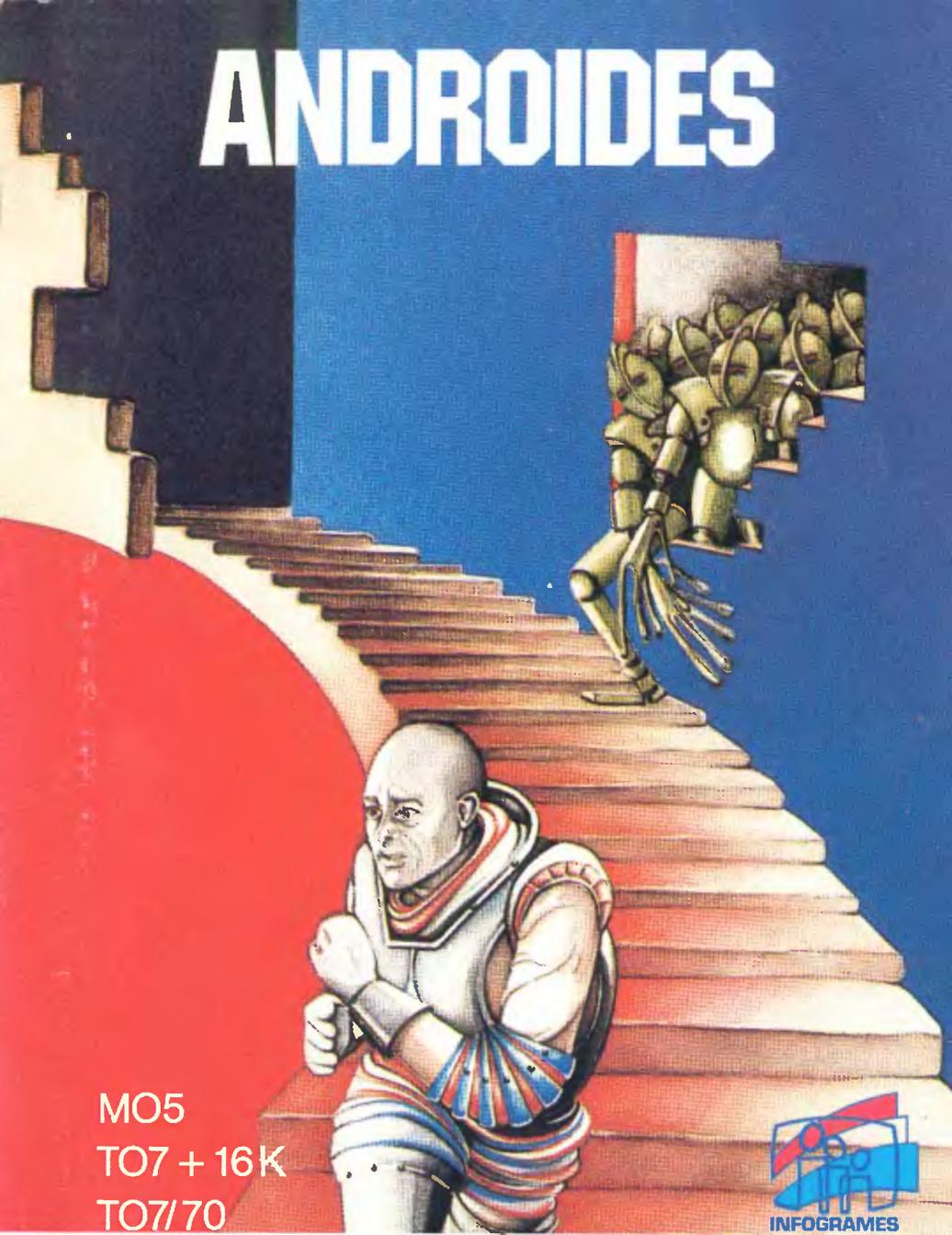


ANDROIDES



MO5
TO7 + 16K
TO7/70



ANDROIDES

Auteur : William HENNEBOIS

Rien ne va plus dans les entrepôts depuis qu'ils ont remplacé le vieux chien de garde par des robots très perfectionnés. Votre but, récupérer tous les colis sans qu'ils vous rattrapent. Cela sera très difficile, mais bonne chance quand même.

Copyright[©] INFOGRAMES 1985.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

ANDROIDES est composé de deux cassettes :

- une cassette "JEU".
- une cassette "EDITEUR".

Si vous possédez un micro-ordinateur MO5 :

Chargement sur cassette.

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale MO5,
- lecteur enregistreur de programmes,
- contrôleur de son et manettes de jeu (en option).

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
2. Mettez sous tension votre unité centrale.
3. Introduisez la cassette jeu dans le lecteur en choisissant la face correspondante pour le MO5. appuyez sur la touche lecture > , il est normal que le lecteur ne démarre pas.
4. Tapez **LOADM** puis appuyez sur ENTREE et PLAY sur le magnétophone.

Si vous possédez un micro-ordinateur TO7 ou TO7/70.

Chargement sur cassette.

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale TO7 ou TO7/70,
- extension mémoire 16 K (uniquement pour le modèle TO7),
- MEMO 7 Basic,
- lecteur enregistreur de programmes.
- contrôleur de son et manettes de jeu (en option).

