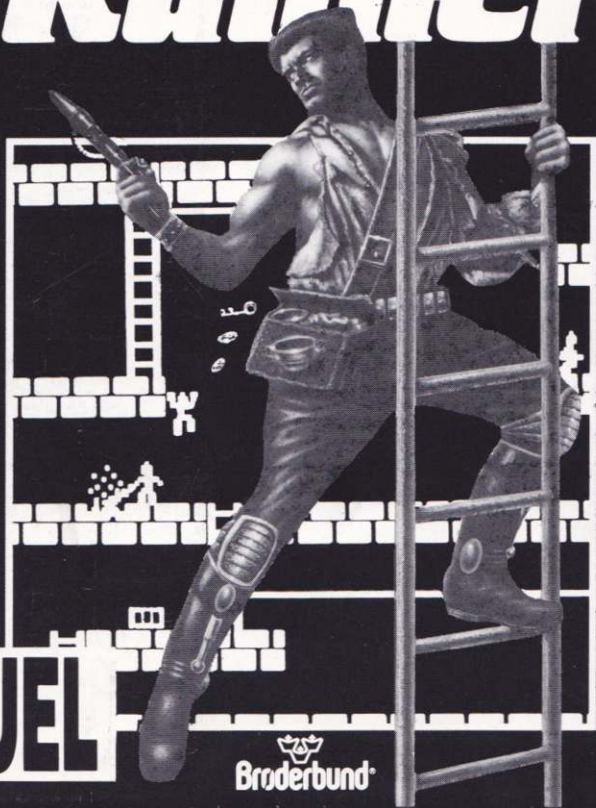


Lode Runner



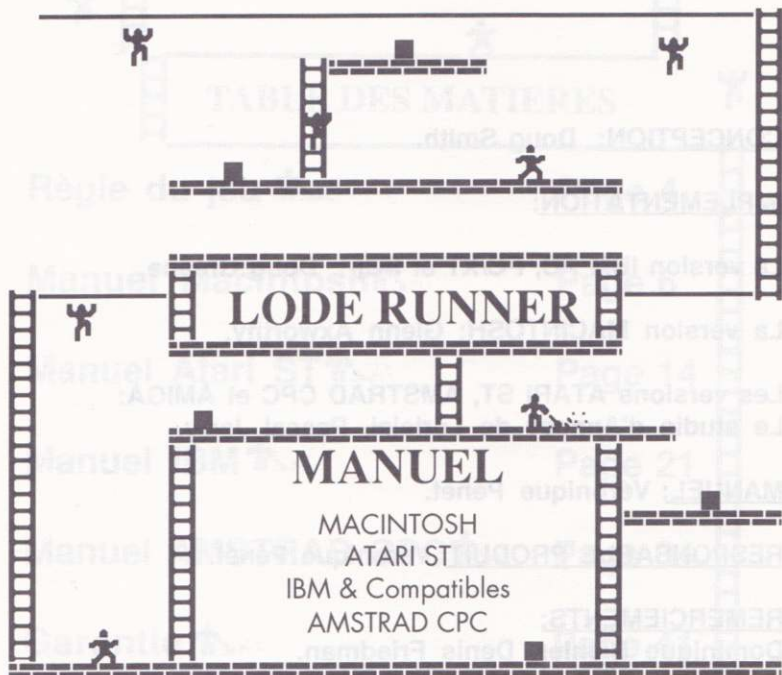
MANUEL


Broderbund®



Broderbund®

AMSTRAD CPC



CONCEPTION: Doug Smith.

IMPLEMENTATION:

La version IBM PC, PC/XT et PCjr: Doug Greene.

La version MACINTOSH: Glenn Axworthy.

Les versions ATARI ST, AMSTRAD CPC et AMIGA:
Le studio d'Annecy de Loricel, Pascal Jarry.

MANUEL: Véronique Pénét.

RESPONSABLE PRODUIT: Véronique Pénét.







REMERCIEMENTS:

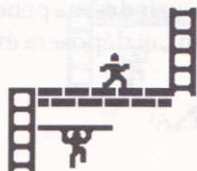
Dominique Biehler, Denis Friedman.





