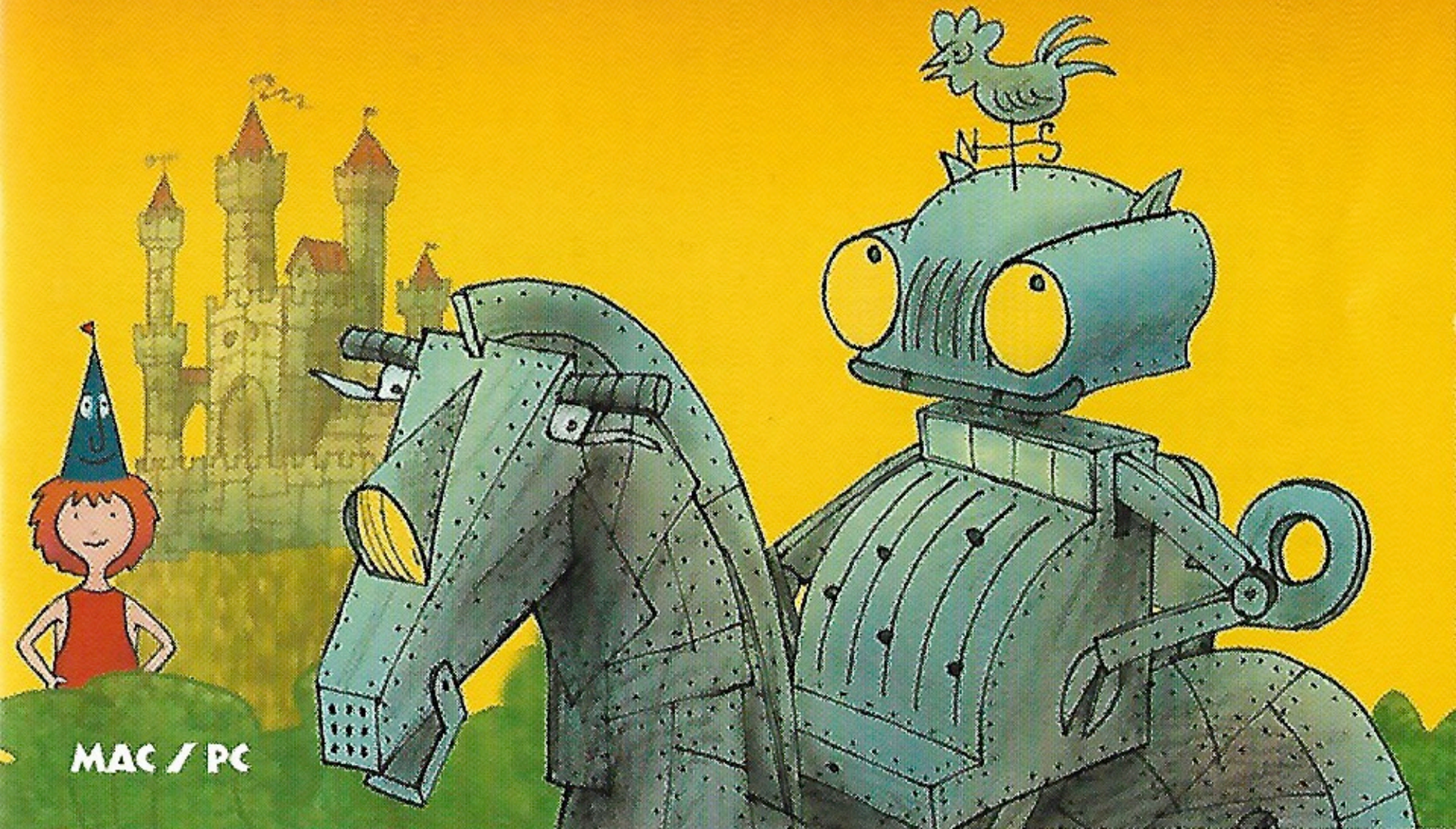
Gallimard Jeunesse

L'épopée du Chevalier LAFERRAILLE

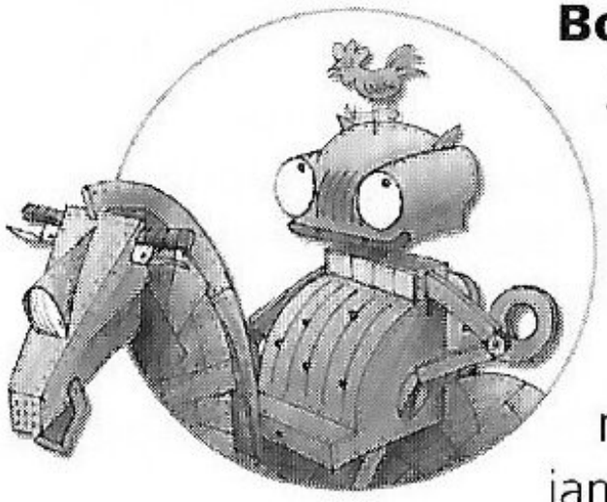


MAC / PC

TABLE DES MATIÈRES

L'Épopée du Chevalier Laferraille 3
Installation et démarrage du programme 4
Commencer le jeu 6
La navigation 7
La Terre 9
La mer 13
Le ciel 18
Du courrier pour tes amis 19
La chanson du facteur 20
La chanson des brigands 21
La chanson du machiniste 22

L'Épopée du Chevalier Laferraille



Bonjour ! Je suis le Chevalier Laferraille. J'habite dans un pays merveilleux où tout est en métal : des boulets de canon poussent sur les arbres, les vaches ont une queue en fer forgé... Ce matin, comme d'habitude, Monsieur Le Facteur m'a apporté mon courrier, mais catastrophe ! mon chien l'a mordu à la jambe. Il doit rester couché et m'a chargé de distribuer les lettres ! Nom d'une pipe en fer-blanc, je ne sais absolument pas comment il faut faire ! Acceptes-tu de m'aider ?



