

**in**

Yann LOHIER

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Yann LOHIER	August 19, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>in</b>	<b>1</b>
1.1	Documentation de TAKARI - Version FREEWARE . . . . .	1
1.2	distribution . . . . .	2
1.3	shareware . . . . .	2
1.4	menu principal . . . . .	2
1.5	introduction . . . . .	3
1.6	auteur et garantie . . . . .	3
1.7	développement . . . . .	4
1.8	version shareware . . . . .	4
1.9	installation . . . . .	5
1.10	problèmes d'installation . . . . .	5
1.11	deux à deux . . . . .	6
1.12	menu d'options de deux à deux . . . . .	6
1.13	le jeu des champignons . . . . .	6
1.14	menu d'option des champignons . . . . .	7
1.15	le jeu des fleurs . . . . .	7
1.16	autres produits du même auteur . . . . .	8
1.17	prochains produits de l'auteur . . . . .	8
1.18	touches utilisées . . . . .	10
1.19	remerciements . . . . .	10

---

# Chapter 1

## in

### 1.1 Documentation de TAKARI - Version FREEWARE

TAKARI

Copyright ©1996 Yann LOHIER / EM2  
Concu, écrit et réalisé par Yann LOHIER.  
Version 1.0b d'évaluation (17/04/96)

Sur ce jeu

Introduction  
Installation  
Touches utilisées  
Le menu principal  
Deux à deux  
Le jeu des champignons  
Le jeu des fleurs  
Problèmes d'installation  
Auteur et informations légales  
  
Auteur et Garantie  
Distribution  
Développement  
Version SHAREWARE

---

Autres produits du même auteur

Prochains produits de l'auteur

Remerciements

## 1.2 distribution

Cette version de TAKARI ne peut être diffusée que sur les disquettes de la collection DPAT.

Les particuliers ont le droit de se le copier entre eux, mais les sociétés commerciales ou les associations ont interdiction de diffuser ce logiciel.

Toute association, société désireuse de distribuer ou vendre ce produit est priée de me contacter.

Les diffuseurs de D.P. proposant une distribution "Shareware compensé" sont invitées à me le faire savoir : elles recevront une version moins voire non bridée suivant la rémunération proposée.

## 1.3 shareware

Le Shareware est un moyen de diffusion des logiciels. L'auteur distribue une version d'essais de son logiciel, et si celui-ci plait à celui qui l'essaie, il lui est demandé une participation financière. En retour, l'acheteur reçoit une version complète du logiciel.

La version de Takari que vous utilisez est une version bridée. Pour obtenir la version complète, voyez la section

Version Shareware

## 1.4 menu principal

Le menu principal

En déplaçant la souris sur certaines parties du dessin, des messages apparaissent. Lorsque vous voyez un message, vous pouvez cliquer sur le bouton droit de la souris ou sur le bouton gauche. Le bouton droit vous permet de faire apparaître le menu d'option pour un jeu, le bouton gauche permet de démarrer le jeu.

Les jeux accessibles dans la version  
SHAREWARE  
sont:

- Le jeu des champignons
  - Le jeu des fleurs
  - Deux à Deux

## 1.5 introduction

Bienvenue à TAKARI !

TAKARI propose plusieurs jeux éducatifs. Il a été conçu pour les enfants, mais j'espère que tout le monde appréciera ces jeux. Ce logiciel a fait l'objet de beaucoup d'attention et est placé en SHAREWARE, ne l'oubliez pas!

TAKARI propose trois jeux (six dans la version SHAREWARE), accessibles à partir de la page de présentation, en cliquant sur certaines parties du dessin:

- Le jeu des champignons est un jeu de logique, que tout le monde connaît sous le nom de Master Mind.
- Deux à deux est un jeu de mémoire se jouant avec des cartes, dont deux ont le même dessin.
- Le jeu des fleurs est un jeu de mémoire également, il s'agit de reconstituer une suite qui grandit à chaque fois un peu plus. De ce fait, c'est également un jeu d'attention et de patience.

En quoi ces jeux sont-ils éducatifs ?

Le jeu des champignons permet de développer la logique. A partir d'informations, le joueur doit déduire un résultat. Le joueur doit obligatoirement avoir une démarche scientifique pour obtenir des résultats lui permettant de conclure : ceci développe surtout le sens de l'expérimentation, propre à la physique et à la biologie.

Le jeu de la fleur développe la mémoire d'événements temporels. La suite doit être reconstituée dans l'ordre, et deux repères sont donnés : le facteur visuel (changement d'intensité des pétales), et le facteur auditif (version SHAREWARE). Ce jeu développe donc la mémoire "musicale", par exemple...

Deux à deux développe une mémoire plus visuelle. Le joueur doit se souvent se donner des repères relatifs : la place d'une carte par rapport à une autre, ou par rapport aux bords du terrain de jeu.

