

Rolling Bonny



Manual

English - Français - Italiano

Rolling Ronny

MANUAL

by The Word Factory for Virgin Games

THE ERRAND BOY'S SURVIVAL GUIDE

by Rolling Ronny

This booklet belongs to:

Rolling Ronny

Credit where it's due:

ST: Carsten Neubauer

Amiga: Rene Straub and Orlando

PC: Volker Zinke and Martin Kreutz

C64: Mario Knezovic

Product Manager: David Bishop

Development Manager: Ian Matthias

Game Testing: Neall Rayner, Terry Haynes, John Martin

Production: Melanie Arms, Daphne Depression

Box Illustration: Keith Sparrow

Artwork/Design: Khartomb Design Partnership

Manual written and conceived by The Word Factory

Roller Skates supplied by RonnCo

Ronny's hair courtesy of a bramble bush and a

bottle of tabasco sauce

Rolling Ronny

Dunrollin',
Rollingdown Hill,
Fieldington.

Dear Wannabe Errand-Boy,

The booklet you hold in your hands is the path to erranding success in Fieldington. But, you may ask, why do I need a guide at all? Isn't being an errand-boy (or girl) the easiest job in the world? No, indeed: many a mislaid paving stone has led to a nasty bit of chafing, many a stray banana skin has brought on a fall (and a slight bruise the day after), and many a mutant wandering blob has stopped a vital delivery in its tracks. It's a jungle out there, and don't let anyone kid you differently.

Before you even think about picking up a parcel, you need to get to grips with a few golden rules. The first of these is **Care Of Your Skates**: always treat them with love, attention and respect. This means aligning the boot straps before every trip, checking the stitching daily, and applying dubbin at least once a week. Most important of all however, never, ever forget that all your moving parts need lubrication. I've found **Vaseline** the most useful lubricant, but alternatives include butter, hair-grease and naturally-occurring mucus.

Secondly, your appearance: bright red hair is essential (blond or black coiffure just won't do, so visit your local joke shop and pick up a carrot-coloured clown's wig - it's just as useful). It's a question of safety: cars will still run you over if you give them half a chance, but at least they'll give you a blast of the hooter first. And don't forget, if you have a huge red nose, flaunt it - you'll get more delivery jobs.

Finally, play the errand-boy simulation included with this guide, which recreates an episode that happened to me just after I left the circus. It came about because a vicious gang of thieves stole the Fieldington Crown Jewels. Luckily, they were rumbled before they could leave the country; stupidly, they hid the jewels inside small gaudily-coloured boxes all over Fieldington. It was Scotland Yard's job to retrieve them before the news hit the streets, and they figured an undercover agent would be best suited to the task. This is where I came in.

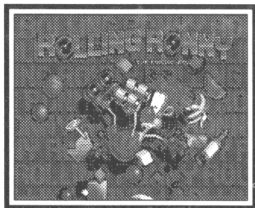
Don't give up if you can't get it right first time - all the hazards that you'll ever face as a real errand-boy are in this game. Once you've completed it, take to the streets with pride and remember the errand-boys' motto: get your skates on.

Yours,

Ronny

Rolling Ronny

GETTING STARTED



First, check that you have each of the following three things:

- 1) One of the computers listed below
- 2) The relevant disk or cassette
- 3) A hand or other suitable limb

The rest is easy.

LOADING INSTRUCTIONS

C64/C128 TAPE:

Make sure the tape is rewound to the beginning, then place the cassette in the cassette player with the label side upwards. Press the **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously, then press play on the tape recorder. The program will load automatically. For C128 loading, type **GO 64 [RETURN]**, then follow the C64 instructions.

C64/C128 DISK:

If you're using a C128, select 64 mode as above. Turn on the disk drive and insert the disk into the drive with the label side upwards. Type **LOAD "*"8,1 [RETURN]**, and the program will load automatically. Leave the disk in the drive at all times.

Rolling Ronny

ST/AMIGA:

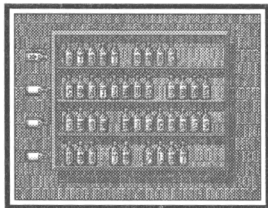
Insert Disk One into the drive and switch on the machine. Press fire to skip the introduction screens, then follow the on-screen instructions.

PC LOADING INSTRUCTIONS

See enclosed KeyCard and/or disk label for instructions.

THE MENU

Once the game has loaded, you're presented with the menu screen. Make your choices by moving the joystick up and down the screen until your selection is highlighted. Press fire to select.



START GAME

Takes you into a brand new game, with no points and only 10 pence in your pocket.

CONTINUE GAME

If your health runs out during the game, you can start again from the beginning of the level on which you keeled over; however, your score and cash are reset to minimum. You are allowed a maximum of two continues, after which Scotland Yard sends out its entire police force to search for the jewellery. This means a lot of public embarrassment and (probably) the end of your career.

SHOW HISCORES

If you like to gloat over your erranding exploits.

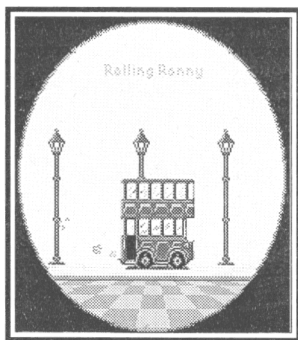
Rolling Ronny

HOW TO PLAY

So that you don't have to keep consulting this guide, this section summarises the bare bones of errandry.

PLAYING THE GAME

To earn your erranding stripes, all you have to do is help Rolling Ronny collect all the stolen jewels on each of the nine levels. (As you'd expect, these levels get much tougher the further you progress). Fortunately, the gems are quite easy to spot, since - for reasons best known to themselves - the thieves concealed them inside flashing coloured boxes.

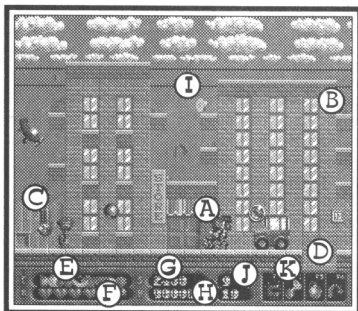


It's also vital that you collect enough cash during a level to pay for your bus fare to the next stage. If you don't, you might as well kiss goodbye to the glamour and glitz of the delivery business and hang up your skates for good. Your ultimate destination is Scotland Yard, where a substantial reward awaits a successful mission.

Rolling Ronny

THE GAME SCREEN

The actual game screen is divided into a playing area and an information panel, like this:



A - ROLLING RONNY

Graduate of the Fieldington Clowns College (1982), City and Guilds in Pie-throwing and Falling Over, Errand Boy of the Year 1985-90, and the hero and star of this game.

B - PLATFORMS

Many flat surfaces, from windowsills to stair rails, serve as platforms for the skating artiste. If you can't leap up the screen immediately to collect that elusive jewel, there could be a route further on. More rarely, handy gadgets are used to negotiate terrain or collect the more elusive items. And if you're too scared to jump up ladders, you can always climb them.

C - ENEMIES

There are so many of these that they deserve a section on their own - and, wouldn't you know it, that's just what there is later in this guide. Basically, it boils down to this: there are some that you can kill (for which you're rewarded in cash), and many that you can't.

D - PITFALLS

Be careful only to skate on flat, solid surfaces. If you fall down a hole, or run into water, road works or rough ground, you kick the bucket.

Rolling Ronny

E - ENERGY

Your basic defence against enemies is a supply of stunted salami, produced by the Fieldington Butchers' Guild. This collection of smelly, meaty missiles will give many enemies something to think about, and will even kill some outright. The recipe was written by the Master Butcher's grandmother, who had a penchant for putting lead weights in all her food - unfortunately, this means that throwing salamis gobbles energy, so don't go flinging them around just for the sake of it.

F - HEALTH

Exhaustion is the enemy of the errand-boy. Lose all of your health points and you have to go home and eat a packet of glucose tablets. What's worse, some accidents are more damaging than others: a small amount of health is lost when Ronny collides with a marauding enemy, but all of it disappears when our hero encounters a pitfall.