TABLE DES MATIERES

Règle du jeu 	Page 4
Manuel Macintosh 	Page 6
Manuel Atari ST 	Page 14
Manuel IBM 	Page 21
Manuel AMSTRAD CPC 	Page 34
Garantie 	Page 41



REGLE DU JEU

Vous êtes un commando Galactique plongé dans le territoire de l'ennemi. Les dirigeants du répressif Empire Bungeling, avides de puissance, ont volé une fortune d'or, en affligeant à la population des taxes alimentaires excessives. Votre tâche? Vous infiltrer dans chacune des 150 différentes pièces contenant des trésors, échapper aux gardes mortels Bungeling, et reconquérir chaque trésor du butin Bungeling.



Pour terminer un niveau, vous devez ramasser tous les trésors d'une pièce. Quand vous avez réussi, vous devez grimper à une échelle située en haut de l'écran, et vous passez au niveau supérieur. Vous gagnerez aussi des points de bonus et une vie supplémentaire chaque fois que vous terminerez un niveau. Vous commencez à jouer en possédant 5 vies.

Vous utiliserez votre pisto-laser pour creuser des trous et vous frayer un passage au travers des murs de pierre. Vous ne pourrez creuser que des pierres fissurées et non cimentées, et les trous doivent être complètement creusés pour être considérés comme tels. Si un garde Bungeling tombe dans un trou et y reste coincé, vous pouvez lui courir dessus pendant un court instant. Il redeviendra très vite vivant, et déposera éventuellement l'or qu'il portait.



Tous les trous que vous avez creusés se rebouchent quelques secondes après; les gardes qui y sont tombés mourront et seront remplacés par de nouveaux gardes descendant du haut de l'écran. Attention: les gardes peuvent ressortir des trous qui ne se referment pas autour d'eux. Votre joueur, néanmoins, ne peut pas ressortir d'un trou dans lequel il est tombé; il mourra dès lors qu'il tombera dans un trou, large d'une pierre seulement.

Vous remarquerez que les trésors transportés par les gardes ennemis cessent d'être visibles. Si vous avez ramassé tout l'or visible à l'écran, et que l'échelle permettant d'atteindre le niveau supérieur n'apparaît pas en haut de l'écran, ou que vous ne pouvez pas grimper dans la partie haute de l'écran, c'est que un ou plusieurs gardes ennemis transportent encore de l'or sur eux.

Vous devez faire tomber les gardes dans des trous afin de leur prendre leur butin. Si un garde ennemi transportant de l'or tombe dans un trou mortel dont ni vous ni lui ne pouvez sortir, vous ne serez pas capable de récupérer le trésor en restant vivant.





VERSION MACINTOSH

POUR COMMENCER

Après avoir chargé le logiciel, l'écran du titre apparaît, et le programme commence directement sur une démonstration autonome, de trois niveaux de jeu différents. Regardez-les pour vous faire une idée sur la façon de jouer. Pour commencer à jouer, sélectionnez l'option «Démarrer» du menu «JEU». Votre joueur commencera à clignoter, ce qui indiquera que la partie peut commencer.



LES COMMANDES

Lode Runner est prévu pour être utilisé avec la souris. Avec les menus déroulants et les commandes spécifiques du clavier, chaque aspect de Lode Runner est accessible sans effort. L'interface souris sera la plus appréciée lorsque vous commencerez à créer vos propres tableaux de jeux. Vous en saurez davantage à ce sujet en lisant le chapitre intitulé «FABRIQUER VOS PROPRES JEUX» ci-après.

On peut jouer à Lode Runner en utilisant soit le clavier seul, soit le clavier et la souris. Quand vous chargez la disquette pour la première fois, le jeu est paramétré pour l'utilisation du clavier. Si vous voulez utiliser la souris, déroulez le menu «OPTIONS» et sélectionnez «SOURIS». Les commandes du clavier et de la souris sont récapitulées ci-dessous.





CLAVIER

- I = déplace le joueur vers le haut
- K = déplace le joueur vers le bas
- J = déplace le joueur vers la gauche
- L = déplace le joueur vers la droite
- S ou U = creuse un trou à gauche
- F ou O = creuse un trou à droite



SOURIS

Après avoir choisi «SOURIS» dans le menu «OPTIONS», cliquez sur le bouton de la souris pour commencer le jeu. Vous pouvez bouger la souris vers le haut, le bas, la droite, la gauche, pour indiquer au joueur dans quelle direction aller. Il n'est pas nécessaire de guider votre joueur avec le curseur, car le moindre mouvement de la souris ira modifier la direction du joueur. Laissez le curseur au centre de l'écran, de façon à ce que, lorsque vous avez besoin de bouger votre joueur dans une direction particulière, vous ne soyez pas gêné par les bords de l'écran. Pour creuser, utilisez les mêmes touches que dans le mode clavier, c'est à dire le S ou le U pour creuser à gauche, le F ou le O pour creuser à droite.

