

## PV 2000

PV 2000 est un jeu de rapidité et de sang-froid : un contractuel, que vous allez piloter avec votre manette de jeu, doit affronter une multitude d'automobilistes sans vergogne, qui essayent de l'écraser pour l'empêcher de mettre des PV à des voitures garées en stationnement interdit.

PV 2000 se joue uniquement à l'aide des manettes de jeu.

### CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Régler la luminosité et le volume sonore du téléviseur.
- Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes (LEP) et la rembobiner si nécessaire. **Attention : la face 1, rouge, ne fonctionne qu'avec le TO7/TO7-70 et la face 2, verte, qu'avec le MO5.**
- Appuyer sur la touche **▶** du LEP et taper le chiffre **2** au clavier (TO7/TO7-70) ou **RUN** (MO5) pour faire démarrer le programme. Le LEP se met en route et, après quelques instants, apparaît sur l'écran la page de présentation du programme.

Un contractuel en uniforme se dirige d'un pas décidé vers une automobile et lui dresse un procès-verbal. Cela semble tout simple, mais dans la réalité de notre cité de l'an 2000, les choses ne se passent pas aussi simplement !...

### Sélection du niveau de difficulté

Aussitôt après cette page de présentation, vous devez sélectionner le niveau de difficulté ; vous avez le choix entre six niveaux différents. Pour sélectionner votre niveau, tapez sur le chiffre du clavier (1 à 6) correspondant au niveau que vous désirez.

### Mise en route du jeu

Le plan du quartier se dessine alors sur l'écran, sous forme de blocs d'immeubles, séparés par des rues le long desquelles sont garées des voitures. Aucune de ces voitures n'est en stationnement régulier. Un contractuel (en uniforme bleu) va donc apparaître à l'un des coins de rue pour essayer de remettre de l'ordre dans cette cité rebelle.

### Règles du jeu

Le but du jeu est de piloter le contractuel afin qu'il puisse mettre des PV à toutes les voitures stationnées en zone interdite. Pour lui faire mettre un PV, appuyez sur la touche "action" de la manette de jeu : la voiture située à côté du contractuel se trouve verbalisée et devient rouge, les autres restant noires.

Toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit, de ce logiciel et/ou de sa documentation est strictement interdite sous peine de poursuites...

No part of this software and/or of its documentation may be reproduced in any form or by any means under penalty of law.

Jede direkte oder indirekte Vervielfältigung, gleich welcher Art, dieser Software und/oder der dazugehörigen Unterlagen ist unter Androhung strafrechtlicher Verfolgung strengstens untersagt.

Niets van dit programma en/of van deze beschrijving mag, op welke wijze dan ook, direkt of indirekt worden verveelvoudigd, op straffe van vervolging.

Ogni riproduzione diretta o indiretta, con qualsiasi mezzo, di questo software e/o della sua documentazione è rigorosamente vietata sotto pena d'azione penale.

Pour déplacer le contractuel, actionnez la manette de jeu dans l'une des quatre directions (haut, bas, droite, gauche). A chaque fois qu'il traverse une rue, une voiture se trouvant à l'extrémité de cette rue démarre sur les chapeaux de roue et essaye de l'écraser.

Si vous calculez bien, votre contractuel pourra continuer à mettre des PV, comptabilisés tout au long de la partie sous forme de points figurant en rouge dans le compteur en bas à droite de l'écran.

**Attention aux quatre coins extrêmes ! Ce sont les zones les plus difficiles, à n'aborder que lorsque presque tous les autres PV ont déjà été distribués, et avec une vigilance accrue !**

...Si vous avez pris de trop grands risques et si votre contractuel se fait écraser, vous entendez immédiatement la sirène d'ambulance : direction, l'hôpital !

Un autre contractuel vient remplacer le premier. S'il parvient à mettre un PV sur toutes les voitures en stationnement, son succès sera fêté par une petite musique d'encouragement et il sera promu à un quartier plus difficile. Les tâches resteront les mêmes, mais les périls seront de plus en plus grands.