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cette effet.
2. Connectez alors le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.

4. Introduisez la cassette jeu dans le lecteur en choisissant la face correspondante aux TO7. appuyez sur la touche lecture > . il est normal que le lecteur ne démarre pas.

5. Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic. Tapez **LOADM** puis appuyez sur **ENTREE** et **PLAY** sur le magnétophone.

6. Le lecteur démarre automatiquement. le programme se charge alors et démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Un menu s'affiche à l'écran. Vous avez le choix entre trois options :

- la touche 1. si vous désirez jouer seul,
- la touche 2, si vous désirez jouer à deux.
- la touche CNT, si, à la place des 10 tableaux pré-enregistrés que vous propose le jeu, vous désirez jouer avec d'autres tableaux.

Dans ce cas, il vous faudra introduire dans le magnétophone la cassette où auront été créés vos propres tableaux, puis appuyer sur la touche **PLAY** du magnétophone.

Après quoi, de nouveau, vous pourrez choisir de jouer seul ou à deux.

PRINCIPE DU JEU

Vous actionnez le personnage jaune qui clignote en début de partie. Vous pouvez le diriger dans toutes les directions : haut, bas, gauche et droite avec les touches flèches du clavier ou la manette de jeu.

A votre disposition dans le jeu vous avez :

- des échelles qui vous permettent de changer de niveau.
- des cordes qui vous permettent de passer d'un plancher à un autre sans tomber dans le trou qui les sépare.
- la possibilité de creuser des trous pour retarder les androïdes qui vous poursuivent.

Pour cela, soit vous appuyez sur la barre d'espacement, et en même temps sur les touches de direction ↗ et ↖. Si vous utili-

sez le clavier, soit vous appuyez sur le bouton action et actionnez le levier de droite à gauche, si vous utilisez les manettes de jeu.

Dès que vous aurez parcouru avec succès un tableau (c'est à dire en ayant ramassé tous les cadeaux et échappé aux androïdes), le tableau suivant s'affiche, jusqu'à concurrence des 10 tableaux.

EDITEUR DE JEU

L'éditeur vous permettra une fois que vous serez familiarisé avec les tableaux d'origine de créer vos propres tableaux au niveau de votre choix.

Instructions de chargement.

Pour créer vos propres tableaux :

- introduisez la cassette EDITEUR dans votre magnétophone,
- tapez LOADM sur votre clavier,
- appuyez sur la touche ENTREE du clavier, et PLAY du magnétophone.

Le programme charge alors l'éditeur.

Dès que le chargement de l'éditeur est terminé, sortez la cassette EDITEUR de votre magnétophone :

- Tapez **RAZ** si vous voulez créer des tableaux ou **CNT** si vous voulez éditer des tableaux.

Dans ce dernier cas : vous devez introduire la cassette contenant les tableaux à éditer dans le lecteur de cassette et appuyer sur **PLAY**.

Après le chargement des tableaux, introduisez une cassette vierge.

Après avoir sélectionné le mode création ou édition par la touche **RAZ** ou **CNT**, l'écran se divise en deux parties séparées par une ligne bleue.

En haut se trouve le tableau à construire, en bas les fonctions de l'éditeur. On se déplace dans toutes les directions avec les flèches ou la manette de jeu.

Pour valider une fonction ou un élément de construction. appuyez sur le bouton ACTION de la manette de jeu ou sur la barre d'espacement.

LISTE DES FONCTIONS

-  Déplacement de tableau en tableau.
- RAZ** Effacement du tableau en cours d'édition.
-  Sauvegarde sur cassette vierge (magnétophone en position enregistrement).
-  Positionnement du personnage.
-  Positionnement des colis.
- SAV** Validation d'un tableau.
-  Positionnement des androïdes.
-  Effacement des éléments de construction.
-  Positionnement de la corde.
-  Positionnement d'une brique.
-  Positionnement d'une échelle.
- INI** Effacement de tous les tableaux.

COMMENT JOUER AVEC VOS TABLEAUX

Les tableaux créés par l'éditeur peuvent être utilisés dans le jeu "ANDROIDES" pour cela il vous faut :

– mettre la cassette jeu dans le magnétophone, taper LOADM puis appuyer sur ENTREE. Appuyer sur la touche PLAY de votre magnétophone.

Lorsque le programme est chargé il faut placer votre cassette "tableaux" dans le magnétophone, appuyer sur PLAY puis taper la touche CNT.

Après trois minutes de chargement vos tableaux seront pris en compte dans le jeu "ANDROIDES".

EN CAS DE DIFFICULTES

Voici quelques conseils utiles pour le cas où vous rencontreriez des difficultés :

Si le programme ne se charge pas.

Vérifiez alors successivement les points suivants :

- l'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension,
- le câble de raccordement est branché.
- la cassette est bien rebobinée.

Recommencez alors l'opération de chargement. Si, après plusieurs essais, le programme ne se charge toujours pas, il existe un deuxième enregistrement du programme sur l'autre face de la cassette.

Essayer de le charger.

Si vous n'obtenez toujours rien, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

Si votre programme est sur disquette, vérifiez :

- que vous avez allumé votre unité centrale après votre contrôleur-lecteur de disquette,
- que votre extension mémoire est connectée.

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).

