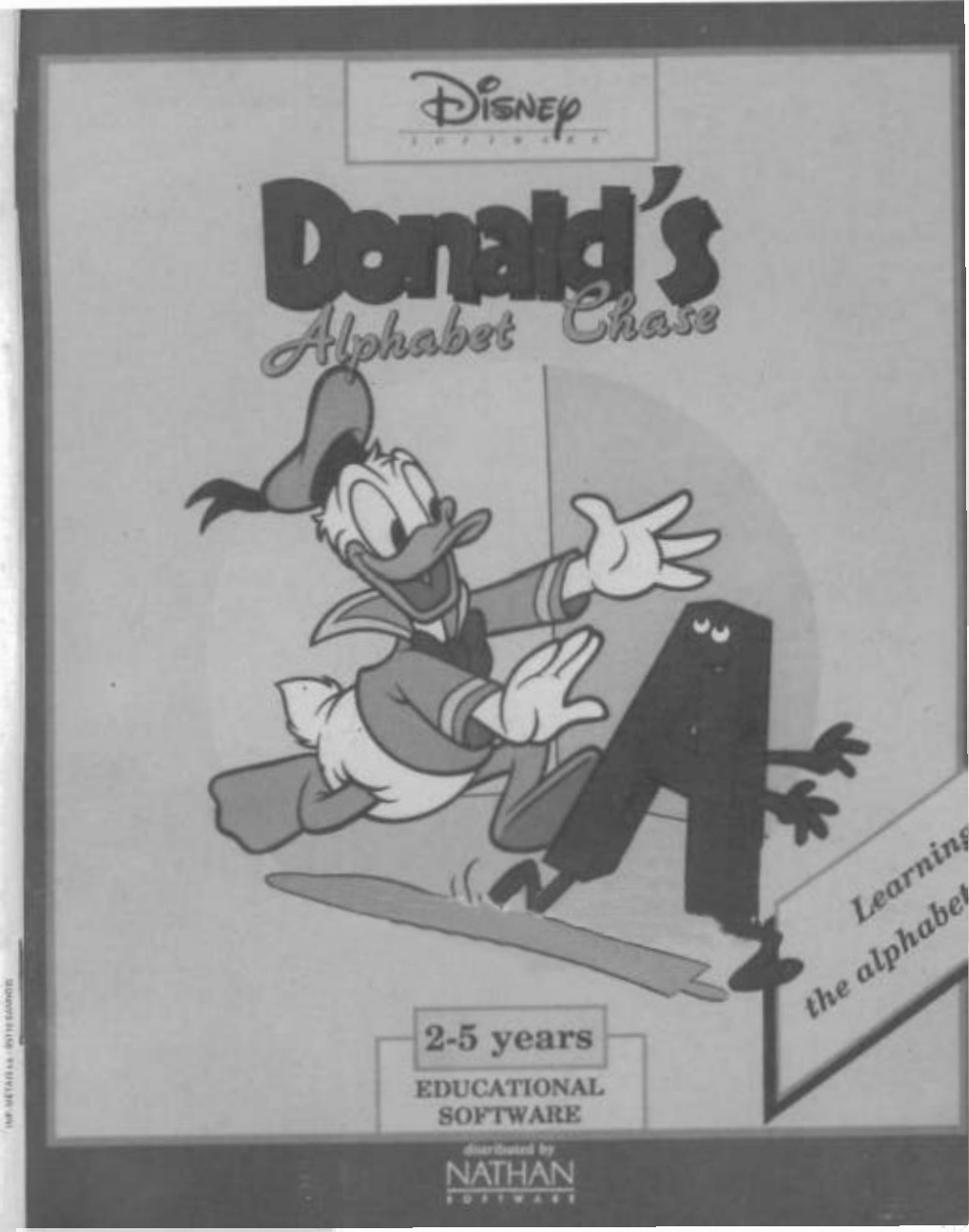
© The Walt Disney Company



ENGLISH P. 2

DEUTSCH P.10

ITALIANO P.19

ESPAÑOL P.28

ENGLISH

WELCOME PARENTS

Thank you for selecting Disney Software for your family's entertainment. In Donald's Alphabet Chase, your children will learn the letters of the alphabet and become familiar with the computer keyboard while helping Donald Duck find his "alphabet pets." The humorous antics of these critters make children laugh as they learn. This game has been designed to help your children experience success and avoid frustration. There are no time constraints and no "wrong answers." Even children who are new to computers will find Donald's Alphabet Chase easy to use . The child controls the action of this continuous animation cartoon simply by pressing the letter keys on the keyboard. If you need t o leave the program, Donald will patiently roam his house until you are ready to return for more fun. Spend a few minutes introducing Donald Alphabet Chase to your child. Then sit back, and watch him or her play and learn.

WHAT YOU WILL NEED

You should have one of the following computers:

- *Commodore 64/128*
  Commodore 64/128 and disk drive or cassette player.
- *AMIGA*
  Basic configuration
- *ATARI*
  Basic configuration
- *IBM PC/XT/AT/PS and Compatibles*
  512K required CGA, EGA and Tandy Graphics Colour monitor required
- *AMSTRAD CPC*
  Amstrad 464, 664 or 6128 and disk drive or cassette player
- *SPECTRUM*
  Basic configuration

To guard against accidents, make a working copy of your disk. Keep the original in a safe place. There is no on-disk copy protection, so simply follow the instructions that come with your computer to make your working copy.

If your are using a hard (or fixed) disk computer system, you may want to install Donald's Alphabet Chase onto the hard drive. You can create a subdirectory named Donald, then copy all the files on the orignal Donald's Alphabet Chase disk to that subdirectory. You only need to follow this procedure once. The program will remain in your hard disk. (Refer to the user's manuals that came with your computer and your hard disk for more details.)
Starting the program depends on your computer.

IBM and Compatibles

1 - If you are using a floppy disk drive:
- Turn on your monitor and computer.
- Insert your DOS disk.
- When DOS is loaded, place your working copy of Donald's Alphabet Chase in drive A (label side up).
- At the A: prompt, type Donald and press the Enter key.

2 - If you are using a hard disk drive:
- Turn on your monitor and computer.
- When the C: prompt appears, insert your working copy of Donald's Alphabet Chase in drive A (label side up).
- Type A: and press the Enter key.
- When the A: prompt appears, type Donald and press the Enter key.

If you are using a hard disk drive system and have installed Donald's Alphabet Chase, use the CHANGE DIRECTORY (cd) command to change to the subdirectory that contains your Donald's Alphabet Chase program files.
(For example, if your subdirectory was named Donald, you will type CD/DONALD and press the Enter key). Then type Donald and press the Enter key. (NOTE: Refer to the user's manual that came with your computer for more information about the Change Directory command.)

* Next, you will have a chance to select the proper graphics mode for your computer. If you have:

  CGA, press the 1 key.
  EGA or VGA, press the 2 key.
  Tandy (R) 16 colour graphics, press the 3 key.

If you do not press a number within 10 seconds, the program will automatically select the graphic mode it thinks your computer needs.

* The title screen now appears. Press the spacebar if you want to bypass this screen.

* A picture of Donald will appear. Check the enclosed copy protection graphics sheet and find the picture that matches the one on your computer screen. Type the number that corresponds to the picture you see. (Use the number keys located above the letter keys.)

* In a few seconds, you will see Donald in his living room. This signals the start of the game.

AMIGA 1000 512 Ko

Switch on monitor and then the computer. Insert KICKSTART 1.2 or 1.3 in the internal drive (DFO) . After loading Kickstart, the Amiga will ask you for WORKBENCH. At this point the loading sequence is the same as for other types of Amiga shown below.

AMIGA 500/1000/2000/3000 (follow above steps first)

At the WORKBENCH prompt, insert the Donald's Alphabet Chase disk in the first drive (DFO) and the game will load.

* A picture of Donald will appear. Check the enclosed copy protection graphics sheet and find the picture that matches the one on your computer screen. Type the number that corresponds with the picture you see. (Use the number keys located above the letter keys.)

* In a few seconds, you will see Donald in his living room. This signals the start of the game.

ATARI ST 520/1040/MEGA ST2 and MEGA ST4 (with TOS in ROM)

Ensuring your computer is switched off and no cartridge is connected. Insert the Donald's Alphabet Chase disk in the first drive. Switch on your monitor and computer. The game will load automatically.

