

DISNEY  
SOFTWARE

# Donald

*l'Alphabet Magique*



Aprentissage  
des lettres et  
de l'alphabet

2-5 ANS

JEU EDUCATIF

NATHAN  
LOGICIELS



# DONALD ET L'ALPHABET MAGIQUE

## TABLE DES MATIERES

Chers parents	P. 2
Ce dont vous avez besoin	P. 3
Lancer le programme	P. 4
Le principe du jeu	P. 15
Comment jouer	P. 16
Régler le niveau sonore	P. 17
Faire une pause	P. 17
Interrompre le jeu	P. 18
Le clavier	P. 19
Suggestions de récréation	P. 20
Guide de dépannage	P. 22
Limitation de garantie	P. 25
Avertissements	P. 26
Crédits	P. 27



## CHERS PARENTS,

Merci d'avoir choisi Disney Software pour participer aux loisirs de votre famille.

Avec "Donald et l'alphabet magique", votre enfant apprendra les lettres de l'alphabet et se familiarisera avec le clavier de l'ordinateur tout en aidant Donald à retrouver son "alphabet animalier".

Les aventures humoristiques de notre héros permettent à l'enfant d'apprendre tout en s'amusant.

Ce jeu a été conçu de manière à éviter toute frustration à l'enfant. Il n'y a pas de limites de temps et pas de "mauvaises réponses". Même les enfants qui ne connaissent pas l'ordinateur, trouveront ce jeu facile à utiliser.

Votre enfant contrôle l'action des dessins en mouvement continu, en appuyant simplement sur les touches alphabétiques du clavier. Si vous devez interrompre le jeu pendant un temps, Donald se contentera d'errer dans son logis jusqu'à ce que vous soyez prêts à vous divertir à nouveau.

Quelques minutes vous seront nécessaires pour charger "Donald et l'alphabet magique" sur l'ordinateur. Puis, il ne vous restera plus qu'à vous asseoir et à regarder votre enfant jouer et s'instruire.

# CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Il faut posséder l'un des ordinateurs suivants :

- **Commodore :**  
Commodore 64/128 et lecteur de disquette ou cassette.
- **AMIGA**  
Configuration de base
- **ATARI**  
Configuration de base
- **IBM PC/XT/AT/PS et Compatibles**  
512K minimum  
Cartes CGA, EGA, Graphiques Tandy  
Ecran Couleur
- **AMSTRAD CPC**  
Amstrad 464, 664 ou 6128 et un lecteur de disquette ou de cassette
- **SPECTRUM**  
Configuration de base.



# LANCER LE PROGRAMME

Pour éviter tout incident, faites une copie de travail de votre disquette. Conservez l'original en lieu sûr. Ce programme n'est pas protégé, il suffit donc de suivre les instructions de votre ordinateur pour établir votre copie de travail.

Si vous utilisez un système informatique à disque dur, vous pouvez, si vous le désirez, installer "Donald et l'alphabet magique" sur le disque dur. Vous pouvez créer un sous-répertoire appelé **Donald**, puis copiez tous les fichiers se trouvant sur la disquette originale de "Donald et l'alphabet magique" dans ce sous-répertoire. Cette procédure ne doit être effectuée qu'une seule fois. Le programme restera sur votre disque dur. (Pour de plus amples détails, consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur et du lecteur de disquette).

Le lancement du programme varie selon l'ordinateur utilisé.



## IBM et Compatibles

1 - Si vous utilisez un lecteur de disquette :

- Allumez votre écran puis votre ordinateur.
- Insérez la disquette DOS.
- Lorsque le DOS est chargé, retirez la disquette système du lecteur et insérez à la place, votre copie de travail de "Donald et l'alphabet magique". Tapez **Donald** et appuyez sur la touche Enter.

2 - Si vous utilisez un disque dur :

- Allumez votre écran et votre ordinateur.
- Lorsqu'apparaît C: insérez votre copie de travail de "Donald et l'alphabet magique" dans le lecteur A, puis tapez **A:**
- Lorsqu'apparaît A>, tapez **Donald** et appuyez sur la touche Enter.