Attention ! Pour une partie, une fois le premier contractuel "en piste" vous n'avez que quatre chances supplémentaires, représentées par quatre contractuels en haut à droite de l'écran. Economisez donc vos contractuels pour les quartiers les plus dangereux ! Quel que soit le quartier où vous vous trouviez, la cinquième fois que l'ambulance entre en action marque la fin d'une partie ; une musique de circonstance accompagne votre défaite...

Vous pouvez toutefois vous consoler en notant le nombre de points que vous avez malgré tout réussi à accumuler !


## Nouvelle partie

- Au même niveau de difficulté :

Appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

Toutes les voitures redeviennent noires et vous disposez à nouveau de 4 contractuels.

- A un niveau de difficulté différent :

Appuyez sur  pour réafficher la page de sélection du niveau de difficulté.

- Abandon complet du jeu :

Appuyez sur la touche **RAZ**.

## A propos des périls

Au niveau 1, le contractuel a la possibilité de se mettre à l'abri des "chauffards" à chaque coin de rue ; en calculant bien, il réussira à mettre un PV sur toutes les voitures, ... du moins dans les premiers pâtés de maisons .

Au niveau 2, la difficulté est déjà plus grande, car il dispose de moins de temps pour traverser les rues.

A partir du niveau 3, sa tâche est compliquée par le fait que les voitures envahissent certains coins de rue et l'empêchent de reprendre son souffle. Il lui faut donc être beaucoup plus vigilant .


Puis, à chaque niveau supérieur, non seulement le contractuel doit réagir de plus en plus rapidement, mais il reste de moins en moins de coins de rue disponibles. A partir du niveau 5, il doit se déplacer constamment car seul son point de départ peut lui servir de refuge... c'est peu ! Mais il faut, à tout prix, tenir : allez du nerf ! !.

## PV 2000

PV 2000 is a game based on speed and for which you will have to keep all your cool : a traffic warden, which you will control with your joystick, must face a multitude of ruthless car drivers trying to run over him to stop him from giving tickets to cars parked illegally.

This program works only with the joysticks.

### LOADING THE PROGRAM

- Set the brightness and loudness on the TV.
- Insert the cassette in the recorder and rewind the cassette to the beginning. **Note : Side 1, red, is for the TO7/TO7-70, and Side 2, green, is for the MO5 micro-computers range.**
- Push the button  on the cassette recorder.
- Push the key **2** on the keyboard to load the program into the TO7/TO7-70 or type the command **RUN** to load the program into the MO5. The program will be loaded from the cassette and after a moment, the titlepage of the loaded program will appear on the TV screen.

A uniformed traffic warden is resolutely walking toward a car to which it gives a ticket. This all seems simple enough, but in this city of the year 2000, things are not as easy as they might sound...

### Selecting the difficulty level

Right after the titlepage, you are requested to select the difficulty level at which you wish to play ; you have the choice between six different difficulty levels, ranging from 1, the easiest, to 6, the most difficult.

Enter your selection by pushing on the corresponding figure on the keyboard.

### Starting to play

Blocks of houses start appearing on the screen, separated by streets along which cars are parked. All these cars are parked illegally. A traffic warden (in a blue uniform) will appear at one street corner and try to bring order back to this lawless metropolis.

### Game rules

The purpose of this game is to handle the traffic warden, so he can give tickets to all the parked cars. To have him give a ticket, just press the "action" button on the joystick : the car beside the traffic warden will turn red, while the others remain black.

To move the traffic warden, use the joystick in any of the four directions (top, bottom, right, left). Every time he crosses a street, a car stopped at one end of that street will take off full speed and try to run over him.

If you are cautious enough, your traffic warden will be able to continue giving tickets. Throughout the game, each ticket given earns you points which are displayed in red in the counter at the bottom righthand corner of the screen.

Be particularly careful with the four opposite corners. These are the most difficult areas. You should tackle them only when most of the other tickets have already been given, and very cautiously at that !


... If you take too many risks and if your traffic warden is run over, you immediately hear the ambulance's sirene : off to the hospital !

