

TROFF®

Auteur : Grégory RUCK

Alors que vous pianotiez innocemment, votre ami(e) et vous, sur le clavier de votre TO-7, une lueur bleue jaillit du photostyle... Instantanément, ou presque, vous voilà transformés en un nuage de chiffres dans la mémoire du TO-7. Lorsque vous reprenez conscience, vous êtes aux commandes d'une digitomoto. Et, une voix silencieuse jaillit dans votre tête: "Seul l'un d'entre vous pourra reprendre forme humaine. Pour ressortir, il faudra aller au Palais du 6809 avec son acolyte, et seul le meilleur sortira".

A ce moment, la digitomoto démarre: c'est la **première épreuve**.

Vous devez forcer votre adversaire à heurter un obstacle. Vous vous dirigez grâce à la manette, et le bouton ACTION est le super accélérateur. Son accélération vous permettra peut-être de traverser le sillage radioactif d'une digitomoto.

Vous croyiez en être sorti mais, pour la **deuxième épreuve** l'espace de déplacement est réduit.

Une fois départagés, la **troisième épreuve** vous attend. Il vous faut vous battre pour un ticket de RER (Random Excess Ram). Celui-ci vaut son pesant d'octets!

La **quatrième épreuve** est une concertation: vous ne pourrez en sortir que si l'un d'entre vous pénètre dans la lumière jaune, mais son adversaire doit être intact. Les tickets de RER vous donneront des bonus le long de la route.

Mais ne vous entretenez pas!

Enfin, la **cinquième épreuve** consiste à aller dans le Palais 6809, au centre du labyrinthe circulaire. Bonne chance!

• Comment charger le programme "TROFF" ?

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO-5

Chargement sur cassette :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- Lecteur enregistreur de programmes
- Contrôleur de son et manettes de jeu

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

1. Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
2. Mettez sous tension votre unité centrale.
3. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante pour le MO-5, appuyez sur la touche lecture >, il est normal que le lecteur ne démarre pas.
4. Tapez RUN", puis appuyez sur la touche ENTREE. Le lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarrera en fin de chargement tout seul.

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR TO-7 OU TO-7/70

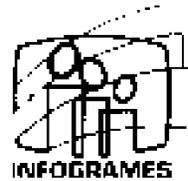
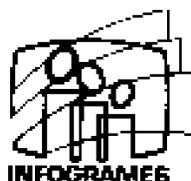
Chargement sur cassette :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- MEMO 7 BASIC
- Lecteur enregistreur de programmes.
- Contrôleur de son et manettes de jeu

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

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la troppe prévue à cet effet.
2. Connectez alors le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.



3 4. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante aux TO-7, appuyez sur la touche lecture > il est normal que le lecteur ne démarre pas.

5. Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic. Tapez "RUN" puis appuyez sur ENTREE.

6. Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

Chargement sur disquette.

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- MEMO 7 BASIC
- Extension mémoire 16 k (uniquement pour le modèle TO-7)
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- Contrôleur de son et manettes de jeu

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

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.

2. Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes puis votre unité centrale.

3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.

4. Introduisez la disquette dans le lecteur et choisissez l'option 2 du menu.

5. Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

• Déroulement du programme

Le programme commence par un écran d'introduction qui s'affiche pendant que le chargement se poursuit. Soyez patient, le chargement dure environ deux minutes.

Sur l'écran s'affiche alors un labyrinthe de carrés bleus et au centre deux points blancs qui s'éloignent l'un de l'autre en laissant une trace blanche.

Vous commandez l'un des deux et votre concurrent l'autre.

Pour les manœuvrer, vous utilisez les manettes. En pressant le bouton ACTION vous accélérez. L'objectif du premier tableau

est d'enfermer votre adversaire dans un espace délimité par votre sillage. S'il heurte votre trace, il explose. Attention, si vous heurtez votre propre sillage vous explosez aussi. Gare aux virages à 180°. Vous pouvez PARFOIS traverser un sillage adverse grâce au bouton ACTION. Le premier tableau se renouvelle tant que l'écart entre les adversaires n'est pas significatif. La seconde épreuve a les mêmes objectifs mais les espaces de déplacements sont réduits.

Le troisième tableau obéit aux mêmes règles que les précédents (chocs sur les sillages, explosion sur les murs) mais vous devez attraper les tickets rouges barrés de noir pour gagner de l'énergie. Attention si vous les atteignez par la bande noire, vous exploserez.

Le tableau 4 est une épreuve de CONCERTATION. Votre adversaire et vous, devez sortir TOUS LES DEUX SAUFS de cette aventure. Il faut atteindre la barre jaune sans empêcher votre concurrent de survivre. Vous ne sortirez de cette épreuve qu'à deux.

Enfin, le labyrinthe en spirale vous entraîne au cœur du TO-7. Que le meilleur gagne.

Un affichage des scores à l'écran vous donne en permanence votre niveau d'énergie.

• En cas de difficulté

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

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.

– La MEMO 7 BASIC est en place.

La cassette est bien rembobinée.

Recommencez alors l'opération de chargement.

Si vous n'obtenez toujours rien, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

Si votre programme est sur disquette, vérifiez :

– que vous avez allumé votre unité centrale après votre contrôleur-lecteur de disquette.

– que votre extension mémoire est connectée.

Conditions de garantie

INFOGRAMES garantit tous ses 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...).

