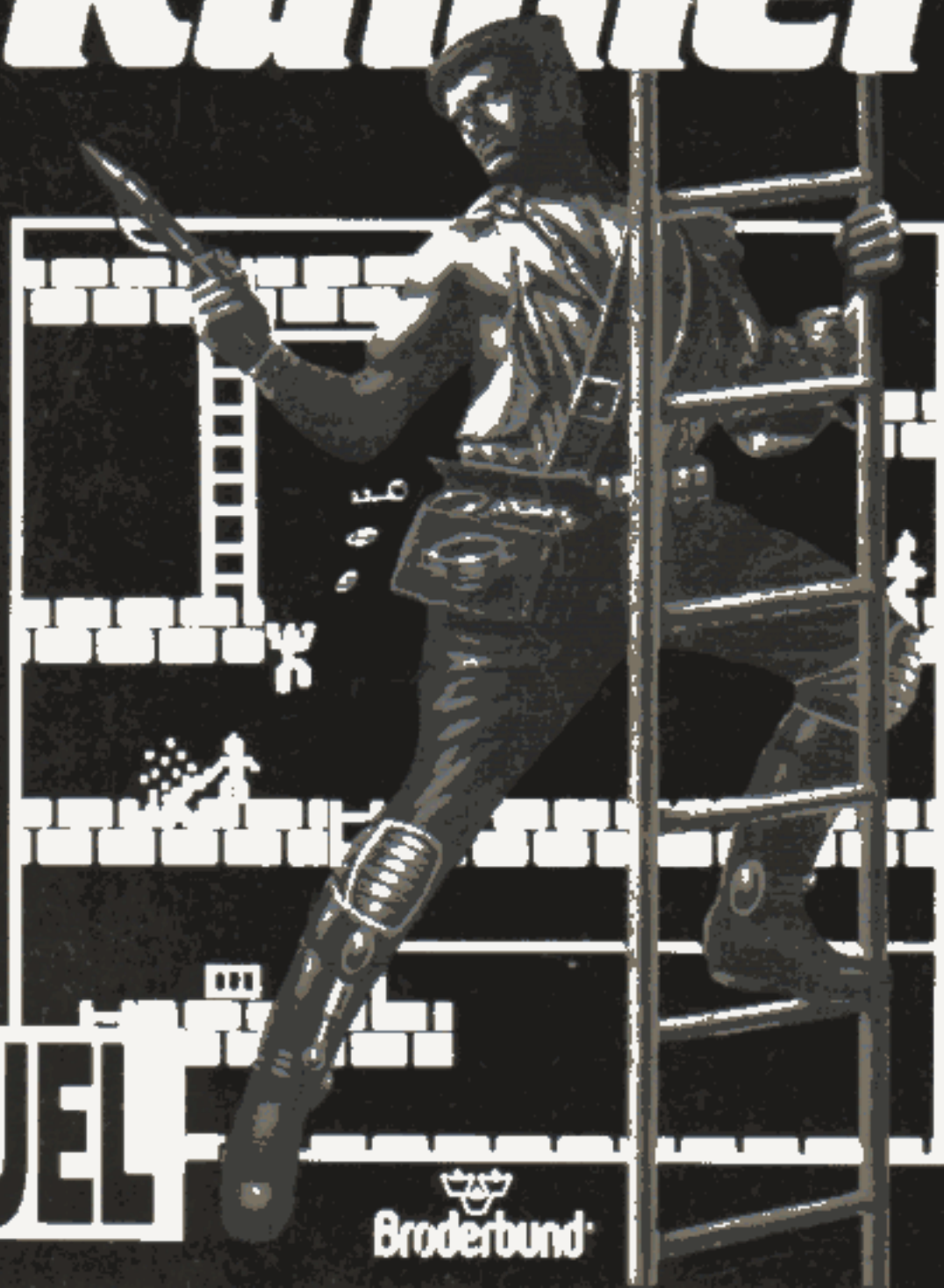
