

S D A W

Lankhor

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

CHARGEMENT

Insérez la disquette de jeu **face 1**
tapez **RUN"SDAW**
et appuyez sur **ENTER**.

COMMENT JOUER ?

Après l'effacement du dessin de présentation, l'écran de déroulement du jeu apparaît. Celui-ci est divisé en 6 parties :

- LA FENETRE ENERGIE** (*en haut à droite*)
2 nombres vous indiquent vos points d'énergie :
A chaque changement de lieu, le compteur du bas est décrémenté. Quant il tombe à zéro, le compteur du haut diminue d'une unité, le compteur du bas reprend sa valeur initiale (c'est à dire 50) et le processus se répète jusqu'à ce que les deux compteurs soient unis. Dans ce cas, cela signifie la panne d'énergie pour **SDAW**, c'est à dire la fin de la partie.
- LA BOUSSOLE** (*sous la fenêtre énergie*)
Une petite flèche vous indique en permanence la direction du nord.
- LA FENETRE GRAPHIQUE** (*au centre*)
Elle vous permet de visualiser le lieu où vous vous trouvez.
- L'INDICATEUR DE DANGER**
(*au-dessus de la fenêtre graphique*)
Deux indicateurs s'allument en cas de danger imminent ou d'une possibilité de danger.
- LA FENETRE TEXTE** (*sous la fenêtre graphique*)
C'est dans cette zone que s'exécutent les entrées au clavier (après la sélection de certains icônes) et qu'apparaissent au cours de l'aventure divers commentaires.

□ LES ICONES (en bas de l'écran)

Les icônes servent d'intermédiaire entre vous et l'ordinateur. Ils vous permettent de réaliser différentes actions ou déplacements. En dessous de chacun d'eux, figure un voyant éteint ou allumé : faites le défiler avec les TOUCHES FLECHES ou le JOYSTICK. Quand le voyant sous l'icône désiré est allumé, validez en appuyant sur la BARRE D'ESPACE ou sur FIRE.

Dans le cas des icônes PRENDRE, POSER, UTILISER et ACTIONNER, le curseur apparaît dans la fenêtre texte, attendant l'entrée au clavier d'un nom ou d'un objet (le nom ou l'objet n'est pris en compte qu'après validation avec la touche ENTER).

Pour les icônes SAUVEGARDER ou CHARGER, l'ordinateur vous demande d'insérer la disquette de sauvegarde (attention : vous ne pouvez sauver sur une même disquette qu'une seule partie à la fois. Dans le cas contraire, la partie ultérieurement sauvegardée serait remplacée par le nouveau fichier).

L'icône UTILISER permet de se servir d'un objet figurant dans l'inventaire de SDAW.

L'icône ACTIONNER est valable pour toutes les actions telles que OUVRIR et APPUYER.

CONSEILS

Il est important de toujours tenir compte de la boussole pour les déplacements.

Choisissez bien les objets à emporter car vous ne pouvez en prendre que trois à la fois.

Vous avez assez de points d'énergie pour remplir votre mission mais ne tournez pas en rond et choisissez le trajet le plus court pour aller d'un point à un autre.

Copyright LANKHOR 1990

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE
LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER
DES DOMMAGES A LA DISQUETTE
OU A VOTRE ORDINATEUR.

Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR