

TO TEK Editions - JOPAC

CHEZ MAXIME

COMPATIBLE
VIDEOPAC

Scénario : Bruno TARRADE/Jean TARRADE

FRANÇAIS

Cette cartouche TO.TEK fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec:

- L'Ordinateur de jeu JOPAC
- Le Vidéo Computer VIDEOPAC G7000
- Le Vidéo Computer VIDEOPAC + G7400

Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire.
S'assurer que la console de jeu a été correctement installée puis se reporter page 3.

DUETSCH

Diese TO.TEK-Kassette ist Teil einer Kassettenserie, die mit folgenden Geräten gespielt werden kann:

- JOPAC-Spielcomputer,
- VIDEOPAC - G7000 - Videocomputer.
- VIDEOPAC - G7400 - Videocomputer.

Die Kassetten dienen zur Unterhaltung und Bereicherung der ganzen Familie.
Bitte nachsehen, ob die Spielkonsole richtig installiert ist, dann auf Seite 5.

ENGLISH

This TO.TEK cartridge is part of a complete range of cartridges which can be used with:

- The JOPAC games computer,
- The VIDEOPAC G7000 video computer,
- The VIDEOPAC + G7400 video computer.

They provide entertainment and educational possibilities for the whole family.
Make sure that the game has been correctly installed, then turn to page 7.

ITALIANO

Questa cartuccia TO.TEK fa parte di una gamma completa di cartucce utilizzabili con:

- L'Ordinatore di gioco JOPAC
- Il VIDEOPAC G7000
- Il VIDEOPAC Computer + G7400

Esse permettono a tutta la famiglia di distrarsi, di divertirsi e d'istruirsi.

Assicurarsi che la consolle del gioco sia stato correttamente installato dopo riportarsi alla pagina 9.

ESPAÑOL

Este cartucho TO.TEK hace parte de una gamma completa de cartuchos utilizables con:

- El Ordenador de juego JOPAC,
- El Video Computador VIDEOPAC G7000,
- El Video Computador VIDEOPAC + G7400.

Permiten a toda la familia distraerse, jugar e instruirse. Comprobar que la consola de juego ha sido instalada correctamente y luego remitirse página 11.

NEDERLANDS

Deze TO.TEK spelcassette is een onderdeel van de volledige serie spelcassettes die te gebruiken zijn met:

- De JOPAC spelcomputer,
- De VIDEOPAC G7000 videocomputer,
- De VIDEOPAC + G7400 videocomputer.

Vele plezierige uurtjes voor het hele gezin. Een leerzame ervaring bovendien.

Zorg ervoor dat de spelcomputer goed is aangesloten volgens de instructies op pagina 13.

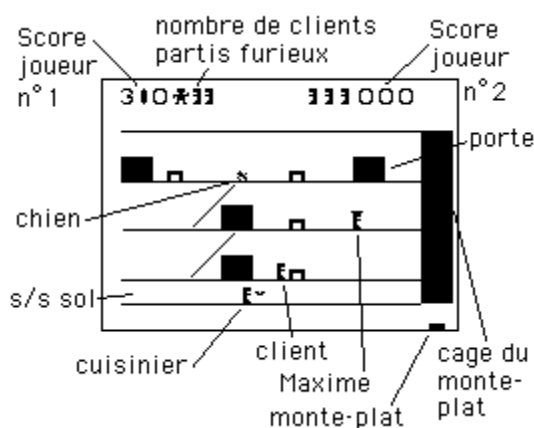
(page 3)

FRANÇAIS

- Mise en service

Appuyez sur la touche « DEPART » puis sur la touche « 1 » (un joueur) ou « 2 » (deux joueurs).
Si vous appuyez sur la touche 0, vous vous trouvez en mode démonstration.

- Description de l'écran



Sur l'écran sont représentés les trois étages et le sous-sol d'un restaurant vu en coupe. A chaque étage, les rectangles noirs sont les portes par lesquelles entrent et sortent les clients du restaurant. Les rectangles blancs évidés représentent les tables auxquelles ils s'assoient.

Le rectangle blanc, situé en bas et à droite, est le monte-plat sur lequel le cuisinier (personnage bleu foncé) dépose les plats à destination du serveur (personnage bleu clair).

Le serveur passe d'un étage à l'autre en utilisant les escaliers figurés par les deux lignes brisées de couleur blanche reliant les étages entre eux. En haut de l'écran s'affichent les scores de chacun des

joueurs.

- Déroulement du jeu

Le rôle de Maxime est d'effectuer un service irréprochable, afin de pouvoir conserver sa place dans la maison qui l'emploie. Il doit donc servir les clients qui se présentent au restaurant aussi rapidement que possible, s'il veut que ceux-ci repartent satisfaits. Sa tâche s'avère d'autant plus difficile que ces clients ont la particularité de posséder un taux d'adrénaline augmentant de façon vertigineuse.

Lorsqu'ils entrent dans le restaurant, ils sont, tout d'abord, parfaitement calmes (état stable vert) mais cet état ne persiste guère. Au bout de quelques instants, si le serveur ne s'est pas encore manifesté, ils commencent à s'énerver et changent brusquement de couleur (état stable rouge).

