

• En cas de difficulté

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

Le programme ne se charge pas :

Vérifiez successivement les points suivants.

- L'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension.
- Le câble de raccordement est branché.
- La MEMO 7 BASIC est en place.
- La cassette est bien rembobinée.
- L'extension mémoire est effectivement connectée.

Recommencez alors l'opération de chargement.

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...).



INFOGRAMES - 10, Rue Sully - 69006 LYON

I.L. L'INTRUS®

Auteur : Sylvain KARPFF

Vous le sentez... I.L. est là ! Après avoir éliminé tous vos compagnons, I.L. vous convoque à un duel : SA FÉROCITÉ CONTRE VOTRE INTELLIGENCE.

N'essayez plus de fuir, vous vous êtes essoufflé à courir dans les couloirs vides du vaisseau mais I.L. a toujours barré votre chemin par des pièges mortels. IL FAUT LE DÉTRUIRE. Mais comment ?

I.L. résiste aux lasers, se moque des gaz et déjoue toutes les ruses que vous tentez.

Pourtant, votre SURVIE dépend de votre imagination. Pour la première fois vous vous interrogerez.

La race HUMAINE sait-elle se défendre contre un danger EXTRA-TERRESTRE ?

La réponse se trouve dans ce vaisseau perdu aux limites de la galaxie et dont vous avez les COMMANDES.

• Comment charger le programme "I.L. L'INTRUS" ?

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
- Crayon optique

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

© Copyright INFOGRAMES 1984 tous droits réservés



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.

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
- MEMO 7 BASIC
- Extension mémoire 16 k (pour le modèle TO-7 uniquement)
- Lecteur enregistreur de programmes.

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 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



INFOGRAMES

2 3

- MEMO 7 BASIC
 - Extension mémoire 16 k (uniquement pour le modèle TO-7)
 - Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- 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

Vous êtes dans la première pièce du vaisseau. Au sol traîne une BOUSOLE qui vous aidera à vous diriger.

Le TO-7 attend vos ordres. Vous pouvez :

- lui indiquer une direction par une lettre Nord (N), Sud (S), Est (E), Ouest (O).
- faire exécuter une action quelconque en tapant les trois premières lettres d'un verbe, un blanc, puis les trois premières lettres d'un nom. Par exemple, pour prendre la boussole tapez : PRE BOU (Prendre Boussole).
- lui donner un ordre de tirer sur l'intrus par FEU.
- obtenir l'inventaire des accessoires trouvés dans le vaisseau en tapant I. Pour revenir dans la pièce tapez sur la barre d'espacement.

Naturellement, les ordres que comprend le TO-7 sont limités et vous pouvez essayer plusieurs verbes ou mots sans succès avant qu'il réagisse. Par exemple, RAMasser BOUSsole n'est pas compris pour PREndre BOUSsole. Trouver les mots, fait partie du jeu.

Le but est de détruire le monstre I.L. par tous les moyens possibles.



INFOGRAMES