

1

ROGER ET PAULO®

AUTEUR : Christophe SAPET

Roger a pris un sacré coup de soleil !!! Devenu complètement fou, il jette tous les meubles de Madame SCHMURLE par la fenêtre et a juré qu'à la fin il s'en prendrait à la propriétaire elle-même. Son ami Paulo va tenter de le raisonner mais pour cela il doit parvenir à grimper les escaliers ou débarouler tous les meubles.

• Comment charger le programme "ROGER ET PAULO"

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO-5

Chargement sur cassette :

Le 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 correspondance 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 :

Le 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 (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 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 correspondance aux TO-7, appuyez sur la touche lecture \triangleright , 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

La page d'en-tête vous permet de choisir entre une manipulation au clavier ou avec les manettes. La sélection de l'option choisie se fait en tapant sur une touche quelconque du clavier ou en manœuvrant la manette vers le bas.

Les touches de direction sur le clavier sont :

- W vers la gauche
- X vers la droite
- M pour monter
- ^ pour descendre
- ENTREE pour sauter

Le tableau de jeu apparaît alors avec Roger en haut d'une série d'étages et d'escaliers. Paulo est prêt à bondir en bas de l'écran. La pauvre madame SCHMURLE s'égosille à crier au secours à côté de Roger.

Roger commence à jeter différents meubles et vous devez guider le brave Paulo jusqu'au haut de l'immeuble ou se trouve Roger.

Le mouvement des manettes et le bouton action des manettes pour le saut, ou les touches du clavier déplacent Paulo qui doit éviter les meubles.

Paulo peut trouver pour l'aider et au hasard des étages des cacahuètes bleues magiques qui le rendent indestructible et capable de briser n'importe quel objet.

Cette possibilité se caractérise par la couleur rouge que prend Paulo. Attention !!! l'invulnérabilité de Paulo n'est que temporaire et il peut redevenir normal à tout instant. De plus, il n'existe que deux cacahuètes par tableau.

Paulo marque des points chaque fois qu'il se rapproche de Roger (10 points par pas), saute un meuble (200 points), ou le détruit (1000 points lorsque Paulo est tout rouge).

En haut du tableau un heureux événement lui fait gagner 5000 points.

Vous disposez de cinq vies pour Paulo et d'une vie supplémentaire tous les 12000 points.

A chaque nouveau tableau, les meubles sont de plus en plus rapides et dangereux.

• en cas de difficulté

Voici quelques conseils utiles pour le cas où vous rencontrez 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 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.

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...).