Encore quelques instants d'attente et ils deviennent littéralement furieux (état agité rouge). Pour Maxime, ce sont alors les instants de la dernière chance, car s'il ne parvient pas à servir un client se trouvant dans un état d'agitation, celui-ci se lève et part précipitamment. Néanmoins, s'il y parvient in extremis, le client se calme subitement (état stable vert) puis s'en va. Lorsque Maxime laisse partir plus de trois clients en colère, la partie se termine, indiquant que Maxime n'a pas rempli sa mission. Si Maxime se doit de servir, le plus rapidement possible, des clients fort impatients, il doit aussi respecter certains impératifs.

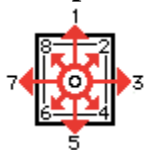
Lorsque les plats sont déposés par le cuisinier sur le monte-plat, notre serveur doit les intercepter au passage en se positionnant à l'extrémité de l'étage auquel il se trouve, au bord de la cage du monte-plat. (S'il est, par exemple, au premier étage et qu'il parvient au monte-plat, alors que celui-ci se trouve déjà entre le premier et le deuxième étage, Maxime doit attendre que le monte-plat, atteigne le troisième étage puis qu'il redescende au second et enfin au premier étage).

Le deuxième impératif auquel Maxime doit se conformer consiste à servir les clients uniquement lorsqu'il se trouve face à eux.

Cela signifie que s'il arrive à la table d'un client et qu'il se trouve derrière celui-ci, il devra effectuer un demi-tour afin de pouvoir le servir.

Enfin, la dernière difficulté à laquelle doit se heurter notre serveur est concrétisée par la présence d'un chien qui est sans cesse à sa recherche dans l'espoir de lui dérober son plateau. Ce chien apparaît sur l'écran de manière aléatoire et il possède la fâcheuse habitude de se jeter dans les jambes du serveur. Lorsque Maxime a les mains vides, le chien se fait mettre dehors sans ménagement ; par contre, lorsque Maxime transporte un plat, le chien le fait inmanquablement tomber et se sauve en emportant le plat. Le seul refuge pour le serveur poursuivi en ayant un plat dans les mains est l'escalier car le chien ne peut s'y engager.

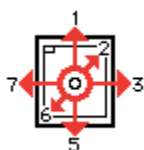
Manipulation des commandes



Maxime se déplace vers la droite : positions 1, 2, 3, 4.
Maxime se déplace vers la gauche : positions 5, 6, 7, 8.



Maxime s'engage dans l'escalier pour monter à l'étage supérieur : positions 1 et 2.
Maxime s'engage dans l'escalier pour descendre à l'étage inférieur : positions 5 et 6.



Lorsque Maxime s'est engagé dans l'escalier, positions 1, 2, 3 : il continue de monter,
positions 5, 6, 7 : il continue de descendre.



Lorsque Maxime est face à un client, appuyer sur le bouton action pour qu'il pose son plat sur la table.

Remarques : Les joueurs jouent toujours contre l'ordinateur : s'ils sont deux, ils jouent chacun leur tour.

Plus la partie est avancée dans le temps, plus les clients s'énervent rapidement.

Servir un client calme rapporte 30 points.

Servir un client énervé rapporte 20 points.

Servir un client furieux rapporte 10 points.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET).

QUEL JEU ? apparaît sur l'écran. Il est alors possible:

- de choisir un autre jeu dans la cartouche,
- de changer de cartouche. Pour enlever une cartouche, placer une main sur la console près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Introduire une nouvelle cartouche dans la console et se reporter à son mode d'emploi.
- raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher la console du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Procédure de vérification :

Si l'équipement paraît ne pas fonctionner normalement, procéder comme suit :

Appuyez sur DEPART. Le téléviseur doit émettre un son et « QUEL JEU ? » doit apparaître sur l'écran. En cas contraire, vérifier que la console est installée conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter la console et la cartouche chez votre vendeur.

(Seite 5)

DUETSCH

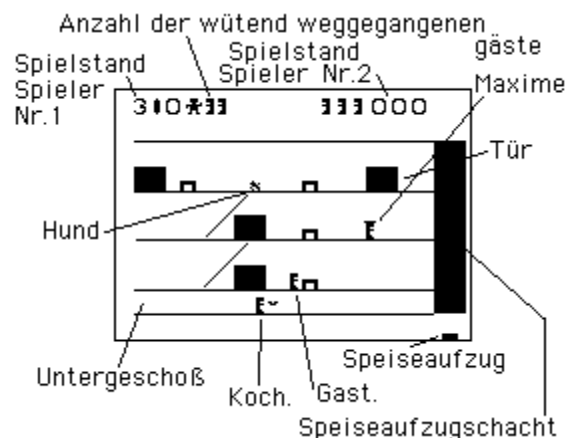
Chez Maxime (1 bzw. 2 Spieler)

- Inbetriebnahme

Auf die Starttaste « DEPART », dann auf 1 (ein Spieler) oder 2 (zwei Spieler) drücken.

