

VIN SUR VIN

PRESENTATION.

“Vin sur vin” vous propose de tester vos connaissances en œnologie. Spécialement conçu pour faire fonctionner votre mémoire, il vous propose 1100 questions réparties en huit chapitres, comportant chacun différents niveaux de difficulté :

APPELLATIONS	3 niveaux
DEGUSTATION	3 niveaux
CEPAGES	3 niveaux
TRAVAIL DU VIN	3 niveaux
EAUX DE VIE	1 niveau
CLIMATS	1 niveau
VIGNE	3 niveaux
GENERALITES	3 niveaux

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME “VIN SUR VIN”.

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO5.

Chargement sur cassette.

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO5.
- Lecteur enregistreur de programmes.

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

- 1/ Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
- 2/ Mettez sous tension votre unité centrale.
- 3/ Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante pour le MO5, appuyez sur la touche lecture > , il est normal que le lecteur ne démarre pas.
- 4/ Tapez **RUN** , puis appuyez sur la touche **ENTREE**. Le lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarrera en fin de chargement tout seul.

Chargement sur disquette.

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO5.
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes.

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés.

- 1/ Mettez sous tension le contrôleur et le lecteur de disquettes.
- 2/ Introduisez la disquette Basic D.O.S. MO5 (fournie avec le lecteur de disquette) dans le lecteur.
- 3/ Mettez sous tension votre unité centrale.
- 4/ Lorsque l'écran affiche MO5 BASIC 1.0 introduisez la disquette VIN SUR VIN.
- 5/ Tapez **RUN**“INITIAL” puis **ENTREE**.
- 6/ Le programme se charge alors et démarre automatiquement.

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR TO7 OU TO7/70

Chargement sur cassette

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO7 ou TO7/70
- MEMO 7 Basic
- Lecteur enregistreur de programmes
- Extension 16K (pour le TO7 uniquement)

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

- 1/ Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.
- 2/ Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
- 3/ A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.
- 4/ Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante au TO7, appuyez sur la touche > , il est normal que le lecteur ne démarre pas.
- 5/ Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic. Tapez **RUN** , puis appuyez sur la touche **ENTREE**.
- 6/ Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

Chargement sur disquette.

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO7/70
- MEMO 7 Basic
- Contrôleur et lecteur de disquettes.

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

- 1/ Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.

- 2/ Mettez sous tension le contrôleur et le lecteur de disquettes puis votre unité centrale.
- 3/ Introduisez la disquette Basic D.O.S. TO7 (fournie avec le lecteur) dans le lecteur.
- 4/ Choisissez l'option 1 du menu affiché à l'écran.
- 5/ Lorsque l'écran affiche TO7 DISK BASIC 1.0 introduisez la disquette VIN SUR VIN.
- 6/ Tapez **RUN"INITIAL"** puis **ENTREE**.
- 7/ Le programme se charge alors et démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU PROGRAMME.

Le programme vous rappelle tout d'abord les scores à battre. Appuyez sur **ENTREE**.

Il vous offre ensuite la possibilité de jouer seul ou à deux. Pour sélectionner l'option choisie, appuyez sur la touche 1 ou 2 de votre clavier. Inscrivez alors le nom du ou des joueurs. Ensuite, le programme vous propose un choix de huit chapitres et il charge le niveau 1 du chapitre choisi. L'écran affiche alors "Je charge... tel chapitre... niveau débutant".

ATTENTION : c'est à vous de vous arranger pour que passent devant la tête de lecture de votre lecteur de cassettes, les données correspondant au chapitre désiré.

La partie complète vous amène, avec un peu de chance, — et un peu de temps ! — à parcourir l'ensemble des chapitres. L'ordre de parcours le plus commode est, bien entendu, celui dans lequel sont disposés les chapitres sur la cassette. Mais vous pouvez par exemple souhaiter ne rencontrer vos points faibles qu'en fin de partie : c'est tout à fait possible. Pour cela, il vous faudra faire avancer la cassette ou la rembobiner. Cette dernière opération gagne à être effectuée avant que l'écran n'affiche "Je charge... tel fichier... niveau débutant".

