

COLOR PACK

3 jeux autour des couleurs



M05
T07

L. SERARD
J.M. WEISS
J. SURBECK



MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR TO7

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le TO7. Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le «menu» initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche  du lecteur pour le mettre en mode «lecture».

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

MOS BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche  du lecteur pour le mettre en mode «lecture».

Pour charger le programme, tapez au clavier RUN «CASS:» puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

COLOR PACK

**Luc Sérard
J.-M. Weiss
J. Surbeck**

SOMMAIRE

	page
Préface	3
Quelques explications concernant la synthèse des couleurs	4
Comment jouer ?	6
Caractéristiques	6
Choix du jeu	7
Pour commencer	8
Color Quiz	9
But du jeu	9
Pour commencer	9
La partie	
— Choix des couleurs	10
— Le résultat	10
Color Memory	12
But du jeu	12
Pour commencer	12
La partie	13
— Choix de deux cartes	13
— Résultat	13
— Fin de partie	13
Color Tease	14
But du jeu	14
Pour commencer	14
La partie	15
— Pour déplacer un pion	15
— Résultat et fin de partie	16
— Pour jouer à plusieurs	16

PRÉFACE

Rares sont les enfants qui n'aiment pas faire de la peinture. Encore plus rares sont ceux qui s'en tiennent aux couleurs de leur palette. Car enfin, quelle joie peut-on trouver à peindre si ce n'est en tentant les plus audacieux mélanges ?

L'apprentissage de l'art et des couleurs commence dans une grande débauche de matière... La cuisine est crépée, les vêtements aussi et nos peintres en herbe sont aux anges. Les parents lèvent les bras au ciel et menacent de confisquer la boîte magique.

Plus tard les mains se font plus agiles, les pinceaux moins ravageurs mais l'attrait des couleurs et des mélanges demeure.

Alors, pour permettre les joies de la peinture sans les inconvénients de ce passe-temps, il a fallu inventer **COLOR PACK**.

COLOR PACK est un logiciel qui s'attache, de façon amusante, à familiariser l'enfant avec les couleurs et les mélanges. Mais là n'est pas sa seule fonction...

COLOR PACK c'est aussi trois jeux ingénieux et passionnants qui développent la mémoire et le sens logique, la perspicacité et la déduction. Les enfants vont être enchantés. Mais ne vous y trompez pas ! Les grands aussi vont se passionner car les jeux ne sont pas aussi faciles qu'il y paraît.

Alors, pour vous amuser et apprendre sans salir en faisant de la peinture, allumez vite vos écrans. **COLOR PACK** vous étonnera !

QUELQUES EXPLICATIONS CONCERNANT LA SYNTHÈSE DES COULEURS :

Les jeux COLOR QUIZ, COLOR MEMORY et COLOR TEASE développent le sens de la couleur et la mémoire.

Ils font appel à la synthèse additive des couleurs.

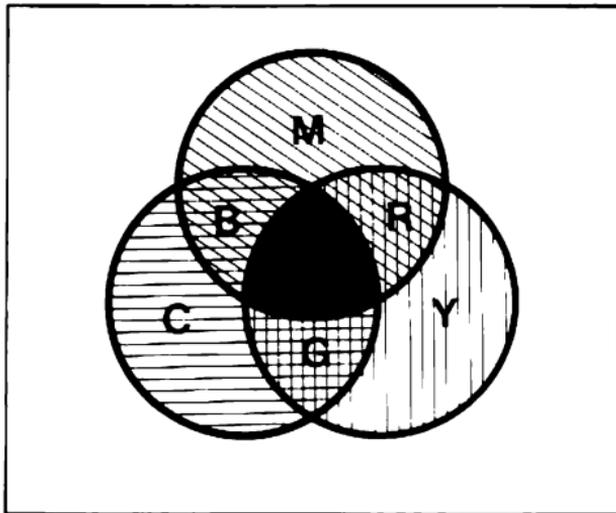
Dans la pratique de la peinture, les mélanges de couleurs sont dits "soustractifs" car le mélange de deux teintes est assombri par rapport aux teintes d'origine.

