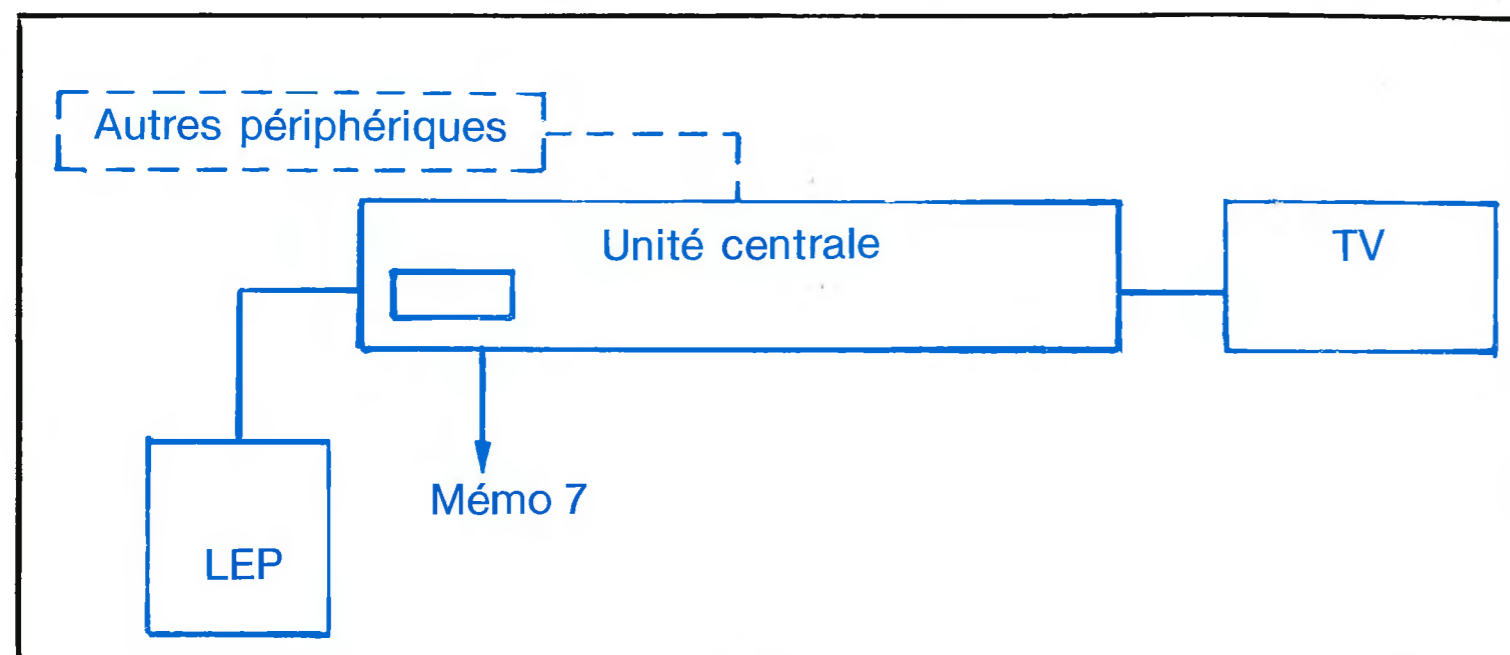



- Le micro-ordinateur doit être relié :
 - à votre téléviseur couleur,
 - au lecteur-enregistreur de programmes (LEP) sur cassettes,
 - éventuellement au lecteur de disquettes,
 - à tous les autres périphériques éventuels.

Les différents appareils sont reliés au secteur alternatif 220 V.



- Le lecteur de Mémo 7 doit recevoir :
 - soit une cartouche Mémo 7 contenant le programme à exécuter,
 - soit une cartouche langage si le programme à exécuter est sur cassette ou sur disquette.
- Mettez en route dans l'ordre :
 - le téléviseur,
 - les périphériques,
 - l'unité centrale.

L'écran affiche la page initiale.

- Réglez le crayon optique selon le mode indiqué à l'écran. Au besoin, réglez la luminosité du téléviseur et son volume sonore.
- Pour lire des programmes sur cassettes : introduisez la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes (LEP), mettez à zéro le compteur, appuyez sur la touche  du LEP, puis pointez la case **2** sur l'écran à l'aide du crayon optique (ou appuyez sur la touche **2** du clavier de l'unité centrale).