## 1.6 auteur et garantie

---

CE LOGICIEL N'EST PAS GARANTIT !  
AUCUN ENDOMMAGEMENT DE VOTRE MACHINE OU DE SES PERIPHERIQUES  
NE PEUT LUI ETRE ATTRIBUE !

Ce logiciel a été testé plusieurs dizaines d'heures sur un Amiga 1200 et sur un Amiga 500 sans qu'une erreur ne survienne, il devrait donc fonctionner tout aussi bien sur votre machine. Néanmoins, si ce logiciel venait à bugger, je vous serais reconnaissants de me dire en quelle circonstance le bug se produit, et de m'indiquer votre configuration matérielle, afin de corriger rapidement une éventuelle erreur.

## 1.7 développement

Ce logiciel a été réalisé sur Amiga 500 et Amiga 1200. Les programmes suivants ont été utilisés lors de la réalisation de ce logiciel:

- Deluxe paint II (E.A)
- Deluxe paint 4.5
- Amos Professional 2.0 (EuroPress)
- Amos Pro Compiler 2.0
- CygnusEd 2.12 (CygnusSoft)
- AmigaGuide (Commodore)

## 1.8 version shareware

La version SHAREWARE est une version améliorée et payante (70 FF).  
Qu'est-ce que cette version a de mieux?

- Des graphismes améliorés
- La possibilité de créer vos propres jeux de cartes pour Deux à Deux : dessinez vous-même les cartes, et réutilisez les dans le jeu !
- Trois nouveaux graphismes de cartes
- d'autres règles de jeu pour deux à deux !
- Trois autres jeux (le jeu de l'étoile, le chemin périlleux...) Il y en aura peut-être bientôt de nouveaux...
- Une ambiance sonore (en fonction de la mémoire disponible, jusqu'à plus de 200Ko de sons !)
- Sauvegarde des derniers réglages du jeu
- Une boîte et un manuel imprimé
- Une procédure automatique de désinstallation
- Etc, Etc, Etc...

En prime, vous recevrez les versions de démonstration de mes autres logiciels...

Les règlements par chèque se font à l'ordre de Yann LOHIER  
Vous pouvez aussi envoyer de l'argent en liquide, mais vérifiez qu'on ne puisse pas le voir à travers l'enveloppe!  
Si vous commandez cette version, n'oubliez pas de joindre votre

adresse !

Précisez aussi cette référence : TGO31SH

Vous recevrez la disquette par courrier le plus rapidement possible , les commandes étant traitées dans un délais de une semaine maximum.

Pour les programmeurs, le listing en AMOS est disponible: pour 80FF, vous recevrez la version SHAREWARE et le listing en AMOS Professional.

Voici mon adresse:

Yann LOHIER  
101 rue du Pressoir  
14880 Hermanville s/mer  
(FRANCE)

## 1.9 installation

Copiez tout le répertoire à l'endroit où vous voulez installer ←  
le  
logiciel sur votre disque dur, puis lancez le fichier Install.

Si vous voulez installer ce logiciel vous-même, voici la procédure à suivre:

Copiez: Le fichier Amos.library dans le répertoire LIBS:  
Le fichier Elise.font dans le répertoire FONTS:  
Le fichier LittleFont.font dans le répertoire FONTS:

Déplacez: Le répertoire Elise dans le répertoire FONTS:  
Le répertoire LittleFont.font dans le répertoire FONTS:

Si le logiciel ne veut pas fonctionner, voyez la partie

Problèmes d'installation

## 1.10 problèmes d'installation

Question : Le jeu ne se lance pas, je n'arrive même pas à voir l'écran de présentation.

Réponse : Vérifiez que les assignations LIBS: et FONTS: sont faites.  
Le répertoire LIBS: doit contenir amos.library  
Le répertoire FONTS: doit contenir le fichier Elise.font,  
le répertoire Elise complet, le fichier LittleFont.font  
et le répertoire LittleFont complet.

Q - Dans 'Le jeu des fleurs', les scores ne sont pas sauvegardés ou ne sont pas récupérables.

R - Vérifier qu'il existe une assignation pour 'ENVARC:' à chaque



fois que vous lancez le programme, et que celle-ci soit toujours faite sur le même répertoire. Si le programme est installé sur disquette, vérifiez que celle-ci n'est pas protégée en écriture.

## 1.11 deux à deux

Vous accédez à ce jeu en cliquant sur l'escargot de la page de présentation avec le bouton gauche de la souris.

Cliquer avec le bouton droit sur l'escargot vous amène au

menu d'options de Deux à deux

.

Le jeu se déroule ainsi:

Au début du jeu, toutes les cartes sont présentées de dos.

Vous les retournez par paire en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, afin de découvrir leurs dessins.