On parle de **synthèse soustractive** des couleurs car le fait d'appliquer une couleur sur un fond blanc qui sert de référence, diminue l'intensité de la lumière réfléchi par rapport à ce fond.

Il en est de même lors de la superposition d'encre ou de pellicules colorées.

On appelle **couleurs primaires soustractives** les trois couleurs de base Y jaune, M magenta et C cyan qui par combinaison permettent de reconstituer pratiquement toutes les couleurs (fig. 1). La superposition d'un bleu turquoise — cyan — et d'un jaune donne un vert, d'un magenta — rose violet — et d'un jaune donne un rouge et celle du cyan et du magenta donne un bleu outremer.

Croquis n 1



En videocouleurs, les choses se passent différemment car l'écran du moniteur est composé de minuscules pastilles colorées qui peuvent émettre autant de **lumières colorées** lorsque le poste est éclairé

Dans ce cas l'œil additionne des **lumières colorées** et non des **matières colorées**, comme c'était le cas en synthèse soustractive. On parle ici de **synthèse additive** des couleurs

Les couleurs de base des pastilles colorées de l'écran vidéo sont alors R rouge, G vert et B bleu

Jaune – superposition ou addition des lumières vertes et rouges

Magenta – superposition ou addition des lumières bleues et rouges

Cyan = superposition ou addition des lumières bleues et vertes

Blanc = addition des lumières bleues, vertes et rouges

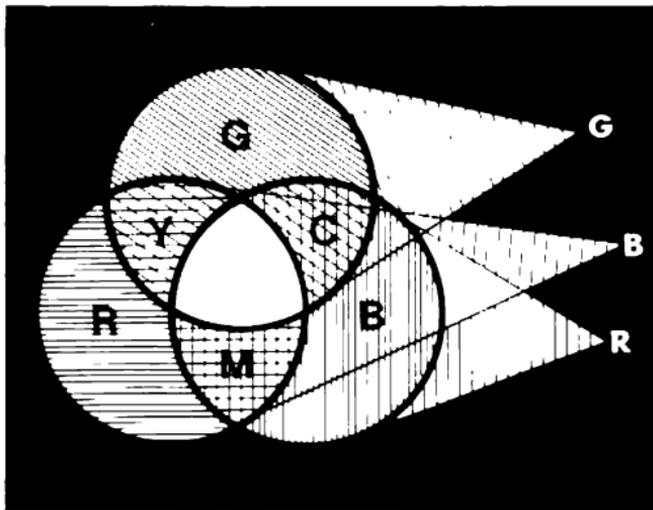
Le mélange du bleu et du jaune qui, en soustractif donne vert, en additif donne le blanc puisque les trois couleurs primaires additives sont réunies : vert + rouge = blanc

La figure 2 montre la combinaison de trois faisceaux lumineux colorés B bleu, G vert et R rouge. Le centre est blanc alors qu'en synthèse soustractive il apparaît noir

Les deux systèmes sont complémentaires.

Les jeux COLOR QUIZ, COLOR MEMORY et COLOR TEASE procèdent de la **synthèse additive**.

Croquis n 2



COMMENT JOUER ?

CARACTÉRISTIQUES

Age : a partir de 7 ans

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Utilisation : clavier ou manette de jeu

Chacun des trois jeux proposés ici peut se jouer indifféremment avec le clavier ou la manette de jeu. Dans le manuel, les manipulations sont expliquées avec le clavier. Pour jouer avec la manette, reportez-vous au répertoire des instructions suivant :

Répertoire

ORDRE	CLAVIER	MANETTE
Déplacement vers le haut		Manette vers le haut
Déplacement vers le bas		Manette vers le bas
Déplacement vers la gauche		Manette vers la gauche
Déplacement vers la droite		Manette vers la droite
Validation d'un choix (vous pensez avoir trouvé la solution)	Barre d'espacement	Bouton de gauche
Langue au chat		Bouton de droite
Oui Non	Lettre "O" Lettre "N"	Bouton gauche Bouton droit

(*) ATTENTION !

