

LES MILLE ET UN VOYAGES

The logo for Carraz Editions is a stylized, tilted rectangular emblem. The word "CARRAZ" is written in a large, bold, serif font across the top half. Below it, the word "EDITIONS" is written in a smaller, sans-serif font, with each letter separated by a small gap. The entire logo is set against a dark background within the rectangle.

CARRAZ
E D I T I O N S

Auteur : Michel Rouquette • Réalisation : Pierre Grosbois, Alain Vialon • Graphismes : Josiane Girard

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Si vous possédez un TO8, TO8D, TO9+.

- Mettez le lecteur de disquette sous tension.
- Allumez l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur.
- Tapez au clavier la lettre correspondant au BASIC 512 ou 128.

Si vous possédez un AMSTRAD CPC.

Insérez la disquette CRÉER+JOUER, allumez l'ordinateur, tapez RUN"VOYAGES" puis validez.

Si vous possédez un ATARI ST.

Insérez la disquette CRÉER ou JOUER, selon votre choix, puis allumez l'ordinateur, le programme démarre automatiquement.

Si vous possédez un IBM PC ou COMPATIBLE.

Après avoir chargé le MSDOS version 3.2 ou plus, insérez la disquette CRÉER ou JOUER dans le lecteur A, tapez respectivement CRÉER ou JOUER et validez. (N.B. Pour arrêter ou remettre la musique, presser la touche F1 quand le curseur apparaît.)

Si vous possédez un AMIGA.

Insérez la disquette CRÉER+JOUER, puis allumez l'ordinateur. Un icône-disquette marqué LES MILLE ET UN VOYAGES apparaît, cliquez deux coups brefs. Une fenêtre s'ouvre et propose deux icônes-programme : CRÉER et JOUER. Cliquez deux coups brefs sur celui de votre choix.

Note pour VALIDER :

- un choix : cliquer avec la souris ou bien déplacer le curseur avec les flèches et frapper ESPACE ou ENTER. Sur les compatibles PC, pour déplacer le curseur plus rapidement, vous pouvez utiliser CTRL ← et CTRL → ou PAGE UP et PAGE DOWN ;
- un texte :
 - sur THOMSON TO8, TO8D, TO9+ : touche RETURN,
 - sur ATARI, compatibles PC et AMSTRAD CPC : touche ESC.

LES MILLE ET UN VOYAGES le logiciel

“S’IL-TE-PLAIT, RACONTE-MOI UNE HISTOIRE...”

Pas toujours facile de répondre tout de suite à la demande de son enfant de trois ou quatre ans ? Maintenant, si ! LES MILLE ET UN VOYAGES est là. Vous enregistrez ou pré-enregistrez des choix d’animations et l’histoire se déroule “en suivi” sous les yeux de l’enfant, avec musique d’ambiance et (si votre ordinateur est un ATARI ST) voix du conteur.

“DIS MAMAN, TU VEUX QUE JE TE RACONTE UNE HISTOIRE ?”

Et cela aussi n’est pas une situation impossible quand on n’a que trois ou quatre ans et... LES MILLE ET UN VOYAGES ! On effectue les choix de décors, de personnages ; on les fait se battre ou voyager, découvrir ou disparaître, se marier ou faire fortune . Maman regarde et écoute.

LES MILLE ET UN VOYAGES : le jeu-papier.

Mais chacun peut aussi raconter des histoires à partir des *quatre planches-décor* contenues dans le pack : l'eau, la campagne, la ville et l'espace.

Une fois le paysage posé à plat, il faut choisir le (les) personnage(s). Une fois découpés, ils pourront être posés sur le fond, déplacés selon l'histoire que l'on raconte au fur et à mesure des manipulations.

On peut aussi, après un conte créé avec le logiciel, en re-jouer les différentes phases sur le papier : choix de paysages (telle ou telle zone sur la planche-décor), choix de héros, choix de genre (voyage, rencontre, fortune ou bataille) et d'issue (mariage, amitié, richesse ou pouvoir).