DETAIL D'UNE PARTIE DU PROGRAMME.

On voit de haut en bas de l'écran :

- un déroulant dans lequel apparaissent, à l'occasion, de petits messages à l'intention des joueurs,
- un cadre rectangulaire où s'affichent les affirmations préparées à votre intention par Jacques Puisais,
- une (ou deux) éprouvette(s) pour recueillir les réponses des joueurs,
- une (ou deux) jauge(s) qui se vide(nt) au fur et à mesure que le temps s'écoule, relayée(s) par l'apparition de petits verres si vous mettez un peu plus de temps qu'il n'en faut... (piètre consolation !).

Comment jouer ?

Aux affirmations vous n'aurez qu'à répondre par oui ou par non en actionnant les touches :

O pour oui N pour non		pour les parties à un seul joueur
W pour oui X pour non	joueur de gauche	pour les parties à deux joueurs
← pour oui → pour non	joueur de droite	

— Le programme ne corrige pas vos réponses, celles-ci s'accumulent dans la (ou les) éprouvette(s), mais pour que vous puissiez mieux repérer vos bonnes et vos mauvaises réponses, toutes les cinq questions, un message annonce le score à cet instant.

— Le programme se permet "d'aider" une fois par partie chaque joueur, en corrigeant une réponse fautive — et donc en fournissant la bonne réponse — si le score du joueur est trop faible, à son goût, à ce moment là.

— Spécial chouchoutage : de temps en temps, la descente des réponses est plus instructive qu'à l'accoutumée.

— Enfin, quand la partie est terminée, le programme remplace vos réponses par des boules de couleur : rouges pour les réponses fausses et jaunes pour les réponses justes.

...Et vous obtenez votre score.

CHAPITRES et NIVEAUX DE QUALIFICATION.

Quelles sont les règles qui régissent le passage d'un chapitre à un autre et d'un niveau à un autre ?

Lors du choix d'un chapitre, le programme charge tout d'abord le niveau 1 de ce chapitre. Tant qu'aucune partie n'aura permis à l'un des joueurs d'atteindre le score dépassant le score de qualification, les parties continueront à porter sur ce niveau de jeu.

Le score de qualification fait intervenir le chapitre en cours, le niveau, le temps écoulé et le nombre de bonnes réponses.

Le score de qualification vaut à chaque partie les 3/4 du score maximum de cette partie, soit 16 bonnes réponses sur 20 sans épuisement de la première jauge. Plus vous videz de jauges, plus il faudra compenser par un nombre élevé de bonnes réponses.

Si l'un au moins des joueurs atteint le score de qualification, le programme charge automatiquement le niveau 2 de ce chapitre, s'il existe... A défaut de niveau 2, vous êtes renvoyé au choix de chapitre : les chapitres déjà vus étant exclus du choix.

Quand le niveau 3 existe, le programme vous laisse le choix de le tenter ou non. Si vous refusez, le choix de chapitre est à nouveau proposé. Dans le cas contraire, seuls un score de qualification ou un changement de nom vous permettront de retrouver le choix de chapitre.

Il vous appartient de toujours vérifier que le niveau recherché par le magnétophone est bien accessible en faisant dérouler la bande en marche avant. Si tel n'est pas le cas, il vous faut rembobiner la cassette. Cette dernière opération gagne à être effectuée avant que l'écran n'affiche "Je charge... etc".

Remarques:

– si vous voulez conserver votre score et les divers renseignements vous concernant (chapitres déjà vus, par exemple), vous devez vous réinscrire sous le même nom, et à la même place (droite ou gauche), faute de quoi vous serez considéré comme un nouveau joueur. Un joueur isolé est considéré comme un joueur de gauche.

– si les noms inscrits en début de partie ne figuraient pas lors de la partie précédente, le choix de chapitre est à nouveau proposé.

EN CAS DE DIFFICULTE.