Durch Niederdrücken der Taste « 0 » befinden sie sich in der Betriebsart « Vorführung »

- Bildschirmbeschreibung



Auf dem Bildschirm sind drei Geschosse und das Untergeschoß eines Restaurants im Schnitt dargestellt. Die schwarzen Rechtecke in jedem Geschos sind die Türen, durch die die Gäste hereinkommen und hinausgehen. Die weißen, hohlen Rechtecke stellen die Tische dar, an die sich die Gäste setzen.

Das weiße Rechteck unten rechts ist der Speiseaufzug, den der Koch (violette Figur) mit den Speisen für den Kellner (hellblaue Figur) beschickt.

Der Kellner geht über die durch weiße, abgesetzte Linien dargestellten Treppen von einem Geschos zum anderen. Oben am Bildschirm wird der jeweilige Punktestand der Spieler angezeigt.

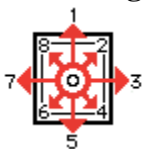
- Spielablauf

Die Rolle des Kellners Maxime besteht darin, die Gäste einwandfrei zu bedienen, um seine Stelle im Restaurant, in dem er beschäftigt ist, behalten zu können. Er muß daher die Gäste, die ins Restaurant kommen, so rasch wie möglich bedienen, wenn er möchte, daß diese das Restaurant zufrieden verlassen. Seine Aufgabe ist umso schwieriger, als die Gäste höchst ungeduldig sind und einen rasch ansteigenden Adrenalinpiegel aufwelsen. Sobald Sie in das Restaurant eintreten, sind sie zunächst noch ganz ruhig (stabiler grüner Zustand), jedoch hält dies nicht lange an. Hat der Kellner nach einigen Augenblicken den Gast immer noch nicht bedient, ärgert sich dieser immer mehr und läuft rot an (stabiler roter Zustand). Muß er noch etwas länger warten, wird er ausgesprochen wütend (flackernder roter Zustand). Für Maxime bedeutet das dann die letzte Chance, denn wenn es ihm nicht gelingt, den vor Wut geschüttelten Gast sofort zu bedienen, steht dieser auf und verläßt eiligst das Lokal. Wenn es ihm jedoch, sel es in letzter Sekunde, gelingt, den Gast zu bedienen, beruhigt sich dieser unverzüglich (stabiler grüner Zustand) und verläßt zufrieden das Lokal. Läßt Maxime mehr als drei Gäste wütend weggehen, ist das Spiel zu Ende und es wird angezeigt, daß Maxime seine Aufgabe nicht erfüllt hat.

Maxime muß also die höchst ungeduligen Gäste so rasch wie möglich bedienen, jedoch gleichzeitig auch gewisse Vorschriften beachten : Die Speisen werden vom Koch auf den Speiseaufzug gestellt, und der Kellner muß sie im richtigen Augenblick herausnehmen, d. h. er muß sich vor dem Aufzugschacht im jeweiligen Geschos befinden, um sie beim Vorbeifahren herausholen zu können. (Befindet er sich beispielsweise im ersten Geschos und kommt erst zum Speiseaufzug, wenn sich dieser schon zwischen dem ersten und dem zweiten Geschos befindet, muß er warten, bis der Speiseaufzug in das dritte Geschos fährt und dann über das zweite Geschos wieder zum ersten herunter kommt).

Das zweite Gebot, daß Maxime unbedingt einhalten muß, ist, daß er die Gäste nur dann bedienen darf, wenn er ihnen direkt gegenüber steht. Das bedeutet, daß er, wenn er zu einem Tisch kommt und sich hinter dem Gast befindet, erst eine halbe Drehung machen muß damit er ihn bedienen kann. Und schließlich die letzte Schwierigkeit, mit der Maxime fertig werden muß, ist ein kleiner Hund, der ihn ständig in der Hoffnung verfolgt, ihm etwas vom Tablett klauen zu können. Der Hund taucht willkürlich an irgendeiner Stelle des Bildschirms , auf und wirft sich zwischen die Beine des Kellners, um ihn zum Stolpern zu bringen. Wenn Maxime ihm mit leeren Händen begegnet, kann er ihn ohne weiteres wegzagen ; wenn er hingegen ein Gericht zu einem Gast trägt, gelingt es dem Hund jedesmal, ihn zu Fall zu bringen und dann mit seiner Beute davonzuziehen. Die einzige Möglichkeit für den vom Hund verfolgten Kellner ist, sich auf die Treppen zu retten, da er ihm dort nicht nachlaufen kann.

Bedienung



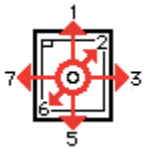
Maxime bewegt sich nach rechts : Position 1, 2, 3 und 4.

Maxime bewegt sich nach links : Position 5, 6, 7 und 8.



Maxime geht die Treppen hinauf ins obere Geschos : Position 1 und 2.

Maxime geht die Treppen hinunter ins untere Geschos : Position 5 und 6.



Maxime befindet sich auf der Treppe und will weiter hinaufgehen : Position 1, 2 und 3 ; er will weiter hinuntergehen : position 5, 6 und 7.



Wenn sich Maxime vor dem Gast befindet, ist auf den Aktionsknopf zu drücken, damit er sein Gericht abstellen kann.