Monsieur Le Facteur

Heureusement, mes deux meilleurs amis, **Briquet le Dragon** et **Dame Éléonore,** ont accepté de m'accompagner. Il y a vraiment beaucoup de travail parce que le royaume est très vaste : il s'étend sur terre, en mer et dans les nuages. Je suis sûr que si tu acceptes de nous aider les lettres seront toutes distribuées à temps ! Et puis, en venant avec nous, tu pourrais rencontrer tous les habitants surprenants, drôles et parfois effrayants qui peuplent ce pays merveilleux.



Briquet le Dragon

Dame Éléonore



INSTALLATION ET DÉMARRAGE DU PROGRAMME

Configurations minimales recommandées

PC

Pentium 166 Mhz
32 Mo de Ram
Windows 95 ou 98
Écran 800 x 600, milliers de couleurs
Lecteur de CD-Rom 8X
Espace libre sur disque dur : 42 Mo

Mac

PowerPC 250 Mhz
32 Mo de Ram
Syst. 7.6 ou supérieur
Écran 800 x 600, milliers de couleurs
Lecteur de CD-Rom 8X

Installation et lancement sur PC

1. Insérez le CD-Rom dans votre lecteur.
2. Quand l'écran d'installation apparaît, cliquez sur « suivant » pour installer le CD-Rom.
3. Si vous avez déjà installé le CD-Rom, ouvrez le menu « Démarrer », sélectionnez « Programmes » puis « Gallimard ». Sélectionnez « Chevalier Laferraille » pour lancer l'application.

Cas particulier : sous Windows xp et Windows 2000, lorsque vous cliquez sur « Gallimard », une fenêtre s'ouvre sur le bureau. Il faut alors cliquer sur « Laferaille.exe » pour lancer l'application.

NOTE : pour que le programme fonctionne, il faut que l'écran soit configuré en milliers de couleurs. Pour régler la configuration de votre écran, allez dans le menu « Démarrer », sélectionnez « Panneau de configuration », puis « Affichage ». Là, réglez l'écran en milliers de couleurs.

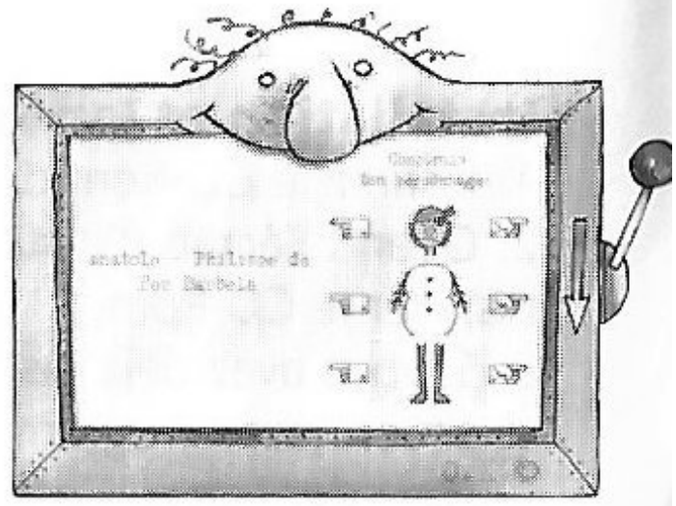
Installation et lancement sur Mac

1. Insérez le CD-Rom dans votre lecteur.
2. Double-cliquez sur l'icône « Chevalier Laferraille ».
3. Puis double-cliquez sur l'icône de l'application « Chevalier Laferraille ».

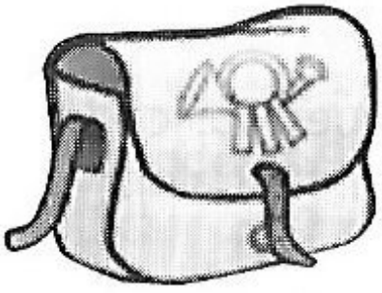
NOTE : sur PC et sur Mac, pour effacer les résultats, faites glisser le fichier « score.txt » du disque dur vers la corbeille.

Si vous avez des questions d'ordre technique ou concernant le jeu lui-même, consultez le « Lisez-moi » qui se trouve sur votre CD. Attention, sous Mac OS X, celui-ci s'ouvre avec le logiciel TextEdit.

Commencer le jeu



Tout d'abord, tu dois te construire un chevalier car, ici, tout est en métal ! Tape d'abord ton prénom. Ensuite, actionne le levier qui se trouve à droite du miroir magique ou clique sur les gants, afin de composer la silhouette de ton chevalier et de choisir un titre de noblesse digne de ton rang.



Tu commenceras par distribuer 16 lettres sur terre, dans la forêt des Fables et dans le village, puis 18 lettres sur terre et en mer et enfin 24 lettres sur terre, sur mer et dans les airs ! Chaque étape réclamera un peu plus d'organisation et d'astuce de ta part.
Les indications figurant sur les enveloppes te permettent de deviner quel est le destinataire ; avant de pouvoir remettre la lettre à celui-ci, il te faudra souvent réussir un jeu.
Certains jeux permettent aussi d'obtenir des points. Ils s'afficheront alors en fin de partie, lorsque tu quittes le jeu. Tu peux obtenir des points dans les jeux suivants : tir aux grenouilles, préparation des cornets de glace, pêche à la ligne, atterrissage des avions à l'aéroport, bataille de boules de neige avec le Yéti.