Important :

Si à la suite d'une fausse manœuvre, le clavier de l'unité centrale n'est plus utilisable (touches sans effets), agir alors sur la commande "Initialisation programme", puis sur **1**. Frappez **R****U****N** pour exécuter à nouveau le programme.

POUSSPAN

Philippe DESCAMPS

SOMMAIRE

GÉNÉRALITÉS

Présentation	5
Mise en service	5
Choix du programme	5
Choix du niveau	6

DUKI-DUC

Description de l'écran	7
Déroulement du jeu	7
Niveaux de jeu	8

METEOR

Description de l'écran	9
But du jeu	9
Déplacement du vaisseau	10
Déroulement du jeu	10

TELL

Description de l'écran	11
Déroulement du jeu	11
Niveaux de jeu	11
Fin de la partie	12
Recommandations d'utilisation	13
Garantie	14

PRÉSENTATION

POUSSPAN est une cassette regroupant trois programmes de jeux que leur simplicité d'utilisation destine plus particulièrement aux enfants à partir de 4 ans. Chacun de ces jeux offre à l'enfant la possibilité de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, ce qui lui permettra d'améliorer ses performances de manière progressive.

MISE EN SERVICE

- Introduisez la cassette dans le LEP (Lecteur enregistreur de programmes), rembobinez-la jusqu'au début et remettez à zéro le compteur.
- Appuyez sur la touche lecture du LEP et tapez le chiffre **2** au clavier de manière à sélectionner la séquence "Un programme enregistré".
Le LEP se met en marche et après quelques instants apparaît sur l'écran la page de présentation de "POUSSPAN".

CHOIX DU PROGRAMME

A la suite de la page de présentation du programme, le menu s'affiche sur l'écran. Selon la face de la cassette que vous avez choisie, les jeux se présentent dans l'ordre suivant :

1. DUKI-DUC
 2. METEOR
 3. TELL
- ou bien
1. TELL
 2. METEOR
 3. DUKI-DUC

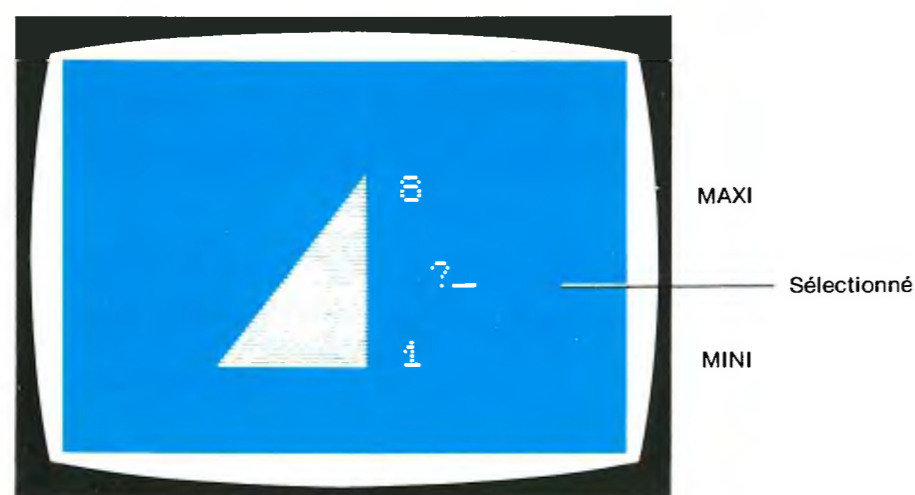
(Ceci a pour but de vous éviter une trop longue attente lors du chargement).

Tapez au clavier le numéro correspondant au programme choisi ou pointez la case correspondante avec crayon optique.

CHOIX DU NIVEAU

Chaque programme de jeu comporte plusieurs variantes numérotées dont la difficulté augmente avec le chiffre choisi. Un tel système offre donc à l'enfant la possibilité de progresser à son propre rythme en l'habituant à prendre des initiatives de plus en plus rapidement.

Après avoir sélectionné votre programme de jeu, vous devez ensuite choisir le niveau de difficulté que vous désirez.



