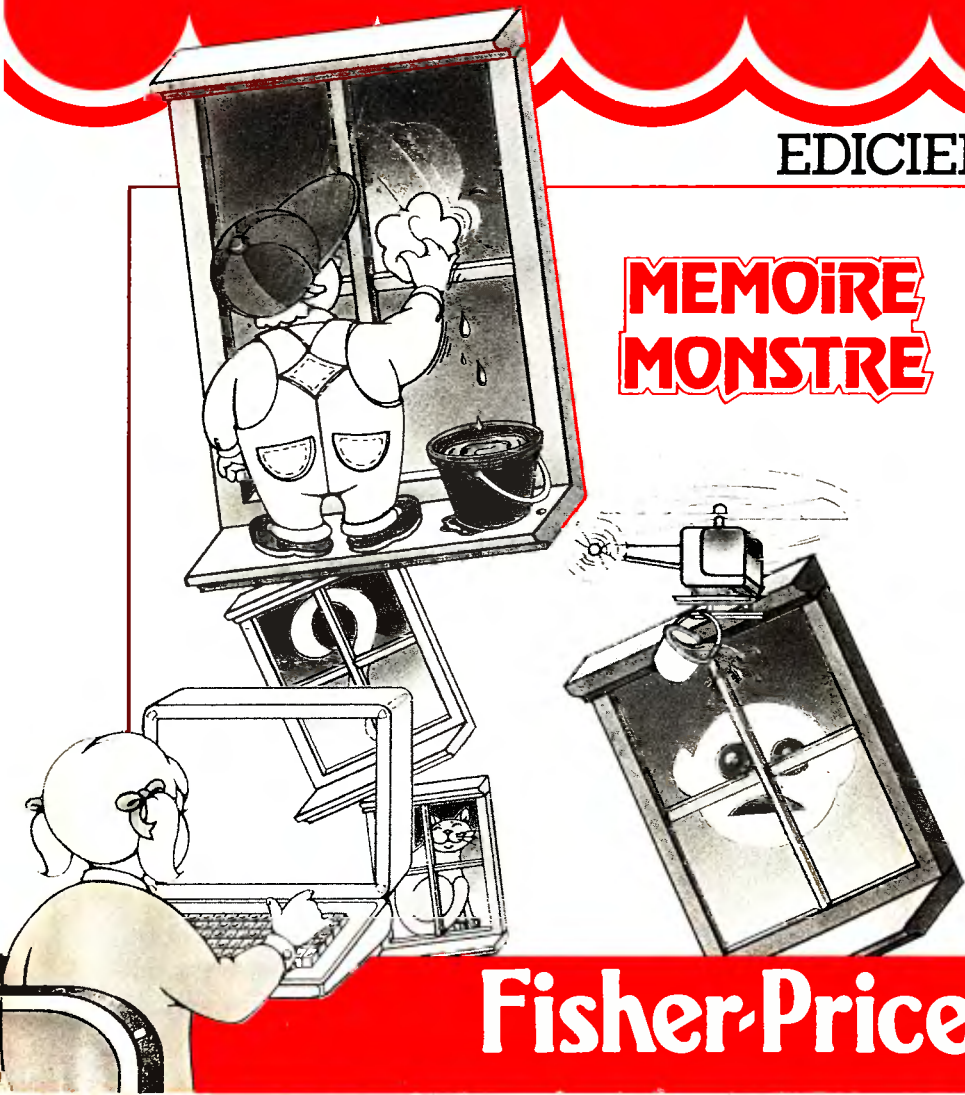


EDICIEL

**MEMOIRE
MONSTRE**



Fisher-Price™



1

Quel est le matériel nécessaire ?

Pour jouer vous avez besoin soit du matériel COMMODORE, soit du matériel THOMSON décrits ci-dessous :

MATÉRIEL COMMODORE

- Un ordinateur COMMODORE 64.
- Un téléviseur, si possible couleur.
- Un lecteur de cassettes Commodore.
- Un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Commodore.