G - POINTS

The second most important part of an errand-boy's life is his success rate (the most important is a job done well). You're awarded points for everything that you destroy or collect; you're also rewarded for any spare cash you might have in your pocket, and for completing a level within a time limit.

H - TIME REMAINING

Every level has a specific time limit (so don't hang around watching the clouds drift by), but luckily this can be supplemented with extra time bonuses. It pays to keep an eye on the clock, since you lose a life if you run out of time. Don't always accept errands just because you're offered them - it might lead to disaster.

I - MONEY

Cash helps to pay for the bus fare and gains you extra points. You start off with only 10 pence, but there are three main sources of extra income. First, there's plenty of money just lying around. If that's not enough, you can always wipe out a few enemies and pick up the spare change they leave behind. The last way is not so obvious: much of the money is hidden from view, and you can only find it by, for example, leaping around in the right place... Even people who complete the game probably won't have collected all the coins that there are to be found - so try again!

Rolling Ronny

J - JEWELLERY BOXES REMAINING

This is self-explanatory; just make sure that when you see that bus stop sign for the end of the level, you haven't forgotten one of the gem boxes further back. **DON'T FORGET:** you need to collect **ALL** the jewellery boxes to finish the level.

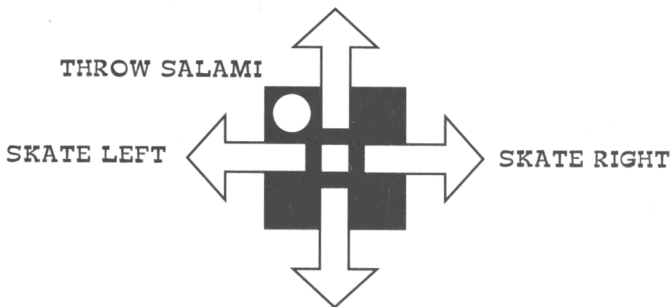
K - POCKETS

Ronny has four pockets, in which he stores any gadgets he might find or parcels he has to deliver. Gadgets and weapons are activated by the function keys F1 to F4; parcels and letters are delivered automatically. Unfortunately, because his mum shrank his clothes in the wash, Ronny can only carry four items at once. For a description of the collectables, take a look at the Survival Kit below.

THE CONTROLS

JOYSTICK

JUMP/CLIMB LADDER



Rolling Ronny

THE ERRAND-BOY'S SURVIVAL KIT

An explosion at the HQ of the Fieldington Magic Circle meant that a wide variety of fabulous gadgets and weapons were flung to the far corners of the city. Below is a compendium of all the handy items you can find along the route.

BASIC COLLECTABLES

These are all essential to your survival in the game - if you see it, pick it up!



JEWELLERY BOXES

It's all too easy to get preoccupied with dodging enemies and leaping giant leaps, and forget the task you're being paid for. Some jewels appear in very awkward places, but they can all be collected...



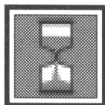
MONEY

The more cash the better!



HEALTH BONUS

Adds a few units of health to your supply - vital on later levels.



TIME BONUS

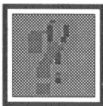
Three minutes of extra time are yours for the taking.



ENERGY BONUS

Refills your energy level to maximum.

Rolling Ronny



SURPRISE

This could be anything from a Stenchalizer to extra points. Pick it up and see...

GADGETS

Gadgets are almost as common as legs on a millipede's trousers - so don't go hanging onto them just for the sake of it. The reverse is also true: don't waste a Superjump just because you like bouncing around the screen.



SUPERJUMP

Some leaps are just too large for unaided skaters to attempt, whether you're trying to grab that elusive package, or just avoiding that yawning chasm in the road. Help is at hand: a pair of skate-mounted super springs allows you to leap twice the normal distance both vertically and horizontally. Unfortunately, the Magic Circle hadn't quite solved the spring strength/elastic limit dichotomy before the explosion, so you only get three giant jumps before they snap.



POWERSNEEZE

This is the kind of sneeze that gives colds a bad name: not an apologetic nasal exhalation, but a thunderous, explosive shock wave that annihilates everything on the screen - including enemies that can't normally be destroyed. It's a mixed blessing, though: there's only one sneeze per icon, and you don't get any cash reward for mass murder of this kind. It just wouldn't be fair.



STENCHALIZER

One of the city's proudest achievements is its cheese, crafted by monasteries and members of the Cheese Guild since medieval times. Fieldington cows' milk is coagulated by donkey rennet and left to mature for up to a decade: this produces a smell reminiscent of garlic, old socks, onions, raw sewage and ammonia, which has the power to stop anything in its tracks for about ten seconds.

Rolling Ronny



MAGNETOFLUCT

Try as you might, there are some objects which you just can't pick up by leaping around, skating or using your Superjump. In this case, call on the Magnetofluct. It looks and feels like an ordinary magnet, but it attracts all the objects on screen that can be collected, not just iron and steel ones. The catch? You can only use it once per icon.



MEGAHONK

You'd probably cut off your right arm if you could get hold of an object which gave you temporary invincibility, wouldn't you? Well, put that tenon saw down, because the Megahonk does just that. At last you can laugh in the face of gorillas and tweak the grommets of marauding vans - until the effect wears off, that is.

HELP!

Here are some other signs you should watch out for if you want additional assistance. Fortunately, these have nothing to do with magicians, explosions or anything else likely to bring on an errand-boy migraine.

THE SHOP

If you have the money, the shop has the goods - unfortunately, such shops are few and far between. Don't spend too much - save some for the bus fare.

LOST PROPERTY

Fieldingtonians are notoriously clumsy and absent-minded, so it's not surprising that dropped parcels litter the streets. If you find one, hold onto it: you're rewarded for returning it to the owner. (He'll probably only go and lose it again, but that's not your problem).

ERRAND OFFERED

If you've followed my advice and purchased a shocking flame-coloured wig, bystanders will fall over themselves to give you work. This is a quick way to earn extra cash, and often just involves taking a parcel in the direction you were going anyway. The best part is the haggling:

Rolling Ronny

you can usually squeeze a few more coins from the senders - but don't push your luck.

END OF LEVEL

The sign that warms the cockles of every skater's heart - the bus stop. Hop aboard, pay your money and check the wheel lubrication on your skates.

INSPECTOR CUFF'S OFFICE

You only get to see this sign once in the game. What's worse, Cuff won't even let you in if you haven't satisfied the entry requirements.

THE BAD GUYS

Following the explosion at the Magic Circle HQ, Fieldington has been cursed with a huge variety of weird and dangerous fauna, errant motorists and malevolent birds on telegraph wires. The magic that created them is still in the air, so that you often have to defeat the same foes twice if you retrace your steps. There are three types of obstacle, and here is a selection from all of them:

A SELECTION OF THOSE THAT YOU CAN ALWAYS KILL...

MARAUDING VEHICLES

One of the most common types of hazard around, possessed transport comes in all shapes and sizes, from humble cars to steam trains which have gone off the rails. It's worth having the in-game sound effects on, since they usually give you a blast of the horn to keep you on your toes. If you miss the warnings and get run down, you shuffle off this mortal coil pronto.

MODEL AEROPLANES

Watch out these roving red devils: they can appear in vicious squadrons and have a nasty habit of looping the loop just when you thought it was safe to creep past them.

DEADLY ANGLE-POISE LAMPS

No office is complete without an angle-poise lamp somewhere;

Rolling Ronny

unfortunately, after the explosion they all went mad and started attacking anything that moved, including errand-boys on missions of national importance. They are very clumsy and quite slow-moving, but they spit light bulbs and take more shots to kill than an elephant has wrinkles.

BLOBS

Most common on level 4, these amorphous creatures make their living by oozing and slobbering about the place causing a nuisance. They are easily spotted: large, pulsating orange creatures with no sense of direction. They are also easily killed - but don't let them touch you, or you can wave goodbye to Mr Health.