* A picture of Donald will appear. Check the enclosed copy protection graphics sheet and find the picture that matches the one on your computer screen. Type the number that corresponds to the picture you see. (Use the number keys located above the letter keys.)

* In a few seconds, you will see Donald in his living room. This signals the start of the game.

Commodore 64/128

* *Commodore 64 users:*

1) Disk

° To prevent potential program errors, connect only your monitor and disk drive(s) to your computer. Detach all other peripherals (e.g., printer, joystick, modem).
° Turn on your monitor, one disk drive, and computer. If you have a second drive, make sure it is off.
° Place your working copy of Donald's Alphabet Chase in the disk drive (label side up) and close the drive door.
° Type LOAD"*",8,1 and press Return the key.

2) Cassette

Switch on the monitor and ensure that no cartridge is connected. Switch on the computer. Insert the cassette in the cassette player then press SHIFT and RUN/STOP simultaneously.

* *Commodore 128 users:*

1) Disk

° To prevent potential program errors, connect only your monitor and disk drive(s) to your computer. Detach all other peripherals (e.g., printer, joystick, modem).
° Insert your working copy of Donald's Alphabet Chase in the disk drive (label side up) and close the drive door.
° Turn on your monitor and disk drive.
° Turn on your computer while holding down the C= (Commodore) key, to switch this computer to 64 mode.
° Type LOAD"*",8,1 and press the Return key.

2) Cassette

Switch on the monitor and ensure that no cartridge is connected. Switch on the computer. Insert the cassette in the cassette player then press SHIFT and RUN/STOP simutaneously.

* The title screen appears. Press the spacebar if you want to bypass this screen.

* A picture of Donald will appear. Check the enclosed copy protection graphics sheet and find the picture that matches the one on your computer screen. Type the number that corresponds to the picture you see. (Use the number keys located above the letter keys.)

* In a few seconds, you will see Donald in his living room. This signals the start of the game.

(NOTE: Make sure that the Shift/Lock key is not depressed. Otherwise, the program will not accept your numeric input.)

SPECTRUM CASSETTE
Switch on monitor and then the computer. Insert the cassette in the player and type LOAD"" , then press ENTER. Press PLAY key.

SPECTRUM +2 CASSETTE AND +3 DISK
Switch on monitor and then the computer. Insert the cassette or the disk in the drive/player and press ENTER.

* A picture of Donald will appear. Check the enclosed copy protection graphics sheet and find the picture that matches the one on your computer screen. Type the number that corresponds to the picture you see. (Use the number keys located above the letter keys.)

* In a few seconds, you will see Donald in his living room. This signals the start of the game.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Switch on monitor and then the computer. Press CTRL and ENTER keys. Insert your cassette and press PLAY.

AMSTRAD CPC DISK
Switch on the monitor and then the computer. Insert disc and type : RUN "Donald" then press ENTER. When presentation is displayed on the screen, you have to keep space bar down until the game is loaded.

* A picture of Donald will appear. Check the enclosed copy protection graphics sheet and find the picture that matches the one on your computer screen. Type the number that corresponds to the picture you see. (Use the number keys located above the letter keys.)

* In a few seconds, you will see Donald in his living room. This signals the start of the game.

THEME OF THE GAME

There is trouble in Duckburg - alphabet pets are on the loose! These mischief-making vowels and consonants have escaped from Donald's nephews' toybox. Now they are running amuck all around the house! Donald desperately needs a letter-wise friend to help round up his alphabet pets. Could your child be this friend?

HOW TO PLAY

Donald's alphabet pets are scattered inside and outside the house as follows:

* Living Room (ABCD)
* Bathroom (EFG)
* Kitchen (HIJK)
* Nephew's Bedroom (LMNOP)
* Front Garden (QRSTU)
* Back Garden(VWXYZ)

Your child helps Donald find an alphabet pet by pressing the corresponding letter key. Donald heads straight for the alphabet pet your child selects, no matter where the alphabet pet may be hiding. For example, if Donald is in the Living Room and your children press the H key, Donald will go to the Kitchen and find the H.
When your child has helped Donald find all the alphabet pets in one location, a part of "The Alphabet Song" plays. When all the alphabet pets have been found, the game is over.

TURNING THE SOUND ON OR OFF

When you begin playing the game, you will hear music and sound effects. If you want to turn the sound off, press the 1 key. If you want to turn the sound on again, press the 1 key once more.

TAKING A BREAK

If you and your child need to take a break, you can leave the computer running and come back to it when you are ready. Donald will continue to roam the house until a letter key is pressed.

HOW TO STOP PLAYING

IBM (R) and compatibles
If you want to stop playing, simply press the ESC key. When you are back in DOS, you can load another program or turn off the computer.

AMIGA
If you want to stop playing, type Commodore-AMIGA-CTRL (reset) at the same time.

ATARI
If you want to stop playing, push reset button.

COMMODORE 64,128, SPECTRUM & AMSTRAD
If you want to stop playing, just turn off the computer and the attached peripherals (monitor, disk drive).

THE KEYBOARD

The following keys are used to play Donald's Alphabet Chase:

Letter keys:.....Tell Donald which alphabet pet to find.
1 key:.....Turns the sound on or off once gameplay has begun.
Esc key:.....Exit from the game (IBM and compatibles only).
Backspace key: .....Exit from the game (Commodore only).

PLAYTIME SUGGESTIONS

You can invent games to share with your child when playing Donald's Alphabet Chase. The accent should be on language development, thinking, and creativity.
Here are some suggestions:

Compare. As Donald roams from room to room, point to the details in that location and ask your child questions about similar items in your own home.
For example, if Donald is in the kitchen, you might point to the refrigerator and ask your child:

- Do you know what it is?
- Do we have one in the kitchen?
- Is Donald's refrigirator the same colour as ours?
- Is it bigger? Is it smaller?

The conversation will be similar to what takes place when you share a picture book with your child.

Tell a story. Encourage your child to create a story from the game. You might ask your child questions such as:

- Why are the letters hiding?
- Is Donald happy or angry?
- Who sleeps in this bedroom?
- What do you think Donald had for breakfast?

Your child can also use Donald's Alphabet Chase to illustrate a story he or she makes up. For example, pressing the L key will send Donald to the Nephew's Bedroom when your child wants the story to take place there. You may want to write out your child's stories in large letters on a sheet of poster board.

Name game. Let your child spell his or her name, or names of friends, family members and pets as he or she plays the game.

Draw a picture. Can your child draw silly pictures using letters of the alphabet? After playing, give it a try. You might help by drawing the letter first, then letting your child add his or her creative touches.

LIMITED WARRANTY

DISNEY SOFTWARE programs are guarenteed to be free from all material and produciton defects for 1 year from the date of purchase. This warranty applies only to the original purchaser under the condition that he file a registration card (stamped by the reseller) at the time of purchase. Defective program disks which have not been subjected to misuse or carelessness should be returned (without packaging)within the warranty period. Transport costs will be paid by the purchaser. Defective and damaged disks should be returned for replacement to the following adress:

ENTERTAINMENT INTERNATIONAL (UK) LTD
4 THE STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTER
BASILDON
ESSEX SS15 6DJ
ENGLAND

This warranty is the only express warranty relating to this product and no other claims of any nature shall be binding to Disney Software.

WARNING

© DISNEY 1990. DONALD ALPHABET CHASE is a software package protected by international copyright agreements. Any reproduction, adaptation, hiring or processing of the contents including the manual is strictly unlawful. This is valid for France and all other countries. The source code has been registered at the Software Protection Agency (A.P.P.) in Paris.

DEUTSCH

WILLKOMMEN, LIEBE ELTERN

Wir freuen uns, daß Sie sich für Disney Software als phanta-sievolles und lehrreiches Unterhaltungsmedium entschieden haben. Im Spiel Donald und das magische Alphabet wird Ihr Kind das Alphabet lernen und sich mit der Computer-Tastatur vertraut machen, indem es Donald Duck hilft, seine "ABC-Tiere" zu finden. Mit diesen lustigen und niedlichen Tierchen kann Ihr Kind lernen und sich gleichzeitig dabei amüsieren. Das Spiel wurde so ausgelegt, daß Ihr Kind keine Frustrations-erscheinungen erleidet. Es gibt keine Zeitprobleme und keine "falschen Antworten". Selbst Kinder, die noch nie einen Computer bedient haben, werden Donald und das magische Alphabet leicht anzuwenden finden. Ihr Kind kontrolliert die Handlung dieseskontinuierlich laufenden Zeichentrickfilms. Dazu braucht es nur die Buchstaben-Tasten auf der Tastatur zu bestätigen. Sollten Sie das Programm verlassen wollen, wird Donald in seinem Haus solange auf und ab gehen, bis Sie das Spiel wieder aufnehmen möchten. Bitte erklären Sie Ihrem Kind zunächst, wie Donald und das ma-gische Alphabet gespielt wird. Dann können Sie zuschauen, wie Ihr Kind spielt und dabei lernt.

