

SCRONTCH

Pierre Mauvigner
Philippe Barreau

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR TO7

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le TO7. Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le "menu" initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, augmentez le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour la mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension.

Vous avez à l'écran :

```
MO5 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN "CASS:" puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

CARACTÉRISTIQUES	3
LE JEU	3
1. Résumé et but du jeu	3
2. Pour commencer une partie	3
3. L'écran de jeu	4
4. Les éléments du jeu	4
5. Les conditions de jeu	6
— Le score	6
— Le record	7
— Les tableaux	7
— Le bonus	8
6. La fin de partie	8
ANNEXE	8

CARACTERISTIQUES

Type de jeu : jeu d'action et d'adresse

Age : pour tout âge

Nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs

Utilisation : manettes de jeu OBLIGATOIRES

LE JEU

1. Résumé et but du jeu :

Vous êtes un SCrontch au pays des MIAMS.

Pour marquer le maximum de points, vous devez manger tous les œufs de MIAMS, ainsi que les bébés et petits MIAMS (verts). Mais, attention !! Dès que les MIAMS sont devenus adultes (rouges), c'est vous qui devenez leur friandise préférée.

2. Pour commencer une partie :

A partir de la page-titre, appuyez sur une touche du clavier pour faire apparaître l'écran de jeu.

La phrase : « PLAYERS (1-2) ? » s'affiche alors sur l'écran.

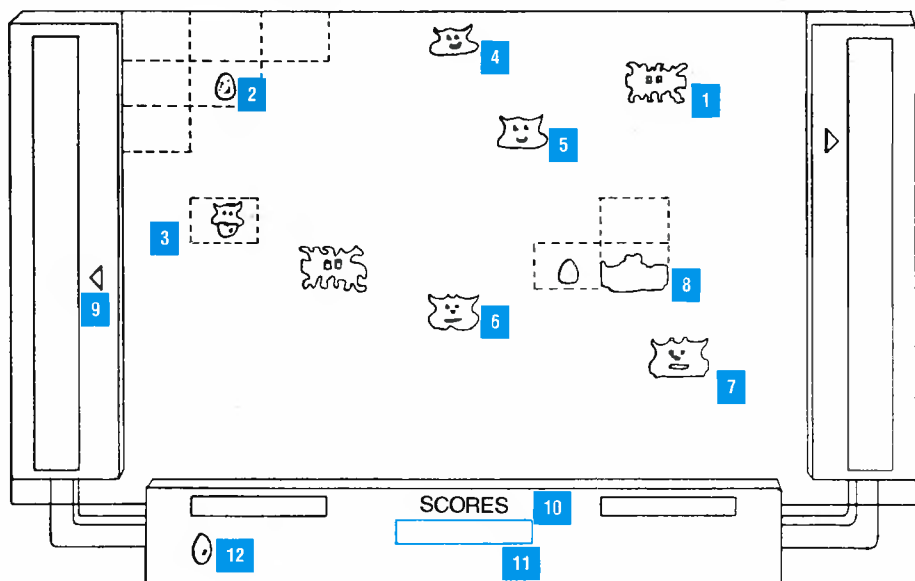
Tapez **1** ou **2** selon l'option choisie.

— Si vous choisissez de jouer seul, vous vous retrouvez dans la peau du SCrontch bleu ciel et votre score s'affichera alors dans la même couleur.

— Dans l'option à deux joueurs, les joueurs jouent à tour de rôle, le premier joueur avec le SCRONTCH bleu et le second joueur avec le SCRONTCH violet. Le score de chaque joueur est affiché dans la couleur correspondant au SCRONTCH avec lequel il joue.

— En appuyant sur une touche quelconque du clavier, vous pouvez figer le jeu qui recommencera dès que vous appuierez sur le bouton « Action » de la manette de jeu.

3. L'écran de jeu :



4. Les éléments du jeu :

Faisons maintenant connaissance avec les divers éléments du jeu. Les numéros indiqués dans la marge vous permettent de les situer sur l'écran de jeu.

1 SCRONTCH, c'est vous.



Vous le commandez à l'aide d'une manette de jeu dans 4 directions : à gauche, à droite, en haut, en bas.

(Quand vous relâchez la poignée, SCRONTCH garde la direction qu'il avait précédemment.)

- SCRONTCH se déplace plus ou moins rapidement suivant son poids (voir paragraphe 5 : les conditions de jeu) ;
- SCRONTCH mange (comme tous les autres personnages) dès qu'il touche sa « nourriture ».



2 Voici un œuf de MIAM.

Bleu foncé, plein de vitamines, il est très appétissant... et en plus, il ne fait pas trop grossir. Au début de chaque tableau, il y en a 50 prêts à être mangés.



3 Quelle joie pour un SCRONTCH s'il n'y avait que des œufs ! Malheureusement, il arrive que des œufs éclosent. Les ennuis commencent...



4 Qu'importe, tout vert, bébé MIAM est au moins aussi appétissant qu'un œuf. Il est en même temps plus énergétique et plus « lourd » à digérer. A vous l'embonpoint !



5 Bien sûr, bébé MIAM deviendra grand. Pour cela, il mange aussi les œufs qui sont sur le plateau. Ici il est encore vert ce qui signifie qu'il est toujours mangeable. Mais il faut avoir un très gros appétit !



6 Ici le MIAM a jauni. Vous n'avez plus le droit de le manger (de toute façon vous auriez du mal puisqu'il est aussi gros que vous). Ce MIAM mange toujours des œufs et ne s'occupe pas de vous. Ce n'est pourtant pas une raison pour vous y frotter...



7 Il pourrait éventuellement vous paralyser. Il tarde rarement à devenir grand MIAM tout rouge. Et alors... Un grand MIAM est plus lent qu'un SCRONTCH au mieux de sa forme mais il rattrape vite un SCRONTCH anémié ou alourdi. Un grand MIAM ne mange ni ses petits ni les œufs qu'il a « pondus » (il doit les contourner).

Un grand MIAM préfère toujours un bon SCRONTCH pour son déjeuner... gare à vous !

Mais tous les grands MIAMS ne sont pas aussi voraces les uns que les autres : certains suivent votre trace (jusqu'à ce qu'ils vous trouvent), d'autres semblent inoffensifs.

Il n'appartient donc qu'à vous de ne pas laisser grandir un MIAM.

