

---

**TO7<sup>70</sup> TO8 - TO9 - TO9 +  
MO5 - MO6**

---

# **LA NUIT DES TEMPLIERS**

© Copyright FIL 1986

Tous droits de reproduction d'adaptation et  
de traduction réservés pour tous pays.



**FRANCE IMAGE LOGICIEL**

Sous un prête-nom, vous êtes parvenu à vous glisser dans le château. Sans armes, muni seulement d'une clé, c'est dans une première pièce que commence votre aventure...

## 1 Mise en route sur cassette :

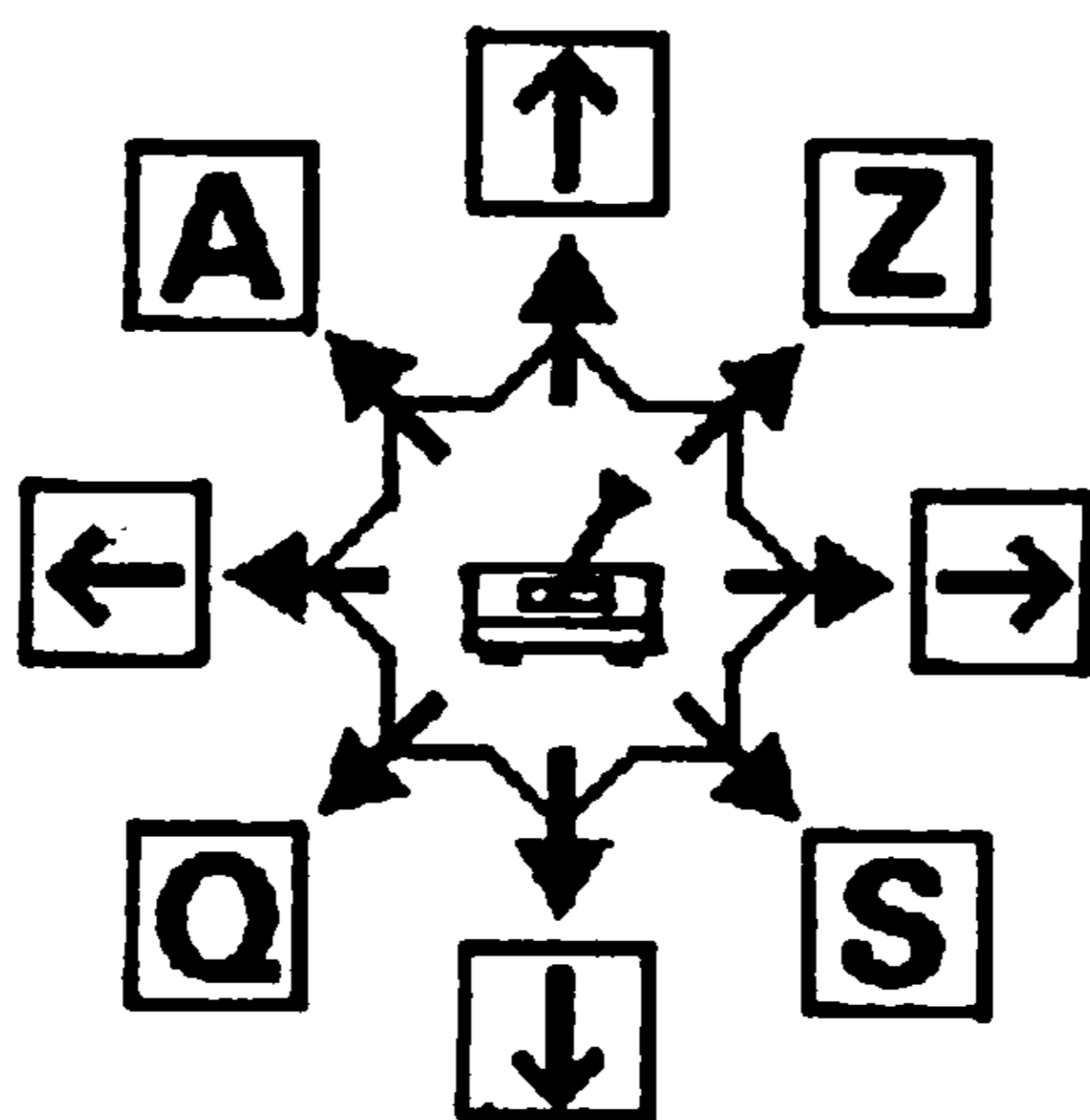
- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.
- Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration, et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
- Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.
- Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :
  - si vous avez un MO5, tapez RUN"CASS: , puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.
  - si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche 2.
  - si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9 + , choisissez le BASIC v 1.0, puis tapez RUN"CASS: et validez par **ENTREE** .
- Le lecteur démarre et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

## Mise en route sur disquette

- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.
- Placez la disquette dans le lecteur de disquette.
- La page en tête de la machine apparaît :
  - si vous avez un TO9 tapez sur D.
  - si vous avez un TO8 ou un TO9 + tapez sur B.
- Votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

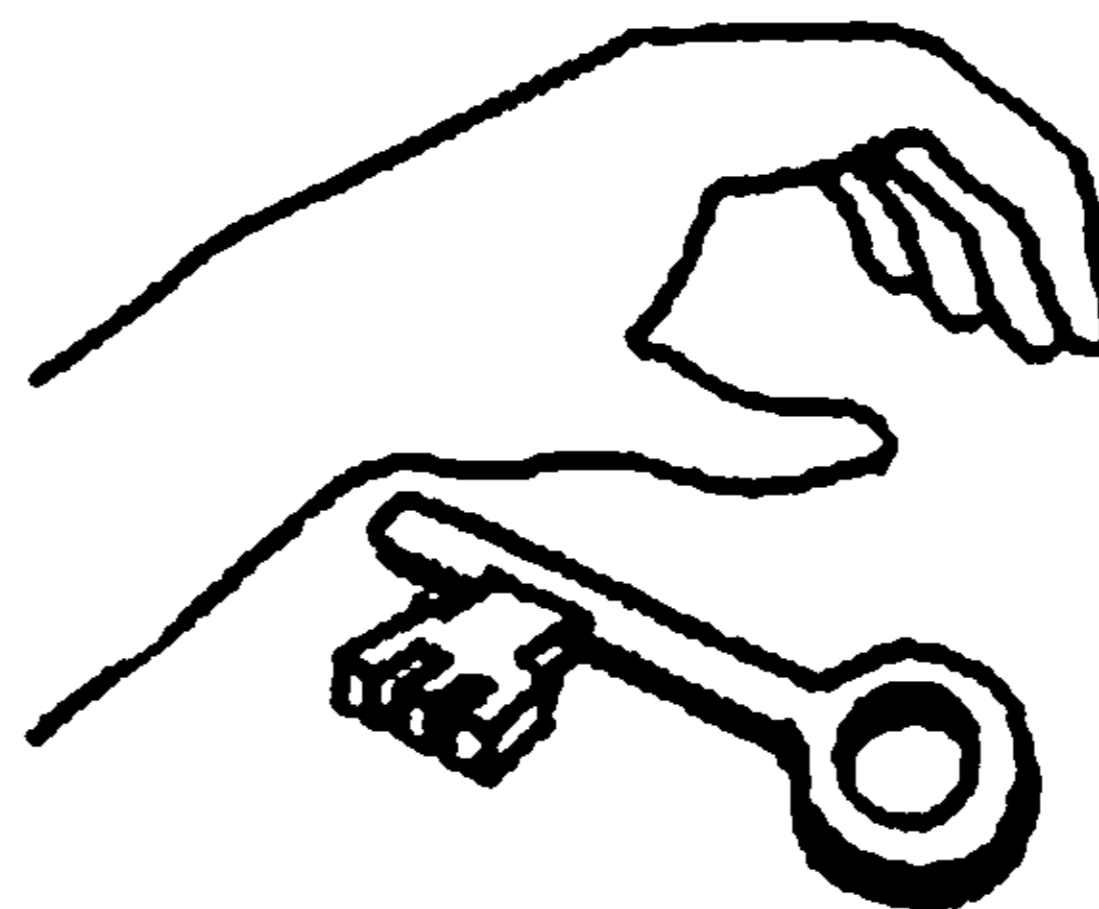
## 2 Pour vous déplacer :

Aidez-vous du schéma ci-joint. Les flèches indiquent la direction prise par les manettes, les touches en jaune correspondent à l'utilisation du clavier.