Si les dessins des deux cartes retournées sont les mêmes, les cartes disparaissent, et le joueur ayant réussi la paire marque deux point et rejoue.

Le joueur qui commence est désigné aléatoirement par l'ordinateur.

Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

Si vous jouez contre vous-même, le but est de reconstituer toutes les paires en un nombre de mains minimum.

## 1.12 menu d'options de deux à deux

Ce menu vous permet de choisir le nombre de joueurs, le nombre de cartes à retourner, et la difficulté du jeu contre l'ordinateur.

Le nombre de joueurs propose trois modes de jeu, avec de gauche à droite: jeu seul, jeu seul contre ordinateur, et deux joueurs.

Le paramètre nombre de cartes permet de définir le nombre de cartes à jouer,

Le paramètre difficulté n'affecte que le jeu seul et contre l'ordinateur . Plus la barre est haute, et plus la difficulté est élevée (l'ordinateur joue mieux)...

Quand vous avez fini de régler les options, cliquez sur OK!, ou appuyez sur le bouton droit de la souris, ou appuyez sur Entrée.

## 1.13 le jeu des champignons

---

Vous accédez à ce jeu en cliquant sur le champignon de la page de présentation avec le bouton gauche de la souris. Cliquer avec le bouton droit sur le champignon vous amène au

Menu d'options  
de ce jeu.

Le but est de retrouver la combinaison de champignons tirée par l'ordinateur grâce aux renseignements que celui-ci vous donne au fur et à mesure des essais.

Vous changez la couleur d'un champignon en cliquant dessus. Les boutons gauche et droit de la souris font défiler les couleurs en sens inverse.

Une fois que vous avez modifié les couleurs comme vous le voulez, cliquez sur le panier, en bas à droite.

Une fourchette signifie qu'un champignon de la bonne couleur est mal placé, et une fouchette et un couteau signifie qu'un pion de la bonne couleur est bien placé. Si un champignon n'est pas de la bonne couleur, un point noir est affiché.

Le jeu se finit lorsque vous avez trouvé la bonne combinaison, ou lorsque vous êtes arrivé en haut de l'écran (plus d'essais), sans avoir trouvé la combinaison de l'ordinateur.

NB: Dans les indications données par l'ordinateur, la place des pions bien ou mal placés n'est pas forcément la même que ce qui est affiché dans les résultats.

En fait, les signes 'bonne couleur, bien placé' sont placés à gauche, puis viennent les signes 'bonne couleur, mal placé', en enfin les signes 'mauvaise couleur' (ce serait trop simple, autrement !)

## 1.14 menu d'option des champignons

Ce menu vous permet de choisir le nombre de champignons à trouver, et le nombre de couleurs que peut prendre un champignon.

Quand vous avez fini de régler les options, cliquez sur OK!, ou appuyez sur le bouton droit de la souris, ou appuyez sur Entrée.

## 1.15 le jeu des fleurs

Vous accédez à ce jeu en cliquant sur une fleur de la page de présentation avec le bouton gauche de la souris.

Cliquer sur une fleur avec le bouton droit vous montre les meilleurs scores du jeu des fleurs.

Le but de ce jeu est de reconstituer une suite de couleur que donne l'ordinateur, et ce le plus longtemps possible.

---

Au début du jeu, la fleur est endormie. Cliquez sur sa tête pour la réveiller.

Aussitôt, elle allume l'un de ses pétales. Cliquez sur ce pétale avec le bouton gauche de la souris. La fleur va allumer de nouveau ce pétale, puis en allumera une autre. Vous devez cliquer sur la première pétale allumée, puis sur la deuxième. La fleur va rajouter à chaque tour une pétale à mémoriser, et à chaque fois, votre séquence de pétales à allumer augmentera. A chaque fois que vous réussissez à reconstituer la séquence, vous gagnez un point.

Le jeu se termine quand vous avez fait une erreur lors de la restitution de la séquence.

Si vous avez accumulé beaucoup de points, votre nom peut vous être demandé : vous rentrerez alors dans la liste des meilleurs joueurs !

## 1.16 autres produits du même auteur

Vous pouvez commander les produits qui suivent, en envoyant la somme demandée entre parenthèses, et en indiquant la référence du logiciel et votre nom lors de la commande.

TabMania (25FF) : Réduit la taille de vos fichiers ASCII, en ref:TBM12AN remplaçant les espaces consécutifs par des tabulations. Source en E fournie.

AMOS TO E (50FF) : Vous programmez en AMOS et vous voulez passer ref:A2E2AN au superlangage E? Ce document AmigaGuide vous donne plus de 150 équivalents E-AMOS, vous donne des conseils pour une transition rapide d'AMOS vers le E, des conseils pour optimiser vos programmes en AMOS, des routines en E...

