
S 520
PHYSIKUS



Sauvez un monde en

Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

4 L'histoire de PHYSIKUS
7 Installation de PHYSIKUS
8 Désinstallation de PHYSIKUS
9 Démarrage de PHYSIKUS

Réglages du programme sur le lecteur CD-PHYSIKUS

11 Enregistrement et chargement d'un état de jeu
12 Réglages du contraste, du son et de la luminosité
13 Quitter l'application

p é r i l !

Navigation à l'intérieur du jeu

15 Déplacements
17 Utilisation des objets
19 Les scanners

La base documentaire de PHYSIKUS, l'ordinateur portable

21 Ouverture et première utilisation du portable
23 L'aide, le «bouton Éjecter»
25 Navigation à l'intérieur des chapitres

Le vieux manuel

Sauvez un monde en péril !

A la suite d'une COLLISION imprévisible avec un météorite, votre planète a cessé de tourner sur son axe. Conséquence fatale : une moitié de la planète se trouve plongée dans une nuit glaciale, tandis qu'une chaleur EFFROYABLE règne sur l'autre moitié et rend toute vie impossible.

Un professeur de génie a construit une puissante MACHINE à impulsions qui, si elle est mise à feu, doit permettre de relancer la rotation de la planète. Les réserves de nourritures s'amenuisant, les habitants ont dû quitter la terre peu de temps avant que la machine ne soit achevée. Ils espèrent trouver de meilleures conditions de vie au delà de l'océan.

Dans le rôle d'un(e) SCIENTIFIQUE, vous revenez d'un long voyage interstellaire.
Le professeur vous a laissé un message, ainsi qu'une MISSION. Vous devez mettre en marche la machine à impulsions. Pour ce faire, vous devez créer de l'ÉNERGIE à différents endroits et l'acheminer jusqu'à la machine à l'aide d'un gros câble.

Si vous y parvenez, la fantastique impulsion de la machine permettra de relancer la ROTATION de la planète. Vous êtes la dernière personne à pouvoir sauver ses habitants !

De nombreux PROBLÈMES de physique viennent compliquer cette mission. Il s'agit de découvrir et de maîtriser des phénomènes mécaniques et acoustiques, d'utiliser correctement l'électricité. Mais la lumière et les ombres recèlent, elles aussi, de nombreux SECRETS qui attendent d'être résolus.

L'ORDINATEUR portable que le professeur vous a laissé et qui ne vous quitte jamais est là pour vous aider. Vous y trouverez des explications sur les lois physiques FONDAMENTALES dont vous avez besoin pour SAUVER votre monde.





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certaines lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

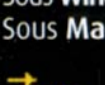
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Installation

Pour installer le logiciel, introduisez le CD-Rom 1 dans le lecteur de CD-Rom et laissez-vous guider !

Sous **Windows,** cliquez sur le Poste de travail puis sur l'icône lecteur de CD-Rom.
Sous **Macintosh,** double-cliquez sur l'icône du CD-Rom sur le bureau.

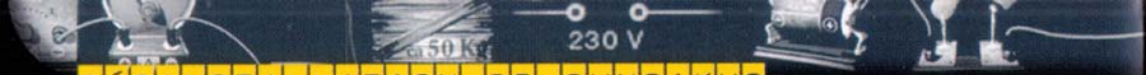


Physikus-Setup (.exe)

Avant de débuter l'installation, veillez à fermer tous les autres programmes. Un double-clic sur «Physikus Setup.exe» ou «Physikus Setup» lance le programme d'installation. Suivez les instructions qui s'affichent.
Vous avez le choix entre deux types d'installation : minimale ou complète.
L'installation minimale nécessite 14 Mo d'espace libre sur le disque dur, PHYSIKUS fonctionne alors à partir des deux CD-Rom.
L'installation complète requiert environ 650 Mo d'espace libre. PHYSIKUS fonctionne alors à partir d'un seul CD-Rom et de votre disque dur, ce qui vous évite de passer d'un CD-Rom à l'autre lorsque vous alternez entre la partie jeu et la partie didactique.

Lors de l'installation, vous avez la possibilité de sélectionner un autre répertoire en cliquant sur «Rechercher».

Bleu Manuel



DÉSINSTALLATION DE PHYSIKUS

Physikus-Delete (.exe) (Supprimer Physikus)
Toutes les données installées peuvent être facilement supprimées au moyen du programme de désinstallation, «Physikus Delete.exe» ou «Physikus Delete», fourni sur le CD-Rom 1.



Physikus-Delete (.exe)

Sous **Windows,** PHYSIKUS est installé dans le répertoire «c:\ Programmes\ Physikus» ; en outre, l'icône du logiciel se trouve dans le menu Démarrer du groupe de programmes «Programmes\Physikus».
Sous **Macintosh,** PHYSIKUS est installé dans le répertoire «Physikus» sur votre disque dur.

