

SLA

AMSTRAD CPC

Lankhor

3615
LANKHOR

*Que ceux qui ont eu le plaisir de résoudre
la mystérieuse enquête d'INFERNAL HOUSE se réjouissent.*

L'histoire n'est pas finie....

Pour les autres, pas de problème : un prologue récapitulatif a été prévu.

MODE D'EMPLOI

CHARGEMENT DU JEU : RUN“ SILVA

LE CONTROLE

Les touches du curseur contrôleront le déplacement de la flèche (N).

Le validement d'une opération se fera à l'aide de la barre d'espace.

Le choix d'une opération se fera en cliquant directement sur la page écran.

Il existe un raccourci pour la sélection d'une icône d'action (C) :

- Pour les 464, 464+ : les touches (1) et (2) du clavier
- Pour les 664, 6128, 6128+ : les touches (O) et (.) du pavé numérique

... feront défiler le choix d'une icône respectivement à gauche ou à droite.

GENERALITES

(A) ZONE DE TEXTE

On y trouve :

- Les phrases-réponses du jeu d'aventure.
- Les messages concernant la disquette.
- Certaines confirmations (où il faudra cliquer (oui) ou (non)).

Une flèche dirigée vers le bas et clignotante signifie qu'il faut presser la barre d'espace pour continuer.

(B) ZONE DE L'IMAGE

Cette zone représente le noyau du jeu.

Les images interactives se trouveront à cet endroit. Ainsi, en sélectionnant une icône (zone (C)), le joueur réalisera ses actions en cliquant directement sur l'image.

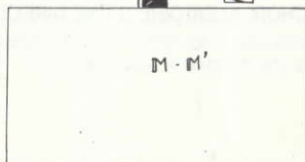
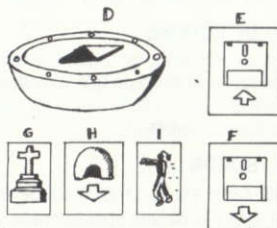
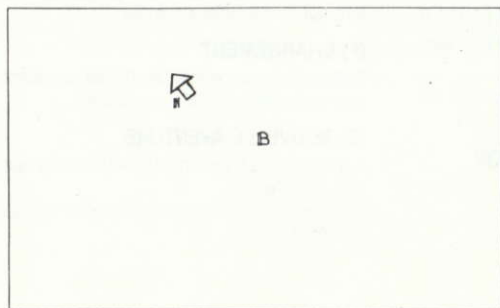
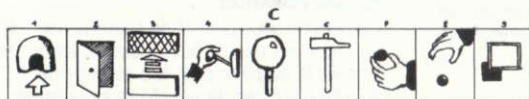
LES ACTIONS

(C) ZONE DES ICONES D'ACTIONS

L'icône d'action sélectionnée est celle qui est encadrée en bleu ciel.	Numéros	Signification	Zones d'applications :		Liste d'objets	
			Image (B)	Objet en main (J)	(M)	(M')
	(1)	Entrer.	oui	non	non	non
	(2)	Ouvrir-Fermer.	oui	non	non	non
	(3)	Déplacer, soulever.	oui	non	non	non
	(4)	Actionner, enclencher, tourner.	oui	non	non	non
	(5)	Observer.	oui	oui	oui	non
	(6)	Utiliser, mettre.	oui	non	oui	non
	(7)	Prendre.	oui	non	oui	oui
	(8)	Poser.	non	oui	oui	non
	(9)	Agrandir.	oui	non	non	non

(M) et (M') voir paragraphe suivant.

PAGE ECRAN



MANIPULATION DES OBJETS

Seules les icônes UTILISER (C6), PRENDRE (C7) et POSER (C8), sont concernées par ce paragraphe.

(J) FENETRE DE L'OBJET EN MAIN

L'icône UTILISER (C6) sous-entendra l'objet que vous avez en main. Le dernier objet sélectionné par l'icône PRENDRE (C7) sera l'objet en main.

(M) - (M') FENETRE DE LA LISTE D'OBJETS PRIS-POSÉS

(K) BLOC-NOTE

S'il est présent à l'écran, cela vous avertit qu'il y a une autre liste d'objets (M) ou (M').

(L) ICONE DE SELECTION DE LA LISTE D'OBJETS

Trois icônes différentes seront présentées individuellement à cet endroit; elles indiqueront l'état de la fenêtre (M)-(M').

- Si c'est une main fermée, la liste des objets présents dans la fenêtre sera celle des objets possédés (M).
 - Si c'est une main ouverte, alors il s'agira de la liste des objets posés à l'endroit où vous êtes (M').
- Pour passer d'une page à l'autre, il suffit de cliquer sur la main.
- Il se peut que l'icône représente l'option AGRANDIR (C9).

LES MOUVEMENTS

(D) DIRECTIONS

Vous déterminerez, en cliquant sur une extrémité de la boussole, la direction que vous désirez emprunter, si celle-ci vous est offerte (des index bleu ciel vous indiquent les possibilités).

(H) SORTIR

Cette icône est le complément de l'icône ENTRER (C1); ainsi elle ne sera opérationnelle que si vous êtes entré quelque part.

En cliquant dessus, vous ressortirez de l'endroit où vous étiez entré.

(I) CHOIX ALEATOIRE D'UNE DIRECTION

Si vous cliquez sur cette icône, l'ordinateur sélectionnera une direction à votre place.

MANIPULATION D'UNE DISQUETTE

(E) SAUVEGARDE

Cette icône vous permet de sauvegarder l'aventure en cours, sur une de vos disquettes formatées. Une seule aventure peut être sauvegardée. ATTENTION ! il est déconseillé de sauvegarder l'aventure sur la disquette originale.

(F) CHARGEMENT

Cette icône vous permet de charger une aventure que vous avez sauvegardée auparavant.

(G) NOUVELLE AVENTURE

A n'utiliser que si vous ne désirez plus continuer l'aventure actuelle.

En choisissant cette option, vous recommencez le jeu au début.

PROGRAMATION & MUSIQUE : CHRISTOPHE LAJOUX
GRAPHISME : PHILIPPE BEYSANG
SCENARIO : JEROME MARLIER

Copyright LANKHOR 1992

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.

Lankhor

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR