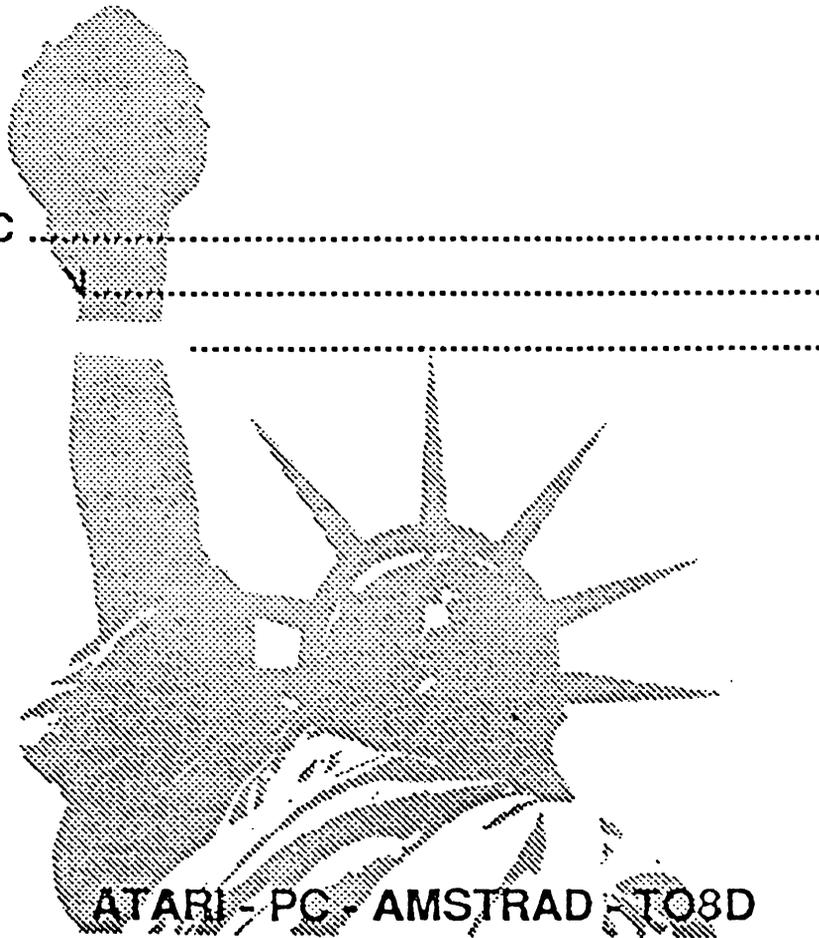


STARS

BIVOUAC



ATARI - PC - AMSTRAD - T08D

BIVOUAC

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés.

AMSTRAD CPC version cassette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la cassette dans le lecteur, face A vers le haut,
- pour 664,6128 et 464 munis d'un lecteur de disquettes, tapez |TAPE (pour obtenir | , appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez úTAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

AMSTRAD version disquette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- RUN" DIDACT

ATARI 520 et 1040 ST

- insérez la disquette «BIVOUAC» dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension,
- cliquez deux fois sur l'icône TATOU.PRG.

IBM PC et COMPATIBLES

- mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- insérez la disquette «BIVOUAC» dans le lecteur,
- tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN,
- au menu choisissez le mode d'affichage correspondant à celui de votre appareil.

THOMSON T08 version disquette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- page en-tête du T08, sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 (carré à droite).

NB : une manette de jeu est obligatoire pour la version THOMSON.

CONVENTIONS

On peut jouer avec une manette ou au clavier. La VALIDATION s'obtient en enfonçant le bouton ACTION de la manette (obligatoire sur THOMSON) ou en appuyant sur la barre d'espacement, au clavier. En appuyant sur la touche RETURN (barre d'espacement sur THOMSON), vous obtenez un curseur à l'écran : il vous permet de sélectionner certaines actions ou certains objets. Pour cela, vous devez le déplacer en manipulant la manette ou les touches fléchées sur l'objet ou l'action de votre choix, puis vous validez.

DEBUT DU JEU

- Le jeu est organisé en deux parties :
- ❶ Préparation de la course. Où l'on choisit le chemin que l'on va emprunter, et où on prépare son sac à dos.
 - ❷ La course. La grande Aventure !