UNICYCLES

Another major strength-sapper, unicycles start getting heavy in Level 6, although they do make token appearances before then. They seem content to wobble around changing direction when they feel like it, so that you never quite know what they'll do or why they'll do it. It's hard timing leaps over them, but not so hard sending them to the great cycle track in the sky.

GHOSTS

Found mainly on Levels 2 and 7, ghosts are cute but aggressive foes. Extremely slow moving, they often change their minds about where they want to go, and their large size usually means that they'll take some of your health away with them. A few well-placed sausages will have them taking the next train to Spook City.

...THOSE THAT YOU CAN KILL SOMETIMES

BOUNCING BALLS

One of the weirdest opponents in the game, these mutant footballs manifest themselves in two different forms: big and extremely big. They knock you down and swipe bags of health from you before you can say 'What's that large thing bouncing towards me?', but they can usually be destroyed with a few well-placed salamis. Unfortunately, there are exceptions to this rule...

FLOATING BALLS

Not the kind of things you want to go around heading, toe-poking or

Rolling Ronny

trapping on your chest, these multicoloured freaks come in all shapes: transparent floaters, whizzing dumb-bells, clusters of giant molecules. All of them extract health points like a dentist pulling teeth: give them a wide berth.

TWO-FACED GRINNING HEADS

These amusing little creatures adopt two formations: a vertical pair who slip quietly in and out of holes in the ground and get in your way, and a horizontal trio who float around the place at head height, spinning madly and grinning inanely. The first group you can't kill whatever you do, but there is a way to wipe out the second bunch... Neither type gives much cause for laughter.

BATMAN SIGNS

Initially these mini-baddies prove as invincible as the caped crusader himself; but get further into the game and you'll discover they're not as hard as you first thought. However, both versions will drain your health quicker than you can sing 'nananananananana nanananananana'.

...AND THOSE THAT YOU CAN NEVER KILL

WATER FOUNTAINS

Where there's a burst pipe there's usually a water fountain. What makes these obstacles so annoying is that they turn off, lure you into jumping over them, then turn on again when you're in mid-leap. Cold, wet trousers are a great consumer of health points.

CLOCKWORK TOYS

This embraces a whole family of miniature cars and trucks, which are usually just below firing level: their slow speed makes them a danger to those of you who like standing around and twiddling your thumbs.

MONKEY KONG

You're well advised to steer clear of this overgrown ape since he, and the manhole covers he rolls at you, are invincible. Get caught by one of his projectiles and you could be looking at a long spell in traction.

BANANA SKINS

The classic health-sapper: small, innocuous, and extremely yellow, banana skins are often found on the move. Touch one and you'll end up flat on your back sooner than you can say 'whoooooooooaaah!'

Rolling Ronny

A LEVEL-BY-LEVEL GUIDE



There are nine levels ahead of you: the terrain gets tougher, the leaps get longer and the baddies just keep on multiplying.

This is a brief guide to all the stages, just to whet your appetite and maybe give a couple of clues along the way...

Rolling Ronny



LEVEL 1: The Start

As you'd expect, this is the easiest level of them all, a gentle stroll through the outskirts of Fieldington. With only a couple of straightforward deliveries, some slow-moving traffic and plenty of platforms to hop along, your main worries will be the time-limit and complacency. However, this is the place to bag those hidden coins and grab those bonus points. If only all the levels were made this way...

LEVEL 2: The Sewers

This is for people who like their platform action spiced with awkward leaps, masses of enemies, unhelpful jewel locations and no shop. It's a much tougher challenge than the first stage, and one which should prove the first real test of your erranding prowess. As well as having to use the right gadgets at the right time, you've got to contend with burst pipes, a whole new set of meanies and a sneaky puzzle right at the end.



LEVEL 3: Shakespeare Park

If you enjoy people slipping ice down your back or leaping out of cupboards at you, Level 3 is for you. It's packed with nasty surprises: deadly falling leaves and raindrops, monkeys on skateboards and more footballs than you'd find at the FA training school. You'll also find that your reflexes and split-second timing are sorely tested; and there's so much rough ground that you'll wish you had wings.



LEVEL 4: Municipal Offices

Leaping and ducking is the order of the day here, as well as avoiding your first dead end. If you try for maximum points, you'll be scurrying backwards and forwards like a rat in a drain. In particular, you'll need all your skating skills to get past a horrific collection of platforms and massed obstacles at the end.



Rolling Ronny



LEVEL 5: Sterne Street

Back in the open air once more, there's plenty to keep you rolling along: swarms of insects and flocks of birds waste your time, and there are more holes in the road than you'd find in Blackburn, Lancashire. Watch out particularly for a couple of nasty rain showers, a pair of police cars, and a steam train. If you're feeling wealthy, there's a handy shop halfway along.

LEVEL 6: Spencer Street

Or rather, beneath Spencer Street: this is another underground level, with all the usual hazards. It isn't the hardest stage, but it does have some rotten surprises in store - watch out for the collection of chequered bouncing balls.



LEVEL 7: Fieldington Docks

Think twice before racing into the docks - it's one of the toughest tests in the game. Beware of banana skins, and the gorillas that dropped them, and keep your wits about you onboard ship. Just when you thought the worst was over with, the last part of the level throws a squadron of planes and a collection of unicycles at you.



LEVEL 8: Seek Park

This is similar to Shakespeare Park, except there are more enemies and more surprises. Keep your eyes peeled for the gangs of insects, the huge, invincible bouncing ball generator, and a shop.

LEVEL 9: Scotland Yard

Life would be too easy if we told you what was in store here, wouldn't it? Find out for yourself - you could be in for a surprise at the end...



Rolling Ronny

KEY SUMMARY

Function keys F1-F4 - activate weapon/gadget (if held)

M - Music on/off

S - Sound effects on/off

SPACE BAR - Pause (Fire restarts)

NOTES:

Rolling Ronny

FRANCAIS

Rolling Ronny

MANUEL

par The Word Factory pour Virgin Games

THE ERRAND BOY'S SURVIVAL GUIDE (LE GUIDE DE SURVIE DU GARÇON DE COURSES)

par Rolling Ronny

Ce livret appartient à:

Rolling Ronny

CREDITS:

ST: Carsten Neubauer

Amiga: René Straub et Orlando

PC: Volker Zinke et Martin Kreutz

C64: Mario Knezovic

Directeur de Produit: David Bishop

Directeur d'Exploitation: Ian Matthias

Tests de Jeu: Neall Rayner, Terry Haynes, John Martin

Production: Melanie Arms, Daphne Depression

Illustration Boitier: Keith Sparrow

Graphismes/Design: Khartomb Design Partnership

Manuel écrit et conçu par The Word Factory

Pâtins à roulettes fournis par RonnCo

Cheveux de Ronny: buisson de ronces et bouteille de tabasco

Rolling Ronny

Dunrollin,
Rollingdown Hill,
Fieldington.

Cher Veuzêtre Garçon de Courses,

Le livret que vous tenez dans vos mains est la voie assurée du succès pour un garçon de courses à Fieldington. Mais, allez-vous dire, pourquoi aurais-je besoin d'un guide? Le métier de garçon (ou fille) de courses n'est-il pas le plus facile au monde? Certes non! Bien des pavés inégaux ont causé de mauvaises égratignures, bien des peaux de banane abandonnées ont causé des chutes (et de légers bleus le lendemain), et bien des malfaisants blobs mutants ont mis fin tout net à des livraisons essentielles. C'est la jungle là-bas, et ne laissez personne vous raconter des histoires

Avant même de penser à livrer un paquet, il faut vous familiariser avec quelques règles d'or. La première est Prenez Soins de vos Skates: traitez-les toujours avec amour, attention et respect. Autrement dit: alignez les sangles des patins avant chaque voyage, vérifiez chaque jour les coutures, et graissez les sangles au moins une fois par semaine. Mais surtout, n'oubliez jamais, au grand jamais, que toutes les parties mobiles ont besoin d'être lubrifiées. A mon avis, la Vaseline est le lubrifiant le plus efficace, mais vous pouvez aussi utiliser du beurre, de la brillantine et des muqueuses naturelles.

