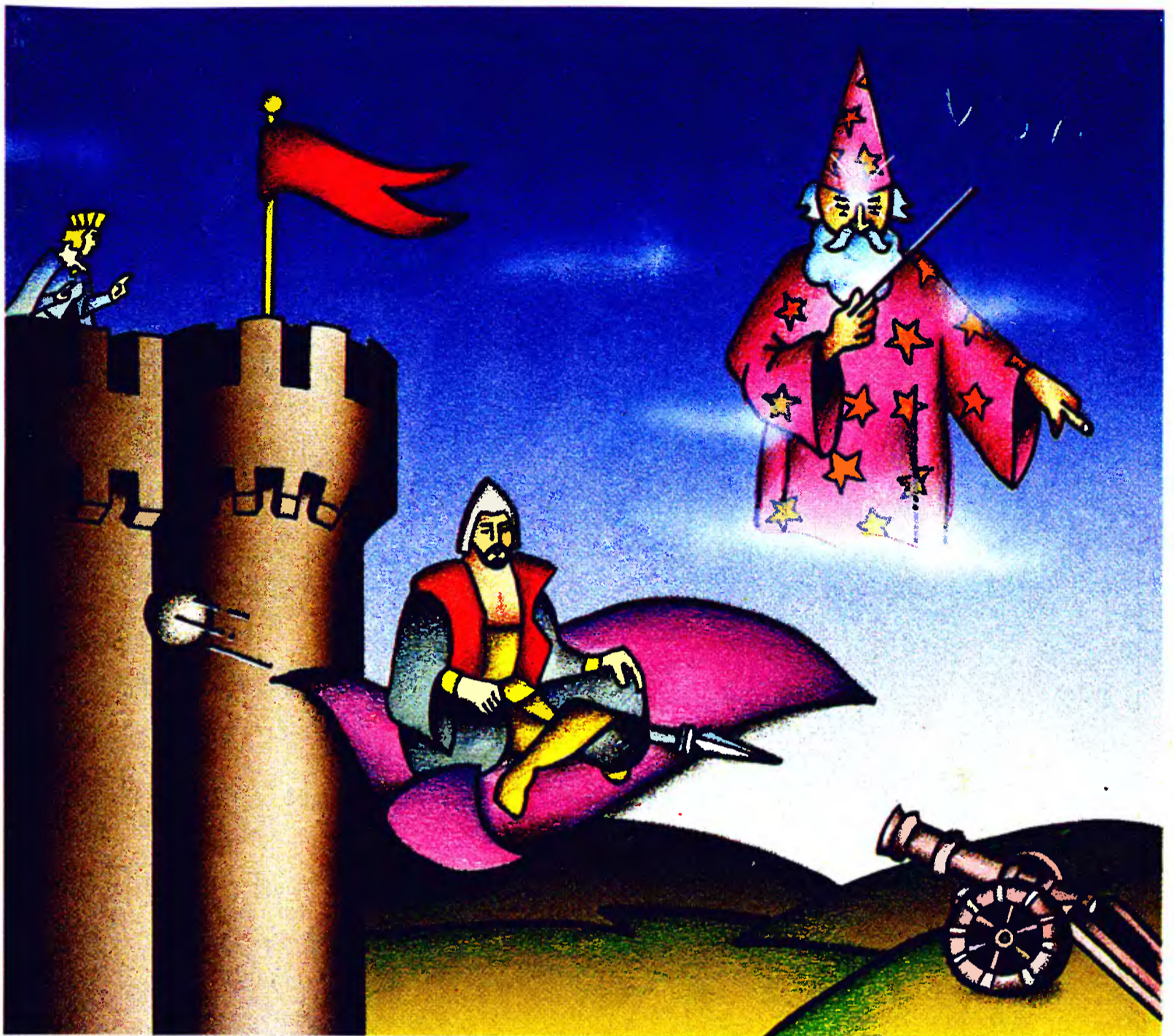


TO 7

TO<sup>70</sup>

MO5

JEU D'AVENTURE / ADVENTURE GAME / ABENTEUERSPIEL /  
AVONTURENSPEL / GIOCO D'AVVENTURA



Philippe BAROIN

LES 7 MAGICIENS  
THE 7 WIZARDS  
DIE 7 ZAUBERER  
DE 7 TOVENAARS  
I 7 MAGHI

MA1 009



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.

# LES 7 MAGICIENS

## JEU D'AVENTURE

Philippe BAROIN

### CHARGEMENT DU PROGRAMME

Régler la luminosité et le volume sonore du téléviseur.

Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes, et la rembobiner si nécessaire.

**Attention : la face 1 (couleur rouge) ne fonctionne qu'avec le T07/T07-70, et la face 2 (couleur verte) qu'avec les micro-ordinateurs de type M05.**

Régler le crayon optique :

- T07/T07-70 : appuyer sur la touche 3
- M05 : taper d'abord l'instruction **TUNE**, puis pointer le crayon sur la mire de l'écran.

Appuyer sur la touche ► du lecteur-enregistreur de programmes.

Faire démarrer le programme :

- T07/T07-70 : taper le chiffre **2** au clavier
- M05 : taper **RUN**".

Le lecteur-enregistreur de programmes se met en route et, bientôt, la page de présentation du programme apparaît.

### THÈME DU JEU :

Nous sommes au Moyen-âge et vous êtes un aventurier intrépide. Après de multiples aventures, aux confins de terres aussi hostiles que lointaines, vous entrez dans le PAYS BLEU...

C'est un pays merveilleux où vit une Princesse d'une incomparable beauté. Vous en tombez aussitôt éperdument amoureux. De son côté elle n'est pas non plus insensible au charme qui émane de vous !...

Le ROI, son père, est bon mais, respectueux des coutumes de son époque, il ne se déclare prêt à accorder la main de sa fille qu'à condition que vous lui prouviez que vous êtes digne de devenir son gendre.

Or, dans le PAYS BLEU, vivent 7 MAGICIENS pleins de malice. On les reconnaît à la teinte de leur capeline et les six premiers possèdent chacun un DIAMANT assorti à leur couleur. Le MAGICIEN BLANC, quant à lui, détient le cœur de la Princesse. Bien sûr, vous vous apercevrez vite qu'il est celui dont les épreuves sont les plus difficiles à surmonter. Les bénéfices que vous en retirerez en seront, bien sûr, d'autant plus importants...

Le ROI décide donc qu'il vous faudra affronter leurs EPREUVES à plusieurs reprises et obtenir ainsi 7 objets magiques qui vous rendront, à ses yeux, tout à fait digne de la PRINCESSE.

Ces 7 objets magiques sont :

- Les 6 DIAMANTS détenus par les 6 premiers MAGICIENS.
- le CŒUR de la PRINCESSE, détenu par le MAGICIEN BLANC.

En plus il vous faudra obtenir :

- 2 500 Ecus, au moins, que vous tenterez de gagner au fur et à mesure des EPREUVES.

Nanti de 100 Ecus au départ, il vous faudra donc les faire prospérer, chaque EPREUVE étant pour vous l'occasion de parier sur sa réussite. Si vous gagnez, c'est de l'argent en plus, si vous perdez, c'est de l'argent en moins...

Ainsi, chaque épreuve est précédée par un PARI. Les MAGICIENS sont de puissances différentes. Le plus faible est le MAGICIEN MAUVE, il ne vous permettra de miser que 30 Ecus au maximum. Le MAGICIEN BLANC, le plus fort, vous permettra de miser jusqu'à 90 Ecus. Mais attention, vous ne pourrez pas miser plus qu'il ne vous restera d'argent !... S'il vous arrivait de tout perdre, l'aventure serait terminée pour vous !...

Les DIAMANTS et le CŒUR de la PRINCESSE se méritent la première fois que vous gagnez l'épreuve du magicien correspondant. Par la suite, vous rencontrerez sans doute plusieurs fois les magiciens dont vous avez déjà obtenu le DIAMANT (ou le CŒUR) ; mais vous lutterez alors uniquement pour gagner des Ecus.

Les magiciens, comme les EPREUVES, apparaissent au hasard. Vous pourrez donc, par exemple, rencontrer à plusieurs reprises le MAGICIEN VERT avant de rencontrer le MAGICIEN ROUGE. Les EPREUVES, quand à elles sont choisies, au hasard, par les magiciens parmi les 4 qui existent et qui sont :

- Le TAPIS VOLANT.
- La CHASSE AUX SORCIERES.
- L'ARBRE MAGIQUE.
- Le TIR AU CANON.

## JEU À PLUSIEURS JOUEURS

Il ne s'agit plus de gagner un nombre déterminé de DIAMANTS et d'ECUS mais de faire mieux que ses concurrents. (Diamants et Bonus peuvent être gagnés autant de fois qu'il y a de joueurs.)

### . DIAMANTS-BONUS :

La première victoire obtenue face à chacun des magiciens, rapportera à chacun des JOUEURS qui l'obtiendra le diamant du Magicien et un BONUS défini ci-dessous.

(N.B. : Les DIAMANTS et les BONUS correspondant ne se gagnent qu'une fois par partie.)

DIAMANT	BONUS
MAUVE	50 Ecus
BLEU	75 Ecus
JAUNE	100 Ecus
VERT	125 Ecus
ROUGE	150 Ecus
NOIR	175 Ecus
BLANC	200 Ecus

. **NOM DES JOUEURS** : La longueur des noms est limitée automatiquement par l'ordinateur à 8 lettres.

**En cours de partie**, la case en haut et à droite de l'écran affiche le meilleur SCORE obtenu jusque là, avec le nom de son détenteur.

**En fin de partie**, un classement nominatif est automatiquement affiché.

## REMARQUE GENERALE

### **Longueur de la partie :**

Le nombre de parties à jouer est représenté par les petites pyramides ROUGES en bas de l'écran. On peut, avant chaque nouvelle apparition d'un magicien, modifier la longueur de la PARTIE en appuyant le CRAYON OPTIQUE contre l'écran à l'endroit où l'on désire faire arriver la FLECHE bleue limitant le nombre de PARTIES.

Cette manœuvre est rendue possible chaque fois que la FLECHE bleue clignote.

A cette occasion, on peut aussi arrêter la partie en appuyant le CRAYON OPTIQUE à gauche du petit bonhomme qui avance à chaque PARTIE.

**Arrêt/Pause :** En cours de partie, il est possible, à tout moment (sauf pendant l'exécution d'une musique ou d'un bruitage), de figer le jeu en appuyant sur la touche "STOP". Pour repartir, appuyer sur n'importe quelle autre touche.

### **Fin de la partie :**

A la fin du jeu, on peut :

- 1<sup>er</sup> Relancer une nouvelle PARTIE en appuyant sur « ENTREE ».
- 2<sup>e</sup> Revenir à l'écran de présentation en appuyant sur la touche « RAZ ». Cette dernière opération interdit une nouvelle partie.

## LES PARIS

Au début de chaque EPREUVE, la MISE MAXIMUM autorisée par le MAGICIEN rencontré est affichée en bas à gauche de l'écran (sur un fond jaune). Cette somme sera, le cas échéant, limitée à la fortune qui vous reste. Les chiffres de VOTRE MISE défilent à gauche, indéfiniment, jusqu'à ce que vous les bloquiez par une simple pression sur le contact placé à l'extrémité du CRAYON OPTIQUE. L'EPREUVE pourra alors commencer...

## TABLEAU DES MAGICIENS

MAGICIEN	MISE MAXIMUM	OBSERVATIONS
MAUVE	30 Ecus	Vous pourrez parier moins que la MISE MAXIMUM proposée. Toutefois vous ne pouvez pas ne rien parier, ni parier plus d'écus que vous n'en possédez.
BLEU	40 Ecus	
JAUNE	50 Ecus	
VERT	60 Ecus	
ROUGE	70 Ecus	
NOIR	80 Ecus	
BLANC	90 Ecus	

## LES EPREUVES

Elles sont au nombre de 4, choisies au hasard par les MAGICIENS.

### 1. LE TAPIS VOLANT

But de l'ÉPREUVE :	Variable du Jeu
Sauter du haut des remparts sur un TAPIS VOLANT.	Vitesse du TAPIS tirée au hasard mais influencée par la force du MAGICIEN. Plus le MAGICIEN est important, plus la vitesse est (relativement) grande.
<b>COMMANDES DU JEU</b> Appuyer sur le contact du CRAYON OPTIQUE pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1<sup>er</sup> Déterminer votre MISE</li> <li>– 2<sup>e</sup> Lancer le TAPIS VOLANT</li> <li>– 3<sup>e</sup> SAUTER (quand vous le jugerez opportun !...)</li> </ul>	
<b>GAINS</b>	<b>PERTES</b>
2 × votre MISE	Votre MISE

**Attention :** Les franges extérieures du tapis ne supporteront pas votre poids, il vous faudra donc tomber plutôt au milieu !

## 2. LA CHASSE AUX SORCIERES

But de l'ÉPREUVE :	Variable du JEU :	
<p>Faire réapparaître au moins 3 SORCIÈRES en les retrouvant à l'endroit où elles étaient apparues auparavant.</p>	<p>Dans un temps donné, d'autant plus court que le MAGICIEN est puissant, vous disposez d'un certain nombre d'essais, donné par le tableau suivant :</p>	
	MAGICIEN	ESSAIS
	<p>MAUVE BLEU JAUNE VERT ROUGE NOIR BLANC</p>	<p>23 21 19 17 15 13 11</p>
<p><b>COMMANDES DU JEU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1<sup>er</sup> Déterminez votre MISE en appuyant sur le contact du CRAYON OPTIQUE.</li> <li>– 2<sup>e</sup> Après la disparition des SORCIÈRES et sans perdre une seconde, approchez le CRAYON OPTIQUE des cases où vous vous rappelez avoir vu les SORCIÈRES. Chaque fois que vous trouverez une bonne case, vous ferez réapparaître la SORCIÈRE qui s'y est cachée. Dans le cas contraire, c'est un carré ROUGE qui remplira la case. En fin de jeu, les sorcières non trouvées réapparaissent pour contrôle.</li> </ul>		
RÉSULTATS	GAINS	PERTES
<p>0 SORCIÈRE retrouvée 1 SORCIÈRE retrouvée 2 SORCIÈRES retrouvées 3 SORCIÈRES retrouvées 4 SORCIÈRES retrouvées 5 SORCIÈRES retrouvées 6 SORCIÈRES retrouvées 7 SORCIÈRES retrouvées</p>	<p>0 1/2 MISE Votre MISE 1,5 votre MISE 2 votre MISE 2,5 votre MISE</p>	<p>Votre MISE La moitié de votre MISE 0 (aucun GAIN, aucune PERTE)</p>



### 3. L'ARBRE MAGIQUE

But de l'ÉPREUVE :	Variable du Jeu :	
Secouer l'ARBRE MAGIQUE pour en faire tomber les « FRUITS » et former ainsi une combinaison gagnante.	MAGICIEN :	Nbre d'ESSAIS
	MAUVE BLEU JAUNE VERT ROUGE NOIR BLANC	7 6 5 4 3 2 1
Combinaisons gagnantes	GAINS	PERTES
Quel que soit le « FRUIT » (2 identiques à gauche) Tous sauf le CHAUDRON (2 identiques aux extrémités) (3 identiques) Combinaisons du CHAUDRON (2 chaudrons aux extrémités) (3 chaudrons)	Votre MISE  1,5 × MISE 2,5 × MISE  2 × MISE 3 × MISE	Aucune combinaison valable : Votre MISE
<p><b>COMMANDES DU JEU</b></p> <p>Appuyez sur le contact du CRAYON OPTIQUE pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1<sup>er</sup> Déterminer votre MISE.</li> <li>– 2<sup>e</sup> Prolonger les vibrations de l'ARBRE MAGIQUE pour modifier le hasard.</li> <li>– 3<sup>e</sup> Tenter une nouvelle combinaison, s'il vous reste encore des ESSAIS. (le nombre d'ESSAIS restant est indiqué par la petite flèche noire, sur fond vert, en bas de l'écran.)</li> <li>– 4<sup>e</sup> <b>Arrêter votre tirage en appuyant sur la case STOP</b> si la combinaison vous convient.</li> </ul>		

## 4. LE TIR AU CANON

<p><b>But de l'ÉPREUVE :</b></p>	<p><b>Variables du JEU :</b></p>
<p>Détruire le <b>DRAPEAU ROUGE</b> qui flotte sur les remparts.</p> <p>Pour ce faire, vous disposez au maximum de <b>3 essais</b>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dimension du <b>DRAPEAU</b> (plus le <b>MAGICIEN</b> est puissant, plus le <b>DRAPEAU</b> est petit).</li> <li>– Position du <b>DRAPEAU</b> sur le rempart.</li> <li>– Vitesse du <b>VENT</b> et sa direction (selon le sens de la <b>FLECHE</b> et de 0 à 10 : inscription <b>NOIRE</b> sur fond <b>BLANC</b>)</li> </ul>
<p><b>COMMANDES DU JEU</b></p> <p>Appuyez sur le contact du <b>CRAYON OPTIQUE</b> pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1<sup>er</sup> Déterminer votre <b>MISE</b></li> <li>– 2<sup>e</sup> Arrêter le défilement des <b>ANGLES DE TIR</b> (45° à 80°)</li> <li>– 3<sup>e</sup> Arrêter le défilement de la <b>FORCE DE TIR</b>(40° à 99°) Cette dernière manœuvre déclenche automatiquement le <b>TIR</b>.</li> </ul>	
<p><b>NOTE :</b> Le <b>VENT</b> ne change pas pendant la durée des 3 <b>ESSAIS</b>. Chaque <b>ESSAI</b> est affiché dans le rectangle <b>BLEU</b> situé immédiatement au dessus des instructions de <b>TIR</b>. (<b>NOIR</b> sur fond <b>JAUNE</b>)</p>	
<p style="text-align: center;"><b>GAINS</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>PERTES</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>DRAPEAU</b> détruit au 1<sup>er</sup> <b>ESSAI</b> :</li> <li>–                                   2<sup>e</sup> <b>ESSAI</b> :</li> <li>–                                   3<sup>e</sup> <b>ESSAI</b> :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 fois la <b>MISE</b></li> <li>2 fois la <b>MISE</b></li> <li>1 fois la <b>MISE</b></li> </ul>

**Attention :** vous n'aurez pas gagné si vous ne faites qu'égratigner le drapeau.

# THE 7 WIZARDS

## AN ADVENTURE GAME

Philippe Baroin

### 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 T07/T07-70 and side 2, green, is for the M05 micro-computers range.**
- Press the key **3** for the T07/T07-70 ;
- Type **TUNE** for the M05 ;
- Then point the lightpen at the dot on the center of the screen ;
- Push the key **2** on the keyboard to load the program into the T07/T07-70 or type the command **RUN** to load the program into the M05. The program will be loaded from the cassette and after a moment, the titlepage of the loaded program will appear on the TV screen.

