

SORTILEGES

Aucun être vivant n'a réussi l'exploit
D'entrer puis de sortir du temple maléfique.
Tu as été choisi pour être l'enfant-roi
Qui doit vaincre le cycle et sa horde magique.
Un talisman ancien est enfoui en ces lieux
Tu dois le rechercher quitte à changer d'allure
Pour mener les combats contre des demi-dieux
La peur est ton épée et la ruse ton armure.
Saches bien discerner le Bien de l'Invisible
Des parchemins dorés te montreront la voie
Garde-toi des chaudrons ils sont imprévisibles.
Leur ventre est un abri des démons et des anges.
Seras-tu assez fort pour imposer ta loi
Et arracher l'Emblème du profond de la fange.

SORTILEGES fonctionne avec les configurations suivantes :

- M05 clavier ou manettes.
- T07/70 clavier ou manettes.
- T09 manettes obligatoires.

Et un magnétophone pour la version cassette, ou un lecteur de disquettes pour la version disquette, une manette de jeu (en option sur T07/70 et M05), que vous brancherez sur la sortie 1.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ.

VERSION CASSETTE : Mettez votre micro-ordinateur sous tension, insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit reboîtinée en début de bande.

ATTENTION : choisissez la face qui correspond à votre appareil :

- M05 face 1 ou 2.
- T07/70 face 1 et T09 face 2.

Enfoncez la touche **LECTURE** du magnétophone.

Sur T07/70, tapez 1, puis **LOADM**, et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Sur M05, tapez **LOADM**, et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Sur T09, tapez 4, puis **LOADM**, et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

VERSION DISQUETTE : Mettez votre lecteur de disquettes et votre micro-ordinateur sous tension. Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Sur T07/70, tapez 2

Sur M05, tapez **DOS**, puis appuyez sur la touche **ENTREE**.

Sur T09, tapez **E**

Le lecteur de disquette se met en marche, le programme va se charger automatiquement.

COMMANDES.

SORTILEGES peut se jouer avec une manette de jeu ou bien avec le clavier (uniquement pour les versions T07/70 et M05). Lorsque le programme est chargé, vous voyez défiler au bas de l'écran les inscriptions :

(1) **CLAVIER** (2) **JEU** (uniquement pour les versions T07/70 et M05).

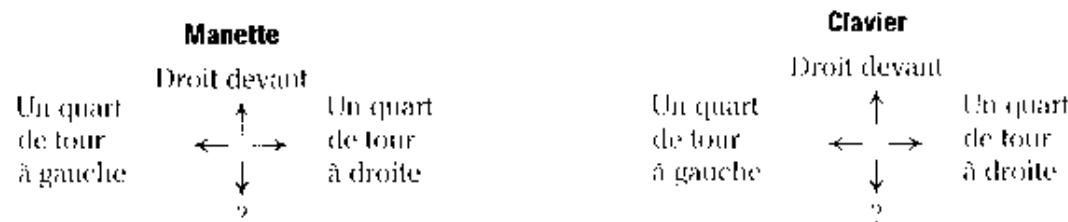
- Si vous utilisez le clavier, appuyez sur la touche 2, le jeu commencera immédiatement.

- Si vous utilisez une manette de jeu, appuyez sur la touche 1, vous verrez alors : (1) **MANETTE** (2) **JEU**

Pour jouer, appuyez sur la touche 2

Sur la version T09, seul le message (2) **JEU** apparaît, car l'utilisation du clavier est impossible. Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche 2

Commandes de déplacement :



- Le bouton de la manette permet de sauter.

- La barre d'espacement permet de sauter (en mode clavier uniquement).

Pour prendre les objets il faut les toucher. Pour quitter le jeu appuyez sur la touche **STOP**.

Programmation : William HENNEBOIS, Alain VIALON. Graphismes : Laurent DROULEZ.