

ARSENE LAPIN

Auteurs : André CAILLAUD et Patrick MOIZAN

A vrai dire, la cambriole : "facile !", une villa déserte, à ce qu'on dit, particulièrement fournie en trésors divers, un peu d'astuce, et le tour est joué. Ça, c'est ce qui est écrit dans les livres. Quand on commence à ajouter les pièges, les chiens, les caches, les combinaisons récalcitrantes, les faux billets... tout se complique sérieusement. Pour tester vos aptitudes à ce sport, voici une villa cosue, regorgeant d'objets de valeur. Saurez-vous revenir, vivant et riche de cet endroit réputé peu sympathique pour les étrangers ?

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME "ARSÈNE LAPIN"

SI VOUS POSSÉDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO5

Chargement sur cassette.

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante

- Unité centrale MO5
- Lecteur-enregistreur de programmes

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 MO5, appuyez sur la touche lecture >, il est normal que le lecteur ne démarre pas
- 4/ Tapez **RUN**", puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**. Le lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarrera en fin de chargement.



SI VOUS POSSÉDEZ UN MICRO-ORDINATEUR T07/70.

Chargement sur cassette :

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante

- Unité centrale T07/70
- MEMO 7 Basic
- Lecteur-enregistreur de programmes

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/ Connectez alors le lecteur-enregistreur de programme sur le côté de l'unité centrale

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

4/ Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondant au T07/70, 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 **ENTRÉE**.

6/ Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge et démarre automatiquement

But du jeu :

Le but de ce jeu est de pénétrer dans cette villa et d'en ressortir avec le maximum d'argent. Tous les objets que vous récoltez ont une valeur et un poids. De plus ils sont cachés dans des endroits divers que vous devrez découvrir. Lorsque vous ressortez du jardin en tapant **FIN**, vous pouvez connaître le pourcentage du trésor que vous avez rapporté, et c'est souvent très décevant.

Pour les différentes actions, vous pouvez :

- utiliser les verbes de déplacements **ALLER**, **ENTRER**, **4 SORTIR**.

- tester un ordre sous la forme verbe à l'infinitif + complément avec quatre lettres pour le verbe et quatre pour le complément (ex. **OUVR PORT** pour 'ouvrir porte'). Pour certaines actions il faudra préciser de quelle manière vous les réalisez (c'est-à-dire : avec quoi ?). Il faut alors répondre par un nom (**CORDE**, **COUTEAU**). Attention vous pouvez effectuer au plus 400 actions

- demander un inventaire en tapant **INVE** pour connaître la liste des objets portés. Faites attention : si c'est trop lourd, vous ne pourrez plus porter, aussi, pensez à faire des tas que vous récupérez en tapant

- sauvegarder le jeu en tapant **SAUV**.

N'oubliez pas de mettre une cassette vierge et d'enclencher le magnétophone en position enregistrement

La situation est alors sauvegardée et vous pourrez la reprendre ultérieurement

L'écran de départ vous demande si vous reprenez une partie

Si oui enclenchez votre cassette de sauvegarde et tapez **O**. Sinon, vous avez à choisir vos objets de départ astucieusement et l'aventure commence

Si vous tapez une lettre par erreur, utilisez l'éditeur normalement (c'est-à-dire les touches fléchées pour revenir en arrière et corriger)

Pour vous aider un petit peu, laissez-moi vous rappeler le poème mascotte des voleurs de villa, il contient peut-être quelques indications.



Poème

5 *Heureux qui comme ARSÈNE réussit un beau casse
Il repère le jardin où sauter à coup sûr
Pour trouver des rubis, des perles de culture
Et ouvre la villa en découvrant le passe*

*Avant même de louer et prendre les trésors
Il affûte son couteau, sa lime, son pied de biche,
Prépare sa sortie, embrasse son tétiche,
En souvenant d'une femme qui brisa son cœur d'or*

*Ce grand sentimental commence sa maraude
Par une fouille générale du soj et du platond,
Il examine chaque mur comme s'il était d'émeraude
Et n'ouvre pas un coffre sans sa combinaison*

*Sa fortune est si grande que même un roi aztèque
Pâlerait en voyant la taille de son trésor
Il écrit ses mémoires dans un grand livre d'or
Qui finira en vue dans votre bibliothèque*

CONDITIONS DE GARANTIE

6 INFOGRAMMES 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 INFOGRAMMES 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...)

EN CAS DE DIFFICULTÉ

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

Si le programme ne se charge pas :

Vérifiez alors successivement les points suivants :

- L'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension.
- Le câble de raccordement est branché.
- La cassette est bien rebobinée.

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.

