

ROLAND FAIT DES PETITSTROUS (ROLAND GOES DIGGING)

Mode d'emploi

Réinitialiser l'ordinateur en maintenant enfoncées les touches CTRL, SHIFT, ESC dans l'ordre. Introduire la cassette dans le lecteur de cassette. Rembobiner la cassette jusqu'au début puis pressez STOP/EJECT appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez enfin sur play avant d'appuyer sur toute autre touche. Ce programme est chargé en mémoire en 5mn environ.

Manette AMSOFT JY1 compatible

Une fois le programme en route, il vous sera demandé : utilisez-vous un moniteur vert GT64 ? Répondez par Y ou N et le programme continue.

ROLAND travaille sur un chantier et découvre un gang d'envahisseur 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 de plus en 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 sur eux !

Notre héros est assommé 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 pressez sur les options (O) puis (S) de 1 à 5 (1 étant la plus rapide). Pour arrêter le jeu pressez la touche DEL. Pressez la touche ENTER pour écouter ou stopper la musique.

Manette AMSOFT JY1

Up	: Grimper l'échelle	A
Down	: Descendre 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 ce pressez la touche "D" (options) puis "C" (continuer puis (clavier). Il vous est demandé si vous souhaitez changer les touches. Si oui appuyez sur Y. ensuite, appuyez sur touche "Up" puis "Down" etc.. Une fois le choix des touches établi, il vous est demandé si vous voulez changer. Si non, appuyez sur "N" pour revenir au début.