### THEME OF THE GAME

We are in the Middle Ages. You are a fearless adventurer. After many adventures in the outer limits of hostile and remote lands, you enter the BLUE COUNTRY...

This is a marvellous country where an extremely beautiful Princess lives. You immediately and desperately fall in love with her. On her part, she is not quite insensitive to your charm !

The KING, her father, is a good man, but he respects the tradition of his times. He will grant you the hand of the fair Princess only if you can prove you are worthy of becoming his son-in-law.

However, 7 shrewed WIZARDS live in the BLUE COUNTRY. You can recognize them by the colour of their cape; six of them hold a diamond, which is the same color as the color of their cape. The WHITE WIZARD is the one holding the heart of the Princess. You will soon realize that his trials are a lot more difficult than that of the others. But the rewards will be all the more important...

Thus, the KING has decided that you will have to face the WIZARDS' TRIALS several times, in order to obtain the 7 magical objects which will make you worthy of the PRINCESS in his eyes.

The 7 magical objects are :

- The 6 diamonds held by the first 6 WIZARDS.
- The HEART of the PRINCESS held by the WITHE WIZARD.
- A minimum of 2 500 crowns which you will try to earn as you face the various trials.

At the beginning, you have 100 crowns, which you will have to multiply. At each TRIAL you can bet on your success. If you do succeed, you win more crowns. If you fail, you lose crowns...

Therefore, you can bet before each trial. The WIZARDS do not all have the same value. The MAUVE WIZARD is the lowest. With him, you can bet only 30 crowns. With the WHITE WIZARD, the strongest, you can bet up to 90 crowns. However, you cannot bet more than the amount you still have !...

If you were to lose everything, this would be the end of your adventure !...

You can win the DIAMONDS and the HEART of the Princess the first time you successfully pass the trial of the corresponding WIZARD. Later on, you will probably meet the WIZARDS from whom you will have obtained the DIAMOND (or the HEART) several more times. You will then fight only to earn crowns.

WIZARDS and trials appear randomly. It is therefore possible that you meet the GREEN WIZARD several times before you meet the RED WIZARD. The four following TRIALS are randomly selected by the WIZARDS :

- The FLYING CARPET.
- The WITCH HUNT.
- The MAGIC TREE.
- The CANON SHOOT.

## GAME WITH SEVERAL PLAYERS

The goal is no longer to win a set number of DIAMONDS or CROWNS, but to earn more than the adversaries. (Diamonds and bonuses may be earned as many times as there are players).

### ● DIAMOND - BONUS

The first victory over each WIZARD will earn each player the WIZARD'S diamond and a bonus as determined in the table below (Note : the corresponding diamonds and bonuses can be earned only once per game) :

DIAMOND	BONUS
MAUVE	50 Crowns
BLUE	75 Crowns
YELLOW	100 Crowns
GREEN	125 Crowns
RED	150 Crowns
BLACK	175 Crowns
WHITE	200 Crowns

● **NAME OF THE PLAYERS** : The computer automatically limits the length of the players' name to 8 letters.

**During the game** : The box at the top right-hand side of the screen displays the best instantaneous SCORE with the name of the corresponding player.

**At the end of the game** : The various scores are automatically displayed in order of importance, along with the names of the corresponding players.

## NOTE

### Length of the game

The number of remaining games is represented by the small RED pyramids, at the bottom of the screen. Before the next WIZARD appears, you can modify the length of a GAME by pushing the LIGHTPEN on the pyramid where you want the blue ARROW to go, thus limiting the number of GAMES.

This operation is possible each time the blue ARROW flashes.

At the same time, you can also stop the game by pushing the LIGHTPEN on the left of the small figure which moves to the right with each GAME.

### Pause

At any time during a game (except while a melody or a sound sequence is playing), you can freeze the game by pushing STOP. To restart the game, push any key on the keyboard.

### End of the game

When a game is over, you can ;

- Start a new GAME by pushing « ENTER ».
- Have the title page redisplayed by pushing « CLS ». When you do this, you cannot play another game.

## THE BETS

At the beginning of each TRIAL, the MAXIMUM BET allowed by the WIZARD met is displayed on the lower left-hand corner of the screen (on a yellow background). Your bet is however always limited to the amount of money you still have. The figures for your possible BET are displayed on the left of the screen in descending order and will stop only when you choose the sum of your BET by pushing with the lightpen on the corresponding figure. The TRIAL will now start...

## WIZARDS' TABLE

WIZARD	MAXIMUM BET	OBSERVATIONS
MAUVE	30 Crowns	You may bet less than the maximum allowed. But, you have to bet something, and you cannot bet more than you still own.
BLUE	40 Crowns	
YELLOW	50 Crowns	
GREEN	60 Crowns	
RED	70 Crowns	
BLACK	80 Crowns	
WHITE	90 Crowns	

## THE TRIALS

There are four different trials, randomly chosen by the WIZARDS.

### 1. THE FLYING CARPET

Purpose of the TRIAL :	Variables
To jump from the top of the ramparts and land on the FLYING CARPET	The CARPET speed is randomly selected, but depends on the WIZARD strength. The stronger the WIZARD, the faster the speed of the carpet.
<b>GAME COMMANDS</b> Push with the lightpen to : <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1 Determine your bet</li> <li>– 2 Start the FLYING CARPET</li> <li>– 3 JUMP (when you think the time is good !...)</li> </ul>	
<b>GAINS</b> Twice your bet	<b>LOSSES</b> Your bet

**Caution :** The bordering carpet fringes cannot sustain your weight. So, try to fall in the center !

## 2. THE WITCH HUNT

Purpose of the TRIAL :	Variables :	
To have at least 3 witches reappear in the same box where they had previously appeared.	The time available varies. The more powerful the WIZARD, the shorter the times you can try is given below :	
	WIZARD	ATTEMPTS
	MAUVE BLUE YELLOW GREEN RED BLACK WHITE	23 21 19 17 15 13 11
<b>GAME COMMANDS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Determine your BET by pushing with the lightpen.</li> <li>- 2 As soon as the WITCHES have disappeared, and without delay, put the lightpen on the boxes where you remember having seen the WITCHES. Every time you touch the correct box, the WITCH hidden inside it will reappear. Otherwise, a RED square will fill the box. At the end of the game, the witches you did not find will reappear for your information.</li> </ul>		
RESULTS	GAINS	LOSSES
0 WITCH found 1 WITCH found 2 WITCHES found 3 WITCHES found 4 WITCHES found 5 WITCHES found 6 WITCHES found 7 WITCHES found	0 1/2 BET BET 1,5 BET 2 BET 2,5 BET	Your BET Half of your BET 0



### 3. THE MAGIC TREE

Purpose of the TRIAL :	Variables :	
To shake the magic tree, so its "FRUITS" fall down and give a winning combination.	WIZARD :	Nber of Attempts
	MAUVE BLUE YELLOW GREEN RED BLACK WHITE	7 6 5 4 3 2 1
Winning Combinations	GAINS	LOSSES
For any "FRUIT" (2 identical fruits on the left) All, except the cauldron (2 identical fruits on the ends) (3 identical fruits) CAULDRON combinations (1 cauldron at each end) (3 cauldrons)	Your BETS  2,5 × your BET 1,5 × your BET  2 × your BET 3 × your BET	No valid combination : your BET
<b>Game COMMANDS</b> Push with your lightpen to : <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1 Determine your BET.</li> <li>– 2 Prolong the vibrations of the MAGIC TREE to possibly increase your luck.</li> <li>– 3 Try a new combination, if you still have some ATTEMPTS available (which is indicated by the small black arrow, on a green background, at the bottom of the screen).</li> <li>– 4 Stop your drawing by pushing on STOP, if you are satisfied with the combination.</li> </ul>		

## 4. THE CANON SHOOT

<b>Purpose of the TRIAL :</b>	<b>Variables :</b>
<p>To destroy the RED FLAG flying on the ramparts.</p> <p>You have 3 SHOTS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– FLAG dimension (The stronger the WIZARD, the smaller the flag).</li> <li>– FLAG position on the rampart.</li> <li>– WIND speed and direction (shown by the ARROW and indicated by a scale from 0 to 10 : displayed in BLACK on a WHITE background).</li> </ul>
<p><b>GAME COMMANDS</b></p> <p>Push with the lightpen to :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1 Determine your bet</li> <li>– 2 Stop the display of the possible SHOOTING ANGLES (45° to 80)</li> <li>– 3 Stop the display of the CANON POWER (40 to 99)</li> </ul> <p>The shooting automatically starts after this command.</p>	
<p><b>NOTE :</b> The WIND does not change during the 3 ATTEMPTS. Each attempt is displayed in the BLUE rectangle located right above the SHOOTING instructions (BLACK on a YELLOW background).</p>	
<b>GAINS</b>	<b>LOSSES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– FLAG destroyed at the first try :</li> <li>–                                  second try :</li> <li>–                                  third try :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 × BET</li> <li>2 × BET</li> <li>1 × BET</li> </ul>

**Caution :** Just nicking the flag is not enough to win.

# DIE 7 ZAUBERER

## ABENTEUERSPIEL

Philippe Baroin

### PROGRAMMEINGABE

Helligkeit und Lautstärke des Fernsehgerätes regeln.

