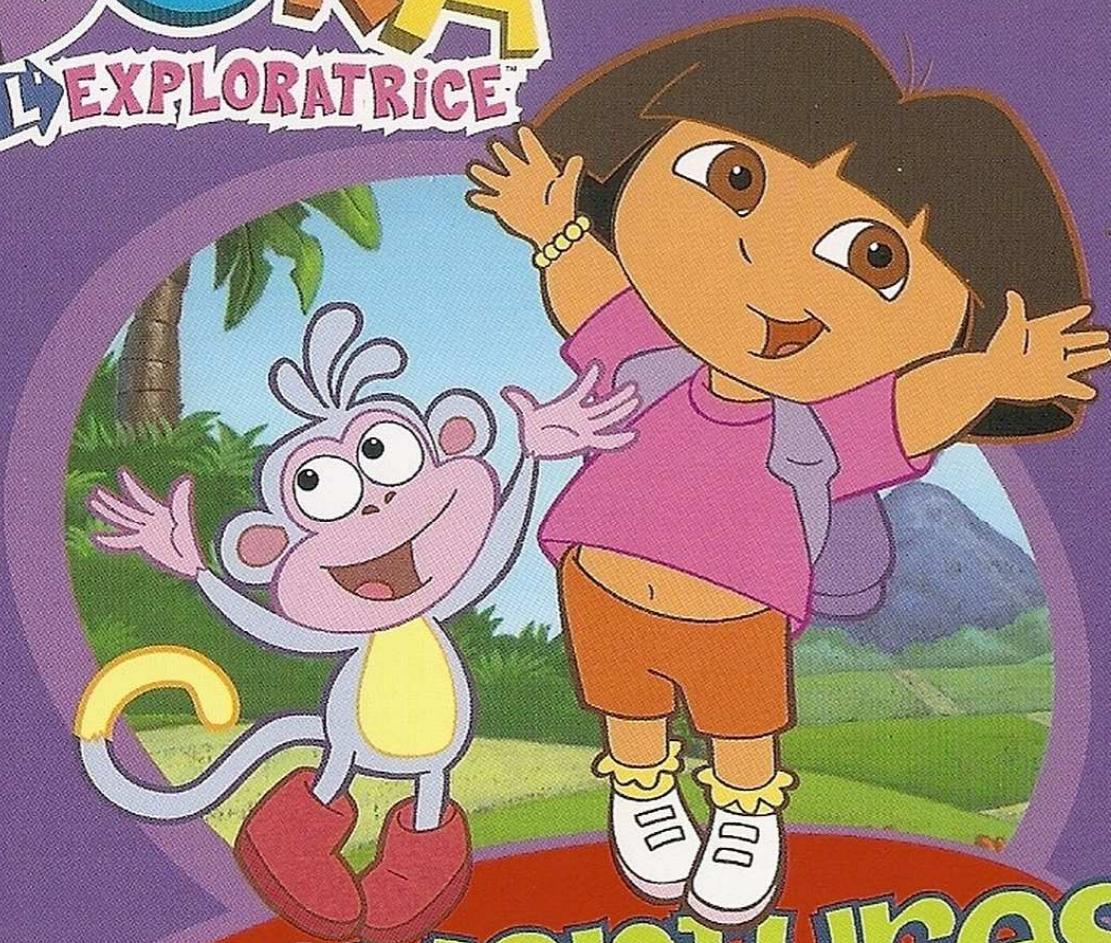


NICKELODEON

DORA L'EXPLORATRICE



Les aventures de la cité perdue

2-6 ans

ATARI

Avertissement sur l'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO 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 certains types de lumières clignotantes ou d'images fixes dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images fixes ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces personnes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté de tels 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 à 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 votre médecin.

Précautions 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 la vision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les 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 claire. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

Avant de commencer	6
Fichier « Lisez-moi »	6
Installation et lancement	6
Hello ! Bienvenue dans l'Aventure	7
Personnalise ton coffre au tr sor	7
Accueil/Personnalisation	8
Les diff rents modes de jeu	9
Les autres choses que tu verras	10
La Carte	10
La maison de Babouche dans les arbres	11
Le chemin forestier	12
La grande mare	12
Le buisson des b b s Bugga Bugga	13
La pyramide des chiffres	13
La Cit Perdue	14
Joue avec ton coffre au tr sor	15
Cr dits	16
Support technique	19

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Vérification des spécificités du système

Veuillez vous assurer que votre système correspond à la configuration requise figurant sur l'emballage du jeu.

L'outil de diagnostic de DirectX vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester DirectDraw, Direct3D et DirectSound.

Remarque : à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de "tâches de fond", qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

- Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez **FERMER**, **DESACTIVER** ou l'option équivalente.
- Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC.

Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

- 1 Cliquez sur le bouton démarrer et choisissez l'option Aide (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
- 2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

- Avant toute chose, essayez de télécharger le pilote de carte graphique le plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants de cartes graphiques** les plus connus :

Asus: <http://www.asus.com>
 ATI: <http://www.ati.com>
 Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
 Guillemot: <http://www.guillemot.com>
 Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
 C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>
 Diamond: <http://www.diamondmm.com>
 ESS: <http://www.esstech.com>
 Videologic: <http://www.videologic.com>
 Yamaha: <http://www.yamaha.com>

- Si vous ne trouvez pas de mise à jour, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant de chipset de carte graphique** :

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

- Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote de carte son** le plus récent :

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

Important : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

Windows 98/ME

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.
- 2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Systray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.
- 3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

Windows 2000/XP Professionnel

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.
- 2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche. Remarque : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

Windows XP Famillia

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.
- 2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

Avant de lancer l'appel, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

AVANT DE COMMENCER

Le fichier Lisez-Moi

Le jeu du CD ROM de « Dora l'ExploratriceTM et l'Aventure de la Cit Perdue » contient un fichier Lisez-Moi où vous trouverez l'acceptation de la licence et une mise à jour des informations sur le jeu. Nous conseillons vivement de prendre le temps de lire ce fichier pour profiter des changements intervenus après l'impression du présent manuel.

Vous pouvez visualiser ce fichier pendant l'installation du jeu. Pour le lire après l'installation, faire un double-click dessus, dans le répertoire DORA ET L'AVENURURE DE LA CITE PERDUE sur votre disque dur (généralement C:/fichiers programmes/Atari/Dora et la Cit Perdue). Vous pouvez également lire le fichier Lisez-Moi en cliquant d'abord sur le bouton d'accès de la barre de tâche Win98/Me/XP, puis sur programmes, puis sur Atari, puis sur le fichier Lisez-Moi.

INSTALLATION

- 1) Démarrer Windows98/Me/XP
- 2) Insérer le CD Rom DORA ET L'AVENTURE DE LA CITE PERDUE dans votre lecteur de CD Rom
- 3) Si le lancement automatique est activé, un cran de lancement automatique s'affiche. Cliquer alors sur le bouton d'installation pour installer le jeu. Si le lancement automatique est désactivé, double-cliquer sur l'icône Poste de Travail du bureau Win98/Me/XP. Ensuite, double-cliquer sur l'icône du CD Rom pour faire apparaître le cran puis cliquer sur le bouton Installation pour installer le jeu. Si le cran d'installation n'apparaît toujours pas à ce stade, cherchez le fichier « setup.exe » dans le dossier installation du disque de jeu, et double-cliquez dessus.
- 4) Suivre les instructions des fenêtres de dialogue pour terminer l'installation du jeu DORA ET L'AVENTURE DE LA CITE PERDUE
- 5) Lorsque l'installation est terminée, double-cliquez sur l'icône du jeu DORA ET L'AVENTURE DE LA CITE PERDUE sur le bureau, pour démarrer le jeu.

NOTE : Pour pouvoir jouer, vous devez laisser le disque DORA ET L'AVENTURE DE LA CITE PERDUE dans votre lecteur de CD Rom.

Installation de DirectX

Le CD Rom DORA ET L'AVENTURE DE LA CITE PERDUE nécessite DirectX 9 ou supérieur pour fonctionner. Si vous n'avez pas DirectX 9 ou supérieur installé sur votre ordinateur, cliquez sur « Oui » lorsqu'il vous est demandé si vous voulez l'installer.

HELLO ! BIENVENUE DANS L'AVENTURE !

Dora a perdu son ours en peluche, Teddy Bear, et s'apprête à gagner la Cité Perdue, l'endroit où on peut retrouver tous les trésors perdus. Tout au long du chemin, Dora découvre que nombreux sont ses amis qui ont perdu eux aussi un objet auquel ils tenaient beaucoup.

Dora et Babouche ont besoin de ton aide pour colorier des tableaux, rayer des problèmes et jouer des jeux, afin de pouvoir retrouver l'ours en peluche de Dora ainsi que tous les autres objets perdus.