LES CONSEILS D'ERIC ESCOFFIER

- *- Une course ça se prépare sérieusement. Déjà, lorsque vous préparez votre sac prévoyez de quoi passer la nuit, pensez aussi aux risques d'intempéries (surtout en hiver), n'oubliez pas la nourriture ni de quoi se désaltérer : le rhum ou le vin rouge, ça réchauffe... mais, attention aux effets secondaires !*
- *Emportez au moins trois pitons (ou coins) !*
- *Attention au soleil en altitude : pensez à utiliser les lunettes ainsi que la crème de protection.*
- *N'oubliez pas la lampe de poche : ça peut servir lorsque vous devez chercher quelque chose en pleine nuit !*
- *En pleine ascension, pensez à faire des relais d'assurance, ça permet de tomber moins bas !*
- *Les crampons sont fortement déconseillés sur la roche.*

1 - PREPARATION

Appuyez sur la touche de VALIDATION, puis choisissez le nombre de courses (une à trois courses enchaînées) : pour cela déplacez le curseur pour sélectionner votre choix, puis appuyez sur la touche de VALIDATION.

Si ce n'est pas la première fois que vous jouez, vous avez peut-être déjà sauvegardé une partie. Vous pouvez décider de continuer cette partie (voir CHARGEMENT D'UNE PARTIE).

- Choix de la course :

Les courses sont dessinées sur la montagne. Pour obtenir les caractéristiques de chacune, positionnez le curseur sur le carré jaune qui se trouve à la base de chaque course, et appuyez sur la touche de VALIDATION.

Niveaux de difficulté des courses :

F =	FACILE
PD =	PEU DIFFICILE
AD =	ASSEZ DIFFICILE
D =	DIFFICILE
TD =	TRES DIFFICILE
ED =	EXTREMEMENT DIFFICILE

Ces niveaux de difficulté sont parfois accompagnés d'un signe + ou - qui précise une valeur intermédiaire. Par exemple: D+ est plus que Difficile, sans être Très Difficile.

Pour sélectionner une course, positionnez le curseur sur le symbole OUI (ou ACCEPTE version PC) et appuyez sur la touche de VALIDATION.

- Préparation du sac :

Attention : vous êtes déjà équipé d'un baudrier, d'un piolet et de deux marteaux-piolets qui ne se trouvent pas dans le sac.

a) Objets du sac

Votre sac à dos est déjà rempli. Vous voyez les objets qu'il contient par « page » d'objets. Pour voir les autres, positionnez le curseur sur SUITE et appuyez sur la touche de VALIDATION. Vous pouvez connaître les caractéristiques (poids, quantité, nom) de chaque objet en positionnant le curseur dessus (les caractéristiques sont affichées en dessous).

Si vous êtes satisfait de ce que contient votre sac à dos, positionnez le curseur sur ACCEPTE et appuyez sur la touche de VALIDATION.

b) Sélectionner de nouveaux objets

Si vous souhaitez relaire votre sac à dos, positionnez le curseur sur REFUSE et appuyez sur la touche de VALIDATION.

Le sac est maintenant vide, et à l'écran vous obtenez une série d'objets.

- Pour voir une autre série d'objets, positionnez le curseur sur SUITE et appuyez sur la touche de VALIDATION.

- Pour mettre un objet dans le sac, positionnez le curseur dessus et appuyez sur la touche de VALIDATION.

A chaque fois que vous appuyez sur la touche de VALIDATION vous prenez une unité de cet objet.

Par exemple : si vous souhaitez emporter 10 sachets de soupe, positionnez le curseur sur le sachet de soupe et appuyez 10 fois sur la touche de VALIDATION.

c) Enlever un objet du sac

- Pour enlever un objet du sac, positionnez le curseur sur celui-ci (dans le sac évidemment), et appuyez sur la touche de VALIDATION. Attention : Les objets se rangent dans le sac par couches successives. Il faut donc penser à mettre les choses les plus importantes en dernier ! (elles seront au dessus du sac).

- Lorsque vous pensez avoir rempli le sac à dos, positionnez le curseur sur FIN (ACCEPTÉ sur IBM PC) et appuyez sur la touche de VALIDATION.

- Heure de départ

Positionnez le curseur sur le + ou le - pour faire augmenter ou diminuer l'heure de départ. Puis validez en positionnant le curseur sur l'heure (FIN sur IBM PC) et appuyez sur la touche de VALIDATION.

