



DISQUETTE INCLUSE

HS N°3 - JUILLET/AOUT '93 - 64 F

BELGIQUE 380 FB - CANADA 15 \$C - SUISSE 17 FS

Un hors-  
série de

GÉNÉRATION  
**PC**

**PC**

*disquettes*

**GENIAL!**  
**7COLORS**

UN GRAND JEU  
D'EDITION POUR PC  
A UN PRIX DERISOIRE :

Sur un champs de bataille au relief, deux  
adversaires s'affrontent et ont pour ulti-  
me défi de conquérir plus de la moitié  
du territoire !

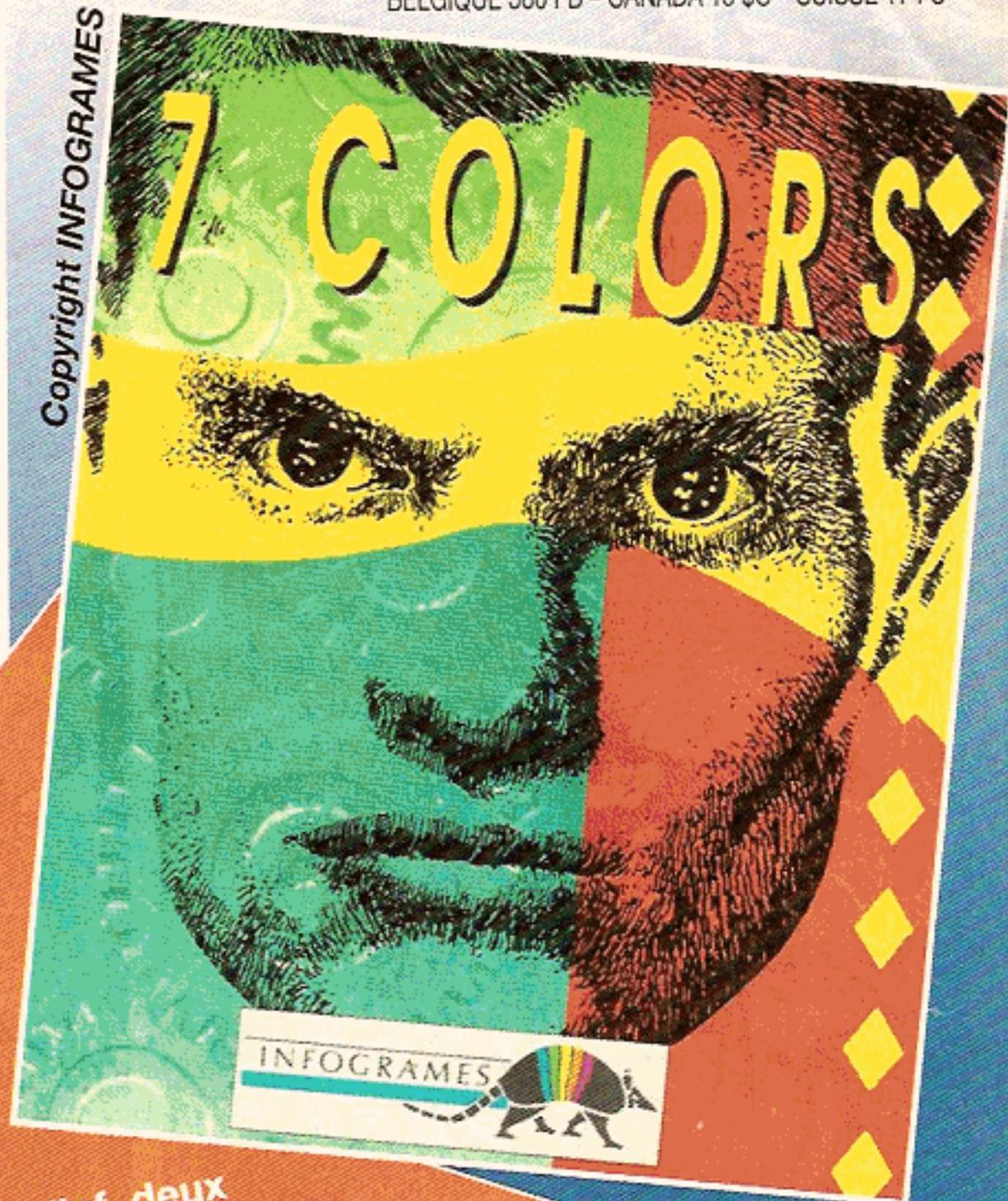
**PC** Disquettes

**N°6**

**7COLORS**

SAPRISTI

Copyright INFOGRAMES



**PC DISQUETTES  
AU FORMAT**

**3' 1/2 !**

IL EST QUAND  
MEME POSSIBLE  
D'ECHANGER LA  
DISQUETTE 3' 1/2

EN  
DISQUETTE 5' 1/4 !



TOUTES  
LES NOUVEAU-  
TÉS DOMAINE  
PUBLIC page 7 !

DOSSIER  
TELECHARGE-  
MENT page 13 !

