

**GENORA**

Manuel d'utilisation

Retrouvez GENORA sur le site  
**[www.taropolis.com](http://www.taropolis.com)**

Email  
**[genora@taropolis.com](mailto:genora@taropolis.com)**



# GENORA

GENORA est un programme qui vous permet de créer votre propre logiciel de tirage de cartes, de type oracle ou tarot.

Vous avez juste besoin des images et des commentaires de votre jeu, GENORA fait le reste. Aucune programmation informatique n'est nécessaire !

Glissez vos médias dans les dossiers de GENORA et voyez votre logiciel prendre vie sous vos yeux, instantanément, sur Mac comme sur PC, prêt à être diffusé dans le monde entier si vous le souhaitez.

# Made on a Mac



Les fonds d'écrans utilisés pour les captures d'écran de ce manuel proviennent du système Mac OS X.

# Conventions

## Notation d'emplacements de fichier

Suivi d'un nom de fichier, le caractère / indique le chemin pour aller à ce fichier. Exemple : **Genora/image.jpg** indique le fichier image.jpg du dossier Genora.

Suivi d'un nom de dossier, le caractère / indique le chemin pour aller à ce dossier. Exemple : **Genora/composants/oracle** signifie : le dossier oracle situé dans le dossier composants, lui-même situé dans le dossier Genora.

S'il n'est suivi de rien, le caractère / indique le contenu d'un dossier.

Exemple : **Genora/** signifie le contenu du dossier Genora

## Appellation des cartes

La face d'une carte visible, montrant son image ou symbole, est appelée RECTO. La face d'une carte cachée est appelée VERSO.

# Table des matières

## Première partie : Utilisation de GENORA

Manipulation des cartes - Barre d'outils - Zoom sur une carte  
Affichage du commentaire - Diaporama - Internet.

## Deuxième partie : Création de votre logiciel

Ce que vous devez avoir - L'éditeur de préférences  
Cartes masquées (versos) - Cartes retournées (rectos)  
Carte zoomée - Commentaire - Diaporama  
Ecran d'ouverture - Ecran de fin - Ecran de jeu - Sonorisation

## Troisième partie : Utilisation avancée

Icones des outils - Icones zoom/commentaire  
Fenêtre commentaire - Fenêtre diaporama

## Annexes

Systèmes d'exploitation - Résolutions supportées  
Formats de fichiers gérés - Garantie  
Charte éthique d'utilisation - Lien internet

# Première partie

## Utilisation de GENORA

pour créer votre propre jeu, allez directement en [seconde partie](#)

## Manipulation des cartes



<b>Clic sur une carte</b>	Sélection d'une carte
<b>Touche Majuscule</b>	Sélection multiple de cartes
<b>Pomme-A</b>	Sélectionne toutes les cartes
<b>Pomme-C</b>	Copie la position des cartes
<b>Pomme-V</b>	Colle la position des cartes
<b>Double-clic sur une carte</b>	Tourne/retourne la carte
<b>Clic prolongé sur une carte</b>	Zoom sur la carte
<b>Option-clic sur une carte</b>	Zoom sur la carte



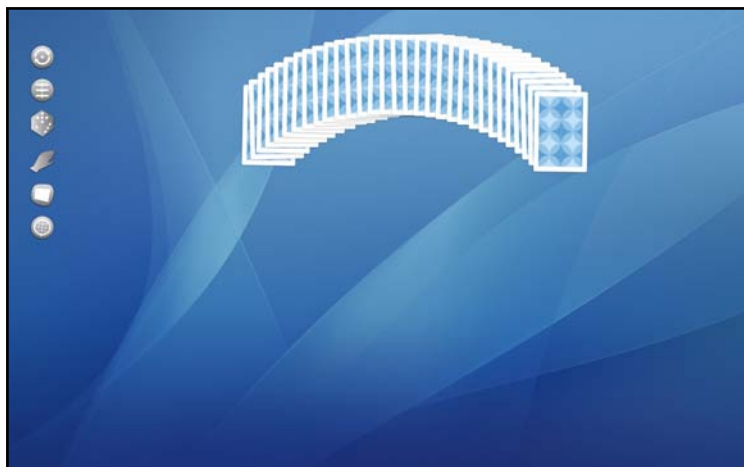
## Barre d'outils

Cette barre est située sur le bord gauche de l'écran et permet d'accéder à toutes les fonctions de mélange et distribution des cartes, ainsi qu'au diaporama et au site internet.

