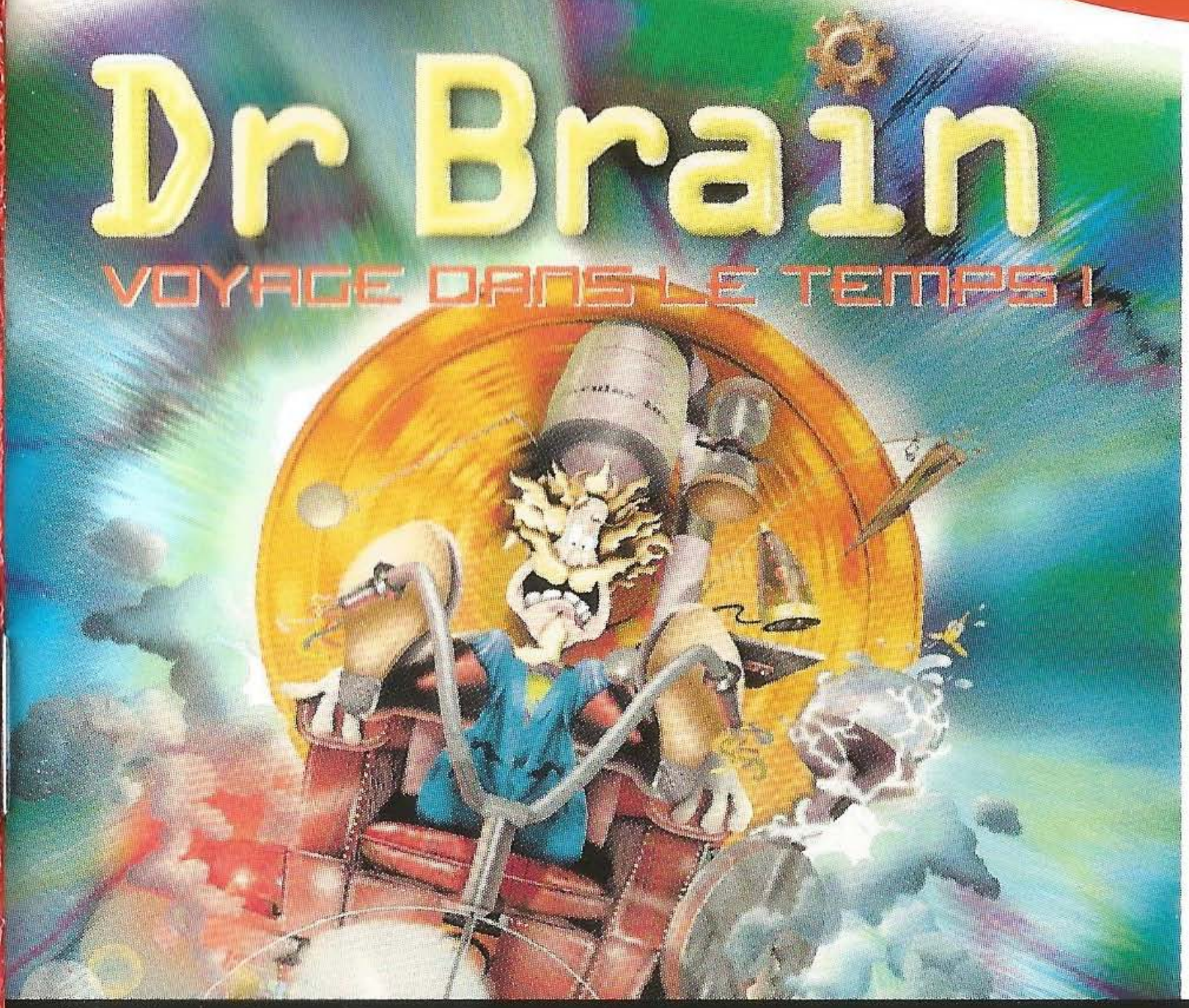
RécréAclic®





12-15 ans

Une nouvelle aventure avec plus de 600 jeux de réflexion à travers le temps et l'histoire de l'homme.



C O K T E L®

1 CD-ROM PC/MAC

Bienvenue

Bienvenue dans cette nouvelle aventure ! Le bon docteur a travaillé sans relâche sur la théorie du Discontinuum spatio-temporel au point de se télétransporter lui-même un peu partout dans le Continuum spatio-temporel – de l'époque précambrienne jusqu'au troisième millénaire. En fait, le Dr. Brain est piégé dans dix époques différentes représentées par dix zones d'énigmes et de puzzles. C'est maintenant à toi de visiter ces dix zones d'énigmes pour aider le Dr. Brain à revenir au temps présent ! Pendant tes voyages dans le temps, tu auras plus d'une fois l'occasion de faire preuve de ton savoir-faire, que ce soit en te fiant à ton instinct de conservation le plus primaire ou en faisant appel à ton intellect. Il te faudra avoir recours à ton intelligence multiple, à ta ténacité et à ta débrouillardise pour réussir à ramener le Dr Brain chez lui.
Il a confiance en tes capacités. ***Bonne chance et bons voyages !***

La Théorie de l'Intelligence Multiple

Tout en résolvant les énigmes de Dr. Brain, il serait peut-être intéressant que tu te demandes laquelle de tes intelligences tu es en train d'utiliser. Voici justement une liste des différentes intelligences et des activités qui sont associées à chacune d'elles.

Verbale/Linguistique : Cette intelligence aime lire, écrire, corriger, parler et converser.
Logique/Mathématique : Cette intelligence favorise ce qui est structuré et graphique; elle aime établir des relations entre les choses et les mettre en ordre, manipuler des informations factuelles avec précision, formuler des concepts, faire des puzzles et se consacrer à des activités séquentielles.
Corporelle/Kinesthésique : Cette intelligence préfère les jeux, les sports, la danse, l'artisanat et les autres activités physiques.
Visuelle/Spatiale : Cette intelligence est attirée par tout ce qui est visuel, y compris le cinéma, la vidéo, les arts graphiques, les plans et les modèles.
Musicale : Cette intelligence prend plaisir à chanter et à jouer d'un instrument de musique, elle aime ce qui est mélodique, rythmé et musical, ainsi que la danse, la composition et l'interprétation.
Interpersonnelle : Cette intelligence favorise les activités en groupe, les relations avec les autres, les activités coopératives et les amitiés soutenues.
Intrapersonnelle : Cette intelligence se plaît dans les activités auto-dirigées; elle aime à se fixer des objectifs et à les atteindre; elle est portée à la réflexion et à l'imagination.

Installation

Macintosh

Installation :

1. Insère le CD-ROM Dr Brain voyage dans le temps dans le lecteur de CD-ROM.
2. Lorsque tu ouvres le CD-ROM depuis le Finder, tu dois voir l'icône Dr Brain.
3. Double-clique sur cette icône pour lancer le programme. Il sera lu à partir du lecteur de CD-ROM et ne sera pas installé sur le disque dur.

Ordinateurs compatibles Windows

Installation sous Windows 3.1

1. Insère le CD-ROM "Dr. Brain voyage dans le temps" dans le lecteur de CD-ROM.
2. Lance le Gestionnaire de programmes de Microsoft Windows et sélectionne [EXÉCUTER] dans le menu [FICHIER].
3. Sur la ligne de commande, tape "**x:\SETUP**", où "x" désigne le lecteur de CD-ROM, puis appuie sur la touche [ENTRÉE].
4. Suis les instructions d'installation à l'écran. Une nouvelle icone Dr. Brain sera créée automatiquement dans le groupe de programmes "COKTEL".
5. Double-clique sur l'icône Dr. Brain pour exécuter le programme. Il sera lu à partir du lecteur de CD-ROM et ne sera pas installé sur le disque dur.

