

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT INITIAL

---

### C.B.M. 64/128

---

CASSETTE: APPUYER SUR SHIFT & SUR RUN STOP ET APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE  
TAPER LES INSTRUCTIONS LOAD "\*"8,1 PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE RETURN

---

### SPECTRUM

---

TAPER LOAD "" ET APPUYER SUR RETURN

---

### ATARI XL/XE

---

CASSETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ EN APPUYANT SUR LES TOUCHES START & OPTION; ATTENDRE LE BLIP; APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE ET APPUYER ENSUITE SUR RETURN.

CASSETTE: SI VOTRE LOGICIEL COMPORTE UN PROGRAMME DE CHARGEMENT DE BASE, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS INDIQUEES; TAPÉZ CLOAD; APPUYER SUR RETURN; APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY SUR LE MAGNETOPHONE ET APPUYER SUR RETURN.

DISQUETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUÉMENT

---

### AMSTRAD 464/664/6128

---

CASSETTE: APPUYER EN MEME TEMPS SUR CTRL & SUR ENTER; APPUYER ENSUITE SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE LORSQU'ON VOUS DEMANDERA DE CHARGER VOTRE PROGRAMME

DISQUETTE: TAPÉZ RUN "NOM (NOM DU JEU) PUIS APPUYER SUR RETURN

---

### APPLE

---

DISQUETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUÉMENT

---

### AMIGA

---

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LE KICKSTART DANS L'UNITE 1; INTRODUIRE LA DISQUETTE DE JEU LORSQU'ON VOUS LE DEMANDERA

---

### ATARI ST

---

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUÉMENT

---

### I.B.M.

---

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUÉMENT