

# Les pays d'Europe

## Bienvenue !

Vous pouvez accéder à ce menu d'aide en cliquant sur l'onglet Aide dans la barre de menus, on en tapant sur la touche F1 en cours de partie.

Pour télécharger d'autres jeux (qui, comme celui-ci, sont totalement libres de droit), ou vous tenir au courant de mes randonnées, connectez vous sur mon site <http://perso.wanadoo.fr/leflon.pierre>

Pour me donner vos impressions sur ces jeux (ce qui me ferait plaisir), et pour que je vous tienne au courant des nouveautés et des corrections, envoyez moi un petit mot à [pierre.leflon@wanadoo.fr](mailto:pierre.leflon@wanadoo.fr)

## Les nouveautés de la version 3.00

La première nouveauté, c'est qu'en mode apprentissage, si vous cliquez sur le pays, vous voyez apparaître sa fiche descriptive.

Comme dans France version 2.00, me direz-vous ? Oui, mais en plus, vous pouvez modifier cette fiche à votre gré, grâce à un petit utilitaire disponible sur mon site (editinfo).

Seconde nouveauté, un mode révision qui vous permet d'afficher la carte en format agrandi, et de cliquer sur les pays pour voir apparaître leur fiche descriptive, hors de tout jeu.

Troisième nouveauté : vous pouvez paramétrer les étapes du jeu, et par exemple décider que vous jouez sans les drapeaux, en commençant par les capitales et en finissant par les pays.

## Comment...

[Démarrer une partie](#)

[Interrompre une partie](#)

[Abandonner une partie commencée](#)

[Continuer une partie interrompue](#)

[Changer la résolution de l'écran](#)

[Paramétrer le jeu](#)

[Réviser vos connaissances](#)

## Le déroulement du jeu

[Étapes du jeu](#)

[Niveaux de jeu](#)

## Les scores

[Calcul du score](#)

[Meilleurs scores](#)

## **Cracs, trucs ... et bugs**

[Durée de chargement du jeu](#)

[Sonorisation du jeu](#)

[Fichiers nécessaires](#)

[Chargement dans un système NT protégé](#)

[C'est quoi, l'IDH](#)

# Les pays d'Europe

## Comment démarrer une partie

C'est le plus simple : il suffit de cliquer sur **Fichier** dans la barre de menus, et de lancer la commande **Nouvelle partie**. Le programme vous impose de taper votre nom (tronqué à 20 caractères), puis de choisir le niveau de jeu. Dès que votre choix est fait, la partie commence !

# Les pays d'Europe

## Comment interrompre une partie en cours

Cliquez sur **Fichier** dans la barre de menus, puis sélectionnez la commande **Enregistrer la partie en cours**.

Le programme vous demande de sélectionner le répertoire dans lequel la partie sera sauvegardée ; pour information, il vous liste les fichiers de sauvegarde déjà présents dans le répertoire choisi (fenêtre de droite). Vous tapez alors un nom valide de fichier (8 caractères maximum commençant par une lettre) ; le programme rajoute l'extension .CAE, et sauvegarde vos résultats si ce fichier n'existe pas déjà sur le disque. Il réinitialise la partie en cours.

## Les pays d'Europe

### Comment abandonner une partie en cours

Si vous en avez vraiment assez de cette partie.... Vous pouvez en cours de partie cliquer sur **Fichier** dans la barre de menus, puis sélectionner la commande **Nouvelle partie** pour tenter de nouveau votre chance, ou **Quitter** si vous êtes définitivement écoeuré.

Pour limiter la gruge, votre score est néanmoins enregistré dans le top ten (à condition de le mériter !)

# Les pays d'Europe

## Comment continuer une partie interrompue

Si vous avez de l'ordre, c'est facile : il suffit de savoir où se trouve donc le fichier de sauvegarde (celui dont le nom se termine par .CAE, si vous avez suivi les épisodes précédents....).