De la même façon, sélectionnez si vous partez en hiver ou en été (le choix d'une saison influence la météo).

N.B : A tout moment, vous pouvez appuyer sur la touche ESC pour recommencer cette partie (touche STOP sur THOMSON).

2 - LA COURSE

La course peut avoir lieu sur des glaciers, des pentes de neige ou sur de la roche, et il arrive parfois que l'on tombe dans des crevasses. Ce qui donne quatre types d'écrans différents.

Cependant on retrouve certains indicateurs et certaines commandes communs à ces quatre types d'écrans.

- PROFIL (cet indicateur n'existe pas dans la version IBM PC). Ce profil de notre montagnard est un indicateur intéressant car vous pouvez voir dans ses lunettes le reflet de ce qui l'attend (si c'est en pente ou si c'est de la roche ou du glacier) !

- INDICATEURS NUMERIQUES. L'heure, la température ambiante, l'altitude sont clairement précisées dans cette fenêtre. De temps en temps il peut être utile d'accélérer le temps : pour cela, appuyez sur la touche +. Pour ralentir, appuyez sur la touche -.

- **INDICATEUR D'ETAT DE SANTE.** Le visage du personnage apparaît avec une expression qui doit vous signaler s'il a faim, soif, froid, chaud, ou s'il est fatigué. S'il n'apparaît pas c'est que tout va bien.

- **INDICATEUR PROGRESSION.** Cet indicateur n'est pas visible dans le mode glacier. La position du téléphérique donne une estimation de l'endroit où vous êtes dans la course (la distance qui reste à parcourir avant d'arriver au sommet).

- **INDICATEUR ASSURANCE/REVEIL.** Cet indicateur sert uniquement quand il est nécessaire de s'accrocher à une paroi pour s'assurer, ou lorsque l'on dort, pour se réveiller.

- Pour se réveiller lorsque vous êtes sous la tente, ou dans votre hamac déplacez le curseur sur REVEIL et appuyez sur la touche de VALIDATION.
- Pour s'assurer : voir paragraphe ASSURANCE.

COMMANDES POUR PRENDRE DES OBJETS

a) Dans le sac à dos

Pour voir les objets qui se trouvent dans votre sac, appuyez sur la touche RETURN (barre d'espace sur THOMSON), vous obtenez alors, le curseur. En positionnant le curseur sur le sac à dos et en appuyant sur la touche de VALIDATION, vous obtenez la liste des objets contenus dans le sac.

b) Sur l'alpiniste

Procédez de la même façon, mais positionnez le curseur sur le corps du personnage (sur sa tête quand il est de dos) et appuyez sur la touche de VALIDATION : vous obtenez la liste des objets portés par le personnage.

Pour prendre en main et utiliser un des objets qui se trouvent dans le sac ou sur l'alpiniste, déplacez le curseur pour sélectionner l'objet dans la liste affichée à l'écran, et appuyez sur la touche de VALIDATION (cette action est confirmée par un signal sonore).

Par exemple, pour enlever ses lunettes et les mettre dans le sac, positionnez le curseur sur le corps du personnage, appuyez sur la touche de VALIDATION, si vous voyez les lunettes dans la liste, validez-les. Ensuite, vous pouvez regarder dans le sac : les lunettes y sont.

Attention : notre grimpeur ne peut pas ouvrir son sac à dos lorsqu'il est en pleine escalade (neige ou roche), sauf s'il prend soin de s'accrocher à la paroi (avec la sangle - voir ASSURANCE COURTE).

3 - ASSURANCE

- ASSURANCE PROGRESSION. Pour s'assurer, il faut sélectionner la corde dans votre sac, puis le programme vérifie si vous avez bien tout ce qu'il faut pour cela (piton, broche à glace, ou coinçeur, mousqueton, marteau...).

Sur neige ou sur glace, vous devez avoir :

- des broches à glace
- des mousquetons
- une corde

Sur roche vous devez avoir :

- des pitons ou des coinçeurs
- des mousquetons
- une corde

Les points d'ancrage sont :

- les pitons
- les broches à glace
- les coinçeurs

- INDICATEUR ASSURANCE. Dès lors, vous voyez les indicateurs :

ASSURANCE
RECUPERE
ABANDONNE

RECUPERE/ABANDONNE servent lorsque vous n'avez plus besoin de l'assurance (par exemple, vous êtes sorti d'une crevasse).