Anmerkungen : Die Spieler spielen immer gegen den Computer. Bei zwei Spielern spielt jeder eine Runde.

Je länger das Spiel dauert, desto schneller regen sich die Gäste über die mangelhafte Bedienung auf.

Für die Bedienung eines ruhigen Gastes gibt es 30 Punkte.

Für die Bedienung eines ärgerlichen Gastes gibt es 20 Punkte.

Für die Bedienung eines wütenden Gastes gibt es 10 Punkte.

Bei Spielende ist das Gerät jeweils zurückzustellen (auf RESET drücken). Dadurch erscheint SELECT GAME auf dem Spieldschirm. Es kann dann:

- a) ein anderes Spiel auf derselben Kassette gewählt.
- b) oder eine andere Kassette eingelegt werden, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Eine neue Kassette in die Konsole einlegen, wobei die jeweilige Spielanleitung durchzulesen ist.
- c) Um den Fernseher normal zu benutzen, Stecken Sie die Antenna wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie des Netzteil aus der Steckdose.

Prüfverfahren :

Sollte des Gerät nicht einwandfrei funktionieren, ist wie folgt vorzugehen : Auf RESET drücken. Des Fernsehgerät sendet einen Ton und es muß die Aufschrift « SELECT GAME » auf dem Bildschirm erscheinen. Ist das nicht der Fall, muß überprüft werden, ob die Konsole gemäß der Bedienungsanleitung installiert wurde. Ist die Störung weiterhin vorhanden, bringen Sie bitte die Konsole und die Kassette zu Ihrem Händler.

(page 7)

ENGLISH

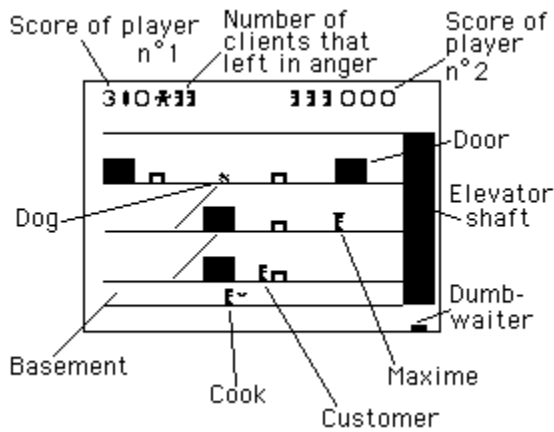
Chez Maxime (1 or 2 players)

- Start-up

Press the "DEPART" key, then press "1" (for 1 player) or "2" (for 2 players).

If you press the "0" key, you will find yourself in demonstration mode.

- Screen description



The three floors and basement of a restaurant are shown in a side view on the screen. On each floor the black rectangles represent the doors that customers use to enter and leave the restaurant. The hollow white squares represent the tables.

The white rectangle on the lower right of the screen is the dumb-waiter that the cook (purple figure) uses to send the meals up to the waiter (light blue figure).

The waiter goes from one floor to the next by using the stairways shown by the two white broken lines that go from floor to floor. The score of each player is shown at the top of the screen.

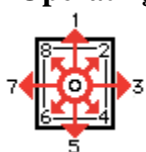
- Game operation

Maxime's job is to provide faultless service so as to keep his job in the restaurant. He must serve the customers as quickly as possible if they are to leave satisfied. This task is made even harder by the fact that his customers' adrenalin level rises very quickly. When they enter the restaurant they are perfectly calm (constant green), but this does not last long. After a short while, if the waiter has not appeared, they start to get upset and change colour suddenly (constant red). Another few minutes of waiting and they become literally furious (flashing red). This is Maxime's last chance; if he cannot serve someone who is in the "literally furious" state, the customer will get up and leave. If Maxime manages to serve him at the last minute, the customer will calm down (constant green) and then leave. When Maxime allows more than three angry customers to leave, the game ends, indicating that Maxime has not done his job. Although Maxime must serve some very impatient customers very quickly, he must also obey certain rules:

When the cook places the meals in the dumb-waiter, Maxime must collect them when they pass by positioning himself alongside the elevator shaft on the floor he is on. (If, for example, he is on the first floor and he reaches the elevator shaft when the meals are already between the first and second floors, Maxime must wait until they go all the way to the third floor and come down again).

The second rule that Maxime must obey is to only serve customers when he is facing them. This means that if he reaches a customer's table from behind he must make a half-turn before serving him. Finally, there is one last obstacle that Maxime must face - a dog that is always looking for him and trying to steal his tray. The dog appears on the screen randomly and has a nasty habit of going straight for the waiter's legs. When Maxime has his hands free, the dog is forcibly expelled, but when Maxime is carrying a meal the dog invariably makes him fall and runs away with the plate. The only refuge for the waiter carrying a meal is the stairway that the dog cannot use.

- Operating the controls



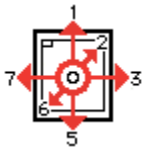
Maxime moves to the right: positions 1, 2, 3, 4.

Maxime moves to the left: positions 5, 6, 7, 8.



Maxime enters the stairway to go up to the next floor: positions 1 and 2.