Vous cliquez sur **Fichier** dans la barre de menus, et lancez la commande **Lire une partie entamée**. Vous sélectionnez le lecteur et le dossier de sauvegarde, et double-cliquez alors sur le fichier souhaité : la partie reprend là où vous l'aviez arrêtée, et le fichier de sauvegarde est effacé du disque.

# Les pays d'Europe

## Comment changer la résolution d'écran

Le programme adapte la fenêtre d'affichage à la résolution de l'écran ; cela dit, il n'est pas du tout confortable de devoir se déplacer sans arrêt avec les ascenseurs dans une petite fenêtre pour passer du Nord au Sud de l'Europe, puis de l'Est en Ouest...

La résolution optimale de jeu, si votre ordinateur le permet, est de 1280 par 1024. Au démarrage du jeu, le programme analyse la résolution de votre écran, et les possibilités de votre carte graphique. Il vous suggère s'il estime cela souhaitable de changer cette résolution. Pour cela, vous devez quitter le jeu, puis effectuer les opérations suivantes ;

- Cliquez sur le bouton "Démarrer", en bas de votre écran ;
- Cliquez sur la ligne "Paramètres";
- Cliquez sur la ligne "Panneau de configuration" ;
- Cliquez sur l'icône "Affichage" (ou Display) ;
- Cliquez sur l'onglet "Configuration" ou "Paramètres" ;

Un curseur vous permet alors de régler la configuration souhaitée ; vous pouvez également sur le même écran modifier le codage des couleurs ;

- Le système vous propose de tester les valeurs retenues ; vous confirmez le choix effectué, puis retournez à la fenêtre "panneau de configuration", que vous pouvez fermer.
- Relancez le jeu...

# Les pays d'Europe

## Etapas du jeu

Au début de la partie, vous êtes presque millionnaire : votre capital est de 999999 points. La partie se déroule en trois étapes, et prend fin soit parce que vous êtes en faillite en raison de vos trop nombreuses erreurs, soit parce que vous êtes triomphalement parvenu jusqu'au bout de la dernière étape.

Les étapes sont décrites dans l'ordre standard ; vous pouvez néanmoins jouer dans l'ordre que vous souhaitez, et décider de ne pas jouer certains d'entre elles (voir [paramétrage du jeu](#)).

**Première étape :** il s'agit de positionner les pays. Il apparaissent en ordre aléatoire dans la fenêtre de droite (sous le cadre **Trouvez moi**....). Vous les positionnez en cliquant sur le rond apparaissant sur la carte. Le petit bruit émis par la machine n'est pas le même suivant que vous avez bon ou faux ! En cas d'erreur, votre score diminue, et vous continuez à essayer de placer le pays sur la carte, jusqu'à ce que la machine ait peur de vous décourager et vous en propose un autre.. Ce qu'elle fait immédiatement si vous avez bon ! Quand tous les pays ont été placés, vous passez alors à la ....

**Seconde étape :** si vos points le permettent encore, vous placez maintenant sur la carte les capitales qui apparaissent dans le cadre de droite; vous êtes plus ou moins aidé selon le [niveau de difficulté](#) choisi....

**Troisième étape :** toujours plus fort... Vous placez correctement les drapeaux. Ca devient corsé, notamment avec le niveau difficile !

Conclusion : soit vous êtes sur la paille avant la fin, et la machine calcule votre dette (score négatif), soit vous êtes dignes de félicitations, et peut-être de figurer sur le [top-ten](#)....



# Les pays d'Europe

## Niveaux de jeu

Même si vous figurez dans le top-ten du niveau facile, vous n'avez pas encore tout gagné.... Au lancement de la partie, vous pouvez sélectionner quatre niveaux de jeu.

**Niveau facile** : dans la première étape, il n'y a au départ que des ronds jaunes sur la carte. Les pays à placer apparaissent avec leur contour. Les pays que vous avez trouvés s'affichent sans leur nom sur la carte. Vous ne pouvez plus les sélectionner de nouveau, et la forme des trous vous aide à placer les suivants.... Dans la seconde et la troisième étape, tous les pays sont initialement positionnés sur la carte avec leur nom. Au fur et à mesure que vous trouvez les capitales (ou les drapeaux), les noms s'effacent de la carte, et vous ne pouvez plus les sélectionner.

**Niveau moyen** : dans la première étape, le fond de carte apparaît avec les ronds jaunes. Les ronds passent au rouge quand vous avez correctement positionné le pays. Dans la seconde étape et la troisième étape, les principes sont les mêmes ; les ronds passent au rouge quand vous avez correctement positionné la capitale ou le drapeau.

**Niveau difficile** : la carte est dans les trois étapes initialement semée de ronds jaunes... qui restent jaunes même quand vous avez positionné le pays (respectivement la capitale ou le drapeau). Et vous pouvez donc continuer à cliquer pour positionner un autre pays, en ayant oublié que vous l'avez déjà trouvé.... par chance.

Par contre, quelle que soit la difficulté du jeu, les principes de décompte des points sont strictement identiques.

**Mode apprentissage** : ce mode est équivalent au niveau facile, sauf que....

Au bout de trois erreurs consécutives, le programme affiche à côté du score une petite ampoule destinée à vous éclairer. Si vous cliquez sur cette ampoule, elle s'éteint, ce qui signifie que votre score ne sera plus enregistré puisque vous avez triché. Mais surtout, elle fait apparaître sur la carte la bonne réponse au moyen d'un rond noir. Pour montrer que vous avez bien compris, vous cliquez sur ce rond noir. Votre score est décrétementé comme si vous aviez fait neuf erreurs ; par contre, la réponse n'est pas enregistrée ; le programme vérifiera que vous avez retenu la leçon en vous requestionnant un peu plus tard....

En outre, dès que vous avez trouvé un pays, le point jaune est remplacé par un point d'interrogation. En cliquant sur ce point, vous ferez apparaître la fiche descriptive du pays, décrite avec le mode Révision.

# Les pays d'Europe

## Calcul du score

Au début de la partie, vous disposez d'un capital de 999999 points. A chaque erreur, vous payez une amende : un point pour la première erreur, quatre points pour la seconde consécutive, seize points pour la troisième, soixante quatre points pour la quatrième... Mais rassurez vous, à la huitième erreur, soit à - 65 536 points, le programme vous déclare irrécupérable et passe à la recherche suivante...

Lorsque vous atteignez zéro en cours de partie, le programme calcule votre dette en fonction du niveau atteint et du nombre de recherches non effectuées.

Si votre score figure dans les dix meilleurs scores du niveau de jeu choisi, vous êtes inscrit d'office dans le top-ten.

# Les pays d'Europe

## Meilleurs scores

Le programme mémorise les dix meilleurs scores pour chaque niveau de jeu ; le tableau des meilleurs scores apparaît en fin de partie, ou à tout moment en cliquant sur **Score** dans la barre de menus, et en lançant la commande correspondant à votre niveau.

Si vous êtes vraiment honteux de vos performances, vous pouvez remettre à zéro les scores, en choisissant la commande **Remise à zéro** dans la barre de menus.

# Les pays d'Europe

## Temps de chargement du jeu

Le temps de chargement du jeu est assez long, même avec une bonne machine... Cela est dû au langage de programmation utilisé et aux nombreux éléments graphiques chargés simultanément pour gagner du temps à l'exécution. Mais pas de panique, allez plutôt boire un tilleul, au lieu de vous énerver vainement....

# Les pays d'Europe

## Sonorisation du jeu

Le programme émet quatre types de bruits (ou de mélodies harmonieuses selon le paramétrage que vous donnerez....).

Le premier son correspond à une bonne réponse ; il est contenu dans le fichier `carte_ok.wav`, que vous pouvez modifier si vous le souhaitez (attention de ne pas mettre un fichier trop long, cela devient vite pénible....).

Le second, vous l'aurez deviné, correspond à une erreur ; il est contenu dans le fichier `carte_er.wav`.

