

BEYOND THE ICE PALACE

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique où vivent d'étranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal.

Récemment, dans ces contrées, l'équilibre du bien et du mal s'est trouvé rompu. Les puissances du mal ont brûlé les forêts, détruisant ainsi les maisons et la vie des simples bûcherons.

Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont décidé de nommer une seule personne chargée de rétablir l'équilibre dans ces contrées en repoussant le mal d'où il venait. Ils ont béni une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

INSTRUCTIONS DE JEU

D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci; elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt à en user avec sagesse, dans la mesure où vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

Commande de la manette de jeu

Vers le haut	– grimper des échelles/sauter
Vers le bas	– descendre des échelles/s'accroupir
Vers la droite	– se déplacer sur la droite/sauter à droite
Vers la gauche	– se déplacer sur la gauche/sauter à gauche
feu	– tirer

Appeler l'esprit – touches que l'on peut redéfinir
Pause – touches que l'on peut redéfinir

Commandes de clavier

Toutes les options peuvent être redéfinies sur le clavier.

Touches de Suspension

Amstrad – Esc

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore C64/128 (Cassette)

Appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP

Amstrad/Schneider (Cassette)

CTRL et ENTER

Amstrad/Schneider (Disquette)

Tapez: Run "Disc"