Pendant leur aventure, Dora, Babouche, Sakado et La Carte vont rencontrer le Cochon Pirate et les petits Cochons Pirates, Mummy Bugga Bugga et ses bêtes Bugga Bugga, ainsi que Mister Tucan, tout en attrapant des toiles. Il y aura aussi quelques surprises en cours de route. Veux-tu aider Dora et Babouche à trouver la Cité Perdue et l'ours en peluche de Dora ?

PERSONNALISE TON COFFRE AU TRÉSOR.

Avant de commencer l'aventure avec Babouche et Dora, il faudra personnaliser ton coffre au trésor. C'est dans ce coffre au trésor que tu conserveras tous les dessins des objets perdus de tes amis. Tu trouveras également des pages d'activités de création dans ton coffre au trésor que tu pourras imprimer pour jouer à l'ordinateur à ta guise.

Après avoir rempli chacune des étapes qui suivent, clique sur la flèche Avant Jaune, pour te retrouver à l'étape suivante:



Quel est ton nom ? - Tu peux appliquer la couleur que tu veux aux lettres qui composent ton nom en cliquant sur la palette située sur la droite de l'écran. Clique sur la couleur que tu désires, puis clique sur la lettre ou tape-la sur le clavier. Repète cette opération pour chacune des lettres de ton nom.



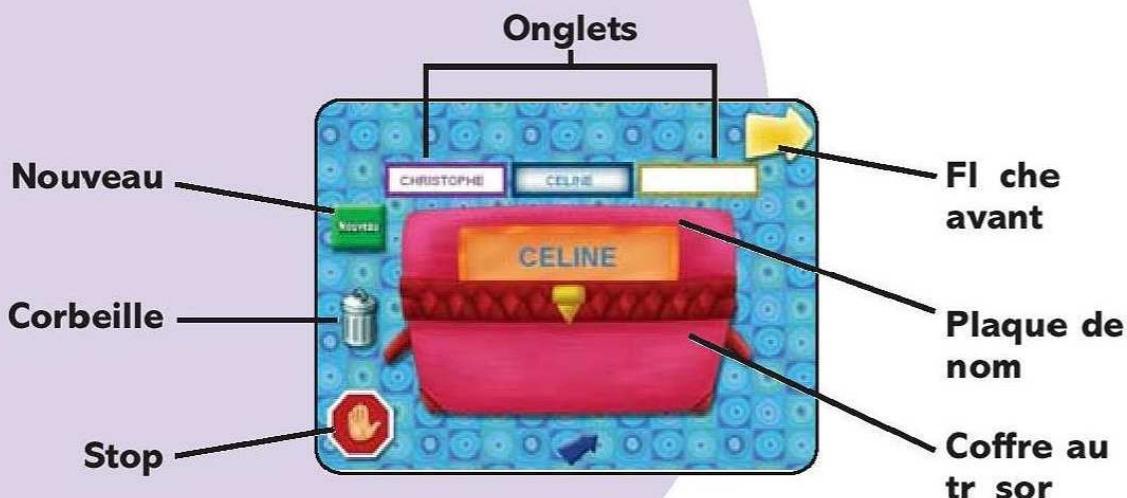
Quelle couleur veux-tu attribuer à ton coffre au trésor ? - Place le curseur de la souris sur ta couleur préférée, puis clique dessus pour la sélectionner.



Quelle est ta forme ou ton joyau favoris ? - Pour décorer ton coffre au trésor avec une forme ou un joyau, place le curseur de ta souris sur celle ou celui que tu désires, et clique dessus. Puis place le curseur à l'endroit où tu désires placer cette décoration, et clique à nouveau. Si tu en as envie, choisis des décorations supplémentaires.



PAGE D'ACCUEIL/PERSONNALISATION



NOUVEAU : Clique dessus pour cr er un nouveau nom.

CORBEILLE : Clique dessus pour effacer une partie sauvegard e. Apr s avoir cliqu sur la poubelle, cliquer sur « oui » pour effacer la partie.

ONGLETS DE NOM : Clique sur l'un des trois noms pour s lectionner une partie sauvegard e.

PLAQUE DE NOM : Clique sur ton nom figurant sur le coffre au tr sor pour en changer les lettres ou la couleur.

COFFRE AU TR SOR : Ton coffre au tr sor contient tous les dessins des tr sors perdus par tes amis, ainsi que les pages d'activit s que tu pourras utiliser sans ton ordinateur. Pour ouvrir le coffre au tr sor, positionne le curseur dessus, avant de cliquer. Il s'ouvrira alors pour toi. Bien s r, tu peux l'aider s'ouvrir si tu dis « open » en effectuant l'op ration.

FL CHE AVANT : Apr s avoir personnalis ta partie, clique sur cette fl che pour pouvoir jouer.

