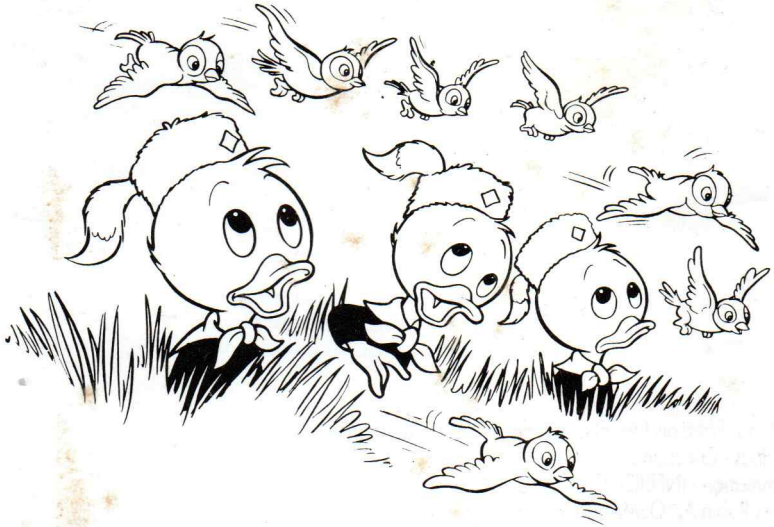
LES CASTORS JUNIORS

DANS LA FORÊT



COKTEL VISION

NATHAN LOGICIELS

Conception :François FABIEN, Béatrice FRANZI, Muriel TRAMIS
Graphismes : Christian LALY
Programmation : INFÉRENCE
Musique : Robin AZIOSMANOFF

© Disney
COKTEL VISION - NATHAN LOGICIELS

LES CASTORS JUNIORS
dans la forêt

Parents et enseignants, cette notice a été réalisée pour vous.
Elle vous aidera à comprendre et utiliser le logiciel
afin que vous puissiez guider les enfants dans leur découverte.

1 - PRINCIPE DU JEU



«Les Castors Juniors dans la forêt» est un jeu éducatif pour les enfants de 6 à 9 ans, proposant l'acquisition de connaissances générales et de mots de vocabulaire concernant les animaux, végétaux et actions de l'homme dans la forêt.

Le logiciel met en scène Riri, Fifi et Loulou, trois personnages créés par Walt Disney. Ce sont des boyscouts très attentifs aux choses et aux êtres de la nature, qui ne vont jamais dans la forêt sans leur précieux guide: le Manuel des Castors Juniors.

Partant d'un même point, les Castors Juniors doivent traverser une forêt en 6 étapes tout en suivant l'itinéraire de leur choix.

Entre le point de départ et le point d'arrivée, différents chemins sont possibles qui passent par des relais où l'enfant doit répondre à une question. Ces questions portent sur les végétaux, les animaux ou les activités de l'homme dans la forêt. Chaque relais est symbolisé par un élément qui renseigne sur le sujet de la question. Ex: pont= homme, terrier=animal, conifère= arbre. Ces questions valent 10 points chacune. Elles peuvent être résolues après consultation du Manuel des Castors Juniors; elles rapportent alors 5 points.

Certains relais (symbolisés par une nappe et un petit panier) sont particuliers; ils peuvent rapporter plus de points. Au choix:

-soit l'enfant obtient un bonus score de 15 points

-soit une question tirée au hasard dans la base de données lui octroie 20 points s'il répond sans consulter le Manuel.

Les Castors Juniors se retrouvent à la fin de chaque étape avec des scores différents, fonctions de leurs itinéraires et de leurs connaissances.
On peut donc jouer jusqu'à trois joueurs, à tour de rôle, ce qui permet de longues parties en commun.

A remarquer que la base de données (le Manuel) n'est pas épuisée à chaque partie, ce qui autorise des parties multiples sans lassitude. La lecture de ce Manuel est en elle-même passionnante. Elle peut s'effectuer sans le jeu de piste puisque l'utilisateur peut en feuilleter les pages tout à fait librement.

2 - LES COMMANDES



2.1- Nombre de joueurs

Au début du jeu, une image représentant 1, 2, 3 Castors et portant les mentions «1 joueur», «2 joueurs» et «3 joueurs» apparaît. Un curseur-représentant une toque de fourrure, emblème des Castors est présent à l'écran. Amenez-le, avec les flèches de direction du clavier ou la souris, à l'endroit de votre choix et cliquez en pressant la touche ENTREE ou RETURN ou l'oreille gauche de la souris.