Installation sous Windows 95 et 98

1. Insère le CD-ROM "Dr. Brain voyage dans le temps" dans le lecteur de CD-ROM. La fonction Autoplay sera éxécutée automatiquement.
2. Lorsqu'il t'est demandé si tu veux installer, clique sur OK. Suis les instructions à l'écran.
3. Après l'installation, Autoplay* te permettra d'exécuter le jeu au démarrage du système ou au moment de l'insertion du CD-ROM. Tu peux également lancer le jeu à partir du groupe "COKTEL", sous [PROGRAMMES] dans le menu [DÉMARRAGE] de WIN 95 et 98..

* Si Autoplay ne te demande pas si tu veux procéder à l'installation, c'est que ton système possède déjà tous les composants requis. Clique sur OK pour exécuter le programme. Si tu désires que l'icône Dr Brain soit placée dans ton menu [DÉMARRAGE], sélectionne [EXÉCUTER] dans le menu [DÉMARRAGE], puis suis les étapes 3 à 5 des procédures d'installation décrites ci-dessus pour le système Windows 3.1.

Informations concernant Internet

Le jeu en réseau n'est accessible qu'avec WIN 95 et 98.
Lorsque tu lances une partie ou que tu participes à un jeu sur réseau (Soupe primitive ou Dialogue de singes), tu dois utiliser les configurations et les options de jeu prévues pour un environnement réseau. En lançant une partie sur le réseau, c'est comme si tu en commencais une nouvelle. C'est pourquoi, lorsque tu quittes la partie sur réseau, tu dois te connecter de nouveau et redéfinir les joueurs.

POUR COMMENCER UNE PARTIE RÉSEAU :

1. Signale le numéro de téléphone de ton fournisseur de service Internet, et crée une connexion Internet ouverte.
2. Clique sur le bouton vert Réseau dans la barre d'outils, à côté des niveaux de difficulté. Tu seras ainsi connecté(e) au serveur SIGS du système de jeux sur Internet de Sierra ("Sierra Internet Gaming System").
3. Fournis un nom d'utilisateur et un mot de passe pour avoir accès au lieu de rencontre du serveur SIGS.
4. Si c'est ta première connexion comme utilisateur, clique sur [NEW MEMBER] (nouveau membre), après avoir fourni ton nom d'utilisateur et ton mot de passe. Règle les options de profil d'utilisateur requises, puis clique sur OK.
5. Si tu t'es déjà connecté(e) au serveur, clique sur [ENTRÉE] après avoir fourni ton nom d'utilisateur et ton mot de passe.
6. Après t'être connecté(e) avec succès, l'écran du centre de rencontre ("Gathering Place") apparaît. Le système de jeux sur Internet de Sierra ("Sierra Internet Gaming System") te fournira l'aide nécessaire pour te diriger dans les différentes pièces de jeu où tu peux soit amorcer une partie, soit te joindre à une partie qui est déjà créée sur le réseau. Pour des informations plus détaillées, clique sur Aide dans l'écran principal du lieu de rencontre. Ces informations seront toutefois en anglais.

7. Après avoir trouvé un autre joueur pour jouer avec toi sur réseau, tu seras ramené(e) à l'écran du jeu et la barre d'outils changera en une barre d'outils "réseau" spéciale. Pour plus d'informations sur la barre d'outils réseau, consulter la page 25.

POUR METTRE FIN À UNE PARTIE SUR RÉSEAU :

1. Pour mettre fin à une partie sur réseau et pour retourner au serveur SIGS ("Sierra Internet Gaming System"), clique sur le bouton vert Réseau.
2. Pour mettre fin à une partie sur réseau ET AUSSI pour te déconnecter du serveur SIGS ("Sierra Internet Gaming System"), clique sur le bouton rouge Déconnexion réseau.

Dépannage pour partie réseau

Lorsque tu tentes de commencer une partie réseau de Soupe primitive ou de Dialogue de singes, tu auras peut-être de la difficulté à établir la connexion avec le serveur SIGS. Avant d'appeler le service d'assistance technique SIGS, tu devrais d'abord vérifier les points suivants :

• Es-tu bien connecté(e) à Internet ?
Tu dois créer une connexion Internet ouverte avant de commencer une partie réseau.

• Est-ce que tu exécutes le système Windows 95 ?
Les jeux Internet Soupe primitive et Dialogue de singes du programme Dr Brain Brain voyage dans le temps ne peuvent être exécutés que sur le système Windows 95.

Si tu as le système Windows 95 et que tu es connecté(e) Internet, mais que tu ne peux toujours pas te connecter au serveur SIGS, tu devrais peut-être contacter ton fournisseur de service Internet et vérifier les points suivants :

• Ton fournisseur de service Internet gère-t-il un fichier WinSock DLL de 32 bits (WSOCK32.DLL) ?
Le serveur SIGS requiert un fichier WinSock DLL de 32 bits. Le fichier WSOCK32.DLL est peut-être déjà présent dans le répertoire WINDOWS\SYSTEM de ton ordinateur, mais il se peut que ton fournisseur de service Internet n'ait pas accès à ce fichier DLL.

• Est-ce que ta connexion Internet est une véritable connexion PPP ?

• Est-ce qu'une adresse IP unique est assignée à ta connexion Internet chaque fois que tu te connectes ?
Le serveur SIGS requiert une véritable connexion PPP ou une adresse IP unique chaque fois que tu te connectes.

Si tu as vérifié tous les points décrits ci-dessus et que tu éprouves encore des difficultés à te connecter au serveur SIGS, tu peux communiquer avec les services d'assistance technique suivants :

Assistance technique SIGS par courrier électronique
Pour obtenir de l'assistance technique par courrier électronique, communique à l'adresse sigs.help@sierra.com. Entre le nom de ton programme-jeu Sierra comme objet de ton message (par exemple : Le Dr Brain voyage dans le temps, Soupe primitive). Tu devras toutefois écrire ton message en anglais.

Assistance technique SIGS sur le Web
Pour obtenir les informations d'assistance technique les plus récentes concernant le serveur Internet SIGS et pour avoir les versions de mise à jour, visite le site Web suivant http://www.sierra.com/sigs.

de difficulté est élevé, plus on marque de points et moins on doit résoudre d'énigmes pour compléter une zone.

Date : cette option affiche l'époque et la date où se déroule l'énigme que tu es en train de résoudre.

Score scientifique : ton score est calculé et affiché en notation scientifique. Tu continues à marquer des points pour la solution d'énigmes jusqu'à ce que la zone d'énigmes soit complétée à 100 %. A partir de ce moment, la zone d'énigmes ne peut plus te permettre de marquer des points additionnels. Tu as le choix de continuer à résoudre des puzzles dans cette zone de puzzles ou de passer à une autre zone de puzzles.

