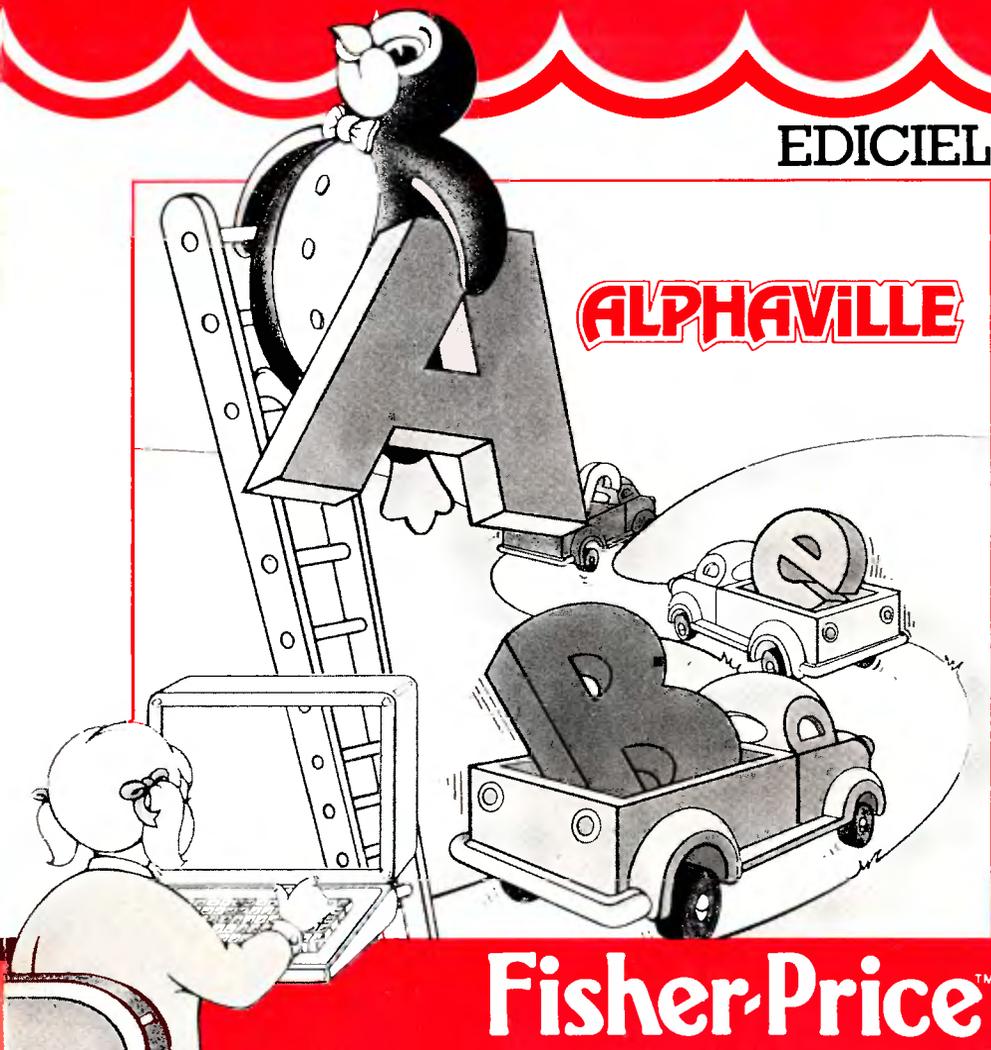


EDICIEL

ALPHAVILLE



Fisher-Price™



# *Quel est le matériel nécessaire ?*

Pour jouer vous avez besoin soit du matériel COMMODORE, soit du matériel THOMSON décrits ci-dessous :

## **MATÉRIEL COMMODORE**

- Un ordinateur COMMODORE 64.
- Un téléviseur, si possible couleur.
- Un lecteur de cassettes Commodore.
- Un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Commodore.

## **MATÉRIEL THOMSON**

- Un ordinateur TO7 avec extension 16 K de mémoire ou un ordinateur TO7-70, ou encore un ordinateur MO5.
- Un téléviseur muni d'une prise Péritel.
- Un lecteur de cassette TO7, TO7/70 ou MO5.
- Si possible un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Thomson.