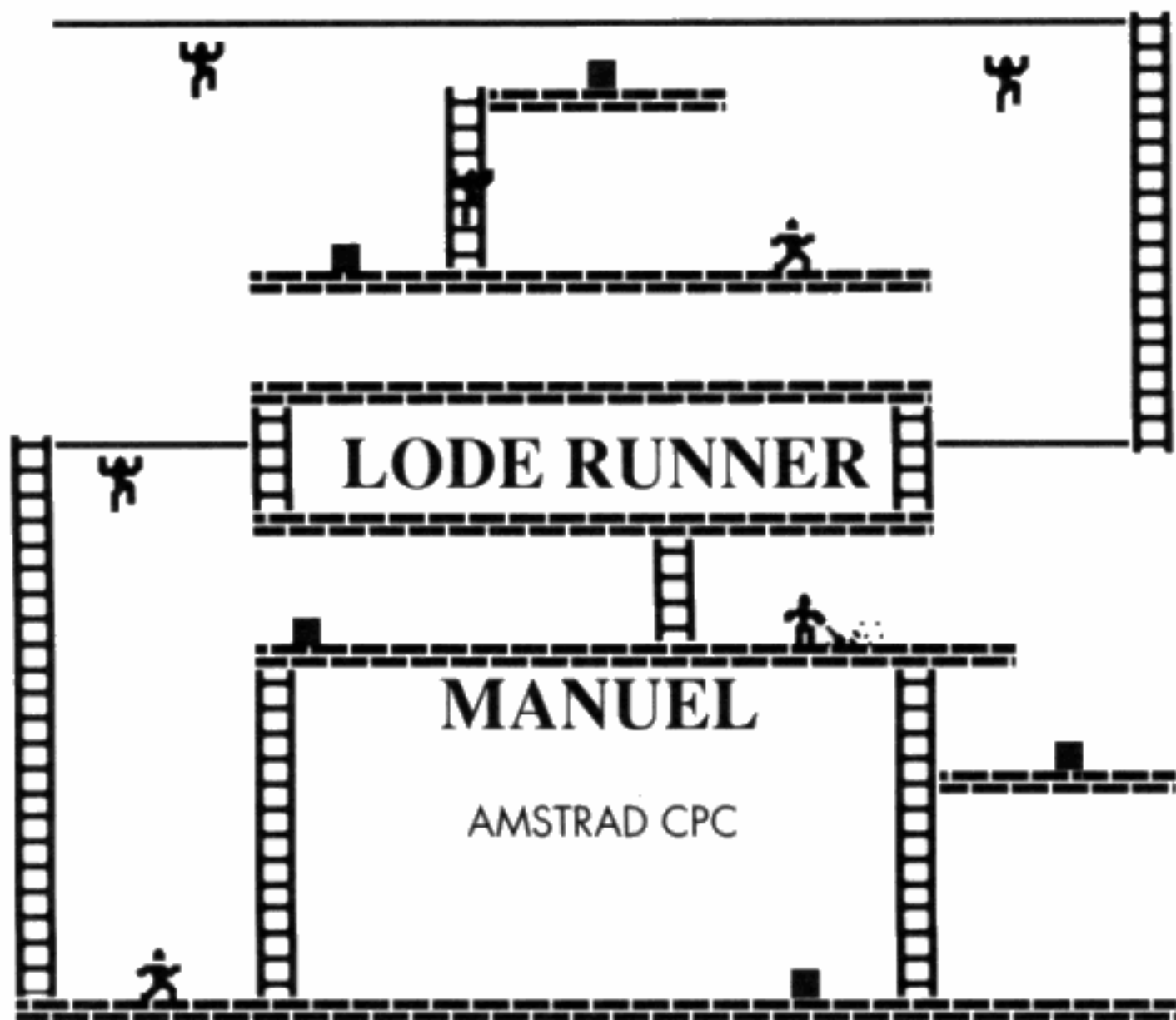