Le troisième correspond à une fin de niveau ou de partie, et se trouve dans le fichier `carte_ga.wav`.

Le quatrième correspond à l'abandon forcée d'une partie, et se trouve dans le fichier `carte_pe.wav`.

Le dernier son correspond au clic permettant de visualiser la fiche descriptive d'un pays ; il se trouve dans le fichier `carte_hl.wav`.

Ces quatre fichiers doivent se trouver dans le même répertoire que le programme principal, `EUROPE.EXE`.

# Les pays d'Europe

## Fichiers nécessaires

Le programme principal, destiné à fonctionner sous 32 bits (Windows 95 et au delà), se trouve dans le fichier EUROPE.EXE ; le présent fichier d'aide s'appelle EUROPE.HLP.

Les quatre fichiers de son CARTE\_ER.WAV, CARTE\_OK.WAV, CARTE\_GA.WAV, CARTE\_HL.WAV et CARTE\_PE.WAV sont décrits dans la page précédente.

Les scores ainsi que le paramétrage du jeu sont enregistrés dans un fichier d'extension SCE, créé par le programme et stocké dans le répertoire courant où doivent se trouver tous les fichiers cités. Au premier démarrage du jeu, le programme crée une configuration par défaut, sauvegardée dans le fichier EUROPE.SCE.

Le nom de la configuration à utiliser lors du lancement du programme est sauvegardé dans un fichier EUROPE.INI, créé et mis à jour par le programme.

Les fiches descriptives des pays sont stockées dans un fichier appelé EUROPE.INF ; ce fichier est généré automatiquement au lancement du programme. Je vous en propose une version avec le jeu, mais vous pouvez la modifier à votre guise par le petit utilitaire EDITINFO.EXE.

Ecrit avec Visual Basic 6, ce programme nécessite l'installation des bibliothèques Microsoft dans le répertoire WINDOWS/SYSTEM, ou dans le répertoire contenant le programme. Si elles n'y figurent pas, vous êtes prévenu par un message. Il s'agit notamment de la bibliothèque MSVBVM60.DLL, de la bibliothèque VB6FR.DLL et d'une version récente de la bibliothèque OLEAUT32.DLL.

La version complète de chargement avec SETUP installe toutes ces bibliothèques ; vous pouvez également les charger "à la main" à partir de la version zippée disponible sur le site. Dans ce cas, si vous choisissez de les charger dans WINDOWS/SYSTEM, attention.... : la bibliothèque OLEAUT32.DLL ne peut pas être chargée dans WINDOWS\SYSTEM avec l'explorateur de Windows, qui l'utilise... Il faut donc passer en Mode DOS et utiliser la commande suivante :

**COPY A:\OLEAUT32.DLL C:\WINDOWS\SYSTEM**, si vous disposez de cette bibliothèque sur disquette ;

**COPY source:\OLEAUT32.DLL C:\WINDOWS\SYSTEM**, si vous disposez de cette bibliothèque mise à jour dans le répertoire appelé *source*.

Barre grise, qui apparaît en haut de l'écran et comporte les différents menus (Fichier, Score, Aide et A propos).

# Les pays d'Europe

## Comment paramétrer le jeu

Il est possible de ne jouer que sur certains pays (par exemple l'Union Européenne, ou en éliminant des petits pays pour rendre le jeu plus accessibles aux enfants). Vous pouvez également modifier l'ordre des étapes du jeu, ou en supprimer certaines.

Vous cliquez sur **Paramétrer** dans la barre de menus ; vous avez alors le choix entre trois commandes. Si une partie est en cours, vous devrez d'abord confirmer son abandon lors du lancement d'une de ces commandes.