Le curseur clignotant à côté du point d'interrogation indique que l'ordinateur attend que vous tapiez au clavier un chiffre, sachant que la variante n° 1 est la variante la plus simple (on peut ainsi obtenir le niveau 1 en appuyant simplement sur la pointe du crayon optique ou en tapant sur la touche "ENTREE"). Lorsque vous avez effectué votre choix, la partie commence immédiatement.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une partie est terminée, vous pouvez en commencer une nouvelle :

- En appuyant sur la pointe du crayon optique, si vous voulez conserver le niveau de difficulté que vous aviez choisi lors de la partie précédente.
- En appuyant sur une touche quelconque du clavier, si vous désirez choisir un autre niveau de difficulté.

Si vous voulez arrêter le jeu après la fin de la partie, appuyez sur la touche **RAZ**. Prenez soin dans ce cas, de rembobiner la cassette de manière à pouvoir ensuite faire d'autres sélections.

DUKI-DUC (1 personne)

A l'instar des autres jeux, DUKI-DUC vous permet de choisir entre 5 variantes dont la difficulté augmente avec le chiffre choisi (pour le choix du niveau, se reporter à la rubrique du même nom).

Lorsque vous avez effectué votre choix, un air de musique se fait entendre indiquant le début de la partie.

DESCRIPTION DE L'ÉCRAN

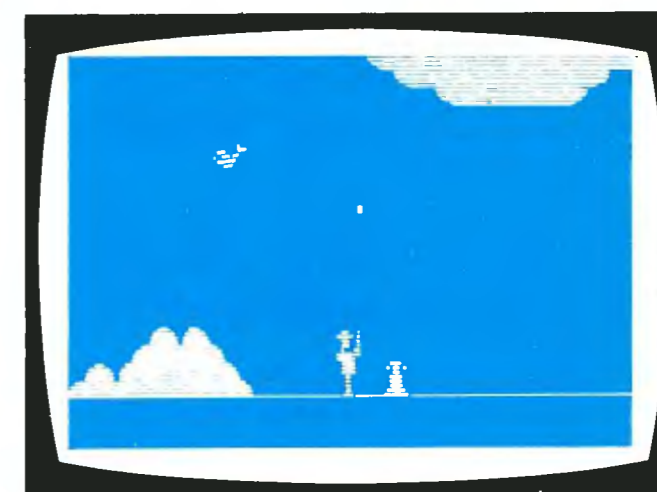
Sur l'écran apparaît un chasseur accompagné de son chien. Le fusil du chasseur est pointé en direction du ciel (pour que le coup parte, il suffit d'appuyer avec le pouce sur la pointe du crayon optique).



DÉROULEMENT DU JEU

Le chasseur, à l'affût, guette les canards sauvages qui doivent apparaître successivement sur l'écran et traverser le ciel de gauche à droite.

Le nombre de canards étant limité à 15, le chasseur doit tenter d'en abattre le maximum. Mais attention, la meilleure tactique de chasse ne consiste pas à tirer des coups de fusil sans s'arrêter, car, chaque fois que le tireur manque sa cible, le nombre total de canards diminue d'une unité.



Lorsque le chasseur réussit à toucher un canard, celui-ci tombe et disparaît en bas à droite de l'écran. Le chien le rapporte ensuite à son maître et la dépouille du canard apparaît sur le tableau de chasse représenté par la bande située en bas de l'écran.



NIVEAUX DE JEU

La taille des canards varie en fonction des niveaux de jeu

Niveau	Proportion de gros canards	Proportion de petits canards
1	1	—
2	3/4	1/4
3	1/2	1/2
4	1/4	3/4
5	—	1

FIN DU JEU (cf. rubrique FIN DE PARTIE)

METEOR

CHOIX DU NIVEAU (cf. précédemment ; il y a ici 8 niveaux)

DESCRIPTION DE L'ÉCRAN



La fenêtre noire qui apparaît sur l'écran représente l'espace de jeu à l'intérieur duquel se déplace un vaisseau spatial égaré au milieu d'un flot d'astéroïdes.