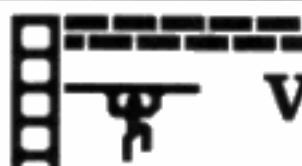
Lode Runner



MANUEL


Broderbund





VERSION AMSTRAD CPC

POUR COMMENCER

Introduire la disquette Lode Runner dans le lecteur interne, tapez RUN"LR puis appuyez sur la touche RETURN. Après avoir visualisé l'écran d'accueil, appuyez sur la touche RETURN: vous passez sur l'écran des auteurs. Appuyez sur la touche RETURN et vous arrivez au menu principal du jeu.

Le menu principal propose quatre icônes. Vous pouvez vous déplacer sur chacune des icônes avec les flèches haut, bas, gauche et droite du clavier. Choisissez l'icône de jeu pour commencer à jouer, l'icône d'options pour paramétrer le jeu, l'icône joystick pour faire une partie à un ou deux joueurs, ou encore l'icône de l'éditeur pour créer vos propres tableaux de jeu. Appuyez sur la touche RETURN pour valider.

COMMENT JOUER UN NIVEAU

DEPLACEMENT

Le déplacement du Lode Runner se fait à l'aide des touches flèches du clavier, ou à partir de la manette du joystick.



TROUS



Pour creuser un trou à droite du Lode Runner, appuyez sur la touche D, ou prenez la direction droite et appuyez sur le bouton de tir avec le joystick.

Pour creuser un trou à gauche du Lode Runner, appuyez sur la touche S, ou prenez la direction gauche et appuyez sur le bouton de tir avec le joystick.

Seuls les murs destructibles peuvent être creusés s'il n'y a rien au-dessus. Les trous servent à: ouvrir un passage, piéger les ennemis pour les retarder, les tuer ou récupérer les trésors qu'ils peuvent transporter.

TOUCHES FONCTION

Les touches de fonction disponibles sur un tableau de jeu sont:

	S	=	Suicide	
	P	=	Pause	
	Esc	=	Quitter	
	Del	=	Efface le dernier ordre dans l'éditeur seulement	

LES SCORES

Faire tomber l'ennemi dans un trou.....	75 points
Faire mourir l'ennemi dans un trou.....	75 points
Ramasser un trésor.....	250 points
Terminer un niveau.....	1500 points

LES MEILLEURS SCORES

Si vous avez réalisé un nouveau meilleur score, le tableau des meilleurs scores apparaît à la fin de la partie. Vous pouvez saisir 8 lettres au maximum.



LES OPTIONS

Choisissez l'icône des options à partir du menu principal (icône située en bas et à gauche de l'écran).

Vous vous déplacez sur chacune des options avec les flèches haut, bas, gauche et droite du clavier. Tapez la touche RETURN pour valider vos choix.

Pour revenir au menu principal, sélectionnez le bouton "SORTIE". Vous pouvez modifier le nombre de vies octroyées sur un niveau, ainsi que le numéro de niveau sur lequel vous désirez jouer. Pour cela, sélectionnez les cases "+" et "-", situées au-dessus et au-dessous des compteurs (bornes comprises entre 0 et 149).

VISUALISATION OU EFFACEMENT DES MEILLEURS SCORES

Pour visualiser ou effacer les meilleurs scores, sélectionnez l'option "VISUALISATION SCORES" ou l'option "EFFACEMENT SCORES".



JOUER EN COMPETITION OU EN ENTRAINEMENT

Si vous choisissez la compétition, vous jouerez avec les tableaux originaux de Lode Runner. Si vous choisissez l'entraînement, vous jouerez avec les tableaux de votre création ou avec les originaux.

FABRIQUEZ VOS PROPRES JEUX

Choisissez l'icône de l'éditeur à partir du menu principal (icône située en bas et à droite de l'écran).



LES COMMANDES DE L'EDITEUR



F	change de famille de décors
↓	sauvegarde du tableau créé à l'écran
↑	chargement de n'importe quel tableau
	effacement du tableau
Ctrl-A	retour au menu principal (avec disquette originale)
Esc/Enter	aller/retour à la barre du menu de l'éditeur

1. INITIALISATION D'UNE DISQUETTE

Avant de dessiner votre premier tableau de jeu, vous devez préparer une disquette de données Lode Runner, sur laquelle vous sauvegarderez vos créations.

