

CPC 464/664/6128

L'ANIMALIER

AUTEUR/AUTHOR
Andréa Tanguy

ERE
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquies un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;

- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.



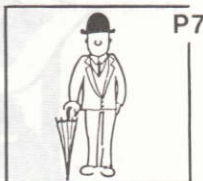
You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program. Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,

- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If the program is on a cassette, then clear regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.



ERE
ERE INFORMATIQUE

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.





FRANÇAIS



Voici pour les tout-petits un abécédaire d'un genre tout nouveau. Vous pouvez le découvrir en le feuilletant page après page, comme un livre traditionnel, ou opter pour une lecture plus progressive, en ne sélectionnant qu'un tableau par jour, selon le rythme qui convient à votre enfant. Quoi de plus merveilleux qu'un livre qui se dessine sous vos yeux, et dont vous pouvez modifier les pages et les couleurs ?

Une animation magique propre à éveiller la curiosité naturelle des tout-jeunes, alliée à un apprentissage souple et divertissant, permet d'assimiler très rapidement les principes élémentaires de la lecture.

Chargement :

Face A : Tome 1, de A à M.

Face B : Tome 2, de N à Z.

Tapez : RUN "ERE

Sélection de la page écran :

Appuyez sur une touche : - de A à M, pour le Tome 1.

- de N à Z, pour le Tome 2.

La page écran :

Devinez le nom de l'animal représenté puis demandez la solution en appuyant sur la touche qui correspond au caractère alphabétique choisi. Le nom apparaît tandis que l'image se décolore. Pour redonner à notre ami sa jolie couleur, appuyez sur une touche de 1 à 8.

Ensuite, toujours à l'aide des touches numérotées, animez l'image de concert avec la liste de mots que vous donnera, l'un après l'autre, l'ANIMALIER. Enfin, réécrivez les caractères, majuscule et minuscule, présents sur le bord droit de l'écran ; la lettre se colore comme si vous la traciez réellement à la main.

Pour changer de page :

A la fin du tableau, l'ordinateur vous demande si vous voulez revoir la page-écran sur laquelle vous vous êtes arrêté, ou si vous désirez poursuivre la lecture de l'Animalier.

Tapez :

- O pour recommencer.
- N pour passer à l'animal suivant, dans l'ordre alphabétique.

Si vous désirez visionner une image précise en cours de programme :

Tapez : Escape 2 fois et l'ordinateur vous proposera le menu général : Tome 1 pour la face A, tome 2 pour la face B.

Nous espérons que petits et grands passeront d'agréables moments en compagnie des animaux, parfois insolites, de ce recueil.





ENGLISH



This is an entirely new and original alphabet primer for the very young. You can leaf it through like a traditional book or read it more progressively, and select one page a day according to your child's needs. In this wonderful book the pictures are drawn before your eyes and you can modify the pages and colours.

The magic animation stimulates the very young's curiosity and with a flexible and entertaining practice enables them to take in the elementary notions of the skill of reading.

LOADING

Side A : book 1 A to M

Side B : book 2 N to Z

Type : RUN"ERE

SELECTION OF THE SCREEN PAGE

Press one of the keys : from A to M for book 1
from N to Z for book 2

SCREEN PAGE

Guess the name of the animal and ask for the solution by pressing the corresponding key. The name is displayed while the picture loses its colour. To give our friend its beautiful colours back, press a key from 1 to 8. Then with the same keys animate the picture with the list of words displayed by the ANIMAL BOOK. Then rewrite the characters, capitals and small letters, displayed on the right side of the screen. The letter colours itself as if you were actually tracing it.