Si vous utilisez un système à disque dur et que vous y avez entré "Donald et l'alphabet magique",utilisez la commande CHANGE DIRECTORY (cd) pour passer au sous-répertoire contenant vos fichiers du programme "Donald et l'alphabet magique".

(Par exemple, si vous avez appelé votre sous-répertoire Donald, vous tapez CD DONALD et appuyez sur la touche Enter). Puis tapez **Donald** et appuyez sur la touche Enter. (N.B. : pour de plus amples détails sur la commande CHANGE DIRECTORY, consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur).

\* Ensuite, vous pourrez sélectionner le mode graphique correspondant à votre ordinateur. Si vous possédez :

CGA, appuyez sur la touche 1.

EGA ou VGA, appuyez sur la touche 2.

les graphiques Tandy 16 couleurs, appuyez sur la touche 3.

Si, dans les 10 secondes, vous n'appuyez sur aucune touche numérique, le programme sélectionnera automatiquement le mode graphique qu'il juge approprié pour votre ordinateur.

\* L'écran titre apparaît alors. Appuyez sur la barre d'espacement si vous désirez passer cet écran.

\* Un portrait de Donald apparaît. Sélectionnez sur la feuille de protection jointe à la disquette le portrait correspondant à celui affiché à l'écran. Tapez le chiffre associé à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

\* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Donald dans sa salle de séjour. C'est le point de départ du jeu.





## **AMIGA 1000 512Ko**

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur interne (DF0). L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette, et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

**AMIGA 500, 2000, 3000 et 1000** (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette "Donald et l'alphabet magique" à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal (DF0). Le jeu se chargera automatiquement.

\* Un portrait de Donald apparaît. Sélectionnez sur la feuille de protection jointe à la disquette le portrait correspondant à celui affiché à l'écran. Tapez le chiffre associé à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

\* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Donald dans sa salle de séjour. C'est le point de départ du jeu.

**ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 et MEGA ST4 (équipés du TOS en ROM)**

Vérifiez que votre ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée.

Insérez la disquette "Donald et l'alphabet magique" dans le lecteur A, allumez votre écran, puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

\* Un portrait de Donald apparaît. Sélectionnez sur la feuille de graphiques de protection jointe à la disquette le portrait correspondant à celui affiché à l'écran. Tapez le chiffre associé à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

\* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Donald dans sa salle de séjour. C'est le point de départ du jeu.

## Commodore 64/128

### \* Utilisateurs de Commodore 64

#### 1) Version disquette

- Pour prévenir les erreurs éventuelles de programme, laissez uniquement votre écran et votre ou vos lecteurs de disquettes branchés à votre ordinateur. Déconnectez tous les autres périphériques (par ex. : imprimante, manettes de jeu, modem).
- Allumez votre écran, le lecteur de disquette et l'ordinateur. Si vous avez un second lecteur de disquettes, assurez-vous qu'il est bien éteint.
- Placez votre copie de travail de "Donald et l'alphabet magique" dans le lecteur et verrouillez le lecteur.
- Tapez LOAD""",8,1 et appuyez sur la touche Retour.

#### 2) Version cassette

Allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur, puis allumez l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.

## \* Utilisateurs de Commodore 128

### 1) Version disquette:

- Pour prévenir les erreurs éventuelles de programme, laissez uniquement votre écran et votre ou vos lecteurs de disquettes branchés à votre ordinateur. Déconnectez tous les autres périphériques (par ex. : imprimante, manettes de jeu, modem).
- Insérez votre copie de travail de "Donald et l'alphabet magique" dans le lecteur de disque et verrouillez le lecteur.
- Allumez votre écran et votre lecteur de disquette.
- Allumez votre ordinateur tout en maintenant la touche C= (Commodore), pour faire passer l'ordinateur en mode 64.
- Tapez LOAD""",8,1 et appuyez sur la touche Retour.

### 2) Version cassette :

Allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur, puis allumez l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.