**Prenez soin de votre matériel...** A la fin du jeu, remettez toujours votre cassette en début de course et rangez-la dans sa boîte. Ensuite éteignez votre ordinateur, **puis** votre téléviseur et votre magnétophone.



## *Comment démarrer ?*

### *Matériel Commodore*

1. Raccordez votre magnétophone et votre téléviseur à votre ordinateur.
2. Branchez votre manche à balai dans la prise n° 2.
3. Branchez votre téléviseur et votre ordinateur sur 220 V.
4. Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur. Vous voyez à l'écran le mot READY.
5. Insérez votre cassette dans le magnétophone. Positionnez-la en début de course en appuyant sur la touche **REWIND** du magnétophone, puis sur la touche **STOP**. Mettez le compteur du magnétophone à zéro.
6. Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN STOP** du clavier.
7. Vous voyez à l'écran : PRESS PLAY ON TAPE. Appuyez sur la touche **>** du magnétophone.
8. Après quelques minutes, l'écran de présentation du jeu apparaît. Vous pouvez commencer.

## *Matériel Thomson*

1. Raccordez votre magnétophone, (votre manche à balai) et votre téléviseur à votre ordinateur.
  2. **TO7 et TO7-70** : Placez la cartouche BASIC dans son logement.
  3. Branchez vos trois appareils sur 220 V.
  4. Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur.  
**TO7 et TO7-70** : Vous voyez le menu initial de trois options.  
**MO5** : Vous voyez le mot OK dans le coin supérieur gauche de l'écran.
  5. Insérez votre cassette dans le magnétophone (**TO7 et TO7-70** : face TO7 et TO7-70 au-dessus, **MO5** : face MO5 au-dessus).
  6. Positionnez votre bande en début de course en appuyant sur la touche  du magnétophone, puis sur la touche . Mettez le compteur du magnétophone à zéro et appuyez sur la touche .
  7. **TO7 et TO7-70** : Choisissez l'option 2 du menu initial (programme enregistré) en tapant . **MO5** : Tapez RUN'' et appuyez sur .
  8. Vous entendez une musique pendant le chargement du programme. Ensuite, l'écran de présentation du jeu apparaît\*.
  9. Indiquez maintenant à l'ordinateur la façon dont vous désirez jouer : avec le clavier ou le manche à balai? A l'aide des flèches du clavier, déplacez le cadre rouge autour du dessin qui représente votre choix. Appuyez ensuite sur  pour commencer .
- \* Pour interrompre la présentation, appuyez sur  .



## Comment choisir son niveau de difficulté ?

Le jeu **ALPHAVILLE** comporte huit niveaux de difficulté.

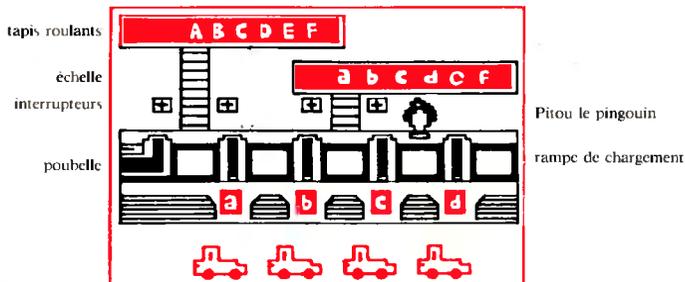
Dans les quatre premiers niveaux, l'enfant apprend à reconnaître les lettres de l'alphabet, à associer les majuscules et les minuscules et à mémoriser l'ordre alphabétique.

Le niveau 5 introduit des mots simples à lire.

Dans les niveaux 6, 7 et 8, l'enfant reconstruit des mots dont une puis plusieurs lettres disparaissent après quelques instants.

Un numéro clignote en haut à droite de votre écran. Il désigne un niveau de difficulté du jeu. *Choisissez votre niveau\* puis commencez le jeu\**.

Vous pourrez aussi *interrompre le jeu\** à tout moment pour choisir un autre niveau de difficulté.



\* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 7 et 8.