To turn the page :

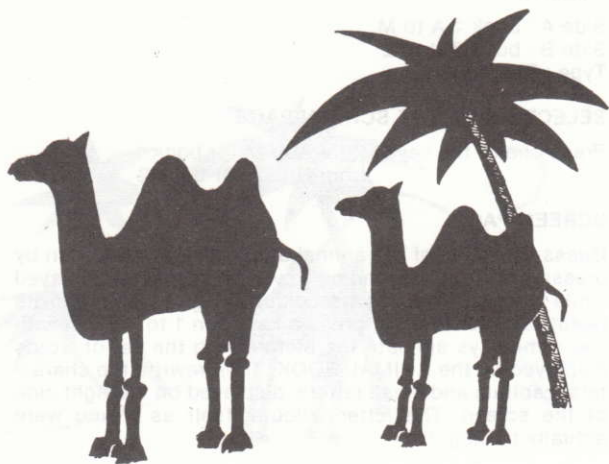
at the end of the page the computer will ask you if you want to see this page again or if you want to go on reading the ANIMAL BOOK. If you want to carry on, type : O to start again

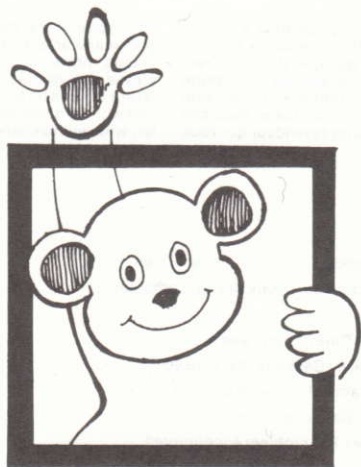
N to start the following animal according to the alphabetic order.

If you want to see a particular picture during the programme :

type : Escape twice and the computer will display the complete list : book 1 on side A and book 2 on side B.

We hope that old and young will spend a pleasant time with the sometimes unusual animals of this book.





GARANTIE GUARANTEE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

If, in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return the cassette (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

NOM / NAME :

Adresse / Address :

Code postal / Post code : Ville / Town :

Marque de votre ordinateur / Mark of your computer :

Date d'acquisition / Date of purchase :

Magnétophone utilisé / Cassette player used :

Nom du logiciel / Name of software product :

Date d'acquisition / Date of purchase :

Problème rencontré / The problem encountered :

Date : Cachet du Revendeur

Dealer's stamp



Andrea
Tanguy.

Née à Budapest, le 3 décembre 1950, d'un père ingénieur et d'une mère professeur d'histoire et de littérature, Andréa Tanguy partage avec ses quatre sœurs le goût des mathématiques et du français. A 20 ans, elle décide de traverser l'Europe et s'installe en Bretagne où elle se consacre à l'éducation de ses enfants.

Conquise par les vertus de l'informatique et de la programmation, Andréa Tanguy travaille sur des jeux destinés aux enfants, et se révèle innovatrice en ce domaine.

L'originalité, l'humour et la fraîcheur qui animent ses jeux s'associent habilement à la notion de découverte et d'apprentissage. L'enfant détient la part active face à l'ordinateur qui, plus qu'un guide, devient un compagnon de jeu.

Après QUATRE SAISONS, une nouvelle page du "LIVRE D'IMAGES" s'ouvre sur un ANIMALIER empreint d'une poésie et d'un exotisme rarement égalés. Là encore, Andréa Tanguy marque de sa touche sensible l'histoire du jeu d'enfant.

Andrea Tanguy was born in Budapest on December 3rd 1950. Her father was an engineer and her mother a teacher of history and literature and Andrea, as well as her four sisters, soon developed a taste for mathematics and French. At the age of 20 she decided to travel across Europe and settled down in Brittany to bring up her children.

Won over to data processing and programming, she has worked on games for children and broken new ground in that field. Her original humorous and lively games are all based on discovery and learning. The child plays the active part in front of the computer which, rather than a guide, becomes a playmate.

After the FOUR SEASONS a new page of the PICTURE BOOK is turned. The ANIMAL BOOK has this rare poetical and exotic touch. Once again Andrea Tanguy has found a sensitive place in the history of children's games.