\* L'écran titre apparaît alors. Appuyez sur la barre d'espacement si vous voulez passer cette image.

\* Un portrait de Donald apparaît. Sélectionnez sur la feuille de protection jointe à la disquette le portrait correspondant à celui affiché à l'écran. Tapez le chiffre associé à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

\* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Donald dans sa salle de séjour. C'est le point de départ du jeu.

(N.B. : Assurez-vous que la touche de verrouillage de majuscules n'est pas enfoncée. Auquel cas, le programme n'acceptera pas les entrées numériques)

## **SPECTRUM**

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis tapez : LOAD "". Appuyez sur ENTER puis sur PLAY.

## **SPECTRUM +2 CASSETTE ET +3 DISQUETTE**

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la cassette ou la disquette dans le lecteur, et appuyez sur ENTER.

\* Un portrait de Donald apparaît. Sélectionnez sur la feuille de protection jointe à la disquette le portrait correspondant à celui affiché à l'écran. Tapez le chiffre associé à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

\* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Donald dans sa salle de séjour. C'est le point de départ du jeu.

## AMSTRAD CPC

Version Cassette:

Allumez votre écran, puis l'ordinateur. Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez votre cassette dans le lecteur, puis appuyez sur PLAY.

Version disquette:

Allumez votre écran, puis l'ordinateur. Insérez la disquette, et tapez: RUN "Donald" puis appuyez sur ENTER. Lorsque que la présentation est à l'écran, vous devez maintenir la barre d'espace enfoncée pour passer à la suite du jeu.

\* Un portrait de Donald apparaît. Sélectionnez sur la feuille de protection jointe à la disquette le portrait correspondant à celui affiché à l'écran. Tapez le chiffre associé à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

\* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Donald dans sa salle de séjour. C'est le point de départ du jeu.

# LE PRINCIPE DU JEU

Rien ne va plus à Donaldville - les animaux de l'alphabet ont pris la clé des champs ! Des voyelles et des consonnes espiègles se sont échappées de la boîte à jouets des neveux de Donald. Elles sont maintenant éprises de liberté et courent comme des folles dans toute la maison ! Donald est désespéré, il a besoin d'un ami qui l'aiderait à rassembler ces lettres.

Votre enfant est peut être cet ami !





## COMMENT JOUER

Les lettres-animaux de Donald sont éparpillées dans la maison et dans le jardin de la façon suivante :

- \* Salle de séjour (ABCD)
- \* Salle de bain (EFG)
- \* Cuisine (HIJK)
- \* Chambre des neveux (LMNOP)
- \* Jardin devant la maison (QRSTU)
- \* Jardin derrière la maison (VWXYZ)

Votre enfant aidera Donald à trouver une lettre de l'alphabet animalier en appuyant sur la touche alphabétique correspondante. Donald se dirige droit sur la lettre que votre enfant a choisi, peu importe l'endroit où la lettre se cache. Par exemple, si Donald est dans la salle de séjour et que votre enfant appuie sur la lettre H, Donald ira dans la cuisine et trouvera le H.

Lorsque votre enfant a aidé Donald à retrouver toutes les lettres de l'alphabet animalier se trouvant dans une pièce, l'ordinateur lui joue un morceau de la "Chanson de l'alphabet". Lorsque toutes les lettres ont été retrouvées, le jeu est terminé.

# REGLER LE NIVEAU SONORE

Lorsque le jeu commence, vous entendrez de la musique et des effets sonores. Si vous désirez couper le son, appuyez sur la touche 1. Si vous voulez remettre le son, appuyez sur la touche 1.

# FAIRE UNE PAUSE

Si votre enfant ou vous-même avez besoin de faire une pause, vous pouvez laisser l'ordinateur en marche et y revenir quand vous le désirez. Donald continuera à se promener chez lui jusqu'à ce que vous appuyiez sur une lettre.



# INTERROMPRE LE JEU

## *IBM et compatibles.*

Si vous désirez arrêter de jouer, appuyez simplement sur la touche ESC. Lorsque vous êtes à nouveau en DOS, vous avez la possibilité de charger un autre programme ou d'éteindre votre ordinateur.

## *AMIGA*

Si vous désirez arrêter de jouer, appuyez sur les touches Commodore - Amiga - CTRL (reset) en même temps.

## *ATARI*

Si vous désirez arrêter de jouer, appuyez simplement sur le bouton RESET.

## *COMMODORE 64/128, SPECTRUM et AMSTRAD*

Si vous désirez arrêter de jouer, éteignez simplement l'ordinateur et les périphériques qui y sont reliés (écran, lecteur de disquette).



# LE CLAVIER

Pour jouer avec "Donald et l'alphabet magique", il faut se servir des touches suivantes :

Touches alphabétiques: Elles renseignent Donald sur la lettre de l'alphabet animalier qu'il doit trouver.

Touche 1: Permet le réglage du son lorsque le jeu a commencé.

Touche ESC : Permet de sortir du jeu (seulement pour IBM et compatibles)

Touche de rappel arrière: Permet de sortir du jeu (seulement pour Commodore)



# SUGGESTIONS DE RECREATION

Vous pouvez inventer des variantes de jeux que vous partagerez avec votre enfant lorsqu'il utilise "Donald et l'alphabet magique". Il faut insister sur le développement de la langue, la réflexion et la créativité.

Voici quelques suggestions :

**Comparer.** Lorsque Donald passe d'une pièce à l'autre, faites remarquer à votre enfant les détails de ces pièces et posez-lui des questions sur des objets semblables se trouvant chez vous.

Par exemple, si Donald est dans la cuisine, vous pouvez indiquer à votre enfant, le réfrigérateur et lui demander :

- Qu'est-ce que c'est ?
- Est-ce que nous en avons un dans la cuisine ?
- Est-ce que le réfrigérateur de Donald est de la même couleur que le nôtre ?
- Est-ce qu'il est plus gros ? Est-ce qu'il est plus petit ?

La conversation sera la même que celle que vous pourriez avoir en feuilletant un livre d'images avec votre enfant.



**Raconter une histoire.** Encouragez votre enfant à créer une histoire à partir du jeu. Vous pourriez poser à votre enfant des questions comme :

- Pourquoi les lettres se cachent-elles ?
- Donald est-il content ou en colère ?
- Qui dort dans cette chambre ?
- Selon toi, qu'est-ce que Donald a mangé pour son petit déjeuner ?

Votre enfant peut aussi illustrer une histoire qu'il invente en se servant de "Donald et l'alphabet magique". Par exemple, votre enfant, en appuyant sur la lettre L, enverra Donald dans la chambre des neveux, s'il désire que l'histoire se passe là-bas. Vous pouvez, si vous le désirez, écrire les histoires de votre enfant en grandes lettres sur une grande feuille de papier.

**Le jeu des noms.** Demander à votre enfant d'épeler son nom ou les noms de ses amis, des membres de la famille et des animaux familiers pendant qu'il joue.

**Dessiner.** Votre enfant peut-il dessiner des images amusantes avec les lettres de l'alphabet ? Après avoir joué, demandez-lui d'essayer. Vous pouvez l'aider en dessinant d'abord la lettre, laissez-le ensuite ajouter sa touche créative.



# GUIDE DE DEPANNAGE

## **Problème : Impossible de charger correctement le programme.**

1. Avez-vous suivi les instructions relatives à votre ordinateur dans le chapitre LANCER LE PROGRAMME (PAGES 4 - 14)?
2. Avez-vous inséré avec précaution, la disquette (étiquette vers le haut) dans le lecteur de disquette?

La disquette est-elle entrée aisément dans le lecteur ? Avez-vous refermé le lecteur ?

3. Votre système informatique correspond-il aux exigences énumérées dans le chapitre CE DONT VOUS AVEZ BESOIN, page 3 ?
4. Chaque élément de votre système informatique est-il allumé (ordinateur, écran, lecteurs de disquettes) ?
5. Tous les câbles et les prises sont-ils correctement branchés?
6. Si vous possédez un ordinateur IBM ou compatible, avez-vous choisi le mode graphique approprié ? Si vous n'en êtes pas sûr, essayez toutes les options. (Consultez le chapitre LANCER LE PROGRAMME, page 5).
7. Si vous possédez un ordinateur Commodore, l'écran et le lecteur de disquette sont-ils les seuls périphériques connectés à votre ordinateur ?

