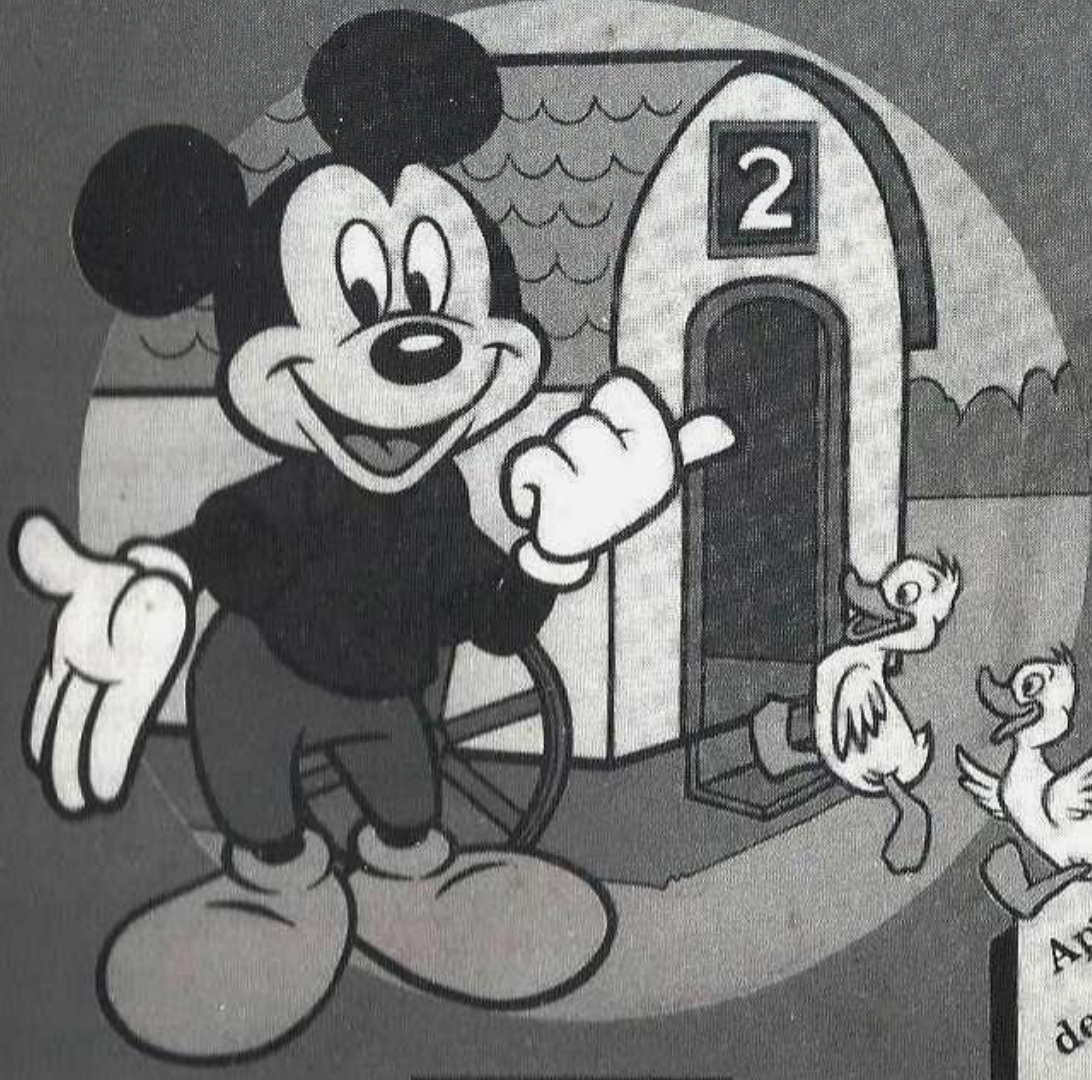
Disney
SOFTWARE

MICKEY
et le ZOO en FOLIE



Apprentissage des nombres

2-5 ANS

JEU EDUCATIF

NATHAN
LOGICIELS



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. 15
Régler le niveau sonore	P. 17
Faire une pause	P. 17
Interrompre le jeu	P. 18
Le clavier	P. 19
Suggestions de récréations	P. 20
Guide de dépannage	P. 23
Limitation de garantie	P. 26
Avertissement	P. 27

CHERS PARENTS

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

Avec "Mickey et le zoo en folie", votre enfant apprendra les chiffres en aidant Mickey et Dingo à retrouver les animaux échappés du zoo de Mickey. Ces personnages, animés et attachants, permettent à l'enfant d'apprendre tout en s'amusant.