Maxime enters the stairway to go down to the floor below: positions 5 and 6.



When Maxima is in the stairway, in positions 1, 2, 3, he keeps going up. in positions 5, 6, 7 he keeps going down.



When Maxima is in front of a customer, press the Action button for him to place the plate on the table.

NOTES : The players always play against the computer; if there are two players, they each take their turn.

The longer the game lasts, the quicker the customers get upset.

Serving a calm customer earns 30 points.

Serving an upset customer earns 20 points.

Serving a furious customer earns 10 points.

When a game is over, press RESET.

« SELECT GAME » appears on the screen.

It is then possible to:

- (a) Choose another game from the cartridge,
- (b) Change the cartridge. To remove a cartridge, place one hand on the console alongside the cartridge and pull the cartridge out.
Press a new cartridge into the console and refer to the instruction booklet.
- (c) Connect the outside antenna input on the TV and disconnect the games console from the mains to use the TV normally.

Test procedure

If the equipment does not appear to be working normally, proceed as follows:

Press RESET. The TV should make a sound and « SELECT GAME » should appear on the screen. If not, check that the console is installed according to the instructions for use. If the problem remains, return the console and the cartridge to your dealer.

(pagina 9)

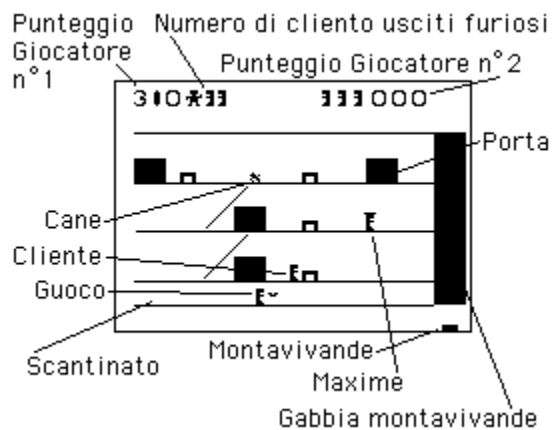
ITALIANO

Chez Maxime (1 o 2 giocatori)

- Messa in servizio

Premere sul tasto « DEPART » poi sul tasto « 1 » (un giocatore) o « 2 » (due giocatori).

- Descrizione dello schermo



Sullo schermo sono rappresentati i tre piani e lo scantinato di un ristorante visto spaccato. A ogni piano, i rettangoli neri sono le porte attraverso le quali entrano ed escono i clienti del ristorante. I rettangoli bianchi traforati rappresentano le tavole nelle quali si siedono.

Il rettangolo bianco, posto in basso a destra dello schermo, è il montavivande sul quale il cuoco (personaggio viola) deposita i piatti destinati al cameriere (personaggio celeste). Il cameriere passa d'un piano all'altro utilizzando le scale rappresentate dalle due linee spezzate di colore bianco che collega i piani tra di loro. In alto dello schermo appaiono i punti di ciascuno dei giocatori.

- Svolgimento del gioco

Il ruolo di Maxime è quello di effettuare un servizio irreprensibile, allo scopo di poter conservare il suo posto nella ditta che lo impiega. Deve dunque servire i clienti che si presentano al ristorante il più rapidamente possibile, se vuole che questi ripartano soddisfatti. Il suo compito si rivela tanto più difficile perchè questi clienti hanno la particolarità di possedere un tasso d'adrenalina che aumenta in modo vertiginoso. Quando entrano nel ristorante, sono, all'inizio, perfettamente calmi (stato stabile verde) ma questo stato non persiste. Di lì a pochi istanti, se il cameriere non si è ancora presentato, cominciano ad innervosirsi e cambiano bruscamente di colore (stato stabile rosso). Ancora qualche istante d'attesa e diventano assolutamente furiosi (stato agitato rosso). Per Maxime, sono quelli gli istanti dell'ultima chance, perchè se non arriva a servire un cliente che si trova in uno stato d'intensa agitazione, questo qui si alza ed esce precipitosamente. Tuttavia ; se arriva in extremis a servirlo, il cliente si calma immediatamente (stato stabile verde) dopo esce. Quando Maxime lascia partire più di tre clienti in collera, la partita termina indicando che Maxime non ha assolto la sua missione. Se Maxime deve servire, il più rapidamente possibile, dei clienti molto impazienti, deve anche rispettare certi imperativi :

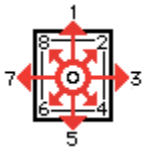
Quando i piatti sono depositati dal cuoco sul montavivande, il nostro cameriere deve intercettarli al passaggio mettendosi in posizione all'estremità del piano nel quale si trova, sull'orlo della cabbia del montavivande. (Se si trova, per esempio, nel primo piano e che arriva al montavivande, mentre questo si trova già tra il primo ed il secondo piano, Maxime deve aspettare che il montavivande, raggiunge il terzo piano dopo che ridiscende al secondo e per finire al primo piano).

Il secondo imperativo a quale Maxime deve conformarsi, consiste nel servire i clienti esclusivamente quando è di fronte a loro.