Another traffic warden will replace the first one. If he succeeds in giving a ticket to all the parked cars, his success will be celebrated by a short melody of encouragement, and he will be promoted to a more difficult part of town. His duties will remain the same, but the dangers will be greater.

Beware ! Once the first traffic warden has started, you only have four additional chances for each game, represented by four traffic wardens on the top righthand corner of the screen. Try to save your men for the more dangerous parts of town. No matter what, the game comes to an end the fifth time that the ambulance is being called upon ; an appropriate melody will mark your defeat.

You can find some comfort in noting the number of points you were able to score, in spite of all the difficulties !

## New game

- At the same difficulty level :  
Push **ENTER** .  
All the cars turn black again, and you have four traffic wardens at your disposal.
- At a different difficulty level :  
Push on  .  
The difficulty level page will reappear on the screen.
- If you wish to abandon the game :  
Push on **CLS.**

## About the various difficulty levels

At level 1, the traffic warden can take shelter from the "reckless" drivers at each street corner ; with some caution, he will be able to give a ticket to all the cars... At least in the easiest parts of town !

At level 2, the difficulty increases, since there is less time to cross the streets.

Starting with level 3, there are cars parked at some street corners, making it more difficult for the traffic warden to catch his breath. He can stop only at the few still available street corners. He will have to be much more alert !

Then, at each higher difficulty level, not only must the warden react faster and faster, but there are less and less street corners available. Starting with level 5, he must be constantly on the move, since only his departure point remains available for him to take shelter... that is not much ! But, survival is what matters !

Guts is what it takes !!

## PV 2000

Bei dem Spiel PV 2000 geht es um Schnelligkeit und Kaltblütigkeit. Ein von Ihnen über den Steuerknüppel gelenkter Polizist muß es mit Scharen von unverschämten Autofahrern aufnehmen, die versuchen, diesen zu überfahren. Sie wollen damit verhindern, daß er die unzulässig geparkten Autos mit Strafmandaten versieht.

PV 2000 wird ausschließlich mit dem Steuerknüppel gespielt.

### LADEN DES PROGRAMMS

- Regeln Sie Helligkeit und Lautstärke am Fernsehgerät.
- Legen Sie die Kassette in den Programm-Rekorder, und spulen Sie sie vollständig zurück - **Vorsicht** : Die Seite 1 (Farbe rot) ist ausschließlich für den TO7, die Seite 2 (Farbe grün) ausschließlich für die Mikrocomputer Typ MO5.
- Drücken Sie die Taste  $\blacklozenge$  (Wiedergabe) auf dem Programm-Rekorder.
- Drücken Sie die Taste **2** auf der Tastatur (TO7/TO7-70) oder geben Sie **RUN** über die Tastatur ein (MO5). Das Programm wird von der Kassette geladen und nach einigen Augenblicken erscheint die Titelseite des geladenen Programms auf dem Bildschirm.

Ein uniformierter Polizist geht entschlossenen Schrittes auf einen Autofahrer zu und stellt ihm einen Strafzettel aus.

Der Vorgang erscheint ganz einfach. Aber in der Wirklichkeit unserer Stadt des Jahres 2000 verlaufen die Dinge nicht so einfach.

### Auswahl des Schwierigkeitsgrades

Gleich anschliessend an die Titelseite müssen Sie den Schwierigkeitsgrad wählen. Sie haben die Wahl zwischen sechs verschiedenen Stufen, die von 1 bis 6 immer an Schwierigkeit zunehmen.

Drücken Sie zur Wahl Ihrer Stufe die Zahl auf der Tastatur gewünschten Niveau entspricht.

### Spielbeginn

Auf dem Bildschirm wird jetzt die Karte des Stadtteils in Form von Häuserblocks aufgezeichnet, dazwischen Straßen, in denen Autos geparkt sind. Alle Fahrzeuge sind unzulässig geparkt. Daher wird ein Polizist (in blauer Uniform) an einer der Straßenecken auftauchen und versuchen, in dieser rebellischen Stadt die Ordnung wieder herzustellen.

### Spielregeln

Ziel des Spieles ist es, den Polizisten so zu lenken, daß er alle unzulässig geparkten Fahrzeuge mit Strafmandaten versehen kann. Um ihn zur Aus-

gabe eines Strafzettels zu veranlassen, drücken Sie auf den "Aktions"-Knopf des Steuerknüppels. Dadurch ist das Auto neben dem Verkehrsbeamten polizeilich behandelt und wird rot. Die anderen Fahrzeuge bleiben schwarz.

Um den Polizisten zu lenken drücken Sie den Spielhebel in eine der vier Richtungen (oben, unten, links, rechts).

Jedesmal wenn er eine Strasse überquert, fährt an deren Ende blitzschnell ein Auto los und versucht, ihn zu überrollen.

Wenn Sie richtig kalkulieren, kann Ihr Polizist weiterhin Strafzettel verteilen. Diese werden während des gesamten Spielverlaufes als Punkte berechnet die in rot auf dem Zähler rechts unten am Bildschirm erscheinen.

Vorsicht bei den vier äußersten Straßenecken ! Diese sind die schwierigsten Zonen, welche erst dann angesteuert werden dürfen, wenn fast alle anderen Strafmandate verteilt worden sind, und auch dann nur unter größter Wachsamkeit.

Wenn Sie zu große Risiken eingegangen sind und Ihr Polizist überfahren wird, ertönen augenblicklich die Sirenen des Krankenhauswagens, und auf geht's in Richtung Krankenhaus !

Ein anderer Polizist ersetzt den ersten. Wenn es ihm gelingt, Strafzettel an alle geparkten Autos zu verteilen, wird sein Erfolg durch ein kurze aufmunternde Melodie gefeiert, und er wird in ein schwierigeren Stadtteil befördert. Seine Aufgaben ändern sich nicht, aber die Gefahren werden immer größer.

Achtung ! Bei jeder Spielpartie - sobald der erste Polizist sich auf den Weg macht - haben Sie nur vier zusätzliche Gewinnchancen, die die Gestalt von vier Polizisten rechts oben am Bildschirm annehmen. Bewahren Sie daher Ihre Polizisten für die gefährlichsten Stadtteile auf.

Wenn der Krankenhauswagen zum fünftenmal eingreift, ist die Spielpartie zu Ende, ganz gleich in welchem Stadtteil Sie sich befinden. Eine entsprechende Melodie verkündet Ihre Niederlage.

Zum Trost können Sie jedoch die Anzahl der Punkte notieren, die Sie trotzdem erreichen konnten.

## Neue Spielpartie

- Auf derselben Schwierigkeitsstufe :

Auf **ENTER** drücken.

Alle Autos werden wieder schwarz, und Sie verfügen erneut über vier Polizisten.

- Auf einer anderen Schwierigkeitsstufe :

Auf **ESC** drücken, damit die Auswahlseite der Schwierigkeitsgrade erneut auf dem Bildschirm erscheint.

- Endgültige Spielaufgabe :

Auf **CLS** drücken.

## Zu den drohenden Gefahren :

Auf der Stufe 1 hat der Polizist die Möglichkeit, sich an jeder Straßenecke vor den "Sonntagsfahrern" zu schützen.

Wenn er richtig kalkuliert, wird es ihm gelingen, alle Autos mit einem Strafzettel zu versehen... zumindest in den ersten Stadtteilen.

Auf der Stufe 2 wird es bereits schwieriger, denn er hat weniger Zeit, die Straßen zu überqueren.

Ab der dritten Stufe wird seine Aufgabe dadurch erschwert, da die Autos gewisse Straßenecken vollkommen besetzen und ihn nicht mehr verschauen lassen. Er kann nur an einigen noch freien Ecken anhalten. Er muß daher viel wachsamer sein.

