

ATARI[®]

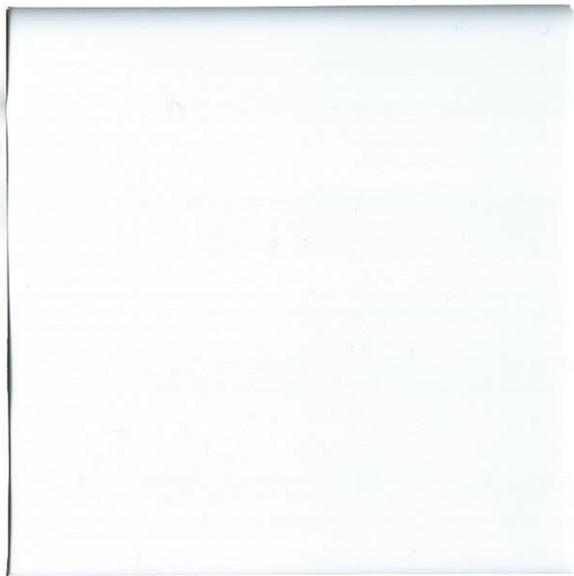


CUBES

Dale Disharoon

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)
©1982 Dale Disharoon

ATARI INSIDE



CUBES

Dale Disharoon

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)
©1982 Dale Disharoon

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.

ATAKINSIDE

MARQUES DEPOSEES D'ATARI

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

GARANTIE

=====

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant trente jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI(R) est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-inclus en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents ou anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc), ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant, pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

ATARI (R)	
ATARI 600XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 800XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 1010tm	Magnétocassette
ATARI 1050tm	Unité de disquette
ATARI 1020tm	Imprimante graphique 4 couleurs/40 colonnes
ATARI 1027tm	Imprimante 80 colonnes
ATARI 1064tm	Extension mémoire à 64ko MEV pour 600XL
ATARI 1060tm	Module CP/M

ATARI 400tm	Ordinateur-Maison
ATARI 800tm	Ordinateur-Maison
ATARI 410tm	Magnétocassette
ATARI 810tm	Unité de disquette
ATARI 822tm	Imprimante thermique
ATARI 850tm	Module d'interface

Distribué par

The ATARI Program Exchange
P.O. Box 427
155 Moffett Park Drive, B-1
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

ATARI INSIDE

INTRODUCTION

VUE GENERALE

CUBES est un jeu arithmétique pour 1 ou 2 joueurs, utilisant les commandes à levier. Le jeu utilise des grilles de type 3x3, comprenant des chiffres uniquement. Dans la version "2 joueurs", les adversaires jouent sur deux grilles séparées. Au-dessous de la grille s'affiche un nombre compris entre 6 et 18. Vous pouvez choisir vous-même un de ces nombres ou laisser CUBES le choisir pour vous. Le but du jeu est de partager le cube de telle façon que la somme des chiffres de chaque ensemble soit égale au nombre affiché au-dessous de la grille. Tous les neuf chiffres doivent être utilisés et chacun une seule fois. Si vous pensez avoir résolu le problème, placez-vous au centre de la grille et appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier. Si votre réponse est fautive, CUBES vous demandera de recommencer. Si votre réponse est juste, vous marquez un point et passez à la manche suivante. Vous pouvez disputer de 2 à 20 manches. Dans la version à 1 joueur, une seule grille est affichée et votre but est de compléter chaque manche d'une manière satisfaisante.

MATERIEL NECESSAIRE

- Cartouche de langage BASIC ATARI (pour les ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800 seulement).
- Une commande à levier par joueur.