Deuxièmement, votre apparence: il est indispensable d'avoir les cheveux rouge vif (si vous êtes blond ou brun, ça n'ira pas, alors rendez-vous au magasin de farces et attrapes le plus proche et dénichiez une perruque de clown bien rouge - ça fera l'affaire). C'est une question de sécurité: les voitures continueront à vous écraser si vous leur laissez la moindre chance mais au moins, elles commenceront par vous donner un bon coup de klaxon. Et n'oubliez pas, si vous avez un gros nez rouge, mettez-le, on vous donnera davantage de livraisons à faire.

Enfin, jouez au jeu de simulation de garçon de courses joint à ce manuel. Il recrée un épisode qui m'est arrivé juste après mon départ du cirque. Le fin fonds de l'histoire? Une bande de méchants voleurs ont volé les Bijoux de la Couronne de Fieldington. Heureusement, ils sont arrêtés avant de pouvoir quitter le pays, mais ils ont bêtement caché les bijoux dans de petites boîtes colorées aux quatre coins de Fieldington. Scotland Yard est chargé de récupérer les boîtes avant que la nouvelle ne se répande dans les rues, et il leur semble préférable de confier la tâche à un agent clandestin. C'est alors que j'entre en scène.

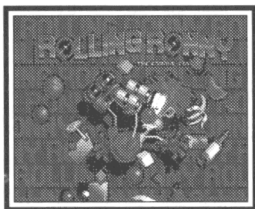
N'abandonnez pas si vous n'y arrivez pas du premier coup: tous les dangers auxquels peuvent se heurter un vrai garçon de courses sont rassemblés dans cette simulation. Une fois que vous l'avez terminée, partez fièrement pour les rues et rappelez-vous la devise des garçons de courses: mettre ses patins.

Sincèrement,

Ronny

Rolling Ronny

POUR DEMARRER



Tout d'abord, vérifiez que vous avez bien les trois choses suivantes:

- 1) L'un des ordinateurs mentionnés ci-dessous.
- 2) La disquette ou la cassette appropriée
- 3) Une main ou toute autre partie du corps adéquate

Le reste est facile.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64/C128 CASSETTE:

Assurez-vous que la cassette est rembobinée au début, puis mettez la cassette dans le lecteur de cassettes, côté étiquette vers le haut. Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis appuyez sur marche sur le lecteur de cassettes. Le programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez **GO 64 (RETURN)**, puis suivez les instructions du C64.

C64/C128 DISQUETTE

Si vous utilisez un C128, sélectionnez le mode 64 comme indiqué ci-dessus. Allumez le lecteur de disquettes et introduisez la disquette dans le lecteur, côté étiquette vers le haut. Tapez **LOAD "",8,1 (RETURN)**, et le programme se chargera automatiquement. Ne retirez pas la disquette du lecteur.

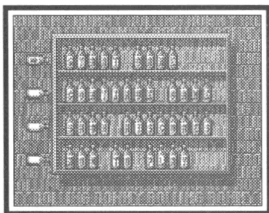
Rolling Ronny

ST/AMIGA:

Introduisez la Disquette **Un** dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Appuyez sur feu pour sauter les écrans d'introduction, puis suivez les instructions sur écran.

LE MENU

Une fois le jeu chargé, l'écran du menu apparaît. Utilisez le joystick pour déplacer le curseur de haut en bas sur l'écran. Lorsque votre choix est mis en évidence, appuyez sur feu pour sélectionner.



START GAME (COMMENCER LE JEU)

Vous emmène dans un jeu tout nouveau, sans aucun point, et avec seulement 10 pence en poche.

CONTINUE GAME (CONTINUER LE JEU)

Si votre santé s'épuise en cours de jeu, vous pouvez continuer en repartant du début du niveau auquel vous avez tourné de l'oeil. Cependant, votre score et votre argent sont réduits au minimum. Vous pouvez utiliser l'option CONTINUER GAME deux fois maximum. Après quoi, Scotland Yard envoie toutes les forces de la police à la recherche des bijoux. Autrement dit: c'est le comble de l'embarras pour vous et (probablement) la fin de votre carrière.

SHOW HISCORES

(AFFICHER MEILLEURS SCORES)

Si vous ne vous laissez pas de contempler vos exploits.

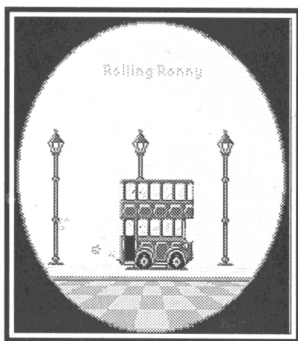
Rolling Ronny

HOW TO PLAY (COMMENT JOUER)

Pour que vous ne soyez pas obligé de consulter sans cesse ce guide, cette section résume les bases du métier.

REGLE DU JEU

Pour gagner vos galons de garçon de courses, il vous suffit d'aider Rolling Ronny à récupérer tous les bijoux volés sur chacun des neuf niveaux. (Comme vous pouvez vous y attendre, plus vous avancez, et plus les niveaux se compliquent). Heureusement, les bijoux sont assez faciles à repérer car pour des raisons qui nous sont inconnues les voleurs les ont caché dans des boîtes colorées et clignotantes.

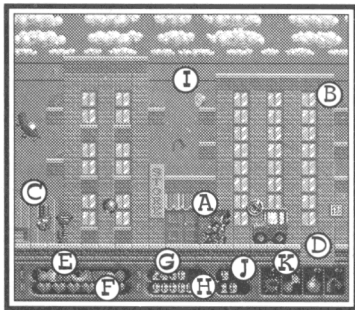


Il est également vital de ramasser assez d'argent sur un niveau afin de pouvoir payer le bus vous conduisant à l'étape suivante. Sinon, vous pouvez dire adieu à la gloire et à l'éclat du business de livraison et mettre vos pâtins au rencart pour de bon. Votre destination finale est Scotland Yard, où une récompense substantielle vous attend pour le succès de votre mission.

Rolling Ronny

L'ECRAN DE JEU

L'écran de jeu est en fait divisé en deux parties, une zone de jeu et un tableau d'informations, comme ci-dessous:



A - ROLLING RONNY

Diplômé de l'Université des Clowns de Fieldington (1982), Brevet en Tartes à la Crème et en Galipettes, Garçon de Courses de l'Année (1985 à 1990); et le héros et la star de ce jeu.

B - PLATE-FORMES

Beaucoup de surfaces planes, depuis les rebords de fenêtre jusqu'aux rampes d'escalier, servent de plate-formes à l'artiste sur roulettes. Si vous n'arrivez pas dès le début à sauter tout en haut de l'écran pour ramasser tel joyau insaisissable, il pourrait y avoir un autre chemin un peu plus loin. Plus rarement, vous pouvez utiliser des gadgets ingénieux pour négocier du terrain ou ramasser les articles les plus insaisissables. Et si vous avez trop peur de sauter en haut des échelles, vous pouvez toujours grimper.

C - ENNEMIS

Il y en a tant qu'ils méritent une section séparée; au fait, cette section se trouve un peu plus loin dans le guide. En résumé, il y a ceux que vous pouvez tuer (vous êtes alors récompensé en argent) et tous ceux que vous ne pouvez pas tuer.

D - PIEGES

Attention à ne rouler que sur des surfaces planes et solides. Si vous tombez dans un trou ou débouchez sur une surface liquide, des travaux ou un terrain accidenté, vous cassez la pipe.