STOP : Clique dessus pour arr ter la partie.

LES DIFFERENTS MODES DE JEU :

Clique sur « **Allons-y, let's go** », et te voil en route. Mais tout d'abord, il te faut selectionner la fonction dont tu veux jouer :

MODE AVENTURE : Clique sur la Cit Perdue pour jouer l'Aventure de la Cit perdue. Ce mode te propose une histoire, dans laquelle il te faudra jouer tous les jeux dans l'ordre. A chaque fois que tu auras termin un jeu, l' tape sera automatiquement sauvegard e. Ce qui signifie que lorsque tu voudras reprendre ta partie, elle d butera l o tu l'avais laiss e. Lorsque tu auras atteint la derni re tape, et permis Dora de rendre ses amis leurs tr sors perdus, tu pourras chanter et danser « C'est gagn ».



MODE JEUX PROPOS S PAR LA CARTE :

Pour jouer ton jeu pr f r autant de fois que tu le d sires, clique sur La Carte, l'amie de Dora.



NIVEAUX DE DIFFICULT : il existe trois niveaux de difficult : Niveau 1 (Explorateur Junior), niveau 2 (Explorateur) et niveau 3 (Super Explorateur). La difficult que tu auras s lectionn e pendant la phase d'accueil/personnalisation sera le r glage par d faut pour tous les jeux, mais si tu trouves qu'un jeu est trop dur ou trop facile, tu peux changer de niveau au cours d'un jeu.



LES AUTRES CHOSES QUE TU VERRAS

FL CHE JAUNE - Clique sur elle pour retourner l'cran pr c dent ou pour acc der l'cran d'accueil/personnalisation.

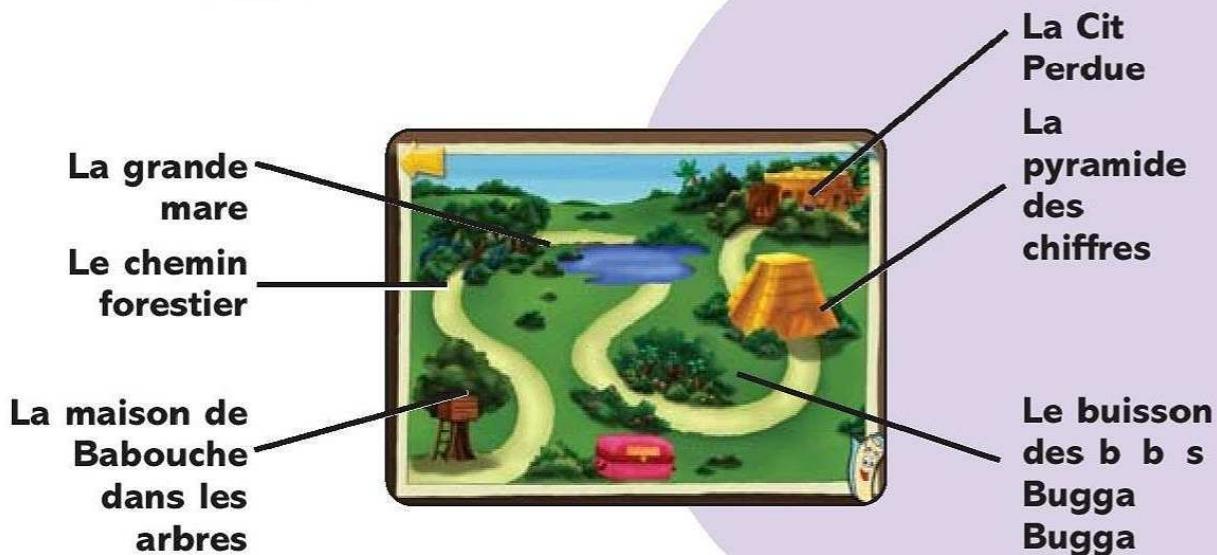


LA CARTE - En mode Aventure de la Cit Perdue, clique tout moment sur La Carte pour savoir o tu es de l'aventure. En mode jeux propos s par La Carte, clique sur La Carte tout moment pour choisir un nouveau jeu.



LA CARTE

Il y a six endroits visiter :



En mode **Aventure de la Cit Perdue**, tu commences par le premier endroit (la maison de Babouche dans les arbres). Lorsque tu auras terminé un jeu, tu iras directement au jeu suivant jusqu'à ce que tu atteignes le dernier endroit.