Die Kassette in den Programm-Rekorder einlegen und diese (ggf.) zurück spulen.

**Achtung ! Seite 1 (rot) kann nur für den T07/T07-70 und Seite 2 (grün) nur für Mikrocomputer Typ M05 verwendet werden.**

Den Lichtgriffel einstellen :

- T07/T07-70 : Auf die Taste **3** drücken.
- M05 : Zuerst die Anweisung **TUNE** eingeben, dann den Lichtgriffel auf den Visierpunkt des Fernsehgerätes drücken.

Auf die ► – Taste des Programm-Rekorders drücken.

So wird das Programm geladen :

- T07/T07-70 : Die Zahl **2** auf der Tastatur drücken.
- M05 : Auf **RUN** drücken.

Der Programm-Rekorder läuft an. Einen kurzen Augenblick später erscheint die Titelseite des Programms auf dem Bildschirm und wird anschließend von der Spielauswahlseite abgelöst.

### SPIELTHEMA

Wir befinden uns im Mittelalter. Sie sind ein unerschrockener Abenteurer. Nach zahlreichen Abenteuern öffnet sich Ihnen ganz am Rande einer gottverlassenen, einsamen Gegend der Eingang zum **BLAUEN LAND**...

In diesem herrlichen Land lebt eine Prinzessin von unsagbarer Schönheit, und schon sind Sie unsterblich in sie verliebt. Auch die Prinzessin kann sich dem männlichen Charme, den Sie ausstrahlen, nicht entziehen.

Sie hat einen guten KÖNIG zum Vater, der jedoch die Sitten seiner Epoche ehrt. Er erklärt sich nur dann dazu bereit, Ihnen die Hand der blonden Maid zu gewähren, wenn Sie sich würdig erweisen, sein Schwiegersohn zu werden.

Nun leben in dem BLAUEN LAND sieben sagenhafte böswillige ZAUBERER. Sie sind an der Farbe ihrer Hüte zu erkennen. Jeder von ihnen besitzt einen farbig passenden DIAMANTEN. Der WEISSE ZAUBERER jedoch besitzt das Herz der Prinzessin. Sie werden natürlich schnell merken, daß er die am schwierigsten zu bewältigenden Aufgaben stellt. Der Gewinn ist selbstverständlich entsprechend größer.

Der KONIG befiehlt Ihnen nun, sich mehrmals den Proben der Zauberer zu stellen und dadurch sieben magische Gegenstände zu erlangen, durch die Sie in seinen Augen der PRINZESSIN würdig werden.

Die folgenden sieben magischen Gegenstände stehen auf dem Spiel :

- Die sechs DIAMANTEN im Besitz der sechs ersten Zauberer.
- Das HERZ der PRINZESSIN im Besitz des WEISSEN ZAUBERERS.
- Außerdem heißt es, mindestens 2500 Taler zu erlangen. Sie müssen versuchen, diese während der Prüfungen zu verdienen.

Bei Beginn besitzen Sie 100 Taler, die Sie also vermehren müssen. Dabei bietet jede PROBE die Gelegenheit, auf Ihren Erfolg zu wetten. Wenn Sie gewinnen, vermehrt sich das Geld. Verlieren Sie, nimmt das Geld ab...

Jeder Probe geht also eine WETTE voraus. Die Zauberer verfügen über unterschiedliche Kräfte. Der LILAFARBENE Zauberer ist am schwächsten. Sie können höchstens 30 Taler auf ihn wetten. Der WEISSE ZAUBERER ist am stärksten und ermöglicht Ihnen eine Wette bis zu 90 Talern. Aber Vorsicht ! Sie können nur das Geld wetten, was Ihnen übrigbleibt ! Sollte es Ihnen passieren, alles zu verlieren, ist das Abenteuer für Sie zu Ende.

Sie verdienen sich die DIAMANTEN und das HERZ der PRINZESSIN, wenn Sie die Aufgabe des entsprechenden Zauberer zum erstenmal bewältigen. Sie werden sicher anschließend den Zauberer, deren DIAMANT (oder HERZ) Sie bereits erobert haben, noch mehrmals begegnen. Aber Sie kämpfen dann nur noch um den Gewinn der Taler.

Das Erscheinen der Zauberer und der Proben ist willkürlich. Sie können z.B. mehrere Male hintereinander dem GRÜNEN ZAUBERER begegnen, bevor Sie auf den ROTEN Zauberer treffen. Was die Aufgaben anbelangt, so werden sie von den Zauberer im beliebiger Reihenfolge unter den vier existierenden, nachfolgend aufgeführten Proben ausgesucht :

- DER FLIEGENDE TEPPICH
- DIE HEXENJAGD
- DER ZAUBERBAUM
- DER KANONENBESCHUSS

## SPIEL FÜR MEHRERE MITSPIELER

Es geht nicht mehr darum, eine bestimmte Anzahl von DIAMANTEN und TALERN zu gewinnen, sondern darum, seine Rivalen auszustechen. (Diamanten und Bonus können ebensooft gewonnen werden, wie es Mitspieler gibt.)

### ● DIAMANTEN - BONUS :

Der erste jedem Zauberers abgerungene Sieg verhilft allen siegreichen SPIELERN zu dem Diamanten des Zauberers und zu einen nachstehend fest gelegten BONUS.

( Anmerkung : DIAMANTEN und entsprechender BONUS können nur einmal pro Spielpartie gewonnen werden.)

DIAMANT	BONUS
LILA	50 Taler
BLAU	75 Taler
GELB	100 Taler
GRÜN	125 Taler
ROT	150 Taler
SCHWARZ	175 Taler
WEISS	200 Taler

**NAME DER SPIELER** : Seine Länge wird vom Computer automatisch auf acht Buchstaben beschränkt.

**Während des Spieles** : Das Feld oben rechts am Bildschirm zeigt das momentan beste SPIELERGEBNIS und den Namen des entsprechenden Spielers an.

**Am Spielende** erscheint automatisch auf dem Bildschirm eine namentliche Rangliste.

## ALLGEMEINE ANMERKUNG

### **Lange der spielpartie :**

Die Anzahl der zu spielenden Partien wird unten am Bildschirm durch kleine ROTE Pyramiden dargestellt. Vor jedem neuen Auftreten eines Zauberers kann die Länge der SPIELPARTIE verändert werden. Dabei muß der LICHTGRIFFEL an die Stelle gegen den Bildschirm gedrückt werden, wo der blaue PFEIL, der die Anzahl der PARTIEN beschränkt, hingelangen soll.

Dies ist jedesmal dann möglich, wenn der blaue PFEIL blinkt.

Bei dieser Gelegenheit kann die Spielpartie auch unterbrochen werden. Drücken Sie dazu den LICHTGRIFFEL links neben das Männchen, das bei jeder PARTIE vorrückt.

**Unterbrechung/Pause :** Im Verlauf der Partie kann das Spiel (außer wenn Musik oder Hintergrundgeräusche zu hören sind) jederzeit durch Druck auf die STOP - Taste zum Stillstand gebracht werden. Zur Spielfortsetzung wird dann auf irgendeine beliebige andere Taste gedrückt.

### **Ende der Spielpartie :**

Am Ende des Spieles kann

- 1<sup>er</sup> durch Druck auf "ENTER" eine neue SPIELPARTIE gestartet werden
- 2<sup>e</sup> durch Druck auf die "CLS"-Taste erneut die Titelseite angezeigt werden. Dadurch ist eine neue Partie ausgeschlossen.

## DIE WETTEN

Zu Beginn jeder PROBE ist der zulässige HÖCHSTEINSATZ für den jeweiligen gegnerischen Zauberer unten links am Bildschirm (auf gelbem Grund) angezeigt. Dieser Betrag wird gegebenenfalls auf das Ihnen verbleibende Restvermögen beschränkt. In pausenloser Reihenfolge erscheinen die Zahlen IHRES EINSATZES solange links am Bildschirm, bis sie von Ihnen durch einen einfachen Druck auf die Kontaktstelle am LICHTGRIFFELENDENDE angehalten werden. Jetzt kann die PROBE beginnen...