La navigation

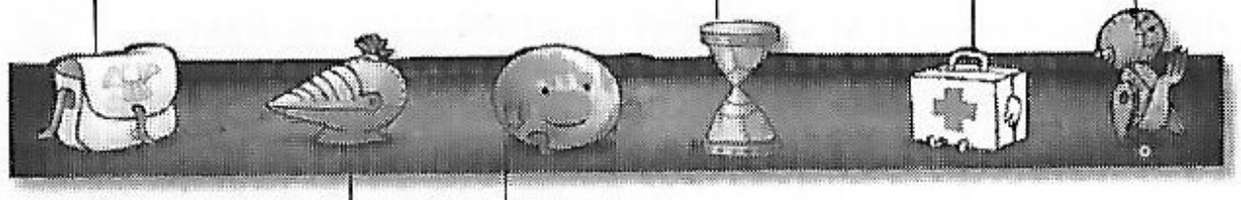
En bas de ton écran, tu aperçois **six objets** qui ont chacun une fonction précise :

Clique sur la sacoche pour voir les lettres que tu dois distribuer. Sur chaque enveloppe, tu trouveras un indice qui te permettra d'identifier son destinataire. Lorsque tu voudras lui remettre sa lettre, clique dessus.

Clique sur le sablier si tu as envie de faire une pause.

Clique sur la trousse de secours si tu as besoin d'explications.

Clique sur l'oiseau pour interrompre la partie. Grâce à lui, la prochaine fois, tu pourras continuer exactement là où tu te seras arrêté.



Clique sur le heaume si tu souhaites changer la silhouette de ton chevalier au cours du jeu.

Clique sur le globe pour accéder à la carte, elle te permettra de te repérer dans le royaume. Chaque fois que tu découvriras un nouvel endroit, un timbre signalera son emplacement sur la carte. Tu pourras ainsi retourner rapidement sur un lieu que tu connais déjà en cliquant sur le timbre correspondant. Le globe t'y transportera comme par magie.
Ah, au fait ! Le globe t'attend à la Poste, n'oublie pas d'aller le chercher.

Le curseur de ta souris prendra différentes formes au cours du jeu :

Durant le jeu, ton curseur aura la forme d'un gant blanc.
Lorsque ce gant sera jaune, c'est que tu pourras aller quelque part.
Lorsqu'il sera rouge, c'est que tu pourras cliquer sur quelque chose.
Il prendra la forme d'un escargot lorsque tu devras patienter.
Dans certains jeux, il se transformera même en lettre, en chariot à courrier, en barque ou en viseur pour lancer des mouches aux grenouilles, tu verras, c'est très amusant !

Lorsque tu quitteras le jeu en cliquant sur l'oiseau, ta partie et tes scores seront sauvegardés automatiquement. Ensuite, lorsque tu reviendras, tu n'auras qu'à cliquer sur ton nom dans la liste pour recommencer là où tu t'étais arrêté. Attention à toujours sortir du jeu en utilisant l'oiseau, sinon ta partie ne sera pas sauvegardée.

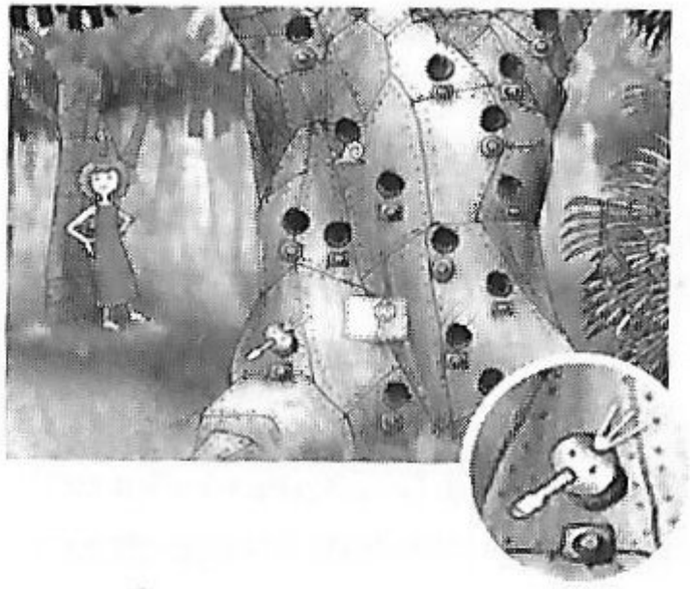
La Poste

La Poste est au centre de la forêt des Fables, c'est là que les lettres sont distribuées. Tu y reviendras chaque fois que ta sacoche sera vide et un nouveau lot de lettres te sera remis.





Le petit lutin qui y travaille est un peu bougon, c'est le machiniste. Il est souvent de mauvaise humeur parce que sa machine se détraque. D'ailleurs, tiens-toi prêt, il est possible qu'il fasse appel à toi, en cas de panne !



Le Pivert

Il faut d'abord faire sortir l'oiseau de son trou : pour cela appuie sur une sonnette. Ensuite, sois attentif aux apparitions du pivert : tu devras reconstituer précisément son itinéraire en cliquant sur les boutons.

