

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

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 T07 (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. (Si le crayon optique ne réagit pas augmentez le niveau de luminosité de votre téléviseur).

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 Ø
(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

LABYRINTHE SURVIE

Alain RIGOLOT

A l'aide des manettes de jeu, guidez le petit singe OUISKI à travers un labyrinthe en trois dimensions et donnez lui assez de bananes pour le mener au paradis.

PREPARATION DU JEU.

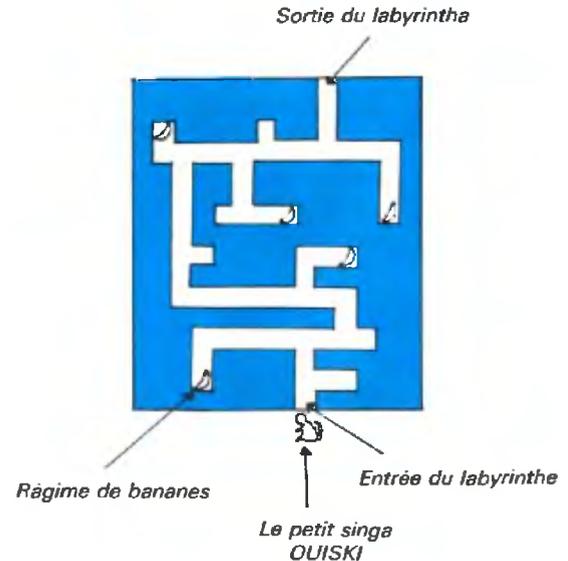
● Choix du labyrinthe.

Choisissez les dimensions du labyrinthe (largeur et longueur). Pour cela, déplacez le rectangle clignotant sur le nombre de colonnes (de 6 à 10), puis de lignes (de 6 à 10) avec la manette de jeu et appuyez à chaque fois sur ACTION pour fixer votre choix.

● Dessin du labyrinthe.

Le labyrinthe, différent pour chaque partie, se dessine sous vos yeux. Il n'a qu'une seule sortie et le chemin qui y mène est unique. Quand le dessin est achevé, le petit singe OUISKI apparaît devant l'entrée au bas de l'écran, prêt à partir.

Exemple :



	page
But du jeu	3
Préparation du jeu	3
Déroulement du jeu	4
Fin du jeu	8
Annexe	9



DEROULEMENT DU JEU.

● Avant de vous engager dans ce dédale de carrefours et de chemins, étudiez sur le plan, sans limite de temps, l'itinéraire à suivre au cours du jeu ; repérez aussi les impasses, proches de votre itinéraire, au fond desquelles se trouve un régime de bananes que vous jugerez nécessaire d'aller cueillir pour conserver une provision suffisante.

● Départ.

Il suffit de pousser la manette de jeu vers l'avant pour pénétrer à l'intérieur du labyrinthe, dont l'entrée se referme aussitôt.

OUISKI est présent dans le labyrinthe, espace à trois dimensions qui apparaît sur une profondeur de neuf cases au maximum.

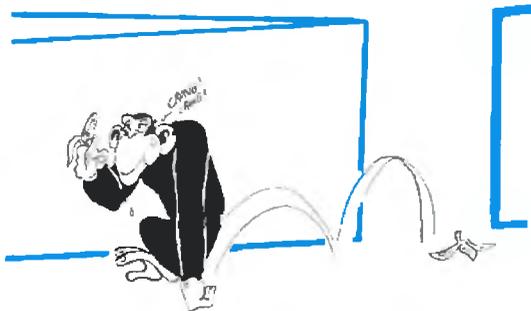


● Déplacement.

Chaque poussée vers l'avant de la manette de jeu fait progresser OUISKI d'un pas, c'est-à-dire d'une case (sauf bien sûr si un mur barre le passage).

Tous les deux pas, OUISKI mange une banane qui disparaît donc de la provision affichée en permanence en haut de l'écran.

Remarque : l'excédent de quarante bananes n'apparaît pas mais est décompté normalement.



● Changement de direction.

