligné. Pour confirmer qu'il s'agit du bon mot, Gribouille lit la phrase à voix haute dans la langue seconde. Heureusement, son poème n'est pas trop long!