Le jeu-papier peut être utilisé seul ; il sert à retrouver une histoire connue ou déjà jouée; il prépare une histoire que l'on jouera par la suite : simulation d'une suite d'actions que l'on retrouvera sur l'ordinateur.

LES MILLE ET UN VOYAGES

le logiciel

AVANT DE COMMENCER...

Le pack LES MILLE ET UN VOYAGES comprend :

- une disquette CRÉER et une disquette JOUER sur ATARI et PC

- une disquette CRÉER JOUER sur AMIGA et NOEMONT et AMSTRAD CPC

1. Le module "CRÉER" : programme d'aide à la création d'histoires

2. Le module "JOUER" : C'est avec lui que vous pourrez rejouer les histoires que vous avez déjà créées et naviguer dans les différents niveaux du jeu. C'est un jeu de création animée de contes qui s'adapte aux capacités de l'ordinateur de trois à dix ans ou plus.

Pour les histoires de 3 à 10 ans, le jeu propose des histoires simples et amusantes. Pour les histoires de 10 à 15 ans, le jeu propose des histoires plus complexes et riches en détails. Pour les histoires de 15 à 20 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 20 à 30 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 30 à 40 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 40 à 50 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 50 à 60 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 60 à 70 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 70 à 80 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 80 à 90 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails. Pour les histoires de 90 à 100 ans, le jeu propose des histoires très complexes et riches en détails.

Ont participé à l'élaboration de ce logiciel :

Christophe ALLEGRE, Serge BESSET, Charles CALLET, Sylvie ROCHARD, Jean-Claude SEVERE

C'est un jeu de création animée de contes qui sait s'adapter aux capacités de l'enfant de trois à dix ans ou plus.

Pour les plus petits (3-6 ans) jouant seul, LES MILLE ET UN VOYAGES est un dessin animé programmable en quatre séquences : seize décors, dix-neuf personnages, huit "objets magiques", des milliers de "suites" différentes. Sur ATARI ST, la voix du conteur dit l'histoire. Avec les autres machines, parents, amis, frères ou soeurs se feront lecteurs pour que l'enfant entende son propre récit.

Pour les moyens (7-8 ans) LES MILLE ET UN VOYAGES, après chaque phase d'animation, affichera le texte produit.

Et pour les grands (plus de 8 ans), le texte d'écran sera à modifier ou à ré-écrire grâce au traitement de texte intégré.

AVANT DE COMMENCER....

Le pack LES MILLE ET UN VOYAGES comprend :

- une disquette CRÉER et une disquette JOUER sur ATARI et PC,
- une disquette CRÉER+JOUER sur AMIGA et THOMSON et AMSTRAD CPC.

1. **Le module "CRÉER"** : programme *d'invention d'histoires*.
2. **Le module "JOUER"**. C'est avec lui que vous pourrez rejouer les histoires que vous avez déjà créées et sauvegardées (enregistrées). Il vous permettra également d'entendre le texte de l'histoire sur ATARI ST et AMIGA.

Vous devez également disposer d'une disquette "HISTOIRES". Celle-ci n'est pas contenue dans le pack. Il s'agit d'une disquette vierge que vous devrez avant sa première utilisation, *initialiser* (formater) en suivant les consignes propres à votre type d'ordinateur. Attention, cette disquette sera nécessaire si vous souhaitez *sauvegarder* votre histoire.

Vous serez amenés en cours de jeu à "jongler" avec ces deux ou trois disquettes. Des messages sur l'écran vous indiqueront laquelle doit être introduite.

IMPORTANT : ne retirez pas une disquette du lecteur si aucun message ne vous y invite.

LES CHOIX DE DÉPART

Après *chargement**, l'écran affiche le titre LES MILLE ET UN VOYAGES et quatre images : un petit garçon sur la plage (pays de l'eau), une maison dans les pommiers (campagne), de grands immeubles (la ville) et un ciel étoilé (l'espace). A vous de choisir en *validant** l'un de ces quatre dessins, le fond d'écran sur lequel vous allez "travailler".

Le lecteur de disquette ronronne et voilà votre décor de base qui s'installe, sur un fond musical approprié. Un regret ? A droite, vous avez une gomme; en la validant vous retournez à la page de garde. D'accord ? alors, validez la flèche qui permet de continuer.