Questo significa che se arriva al tavolo di un cliente e che si trova dietro di questo qui, dovrà effettuare dietrofront per poterlo servire.

Infine, l'ultima difficoltà alla quale deve urtarsi il nostro cameriere è concretizzata della presenza di un cane che è sempre alla sua ricerca nella speranza di rubargli il suo vassoio. Questo cane appare sullo schermo in maniera aleatoria e possiede la brutta abitudine di buttarsi nelle gambe del cameriere. Quando Maxime ha le mani vuote, il cane si fa mettere fuori senza mezzi termini ; ma, quando Maxime trasporta un piatto, il cane lo fa immancabilmente cadere e scappa portando il piatto. Il solo rifugio per il cameriere inseguito con un piatto nelle mani è la scala perchè il cane non può salirla.

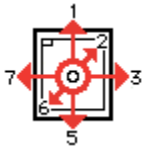
- Manipolazione dei comandi



Maxime si sposta verso destra : posizioni 1, 2, 3,4.
 Maxime si sposta verso sinistra : posizioni 5, 6, 7, 8.



Maxime prende la scala per salire al piano superiore :
 posizioni 1 e 2 Maxime prende la scala per scendere al piano di sotto : posizioni 5 e 6.



Quando Maxime ha preso la scala posizioni 1, 2, 3 :
 continua a salire posizioni 5, 6, 7 : continua a scendere.



Quando Maxime è di fronte ad un cliente premere sul pulsante azione per poter posare il suo piatto sul tavolo.

OSSERVAZIONI : I giocatori giocano sempre contro l'ordinatore : se sono due, giocano ciascuno il suo turno.

Più la partite è inoltrata nel tempo, più i clienti si spazientiscono rapidamente.

Servire un cliente calmo riporta 30 punti.

Servire un cliente irritato riporta 20 punti.

Servire un cliente furioso riporta 10 punti.

Ogni volta che un gioco è finito, azzerare (premere su RESET).

SELECT GAME appare sullo schermo.

E' possibile allora :

- a) di scegliere un'altro, gioco,
- b) di cambiare di cartuccia. Per togliere una cartuccia, mettere una mano sulla consolle vicino all'avitacolo della cartuccia e tirare verso l'alto.
 Introdurre una nuova cartuccia nella consolle e riferirsi al suo modo d'uso.
- c) Raccordare l'arrivo dell'antenna esterna al televisore e disinserire la consolle del settore per utilizzare normalmente il televisore.

Procedura di verifica :

Se l'attrezzatura sembra non funzionare normalmente, procedere come segue :

Premere sul RESET. Il televisore deve emettere un suono e « SELECT GAME » deve apparire sullo schemo. In caso contrario, verificare che la consolle è installata conformemente ai modi d'uso. Se il difetto persiste, riportare la consolle e la cartuccia dal vostro venditore.

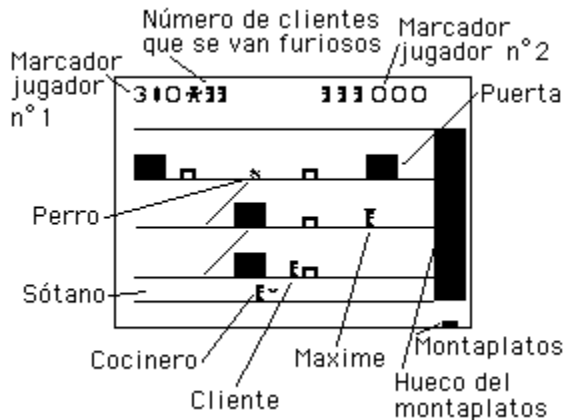
ESPAÑOL

Chez Maxime (1 o 2 jugadores)

- Puesta en servicio

Apoye sobre la tecla « SALIDA » y luego sobre la tecla « 1 » (un jugador) o « 2 » (dos jugadores).

- Description de la pantalla



En la pantalla están representados los tres pisos y el sótano de un restaurante visto en corte. En cada piso, los rectángulos son las puertas por las cuales entran y salen los clientes del restaurante. Los rectángulos blancos recortados son las mesas en las que se sientan.

El rectángulo blanco, situado abajo y a la derecha de la pantalla, es el montaplatos en el cual el cocinero (personaje morado) deposita los platos para el camarero (personaje azul claro).

El camarero pasa de un piso a otro utilizando las escaleras figuradas por las dos líneas quebradas de color blanco que unen los pisos.

En la parte superior de la pantalla figuran los marcadores de cada jugador.

- Evolución del juego

El papel de Maxime es el de prestar un servicio impecable con el objeto de poder conservar su puesto en la casa que lo emplea. Debe pues servir los clientes que se presentan en el restaurante lo más rápidamente posible si quiere que estos se vayan satisfechos. Su tarea se revela tanto más difícil que sus clientes tienen la particularidad de tener un porcentaje de adrenalina que aumenta de manera vertiginosa. Cuando entran al restaurante están primero perfectamente tranquilos (estado estable verde) pero ese estado no dura mucho. Al cabo de algunos instantes, si el camarero no los ha atendido todavía, principian a impacientarse y cambian bruscamente de color (estado estable rojo). Todavía algunos momentos de espera y se vuelven literalmente furiosos (estado agitado rojo). Para Maxime son entonces los momentos de sus últimas oportunidades porque si no logra servir un cliente que se halla en un estado de intensa agitación, este se levanta y se va precipitadamente. Sin embargo, si lo logra al último momento, el cliente se apacigua súbitamente (estado estable verde) y luego se va. Cuando Maxime deja salir más de tres clientes furiosos, la partida se acaba indicando que Maxime no ha cumplido su misión.

