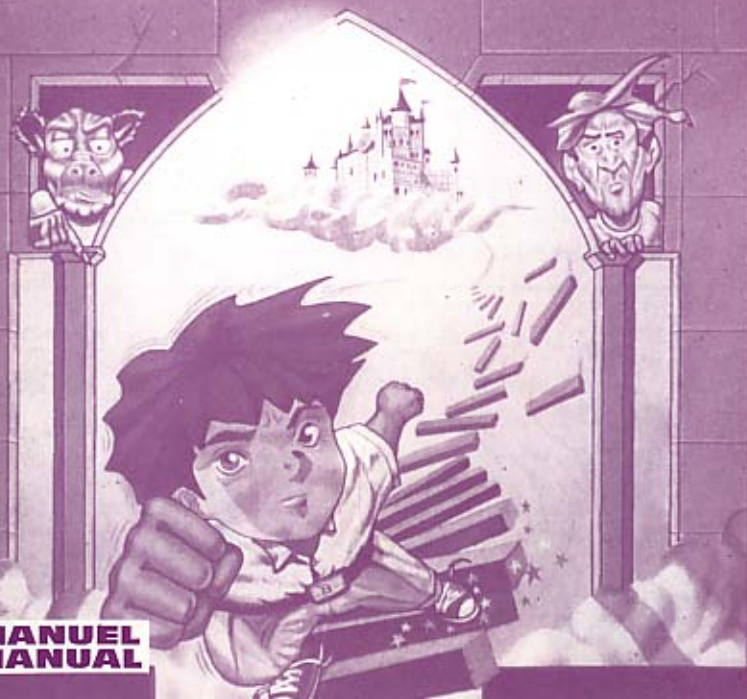


SHULDER



**MANUEL
MANUAL**

MANUEL FRANÇAIS BUILDERLAND

CE LOGICIEL D'ARCADE-STRATÉGIE VA ENFIN VOUS DÉMONTRER QUE L'ORIGINALITÉ PEUT ÊTRE ASSOCIÉE À UN PASSIONNANT "GAME play" !!

BUILDERLAND EST UN PUZZLE GAME, OÙ VOUS ALLEZ DEVOIR CONSTRUIRE DIFFÉRENTS DÉCORS AFIN DE PERMETTRE AU HÉROS D'AVANCER DANS SON PÉRIPLÉ. LORSQUE VOUS AUREZ TRAVERSÉ LES 6 NIVEAUX COMPOSÉS CHACUN DE 20 TABLEAUX DIFFÉRENTS, VOUS AFFRONTerez À LA FIN DE CHACUN D'EUX LE MAÎTRE DES LIEUX.

I - OPTIONS DU MENU

START GAME : Pour débiter la partie.

CREDITS : Pour augmenter le nombre de parties.

PASSWORD : Pour entrer au clavier un des 6 mots de passe. En effet, à la fin de chaque stage, un mot de passe est indiqué. Pour accéder directement au niveau où vous vous êtes arrêté, tapez votre mot de passe.

II - OPTIONS AU CLAVIER

POUR AMIGA ET ATARI ST :

Pour lancer le jeu, insérer simplement la disquette dans l'ordinateur et attendez qu'il se charge.

F1 : Pause. Pour retirer la pause, appuyez sur le bouton TIR du joystick.

F5 : Mode 50 Hertz (pour obtenir un écran plus petit).

F6 : Mode 60 Hertz (pour obtenir un écran plus grand).

F8 : Game Over (pour abandonner une partie).

F10 : Mode suicide permettant de perdre une vie.

POUR AMSTRAD CPC :

Pour lancer le jeu, tapez au clavier RUN "BUILD".

P : Pause. Pour retirer la pause, appuyez sur le bouton TIR du joystick.

ESCAPE : Game Over (pour abandonner une partie).

S : Mode suicide permettant de perdre une vie.

III - COMMENT JOUER ?

BUILDERLAND se joue exclusivement au joystick.

Afin de permettre au héros d'avancer dans le décor, il vous faut à l'aide du curseur déplacer certains éléments.

Pour déplacer un élément :

- positionner le curseur sur cet élément de décor,
- appuyer sur le bouton de TIR, puis déplacer le et à l'endroit désiré, réappuyer sur TIR.

Il est possible d'arrêter le personnage en combinant la position TIR du joystick tout en le maintenant dirigé vers la GAUCHE.

Pour le faire redémarrer, appuyez sur le bouton TIR du joystick tout en le maintenant dirigé vers la DROITE.

LES ELEMENTS :

Attention, seuls certains éléments peuvent être déplacés (ex : bloc de pierre, ressort, escalier, bombe, etc ...).

A QUOI PEUVENT-ILS SERVIR ?

Exemples :

- Bloc de pierre métallique : une fois lâché, il tombera immédiatement sur le sol, et ainsi il vous servira à combler des vides.
- Bloc de pierre en or : une fois lâché, il restera en l'air, et ainsi vous permettra de créer des ponts aériens.
- Bombe : elle vous permettra de faire exploser certains obstacles (rocher, ennemi, etc).
- Sur l'étoile tu te déplaceras...

LES BONUS

Le personnage peut avoir l'opportunité de ramasser sur son chemin différents BONUS (ex : couteau, pioche, argent, etc). Ils offrent tous des points permettant d'augmenter votre score. Certains d'entre eux sont utilisables immédiatement, alors que d'autres pourront vous servir ultérieurement.

A QUOI PEUVENT-ILS SERVIR ?

Exemples :

- Couteau : pour tuer des ennemis.
- Pioche : pour creuser certains éléments du décor.
- Potion : pour vous rendre durant 15 secondes, invisible ou invincible.