En mode **Jeux Proposés par La Carte**, tu peux cliquer sur l'endroit que tu veux pour jouer au jeu correspondant. A chaque fois que tu auras terminé un jeu, le Trio Fiesta surgira pour jouer une fanfare en ton honneur.

Coffre au trésor : Clique dessus pour voir les dessins des trésors perdus, ainsi que les pages d'activités.



Note : la première fois que tu joueras un jeu, tu ne pourras pas éviter les instructions sonores. Mais lorsque tu y rejoueras, tu pourras les faire cesser en cliquant sur la souris.

De même, si tu veux passer les séquences d'animation, tu peux le faire en cliquant sur la souris (les utilisateurs Windows R peuvent le faire avec n'importe quel bouton de la souris).

LA MAISON DE BABOUCHE DANS LES ARBRES.

CONNAISSANCES :

- Connaissance des chiffres
- Correspondance des chiffres

En mode **Aventure de la Cit Perdue**, l'ours en peluche de Dora est perdu. Babouche pense qu'ils pourraient faire un portrait de l'ours en peluche, Teddy Bear, pour le montrer à leurs amis qui pourraient alors les aider à le retrouver. Dora en dessine alors un, et t'invite à le peindre. Il faut faire correspondre les chiffres figurant sur le dessin avec ceux des pots de peinture, et colorier ainsi les différents morceaux du dessin. « Fantastic » !



En mode **Jeux Proposés par La Carte**, tu peux peindre de nombreux jouets et trésors différents, parmi lesquels un camion, une poupée, un avion, et d'autres encore. Dans les niveaux les plus difficiles, tu peux apprendre les noms de tes dessins en anglais.

LE CHEMIN FORESTIER

CONNAISSANCES :

- *Compte*
- *Logique des chiffres*
- *Connaissance des valeurs*



Dans les deux modes :

Après que Dora et Babouche se soient mis en route pour la Cité Perdue, ils découvrent une belle toile scintillante sur le chemin forestier. En cliquant sur cette toile, la forêt se remplit de nombreuses autres toiles, certaines cachées, et d'autres bien visibles. essaie d'attraper les toiles en cliquant dessus. Dès que tu auras cliqué dessus, elles voleront jusqu'à la poche de toiles située sur le côté gauche de Sakado. A tout moment, tu peux cliquer sur la poche de toiles pour compter les toiles qu'elle contient.

Note : dans les niveaux de difficulté supérieure, tu apprendras à compter en français et en anglais.

LA GRANDE MARE

CONNAISSANCES :

- *Valeur des chiffres*
- *Connaissance des couleurs*
- *Correspondance des couleurs*



Dans les deux modes :

En continuant leur chemin vers la Cité Perdue, Dora et Babouche arrivent à la Grande Mare. Le Cochon Pirate et ses petits Cochons Pirates se trouvent sur les quais qui la bordent. Ils semblent chercher quelque chose, eux aussi ! Le Cochon Pirate fera traverser la Grande Mare à Dora et Babouche dans son bateau pirate s'ils l'aident à faire embarquer tous ses petits Cochons Pirates dans les bons bateaux. Pour cela, aide Dora et Babouche à associer la bonne couleur et le bon chiffre en cliquant sur les petits Cochons Pirates afin de les aligner sur le bon quai.

Lorsque tous les petits Cochons pirates prennent la mer, le Cochon Pirate fait traverser la Grande Mare à Dora et Babouche et leur donne un dessin du chapeau de Pirate qu'il a perdu, afin qu'ils le retrouvent dans la Cité Perdue.

LE BUISSON DES BÉBÉS BUGGA BUGGA

CONNAISSANCES :

- *Classement*
- *Reconnaissance des chiffres*
- *Correspondance des chiffres*



Dans les deux modes :

Alors que Dora et Babouche continuent leur aventure, ils rencontrent Mummy Bugga Bugga, qui emmène ses b b s Bugga Bugga se promener dans leur toute nouvelle poussette. Malheureusement, les b b s Bugga Bugga ont perdu leurs couvertures, et sans elles, ils ne pourront faire leur sieste. Dora et Babouche ont besoin de toi pour aider Mummy Bugga Bugga à remettre ses b b s dans la poussette. Clique sur les b b s Bugga Bugga et remets-les sur les bons sièges. Lorsqu'ils sont tous dans la poussette, Dora explique à Mummy Bugga Bugga qu'elle est à la recherche de son ours en peluche qui se trouve dans la Cité Perdue. Maman Bugga Bugga lui tend alors un dessin des couvertures de ses b b s pour qu'elle les cherche aussi dans la Cité Perdue.

