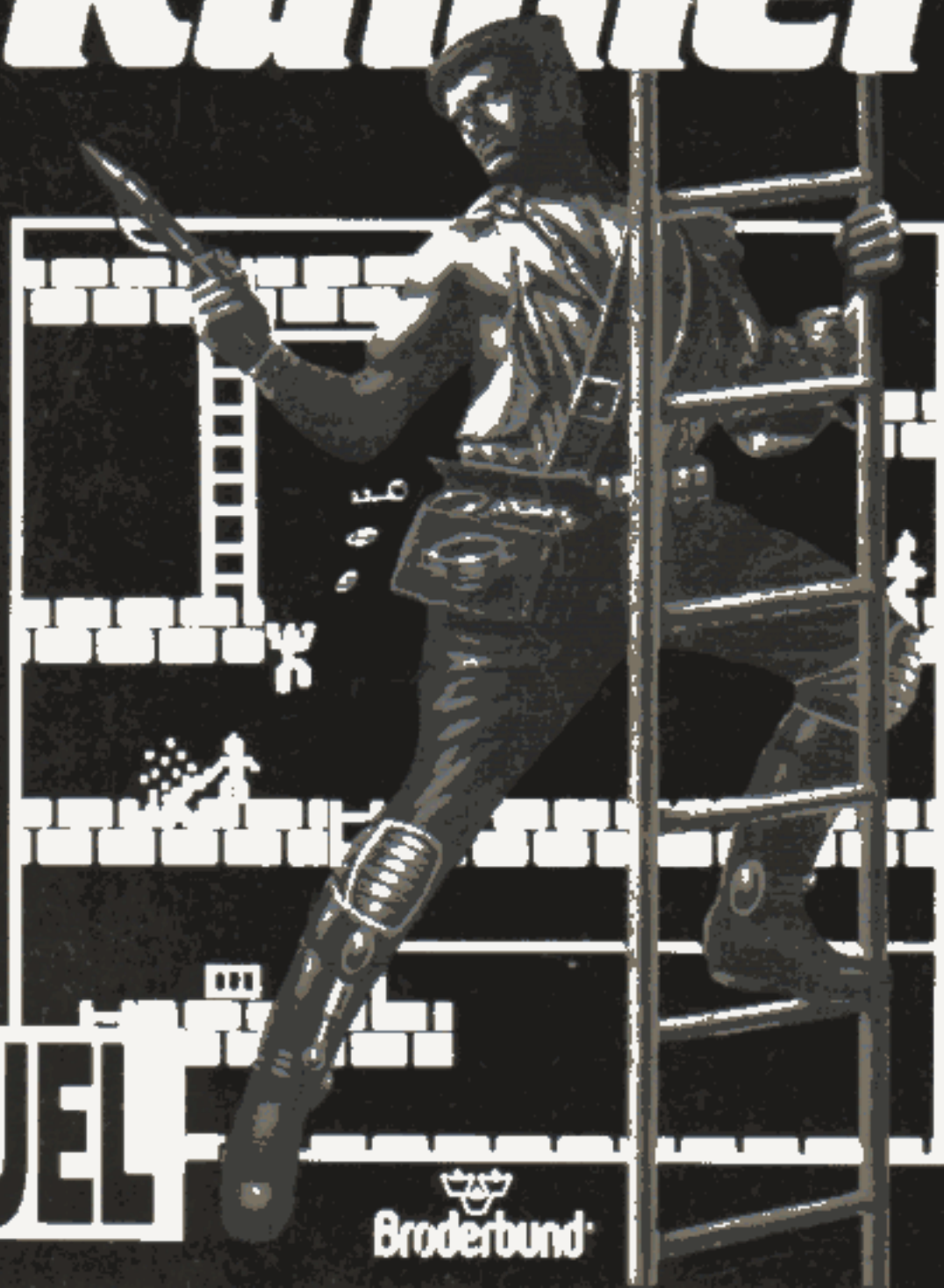