Quand l'accès à votre lecteur de disquettes est interrompu, votre disquette de données peut être utilisée pour sauvegarder 150 tableaux sans réinitialiser ceux qui existent déjà.

2. DESSINEZ VOS TABLEAUX

Maintenant que vous avez initialisé votre disquette de données, vous êtes prêt à créer vos propres tableaux de jeu. Le programme vous demandera d'entrer le numéro du tableau que vous allez créer (1-150). Pour le premier tableau, utilisez le chiffre 1. Tapez le chiffre et appuyez sur la touche Enter. L'écran sélectionné apparaît.

Notez bien: Vous pouvez utiliser la touche Del au lieu de Enter pour corriger votre saisie.

La procédure à suivre pour dessiner vos propres tableaux de jeu est simple. Neuf composants de base sont proposés pour créer un tableau de jeu Lode Runner entièrement. Pour dessiner un tableau, déplacez le curseur à l'écran avec les touches fléchées et placez les composants là où vous les souhaitez en appuyant sur Enter.

Rappelez-vous que vous devez avoir initialisé votre disquette de données avant toute création; vous ne pouvez pas utiliser la disquette programme Lode Runner pour cet usage.

IMPORTANT: LISEZ LE PARAGRAPHE CONCERNANT LA SAUVEGARDE DE VOS CREATIONS. VOUS DEVEZ SAUVEGARDER VOTRE JEU CHAQUE FOIS QUE VOUS QUITTEZ LE MODE EDETEUR.

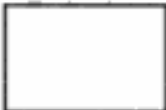







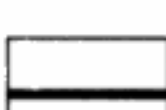



3. SAUVEGARDER VOS CREATIONS

Quand vous avez terminé de dessiner votre tableau, ou lorsque vous voulez vous arrêter, ou tester le jeu ...

VOUS DEVEZ SAUVEGARDER LE TABLEAU SUR VOTRE DISQUETTE DE DONNEES EN APPUYANT SUR ESC PUIS SUR LE BOUTON ↓ . SI VOUS N'EFFECTUEZ PAS DE SAUVEGARDE, LE TABLEAU SERA PERDU LORSQUE VOUS QUITTEREZ L'EDITEUR.

LES COMPOSANTS DE LODE RUNNER

0 =  = gomme	5 =  = mur piégé
1 =  = mur destructible	6 =  = échelle sortie
2 =  = mur indestructible	7 =  = trésor
3 =  = échelle	8 =  = ennemi
4 =  = barre	9 =  = Lode Runner

Certaines restrictions d'utilisation existent concernant le nombre de composants que vous pouvez utiliser:

VOUS DEVEZ AVOIR UN UNIQUE LODE RUNNER A L'ECRAN POUR QUE LE JEU PUISSE ETRE TESTE. Vous pouvez avoir 1, 2, 3, 4 ou 5 ennemis sur un tableau. Pas plus de 5, et pas moins de 1.



UTILISATION DE LA CASSETTE

- 1- Introduire la cassette dans le magnétophone, face A.Taper: RUN", appuyer sur la touche Return et enfoncer la touche PLAY.Les fichiers LR.BIN se chargent et l'écran d'accueil apparaît.
- 2- Appuyer sur la touche Return. L'écran des auteurs apparaît.
- 3- Appuyer sur la touche Return. Le message suivant s'affiche: "Veuillez rembobiner la face B puis remettre le compteur à 000".
- 4- Rembobiner la face B, remettre le compteur à 000, et appuyer sur la touche Return. Le menu OPTION apparaît.
- 5- Utiliser les flèches gauche/droite pour décrémenter ou incrémenter le nombre de vies (fixé à 4 par défaut), puis appuyer sur la touche return.
- 6- Utiliser les flèches gauche/droite pour décrémenter ou incrémenter le nombre de niveaux (fixé à 0 par défaut), puis appuyer sur la touche Return.
- 7- Enfoncer la touche PLAY et appuyer sur la barre d'espace pour jouer. Appuyer sur la touche ESC pour revenir au menu OPTION. Appuyer simultanément sur les touches Ctrl Shift Esc pour sortir.