WAS SIE BRAUCHEN

Sie sollten einen der folgenden Computer besitzen:

- *Commodore 64/128*
  Commodore 64/128 mit Cassetten- oder Disk-Laufwerk
- *AMIGA*
  Grundausstattung
- *ATARI ST*
  Grundausstattung
- *MS-DOS*
  IBM PC/XT/AT/PS und Kompatible 512 KB CGA-, EGA- oder Tandy-Grafikkarte
  Farbmonitor erforderlich
- *CPC*
  CPC 464, 664 oder 6128 mit Cassetten- oder Disk-Laufwerk
- *SPECTRUM*
  Grundausstattung

STARTEN

Als Vorsichtsmaßnahme gegen Zwischenfälle ist es ratsam, eine Arbeitsdiskette von der Originaldiskette anzulegen. Heben Sie das Original an einem sicheren Platz auf. Die Diskette hat keinen Kopierschutz. Gehen Sie zum Erstellen einer Kopie bitte so vor, wie es das Handbuch zu Ihrem Computer-System angibt. Sollten Sie eine Festplatte besitzen, möchten Sie vielleicht Donald und das magische Aphabet auf die Festplatte installieren. Sie können ein Subdirectory mit dem Namen Donald kreieren und anschließend alle Dateien der Originaldiskette von Donald und das magische Alphabet im Subdirectory abspeichern. Dazu müssen Sie nur einmal diese Anweisung durchführen. (Die Einzelheiten erfahren sie in der mit Computer und Festplatte gelieferte Bedienungsanleitung). Wie Sie vorgehen, um das Programm zu starten, hängt von Ihrem Computer ab.

IBM und Kompatible

1 - Falls Sie eine Floppy-Disk-Laufwerk benutzen:
- Monitor und Computer anstellen.
- Ihre DOS-Diskette einlegen.
- Wenn das DOS geladen ist, legen Sie Ihre Arbeits-kopie von Donald und das magische Alphabet in das Laufwerk A (Etikett-Seite nach oben) ein. Bei A: Prompt, "Donald" tippen, und auf die Enter-Taste drücken.

2 - Falls Sie eine Festplatte benutzen:
- Monitor und Computer anstellen.
- C: Prompt erscheint. Legen Sie die Arbeitskopie von Donald und das magische Alphabet in das Laufwerk A (Etikett-Seite nach oben) ein. Tippen Sie "A:", und drücken Sie dann auf die Enter-Taste.
- A: Prompt erscheint. Tippen Sie nun "Donald" und drücken Sie auf Enter.

Wenn Sie eine Festplatte benutzen und Donald und das magische Alphabet installiert haben, geben Sie den Befehl (CHANGE DIRECTORY) "cd", um ins Subdirectory zu wechseln, in dem sich die Programm-Dateien befinden. (z.B.: Wenn Sie Ihre Subdirectory Donald benannt haben, tippen Sie "CD/DONALD", und drücken Sie auf die Enter-Taste). Dann tippen Sie "Donald" und drücken auf die Enter-Taste. (HINWEIS: für weitere Auskünfte über die Directory-Wechsel Change Directory, erfahren Sie in dem mit Computer und Festplatte gelieferte Bedienerhandbuch.

* Als nächstes haben Sie die Möglichkeit, den eigenen Grafik-Modus Ihres Computers zu wählen. Verfügen Sie über:

  CGA, Taste 1 drücken
  EGA od VGA, Taste 2 drücken
  Tandy (R) Farbgrafiken, Taste 3 drücken.

Wenn Sie keine Zahlen-Taste innerhalb von 10 Sekunden betätigen, wählt das Programm automatisch den Grafik-Modus aus, den es für geeignet hält.

* Nun erscheint der Bildschirmtitel. Drücken Sie auf die Leertaste, wenn sie weitermachen wollen.

* Nun erscheint Donald im Bild. Suchen Sie auf der beiliegenden Diskettenschutzhülle das Bild, das zu dem auf Ihrem Bildschirm paßt. Tippen Sie die Nummer ein, die dem Bild entspricht, das Sie sehen. (Benutzen Sie die Ziffern-Tasten über den Buchstaben- Tasten).

* In einigen Sekunden wird Donald im Wohnzimmer erscheinen. Nun beginnt das Spiel.

AMIGA 1000, 512KB

Schalten Sie den Rechner und den Monitor ein. Legen Sie Ihre Kickstart-Diskette V1.2 oder V1.3 in das interne Laufwerk DF0: ein. Nachdem das Kickstart geladen wurde, fordert der Rechner eine Workbench. Von hier an geht es wie bei den anderen Amigas weiter.

AMIGA 500/1000/2000

Legen Sie bei der Workbench-Abfrage die Diskette Donald und das magische Alphabet in das interne Laufwerk DF0: ein. Das Programm wird geladen und gestartet.

* Nun erscheint Donald im Bild. Suchen Sie auf der beiliegenden Diskettenschutzhülle das Bild, das zu dem auf Ihrem Bildschirm paßt. Tippen Sie die Nummer ein, die dem Bild entspricht, das Sie sehen. (Benutzen Sie die Ziffern-Tasten über den Buchstaben- Tasten).

* In einigen Sekunden wird Donald im Wohnzimmer erscheinen. Nun beginnt das Spiel.

ATARI 520ST/1040ST/MEGA ST2/MEGA ST4, ROM-TOS

Stellen Sie sicher, daß der Rechner abgeschaltet und der ROM-Port frei ist. Legen Sie die Diskette Donald und das magische Alphabet in das erste Laufwerk (A:) ein und schalten Sie den Rechner an. Das Spiel wird geladen und gestartet.

* Nun erscheint Donald im Bild. Suchen Sie auf der beiliegenden Diskettenschutzhülle das Bild, das zu dem auf Ihrem Bildschirm paßt. Tippen Sie die Nummer ein, die dem Bild entspricht, das Sie sehen. (Benutzen Sie die Ziffern-Tasten über den Buchstaben- Tasten).

* In einigen Sekunden wird Donald im Wohnzimmer erscheinen. Nun beginnt das Spiel.

Commodore C64/C128

* *Benutzer von Commodore 64:*

1) mit Disk-Laufwerk
   - Um eventuelle Programmfehler zu vermeiden, nur den Monitor und ein Laufwerk an den Computer angeschlossen lassen. Alle anderen Peripheriegeräte (z.B. Drucker, Joystick, Modem) abschalten.
   - Den Monitor, das Laufwerk und den Computer anstellen. Sollten Sie ein zweites Laufwerk besitzen, vergewissern Sie sich, daß es abgestellt ist.
   - Die Arbeitskopie von Donald und das magische Alphabet in das Laufwerk legen (Etikett-Seite oben) und die Laufwerk-Klappe schließen.
   - Tippen Sie LOAD"*",8,1, und drücken Sie auf die Return-Taste.

2) mit Casseten-Laufwerk
   Stellen Sie sicher, daß kein Modul eingesetzt ist. Den Monitor und den Computer anstellen. Legen Sie die Cassette in die Datasette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück und drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP.

* *Benutzer von Commodore 128:*

1) mit Disk-Laufwerk
   - Um eventuelle Programmfehler zu vermeiden, nur den Monitor und ein Laufwerk an den Computer angeschlossen lassen. Alle anderen Peripheriegeräte (z.B. Drucker, Joystick, Modem) abschalten.
   - Die Arbeitskopie Donald und das magische Alphabet in das Laufwerk legen (Etikett-Seite oben) und die Laufwerk-Klappe schließen.

- Den Monitor, das Laufwerk und den Computer anstellen.
- Gehen Sie mit GO64 <RETURN> in den 64er-Modus.
- Tippen Sie LOAD"*",8,1, und drücken Sie auf die Return-Taste.