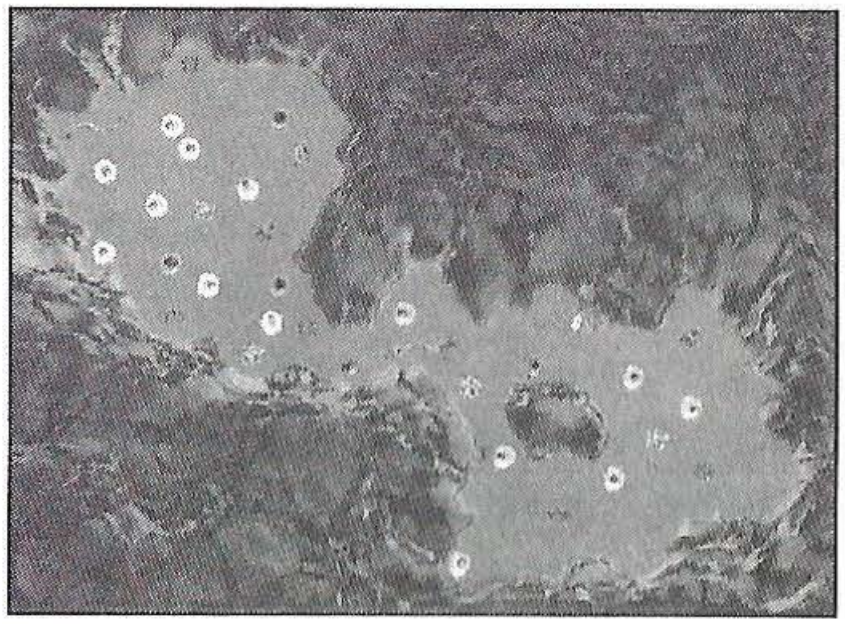
Compteur de progrès : le compteur de progrès indique, en pourcentage, le taux de résolution de l'énigme. Les puzzles sont évalués à :

- ***5 % pour le niveau Débutant,***
- ***10 % pour le niveau Expert***
- ***15 % pour le niveau Génie.***

Lorsque tu as atteint 100 %, la zone d'énigmes est complétée et tu as fait un pas de plus pour aider Dr. Brain à revenir dans son époque.

Haut-parleur : Dr Brain communiquera avec toi au moyen de ce haut-parleur. Tout au long de la partie, Dr Brain t'encouragera de ses bons mots et te communiquera des informations supplémentaires sur l'énigme. Si tu cliques sur le haut-parleur, Dr. Brain aura toujours une observation à te faire, aussi peu pertinente ou sérieuse qu'elle puisse parfois paraître....

La Soupe Primitive



À l'ère précambrienne, le Dr Brain n'est qu'une des nombreuses cellules vertes qui doivent se battre pour survivre dans la soupe primitive. Ta mission consiste à guider cette bande de cellules à travers cette soupe préhistorique de boue liquide ; et ce, tout en ingérant les éléments de nourriture et vitamines, en échappant aux formes de vie nuisibles et dangereuses et en éliminant toutes les cellules jaunes ennemies.

COMMENT JOUER

Déplacement - Pour déplacer une cellule, clique d'abord sur son noyau, puis clique sur la destination vers laquelle elle devra se diriger. Les cellules peuvent être déplacées sur de courtes ou de longues distances, dépendant de la destination que tu as choisie en cliquant. Les cellules se déplaceront vers leur destinations au mieux de leur intelligence limitée. Si quelque chose se trouve sur la route d'une cellule en mouvement, celle-ci tentera de contourner l'obstacle. Étant donné que les cellules ne sont pas très intelligentes, elles prendront la route la plus directe vers leur destination, même si cela les conduit directement à travers des bulles visqueuses et des virus.

Alimentation/Division - Si une cellule se trouve près d'un élément de nourriture ou d'une vitamine, tu peux déplacer la cellule pour absorber ces éléments. La santé de la cellule s'améliorera si elle prend des vitamines. Le fait d'absorber de la nourriture provoque une mitose automatique de la cellule. La mitose est la division du noyau d'une cellule pour créer deux cellules. La mitose peut devenir ta meilleure arme pour lutter contre les cellules ennemies. Grâce à la mitose, tu peux te créer une véritable "armée" de cellules qui pourront isoler, entourer et détruire les cellules ennemies.

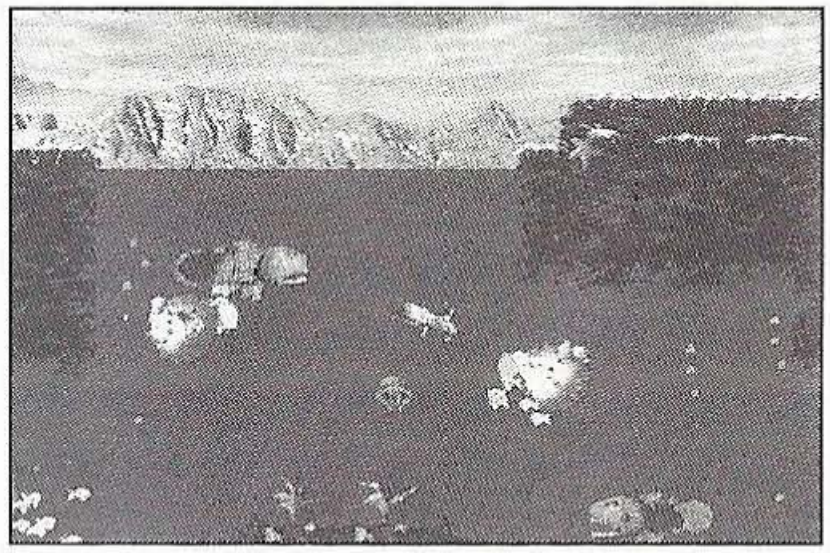
Attaque **-** Une cellule attaquera toute cellule ennemie qui se trouve sur sa route. Pour l'attaquer, dirige tes cellules dans sa direction. Ta cellule continuera à attaquer la cellule ennemie jusqu'à ce que celle-ci se déplace hors de sa route, jusqu'à ce que l'une des deux cellules meure, ou jusqu'à ce que tu indiques une nouvelle destination à ta cellule. C'est la cellule attaquée qui souffre le plus de l'attaque, mais la santé des deux cellules est affectée par la bataille.

FORMES DE VIE ENNEMIES DE L'ÈRE PRÉCAMBRIENNE :
Cellules ennemies - Elles te font concurrence pour prendre le contrôle de la soupe. **Virus -** Ils se déplacent très lentement à travers la boue. Si une cellule les touche, les virus s'injecte à l'intérieur de la cellule pour y remplacer le noyau par un virus qui palpite. **Bactéries -** Elles se déplacent à grande vitesse et elles dévorent la nourriture des cellules. **Protozoaires -** Ils se déplacent nonchalamment dans la soupe mais ils sont inoffensifs même s'ils se trouvent sur ta route. **Bulles de boue -** Elles avalent les cellules ou leur causent des dommages.

Bouton Redémarrer : Clique sur "X" pour redémarrer l'énigme, autrement la bataille se poursuivra jusqu'à ce que tu aies réussi à détruire toutes les cellules ennemies et que tu puisses passer normalement à l'environnement organique suivant.

Spéléologie

À l'ère dévonienne, Dr. Brain a pris la forme d'un poisson à poumons qui doit respirer de l'air et qui se trouve dans un labyrinthe de cavernes sous-marines. Plusieurs espèces de créatures marines préhistoriques se trouvent dans les profondeurs de ces cavernes. Ta mission consiste à guider le poisson à poumons à travers une série de cavernes



sous-marines pour l'aider à trouver la sortie vers la terre, tout en évitant d'asphyxier par manque d'air.