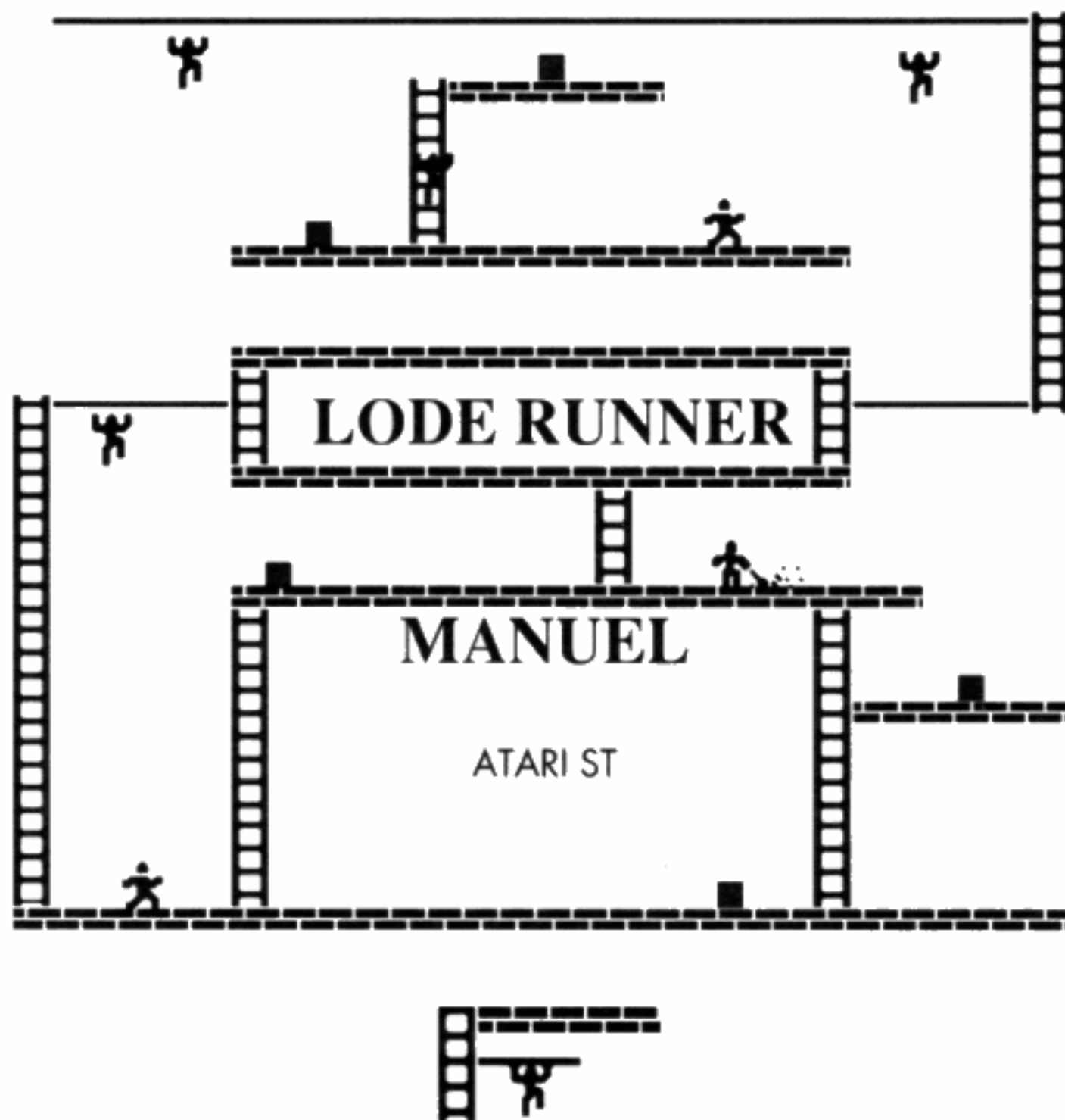