2) mit Casseten-Laufwerk
Stellen Sie sicher, daß kein Modul eingesetzt ist. Den Monitor und den Computer anstellen. Legen Sie die Cassette in die Datasette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück und drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP.

* Nun erscheint der Bildschirmtitel. Drücken Sie auf die Leertaste, wenn sie weitermachen wollen.

* Nun erscheint Donald im Bild. Suchen Sie auf der beiliegenden Diskettenschutzhülle das Bild, das zu dem auf Ihrem Bildschirm paßt. Tippen Sie die Nummer ein, die dem Bild entspricht, das Sie sehen. (Benutzen Sie die Ziffern-Tasten über den Buchstaben- Tasten).

  (HINWEIS: Überprüfen Sie, daß die Shift/Lock-Taste nicht eingedrückt ist, da sonst das Programm Ihre Zahleneingabe nicht akzeptiert).

* In einigen Sekunden wird Donald im Wohnzimmer erscheinen. Nun beginnt das Spiel.

SPECTRUM CASSETTE

Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Legen Sie die Cassette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück und laden Sie das Programm mit dem Befehl LOAD"" <ENTER>. Drücken Sie die Abspiel-Taste des Rekorders.

SPECTRUM +2 CASSETTE UND +3 DISKETTE

Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Legen Sie die Cassette bzw. die Diskette ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

* Nun erscheint Donald im Bild. Suchen Sie auf der beiliegenden Diskettenschutzhülle das Bild, das zu dem auf Ihrem Bildschirm paßt. Tippen Sie die Nummer ein, die dem Bild entspricht, das Sie sehen. (Benutzen Sie die Ziffern-Tasten über den Buchstaben- Tasten).

* In einigen Sekunden wird Donald im Wohnzimmer erscheinen. Nun beginnt das Spiel.

AMSTRAD CPC

CPC 464 Cassette
Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste. Legen Sie die Cassette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück und drücken Sie die PLAY-Taste des Datacorders.

CPC Diskette
Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A: ein und geben Sie den Befehl RUN"Donald" <ENTER>. Drücken Sie die Leertaste, damit das Programm aus der Titelsequenz weiterlädt.

* Nun erscheint Donald im Bild. Suchen Sie auf der beiliegenden Diskettenschutzhülle das Bild, das zu dem auf Ihrem Bildschirm paßt. Tippen Sie die Nummer ein, die dem Bild entspricht, das Sie sehen. (Benutzen Sie die Ziffern-Tasten über den Buchstaben- Tasten).

* In einigen Sekunden wird Donald im Wohnzimmer erscheinen. Nun beginnt das Spiel.

DIE GESCHICHTE DES SPIELS

Aufruhr in Entenhausen - Die ABC-Tierchen sind ausgebrochen. Die gewitzten Vokale und Konsonanten sind aus dem Spielkasten von Donalds Neffen entwichen. Nun rennen sie alle aufgeregt ums Haus herum. Verzweifelt sucht Donald einen weisen Freund, der ihm dabei hilft, seine ABC-Tierchen einzusammeln.
Kann Ihr Kind dieser Freund sein?

WIE WIRD GESPIELT

Donalds ABC-Tierchen sind in und um das Haus herum folgendermaßen verstreut:
* Wohnzimmer (ABCD)
* Badezimmer (EFG)
* Küche (HIJK)
* Schlafzimmer der Neffen (LMNOP)
* Vorgarten (QRSTU)
* Hinterhof (VWXYZ)

Ihr Kind hilft Donald beim Suchen der ABC-Tierchen. Dazu drückt es auf die entsprechende Buchstaben-Taste. Donald geht schnurstracks auf das ABC-Tierchen zu, das Ihr Kind auswählt, egal wo sich das ABC-Tierchen verstecken könnte. Wenn sich Donald zum Beispiel gerade im Wohnzimmer befindet und Ihr Kind auf die Taste H drückt, so geht Donald in die Küche und findet H vor.

Nachdem Ihr Kind Donald geholfen hat, alle ABC-Tierchen in einem Raum zu finden, ertönt ein Teil vom "ABC-Lied". Wenn alle ABC-Tierchen gefunden sind, ist das Spiel vorbei.

EINSTELLEN DER LAUTSTÄRKE

Wenn das Spiel beginnt, ertönen Musik sowie Sound-Effekte. Wenn Sie den Ton abdrehen möchten, drücken Sie auf die Taste 1. Wenn Sie den Ton wieder anstellen möchten, drücken Sie nochmals auf die Taste 1.

EINE PAUSE MACHEN

Wenn Sie und Ihr Kind eine Pause machen wollen, so können Sie den Computer laufen lassen und zurückkommen, wenn Sie dazu bereit sind. Donald wird im Haus solange auf und ab gehen, bis auf eine Buchstaben-Taste gedrückt wird.

WIE WIRD DAS SPIEL ABGEBROCHEN?

IBM und Kompatible
Wenn Sie mit dem Spiel aufhören möchten, drücken Sie einfach nur auf die ESC-Taste. Wenn Sie im DOS-Betriebsprogramm sind, können Sie ein anderes Programm laden oder den Computer abstellen.

AMIGA
Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, dann drücken Sie die Commodore-AMIGA-CTRL Tasten gleichzeitig.

ATARI ST
Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, dann drücken Sie den Reset Knopf.

Commodore C64/C128, SPECTRUM UND CPC
Wenn Sie mit dem Spiel aufhören möchten, einfach nur den Computer und die angeschlossenen Peripheriegeräte abstellen (Monitor, Laufwerk).

DIE TASTATUR

Folgende Tasten werden für das Spiel Donald und das magische Alphabet verwendet

Buchstaben-Tasten .....Sagen Donald, welches ABC-Tierchen, er finden soll.
Taste 1.....Zum An- oder Abstellen der Musik.
ESC-Taste.....Zum Verlassen des Spiels (nur bei IBM und Kompatiblen.
Backspace.....Zum Verlassen des Spiels (nur bei Commodore).

SPIEL-VORSCHLÄGE

Sie können Spiele erfinden, um mit Ihrem Kind Donald und das magische Alphabet zusammen zu spielen. Das Hauptgewicht ist auf die sprachliche Entwicklung, auf das Denkvermögen und auf die Kreativität gelegt.

Hier nun einige Vorschläge:

Vergleich-Spiel: Wenn Donald im Haus von einem Raum zum anderen geht, können Sie auf ein paar Einzelheiten im Raum zeigen und Ihrem Kind einige Fragen über gleiche Gegenstände in Ihrer Wohnung stellen. Wenn Donald z.B. in der Küche ist, können Sie auf den Kühlschrank zeigen und Ihr Kind fragen:

- Weißt Du, was das ist?
- Haben wir auch einen Kühlschrank in der Küche?
- Hat der Kühlschrank von Donald die gleiche Farbe wie unserer?
- Ist er größer? Ist er kleiner?

Die Unterhaltung mit Ihrem Kind wird so ablaufen, als ob Sie gemeinsam ein Bilderbuch anschauen.

Geschichten-Spiel: Ermutigen Sie Ihr Kind dazu, eine Geschichte über das Spiel zu erfinden. Sie können Ihrem Kind Fragen stellen, wie z.B.:

- Warum sind die Buchstaben versteckt?
- Ist Donald froh oder verärgert?
- Wer schläft im Schlafzimmer?
- Was meinst Du, hat Donald zum Frühstück gegessen?

Ihr Kind kann ebenfalls Donald und das magische Alphabet benutzen, um eine Geschichte zu erfinden und auszubauen. Z.B. läuft Donald mit der Taste L in das Schlafzimmer der Neffen, wenn Ihr Kind will, daß die Geschichte dort stattfindet. Sie können z.B. die Geschichte Ihres Kindes in breiten Buchstaben auf ein Blatt aufschreiben und an eine Pinwand hängen.

Namenspiel: Lassen Sie Ihr Kind seinen Namen oder Namen von Freunden, Familienmitgliedern und Tierchen beim Spiel buchstabieren.