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

Si le programme ne se charge pas :

Vérifiez alors successivement les points suivants :

- L'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension.
- Le câble de raccordement est branché.
- La cassette est bien rembobinée.

Recommencez alors l'opération de chargement. Si, après plusieurs essais, le programme ne se charge toujours pas, il existe un deuxième enregistrement du programme sur l'autre face de la cassette.

Essayez de le charger.

Si vous n'obtenez toujours rien, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

Si votre programme est sur disquette, vérifiez :

- que vous avez allumé votre unité centrale après votre contrôleur-lecteur de disquette.
- que votre extension mémoire est connectée.

NOTRE SUPER CONCOURS : JOUEZ ET GAGNEZ UN REPAS CHEZ PAUL BOCUSE !

BULLETIN REPONSE.

Nom _____ Prénoms _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

QUESTION 1 : La France produit suffisamment de vin rouge pour en proposer journalièrement un demi litre à chaque électeur français.

VRAI FAUX

QUESTION 2 : Il y a actuellement moitié moins de surface de vigne cultivée en France qu'en 1875.

VRAI FAUX

QUESTION 3 : La gastrologie est la science du bien boire et du bien manger.

VRAI FAUX

Il vous suffit de répondre par VRAI ou FAUX à chaque affirmation en rayant la mention inutile.

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez une légende qui illustre bien le dessin de la couverture de "VIN SUR VIN".

Les meilleures légendes seront éditées dans le journal MICRO 7.



REGLEMENT DU CONCOURS "VIN SUR VIN".

ARTICLE 1 : La société INFOGRAMES, 10, rue Sully 69006 LYON, organise un concours sans obligation d'achat intitulé "VIN SUR VIN", jusqu'au 31 mars 1985. (Voir éventuel prolongement Art.9).

ARTICLE 2 : Ce concours est ouvert à toute personne physique résidant dans un pays francophone, à l'exception du personnel de la société organisatrice, et de toute personne ayant participé à l'élaboration du concours.

ARTICLE 3 : Pour participer à ce concours, il suffit de remplir le bulletin de participation ou une copie et de le retourner sous enveloppe suffisamment affranchie à INFOGRAMES, 10, rue Sully 69006 LYON, avant le 31 mars 1985 minuit, le cachet de la poste faisant foi.

ARTICLE 4 : Ce concours est doté de 5 prix qui seront attribués aux 5 premières personnes ayant envoyé une lettre comportant les éléments cités à l'article 3, et bien sûr les bonnes réponses. Le jury est composé de quatre membres dont la liste peut vous être remise sur demande adressée à INFOGRAMES, 10, rue Sully 69006 LYON.
Du 1^{er} au 5^{ème} prix : un repas chez Paul Bocuse.

ARTICLE 5 : Les gagnants seront avisés par lettre recommandée avec accusé de réception dans les dix jours qui suivent la clôture du concours.

ARTICLE 6 : Chaque participant pourra concourir autant de fois qu'il le désire.

ARTICLE 7 : La société organisatrice ne saurait être tenue responsable si l'opération était écourtée ou annulée pour cas de force majeure.

ARTICLE 8 : Le fait de participer à ce concours implique l'acceptation pleine et entière de son règlement ainsi que l'acceptation pure et simple des résultats.

ARTICLE 9 : Au cas où le 31 mars 1985 aucune personne n'aurait trouvé les bonnes réponses, le concours serait prolongé de mois en mois, avec un dépouillement mensuel. La clôture définitive du concours est fixée au 31.12.85 minuit.

ARTICLE 10 : La liste des gagnants ne sera communiquée qu'avec l'accord des personnes intéressées, par respect de la vie privée, à la presse ou tout autre média de communication. Elle pourra néanmoins être consultée au siège de la société organisatrice, 15 jours après la date de chaque dépouillement.

ARTICLE 11 : Les réponses exactes déposées sous pli cacheté, ainsi que le présent règlement sont disponibles chez INFOGRAMES, 10, rue Sully 69006 LYON.

CONDITIONS DE GARANTIE.

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).