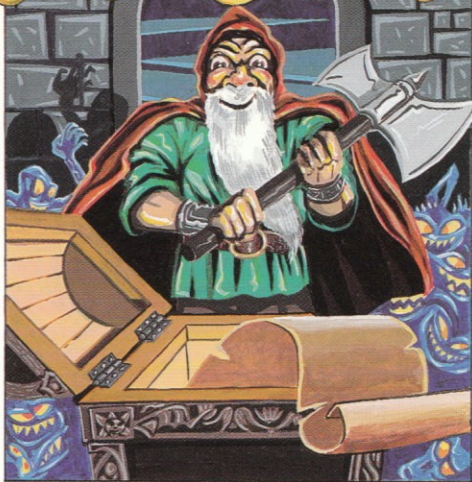


Softhawk

présente

AMSTRAD
DISQUETTE

DWARF



ARCADE-AVENTURE



Softhawk

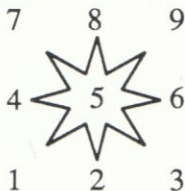
PRINCIPE DU JEU

Prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse, vous devez parvenir au dernier niveau pour en sortir. Des coffres, contenant un parchemin, indiquent la direction de l'unique bon levier actionnant le passage secret au niveau supérieur.

Pour réussir votre évasion, ruse et réflexion seront nécessaires pour déjouer les pièges de votre infâme geôlier.

COMMANDE : Clavier ou Joystick

Sur le clavier <SHIFT> est équivalent au bouton de tir.



Directions (touches)	Avec bouton de tir	Sans
5	Actionne levier	Immobile
8	Saut hauteur	Montée
3.6.9	Saut droite	Droite
2	Immobile	Descente
1.4.7	Saut gauche	Gauche

Softhawk 64 bis Cours Jean Jaures 38000 Grenoble. Tel : 76 47 32 51

© Copyright Softhawk mai 1987. Reproduction strictement interdite loi du 11 mars 1957. Tous droits de reproduction, traduction, adaptation et de location réservés pour tous pays.



DWARF



Softhawk

Softhawk
présente

AMSTRAD
DISQUETTE

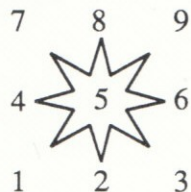
PRINCIPE DU JEU

Prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse, vous devez parvenir au dernier niveau pour en sortir. Des coffres, contenant un parchemin, indiquent la direction de l'unique bon levier actionnant le passage secret au niveau supérieur.

Pour réussir votre évasion, ruse et réflexion seront nécessaires pour déjouer les pièges de votre infâme geôlier.

COMMANDE : Clavier ou Joystick

Sur le clavier <SHIFT> est équivalent au bouton de tir.

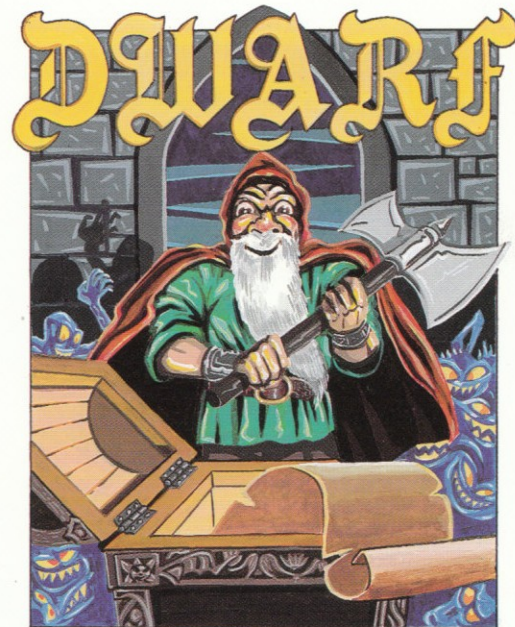


Directions (touches)	Avec bouton de tir	Sans
5	Actionne levier	Immobile
8	Saut hauteur	Montée
3.6.9	Saut droite	Droite
2	Immobile	Descente
1.4.7	Saut gauche	Gauche

Softhawk 64 bis Cours Jean Jaures 38000 Grenoble. Tel : 76 47 32 51

© Copyright Softhawk mal 1987. Reproduction strictement interdite loi du 11 mars 1957. Tous droits de reproduction, traduction, adaptation et de location réservés pour tous pays.

DWARF



ARCADE-AVENTURE