LES SCORES

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



LES MEILLEURS SCORES

Si vous avez réalisé un nouveau meilleur score, une fenêtre des meilleurs scores apparaît à l'écran à la fin de la partie. Tapez votre nom, et appuyez sur la touche RETURN ou cliquez sur le bouton de la souris en dehors de la fenêtre. Vous pouvez saisir 20 caractères au maximum. Si vous en tapez davantage, l'ordinateur ne retiendra que les 20 premiers saisis. Si vous avez fait une faute de frappe, vous pouvez corriger votre erreur en utilisant la touche BACKSPACE.



VISUALISATION DES MEILLEURS SCORES

La fenêtre des meilleurs scores est toujours présente derrière la fenêtre du tableau de jeu. Déroulez la fenêtre du tableau de jeu pour la visualiser. Vous pouvez aussi regarder les scores en sélectionnant «Visualiser scores» dans le menu «SCORES». Cliquez dans la fenêtre «JEU», maintenant située derrière la fenêtre des meilleurs scores, pour la rendre active à nouveau.



TOUCHES ET FONCTIONS DU MENU SPECIFIQUE

Tous les aspects du jeu Lode Runner, à l'exception du forage des trous, sont accessibles avec la souris. La plupart de ces mêmes aspects sont aussi accessibles avec des touches de commande spécifique.

MENU	TOUCHE	
«JEU»	Opt A	tue l'homme tombé dans un trou sans moyen de s'échapper
«OPTIONS»	Opt M	permet de jouer avec la souris


«OPTIONS»	Opt K	permet de jouer avec le clavier
«JEU»	Opt P	arrête le jeu
«JEU»	Opt U	fait avancer d'un niveau
«JEU»	Opt E	ajoute une vie supplémentaire
«JEU»	Opt S	commence une nouvelle partie
«OPTIONS»	(rien)	ralentit ou accélère le jeu

AJUSTER LE VOLUME DU SON

Un contrôle du volume du son est effectué dans l'option «TABLEAU DE BORD» du menu APPLE.



FABRIQUER VOS PROPRES JEUX

 Avec l'éditeur de Lode Runner, vous pouvez dessiner vos tableaux, les sauver sur disque, et jouer sans jamais être limité par le nombre de tableaux. Grâce à l'interface-souris, l'éditeur est extrêmement simple à manier.



CREER UN NOUVEAU FICHIER

Avant de pouvoir dessiner vos propres tableaux de Lode Runner, vous devez créer un fichier qui les contiendra. Déroulez le menu «FICHIER» et choisissez «Fermer». Ensuite, sélectionnez «Nouveau» à partir du même menu.

Vous pouvez créer cinq fichiers de tableaux de jeux Lode Runner sur une disquette. Chaque fichier contiendra un maximum de 150 tableaux. Vous pouvez faire de la place sur votre disquette, pour pouvoir ajouter de nouveaux fichiers, en effaçant les fichiers de tableaux couramment utilisés (en les mettant à la poubelle, puis en vidant la poubelle), ou

en les mettant sur une disquette de données, puis en les effaçant de la disquette originale de jeu.



UTILISER L'ÉDITEUR

Après avoir chargé le logiciel ou créé un fichier, vous pouvez utiliser l'éditeur. Commencez par sélectionner «Editeur ON» du menu «ÉDITEUR». En utilisant l'éditeur, vous allez pouvoir, soit créer de nouveaux tableaux à partir de rien, soit modifier des tableaux déjà existants.



DESSINER VOS TABLEAUX

Commencez par sélectionner le pinceau que vous voudrez utiliser à partir de la barre d'option située en haut de l'écran. Le pinceau prêt à dessiner clignotera. Vous aurez le choix entre des pierres, des échelles, des barres, des portes d'où l'on tombe, des coffres d'or, des gardes, des échelles invisibles qui n'apparaissent qu'après avoir ramassé l'or, et un carré blanc qui vous permettra d'effacer vos erreurs. Vous devez placer cinq gardes ennemis et un joueur, au minimum sur chaque tableau. Bougez tout simplement votre curseur sur l'écran de jeu, appuyez sur le bouton de la souris et commencez à dessiner. Si vous voulez dessiner une ligne droite, utilisez les touches SHIFT.