MATÉRIEL THOMSON

- Un ordinateur TO7 avec extension 16 K de mémoire ou un ordinateur TO7-70, ou encore un ordinateur MO5.
- Un téléviseur muni d'une prise Péritel.
- Un lecteur de cassette TO7, TO7/70 ou MO5.
- Si possible un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Thomson.

Prenez soin de votre matériel... A la fin du jeu, remettez toujours votre cassette en début de course et rangez-la dans sa boîte. Ensuite éteignez votre ordinateur, **puis** votre téléviseur et votre magnétophone.



Comment démarrer ?

Matériel Commodore

- 1.** Raccordez votre magnétophone et votre téléviseur à votre ordinateur.
- 2.** Branchez votre manche à balai dans la prise n° 2.
- 3.** Branchez votre téléviseur et votre ordinateur sur 220 V.
- 4.** Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur. Vous voyez à l'écran le mot **READY**.
- 5.** Insérez votre cassette dans le magnétophone. Positionnez-la en début de course en appuyant sur la touche **REWIND** du magnétophone, puis sur la touche **STOP**. Mettez le compteur du magnétophone à zéro.
- 6.** Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN STOP** du clavier.
- 7.** Vous voyez à l'écran : **PRESS PLAY ON TAPE**. Appuyez sur la touche **>** du magnétophone.
- 8.** Après quelques minutes, l'écran de présentation du jeu apparaît. Vous pouvez commencer.

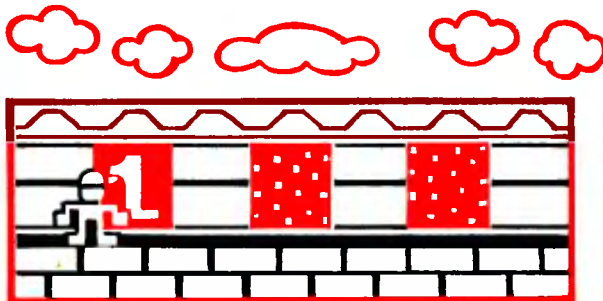
Matériel Thomson

- 1.** Raccordez votre magnétophone, (votre manche à balai) et votre téléviseur à votre ordinateur.
 - 2. TO7 et TO7-70 :** Placez la cartouche BASIC dans son logement.
 - 3.** Branchez vos trois appareils sur 220 V.
 - 4.** Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur.
TO7 et TO7-70 : Vous voyez le menu initial de trois options.
MO5 : Vous voyez le mot OK dans le coin supérieur gauche de l'écran.
 - 5.** Insérez votre cassette dans le magnétophone (**TO7 et TO7-70 :** face TO7 et TO7-70 au-dessus, **MO5 :** face MO5 au-dessus).
 - 6.** Positionnez votre bande en début de course en appuyant sur la touche du magnétophone, puis sur la touche . Mettez le compteur du magnétophone à zéro et appuyez sur la touche .
 - 7. TO7 et TO7-70 :** Choisissez l'option 2 du menu initial (programme enregistré) en tapant . **MO5 :** Tapez RUN'' et appuyez sur .
 - 8.** Vous entendez une musique pendant le chargement du programme. Ensuite, l'écran de présentation du jeu apparaît*.
 - 9.** Indiquez maintenant à l'ordinateur la façon dont vous désirez jouer : avec le clavier ou le manche à balai? A l'aide des flèches du clavier, déplacez le cadre rouge autour du dessin qui représente votre choix. Appuyez ensuite sur pour commencer.
- * Pour interrompre la présentation, appuyez sur .



Comment choisir son niveau de difficulté ?

Vous voyez au centre de l'écran un petit garçon, Joé, et trois fenêtres. Un numéro (1 à 3) est caché derrière chacun des carreaux.



En effet, **MEMOIRE MONSTRE** comprend trois niveaux de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus nombreux sont les éléments à retenir. Dans le niveau 3, un facteur temps intervient également : le joueur doit gagner la partie avant que le soleil se couche.