Mal-Spiel: Kann Ihr Kind lustige Bilder mit den Alphabetbuchstaben malen? Dann lassen Sie Ihr Kind seine persönliche Note hinzusetzen.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

Disney Software garantiert dem Käufer dieses Programms für 1 Jahr ab Kaufdatum, daß diese Kopie frei von Material- und Fabrikatitionsfehlern ist. Diese Garantie gilt nur für den Käufer, der den beigelegten Garantieschein (mit dem Stempel des Verkäufers) ordentlich ausgefüllt hat. Beschädigte Programme, die keine Schäden aufgrund unsachgemäßer Behandlung aufweisen, können ausgetauscht werden. Beschädigte Programme müssen innerhalb der Garantiedauer zum Austausch (ohne Verpackung) geschickt werden. Transportkosten (Porto) trägt der Käufer. Bitte an folgende Adresse einschicken oder von Ihrem Software-Händler einschicken lassen:

UNITED SOFTWARE GmbH / DISNEY SOFTWARE
Hauptstraße 70
4835 Rietberg

Der Garantieschein ist die einzige ausdrückliche Garantie bezüglich dieses Software-Programm. Andere Einwände oder Ansprüche jeglicher Art können Disney Software nicht verpflichten oder zu Lasten gelegt werden.

ACHTUNG

© 1990 DISNEY.DONALD UND DAS MAGISCHE ALPHABET. Dieses Programm ist in Weltweit im Rahmen der internationalen Urheberrechte geschützt. Die Vervielfältigung, Umarbeitung und Vermietung von Programm und Handbuch sind auch in Auszügen verboten. Der Quelltext ist in der Zentral für Urheberrechter (A.P.P.) in Paris hinterlegt.

ITALIANO

BENVENUTO AI GENITORI

Vi ringraziamo per aver scelto il Disney Software per divertirvi in famiglia. Nel gioco "Paperino impara l'alfabeto" il vostro bambino imparerà le lettere dell'alfabeto e si familiarizzerà con la tastiera del computer, aiutando Paperino a cercare gli "animali dell'alfabeto". Le umoristiche buffonerie di questi personaggi divertono il bambino che nello stesso tempo impara. Il gioco serve ad aiutare il bambino senza perturbarlo, senza suggestionarlo e senza metterlo di fronte a "risposte sbagliate". Anche i bambini che si avvicinano per la prima volta al computer troveranno il Gioco dell'alfabeto di Paperino, molto semplice. Il bambino controlla l'azione di questo cartone animato premendo solo i tasti delle lettere della tastiera. Se volete interrompere momentaneamente il gioco, Paperino si metterà a vagabondare pazientemente intorno alla sua casa fino a quando non sarete pronti per ricominciare. Cercare di perdere un po' di tempo per spiegare al vostro bambino o alla vostra bambina come Paperino impara l'alfabeto, sedetevi poi accanto a lui o accanto a lei e mostrate come si gioca e come si impara.

IL MATERIALE NECESSARIO

Per poter giocare avete bisogno di uno dei seguenti computer:

- COMMODORE 64/128
  Commodore 64/128
- AMIGA
  Configurazione di base
- ATARI
  Configurazione di base
- IBM PC/XT/AT/PS e Compatibili
  con 512 K
  CGA, EGA, Tandy Graphics
  schermo a colori
- AMSTRAD CPC
  Amstrad 464, 604 o 6128 con drive o registratore.
- SPECTRUM
  Configurazione di base

INCOMINCIAMO

Per evitare eventuali incidenti al dischetto originale createne immediatamente una copia, conservando l'originale in luogo sicuro. Il dischetto non è protetto, seguite solamente le istruzioni che appaiono sul vostro computer che vi insegnano a fare la copia.
Se usate un computer con un disco fisso, dovete installare il programma sul disco fisso, creando una directory che chiamerete Donald. Copiate in seguito tutti i file del dischetto originale di Paperino impara l'Alfabeto nella directory creata. Questa operazione va fatta una sola volta ed il programma rimarrà nel vostro disco fisso. (Consultate il manuale dell'utente fornito con il vostro computer, per informazioni più dettagliate sul vostro disco fisso).
Le operazioni per avviare il programma dipendono dal vostro computer.

IBM E COMPATIBILI

1 - Se avete un solo drive:

- Accendete il monitor ed il computer.
- Introducete il dischetto DOS.
- Una volta caricato il DOS introducete la copia che avete effettuato con il dischetto originale nel drive A: con l'etichetta rivolta verso l'alto.
- Quando vedete sullo schermo il segno A> digitate Donald e battete il tasto ENTER.

2 - Se avete un disco fisso:

- Accendete il monitor ed il computer
- Quando vedete sullo schermo il segno C>, inserite la copia del programma nel drive A: con l'etichetta rivolta verso l'alto.
- Battete A: e confermate con il tasto ENTER.
- Quando il segno A> appare digitate Donald e confermate sempre con il tasto ENTER.

Se avete un disco fisso ed avete installato il programma Paperino Impara l'Alfabeto, usate il comando CD (Cambia Directory) per passare nella directory che contiene i file del programma di Paperino. (Se per esempio la vostra directory si chiama PAPERINO, dovete scrivere CD\PAPERINO confermando con il tasto ENTER).
Nota: Consultate il manuale dell'utente fornito con il computer per informazioni più dettagliate su come passare da una directory all'altra.

- Non vi resta infine che selezionare correttamente il modo grafico del vostro computer, come segue:

  CGA, battere il numero 1
  EGA o VGA, battere il numero 2
  Tandy 16 Color Graphics, battere il numero 3.

Se per circa 10 secondi non battete alcun tasto, il programma selezionerà automaticamente il modo grafico che considera essere quello del vostro computer.

- Il titolo appare ora sullo schermo. Battete lo spazio se volete saltare la videata.

- Un disegno di Paperino appare. Scegliete l'immagine grafica conforme al vostro schermo e battete il numero corrispondente all'immagine che vedete (usate i numeri che si trovano sopra i tasti dell'alfabeto).

- Qualche secondo più tardi appare Paperino nella sala da pranzo. E' il segnale che dà inizio al gioco.

AMIGA 1000 512K

Accendete lo schermo, poi il computer ed inserite il dischetto KICKSTART 1.2 o 1.3 nel drive interno (DF0). L'AMIGA legge il sistema interno su questo dischetto e vi chiede il dischetto WORKBENCH. Vi trovate nella fase di installazione comune di tutti i computer AMIGA.

AMIGA 500, 1000, 2000 e 3000 (la cui fase precedente ha perfettamente funzionato).

Introducete il dischetto "Paperino impara l'Alfabeto" al posto del dischetto WORKBENCH nel drive principale (DF0). Il gioco si caricherà automaticamente.

- Un disegno di Paperino appare. Scegliete l'immagine grafica conforme al vostro schermo e battete il numero corrispondente all'immagine che vedete (usate i numeri che si trovano sopra i tasti dell'alfabeto).

- Qualche secondo più tardi appare Paperino nella sala da pranzo. E' il segnale che dà inizio al gioco.

ATARI 520ST, 1040ST, MEGA ST2 e MEGA ST4 (muniti del TOS in ROM).

Verificate che il vostro computer sia spento e che nessuna cartuccia è ad esso collegata. Introducete il dischetto "Paperino impara l'Alfabeto" nel drive A:, accendete lo schermo e poi il computer. Il gioco si caricherà automaticamente.

* Un disegno di Paperino appare. Scegliete l'immagine grafica conforme al vostro schermo e battete il numero corrispondente all'immagine che vedete (usate i numeri che si trovano sopra i tasti dell'alfabeto).
* Qualche secondo più tardi appare Paperino nella sala da pranzo. E' il segnale che dà inizio al gioco.

COMMODORE 64/128

*** Per gli utenti di Commodore 64:**

1) *Con dischetto*

- Per evitare eventuali errori di programma, collegate al vostro computer solo il monitor e il o i drive, staccando ogni altra unità periferica (come la stampante, il joystick o il modem).
- Accendete il monitor, un drive e il computer. Se avete un secondo drive, assicuratevi che sia spento.
- Introducete il dischetto di Paperino impara l'alfabeto nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, e chiudete la porta del drive.
- Digitate LOAD"*",8,1 e confermate con il tasto ENTER.

2) *Con cassetta*

Accendete lo schermo e verificate che non vi siano cartucce nel computer prima di accenderlo. Introducete la cassetta nel registratore e premete SHIFT e RUN/STOP simultaneamente.

*** Per gli utenti di Commodore 128:**

1) *Con dischetto*

- Per evitare eventuali errori di programma collegate al vostro computer solo il monitor e il o i drive, staccando ogni altra unità periferica (come la stampante, joystick o il modem).
- Introducete il dischetto di Paperino impara l'alfabeto nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, e chiudete la porta del drive.
- Accendete il monitor ed il drive.
- Accendete il computer tenendo premuto il tasto C = (Commodore) per passare in modo 64.
- Digitate LOAD"*",8,1 e confermate con il tasto ENTER.