EFFECTUER DES CORRECTIONS OU RECOMMENCER

Si vous changez d'avis après avoir dessiné, ou si vous avez fait une erreur, il existe différentes façons de corriger votre dessin:

- 1) Utilisez votre curseur comme une gomme après avoir sélectionné le carré blanc. Il y a aussi un autre moyen: après avoir dessiné avec un pinceau spécifique, si vous maintenez appuyé le bouton de la souris pendant que le curseur est au-dessus de votre dessin, vous pourrez effacer le pinceau utilisé. Ainsi, après avoir dessiné des pierres, si vous maintenez le bouton de la souris appuyé et que vous êtes au dessus de

la pierre, vous effacerez la pierre en gardant le reste de votre tableau intact.

2) Sélectionnez «Annuler» dans le menu «EDITEUR» (ou appuyez sur Opt Z) pour revenir à la dernière action que vous avez effectuée.

3) Cliquez sur le bouton «Revert» au bas de l'écran pour revenir sur l'écran tel que vous l'avez sauvé pour la dernière fois.

4) Sélectionnez «Effacer» dans le menu «EDITEUR» pour effacer complètement tout votre écran.



SAUVER VOS CREATIONS

Pour sauver vos tableaux de jeux, cliquez sur le bouton «Save» situé en bas et à gauche de l'écran.

Remarque: Un écran blanc signalera à votre ordinateur qu'il a atteint la fin d'une série de tableaux; aussi, évitez de sauver des écrans blancs entre les niveaux que vous voudrez jouer consécutivement plus tard.



REGLES DE VOTRE JEU



Pour jouer avec un tableau que vous venez de créer ou de modifier, sélectionnez «A partir de...» dans le menu «JEU».

Pour jouer votre ou vos tableaux immédiatement après les avoir chargés sur la disquette de jeu, vous devez commencer par charger le bon fichier. Sélectionnez «Ouvrir» du menu «FICHIER» puis le fichier qui contient vos tableaux. Sélectionnez ensuite, «Démarrer» ou «A partir de...» du menu «JEU».

Vous pourrez jouer une série de tableaux plusieurs fois de suite, chaque fois avec un défi encore plus grand: la vitesse des gardes, relative à la vitesse de votre joueur va s'accroître. De plus, le numéro de niveau situé au bas de l'écran augmentera chaque fois qu'un nouveau tableau apparaîtra à l'écran. Ainsi donc, si vous étiez en train de jouer une série de trois tableaux, après les avoir tous joués et gagnés, le premier tableau

réapparaîtra mais avec le numéro de niveau quatre.

CHARGER DES TABLEAUX A PARTIR D'UNE DISQUETTE

Pour charger une série de tableaux contenue dans une autre disquette de données, après avoir démarré sur la disquette Lode Runner, commencez par choisir «Fermer», puis «Ouvrir» à partir du menu «FICHIER». Ensuite, enlevez la disquette de jeu, insérez votre disquette de données et sélectionnez le fichier que vous voulez. Si vous avez deux lecteurs, insérez votre disquette de données dans le second lecteur et cliquez sur le bouton «Lecteur» pour obtenir un répertoire de fichiers. Puis cliquez sur le nom du fichier approprié.



BOUGER OU DUPLIQUER UN TABLEAU

Il est possible de transférer un tableau d'un niveau à l'autre, ou d'un fichier à l'autre, en utilisant «Couper» et «Coller» du menu «EDITEUR». Vous pouvez dupliquer un tableau sur un autre niveau en utilisant «Copier» toujours à partir du menu «EDITEUR». Le tableau avec lequel vous voulez travailler doit être à l'écran, et l'éditeur doit être activé, avant de pouvoir commencer.

Pour transférer un tableau d'un niveau à l'autre, commencez par sélectionner la fonction «Couper». Puis, cliquez sur «forward» ou sur «backward», pour bouger le tableau vers le niveau que vous souhaitez, enfin choisissez «Coller». Vous pouvez coller un tableau sur autant de niveaux que vous voulez, après l'avoir coupé. Si vous voulez dupliquer un tableau sur un autre niveau, utilisez «Copier» à la place de «Coller».