**ATTENTION !**  
**7 COLORS EST COM-  
PATIBILE EGA & SVGA.**

M3798 - 3 H - 64,00 F - RD



## ATTENTION ! PROTÉGEZ VOTRE DISQUETTE !

Tout d'abord, protégez impérativement votre disquette contre une écriture éventuelle en déplaçant la languette de protection afin que l'on puisse voir au travers du trou qu'elle bouchait.

### NOS DISQUETTES SONT GARANTIES 100% SANS VIRUS

Eteignez votre ordinateur au moins 10 secondes puis rallumez-le avant d'utiliser le programme.

### ULTIME RECOMMANDATION

Si le jeu ne fonctionne pas, veillez bien à ce que votre configuration matérielle corresponde à celle supportée par le logiciel (la liste de compatibilité se trouve sur la couverture ainsi que dans les pages contenant le mode d'emploi relatif au produit).

Si avez rempli toutes les précautions ci-dessus et que le jeu ne fonctionne toujours pas, votre disquette doit être endommagée et vous devez nous la retourner afin que nous puissions procéder à un échange.

Il vous est aussi possible de nous exposer vos problèmes sur Minitel (3615 GENPC, tapez \*SOS, rubrique PC DISQUETTES).

Un service Hot-Line est en préparation afin de vous donner une réponse plus rapide.

Voici l'adresse à laquelle vous devez renvoyer votre disquette en cas de problèmes :

**DISKIMAGE**  
- PC Disquettes -  
Réclamation  
210, rue du Faubourg Saint  
Martin  
75010 PARIS

# 7 COLORS

COPYRIGHT INFOGRAMES

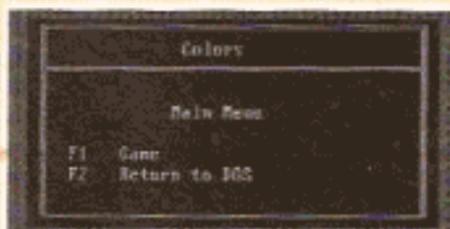
## I - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Allumez l'ordinateur et chargez le DOS.
- Installez le driver de la souris (si vous avez une).
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A.
- Tapez TATOU, appuyez sur la touche RETURN puis sélectionnez

Select graphics video adapter:

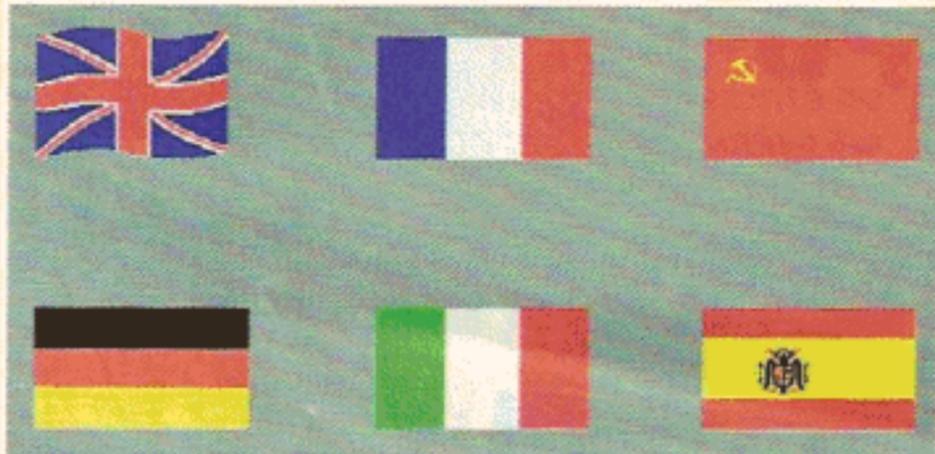
1. EGA 640x350 16 Colors
2. VGA 640x480 16 Colors

ESC. EXIT



votre mode graphique.

- Sélectionnez la langue de votre choix.



- Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espace.