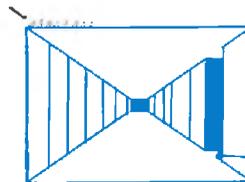
Une poussée vers la gauche (ou la droite) de la manette fait tourner OUISKI d'un quart de tour à gauche (ou à droite) sans changer de case (sur place). En tirant la manette vers vous, vous lui faites faire demi-tour.

Ces manœuvres ne consomment pas de bananes et permettent éventuellement à OUISKI de pivoter sur place afin, soit d'emprunter un couloir débouchant à angle droit de la case où il se trouve, soit simplement d'examiner la perspective donnée dans une ou plusieurs directions depuis son emplacement afin de mieux se repérer.

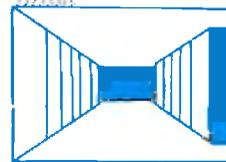
Remarque : si OUISKI pivote prématurément, avant d'avoir atteint une case dans laquelle débouche un couloir latéral il verra naturellement le mur du couloir, dans lequel il se trouve, barrant toute la largeur de l'écran.

Exemple :

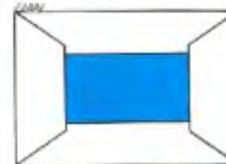
Provision de bananes de OUISKI



OUISKI est maintenant dans le labyrinthe. Encore un pas en avant et il arrivera à un carrefour.



Maintenant OUISKI a le choix entre tourner à droite ou continuer tout droit.



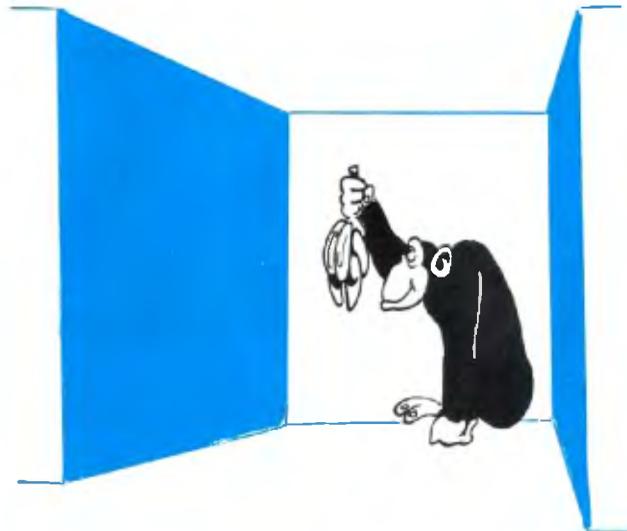
OUISKI est allé tout droit. Il lui reste un pas à faire avant d'atteindre le bout du couloir. Où ira-t-il ensuite : à gauche ou à droite ? En cas de doute consultez le plan.

● Récolte des régimes de bananes.

Les bananes sont toujours situées au fond d'une impasse. A partir du moment où elles sont visibles, OUISKI doit encore effectuer six pas avant de les atteindre.

Lorsque le singe cueille le régime, une petite musique retentit, et un nombre de bananes variant entre neuf et treize (selon la taille du labyrinthe et un facteur chance) vient s'ajouter à sa provision.

Pour ressortir ensuite de l'impasse, OUISKI doit bien sûr faire demi-tour.



● Demande de secours.

Si OUISKI s'est égaré dans le labyrinthe, vous pouvez le repérer sur le plan en appuyant sur la touche ACTION. Vous pouvez ainsi vous orienter à nouveau et repérer les régimes de bananes éventuellement à récolter.

Pour chaque référence au plan, OUISKI est pénalisé de trois bananes qui sont automatiquement ôtées du total.

Ce serait donc précipité la perte de OUISKI que de se référer trop souvent au plan. Utilisez plutôt votre mémoire et votre sens de l'orientation.

Pour revenir à l'intérieur du labyrinthe, poussez la manette de jeu dans le sens désiré en tenant compte du fait que OUISKI a été orienté automatiquement vers le nord (comme s'il regardait le haut de l'écran).

Exemple :



Pour faire aller OUISKI dans le sens de la flèche, poussez la manette à droite.