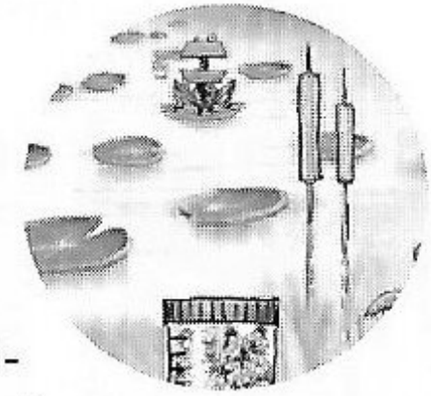
Le château à loyer modéré

Les boutons verts du pupitre représentent les embranchements de tuyaux que tu vois sur le château. Le bouton rouge sert à expédier la lettre. Commence par étudier le chemin que la lettre doit prendre. Il faudra régler les embranchements un à un à l'aide du pupitre de commande. Pour cela, clique d'abord sur le bouton vert du pupitre correspondant au premier embranchement. En cliquant ensuite sur le bouton rouge, tu observes qu'un des embranchements suivants s'allume également. Si tu cliques à nouveau sur le bouton vert du premier embranchement, puis sur le bouton rouge, tu remarques que l'embranchement a « pivoté » vers le tuyau suivant. En effet, à chaque clic sur le bouton vert d'un embranchement, celui-ci pivote vers le tuyau suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Clique donc sur le bouton vert puis sur le bouton rouge jusqu'à ce que le deuxième embranchement, vers lequel tu souhaites diriger ta lettre, soit allumé. Lorsque c'est le cas, ne touche plus au bouton vert correspondant au premier embranchement, il est réglé correctement et occupe-toi maintenant du deuxième embranchement, de la même manière que tu l'as fait pour le premier.

Lorsque l'ensemble de l'itinéraire est ainsi réglé, tu peux alors insérer la lettre dans la fente du pupitre et cliquer sur le bouton rouge pour l'envoyer.

La mine

Tu dois diriger le wagonnet dans la mine à l'aide des quatre flèches de ton clavier et réussir le parcours en évitant les obstacles et les voies de garage.



Les grenouilles

En t'aidant du viseur, tu dois envoyer les mouches dans le gosier des grenouilles. Plus les grenouilles sont loin, plus tu gagnes de points en les touchant. Mais si elles arrivent jusqu'à toi, elles mangeront ta réserve de mouches ! Pour rejouer, clique sur la catapulte à côté du Chevalier, près de la mare.

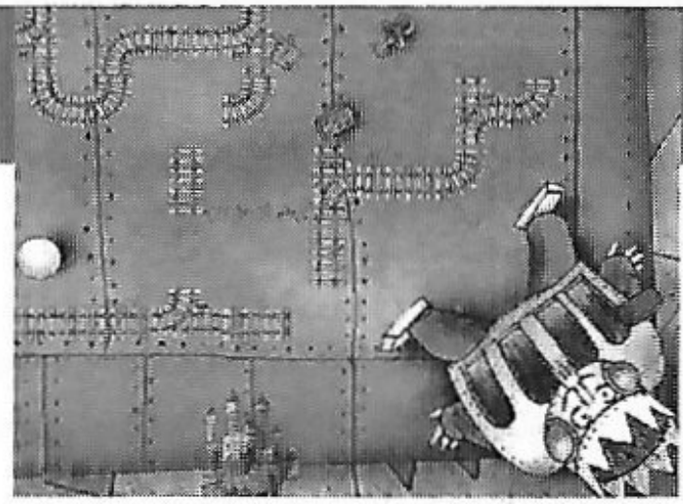
La salle à manger

Pour placer les convives, écoute bien ce que dit chacun et commence par placer celui qui veut être à côté de Briquet le Dragon.

Loup-garou

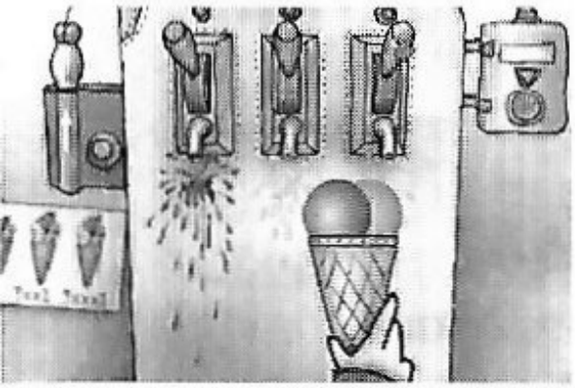
Loup-garou reste toute la journée devant ses trois postes de télévision et ne sort jamais de sa maison. Si tu veux lui remettre sa lettre, tu dois orienter ses antennes paraboliques jusqu'à ce que ses postes soient complètement brouillés. Voici mon conseil : choisis un des deux boutons lumineux (vert ou rouge) et appuie toujours sur le même.

La Terre



Le train électrique

Le roi a besoin de ton aide, complète le circuit en plaçant au bon endroit les rails ou les déviations manquants.



Le marchand de glaces

Pour aider le marchand de glaces, écoute bien la commande puis remplis les cornets avec le bon parfum et la bonne quantité. Et pour la cerise ou le chocolat, entraîne-toi, il faut être très habile et anticiper.