Mit jeder höheren Stufe schließlich muß der Polizist nicht nur immer schneller reagieren, sondern es verbleiben ihm auch immer weniger freie Straßenecken. Ab Stufe 5 muß er ständig in Bewegung bleiben, denn einzig und allein die Ausgangsstellung bietet noch Zuflucht... Das ist wenig ! Aber es gilt durchzuhalten, um jeden Preis !

Also, nur nicht schlapp machen !

## PV 2000

PV 2000 is een spel dat behendigheid en een koel hoofd vergt : een agent, die u met uw bedieningsblok gaat besturen, moet zich meten met een menigte autobestuurders die proberen hem te overrijden om hem ervan te weerhouden bekeuringen te geven aan auto's die fout geparkeerd staan.

PV 2000 wordt gespeeld met behulp van de bedieningsblokken.

### LADEN VAN HET PROGRAMMA

- Regel de lichtsterkte en het geluid van uw televisietoestel.
- Plaats de cassette in de 'cassetterecorder' en spoel hem zo nodig terug. **Belangrijk : kant 1, rood, is uitsluitend bestemd voor de TO7/TO7-70 en kant 2, groen, uitsluitend voor de MO5.**
- Druk de toets **▶** van de cassettereclorder in en tik het cijfer **2** op het toetsenbord (TO7/TO7-70) of tik **RUN** (MO5) om het programma te starten. De cassettereclorder begint te draaien en na enkele ogenblikken verschijnt de titelpagina van het programma op het scherm.

Een agent in uniform stapt vastbesloten naar een auto en schrijft een bekeuring uit. Dat lijkt eenvoudig, maar in de werkelijkheid van onze stad van het jaar 2000 komt er heel wat meer bij kijken.

### Selektie van het speelniveau

Onmiddellijk na deze titelpagina kunt u het speelniveau kiezen ; u hebt de keuze uit 6 verschillende niveaus die geleidelijk opklimmen van 1 tot 6. Om uw niveau te kiezen tikt u op het toetsenbord het cijfer in dat met het gewenste niveau overeenkomt.

### Starten van het spel

Vervolgens verschijnt op het scherm de plattegrond van de wijk, in de vorm van blokken huizen, gescheiden door straten waarlangs auto's geparkeerd staan. Geen enkele van deze auto's staat goed geparkeerd. Een agent (in blauw uniform) komt dan in zicht op een van de straathoeken om te proberen de orde te herstellen in deze weerbarstige stad.

### Spelregels

Het doel van het spel is de agent zo te sturen dat hij aan alle fout geparkeerde auto's een bekeuring kan geven. Om hem een bekeuring te laten geven moet u op de toets "action" van het bedieningsblok drukken : de auto naast de agent heeft dan een bekeuring en wordt rood, de andere blijven zwart.

U kunt de agent verplaatsen door de speelknop naar boven, naar beneden, naar links of naar rechts te bewegen. Iedere keer dat de agent een straat oversteekt, komt een auto die aan het uiteinde van die straat staat pijlsnel aanrijden en probeert hem te overrijden.

Als u het goed uitkient, kan de agent doorgaan met het uitdelen van bekeuringen ; deze worden gedurende het gehele spel bij elkaar opgeteld en verschijnen in het rood op het scorebord rechts onder op het beeldscherm.

Let goed op de vier uithoeken : dat zijn de moeilijkste gebieden die u beter voor het eind kunt bewaren als de bekeuringen al bijna allemaal zijn uitgedeeld, maar dan is waakzaamheid geboden !

... Als u teveel risico hebt genomen en uw agent door een auto wordt overreden, hoort u onmiddellijk de sirene van de ambulance : naar het ziekenhuis !

Een nieuwe agent komt dan de vorige vervangen. Als het hem lukt een bekeuring te plaatsen op alle geparkeerde auto's, wordt zijn overwinning gevierd met een stimulerend muziekje, en hij krijgt promotie en wordt overgeplaatst naar een moeilijker wijk. De opdracht verandert niet, maar de situatie wordt hoe langer hoe gevaarlijker.