Avez-vous déconnecté tous les autres périphériques (imprimante, manette de jeu, modem) ? Si vous avez deux lecteurs de disquettes, le second est-il éteint ?

**Problème : J'ai un ordinateur IBM et le programme se bloque. Aucune des touches ne semble produire d'effets.**

Avez-vous, par inadvertance, appuyé simultanément sur les touches Ctrl et Verrouillage Num ? Ceci fige l'écran. Si c'est le cas, appuyez sur les touches Ctrl-Alt-Moins et l'action reprendra.

**Problème : Le programme n'a pas de son.**

1. L'écran est-il correctement connecté à votre ordinateur ?
2. Votre ordinateur ou votre écran sont-ils dotés d'un bouton de réglage du volume ? Ce dernier est-il au minimum ?
3. Avez-vous, par inadvertance, appuyé sur la touche 1 pendant que vous jouiez ? Si oui, appuyez sur cette même touche, et le son reviendra.



**Problème : les couleurs ne correspondent pas à ce que vous attendiez.**

Le contraste, la couleur et les nuances sont-ils correctement réglés ?

**Problème : Un message d'erreur "Null Pointer Return" (Retour pointeur zéro) apparaît lorsque le jeu est utilisé à partir du disque dur.**

Si vous avez des programmes résidant en mémoire sur votre ordinateur, assurez-vous qu'aucun ne fonctionne. Cela devrait résoudre ce problème.

**Problème : J'ai tout essayé mais les problèmes demeurent.**

Si vous avez toujours des problèmes, appelez le service après-vente de Disney Software au 16 (1) 47 40 66 66. Avant de téléphoner, veuillez recueillir toutes les informations que vous possédez sur le problème rencontré. Cela facilitera la tâche de notre technicien du service après-vente.

Si vous devez nous retourner la disquette pour la remplacer, nous vous prions de n'expédier que la disquette, accompagnée de vos nom et adresse. Nous remplacerons votre disquette à condition que vous joigniez à votre envoi le bon de garantie.

# LIMITATION DE GARANTIE

Les logiciels DISNEY SOFTWARE sont garantis contre tout vice de matière et de fabrication pour une période de 1 an, à compter de la date d'achat.

Cette garantie est valable uniquement pour les acquéreurs ayant rempli le certificat de garantie (visé par le revendeur) lors de l'achat du logiciel.

Cette garantie couvre tous vices pouvant affecter le support sauf si la cause en est un usage anormal du support. Le logiciel défectueux devra être retourné (sans sa boîte) sous un délai d'un an pour pouvoir être remplacé. Les frais de port (expédition et réexpédition) seront à la charge exclusive de l'acheteur.

Le matériel défectueux doit être renvoyé à l'adresse suivante :

NATHAN / DISNEY SOFTWARE  
3/5 Avenue Gallieni  
94257 GENTILLY CEDEX

Le certificat de garantie constitue la seule garantie se rapportant à ce programme et aucune autre démarche ne pourra être engagée ou contraindre Disney Software.

# AVERTISSEMENT

© DISNEY 1990. DONALD ET L'ALPHABET MAGIQUE est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droit d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

# CREDITS

## *DONALD ET L'ALPHABET MAGIQUE*

MIS AU POINT PAR  
Westwood Associates

PRODUIT PAR  
Darlene Waddington  
Gary Graepper, assistant Producteur

CONCEPTION  
Darlene Waddington  
Louis Castle  
Brett Sperry

PROGRAMMATION  
Ethan Grimes  
George Ghali  
Lee Whitney

GRAPHISMES  
Maurine Y. Starkey  
Louis Castle  
Joseph B. Hewitt IV  
Frank M. Saxon, Jr.



© The Walt Disney Company