

The enclosed diskette contains copyrighted material. Making a copy of the enclosed diskette or instruction manual is strictly FORBIDDEN. ATTEMPTS TO COPY THIS DISKETTE WITH COPY ROUTINES OR PROGRAMS MAY CAUSE DAMAGE TO THE DISKETTE AND COMPUTER.

La disquette ci contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie. TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.

Das Programm auf dieser Diskette ist durch Urheberrechtsschutz geschuetzt.
ACHTUNG : Kopierversuche koennen zur Beschaeedigung des Programms und Ihres Computers fuehren !



Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

Une aide ?
Une question ?
Des news ?
3615
LANKHOR



RODY & MASTICO

Lankhor

Authors : Elsa OLLIVIER - LANKHOR

COPYRIGHT 1988 : LANKHOR



RODY & MASTICO

" I am Mastico, the robot
Will you help Rody as he sets out on his travels ?
Yes ?
Well then... off to adventure !"

STARTING OFF

Make sure the computer is switched OFF... then insert the disk.
Switch on the computer... "Rody & Mastico" loads.

INTRODUCTION

1. The story

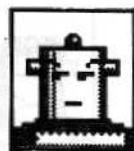
At the top of the screen, you will see different pictures representing the actions that you can perform :

- a hand up to an ear : allows you to relisten to a story that has been told or a question that was asked
- Mastico's head : lets you know if your answer to a question was correct or not
- child with a back-pack : if you want to be asked a more difficult question
- an exercise book : to go further on in the story
- a paintbrush : displays a drawing that you can colour in.

2. Colouring in

When you choose COLOURING IN, a new set of pictures appears at the top of the screen !

- the pots of paint : that allows you to choose the colour to colour in with.
If you do not want a plain colour, you can then choose one of the patterns that are offered to the side of the pots. The patterns that you choose will be surimposed on the background colour.
- the sponge : if you want to erase a part of the drawing, use the sponge.
Move the mouse over the part that you want to erase keeping the left button of the mouse pressed down
- the paintbrush : you can continue to colour in by choosing the paintbrush
- exercise book : if you want to stop colouring and continue with the story, choose the exercise book.



- the printer : if you are pleased with one of your paintings, if you want to have it on paper this will let you do so. Ask one of your parents nicely to help you !
- disk + arrow DOWN : you will also need help with this... It allows you to save a drawing on disk. You will need to have a formatted disk in the disk drive.
- disk + arrow UP : allows you to load to the screen a drawing that you have already saved on disk.

3. At the end...

When you have come to the end of the story, three pictures appear :

- a closed book : to stop the game.
- an open book : to restart the adventure.
- a palette : to colour in only.

USING THE PROGRAM

"Rody & Mastico" is played using only the mouse.

small robot's head : This represents the mouse.
: You should position the lower left tip of the "mouse" on the part of the screen that you want to point to.
This is very important !

THINGS YOU SHOULD KNOW

During the game, you can either listen to the story, read the story, colour in or answer Mastico's questions.

When a question is asked, you cannot continue with the story until you have answered it... so think carefully !

When you choose to colour in, if you want some ideas, press the right hand mouse button and a coloured drawing will appear.

WARNING : If you press the right hand mouse button when you are over the sponge icon, you will erase all the colours in your drawing. Only do this if you really don't like what you have coloured and you want to start again.

AND NOW... IT'S YOUR TURN !



A hand up to an ear



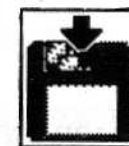
The printer



Mastico's head



Disk+ arrow down



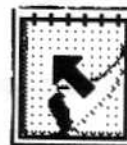
Child with a back-pack



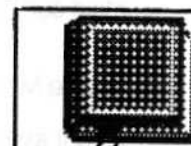
Disk+ arrow up



An exercise book



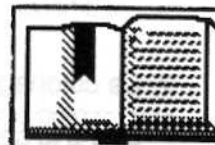
A closed book



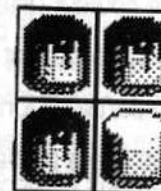
A paintbrush



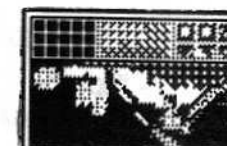
An open book



The pots of paint



A palette



The sponge



3

Small robot's head





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 ton 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 dit si ta 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 permettent 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 partie à effacer en tenant la touche gauche de la souris enfoncée.
- le pinceau : tu pourras ensuite continuer à colorier en choisissant l'image du pinceau.
- le cahier : si tu veux arrêter le coloriage et continuer l'histoire, c'est l'image représentant le cahier que tu dois sélectionner.



- l'imprimante : si un de tes 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.
Il faut, pour cela, insérer une 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 fermé : pour arrêter le jeu.
- livre ouvert : pour recommencer l'aventure.
- palette : pour colorier uniquement.

UTILISATION

"Rody & Mastico" se joue uniquement à la souris.

La petite tête de robot : représente la souris.
C'est la partie inférieure gauche qui 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 répondre 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 coloré s'affichera.