Belangrijk ! In eenzelfde spel heeft u, wanneer de eerste agent "op straat" staat, nog vier kansen over, in de vorm van vier agenten rechts boven op het scherm. Spaar dus uw agenten voor de moeilijkste wijken. In welke wijk u zich ook bevindt, als de ambulance voor de vijfde keer uitrukt is het spel afgelopen. Een geschikt muziekje kondigt uw nederlaag aan.

Troost u met de punten die u ondanks alle moeilijkheden heeft weten te behalen !

## Nieuw spel

- Op hetzelfde speelniveau :  
Druk op **ENTER**  
Alle auto's worden weer zwart en u heeft opnieuw vier agenten tot uw beschikking.
- Op een ander speelniveau :  
Druk op **F5** ; u krijgt dan de pagina "selectie van het speelniveau".
- Ophouden :  
Druk op **CLS.**

## Het gevaar in de wijk

Op speelniveau 1 kan de agent zich in veiligheid stellen voor de wegpiraten door op een straathoek te gaan staan ; als hij goed rekent, zal het hem lukken om alle auto's een bekeuring te geven, ten minste in de eerste wijken !

Op speelniveau 2 is het al moeilijker, want hij beschikt over minder tijd om over te steken.

Vanaf speelniveau 3 heeft hij het nog moeilijker, want sommige straathoeken staan vol met auto's zodat hij niet meer op adem kan komen. Hij kan alleen nog maar stoppen op de paar straathoeken die nog vrij zijn. Hij moet dus veel waakzamer zijn !

Bij ieder volgend speelniveau moet de agent niet alleen steeds sneller reageren, maar bovendien zijn er steeds minder straathoeken waar hij veilig is. Vanaf niveau 5 moet hij voortdurend in beweging blijven, want zijn enige wijkplaats is zijn uitgangspunt... dat is niet veel, maar hij moet ten koste van alles volhouden !

Vooruit, kop op !!




## PV 2000

PV 2000 è un gioco di rapidità e di sangue freddo : un vigile, che dirigerete con la vostra leva da gioco, deve affrontare una moltitudine di automobilisti che cercano sfacciatamente di schiacciarlo per impedirgli di mettere delle contravvenzioni su macchine posteggiate in divieto di sosta.

PV 2000 si gioca con l'aiuto di leve da gioco.

### IMPOSTAZIONE DEL PROGRAMMA

- Regolare la luminosità e il volume sonoro del televisore.
- Introdurre la cassetta nel lettore-registratore dei programmi e riavvolgerla, se necessario. ATTENZIONE : la faccia 1, rossa, funziona solo con il TO7/TO7-70 e la faccia 2, verde, con l'MO5.
- Premere il tasto  del lettore-registratore e battere la cifra **2** sulla tastiera (TO7/TO7-70) o **RUN** (MO5) per avviare il programma. Il lettore-registratore si mette in marcia e, dopo qualche istante, si vede apparire sullo schermo la pagina di presentazione del programma.

Un vigile in uniforme si dirige con un passo deciso verso una macchina e infligge una contravvenzione. Ciò sembra molto semplice, ma nella realtà della nostra città dell'anno 2000, le cose non sono così semplici.

### Selezione del livello di difficoltà

Subito dopo questa pagina di presentazione, dovete selezionare il livello di difficoltà ; potete scegliere fra 6 livelli diversi che vanno progressivamente da 1 à 6.

Per selezionare il vostro livello, premere sulla tastiera, la cifra che corrisponde al livello della vostra scelta.

### Messa in marcia del gioco

Sullo schermo appare la pianta del quartiere sotto forma di blocchi di edifici separati da strade, lungo le quale sono posteggiate delle macchine. Nessuna di queste macchine è in sosta regolare. Un vigile (in uniforme blu) appare a un angolo della strada per cercare di rimettere ordine in questa città ribelle.

### Regole del gioco

Lo scopo del gioco è di guidare il vigile affinché riesca a mettere delle contravvenzioni a tutte le macchine posteggiate in divieto di sosta.