2) *Con cassetta*

Accendete lo schermo e verificate che non vi siano cartucce nel computer prima di accenderlo. Introducete la cassetta nel registratore e premete SHIFT e RUN/STOP simultaneamente.

* Lo schermo con il titolo appare. Battete lo spazio se volete saltare la videata.
* Un disegno di Paperino appare. Scegliete l'immagine grafica conforme al vostro schermo e battete il numero corrispondente all'immagine che vedete (usate i numeri che si trovano sopra i tasti dell'alfabeto).

(NOTA: Assicuratevi il tasto Shift/Lock non è premuto, altrimenti il programma non accetterà i numeri che introducete).

* Qualche secondo più tardi appare Paperino nella sala da pranzo. E' il segnale che dà inizio al gioco.

SPECTRUM

Accendete lo schermo e poi il computer. Introducete la cassetta nel registratore e digitate LOAD "", premete su ENTER e poi su PLAY.

SPECTRUM +2 CON CASSETTA E +3 CON DISCHETTO

Accendete lo schermo e poi il computer. Introduce la cassetta o il dischetto nel vano corrispondente e battere su ENTER.

* Un disegno di Paperino appare. Scegliete l'immagine grafica conforme al vostro schermo e battete il numero corrispondente all'immagine che vedete (usate i numeri che si trovano sopra i tasti dell'alfabeto).
* Qualche secondo più tardi appare Paperino nella sala da pranzo. E' il segnale che dà inizio al gioco.

AMSTRAD CPC:

Con cassetta

Accendete lo schermo e poi il vostro computer. Battete su CTRL e ENTER. Inserite la cassetta nel registratore e premete sul tasto PLAY.

Con dischetto
Accendete lo schermo e poi il computer. Introducete il dischetto, scrivete: RUN "Donald" e convalidate con ENTER. Quando appare lo schermo di introduzione, tenete premuto lo spazio per poter passare alla fase seguente del gioco.

* Un disegno di Paperino appare. Scegliete l'immagine grafica conforme al vostro schermo e battete il numero corrispondente all'immagine che vedete (usate i numeri che si trovano sopra i tasti dell'alfabeto).

* Qualche secondo più tardi appare Paperino nella sala da pranzo. E' il segnale che dà inizio al gioco.

LA STORIA DEL GIOCO

Quanta confusione - gli animali con l'alfabeto si sono persi! Questi birbantelli (vocali e consonanti) sono tutti sparpagliati intorno alla scatola da gioco di Qui, Quo, Qua e corrono furiosi intorno alla casa! Paperino disperato ha bisogno di un amico- lettera giudizioso per rimettere insieme gli animali dell'alfabeto. Il vostro bambino è in grado di rappresentare questo amico?

COME GIOCARE

Tutti animali dell'alfabeto di Paperino sono sparsi dentro e fuori casa nel modo seguente:

* Sala da pranzo (ABCD)
* Bagno (EFG)
* Cucina (HIJK)
* Stanza da bagno di Qui, Quo, Qua (LMNOP)
* Sul davanti del cortile (QRSTU)
* Dietro il cortile (VWXYZ)

Il vostro bambino deve aiutare Paperino a ricercare gli animali dell'alfabeto battendo il tasto corrispondente alla lettera. Paperino va subito dove si trova la lettera dell'alfabeto battuta dal vostro bambino dovunque è nascosta. Se Paperino si trova per esempio nella sala da pranzo ed il vostro bimbo ha battuto la lettera H che si trova in cucina, Paperino va subito in cucina per trovarla.
Quando il vostro bambino ha aiutato Paperino a riunire insieme tutti gli animali che si trovano in una stanza o nel giardino, sentirete suonare un pezzo della "Canzone dell'Alfabeto". Quando invece tutti gli animali dell'alfabeto sono stati ritrovati, il gioco finisce e sullo schermo apparirà una ricompensa per il vostro bambino.

ATTIVA O DISATTIVA IL SUONO

Durante il gioco si udranno alcuni effetti musicali e sonori. Se volete togliere il suono battete il tasto 1. Se volete ascoltarlo di nuovo battete sempre il tasto 1.

UNA PICCOLA PAUSA

Se il vostro bambino vuole interrompere momentaneamente il gioco, potete lasciare acceso il computer per ricominciare il gioco quando volete, in quanto Paperino si metterà a girare intorno alla casa fino a quando non viene premuto un tasto.

COME ARRESTARE IL GIOCO

IBM e Compatibili.
Se volete fermare il gioco, battete semplicemente il tasto ESC. Una volta in DOS, potete caricare un altro programma o spegnere il computer.

AMIGA
Se volete interrompere il gioco battete sui tasti Commodore - Amiga - CTRL (reset) contemporaneamente.

ATARI
Se volete interrompere il gioco, battete solamente sul tasto RESET.

COMMODORE 64/128, SPECTRUM e AMSTRAD
Per i computer Commodore. Per fermare il gioco basta spegnere il computer e le unità periferiche collegate (monitor e drive).

LA TASTIERA

I tasti da usare per giocare con Paperino sono:

Le lettere dell'alfabeto: ..... Per dire a Paperino quale animale dell'alfabeto deve trovare
Il tasto 1:..... Per attivare o disattivare il suono una volta iniziato il gioco
Il tasto ESC:..... Per interrompere ed uscire (solo per i computer IBM o compatibili)
Il tasto BACKSPACE:..... Per interrompere e uscire dal gioco (solo per Commodore).

SUGGERIMENTI PER GIOCARE MEGLIO

Potete inventare giochi da condividere con il vostro bambino durante lo svolgimento del programma dell'alfabeto per meglio accentuare la forma di linguaggio, di pensiero e di creatività.

Eccovi alcune proposte:

Paragone. Quando Paperino gira da una stanza all'altra, soffermatevi sui dettagli che incontrate nella stanza e chiedete al bambino quali sono le cose che si trovano anche in casa vostra. Per esempio se Paperino si trova in cucina, potete indicare il frigorifero e chiedere al bimbo:

- Mi sai dire cos'è?
- Ce ne hai anche tu uno in cucina?
- Il frigorifero di Paperino ha lo stesso colore del nostro?
- E' più grande? E' più piccolo?

La conversazione sarà più o meno la stessa di quando leggete con il vostro bimbo un libro con illustrazioni.

Raccontare una storiella. Chiedete al bambino di inventare una storiella che si riferisca al gioco. Voi potete per esempio chiedergli:

- Quali sono le lettere nascoste?
- Paperino è contento o è arrabbiato?
- Chi dorme in camera da letto?
- Che cosa mangia Paperino a colazione?

Il vostro bimbo può anche usare il gioco dell'alfabeto di Paperino per inventare una storiella. Per esempio battendo la lettera L per far andare Paperino nella camera da letto dei nipotini, se volete che la storiella cominci da qui. Potete anche scrivere a grandi lettere la storiella del vostro bambino su di un foglio.

Il nome del gioco. Chiedete al vostro bambino di dare lui stesso un nome al gioco, prendendo come base il nome di un amico, di un membro della famiglia o di un animale con cui ama giocare.

Disegnare. Può il vostro bimbo disegnare qualcosa di divertente usando le lettere dell'alfabeto? Chiedeteglielo dopo aver giocato. Lo potete naturalmente aiutare scegliendo la prima lettera e lasciategli poi l'iniziativa di continuare.

GARANZIA LIMITATA

I programmi della DISNEY SOFTWARE sono garantiti contro ogni vizio di materiale e di fabbricazione per un periodo di 1 anno, a datare dal giorno di acquisto.
Questa garanzia è valida solo per quegli acquirenti che abbiano debitamente riempito il certificato di garanzia (autenticato dal venditore), in occasione dell'acquisto del software.
Questa garanzia copre tutti i vizi relativi al supporto, salvo se la causa è rappresentata da un uso anormale del supporto stesso. Il software difettoso dovrà essere restituito (nella sua scatola) entro un termine di un anno dalla data di acquisto, per poter essere sostituito. Tutte le spese (spedizione e ritorno) saranno a carico dell'acquirente.
Il materiale difettoso deve essere inviato all'indirizzo seguente:

S.C. s.r.l.
VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO (VA)

Il certificato di garanzia è la sola garanzia valida per questo programma e nessun procedimento può essere intrapreso o rappresentare obbligo per la Disney Software.