COMMENT JOUER

Pour contrôler le poisson à poumons, déplace le curseur vers la destination de ton choix et le poisson essaiera de nager vers cet endroit. Plus le curseur est loin et plus le poisson nage vite. Le poisson peut nager dans toutes les directions. Mais il a plus de difficultés à nager lorsqu'il rencontre un banc de poissons, des plantes, des trous d'aspiration, des geysers, des courants puissants ou des créatures marines dangereuses.

Le pire qui peut arriver au poisson à poumons est de manquer d'air. Lorsque sa réserve d'oxygène diminue, sa couleur passe d'un vert brillant et sain à un gris, puis à un violet et finalement à un violet scintillant. Le temps est très important. Si tu ne trouves pas d'oxygène en quelques secondes, le poisson noircira et retournera à son point de départ initial. Pour éviter cela, il faut diriger le poisson vers les poches et les bulles d'air pour prolonger ton temps d'immersion.

Les poches d'air sont dissimulées un peu partout dans la caverne et elles renferment une quantité illimitée d'oxygène. Les bulles d'air sont créées par des générateurs de bulles qui se trouvent au fond de la caverne. Pour avaler les bulles d'air, place la bouche du poisson directement au-dessus. Si tu amènes le poisson vers une poche d'air, il avalera l'air avec de grandes respirations jusqu'à ce que tu le ramènes dans la caverne pour chercher la sortie.

chaque musicien; à toi de faire les arrangements en remettant chaque partie dans le bon ordre.

COMMENT JOUER

Les quatre membres de l'orchestre jouent de quatre instruments : la contrebasse, la batterie, l'accordéon et la guitare. Il peut arriver, pour certains des morceaux, que les musiciens n'aient pas tous à jouer. L'écran de jeu est divisé en deux zones : la scène où se trouve l'Orchestre des cavernes et le séquenceur préhistorique où tu fais les arrangements des différentes partitions. Les contrôles sont les suivants :

Phonographe - Ce disque joue la pièce originale du début à la fin, mais il est possible de l'arrêter à tout moment.

Partitions de rock - Les séquences musicales, présentées sous forme de peintures préhistoriques, qu'il te faut replacer dans le bon ordre sur la ligne d'os.

Ligne d'os - C'est ici que les différents morceaux de la partition de rock sont placés et arrangés pour être lus en play-back.

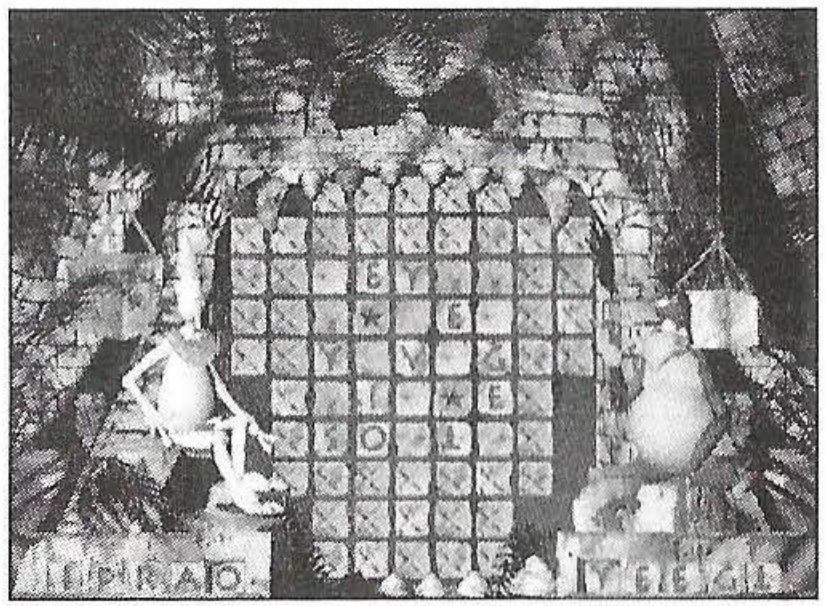
Flèches de défilement et Position de rock - Ces contrôles, situés au-dessus de la ligne d'os, te permettent de déplacer vers l'avant ou vers l'arrière les os en surbrillance sur la ligne.

Bouton de Lecture/Arrêt - Le bouton donne le signal à l'orchestre d'interpréter l'arrangement que tu viens de compléter. N'hésite pas à faire tes propres expériences musicales.

Sept étapes rapides pour faire des arrangements musicaux :

1. Clique sur l'oiseau pour faire jouer le disque de la pièce originale.
2. Clique sur un musicien de l'orchestre et ses morceaux de musique apparaîtront au-dessous de la ligne d'os.
3. Clique sur chaque partie musicale pour entendre sa séquence.
4. Clique, fais glisser, puis laisse tomber une partie musicale sur la ligne d'os pour la placer là où tu crois qu'elle doit se situer dans la séquence.
5. Arrange les parties musicales dans l'ordre voulu en utilisant les os en surbrillance dans la ligne.
6. Lorsque tu as placé toutes les parties musicales au bon endroit pour un musicien, clique sur un autre musicien et refais le même travail pour arranger sa partition.
7. Clique sur le bouton de lecture/arrêt en tout temps pour entendre en play-back les parties musicales que tu viens d'arranger.

Dialogue de Singes



À l'aube de la civilisation, tu trouveras Dr Brain à l'entrée du temple du Cerveau de singe, concentré dans un jeu de mots l'opposant à un singe particulièrement intelligent. Le singe utilise le langage des signes pour communiquer et peut vaincre les intellectuels les plus intelligents dans la résolution d'énigmes basées sur la formation de mots. La résolution des énigmes ouvre les portes du temple qui révèlent ainsi la prochaine étape dans ta quête du secret du temple. Peut-être que si tu résous une énigme de plus, le secret se dévoilera...

COMMENT JOUER

Au début de l'énigme tu recevras une liste de lettres.Tu devras choisir celle que tu placeras le plus à droite sur le mur de l'énigme. Au moment où tu places la lettre sur le mur, Dr. Brain identifiera cette lettre par un signe particulier et il prononcera le nom de cette même lettre. Après avoir placé une lettre, le singe fera le signe correspondant à la prochaine lettre qu'il jouera. On peut former des mots dans tous les sens : de gauche à droite, de droite à gauche, en diagonale, horizontalement et/ou verticalement. Toutefois, les mots doivent être séparés les uns des autres par un espace vide, comme dans les mots croisés. Chaque lettre que tu places sur le mur ne rentre pas forcément dans la composition d'un mot.

Dès que le mur du temple commence à se remplir (à peu près à moitié) certaines des lettres disparaissent, dans le même ordre qu'elles y ont été placées. Plus le mur se remplit, plus les lettres disparaissent rapidement, de sorte que le mur ne se remplit jamais totalement. Il restera dans cet état jusqu'à ce que de nouvelles lettres soient ajoutées. Une fois qu'une lettre a été placée, il n'est plus possible de l'enlever et elle restera sur le mur jusqu'à ce qu'elle disparaisse d'elle-même.