Trois icones apparaissent: *une boîte et une balle* (monde des objets), *un lapin* (monde des animaux), *une fillette* (monde des humains) ; choisissez la famille de votre héros, puis poursuivez avec la flèche.

Voici le dernier choix:

- *un œil* : vous êtes petits; vous verrez et entendrez l'histoire ;
- *un livre* : vous savez déjà "un peu lire"; l'histoire sera jouée, lue et affichée ;
- *une plume* : vous savez écrire et vous serez donc l'écrivain de votre propre conte.

* Voir consignes en page 2 de couverture.

PREMIÈRE SÉQUENCE

Un *coffre* est apparu à gauche de l'écran; la poignée du tiroir 1 est visible. Validez-la et vous ferez apparaître cinq icones : soit des objets, soit des animaux, soit des humains, selon le choix fait au départ. Validez.

Le coffre est toujours là ; validez à nouveau le tiroir 1. En fonction du choix antérieur de fond d'écran, quatre icones s'installent : *paysages d'eau* (lac, rivière, mer, marais), *décors de nature* (campagne, montagne, forêt, désert), *visages de villes* (moderne, moyenâgeuse, orientale, futuriste), *images de l'espace* (Saturne, station, planète, galaxie).

Tout est prêt pour la première phase. Après un ronronnement de réflexion (laissez toujours la disquette dans le lecteur), le décor se met en place, puis entre le personnage ; il fait quelques va-et-vient, deux ou trois pas de danse puis s'immobilise. Le texte est alors dit (si votre ordinateur comporte la synthèse vocale) ou affiché (avec ou sans traitement de texte selon l'option).

Trois icones se placent en haut, à droite de l'écran : *une caméra* (on peut re-jouer la scène), *une gomme* (on peut reprendre la scène avec de nouveaux choix), *une flèche* (on passe à la phase suivante).

DEUXIÈME SÉQUENCE

La zone d'animation a disparu mais le coffre est toujours là ; la poignée du *tiroir 2* est visible ; validez-la.

Quatre icônes :

- une locomotive : votre héros veut *voyager* ;
- deux personnages : votre héros *recherche un ami* ;
- de l'or : votre héros cherche *fortune* ;
- une épée : votre héros aime les *batailles* .

Selon le choix que vous effectuez et après nouvelle validation du tiroir, vous obtenez de nouveaux icônes parmi lesquels il faudra opter :

- une navette spatiale, un traîneau, une voiture ou un bateau pour le voyage ;
- quatre nouveaux amis pour la rencontre ;
- des ennemis ou gardiens pour les options fortune et bataille.

Une nouvelle *validation du tiroir* vous offrira la sélection du décor pour cette seconde scène.

Après chaque acceptation vous est offerte la possibilité de continuer (flèche) ou de reprendre le choix (gomme).

Quand le dernier paysage est validé, la zone d'animation se rétablit et le(s) héros entre(nt) en scène, suivi(s) comme dans la séquence précédente des phases d'audition, lecture ou écriture selon le niveau choisi.

TROISIÈME SÉQUENCE

Voici le coffre revenu ; le tiroir 3 est prêt à s'ouvrir sur de nouvelles images.

- Si vous avez choisi le voyage ou la rencontre, vous découvrirez quatre icônes :
 - des *danseurs* : ce sera la fête ; un deuxième choix vous proposera le festin, la danse, l'orage ou le clown ;
 - une *ampoule* : vous allez faire une découverte ; un deuxième choix vous proposera une clé, un talisman, un trésor ou la couronne ;
 - un *personnage* : vous ferez une rencontre amicale ; une série de deux choix vous proposera la sélection d'un nouvel ami ;
 - un *soldat* : votre héros choisit d'affronter un ennemi ; un deuxième choix vous proposera quatre adversaires aussi dangereux les uns que les autres.
- Si vous avez choisi la fortune ou la bataille, il faudra *valider l'une des quatre images* suivantes : le dragon, le Prince Noir, la reine maudite ou la sorcière.
- Dans tous les cas, une *dernière validation du tiroir 3* fera surgir les icônes des paysages pour la sélection du nouveau décor.

