

CPC 464/664/6128



les **4** saisons

AUTEUR / AUTHOR
Andréa Tanguy

ERE
ERE INFORMATIQUE



Andrea
Tanguy.

Née à Budapest, le 3 décembre 1950, d'un père ingénieur et d'une mère professeur d'histoire et de littérature, Andrea Tanguy partage avec ses quatre sœurs le goût des mathématiques et du français. A 20 ans, elle décide de traverser l'Europe et s'installe en Bretagne où elle se consacre à l'éducation de ses enfants.

Conquise par les vertus de l'informatique et de la programmation, Andrea Tanguy travaille sur des jeux destinés aux enfants, et se révèle innovatrice en ce domaine.

L'originalité, l'humour et la fraîcheur qui animent ses jeux s'associent habilement à la notion de découverte et d'apprentissage. L'enfant détient la part active face à l'ordinateur qui, plus qu'un guide, devient un compagnon de jeu.

QUATRE SAISONS est le premier volet d'une fresque ludique, "LE LIVRE D'IMAGES", qui ouvre de nouveaux horizons aux jeux informatiques pour enfants.

Andrea Tanguy was born in Budapest on December 3rd 1950. Her father was an engineer and her mother a teacher of history and literature and Andrea, as well as her four sisters, soon developed a taste for mathematics and French. At the age of 20 she decided to travel across Europe and settled down in Brittany to bring up her children.

Won over to data processing and programming, she has worked on games for children and broken new ground in that field. Her original humorous and lively games are all based on discovery and learning. The child plays the active part in front of the computer which, rather than a guide, becomes a playmate.

The FOUR SEASONS is the first part of a play series, the PICTURE BOOK, which opens new horizons for children's computer games.

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop Intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

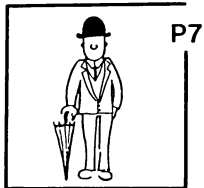


You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program. Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If the program is on a cassette, then clear regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.



ERE

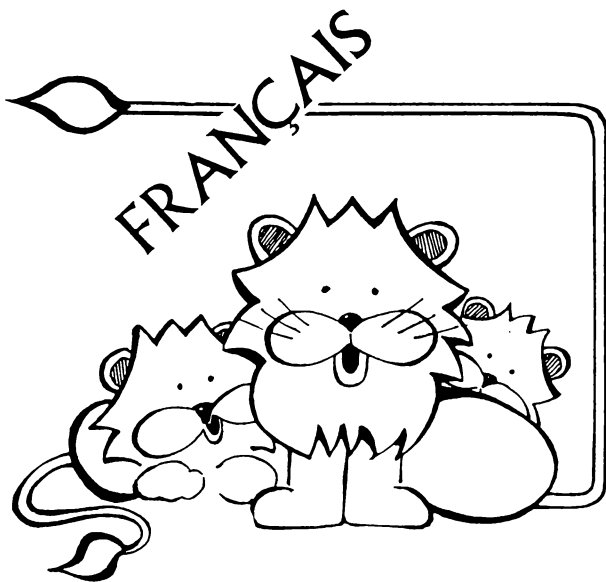
ERE INFORMATIQUE

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

© ERE INFORMATIQUE 1986



QUATRE SAISONS présente 4 séquences de jeu au cours desquelles les petits (avec leurs parents) et les grands exerceront leur mémoire visuelle et leur goût de la couleur, tout en développant leur faculté de percevoir et de différencier les formes.

Chargement :

Tapez : RUN “

LE CIRQUE

Chaque membre de la troupe se présente avec ses accessoires. En appuyant sur la touche C, les couleurs disparaissent. Pour les retrouver, il suffit d'appuyer sur les touches dessinées à droite de l'écran. Lorsque le dessin est de nouveau colorié, un appui sur C présente le dessin suivant.

LE SAC MAGIQUE

Aussi amusant mais plus difficile, ce jeu demande que l'on reconnaisse le contenu du sac avant de l'ouvrir. De plus, les chiffres apparaissant dans le dessin correspondent au nombre des objets qui se ressemblent dans un même sac et permettent d'initier l'enfant à la magie des nombres.

PORTRAIT ROBOT

Le voleur attaque la banque. Vous avez juste le temps de l'apercevoir avant de reconstituer son portrait. Attention, vous ne disposez que d'un temps limité ! Après son visage, il vous faudra reconstituer son vêtement.

PUZZLE

Volez au secours de la famille des merles chanteurs qui ont malencontreusement élu domicile dans l'arbre-puzzle. Pour reconstituer le branchage, appuyez sur les touches numérotées qui vous semblent correspondre aux formes cherchées.

Les erreurs ne sont pas prises en compte, et il existe 4 niveaux de difficultés qui correspondent aux différentes saisons.



The FOUR SEASONS contains four different game sequences in which children and their parents can exercise their visual memory and taste for colours while they develop their capacity to perceive and differentiate shapes.

LOADING

Type : RUN''

THE CIRCUS

Each member of the troupe is introduced with their props. When you press key C the colours fade. To find them back you just need to press the keys displayed on the right side of the screen. When the colours are back you press C again and the next picture appears.

THE MAGIC BAG

This game is as funny as the first one but more difficult. In this game you must discover what is in the bag before opening it. The number in the picture corresponds to the number of things in the bag which are similar, they introduce the child to the magic of numbers.

IDENTIKIT PICTURES

A thief attacks the bank, you just have time to catch a glimpse of him and must piece him together in a very short time. After his face you have to piece his clothes together.

JIGSAW PUZZLE

Fly to the singing blackbird's assistance ! They have unfortunately taken up residence in the jigsaw tree. To piece the branches together press the numbered keys corresponding to the missing parts of the foliage. Your mistakes are not taken into account. There are four different levels of difficulty which each correspond to a different season.

GARANTIE / GUARANTEE



GARANTIE GUARANTEE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

If, in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return the cassette (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

NOM / NAME :

Adresse / Address :

Code postal / Post code : Ville / Town :

Marque de votre ordinateur / Mark of your computer :

Date d'acquisition / Date of purchase :

Magnétophone utilisé / Cassette player used :

Nom du logiciel / Name of software product :

Date d'acquisition / Date of purchase :

Problème rencontré / The problem encountered :

.....
Date : Cachet du Revendeur

Dealer's stamp