

JEU DE LOTO

2 à 12 joueurs

Le loto, un jeu traditionnel adapté ici en jeu vidéo.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 cassette
- 12 cartes divisées en 27 cases dont 15 numérotées
- Des jetons

BUT DU JEU

Remplir une ligne ou toutes les cases d'une carte avec les numéros tirés au sort par l'ordinateur.

DÉROULEMENT DU JEU

- Les joueurs reçoivent chacun un nombre égal de cartes.
 - Ils décident au départ de remplir soit une ligne, soit une carte complète.
 - L'ordinateur affiche, un par un, les numéros tirés au sort.
 - Le même numéro peut figurer sur plusieurs cartes. Le premier joueur qui dit "ici", reçoit un jeton qu'il place sur la case correspondante.
 - Puis l'ordinateur tire un autre numéro et ainsi de suite...
 - Lorsqu'un joueur a une ligne "pleine", on interroge l'ordinateur pour savoir quel cadeau il a gagné.
- La partie peut alors continuer ou recommencer.

LISTE DES CADEAUX

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| – Ours en peluche* | – Bouteille de Bordeaux |
| – Voiture | – Paire de lunettes |
| – Téléviseur | – Bateau à voile |
| – Moto | – Fauteuil |
| – Pendule | – Micro-ordinateur |
| – Statuette* | |

* SAUF DANS ATARI 400/800.

COMMENT UTILISER VOTRE CASSETTE

- Quelques secondes après la page en-tête (voir chargement de la cassette), le jeu commence.
- Sous un croissant de lune, la chouette attend les yeux fermés.
Au-dessous d'elle, plusieurs options sont proposées :

Tirage au sort	1
Numéros déjà tirés	2
Prix gagné	3

• **POUR COMMENCER A JOUER** : appuyez sur la touche **1**, la chouette vous révèle un premier numéro. Tirez ainsi au sort autant de numéros qu'il est nécessaire. Ils sont tous compris entre 1 et 90 et ne sortent qu'une seule fois au cours d'une partie.

• **POUR VÉRIFIER A TOUT MOMENT LES NUMÉROS DÉJÀ TIRÉS** : appuyez sur la touche **2**. Ces numéros viennent s'inscrire sur l'écran. Vous avez alors le choix entre continuer le tirage au sort ou connaître le cadeau que recevra le gagnant.

• **LE PRIX GAGNÉ** : lorsque vous choisissez cette option, la chouette ouvre les yeux en dévoilant dans l'un, un paquet cadeau, dans l'autre son contenu. Les lots sont tirés au hasard par l'ordinateur. Il en existe onze, de nature très variée : la chance peut vous faire remporter aussi bien un ours en peluche qu'un bateau... (procurez-vous, si possible, les petits objets correspondants pour offrir aux gagnants).

Lorsque le lot s'est affiché, vous avez la possibilité de continuer le tirage au sort, c'est-à-dire la partie engagée, ou de tout recommencer depuis le début.

COMMENT CHARGER VOTRE LOTO SUR LA CASSETTE

Le programme de loto pour votre micro-ordinateur est enregistré sur chaque face de la cassette. Il est annoncé et précédé d'un effet sonore différent pour chaque système.

L'ordre des programmes sur la cassette est le suivant :

FACE A	FACE B
GAMME ATARI 400/800 TO 7 TI 99/4A	TI 99/4A TO 7 ATARI 400/800

POUR CHARGER LE LOTO SUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR TO 7

La procédure à suivre est la même face A ou face B.



- Mettre la cassette en début de bande.
- Connectez le TO 7 :
 - à votre téléviseur,
 - au lecteur de programmes.

Mettez la cartouche Basic dans son logement.

Branchez les 3 appareils sous 220 V.

- Mettez sous tension les 3 appareils.
- Le "menu" initial apparaît sur l'écran :

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">1 Basic microsoft 1.02 Programme enregistré3 Réglage du crayon optique |
|--|

- Introduisez la cassette dans le lecteur et positionnez la bande au début du programme.
 - Appuyez sur la touche  du lecteur pour le mettre en mode "lecture".
 - Appuyez sur la touche  du clavier.
- La cassette se met à tourner ; le programme commence à se charger.
- Lorsque le programme est chargé, le jeu commence presque instantanément.

SI UNE ERREUR DE LECTURE survient pendant le chargement, la cassette s'arrête et, apparaît sur l'écran.

IO ERROR

Dans ce cas, il faut repositionner la bande au début du programme, appuyer sur la touche **"Initialisation Programme"** en haut à droite du clavier, et appuyer sur la touche .