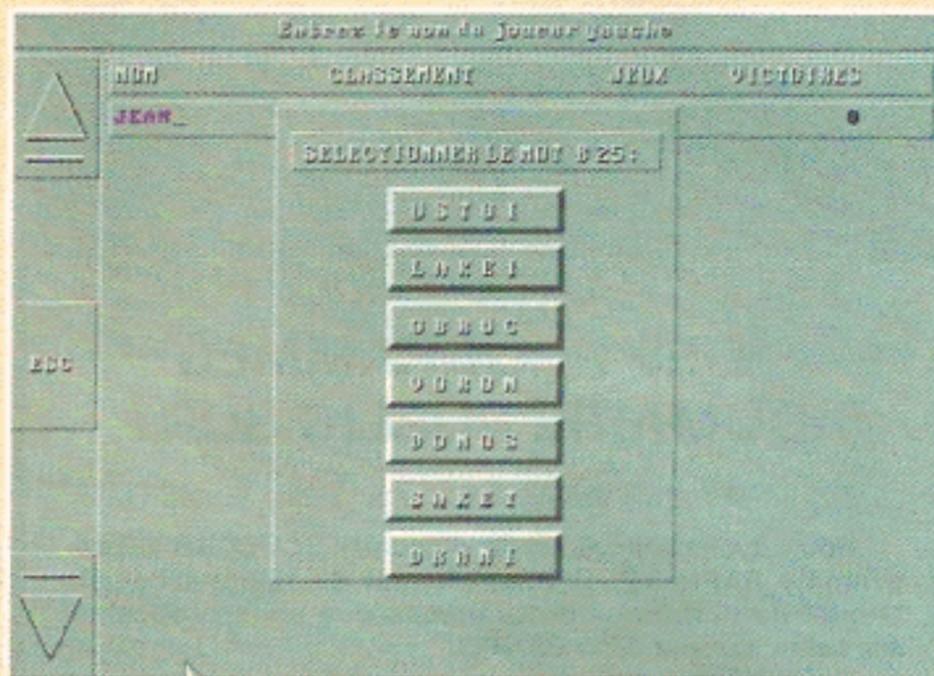
## II - PROTECTION

Ci-dessous dans ce magazine se trouve un tableau avec des codes, composée de mots Russes.

Après avoir choisi les noms des deux joueurs, une vignette apparaît à l'écran et vous demande de sélectionner le mot qui correspond

à la ligne X et la colonne Y.

Par exemple, si l'on vous demande le mot B25 : sélectionnez USTOI.



Si vous vous trompez, vous avez le droit à 3 essais maximum.

## III - LE PRINCIPE DE 7 COLORS

Sur un champ de bataille au relief coloré, deux adversaires s'affrontent et ont pour ultime défi de conquérir plus de la moitié du territoire. A un principe de jeu simple s'ajoute un challenge passionnant. Le territoire est composé d'une myriade de losanges multicolores, la conquête se réalise par l'annexion de couleurs juxtaposant le point de départ, pas à pas vous gagnez du terrain.

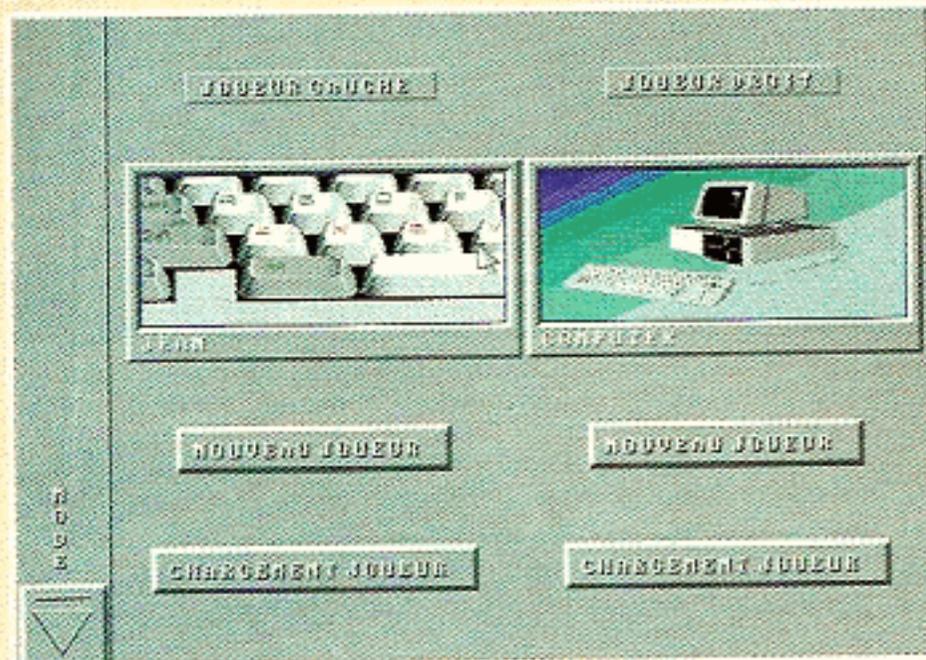
## IV - LE DEBUT DU JEU

**Nota :** selon l'interface de jeu choisie, «valider» revient à cliquer sur le bouton gauche de la souris ou à appuyer sur la barre d'espace au clavier.