Pour la version cassette:

- Un ordinateur ATARI possédant 16 ko de mémoire vive au minimum.
- Un magnétocassette ATARI 1010 ou ATARI 410

Pour la version disquette:

- Un ordinateur ATARI possédant 24 ko de mémoire vive au minimum.
- Une unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810

CONTACT AVEC L'AUTEUR

Les utilisateurs désireux de prendre contact avec l'auteur de CUBES peuvent lui écrire à l'adresse suivante:

Dale Disharon
Box 215
Manchester, CA 95459

MISE EN ROUTE

CHARGEMENT DU PROGRAMME DANS LA MEMOIRE DE L'ORDINATEUR

1. Branchez le câble de la commande à levier dans la prise n° 1
2. Si vous possédez un ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800, mettez en place la cartouche de langage BASIC ATARI dans le logement de votre ordinateur.
3. Si vous possédez la version cassette:
 - a. Mettez sous tension votre téléviseur.
 - b. Reliez le magnétocassette à l'ordinateur et mettez-le sous-tension.
 - c. Insérez la cassette CUBES dans le magnétocassette, et appuyez sur la touche REWIND. Attendez que la cassette soit complètement rembobinée. Appuyez ensuite sur PLAY.
 - d. Mettez sous tension l'ordinateur tout en appuyant sur la touche START. Appuyez ensuite sur la touche RETURN pour que le programme CUBES se charge dans la mémoire de l'ordinateur. Le programme se lancera automatiquement.

Si vous possédez la version disquette:

- a. Mettez sous tension l'unité de disquettes et attendez que la lampe marquée "BUSY" s'éteigne.
- b. Insérez la disquette CUBES dans l'unité, l'étiquette étant dirigée vers le haut. Fermez la porte de l'unité.
- c. Mettez sous tension votre ordinateur et votre téléviseur.
- d. Le programme CUBES se charge alors automatiquement dans la mémoire de l'ordinateur et débute.

ECRAN DE PRESENTATION

Vous voyez apparaître "C U B E S" en même temps que vous entendez une petite musique.

SELECTION DES OPTIONS

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Après l'affichage du titre du programme, vous voyez apparaître un menu (ensemble de possibilités offertes par le programme). Choisissez en premier le nombre de joueurs. Vous voyez à l'écran:

JOUEUR(S) 1

Le nombre 1 représente le jeu à 1 joueur (jeu par défaut). Manoeuvrez le levier de commande dans n'importe quelle direction pour passer de 1 à 2 joueurs ou inversement. Appuyez sur le bouton rouge de la commande lorsque votre choix est affiché.

ENTREE DES NOMS DES JOUEURS

Si vous choisissez un jeu à 2 joueurs, les mots suivants s'affichent à l'écran.

NOM DU JOUEUR

En utilisant le clavier de l'ordinateur, tapez le nom du premier joueur (de huit caractères au plus). Utilisez la touche DELETE BACK'S si vous faites une erreur. Appuyez sur la touche RETURN pour enregistrer le nom. Tapez le nom du second joueur de la même façon. Si vous ne voulez pas donner de nom, appuyez simplement sur la touche RETURN en réponse à chaque demande de l'ordinateur. L'ordinateur utilisera dans ce cas les noms JOUEUR 1 et JOUEUR 2.

CHOIX DU NIVEAU DE DIFFICULTE

Dans les deux cas de jeu (à 1 ou à 2 joueurs), vous pouvez choisir la valeur des grilles. Le mot

VALEUR

apparaît, suivi du nombre 6. Si vous choisissez ce niveau de difficulté, les totaux de toutes les grilles doivent être 6. Utilisez la première commande à levier pour changer cette valeur. En tenant le boîtier de la commande avec le bouton rouge à gauche et dirigé vers le haut, il suffit de pousser le levier en avant pour augmenter la valeur et de le tirer vers l'arrière pour la diminuer. Ce nombre varie de 6 à 18. Vous voyez aussi apparaître le mot

TOUTES

Si vous choisissez cette option, l'ordinateur choisit un de ces nombres au hasard de chaque manche. Pour valider votre choix, appuyez sur le bouton rouge de la manette de commande.