2.2- Les déplacements

Les joueurs se déplacent à tour de rôle le long de 6 étapes qui se succèdent. Les 6 étapes comportent 3 à 5 itinéraires différents qui comptent le même nombre de relais chacune. Les relais sont représentés par un fanion.

Les joueurs prennent le départ en même temps et se retrouvent au même point à la fin de chaque étape.

Chaque joueur est matérialisé par un Castor Junior en tout petit placé à côté de chaque étape. Avant le tour de chacun, un message apparaît. Ex: «A toi de jouer, Riri» (ou Fifi ou Loulou). Le petit personnage qui doit se déplacer clignote.

Amenez le curseur, avec les flèches de direction du clavier ou la souris, sur le relais suivant et cliquez en pressant la touche ENTREE ou RETURN ou l'oreille gauche de la souris. Si vous cliquez à un endroit où vous ne pouvez logiquement aller, il ne se passe rien. Lorsque vous cliquez sur l'un des relais possibles, le petit personnage s'y déplace.

A la fin de chaque étape, le curseur attend que vous cliquiez sur l'une des icônes situées dans le bandeau en bas de l'écran:

-sur la flèche: pour continuer vers l'étape suivante
-sur la disquette: pour sauvegarder les étapes déjà effectuées
-sur le doigt: pour quitter le jeu

2.2- Les questions

Les questions sur les Végétaux traitent de l'arbre et la feuille en général, les feuillus, les conifères de plaine et de montagne, les arbrisseaux et les champignons.

Les questions sur les Animaux traitent des carnassiers, rongeurs, omnivores et herbivores,



oiseaux rapaces et insectivores, et des serpents.

Les questions sur les Activités Humaines portent sur l'utilisation du bois, les métiers de la forêt et la pollution.

Prenons un exemple de question posée: «Parmi tous ces fruits représentés ici, quel est le fruit du chêne?». Vous devez taper votre réponse au clavier ou cliquer à l'écran la zone correspondante. Si la réponse est bonne votre Castor Junior saute de joie. Si elle est erronnée vous avez alors la ressource de consulter le Manuel .

2.3-Utilisation du Manuel

Le Manuel est présenté grand ouvert avec:

- sur la page de gauche, un texte;
- sur la page de droite, des images illustrant ce texte.

Dans ces textes des mots se détachent, car écrits d'une autre couleur. Cliquer sur eux permet de pénétrer progressivement la base de données. Sur la première page du Manuel apparaît une phrase d'introduction comportant les mots Végétaux, Animaux, Activités Humaines. Pour répondre, par exemple, à la question sur le fruit du chêne, vous devez choisir Végétaux, en cliquant sur ce mot. Une nouvelle double-page s'affiche. Vous repérez le mot qui vous intéresse et, ainsi de suite par cliquage successifs, vous parvenez à l'information recherchée.

Une fois la réponse trouvée, vous revenez à la question en cliquant sur le Castor en bas à gauche qui tient le Manuel. Vous pouvez alors donner une nouvelle fois votre réponse. Si elle est erronnée, votre Castor Junior écrase une larme.

2.4-Evaluation des performances

Lorsque vous avez trouvé la bonne réponse ou épuisé votre nombre d'essais, vous revenez au plan. C'est le moment d'effectuer un autre déplacement, soit du même joueur si vous jouez seul, soit du joueur suivant.

Les trois scores sont affichés en permanence et chacun peut élaborer une stratégie de déplacement pour totaliser le maximum de points.

3 - MISE EN ROUTE



ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1 ou disquette LOADER.Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement

COMPATIBLES PC

Mettez l'ordinateur sous tension, insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1 ou disquette LOADER. Tapez LOADER puis validez en pressant la touche ENTREE ou RETURN. Un menu présentant différentes cartes graphiques apparaît. Faites votre choix...

Puis selon le logiciel que vous possédez, deux menus vous sont proposés :

- l'un concernant le type de souris
- l'autre concernant le son : attention, le choix «son avec Intersound MDO» n'est possible que si vous possédez cette interface.

REMARQUE : pour les utilisateurs d'Intersound MDO avec carte graphique VGA, vous devez impérativement posséder une mémoire étendue AT. En cas de problème, contacter notre SAV.

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin.
Néammoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles, ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

S.A.V.
René-Guy TRAMIS
COKTEL VISION
Parc tertiaire de Meudon
Immeuble «Le Galilée»
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON-LA-FORET Cedex
Tél. 46.30.13.89