LE LABO:

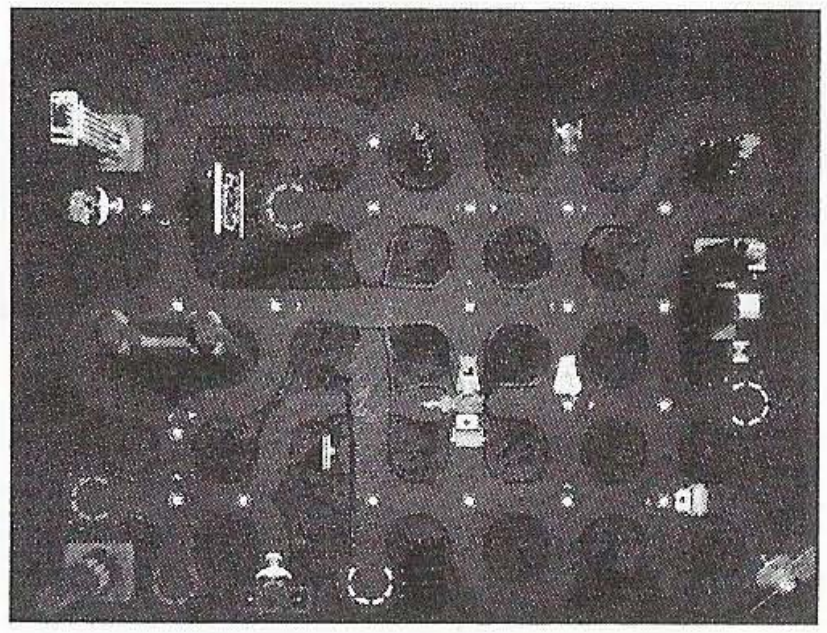
La file d'attente d'entrée – Elle affiche chaque entrée (entonnoir et direction) que tu sélectionnes. Tu peux sélectionner autant d'entrées que tu le désires ; le processeur chimique exécutera chacune de ces entrées dans l'ordre de sélection. Il y a trois boutons qui sont situés juste au -dessous du graphique : Annuler, Soumettre et Rétablir. Le bouton Annuler annule ta dernière entrée. Le bouton Soumettre te permet de soumettre ton flacon de produit expérimental au Dr Brain pour évaluation et approbation. Le bouton Rétablir sert à rétablir le puzzle pour reprendre le jeu au début.

Le tableau d'équation chimique – Ce tableau graphique illustre les effets du processeur chimique.

Le processeur chimique – Cette machine a quatre entrées en forme d'entonnoirs et quatre sorties en forme de gargouilles.

La pince – Elle sert à transporter le flacon de produit chimique expérimental jusqu'au processeur chimique. Dr. Brain, dont l'efficacité ne fait jamais défaut, a installé un thermomètre, une balance et un diapason sur la machine afin de pouvoir analyser et évaluer instantanément les quatre propriétés du produit expérimental.

Embouteillage



Nous sommes dans le futur proche. Dr. Brain a rejoint les millions d'automobilistes qui vivent un véritable cauchemar. Il ne passe pas inaperçu dans son véhicule aéroglisseur rose qui ressemble étrangement à une Cadillac 1957. Tu peux programmer les intersections de façon à diriger le véhicule aéroglisseur de Dr. Brain et les autres véhicules urbains futuristes vers leurs garages respectifs sans provoquer de collision. Lorsque tu as appris à maîtriser le flot du trafic en cours, tu seras conduit(e) vers un nouveau centre urbain où le trafic redeviendra à nouveau chaotique.

COMMENT JOUER

Clique sur le panneau VERT du satellite, situé dans le coin inférieur droit de l'écran, pour mettre les véhicules futuristes en mouvement. Chaque aéroglisseur a un garage spécifique où il doit se garer. La couleur du véhicule correspond à la couleur du garage. Des contrôleurs d'intersections (aiguillages) indiquent chacune des intersections. Tu peux définir dans quelle direction un aéroglisseur sortira d'une intersection en programmant l'aiguillage correspondant. Des collisions se produisent lorsque :

1) deux aéroglisseurs essaient de se garer dans le même garage;
2) un aéroglisseur essaie de se garer dans le mauvais garage;
3) un aéroglisseur fonce dans un mur ou;
4) un aéroglisseur entre en collision avec un autre véhicule urbain futuriste.

Les collisions provoquent des explosions et mettent fin à l'énigme. Après une collision, clique sur le panneau ROUGE du satellite pour arrêter le système et ramener tous les véhicules à leur position de départ initiale. Avant de remettre les véhicules en mouvement et de créer une nouvelle circulation difficile, n'oublie pas de faire les règlages requis pour les aiguillages..

LA PROGRAMMATION DES AIGUILLAGES DU TRAFIC :

1. Choisis une intersection que tu veux programmer en cliquant sur l'aiguillage de cette intersection. Une puce de programmation apparaîtra.
2. Sur la puce de programmation, clique sur l'aéroglisseur pour lequel tu veux programmer l'intersection. La roue de direction sera ainsi mise en surbrillance pour la couleur du véhicule sélectionné.
3. Sélectionne la flèche qui représente la direction dans laquelle tu veux que l'aéroglisseur sorte de l'intersection. Si tu changes d'avis quant à la direction, clique sur le centre de la roue de direction afin d'effacer la direction.
4. Lorsque tu as fini de programmer un aiguillage, il te reste deux options :
a) cliquer sur le bouton rouge pour EFFACER la programmation de cet aiguillage ou,
b) cliquer sur le bouton vert pour RÉGLER la programmation et QUITTER la puce de programmation.
5. Pour vérifier l'efficacité de ta programmation, clique sur le panneau VERT du satellite.

LES VÉHICULES OBSTACLES :

1. **Les rouleaux compresseurs -** Ils traversent toujours les intersections en ligne droite, si cela est possible.
2. **Les camions de crème glacée -** Ils tournent toujours vers la gauche aux intersections.
3. **Les camions poubelles –** Ils tournent toujours vers la droite aux intersections.

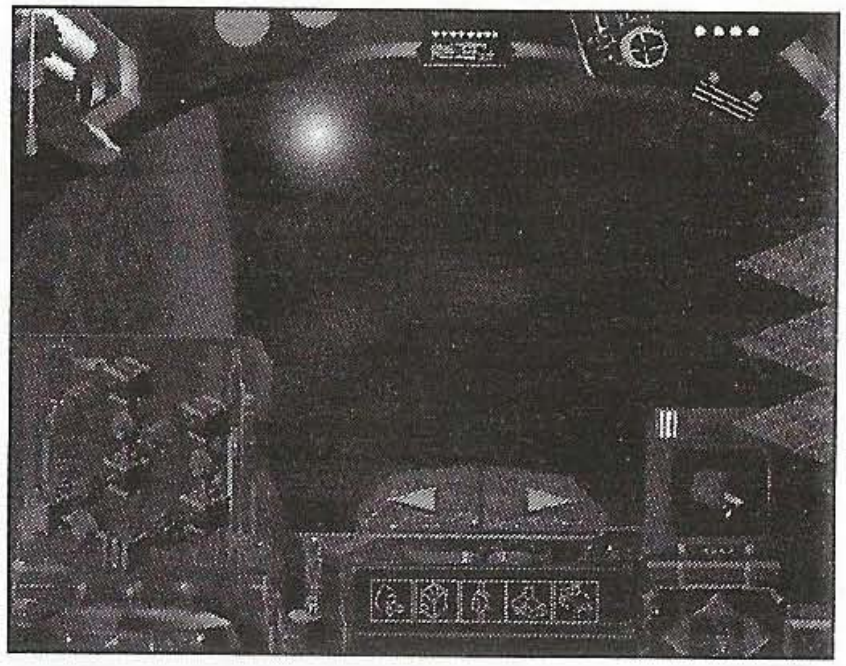
1 

2 

3 

Atelier spatial

Au 3ème millénaire, dans le voisinage immédiat de la planète rouge, Dr. Brain est devenu un constructeur spatial poursuivant, dans l'espace même (mais sous ta direction et guidé par tes instructions), le travail d'assemblage de stations spatiales. À titre d'ingénieur en chef, tu dois diriger les travaux de construction des stations spatiales pour qu'elles soient conformes aux devis présentés dans le plan holographique de la station.