Per fargli mettere una contravvenzione, premere il tasto "azione" della leva da gioco : la macchina situata vicino al vigile è colpita e diventa rossa, mentre le altre restano nere.

Per far spostare il vigile, azionare la leva da gioco in una delle quattro direzioni (alto, basso, destra, sinistra). Ogni volta che attraversa una strada, una macchina che si trova all'estremità di questa strada si mette in moto a tutta velocità e cerca di schiacciarlo.

Se calcolate bene, il vostro vigile potrà continuare a mettere delle contravvenzioni, che sono conteggiate durante tutta la partita sotto forma di punti che figurano in rosso nel contatore in basso a destra dello schermo.

Attenzione ai quattro angoli estremi : sono le zone più difficili, da affrontare solo quando sono già state distribuite quasi tutte le contravvenzioni. In questo caso, bisogna agire con una maggior prudenza !

...Se avete preso dei rischi troppo importanti e se il vostro vigile si fa schiacciare, allora sentirete immediatamente la sirena dell'ambulanza : direzione, l'ospedale !

Un altro vigile viene a sostituire il primo. Se riesce a mettere una contravvenzione su tutte le macchine posteggiate, il suo successo sarà festeggiato da una musicchetta d'incoraggiamento e sarà promosso a un quartiere più difficile. Avrà le stesse funzioni da compiere, ma i pericoli saranno sempre più grandi.

Attenzione ! Per una partita non attena il primo vigile è "sulla pista", avete solo quattro possibilità, supplementare rappresentate da quattro vigili in alto a destra dello schermo.

Riservate dunque i vostri vigili per i quartieri più pericolosi. Qualunque sia il quartiere in cui vi troviate, se l'ambulanza entra in azione per cinque volte, è la fine della partita. Una musica appropriata accompagna allora la vostra sconfitta.

Potete comunque consolarvi, annotando il numero dei punti che avrete malgrado tutto accumulato !


## Nuova partita

- Allo stesso livello di difficoltà :

Premete su **ENTER** .

Tutte le macchine ridiventano nere e disponete di nuovo di quattro vigili.

- A un livello di difficoltà diverso :

Premete su  per far apparire di nuovo la pagina di selezione del livello di difficoltà.

- Abbandono completo del gioco :

Premete su **CLS**

## A proposito dei pericoli incorsi

Al livello 1, il vigile ha la possibilità di mettersi al riparo dai "pirati della strada" ad ogni angolo ; calcolando bene, riuscirà a mettere una contravvenzione su tutte le macchine, ... almeno nei primi quartieri !

Al livello 2, la difficoltà è già più grande, perchè dispone di meno tempo per attraversare le strade.

A partire dal livello 3, la sua missione diventa complicata per il fatto che le macchine invadono certi angoli della strada e gli impediscono di riprendere fiato. Può fermarsi solo in qualche angolo ancora disponibile. Deve essere ancora più vigilante !

Poi, ad ogni livello superiore, non solo il vigile deve reagire sempre più rapidamente, ma gli angoli di strada disponibili sono sempre più rari. A partire dal livello 5, deve spostarsi ininterrottamente, perchè solo il suo punto di partenza può servirgli da rifugio... è veramente poco ! Ma deve farcela ad ogni costo !

Su, bisogna scattare ! !

### \*RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Ne posez pas vos doigts sur la bande, ou sur les contacts de la cartouche, protégez votre logiciel après usage, évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques...  
Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.  
Le non respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

### \*GARANTIE

La garantie de TO TEK INTERNATIONAL couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support de ce logiciel et les vices cachés.

Tout logiciel renvoyé par votre revendeur TO TEK INTERNATIONAL et reconnu défectueux après expertise, sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

Attention : la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français. Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur TO TEK INTERNATIONAL local.

### \*USER ADVICE

Do not touch the tape, or the cartridge contacts, take good care of your programs after use, avoid high temperatures, humidity, and magnetic fields.

Do not insert or remove the cartridge unless the computer is switched off.

If this advice is not respected, the guarantee is void.