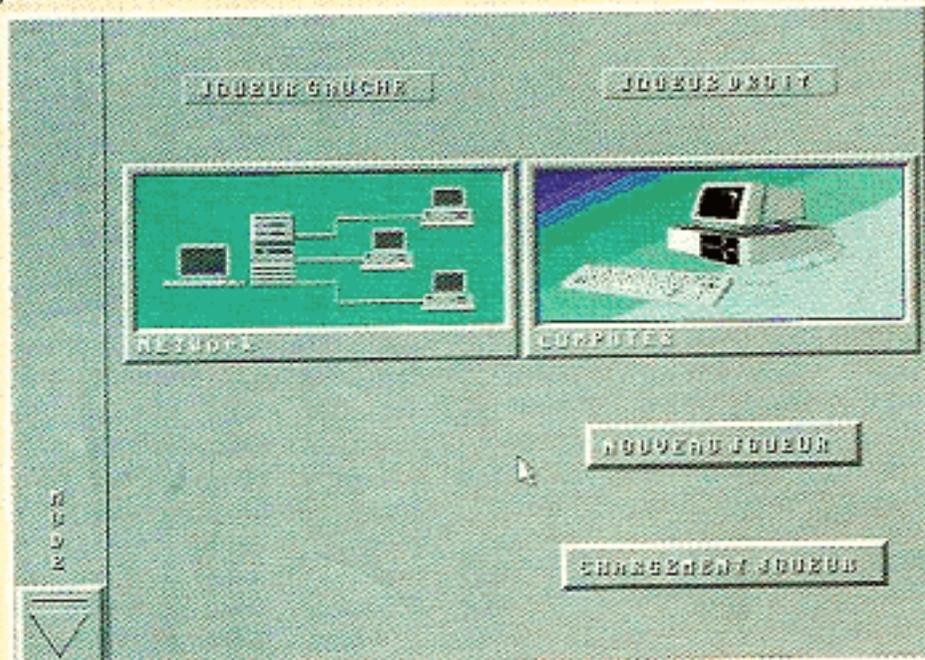
## 1 LE CHOIX DES JOUEURS ET DU CONTROLE DE JEU

Par défaut, la sélection est ORDINATEUR contre ORDINATEUR, c'est à dire une version Démonstration. La sélection dans les menus se fait par validation des icônes encadrées. La flèche de la souris vous indique votre position à l'écran.

**NOUVEAU JOUEUR** (gauche ou droite) : vous permet de créer un fichier joueur. Le message du haut de l'écran vous demande d'entrer votre nom : écrivez-le à l'endroit du curseur (9 caractères



maximum), puis appuyez sur la touche RETURN. Vous revenez ensuite automatiquement au menu joueurs pour choisir le contrôle de jeu. Cliquez sur la fenêtre ORDINATEUR pour faire défiler le clavier, la souris, ou le mode réseau (uniquement sur PC & compatibles). Attention ! Il ne peut y avoir que vingt joueurs enregistrés à la fois. Le jeu en réseau : accessible sur réseau PC uniquement. Pour jouer, il



suffit de sélectionner l'option réseau comme adversaire (à droite seulement) et dès que quelqu'un se connecte, le jeu peut commencer.

**CHARGEMENT JOUEUR** (gauche ou droite) = vous permet de charger un joueur déjà enregistré. Cette option est intéressante pour jouer en compétition sur une série de parties. Si vous voulez détruire un fichier : positionnez la flèche sur le nom à détruire et appuyez sur DEL. Confirmez par Oui ou Non.

**ACCES AU TABLEAU DES SCORES** : validez l'icône CHARGEMENT JOUEUR puis après consultation, appuyez sur ESC pour revenir à l'écran de sélection. Le calcul des scores est calculé sur celui des tournois des échecs, en compétition, il tient compte du classement des adversaires. Au début, chaque joueur commence avec 300 points/

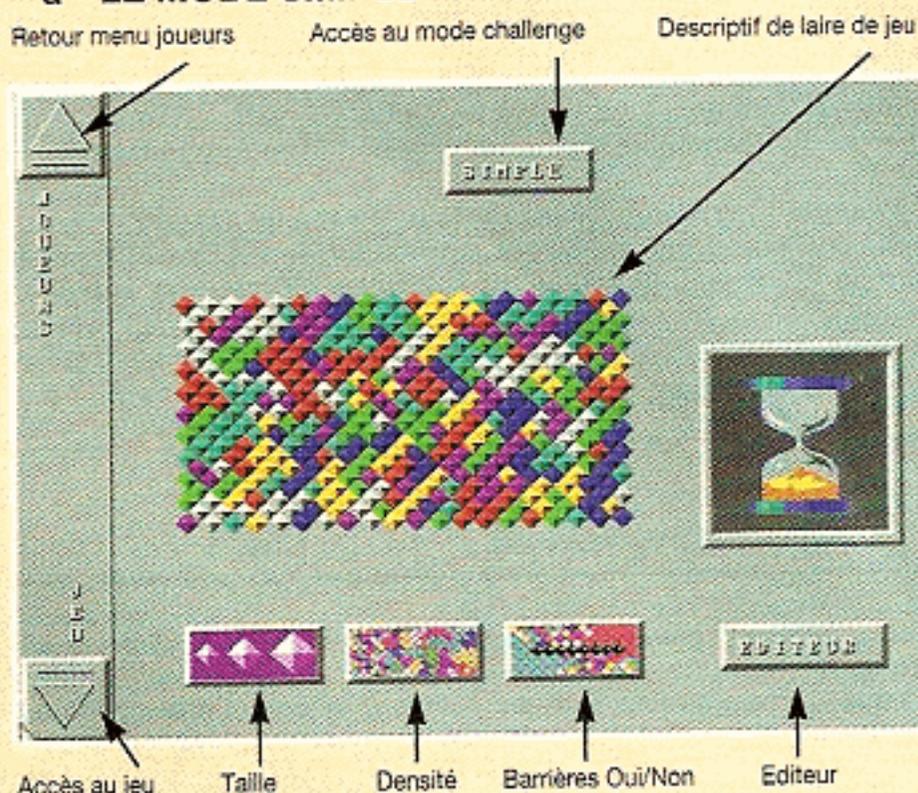
**MODE** : la flèche symbolise l'accès à la page suivante, à savoir le choix des modes de jeu.