	<b>Clic</b>	<b>Clic+ Option</b>	<b>Clic+ Pomme</b>	<b>Clic+ Option + Pomme</b>
	mélange et étale le jeu en éventail	ordonne et étale le jeu en éventail	mélange et empile le jeu	ordonne et empile le jeu
	étale le jeu en autant de lignes que de clics	étale en autant de colonnes que de clics	étale en lignes d'autant de cartes que de clics	étale en colonnes d'autant de cartes que de clics
	étale le jeu aléatoirement	étale le jeu en pluie	étale le jeu en cercle	étale le jeu en carré
	retourne une carte au hasard	retourne toutes les cartes	-	-
	diaporama	-	-	-
	lien internet	-	-	-

## Zoom sur une carte

L'affichage d'une carte zoomée fait apparaître 4 options.



Ferme l'agrandissement



Affiche/masque le commentaire



Imprime la carte et/ou son commentaire



Passe en mode plein écran

## Affichage/masquage du commentaire

Cliquer sur l'icône texte fait apparaître/ disparaître la fenêtre du commentaire.



## Impression

Si le commentaire est affiché (écran ci-dessus), la carte et le commentaire sont imprimés. Si seule la carte est affichée (page de gauche), seule la carte sera imprimée.

## Mode plein-écran

Voir page suivante.

## Mode plein écran

Une carte est alors affichée en mode plein-écran, sur fond noir et à sa taille maximale.



Pour en savoir plus sur les tailles des cartes, voir section xx page xx.

## Diaporama



Le diaporama fait défiler les images des cartes en mode plein-écran (voir page précédente). Les différentes options permettent de régler la vitesse de défilement des cartes, l'ordre de défilement (ordonné ou aléatoire) ainsi que le son (si un fichier son a été associé à chaque carte, voir page 32).

## Internet

Cliquer sur cette icône vous fait basculer vers votre navigateur internet et y affiche le site du jeu. Par défaut, il s'agit de Taropolis.com, le site de Genora, mais vous pouvez spécifier votre propre site via l'éditeur de préférences (voir page 17).

# **Et maintenant, c'est à vous !**

Vous savez comment utiliser Genora.

Découvrez maintenant comment créer votre propre jeu.


# **Seconde partie**

## **Création de votre propre jeu**

Laissez votre inspiration vous guider...

## **Ce que vous devez avoir absolument pour créer votre jeu**

- Les images des rectos des cartes : 1 fichier par carte de votre jeu
- La ou les images des versos des cartes : 1 ou plusieurs fichiers (voir page 18)
- Les textes des commentaires : 1 fichier par carte de votre jeu

 Vous pouvez créer jusqu'à 400 cartes pour votre jeu.

## **Ce que vous devez avoir en option pour créer votre jeu**

- Les fonds d'écran personnalisés : ils peuvent être différents pour l'intro, le jeu et la fin (cf. section Personnalisation, page 24).
- Les commentaires audio et/ou les musiques d'ambiance (cf. section Personnalisation, page 31).
- Les images des éléments d'interface personnalisés (cf. section Personnalisation avancée, page 34).



# Création de votre jeu

## Etape 1 : L'éditeur de préférences

Avant toute chose, lancez l'éditeur de préférences. Il est situé dans le même dossier que Genora.

Remplissez chaque champ :

- la langue du jeu (influe sur certaines options affichées)
- le titre du jeu
- l'identité du créateur du jeu
- les couleurs de fond d'écran pour l'intro, le jeu et la fin. Par défaut, laissez-les à 000000 (noir pur). Vous pouvez utiliser le lien (?) pour aller à la table de chromie de Taropolis et choisir d'autres codes couleurs.
- la position horizontale de la barre d'outils. Gauche par défaut
- la position verticale de la barre d'outils. Haut par défaut
- l'intitulé des boutons. Oui=affiché dessous. Non=masqué.
- le site internet. Par défaut, c'est celui de taropolis.com.
- les mentions légales imprimées sur les impressions papier des images et textes du jeu.

et cliquez sur Enregistrer.



Ne déplacez pas l'éditeur du dossier où il se trouve, les paramètres ne seraient alors pas correctement enregistrés. Si vous diffusez votre jeu, retirez l'éditeur de préférences du dossier.

# Création de votre jeu

## Etape 2 : l'apparence des cartes masquées (VERSOS)



C'est l'image qu'on voit d'une carte lorsque le jeu est étalé.