RECUPERE veut dire que vous utilisez une poignée Jumard (le programme vérifie que vous la possédez) pour récupérer tous les éléments qui ont servi à votre assurance.

ABANDONNE veut dire que vous récupérez uniquement la corde et que vous laissez le reste sur place.

Sélectionnez RECUPERE ou ABANDONNE en déplaçant le curseur (touche RETURN ou espace sur THOMSON) et VAUDEZ.

ATTENTION : l'indicateur ASSURANCE clignote lorsque vous êtes arrivé en bout de corde. Il faut alors la RECUPERER ou l'ABANDONNER (dans le cas où vous avez oublié la poignée Jumard), et reprendre une assurance à partir de cet endroit (sélectionnez la corde dans le sac).

- ASSURANCE COURTE. LA SANGLE permet de se reposer ou bien de prendre quelque chose dans le sac à dos lorsque vous êtes dans une crevasse, sur une pente ou un rocher. Elle nécessite le même matériel que pour une ASSURANCE PROGRESSION (points d'ancrage selon le terrain). Sélectionnez la sangle sur l'alpiniste.

Un indicateur apparaît dans le cas d'une assurance courte : on voit à l'écran un personnage accroché à la paroi. Dès que le personnage repart, l'assurance courte disparaît automatiquement.

COMMANDES DE MOUVEMENTS

a) Sur les glaciers

Actions	Manette	Clavier	Remarque
Marcher	← →	← →	rythmer régulièrement
Sauter	↑	↑	pour sauter les crevasses
Sonder	bouton ACTION	barre d'espace	pour voir si le terrain est solide

N.B : Pour marcher, il faut synchroniser le mouvement de la manette (ou des touches ← et →) sur le mouvement des jambes de l'alpiniste. Commencez par la gauche.

b - Sur les pentes de neige ou dans les crevasses

Actions	Manette	Clavier	Remarque
Planter les piolets	↑	↑	plusieurs tentatives peuvent être nécessaires suivant le pied utilisé...
Planter les pieds	↓	↓	
Se hisser	bouton ACTION	barre d'espace	

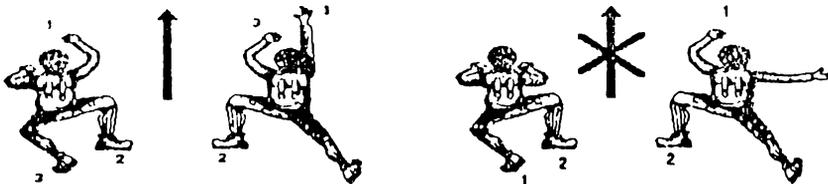
Il faut planter les marteaux-piolets, puis planter les pieds, se hisser, puis replacer les pieds etc... Attention au risque de glissade si vous mettez trop de temps à accomplir le mouvement complet.

c) Sur la roche

Actions	Manotte	Clavier	Remarque
Sélectionner un membre	bouton ACTION	barre d'espace	Le membre qui va bouger clignote
Lever le membre	↑	↑	
Descendre le membre	↓	↓	
Se hisser	↑ bouton ACTION	↑ barre d'espace	Les membres doivent être bien placés.
Se glisser vers le bas	↓ bouton ACTION	↓ barre d'espace	Au clavier, appuyez sur les 2 touches en même temps.
Déplacement à gauche	← bouton ACTION	← barre d'espace	Pour les positions de départ du mouvement voir croquis page suivante.
Déplacement à droite	→ bouton ACTION	→ barre d'espace	
Eviter une chute de pierre	← ou →	← ou →	Il faut être très rapide.

ESCALADE.

Les membres doivent être bien placés pour assurer une progression efficace au grimpeur. Cela veut dire qu'au moins trois membres sont positionnés de façon à pousser (jambes) ou tirer (bras) permettant une extension dans la direction voulue.



Lorsque vous escaladez, chaque prise a une valeur plus ou moins grande. Vous pouvez contrôler ces valeurs grace à l'écran de contrôle sur lequel sont représentés deux pieds et deux mains.

Si la main droite (par exemple) n'est pas affichée, c'est qu'elle n'a pas de prise.