LA PYRAMIDE DES CHIFFRES

CONNAISSANCES

- *Correspondance des chiffres*
- *Classement des chiffres*
- *Addition simple*



Dans les deux modes :

Toujours en route vers la Cité Perdue, Dora et Babouche voient Mister Tucan devant la pyramide des chiffres. Il a perdu ses lunettes et ne peut traverser la pyramide car il ne voit pas les chiffres. Dora et Babouche lui proposent de chercher ses lunettes lorsqu'ils seront dans la Cité Perdue. Une fois l'interieur de la pyramide, Dora et Babouche se rendent compte que pour en ressortir, ils doivent passer les preuves de la pyramide en attrapant les formes et les joyaux qui portent les bons chiffres. Ils ont besoin de ton aide, aussi clique sur les bons objets afin de permettre à Dora et Babouche de sauter et de les attraper.

LA CITÉ PERDUE.

CONNAISSANCES :

- *Identification*
- *Mmoire*

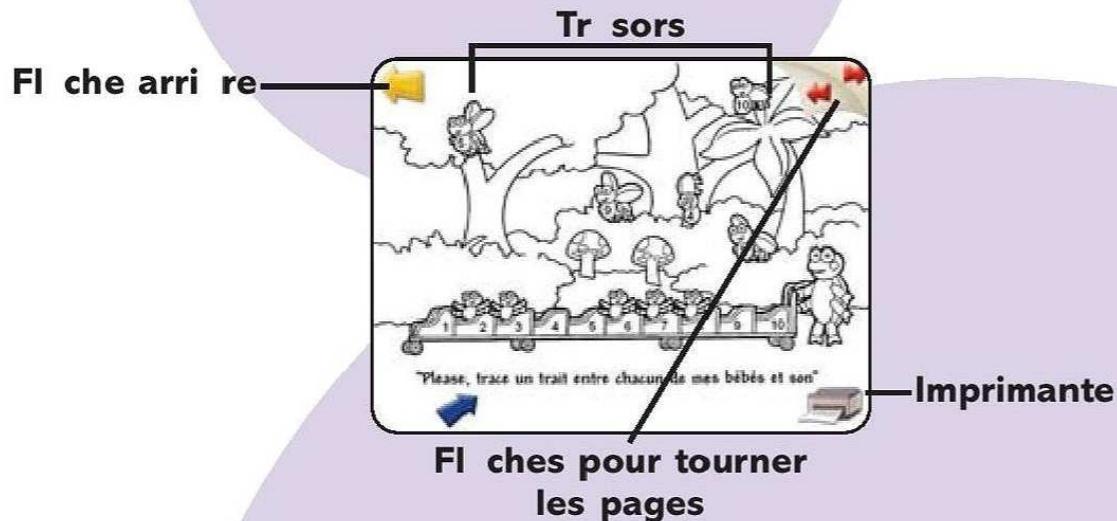
Dans les deux modes :

« We did it ! C'est gagn ! » Apr s avoir aid Dora et Babouche trouver la Cit Perdue, aide-les trier les tr sors qu'ils devront rapporter tous leurs amis. Clique sur le bon tr sor lorsqu'il appara t une fen tre ou dans l'embrasure de la porte, ou encore derri re un buisson. Lorsque tu auras r uni tous les tr sors perdus, le Trio Fiesta jouera une fanfare en ton honneur, Sakado commencera s'agiter, et toutes les toiles que tu auras ramass es s'envoleront hors de la poche toiles. Dora et Babouche seront transport s par magie dans la maison de Babouche dans les arbres, o tout le monde retrouvera ses tr sors et chantera « C'est gagn ».



JOUÉ AVEC TON COFFRE AU TRÉSOR

Pour visualiser tes pages d'activités, place le curseur de la souris sur le coffre au trésor, puis clique pour l'ouvrir. Tu pourras alors imprimer les pages que tu veux et jouer avec sans ton ordinateur. « Fantastic ! »



TR SORS : Découvre les trésors que tu as amassés.

FL CHE ARRI RE : Clique dessus pour retourner au jeu interrompu, ou pour retourner à l'écran d'accueil/personnalisation.

FL CHES POUR TOURNER LES PAGES : Clique sur ces flèches rouges pour voir les différentes pages d'activités.

IMPRIMANTE : Clique dessus pour imprimer tes pages d'activités. Note : Il faut qu'il y ait une imprimante installée et reliée à l'ordinateur si tu veux imprimer tes pages d'activités.