Pour avoir la liste des bonus que le personnage a ramassé, appuyez sur la barre espace de votre clavier, puis sélectionnez avec le bouton TIR du joystick le bonus que vous désirez utiliser.

LES ENNEMIS

Sur son parcours, le personnage va être amené à rencontrer différents ennemis qui dès qu'ils le verront l'attaqueront directement (ex: chien, tatou, moustique, etc). Pour les éviter, utilisez certains objets stratégiques.

IV - LES STAGES MONSTRES

Pour accéder aux stages monstres, vous devrez reconstruire une petite maison blanche et y entrer. Votre but sera alors de tuer le monstre.

A l'aide du joystick dirigez le personnage. Vous devrez lui faire prendre des flammes qui l'aideront à augmenter son potentiel de tir.

Le TIR vous sert à :

- Détruire des blocs,
- Blessier le monstre,
- Pousser des blocs.

Vous pouvez également lui faire prendre, en appuyant sur le bouton TIR du joystick, des ballons rouges qui l'aideront à sauter les obstacles.

COMMENT TUER LE MONSTRE ?

Le monstre a un potentiel de vie de 8 crans (ou pastilles) représentés sur le haut de l'écran.

- En lui tirant dessus, ce qui lui ôte 1/4 de cran d'énergie,
- En lui faisant tomber des rochers sur la tête, ce qui lui fait perdre 1 ou 2 crans d'énergie.

Quand vous l'aurez tué, son coeur apparaîtra. Prenez-le, et ainsi vous pourrez tuer le monstre final.

BUILDERLAND, un Nouveau Classique, des heures et des heures de jeu...

BUILDERLAND

ENGLISH MANUAL

AT LAST, AN ARCADE-STRATEGY GAME WHICH PROVES THAT ORIGINALITY ADDED TO A THRILLING "GAME PLAY" CAN GIVE THE BEST RESULTS !!

BUILDERLAND IS A PUZZLE GAME IN WHICH YOU MUST SET UP DIFFERENT SCENARIOS WHERE THE HERO WILL TRAVEL DURING HIS LONG JOURNEY. ONCE YOU HAVE GONE THROUGH THE 6 LEVELS, EACH ONE OF THEM MADE OF 20 DIFFERENT SCENARIOS, YOU WILL CONFRONT THE MASTER OF THE PLACE AT THE END OF EACH ONE OF THE 6 LEVELS.

I MENU OPTIONS

START GAME: To start playing.

CREDITS: To increase the number of games.

PASSWORD: To enter one of the 6 passwords by using the keyboard. At the end of each stage, a password is given to you. To have a direct access to the level you stopped at, you just have to type your password.

II KEYBOARD OPTIONS

AMIGA & ATARI ST:

To start the game, just insert the disk in the computer and wait for it to load.

F1 : Pause. To stop the pause, press the fire button of your joystick.

F5 : 50 Hertz Mode (to get a smaller screen).

F6 : 60 Hertz Mode (to get a larger screen).

F8 : Game Over (to abandon a game).

F10 : Suicide Mode allowing you to lose one life.

AMSTRAD CPC:

To start the game, type RUN "BUILD on your keyboard.

P : Pause. To stop the pause, press the fire button of your joystick.

ESCAPE : Game Over (to abandon a game).

S : Suicide Mode allowing you to lose one life.

III HOW TO PLAY

BUILDERLAND is played exclusively with the joystick.

To allow the hero to progress in his setting, you must displace some elements, this by using the cursor.

To displace an element:

- Position the cursor on the element

- Press the fire button, then move the element to the chosen spot

- Again, press the fire button.

It is possible to stop the hero by moving the joystick to the LEFT while pressing the FIRE BUTTON.

To start him again, move the joystick to the RIGHT while pressing the FIRE BUTTON.

THE ELEMENTS :

Be careful, only some specific elements can be displaced (e.g. stone block, spring, staircase, bomb...).

THEIR USEFUL PURPOSE :

Examples:

- Metallic stone block: Once dropped, it will immediately fall down on the ground, allowing you to fill up the gaps.

- Golden stone block: Once dropped, it will stay in the air allowing you to build airifts.

Bomb: Allows you to pulverize some obstacles (rock, enemy...).

THE BONUS :

The hero may have the opportunity to pick up different BONUSSES on

his way (e.g. knife, pick, money...).

They all give you points that will better your score. Some can be used right away, others will be of a better use later on.

THEIR USEFUL PURPOSE :

Examples:

- Knife: To kill enemies.
- Pick: To dig some of the elements of the setting.
- Potion: To become invisible or invincible for 15 seconds.

To see the list of the bonuses the hero's picked up, press the space-bar of your keyboard then, with the fire button of the joystick, you can select the bonus you wish to use.

THE ENEMIES :

In his journey, the hero will meet different enemies (dog, armadillo, mosquito...) which will directly attack him as soon as they see him. To avoid them, use some of the useful objects.

IV THE MONSTER STAGES

To reach the stages of monsters, you must build a little white house and enter it. There, your mission is to kill the monster. You must move the hero by using the joystick. You must make him grab flames that will help him to increase his shooting potential.

SHOOTING helps you to :

- Destroy blocks
- Wound the monster
- Push blocks

By pressing the fire button of the joystick you can also make the hero grab red balloons that will help him to jump over obstacles.

HOW TO KILL THE MONSTER :

The monster has a potential of life represented by 8 pastilles shown at the top of the screen.

- Shooting at him deprives the monster of 1/4 of an energy pastille.
- Dropping rocks on his head deprives him of 1 or 2 energy pastilles.

Once the monster is killed, his heart appears on the screen. Take it, this way you will easily kill the ultimate monster.

BUILDERLAND, A NEW CLASSIC, HOURS AND HOURS OF GAME...

Scanned

by

Thalton



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33

©LORICIEL