

MISE EN CHARGE DU SYSTÈME SUR TO7

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le TO7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le "menu" initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche  du clavier et réglez le crayon.

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche  du lecteur pour le mettre en mode "lecture".

Pour charger le programme, tapez la touche  du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
MO5 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche  du lecteur pour le mettre en mode "lecture".

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN "CASS" : puis appuyez sur la touche 

ATTENTION!
MANETTES DE JEU OBLIGATOIRES

INSPECTEUR GADGET

Kheireddine Chouaki

© Copyright VIFI INTERNATIONAL 1984

A la suite d'un tuyau fourni par l'inspecteur chef GONTIER, la police secrète internationale a localisé le repère de l'ignoble Docteur GANG. Le Q.G. de son organisation criminelle M.A.D. est établi en plein cœur de la ville, dans un immeuble apparemment tranquille. C'est pourtant au dernier étage de cette bâtisse que GANG dirige ses opérations diaboliques. L'inspecteur GADGET est aussitôt mis sur l'affaire. Il se rend immédiatement sur les lieux pour mettre fin aux activités maléfiques de l'organisation.

Mais le Docteur GANG veille... Franchir le dispositif de sécurité ne sera pas chose facile. Les comparses de GANG sont partout. Heureusement que SOPHIE et FINOT, le chien fidèle, sont là pour soutenir GADGET dans sa mission périlleuse.

Nos trois amis viendront-ils à bout des M.A.D. et du démoniaque Docteur GANG ?

Pour le savoir, à vous de jouer ! Leur destin est aussi entre vos mains...



● Pour parvenir jusqu'au Docteur GANG, GADGET, SOPHIE et FINOT devront gravir 3 étages. Chaque étage comporte 3 pièces qu'il faut obligatoirement traverser avec succès pour atteindre l'étage supérieur.

● A chaque étage, une épreuve attend l'un de nos trois héros. D'une pièce à l'autre, cette épreuve devient de plus en plus difficile.

● Pour guider nos amis jusqu'au Docteur GANG, vous utiliserez uniquement **la manette de jeu**.

Le bouton **ACTION** vous permettra :

- de passer d'une page écran à l'autre ;
- ou de démarrer une épreuve.

● Si vous sortez gagnant d'une épreuve, vous passez à la pièce suivante en agissant sur **ACTION**.

En cas d'échec, vous pourrez recommencer l'épreuve ou arrêter le jeu. Vous ferez votre choix avec la manette et validerez votre réponse en appuyant sur

ACTION

● Le passage d'un étage à l'autre entraînera le chargement automatique du jeu suivant et nécessitera, en conséquence, quelques instants de patience.

- Vous avez mis votre logiciel en route. Après la page titre, voici qu'apparaissent à l'écran les héros de votre aventure : GADGET, SOPHIE, FINOT.

- Vous êtes prêts à vous lancer dans la chasse au Docteur GANG. Appuyez sur le bouton **ACTION**

Vous voici maintenant, à l'intérieur de l'immeuble infernal. Que le meilleur gagne!

1^{er} ÉTAGE : "BALLE" DE MATCH POUR FINOT.

- Au premier étage de l'immeuble, le chien **FINOT** est successivement confronté à trois MADS dans des parties de tennis "explosives". La balle est ici, remplacée par une bombe anesthésiante. FINOT doit tenir bon jusqu'à la fin de chaque match pour qu'elle explose dans le camp du MAD; si par malheur, il manquait un coup, il serait aussitôt mis hors jeu et il lui faudrait recommencer.

- Pour que la mission suive normalement son cours, FINOT doit obligatoirement éliminer ses trois adversaires.

- Dans la **première pièce**, le MAD est un joueur débutant.

Ainsi que l'indique le compteur, en bas de l'écran, l'échange devra durer **10 coups** (5 coups par joueur). Autrement dit, FINOT devra renvoyer la bombe 5 fois de suite s'il veut sortir victorieux de la partie et passer dans la pièce suivante.

- Dans la **seconde pièce**, le MAD est un bien meilleur joueur. Son jeu est plus rapide et il peut soutenir un échange de **20 coups**.

- Dans la **troisième pièce**, FINOT va rencontrer un MAD-TENNISMAN de haut niveau. La partie comportera **30 coups** et le MAD essaiera parfois de feinter FINOT en donnant de l'effet à sa "balle".



