



CAVERNE DES LUTINS

Un merveilleux jeu d'aventure. 10 trésors à découvrir, tels que l'Épée Chantante et la Toile d'Araignée aux Fils d'Or.

Plus de 30 salles à explorer. Des gardiens féroces, rusés ou malicieux. Pourrez-vous ravir le Rubis merveilleux à King Cobra ? Que signifie l'étrange inscription ? Parviendrez-vous à sortir richissime du labyrinthe ? Parviendrez-vous seulement à en sortir ?

(1 JOUEUR, BR)

hector
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
 - Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
 - Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET».
 - Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Résolution Standard.
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
 - Appuyez sur la touche «L» du clavier.
 - Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
 - Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
 - Attendez que la première phase du programme apparaisse. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette.
 - Avant de commencer le jeu, branchez les contrôleurs à main, ou le contrôleur gauche uniquement, si vous êtes seul à jouer.
- La touche «Back Space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

DEROULEMENT DU JEU :

Le but du jeu est d'explorer la caverne des lutins pour découvrir les 10 trésors qui y sont cachés et vous en emparer.

Les trésors sont précédés d'un signe plus lors de l'affichage à l'écran. Victor est toujours à vos côtés et vous assiste. Donnez lui les ordres que vous voulez lui voir exécuter. La découverte du vocabulaire et la manière de le conserver fait partie intégrante du jeu.

Lorsque vous arrivez dans une salle de la caverne, son nom est indiqué en haut de l'écran ainsi que les directions des sorties possibles (NORD,SUD, HAUT, BAS etc...) représentées par leur première lettre.

Cependant, vous devez retenir que Victor se tutoie lui-même, qu'il ne connaît pas les articles, que vous pouvez appeler à l'aide (AIDE) mais qu'il arrivera que cette aide ne vous soit pas très utile.

Vous pouvez aussi savoir ce que porte Victor en tabulant «V» ou bien «VICTOR». Il vous est possible d'arrêter le jeu à tout moment en tapant «ASSEZ».

Pour connaître votre score, tapez «SCORE». Notez que tous les mots peuvent être abrégés à 4 lettres.

Lorsque la liste apparaissant sur l'écran est trop longue pour être lue en une seule fois, vous pouvez arrêter le déroulement de l'affichage en tapant 1 point (.) et le reprendre en tapant un autre point (.).

Pour examiner le contenu d'une salle de la caverne ou un objet précis demandez «EXAMINE» ou «REGARDE», notamment si Victor vous a mis sur la voie en affichant «TIENS, IL Y A QUELQUE CHOSE».

CONSERVATION DU JEU SUR CASSETTE

A tout moment, vous pouvez décider d'interrompre le cours du jeu et de conserver votre position sur une cassette pour reprendre la partie là où vous l'aurez laissée.

Tapez «ASSEZ» au clavier :

«VOTRE SCORE... POINTS»

«ACTIONS...»

Ceci vous indique où vous en êtes.

Tapez sur la touche «RETURN» et vous lirez à l'écran :

L : LECTURE

E : ECRITURE

R : RECHERCHE

Pour copier le jeu sur cassette, positionnez éventuellement la bande par la touche «R» et l'enfoncement de «REWIND». Arrêtez le rembobinage en appuyant sur «RETURN».

Enfoncez simultanément les touches «WRITE» et «READ» du magnéto-cassette, puis tapez «E» au clavier. Quand la copie est terminée, le message «ON CONTINUE» apparaît à l'écran. Vous pouvez taper «OUI» ou «NON». Vous pouvez aussi éteindre Victor, votre partie est sauvegardée dans la cassette.

Pour reprendre le cours d'un jeu interrompu et préalablement sauvé sur cassette, chargez la cassette «LA CAVERNE DES LUTINS» comme indiqué sur le mode d'emploi (tapez sur RESET, puis sur L).

Victor vous demande alors : «JEU SUR K7 ?». Répondez OUI puis ensuite placez votre propre cassette (celle où vous avez sauvegardé la partie interrompue). Rembobinez éventuellement la bande par la touche «R» et en enfoncez la touche «REWIND» du magnéto-cassette. Arrêtez le rembobinage par la touche «RETURN». Tapez «L» et enfoncez la touche «READ». Victor vous pose alors la question «ON CONTINUE ?». Répondez en tapant «OUI» au clavier.

Si, dans une exploration particulièrement difficile, vous êtes bloqué et désespéré, envoyez nous une copie de la partie sur cassette, avec un petit mot d'explication, et nous essayerons de vous tirer de ce mauvais pas...

BONNE CHANCE ET BONNE CHASSE AU TRESOR.

senly 0

hector
PROGRAMME