



par François ABELLA

Vous avez la mémoire des formes et des emplacements ?

Vous êtes méthodique ?

Vous êtes rapide ?

Cubomagique est un jeu qui vous permet, seul contre l'ordinateur ou à deux, trois ou quatre, de rivaliser de mémoire et de rapidité.

© SERMAP, Paris 1984 - I.S.B.N. N° 2 7293 6991 0

Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés, en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires.

Réf. : Loi du 11 mars 1957

Le jeu :

Dans un encadré apparaissent quatre figures. Il faut reproduire correctement leur disposition dans un encadré vide, le plus vite possible. Pour cela il faut afficher une des quatre figures correctes dans une fenêtre, en feuilletant les six qui sont disponibles (plus une « gomme ») puis la placer au bon endroit. L'écran est donc divisé en trois zones de jeu :

- à gauche le cadre à reproduire avec ses quatre figures,
- à droite le cadre à remplir,
- en bas à gauche la fenêtre où apparaissent successivement les figures à choisir.

La figure de la fenêtre est-elle à placer dans une des cases du cadre vide ?

Si oui, placez-la,

Sinon faites tourner les figures jusqu'à l'apparition d'une figure à placer.

Si vous vous êtes trompé vous pouvez corriger votre erreur en utilisant la gomme qui apparaît après les six figures disponibles. Mais attention, l'ordinateur évalue votre réponse sitôt que vous avez placé quatre figures : il faut gommer une erreur avant de placer une quatrième figure.

Mode d'emploi :

Cubomagique offre quatre niveaux de jeu :

1 & 3 le cadre à reproduire reste visible pendant le jeu.

2 & 4 le cadre à reproduire a disparu pendant la phase de jeu.

1 & 2 les figures reproduisent des faces de dés.

3 & 4 les figures sont des dessins aléatoires.

Une partie se joue en cinq manches.

Taper F permet d'interrompre le jeu en cours de partie.

Pour repérer votre programme :

Placer la cassette sur la face qui vous intéresse dans votre magnétophone.

Les programmes pour ATARI et TI 99 se trouvent en début de face.

Pour repérer l'emplacement exact des programmes pour les autres machines,

— remettre le compteur à zéro,

— lire la bande sur le haut-parleur du magnétophone jusqu'à ce que vous entendiez

1 top sonore : début du programme pour TO 7 et TO 7 70

2 tops sonores : début du programme pour ORIC ATMOS

3 tops sonores : début du programme pour MO 5.
N'oubliez pas de noter le chiffre au compteur pour être en mesure de placer la bande correctement chaque fois que vous voudrez charger le programme sur votre machine.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation

The Thomson logo is enclosed in a rectangular frame with a double border. The word "Thomson" is written in a bold, sans-serif font in the center of the frame.

Thomson

Placer la cassette correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de programmes (1 top sonore pour TO 7 et TO 7 70, 3 pour MO 5).

Appuyer sur la touche LECTURE.

Mettre sous tension l'unité centrale.

Sur TO 7 choisir l'option "Un programme enregistré".

Sur TO 7 70 choisir l'option "cassette".

Sur MO 5 taper "RUN" et valider.

Le chargement prend approximativement 4 minutes sur TO 7 et TO 7 70, et 2 minutes sur MO 5.

Durant le jeu on peut répondre en utilisant le photostyle ou le clavier ; dans ce cas il faut utiliser les touches de déplacement de curseur ← → ↑ ↓ sur la droite du clavier. La touche ↩ (qui renvoie d'ordinaire le curseur en haut à gauche de l'écran) sert ici à feuilleter les figures.

Pour arrêter en cours de jeu, frapper F.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes.

Appuyer sur la touche PLAY du magnétophone. Maintenir la touche START de l'ATARI enfoncée pendant qu'on allume l'unité centrale. Relâcher START et appuyer sur RETURN. Attendre la fin du chargement.

Le chargement prend à peu près 11 minutes.

Durant le jeu on répond en utilisant les touches de déplacement du curseur ← → ↑ ↓ pour placer les figures, et la touche RETURN pour les feuilleter.

Pour arrêter en cours de jeu, frapper F.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



Ti 99

Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes.

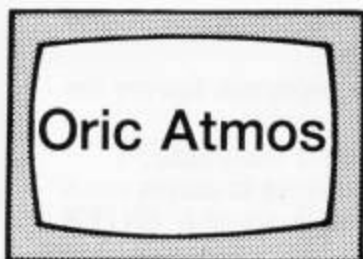
Taper OLD CS1 et valider votre réponse. Suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

Le chargement prend à peu près 3 minutes.

Durant le jeu on répond en utilisant les touches ← →
↑ ↓ pour placer les figures et la touche ENTER
pour les feuilleter.

Pour arrêter en cours de jeu frapper F.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes (le programme est repéré par 2 tops sonores).

Taper CLOAD"".

Appuyer sur la touche de lecture du magnétophone.

Appuyer sur la touche RETURN de l'ORIC.

Durant le jeu on répond en utilisant les touches de déplacement du curseur ← → ↑ ↓ pour placer les figures, et la touche RETURN pour les feuilleter.

Pour arrêter en cours de jeu frapper F.

Conditions de garantie

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

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur.

Exemples : poussières, traces de doigt sur les supports magnétiques, pliage de la disquette, démagnétisation...