## 2 LES MODES DE JEU

Il y a deux modes de jeu différents les options de jeu.

- le mode SIMPLE dans lequel vous définissez les option de jeu.
- le mode CHALLENGE au cours duquel vous choisissez uniquement un niveau de 1 à 7.

### a - LE MODE SIMPLE



Les options disponibles sont les suivantes :

- la taille des losanges : 3 tailles différentes
- la densité des couleurs : 4 densités différentes
- les barrières : 10 seconde, 20 secondes ou 30 secondes de réflexion maximum pour un tour de jeu.
- Editeur : accès à un éditeur de tableaux (voir VI).

### b - LE MODE CHALLENGE

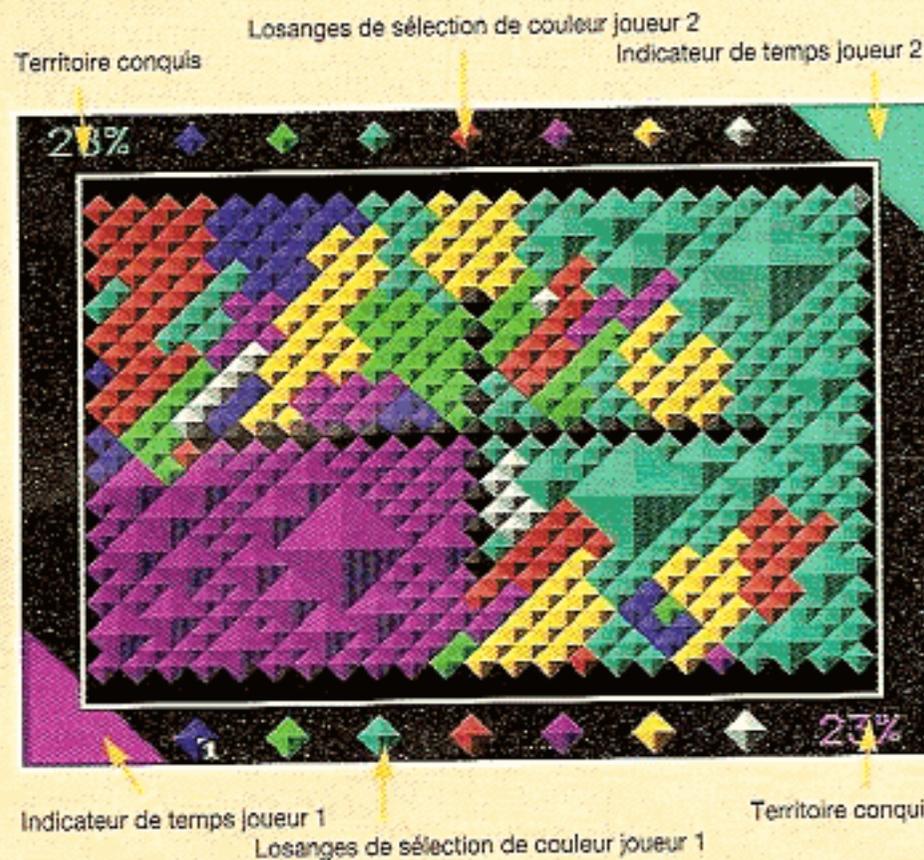
Dans ce mode, vous ne sélectionnez que le niveau de jeu. Le niveau 1 est le plus facile.

9 tableaux s'enchaînent pour chaque niveau sauf le 7ème niveau qui lui n'a pas de fin.

Pour ce dernier niveau, les tableaux se créent aléatoirement et une variante Bonus s'ajoute pour pimenter l'action : en effet si vous «mangez» des losanges qui scintillent, vous gagnez un tour de jeu supplémentaire immédiatement.

## V - LE JEU

### L'ECRAN DE JEU



## LES COMMANDES

	CLAVIER 123	CLAVIE ZXC	SOURIS
GAUCHE	1	Z	Bouton Gauche
VALIDATION	2	X	
DROITE	3	C	

Attention ! ZXC est remplacé par WXC sur clavier AZERTY.

Si vous jouez avec une souris, la validation se fait directement sur l'aire de jeu. Pour cela, cliquez sur la couleur désirée avec le bouton gauche.

## LES TOUCHES DE FONCTION

QUITTER	CTRL-C
PAUSE	P
MUSIQUE ou SONS OUI/NON	CTRL-S

R = après une partie, cette fonction vous permet de rejouer sur le même

tableau, mais en inversant les points de départ. Cette option est intéressante pour créer des conditions de jeu strictement identiques.