CASIO USER (30FF) : Stockez vos programmes pour calculatrices CASIO ref:CUFIRAN sur votre AMIGA, et ressortez-les au bon moment!

ASYL (25FF) : Une série de petits fichiers sources pour AMOS : ref:AL2AN un démineur, un téttris, une routine 3D, un répertoire téléphonique...

Si vous commandez plusieurs programmes, vous bénéficiez d'une importante réduction : si vous commandez deux logiciels, ou plus, retirez 20FF au prix de chaque logiciel (à partir du deuxième).

Exemples : ASYL + CASIO USER = 35FF (30% d'économie!)  
Tabmania + CASIO USER + ASYL = 40FF (45% d'économie!!)

## 1.17 prochains produits de l'auteur

Qu'est-ce que je vous réserve pour l'avenir ???

Beaucoup de choses... originales!

C'est vrai que tout les jeux de ce logiciel existaient déjà dans le domaine public, mais mes versions sont mieux que toutes celles que j'ai pu voir jusqu'ici (enfin j'espère).

Dans l'ordre, il y aura:

- Un jeu de réflexion
- Un jeu d'arcade-réflexion
- Un shoot'em up
- Un autre jeu d'arcade-réflexion
- Peut être un jeu de plate-formes...
- Un jeu d'aventure
- Deux jeux de combat avec des coups délirants
- Un jeu d'arcade 3D
- Un jeu d'aventure dans un monde apocalyptique
- Une 'expérience' (top secret)

Ca c'est pour les jeux, mais en utilitaires vous en aurez pour:

- L'apprentissage de la musique, à tous les ages, pour les enfants à partir de 4 ans, puis pour des niveaux plus élevés.
- Le multi-média (bornes interactives)
- La gestion de manifestations sportives en temps réel
- Le calcul mental pour les enfants à partir de 8-9 ans.

Certains de ces projets ne sont que des idées (précises, toutefois), certains sont finis sur papier, d'autres sont en cours de réalisation. J'espère que vous me soutiendrez assez (par votre accueil et votre soutien financier) pour les amener tous à termes (ca va prendre au moins 5 ans pour tout finir avec 2 ou 3 équipes de développement !!!).

Pour vous donner une idée, je peux vous dire que les utilitaires et les jeux, jusqu'au jeu de plate-formes, seront assez classiques (quoique...), le reste est du gros délire !

Le jeu d'aventure n'aura rien à voir avec ce que vous connaissez (pas style Monkey Island ou animations sans interactivité), l'"expérience" est tout simplement un nouveau genre de jeux vidéos! Je ne dit rien de plus...

Tout ce qui sera fait après le jeu de plate-forme sera sur CD, tellement il y a d'éléments d'interactivité.

Bien sûr, ce ne sont que des projets pour l'instant. Si mes premiers jeux sont des flops, les autres ne pourront pas voir le jour, quel dommage pour vous!

Je recherche des programmeurs et des graphistes pour m'aider à mener tous ces projets à terme.

Si vous êtes sur Amiga et que vous voulez créer une équipe de développement dynamique, contactez moi!

Envoyez-moi vos réalisations!

Pour les programmeurs, les langages préférés sont le E, le C et l'assembleur, ou même AMOS.

Si possible, envoyez aussi le listing (vous pouvez être sélectionnés suivant la clareté de vos sources).

Tous les programmes a réaliser devront être compatibles

ystème : (écran Custom ou fenêtres). Vous pouvez néanmoins envoyer vos réalisations non compatibles système pour être sélectionnés (programmation hardware).  
Pour les graphistes, vos réalisations doivent être dans l'un des formats suivants : IFF, PCX, GIF, BMP ou JPEG.

## 1.18 touches utilisées

Clavier:

ESC : En cours de jeu, quitte ce jeu pour revenir à la page de présentation  
Lors de la page d'introduction, quitte TAKARI

Barre d'espace : Equivaut à un cliquer sur le bouton gauche de la souris

Entrée : comme la barre d'espace

Alt gauche + Amiga gauche : comme la barre d'espace

Alt droit + Amiga droit : Equivaut à cliquer sur le bouton droit de la souris

Flèches : équivalent à un déplacement de la souris dans la direction de la flèche appuyée

Amiga Gauche + A : passer sous Workbench / revenir à TAKARI

Joystick:

Les directions équivalent à un déplacement de la souris  
Le bouton 'Feu' équivaut à cliquer sur le bouton gauche de la souris.

## 1.19 remerciements

- Hugues VALLIN pour m'avoir prêté son A1200 pendant la moitié du temps de réalisation de ce jeu, et pour ses considérations artistiques
  - Francois pour les esquisses
  - Frédéric 'Fred21' BORNE et Olivier 'Kickaha' PEREIRA pour leurs bêta-tests et bonnes idées.
  - Karen et Elodie pour leur professionnalisme
-