Si Maxime debe servir lo más rápidamente posible unos clientes muy impacientes, también debe cumplir ciertos imperativos :

Cuando los platos son depositados por el cocinero en el montaplatos, nuestro camarero debe interceptarlos al paso, colocándose en el extremo del piso donde está, a la orilla del hueco del montaplatos. (Si por ejemplo, está en el primer piso y que llega al montaplatos cuando este ya está entre el primer y segundo piso, Maxime debe esperar que el montaplatos llegue al tercer piso y que luego vuelva a bajar al segundo y por fin al primer piso).

El segundo imperativo al que debe conformarse Maxime, consiste en servir los clientes únicamente cuando está frente a ellos.

Esto significa que si llega a la mesa de un cliente y se encuentra detrás de este, tendrá que dar una media vuelta para poderlo servir. Finalmente la última dificultad a la que debe enfrentarse nuestro

camarero se concretiza por la presencia de un perro que lo busca permanentemente con la esperanza de poder robarle su bandeja. Este perro aparece en la pantalla de manera aleatoria y tiene la molesta costumbre de tirarse entre las piernas del mesero. Cuando Maxime tiene los manos vacías, el perro se hace botar afuera sin miramientos ; en cambio, cuando Maxime lleve un plato, el perro lo hace indefectiblemente caer y se escapa llevándose el plato. El único refugio para el mesero perseguido cuando lleva un plato en las manos, es la escalera, porque el perro no puede subir por ella.

Manejo de los mandos



Maxime se mueve hacia la derecha : posiciones 1, 2, 3, 4.
Maxime se mueve hacia la izquierda : posiciones 5, 6, 7, 8.



Maxime se introduce en la escalera para subir al piso superior : posiciones 1 y 2.
Maxime se introduce en la escalera para bajar al piso inferior : posiciones 5 y 6.



Cuando Maxime está en la escalera : posiciones 1, 2, 3 : sigue subiendo, posiciones 5, 6, 7 : sigue bajando.



Cuando Maxime está frente a un cliente apoyar sobre del botón acción para que deposite su plato sobre la mesa.

Observaciones : Los jugadores juegan siempre contra el ordenador : si son dos, juegan cada uno a su turno.

Más la partida adelanta en el tiempo, más los clientes se ponen nerviosos rápidamente.

Servir un cliente tranquilo concede 30 puntos.

Servir un cliente nervioso concede 20 puntos.

Servir un cliente furioso concede 10 puntos.

Cada vez que se ha terminado un juego, volver a poner en cero (apoyar sobre RESET). SELECT GAME aparece en la pantalla.

Es entonces posible :

- elegir otro juego en el cartucho,
- cambiar de cartucho.
Para retirar un cartucho, colocar una mano sobre la consola, cerca del alojamiento del cartucho, y tirar hacía arriba.
Introducir un nuevo cartucho en la consola y seguir sus instrucciones para el uso.
- Conectar la llegada de antena exterior al televisor y desconectar la consola de la red eléctrica para utilizar normalmente el televisor.

Procedimiento de verificación

Si el equipo parece no funcionar normalmente, hacer lo siguiente :

Apoyar sobre RESET. El televisor debe emitir un sonido y « SELECT GAME » debe aparecer en la pantalla. En caso contrario, verificar que la consola esté instalada de conformidad con las instrucciones de empleo. Si persiste el defecto, volver a llevar la consola y el cartucho donde el vendedor.

(pagina 13)

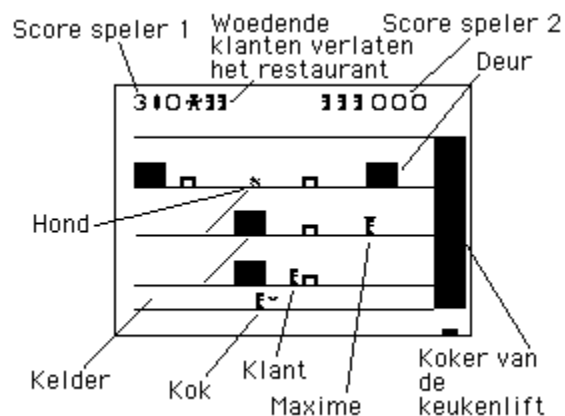
NEDERLANDS

Chez Maxime (1 of 2 spelers)

Begin van het spel

Druk eerst op toets « start » en vervolgens op toets « 1 » (een speler) of « 2 » (twee spelers).

