

SWINGER



FIREBIRD

A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

SAVAGE

Tel un fauve enragé, Savage laisse éclater toute la violence qu'il porte en lui. La hache fidèle qu'il manie sans répit n'épargnera aucun de ceux qui lui barreront la route.

Devant lui se dresse un labyrinthe de donjons sombres et lugubres, qui abritent tout un peuple de démons et de vampires prêts à tout pour l'empêcher de sortir vivant de cet enfer.

Savage le pugnace fait appel à toutes ses capacités et à son expérience du combat au corps à corps pour sortir vainqueur.

Lorsqu'enfin le conflit sera parvenu à son terme et que Savage se trouvera hors du château des donjons, il devra se mesurer aux défenseurs de la Vallée de la Mort, chargés d'arrêter tous ceux qui cherchent à s'échapper.

Savage scrute à présent la plaine, et cherche un chemin lui permettant d'éviter ses attaquants et les monolithes qui se dressent comme pour freiner sa progression.

A mi-chemin, Savage découvre que son "évasion" du château n'était qu'une ruse pour garder sa bien-aimée emprisonnée à jamais.

Savage décide alors de revenir vers le château pour reconquérir ses pouvoirs magiques et sauver sa belle des griffes du Gardien noir.

Ne pouvant y pénétrer, Savage fait appel à son aigle fidèle qui devra entrer dans le labyrinthe pour sauver sa bien-aimée et reprendre ses pouvoirs magiques.

Pouvez-vous être cette ultime machine de combat?..... SAVAGE

TOUCHES

Commodore 64/128 Toutes les autres versions de Savage utilisent les touches suivantes

W	Q	- Sauter/monter/voler
S	A	- Se tapir/descendre
O	O	- Courir/voler vers la gauche
P	P	- Courir/voler vers la droite
ESPACE	ESPACE	- Tirer

Les utilisateurs de Spectrum appuient sur M pour tirer.
Vous pouvez également utiliser une manette de jeu.

ATTENTION

Le jeu SAVAGE est composé de trois parties: les parties deux et trois ne vous accordent qu'une vie à moins que vous n'ayez réussi la partie précédente. Lorsque vous aurez terminé les parties une et deux, vous disposerez d'un nom de code que vous pourrez taper au début de la troisième partie: ce nom de code vous donnera droit aux trois vies.



CHARGEMENT

Certaines versions peuvent se trouver sur plusieurs disquettes. Suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran ou sur l'étiquette de la cassette ou de la disquette.

Bande Commodore 64/128

Tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur RUN/STOP. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

Disquette Commodore 64/128

Tapez LOAD "*,8.1 et appuyez sur RETOUR.

Spectrum 48K

Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

Spectrum 128/+2/+3

Sélectionnez le mode 48K, tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

Bande Amstrad CPC 464

Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

Amstrad CPC 664/6128

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche a. Tapez TAPE et appuyez sur RETURN. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

Disquette Amstrad CPC 464/664/6128

Tapez RUN "SAVAGE" ou RUN "DISC" et appuyez sur la touche RETURN.

ATARI ST avec moniteur couleur ou relié à un poste TV

1. Eteignez votre ordinateur
 2. Insérez la disquette dans le lecteur
 3. Allumez l'ordinateur
- Le jeu se chargera automatiquement.

Commodore Amiga

1. Si vous disposez de Kickstart, vous devez tout d'abord initialiser Kickstart version 1.2 ou une version plus récente.
 2. Lors de l'apparition du message de demande de l'utilitaire, insérez la disquette.
- Le jeu se chargera automatiquement.

Attention: une extension mémoire vive ou un équipement non standard peuvent empêcher le bon déroulement du jeu.

Copyrights détenus par Probe Software Limited.

Un catalogue des produits Telecomsoft vous sera gracieusement envoyé
sur simple demande.

Telecomsoft est une marque déposée de British Telecommunications plc.