LES VOLEURS DE TEMPS

AUTEUR : JEAN-PAUL DUBOIS

Abracaabra est un petit magicien de bleu vêtu, gardien des éléments du temps (soleil, pluie, neige, nuages, etc...), constituant les quatre saisons.
Aujourd'hui avant la tombée de la nuit, il est de sortie...
Et les voleurs de temps surviennent à tour de rôle et profitent de son absence pour dérober ces éléments.

Abracadabra n'aura que le temps d'une nuit pour récupérer les éléments dérobés par les voleurs.

A l'aube, hélas, la partie se termine.

Alors durant la nuit, il utilisera ses pouvoirs magiques, (apparaître, disparaître, transformer les voleurs, libérer les éléments...).

Mais, attention, les voleurs possèdent aussi des pouvoirs (transformer Abracadabra, garder l'élément prisonnier) et de plus, ils ont très bien dissimulé l'élément.

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Tapez : RUN" VOLEURS.

PRESENTATION DU LOGICIEL

Ce jeu s'adresse à des enfants de 3 à 8 ans.

Lorsqu'Abracadabra quitte sa maison, des voleurs vont chacun leur tour, lui dérober des éléments.

Il faudra que l'enfant se souvienne quel personnage a dérobé quel élément et le retrouver à travers huit tableaux différents ;

Trois niveaux sont proposés :

Le niveau 1 s'adresse aux plus petits qui doivent déplacer Abracadabra, de scène en scène (à l'aide du pavé numérique et à l'intérieur de chaque scène grâce aux touches fléchées de direction ou à la manette de jeu).

Ils doivent reconnaître l'élément qui a été dérobé au début, et le libérer en plaçant la baguette magique dessus puis en appuyant sur ENTREE ou en cliquant. S'ils ne trouvent pas l'élément dérobé; ils peuvent le faire clignoter en appuyant sur la barre espace.

Le niveau 2 présente les mêmes caractéristiques, mais le voleur est présent dans la scène. Il doit être transformé par Abracadbra, afin de pouvoir libérer l'élément qui est gardé par ce personnage. Pour transformer le voleur il suffit de s'en éloigner, de pointer la baguette vers lui et d'appuyer sur la touche ⊡ du pavé numérique.

Le niveau 3 s'adresse aux plus experts. Le voleur est tantôt absent, tantôt présent et il a le pouvoir de transformer

Abracadabra, qui perd alors ses pouvoirs, qu'il pourra recouvrer en rentrant chez lui (scène 0).

DEROULEMENT DU PROGRAMME

a) Pour valider les différents niveaux :

Il suffit de déplacer le carré sur le niveau désiré à l'aide des touches fléchées et de valider en appuyant sur la barre d'espacement.

b) Pour déplacer Abracadabra :

il suffit de se servir des touches fléchées de direction du clavier ou de la manette de jeu pour le 1er niveau.

c) pour transformer le voleur :

il suffit d'appuyer sur le point du pavé nurnérique.

d) Pour libérer l'élément :

il suffit d'appuyer sur la touche ENTER après avoir positionner la baguette magique sur l'objet retrouvé.

Les chiffres du pavé numérique permettent d'aller de scène en scène chez les personnages voleurs.

La scène 9 présente l'épilogue en fin de partie.

Les animations de cette page correspondent aux éléments retrouvés au cours du jeu et permettent la visualisation des quatre saisons.

Cette touche est à éviter en début de partie, car elle n'offre d'intérêt que si l'on a retrouvé les éléments spécifiques à chaque saison.

Les différents éléments des saisons sont :

Le grand soleil d'été, la pluie, la neige, la foudre, le vent représenté par une éolienne, le petit soleil de printemps, le nuage blanc et le nuage noir.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Ce jeu particulièrement graphique est proche du livre animé.

L'enfant découvre de nombreux personnages et tableaux de la littérature enfantine (sorcière, araignée, lutin, robot, etc...).

"Les voleurs de temps", tout en développant de nombreuses compétences (attention visuelle, latéralisations, raisonnement logique, déduction, mémoire, réflexes etc...) est un jeu où l'imaginaire du jeune enfant peut vagabonder.

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ EDITIONS garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes seront échangées après vérification.
Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ EDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.
Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...).