La caverne

Le digicode

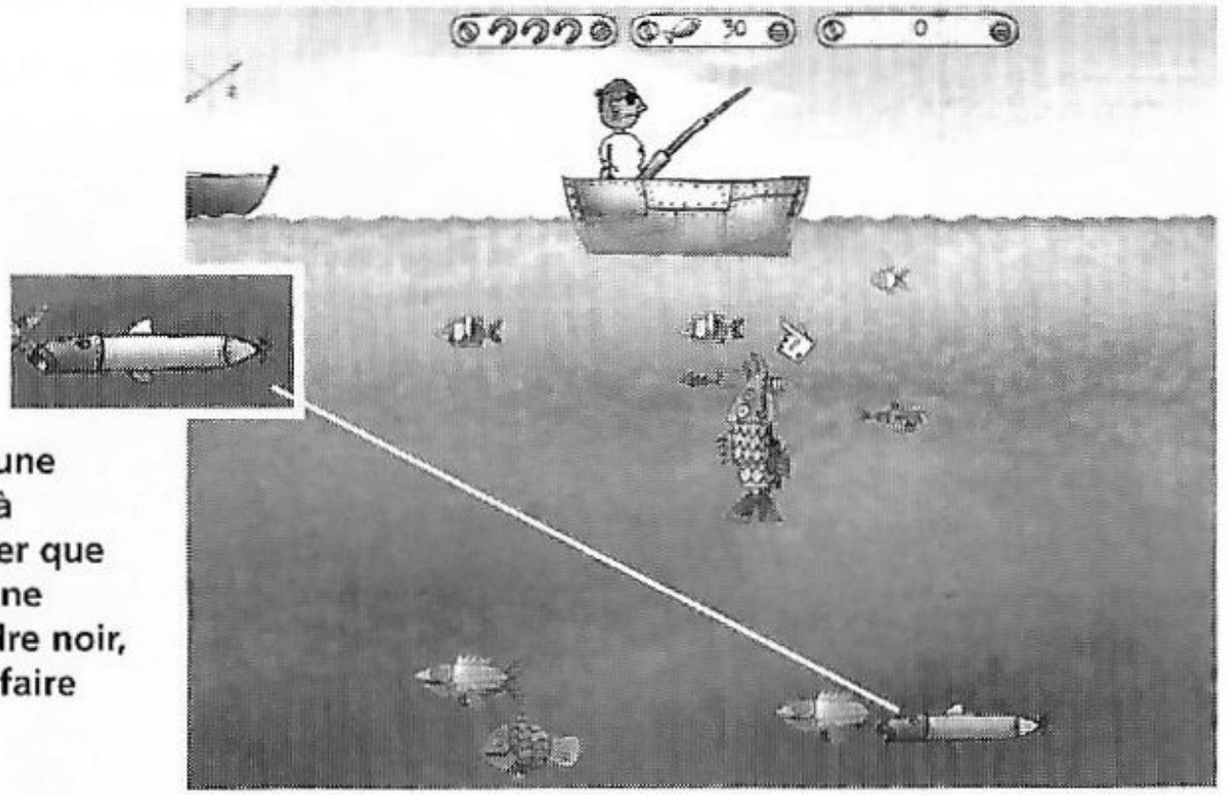
Tu ne trouves pas la solution de l'énigme de l'ouvre-porte ? Clique sur le gramophone au bord du chemin qui mène à la caverne des brigands et tu connaîtras le message qui ouvre la porte. Il faudra alors le recomposer.

Le memory

Le bandit manchot ressemble à une machine à sous. Le jeu qui se cache à l'intérieur est un memory musical. Écoute bien et rassemble ce qui se ressemble !

La pêche

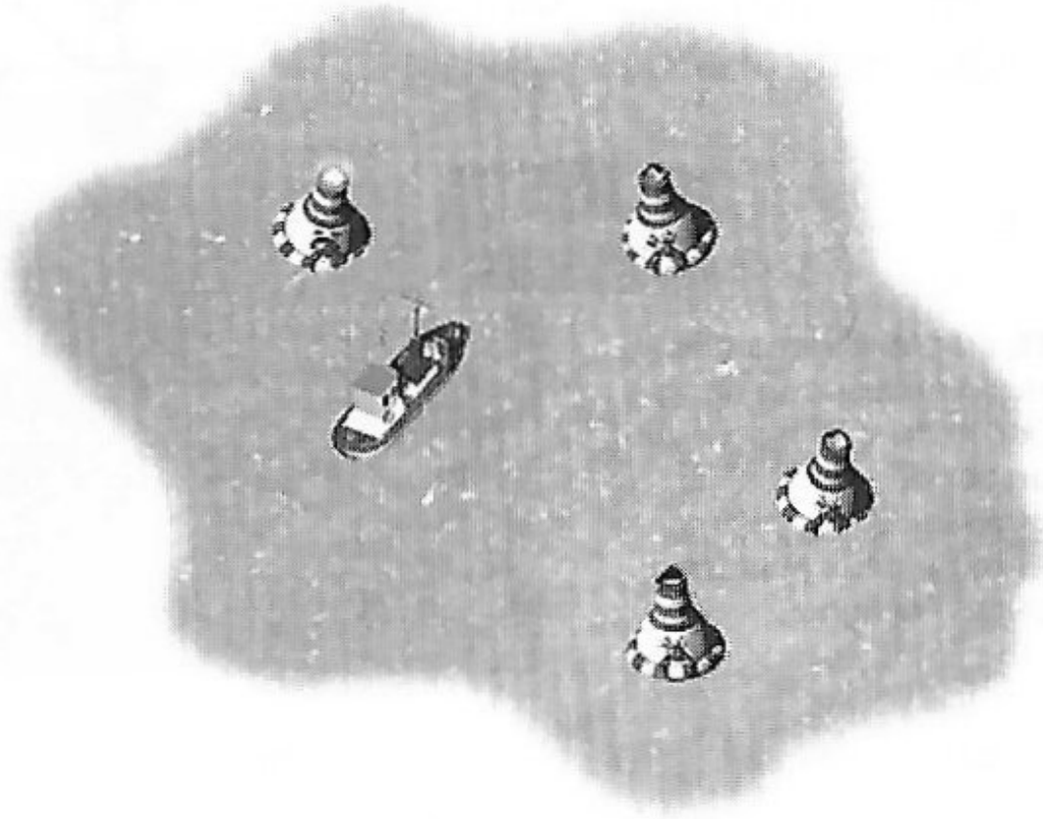
Attention au poisson-torpille : il sectionne le fil de ta canne à pêche ! Pour réussir le jeu, je te conseille donc d'attraper des petits poissons, près de la surface. Mais si tu veux obtenir un très bon résultat, il faut bien sûr que tu pêches les gros poissons, car ils rapportent davantage de points, il suffit de remonter son hameçon à temps.