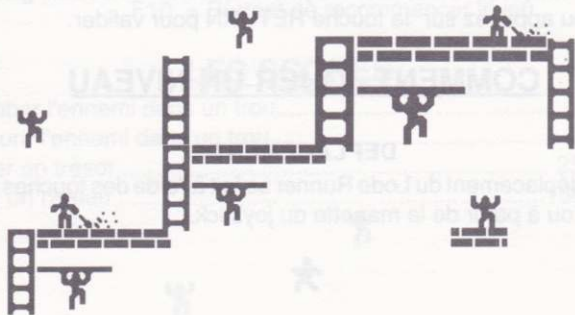
Pour transférer un tableau d'un fichier à l'autre, commencez par choisir la fonction «Couper». Cliquez «Fermer» puis «Ouvrir» dans le menu «FICHIER». Sélectionnez le fichier dans lequel vous voulez transférer le tableau. Puis, choisissez «Editeur ON» à partir du menu «EDITEUR». Choisissez le niveau dans lequel vous voulez placer le tableau,

et placez-le en utilisant la fonction «Coller» du menu «EDITEUR». Si vous voulez dupliquer un tableau dans un autre fichier, utilisez «Copier» à la place de «Couper».



FAIRE UNE COPIE DE SAUVEGARDE

Lode Runner peut être copié autant de fois que vous le désirez. Vous devrez copier à la fois l'application Lode Runner et le «system folder». Assurez-vous de copier le «system folder» à partir de la disquette Brøderbund, car des versions antérieures du «system folder» peuvent ne pas être compatibles avec Lode Runner. Jouer avec une disquette de sauvegarde permet de préserver la durée de vie de la disquette originale. Chaque fois que vous jouerez avec la disquette de sauvegarde, on vous demandera d'insérer la disquette originale Lode Runner momentanément dans le lecteur. La disquette originale agit comme un clé donnant accès à la copie. La disquette originale peut être protégée en écriture quand vous l'utilisez pour une simple validation.





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.

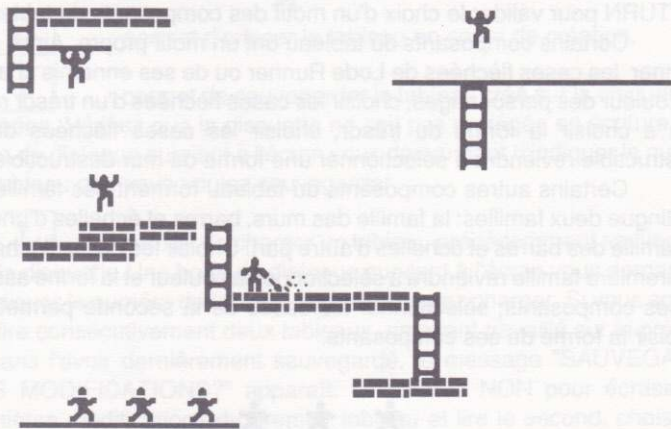
Certains autres composants du tableau forment des familles. On distingue deux familles: la famille des murs, barres et échelles d'une part, la famille des barres et échelles d'autre part. Choisir les cases fléchées de la première famille reviendra à sélectionner la couleur et la forme associée à ses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





VERSION IBM

POUR COMMENCER



Allumez votre ordinateur, sous la racine du DOS A:, tapez LR, placez la disquette Lode Runner dans le lecteur de disquettes A, puis appuyez sur la touche Return. Le programme commence directement sur une démonstration de trois niveaux de jeux différents. Regardez-les pour vous faire une idée de la façon de jouer.



Pour commencer à jouer, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier (à l'exception de ESC) ou sur le bouton du joystick si vous utilisez un joystick. (Le programme détermine automatiquement si vous jouez au joystick et sélectionne ce mode de fonctionnement pour vous). Votre joueur commencera à clignoter à l'écran. Pour entrer dans l'action du jeu, déplacez votre joueur en utilisant le clavier ou la manette du joystick, ou appuyez sur le bouton du joystick.

AJUSTER VOTRE JOYSTICK



La toute première fois que vous utilisez le joystick, le programme vous demandera d'ajuster le centrage et la sensibilité de votre joystick. Suivez les instructions à l'écran, en ajustant chaque axe en l'orientant: d'abord au centre, puis en haut, en bas, à droite, à gauche, et en pressant le bouton du joystick une fois dans chacune de ces cinq positions.

Vous devrez répéter cette procédure jusqu'à ce que la configuration de votre joystick vous satisfasse. Quand vous avez terminé, appuyez sur ESC pour revenir au jeu.

Vous pourrez aussi faire des ajustements de joystick chaque fois que vous le souhaitez, en appuyant sur la touche ESC et la lettre J pour joystick.

Si au commencement du jeu, votre Lode Runner commence à courir avant que vous ayez déplacé le joystick, c'est le signe que votre joystick doit être réajusté. Recommencez alors le processus décrit ci-dessus.



