

Le manuel d'utilisation du jeu Rody & Mastico II

Manuel réalisé par : Fredo_L
Site web : <http://www.lankhor.net>
E-mail : fred@lankhor.net

Remarque : les erreurs du manuel d'origine ont volontairement été reproduites



RODY & MASTICO

« Je suis Mastico le robot
Veux-tu aider Rody et être du voyage ?
Oui ?
Alors en avant pour l'aventure ! »

DEMARRAGE

Introduis la disquette dans l'appareil éteint
Allume l'ordinateur ça démarre !

PRESENTATION

1. L'histoire

Dans la partie supérieure droite de l'écran, s'affichent différentes images représentant les actions possibles.

- main sur l'oreille : te permet de ré-écouter l'histoire racontée ou la question posée
- tête de Mastico : te dis si la réponse à la question est bonne ou non
- enfant avec sac à dos : si tu veux que l'on te pose une question plus difficile
- le cahier : pour aller plus loin dans l'histoire
- le pinceau : affiche un dessin que tu peux colorier

2. Le coloriage

Quand tu choisis le coloriage, de nouvelles images apparaissent en haut de l'écran.

- les pots de peinture : te permet de choisir la couleur que tu désires.
Si tu ne veux pas une couleur unie, tu peux ensuite sélectionner l'un des motifs qui te sont proposés à côté des pots. Les motifs choisis se superposent à la couleur du fond
- l'éponge : si tu veux effacer une partie de ton dessin, sers-toi de cette éponge.
Tu promènes la souris sur la page à effacer en tenant la touche gauche de la souris enfoncée.
- le pinceau : tu pourras ensuite continuer à colorier en choisissant l'image au pinceau.
- le cahier : si tu veux arrêter le coloriage et continuer l'histoire, c'est l'image représentant le cahier que tu dois sélectionner.



- imprimante : si un ou les dessins te plaît
si tu veux l'avoir sur papier
ceci te permet de le faire
Demande gentiment à tes parents de t'aider
- disquette avec flèche vers le bas : là aussi, tu auras sûrement besoin d'aide
C'est pour sauvegarder un dessin sur disquette formatée dans le lecteur
- disquette avec flèche vers le haut : te permet de voir à l'écran un dessin que tu as sauvegardé sur disquette

3. A la fin

Lorsque tu seras à la fin de l'histoire trois images te seront proposées.

- livre fermée pour arrêter le jeu
- livre ouvert pour recommencer l'aventure
- pastelle pour colorier une quête

UTILISATION

- Rody & Mastico se joue uniquement à la souris

La petite tête de robot Représente la souris
C'est la partie inférieure gauche où doit être positionnée à l'endroit voulu
Fais bien attention à cela !

CE QUE TU DOIS SAVOIR

Lorsque tu es dans le jeu, tu peux soit écouter l'histoire soit la lire, colorier ou bien encore à la question de Mastico

Quand une question t'est posée, tu ne peux continuer l'histoire tant que tu n'as pas bien répondu alors... réfléchis bien

Quand tu as choisi de colorier si tu veux un modèle, appuies sur le bouton de droite de la souris et le dessin colorié s'affichera.

ATTENTION Si tu appuies sur le bouton droite de la souris alors que tu es sur l'éponge, tu effaceras toutes les couleurs de ton dessin.
Ne fais ceci que si ton dessin ne te plaît pas et si tu veux tout recommencer.

ET MAINTENANT A TOI DE JOUER



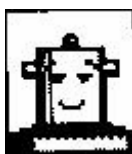
Main sur oreille



Imprimante



Tête de Mastico



Disquette flèche vers le bas



Enfant avec sac à dos



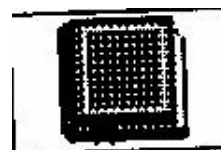
Disquette flèche vers le haut



Cahier



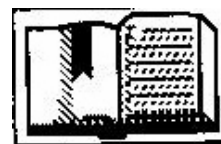
Livre fermé



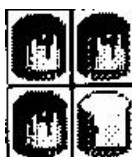
Pinceau



Livre ouvert



Pots de peinture



Pastelle



Eponge



Petite tête de robot





RODY & MASTICO II

PARTICULARITES APORTEES A RODY & MASTICO II

Après le générique de présentation du jeu, un tableau s'affiche à l'écran : celui-ci te permet de démarrer le jeu où tu le souhaites.

Les images affichées en haut de l'écran (livre ouvert, palette, livre fermé et cahier) sont celles déjà définies dans ton manuel de « RODY & MASTICO ».

Les autres dessins représentent les différents tableaux de l'aventure.

Tu choisis où tu veux commencer le jeu en cliquant sur un des tableau ; ensuite tu sélectionnes, soit le livre ouvert (si tu veux entrer dans l'histoire), soit la palette (si tu veux colorier) puis tu cliques sur le cahier : te voilà rendu à l'endroit désiré.

Tu peux sortir du jeu en sélectionnant le livre fermé puis en cliquant sur le cahier. Cela permet de rendre la main au système de l'ordinateur (sauf sur ATARI ST : le générique du début réapparaît).

PARTICULARITES SUR LA VERSION AMIGA

Pour sauvegarder tes dessins :

Tu peux utiliser soit ta disquette de jeu « RODY & MASTICO » soit une autre disquette.

Si tu utilises une autre disquette : pour la première sauvegarde, le programme formatera automatiquement ta disquette, c'est-à-dire qu'il effacera toutes les données qu'elle contient.

- Attention donc de ne pas mettre une disquette à laquelle tu tiens... tu perdras tout ce qu'il y a dessus !

- La première sauvegarde est très longue : ton jeu fonctionne bien et c'est normal. Sois patient et ne t'inquiète pas, les sauvegardes suivantes seront plus rapides.



RODY & MASTICO II

PARTICULARITES APORTEES A LA VERSION PC & COMPATIBLES

Pour démarrer le jeu :

- Tu peux booter directement à partir de la disquette originale de **RODY & MASTICO**. Insère la disquette (N° 1 si tu as une version 5 ¼) dans ton ordinateur éteint, puis allume-le.
Si le boot n'est pas automatique, tape : '**rody**'.
- Attention !** Si tu as décidé d'installer le jeu sur ton disque dur : Il ne doit pas y avoir de programmes résidants (très souvent invisibles pour toi) et il te faut **512 Ko de mémoire libre**. Si cela ne marche pas, c'est que ton disque dur est occupé par d'autres programmes : il n'y a pas assez de place pour **RODY & MASTICO**. Tu dois alors obligatoirement utiliser un boot disquette pour démarrer (la disquette originale suffit).
- Si tu as installé le jeu sur disque dur, il te faut quand même jouer avec la disquette originale de **RODY & MASTICO** présente dans ton ordinateur : disquette N° 2 si tu as une version 5 ¼.

Tu as une souris :

Installe le driver de ta souris avant de lancer **RODY & MASTICO**.

Tu n'as pas de souris :

- Joue avec les flèches figurant sous les chiffres à droite de ton clavier :
 2 pour descendre **8** pour monter
 4 pour aller à gauche **6** pour aller à droite
Ton PC n'est pas un AT : pour bouger les flèches plus rapidement, verrouille le Num Lock de ton clavier. Tu te déplaceras de 8 points en 8 points (et non de 1 en 1).
- La touche ENTER remplace le bouton droite de la souris.
- La barre Espace remplace le bouton gauche de la souris.