

CARTE D'EUROPE



COKTEL VISION

ALAIN BECK

NATHAN

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR AMSTRAD

1. Mettez sous tension le téléviseur puis l'Amstrad.
2. - Version "Cassette" : introduire la cassette, rembobinez-la puis mettez le lecteur en mode <PLAY>.
- Version "Disquette" : placer la disquette dans l'unité de disquettes.
3. Tapez au clavier RUN"LOADER" puis appuyez sur <ENTER>.

RUN"LOADERCA

CARTE D'EUROPE

Alain Beck

SOMMAIRE

	page
1 - Caractéristiques et objectifs	4
2 - Les touches utiles	5
3 - Mode d'emploi	6
4 - Conseils d'utilisation	8

CARACTÉRISTIQUES ET OBJECTIFS

Age: à partir de 7 ans

Nombre d'utilisateurs: 2

Utilisation: clavier

Ce logiciel comprend 5 parties différentes, accessibles à partir du "Menu principal":

- l'Europe physique: mers, fleuves et montagnes;
- l'Europe physique: tests de contrôle;
- l'Europe politique: états et capitales;
- l'Europe politique: tests de contrôle;
- le Jeu.

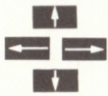
PRINCIPES

Le programme permet à l'utilisateur:

- de repérer l'emplacement et le nom de 13 mers ou océans bordant l'Europe, de 13 grands fleuves, de 8 massifs montagneux, de 27 états européens et de leur capitale;
- de vérifier ses connaissances à l'aide de questionnaires aléatoires;
- de jouer, seul ou à deux, en stimulant sa mémoire et en confirmant les connaissances acquises.

LES TOUCHES UTILES

Un message clignotant dans le coin inférieur droit de l'écran indique l'opération à effectuer :

- "FAITES VOTRE CHOIX" : taper l'un des numéros proposés au menu ;
- **ENTER** : appuyer sur la touche **ENTER** pour passer à la suite ;
-  : utiliser les flèches pour déplacer le curseur.

A tout instant, il est possible d'interrompre le déroulement d'un exercice en appuyant sur la touche **CTRL C**.

MODE D'EMPLOI

L'EUROPE PHYSIQUE: TESTS DE CONTROLE

Dans les options "mers" et "montagnes":

un nom déterminé aléatoirement apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le joueur doit alors positionner le curseur sur le symbole correspondant au nom affiché.

Dans l'option "fleuves":

Un cours d'eau déterminé aléatoirement se dessine sur la carte.

Le joueur doit alors taper le nom du fleuve dans le cadre inférieur gauche de l'écran.

Seules les lettres majuscules sont utilisées.

La touche **DEL** permet de corriger une erreur.

La touche **ENTER** valide la réponse.

L'EUROPE POLITIQUE: APPRENTISSAGE

Les noms des états ou des capitales apparaissent sur l'écran, précédés chacun d'un carré bleu.

Le curseur positionné sur le pays de votre choix, appuyez sur **ENTER**, les deux points clignotent simultanément.

A l'inverse, si vous tapez la lettre correspondant au pays choisi, le curseur se positionne directement sur le pays correspondant (ou la capitale).

L'appui sur la touche **CTRL C** permet d'interrompre l'apprentissage.

L'EUROPE POLITIQUE: TESTS DE CONTROLE

Un des points représentant un état ou sa capitale clignote.

Le joueur doit taper le nom correspondant dans le cadre inférieur gauche de l'écran.

Seules les lettres majuscules, le trait d'union et le point sont acceptés.

La touche **DEL** permet de corriger une erreur.

La touche **ENTER** valide la réponse.

L'appui sur la touche **CTRL C** permet d'interrompre les tests.

LE JEU

L'ordinateur propose successivement à chaque joueur le nom d'une mer ou d'un massif montagneux, le nom d'un état, puis celui d'une capitale et ainsi de suite.

Le joueur désigné doit pointer à l'aide des flèches , , ,  le symbole correspondant au nom proposé.

Chaque bonne réponse élève le niveau de la colonne bleue ou verte du joueur. Chaque mauvaise réponse abaisse ce niveau, sauf si l'option "débutant" a été choisie.

La partie s'achève lorsque :

- une des deux colonnes a atteint le sommet de l'écran;
- une des colonnes est entièrement effacée;
- 20 essais ont été effectués.

CONSEILS D'UTILISATION

Écrire au clavier en majuscules, sans accent;

Respecter les espaces (LA HAYE), les traits d'union (PAYS-BAS) et les points de certains sigles abrégés (R.D.A.).

Utiliser les appellations officielles des états (ROYAUME-UNI et non GRANDE-BRETAGNE, qui est une île);

Certaines appellations admettent des variantes, par exemple :

les Monts Ourals ou l'Oural;

la Mer de Barents ou la Mer de Barentz;

les Monts Cantabres ou les Monts Cantabriques;

les Karpathes ou les Carpates;

Seule la première orthographe citée est acceptée par l'ordinateur.

REMARQUES :

Pour améliorer la lisibilité, le symbole de la Mer Méditerranée a été positionné arbitrairement dans sa partie occidentale, au sud de la France.

Pour ne pas surcharger la carte, il n'a pas été tenu compte des petites républiques ou principautés enclavées ou insulaires (MONACO, ANDORRE, VATICAN, SAN-MARIN, LIECHENSTEIN, îles FEROE, MALTE) dont la plupart sont cependant des états européens à part entière.

