

# MODE D'EMPLOI AMSTRAD CPC ET IBM PC ET COMPATIBLES

Pour utiliser ce logiciel, il vous faut sélectionner l'icone correspondant à l'action désirée.

Pour cela servez-vous des touches fléchées - curseur (← ↑ → ↓) ou de la manette de jeu. Déplacez vous ainsi sur l'icone désiré et validez en pressant :

— Pour Amstrad CPC : la touche COPY ou le bouton Feu.

## Les Icones :



SE DEPLACER

: Choisissez l'une des directions proposées.



PASSAGE SECRET

: Permet l'accès aux passages secrets dissimulés dans certains endroits du jeu.



MONTER

: Monter à l'étage supérieur.



DESCENDRE

: Descendre à l'étage inférieur.

ICONE DE STOCKAGE

: Permet de visualiser les 3 objets que vous transportez.



PRENDRE

: Autorise la prise des objets situés dans les icones verticaux.



POSER

: Dépose l'un des trois objets situé dans l'icone de stockage.



ACTIONNE

: Permet d'utiliser l'objet situé dans l'icone de stockage.



SAUVEGARDE

: Enregistrement d'une partie en cours.

CHARGEMENT

: Chargement d'une partie précédente.



SUICIDE

: Abandon de la partie.

### Les Icones d'objets :



: Déverrouille une partie de l'armure.

## **FORTERESSE AMSTRAD CPC SUR CASSETTE**

Pour utiliser ce logiciel en version cassette, en raison de la taille du programme, il est nécessaire de suivre la procédure suivante :

- Charger le programme qui se trouve sur la face A.
- Retourner la cassette à la fin du chargement.
- Rembobiner la cassette pour se positionner au début de la 2<sup>ème</sup> face.
- Appuyer sur le petit bouton du compteur de magnéto-cassette afin de le mettre à zéro (000).

Dans cette version le chargement d'un dessin se fait en fonction du numéro de compteur indiqué par le jeu.

Déplacez la bande de la cassette grâce aux touches du Datacorder (magnétophone) **REW** (rembobine) et **F.F.** (embobine).

Positionnez vous ainsi sur le numéro correspondant et pressez la touche **ENTER** .

**Auteurs :** F. SPADA et Ch. PERROTIN.

**Adaptation PC ET Compatibles :** Jean-Luc GAILLARD.