Le code  correspond :

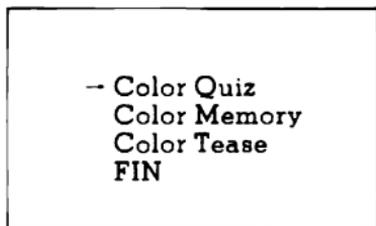
- à la touche **ESC** sur APPLE II
- à la touche **ESC** sur MSX
- à la touche **RAZ** sur THOMSON T07/T05

Attention! le clavier doit être en position "majuscule".

Règles du jeu : au début de chaque jeu, une option "instructions" dans le menu vous permet d'accéder aux règles du jeu. A la moindre hésitation, n'hésitez pas à les consulter. Le jeu en sera facilité.

CHOIX DU JEU

La mise en marche étant effectuée, le menu principal apparaît à l'écran.

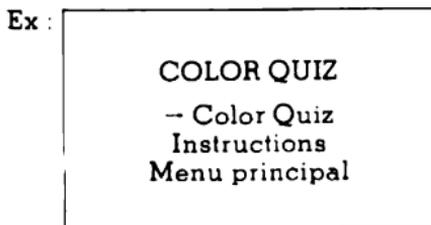
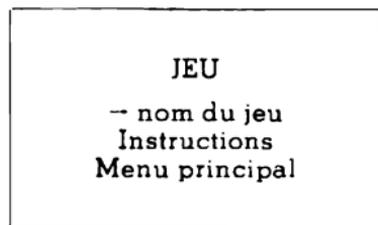


La petite flèche indique votre choix. Pour la déplacer, utilisez les touches **↑** ou **↓** selon que vous voulez la faire descendre ou monter. Lorsque la flèche est correctement positionnée, appuyez sur la barre d'espace. Le jeu est lancé.

Bonne chance!

POUR COMMENCER

Vous avez choisi un jeu parmi les trois au menu principal. Aussitôt un menu apparaît à l'écran.



Le choix d'une option s'opère de la même façon qu'au menu principal.

Vous choisissez "Instructions"

Les règles du jeu s'affichent à l'écran. Pour tourner la "page", appuyez sur la barre d'espace. Lorsque toutes les pages ont été lues, l'ordinateur revient automatiquement au menu du début. Vous pouvez alors lancer le jeu en demandant le nom du jeu.

Vous choisissez "Menu principal"

Vous revenez au premier menu et pouvez choisir un autre jeu.

Vous choisissez le nom du jeu

Attention ! Le jeu commence.

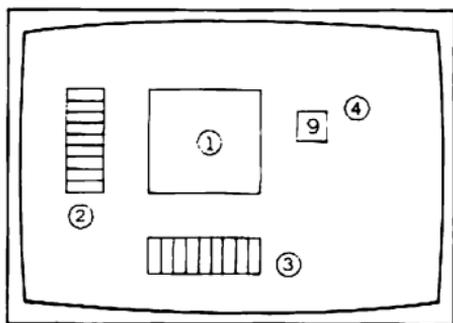
COLOR QUIZ

BUT DU JEU

Retrouver les deux couleurs de base qu'il a fallu mélanger pour obtenir la teinte que propose l'ordinateur.

POUR COMMENCER

Le jeu est lancé. L'écran se présente de la façon suivante :



1) **Mélange** proposé par l'ordinateur

2) et 3) **Echelle de couleurs** parmi lesquelles il faut retrouver les deux teintes de base nécessaires au mélange.

Une teinte doit être sélectionnée sur l'échelle verticale, l'autre sur l'échelle horizontale. L'ordre n'a pas d'importance.

4) **Compteur** : au début du jeu, le compteur est à 9. Chaque essai du joueur fait diminuer d'une unité ce chiffre. Lorsque le compteur atteint 0 sans que la solution ait été trouvée, le joueur a perdu et l'ordinateur donne la solution.

Si la partie se joue à plusieurs, chaque joueur bénéficie de 9 tentatives. Celui qui obtient le score le plus élevé a gagné.

LA PARTIE

Choix des couleurs.

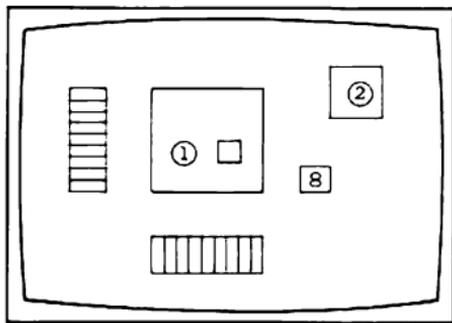
Les couleurs choisies sont désignées sur chaque échelle par un petit carré noir.

Ce carré se déplace à l'aide des touches **↑** et **↓** sur l'échelle verticale; des touches **→** et **←** sur l'échelle horizontale.

Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution, appuyez sur la barre d'espacement pour valider votre choix.

Le résultat.

Vous avez validé votre choix. Deux nouveaux éléments apparaissent à l'écran :



- 1) Echantillon du mélange que vous venez de composer.
- 2) Agrandissement de cet échantillon. Vous pouvez ainsi constater, comme à travers une loupe, la manière dont les deux couleurs que vous avez choisies s'imbriquent.

Vous avez trouvé.

L'ordinateur affiche "Vous avez trouvé" puis "Encore une partie?". Si oui, tapez la lettre "O" : l'ordinateur vous proposera un autre mélange à trouver. Dans le cas contraire, tapez la lettre "N" : vous reviendrez au menu initial.

Vous n'avez pas trouvé.

L'ordinateur affiche "C'est faux" puis "A vous de jouer..."
Courage!

Vous donnez votre langue au chat.

Tapez sur la touche  (*). L'ordinateur vous donnera la solution puis vous demandera si vous voulez rejouer.

Remarque : **A** tout moment vous pouvez quitter le jeu en pressant la touche  (*).

Vous voilà armé. A vous de jouer ! Soyez perspicace !!!

COLOR MEMORY

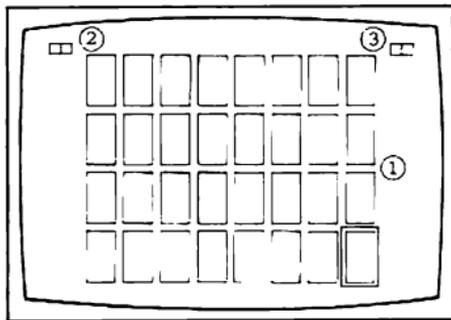
BUT DU JEU

Retrouver, parmi 32 cartes retournées, les paires de même couleur. Chaque essai d'un joueur dévoile momentanément les faces colorées de deux cartes. Au fil du jeu, toutes les cartes ou presque sont ainsi dévoilées. Le joueur attentif peut alors très vite utiliser sa mémoire pour retrouver l'emplacement de cartes entrevues précédemment.

Toute paire correctement retrouvée reste dévoilée et compte pour un point. La partie se termine lorsque les 16 paires ont été reconstituées. Le gagnant est celui qui obtient le score le plus élevé.

POUR COMMENCER

L'écran, au debut du jeu, se presente de la façon suivante :



- 1) 32 cartes retournées, rangées en 4 lignes de 8 cartes.
- 2) Compteur des points du joueur n° 1.
- 3) Compteur des points du joueur n° 2.

Ces 2 compteurs sont à 0 en début de partie.

LA PARTIE

Choix de deux cartes.

La carte choisie est repérée par un cadre noir. Ce cadre se déplace verticalement avec les touches  et  ; horizontalement avec les touches  et .

Lorsque le cadre est correctement positionné, pressez la barre d'espace. La carte choisie se retourne : vous pouvez voir sa couleur.

Choisissez, de la même façon, une deuxième carte.

Résultat

- Les deux cartes dévoilées sont de la même couleur : vous gagnez un point et vous rejouez.
- Les deux cartes dévoilées sont différentes : vous ne marquez aucun point et vous passez la main à votre adversaire.
- Vous trouvez la partie trop difficile et vous donnez votre langue au chat : tapez  (*). L'ordinateur dévoile toutes les cartes puis vous propose de rejouer.