### \*GUARANTEE

The TO TEK INTERNATIONAL guarantee covers manufacturing defects of hardware components supporting the software, and hidden defects.

All software returned by your TO TEK INTERNATIONAL dealer and acknowledged after examination to be defective, will be replaced free of charge during a period of 12 months from the date of purchase. Transportation costs are the responsibility of the purchaser.

**NOTE :** The above guarantee is valid only in FRANCE and for software purchased on FRENCH territory. Otherwise, consult your local TO TEK INTERNATIONAL dealer.

### \*ANWENDUNGSHINWEISE

Berühren Sie niemals ein Band oder die Programm-Modul-Kontakte, schützen Sie Ihre Programme, nachdem Sie sie benutzt haben, und vermeiden Sie hohe Temperaturen, Feuchtigkeit und Magnetfelder.

Sie sollten niemals ein Programm-Modul einlegen oder herausnehmen, solange die Zentraleinheit eingeschaltet ist. Wenn Sie diese Hinweise mißachten, verlieren Sie Ihren Garantieanspruch.

### \*GARANTIEERKLÄRUNG

Die TO TEK INTERNATIONAL Garantie erstreckt sich auf Produktionsfehler von Hardware-Komponenten, die von Programmen genutzt werden, sowie versteckte Fehler.

Alle Programme, die Sie Ihren TO TEK INTERNATIONAL Händler geben, und die dort als fehlerhaft anerkannt werden, werden innerhalb eines Zeitraumes von 12 Monaten nach dem Kaufdatum, kostenlos ersetzt. Transportkosten gehen zu Lasten des Käufers.

**ANMERKUNG :** Die obige Garantieerklärung ist nur in Frankreich und für in Frankreich gekaufte Programme gültig. In allen anderen Fällen, betragen Sie Ihren TO TEK INTERNATIONAL Händler.

### \*AANBEVELINGEN VOOR HET GEBRUIK

Plaats uw vingers niet op de magnetband of op de contacten van de spoel, bescherm uw software na gebruik, vermijd hoge temperaturen, vocht, nabijheid van magnetisch veld.

Handleer de cassette niet, tenzij de CVE is uitschakeld.

Indien bovenstaande aanbevelingen voor het gebruik niet in acht worden genomen, komt de garantie onmiddellijk te vervallen.

### \*GARANTIE

De garantie van TO TEK INTERNATIONAL is van toepassing op fabrikagefouten van de componenten die dit programma ondersteunen en op eventuele verborgen gebreken.

Een programma dat door uw leverancier wordt teruggezonden naar TO TEK INTERNATIONAL en na expertise als defect wordt erkend, wordt kosteloos vervangen gedurende 12 maanden vanaf de koopdatum, porto ten laste van de koper.

**BELANGRIJK :** de hierboven omschreven garantie geldt alleen in Frankrijk en voor een op Frans grondgebied gekochte software. In alle andere gevallen, gelieve uw plaatselijke leverancier TO TEK INTERNATIONAL te raadplegen.

### \*RACCOMANDAZIONI D'USO

Non mettete le dita sul nastro o sui contatti della cartuccia.

Proteggete il vostro software dopo averlo utilizzato, evitate le temperature elevate, l'umidità, la vicinanza dei campi magnetici.

Manipolate la cartuccia solo se l'unità centrale è in arresto.

La mancata osservazione di queste raccomandazioni d'uso renderà la garanzia immediatamente caduca.

### \*GARANZIA

La garanzia di TO TEK INTERNATIONAL copre i difetti di fabbricazione dei componenti fisici del supporto di questo software e i vizi nascosti.

Ogni software rinviato dal vostro rivenditore TO TEK INTERNATIONAL e riconosciuto difettoso dopo la verifica sarà scambiato gratuitamente durante i 12 mesi che seguono la data d'acquisto.

Il porto è a carico dell'acquirente.

Attenzione: la garanzia descritta qui sopra è applicabile solo in FRANCIA e per un software acquistato nel territorio francese. In tutti gli altri casi, consultate il vostro rivenditore TO TEK INTERNATIONAL locale.