

TAPER UCPM
apparaît A) puis taper
LES COMMANDES
LOADER -

Elles consistent essentiellement à déplacer le curseur sur l'écran à l'aide des touches flèches, de la manette de jeu, ou de la souris (attention : suivant votre configuration, toutes ces possibilités ne sont pas accessibles). Pour choisir une action il suffit de taper sur ENTREE ou d'appuyer sur la touche action de votre manette, ou alors de cliquer avec votre souris.

MISE EN ROUTE

Pour Thomson : RUN "AUTO.BAT"

Pour Amstrad : ICPM puis LOADER
ICPM s'obtient en tapant sur SHIFT et
(sur clavier AZERTY, on obtient ù)

Pour ATARI ST : Insérez d'abord la disquette programme LOADER
Cliquez sur le fichier LOADER.PRG, puis changez de
disquette si la demande apparaît à l'écran.

Comp. PC : Insérez la disquette "LOADER".
Tapez "LOADER" puis ENTREE.
Un menu vous demandant de sélectionner le type de
carte graphique dont vous disposez apparaît. Faites
votre choix.
EN CAS D'ERREUR OU SI VOUS UTILISEZ LE LOGICIEL
AVEC UNE AUTRE CARTE GRAPHIQUE, EFFACEZ LE
FICHIER CARTE.INF POUR CELA, APRES AVOIR
ALLUMÉ VOTRE ORDINATEUR, TAPÉZ DEL CARTE.INF.
PUIS ENTREE.
Lancez alors le logiciel comme décrit ci-dessus
Puis changez de disquette ou de face de disquette
quand la demande apparaît à l'écran.

LA MASCOTTE

La fidèle mascotte Fifi VI a disparu, le régiment est désespéré et les indiens ne sont pas loin ! Hélas, la seule mascotte disponible sur tout le territoire se trouve au pénitencier, son nom est : "Rantanplan".

Lieutenant Brown, vous êtes chargé de mission par le sévère Colonel Willaby : ramener d'urgence au fort la nouvelle mascotte du régiment.

Avant de partir du fort, munissez-vous des éléments indispensables au voyage, pensez à tout et à tous sans vous surcharger, la route sera longue. Vous jouerez aux cartes certains objets - comptez sur votre chance !

Une fois dans le désert, observez bien l'horizon avec vos jumelles, et laissez-vous guider par votre instinct de vieux soldat.

Puis vous continuerez votre chemin parmi les plateaux, avant d'atteindre le pont suspendu. Si vous l'empruntez, allez-y doucement, en 3 pas prudents. Encore quelques jours de marche et vous atteindrez le pénitencier. Méfiez-vous de Turner en récupérant Rantanplan, dit Fifi VII.

Sur le chemin du retour, vous traverserez des bois. Attention : l'arbre ne cache pas la forêt ... Quand vous en sortirez, courez vite tirer de l'eau votre maladroit compagnon.

Vous voici de retour. Surveillez bien Rantanplan, surtout quand vous partirez en patrouille avec le colonel. Et attention au président !

Les indiens ne sont pas les seuls interlocuteurs dangereux au village.

Pourrez-vous enfin dépanner l'illustre personnage pour parvenir, brillant soldat, au terme de votre périlleuse mission ? Seul l'avenir le dira !

Ce logiciel d'aventure recèle une quantité de possibilités que vous découvrirez au fil du jeu. Les quelques conseils ci-dessus qu'ont bien voulu vous fournir les auteurs vous permettront d'avancer. Mais seule votre sagacité vous conduira au bout de votre mission.