AVVERTENZA

© 1990 DISNEY. PAPERINO IMPARA L'ALFABETO è un software protetto in Francia e all'estero sulla base delle norme che regolano le convenzioni internazionali del diritto di autore. E' proibito riprodurre, adattare, prendere in affitto o disassemblare questo software, ivi compresa la sua documentazione con la quale il programma origine è stato registrato presso l'Agenzia per la Protezione dei Programmi (A.P.P.) a Parigi.

ESPAÑOL

BIENVENIDOS PADRES

Gracias por elegir el Software de Disney para su entretenimiento familiar. En La Caza del Alfabeto de Donald su hijo aprenderá las letras del abecedario y se hará familiar con el teclado del ordenador, a la vez que ayuda al Pato Donald a encontrar sus letras. Estos toques de humor harán reír a sus hijos al mismo tiempo que aprenden. El juego está diseñado para evitar que su hijo se sienta frustrado. No existen imperativos de tiempo ni "respuestas erróneas". Incluso los niños que no hayan utilizado nunca un ordenador, La Caza del Alfabeto de Donald les va a parecer fácil de manejar. Su hijo controlará la acción de estos continuados dibujos animados mediante las teclas de letras en el teclado. Si tuviera que abandonar el programa, Donald esperará pacientemente en su casa hasta que esté listo a volver a la diversión. Emplee algo de su tiempo disfrutando de La Caza del Alfabeto de Donald con su hijo. Y luego, siéntase y relájese viéndole jugar y aprender.

LO QUE NECESITARA

Le hará falta tener uno de los siguientes ordenadores:

- *COMMODORE 64/128*
  Commodore 64/128
- *AMIGA*
  Configuración básica.
- *ATARI ST*
  Configuración básica.
- *MS DOS:*
  IBM PC/XT/AT/PS2 y Compatibles 512K imprescindible CGA, EGA, Gráficos Tandy Monitor de Color imprescindible
- *AMSTRAD CPC*
  Amstrad 464, 664 o 6128 con disco duro o casete.
- *SPECTRUM*
  Configuración básica.

EL COMIENZO

Como precaución en caso de accidente, haga una copia de seguridad de su disco. Guarde el original en lugar seguro. Este disco no está protegido de copias, así que simplemente siga las instrucciones que vinieron con su ordenador para hacer una copia de seguridad.

Si utiliza sistema de ordenador de disco duro (o fijo), puede que sea mejor que instale La Caza del Alfabeto de Donald en el disco duro. Puede crear un subdirectorio llamado Donald. Luego copie todos los archivos en el disco original de La Caza del Alfabeto de Donald de dicho subdirectorio. Sólo será necesario que siga esta norma una única vez, ya que el programa permanecerá en su disco duro. (Consulte los manuales del usuario que recibiera con su ordenador y disco duro para más detalles.)
Lo que tenga que hacer para poner en marcha el programa depende de su ordenador.

IBM y Compatibles

1 - Si utiliza una unidad de disco flexible:
- Encienda su monitor y unidad central.
- Introduzca el disquete DOS.
- Una vez se haya cargado DOS, coloque su copia de La Caza del Alfabeto de Donald en la unidad A (la cara de la etiqueta mirando hacia arriba).
- En A: escriba en seguida Donald y pulse la tecla Enter.

2 - Si utiliza una unidad de disco duro:
- Encienda su monitor y unidad central.
- En C: aparece en seguida, introduzca su copia de La Caza del Alfabeto de Donald en la unidad A (la cara de la etiqueta mirando hacia arriba). Escribir A: y presionar la tecla Enter.
- En A: aparece en seguida, escriba Donald y presione la tecla Enter.

Si utiliza un sistema de unidad de disco duro y ha instalado La Caza del Alfabeto de Donald utilice el comando CAMBIO DE DIRECTORIO (cd) para cambiar al subdirectorio que contiene los archivos del programa de La Caza del Alfabeto de Donald. (Por ejemplo, si su subdirectorio tiene el nombre de Donald, escriba CD Donald y presione la tecla Enter.) Luego escriba Donald y presione la tecla Enter. (OBSERVACION: Para mayor información acerca del comando cambio de directorio, consulte el manual de usuario que recibiera con el ordenador.)

* Después, tendrá la oportunidad de seleccionar el modo apropiado de los gráficos para su ordenador. Si usted tiene:

  CGA, presione la tecla 1.
  EGA o VGA, presione la tecla 2.
  Tandy 16 gráficos en color, presione la tecla 3.

Si no presiona ninguna tecla numérica al cabo de los 10 segundos, el programa seleccionará automáticamente el modo de los gráficos que considere más oportuno para su ordenador.

* Ahora aparecerá la portada en pantalla. Presione el espaciador si quiere pasar dicha página.

* Aparecerá el dibujo de Donald. Compruebe la lámina de gráficos adjunta de la protección de la copia y busque el dibujo que corresponda con el de la pantalla de su ordenador. Escriba el número que corresponda al dibujo que vea. (Utilice las teclas numéricas situadas encima de las de letras.)

* Al cabo de unos segundos verá a Donald en su cuarto de estar. Esto indica el comienzo del juego.

AMIGA 1000 512 Kb

Enciende el monitor y luego el ordenador. Introduce el KICKSTART 1.2 o 1.3 en la unidad de disco (DF0). Tras cargar el KICKSTART, el AMIGA te pedirá el WORKBENCH. En este punto la secuencia de carga es la misma que para otros tipos de Amiga mostrados más abajo.

AMIGA 500/1000/2000/3000 (seguir primero los pasos arriba indicados)

Al pedirte el WORKBENCH, introduce el disquete La Caza del Alfabeto de Donald en la primera unidad de disco y el juego se cargará.

* Aparecerá el dibujo de Donald. Compruebe la lámina de gráficos adjunta de la protección de la copia y busque el dibujo que corresponda con el de la pantalla de su ordenador. Escriba el número que corresponda al dibujo que vea. (Utilice las teclas numéricas situadas encima de las de letras.)

* Al cabo de unos segundos verá a Donald en su cuarto de estar. Esto indica el comienzo del juego.

ATARI ST 520/1040/MEGA ST2 Y MEGA ST4 (con el TOS en la ROM)

Asegúrate de que tu ordenador está apagado y de que no hay ningún cartucho conectado. Introduce el disquete La Caza del Alfabeto de Donald en la primera unidad de disco y enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

* Aparecerá el dibujo de Donald. Compruebe la lámina de gráficos adjunta de la protección de la copia y busque el dibujo que corresponda con el de la pantalla de su ordenador. Escriba el número que corresponda al dibujo que vea. (Utilice las teclas numéricas situadas encima de las de letras.)

* Al cabo de unos segundos verá a Donald en su cuarto de estar. Esto indica el comienzo del juego.

Commodore 64/128

* **Usuarios del Commodore 64:**

1) *Con disquete*

- Para evitar posibles errores del programa, mantenga solamente el monitor y la unidad de disco(s) conectados a su unidad central. Desconecte los demás elementos periféricos como impresora, palanca de mando, modem.
- Encienda su monitor, una unidad de disco y unidad central. Si tiene una segunda unidad de disco asegúrese que esté desconectada.
- Coloque su copia de seguridad de La Caza del Alfabeto de Donald en la unidad de disco (cara de la etiqueta mirando hacia arriba) y cierre la unidad.
- Escriba LOAD"*",8,1 y presione la tecla de Retorno.

2) *Con cassette*

Enciende el monitor y asegúrate de que no hay ningún cartucho conectado. Enciende el ordenador. Introduce la cassette en el ordenador y pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

* **Usuarios del Commodore 128:**

1) *Con disquete*

- Para evitar posibles errores de programa, mantenga solo su monitor y su(s) unidad (es) de disco(s) conectados a su unidad central. Desconecte todos los demás elementos periféricos como impresora, palanca de mando, modem.
- Introduzca su copia de seguridad de La Caza del Alfabeto de Donald en la unidad de disco (cara de la etiqueta mirando hacia arriba) y cierre la unidad de disco.
- Encienda su monitor y unidad de disco.
- Encienda su ordenador al tiempo que mantenga la tecla C (Commodore) presionada, para llevar al ordenador al modo 64.