Viendront alors : l'installation de la séquence, le décor, le jeu des personnages, les affichages comme dans les séquences précédentes .

QUATRIÈME SÉQUENCE

Il reste encore un dernier tiroir à ouvrir ; il attend votre validation.

- Si vos choix précédents étaient la fortune ou la rencontre d'un ennemi ou la bataille, vous devez décider de l'issue du combat :
 - la lutte victorieuse par les armes ;
 - la victoire grâce à une potion ;
 - l'intervention d'un magicien extérieur ;
 - la fuite devant un ennemi trop puissant.
- Dans tous les cas, il faudra choisir les étapes finales du récit :
 - d'abord entre le retour du héros (personnage de face), l'arrêt dans le dernier pays (stop), la poursuite du voyage (personnage de dos) ou la disparition (tourbillon) ;
 - puis entre le mariage, l'amitié, le pouvoir ou la fortune.
- Enfin, si vous devez choisir de disparaître ou de rentrer au pays, il faudra valider un nouveau paysage.

Alors, la quatrième séquence animée pourra se dérouler comme les précédentes.

DERNIERS CHOIX

Votre histoire est maintenant entièrement composée. Voici qu'apparaissent quatre icônes qui ne commandent plus l'histoire mais ce que vous souhaitez en faire.

En validant l'icône-disquette vous accédez à la sauvegarde de votre histoire (choix, animations, musique, texte). L'ordinateur vous demande d'insérer la disquette "HISTOIRES" et d'obéir aux instructions. Plus tard quand vous voudrez revoir votre conte, il vous suffira de mettre au départ, dans le lecteur, la disquette "JOUER".

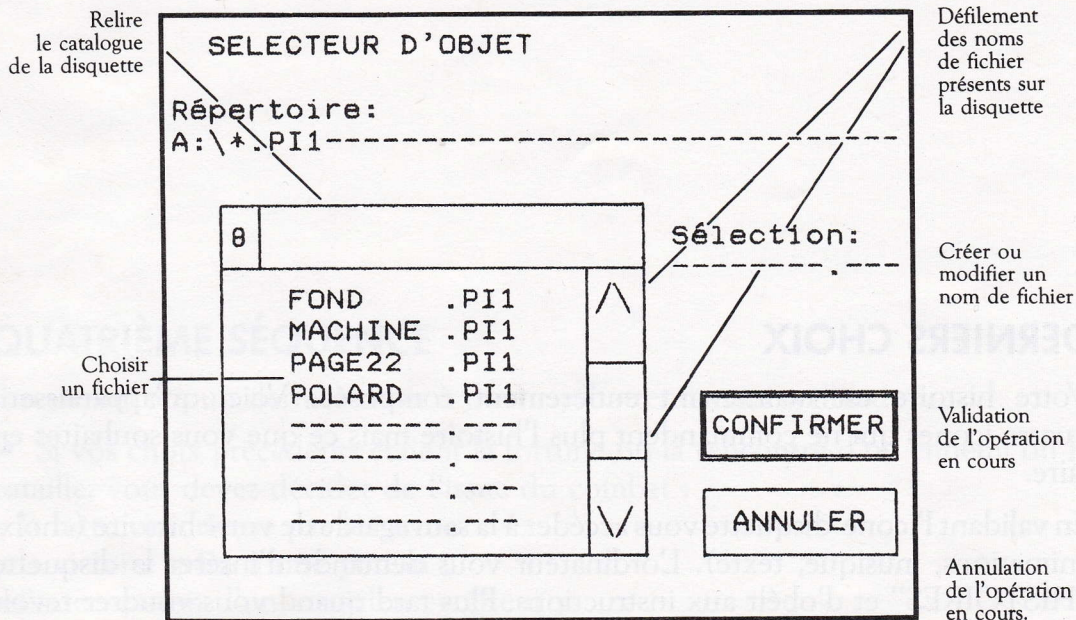
En validant l'icône-imprimante, votre texte va s'éditer si vous disposez d'une imprimante connectée.