NOTE : si ton écran a une résolution supérieure à 800 x 600, tu dois éviter que le curseur de la souris ne disparaisse dans le cadre noir, sinon tu ne peux plus faire descendre ta ligne.

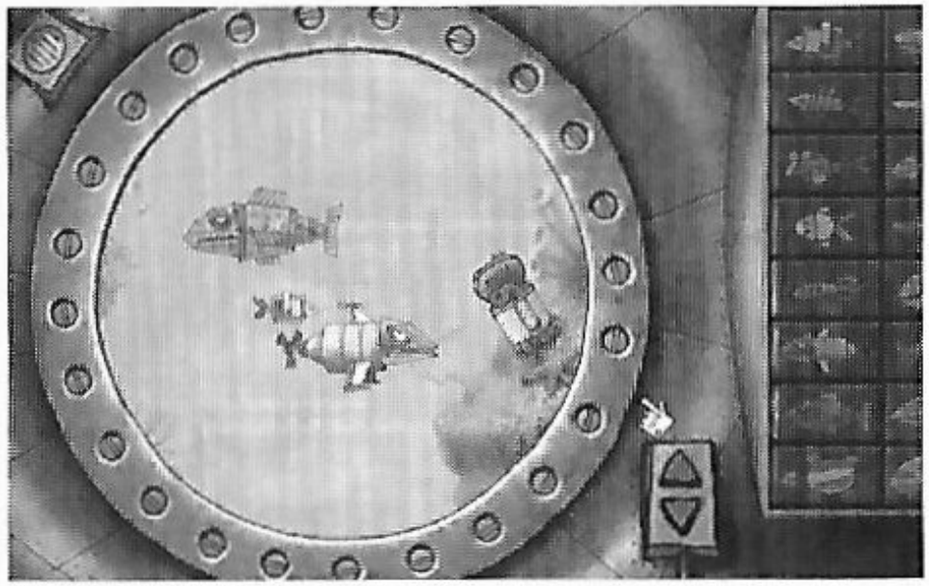
Le phare

Pour arriver au phare, tu devras contourner les bouées pleureuses et je préfère te prévenir : elles sont sensibles. Si tu les approches trop, elles se mettent à pleurer et, là, gare à tes oreilles !
Utilise les flèches de ton clavier pour diriger le bateau. Si tu percutes une bouée, ta route sera déviée et tu devras rectifier le cap. À la quatrième collision, tu devras recommencer au début...



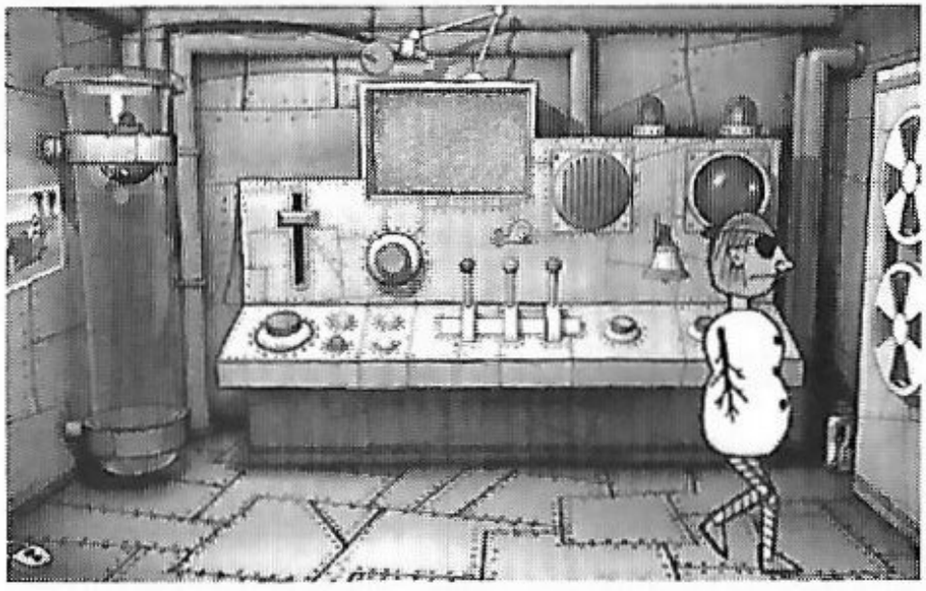
Le plongeur

Tu devras avoir l'oreille fine : la cloche de plongée ne peut remonter que si tu arrives à reproduire une série de sons dans le bon ordre. Le plongeur coincé au fond de la mer imite les sons produits par les manettes et les boutons qui sont sur le tableau de bord en face de toi. Pour y arriver, commence par écouter ces sons, puis appuie dans le bon ordre sur les manettes ou boutons correspondant aux sons émis par le plongeur.