COMMENT JOUER

Tu dirigeras la construction des stations à l'intérieur de l'atelier spatial, alors que les travaux se déroulent à l'extérieur dans un grand espace ouvert. Dans l'atelier, tu as accès à un hublot, à un catalogue électronique, à un rotateur holographique, à une grille de télétransport et à un modèle de la station spatiale qui est en chantier.

***Hublot de l'atelier spatial* :** clique sur les deux boutons directionnels pour voir la construction de la station spatiale sous tous ses angles.

***Catalogue électronique* :** clique sur le catalogue pour sélectionner une pièce spatiale dans un ensemble pouvant contenir jusqu'à 9 pièces différentes et dont chacune peut

avoir jusqu'à 6 connecteurs sur ses faces.

Rotateur holographique : clique sur les quatre boutons directionnels pour retourner et examiner un hologramme de la pièce que tu as sélectionnée dans le catalogue électronique.

Grille de télétransport : cette grille représente chaque niveau de la station spatiale. Clique sur un carreau vide pour télétransporter dans la station spatiale en chantier la pièce que tu as sélectionnée (telle qu'elle est présentée dans le rotateur holographique). Clique sur un carreau occupé pour rapporter cette pièce dans le rotateur holographique.

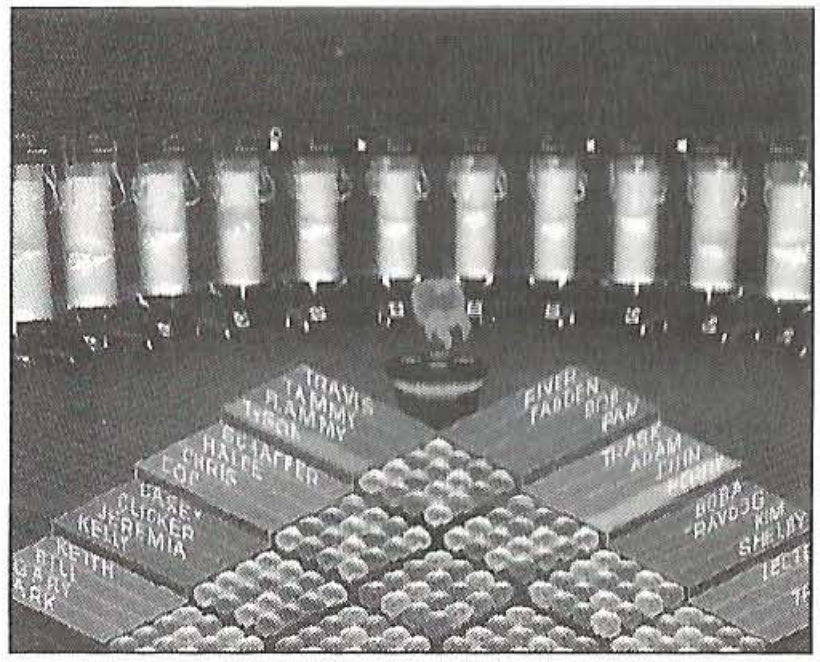
Modèle de la station spatiale : clique sur les deux boutons directionnels pour que le modèle se retourne sur un plan horizontal.

Horaire de travail de construction recommandé :

1. Étudie attentivement le modèle de la station spatiale.
2. Choisis une pièce spatiale dans le catalogue électronique.
3. Utilise le rotateur holographique pour choisir la position requise pour la pièce spatiale.
4. Télétransporte la pièce vers la station spatiale en utilisant la grille de télétransport.
5. Soumets le projet pour approbation lorsque tu crois que le travail est terminé et conforme aux devis de construction.

Ondes cérébrales

Au centième millénaire, la technologie et la biologie sont maintenant étroitement liées. Dr. Brain est devenu une puissance cérébrale à l'état pur. En percevant les pensées des autres cerveaux, Dr. Brain a une idée de ce que les autres pensent même s'il ne peut pas lire précisément dans leurs pensées. Il a besoin de ton aide et de ton raisonnement déductif, ainsi que de ton bon sens, pour organiser différents indices de façon à pouvoir trouver une conclusion



logique à chaque énigme. Les vérités que tu dois pouvoir identifier et confirmer se trouvent quelque part parmi ces cerveaux...

COMMENT JOUER

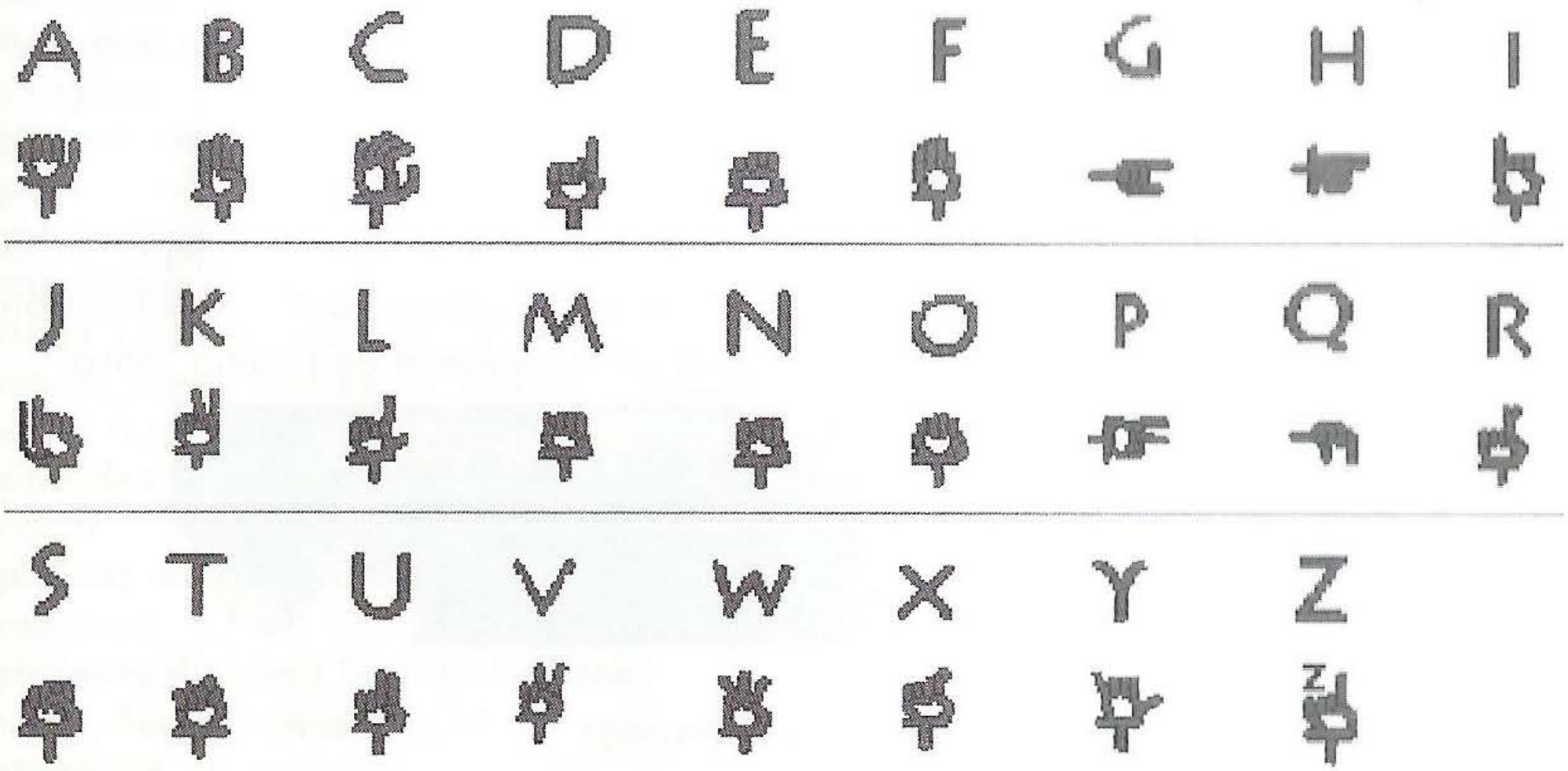
Chaque problème cérébral n'a qu'une seule série de solutions que tu dois trouver par déduction. Pour résoudre les énigmes, tu dois bâtir ton raisonnement à partir des indices qui te sont fournis par les cerveaux. Clique sur le cerveau de Dr. Brain pour qu'il te fasse part de l'énigme à résoudre. Clique sur les autres cerveaux pour qu'ils te révèlent d'autres indices dont tu pourras tenir compte à l'aide du tableau de vérité.