2^e ÉTAGE : GADGETS A GOGO POUR L'INSPECTEUR.

- C'est maintenant l'**inspecteur GADGET** qui se trouve aux prises avec les MADS. Dans chaque pièce, il devra utiliser l'un de ses dispositifs bioniques pour venir à bout des hordes de MADS qui déferlent sur lui.

- Les MADS arrivent par escadrons en haut de l'écran. Inoffensifs au début, ils deviennent agressifs rapidement. Lorsqu'ils passent en rouge, ils vous bombardent sans pitié. Au fur et à mesure des pièces, les escadrons sont de plus en plus rapides et de plus en plus proches de l'inspecteur GADGET.

- Vous déplacerez GADGET à l'aide de la manette et l'inspecteur utilisera son arme secrète pour éliminer les MADS à chaque fois que vous appuierez sur le bouton **ACTION**.

- Dans la **première pièce**, GADGET fera appel à son **GADGETO-GANT-DE-BOXE**. Dans la **seconde**, il utilisera son **GADGETO-PARAPLUIE**. Enfin, pour sa **troisième** épreuve, l'inspecteur se servira de son **GADGETO-MARTEAU**.

- Pour passer d'une pièce à l'autre, GADGET doit éliminer au moins dix MADS dans chacune d'entre elles.



3^e ÉTAGE : ONDES DE CHOC POUR SOPHIE.

- A **SOPHIE** l'honneur de franchir les derniers maillons de sécurité. Défiée par le Savant Fou, elle doit mettre en œuvre toute son intelligence dans des parties de morpion "électriques". Si elle gagne, le courant sera rétabli, et la porte qui mène au Docteur GANG s'ouvrira.
- Sur quatre grilles superposées, **SOPHIE** et le Savant Fou doivent tour à tour disposer de petites résistances électriques. Le premier qui parviendra à en aligner quatre aura gagné.
- Pendant que **SOPHIE** réfléchit (ampoule allumée), vous vous positionnez à l'aide de la manette sur la grille et le nœud de votre choix. En appuyant sur le bouton **ACTION** vous fixez la résistance sur le nœud.
- Dans la première pièce, le Savant Fou n'est pas encore dans sa meilleure forme intellectuelle. Mais attention, au fur et à mesure des parties il deviendra de plus en plus fort.



ÉPILOGUE

BRAVO! Vos réflexes et votre intelligence sont dignes de l'inspecteur de police le meilleur du monde! Grâce à vous, **FINOT**, **GADGET** et **SOPHIE** ont passé brillamment toutes les épreuves mises en place par le Docteur **GANG**. Les voici parvenus à l'ultime étape de leur mission. Ils se trouvent maintenant sur le toit de l'immeuble... L'organisation criminelle **M.A.D.** est tombée dans les filets de la police. Mais où est donc passé le Docteur **GANG** ???



● La cassette d'INSPECTEUR GADGET comporte un enregistrement par face. La face A (face rouge) correspond aux systèmes T07 et T07/70; la face B (face verte) est compatible avec le système M05.

- Chaque enregistrement se compose de 4 parties :
 - une en-tête avec la présentation des personnages;
 - les épreuves du 1^{er} étage;
 - les épreuves du 2^e étage;
 - les épreuves du 3^e étage.

● Si au cours de votre aventure, vous avez préféré l'une ou l'autre des épreuves, voici comment accéder directement à l'étage de votre choix :

- relevez le numéro de compteur du lecteur de cassette lors du chargement de chaque partie;
- complétez le tableau ci-dessous :

	N° de compteur
En-tête et les personnages	1 2 3 4 5
1 ^{er} étage	1 2 3 4 5
2 ^e étage	1 2 3 4 5
3 ^e étage	1 2 3 4 5

● Pour jouer directement avec FINOT, GADGET ou SOPHIE, positionnez la bande grâce au numéro de compteur et chargez le programme comme il est indiqué à la page "Mise en marche du système".

ATTENTION!
POUR LE T07 / T07-70 : FACE ROUGE
POUR LE M05 : FACE VERTE

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassettes

IL EST IMPERATIVEMENT RECOMMANDE DANS L'UTILISATION :

- du magnétophone :
 - d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
 - nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;
- de la cassette :
 - ne pas toucher la bande avec les doigts ;
 - protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
 - éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ECHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.