

LES AVENTURES DE MOKTAR - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET COMMANDES

IBM PC & COMPATIBLES

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 ou compatibles.
Tandy 1000, 3000.
IBM 512 K RAM minimum.
Cartes graphiques Hercules, CGA, EGA ou VGA.
DOS 2.0 ou version ultérieure.
Lecteur de disquette 5 1/4 ou 3 1/2.
Carte sonore AdLib (en option).

INSTALLATION DU JEU

Attention: la disquette de jeu ne doit jamais être enlevée du lecteur pendant le jeu car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection. Cela reste valable si vous lancez le jeu à partir d'un disque dur.

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans le premier lecteur interne (A). L'ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche A>. Retirez la disquette système du lecteur, puis insérez la disquette de jeu (disquette 1 pour la version 5 1/4) dans le même lecteur. Pour lancer le jeu, tapez **MOKTAR <ENTER>**. Si le système se trouve sur disque dur, insérez la disquette de jeu (disquette 1 pour la version 5 1/4) dans le lecteur A, une fois le système chargé. Tapez A>: **<ENTER>**, et lorsque l'ordinateur affiche A>, tapez **MOKTAR <ENTER>**.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Le jeu comporte un programme vous permettant de copier la disquette sur disque dur. Insérez la disquette (disquette 1 pour la version 5 1/4) dans le lecteur A, et tapez A>: **<ENTER>**. Tapez **HDMOKTAR <ENTER>**. Le programme va automatiquement créer un sous-répertoire appelé MOKTAR et va y copier tous les fichiers. Pour la version 5 1/4, l'ordinateur vous informe quand insérer la disquette 2. Une fois tous les fichiers copiés, vous serez dans le répertoire MOKTAR. Tapez **MOKTAR <ENTER>** pour lancer le jeu.

Le jeu a été conçu de telle sorte que le programme détecte automatiquement la configuration de votre ordinateur. Ainsi, le jeu est chargé de façon à utiliser au maximum les capacités de votre système. Pourtant, il se peut que le programme aie du mal à détecter la configuration exacte de votre machine. Dans ce cas, vous devez utiliser des paramètres. Un paramètre est un code qui représente une fonction spécifique: vous entrez ce code après MOKTAR afin de charger certaines options de jeu. Voici la liste des paramètres qu'il est possible d'utiliser:

/V	Mode VGA.	/H	Mode Hercules.
/E	Mode EGA.	/T	Mode graphique Tandy.
/C	Mode CGA.	/B	Sons Buzzer.

Considérons par exemple que vous possédez une carte VGA et que le programme ne détecte pas sa présence; vous devez taper **MOKTAR /V <ENTER>**.

AMIGA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga 500, 1000, 2000, 3000.
Amiga 500+.
512 K RAM minimum.

INSTALLATION DU JEU

Si vous utilisez un Amiga 512 KO avec un lecteur externe, il est conseillé déconnecter le lecteur avant de lancer le programme.

Amiga 1000 512Ko
Allumez l'écran, puis l'ordinateur, et insérez la disquette KICKSTART (1 2 ou version ultérieure) dans le lecteur interne (D0). L'Amiga lit le système interne sur cette disquette et vous demande la disquette Workbench. Vous êtes alors dans la phase d'installation commune à tous les Amiga.

Amiga 500, 500+, 2000, 3000 et 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur interne (D0). Le jeu se charge automatiquement.

ATARI ST

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Atari 520 ST, 1040 ST, STE,
MEGA ST2, MEGA ST4, MEGA STE (équipés du TOS en ROM).
512 K RAM minimum.
Moniteur couleurs.

INSTALLATION DU JEU

Vérifiez que votre ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée.

Insérez la disquette 1 dans le lecteur, allumez votre écran puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

ATTENTION VERSIONS ST:

Si vous ordinateur ne possède pas de lecteur double-face mais un lecteur simple-face, merci de nous renvoyer la disquette de jeu (sans sa boîte) en nous demandant la version simple face à:

TITUS, 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny.

AMSTRAD CPC / CPC +

Nous avons essayé de tirer partie au maximum de l'Amstrad CPC / CPC+. Cependant, pour des raisons techniques, vous pourrez trouver des différences entre le jeu et certaines fonctions décrites sur la boîte ou sur la notice (au dos du poster).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amstrad CPC 464, 664, 6128
Amstrad CPC 464+, 6128+

INSTALLATION DU JEU

Disquette

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la disquette de jeu, et tapez **RUN "DISC" <RETURN>**. Lorsque que la présentation est à l'écran, vous devez maintenir la barre d'espace enfoncée pour passer à la suite du jeu.

Cassette

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Appuyez sur **CTRL & ENTER**. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur **PLAY**.

Les commandes au clavier sont les suivantes:

Flèche vers le haut: Se déplacer vers le haut / Sauter
Flèche vers le bas: Se déplacer vers le bas / S'accroupir
Flèche vers la gauche: Se déplacer vers la gauche
Flèche vers la droite: Se déplacer vers la droite
F7 (7 sur 464): Se déplacer en diagonale (haut / gauche)
F9 (9 sur 464): Se déplacer en diagonale (haut / droite)
Copy: Prendre un objet / Poser un objet
Enter: Prendre un objet / Poser un objet

Les commandes suivantes permettent de faire scroller l'écran:

F4 (4 sur 464): Faire scroller l'écran vers la droite
F6 (6 sur 464): Faire scroller l'écran vers la gauche
F5 (5 sur 464): Centrer l'écran sur le personnage
F8 (8 sur 464): Faire scroller l'écran vers le bas
F2 (2 sur 464): Faire scroller l'écran vers le haut

PC / Amiga / Atari ST / CPC

L'action du personnage peut être contrôlée à l'aide du joystick ou bien du clavier. (Voir tableau des commandes)

En fonction des situations dans le jeu, les commandes peuvent avoir d'autres fonctions. Pour obtenir des instructions complètes sur le déroulement du jeu, veuillez vous reporter au manuel (poster ci-joint).

TOUS FORMATS

	Amiga	ST	PC	CPC
Abandon	F1	F1	F1	/
Game Over	F2	F2	F2	/ Esc
Ecran de vie	F4	F4	F4	/
Musique On/Off	F5	F3	F3	/ Control
Effets sonores On/Off	F6	/	/	/
Filtre sonore On/Off	F7	/	/	/
Fréquence 50/60 Hz	/	F5	/	/
Pause	P	P	P	/ Espace
Affichage de l'nergie	E	E	E	/
Retour au système	/	/	/ Esc	/

	Joystick	Clavier (versions 16 bits)
Se déplacer vers le haut / Sauter	Haut	Flèche vers le haut / A
Se déplacer vers le bas / S'accroupir	Bas	Flèche vers le bas / Q
Se déplacer vers la gauche / Sauter	Gauche	Flèche vers la gauche / L
Se déplacer vers la droite	Droite	Flèche vers la droite / M
Lancer un objet	Bouton de feu	Barre Espace / Enter
Prendre un objet / Poser un objet	Bas / Bouton de feu	Flèche bas + Espace / Enter
Franchir un passage secret	Bas (Quelques secs.)	Flèche bas (Quelques secs.)
Les touches A, Q, L et M servent pour le déplacement du personnage sur une carte PC.		