Si elle clignote, c'est qu'il y a une petite prise (=gratton-). Il vaut mieux ne pas s'éterniser sur un «gratton-». Vous ne pouvez grimper avec des prises très faibles qu'à condition d'être très rapide et bien entraîné.

Il y a des grosses prises «baignoires» qui tiennent à l'infini mais en général les prises ont une valeur décroissante. Attention aux chutes de pierres !

COMMANDES SPECIALES

- Attention : s'il vous est arrivé malheur, vous pouvez recommencer le jeu en appuyant sur la touche de VALIDATION.
- Vous pouvez aussi faire une pause en appuyant sur la touche ESC (touche STOP sur THOMSON).

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE EN COURS

a) **SAUVEGARDE** : Avez-vous pensé à prendre une disquette dans votre sac à dos ?

Si ce n'est pas le cas vous ne pouvez pas sauvegarder votre partie en cours.

Si c'est le cas, ouvrez le sac à dos et prenez la disquette.

Version cassette, insérez une cassette dans le lecteur de cassettes, mettez-le en enregistrement, appuyez sur la touche de VALIDATION.

Version disquette, insérez une disquette neuve formatée (pour Amstrad CPC, assurez-vous que la disquette soit absolument vierge et formatée au format Data) dans le lecteur de disquettes, appuyez sur la touche de VALIDATION.

b) **CHARGEMENT** : Si vous avez déjà joué, vous avez peut-être sauvegardé une partie en cours. Pour recharger cette partie sélectionnez ANCIENNE (LOAD sur la version IBM PC) au tout début du jeu. Puis, remplacez la disquette BIVOUAC par celle qui contient votre sauvegarde et appuyez sur la touche de VALIDATION.

LE MATERIEL DE L'ALPINISTE

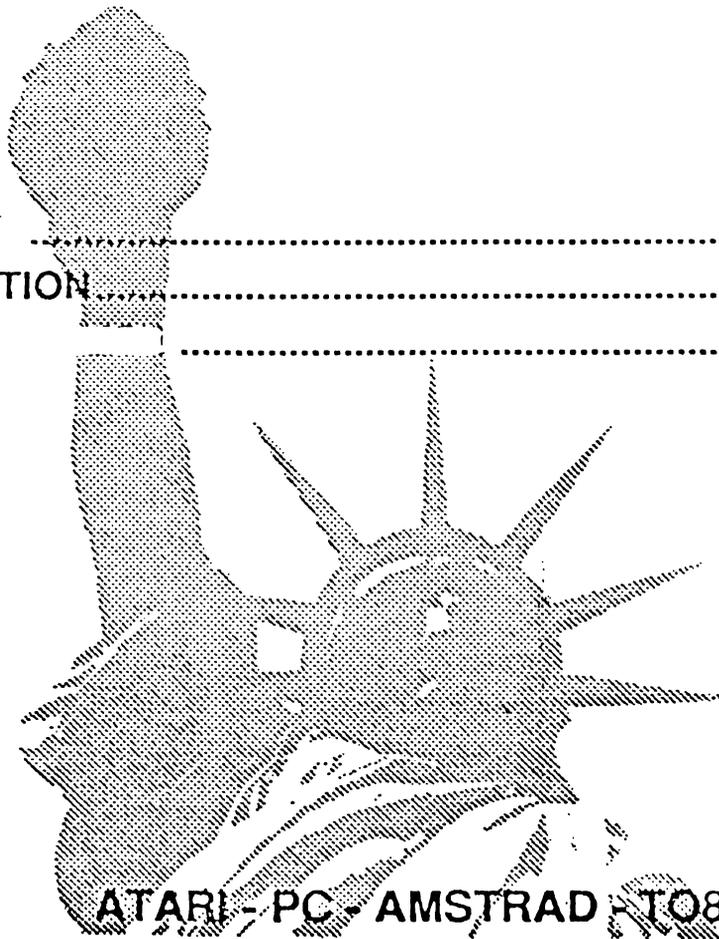
- Broche à glace** : point d'ancrage sur de la glace (nécessite un marteau).
- Cantine** : ensemble de cuisine (assiette, récipients).
- Casque** : protège des chutes de pierres.
- Chaussone** : chaussures d'escalade (meilleure adhérence).
- Colnceur** : point d'ancrage sur roche qui ne nécessite pas de marteau pour le planter.
- Crampons** : se fixent aux chaussures et permettent de ne pas glisser sur les pentes enneigées, sur les glaciers ou sur les crêtes.
- Disquette** : disquette de sauvegarde permet d'interrompre une partie en cours pour la reprendre plus tard. La situation est sauvegardée sur cette disquette.
- Doudoune** : anorak en duvet.
- Etrier** : prise artificielle aux pieds, parfois utile sur les parois rocheuses (nécessite un piton et un mousqueton).
- Film** : film de survie ou couverture isolante.
- Hamac** : permet de s'installer pour dormir sur une paroi rocheuse.
- Lacet** : un lacet de rechange est parfois bien utile pour les chaussures de montagne...
- Lampe** : lampe de poche inusable qui sert à voir ce qu'il y a dans le sac à dos la nuit.
- Lunettes** : il faut absolument les avoir sur le nez quand le soleil est au zénith !
- Marteau** : permet de planter pitons et broches à glace.
- Masque** : pour se protéger du brouillard.
- Mousqueton** : permet d'accrocher la corde au point d'ancrage.
- Pelle-neige** : pelle utilisée pour construire des igloos.
- Piton** : point d'ancrage qui nécessite un marteau.
- POF** : magnésie à mettre sur les mains pour mieux adhérer lors de l'escalade.
- Poignée Jumard** : sorte « d'ascenseur mécanique » pour récupérer l'assurance.
- Réchaud** : réchaud à gaz sans la recharge de gaz (uniquement le brûleur).
- Révolver** : peut servir dans les cas désespérés.
- Tente** : tente d'altitude. Si vous avez décidé de passer la nuit sur le glacier.