LES COMMANDES

Joystick

Joystick = déplacement vers le haut, le bas, la droite, la gauche

Bouton 1 = creuse un trou vers la droite

Bouton 2 = creuse un trou vers la gauche



Clavier

Initialement, le programme est prévu pour être utilisé avec les touches décrites ci-dessous. Vous pouvez redéfinir les touches si vous préférez en utiliser d'autres (voir "assignation de touches" plus loin).



PC et PC/XT (clavier numérique)		PCjr (clavier)
8 (↑)	vers le haut	I
5 (↓)	vers le bas	K
4 (←)	vers la gauche	J
6 (→)	vers la droite	L
7 (ou Home)	creuse à gauche	U
9 (ou Pg Up)	creuse à droite	O

Assignment de touches

Vous pouvez assigner les touches du clavier de la façon suivante: alors que vous êtes en train de jouer, appuyez sur ESC et la lettre K. Vous devrez appuyer deux fois sur la lettre K si un joystick est connecté à votre ordinateur. Puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran et tapez ENTER (ou Return) après avoir assigné chacune des touches. Vous pouvez assigner indifféremment une lettre, un chiffre, une touche fonction ou encore le curseur. Vous ne pouvez pas assigner les touches: ESC, Ctrl, Alt, Shift, Num Lock, Caps Lock, Scl Lock, Prt Scrn, ou Enter.

Important Durant le jeu, n'essayez pas d'imprimer l'écran en utilisant la fonction P (sur un PCjr), ou Ptr Scrn (sur un PC ou PC/XT). Vouloir imprimer l'écran interromperait le fonctionnement du programme, et vous devriez relancer le jeu.



LES OPTIONS

Lode Runner fonctionne selon trois modes: Démonstration, Jeu, et Editeur.



La démonstration

La démonstration est lancée dès que le logiciel est chargé. Elle est composée d'un défilement cyclique de l'écran Titre, de trois tableaux de Jeu et de l'écran d'affichage des Meilleurs Scores.



Le jeu

Le jeu commence habituellement par le tableau n°1 avec 5 vies. (LEVEL 1, MEN 5). Votre objectif est de ramasser tous les trésors et de monter en haut de l'échelle de sortie pour atteindre le tableau de niveau supérieur, sans avoir été capturé par le joueur ennemi. Vous pouvez suspendre le jeu à tout moment en appuyant sur la touche ESC; cette action arrêtera les joueurs et vous permettra de choisir éventuellement d'autres options de jeu.



L'éditeur



L'éditeur permet de créer vos propres tableaux de jeu sur une disquette différente de celle de Lode Runner, protégée en écriture. En appuyant sur ESC, vous accédez à la barre de menu située au bas de l'écran; celle-ci vous permet de choisir des options de création d'éléments d'un tableau, et y compris de revenir au jeu.



Pour passer d'un des trois modes aux autres, appuyez d'abord sur la touche ESC pour interrompre votre action en cours et choisir parmi une liste d'options disponibles au point où vous vous trouvez. Vous pouvez toujours revenir au mode précédent (si vous n'en n'avez choisi aucun autre) en appuyant de nouveau sur la touche ESC ou Return. Si vous êtes

en train de jouer et voulez changer de mode, appuyez d'abord sur la touche ESC. (Si vous arrivez à l'écran des meilleurs scores, tapez votre nom, ou appuyez simplement sur Return et continuez).



LES SCORES

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



Les meilleurs scores

Si vous parvenez à atteindre un nouveau meilleur score, l'écran des meilleurs scores apparaît à la fin du jeu. Tapez votre nom puis appuyez sur Enter. Vous pouvez utiliser la touche Backspace pour effectuer des corrections avant de valider en appuyant sur la touche Enter.



LES TOUCHES




Comme il a déjà été mentionné plus haut, Lode Runner possède trois modes de fonctionnement: DEMO, JEU, et EDITEUR, et la touche qui permet de passer d'un des modes à l'autre est ESC. Dans chacun des modes, vous pouvez visualiser les options courantes en appuyant sur ESC. Une ligne d'instructions apparaît au bas de l'écran. Pour sélectionner une commande, appuyez sur la première lettre ou touche appropriée. ATTENTION: TAPEZ A POUR QUIT ET Q POUR ABORT.








