

Le programme ne se charge pas.

Vérifiez successivement les points suivants :

- l'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension,
- le câble de raccordement est branché,
- le MEMO 7 Basic est en place,
- 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.

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ces 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...).



SPIX®

Auteur : Patrick PRINC

SPIX, comme tous ses congénères aime se reposer dans le jardin des autres. Fort de la récompense promise, vous vous êtes engagé à reconquérir le terrain. Mais attention!!! Tout importun qui trouble le sommeil de SPIX éveillera sa rage meurtrière et ses dangereuses décharges ioniques. Alors munissez-vous des barrières d'OHM et que la fortune soit avec vous.

© Copyright INFOGRAMES® 1985 tous droits réservés.



CHARGEMENT DU PROGRAMME SPIX

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale TO7 avec extension 16K, TO7 70 ou MO5,
- MEMO 7 Basic (sauf pour MO5),
- lecteur-enregistreur de programme,
- contrôleur de son et manettes de jeu.

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

Sur TO7 et TO7 70, choisissez l'option 1 à la mise sous tension de l'unité centrale.

Assurez-vous que la cassette est rembobinée à fond sur la face correspondant à votre appareil et introduisez-la dans le lecteur.

Appuyez sur la touche de lecture \triangleright , il est normal que le lecteur ne démarre pas. Tapez au clavier **RUN** puis pressez la touche **ENTREE**, le lecteur commence alors à tourner.

A la fin du chargement, le programme démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU JEU

La page de présentation vous offre le choix de la difficulté selon deux critères :

- la hargne de SPIX à vous pourchasser,
- la dimension du terrain d'évolution.

Déplacez le levier de la manette de jeu à droite ou à gauche, puis validez le niveau choisi avec le bouton d'action.



2

3

Le terrain apparaît alors et vous voyez SPIX arpenter ce terrain, en bleu.

Vous apparaissez sous la forme d'un point clignotant d'impatience.

Avant de vous élancer, lisez encore ces quelques conseils qui vous sont donnés par un éminent SPIXOLOGUE.

Lorsque vous posez des barrières d'OHM en vous déplaçant sur le terrain, celles-ci sont fragiles tant qu'elles ne forment pas une boucle.

Quand une boucle est formée, les barrières qui la composent deviennent invulnérables et apparaissent alors en lignes continues.

Vous pouvez accélérer la pose des barrières en appuyant une fois sur le bouton action, mais la dépense énergétique supplémentaire vous fera perdre du bonus. Pour revenir à un rythme normal, appuyez à nouveau sur action.

Pendant que vous vous reposez sur les terres reconquises, vous pouvez faire appel en pressant **ENTREE**, à l'ordinateur, qui comptabilisera la surface récupérée. Si le pourcentage est inférieur à 78%, vous perdrez à la fois la face et une vie. Dans le cas contraire, vous êtes rétribué à raison de 50 points par pourcentage supérieur à 78%.

Le bonus restant vous rapporte respectivement pour chaque ligne jaune, magenta et rouge 4,3 et 2 points.

Vous disposez au départ de 4 vies. Une nouvelle vie vous est accordée tous les 2 niveaux franchis.

EN CAS DE DIFFICULTES

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

