

## LOST DUTCHMAN MINE

### AMIGA ET ATARI ST

---

Faites une copie de sauvegarde de l'original et mettez le en lieu sûr. LOST DUTCHMAN MAN n'est pas protégé en copie, vous pouvez en faire une copie à partir du Workbench en utilisant la fonction Diskcopy pour Amiga ou à partir du bureau en utilisant les fonctions de copie du GEM pour Atari. Référez vous au manuel de l'utilisateur si vous ne savez pas faire de copies.

#### AMIGA :

##### \* MEMOIRE SUPPLEMENTAIRE :

LOST DUTCHMAN MAN chargera tous les graphismes en mémoire lorsqu'il sera lancé à partir d'une disquette et qu'il y aura suffisamment de mémoire. Il faut au moins 1Meg de RAM pour ce jeu.

##### \* POUR LANCER LE JEU A PARTIR D'UNE DISQUETTE:

Lancez le système d'exploitation de votre ordinateur avec le disque boot (ou avec le disque LOST DUTCHMAN MINE). Insérez ensuite le disque LostDutchManMine dans un lecteur. Cliquez deux fois très rapidement sur l'icône du disque LDM, une fenêtre s'ouvrira, comportant un tiroir nommé LDM. Cliquez deux fois très rapidement sur ce tiroir. Une fenêtre comportant l'icône LostDutchmanMine s'ouvrira, cliquez deux fois très rapidement sur cet icône pour lancer le jeu. Ne retirez pas le disque du lecteur pendant le jeu.

##### \* POUR LANCER LE JEU A PARTIR DU DISQUE DUR

Amenez le tiroir LDM du disque LDM sur un espace approprié de votre disque dur. Tous les fichiers et catalogues nécessaires seront copiés. Ouvrez ensuite le tiroir LDM et cliquez deux fois très rapidement sur l'icône de LostDutchManMine pour lancer le jeu.

##### \* LE CHARGEMENT DE PARTIES SAUVEGARDEES ET LA SAUVEGARDE

Lors du chargement ou de la sauvegarde d'un jeu, un questionnaire s'affichera. Vous donnerez alors le chemin et le nom du fichier que vous utiliserez pour la sauvegarde de vos jeux.

Si vous sélectionnez le gadget VOLUMES, vous visualiserez les périphériques sur lesquels les sauvegardes sont possibles. Les sous-catalogues sont désignés par ">>>>" (avant le nom). Si vous êtes dans un sous-catalogue, cliquez sur le gadget PARENT pour en sortir.

Une fois que vous avez indiqué le périphérique et le catalogue, son nom apparaîtra dans l'aire réservée au chemin. Tapez un seul nom de fichier avec l'extension .LDM dans l'aire réservée au fichier et cliquez sur le gadget OKAY ou appuyez sur la touche RETURN (si, au contraire, vous voulez annuler l'opération, cliquez sur CANCEL).

#### **\* ATARI ST :**

Si vous avez 1 meg ou plus de mémoire RAM, LOST DUTCHMAN MINE chargera en son entier. Si vous possédez un 520ST standard, ne retirez pas le disque 2 du lecteur. Si vous avez des difficultés de chargement, désactivez tous les accessoires du bureau avant de relancer le jeu.

#### **\* SYSTEME A UN LECTEUR :**

Insérez le disque 1 dans le lecteur et allumez votre ordinateur. LOST DUTCHMAN MINE sera alors en chargement automatique. Insérez le disque 2 lorsqu'on vous le demande et laissez le dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

#### **\* SYSTEME A DEUX LECTEURS:**

Insérez le disque 1 dans le lecteur A et le disque 2 dans le lecteur B. Allumez votre ordinateur, DUTCHMAN.PRГ sera en chargement automatique. Une fois que le jeu entier est chargé, remplacez le disque 1 du lecteur A par un disque vierge formaté ou par votre disque de sauvegarde de jeux. Ne retirez pas le disque 2 si vous avez moins d'un meg de RAM.

#### **\* L'INSTALLATION SUR DISQUE DUR**

Créez un dossier sur votre disque dur et copiez : DUTCHMAN.PRГ, DATA1.DAT et DATA3.DAT du disque 1, DATA2.DAT et DATA4.DAT du disque 2. Cliquez ensuite deux fois très rapidement sur l'icône DUTCHMAN.PRГ.