Pour choisir votre niveau de difficulté, déplacez Joé* devant une des trois fenêtres. Il la lavera automatiquement et vous découvrirez son numéro. S'il vous convient, commencez le jeu*. Sinon, déplacez Joé devant une autre fenêtre.*

* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 8 et 9.



En quoi consiste le jeu ?

Joé est le laveur de vitres de deux immeubles. Ceux-ci sont habités par des petits monstres blancs et des figurines : fleurs, chats, oiseaux et papillons.

C'est vous qui allez aider Joé à nettoyer les fenêtres de ces immeubles.

PRÉPARATION DU NETTOYAGE

Sur votre écran, vous voyez les deux immeubles. Joé se tient à côté de celui de gauche et un hélicoptère se trouve à côté de celui de droite. Cet hélicoptère va vous permettre de préparer le nettoyage de Joé.

- Tout d'abord, *dirigez l'hélicoptère** sur un des immeubles. Placez-le devant un seau d'eau vide et *remplissez le seau**.
- Dès que vous aurez rempli 6 seaux, José sautillera sur place; il est impatient de se mettre au travail.
- Dirigez alors l'hélicoptère auprès de Joé et *chargez-le**.
- Dirigez-les ensuite sur un des immeubles et *déchargez Joé** dessus.

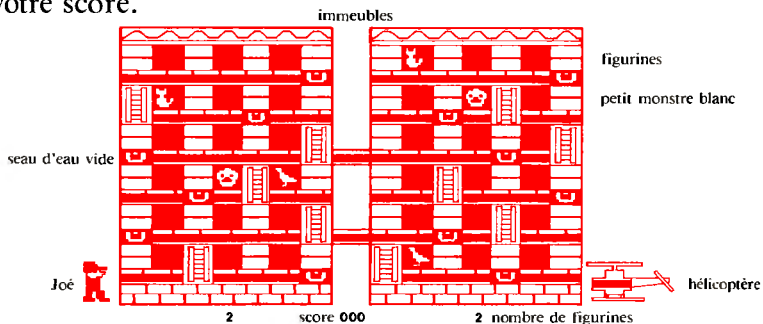
L'hélicoptère est devenu inutile; il s'en va au loin automatiquement.

NETTOYAGE

C'est alors qu'un gros nuage de pluie passe en éclaboussant les vitres des deux immeubles. Toutes les figurines et les petits monstres blancs sont donc cachés derrière les carreaux mouillés.

A toi de jouer Joé ! Il faut nettoyer les vitres des appartements occupés par les figurines. Mais attention, évite de laver celle des petits monstres blancs sinon ils voleront ton eau. Bonne chance !

- Placez d'abord Joé* devant un seau d'eau. Remplissez son éponge*.
- Conduisez ensuite Joé devant une vitre mouillée et faites-la lui nettoyer*.
- Si Joé a nettoyé cinq fenêtres ou s'il a rencontré un monstre blanc, son éponge manquera d'eau. Vous entendrez alors un bourdonnement lorsqu'il tentera de laver une nouvelle vitre. Il faudra donc aller remplir son éponge.
- Vous voyez trois chiffres au bas de l'écran. Les deux nombres sous les deux immeubles vous indiquent le nombre de figurines encore cachées derrière les vitres de ces immeubles. Celui du milieu vous indique votre score.



* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 8 et 9.



Comment jouer ?

*Sur Thomson ou Commodore
avec manche à balai*

Pour choisir un niveau de difficulté

utilisez le manche à balai.

Pour commencer le jeu

appuyez sur le bouton du manche.

Pour déplacer l'hélicoptère ou Joé .

utilisez le manche à balai.

Pour remplir un seau d'eau

placez l'hélicoptère devant le seau et appuyez sur le bouton du manche.

Pour charger Joé sur l'hélicoptère et pour le décharger sur un immeuble .

placez l'hélicoptère devant Joé et appuyez sur le bouton du manche.

Pour remplir l'éponge

placez Joé devant le seau et appuyez sur le bouton du manche.