Rolling Ronny

E - ENERGIE

Votre défense de base contre l'ennemi est un stock de *salami rabougri*, produit par la Corporation des Bouchers de Fieldington. Ces projectiles de viande malodorante donneront du fil à retordre à bien des ennemis, et tuera même sur le coup certains d'entre eux. La recette vient de la grand-mère du Maître Boucher, qui avait tendance à mettre des morceaux de plomb dans tous ses plats. Malheureusement, cela signifie que chaque fois que vous lancez des salamis, vous dépensez de l'énergie; donc ne les balancez pas à tort et à travers juste pour le plaisir.

F - SANTE

L'épuisement est l'ennemi du garçon de courses. Si vous perdez tous vos points de santé, vous devez rentrer chez vous et prendre un paquet de pastilles de glucose. Attention, certains accidents sont plus graves que d'autres: Ronny ne perd qu'une petite quantité de santé quand il se heurte à un ennemi malfaisant, mais notre héros perd toute sa santé lorsqu'il tombe dans un piège.

G - POINTS

Le deuxième facteur le plus important dans la vie d'un garçon de courses est le taux de succès (le plus important est un travail bien fait). Vous obtenez des points pour tout ce que vous détruisez ou ramassez; vous êtes également récompensé s'il vous reste de l'argent en poche et si vous terminez un niveau dans la limite de temps impartie.

H - TEMPS

Chaque niveau a une limite de temps spécifique (donc ne traînez pas à regarder passer les nuages), mais heureusement vous pouvez l'allonger grâce à des bonus de temps supplémentaire. Ça vaut le coup de garder un œil sur l'horloge, car vous perdez une vie chaque fois que vous laissez écouler votre temps. N'acceptez pas toujours les livraisons qui vous sont offertes - cela pourrait aboutir au désastre.

I - ARGENT

L'argent vous permet de payer votre bus et de gagner des points supplémentaires. Vous commencez avec seulement 10 pence, mais vous avez trois sources principales de revenu supplémentaire. Tout d'abord, il y a plein d'argent qui ne demande qu'à être ramassé. Si cela ne suffit pas, vous pouvez toujours éliminer quelques ennemis et récupérer la monnaie qu'ils laissent derrière eux. La dernière méthode est la moins évidente: une grande partie de l'argent n'est pas visible, et vous ne pouvez le trouver qu'en sautant au bon endroit... Même ceux qui vont

Rolling Ronny

jusqu'au bout du jeu n'auront probablement pas trouvé toutes les pièces dissimulées - essayez donc à nouveau!

J - BOITES A BIJOUX

Cela va de soi; assurez-vous simplement de n'avoir oublié aucune boîte à bijoux lorsque vous voyez l'arrêt de bus de la fin du niveau.

N'OUBLIEZ PAS: vous devez ramasser **TOUTES** les boîtes à bijoux pour terminer le niveau.

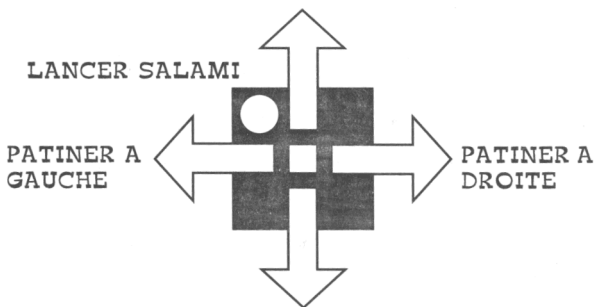
K - POCHE

Ronny a quatre poches dans lesquelles il enfouit tous les gadgets qu'il trouve ou les paquets qu'il doit livrer. Les gadgets et les armes sont activés par les touches de fonction F1 à F4; les paquets et les lettres sont livrés automatiquement. Malheureusement, sa mère ayant fait rétrécir ses vêtements au lavage, Ronny ne peut transporter que quatre articles à la fois. Pour une description des différents articles, reportez-vous au Kit de Survie ci-dessous.

LES COMMANDES

JOYSTICK

SAUTER/GRIMPER ECHELLE



LANCER SALAMI

PATINER A
GAUCHE

PATINER A
DROITE

S'ACCROUPIR/DESCENDRE ECHELLE

Rolling Ronny

KIT DE SURVIE DU GARÇON DE COURSES

Une explosion au QG du Cercle Magique de Fieldington a envoyé voler aux quatre coins de la ville des tas d'armes et de gadgets fabuleux. Vous avez ci-dessous un condensé de tous les articles bien utiles qui peuvent se trouver sur votre chemin.

ARTICLES DE BASE

Tous sont indispensables à votre survie durant le jeu - si vous en voyez un, ramassez-le!



BOITES A BIJOU

A force de vous appliquer à échapper à l'ennemi et à faire des sauts de géant, il est facile d'en oublier le travail pour lequel vous êtes payé. Certains bijoux apparaissent dans des endroits bien embêtants mais ils peuvent tous être ramassés...



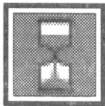
ARGENT

Plus vous en avez et mieux c'est!



BONUS SANTE

Pour ajouter quelques unités de santé à votre stock: c'est vital aux niveaux supérieurs.



BONUS TEMPS

Chacun vous donne droit à trois minutes de temps supplémentaire.



BONUS ENERGIE

Pour recharger votre niveau d'énergie au maximum.

Rolling Ronny



SURPRISE

Cela peut être n'importe quoi, de l'Empuanteur aux points supplémentaires. Ramassez-la et voyez vous-même ...

GADGETS

Il y a presque autant de gadgets que de pattes à un mille-pattes - aussi, ne les accumulez pas simplement pour le plaisir. Cependant, l'inverse est également valable: ne gaspillez pas un Super-Saut simplement parce que vous aimez bondir tout autour de l'écran.



SUPER-SAUT

L'amplitude de certains sauts est tout simplement trop grande, qu'il s'agisse d'attraper un paquet insaisissable ou seulement d'éviter un abîme béant au milieu de la route.

L'aide qu'il vous faut est à votre portée: une paire de super ressorts montés sur patins à roulettes vous permet de faire des sauts d'une amplitude deux fois plus grande, aussi bien verticalement qu'horizontalement. Malheureusement, le Cercle Magique n'avait pas tout à fait fini de résoudre la dichotomie solidité/élasticité du ressort avant l'explosion: vous ne pouvez donc faire que trois sauts géants avant qu'il ne casse.



SUPER-ETERNUEMENT

C'est le genre d'éternuement qui donne mauvaise réputation aux rhumes: ce n'est pas une exhalation nasale un peu gênée, mais une succession de chocs tonitruants et explosifs qui anéantissent tout sur l'écran - y compris les ennemis qui ne peuvent normalement pas être détruits. Cependant, ce n'est pas tout positif: il n'y a qu'un éternuement par icône et vous ne recevez pas d'argent en récompense d'un tel assassinat collectif. Ce ne serait pas juste.



EMPUANTEUR

L'une des plus grandes fiertés de la ville est son fromage, produit par les moines et les membres de la Corporation du Fromage depuis le Moyen-Âge. On coagule le lait des vaches de Fieldington avec de la présure d'âne et on le laisse vieillir pendant dix ans: on obtient ainsi une odeur réminiscente

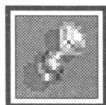
Rolling Ronny

d'ail, de vieilles chaussettes, d'oignons, de vidange et d'ammoniac, qui a le pouvoir de tout arrêter pendant environ dix secondes.



MAGNETOFLUCT

Quoi que vous fassiez, il y a des objets que vous ne pouvez ramasser ni en sautant, ni en patinant, ni en utilisant le Super-Saut. Dans ce cas, faites appel au Magnétofluct. Il a l'aspect et la consistance d'un aimant ordinaire, mais il attire tous les objets pouvant être ramassés, pas seulement ceux en fer et en acier. Le hic? Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par icône.



MEGA-KLAXON

Vous seriez sans doute prêt à vous couper le bras droit pour pouvoir prendre possession d'un objet qui vous rendrait temporairement invincible. Allez, reposez donc cette scie à tenon, car c'est justement la caractéristique du Méga-Klaxon. Vous pouvez enfin rire à la tête des gorilles, et trafiquer les erses des fichues camionnettes - tout au moins, jusqu'à ce que les effets se dissipent.