#### **\* ATARI TOS 1.4**

Si la version 1.4 est installée sur votre ordinateur, effacez STARTGEM.PRГ et STARTGEM.INF, ainsi que le dossier AUTO du disque. Cliquez deux fois très rapidement sur l'icône DUTCHMAN.PRГ pour lancer le jeu . Vous pouvez également l'installer comme une application d'auto-chargement sous le menu "INSTALL APPLICATION" du bureau du GEM.

## **\* L'UTILISATION D'UN MIDI.**

La musique de LOST DUTCHMAN MINE peut être jouée par un périphérique MIDI. Vérifiez que le périphérique est en mode monophonique de façon à entendre différents sons via les différents canaux MIDI(c'est le mode SOLO sur le CZ-101).

Si vous avez un périphérique MIDI autre que le CASIO, il y a un programme dans le dossier MIDI qui vous permettra d'ajuster les sons pour votre MIDI personnel. Lancez le LDM\_MIDI.PRG et suivez les instructions. Si vous cliquez sur la ligne bleue du haut, vous aurez des instructions pour vous aider. Le fichier nommé LDM\_MIDI.DOC contient toutes les informations nécessaires.

Une fois ce processus fini, un nouveau fichier nommé LDM\_MIDI.DAT sera créé. Amenez ce fichier dans le même catalogue que DUTCHMAN.PRG et il sera chargé la prochaine fois que vous jouerez.

## **\* LES CONTROLES POUR ATARI ST ET AMIGA**

- \* Vous utiliserez à la fois la souris et le joystick.
- \* Vous guiderez le prospecteur d'aventure en aventure en utilisant le joystick. Vous pouvez le déplacer dans les quatre directions habituelles selon les circonstances. Le bouton de tir vous sert à accomplir diverses actions (par exemple, le tir à main armée).
- \* La souris servira uniquement à faire vos sélections. Considérez la comme la main du prospecteur. Le curseur en forme de main permettra au prospecteur de choisir des marchandises ou de valider une option pendant le jeu (par exemple, l'achat de marchandises au magasin).
- \* Pour utiliser la souris (sur ATARI ST), il vous suffit de cliquer sur le bouton gauche. Lorsque la souris est ainsi activée, cliquez sur des icônes avec le bouton gauche ou cliquez sur des boutons de sélection du tableau du statut.

## **\* LE TABLEAU DU STATUT (STATUS PANEL).**

Sur Atari, pour activer le curseur, cliquez sur le bouton gauche. Ce tableau est affiché en bas de l'écran et vous pouvez sélectionner un icône avec la souris ou en appuyant sur les touches de 1 à 6 (F1 à F6 pour Atari) correspondant aux icônes.

## **\* LE DESERT:**

Utilisez le joystick pour vous déplacer. Vous pouvez vous arrêter à tout moment et appuyer sur le bouton de tir pour avoir une vue de base du terrain

## **\* LA RIVIERE:**

Vous pouvez aller jusqu'à n'importe quel point précis de la rivière sur la carte prise d'en haut. Appuyez sur le bouton du joystick, vous serez automatiquement transporté là sur la vue de base du terrain.

## **\* LA PECHE:**

Utilisez la souris pour sélectionner des articles parmi les inventaires de nourriture et d'outils. Pour déplacer un objet, cliquez sur cet objet pour le sélectionner, puis cliquez deux fois très rapidement sur une autre boîte de l'inventaire. Vous pouvez ainsi interchanger des objets.

## **\* LES CAVERNES ET LES MINES**

Utilisez le joystick pour vous déplacer et le bouton de tir pour ramasser un objet ou utiliser le pic.

## **\* LE CLAVIER**

Vous pouvez également utiliser la touche correspondant à la première lettre d'un bouton sur le tableau du statut, par exemple F pour Fish (poisson). Lorsque vous jouez au poker vous pouvez sélectionner la carte dont vous voulez vous débarrasser en appuyant sur une touche de 1 à 5.

## **\* LA PAUSE :**

### **ATARI ST :**

Si vous appuyez sur la touche TAB, vous ferez automatiquement une pause , appuyez sur la touche Return pour reprendre le jeu.

### **AMIGA :**

Si vous appuyez sur la barre d'espace, un questionnaire apparaîtra, vous demandant si vous désirez effectuer une pause. Sélectionnez YES dans l'affirmative. Vous pourrez alors utiliser d'autres applications, des ressources joystick et audio, en fonction de la mémoire disponible. Une nouvelle fenêtre apparaîtra sur l'écran du Workbench pour indiquer que vous faites une pause et l'endroit de la pause. Pour reprendre le jeu, refermez cette fenêtre.