Ce jeu a été conçu de manière à éviter toute frustration à votre 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. Il contrôlera l'action des dessins en mouvement continuel en appuyant simplement sur les touches numériques du clavier. Si vous devez interrompre le jeu pendant un temps, vous pouvez laisser le programme en marche sans aucun problème: Mickey et Dingo continueront à chercher à travers la ville jusqu'à ce que vous soyez prêts à reprendre le jeu.

Prenez quelques instants pour expliquer "Mickey et le zoo en folie" à l'enfant. Ensuite, asseyez-vous et regardez votre enfant jouer tout en s'instruisant.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Il vous faut posséder l'un des ordinateurs suivants :

- **IBM PC/XT/AT/PS et Compatibles 512K minimum**
  Cartes CGA, EGA, Tandy Graphics
  Ecran Couleur

- **Commodore**
  Commodore 64/128 et lecteur de disquette ou cassette

- **Amiga**
  Configuration de base

- **Atari**
  Configuration de base

- **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. Le programme n'est pas protégé, il vous suffit donc de suivre les instructions de votre ordinateur pour établir votre copie de travail.
Si vous utilisez un système informatique avec disque dur, vous pouvez, si vous le désirez, mettre "Mickey et le zoo en folie" sur disque dur. Créez par exemple un sous-répertoire appelé **ZOOMICK**, puis copiez tous les fichiers se trouvant sur la disquette originale "Mickey et le zoo en folie" dans ce sous-répertoire. (Pour plus de détails, consulter le manuel d'utilisation de votre ordinateur et de votre lecteur de disquette).

Le lancement du programme varie selon l'ordinateur utilisé.

IBM et Compatibles

1 *Si vous utilisez un lecteur de disquette* :

- Allumez l'écran et l'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 "Mickey et le zoo en folie". Tapez **Mickey** et appuyez sur la rouche **Enter**.

2 *Vous utilisez un disque dur* :

- Allumez l'écran et l'ordinateur.
- Lorsque le prompt C: apparaît, insérez la disquette de travail "Mickey et le zoo en folie" dans le lecteur A (étiquette en haut).
- Tapez **A:** et appuyez sur la touche retour
- Lorsque le prompt A: apparaît, tapez **Mickey** et appuyez sur la touche **Enter**.

Si vous utilisez un disque dur sur lequel vous avez installé "Mickey et le zoo en folie", passez au sous-répertoire contenant les fichiers du programme à l'aide de la commande CHANGE DIRECTORY (cd).

Ainsi, si vous avez appelé votre sous-répertoire Zoomick, tapez cd\Zoomick et appuyez sur le touche retour. Tapez ensuite **Mickey** et appuyez sur la touche retour.
(Pour plus de détails sur la commande Change Directory, consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur).

* Vous pouvez maintenant sélectionner le mode graphique correspondant à votre ordinateur. Si vous possédez :

Une carte CGA, appuyez sur la touche 1
Une carte 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.

* L'un des personnages de Disney apparaît. Cherchez sur la feuille de protection de la disquette le personnage correspondant à celui affiché sur votre écran. Tapez le numéro correspondant à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Dingo et Mickey chez le marchand de glaces. 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 "Mickey et le zoo en folie" à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal (DF0). Le jeu se chargera automatiquement.

* L'un des personnages de Disney apparaît. Cherchez sur la feuille de protection de la disquette le personnage correspondant à celui affiché sur votre écran. Tapez le numéro correspondant à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Dingo et Mickey chez le marchand de glaces. 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 "Mickey et le zoo en folie" dans le lecteur A, allumez votre écran, puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

* L'un des personnages de Disney apparaît. Cherchez sur la feuille de protection de la disquette le personnage correspondant à celui affiché sur votre écran. Tapez le numéro correspondant à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Dingo et Mickey chez le marchand de glaces. 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 ou vos lecteurs de disquettes branchés à l'ordinateur. Déconnectez tous les autres périphériques (imprimante, manette de jeu, modem).
- Allumez l'écran, le lecteur de disquette et l'ordinateur. Vérifiez qu'il n'y à pas de cartouche dans l'ordinateur. Si vous avez un second lecteur, assurez-vous qu'il est bien éteint.
- Placez votre copie de travail de "Mickey et le zoo en folie" dans le lecteur (étiquette en haut) et refermez le lecteur.
- Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur la touche **Retour**.

2) Version cassette

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

* Utilisateurs de Commodore 128:

1) Version disquette

- Pour prévenir les erreurs éventuelles de programme, laissez uniquement votre ou vos lecteurs de disquettes branchés à l'ordinateur. Déconnectez tous les autres périphériques (imprimante, manette de jeu, modem).
- Placez votre copie de travail de "Mickey et le zoo en folie" dans le lecteur (étiquette en haut) et refermez le lecteur.
- Mettez l'écran et le lecteur en marche.
- Allumez l'ordinateur tout en maintenant la touche **C=** (Commodore), pour faire passer l'ordinateur au mode 64.
- Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur la touche **Retour**.