S.O.S.!

Voici quelques signes que vous devriez guetter si vous avez besoin d'aide supplémentaire. Heureusement, ceux-là n'ont rien à voir avec les magiciens, les explosions, ou toutes ces choses susceptibles de donner la migraine à un garçon de courses.

LE MAGASIN

Si vous avez l'argent, le magasin a les provisions - malheureusement, ces magasins sont peu nombreux et éloignés les uns des autres. Ne dépensez pas trop, gardez de l'argent pour le bus.

OBJETS TROUVES

Les habitants de Fieldington ont la réputation d'être maladroits et distraits. Il n'est donc pas surprenant que les rues soient encombrées de paquets oubliés. Si vous en trouvez un, ramassez-le précieusement: vous serez récompensé si vous le ramenez à son propriétaire. (Il le reperdra sans doute mais ce n'est pas votre problème!)

ON DEMANDE GARÇON DE COURSES

Si vous avez suivi mon conseil et acheté une perruque rouge flamboyant, les passants se précipiteront pour vous donner du travail.

Rolling Ronny

C'est un moyen rapide de gagner un peu d'argent supplémentaire, et souvent, il s'agit seulement d'emmener un paquet dans la direction où vous alliez de toute façon. Le plus drôle est le marchandage: vous pouvez généralement tirer quelques pièces supplémentaires de l'expéditeur - mais n'y allez pas trop fort.

FIN DE NIVEAU

Ce qui réchauffe le cœur de tout patineur, c'est l'arrêt de bus. Montez dans le bus, payez, et vérifiez la lubrification des roues de vos patins.

BUREAU DE L'INSPECTEUR CUFF

Vous ne verrez ce signe qu'une seule fois dans le jeu. Le pire, c'est que Cuff ne vous laissera même pas entrer si vous n'avez pas rempli les conditions requises.

LES MECHANTS

Suite à l'explosion du QG du Cercle Magique, la ville de Fieldington est envahie de toutes sortes d'animaux bizarres et dangereux, de fous du volant et d'oiseaux malveillants perchés sur les fils télégraphiques. Comme la magie qui les a créés est encore active dans les airs, vous devrez souvent détruire un même ennemi deux fois si vous revenez sur vos pas. Il existe trois types d'obstacles, en voici la liste:

LISTE DE CEUX QUE VOUS POUVEZ TOUJOURS TUER...

VEHICULES MANIAQUES

Ces véhicules forcenés, de toutes les formes et de toutes les tailles, des voitures les plus modestes aux trains à vapeur sortis des rails, représentent l'un des dangers les plus courants. Il est utile d'activer les effets sonores du jeu, car ils donnent généralement des coups de klaxon qui vous forcent à rester vigilant. Si vous loupez les avertissements et vous faites écraser, vous disparaîsez pronto de ce pauvre monde.

AEROPLANES MINIATURES

Attention à ces monstres rouges volants: ils peuvent apparaître en escadrilles vicieuses et ont la mauvaise habitude de faire un looping juste lorsque vous pensiez pouvoir vous faufiler sans danger.

LAMPES ORIENTABLES MORTELLES

Aucun bureau ne serait complet sans lampe orientable; malheureusement, après l'explosion, elles sont toutes devenues folles et ont

Rolling Ronny

commencé à attaquer tout ce qui bouge, y compris les garçons de courses en mission d'importance nationale. Elles sont très maladroitement et plutôt lentes, mais elles crachent des ampoules et pour les tuer, il faut plus de tirs qu'un éléphant n'a de rides.

BLOBS

Très nombreux au niveau 4, ces créatures amorphes, véritables fléaux, passent leur temps à suinter et baver un peu partout. Il est facile de les repérer: de grosses créatures oranges à pulsations, dénuées de tout sens de l'orientation. Il est également facile de les tuer, mais ne les laissez pas vous toucher, ou vous pouvez dire adieu à M. Santé.

MONOCYCLES

Parmi les principaux extracteurs de force, les monocycles commencent à se faire nombreux au niveau 6, bien qu'ils fassent des apparitions symboliques avant. Ils semblent contents d'osciller ici et là, changeant de direction chaque fois qu'ils en ont envie, si bien que vous ne savez jamais très bien ce qu'ils vont faire ni pourquoi. Il est difficile de planifier des sauts par-dessus eux, mais il est moins difficile de les expédier sur la grande piste cyclable du paradis.

FANTOMES

Surtout présents aux Niveaux 2 et 7, les fantômes sont mignons mais agressifs. Extrêmement lents, ils changent souvent d'avis sur l'endroit où ils veulent aller, et grâce à leur grande taille, ils emporteront souvent avec eux une partie de votre santé. Quelques saucisses bien placées leur feront prendre le prochain train pour Ville Morte.

... CEUX QUE VOUS POUVEZ PARFOIS TUER

BALLONS BONDISSANTS

Parmi les adversaires les plus étranges de ce jeu, ces ballons de foot mutants se manifestent sous deux formes différentes: gros et extrêmement gros. Ils vous font tomber et s'emparent de vos unités de santé avant que vous n'ayez le temps de dire: 'C'est quoi, ce gros machin qui rebondit vers moi?', mais ils peuvent généralement être détruits par quelques salamis bien placés. Malheureusement, il y a des exceptions à cette règle...

BALLONS FLOTTANTS

Ce n'est pas un ballon de football: donc pas de tête, de coup de pied ou autre. Ces monstres multicolores se présentent sous toutes les formes: flotteurs transparents, haltères sifflantes, groupes de molécules

Rolling Ronny

géantes. Tous extraient des points de santé comme un dentiste arrache des dents: évitez-les à tout prix.

TETES GRIMAÇANTES A DEUX VISAGES

Ces petites créatures amusantes adoptent deux formations: l'une est une paire verticale qui se glisse tranquillement à l'intérieur et à l'extérieur de trous au sol et se met sur votre chemin; l'autre est un trio horizontal qui flotte à hauteur de tête, tournant à une vitesse folle et grimaçant stupidement. Quoi que vous fassiez, vous ne pouvez pas tuer le premier groupe. Par contre, il y a un moyen de détruire le deuxième... Mais ce n'est jamais une partie de plaisir.

EMBLEMES BATMAN

Au départ, ces mini-méchants s'avèrent aussi invincibles que Batman lui-même; mais en avançant dans le jeu, vous vous rendrez compte qu'ils ne sont pas aussi forts que vous le pensiez. Cependant, chacune des deux versions vous videra de votre santé avant que vous n'ayez le temps de chanter 'nanananananana nanananananana'.

...ET CEUX QUE VOUS NE POUVEZ JAMAIS TUER JETS D'EAU

Lorsqu'il y a un tuyau percé, il y a généralement un jet d'eau. Ce qui rend ces jets d'eau si énervants, c'est qu'ils s'arrêtent, vous incitant à sauter par-dessus, puis se remettent en marche quand vous êtes en plein milieu de votre saut. Or, les pantalons trempés d'eau glaciale sont DE grands consommateurs de points de santé.

JOUETS DE PRECISION

Il s'agit de toute une famille de voitures et camions miniatures, qui se trouvent généralement juste en dessous de la hauteur de tir: leur lenteur les rend dangereux pour ceux d'entre vous qui aiment rester sur place à se tourner les pouces.