En bas de l'écran s'affichent :

- A gauche, le niveau de difficulté choisi ;
- A droite, la distance parcourue par le vaisseau spatial depuis le début de la partie, mesurée en parsecs (le parsec est une unité de distance astronomique correspondant à 3,26 années-lumière, c'est-à-dire 30.000.000.000.000 km !);
- Au milieu la plus longue distance parcourue par le vaisseau spatial au cours des parties précédentes, si l'on a choisi plusieurs fois de suite le même niveau de difficulté.

BUT DU JEU

Le vaisseau spatial, prisonnier à l'intérieur d'une ceinture d'astéroïdes, doit tenter de les éviter afin de parcourir la plus longue distance possible.

DÉPLACEMENT DU VAISSEAU SPATIAL

Lorsque vous appuyez avec le pouce sur la pointe du crayon optique, votre vaisseau se déplace vers la droite, et lorsque vous relâchez la pression, il se déplace vers la gauche.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie n'est pas susceptible de se prolonger indéfiniment. En effet, chaque fois que votre vaisseau spatial parcourt 100 parsecs, il se rapproche insensiblement du bord inférieur de la fenêtre noire délimitant l'espace de jeu. Quand il a parcouru 200 parsecs, il change de couleur ainsi que les astéroïdes. Cela signifie donc que, plus la distance que vous aurez parcourue sera longue, plus vous perdrez de la hauteur sur l'écran. Il vous faudra alors réagir de plus en plus vite si vous voulez éviter les astéroïdes et, lorsque vous atteindrez le bas de l'écran, vous ne pourrez plus y échapper puisque vous ne les verrez pas arriver.

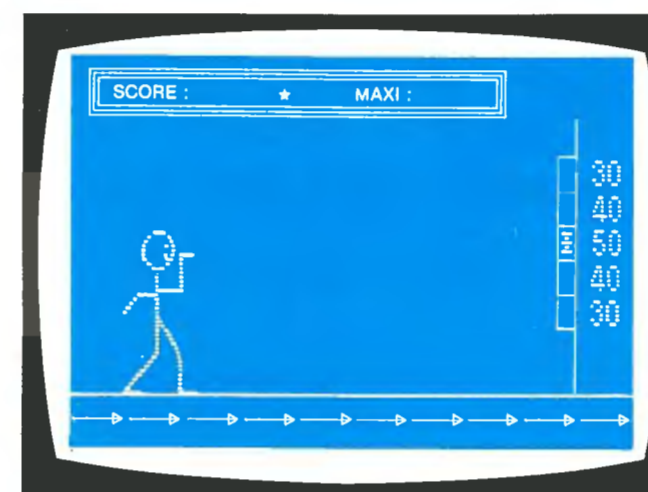
Avec "METEOR", vous aurez donc la possibilité d'améliorer votre temps de réaction, non seulement en fonction de la variante choisie qui modifie la densité des astéroïdes, mais aussi en fonction de la position de votre vaisseau spatial.

FIN DU JEU (cf. rubrique FIN DE PARTIE).

TELL

CHOIX DU NIVEAU (cf. précédemment ; il y a ici 5 niveaux)

DESCRIPTION DE L'ÉCRAN



Sur la gauche de l'écran se trouve un lanceur de fléchettes placé face à une cible vue de profil.

En bas sont alignées les dix fléchettes dont le lanceur dispose au cours d'une partie.

En haut de l'écran s'affichent le score du joueur et le score maximum

réalisé au cours des parties précédentes si l'on a choisi plusieurs fois de suite le même niveau de difficulté.

DÉROULEMENT DU JEU

La cible est divisée en cinq zones de couleurs. A chaque zone est associée de manière aléatoire (sauf pour le niveau 1) une valeur numérique : 10 points, 20 points, 30 points, 40 points ou 50 points. Il s'agit donc pour le joueur, de marquer le maximum de points possible en visant les cases dont la valeur numérique est la plus élevée.

Le lancement de chaque fléchette s'effectue en appuyant avec le pouce sur la pointe du crayon optique : plus la pression est brève, plus la fléchette monte haut.