Voici les options disponibles dans les modes DEMO et JEU après avoir tapé sur ESC:



Mode Démonstration

	P(lay	sélection d'un niveau de tableau entre 1 et 1500
	S(how	affichage des meilleurs scores
	C(lear	effacement des meilleurs scores
	E(dit	accès à l'éditeur
	I(nit	initialisation d'une disquette vierge pour sauver vos propres tableaux de jeux
	Esc ou Enter	retour au mode DEMO

Mode jeu

	K(eyboard	jeu avec le clavier	
	J(oystick	ajustement et jeu avec le joystick	
	S(ound	règlage du son	
	M(en	ajout de "vies", i.e le nombre de joueurs	
	L(evel	choix d'un niveau (1-150)	
	->	accélération du jeu (sur PC et PC/XT seulement)	
	<- 	décélération du jeu (sur PC et PC/XT seulement)	
	X	placement de l'axe x du joystick	
	Y	placement de l'axe y du joystick	
	A(bort	suicide (Tapez la lettre Q)	
	Q(uit	retour au mode DEMO (Tapez la lettre A)	
	Esc ou Enter	retour au mode JEU	

Ajouter des vies supplémentaires ou commencer à partir d'un niveau de jeu différent de 1 sont des actions considérées comme des tricheries. Dans ces conditions, vous ne pouvez pas sauvegarder votre score dans le tableau prévu à cet effet.

NOMBRE DE NIVEAUX


Le logiciel Lode Runner comporte 150 tableaux de jeu. Néanmoins, on peut jouer avec 1500 tableaux! Arrivé au tableau n°150, vous jouerez les tableaux 151 et suivants (301 et suivants, 451 et suivant, etc..), qui sont les répliques des n°1 à 150 mais dont la vitesse de déplacement des ennemis a augmenté. Vous pouvez expérimenter ces tableaux en gardant la lettre L (evel enfoncée jusqu'à ce que vous dépassiez le n°150).

FABRIQUER VOS PROPRES JEUX

L'éditeur de jeu vous permet de dessiner, déplacer, effacer, tester et sauvegarder sur disquette vos propres tableaux de jeu Lode Runners sans connaissance de programmation particulière! Pas de panique. C'est surprenant de facilité.



Le tableau suivant résume les étapes à suivre pour fabriquer vos propres jeux. Les détails des instructions sont décrites dans le paragraphe ci-après.

	QUE FAIRE	COMMENT LE FAIRE
1.	Accéder au mode EDITEUR	Depuis le mode DEMO, appuyer sur Esc puis la lettre E (dit). Depuis le mode JEU, appuyer sur Esc puis la lettre Q (uit).
2.	Introduire une disquette initialisée dans le lecteur	Voir "Initialisation d'une disquette".

3.	Dessiner votre tableau	Utiliser les touches fléchées du clavier numérique pour déplacer le curseur.
4.	Sauvegarder votre tableau	Appuyez sur Esc puis S(ave).
5.	Tester votre tableau	Appuyez sur P(lay).

1. ACCEDER AU MODE EDITEUR


Vous devez d'abord accéder au mode EDITEUR. Si vous êtes en train de jouer, appuyez sur Esc puis sur A pour quitter le jeu, puis sur Esc et sur E (pour "Edit"). Si vous commencez à partir du mode DEMO, appuyez simplement sur Esc puis sur la lettre E.

Dans chacun des cas, si vous passez par l'écran des meilleurs scores, inscrivez-y votre nom, et appuyez sur Enter pour continuer.

Le menu de l'éditeur apparaît et vous permet de choisir parmi les commandes suivantes:



LES COMMANDES DE L'EDITEUR

S(ave)	sauvegarde du tableau créé à l'écran	
G(et)	chargement de n'importe quel tableau	
X(change)	échange de deux tableaux	
C(lear)	effacement du tableau	
<-	affichage du tableau précédent	
->	affichage du tableau suivant	
P(lay)	test de n'importe quel tableau	
Q(uit)	retour au mode DEMO (tapez la lettre A)	
Esc/Enter	retour au mode EDITEUR	

Ces commandes sont expliquées dans les paragraphes suivants.



2. 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.

Entrez dans le mode DEMO, appuyez sur Esc et appuyez sur la lettre I pour Initialisation. Enlevez votre disquette programme et insérez à sa place une disquette formatée. Suivez les instructions à l'écran et donnez un nom à votre disquette.

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.

Notez bien: Utilisez la commande I avec précaution car elle efface complètement la disquette de données! Le programme vous préviendra au cas où vous cherchiez à effacer votre logiciel Lode Runner.



