MANUEL D'UTILISATION DE KNIGHT LORE (AMSTRAD/SPECTRUM)

NSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR L'AMSTRAD

Introduisez la cassette dans le magnéto et rembobinez-la.
Tapez RUN.
Appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone.
Le programme se charge alors automatiquement. En cas d'erreur recommencez la séquence en odifiant le volume.

NSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LE SPECTRUM

Branchez la prise EAR du magnéto à la prise EAR du Spectrum et assurez-vous que la prise MIC st débranchée.
Introduisez la cassette dans le magnétophone et rembobinez-la.
Tapez LOAD ''''
Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.
Si une erreur se produit recommencez l'opération en changeant le volume.

OMMENT CONTROLER VOTRE AVENTURIER

eu au clavier:
éplacement à gauche: utiliser les touches Z,C,B et M
éplacement à droite: utiliser les touches X,V et N
éplacement vers l'avant: utiliser les touches de la seconde rangée A,S,D.
aut: utiliser les touches de la troisième rangée Q,W,E,R,...
rendre et lâcher: utiliser les touches I et O
ause: pour suspendre le jeu appuyez sur la touche SHIFT ou CAP SHIFT

eu avec la manette:
e déplacement se fait en fonction de l'inclinaison de la manette et un objet peut être pris ou lâché n se déplaçant en appuyant sur la barre d'espacement.

UT DU JEU

ous venez de trouver après maintes péripéties le château de KNIGHT LORE où se trouve le vieux /IZARD MELKHIOR qui seul pourra vous délivrer de votre sort. A peine entré dans le château un trange nuage bleu glacial vous entoure et vous entendez une chanson qui vous apprend que ous ne disposez que de 40 jours et 40 nuits pour trouver le vieux wizard dans le château au risue, si vous échouez, de vous retrouver pétrifié ou congelé comme tant d'autres, et ce jusqu'à la ort du vieux sorcier.
énétrez dans les salles obscures, le temps presse et méfiez-vous des pièges qui vous sont tenus...

arantie 1 an assurée par DL Distribution - BP3 - 06740 Chateauneuf-de-Grasse.