- Beschrijving van het beeldscherm



Op het scherm ziet u de drie verdiepingen en de kelder annex keuken van een restaurant. Op iedere verdieping worden de deuren voorgesteld door zwarte rechthoeken waardoor de klanten binnenkomen en weggaan. De tafels waaraan de klanten zitten worden voorgesteld door de rechthoeken met witte blokken. De witte rechthoek onderaan het scherm is de keukenlift, waarin de kok (paarse figuur) de gerechten zet die naar de ober (licht-blauwe figuur) gaan. De ober kan via de trappen van de ene verdieping naar de andere gaan. Bovenaan het scherm staan de scores van elke speler.

- Spelregels

Maxime, de ober, moet zorgen voor een voorbeeldige bediening, zodat hij zijn baan niet kwijtraakt. Hij moet de klanten die het restaurant betreden dus zosnel mogelijk bedienen om ze tevreden te stellen. Zijn taak wordt bemoeilijkt door de omstandigheid dat de klanten bijzonder snel kwaad worden. Wanneer ze binnenkomen zijn ze altijd zeer ontspannen (groene kleur), maar dat duurt niet lang. Als de ober niet snel genoeg komt, verliezen ze hun geduld en lopen rood aan van woede. Komt de ober dan nog niet, dan worden ze werkelijk razend (knipperend rood). Voor ober Maxime is dat de laatste kans om de situatie te redden, want als hij dan niet komt, verlaat de woedende klant het restaurant. Komt hij echter nog net op tijd bij de klant, dan wordt deze meteen weer kalm (groene kleur) en gaat rustig weg. Wanneer Maxime meer dan drie woedende klanten verliest, is het spel afgelopen en heeft Maxime zijn task niet kunnen volbrengen.

Behalve dat hij de klanten zo snel mogelijk moet bedienen, moet Maxime ook nog aan andere problemen het hoofd bieden:

De gerechten die de kok in de keukenlift plaatst, moet Maxime eruit halen. Daarvoor moet hij zich op de verdieping waar hij zich bevindt steeds naar de liftkoker begeven die rechts in het restaurant staat. (Wanneer hij bijvoorbeeld op de eerste verdieping werkt en te laat bij de keukenlift komt, moet

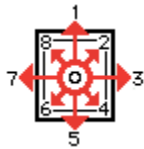
hij wachten tot de lift bij de derde is aangekomen en via de tweede verdieping terugkomt bij de eerste. Dan pas kan hij het gerecht eruit halen).

Het tweede probleem is dat Maxime de klanten alleen kan bedienen wanneer hij recht tegenover ze staat.

Dat betekent dat wanneer Maxime de klant op de rug kijkt, hij eerst om hem heen moet om hem te kunnen bedienen.

De hond tenslotte vormt het laatste probleem voor de ober. De hond probeert Maxime steeds op een onverwacht moment te laten struikelen, zodat de gerechten op de grond vallen en hij ermee aan de hall gaat. Heeft Maxime op zo'n moment niets in handen, dan wordt de hond eruit gegooid. Maxime struikelt echter altijd wanneer hij een gerecht in handen heeft en de hond tegenkomt. Maxime kan dit alleen vermijden door de trap te nemen. De hond kan namelijk niet langs de trap naar boven of naar beneden.

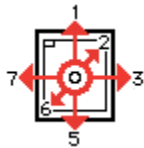
Spelcommando's



Maxime gaat naar rechts : posities 1, 2, 3, 4.
Maxime gaat naar links : posities 5, 6, 7, 8.



Maxime gaat de trap op : posities 1 en 2.
Maxime gaat de trap af : posities 5 en 6.



Eenmaal op de trap, naar boven : posities 1, 2, 3 ; naar beneden : posities 5, 6, 7.



Wanneer Maxime bij een klant staat, op de knop drukken en hij zet het gerecht op tafel.

Opmerking : De spelers spelen tegen de computer en niet tegen elkaar. De spelers spelen dus om de beurt.

Hoe langer het spel duurt, des te sneller worden de klanten kwaad.

Een kalme klant bedienen geeft 30 punten.

Een boze klant bedienen geeft 20 punten.

Een woedende klant bedienen geeft tien punten.

Telkens als een spel is afgelopen, op RESET drukken. De woorden SELECT GAME verschijnen dan op het scherm.

U kunt dan :

- a) een ander spel op de cassette kiezen,
- b) een andere cassette kiezen. Om de cassette eruit te halen, dient u de computer met een hand naast de cassettehouder vast te houden en met de andere hand de cassette omhoog te trekken.

Stop een nieuwe cassette in de cassettehouder en lees de gebruiksaanwijzing.

- c) Sluit de antenna weer aan op uw televisietoestel, haal de stekker van de computer uit het stopcontact.

Controle van de cassette :

Wanneer de spelcomputer niet werkt, doe dan het volgende :

Druk op de toets RESET. Uw televisietoestel moet nu een signaal geven en op het scherm verschijnt de boodschap « SELECT GAME ». Gebeurt dat niet, controleer dan of de spelcomputer is aangesloten en geïnstalleerd volgens de instructies. Werkt de computer dan nog niet naar behoren, breng hem dan met de cassette naar uw leverancier.

[Ozyr's Philips/Jopac Archive](#)

[Odyssey² Index](#) | [Emporium Index](#)