**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/versos/

**Principe :** Genora s'adapte au nombre de fichiers que vous déposez dans le dossier des versos.

- pas de verso : toutes les cartes sont retournées et visibles d'office.
- 1 seul verso : toutes les cartes ont le même verso
- autant de versos que de cartes : chaque carte possède un verso unique. Cela est utile pour les jeux où l'on ne tire pas une carte au hasard mais parce que son versos nous a attiré.
- moins de versos que de cartes : chaque carte se voit attribuer un verso aléatoirement.

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (100 x 150 pixels en 72 dpi recommandés).

**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

# Création de votre jeu

## Etape 3 : l'apparence des cartes visibles (RECTOS)



C'est l'image qu'on voit d'une carte lorsqu'on l'a retournée en double-cliquant dessus.

**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/rectos/

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (100 x 150 pixels en 72 dpi recommandés).

**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

**Pour que le jeu fonctionne correctement, 2 conditions impératives :**

- il doit y avoir autant de fichiers rectos que de cartes dans le jeu
- chaque fichier recto doit avoir le même nom que le nom du fichier texte du commentaire correspondant\*. Exemple : 001.jpg et 001.txt.

\* hormis le suffixe type .jpg, .html, .txt, .png... qui diffère selon les formats que vous utiliserez et qui n'est pas pris en compte.

# Création de votre jeu

## Etape 4 : l'image zoomée



C'est l'image agrandie de la carte qui s'affiche lorsqu'on fait un clic prolongé (ou bien option-clic) sur une carte retournée.

**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/zooms/


**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (350 x 500 pixels en 72 dpi recommandés).

**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

**Pour que le jeu fonctionne correctement :**

- il doit y avoir autant de fichiers zoom que de cartes.
- chaque fichier zoom doit avoir le même nom que le nom du fichier recto correspondant\*. Exemple : 001.jpg et 001.png.

 Si Genora ne trouve pas de fichier image zoom, il réaffiche l'image du recto

\* Les suffixes .jpg, .html, .txt, .png... ne sont pas pris en compte.

# Création de votre jeu

## Etape 5 : l'image diaporama



C'est l'image plein-écran de la carte, qui peut être bien plus grande et sur fond uni noir.


**Où déposer les fichiers:** Genora/composants/oracle/diaporama/

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (700 pixels de hauteur max. en 72 dpi recommandés).

### **Pour que le jeu fonctionne correctement :**

- il doit y avoir autant de fichiers diaporama que de cartes.
- chaque fichier diaporama doit avoir le même nom que le nom du fichier recto correspondant\*. Exemple : 001.jpg et 001.png.

 Si Genora ne trouve pas de fichier diaporama, il réaffiche l'image zoom. s'il ne trouve pas d'image zoom, il réaffiche le recto.

\* Les suffixes .jpg, .html, .txt, .png... ne sont pas pris en compte.

# Création de votre jeu

## Etape 6 : le commentaire



C'est le texte qui s'affiche lorsqu'on clique sur l'icône texte en bas à droite de la carte zomée.

### Où déposer les fichiers :

Genora/composants/oracle/commentaires/

**Format :** TXT, HTML (accessibles depuis tout éditeur de texte)

### Pour que le jeu fonctionne correctement :

- il doit y avoir autant de fichiers commentaires que de cartes dans le jeu
- chaque fichier commentaire doit avoir le même nom que le recto correspondant\*. Exemple : 001.html et 001.jpg.

\* Les suffixes .jpg, .html, .txt, .png... ne sont pas pris en compte.

# **A ce stade, votre jeu est déjà prêt à fonctionner !**

Voyons dans les pages qui suivent  
comment le personnaliser d'avantage

# **Personnalisation**

**Pour aller plus loin vers  
votre propre jeu**

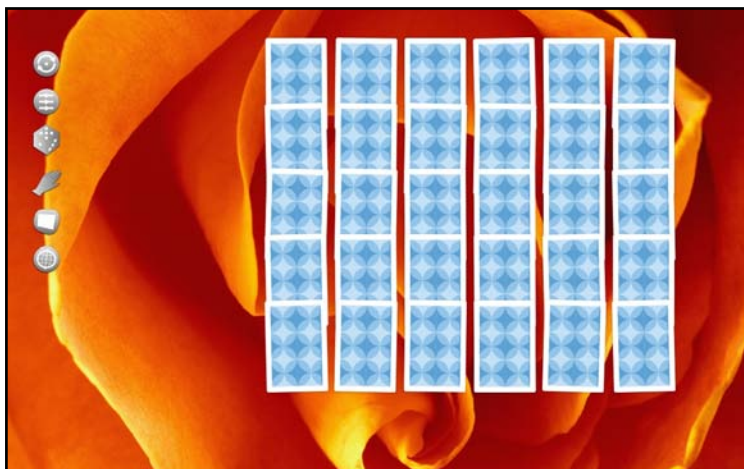


Pour que votre jeu vous ressemble, quoi de plus évident que d'y inclure vos propres fonds d'écrans, ainsi que de la musique, ou des commentaires audio.

C'est ce que nous allons voir dans la partie suivante.

# Personnalisation

## Ecran d'ouverture du jeu



Lorsque vous lancez Genora, une jauge apparaît durant le chargement des ressources. Puis l'écran d'introduction s'affiche quelques secondes, avant de passer au jeu. Par défaut, c'est le titre de votre jeu - que vous avez renseigné dans l'éditeur de préférences (voir page 17)- mais vous pouvez personnaliser cet écran et afficher une image de votre choix.

### Marche à suivre :

Créez une image de fond à un format supérieur : 1600 x 1200 pixels (résolution 72 dpi). Puis faites des déclinaisons pour les deux autres principales résolutions. Vous devriez obtenir trois fichiers :

- 1600 x 1200 pixels
- 1280 x 1024 pixels
- 1024 x 768 pixels

Certains moniteurs et cartes graphiques affichent des résolutions sortant du rapport 4:3 classique, et parfois jusqu'à des valeurs bien plus grandes, en particulier dans le monde Mac. Si vous souhaitez que votre image d'intro s'affiche sur toutes ces machines, il est bon de créer en plus les déclinaisons suivantes :

- 1280 x 960 pixels
- 1440 x 900 pixels
- 1680 x 1050 pixels
- et, pourquoi pas, jusqu'au 2560 x 1600 pixels du Apple 30 cinema display<sup>1</sup>.


**Nom des fichiers :** nommez chaque fichier par sa résolution.  
Exemple : 1024x768.jpg. Ne mettez pas d'espace dans le nom.


**Où déposer les fichiers :**


Genora/composants/fonds d'écran/intro/

**Format :** JPG recommandé

**Principe :** lorsqu'il s'initialise, Genora détermine la résolution de l'écran sur lequel il est lancé, et va chercher et afficher l'image qui correspond à cette résolution.

 Si Genora ne trouve pas d'image à la taille exacte de l'écran, il choisira l'image de taille approchante qu'il centrera à l'écran.

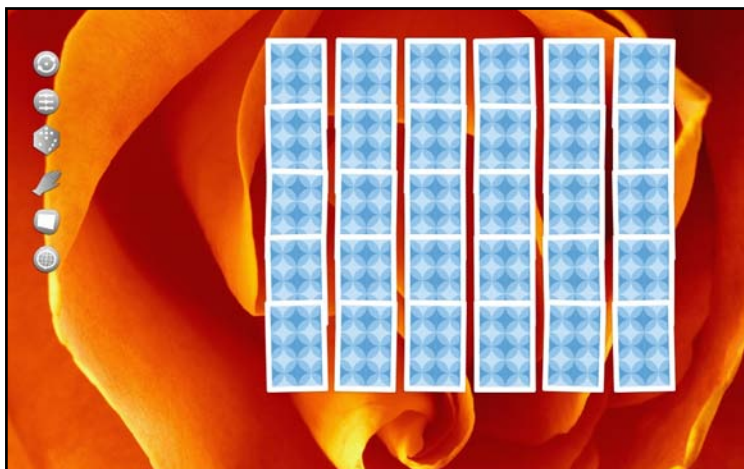
 Si vous n'avez placé aucune image, c'est un fond uniforme qui s'affichera, de la couleur que vous aurez définie dans l'éditeur de préférences (cf. page xx). Par défaut, c'est un noir pur (#000000).

 Si vous n'avez pas spécifié de titre dans l'éditeur de préférences, c'est le nom de votre fichier qui s'affichera.

1 : <http://www.apple.com/displays/specs.html>

# Personnalisation

## Ecran de fin du jeu



Lorsque vous quittez Genora, un écran de fin apparaît, qui reste quelques secondes. Vous pouvez personnaliser cet écran et afficher une image de votre choix.