En validant l'icône-caméra, vous pouvez revoir et ré-entendre toute l'histoire, en continu.

En validant l'icône-maison, votre présent conte s'efface et vous pouvez alors créer une nouvelle histoire.

LE SÉLECTEUR DE FICHIERS

Le sélecteur affiche la liste des fichiers-histoires présents sur la disquette. Il permet de sélectionner facilement un fichier pour les opérations de sauvegarde et de chargement.



- Pour créer un fichier lors d'une opération de SAUVEGARDE d'historiques : validez avec le curseur la partie du sélecteur notée "-----,---" au-dessous de Sélection. Tapez ensuite votre nom de fichier (8 lettres maximum) et validez le en frappant ENTER.
- Pour choisir un fichier lors d'une opération de CHARGEMENT d'historiques : le choix d'un fichier s'effectue en validant son nom directement dans la liste des fichiers présents sur la disquette. Le nom choisi s'affiche alors au-dessous de SÉLECTION.
- Validation de l'opération en cours : après avoir créé ou choisi un nom de fichier si celui-ci est présent au-dessous de la partie notée SÉLECTION. Vous pouvez alors effectuer la sauvegarde ou le chargement de votre histoire en validant la partie notée CONFIRMER.

TRAITEMENTS DE TEXTES

COMMANDES	THOMSON	PC comp.	ATARI ST AMIGA	AMSTRAD CPC
Insertion/Recouvrement	INS	Insert	Insert	-
Effacement caractère sous curseur	EFF	Delete	Delete	CLR
Effacement caractère avant curseur	-	Backspace	Backspace	DEL
Curseur en début de ligne	-	CTRL D	CTRL D	-
Curseur en fin de ligne	-	CTRL E	CTRL E	-
Curseur en début de texte	CNT D	Home	Home	CTRL D
Curseur en fin de texte	CNT E	End	Shift Home	CTRL E
Curseur page précédente	-	Page Up	Shift ↑	Shift ↑
Curseur page suivante	-	Page Down	Shift ↓	Shift ↓
Tabulation avant	-	Tab	Tab	-
Tabulation arrière	-	Shift Tab	CTRL ←	-
Curseur mot suivant	-	CTRL →	Shift →	-
Curseur mot précédent	-	CTRL ←	CTRL ←	-
Curseur droite	→	→	→	→
Curseur gauche	←	←	←	←
Curseur haut	↑	↑	↑	↑
Curseur bas	↓	↓	↓	↓
Efface tout le texte après le curseur	CNT X ou RAZ			
Valide le texte saisi	Entrée	ESC	ESC	ESC
Passage à la ligne	-	Return	Return	Return
CARACTÈRES ACCENTUÉS	THOMSON	PC comp.	ATARI ST AMIGA	AMSTRAD CPC
a accent grave	ACC à	à	à	F1 a
c cédille	ACC ç	ç	ç	F4
u tréma	ACC ü	ü	ü	F3 u
e accent aigu	ACC é	é	é	F0 e
e accent grave	ACC è	è	è	F1 e
e accent circonflexe	ACC ê	ê	ê	F2 e
u accent circonflexe	ACC û	û	û	F2 u
u accent grave	ACC ù	ù	ù	F1 u
i tréma	ACC î	î	î	F3 i
i accent circonflexe	ACC î	î	î	F2 i
a accent circonflexe	ACC â	â	â	F2 a
o accent circonflexe	ACC ô	ô	ô	F2 o

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ ÉDITIONS garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ ÉDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine en précisant le problème rencontré.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...).

Chez le même éditeur, pour les 3 à 8 ans.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
LES PETITS COLORIAGES MALINS (volume 1)
LES PETITS COLORIAGES MALINS (volume 2)
LES VOLEURS DE TEMPS
LE PETIT LECTEUR
LE SAC A DOS
JE COLORIE
JE DÉCOUVRE LES LETTRES ET LES CHIFFRES
J'ADDITIONNE ET JE MULTIPLIE
J'APPRENDS L'HEURE

Catalogue disponible sur demande à



CARRAZ ÉDITIONS

46, rue Montgolfier
69006 Lyon