CREDITS

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicola

Senior VP of International Operations

REPUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered

Republishing Director

S bastien Chaudat

Republishing Team Leader

G rard Barnaud

Republishing Producer

Ludovic Bony

Localisation Team Leader

Franck Genty

Localisation Project Manager

Caroline Fauchille

Printed Materials Team Leader

C line Vilgicquel

Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger

Copy Writer

Jenny Clark

MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud

Director Supply Chain

Murielle Guichet/Fanny Giroud/Mike

Shaw/Jean Grenouiller

Manufacturing Coordinators

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover

Quality Director

Carine Mawart

Quality Control Project Manager

Lisa Charman

Certification Project Manager

Pierre Marc Bissay

Product Planning Project Manager

Philippe Louvet

Engineering Services Manager

St phane Ent ric

Engineering Services Expert

Emeric Polin

Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Martin Spiess

European Marketing Senior VP

Cyril Voiron

European Group Marketing Manager

Aidan Minter

European Product Manager

John Tyrrell

European Communications Manager

Renaud Marin

European Web Manager

LOCAL MARKETING TEAM

Beryl Gonnard

Product Manager

Alexandre Enklaar

Brand Manager

SPECIAL THANKS TO :

ReIQ : Praveen Shirali

Absolute Quality : David Anderson.

Chinkel: Matthieu Lancrenon et Sophie Kohn

ACE

STUNT PUPPY ENTERTAINMENT, INC.

Gano Haine

Designer

Denise Roberts McKee

Art Director

Jenean Hoffman

Executive Producer

Nicky Robinson

Technical Director

Jon Leupp

Senior Engineer

Robert Heitman

Engineer

Lance Scott

Junior Engineer

Guy Nicholas

Macintosh Conversion

Soundminz — Greg Rahn

Musical Arrangements and Sound

Additional Thanks

Catalyst Literary and Talent Association —

Harvey Harrison, Ray Greer, Thom Bowen

Jennifer Hubbard, Ethan Quinn Hoffman

Claire Adriana Little

KAREN JOHNSON PRODUCTIONS

KAREN JOHNSON PRODUCTIONS

Karen Johnson
President/CEO

Janet Sairs
Animation Producer

Tom Ward
Production Designer/Animation Director

Ron Schulz
Animation Production Manager

Bea Rasmussen
Animation Coordinator

Chad Sliwinski
Paul Meylink
Animation/Storyboard

Mike Kavanagh
Animation In-between

Sue Peach
Color Stylist/Composite

Theresa Murphy
Bob Churchill
Paint

Augustin Huerta
Carrie Dahl
Production Processing

Charlie King
Soundtrack Breakdown

Film Factory
Lance Raichert
Mike Nikelson
Additional Animation and Clean-up

Additional Thanks

Mary Killberg
Melissa Ramos
Annette Berg

EDUCATIONAL CONSULTANTS

Christine M. Ricci, Ph.D.
Director of Research, Dora the Explorer

Melissa Sacco
Michelle Gorden
Preschool Educational Consultants

Patty Langdon McFadden
Kindergarten Educational Consultant

Special Thanks to our partners at Nickelodeon Interactive & Dora the Explorer

Steve Youngwood, Aly Sylvester
Erika "E" Ortiz, Sherice Guillory
Erica David, Brian Bromberg
Russell Spina, Chris Guifford
Terri Weiss, Cathy Galeota
Rosslyn Byrd, Sarah Noonan
The Entire Dora the Explorer Production Crew

VOICE TALENT

Dora	Kathleen Herles
Boots	Harrison Chad
Map/Swiper	Mark Weiner
Pirate Pig	Chris Guifford
Mam Bugga Bugga	KJ Sanchez
Se or Tuc n	Leslie Valdez
Screen	Brian Maya
Bugga Bugga Babies/	Amber Hood
Pirate Piggies	Susan Danis
	Aimee Michaud
	Don Hoffman
	Sal Forcina

Doug Carrigan
Beth Glenday
Audio Department

Rita Kedineoglu
Skylark Sound Studios
VoiceWorks Productions

© 2004 Atari. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. © 2005 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. Developed by Stunt Puppy Entertainment, Inc. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. The QuickTime logo is registered in the U.S. and other countries.

**The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem**

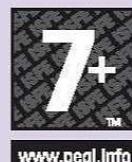
Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



www.peg1.info

www.peg1.info

www.peg1.info

www.peg1.info

www.peg1.info

Content Descriptors:

Description du contenu:

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: Variará en función del país!

Nota: Può variare a secondo del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!



