

LA MINE AUX DIAMANTS

Auteurs : Philippe BRUNEEL et Christian LEMAIRE

Cette mine regorge de diamants que notre mineur s'entête à rassembler au péril de sa vie.

Attaqué par des coléoptères de toutes sortes, il tente vainement de se défendre avec les moyens "du bord" !

Notre mineur va-t-il réussir à réunir un pactole intéressant ?

Il n'en tient qu'à vous de faire appel à votre adresse !

CONFIGURATION

LA MINE AUX DIAMANTS fonctionne avec le matériel THOMSON MO5, MO6, TO7/70, TO9, TO9+, TO8 munis d'un magnétophone, d'un lecteur de disquettes ou d'un lecteur QDD, ainsi que d'une manette de jeu en option (sauf sur TO9, TO9+, et TO8 où la manette est obligatoire).

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Attention : avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments (vidéo, manette de jeu, magnétophone...etc.) soient correctement connectés.

Version cassette.

- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le lecteur, en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande.

ATTENTION : choisissez la face qui correspond à votre appareil :

- Face 1 pour MO5 et MO6.
- Face 2 pour TO7/70, TO9, TO9+ et TO8.
- Enfoncez la touche LECTURE du magnétophone,
- Sur MO5, tapez LOADM"CASS :'" et appuyez sur la touche ENTREE.
- Sur TO7/70, tapez 1, puis LOADM"CASS :'" et appuyez sur la touche ENTREE.
- Sur TO9, tapez 3, puis LOADM"CASS :'", et appuyez sur la touche ENTREE.
- Sur TO9+, TO8, et MO6, tapez 2, puis LOADM"CASS :'", et appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

Version disquette.

- Mettez le lecteur de disquettes sous tension.
- Allumez l'unité centrale .
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Sur TO9, tapez C ou D.
- Sur TO9+ et TO8, tapez C ou B.
- Sur MO6, tapez 1.

Le lecteur de disquettes démarre, le programme va se charger.

Version QDD.

- mettez votre lecteur QDD sous tension.
- mettez votre unité centrale sous tension.
- insérez la disquette dans le lecteur QDD face A vers le haut.
- sur TO7/70, tapez 2.
- sur MO5, tapez DOS puis appuyez sur la touche ENTREE.
- sur TO8 et TO9+, tapez B.
- sur TO9, tapez C.
- sur MO6, tapez 1.
- Le lecteur QDD se met en marche, le programme va se charger. Suivez les indications affichées à l'écran.

DEBUT DU JEU

La page de présentation apparaît à l'écran.

- Si vous ne touchez à rien, vous verrez une démonstration.
- Si vous appuyez sur la touche ENTREE, le jeu commence (galerie 1), avec une manette sur TO8, TO9, TO9+, et au clavier sur MO5, MO6, TO7/70.
- Si vous appuyez sur la barre d'espace, vous pouvez sélectionner
 - La manette ou le clavier sur MO5, MO6 et TO7/70.
 - La galerie 1, 5, 9, où vous allez commencer l'exploration. Choisissez en appuyant sur les touches ← et → et ENTREE pour valider ce choix et commencer le jeu.

PRINCIPE DU JEU

Il faut ramasser le plus de diamants possible en prenant garde aux Styx et autres individus non fréquentables qui sévissent dans les moindres recoins.

Comment faire pour se débarrasser de ces individus indésirables ?

Vous pouvez déplacer des rochers qui peuvent ainsi provoquer des éboulements et écraser des ennemis.

Les Gangues sont des ennemis redoutables, mais ils ont la particularité de se transformer en diamants au contact des rochers.

Les Spirales sont inoffensives, mais elles transforment les rochers en diamants et les diamants en rochers !

COMMANDES

Avec la manette, il suffit de diriger le manche de la manette dans le sens où l'on veut aller.

Avec le clavier, utilisez les touches de déplacement du curseur :

En appuyant simultanément sur une touche fléchée et SHIFT, vous dégarez l'espace situé dans la direction de la flèche.

Avec la manette, vous obtenez le même résultat en appuyant sur le bouton ACTION.

Touche S : suicide a pour résultat de "suicider" notre héros lorsqu'il se trouve dans une situation désespérée.

Touche Q : permet de Quitter le jeu pour revenir à la page de présentation.

FIN DU JEU

Lorsque le personnage est mort, vous pouvez rejouer en appuyant sur la barre d'espacement (au clavier), ou sur le bouton ACTION (avec la manette).

LE SCORE

Le score est établi en fonction du nombre de diamants ramassés, ainsi que du niveau de tableau où le joueur est arrivé. Il y a en tout 16 tableaux. Lorsqu'on en a terminé un, on passe directement au suivant. La difficulté croît de tableau en tableau.

A chaque fois qu'on obtient 1000 points, on gagne une vie.