° Escriba LOAD***,8,1 y presione la tecla del Retorno.

2) *Con cassette*
Enciende el monitor y asegúrate de que no hay ningún cartucho conectado. Enciende el ordenador. Introduce la cassette en el ordenador y pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

* Ahora aparecerá la portada. Presione el espaciador si quiere pasar de página.

* Aparecerá un dibujo de Donald. Compruebe la lámina de gráficos adjunta de protección de la copia y busque el dibujo de Donald que corresponda con el de la pantalla de su ordenador. Escriba el número que corresponda con el dibujo que vea. (Utilice las teclas numéricas situadas encima de las de las letras.)

(OBSERVACION: Asegúrese de que la tecla Shift/Lock no esté presionada, de lo contrario el programa no aceptará la entrada numérica.)

* En unos segundos verá a Donald en su cuarto de estar. Esto indica el comienzo del juego.

SPECTRUM CASSETTE

Enciende el monitor y luego el ordenador. Introduce la cassette en el ordenador y teclea: LOAD"". Luego pulsa ENTER. Pulsa la tecla PLAY.

SPECTRUM +2 CASSETTE Y +3 DISK

Enciende el monitor y luego el ordenador. Introduce la cassette o el disquete en la unidad y pulsa ENTER.

* Aparecerá un dibujo de Donald. Compruebe la lámina de gráficos adjunta de protección de la copia y busque el dibujo de Donald que corresponda con el de la pantalla de su ordenador. Escriba el número que corresponda con el dibujo que vea. (Utilice las teclas numéricas situadas encima de las de las letras.)

* En unos segundos verá a Donald en su cuarto de estar. Esto indica el comienzo del juego.

AMSTRAD CPC
Con cassette
Enciende el monitor y luego el ordenador. Pulsa CTRL y ENTER. Introduce el cassette y pulsa PLAY.

Con disquete
Enciende el monitor y luego el ordenador. Introduce el disquete y teclea: RUN "Donald", luego pulsa ENTER. Cuando salga la presentación por pantalla, tienes que mantener la barra del espacio pulsada hasta que se cargue el juego.

* Aparecerá un dibujo de Donald. Compruebe la lámina de gráficos adjunta de protección de la copia y busque el dibujo de Donald que corresponda con el de la pantalla de su ordenador. Escriba el número que corresponda con el dibujo que vea. (Utilice las teclas numéricas situadas encima de las de las letras.)

* En unos segundos verá a Donald en su cuarto de estar. Esto indica el comienzo del juego.

LA HISTORIA DEL JUEGO

Hay problemas en Ducksburg, las letras del abecedario andan sueltas. Estas enredadoras vocales y consonantes se han escapado de la caja de juguetes del sobrino de Donald. Ahora van por toda la casa como locas. Donald necesita desesperadamente un amigo que sea buen conocedor de las letras para que le ayude a recuperarlas. ¿Podría ser su hijo ese amigo?

COMO JUGAR

Las letras de Donald están esparcidas por toda la casa de la siguiente manera:
* Cuarto de estar (ABCD)
* Cuarto de baño (EFG)
* Cocina (HIJK)
* Cuarto del nieto (LMNOP)
* Jardín (QRSTU)
* Jardín trasero (VWXYZ)

Su hijo ayudará a Donald a encontrar una letra presionando la tecla correspondiente. Donald irá directamente hacia la letra que su hijo haya seleccionado, no importa donde dicha letra pueda esconderse. Por ejemplo si Donald está en el cuarto de estar y su hijo presiona la tecla H, Donald irá a la cocina y encontrará la letra H.

Cuando su hijo haya ayudado a Donald a encontrar las letras de una habitación, sonará parte de "La canción del abecedario". Una vez se hayan encontrado todas las letras, el juego habrá terminado. Su hijo podrá ver en la pantalla la felicitación.

ACTIVAR Y DESACTIVAR EL SONIDO

Cuando comience a jugar, podrá oir música y efectos de sonido. Si quiere desactivar el sonido, presione la tecla 1. Si desea volver a activarlo, presione otra vez la tecla 1.

HACER UNA PAUSA

Si usted y su hijo tienen que hacer una pausa, pueden dejar el ordenador en marcha y regresar a él cuando estén dispuestos. Donald seguirá rondando por la casa hasta que se presione una tecla letra.

COMO DEJAR DE JUGAR

IBM y compatibles
Si quiere dejar de jugar, presione simplemente la tecla Esc. Cuando se encuentre de nuevo en DOS, podrá cargar otro programa o apagar el ordenador.

AMIGA
Si desea dejar de jugar, pulse las teclas Commodore-AMIGA-CTRL (reinicialización) al mismo tiempo.

ATARI ST
Si desea dejar de jugar, pulse el botón de reinicialización (RESSET).

COMMODORE 64/128, SPECTRUM Y AMSTRAD
Si quiere dejar de jugar, apague simplemente la unidad central y los elementos periféricos (monitor, unidad de disco).

EL TECLADO

Para jugar con La Caza del Alfabeto de Donald, hay que utilizar las teclas siguientes:

Teclas de letras en el teclado:.. Ayude Donald a encontrar las letras del alfabeto.
Tecla 1:..... Permite ajustar el sonido, cuando esta jugando.
Tecla Esc:..... Permite dejar de jugar (solamente para IBM y compatibles).
Tecla: vuelta hacia atras:..... Permite dejar de jugar (solamente para Commodore).

SUGERENCIAS DURANTE EL JUEGO

Usted puede inventar variantes de este juego. Hay que insistir sobre el hecho que su hijo desarollará su lenguaje, su sentido de reflexión y su creatividad.

Algunes Sugerencias.
Compare. Cuando Donald circula de una pieza a otra, atraiga la atención de su hijo sobre los objetos que se encuentran allí y después, hagale preguntas comparando los objetos de la casa de Donald con los objetos similares que se encuentran en su casa. Por ejemplo: si Donald está en la cocina, mustrele el refrigrador, y preguntele:

¿Que es?
¿Nosotros tenemos uno en la cocina?
¿El refrigerador de Donald es del mismo color que el nuestro?
¿Es más grande?
¿Es más pequeño?

La conversacion que tendrá usted con su hijo será la misma que la que podría tener si estuvieran mirando un libro de imagenes.

Cuente una historia . Anime a su hijo a crear una historia.
Podria usted preguntarle:

¿Porque las letras se esconden?
¿Donald esta contento o furioso?
¿Quien duerme en esta alcoba?
¿Cual fue el desayuno de Donald esta mañana?

Su hijo puede tambien inventar una historia sirviendose del juego. Por ejemplo: si su hijo elije la letra L, enviará a Donald al cuarto de los sobrinos, si quiere que el cuento siga alla. Si quiere Usted puede escribir las historias que inventa su hijo en grandes letras sobre una gran hoja de papel.

El juego de los nombres. Pidale a su hijo de letrear su nombre, el nombre de sus amigos o miembros de la familla mientras juegan.

Dibuje. Su hijo puede dibujar imagenes chistosas con las letras del alfabeto. Usted puede ayudarlo, dibujando antes las letras y despues dejelo poner su toque creativo.

GARANTIA LIMITADA

La sustitución de los programas de DISNEY SOFTWARE debido a cualquier defecto en el material será gratis y está garantizada durante 1 año a partir de la fecha de compra.
Esta garantía se aplica únicamente al comprador del original con la condición de que rellene una tarjeta de registro (que tendrá un sello del distribuidor) en el momento de la compra.
Los discos de programa defectuosos cuyos daños no hayan sido producidos por el usuario deben devolverse (sin empaquetar) dentro del período de la garantía.
Los costes de transporte serán pagados por el comprador.
Los discos defectuosos y dañados deben devolverse a la siguiente dirección:

PROEIN, S.A.
DIVISION DE SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 Bajo
28028 MADRID

Esta garantía es la única que puede aplicarse a este producto y ninguna otra petición de cualquier naturaleza obliga en absoluto a Disney Software.

AVISOS

© DISNEY 1990. LA CAZA DEL ALFABETO DE DONALD es un programa protegido en Francia y en el extranjero en el marco de las convenciones internationales de derechos de autor. Esta prohibido reproducir, alquilar, desensemblar o adaptar este programa, incluso su documentación. El programa original está registrado en la Agencia para la Protección de Programas (A.P.P.) en Paris.