● Partie gagnée

Au bout de l'ultime ligne droite, OUISKI voit scintiller des étoiles et s'étendre une grande prairie verte sur laquelle l'attendent tous ses amis.

Un dernier effort lui permettra d'atteindre ce paradis où il goûtera un repos bien mérité avant d'entreprendre, peut-être, une nouvelle traversée.

Remarque : la possibilité de rejouer est proposée au joueur. Celui-ci répond simplement à l'aide de la manette de jeu, en positionnant le rectangle sur OUI ou NON et en appuyant sur ACTION.



● Partie perdue.

Si la provision de bananes est épuisée et que OUISKI erre encore dans le labyrinthe, la partie est perdue.

Ne laissez pas le singe sur sa faim, offrez lui donc une chance de liberté lors d'une nouvelle partie.



● « Labyrinthe survie » est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette. Les enregistrements de la face A sont compatibles avec le système TO 7 et T07/70 et ceux de la face B avec le système MO 5.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec « Labyrinthe survie », il pourra relever le numéro du compteur du lecteur de programmes, lors du chargement de chaque enregistrement et compléter le tableau ci-dessous :

	Face A	Face B
EN-TETE
Labyrinthe survie
Labyrinthe survie

● Pour retrouver directement le jeu, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le lecteur et chargez le programme comme il est expliqué à la page « Mise en marche du système ».

ATTENTION !
Pour le système TO7 et T07/70 : Face ROUGE
Pour le système MO5 : Face VERTE

Jeux

- Atomium** : *Rayons contre atomes*
Echo : *Jeu de mémoire sonore et visuel*
Logicod : *Logique et réflexion*
Gémini : *Les cartes retournées*
Crypto : *Codes secrets*
Motus : *Les mots cachés*
Trlidi 444 : *Aligner 4 pions dans l'espace*
Trap : *Le labyrinthe*
Pictor : *La palette magique*
Méloïdia : *Jeu de création musicale*
Quest : *Questions-réponses — 4 volumes*
Méilmémot : *Chercher les mots*
Microjeux : *Cocktail de 11 programmes pour jouer — 3 volumes*
Yams, Poker, Solitaire : *3 grands classiques sur cassette*
Le Loto : *Pour jouer en famille*
Backgammon : *Un jeu de stratégie*
Un mot pour le compte : *Un jeu de chiffres et de lettres*

Éducation et formation personnelle

- La ronde des formes** : *A partir de 2 ans — Reconnaissance des formes*
La ronde des chiffres : *A partir de 2 ans — Reconnaissance des chiffres*
Noix de coco : *A partir de 5 ans — Ensembles, logique, relations*
Dialogue avec une sauterelle : *A partir de 8 ans — Premiers programmes informatiques*
Initiation au langage Basic : *A partir de 10 ans — 6 volumes doubles*

- Compléments et multiples** : *A partir de 8 ans — Savoir calculer*
Système métrique : *A partir de 9 ans — Savoir mesurer*
Carré magique : *A partir de 9 ans — Savoir calculer*
L'horloge : *A partir de 6 ans — Savoir lire l'heure*
Encadrement : *A partir de 7 ans — Savoir calculer*
La carotte malicieuse : *A partir de 6 ans — Se repérer sur un plan quadrillé*
Multiplications casse-tête : *A partir de 8 ans*

- Des signes dans l'espace** : *A partir de 5 ans — Se repérer dans l'espace*
Mots en fleurs : *A partir de 6 ans — Construire des mots*
Mes premiers mots croisés : *A partir de 7 ans — Français, vocabulaire*
Lire vite et bien : *Lecture rapide*

La carte de France : *A partir de 7 ans — Fleurs, mers, villes, etc.*

Guten Tag ! : *A partir de 12 ans — Grammaire allemande — 2 vol. doubles*

Diététique : *Formation personnelle*

Lecteur enregistreur :

- éviter de passer de l'avance rapide au retour et vice versa sans passer par le stop ;
- nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90 °C) ou avec une cassette autonettoyante la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre lecteur-enregistreur.

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 des champs magnétiques.

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

Cet échange est gratuit pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les cartouches et les disquettes.