3. DESSINEZ VOS TABLEAUX

Maintenant que vous avez initialisé votre disquette de données, vous êtes prêt à créer vos propres tableaux de jeu. A partir du mode DEMO, appuyez sur Esc puis sur la lettre E. 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 puis appuyez sur la touche Enter. L'écran sélectionné apparaît.

Notez bien: Vous pouvez utiliser la touche Backspace "<" 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. Chacun de ces composants est contrôlé par une des neuf touches numériques du clavier (1-9). Zéro (0) efface. 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 les touches du clavier appropriées.

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 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 LODERUNNER 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.

D'autres composants ont des limites (1-7), et le programme vous les rappellera à l'écran.



4. 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 LA LETTRE S(ave. SI VOUS N'EFFECTUEZ PAS DE SAUVEGARDE, LE TABLEAU SERA PERDU LORSQUE VOUS QUITTEREZ L'EDITEUR.



5. TESTER VOTRE JEU

Après avoir sauvegardé un tableau (en utilisant la lettre S), appuyez sur la lettre P(lay pour tester le jeu que vous venez de créer.

Quand vous testez, si vous vous positionnez sur un niveau de tableau qui n'existe pas, ou qui n'a pas de Lode Runner, le jeu retourne au tableau n°1, mais avec des ennemis qui se déplacent à plus grande vitesse. Ainsi, vous pouvez jouer une dizaine de fois, avec un tableau ou plus, en élevant le niveau de difficulté à chaque fois.

Autres commandes du mode EDITEUR

Les autres touches disponibles (à l'exception de Esc) à partir de l'écran de l'éditeur sont les suivantes:

G(Get) - permet de charger le numéro de tableau que vous souhaitez. Tapez le numéro suivi de Enter.



X(Exchange) - permet de changer de tableau.

C(Clear) - Efface le tableau de la disquette, ainsi que le tableau dessiné à l'écran.

Q(Quit) - renvoie au mode DEMONSTRATION. Tapez la lettre A.

Esc - renvoie au mode EDITEUR.

Notez bien : Vous ne pouvez pas afficher ou manipuler les tableaux livrés avec la disquette programme. L'éditeur sera utilisé avec une disquette de données uniquement.

ERREUR DISQUETTE

Si le message "Unable to read/write/init this disk ..." apparaît à l'écran, réessayez plusieurs fois la disquette avant d'en tirer des conclusions. Un des problèmes suivants peut en être la cause:



1. La porte du lecteur de disquette est restée ouverte.

Fermez-la.

2. La disquette est mal introduite dans le lecteur.





Ouvrez la porte du lecteur, insérez la disquette sur la bonne face, et refermez la porte du lecteur.

3. Un incident est survenu -poussière, baisse de tension- mais peut ne pas se reproduire si vous réessayez.

L'option "Retry" vous donne la chance de réessayer sans perdre le score que vous aviez atteint sur le tableau, si le problème ne se reproduit pas.

Testez vos propres créations pour être sûr qu'elles sont jouables. Pour ce faire, retournez simplement à l'éditeur.



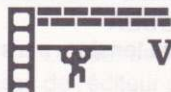
Si le message "This game has an error on it and must be skipped" apparaît à l'écran, c'est que vous avez un problème avec un tableau. Dans ce cas, allez dans l'éditeur à partir de la disquette programme de Lode Runner, appuyez sur la lettre C (clear et créez le tableau à nouveau.

Rappelez-vous que si un Lode Runner se trouve coincé dans un trou sans moyen de s'en sortir, il suffit que vous appuyez sur Esc puis la lettre A pour suicider le Lode Runner et pouvoir continuer à jouer.



IMPORTANT: La disquette programme Lode Runner n'est pas protégée en écriture, et pourrait être endommagée si vous utilisez des fonctions de copie ou de formatage de la disquette par inadvertance. Si vous posez une protection d'écriture sur la disquette, vous ne pourrez pas sauvegarder vos meilleurs scores. La disquette de jeu Lode Runner n'a pas d'autres particularités.





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



Ctrl-A

Esc/Enter

change de famille de décors

sauvegarde du tableau créé à l'écran

chargement de n'importe quel tableau

effacement du tableau

retour au menu principal (avec disquette originale)

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 EDITEUR.













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 réfaction 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 défaillant 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

The logo consists of a stylized crown or helmet shape with three points, each containing a small circle. Below this symbol is the word "Broderbund" in a bold, sans-serif font, followed by a registered trademark symbol (®).

Broderbund®