# ZAUBERER TABELLE

ZAUBERER	HÖCHSTEINSATZ	ANMERKUNG
LILA BLAU GELB GRÜN ROT SCHWARZ WEISS	30 Taler 40 Taler 50 Taler 60 Taler 70 Taler 80 Taler	Sie können weniger als den vorgeschlagenen HÖCHSTBETRAG einsetzen. Sie müssen aber auf jeden Fall wetten und dürfen nicht mehr Taler einsetzen als Sie besitzen.

## DIE PROBEN

Vier von den Zauberern willkürlich ausgesuchte Proben sind zu bewältigen.

### 1. DER FLIEGENDE TEPPICH

Aufgabenstellung :	Spielvariable
Es heißt, von der Zinne aus auf einen FLEIGENDEN TEPPICH zu springen	Die Geschwindigkeit des TEPPICHS ist willkürlich festgelegt. Sie wird jedoch von der Kraft des Zauberers beeinflusst. Je bedeutender der Zauberers ist, desto mehr erhöht sich (verhältnismäßig) die Geschwindigkeit.
<b>SPIELBEDIENUNG</b> Drücken Sie auf den Kontaktpunkt des LICHTGRIFFELS um <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1 Ihren EINSATZ festzusetzen</li> <li>– 2 den FLIEGENDEN TEPPICH zu starten</li> <li>– 3 zu SPRINGEN (dann, wenn es Ihnen günstig erscheint...)</li> </ul>	
<b>GEWINN</b> 2mal Ihr Einsatz	<b>VERLUST</b> Ihr Einsatz

**VORSICHT !** Die Außenfransen des Teppichs halten Ihr Gewicht nicht aus. Sie müssen also mehr zur Mitte hin fallen.

## 2. HEXENJAGD

<b>Aufgabenstellung :</b>		<b>Spielvariable :</b>	
Lassen Sie mindestens drei Hexen erneut erscheinen, und suchen Sie diese dabei an der Stelle, an der Sie sie vorher entdeckt haben.		In einer festgelegten Zeit, die umso kürzer ist, je stärker der Zauberer ist, verfügen Sie über die in der nachstehenden Tabelle angegebene Anzahl von Versuchen.	
		<b>ZAUBERER</b>	<b>VERSUCHE</b>
		LILA BLAU GELB GRÜN ROT SCHWARZ WEISS	23 21 19 17 15 13 11
<p><b>SPIELBEDIENUNG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1. Durch Druck auf den Kontaktpunkt des LICHTGRIFFELS wird Ihr EINSATZ festgelegt.</li> <li>– 2. Nach dem Verschwinden der HEXEN und ohne auch nur eine Sekunde zu verlieren, drücken Sie mit dem LICHTGRIFFEL - soweit Sie sich erinnern können - auf die Felder, in der Sie die HEXEN gesehen haben. Bei jedem richtigen Feld taucht die dort versteckte HEXE wieder auf. Andernfalls bildet sich auf dem Feld ein ROTES Viereck.</li> </ul> <p>Am Spielende erscheinen die nicht wiedergefundenen Hexen erneut zur Kontrolle.</p>			
<b>SPIELERGEBNISSE</b>	<b>GEWINNE</b>	<b>VERLUSTE</b>	
0 aufgefundene HEXEN		Ihr EINSATZ	
1 aufgefundene HEXEN		der halbe EINSATZ	
2 aufgefundene HEXEN	0	0 (weder Gewinn noch Verlust)	
3 aufgefundene HEXEN	halber EINSATZ		
4 aufgefundene HEXEN	Ihr EINSATZ		
5 aufgefundene HEXEN	1,5mal der EINSATZ		
6 aufgefundene HEXEN	2mal der EINSATZ		
7 aufgefundene HEXEN	2,5mal der EINSATZ		



### 3. DER ZAUBERBAUM

Aufgabenstellung :	Spielvariable :	
Schütteln Sie den ZAUBERBAUM damit die "FRÜCHTE" fallen und sich dabei zu einer Gewinnstellung formieren.	<b>ZAUBERER :</b>	<b>Anzahl der VERSUCHE</b>
	LILA BLAU GELB GRÜN ROT SCHWARZ WEISS	7 6 5 4 3 2 1
<b>Gewinnstellungen</b>	<b>GEWINNE</b>	<b>VERLUSTE</b>
<p>Ganz gleich, um welche "FRUCHT" es geht</p> <p>(2 mal dieselben links)</p> <p>Ausgenommen ist der KESSEL</p> <p>(2 mal dieselben außen)</p> <p>(3 mal dieselben)</p> <p>Gewinnstellungen des KESSELS</p> <p>(2 Kessel außen)</p> <p>(3 Kessel)</p>	<p>IHR EINSATZ</p> <p>1,5mal der EINSATZ</p> <p>2,5mal der EINSATZ</p> <p>2mal der EINSATZ</p> <p>3mal der EINSATZ</p>	<p>keine gültige Gewinnstellung :</p> <p>Ihr EINSATZ</p>
<p><b>SPIELBEDIENUNG</b></p> <p>Auf den Kontaktpunkt des LICHTGRIFFELS drücken um,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1. Ihren EINSATZ festzulegen</li> <li>– 2. das Beben des ZAUBERBAUMES zu verlängern und dadurch dem Zufall nachzuhelfen</li> <li>– 3. eine neue Gewinnstellung auszuprobieren, wenn Ihnen noch VERSUCHE übrigbleiben. (Die Anzahl der verbleibenden VERSUCHE wird unten am Bildschirm durch einen kleinen schwarzen Pfeil auf grünem Grundange geben.)</li> <li>– 4. Der Schüttelvorgang wird durch Druck auf STOP unterbrochen, wenn Ihnen die Gewinnstellung zusagt.</li> </ul>		

## 4. DER KANONENBESCHUSS

<b>Aufgabenstellung</b>	<b>Spielvariablen</b>
<p>Es geht darum, die ROTE FAHNE auf den Zinnen zu vernichten</p> <p>Dafür stehen Ihnen höchstens drei VERSUCHE zur Verfügung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– FAHNENGRÖSSE (je stärker der Zauberer, um so kleiner die FAHNE)</li> <li>– FAHNENSTELLUNG auf der Zinne</li> <li>– WINDGESCHWINDIGKEIT und - RICHTUNG (in PFEILRICHTUNG von 0 bis 10)</li> </ul> <p>SCHWARZE Schrift auf WEISSEM Grund</p>
<p><b>SPIELBEDIENUNG</b></p> <p>Auf die Kontaktstelle des LICHTGRIFFELS drücken, um</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1. Ihren EINSATZ festzulegen</li> <li>– 2. die pausenlos erscheinenden SCHUSSWINKEL (45° bis 80°) zu arretieren.</li> <li>– 3. die ununterbrochen übermittelte SCHUSSKRAFT (40 bis 99) zu arretieren. Dadurch wird automatisch der SCHUSS ausgelöst.</li> </ul>	
<p><b>ANMERKUNG</b> : Während der drei VERSUCHE ändert sich der WIND nicht. Jeder VERSUCH wird in dem unmittelbar über dem SCHIESS-BEFEHLEN (SCHWARZ auf GELBEM Grund) liegenden BLAUEN Rechteck angezeigt.</p>	
<b>GEWINNE</b>	<b>VERLUSTE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Beim 1. VERSUCH zerstörte FAHNE</li> <li>– Beim 2. VERSUCH zerstörte FAHNE</li> <li>– Beim 3. VERSUCH zerstörte FAHNE</li> </ul>	<p>3mal der EINSATZ 2mal der EINSATZ einmal der EINSATZ</p>

**Achtung !** Um zu gewinnen, genügt es nicht, die Fahne nur leicht anzuschießen.

# DE 7 TOVENAARS

## AVONTURENSPEL

**Philippe Baroin**

### 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 T07/T07-70 en kant 2, groen, uitsluitend voor microcomputers van het type M05.**

Afstellen van de lichtpen :

- T07/70-70 : druck de toest **3** in ;
- M05 : tik eerst de opdracht **TUNE** in en plaats vervolgens de lichtpen op het testbeeld van het scherm.

Druk op de toest ► op de cassetterecorder.

Starten van het programma :

- T07/T07-70 : tik het cijfer **2** in op het toetsenbord ;
- M05 : tik **RUN** in.

De cassetterecorder begint te draaien en na enkele ogenblikken verschijnt de titelpagina van het programma ; kort daarna verschijnt de pagina "selectie van het speelniveau".

### HET VERHALL :

We leven in de Middeleeuwen en u bent een onversaagd avonturier. Na vele avonturen in vijandige en verre landen, komt u in het **BLAUWE LAND**. Het is een prachtig land waar een buitengewone schone Prinses woont. U wordt onmiddellijk hartstochtelijk verliefd op haar. En zij is ook niet ongevoelig voor de stoere charme die van u uitgaat.

De KONING, haar vader, is een goed man die echter de gebruiken van zijn, tijd eerbiedigt. Hij is slechts bereid u zijn blonde dochter ten huwelijk te geven als u hem bewijst dat u het waard bent zijns choonzoon te worden.