Remarque: Il est possible de gagner du temps en faisant avancer la bande jusqu'au bip sonore qui suit l'annonce "TO 7".

POUR CHARGER LE LOTO SUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR ATARI 400/800

- METTRE LA CASSETTE SUR LA FACE A en début de bande.

- Lorsque tout le système est mis en place (micro-ordinateur, magnétophone, télévision connectés), mettez les trois appareils sous tension.


Sur l'écran apparaît :

Ready

■ ←(curseur)

- Insérez la cassette dans le magnétophone et positionnez, à l'aide du compteur, la bande au début du programme.

- Tapez **CLOAD**

En cas d'erreur, appuyez en même temps sur les touches **CTRL** et  pour faire revenir le curseur en arrière et tapez les bonnes lettres.

- Appuyez sur la touche **RETURN**.

Un petit "BIP" sonore se fait entendre.

- Appuyez alors sur la touche **PLAY** du magnétophone.

Tapez sur la touche **RETURN**.

La cassette se met à tourner ; le programme commence à se charger.

- Lorsque le programme est chargé, apparaît sur l'écran :

Ready

■

- Tapez **RUN** et appuyez sur la touche **RETURN**.

Après quelques secondes, le programme s'exécute et le jeu peut commencer.

SI UNE ERREUR DE LECTURE survient pendant le chargement du programme, la cassette s'arrête de tourner et, apparaît sur l'écran :

Error

Ready

Il est conseillé, dans ce cas, de repositionner la bande au début du programme et de recommencer les manipulations.

Remarque : Il est également possible de charger le programme à partir de la Face B. Pour cela : faire avancer la bande jusqu'au bip sonore qui suit l'annonce "ATARI 400/800" puis procéder comme pour la Face A.

POUR CHARGER LE LOTO SUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR TI 99/4A

- METTRE LA CASSETTE SUR LA FACE B en début de bande.

Attention ! Pour utiliser ce programme, ne pas brancher le système d'extension périphérique et ne pas mettre en place la cartouche de BASIC ETENDU.

- Raccordez le TI 99 au magnétophone à l'aide du câble d'interface optionnel :

- Branchez la grosse prise au dos de l'ordinateur et les fiches du câble cassette au magnétophone (blanc : prise lecture, rouge : prise enregistrement, noir : petite prise de commande à distance).

- Rebobinez la bande au début et mettez le compteur à zéro.

- Appuyez sur **ALPHA LOCK** car toute la procédure de chargement se fait en majuscules. Tapez OLD CS 1 et appuyez sur **ENTER**.

- Le message suivant s'affiche :

REWIND CASSETTE TAPE → Rebobinez la bande jusqu'au N° du compteur correspondant au début du programme souhaité,

THEN PRESS ENTER → et appuyez sur **ENTER**.

- Le message suivant s'affiche :

PRESS CASSETTE PLAY → Appuyez touche (PLAY) du magnétophone,

THEN PRESS ENTER → et appuyez sur **ENTER**.

- Le message suivant s'affiche :

READING → Votre TI 99 est "en train de lire" le programme.

La lecture dure 2 à 3 mm : patience.

- Si le programme est correctement chargé, le TI 99 vous en informe par le message :

DATA OK → Les données sont correctes.
PRESS CASSETTE STOP → Appuyez sur la touche **STOP** du magnétophone,
THEN PRESS ENTER → et appuyez sur **ENTER**.

Après quelques instants, le curseur apparaît sur l'écran.

Tapez alors RUN et appuyez sur **ENTER**.

Un bon moment s'écoule avant le début de l'exécution du programme : pas d'impatience !

L'écran devient de couleur verte.

Si le programme n'est pas correctement chargé, votre TI 99 vous adresse l'un des deux messages suivants selon les cas :

ERROR NO DATA FOUND → Erreur.
Données non trouvées.
PRESS R TO READ → Appuyez R pour lire.
PRESS C TO CHECK → Appuyez C pour vérifier.
PRESS E TO EXIT → Appuyez E pour arrêter.
ERROR DETECTED IN DATA → Erreur découverte dans les données.
PRESS R TO READ → Appuyez R pour lire.
PRESS C TO CHECK → Appuyez C pour vérifier.
PRESS E TO EXIT → Appuyez E pour arrêter.

Rappelez-vous :

- C'est toujours l'instruction OLD CS1 qui permet le chargement d'un programme.
- C'est la position du compteur qui permet de retrouver le programme souhaité.

Remarque : il est également possible de charger le programme à partir de la Face A. Pour cela : faire avancer la bande jusqu'au bip sonore qui suit l'annonce "TEXAS TI/99" puis procéder comme pour la Face B.

NATHAN

541000
410201