



## 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 **3** 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 **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

## MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

### 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 **ENTRÉE**.

ATTENTION !  
MANETTES DE JEU OBLIGATOIRES

## ROTORWAR

L. Vigneron

B. Lecuppe

	page
<b>Caractéristiques</b> .....	3
<b>But du jeu</b> .....	4
<b>Éléments du scénario</b> .....	4
- L'hélicoptère .....	4
- Les "survivants" .....	4
- Le vaisseau spatial .....	4
- Les O.V.N.I. ....	4
- L'hélicoptère supplémentaire .....	5
- Le bandeau supérieur de l'écran .....	5
<b>Déroulement du jeu</b> .....	6
<b>Fin du jeu</b> .....	7
<b>Le concours</b> .....	7
<b>Annexe</b> .....	8

**Type de jeu :** jeu d'action.

**Age :** pour tout âge.

**Utilisation :** manettes de jeu.

Pilote d'un hélicoptère, vous devez sauver les "survivants" de la grande guerre interstellaire réfugiés sur les toits et les terrasses des immeubles new yorkais. Mais, attention! L'ennemi vous guette.

### LES ÉLÉMENTS DU SCÉNARIO

#### 1. L'hélicoptère.

Vous en êtes le pilote et votre mission est de le conduire jusqu'aux "survivants", que vous devez récupérer.

Attention! Votre appareil est très fragile. Le moindre choc peut entraîner sa destruction et votre éjection en parachute. Toutefois rassurez-vous, vous en possédez cinq au début du jeu.

#### 2. Ce qu'il faut récupérer: les "survivants".

\* Il s'agit, suivant les cas :

- de bidons de fuel
- de rescapés
- de canons

\* Leur couleur :

- blancs : ils sont récupérables immédiatement.
- rouges : vous devez d'abord récupérer une force anti-ennemi à bord du vaisseau spatial.

#### 3. Le vaisseau spatial.

Situé au centre, en haut de l'écran, et rallié à la cause terrestre, il est là pour vous aider et cela de deux manières :

- Il vous permet de déposer les "survivants" en lieu sûr à la fin de chaque étape.
- Il vous donnera la faculté de repousser l'invasion, en vous redonnant de la force anti-ennemi. En effet, au fur et à mesure des étapes que vous franchissez, votre force s'épuise et vous n'êtes plus assez fort pour prendre les "survivants" à votre bord. Dans ce cas les "survivants" deviennent rouges vous indiquant ainsi qu'ils sont irrécupérables tant que vous n'avez pas effectué un séjour à bord du vaisseau spatial pour faire le plein de sa force magnétique.

#### 4. Les O.V.N.I.

Le ciel de New York se couvrira tantôt de pierres cosmiques ou de météorites, tantôt de vaisseaux ennemis. Si vous en heurtez un, la collision vous coûtera un hélicoptère.

#### 5. L'hélicoptère supplémentaire.

A partir du tableau 2, vous avez droit à un hélicoptère supplémentaire.

#### 6. Le bandeau supérieur de l'écran.

Il vous indique à tout moment, de gauche à droite :

- LE SCORE de la partie en cours.
- LE RECORD ou SCORE MAXIMUM précédemment réalisé.
- LE NOMBRE D'HÉLICOPTÈRES restant à votre disposition.
- UN SYMBOLE rappelant le TABLEAU en cours.

**A.** Guidez l'hélicoptère vers le "survivant" à récupérer en dirigeant la poignée de la manette de jeu dans les huit directions possibles. Dès que l'hélicoptère touchera le "survivant", celui-ci se retrouvera automatiquement à bord de l'appareil.

**B.** Lorsque vous avez effectué ainsi dix sauvetages, vous ne voyez plus apparaître de "survivants" et un signal sonore se fait entendre pour vous indiquer que vous êtes en surcharge. Vous devez vous rendre à bord du vaisseau spatial pour y déposer les "survivants".

**C.** La quête infernale reprend avec l'apparition du tableau suivant. Au fil des étapes (ou tableaux) que vous franchirez, l'ennemi prendra ses dispositions pour vous empêcher d'accomplir votre mission. A chaque changement de tableau, de nouvelles épreuves vous seront imposées.

#### D. les différents tableaux :

Tableau 1	Ciel vide.	Force anti-ennemi illimitée
Tableau 2	Ciel parsemé de pierres cosmiques qui ne doivent en aucun cas toucher l'hélice.	Force anti-ennemi illimitée
Tableau 3	Ciel constellé de météorites qui ne vous laissent aucune chance, en cas de choc.	Force anti-ennemi illimitée
Tableau 4	Ciel envahi de vaisseaux spatiaux ennemis. Evitez-les à tout prix !	Force anti-ennemi illimitée
Tableau 5	Les immeubles deviennent invisibles dans la nuit, à vous de les éviter.	Force anti-ennemi limitée

## LE CONCOURS

Votre score sera enregistré et votre nom répertorié, afin de pouvoir classer les concurrents par ordre décroissant.

numéro	score	nom
1	6 000	LAURENCE
2	4 700	PHILIPPE
10	00000	.....

Pour inscrire votre nom, poussez la poignée de la manette de jeu :

- vers la droite : pour avancer dans l'alphabet
- vers la gauche : pour reculer dans l'alphabet
- vers le haut : pour passer à la lettre suivante
- vers le bas : pour enregistrer le nom

La phrase suivante s'affiche alors :

**"Désirez-vous : Rejouer ou Arrêter ?"**

- Si vous désirez rejouer, dirigez la poignée vers la gauche.
- Si vous désirez arrêter, dirigez la poignée vers la droite.

- "ROTORWAR" est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette. Les enregistrements de la face A sont compatibles avec le système TO7 et TO7/70 et ceux de la face B avec le système MO 5.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec "ROTORWAR", 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
ROTORWAR	.....	.....
ROTORWAR	.....	.....

- 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 TO7/70: Face ROUGE**

**Pour le système MO5: Face verte**

#### 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.