BAD LANGUAGE

LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE

LENGUAJE INAPROPIADO

CATTIVO LINGUAGGIO

VULGAR SPRACHE



DISCRIMINATION

LA DISCRIMINATION

DISCRIMINACIÓN

DISCRIMINAZIONE

DISKRIMINIERUNG



DRUGS

LES DROGUES

DROGAS

DROGHE

DROGEN



FEAR

LA PEUR

TERROR

PAURA

ANGST UND

SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT

LE CONTENU SEXUEL

CONTENIDO SEXUAL

SESSO

SEXUELLER INHALT



VIOLENCE

LA VIOLENCE

VIOLENCIA

VIOLENZA

GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.peg1.info>



Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (\u20ac1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 \u20ac/mn) (24h/24) 3615 Infogrammes (0,34 \u20ac/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 \u20ac/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (\u20ac1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• Espa\u00f1a	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri m\u00f6ndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

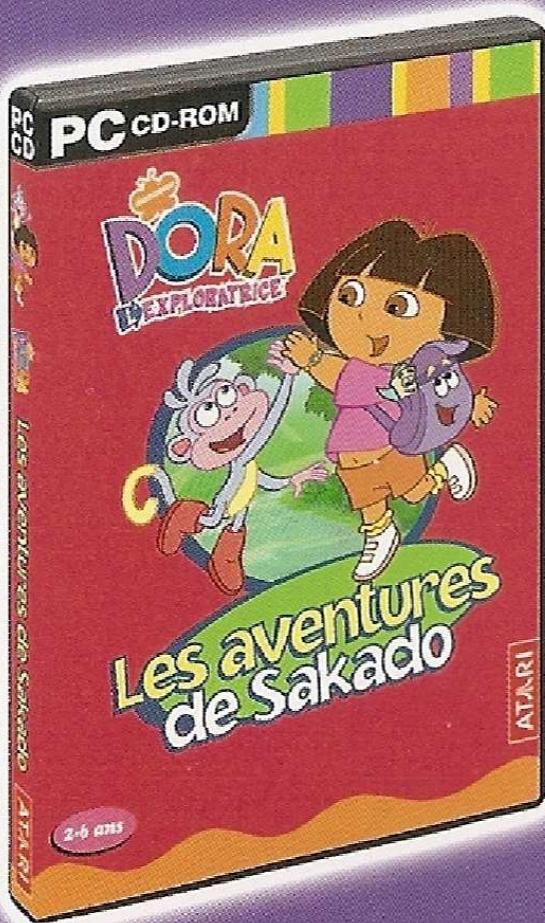
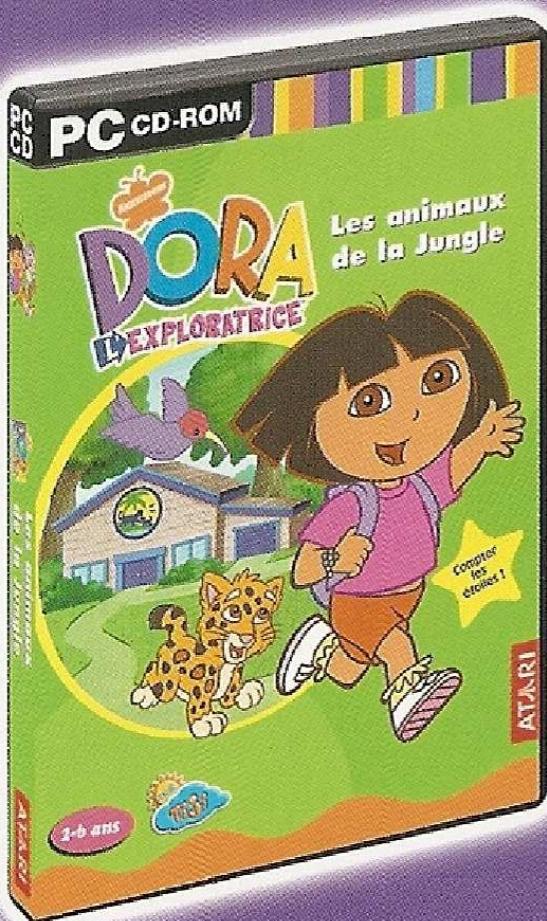
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

3546430115190

Découvre les autres aventures de Dora !



Atari France, 1 Place Verrazzano, Valise, 69252 Lyon Cedex 9, France

© 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners. © 2005 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Dora the Explorer and all related titles, characters and logos are trademarks of Viacom International Inc. Developed by Stunt Puppy Entertainment, Inc. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks under license. The QuickTime logo is registered in the U.S. and other countries. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.