Les Doux Manuel





Physikus-Start-Icon

Une fois l'installation terminée, pour lancer le jeu, il suffit de double-cliquer sur l'icône de PHYSIKUS affichée sur le bureau.
Si vous avez raccordé deux lecteurs de CD-Rom, vous pouvez utiliser ceux-ci en parallèle. Insérez alors les deux CD-Rom avant de commencer.

Au début du jeu, vous pouvez définir la **qualité de lecture** de la démonstration en fonction des performances de votre ordinateur. Pour assurer une définition optimale, vous devez choisir le niveau le plus faible pour des ordinateurs cadencés jusqu'à 166 Mhz. Jusqu'à 233 Mhz, un niveau intermédiaire est recommandé et pour les ordinateurs les plus puissants, c'est le niveau maximal. Pour une bonne définition, il est également indispensable que votre lecteur de CD-Rom soit un 8 vitesses (8 x).
Vous pouvez en outre choisir de commencer par un jeu nouveau, un jeu mémorisé, ou bien directement vous lancer dans une leçon de PHYSIKUS.

Voir le manuel



Lecteur CD PHYSIKUS

Le vieux Manuel

Lecteur CD PHYSIKUS

Dans le coin supérieur gauche de l'écran se trouve un petit symbole doré représentant un CD-Rom. Un clic sur ce symbole entraîne l'ouverture du Lecteur CD PHYSIKUS. Celui-ci vous permet de procéder à différents réglages.

Enregistrement d'un état de jeu

Si vous souhaitez enregistrer un passage précis de votre jeu, il vous suffit de cliquer sur «Sauvegarder». Une liste vide s'affiche alors, dans laquelle vous pouvez sauvegarder jusqu'à 11 états de jeu différents (sur lesquels vous pouvez également réécrire). Cliquez sur l'un des champs vides et entrez un nom. Cliquez ensuite sur «OK». Un autre clic sur «Retour au jeu» vous permet de revenir dans le jeu, à l'endroit exact où vous vous trouviez auparavant.

Chargement d'un état de jeu

Si vous souhaitez reprendre votre jeu à un endroit que vous aviez mémorisé, il vous suffit de cliquer sur «Charger». La liste des états de jeu sauvegardés s'affiche. Choisissez-en un et cliquez sur «OK». Un autre clic sur «Retour au jeu» vous permet d'atteindre l'emplacement souhaité dans le jeu.
«Sauvegarder» et «Charger» fonctionnent de la même façon dans la partie didactique.

Le Livre Manuel

Réglage du contraste

Pour activer/désactiver le contraste entre les différents écrans, cliquez sur l'interrupteur de contraste - marche/arrêt. Sa désactivation accélère avant tout le passage d'un écran à l'autre pour les ordinateurs les plus lents, bien que l'on constate une perte de l'effet de fondu.

Réglage du son

Pour définir le volume sonore, déplacez le régulateur de volume vertical du CD-Player ! Par ailleurs, chaque fois que vous cliquez sur «Sauvegarder», le dernier volume sonore défini est sauvegardé.

Réglage de la luminosité de l'écran

Réglez la luminosité de votre écran pour que vous puissiez bien distinguer tous les degrés de luminosité sur le «coin neutre» sous le volet !

Deux Manuel

Quitter PHYSIKUS

Si vous souhaitez quitter PHYSIKUS, il vous suffit de cliquer sur «Fin». «Sauvegarder» se met à clignoter pour vous rappeler d'enregistrer votre position actuelle dans le jeu. Un second clic sur «Fin» ferme le programme.

Le Vieux Manuel











Navigation à l'intèrieur du jeu

Déplacements

Si vous déplacez le curseur de la souris sur l'écran, il peut prendre différents aspects en fonction des endroits où il se trouve.

Les flèches

Elles servent aux déplacements et indiquent la direction que vous emprunterez en cliquant dessus.

 Marcher en avant

 Aller à droite

 Tourner à droite

 Faire demi-tour (180°)

 Tourner à gauche

 Monter

 Aller à gauche

 Descendre

Le Vieux Manuel









Le Vieux Manuel

Utilisation des objets

Index
Un index apparaît lorsqu'une action peut être déclenchée d'un simple clic. Par exemple, appuyer sur un interrupteur.

Main
Une main apparaît lorsqu'il est possible de déclencher une action à l'aide d'un «cliquer-déplacer» (en conservant le bouton de la souris enfoncé). Par exemple, tirer sur un levier.

Les scanners

Ces symboles apparaissent au-dessus d'objets qui peuvent être «numérisés», et donc stockés, ainsi que dans les endroits où ces objets «numérisés» peuvent être déposés.

Le Vieux Manuel









Le Vieux Manuel

Scanner vert
Lorsqu'un scanner vert apparaît au-dessus d'un objet, vous pouvez le «numériser» d'un simple clic. L'objet «numérisé» s'affiche brièvement sur le petit moniteur de votre scanner, lequel se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran. Les flèches vertes situées sur l'appareil vous permettent de faire défiler les objets que vous avez déjà numérisés.