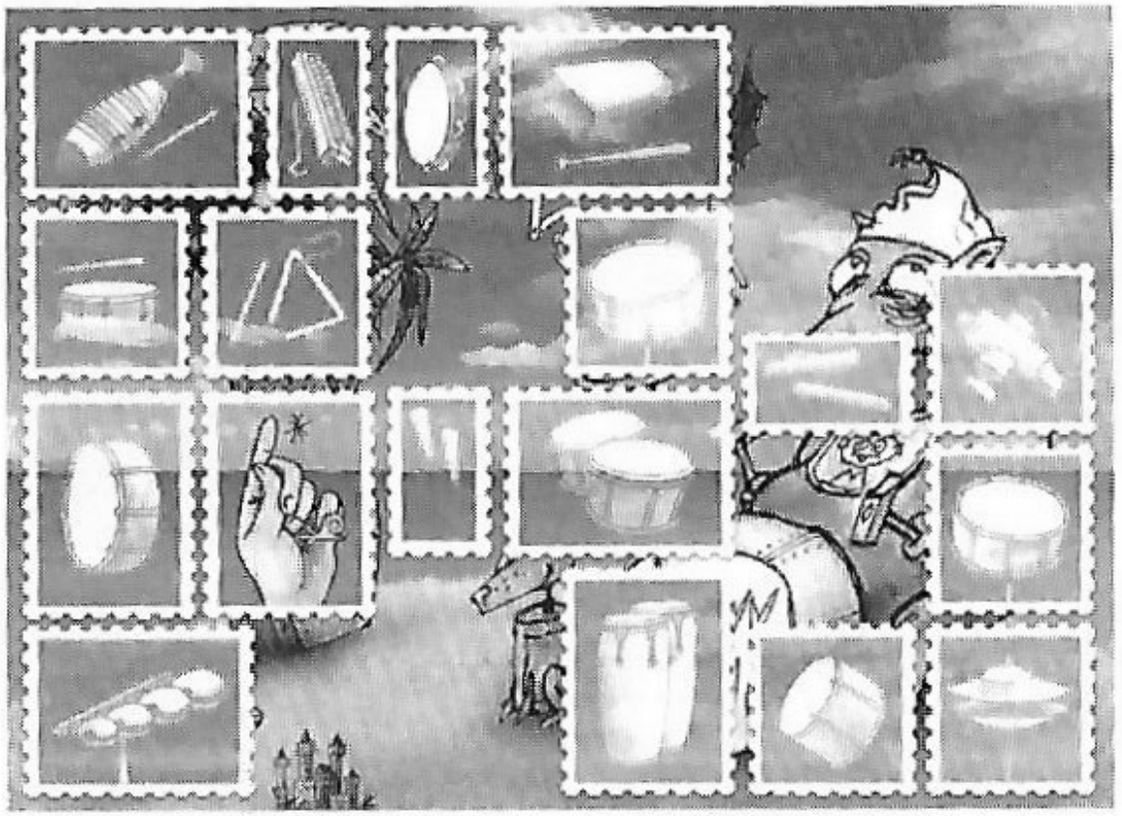
La cloche

Voici juste un petit indice : les animaux sous-marins, eux aussi, peuvent recevoir du courrier !



L'île déserte

L'habitant de l'île déserte est un fin batteur de tambour.
Il t'a préparé un memory de sa composition : tu dois assembler par paire les rythmes identiques.

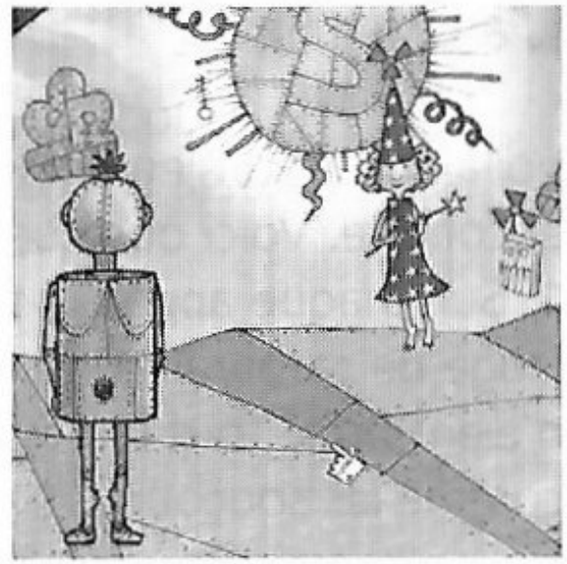


L'aéroport

Voilà encore un jeu périlleux : il s'agit de faire atterrir les avions sans encombre. Voici quelques conseils :
1. Sur chaque appareil, tu peux apercevoir une jauge rouge, c'est la jauge de carburant. Il faut impérativement les faire atterrir avant qu'ils n'aient brûlé tout leur carburant. J'ai remarqué que certains avions, comme les soucoupes volantes et les chasseurs à réaction, vident leurs réservoirs plus rapidement que les autres.
2. En haut à gauche de ton écran, un voyant vert signale que l'atterrissage est autorisé et un voyant rouge que la piste n'est pas libre.
3. Un clic sur un avion permet de l'envoyer faire un tour d'attente.
4. Dernière astuce : plus un avion vole vite, plus il consomme rapidement son carburant.

En bas à droite de la table de commande, deux nombres s'affichent : le premier est celui des atterrissages réussis et le second, celui des chutes. Pour gagner, il faut que l'écart entre les deux soit de dix, c'est-à-dire que tu dois avoir dix atterrissages réussis de plus que de chutes. Le carburant pourra te manquer trois fois, mais à la quatrième tu devras recommencer.

Le 7e ciel



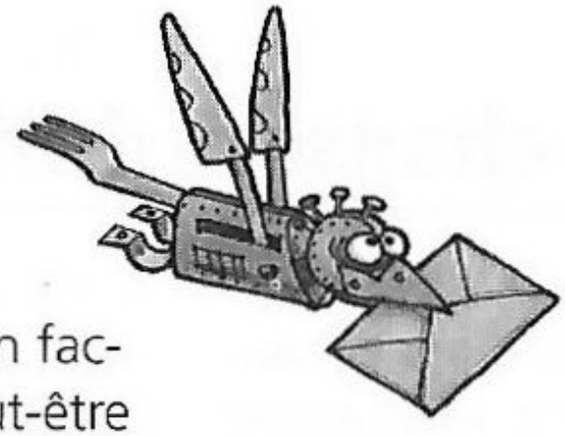
La bonne fée rêve, assise au bord de son nuage, à tous les sorts qu'elle pourrait jeter avec sa baguette magique…
Elle a deux passions. La première est de réunir ce qui est fait pour être ensemble, elle t'a donc concocté un petit memory musical. La seconde est de transformer ses visiteurs en petits cochons, elle va donc certainement essayer de t'envoûter, sois prudent !