### Marche à suivre :

Créez une image de fond à un format supérieur : 1600 x 1200 pixels (résolution 72 dpi). Puis faites des déclinaisons pour les deux autres principales résolutions. Vous devriez obtenir trois fichiers :

- 1600 x 1200 pixels
- 1280 x 1024 pixels
- 1024 x 768 pixels

Certains moniteurs et cartes graphiques affichent des résolutions sortant du rapport 4:3 classique, et parfois jusqu'à des valeurs bien plus grandes, en particulier dans le monde Mac. Si vous souhaitez

que votre image d'intro s'affiche sur toutes ces machines, il est bon de créer en plus les déclinaisons suivantes :

- 1280 x 960 pixels
- 1440 x 900 pixels
- 1680 x 1050 pixels
- et, pourquoi pas, jusqu'au 2560 x 1600 pixels du Apple 30 cinema display<sup>1</sup>.


**Nom des fichiers :** nommez chaque fichier par sa résolution.  
Exemple : 1024x768.jpg. Ne mettez pas d'espace dans le nom.


**Où déposer les fichiers :**


Genora/composants/fonds d'écran/fin/

**Format :** JPG recommandé

**Principe :** lorsqu'il s'initialise, Genora détermine la résolution de l'écran sur lequel il est lancé, et va chercher et afficher l'image qui correspond à cette résolution.

 Si Genora ne trouve pas d'image à la taille exacte de l'écran, il choisira l'image de taille approchante qu'il centrera à l'écran.

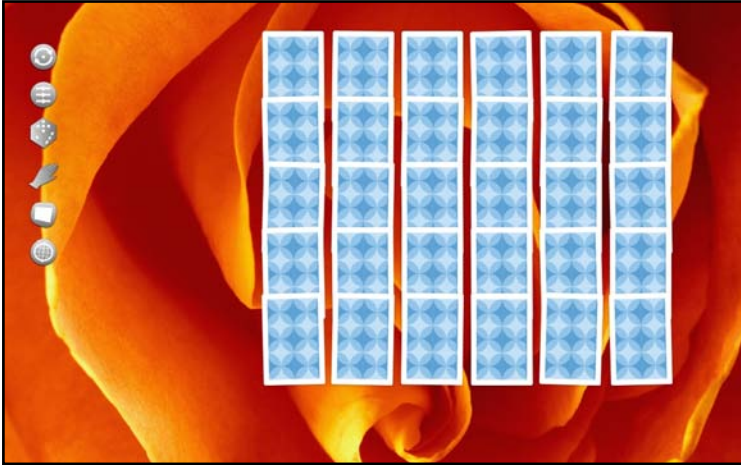
 Si vous n'avez placé aucune image, c'est un fond uniforme qui s'affichera, de la couleur que vous aurez définie dans l'éditeur de préférences (cf. page xx). Par défaut, c'est un noir pur (#000000).

 Si vous n'avez pas spécifié de titre dans l'éditeur de préférences, c'est le nom de votre fichier qui s'affichera.

1 : <http://www.apple.com/displays/specs.html>

# Personnalisation

## Fond d'écran du jeu



C'est le fond d'écran principal, celui du déroulement du jeu.

### Marche à suivre :

Créez une image de fond à un format supérieur : 1600 x 1200 pixels (résolution 72 dpi). Puis faites des déclinaisons pour les deux autres principales résolutions. Vous devriez obtenir trois fichiers :

- 1600 x 1200 pixels
- 1280 x 1024 pixels
- 1024 x 768 pixels

Certains moniteurs et cartes graphiques affichent des résolutions sortant du rapport 4:3 classique, et parfois jusqu'à des valeurs bien plus grandes, en particulier dans le monde Mac. Si vous souhaitez que votre image d'intro s'affiche sur toutes ces machines, il est bon de créer en plus les déclinaisons suivantes :


- 1280 x 960 pixels
- 1440 x 900 pixels
- 1680 x 1050 pixels
- et, pourquoi pas, jusqu'au 2560 x 1600 pixels du Apple 30 cinema display<sup>1</sup>.


**Nom des fichiers :** nommez chaque fichier par sa résolution.  
Exemple : 1024x768.jpg. Ne mettez pas d'espace dans le nom.