Notez-bien: Il est conseillé de commencer à jouer les tableaux dans l'ordre chronologique (de 0 à 149), et de noter le numéro de compteur avant d'appuyer sur la barre d'espace lorsque le message "Positioner bloc XXX" apparaît. Ainsi, vous saurez faire le lien entre les numéros de bloc et de votre propre compteur.

GARANTIE

GARANTIE CONTRACTUELLE

Le produit objet de la présente convention est garanti par Brøderbund contre toute erreur et tout défaut substantiels qui en interdiraient l'emploi dans les conditions du manuel d'utilisation et , ce , pendant les quatre vingt dix jours suivant celui de la vente au détail. Cette garantie est personnelle à l'acquéreur initial et ne saurait donc pouvoir profiter , de quelque manière que ce soit , à un tiers . Le client pensant avoir détecté une erreur ou un défaut dans le cadre de la garantie ci-dessus définie , doit en aviser le service technique de notre société. Le personnel technique de Brøderbund fera son possible pour assister le client et résoudre son problème . Si un défaut ou une erreur ne peut être raisonnablement corrigé ou résolu par le client , Brøderbund l'informera des démarches à effectuer pour obtenir un nouveau produit exempt de tout défaut , étant néanmoins précisé que Brøderbund pourra proposer une refaction sur le prix payé .

GARANTIE LEGALE

La garantie légale ci-dessus définie inclut celle prévue aux art. 1641 et suivants du Code Civil, étant convenu que l'acquéreur peut et doit , dans le délai précité de quatre vingt dix jours , relever tout défaut ou vice éventuel. Le « bref délai » prévu à l'art. 1648 est conventionnellement fixé à deux semaines. Les dispositions des art. 1641 et suivants du Code Civil , restent applicables à la présente convention , dans les conditions ci-dessus exposées .

REPLACEMENT DU SUPPORT

Si le client prouve une défaillance du support informatique du produit , objet de la présente convention , dans les quatre vingt dix jours de la date d'acquisition , pour toute autre raison qu'un accident ou une erreur d'utilisation, le dit support

lui sera gracieusement échangé après retour de l'exemplaire défectueux accompagné de la facture nominative de l'achat à l'adresse suivante : Brøderbund France 81, Rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON. A l'expiration du délai précité de quatre vingt dix jours , ou à tout moment si le défaut résulte d'un accident ou d'une mauvaise utilisation , Brøderbund assurera le remplacement du support défectueux en contrepartie d'une somme de 50 F augmentée d'une somme de 18 F à titre de participation aux frais d'emballage et de transport , par produit . Cette obligation sera assumée par Brøderbund aussi longtemps que le programme informatique concerné continuera d'être produit et commercialisé par elle .

LIMITES DE LA GARANTIE

La garantie ici définie se limite à la conformité du logiciel fourni avec ses performances décrites dans le manuel d'utilisation . Aucune publicité , plaquette quelconque , présentation verbale ou écrite , serait-elle le fait de Brøderbund , d'un de ses agents , distributeurs ou employés ne pourra affecter cette limitation . En outre , la garantie attachée au produit , objet des présentes , est strictement limitée au prix d'acquisition dudit produit . En particulier , Brøderbund ne pourra en aucune manière être tenue responsable des dommages de toute nature qui pourraient être provoqués par l'utilisation du produit et , ce , quand bien même Brøderbund aurait été précédemment avisée des conditions d'utilisation dudit produit . Particulièrement, Brøderbund ne pourra en aucun cas être déclarée responsable de toute perte financière ou tout manque à gagner ou tout dommage matériel , commercial , moral ou financier , direct ou indirect , du fait de l'utilisation de ses produits , du manuel d'utilisation de ses produits , ou de tout autre document ou annonces édités ou diffusés par elle .

81, Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