BIVOUAC est une réalisation INFOGRAMES

Programmation : Alain VIALON - Graphisme : Didier CHANFRAY - Musique : Charles CALLET

STARS

PROHIBITION



ATARI - PC - AMSTRAD - T08D

PROHIBITION

La police ne peut plus faire face à la criminalité qui règne dans les bas quartiers new-yorkais... C'est d'un mercenaire comme vous dont on a besoin! La police est prête à y mettre le prix... Votre mission : éliminer tous les tueurs à gages. Mais attention ! Ils se défendent avec acharnement... Ce n'est pas leur nombre qui vous inquiète ? Nous n'en attendons pas moins de votre part, mais méfiez-vous : ils prennent des otages... Et oui! Nous sommes d'accord c'est une méthode écœurante... Cette fois il va falloir jouer très serré pour éviter les victimes innocentes...

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Assurez-vous que tous les éléments sont connectés.

ATARI 520 ST et 1040 ST

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- cliquez deux fois sur l'icône A,
- puis, cliquez deux fois sur l'icône PROHIB.PRG.

AMSTRAD CPC version cassette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la cassette dans le lecteur, face B vers le haut,
- rembobinez-la en début de bande, et mettez le compteur à 0 la première fois que vous jouerez,
- pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez [TAPE (pour obtenir |), appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

N.B : si vous l'avez initialisé à 0 auparavant, notez le numéro de compteur après le chargement. Il correspond au début de DIDACT ENGLISH.

AMSTRAD CPC version disquette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez [CPM (pour obtenir |), appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

IBM PC et COMPATIBLES

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez PROH1 et appuyez sur la touche RETURN,
- au menu choisissez la langue, puis le mode d'affichage correspondant à celui de votre appareil.

THOMSON TO8 version disquette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- page en-tête du TO8, sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 (carré à droite).

NB : une manette de jeu est obligatoire pour la version THOMSON.

PRINCIPE DU JEU

Vous avez un contrat à remplir : supprimer tous les tueurs qui apparaissent sans faire de victime innocente... Le viseur de votre fusil à lunette se promène sur les façades des maisons. Le jeu se joue au clavier ou à la souris sur ATARI, avec une manette ou au clavier sur Amstrad et sur IBM PC, avec une manette de jeu obligatoire sur THOMSON. Sur ATARI et sur AMSTRAD CPC, vous pouvez redéfinir les touches de commande. Pour cela appuyez sur la touche R au début du jeu.