ATTENTION : si tu appuies sur le bouton de 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



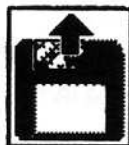
Disquette+ flèche
vers le bas



Enfant avec sac à dos



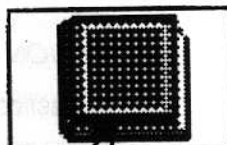
Disquette+ flèche
vers le haut



Cahier



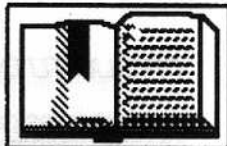
Livre fermé



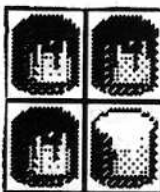
Pinceau



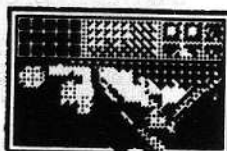
Livre ouvert



Pots de peinture



Palette

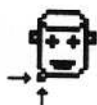


Eponge



6

Petite tête de robot :



RODY & MASTICO

"Ich bin Mastico, der Roboter.
Willst du Rody helfen und mitreisen?
Ja?
Also los,... auf ins Abenteuer!"

START

Schiebe die Diskette in das Geraet, schalte es aus -
wiedereinschalten und es geht los.

PRAESENTATION

1. Geschichte

In der oberen rechten Haelfte des Bildschirms sind verschiedene Bilder zu sehen, die die moeglichen Aktionen darstellen:

- Hand auf dem Ohr : erlaubt dir, die erzaelte Geschichte oder die gestellte Frage noch einmal zu hoeren.
- Mastico's Kopf : sagt dir, ob deine Antwort richtig oder falsch war
- Kind mit Rucksack : wenn du moechtest, dass dir eine schwierigere Frage gestellt wird
- das Heft : um weiter in der Geschichte vorwaerts zu gehen
- der Pinsel : zeigt ein Bild, das du anmalen kannst.

2. Kolorieren

Wenn du anmalen moechtest, erscheinen neue Bilder auf dem Bildschirm.

- die Farbeimer : erlauben dir, die Farbe auszuwaehlen, die dir gefaellt. Wenn du es lieber bunt haetest, kannst du eines der Motive auswaehlen, die neben den Farbeimern erscheinen. Die ausgewaehlten Motive lassen sich ueber die Grundfarbe auftragen.
- der Schwamm : wenn du einen Teil deiner Zeichnung auswischen willst, benutze diesen Schwamm. Du muusst deine "Mouse" auf die auszuwischende Partie deiner Zeichnung setzen und gleichzeitig die linke Taste der "Mouse" runterdruecken.
- der Pinsel : Jetzt kannst du weitermachen mit dem Ausmalen, indem du das Bild mit dem Pinsel aussuchst.



- das Heft : Wenn du mit dem Ausmalen aufhören möchtest und mit der Geschichte weitermachen willst, musst du das Bild mit dem Heft wählen.
- der Drucker : Wenn dir eines deiner Bilder gefällt, wenn du es auf Papier haben möchtest, dies hier ermöglicht es dir, es zu tun. Bitte deine Eltern um Hilfe!
- Diskette mit nach unten zeigendem Pfeil : hier brauchst du ebenfalls Hilfe. Es dient dazu, ein Bild auf einer Diskette zu sichern. Hierzu muss man eine formatierte Diskette in das Gerät einführen.
- Diskette mit nach oben gerichtetem Pfeil : ermöglicht es dir, eine Zeichnung auf dem Bildschirm zu sehen, die du auf einer Diskette gesichert hast.

3. Zum Schluss...

Wenn du am Ende der Geschichte angekommen bist, siehst du 3 Bilder :

- geschlossenes Buch : um mit dem Spiel aufzuhören.
- offenes Buch : um das Abenteuer neu zu beginnen.
- Palette : um lediglich zu kolorieren.

GEBRAUCH

"Rody & Mastico" wird ausschliesslich mit der "Mouse" gespielt.

kleiner Kopf des Roboters : repräsentiert die "Mouse".
: Die innere linke Partie muss auf die gewünschte Stelle gesetzt werden.
Pass genau auf!

WAS DU WISSEN MUSST

Während du im Spiel bist, kannst du entweder die Geschichte hören, sie lesen, kolorieren oder die Fragen von Mastico beantworten.

Wenn dir eine Frage gestellt wird, kannst du so lange nicht in der Geschichte weitermachen, bis du richtig geantwortet hast. Also, überlege gut!

Wenn du das Kolorieren ausgewählt hast und du ein Muster möchtest, drücke auf den rechten Knopf der "Mouse" und das ausgemalte Bild erscheint.

ACHTUNG : Wenn du auf den rechten Knopf der "Mouse" drückst während du auf dem Schwamm bist, löscht du alle Farben deines Bildes.
Wenn du also nicht von vorne anfangen willst, tue dies nicht.

UND JETZT BIST DU DRAN!

