

— 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.

— 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.

Condition 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...).



PINGO®

Auteur : Hugues SEVILLE DE MAZANCOURT

On n'a jamais entendu un tel tintamarre sur la banquise. Il est vrai que la nouvelle est assez inquiétante : Les Shliggs ont débarqué sur Terre !!!

Décidés à envahir la planète par tous les moyens, leur idée démoniaque vise à noyer tous les êtres vivants en faisant fondre la banquise, tous les êtres vivants, Pingouins compris.

Et une fois de plus, comme pour la crise du phoque mauve ou l'aventure des esquimaux sans bâtons, ils vous ont téléphoné : "PINGO, toi le champion du bowling des glaces, sauve les pingouins encore une fois..." ont-ils imploré.

Pari difficile que l'élimination de ces dangereuses créatures et de leurs armes les Piladégels atomiques ; une seule solution, il faut l'aide du Grand Gloglomeu des glaces qui raffole des Piladégels.

Saurez-vous encore une fois étonner le pôle et détruire tous les Shliggs posant la tentacule sur la banquise. Il vous reste à le prouver.

Copyright INFOGRAMES 1983 tous droits réservés




• Comment charger le programme "Pingo"

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7
- MEMO 7 Basic
- Lecteur enregistreur de programme
- 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. 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 et appuyez sur la touche lecture . il est normal que le lecteur ne démarre pas.
5. En sélectionnant l'option 2 du menu, le lecteur commencera à lire la cassette. A la fin du chargement le programme démarre automatiquement.

• Déroulement du programme

Le programme commence par une présentation des différents Shliggs et du Grand Gloglomeu des Glaces :

- le Bobor rouge terrifiant vaut 50 points
- le Mixo jaune ignoble vaut 100 points
- le Verquix vert abject vaut 50 points

Ces créatures entêtées et méchantes ont deux idées fixes :

- dévorer tout pingouin passant à proximité car elles adorent le pingouin en daube
- fondre les cubes de glace pour participer à l'extinction des terriens.



2

3

Vous pouvez les écraser en précipitant sur eux des cubes de glace. Pour cela, il faut vous positionner près d'un bloc à l'aide d'une manette puis appuyer sur le bouton ACTION. Le cube se met alors à glisser écrasant tout sur son passage. Si le cube est collé à un autre cube, il explosera dès que vous le pousserez. Vous déplacez les piladégels de la même manière pour les conduire dans la gueule du Grand Gloglomeu des Glaces. En effet les Shliggs tirent leur énergie des piladégels, détruisez-les donc !!

ATTENTION, si une piladégel glisse jusqu'à un coin du cadre de jeu, vous ne pourrez plus l'entraîner dans la gueule du G.G.G.

De même si deux piladégels se retrouvent accolées sur un bord, vous ne pourrez plus les déplacer.

Déplacez donc judicieusement les cubes de glaces pour éviter ces situations.

Vous pouvez également déplacer le Grand Gloglomeu des Glaces en pressant le bouton ACTION de l'AUTRE MANETTE DE JEU. Il se déplace alors mais de façon totalement aléatoire. Il vous en coutera 300 points, si vous ne les avez pas, il ne bougera pas.

Chaque piladégel avalée par le G.G.G. vous rapporte 200 points. Vous disposez de trois vies pour éliminer les envahisseurs Shliggs.

Lorsque le G.G.G. a dévoré toutes les piles, un nouveau tableau s'affiche avec d'autres Shliggs toujours plus méchants et voraces.

• en cas de difficulté

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

