

### Si le programme ne se charge pas :

Vérifiez successivement les points suivants.

- La connexion magnétophone, unité centrale est correcte (se reporter au manuel de l'utilisation de l'ORIC)
- Les réglages de tonalité et volume de votre magnétophone sont corrects.

Recommencez alors l'opération de chargement. Si, après plusieurs essais, le programme ne se charge toujours pas, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

## 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...).



## ARSENE LAPIN

A vrai dire, la cambriole: "facile!", une ville déserte, à ce qu'on dit, particulièrement fournie en trésors divers, un peu d'astuce, et le tour est joué. Ça, c'est ce qui est écrit dans les livres. Quand on commence à ajouter les pièges, les chiens, les caches, les combinaisons récalcitrantes, les faux billets... tout se complique sérieusement.

Pour tester vos aptitudes à ce sport, voici une ville cossee, regorgeant d'objets de valeur. Saurez-vous revenir, vivant et riche, de cet endroit réputé peu sympathique pour les étrangers?

### • Comment charger le programme "ARSENE LAPIN"

Attention, le système de protection de ce logiciel n'autorise pas de chargement si la télécommande du magnétophone est branchée. Effectuez donc ce chargement en débranchant la fiche de télécommande.

Tapez CLOAD". Le programme démarre automatiquement. Si le chargement du programme vous paraît anormal, ne vous inquiétez pas, la protection du logiciel bouleverse quelque peu la mémoire de votre micro!



Cette cassette est prévue pour les micro-ordinateurs ORIC-1 48K et ORIC ATMOS 48K.

Configuration nécessaire :

- Unité centrale ORIC 48K
- Magnétophone à cassettes

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

Le programme est enregistré en version ORIC ATMOS sur la face 1 et en version rapide ORIC 1 sur la face 2.

- Tapez CLOAD"" pour charger le programme, puis sur RETURN.

## • But du jeu

Le but de ce jeu est de pénétrer dans cette ville et d'en ressortir avec le maximum d'argent. Tous les objets que vous récoltez ont une valeur et un poids. De plus, ils sont cachés dans des endroits divers que vous devrez découvrir. Lorsque vous ressortez de la maison, un message vous indique quel pourcentage du trésor vous avez rapporté, et c'est souvent très décevant.

Pour les différentes actions, vous pouvez :

- indiquer une direction (NSEO)
- tester un ordre sous la forme verbe + complément (OUVR PORT) avec quatre lettres pour le verbe et quatre pour le complément. Pour certaines actions, il faudra préciser de quelle manière vous les réalisez (c'est-à-dire : avec quoi?). Il faut alors répondre par un nom (CORDE, COUTEAU).

Attention, vous pouvez effectuer au plus 400 actions.

- demander un inventaire en tapant I, pour connaître la liste des objets portés. Faites attention : si c'est trop lourd, vous ne pourrez plus porter, aussi, pensez à faire des tas que vous récupérez en partant.
- sauvegarder le jeu en tapant : SAUV PROG. N'oubliez pas de mettre une cassette vierge et d'enclencher le magnétophone en position enregistrement.

2

3

La situation est alors sauvegardée et vous pourrez la reprendre ultérieurement.

L'écran de départ vous demande si vous reprenez une partie. Si oui, enclenchez votre cassette de sauvegarde et tapez : O.

Sinon, vous avez à choisir vos objets de départ astucieusement et l'aventure commence.

Si vous tapez une lettre par erreur, utilisez CONTROL Q.

Pour vous aider un petit peu, laissez-moi vous rappeler le poème mascotte des voleurs de villa, il contient peut-être quelques indications.

## Poème

Heureux qui comme ARSENE réussit un beau casse  
Il repère le jardin où sauter à coup sûr  
Pour trouver des rubis, des perles de culture  
Et ouvre la villa en découvrant le passe.

Avant même de fouiller et prendre les trésors  
Il affute son couteau, sa lime, son pied de biche,  
Prépare sa sortie, embrasse son fétiche,  
En souvenir d'une femme qui brisa son cœur d'or.

Ce grand sentimental commence sa maraude  
Par une fouille générale du sol et du plafond,  
Il examine chaque mur comme s'il était d'émeraude  
Et n'ouvre pas un coffre sans sa combinaison.

Sa fortune est si grande que même un roi aztèque  
Pâlirait en voyant la taille de son trésor.  
Il écrit ses mémoires dans un grand livre d'or  
Qui finira en vue dans votre bibliothèque.

## • En cas de difficulté

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