Pour nettoyer une fenêtre

placez Joé devant la fenêtre et appuyez sur le bouton du manche.

Sur Thomson au clavier

Pour choisir un niveau de difficulté

appuyez sur ou .

Pour commencer le jeu

appuyez sur .

Pour déplacer l'hélicoptère ou Joé .

appuyez sur , , et .

Pour remplir un seau d'eau

placez l'hélicoptère devant le seau et appuyez sur .

Pour charger Joé sur l'hélicoptère et pour le décharger sur un immeuble

placez l'hélicoptère devant Joé et appuyez sur .

Pour remplir l'éponge

placez Joé devant le seau et appuyez sur .

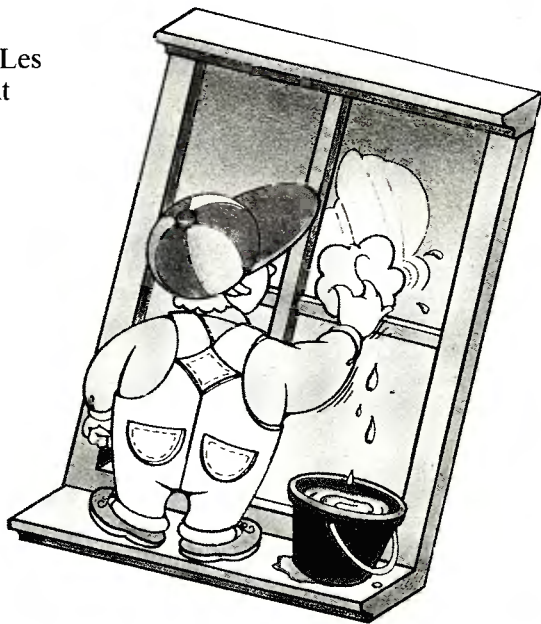
Pour nettoyer une fenêtre

placez Joé devant la fenêtre et appuyez sur .



Comment gagner ?

- Souvenez-vous bien de l'emplacement des figurines et des petits monstres blancs.
- Choisissez intelligemment les seaux d'eau à remplir.
- Ne lavez que les fenêtres qui cachent une figurine.
- Utilisez un minimum d'eau. Les seaux pleins non utilisés pendant la partie vous rapporteront des points.




Note aux parents

MEMOIRE MONSTRE est un jeu qui développe la mémoire visuelle et la concentration. Ces aptitudes jouent un rôle fondamental dans l'apprentissage de l'orthographe, des mathématiques et des sciences. Elles permettent aussi aux enfants de mieux percevoir et connaître le monde qui les entoure.

MEMOIRE MONSTRE développe la mémoire et la concentration de votre enfant sans l'ennuyer. Bien au contraire, il s'amuse à conduire l'hélicoptère et le petit laveur de vitres sans se rendre compte qu'il se concentre et qu'il tente de retenir l'emplacement des figurines.

Les logiciels éducatifs **FISHER-PRICE** sont conçus pour rendre l'apprentissage facile et récréatif. Les enfants ont juste besoin d'un peu d'imagination et de créativité pour s'amuser intelligemment. Un manuel illustré vous aide à utiliser chaque jeu au mieux de ses possibilités.



MEMOIRE MONSTRE est un programme créé par Frieda Lekkerkerker.

L'adaptation de ce programme a été réalisée par la société Infogrames pour la version Thomson et par J.-L. Fischer pour la version Commodore.

Maquette : J. Augustin et J.-P. Buchert.

Coordination éditoriale : S. Osterrieth.

© 1984 S.S.C.

© 1985 EDICIEL pour l'adaptation sur Thomson et les versions françaises.

COMMODORE est une marque déposée de la société Commodore Electronics L.T.D.

TO7, TO7-70 et MO5 sont des marques déposées de la société Thomson.

FISHER-PRICE et le design « Bandeau à festons » sont des marques déposées de Quaker Oats Company et sont utilisées sous licence.

MEMOIRE MONSTRE est une marque déposée de la société EDICIEL.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.



Fisher-Price™