In het BLAUWE LAND leven echter ook 7 boosaardige TOVENAARS. Zij zijn te herkennen aan de kleur van hun hoed en dragen elk een DIAMANT van dezelfde kleur. De WITTE TOVENAAR heeft het hart van de Prinses in bewaring. U zult al snel ervaren dat hij de opdrachten geeft die het moeilijkst te volbrengen zij. Het voordeel dat u daaruit trekt, is natuurlijk ook des te groter.

De KONING besluit dat u hun BEPROEVINGEN verschillende keren moet ondergaan om de 7 magische voorwerpen in uw bezit te krijgen die u, in zijn ogen, de PRINSES waardig zullen maken.

Het betreft de volgende 7 magische voorwerpen :

- de 6 DIAMENTEN van de eerste 6 TOVENAARS
- het HART van de PRINSES dat de WITTE TOVENAAR in bewaring heeft
- bovendien moet u ten minste 2500 Daalders bemachtigen die u in de loop van de OPDRACHTEN gaat proberen te winnen.

U hebt aan het begin 100 Daalders op zak die u moet doen gedijen. Bij iedere OPDRACHT moet u wedden wat de uitslag zal zijn. Als u wint, krijgt u er geld bij, en als u verliest, moet u geld inleveren.

Iedere opdracht wordt dus voorafgegaan door een WEDDENSCHAP. De tovenaars hebben niet allemaal evenveel macht : de PAARSE tovenaars bijvoorbeeld is de zwakste, en bij zijn opdracht kan uw inzet hoogstens 30 daalders zijn. Maar let op ! u kunt niet meer inzetten dan het geld dat u bezit. Mocht u alles verliezen, dan is het avontuur voor u afgelopen.

U kunt de DIAMENTEN en het HART van de PRINSES winnen de eerste keer dat u de opdracht van de betrokken tovenaars tot een goed einde brengt. Daarna zult u ongetwijfeld de tovenaars van wie u de DIAMANT (of het HART) al gewonnen hebt, opnieuw ontmoeten, maar dan kunt u alleen nog maar daalders winnen.

De TOVENAARS, net als de OPDRACHTEN, verschijnen in willekeurige volgorde. U kunt dus meerdere malen de GROENE TOVENAAR ontmoeten voordat u de RODE TOVENAAR ziet. De OPDRACHTEN, die willekeurig gekozen worden, door de TOVENAARS, zijn :

- Het VLIEGENDE TAPIJT
  - De HEKSENJACHT
  - De TOVERBOOM
  - Het KANONSCHOT

## MEERDERE SPELERS

Het gaat er nu niet meer om, een bepaald aantal DIAMANTEN en DAALDERS te winnen, maar om een betere score te behalen dan uw concurrenten. (Diamanten en Bonuspunten kunnen net zo dikwijls gewonnen worden als er spelers zijn.)

### DIAMANTEN - BONUS

De eerste keer dat ieder van de spelers een opdracht goed uitvoert, wint hij de diamant van de betrokken tovenaar en een bonus zoals hieronder aangegeven. (NB : diamanten en bonuspunten kunnen slechts één maal per spel gewonnen worden.)

DIAMANT	BONUS
PAARS	50 Daalders
BLAUW	75 Daalders
GEEL	100 Daalders
GROEN	125 Daalders
ROOD	150 Daalders
ZWART	175 Daalders
WIT	200 Daalders

### NAAM VAN DE SPELERS

De lengte van de namen wordt automatisch door de computer beperkt tot 8 letters.

#### Tijdens het spel :

In het hokje boven rechts op het beeldscherm verschijnt de beste SCORE met de naam van recordhouder.

#### Aan het eind van het spel :

Een klassement op naam verschijnt automatisch op het beeldscherm.

## **ALGEMENE OPMERKING**

**Duur van het spel :** Het aantal te spelen partijen is onder op het scherm aangegeven met RODE driehoekjes. Voordat een nieuwe tovenaar verschijnt, kan men steeds de duur van het spel wijzigen door met de LICHTPEN op het scherm het punt aan te wijzen waar de blauwe PIJL moet ophouden die het aantal SPELETJES bepaalt.

Dit is mogelijk iedere keer dat de PIJL knippert.

Men kan dan ook het spel beëindigen door links van het mannetje dat bij ieder spel een stap vooruit gaat, de LICHTPEN op het scherm te plaatsen.

### **Stop/Pause :**

Tijdens het spel kunt u op ieder moment (behalve tijdens de muziek of een geluidseffekt) het spel doen ophouden door op de STOP-toets te drukken. Om verder te spelen drukt u op een van de andere toetsen.

### **Eind van het spel :**

Aan het einde van het spel kunt u :

1° een nieuw spelletje beginnen door op ENTER te drukken

2° terug gaan naar de titelpagina door op CLS te drukken. U kunt dan geen nieuw spelletje beginnen.

## **DE WEDDENSCHAP**

Aan het begin van iedere OPDRACHT verschijnt de MAXIMUM INZET die de betrokken TOVENAAR toestaat, links onder op het scherm (op gele ondergrond). Dit bedrag wordt, indien nodig, beperkt tot het fortuin waarover u nog beschikt. De cijfers van uw inzet verschijnen in een ononderbroken stroom links op het scherm, tot u het gewenste bedrag kiest door op het contact aan het uiteinde van de LICHTPEN te drukken. De OPDRACHT kan dan beginnen.

## DE TOVENAARS

TOVENAAR	MAXIMUM INZET	OPMERKINGEN
PARRS BLAUW GEEL GROEN ROOD ZWART WIT	30 Daalders 40 Daalders 50 Daalders 60 Daalders 70 Daalders 80 Daalders 90 Daalders	U kunt minder inzetten dan de voorgestelde maximum inzet. Maar u kunt niet niets inzetten, noch meer daalders inzetten dan u bezit.

## DE OPDRACHTEN

Er zijn 4 opdrachten die willekeurig door de TOVENAARS worden gekozen.

### 1. HET VLEGENDE TAPIJT

Doel van de OPDRACHT	Variabele van het spel
Vanaf de stadsmuren op een VLEGEND TAPIJT springen.	De snelheid van het TAPIJT is willekeurig, maar wordt beïnvloed door de macht van de TOVENAAR. Hoe machtiger de TOVENAAR, hoe hoger de (relatieve) snelheid.
<b>Bediening van het spel</b> Druk op het contact van de lichtpen om : <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1° uw INZET te bepalen</li> <li>– 2° het VLEGENDE TAPIJT uit te werpen</li> <li>– 3° te SPRINGEN (wanneer volgens u het gunstigste moment is gekomen !)</li> </ul>	
WINST	VERLIES
2 × uw INZET	Uw INZET

**Belangrijk :** de buitenste franje van het tapijt kan uw gewicht niet dragen ; u moet dus bij voorkeur in het midden terecht komen.

## 2. HEKSENJACHT

Doel van de OPDRACHT	Variabele van het SPEL	
Ten minste 3 heksen terugvinden daar waar zij eerder verschenen waren.	Gedurende een bepaalde tijd, die korter is naarmate de TOVENAAR machtiger is, beschikt u over een aantal pogingen, volgens onderstaande tabel :	
	TOVENAAR	POGINGEN
	PAARS BLAUW GEEL GROEN ROOD ZWART WIT	23 21 19 17 15 13 11
<b>BEDIENING VAN HET SPEL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1° Bepaal uw INZET door op het kontakt van de LICHTPEN te drukken</li> <li>– 2° Zodra de HEKSEN zijn verdwenen, en zonder een sekonde te verliezen, brengt u de LICHTPEN bij de hokjes waar u de heksen gezien hebt. Elke keer dat u het juiste hokjes ontdekt, komt de HEKS te voorschijn die er verstopt zat. Als u het verkeerde hokje hebt gekozen, dan wordt het vervangen door een ROOD vierkant.</li> </ul> Aan het einde van het spel verschijnen alle teruggevonden heksen ter controle op het scherm.		
RESULTAAT	WINST	VERLIES
0 HEKS teruggevonden 1 HEKS teruggevonden 2 HEKSEN teruggevonden 3 HEKSEN teruggevonden 4 HEKSEN teruggevonden 5 HEKSEN teruggevonden 6 HEKSEN teruggevonden 7 HEKSEN teruggevonden	0 1/2 van uw INZET Uw INZET 1,5 × uw INZET 2 × uw INZET 2,5 × uw INZET	Uw INZET De helft van uw INZET 0 (geen winst, geen verlies)



### 3. DE MAGISCHE BOOM

Doel van de OPDRACHT	Variabele van het spel	
	TOVENAAR	Aantal POGINGEN
De MAGISCHE BOOM schudden om de "VRUCHTEN" te doen vallen en zo een winnende combinatie te vormen	PAARS	7
	BLAUW	6
	GEEL	5
	GROEN	4
	ROOD	3
	ZWART	2
	WIT	1
<b>Winnende combinaties</b>	<b>WINST</b>	<b>VERLIES</b>
Onafhankelijk van het soort "VRUCHT" (2 dezelfde links) (2 dezelfde aan beide uiteinden) (3 dezelfde) Kombinaties met de ketel (2 ketels aan beide uiteinden) (3 ketels)	Uw INZET  1,5 × INZET 2,5 × INZET  2 × INZET 3 × INZET	Geen enkele juiste combinatie : uw INZET

#### BEDIENING VAN HET SPEL

Druk op het contact van de LICHTPEN om :

- 1° uw inzet te bepalen
- 2° de trillingen van de MAGISCHE BOOM te laten voortduren om nieuwe kansen te hebben
- 3° een nieuwe combinatie te proberen als u nog POGINGEN over hebt (het aantal POGINGEN dat u nog kunt doen, is aangegeven door het zwarte pijltje op groene ondergrond, onder op het scherm)
- 4° uw keuze te bepalen, door **op het STOP-hokje** te drukken als de combinatie u goed lijkt.