Hand auf dem Ohr



Der Drucker



Mastico's Kopf



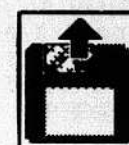
Diskette mit nach unten zeigendem Pfeil



Kind mit Rucksack



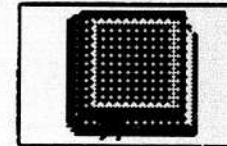
Diskette mit nach oben gerichtetem Pfeil



das Heft



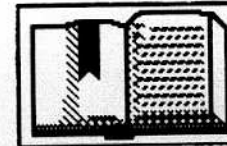
geschlossenes Buch



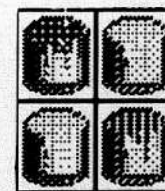
der Pinsel



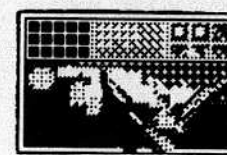
offenes Buch



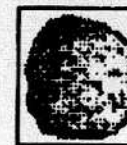
die Farbeimer



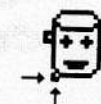
Palette



der Schwamm



kleiner Kopf des Roboters



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 tableaux ; 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).

RODY & MASTICO
Particularités sur la version AMIGA

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 tableaux ; 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.

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'inquiètes pas, les sauvegardes suivantes seront plus rapides.

As-tu toutes les aventures de RODY & MASTICO ?

- "RODY & MASTICO"** (Tilt d'Or 1988 du meilleur logiciel éducatif):
Rody part à la recherche de l'étoile multicolore, au pays des mille couleurs...
- "RODY & MASTICO II"** : tous les bucherons et le Père Noël ont disparu, Rody doit les retrouver...
- "RODY & MASTICO III"** : Rody affronte le terrible Badedon, monstre des neiges qui empêche l'arrivée du printemps...

Pour tout renseignement, appelle LANKHOR au (1) 46.30.33.03

RODY & MASTICO

Particularités apportées à 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 1/4) 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 résidents (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 1/4.

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 déplacera de 8 points en 8 points (et non de 1 en 1).

- La touche ENTER remplace le bouton droit de la souris.
- La Barre Espace remplace le bouton gauche de la souris.

Pendant le coloriage :

- Si tu appuies sur la touche **ENTER** pendant que tu es en train de colorier (ou le bouton droit de ta souris), tu feras réapparaître le dessin original coloré. Appuie une autre fois pour revenir à ton dessin.

- **Pour effacer** : place-toi sur l'éponge, appuie sur la **Barre Espace** (ou bouton gauche de la souris).

Déplace l'éponge sur l'endroit que tu veux :

- 1) appuie une fois sur la **Barre** : tu effaces en te déplaçant;
- 2) appuie une autre fois : tu n'effaces plus en te déplaçant.

Retourne sur le pinceau quand tu as fini et appuie une nouvelle fois pour reprendre le coloriage.

Pour sauvegarder ton dessin :

- Utilise une **disquette à part**, que tu auras formatée avant de démarrer le jeu.

- Quand tu auras fait une sauvegarde, et que tu voudras la recharger, tu devras bien remettre la disquette originale de **RODY & MASTICO** après le chargement de ta disquette de sauvegarde pour continuer à colorier ton dessin.

- Certains **DOS** ne sont pas compatibles avec le programme de sauvegarde de **RODY & MASTICO**. Si tu as quelques problèmes pour faire tes sauvegardes et que tu as bien suivi nos instructions, cela vient du **DOS** de ton ordinateur. Il faut alors que tu vérifies que tu as bien booté le jeu à partir de la disquette originale de **RODY & MASTICO** (c'est-à-dire en démarrant avec l'ordinateur éteint).

Pour sortir du jeu sans éteindre l'ordinateur :

Appuie sur la touche **ESCAPE** ou sur les 2 boutons de la souris **en même temps** (Attention à ne pas le faire pendant que tu joues : tu sortiras immédiatement du jeu !)

Dernière recommandation !

Le petit manuel qui est dans la boîte de **RODY & MASTICO** te concerne aussi : lis-le attentivement.

C'est la petite flèche en bas à gauche de la tête de **Mastico** que tu dois positionner pour sélectionner un point de l'écran, et pas la tête en entier. Ne l'oublie pas, sinon tu auras bien du mal à trouver les endroits importants !

"RODY & MASTICO"

MODIFICATIONS APORTEES SUR LA VERSION CPC

DEMARRAGE

Introduis la disquette puis tape :
RUN "RODY"

UTILISATION

"RODY & MASTICO" se joue au joystick ou au clavier.

COLORIAGE

- se fait de la façon indiquée dans le livret mais tu ne peux pas visualiser le modèle.
- l'éponge : lorsque tu l'as sélectionnée, tu peux la déplacer sur le dessin à l'aide du joystick ou des touches clavier (flèches).
Pour effacer, maintiens la barre espace ou le bouton du joystick appuyé en déplaçant l'éponge.

L'HISTOIRE

C'est le dessin d'une oreille (et non une main sur l'oreille) qui te permet de ré-écouter l'histoire racontée ou la question posée.