

# F.B.I.

Auteur : Philippe NOTTOLI

*Il faisait froid et Jo n'aimait pas sentir s'engourdir ses phalanges lors d'un déchargement d'alcool, on ne sait jamais. Le F.B.I. devenait tous les jours plus pressant, plus rapide. Une fois il avait même failli se faire avoir, enfin : les risques du métier ! Le parain lui promettait à chaque sortie une retraite heureuse, s'il arrivait jusque-là.*

*Le premier jeu d'arcade sur la prohibition. Un radar, des effets 3D lors de poursuites effrénées, 10 tableaux différents, 100 % langage machine.*

*Mac la balafre n'était pas ressorti de ce bar louche, ça sentait le mois. Et si c'était un indic ? Ça arrive que des durs perdent les pédales. Il préférerait se tirer, et bien lui en prit, déjà les sirènes commençaient à hurler. On allait entendre chanter sa bonne vieille Beretta.*

## • Comment charger le programme

### 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 (en option).

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.

#### **Chargement sur disquette :**

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- Contrôleur de son et manettes de jeu (ceci deviendra une possibilité lorsque THOMSON aura mis sur le marché le port d'extension permettant de brancher plusieurs périphériques simultanément).

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

1. Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur.
3. Mettez sous tension votre unité centrale.
4. Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

#### **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
- Extension mémoire 16 K (uniquement pour le modèle TO-7)
- MEMO 7 BASIC

- Lecteur enregistreur de programmes.
- Contrôleur de son et manettes de jeu (en option)

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 programmes 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 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 la touche 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 (en option)

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

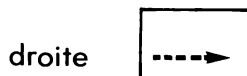
### A/ Manipulation

La page de présentation, illustrée par une célèbre musique, vous propose un jeu avec les manettes ou le clavier. Pour jouer avec les manettes bouger simplement le manche, pour jouer avec le clavier, appuyez la touche 1.

Les touches de déplacement standard sont alors :



arrêt momentané du jeu  
(reprise par une Touche  
quelconque)



### Espace pour tirer

Vous avez la possibilité de redéfinir ces touches en appuyant sur la touche 2 lors de votre choix initial.

Le programme vous permet de choisir vos propres touches après avoir demandé le niveau de difficulté. (1 à 4).

Si vous choisissez les manettes, le jeu commence dès la pression sur le manche mais en tapant 2 vous pouvez sélectionner votre niveau de difficulté (1 à 4).

Vous pouvez à tout moment revenir à la page initiale en appuyant simultanément sur les touches D, E, M, et P.

## **B/ Principe du jeu**

Votre voiture se promène librement dans un écran et vous dirigez ses évolutions grâce au radar situé à droite de l'écran principal. Vous devez détruire 30 petits camions d'alcool pour voler leurs marchandises. Mais votre réservoir ne peut contenir que cinq fois le volume d'un camion. Ainsi, vous devez aller régulièrement le vider à l'entrepôt caché quelque part. Pour détruire ces camions, vous disposez d'un revolver et de 4 chargeurs de 7 balles. Pour recharger, il vous faut atteindre la maison du parrain perdu dans une ville. Le score est symbolisé par la rangée de cigares sur la droite de l'écran. Un camion = un cigare.

En fait votre voiture est poursuivie par les agents du F.B.I. et les camions d'alcool le fuient. De plus il doit éviter un certain nombre d'embûches :

- les agents postés (et ils sont nombreux à vouloir sa peau)
- les lampadaires qui, s'ils sont heurtés, obligent à rouler dans la nuit noire...
- les grands mères et les muses qui si elles sont écrasées réclament des indemnités en cigares
- les bars qui réduisent la capacité de contrôle jusqu'à une visite au parrain
- le temps dont l'écoulement entraîne une réduction du score lente mais régulière.

Lorsqu'un agent du F.B.I. est tué, une tombe marque l'emplacement où il est tombé et devient un obstacle supplémentaire sur la route de l'alcool. Gare aux tombes qui obstruent les couloirs. 2 tombes côte à côte interdisent le passage au niveau supérieur même si les 30 camions sont détruits (ils sont alors régénérés). Si on veut détruire un couple de tombes, il faut descendre un agent du F.B.I. à côté des deux tombes.

Une consolation, certains passages secrets vous permettent de sortir de situations inexplicables ; vous les traversez mais pas le F.B.I. Good Luck.

## **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...).