

# BIDUL®

AUTEURS: Antoine LECA et Eric CANTON

Bidul vit une drôle de vie : toute la journée il ne cherche qu'à gagner du temps. Courir de son lit au travail, de son repas à l'école, reste sa seule raison de vivre. Heureusement, il rencontre parfois des bonus de temps qui lui font gagner de précieuses secondes contre les R.R.R. (Redoutables, Réveils Retards).

## • Comment charger le programme "BIDUL"

### SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO-5

#### Chargement sur cassette :

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- 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 dans le lecteur en choisissant la face correspondance pour le MO-5, appuyez sur la touche lecture > il est normal que le lecteur ne démarre pas.
4. Tapez "RUN ", puis appuyez sur la touche ENTREE. Le lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarrera en fin de chargement tout seul.

#### Chargement sur disquette

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- Contrôleur de son et manettes de jeu (ceci deviendra une possibilité lorsque THOMSON aura mis sur le marché le port d'extension permettant de brancher plusieurs périphériques simultanément).

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

1. Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur.
3. Mettez sous tension votre unité centrale.
4. Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

### SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR TO-7 OU TO-7/70

#### Chargement sur cassette :

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- 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 cet effet.
2. Connectez 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 dans le lecteur en choisissant la face correspondance aux TO-7, 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 RUN ", puis appuyez sur la touche ENTREE.
6. Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

### Chargement sur disquette

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- MEMO 7 BASIC
- Extension mémoire 16 K (uniquement pour le modèle TO-7)
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- 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 cet effet.
2. Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes puis votre unité centrale.
3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.
4. Introduisez la disquette dans le lecteur et choisissez l'option 2 du menu.
5. Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

### • Déroulement du programme

Une fois le programme chargé, vous avez le choix entre conduire BIDUL avec les manettes ou avec les touches du clavier.

Pour sélectionner l'option choisie, appuyez sur une touche quelconque pour le clavier ou manœuvrez la manette vers le bas.

Les touches direction sont :

- Q vers le haut
- W vers le bas
- < vers la gauche
- > vers la droite

Sur l'écran apparaît alors un labyrinthe aux quatre coins duquel on trouve un lit, un hamburger, une école, une usine.

Au cœur du labyrinthe, on voit quatre R.R.R. (Redoutables Réveils Retards) prêts à dévorer le pauvre BIDUL.

BIDUL est tout jaune et vous pouvez commencer sa course folle en manipulant clavier ou manettes. Il avale les minutes représentées par les pastilles jaunes situées sur son trajet. S'il parvient à l'un de ses objectifs (lit, école, usine, repas) les réveils deviennent bleus et il peut alors les enfermer dans la cage centrale. Ce pouvoir ne lui est accordé que pour quelques secondes. Chaque réveil capturé lui rapporte 200 points, puis 400, puis 800, puis 1600 points.

Parfois apparaissent dans le labyrinthe des objets qui font gagner du temps, donc des points, à BIDUL :

- Chaussures . . . . . 100 points
- Vélo . . . . . 200 points
- Tramway . . . . . 300 points
- Voiture . . . . . 400 points
- Ticket métro . . . . . 500 points
- Avion . . . . . 600 points

Vous disposez au départ de 3 BIDUL et un BIDUL supplémentaire vous est accordé tous les 8 tableaux.

Une fois, une course terminée, un nouveau labyrinthe apparaît, plus rapide, avec des R.R.R. toujours plus féroces.

## • en cas de difficulté

Voici quelques conseils utiles pour le cas où vous rencontrez 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 rembobinée.

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.

Essayez 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 dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).