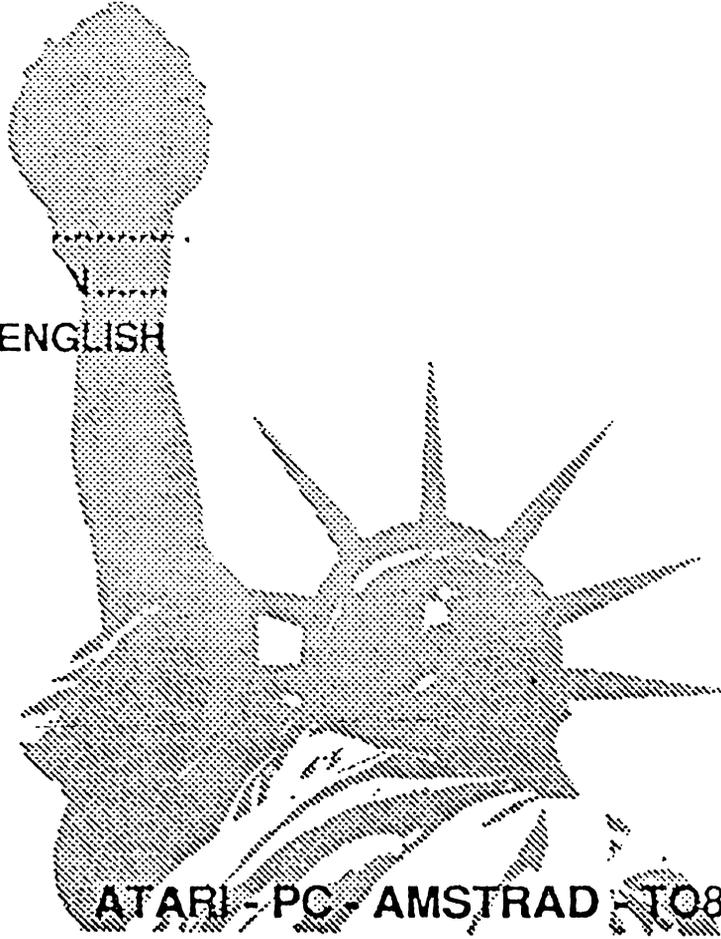
REDEFINIR LES TOUCHES

Un certain nombre de symboles s'affichent à l'écran, qui correspondent aux différentes commandes à définir. Appuyez sur la touche de votre choix.

aller à gauche	←
aller à droite	→
aller en haut	↑
aller en bas	↓
tirer	☀
esquiver	☺
pause	⌚
musique	♪

STARS

DIDACT ENGLISH



ATARI - PC - AMSTRAD - T08D

THOMSON TO8 version disquette

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette dans le lecteur,
- page en-tête du TO8, sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 (carré à droite).

DIDACT-ENGLISH a été primé à EXPOLANGUES en 1985 et 1986.

C'est une excellente méthode de soutien et d'apprentissage de l'anglais, assistée par ordinateur. Sa pédagogie repose sur l'analyse de réponse, c'est-à-dire que l'élève reçoit un message exactement approprié à l'erreur commise quelle qu'elle soit. Il est fait en particulier la différence entre les fautes de frappe et les fautes de grammaire.

Les messages grammaticaux au sein de chaque exercice, répondent à tous les cas possibles. Le message d'aide arrive sitôt l'erreur commise.

La forme des exercices est diverse : l'élève peut avoir à taper un chiffre ou un mot, un bout de phrase, voire une courte phrase entière. Ou encore, il déplace un curseur ou un mot.

Une touche vocabulaire lui permet s'il le désire, de faire afficher des mots difficiles et leur traduction.

Les règles de grammaire sont données en français ou en anglais, au choix de l'élève. Ces explications sont données automatiquement en cas d'erreur, et sur demande en cas de bonne réponse.

En général, on ne peut passer à la phrase suivante que si l'on a répondu correctement. La précision des messages d'aide empêche tout risque d'impasse.

Toutefois, dans les exercices plus complexes, une touche HELP permet sur simple demande, après trois essais infructueux, d'avoir la bonne réponse.

En fin d'exercice, il faut refaire les phrases qui n'ont pas été bonnes du premier coup, et cela jusqu'à la réussite complète.

Un bon score obtenu au premier passage permet d'accéder, quand il y a lieu, à un complément grammatical qui signale les cas particuliers non traités dans l'exercice.

N.B : DIDACT ENGLISH est un logiciel autodocumenté. Il suffit de suivre les instructions affichées à l'écran.