Fin de partie

Une partie se termine lorsque les 16 paires ont été reconstituées.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

Pour refaire une partie, tapez la lettre "O" (oui) à la question "Encore une partie?". En cas contraire, tapez la lettre "N" : l'ordinateur reviendra au menu du jeu.

Bonne chasse!

COLOR TEASE

BUT DU JEU

Tenter, comme au taquin, de remettre, à l'intérieur d'un échiquier, chaque pion coloré à sa place.

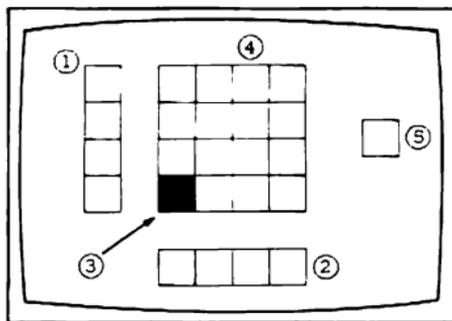
Chaque ligne, chaque colonne, a une couleur particulière. Un pion est bien placé s'il se trouve à l'intersection des 2 couleurs dont le mélange correspond à sa teinte.

La partie se termine lorsque tous les pions ont retrouvé leur place.

Le jeu doit être réalisé en un minimum de coups.

POUR COMMENCER

L'échiquier se présente de la façon suivante :



1) et 2) **Echelles** indiquant les couleurs de chaque ligne et de chaque colonne.

3) **Espace vide** permettant de faire glisser les pions colorés.

4) **Echiquier** de 16 cases comportant 15 pions à ordonner correctement.

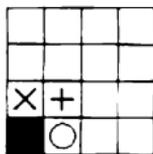
6) **Compteur** dénombrant les déplacements successifs des pions. Chaque déplacement ajoute 1 point au score du joueur. Le compteur démarre à 0.

LA PARTIE

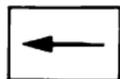
Pour déplacer un pion.

Pour comprendre le système de déplacement d'un pion sur l'échiquier, il faut imaginer qu'on le fait glisser avec le pouce. Le système est alors très simple.

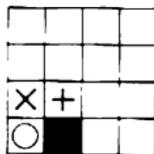
Exemple 1 : Je veux déplacer le pion **○** vers la gauche.



-1-

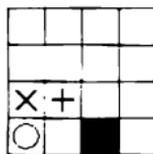


-2-

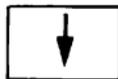


-3-

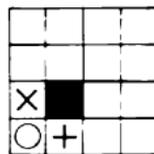
Exemple 2 :



-1-



-2-



-3-

Le pion **+** est descendu d'une case.

De déplacement en déplacement, on arrive ainsi à retrouver l'ordre correct. Mais faites vite car chaque coup amène un point supplémentaire!

Utilisez votre sens logique et votre déduction...

Résultat et fin de partie.

Chaque fois qu'un pion est bien placé, l'ordinateur joue une petite musique pour vous le signaler. Mais rien ne dit qu'il ne faudra pas le déplacer momentanément ensuite pour continuer le jeu.

Lorsque vous pensez avoir reconstitué l'échiquier, pressez la barre d'espace.

- C'était la bonne solution : la partie est terminée. Votre score est affiché par le compteur. Pour rejouer, appuyez sur la touche "O" à la question "Encore une partie?". Dans le cas contraire, appuyez sur la touche "N" : l'ordinateur reviendra au menu du jeu.
- Vous vous êtes trompé : vous êtes pénalisé de 10 points, puis l'ordinateur vous propose de rejouer.
- Vous donnez votre langue au chat : tapez sur la touche  (*). L'ordinateur vous donnera la solution et vous demandera si vous voulez rejouer.

Pour jouer à plusieurs.

Si vous jouez à plusieurs, chaque participant fait une partie. Le gagnant est celui qui obtient le score le plus bas.

Que le meilleur gagne!

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

• du magnétophone :

- d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
- de nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C), ou avec une cassette autonettoyante, la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone ;

• de la cassette :

- de ne pas toucher la bande avec les doigts ;
- de protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
- d'éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1. Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuites.

2. Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.