**Où déposer les fichiers :**  
Genora/composants/fonds d'écran/jeu/

**Format :** JPG recommandé

**Principe :** lorsqu'il s'initialise, Genora détermine la résolution de l'écran sur lequel il est lancé, et va chercher et afficher l'image qui correspond à cette résolution.

 Pour l'écran de jeu, ce n'est pas la même chose que pour l'écran d'introduction ou de fin. Ssi Genora ne trouve pas d'image à la taille exacte de l'écran, il choisira l'image de taille approchante qu'il déformera aux dimensions de l'écran.

 Si vous n'avez placé aucune image, c'est un fond uniforme qui s'affichera de la couleur que vous aurez définie dans l'éditeur de préférences (cf. page xx). Par défaut, c'est un bleu profond.

1 : <http://www.apple.com/displays/specs.html>

# Personnalisation

## Sonorisation du jeu

Vous pouvez également ajouter des sons à votre jeu.

### Son d'ambiance

Ce son accompagne chaque écran.  
Il est joué en boucle en arrière-plan.

#### Où déposer les fichiers :

JPG recommandé Genora/composants/sounds/

**Format :** MP3(recommandé) ou AIFF ou WAV.

#### Nom de fichier :

- intro.mp3 pour l'écran d'introduction
- jeu.mp3 pour l'écran principal
- fin.mp3 pour l'écran de fin



## **Commentaires audio**

Ce son accompagne chaque carte vue en mode diaporama.  
Il est joué une seule fois.

### **Emplacement des fichiers :**

Genora/composants/oracle/sounds/

**Format :** MP3(recommandé) ou AIFF ou WAV.

### **Nom de fichier :**

Le fichier son doit avoir le même nom que la carte correspondante. Exemple : 001.mp3 est le commentaire audio de la carte 001.

# **Et voila, votre jeu est à vous !**

Mais vous pouvez le personnaliser encore plus ,  
afin de rendre votre création vraiment unique.

En effet, ce ne sont pas seulement les fonds d'écran  
ou les sons que vous pouvez changer;

Le moindre élément graphique (icône, fenêtre)  
de votre jeu peut être modifié !

Voyons comment...

# **Troisième partie**

## **Personnalisation avancée**

# Personnalisation avancée

## Icônes des outils









Cette barre d'icônes regroupe toutes les fonctions du jeu. Elle est affichée en haut à gauche de l'écran mais sa position peut être modifiée dans l'éditeur de préférences (voir page 17).

**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/skins/

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (tailles recommandées : voir tableau ci-contre).

**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

Type d'icône	Nom de fichier de l'aspect au repos	Nom de fichier de l'aspect cliqué	Taille recommandée (pixels)
	IC1	IC1+	44 x 44
	IC2	IC2+	44 x 44
	IC3	IC3+	44 x 44
	IC4	IC4+	44 x 44
	IC5	IC5+	44 x 44
	IC6	IC6+	44 x 44

## Personnalisation avancée

### Icônes zoom/commentaire



Ce groupe d'icônes apparaît sous une carte zoomée.





**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/skins/

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (tailles recommandées : voir tableau ci-contre).

**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

**Principe :** Exceptionnellement, 3 versions vous sont demandées pour ces icônes : un aspect au repos, un aspect survolé et une aspect cliqué.

Type d'icône	Nom de fichier de l'aspect au repos	Nom de fichier de l'aspect survolé (rollover)	Nom de fichier de l'aspect cliqué	Taille recommandée (pixels)
	ICC1	ICC1+	ICC1++	44 x 44
	ICC2	ICC2+	ICC2++	44 x 44
	ICC3	ICC3+	ICC3++	44 x 44
	ICC4	ICC4+	ICC4++	44 x 44

# Personnalisation avancée

## Fenêtre du commentaire



**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/skins/

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (tailles recommandées : voir tableau ci-contre).

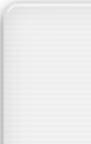





**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

**Principe :** Genora affiche à l'écran le cadre (C1), à droite de la carte zoomée<sup>1</sup>. Au centre du cadre, il affiche la fenêtre texte (C8)<sup>2</sup>. A droite de la fenêtre texte, il affiche l'ascenseur et les flèches de défilement.