2) Version cassette

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

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

* L'un des personnages de Disney apparaît. Cherchez sur la feuille de protection de la disquette le personnage correspondant à celui affiché sur votre écran. Tapez le numéro correspondant à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

(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)

* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Dingo et Mickey chez le marchand de glaces. C'est le point de départ du jeu.

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.

* L'un des personnages de Disney apparaît. Cherchez sur la feuille de protection de la disquette le personnage correspondant à celui affiché sur votre écran. Tapez le numéro correspondant à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Dingo et Mickey chez le marchand de glaces. C'est le point de départ du jeu.

AMSTRAD CPC

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

2) Version disquette:
Allumez votre écran, puis l'ordinateur. Insérez la disquette, et tapez: RUN "Mickey" 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.

* L'un des personnages de Disney apparaît. Cherchez sur la feuille de protection de la disquette le personnage correspondant à celui affiché sur votre écran. Tapez le numéro correspondant à l'image que vous voyez. (Utilisez les touches numériques situées au-dessus des touches alphabétiques).

* Après quelques secondes, vous verrez apparaître Dingo et Mickey chez le marchand de glaces. C'est le point de départ du jeu.

LE PRINCIPE DU JEU

Cette fois, Dingo a vraiment fait une gaffe ! Il a par mégarde laissé les portes du zoo de Mickey ouvertes, et tous les animaux se sont enfuis. Mickey et Dingo partent donc pour une partie de cache-cache qui finira très bien.

COMMENT JOUER

Mickey et Dingo cherchent les animaux dans quatre endroits différents. Deux de ces endroits portent les numéros 1-5 et les deux autres les numéros 6-9 :

* le marchand de glaces du parc (1-5)
* les rues de la ville (6-9)
* les alentours de la ville (1-5)
* la plage

Chacune des cachettes est numérotée. Votre enfant aidera Mickey et Dingo à retrouver les animaux égarés en appuyant sur la touche correspondante. Un nombre d'animaux correspondant au chiffre indiqué par la touche (2 grenouilles si vous avez appuyé sur la touche 2, par exemple) sortira de la cachette et montera joyeusement dans le wagon de Mickey et Dingo.

Ensuite, le wagon ramènera tous les animaux au zoo.
Le compteur d'animaux situé en haut de l'entrée du wagon totalise les animaux au fur et à mesure de leur entrée dans le wagon. Si l'enfant rappuie sur la touche après que les animaux sont entrés dans le wagon, ceux-ci s'échapperont un par un. Le compteur d'animaux les comptabilisera également.
Pour passer d'une scène à l'autre: avant que le programme passe automatiquement à la scène suivante, il faut que toutes les cachettes de la scène dans laquelle vous vous trouvez aient été sélectionnées. Toutefois, l'enfant peut, à l'aide de la touche flèche droite, se "promener" de scène en scène à tout moment.
(REMARQUE : Si l'enfant revient à une scène après l'avoir quittée, les animaux seront retournés dans leurs cachettes. Il faudra alors les en faire sortir à l'aide des touches numériques correspondantes).
Fin du jeu : le jeu cesse lorsque l'enfant a permis à Mickey et Dingo de retourver tous les animaux. En récompense, votre enfant assistera à la fête que font Mickey, Dingo et tous les animaux du zoo à nouveau réunis.
Après l'écran de récompense, l'écran du compteur de points apparaît brièvement, et le jeu reprend.

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 S. Si vous voulez remettre le son, rappuyez sur la touche S.

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 lorsque vous êtes prêts à nouveau. Mickey et Dingo vous attendront patiemment là où vous les avez laissés, et les animaux resteront cachés 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 dans le DOS, vous avez la possibilité de charger un autre programme ou d'éteindre votre ordinateur.

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).

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.

LE CLAVIER

Pour jouer avec "Mickey et le zoo en folie", il faut utiliser les touches suivantes :

Touches numériques (1-9) ... Pour dire à Mickey et Dingo dans quelle cachette numérotée chercher

Touche flèche droite ..... Pour passer à une autre scène.

Touche S ..... Pour régler le son lorsque le jeu a commencé

Touche Esc..... Pour sortir du jeu (IBM (R) et compatibles)

Touche de rappel arrière ..... Pour sortir du jeu (Commodore)

SUGGESTIONS DE RECREATION

Vous pouvez inventer des variantes de jeux que vous partagerez avec votre enfant lorsqu'il utilise "Mickey et le zoo en folie". Il faut insister sur le développement de la langue, la réflexion et la créativité.

Voici quelques suggestions :

Compter. Lorsque les animaux sortent de leur cachette et montent dans le wagon, demandez à l'enfant de les compter à haute voix. S'il ne sait pas encore compter jusqu'à 9, comptez avec lui.

Taper dans les mains. Il s'agit là d'une variante de "Compter". Lorsque les animaux sortent de leur cachette et montent dans le wagon, demandez à l'enfant de taper une fois dans ses mains chaque fois qu'il voit apparaître un animal. Vous pouvez également inventer une chanson que vous chanterez ensemble, tout en tapant dans les mains. Vous pouvez également essayer de taper dans les mains tout en comptant.

Chercher. Lorsque l'enfant sera familiarisé avec le programme, il associera les chiffres aux images. Ensemble, vous pourrez alors jouer à qui retrouvera un animal précis :

- Où est le mouton ?

Si l'enfant a du mal à trouver, aidez-le en lui posant des questions :

- Où était le mouton lorsque nous l'avons vu ?
- Dans le parc ?
- Dans la ville ?
- Dans la rue bordée de maisons ?
- A la plage ?
- Te rappelles-tu combien il y avait de moutons?

Si nécessaire, aidez l'enfant. Si c'est à votre tour de répondre et que l'enfant semble connaître la réponse, demandez-lui de vous aider. N'ayez pas l'air surpris s'il donne la bonne réponse.

Raconter une histoire. Encouragez votre enfant à créer une histoire à partir des scènes animées du jeu. Vous pouvez lui poser des questions comme :

- Qui se cache dans cet arbre ?
- A ton avis, que font les animaux dans le wagon ?
- Où le wagon ira-t-il lorsque Mickey et Dingo auront retrouvé tous les animaux ?
- On dirait que Mickey et Dingo racontent ce qu'ils voient. A ton avis, que se disent-ils ?

L'objectif est de stimuler l'imagination créatrice. Peu importe si les réponses sont correctes ou pas.

Dessiner. Votre enfant est-il capable de faire des dessins sans queue ni tête à partir de chiffres ? Après avoir joué avec "Mickey et le zoo en folie", essayez. Vous pouvez l'aider en dessinant les chiffres, puis en le laissant donner libre cours à son imagination.

Une autre variante consiste à écrire un chiffre sur une feuille de papier et à demander à l'enfant de faire un dessin qui représente ce chiffre.

- Peux-tu me faire un dessin de trois "quelque chose" ?

Cette technique fonctionne bien si vous participez aux dessins de l'enfant. Demandez-lui de tracer à son tour un chiffre auquel vous répondrez par un dessin.

GUIDE DE DEPANNAGE

Problème: Impossible de charger correctement le programme/

1. Avez-vous suivi les instructions de l'ordinateur énoncées dans LANCER LE PROGRAMME ? (pages 4 - 14).
2. Avez-vous correctement inséré la disquette dans le lecteur, étiquette en haut ? La disquette est-elle entrée sans forcer? Avez vous bien fermé le lecteur ?
3. Votre ordinateur répond-il à toutes les exigences énoncées dans le paragraphe CE DONT VOUS AVEZ BESOIN (page 3) ?
4. Tous les éléments de votre système (unité centrale, écran, lecteur de disquette) sont-ils branchés ?
5. Tous les câbles électriques sont-ils correctement connectés?
6. Si vous disposez d'un IBM ou compatible, avez-vous sélectionné le bon mode graphique ? En cas de doute, faites un esai avec chaque option (voir LANCER LE PROGRAMME, page 5)
7. Si vous disposez d'un Commodore 64/128, le lecteur de disquette et l'écran sont-ils les seuls périphériques connectés à l'ordinateur ? Avez-vous déconnecté les autres périphériques (imprimante, manette de jeu, modem) ? Si vous dipsosez de deux lecteurs de disquettes, le deuxième est-il arrêté ?

Problème : j'ai un IBM, mais le programme se fige. Lorsque j'appuie sur les touches, rien ne se produit.
N'avez-vous pas par mégarde actionné simultanément les touches Ctrl/num Lock, combinaison qui commande le figeage de l'écran? Si tel est le cas, appuyez simultanément sur Ctrl/Alt/Moins, et vous pourrez reprendre le cours des opérations.

Problème : le son ne fonctionne pas.
1. L'écran est -il correctement raccordé à l'ordinateur ?
2. L'écran ou l'ordinateur sont-ils munis d'un bouton de réglage du volume sonore ? Celui-ci n'est-il pas au minimum ?
3. N'avez-vous pas, par mégarde, actionné la touche 2 tout en jouant ? Si oui, rappuyez sur cette touche, le son reviendra.

Problème : les couleurs ne correspondent pas à celles qui sont prévues.
Le contraste, les couleurs et les nuances de l'écran sont-ils correctement réglés ?

Problème : Un message d'erreur "Null pointer Return" (Retour pointeur zéro) apparaît lorsque le jeu est utilisé à partir de l'unité de 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 Galliéni
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. MICKEY ET LE ZOO EN FOLIE 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.

© The Walt Disney Company