## 3 Pour prendre un objet magique :

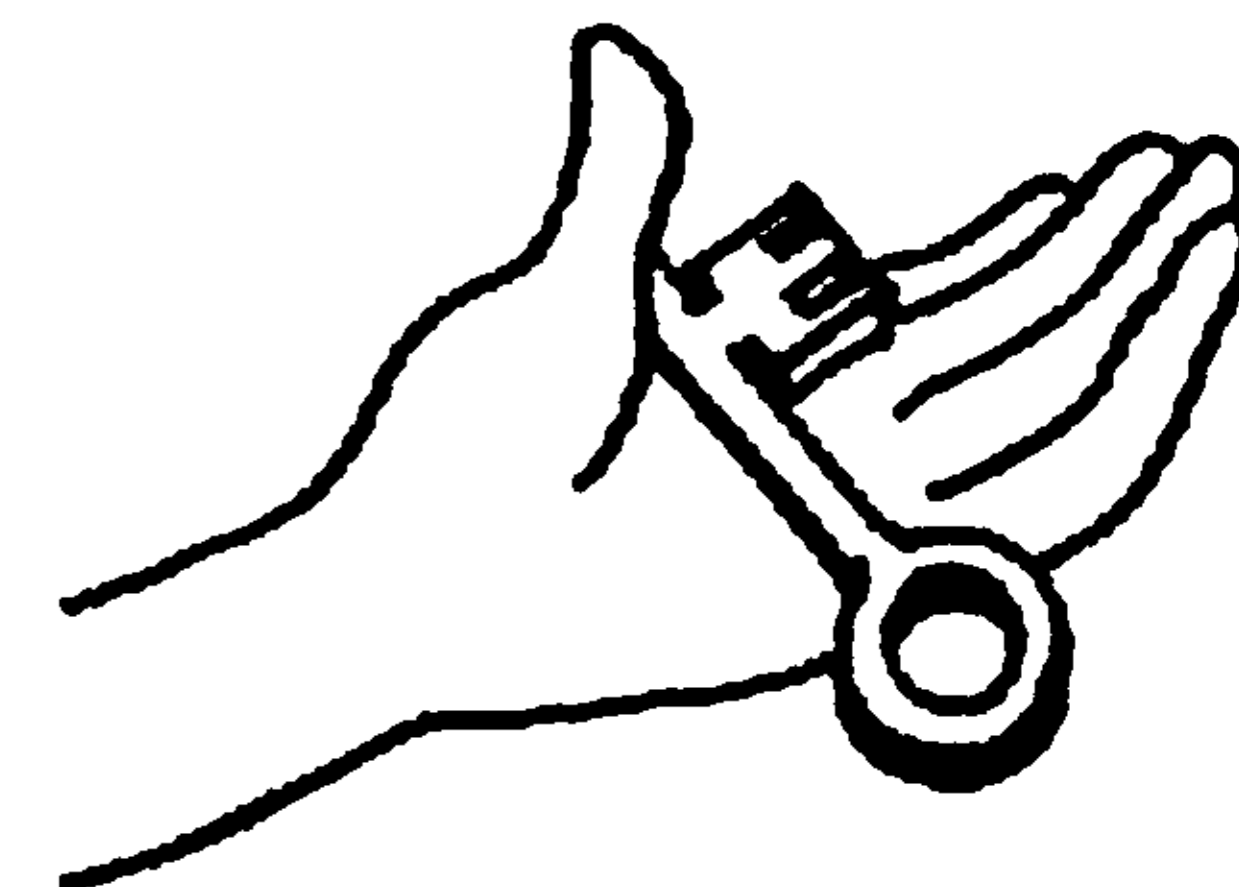
Vous ne disposerez que d'un objet à la fois. Celui-ci apparaîtra en bas de l'écran. En prenant un nouvel objet, vous vous défaits automatiquement du précédent.



Approchez-vous de l'objet. Vos pieds doivent coïncider plus ou moins avec la limite inférieure de l'objet. Appuyez, si vous jouez au clavier sur la barre d'espace, si vous jouez avec les manettes sur le bouton ACTION de la manette de jeu.

## 4 Pour utiliser un objet magique :

Appuyez sur la barre d'espace ou le bouton de la manette.



Vous ne devez pas impérativement vous approcher d'un personnage pour que l'effet magique se produise.

## 5 La mort est-elle proche ?

Veillez sur vos indicateurs pour éviter de finir KO. Les trois paramètres (Fatigue/Force, Haine/Sagesse, Peur/Humour) sont alors à zéro.

|   |  |  |  |   |
|---|--|--|--|---|
| F |  |  |  | F |
| H |  |  |  | H |
| P |  |  |  | P |

Pour éviter de vous perdre, dressez au fur et à mesure du jeu un plan des lieux. Le château n'est ni plus ni moins qu'un labyrinthe en trois dimensions ! Cependant, vous avez la chance de pouvoir revenir à la première salle en appuyant sur la touche **M** puis sur **ENTREE** et ainsi de reprendre votre repérage.