Le tableau de vérité est fait d'étiquettes et de cellules. Les cellules présentent la liste des catégories dont tu tentes de trouver la signification. Les cellules contiennent des cerveaux booléens qui, lorsque tu les cliques, passent du violet au rouge ou au vert. Les cerveaux booléens violets indiquent un INCONNU, les rouges indiquent un élément FAUX et les verts indiquent un élément VRAI. Si tu veux rétablir le tableau de vérité, clique sur le "X" rouge.

Le fait de remplir une cellule dans le tableau de vérité avec un cerveau VRAI ou FAUX, peut également t'offrir des informations supplémentaires concernant un indice préalable. Ainsi, si tu sais déjà que M. Dupont a une voiture bleue et que tu viens de découvrir que cette voiture n'est pas bleue, tu peux en déduire immédiatement que M. Dupont n'est pas propriétaire de cette voiture. Ce procédé n'est-il pas fascinant ? À toi maintenant de déduire quelles sont les déclarations vraies dans toutes les colonnes du tableau de vérité. Lorsque tu auras découvert les réponses, clique sur la marque verte pour les soumettre.

L'Alphabet du Langage des Signes

Voici la liste des 26 lettres de l'alphabet avec chacun des signes correspondant à chaque lettre. Cela t'aidera à mieux jouer au jeu Dialogue de singes (voir la page 16).



Pour Jouer Sur Réseau

Le jeu sur réseau n'est possible que pour les utilisateurs du système Windows 95.

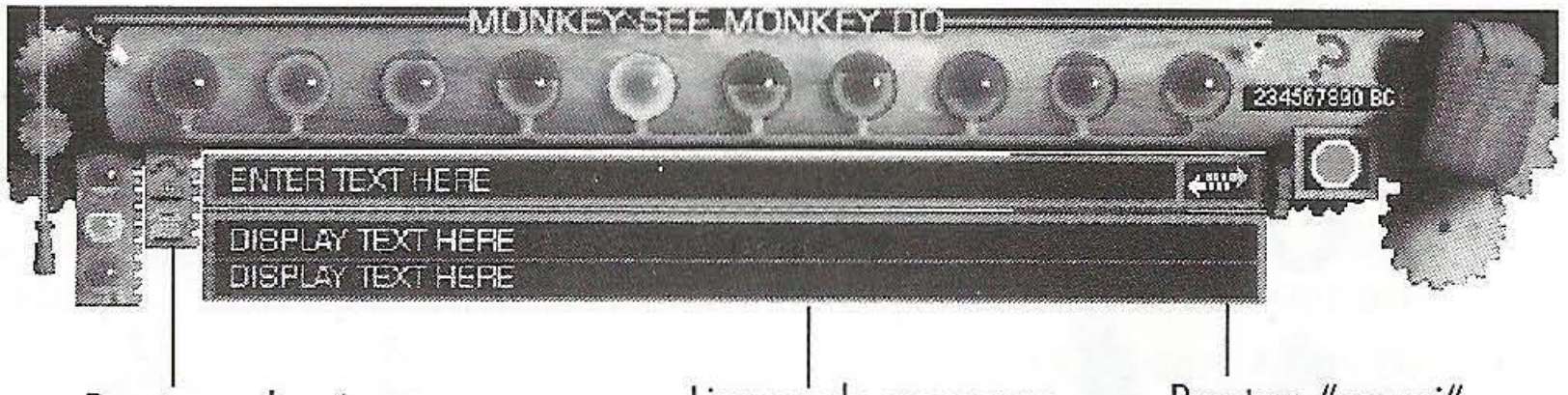
DIALOGUE DE SINGES :

Pour la partie sur réseau, il y aura deux curseurs à l'écran : le gant de Dr. Brain et une main de singe. Le joueur qui a lancé la partie sur le réseau joue le rôle de Dr. Brain et le joueur qui se joint à la partie joue le singe. Chaque joueur joue à tour de rôle pour placer ses lettres sur le mur. Ton adversaire ne peut pas lire ou entendre l'aide que tu reçois lorsque tu cliques sur les lettres situées dans la file ou sur la porte. Le puzzle change lorsqu'un joueur gagne.

SOUPE PRIMITIVE :
Pour la partie sur réseau, chaque joueur représente une des forces en présence. Le joueur qui a lancé la partie sur le réseau joue les cellules jaunes et le joueur qui se joint à la partie joue les vertes. Le but du jeu est de détruire les cellules de l'adversaire tout en protégeant tes propres cellules. La destruction totale des cellules adverses mettra fin au jeu et gagnera des points pour les cellules victorieuses.

La Barre d'Outils Réseau

Après avoir trouvé quelqu'un avec qui jouer sur le réseau, tu seras ramené(e) à l'écran du jeu et les fonctionnalités de réseau seront ajoutées à la barre d'outils. Ces fonctions comprennent deux boutons de réseau, trois lignes de message et un bouton "envoi".



Les boutons de réseau : pour mettre fin à une partie sur réseau et pour retourner au lieu de rencontre, clique sur le bouton VERT de réseau. Pour mettre fin à une partie ET pour te déconnecter également du lieu de rencontre, clique sur le bouton ROUGE de déconnexion réseau.

Lignes de message : sur la ligne du haut, tu peux taper des messages à envoyer à ton adversaire. Les messages apparaissent sur les lignes du bas.

Bouton "envoi" : lorsque tu atteins l'extrémité de la zone de texte, le message sera envoyé automatiquement. Autrement, il te faut cliquer sur le bouton de conversation pour envoyer ton message. Les fonctions d'affichage de score scientifique et de compteur de progrès ne sont pas disponibles pour les parties jouées sur réseau et elles ne seront donc pas affichées.

Générique

Producteur : Sherry Wrana
Conception : Mark Krause, Ward Makielski
Ingénieur en chef : Mark Marion
Directeur artistique : Travis Brady
Conception supplémentaire : Jonathan Cunningham
Ingénieur senior : Stuart Seeyle
Ingénieur : David Ryan
Ingénieur stagiaire : James Johnson
Compositeur : Jonathan Cunningham
Artistes : John Anderson, Julie Barnes, Perry Cucinotta, Jeremy Kromberg, Chuck Saul, Bob Wallace, Mark Brill
Maître des puzzles et énigmes : Beck Henderer
Ingénieur en chef du son : Jonathan Cunningham
Ingénieurs du son : David Bishop, Mike Caviezel, Beck Henderer
Scénaristes : Rodney Sherwood, Dee Dickinson
Acteurs : Anglais : Rodney Sherwood, Cathy Sorbo
Allemand : Jochen Liesche, Christine Newcomb, Angela Perry
Français : Jean Leblon, Natacha La Ferrière, André Desnoyers, France Marien
Directeurs : Anglais : Sherry Wrana
Allemand : Christine Newcomb, Angela Perry
Français : André Desnoyers
Traductions Allemand : Jochen Liesche, Antje Hink
Français : André Desnoyers, Anne-Lise Prodel, Jérôme Lalin, Frédéric Scheepers
Ingénieur de l'assurance qualité : DJ Eide
Puzzles et énigmes des Ondes cérébrales : Anita Harnadek
Chef de produit : Sebastine Gracco de Lay
Recherche sur le cerveau : Dee Dickinson
Conception et rédaction du Guide de l'utilisateur : Alison Jensen
Documentation en ligne : Bill Baker
Chefs de produit pour l'Europe : Jérôme Lalin
Testeurs: Ryan Weh, Myrna Weh, Beth Quintana, France Marien, Torsten Reinl, Jay Seese, Kam Woo, Graydon Britton
Studio d'enregistrement : Clatter & Din
Remerciements spéciaux à : Elon Gasper, Ron Stevens, Antje Hink
Dictionnaires : Universal Webster:
© 1992 Langensheidt KG, Berlin and Munich
GroBwörterbuch Deutsch als Fremdsprache
© 1993 Langenscheidt KG, Berlin and Munich

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7 au:**

(00) 33 1 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10 à 19 heures et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur notre site à l'adresse suivante :

http://www.coktel.tm.fr

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7.** Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1er juillet 1996)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

HAVAS INTERACTIVE EUROPE S.A.
Parc Tertiaire de Meudon
9-11 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

GARANTIE

Havas garantit pendant 90 (quatre-vingt dix) jours à partir de la date d'achat que ce logiciel est exempt de vices matériels. Si ce logiciel se révélait être défectueux dans ce délai, Havas procédera, au choix,
1) soit à la correction du défaut,
2) soit à l'échange avec un disque équivalent en état de fonctionnement,
3) soit au remboursement du prix d'achat du logiciel à réception de la preuve d'achat et du produit défectueux.

LA RÉPARATION, LE REMPLACEMENT OU LE REMBOURSEMENT TELS QUE PRÉVUS DANS LA PRÉSENTE GARANTIE SONT LES SEULS RECOURS DE L'ACHETEUR. HAVAS NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE FORTUIT OU CONSÉCUTIF AU NON RESPECT D'UNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. EN DEHORS DES CAS PROHIBÉS PAR LA LOI APPLICABLE, TOUTE GARANTIE IMPLICITE LIÉE À L'ADÉQUATION DE CE PRODUIT POUR UNE UTILISATION PARTICULIÈRE EST LIMITÉE À LA DURÉE DE LA PRÉSENTE GARANTIE. Certains état ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion ou la limitation de certaines garanties implicites ou permettent des limitations quelle que soit la durée de la garantie implicite. De ce fait, ces limitations ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

COPYRIGHT

Le logiciel et le manuel sont protégés au titre du droit d'auteur. Il ne peuvent, en tout ou partie, être copiés, photocopiés, reproduits, traduits ou transposés sous forme électronique ou informatique, quelle qu'elle soit sans accord préalable, par écrit, de Havas. L'utilisateur de ce produit est autorisé à faire un usage personnel à l'exclusion de tout usage commercial de ce produit mais n'est pas autorisé à vendre ou transférer de reproductions du manuel ou du code de ce produit de quelque manière que ce soit, ni à louer ce produit à un tiers sans l'autorisation préalable écrite de Havas.
(Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur. Toute utilisation est interdite.)

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

RécréAclic®

Dr Brain
VOYAGE DANS LE TEMPS !

12-15 ans

	3-6 ans	7-11 ans	12-15 ans
Découverte et apprentissage	• Les Maths avec les Méganautes **4/6 ans** • Ma première Encyclopédie **4/8 ans**	• Les Maths et les Méganautes **6/9 ans**	• Les Maths et les Méganautes **9/13 ans**
Jeux de réflexion			• Dr Brain à perdu la tête • Les incroyables machines du Prof Tim • Dr Brain voyage dans le temps
Atelier de création		• Mes Livres Interactifs	
Histoires animées	• Ballades au pays de Mère l'Oie		

Les maths avec les Méganautes 4/6 ans :
10 activités essentielles : bases de géométrie, additions et soustractions, suite de nombres, ...

Ma première encyclopédie :
10 sujets passionnants pour tout savoir sur : l'espace et l'astronomie, les animaux, l'alimentation, et bien plus encore ...

Ballades au pays de Mère l'Oie :
un jeu d'aventure musical pour découvrir le merveilleux pays de Mère l'Oie...

Les maths avec les Méganautes 6/9 ans :
10 activités passionnantes : multiplication, division, probabilités, calcul mental, proportionnalités...

Mes livres interactifs :
3 histoires à lire et à écouter : La pierre de Wakan, Oncle Archibald, Le Secret du château.

Les maths avec les Méganautes 9/13 ans :
15 activités fondamentales : équations à deux inconnues, nombres entiers et décimaux, fractions, pourcentages, ...

Dr Brain a perdu la tête :
une aventure au coeur du cerveau pour résoudre plus de 1 000 énigmes. Un environnement ludique pour comprendre comment fonctionne notre cerveau.

Les incroyables machines du Professeur Tim :
plus de 150 machines à animer et des milliers d'autres à inventer. 100 éléments de construction pour des milliers de combinaisons possibles.

Dr Brain voyage dans le temps :
une nouvelle aventure avec plus de 600 jeux de réflexion à travers le temps et l'histoire de l'homme.

RécréAclic et Coktel sont des marques enregistrées de Cendant Software Europe S.A. Tous droits réservés.
© 1999 Cendant Software Europe S.A. Windows® est une marque enregistrée de Microsoft Corporation. MAC OS est une marque enregistrée de Apple Computer, Inc.

S0012417