Scanner rouge
Lorsqu'un scanner rouge apparaît au-dessus d'un emplacement de la zone de jeu, vous pouvez placer un objet à cet endroit. Pour ce faire, sélectionnez-le dans le petit moniteur du scanner. Dès que vous cliquez sur la petite image en noir et blanc, l'objet apparaît dans la lumière sous forme de projection 3D. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la projection de l'objet jusqu'à l'emplacement où le scanner rouge est apparu. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'objet se «matérialise» à cet endroit - dans la mesure où c'est effectivement là que vous deviez le déposer.

Joyeux Noël

LA BASE DOCUMENTAIRE ANIMEE









Le vieux Manuel

L'ordinateur portable

Ouverture et première utilisation du portable

Dès que vous avez récupéré l'ordinateur portable au tout début du jeu, vous pouvez l'utiliser à tout moment pour enrichir vos connaissances en physique. Pour ouvrir le portable, il suffit de cliquer sur le bouton vert «ON» en bas à gauche de l'écran. L'écran affiche alors un sommaire comportant cinq grands fichiers sur les principaux domaines de la physique : l'optique, la mécanique, l'électricité, l'acoustique et la chaleur.

Si vous cliquez sur l'un des thèmes principaux, vous arrivez alors à la première page du premier chapitre. Pour revenir au jeu, cliquez sur le bouton «OFF» de couleur orange.

Pendant le jeu, dans certaines situations, un petit texte informatif s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran, vous indiquant dans quel domaine de la physique trouver la solution au problème actuel. Un clic sur cette référence allume votre ordinateur portable et ouvre le fichier concerné.

Le vieux Manuel

LA BASE DOCUMENTAIRE ANIMEE









Le vieux manuel

L'aide

Quoi faire

Vous pouvez naturellement lancer vous-même des recherches. Ce que vous devez faire à chaque page avec la souris, vous l'apprenez grâce à la ligne «Quoi faire» située sur le bord inférieur de l'écran.

Ligne d'aide

Si vous déplacez le curseur de la souris sur une zone où une action est possible, une ligne d'aide, sur le bord supérieur droit de l'écran, vous indique ce qui se passe si vous cliquez à cet endroit.

Bouton Ejecter

Si vous cliquez sur la flèche du lecteur de cassette «Eject», vous pouvez éjecter la cassette sur laquelle se trouve l'un des fichiers de base : optique, mécanique, électricité, acoustique ou chaleur. Vous revenez alors au sommaire de la partie documentaire.

Le vieux manuel

LA BASE DOCUMENTAIRE ANIMEE









Les Yeux Manuel

Navigation à l'intérieur des chapitres

Cliquez l'une des **cassettes** pour ouvrir le sommaire de la leçon sélectionnée.

A l'aide des **flèches**, vous pouvez parcourir le cours :
Flèche simple à droite : page suivante
Flèche simple à gauche : reprendre la page en cours
Flèche double à droite : début du chapitre suivant
Flèche double à gauche : en fonction de la position dans le chapitre, retour au début du chapitre en cours ou début du chapitre précédent.

Index
Toucher en cliquant et/ou faire glisser.

Main
Toucher et faire glisser dans la direction indiquée.

Le vrai Manuel

Trucs et astuces

Causes d'erreurs connues

Avant de démarrer PHYSIKUS, vous devez fermer tous les autres programmes. En particulier Windows Explorer.

Sous Mac OS 8.5 (PowerMac G3) l'installation ne se déroule pas correctement :
Si Adobe Type Manager 3.9 est installé ou si «Dave» est installé et si le montage automatique de disques dur réseau est installé.

Sous Windows 95, DriveIn nécessite DirectX 3 ; sous Windows NT, Service Pack 3 ou une version supérieure est nécessaire. DriveIn ne fonctionne pas sous le système Windows 95b.

Le Vieux Manuel

Tous droits réservés sauf autorisation expresse de l'éditeur. L'utilisation du CD-Rom est strictement limitée au cadre familial et privé. La location, le prêt de ce CD-Rom pour exécution publique, télévisuelle et radiophonique sont interdits.



Crédits

Pour découvrir l'équipe qui a réalisé le jeu PHYSIKUS, consultez les crédits dans le lecteur CD-PHYSIKUS

Made with MACROMEDIA est une marque déposée par MACROMEDIA Inc.
QUICK TIME est une marque déposée par Apple Computer Inc.

© by Heureka Klett Software GmbH, Stuttgart, Federal Republic of Germany, 1999 (year of first publication).

Version française
© Heureka Klett Software GmbH, Gallimard et Montparnasse multimedia, 1999.
Tous droits réservés.

Distribué par MilleDis

Tél. : (33) (1) 40 07 87 67 · Fax : (33) (1) 47 42 11 59
21 rue de Choiseul 75002 Paris. France.

Une production Ruske & Pühretmaier Design und Multimedia GmbH

HEUREKA® Klett

multimédia Gallimard

www.gallimard.fr

MONTPARNASSE MULTIMEDIA

www.montparnasse.net

Le Vieux Manuel