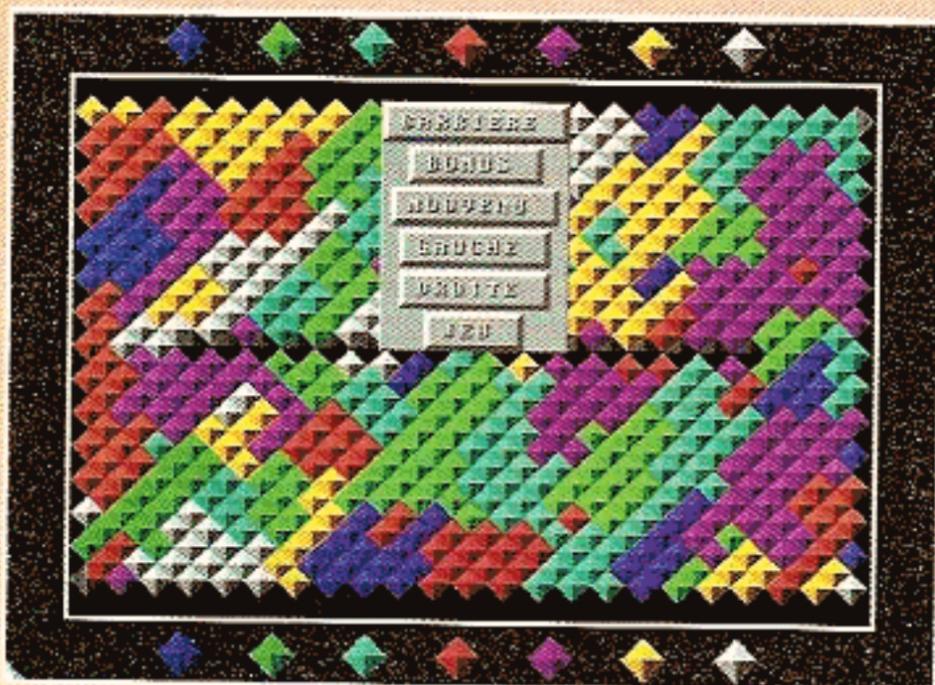
## VI - L'EDITEUR

L'éditeur vous permet de dessiner véritablement vos propres tableaux.

Accès au menu : appuyez sur la touche ALT ou le bouton droit de la souris.

Sélection d'une couleur : validez la couleur sur la barre de sélection des losanges puis dessinez sur l'aire de jeu.

### LE MENU

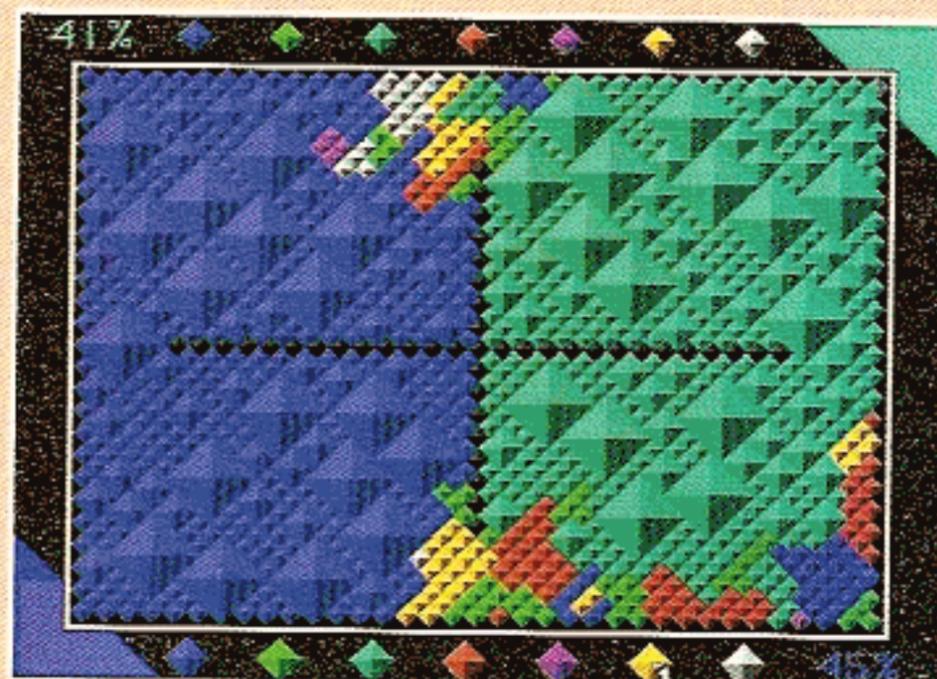


- BARRIERE : pour dessiner des barrières
- BONUS : pour positionner des bonus
- NOUVEAU : génère un nouvel écran
- GAUCHE : pour positionner le point de départ du joueur gauche
- DROITE : pour positionner le point de départ du joueur droit
- JEU : pour jouer une partie avec votre tableau