# ***Lode Runner***



**MANUEL**

  
Broderbund





## **VERSION ATARI ST**

### **POUR COMMENCER**

Introduire la disquette Lode Runner dans le lecteur interne. Après avoir visualisé les deux premiers écrans d'accueil, vous arrivez sur le menu principal du jeu.

Au bout de quelques secondes, une démonstration d'un tableau de jeu s'exécute. Tapez sur n'importe quelle touche pour revenir au menu principal.

Le menu principal propose quatre icônes. Vous pouvez vous déplacer sur chacun des icônes soit avec la souris, soit 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. Cliquez sur le bouton gauche de la souris, ou 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:



- F1 = Suicide
- F2 = Pause
- F3 = Décrémente d'un niveau de jeu
- F4 = Incrémente d'un niveau de jeu
- F10 = Permet de recommencer le jeu

## 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.

Si vous utilisez le clavier, utilisez les touches fléchées pour introduire votre nom et appuyez sur RETURN pour valider. Les flèches haut et bas sélectionnent la lettre, tandis que les flèches droite et gauche déplacent le curseur.

Si vous utilisez le joystick, entrez votre nom à l'aide de la manette et validez à l'aide du bouton de tir.



## 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 soit avec la souris, soit avec les flèches haut, bas, gauche et droite du clavier.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris, ou tapez la touche RETURN pour valider vos choix.

Pour revenir au menu principal, sélectionnez le bouton "SORTIE", ou tapez sur la touche ESC, ou encore cliquez sur le bouton droit de la souris.

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.

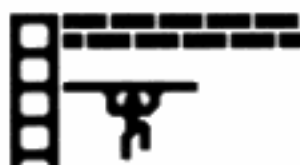


## **FABRIQUEZ VOS PROPRES JEUX**

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

Vous vous déplacez sur chaque icône, case fléchée, ou composant du tableau, soit avec la souris, soit avec les flèches haut, bas, gauche et droite du clavier.


Pour revenir au menu principal, sélectionnez l'icône "ESC", ou tapez sur la touche ESC.




## LES ICONES

Les icônes sont situées dans la dernière colonne de la droite du menu Editeur. Elles commandent les fonctions de l'éditeur.


Cliquez sur le bouton gauche de la souris, ou tapez la touche RETURN pour valider votre choix. Le fond de l'icône devient blanc.


-  : permet de revenir au menu principal. Ne pas oublier d'insérer la disquette programme avant d'appuyer sur ESC.




-  : permet de tester le tableau en cours de création. Si le test échoue, une boîte de dialogue apparaît à l'écran, avec le message "TEST IMPOSSIBLE".


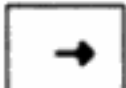


-  : permet d'effacer le tableau en cours de création.

-  : permet de sauvegarder le tableau créé sur la disquette de données. Vérifiez que la disquette ne soit pas protégée en écriture. Une boîte de dialogue survient à l'écran vous demandant d'indiquer le numéro du tableau que vous voulez sauvegarder.

-  : permet de charger un tableau précédemment sauvegardé sur la disquette. Une boîte de dialogue survient à l'écran vous demandant d'indiquer le numéro du tableau que vous voulez charger. Si vous souhaitez lire consécutivement deux tableaux, en ayant travaillé sur le premier, et sans l'avoir dernièrement sauvegardé, le message "SAUVEGARDE DES MODIFICATIONS?" apparaît. Choisissez NON pour écraser les dernières modifications du premier tableau et lire le second, choisissez OUI pour sauvegarder le premier tableau et lire le second.



-  : permet d'effacer les pièces de votre choix sur le tableau en cours de création. Suivre le processus décrit dans le paragraphe "LES COMPOSANTS DU TABLEAU".
-  : permet d'afficher le tableau en cours de création.

### LES CASES FLECHEES

Les cases fléchées sont situées dans la première et la troisième colonne de la gauche du menu Editeur. Elles permettent de faire défiler les différents choix disponibles pour chacun des motifs.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris, ou tapez la touche RETURN pour valider le choix d'un motif des composants du tableau.

Certains composants du tableau ont un motif propre. Ainsi, sélectionner les cases fléchées de Lode Runner ou de ses ennemis changera la couleur des personnages; choisir les cases fléchées d'un trésor reviendra à choisir la forme du trésor; choisir les cases fléchées du mur destructible reviendra à sélectionner une forme de mur destructible.