## *En quoi consiste le jeu ?*

Pitou le Pingouin travaille dans un entrepôt de lettres. Lorsque des camions vides s’y rendent, Pitou les charge. Ils s’en vont alors construire ALPHAVILLE, la ville des lettres.

### **Bien sûr, c’est vous qui dirigez Pitou.**

- Tout d’abord, lisez la lettre dessinée au-dessus d’un camion. Cette lettre est celle que le camion doit transporter.
- Ensuite, *déplacez Pitou\** vers une des échelles qui mènent aux tapis roulants de l’entrepôt.
- Des interrupteurs sont dessinés de chaque côté des échelles. S’ils s’allument au passage de Pitou, celui-ci peut *faire avancer\** ou *reculer\** le tapis roulant correspondant. Le tapis avance quand Pitou se penche à gauche et recule quand il se penche à droite. Pitou peut donc placer juste devant lui la lettre qu’il désire transporter.
- Lorsque la lettre à emporter se trouve devant lui, Pitou doit la *prendre\**, redescendre l’échelle et la *déposer\** dans la rampe de chargement du camion qui l’attend.
- Si, par erreur, la lettre que Pitou transporte ne convient à aucun camion, il peut la *jeter dans la poubelle\** qui se trouve sous la rampe à l’extrême gauche de l’écran.

\* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 7 et 8.



# 5

## Comment jouer ?

### *Sur Thomson ou Commodore avec manche à balai*

*Pour choisir un niveau de difficulté*

THOMSON : utilisez le manche .  
COMMODORE : appuyez sur  .

*Pour commencer le jeu .....*

THOMSON : appuyez sur le bouton.  
COMMODORE : appuyez sur la barre d'espacement.

*Pour déplacer Pitou le pingouin ...*

utilisez le manche à balai.

*Pour prendre une lettre sur le tapis roulant*

placez Pitou au-dessus de l'échelle et devant la lettre, puis appuyez sur le bouton du manche.

*Pour déposer une lettre sur une rampe de chargement*

placez Pitou au-dessus de cette rampe et appuyez sur le bouton du manche.

*Pour jeter une lettre à la poubelle ..*

placez Pitou au-dessus de la rampe à gauche de l'écran et appuyez sur le bouton du manche.

*Pour faire avancer ou reculer le tapis roulant*

lorsque les interrupteurs sont allumés, utilisez le manche à balai.

*Pour interrompre le jeu et choisir un autre niveau de difficulté*

appuyez sur la barre d'espacement.

## *Sur Thomson au clavier*

*Pour choisir un niveau de difficulté*

appuyez sur .

*Pour commencer le jeu . . . . .*

appuyez sur .

*Pour déplacer Pitou le pingouin . . .*

appuyez sur , , , et .

*Pour prendre une lettre sur le tapis roulant*

placez Pitou au-dessus de l'échelle et devant cette lettre, puis appuyez sur .

*Pour déposer une lettre sur une rampe de chargement*

placez Pitou au-dessus de cette rampe et appuyez sur .

*Pour jeter une lettre à la poubelle . .*

placez Pitou au-dessus de la rampe à gauche de l'écran et appuyez sur .

*Pour faire avancer ou reculer le tapis roulant*

lorsque les interrupteurs sont allumés, appuyez sur , ou .

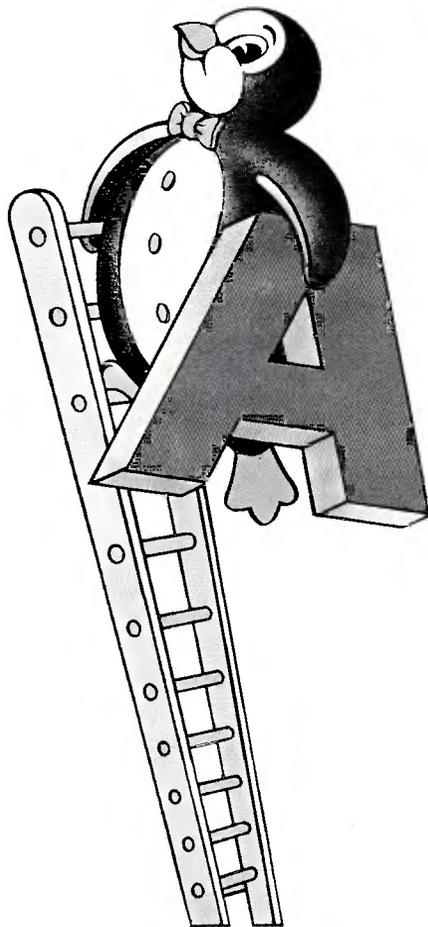
*Pour interrompre le jeu et choisir un autre niveau de difficulté*

appuyez sur la barre d'espace.