## LES ASTUCES !

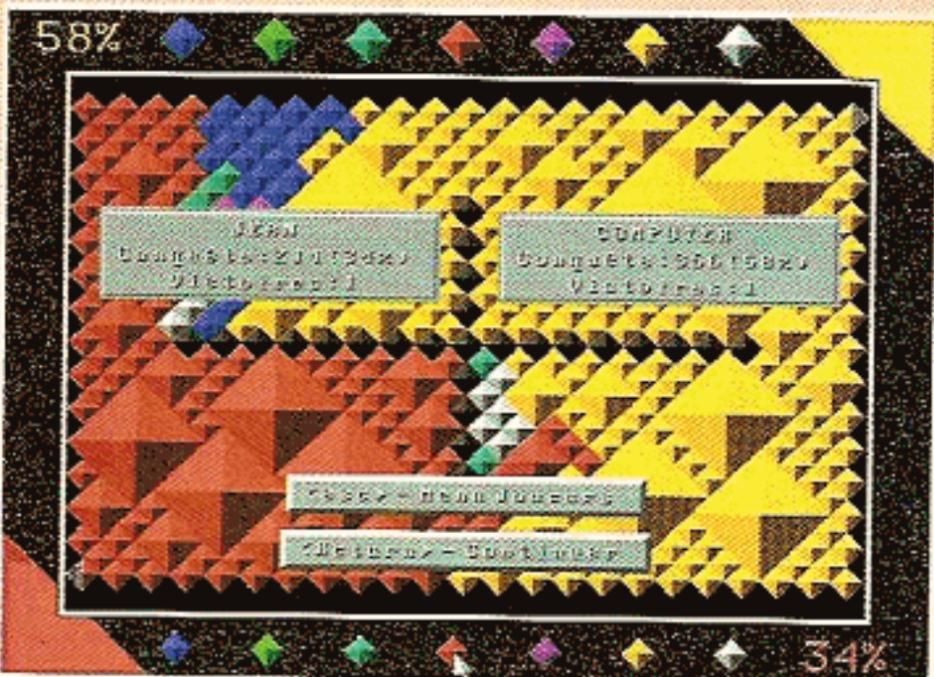
Le temps est une valeur très précieuse au cours d'une partie aussi, si vous jouez vite, vous prenez du temps à votre adversaire, inversement si vous jouez lentement, vous lui accordez généreusement du temps de réflexion... La stratégie dépend directement de la disposition des barrières, mais aussi de la façon de jouer de votre opposant, il faut

savoir réagir à temps quand l'adversaire déploie une tactique inattendue.



La couleur de l'adversaire ne peut être annexée, aussi le blocage d'une couleur peut s'avérer très utile lors de moments critiques car un tour de jeu peut être précieux...

Un dernier conseil ! Si vous possédez une carte Ad-lib, sur votre PC, la musique durant le jeu crée une atmosphère propice à la détente.



te. Pour tous ceux qui ne connaissent que le frais retentissement du Buzzer, nous leur conseillons vivement d'écouter un disque de musique des Residents durant le jeu !

## LES CODES

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	ABBAT	ABZAC	AVANS	BOINA	BOGAC	BOREK	BOCHK	BRANN	BRESH	BRQVI
2	VANIYA	VEDRO	VALIK	VENIK	VERBA	VERFI	VESLO	VESNA	VETER	VETVI
3	VZVOD	VZDOR	VORON	VOPLI	VUALI	VIGON	VIREZ	GAZON	GALKA	GALOP
4	GAMAK	GARAS	GVALT	GENTI	GEROI	GETRI	GLAVA	GLADI	GLINA	GLUJI
5	GLIBA	GOLOS	GOROH	GOSTI	GRAMH	GRANI	GRAPA	GREZA	GROZA	GRUDA
6	OLINA	DOSDI	DOKER	DONOR	DONOS	DROBI	DROVA	DROSI	DROZD	DRAMA
7	ORANI	ERESI	SAKET	SENIH	SEHJO	SETON	ZADOR	ZAKAZ	ZAEKD	ZAKAL
8	ZAKON	ZALOG	ZAMOK	ZAPAL	ZAPAS	KABAN	KABAK	KADIX	KAZAK	KAZNA
9	KAINA	KAKAO	KALII	KANAT	KAPLA	LAVKA	LADIA	LAKEL	LAMPA	LAPSA
10	LASKA	HAZOK	HAJKA	HASKA	HASSA	HECTA	METKA	MESTO	METLA	MOLVA
11	NEDUG	NEDRA	NICIA	NORMA	NOSOK	NRAVI	NUTRO	KVANS	OBVAL	OBSEG
12	OBLIK	OBMEN	OBMAN	OBRAZ	OBREZ	OBKUC	OBKIV	OBKAD	OBKOD	OBISK
13	OYOSI	OZERO	OKEAN	OKLAD	OKNOVI	OKRUG	OKUNI	OLIVA	OPERA	OPISI
14	ORAVA	ORGAN	ORDER	OREOL	OSADA	OSENI	OSOBA	OSTOV	PARTA	PARUS
15	PARCA	PASTI	PAUZA	PAYOS	PACYA	PASNA	PKKLO	PEFAL	PESKC	PESOK
16	PEPNA	PECKA	PESKA	PIKET	PILOT	PITON	PLATO	PLEMA	POVOD	PRAVO
17	PROBA	PROZA	PROSO	PRADI	PUCOK	RAIGN	RAHEC	RELIS	RECKA	RIKSA
18	ROZGA	ROLIK	ROMAN	ROALI	RTUTI	RUBES	RUBEC	RUBIN	RUSKA	RUBLI
19	RUSTE	RUKAV	RUCEI	RINOK	RICAG	SABLA	SAVAN	SADOK	SALAT	SALYT
20	SAMEC	SAPEN	SAPOG	SARAI	SAHAR	SVECA	SVITA	SVIST	SVORA	SIROP
21	SITEC	SKALA	SKRIP	SKUKA	SKULA	SPRST	STALI	STATT	STRNA	STEPI
22	STILI	STOLB	STOPA	STROI	STRUA	SHEMA	SCETI	TABAK	TAJGA	TABOR
23	TABUN	TOPOR	TAINA	TAKSI	TAKSA	TALON	TALIK	TARIF	TVARI	TEZIS
24	TEKST	TELKA	TEDRR	TENON	TITUL	TOMAT	TOPKA	TOSKA	TOCKA	TRAVA
25	TRAUR	USTOI	VOKUS	PIKIX	HOREK	NOBOT	CAPLA	CEHOL	SKALA	YRIST