CHOIX DU NOMBRE DE MANCHES

Après avoir choisi le niveau de difficulté, le mot suivant apparaît:

PROBLEMES

Vous choisissez maintenant le nombre de problèmes que vous voulez résoudre. Poussez le levier en avant pour augmenter le nombre, tirez le levier vers vous pour le diminuer. Vous pouvez choisir entre 2 à 20 manches. Le fait de choisir un nombre pair de grilles au cours d'un jeu à deux joueurs peut aboutir à un match nul. Appuyez sur le bouton rouge de la manette pour valider votre choix.

JOUER AUX CUBES

INTRODUCTION

Pour chaque manche, neuf chiffres s'affichent sur une grille de type 3x3. Un autre nombre apparaît au-dessous de la grille. Vous devez rassembler les chiffres de façon à ce que la somme de chaque ensemble soit égale au nombre affiché sous la grille. Vous ne pouvez utiliser chaque nombre qu'une fois. Vous formez les cubes avec le(s) levier(s) de commande.

FORMATION DES CUBES

Un curseur cligne en haut de chaque grille. Tenez le boîtier de commande avec le bouton rouge à gauche et dirigé vers le haut. Appuyez sur le bouton rouge. Une petite ligne horizontale apparaît. Ré-appuyez sur le bouton rouge, et la ligne disparaît. Manoeuvrez le levier de gauche à droite et le curseur se déplace horizontalement. Manoeuvrez-le de haut en bas et le curseur se déplace verticalement. Vous pouvez passer sur le chiffre central. Vous ne dépasserez pas les limites de la grille. Jouez un moment avec le levier et le curseur pour vous familiariser avec la construction d'un CUBE.

AVEZ-VOUS GAGNE?

Chaque problème n'a qu'une seule solution. Si vous avez rassemblé chaque chiffre d'une manière satisfaisante, amenez le curseur sur le chiffre central et appuyez sur le bouton rouge. L'ordinateur vérifie votre grille. Ce dernier "grogne" si la solution est fautive. Il exprime son contentement si la solution est correcte. La grille suivante s'affiche alors à l'écran.

VARIANTES DU JEU

Pendant le jeu, vous pouvez utiliser deux des touches oranges situées à droite du clavier de l'ordinateur. Si vous appuyez sur la touche START, vous revenez directement au menu. Si vous appuyez sur la touche SELECT, vous passez à la grille suivante. Vous ne marquez pas de point pour une grille sautée, aussi n'utilisez la touche SELECT seulement qu'en dernier ressort.

SCORE

Jeu à 1 joueur: les résultats apparaissent quand vous avez joué toutes les manches dont vous avez fixé le nombre au départ. Vous voyez s'afficher le nombre de bonnes réponses et le nombre de problèmes posés. Appuyez sur le bouton rouge de la manette pour revenir au menu.

Jeu à 2 joueurs: les scores s'affichent sous le nom de chaque joueur. Vous avez un point pour chaque grille satisfaisante. Le gagnant est gratifié d'un message sonore. Appuyez sur le bouton rouge de la manette pour revenir au menu.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

=====

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Nous vous conseillons de lire avec attention les précautions d'emploi, afin de garantir à votre programme sa durée de vie maximale.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si ce programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après:

-Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez par exemple de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.

-Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique! Les corps gras sécrétés par la peau endommagent immédiatement le support et ce dépôt ne peut pas être enlevé.

-Ne fumez pas! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.

-Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran. N'oubliez pas qu'il suffit qu'un seul octet soit déformé pour que votre programme ne se charge plus!

-N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe "BUSY" est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.

-Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.

-N'écrivez jamais directement sur la disquette. Commencez par écrire sur une étiquette et collez-la ensuite sur la disquette. Vous risquez de graver le disque souple magnétique et de le détériorer même si la pression de votre crayon est légère.

-N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.

-Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.

-Évitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus. Ne les faites pas tomber par terre, etc...

-Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98% des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

ATARINSIDE



A Warner Communications Company



ATARINSIDE