La commande **Paramétrer le jeu** affiche le réglage en cours, et vous permet de le modifier en cliquant sur les ronds jaunes ou rouges, pour basculer les pays de l'état actif (jaune) à l'état inactif (rouge). Vous pouvez cocher l'ordre des étapes en commençant par la première (pays, capitales, drapeaux) ; si vous ne cochez aucun rang pour l'une de ces étapes, c'est que vous ne voulez pas jouer avec elle. Quand vous avez terminé, vous pouvez soit annuler les modifications en tapant le bouton Annuler, soit les confirmer par le bouton OK. Si vous choisissez de les sauvegarder, il vous demande un nom de fichier pas encore utilisé, sans extension (il ajoute lui même l'extension SCE). Dans ce nouveau réglage, les meilleurs scores sont évidemment initialisés à zéro. Si vous l'avez choisi, le programme utilisera le nouveau paramétrage lors des lancements ultérieurs du jeu ; mais vous pouvez de toute façon revenir à tout paramétrage sauvegardé par la commande **Recharger un paramétrage existant**.

Si vous avez choisi de ne pas sauvegarder les réglages, vous les perdrez ainsi que vos scores lorsque vous quitterez le programme.

La commande **Afficher le paramétrage en cours** affiche les réglages sauvegardés dans le fichier SCE dont le nom figure en haut à droite de l'écran.

La commande **Recharger un paramétrage existant** vous permet de charger un fichier SCE, précédemment sauvegardé. Ce fichier contient les réglages ainsi que les scores correspondant. Après chargement, votre paramétrage est affiché comme décrit précédemment. Les scores que vous pouvez consulter correspondent au nouveau paramétrage chargé.



# Les pays d'Europe

## Comment réviser vos connaissances

Vous entrant dans ce mode en cliquant sur **Révision** dans la barre de menus. Si une partie est en cours, vous devrez d'abord confirmer son abandon.

En mode Révision, le jeu est suspendu. La machine affiche la carte de l'Europe en utilisant le maximum d'espace possible de votre écran. Le nom de chaque pays apparaît ; si vous cliquez sur le point d'interrogation associé, vous visualisez une fiche descriptive.

Cette fiche fait automatiquement apparaître le nom du pays, de sa capitale, et son drapeau.

Vous voyez ensuite un texte, que vous pouvez adapter à votre gré. Dans les fiches que je vous propose, vous verrez la superficie, le nombre d'habitants et la densité, sa langue et sa monnaie, son indicateur de développement humain et son PIB par habitant, avec le rang mondial associé à ces caractéristiques. Et enfin deux petites lignes pour compléter la fiche.

Pour la modifier, vous utiliserez l'utilitaire EDITINFO ; cet utilitaire vous permet de sélectionner le fichier INF à modifier (pour ce jeu, les données sont sauvegardées dans EUROPE.INF), et vous accéder aux fiches par les quatre boutons de navigation. Les fiches ne sont pas dans l'ordre alphabétique ; mais vous finirez bien par les retrouver....

# Les pays d'Europe

## Chargement dans un système NT protégé

Si vous ne pouvez pas charger les bibliothèques DLL (par exemple pour les collègues qui sont au boulot sous Windows NT, et dont le répertoire C:/WINDOWS/SYSTEM est verrouillé...) vous pouvez quand même jouer ! Pour cela, il faut télécharger depuis mon site et une fois pour toutes les bibliothèques DLL, les dézipper dans le répertoire où vous allez installer les jeux, puis télécharger et dézipper dans ce même répertoire les versions réduites sans SETUP.

## Les pays d'Europe

### C'est quoi l'IDH...

Dans les fiches descriptives que je vous propose, vous voyez apparaître l'IDH. Cet indicateur est calculé chaque année par le Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD).

Cette initiative découle du fait que le PIB n'est pas une bonne mesure du niveau de développement d'un pays : la république tchèque a un PIB par habitant moitié moindre de celui du Qatar, mais ne compte pas d'analphabètes (contre 20% au Qatar) et a un taux de mortalité trois fois plus faible (6%).

Cet indice est calculé en fonction de l'espérance de vie à la naissance, du niveau d'instruction et du PIB par habitant, corrigé par les prix constatés dans le pays.

Comme toutes les statistiques que je présente, ces valeurs sont extraites de "L'état du Monde 2001", aux Editions "La découverte".