## 4. KANONSCHOT

Doel van de OPDRACHT	Variabelen van het SPEL
<p>De RODE VLAG vernietigen die op de stadsmuren wappert.</p> <p>U beschikt over ten hoogste 1/4 3 POGINGEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Afmetingen van de VLAG (hoe machtiger de TOVENAAR hoe kleiner de VLAG)</li> <li>– Stand van de VLAG op de stadsmuur</li> <li>– Windkracht en wind richting (volgens de stand van de pijl en van 0 tot 10 : ZWARTE cijfers op WITTE ondergrond)</li> </ul>
<p><b>BEDIENING VAN HET SPEL</b></p> <p>Druk op het contact van de lichtpen om :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1° uw INZET te bepalen</li> <li>– 2° uw schootshoek te bepalen (45° tot 80°)</li> <li>– 3° uw vuursnelheid te bepalen (40° tot 99°)</li> </ul> <p>Dit heeft automatisch het kanonschot tot gevolg.</p>	
<p><b>OPMERKING</b> : De wind blijft onveranderd gedurende de 3 POGINGEN. Iedere POGING verschijnt in de BLAUWE rechthoek, vlak boven de schietinstructies (ZWART op GELE ondergrond)</p>	
WINST	VERLIES
<ul style="list-style-type: none"> <li>– VLAG vernietigd bij de 1° POGING</li> <li>–                                   2° POGING</li> <li>–                                   3° POGING</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 maal de INZET</li> <li>2 maal de INZET</li> <li>1 maal de INZET</li> </ul>

**Belangrijk** : u hebt niet gewonnen als u de vlag slechts schampt.

# I 7 MAGHI

## GIOCO D'AVVENTURA

Philippe Baroin

### 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 (color rosso) funziona solo con il T07/T07-70 e la faccia 2 (color verde) con i microcalcolatori del tipo M05.**

Regolare la matita ottica :

- T07 : premere il tasto 3.
- M05 : battere dapprima l'istruzione TUNE, poi puntare la matita sulla mira dello schermo

Premere il tasto ► del lettore-registratore dei programmi.

Avviare il programma :

- T07 : Battere la cifra 2 sulla tastiera
- M05 : Battere **RUN**
- Il lettore-registratore dei programmi si mette a funzionare e, dopo qualche istante, si vede apparire la pagina di presentazione del programma, seguita dalla pagina di selezione del gioco.

### TEMA DEL GIOCO :

Siamo nel Medio Evo e voi siete un avventuriero intrepido. Dopo aver vissuto innumerevoli avventure ai confini di terre ostili e lontane, entrate nel PAESE BLU...

E' un paese meraviglioso dove vive una Principessa di una bellezza incomparabile. Non appena la vedete, vi innamorate perdutamente. Anche la Principessa non rimane insensibile al vostro fascino virile...

Il RE, padre della Principessa, è buono, ma rispetta le tradizioni della sua epoca ed è pronto ad accordare la mano della figlia solo a condizione che voi riusciate a provargli che siete degno di diventare suo genero.

Ora, nel PAESE BLU, vivono 7 MAGHI molto maliziosi. Si riconoscono dal colore della loro cappellina e hanno ciascuno un DIAMANTE assortito al loro colore. Il MAGO BIANCO detiene il cuore della Principessa. Ben inteso, potrete rendervi conto in fretta che è con lui che dovrete affrontare le prove più difficili. Ma i vantaggi che ne risulteranno, saranno evidentemente più importanti...

Il RE decide allora che dovrete affrontare le loro PROVE a diverse riprese e ottenere, così 7 oggetti magici che vi renderanno, ai suoi occhi, totalmente degno della PRINCIPESSA.

I 7 oggetti magici sono :

- i 6 DIAMANTI posseduti dai primi 6 MAGHI
- il CUORE DELLA PRINCIPESSA detenuto dal MAGO BIANCO
- 2 500 scudi minimo, che cercherete di guadagnare, man mano che affronterete le PROVE.

Munito di 100 scudi all'inizio del gioco, dovrete farli prosperare.

Ogni PROVA sarà per voi un'occasione di scommettere sul suo successo.

Se vincete, avrete dei soldi in più ; se perdete, avrete dei soldi in meno...

Così, ogni PROVA è preceduta da una SCOMMESSA. I MAGHI sono dotati di poteri diversi. Il più debole è il MAGO VIOLA : vi permetterà di scommettere solo 30 scudi al massimo. IL MAGO BIANCO, che è il più forte, vi permetterà di scommettere fino a 90 scudi. Ma attenzione, non potrete scommettere più di quanto vi rimarrà come soldi !... Se vi succedesse di perdere tutto, l'avventura sarebbe terminata per voi !...

I DIAMANTI e il cuore della PRINCIPESSA si meritano la prima volta che vincete la PROVA del Mago corrispondente. In seguito, incontrerete senz'altro, a diverse riprese, i MAGHI di cui avete già ottenuto il DIAMANTE (o il CUORE), ma vi batterete unicamente per vincere gli SCUDI.

I MAGHI, come le PROVE, appaiono a caso. Per esempio, potrete incontrare, diverse volte, il MAGO VERDE, prima d'incontrare il MAGO ROSSO. Le PROVE, invece, sono scelte a caso, dai MAGHI fra le 4 che esistono :

- IL TAPPETO VOLANTE.
  - LA CACCIA ALLE STREGHE.
  - L'ALBERO MAGICO.
  - IL TIRO AL CANNONE.

## GIOCO PER PARECCHI GIOCATORI

### ● DIAMANTI - PREMIO :

La prima vittoria ottenuta nei confronti di ciascun mago frutterà ad ogni giocatore che l'avrà ottenuta il Diamante del Mago e un PREMIO definito qui sotto :

N.B. : I DIAMANTI E I PREMI CORRISPONDENTI SI VINCONO UNA SOLA VOLTA PER PARTITA.

DIAMANTE	PREMIO
VIOLA	50 Scudi
BLU	75 Scudi
GIALLO	100 Scudi
VERDE	125 Scudi
ROSSO	150 Scudi
NERO	175 Scudi
BIANCO	200 Scudi

### ● NOMI DEI GIOCATORI :

La lunghezza dei nomi è limitata automaticamente dal calcolatore a 8 lettere.

Non si tratta più di vincere un numero determinato di DIAMANTI e di SCUDI, ma di far meglio dei propri concorrenti. (Diamanti e scudi possono essere vinti tante volte quanti sono i giocatori).

#### **Durante la partita :**

la casella in alto a destra dello schermo visualizza il miglior SCORE istantaneo con il nome del detentore.

#### **ALLA Fine della partita :**

una classifica nominativa è automaticamente visualizzata.

## OSSERVAZIONE GENERALE

### **Lunghezza della partita :**

Il numero delle partite da giocare è rappresentato da piccole piramidi rosse in basso allo schermo. Prima di ogni nuova apparizione di un Mago, si può modificare la lunghezza della PARTITA premendo la MATITA OTTICA contro lo schermo al punto in cui si desidera far venire la FRECCIA blu che limita il numero delle PARTITE.

Questa manovra è possibile ogni volta che la FRECCIA blu lampeggia.

In questa occasione, si può anche interrompere la partita, premendo la MATITA OTTICA a sinistra dell'ometto che avanza ad ogni PARTITA.

**Arresto/Pausa** : durante la partita, è possibile in ogni momento (salvo durante l'esecuzione di una musica o di un rumore di fondo) paralizzare il gioco, premendo il tasto STOP. Per riprenderlo, basta premere un tasto qualunque.

### **Fine della partita :**

Alla fine del gioco, si può :

1<sup>er</sup> rilanciare una nuova PARTITA, premendo su "ENTER"

2<sup>e</sup> ritornare allo schermo di presentazione premendo il tasto "CLS". Quest'ultima operazione impedisce una nuova partita.

## **LE SCOMMESSE**

All'inizio di ogni PROVA, la POSTA MASSIMA autorizzata dal Mago incontrato è visualizzata in basso a sinistra dello schermo (su fondo giallo).

Questa somma sarà limitata, se necessario, al patrimonio che vi resta. Le cifre della VOSTRA POSTA sfilano a sinistra, senza interruzione, fino a quando le bloccate con una semplice pressione sul contatto che si trova all'estremità della MATITA OTTICA. La PROVA potrà allora cominciare...