SINGE KONG

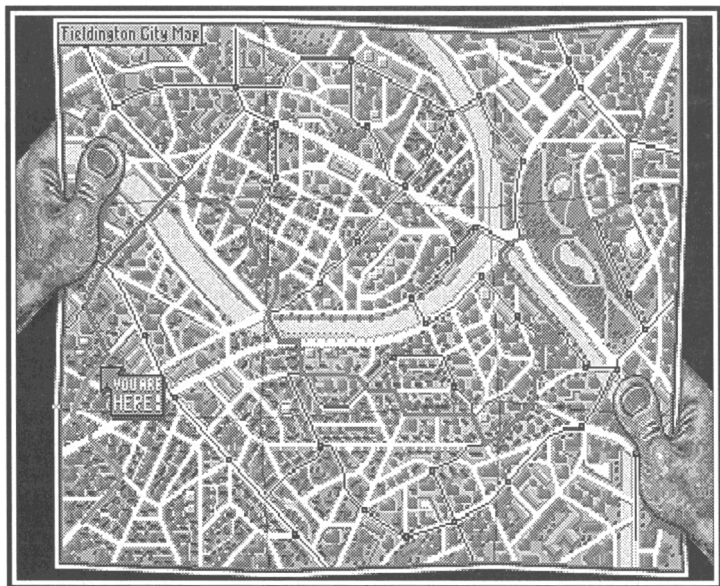
Vous avez intérêt à rester à l'écart de ce singe qui a grandi trop vite, car lui et les couvercles de bouches d'égoût qu'il vous lance sont invincibles. Si vous êtes touché par l'un de ses projectiles, vous allez vous retrouvER immobilisé à l'hôpital pour un certain temps.

PEAUX DE BANANES

Le consommateur de santé classique: petites, apparemment inoffensives et jaune vif, les peaux de bananes sont souvent en mouvement. Si vous touchez l'une d'entre elles, vous tomberez raide sur le dos sans avoir le temps de dire 'ouf'.

Rolling Ronny

GUIDE NIVEAU PAR NIVEAU



Vous avez neuf niveaux à parcourir: le terrain devient de plus en plus dur, les sauts de plus en plus longs et les méchants ne cessent de se multiplier. Voici un bref guide de toutes les étapes, histoire de vous mettre en appétit et peut-être de vous donner quelques tuyaux en passant...

Rolling Ronny



NIVEAU 1: Le départ

Comme vous pouvez vous y attendre, c'est le niveau le plus facile de tous: petite balade tranquille dans les faubourgs de Fieldington. Avec quelques livraisons simples, une circulation lente, et de nombreuses plate-formes sur lesquelles sauter, vos principaux soucis seront la limite de temps et l'excès de satisfaction. Cependant, c'est le moment rêvé pour dénicher l'argent caché et vous emparer des points de bonus. Si seulement tous les niveaux étaient comme ça...

NIVEAU 2: Les égouts

C'est un niveau pour ceux qui aiment épicer l'action avec des sauts difficiles, des foules d'ennemis, des boîtes à bijoux inaccessibles. En plus, il n'y a pas de magasin. C'est un défi beaucoup plus important que le premier niveau, et c'est là que vous mettez à l'épreuve pour la première fois vos talents de garçon de courses. Vous devez utiliser les bons gadgets au bon moment, et aussi faire face aux tuyaux percés, à tout un nouveau groupe de méchants et à une énigme épineuse à la fin du niveau.



NIVEAU 3: Shakespeare Park

Si vous aimez les gens qui font couler de la glace dans votre dos ou qui sortent des placards pour vous sauter dessus, le Niveau 3 est pour vous. Il regorge de mauvaises surprises: feuilles d'arbre et gouttes de pluie mortelles, singes sur skateboards et davantage de ballons de foot que vous n'en verriez à l'école d'entraînement de la FA. Vos réflexes et votre timing au millième de seconde seront mis à dure épreuve; et le terrain est si accidenté que vous souhaiteriez avoir des ailes.



NIVEAU 4: Bureaux Municipaux

Ici, l'ordre du jour est de sauter et d'esquiver les coups, et aussi d'éviter votre première impasse. Si vous essayez d'obtenir le maximum de points, vous passerez votre temps à courir dans tous les sens, comme un rat en cage. Vous aurez particulièrement besoin de vos talents de patineur pour passer une série horrible de plate-formes et d'obstacles rassemblés à la fin du niveau.



Rolling Ronny

NIVEAU 5: Sterne Street

De retour au plein air, il y a tout ce qu'il faut pour vous occuper: des essaims d'insectes et des vols d'oiseaux vous font perdre votre temps, et il y a plus de trous sur la route que dans un gruyère. Faites particulièrement attention aux mauvaises averses, aux deux voitures de police et au train à vapeur. Si vous avez de l'argent, il y a un magasin bien utile à mi-chemin du niveau.



NIVEAU 6: Spencer Street

Ou plutôt, sous la Rue Spencer: c'est un autre niveau souter-

rain, avec tous les dangers habituels. Ce n'est pas l'étape la plus difficile, mais elle vous réserve quelques mauvaises surprises: attention à la série de ballons bondissants à carreaux.



NIVEAU 7: Docks de Fieldington

Réfléchissez à deux fois avant de vous précipiter vers les docks - c'est l'une des épreuves les plus ardues du jeu. Attention aux peaux de banane et aux gorilles qui les ont jetées et restez attentif à bord du navire. Juste au moment où vous croyez que le pire est passé, on vous balance une escadrille d'avions et une série de monocycles.



NIVEAU 8: Seek Park

C'est comme Shakespeare Park, sauf qu'il y a plus d'ennemis et plus de surprises. Ouvrez l'œil et affrontez les essaims d'insectes et le gigantesque générateur d'invincibles ballons bondissants. Et ne ratez pas le magasin.

NIVEAU 9: Scotland Yard

La vie serait trop facile si on vous disait ce qui vous attend. Rendez-vous compte par vous-même, vous pourriez avoir une surprise à la fin ...



Rolling Ronny

CARTE DE RESUME DES TOUCHES

Touches de fonction F1 à F4 - activer arme/gadget (si tenu/e)

M - Musique activée/désactivée

S - Effets sonores activés/désactivés

Barre d'espacement - Pause (Bouton Feu pour redémarrer)

NOTES:

Rolling Ronny

ITALIANO

Rolling Ronny

MANUALE

della Word Factory per conto della Virgin Games

GUIDA ESSENZIALE DEL FATTORINO

di Rolling Ronny

Questo opuscolo appartiene a:

Rolling Ronny

Titoli:

ST: Carsten Neubauer

Amiga: Rene Straub e Orlando

PC: Volker Zinke e Martin Kreutz

C64: Mario Knezovic

Direttore di Prodotto: David Bishop

Direttore di Sviluppo: Ian Matthias

Collaudi : Neall Rayner, Terry Haynes, John Martin

Produzione: Melanie Arms, Daphne Depression

Illustrazione Confezione: Keith Sparrow

Disegno/Illustrazioni: Khartomb Design Partnership

Manuale ideato e redatto dalla The Word Factory

Pattini forniti dalla RunnCo

Acconciature di Ronny realizzate con siepi di rovo e flaconi di salsa

tabasco

Rolling Ronny

Dunrollin
Rollingdown Hill
Fieldington

Caro Aspirante Fattorino,

Il libriccino che tieni in mano è la via per il successo a Fieldington. **Ma** che bisogno c'è di una guida? ti chiederai. Fare il fattorino non è il lavoro più facile del mondo? Niente affatto: molte pietre di pavimentazione malmesse hanno portato a dolorose sbucciature, molte bucce di banana abbandonate hanno causato degli scivoloni (e lividi il giorno dopo), e parecchie bolle randagie mutanti hanno bloccato delle consegne vitali. Là fuori è una giungla, e non farti incantare da nessuno.

Prima ancora di pensare a prendere su un pacchetto, devi renderti conto di alcune regole d'oro. La prima di queste è la Cura dei Pattini: trattali sempre con amore, attenzione e rispetto. Questo significa allineare i lacci delle scarpette prima di ogni partenza, controllarne quotidianamente le cuciture e ingrassarle almeno una volta a settimana. **Ma** la cosa più importante, però, è di non dimenticare mai che tutte le parti mobili devono essere sempre lubrificate. Io ho trovato che la Vasellina è il lubrificante migliore, ma in alternativa puoi anche usare il burro, la brillantina e perfino il muco nasale.