Certains autres composants du tableau forment des familles. On distingue deux familles: la famille des murs, barres et échelles d'une part, la famille des barres et échelles d'autre part. Choisir les cases fléchées de la première famille reviendra à sélectionner la couleur et la forme associée à ses composants; sélectionner les cases de la seconde permettra de choisir la forme de ses composants.

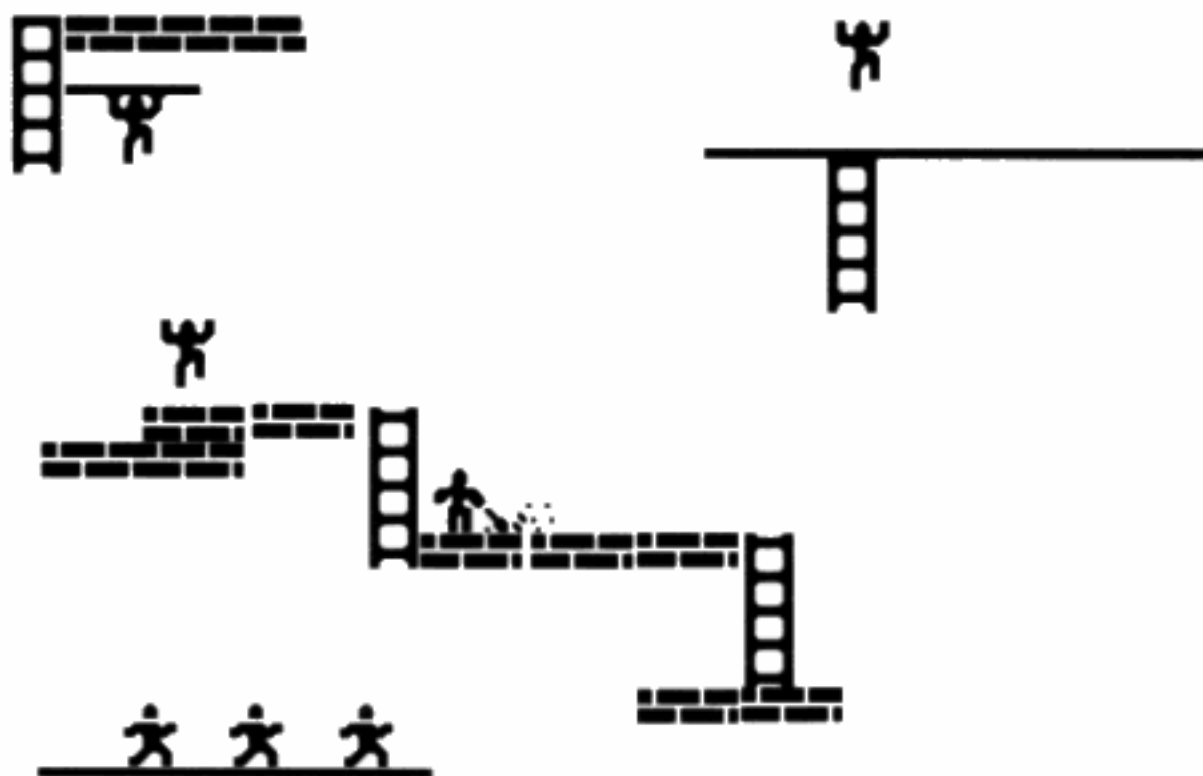




## LES COMPOSANTS DU TABLEAU

Les cases de composants sont situées dans la deuxième colonne de la gauche du menu Editeur, c'est à dire entre les cases fléchées.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur la touche RETURN pour valider le choix d'une case de composants. Le fond de la case devient blanc. Sélectionnez l'icône "->" ou cliquez sur le bouton droit de la souris pour aller à l'écran de création d'un niveau de jeu. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour positionner autant d'éléments correspondant au composant choisi. Revenez au menu Editeur en cliquant sur le bouton droit de la souris, ou en appuyant sur la touche fonction F10. Et recommencez le processus jusqu'à l'obtention du tableau que vous désirez.



## **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 .

### **REEMPLACEMENT 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