## QUADRO DEI MAGHI

MAGO	POSTA MASSIMA	OSSERVAZIONI
VIOLA	30 Scudi	Potrete scommettere meno della POSTA MASSIMA proposta. Tuttavia, non potete scommettere niente, nè scommettere più scudi di quanti ne possedete
BLU	40 Scudi	
GIALLO	50 Scudi	
VERDE	60 Scudi	
ROSSO	70 Scudi	
NERO	80 Scudi	
BIANCO	90 Scudi	

## LE PROVE

Sono 4, scelte a caso dai MAGHI.

### 1. IL TAPPETO VOLANTE

Obiettivo della prova :	Variante del gioco
Saltare dall'alto dei bastioni su un TAPPETO VOLANTE	Velocità del TAPPETO sorteggiata a caso, ma influenzata dalla forza del MAGO. Più il MAGO è importante, più la velocità è (relativamente) grande
<b>COMMANDI DEL GIOCO</b> Premete sul contatto della MATITA OTTICA per : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1° determinare la vostra POSTA</li> <li>- 2° lanciare il TAPPETO VOLANTE</li> <li>- 3° SALTARE (quando lo giudicherete opportuno !...)</li> </ul>	
<b>VINCITE</b> 2 × la VOSTRA POSTA	<b>PERDITE</b> La VOSTRA POSTA

**ATTENZIONE :** Le frange esterne del tappeto non supporteranno il vostro peso, dovrete dunque cadere piuttosto nel mezzo !

## 2. CACCIA ALLE STREGHE

Obiettivo della PROVA :	Variante del GIOCO :	
Far riapparire almeno 3 STREGHE ritrovandole nel posto dove erano apparse prima	In un tempo tanto più breve quanto più il mago è potente, disponete di un certo numero di prove fornito dalla seguente tabella :	
	MAGO	PROVE
	VIOLA BLU GIALLO VERDE ROSSO NERO BIANCO	23 21 19 17 15 13 11
<p><b>COMANDI DEL GIOCO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1° Determinate la vostra posta premendo sul contatto della MATITA OTTICA.</li> <li>- 2° Dopo la scomparsa delle STREGHE e senza perdere un secondo, avvicinate la MATITA OTTICA alle caselle dove vi ricordate di aver visto le STREGHE. Ogni volta che troverete una casella giusta, farete riapparire la STREGA che vi si è nascosta.</li> </ul> <p>Nel caso contrario, è un quadrato rosso che riempirà la casella. Alla fine del gioco, le streghe che non sono state trovate riappaiono per controllo.</p>		
VINCITE - RESULTATI	VINCITE	PERDITE
0 STREGA ritrovata 1 STREGA ritrovata 2 STREGHE ritrovate 3 STREGHE ritrovate 4 STREGHE ritrovate 5 STREGHE ritrovate 6 STREGHE ritrovate 7 STREGHE ritrovate	0 1/2 posta la vostra posta 1,5 la vostra posta 2 la vostra posta 2,5 la vostra posta	la vostra posta La metà della vostra posta (nessuna vincita, nessuna perdita)



### 3. L'ALBERO MAGICO

Obiettivo della PROVA :	Variante del gioco :	
Scuotere l'ALBERO MAGICO per farne cadere i "FRUTTI" e formare così una combinazione vincitrice.	MAGO :	N° di PROVE
	VIOLA BLU GIALLO VERDE ROSSO NERO BIANCO	7 6 5 4 3 2 1
Combinazioni vincitrici	VINCITE	PERDITE
Qualunque sia il "FRUTTO" (2 identici a sinistra) Tutti salvo il CALDAIO (2 identici alle estremità) (3 identici) Combinazioni del CALDAIO (2 Caldai alle estremità) (3 Caldai)	LA VOSTRA POSTA  1,5 × POSTA 2,5 × POSTA  2 × POSTA 3 × POSTA	Nessuna combinazione valevole : la vostra posta
<p><b>COMANDI DEL GIOCO</b></p> <p>Premere sul contatto della MATITA OTTICA per :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1° determinare la vostra POSTA</li> <li>– 2° Prolungare le vibrazioni dell'ALBERO MAGICO per modificare il caso</li> <li>– 3° Tentare una nuova combinazione, se vi restano ancora delle prove. (Il numero di PROVE rimanenti è indicato dalla freccetta nera, su fondo verde, in basso allo schermo)</li> <li>– 4° Interrompere il sorteggio premendo sulla casella STOP, se la combinazione vi conviene.</li> </ul>		

## 4. TIRO AL CANNONE

Obiettivo della PROVA	Varianti del gioco
<p>Distruggere la BANDIERA ROSSA che sventola sui bastioni</p> <p>Per arrivarci, disposte al massimo di 3 PROVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dimensione della BANDIERA (più il mago è potente, più la BANDIERA è piccola)</li> <li>– Posizione della BANDIERA sul bastione</li> <li>– Velocità del VENTO e la sua direzione (secondo il senso della FRECCIA è da 0 a 10)</li> </ul> <p>Inscrizione NERA su fondo BIANCO</p>
<p><b>COMANDI DEL GIOCO</b></p> <p>Premete sul contatto della MATITA OTTICA per</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 1° Determinate la vostra POSTA</li> <li>– 2° Arrestare la sfilata degli ANGOLI DI TIRO (45° a 80°)</li> <li>– 3° Arrestare la sfilata della FORZA DI TIRO (40° a 99°)</li> </ul> <p>Quest'ultima manovra fa scattare automaticamente il TIRO</p>	
<p><b>NOTA :</b> il VENTO non cambia durante la durata delle 3 PROVE</p> <p>Ogni PROVA è visualizzata nel rettangolo BLU situato immediatamente al di sopra delle istruzioni di TIRO (NERO su fondo GIALLO)</p>	
VINCITE	PERDITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>– BANDIERA distrutta alla 1a PROVA</li> <li>–                                   2a PROVA</li> <li>–                                   3a PROVA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 volte la POSTA</li> <li>2 volte la POSTA</li> <li>1 volte la POSTA</li> </ul>

**ATTENZIONE :** Non avrete vinto se non fate altro che scalfine la bandiera.

## \*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, befragen Sie Ihren TO TEK INTERNATIONAL Händler.

## \*AANBEVELINGEN VOOR HET GEBRUIK

Plaats uw vingers niet op de magneetband of op de kontakten van de spoel, bescherm uw software na gebruik, vermijd hoge temperaturen, vocht, nabijheid van magnetisch vel...

Hanteer de cassette niet, tenzij de CVE is uiteschakeld.

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.

TO 7

TO7

MO5

**LES 7 MAGICIENS - Jeu d'aventure**

Armé de votre crayon optique, de beaucoup d'adresse... et d'un peu de chance, essayez de conquérir la main de la princesse en triomphant des épreuves que vous imposerez les 7 magiciens.

**Système minimum :**

- TO7/TO7-70 : BASIC
- TO7 : extension mémoire 16 K
- TO7/MO5 : lecteur-enregistreur de programmes spécifique
- MO5 : crayon optique.

**THE SEVEN WIZARDS - An adventure game**

Armed with your lightpen, your skill... and a little bit of luck, try to win the hand of the Princess by overcoming the trials set by the 7 wizards.

**Minimum configuration :**

- TO7/TO7-70 : BASIC
- TO7 : memory extension 16 K
- TO7/MO5 : Cassette-recorder adapted to your computer
- MO5 : lightpen.

**DIE 7 ZAUBERER - Ein Abenteuerspiel**

Mit dem Lichtgriffel bewaffnet, unter Einsatz Ihrer ganzen Geschicklichkeit und mit ein bißchen Glück heißt es, die Hand der Prinzessin für sich zu gewinnen und dabei die Proben, welche Ihnen die sieben zauberer auferlegen, zu bestehen.

**Mindestsystem:**

- TO7/TO7-70 : BASIC
- TO7 : Speichererweiterungsmodul 16 K
- TO7/MO5 : Programm-Rekorder
- MO5 : Lichtgriffel.

**DE 7 TOVENAARS - Avontuurspel**

Om de Prinses te kunnen huwen, moet u, gewapend met uw lichtpen, veel behendigheid en een beetje geluk, de opdrachten volbrengen die de 7 tovenaars u opleggen.

**Minimum systeem :**

- TO7/TO7-70 : BASIC
- TO7 : extra geheugenmodule 16 K
- TO7/MO5 : Casseterecorder geschikt voor uw computer
- MO5 : Lichtpen.

**I 7 MAGHI - Gioco d'avventura**

Armati della vostra matita ottica, di tutta la vostra destrezza... e di un po' di fortuna, datevi da fare per conquistare la mano della Principessa, superando le prove imposte dai 7 maghi.

**Sistema minimum :**

- TO7/TO7-70 : Basic
- TO7 : estensione memoria 16 K
- TO7/MO5 : Lettore - registratore di programma specifico al vostro calcolatore
- MO5 : matita ottica

**LES 7 MAGICIENS  
THE 7 WIZARDS  
DIE 7 ZAUBERER  
DE 7 TOVENAARS  
I 7 MAGHI**

**Philippe BAROIN**

**1 CASSETTE/1 KASSETTE/1 CASSETTA**



Copyright © 1984 TO TEK International  
TO TEK International : BP 112  
93175 BAGNOLET CEDEX - FRANCE