## Comment gagner ?

- **Regardez bien** la lettre qui se trouve au-dessus d'un camion : c'est celle-là que Pitou doit prendre dans l'entrepôt et déposer dans la rampe de chargement du camion.
- Essayez de charger correctement une **série de huit camions**. Si vous y parvenez, vous assisterez au début de la construction d'ALPHAVILLE. Aux séries suivantes, vous pourrez admirer la fin de sa construction, puis sa mise en couleur. Et si vous avez de la chance, Pitou vous saluera !



# *Note aux parents*

L'apprentissage de la lecture doit être préparé.

Bien sûr, il est important de donner à l'enfant **l'envie de lire**. Les grandes lettres bien claires, les couleurs et les bruitages d'**ALPHAVILLE** amuseront votre enfant et lui donneront envie de poursuivre son apprentissage.

Il faut aussi familiariser l'enfant avec **l'alphabet et l'orthographe**. Avec Alphaville, il apprend à connaître la forme de chaque lettre, la différence entre les majuscules et les minuscules et l'orthographe d'une cinquantaine de mots simples.

## **Conseils d'utilisation :**

Dans les deux premiers niveaux de ce jeu, l'enfant apprend à reconnaître les majuscules et les minuscules.

Dans les niveaux 3 et 4 qui mélangent ces deux systèmes d'écriture, l'enfant peut choisir indifféremment une minuscule ou une majuscule pourvu qu'il s'agisse de la lettre correcte.

Il peut donc jouer de deux façons différentes et nous vous proposons de l'y inciter.

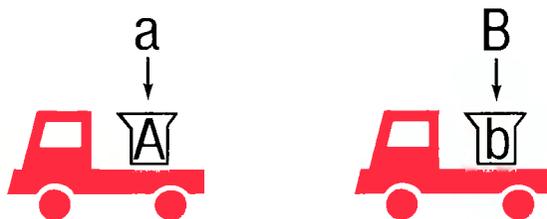
1° Déposer dans un camion qui attend une MAJUSCULE, la MAJUSCULE correspondante et déposer dans un camion qui attend une MINUSCULE, la MINUSCULE correspondante.

De cette façon l'enfant s'exerce à bien différencier majuscules et minuscules.



2° Déposer dans un camion qui attend une MAJUSCULE, la MINUSCULE correspondante et déposer dans un camion qui attend une MINUSCULE, la MAJUSCULE correspondante.

De cette façon, l'enfant perçoit qu'il y a deux systèmes d'écriture pour désigner un même son.



Les logiciels éducatifs **FISHER-PRICE** sont conçus pour rendre l'apprentissage facile et récréatif. Les enfants ont juste besoin d'un peu d'imagination et de créativité pour s'amuser intelligemment. Un manuel illustré vous aide à utiliser chaque jeu au mieux de ses possibilités.



ALPHAVILLE est un programme créé par la société Childware.

L'adaptation de ce programme a été réalisée par la société Infogrames pour la version Thomson et par J.-L. Fischer pour la version Commodore.

Maquette : J. Augustin et J.-P. Buchert.

Coordination éditoriale : S. Osterrieth.

© 1984 S.S.C.

© 1985 EDICIEL pour l'adaptation sur Thomson et les versions françaises.

COMMODORE est une marque déposée de la société Commodore Electronics I.T.D.

TO7, TO7-70 et MO5 sont des marques déposées de la société Thomson.

FISHER-PRICE et le design « Bandeau à festons » sont des marques déposées de Quaker Oats Company et sont utilisées sous licence.

ALPHAVILLE est une marque déposée de la société EDICIEL.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.



**Fisher-Price™**