Le Yéti



Le Yéti est un animal étrange qui ne veut pas être dérangé ; il lance des boules de neige pour chasser les visiteurs inopportuns. Efforce-toi de ne pas être touché si tu veux lui remettre sa lettre. Tu peux éviter les boules en allant à droite et à gauche et en sautant, avec un clic. Si plus de trois boules t'ont déséquilibré, tu dois recommencer au début.

Du courrier pour tes amis



Je suis sûr que tu es déjà un facteur digne de ce nom ! Peut-être aimerais-tu faire plaisir à tes amis en leur envoyant de tes nouvelles. As-tu remarqué le présentoir à cartes postales à la Poste à droite du guichet 1 ? Tu y trouveras toutes sortes de cartes à envoyer à tes amis. Tu pourras les imprimer ou les envoyer par e-mail.

Pour envoyer une carte par courrier :

Choisis une carte et glisse-la sur l'imprimante.
Une fois imprimée, découpe-la soigneusement et écris ton message au dos.
Le conseil du chevalier : si ta carte s'imprime en noir et blanc, tu peux la colorier !

Pour envoyer une carte par e-mail :

Assure-toi que tu as un accès à Internet pour pouvoir envoyer une carte par e-mail.
Si c'est le cas, choisis une carte et glisse-la sur l'ordinateur.
Tape ton adresse e-mail et celle de ton destinataire puis écris ton message.
Tu n'as plus qu'à cliquer sur envoyer.

Ah ! J'allais oublier : il y a un autre présentoir à cartes postales près de la boutique de souvenirs.

La chanson du facteur

1. Voilà Monsieur Le Facteur :
« Je suis un très grand marcheur,
Chaque jour vous me voyez passer,
Quand je fais ma tournée,
Grandes lettres, petites lettres,
Longues lettres, courtes lettres,
À votre porte, je vous les apporte
Et le courrier du Chevalier. »

2. Voilà Monsieur Le Facteur :
« Je suis le roi des plongeurs,
Chaque jour vous me voyez passer,
Quand je fais ma tournée,
Paquets légers, paquets lourds,
Petits paquets, à qui le tour ?
Et pour Madame, j'ai ici un
télégramme,
Et le courrier du chevalier. »

3. Voilà Monsieur Le Facteur :
« Je suis un drôle d'aviateur,
Chaque jour vous me voyez passer,
Quand je fais ma tournée,
Et des tas de cartes postales,
De Paris, du pays de Galles,
De l'Australie, d'Amérique
ou d'Italie,
Et le courrier du Chevalier. »

La chanson des brigands

1. Moi j'aurais voulu être
cosmonaute, mécanicien,
footballeur ou pilote,
Travailler, étudier, mais mon Papa
ça l'a vexé, et il m'a répété :
« Tu seras malfaiteur, un bandit
et un voleur, une crapule,
un ripou, un cleptomane,
un rappetout.
Tu auras tant d'argent que
tu n'auras pas le temps
D'aider un autre que toi, c'est
comme ça mon p'tit gars ! »

2. Moi j'aurais voulu vendre des
chaussures, j'aurais eu du succès,
ça j'en suis sûr,
Des chaussettes et des caleçons,
mais mon Papa me dit : « Fiston,
Il n'en est pas question !
Tu seras malfaiteur, un bandit et
un voleur, une crapule,
un ripou, un cleptomane,
un rappetout.
Tu auras tant d'argent que
tu n'auras pas le temps
D'aider un autre que toi, c'est
comme ça mon p'tit gars ! »

3. Moi j'aurais voulu être bon
apôtre, me rendre utile et puis
aider les autres,
Un peu comme Robin des Bois,
mais mon Papa ne voulait pas
et il me répéta :
« Tu seras malfaiteur, comme
ton frère et ta petite sœur,
une crapule, un ripou,
un cleptomane, un rappetout.
Tu auras tant d'argent que
tu n'auras pas le temps
D'aider un autre que toi, c'est
comme ça mon p'tit gars ! »

La chanson du machiniste

1. Un petit bonhomme au fond
de chaque chevalier
Habite là toujours prêt à le réparer
Connaît les rouages, les vis,
les engrenages,
Il s'occupe des boutons et il porte
sur la tête un petit bonnet
à pompon.

Refrain : Le machiniste,
c'est lui qui te répare,
Si ton armure au genou
te chatouille,
Le machiniste est une perle rare,
Il te passera de l'antirouille.

2. Si quelque chose coince un jour
au fond du chevalier
Que tout d'un coup il se sent un
peu détraqué,
Le petit bonhomme arrive sans
qu'on le sonne,
Il s'occupe des boutons et il porte
sur la tête un petit bonnet à pom-
pon.

Refrain

3. Le petit bonhomme a parfois
un jour de congé,
Ce qu'il aime faire alors,
c'est de bricoler
Une petite créature, il fait toutes
les soudures,
Il rajoute des boutons et il porte
sur la tête un petit bonnet
à pompon.

Si tu rencontres des difficultés
avec le jeu et si tu as besoin d'indices,
tu peux consulter le « Lisez-moi » qui
se trouve sur le CD ou te rendre sur
le site internet de Gallimard :
www.gallimard.fr/multimedia

ASSISTANCE TECHNIQUE

01 49 54 16 17

Du lundi au vendredi,

de 9 h 30 à 18 h 30

ou «gallimard@helpline.fr»