1 : l'ensemble carte/cadre est centré horizontalement à l'écran

2 : la fenêtre texte est en fait décalée vers la gauche de la largeur du bloc d'ascenseur



Type d'icône	Description	Nom de fichier de l'aspect au repos	Nom de fichier de l'aspect cliqué	Taille recommandée (pixels)
	le cadre	<b>C01</b>	-	<b>515 x 610</b>
	flèche de défilement du texte vers le haut	<b>C02</b>	<b>C02+</b>	<b>16 x 16</b>
	flèche de défilement du texte vers le bas	<b>C03</b>	<b>C03+</b>	<b>16 x 16</b>
	la zone d'ascenseur du texte	<b>C04</b>	-	<b>16 x 503</b>
	l'ascenseur du texte	<b>C05</b>	<b>C05+</b>	<b>16 x 60</b>
	la fenêtre du texte	<b>C08</b>	<b>C08</b>	<b>400 x 515</b>

# Personnalisation avancée

## Fenêtre des réglages du diaporama




**Où déposer les fichiers :** Genora/composants/oracle/skins/

**Format :** PNG (recommandé) ou JPG.

**Taille :** Libre (tailles recommandées : voir tableau ci-contre).







**Exemple à télécharger :** fourni avec le logiciel.

**Principe :** Genora affiche au centre de l'écran le cadre (D01). Au centre du cadre, il affiche les options de réglage (D02, D04 et D05). En haut à gauche du cadre (D01), il affiche le bouton de fermeture (D03)<sup>1</sup>. En bas au centre du cadre (D01) il affiche le bouton de lancement du diaporama (D06)<sup>2</sup>.

 Pour cette fenêtre, il y a 1 seule obligation : ne modifiez pas le fichier image D02 qui contient le texte des options.

1 : à 25 pixels du bord gauche du cadre et à 20 pixels du bord haut du cadre

2 : au centre du cadre et à la limite inférieure du calque D03

Type d'icône	Description	Nom de fichier de l'aspect au repos	Nom de fichier de l'aspect cliqué	Taille recommandée (pixels)
	le cadre	D01	D01+	540 x 400
	les différentes options	D02	-	Ne pas modifier
	le bouton de fermeture	D03	D03+	20 x 20
	curseur	D04	D04+	20 x 20
	case à cocher	D05	D05+	20 x 20
	bouton	D06	D06+	115 x 30

Voilà, nous sommes arrivés au terme de ce manuel. Nous espérons que Genora vous permettra d'exprimer et de donner corps au monde unique qui est le vôtre... Afin que d'autres puissent s'enrichir et partager votre vision des choses

Soyez créatifs, imaginatifs, audacieux !

# Annexes

# Systemes d'exploitation

## Macintosh OS X

- 600 MHz PowerPC G3 et suivants
- Mac OS X 10.2, 10.3, 10.4
- 16 MB RAM
- 1024 x 768, affichage milliers de couleurs (millions recommandés)
- 25 MB d'espace disque libres

## Macintosh Classic

- 600 MHz PowerPC G3 et suivants
- Mac OS 9.0, 9.1, 9.2
- 16 MB RAM
- 1024 x 768, affichage milliers de couleurs (millions recommandés)
- 25 MB d'espace disque libres

## Windows

- Processeur 800 MHz Intel Pentium III (ou équivalent) et suivants
- Windows 2000, Windows XP, Vista
- 16 MB RAM
- 1024 x 768, affichage milliers de couleurs (millions recommandés)
- 25 MB d'espace disque libres

## Résolutions d'écrans supportées

De 800 x 600 pixels jusqu'à 2560x1920 pixels

## Formats de fichiers gérés

### Images

JPEG (.jpeg, .jpg); PNG (.png); TIFF (.tif, .tiff), FLASH (.swf)

### Textes

TXT (.txt); RTF (.rtf); HTML (.htm, .html)

### Sons

MP3 (.mp3); AIFF (.aif, .aiff); WAV (.wav)

## **Garantie**

En aucun cas, l'auteur de ce programme ne pourra être tenu pour responsable de l'utilisation qui en sera faite par toute personne, entreprise ou structure.

## **Charte éthique d'utilisation**

Sentez-vous libre d'utiliser le logiciel Genora de quelque façon que ce soit, mais respectez cette double condition :

- Votre création ne doit pas porter atteinte à la dignité ou à l'intégrité de la personne humaine en particulier, et de toute forme de vie en général,
- Si vous diffusez votre création, elle ne doit pas être une copie non autorisée d'une création déjà existante.



## **Internet**

Retrouvez GENORA sur le site  
**[www.taropolis.com](http://www.taropolis.com)**

Email  
**[genora@taropolis.com](mailto:genora@taropolis.com)**