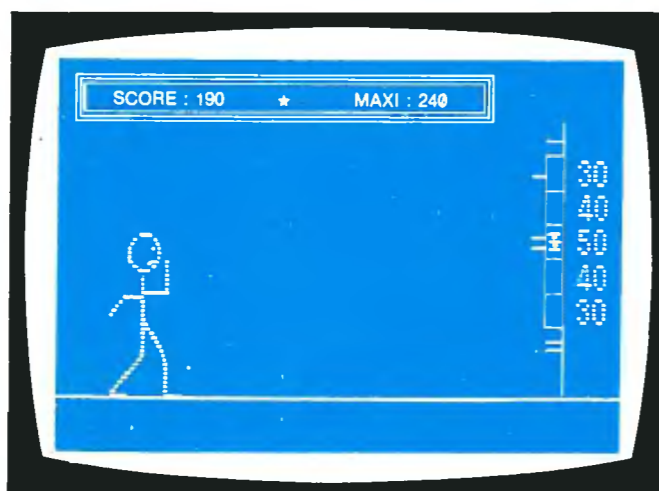
NIVEAUX DE JEUX

Niveau 1 : Les couleurs et les valeurs numériques de la cible sont fixes. La vitesse du tir est lente.

Niveaux 2, 3, 4 : Les couleurs et les valeurs numériques de la cible varient de manière aléatoire.

La vitesse du tir augmente en fonction du niveau.

Niveau 5 : Les valeurs numériques varient et la vitesse du tir est encore plus rapide. Ce niveau permet de jouer très longtemps. En effet, lorsqu'un joueur atteint la case marquée d'une étoile (valeur : 50 points), il peut lancer une fléchette supplémentaire.



FIN DU JEU (cf. rubrique FIN DE PARTIE).



RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

- Ne posez pas vos doigts sur la bande, la surface magnétique ou les contacts ;
- Rangez le logiciel dans sa boîte après usage ;
- Evitez les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques.

CASSETTE

- Evitez de manœuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programmes (LEP) sans passer par le STOP.
- Nettoyez régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90 °)

CARTOUCHE

- Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

DISQUETTE

- Introduisez avec précaution la disquette dans son lecteur ;
- Ne pliez pas la disquette ;
- N'écrivez pas sur l'emballage de la disquette, collez une étiquette ;
- N'arrêtez pas les unités de disquettes ou l'unité centrale en laissant des disquettes dans les lecteurs.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur

VOLET RETOUR (à joindre obligatoirement à tout retour de logiciel)

Nom de l'acheteur :

Adresse complète

.....

.....

Cachet du distributeur

Date d'achat

--	--	--	--	--	--

jour mois année

GARANTIE

TO TEK Editions garantit que ce logiciel est conforme aux spécifications annoncées au moment de la mise à disposition.

La garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support du logiciel, les erreurs éventuelles lors de la duplication, les vices cachés.

Elle ne couvre pas les éventuelles erreurs dans l'impression de la notice.

Le non-respect des recommandations d'utilisation emportera la déchéance immédiate de la garantie, de même que le retour d'un produit sans le cachet du revendeur, ni la date.

TO TEK Editions ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation du présent logiciel.

L'échange du logiciel reconnu défectueux par expertise se fera gratuitement pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

Propriété

Ce logiciel est et demeure la propriété intellectuelle de TO TEK Editions ou de l'auteur. Tous droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication leur sont et leur restent acquis.

Compte-tenu de la nature du logiciel et des usages, il est interdit à l'utilisateur de vendre, céder, publier, mettre à disposition à des tiers ou dupliquer ce logiciel et sa documentation.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur

Titre du logiciel : **POUSSPAN**

Nature : Casette Cartouche Disquette

Défaut constaté :

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Bande sourde | <input type="checkbox"/> Erreur d'étiquetage |
| <input type="checkbox"/> Défaut d'enregistrement | <input type="checkbox"/> Casette bloquée |
| <input type="checkbox"/> Autre (à préciser) | |
| | |
| | |

Quelques titres

Collection **UTILITAIRES**

COMPACTOR

CARACTOR

Collection **APPLICATIONS**

AUTOTEST

Collection **ADRESSE**

POUSSPAN

Collection **GRILLES**

STRATAC

Collection **MATEFA**

Initiation au calcul

Opérations 1 : + - x

Opérations 2 : ÷

