

ROLAND FAIT DES PETITSTROUS (ROLAND GOES DIGGING)

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Mettre le systeme en marche en suivant les instructions du guide de l'utilisateur.

Mettre la disquette dans le lecteur et tapez: RUN "DISC", puis appuyez sur (ENTER). Le programme sera alors execute. Compatible avec le Joystick Amsoft.

NE JAMAIS ALLUMER NI ETEINDRE LE SYSTEME S'IL Y A UNE DISQUETTE DANS LE LECTEUR POUR EVITER TOUT RISQUE D'ENDOMMAGEMENT.

Une fois le programme en route, il vous sera demandé si vous utilisez un moniteur vert (GT64). Répondre par Y (oui) ou par N et le programme continue.

Roland travaille sur un chantier et découvre un gang d'envahisseurs qui essaient de s'emparer de l'édifice non terminé. Le contremaître (homme intelligent) offre à Roland un bonus s'il délivre l'immeuble de ces intrus venus de l'espace. Roland (pas très intelligent) a pris sa pelle, tout décidé qu'il est à mettre du beurre dans ses épinards. Il vous faut guider Roland et l'aider à grossir ses fins de mois.

L'ennemi risque de mourir s'il tombe dans un trou que Roland a creusé avec sa pelle: Roland doit le récupérer pour l'achever. Si Roland ne parvient pas à éliminer l'ennemi pris au piège, ce dernier réussit à se dégager et rebouche le trou.

Malheureusement, ce manège dérange les envahisseurs qui changent de couleur et se mettent à pourchasser Roland.

Ils deviennent plus difficiles à tuer et doivent tomber d'au moins deux étages pour renoncer au combat. Il est inutile de faire tomber l'ennemi dans un trou à moitié creusé duquel il s'échappera toujours. Et puis ces envahisseurs détestent voir tomber leurs amis sûrs !

Notre héros est assomé au moindre contact avec un de ses adversaires et après quatre chocs, il ne peut plus continuer. L'envahisseur se présente sous l'aspect d'une plante grimpante qui pompe lentement tout l'oxygène du bâtiment. Pour survivre, Roland doit l'anéantir avant que l'indicateur atteigne son point maximum. Après élimination de l'invasion, l'oxygène restant est comptabilisé dans le bonus. Si Roland réussit, il devra affronter d'autres ennemis, à chaque fois plus implacables.

CONTROLE

Pour sélectionner la vitesse, presser sur les options 'O' puis 'S' de 1 à 5 (1 étant la plus rapide). Pour arreter le jeu, presser la touche DEL. Le jeu recommence à son début à chaque nouvelle commande. Presser la touche ENTER pour écouter ou stopper la musique.

Manette AMSOFT JY1

Clavier

Up	: Grimper l'échelle	A
Down	: Descendre de l'échelle	Z
Left	: Se déplacer vers la gauche	:
Right	: Se déplacer vers la droite	;
Fire	: Creuser/boucher un trou	Espace

Les touches utilisées sont changeables. Pour cela, pressez la touche D (options) puis C (continuer) puis K (clavier). Il vous est demandé si vous souhaitez changer les touches. Si oui, appuyez sur Y. Ensuite, appuyez sur la touche 'UP' puis 'DOWN' etc... Une fois le choix des touches établi, il vous est de nouveau demandé si vous voulez changer. Si non, appuyez sur 'N' pour revenir au début.