



loriciels

LE DIAMANT de l'île maudite



AMSTRAD
cpc 464-664-6128
DIAMANT DE L'ILE
MAUDITE
DISQUETTE

COPYRIGHT LORICIELS Janvier 1986

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957

**Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.**

De fabuleuses aventures vous attendent avec ce superbe jeu de rôle, entièrement graphique. Vous voici partis à la recherche d'un inestimable diamant dissimulé sur une île déserte du Pacifique par une civilisation disparue. Aventurier des temps perdus, vous serez tour à tour confronté aux multiples dangers de l'île (1^{ère} partie du jeu), et à de mystérieux souterrains où errent d'étranges créatures (2^{ème} partie). Rongé peu à peu par la faim, la soif et la fatigue, vous devrez en plus prendre garde à ne pas vous perdre parmi les 130 vues que comporte ce jeu !

Afin de vous comprendre, le programme possède un vocabulaire d'environ 90 mots, identifiés et complétés instantanément dès la 3^{ème} ou 4^{ème} lettre tapée. Si vous tapez des ordres inconnus, l'AMSTRAD les efface avant même que vous n'ayez fini de les écrire ! Vous avez, de plus, la possibilité d'enchaîner jusqu'à 40 instructions qui seront ensuite exécutées automatiquement.

Certaines instructions particulières vous permettent notamment de sauver une partie sur disquette afin de la reprendre ultérieurement. Lorsque vous arriverez à la 2^{ème} partie du jeu, il vous sera **NECESSAIRE** d'effectuer une sauvegarde pour pouvoir, à l'avenir, accéder directement à cette partie sans passer par la 1^{ère}

Créé par B. D'ARMAGNAC et F. BAILLE



COPYRIGHT LORICIELS Janvier 1986
Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.



De fabuleuses aventures vous attendent avec ce superbe jeu de rôle, entièrement graphique. Vous voici partis à la recherche d'un inestimable diamant dissimulé sur une île déserte du Pacifique par une civilisation disparue. Aventurier des temps perdus, vous serez tour à tour confronté aux multiples dangers de l'île (1^{ère} partie du jeu), et à de mystérieux souterrains où errent d'étranges créatures (2^{ème} partie). Rongé peu à peu par la faim, la soif et la fatigue, vous devrez en plus prendre garde à ne pas vous perdre parmi les 130 vues que comporte ce jeu !

Afin de vous comprendre, le programme possède un vocabulaire d'environ 90 mots, identifiés et complétés instantanément dès la 3^{ème} ou 4^{ème} lettre tapée. Si vous tapez des ordres inconnus, l'AMSTRAD les efface avant même que vous n'ayez fini de les écrire ! Vous avez, de plus, la possibilité d'enchaîner jusqu'à 40 instructions qui seront ensuite exécutées automatiquement.

Certaines instructions particulières vous permettent notamment de sauver une partie sur disquette afin de la reprendre ultérieurement. Lorsque vous arriverez à la 2^{ème} partie du jeu, il vous sera **NECESSAIRE** d'effectuer une sauvegarde pour pouvoir, à l'avenir, accéder directement à cette partie sans passer par la 1^{ère}

Créé par B. D'ARMAGNAC et F. BAILLE

DIAMANT DE L'ILE MAUDITE pour AMSTRAD

LE DIAMANT de l'île maudite



AMSTRAD
cpc 464-664-6128
DIAMANT DE L'ILE
MAUDITE
DISQUETTE