A partir du 6^e tableau, les grands MIAMS pondent des œufs (qui peuvent bien sûr éclore) par séries de quinze. A la fin de chaque série l'un d'eux meurt et se transforme en œuf d'or (un vrai !).

0
SCORE

8 Dans chaque tableau, un œuf d'or apparaît sur le tableau. Dévorez-le et votre score s'affiche alors en jaune, vous indiquant ainsi que vous avez la possibilité de vous sortir d'une situation périlleuse en mangeant un MIAM jaune ou même un grand MIAM rouge. Pour cela, dirigez la manette vers votre future proie et appuyez sur le bouton « Action ». Vous vous déplacez alors tout droit d'un seul coup jusqu'à ce que vous détruisiez le personnage visé ou rencontriez le bord du plateau.

Cette possibilité ne vous est offerte qu'une seule fois par œuf d'or avalé. Alors, ATTENTION aux mauvaises manœuvres !! Dès que vous aurez utilisé cette possibilité, le score reprendra sa couleur initiale (score bleu ou violet selon le joueur).

5. Les conditions du jeu :

9 * LE SCORE

10 Gardez la ligne, au pays des SCRONTCHS ce n'est pas plus facile qu'ailleurs...

Plus vous mangez, plus vous grossissez.

Plus vous grossissez, plus vous ralentissez.

Mais moins vous mangez, plus vous maigrissez.

Et plus vous maigrissez, plus vous ralentissez (vos forces diminuent).

Vous avez dit trivial ?!

Disons-le de suite, le poids idéal d'un MIAM est 45 kg (c'est son poids au début de chaque tableau).

1 œuf	+ 2 kg	+ 50 points
1 bébé	+ 4 kg	+ 400 points
1 petit	+ 5 kg	+ 500 points

+ 1000 points
pour l'œuf en or

Votre score est inscrit dans la même couleur que votre SCRONTCH, bleu clair ou violet (tant que vous ne possédez pas l'œuf d'or). Bien sûr, plus vous mangez, plus votre score augmente.

11

* LE RECORD

Le record à battre est indiqué entre les deux scores. Chaque nouvelle partie est différente de la précédente. Le lieu est donc plus varié.

12

* LES TABLEAUX

Bien sûr, la difficulté du jeu croît avec le numéro du tableau. Il y a dix tableaux différents. Un tableau s'achève lorsque tous les œufs et les MIAMS verts ont disparu. Le tableau suivant apparaît automatiquement.

Au début de chaque tableau, un œuf d'or apparaît sur le panneau d'affichage.

Il suffit de compter le nombre d'œufs d'or sur le panneau pour connaître le numéro du tableau en cours.

Le tableau 10 est conçu de telle manière qu'il ne s'achève jamais (sauf si vous perdez bien sûr).

TABLEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NB DE MIAMS SUR L'ÉCRAN	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
NB D'ŒUFS PONDUS	0	0	0	0	0	1× 15	2× 15	4× 15	20× 15	infini

Chaque SCRONTCH A DROIT A 3 VIES (ou TABLEAUX)

Le nombre de vies qui vous reste est inscrit dans le bas de l'écran, soit en jaune (lorsque c'est à vous de jouer) soit dans votre couleur (bleu ou violet).

* LE BONUS

A la fin de chaque tableau, un BONUS vient enrichir le score du joueur. Ce BONUS sera d'autant plus élevé que le poids du SCRONTCH, à la fin de ce tableau, sera proche du poids idéal d'un SCRONTCH, soit : 45 kg.

BON APPETIT !!

6. La fin de partie :

A la fin d'une partie, c'est-à-dire après épuisement de 3 vies ou tableaux, vous avez le choix entre deux options :

— Si vous désirez refaire une partie dans les mêmes conditions que lors de la partie précédente, appuyez sur le bouton « Action » de la manette de jeu.

— Si vous préférez modifier les conditions du jeu suivant (changement du nombre de joueurs), appuyez sur une touche quelconque du clavier. La phrase : « PLAYERS (1-2) ? » s'affiche alors sur l'écran. Tapez **1** ou **2**, selon l'option que vous choisissez.

ANNEXE

Le programme « SCRONTCH » est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette.

	FACE
1 ^{er} enregistrement
2 ^e enregistrement

Pour accéder directement à l'enregistrement choisi, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le compteur du lecteur, appuyez sur la touche « INITIALISATION PROGRAMME » et chargez le programme comme il est indiqué à la page : « Mise en marche du système ».

ATTENTION !
Pour le TO7 : FACE ROUGE
Pour le MO5 : FACE VERTE

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassettes

IL EST IMPERATIVEMENT RECOMMANDE DANS L'UTILISATION :

● du magnétophone ;

- d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
- nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;

● de la cassette :

- ne pas toucher la bande avec les doigts ;
- protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
- éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ECHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.