# LES CODES

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	ABBAT	ABZAC	AVANS	BOINA	BOGAC	BOREC	BOCHK	BRANN	BRESH	BROVI
2	VAHTA	VEDRO	VALIK	VENIK	VERBA	VERFI	YESLO	VESNA	VETER	VETVI
3	VZVOD	VZDOR	VORON	VOPLI	VUALI	VIGON	VIREZ	GAZON	GALKA	GALOP
4	GAMAK	GARAS	GVALT	GENII	GEROI	GETRI	GLAVA	GLADI	GLINA	GLUBI
5	GLIBA	GOLOS	GOROH	GOSTI	GRAMH	GRANI	GRAFA	GKEZA	GROZA	GRUDA
6	DLINA	DOSDI	DOKER	DONOR	DONOS	DROBI	DROVA	DROSI	DROZD	DRAMA
7	DRANI	ERESI	SAKET	SENIH	SERLO	SETON	ZADOR	ZAKAZ	ZAEZD	ZAKAL
8	ZAKON	ZALOG	ZAMOK	ZAPAL	ZAPAS	KABAN	KABAK	KADIK	KAZAK	KAZNA
9	KAIMA	KAKAO	KALII	KANAT	KAPLA	LAVKA	LADIA	LAKEL	LAMPA	LAPSA
10	LASKA	MAZOK	MAIKA	MASKA	MASSA	MECTA	METKA	MESTO	METLA	HOLVA
11	NEDUG	NEDRA	NICIA	NORMA	NOSOK	NRAVI	NUTRO	NYANS	OBVAL	OBSIG
12	OBLIK	OBMEN	OEMAN	OBRAZ	OBREZ	OBRUC	OBRIV	OBRAD	OBHOD	OBISK
13	OVOSE	OZERO	OKEAN	OKLAD	OKOVI	OKRUG	OKUNI	OLIVA	OPERA	OPISI
14	ORAVA	ORGAN	ORDER	OREOL	OSADA	OSENI	OSORA	OSTOV	PARTA	PARUS
15	PARCA	PASTI	PAUZA	PAFOS	PACKA	PASNA	PEKLO	PENAL	PESEC	PESOK
16	PESNA	PECKA	PESKA	PIKET	PILOT	PITON	PLATO	PLEMA	POVOD	PRAVO
17	PROBA	PROZA	PROSO	PRADI	PUCOK	RAION	RANEC	RELIS	RECKA	RIKSA
18	ROZGA	ROLIK	ROMAN	ROALI	RTUTI	RUBES	RUBEC	RUBIN	RUBKA	RUBLI
19	RUSTE	RUKAV	RUCEI	RINOK	RICAG	SABLA	SAVAN	SADOK	SALAT	SALYT
20	SAMEC	SAPER	SAPOG	SARAI	SAHAR	SVECA	SVITA	SVIST	SVORA	SIROP
21	SITEC	SKALA	SKRIP	SKUKA	SKULA	SPESI	STALI	STATI	STENA	STEPI
22	STILI	STOLB	STOPA	STROI	STRUA	SHEMA	SCETI	TABAK	TAIGA	TABOR
23	TABUN	TOPOR	TAINA	TAKSI	TAKSA	TALON	TALIK	TARIF	TVARI	TEZIS
24	TEKST	TELNA	TEMBR	TENOR	TITUL	TOMAT	TOPKA	TOSKA	TOCKA	TRAVA
25	TRAUR	USTOI	FOKUS	FINIK	HOREK	HOBOT	CAPLA	CEHOL	SKALA	YRIST

*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*