La seconda è il tuo aspetto: sono essenziali i capelli rosso vivo (il biondo o il bruno non vanno, per cui fai una capatina al negozio degli scherzi e trovati una parrucca da pagliaccio color carota - va bene lo stesso). Questa è una questione di sicurezza: le macchine ti mettono sempre sotto appena possono, ma così almeno ti suonano prima. E non dimenticare che se hai un bel nasone rosso, sfoggialo - otterrai più consegne da fare.

Infine, esegui la simulazione del fattorino acclusa a questa guida, la quale ricrea un episodio che mi accadde subito dopo aver lasciato il circo. Tutto successe perché una pericolosa banda di ladri aveva rubato i Gioielli della Corona di Fieldington. Per fortuna, erano stati scoperti prima che potessero lasciare il paese, da perfetti stupidi, essi avevano nascosto i gioielli in scatolette dai colori chiassosi sparse per tutto Fieldington. Il compito di Scotland Yard era di recuperarle tutte prima che la notizia si fosse diffusa, e si pensò che il modo migliore era quello di impiegare un agente in borghese. E qui ero entrato in ballo io.

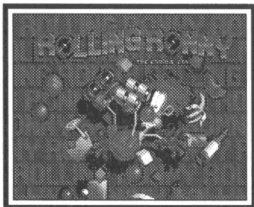
Se non ce la fai la prima volta, non mollare - tutti i pericoli che affronterai da fattorino vero sono compresi in questo gioco. Una volta completato, esci pure in strada con orgoglio, e ricordati del motto dei fattorini: mettiti i pattini.

Tuo

Ronny

Rolling Ronny

PER INIZIARE



Per prima cosa, controlla di avere ognuna delle seguenti tre cose:

- 1) **Uno dei computer sottoelencati**
- 2) **Il relativo dischetto o cassetta**
- 3) **Una mano o altro arto adatto**

Il resto è facile.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64/C128 NASTRO:

Accertati che il nastro sia riavvolto fino all'inizio, poi colloca la cassetta nel registratore con l'etichetta rivolta in alto. Premi contemporaneamente i tasti **MAIUSC (SHIFT)** e **RUN/STOP**, poi premi **PLAY** sul registratore. Il programma, adesso, si carica automaticamente. Per il caricamento sul C128, digita **GO64 (RITORNO)**, poi segui le istruzioni per il C64.

C64/C128 DISCO:

Se usi un C128, seleziona la modalità 64 come detto sopra. Accendi l'unità disco e inserisci il dischetto con l'etichetta rivolta in alto. Digita **LOAD""8,1 (RITORNO)** e il programma si caricherà automaticamente. Lascia il dischetto sempre inserito.

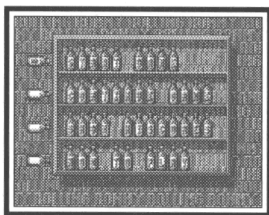
Rolling Ronny

ST/AMIGA:

Inserisci il Dischetto 1 nell'unità e accendi la macchina. Premi **FUOCO** per saltare le videate di introduzione, poi segui le istruzioni sullo schermo.

IL MENU

Una volta caricato il gioco, appare la videata menu. Effettua le tue scelte muovendo il joystick su e giù per lo schermo fino a quando la tua selezione non viene evidenziata. Per selezionare, premi **FUOCO**.



AVVIA IL GIOCO

Ti porta ad un gioco nuovo di zecca, senza punti e con soli 10 penni in tasca.

CONTINUA IL GIOCO

Se la tua salute si esaurisce durante il gioco, puoi ricominciare dall'inizio del livello in cui eri andato a picco, ma il punteggio e i soldi vengono, però, riportati al minimo. Puoi continuare per due volte, dopodiché Scotland Yard farà uscire tutti i suoi effettivi alla ricerca dei gioielli. Ciò significa un grosso imbarazzo pubblico e (probabilmente) la fine della tua carriera.

MOSTRA PUNTEGGIO ELEVATO

Se ti vuoi compiacere delle tue gesta.

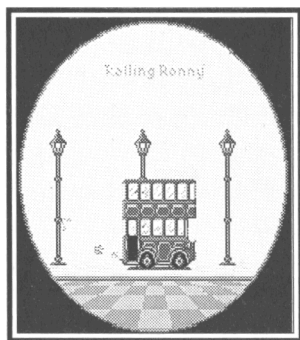
Rolling Ronny

COME ESEGUIRE

In modo da non dover consultare continuamente questa guida, questa sezione illustra un sommario del fattorino essenziale.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Per guadagnarti i galloni, tutto quello che devi fare è di aiutare Rolling Ronny a raccogliere tutti i gioielli rubati in ognuno dei nove livelli. (Come puoi immaginare, questi livelli diventano sempre più duri mano a mano che avanzi). Per fortuna, le gemme sono piuttosto semplici da scoprire, dato che - per ragioni tutte loro - i ladri le hanno nascoste in scatole colorate lampeggianti.

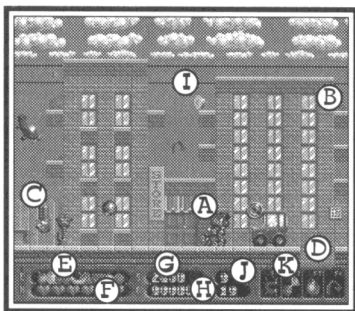


E' anche vitale raccogliere soldi a sufficienza in un livello, per poter pagare il biglietto dell'autobus per il prossimo stadio. Se non lo fai, puoi anche dire addio al fascino e allo splendore delle consegne e appendere per sempre i pattini al chiodo. La tua destinazione ultima è Scotland Yard, dove una grossa ricompensa ti attende al termine di una missione compiuta con successo.

Rolling Ronny

LO SCHERMO DI GIOCO

Lo schermo è suddiviso in una zona di gioco e un pannello di informazioni, in questo modo:



A - ROLLING RONNY

Diplomato al College dei Clowns di Fieldington (1982), Certificato di Categoria in lancio di Torte e Capitomboli, Fattorino dell'Anno dal 1985 al 1990, ed eroe e protagonista del gioco.

B - PIATTAFORME

Parecchie superfici piatte, dai davanzali alle balaustrate degli scaloni, servono da piattaforme per l'artista del pattino. Se non riesci a saltare subito su per lo schermo per raccogliere quel gioiello sfuggente, potrebbe esserci un'altra via più avanti. Più di rado, comodi aggeggi vengono utilizzati per superare terreni o raccogliere gli elementi più elusivi. E se hai paura di saltare su per le scale, puoi sempre salirle.

C - NEMICI

Ce ne sono così tanti di questi, che ci vorrebbe tutta una sezione per loro e - ma guarda un po' - questo è proprio ciò che trovi più avanti nella guida. In sintesi, tutto si riduce a questo: ce ne sono alcuni che puoi uccidere (e per questo ottieni dei soldi), e parecchi che, invece, non puoi uccidere.

D - TRABOCCHETTI

Stai attento a pattinare solo su superfici piane e solide. Se cadi in una buca, o nell'acqua, o nei lavori in corso o su terreno accidentato, tiri le cuoia.

Rolling Ronny

E - ENERGIA

La tua difesa di base contro i nemici è costituita da una riserva di salami striminziti, prodotti dalla Corporazione dei Salumieri di Fieldington. Questa raccolta di missilicciuti e fortemente odorosi darà dei grattacapi a parecchi nemici, e forse ne ucciderà anche qualcuno. La ricetta è stata ideata dalla nonna del Mastro Salumaio, che aveva la tendenza a mettere del piombo in tutti i suoi alimenti - questo, purtroppo, significa che tirare salami consuma energia, per cui non cominciare a tirarli in giro tanto per farlo.

F - SALUTE

L'esaurimento è il nemico del fattorino. Se perdi tutti i tuoi punti salute, dovrai tornare a casa e ingoiare un pacchetto di pastiglie di glucosio. E quel che è peggio, alcuni infortuni risultano più dannosi di altri: quando Ronny sbatte con un predone nemico perdi un po' di salute, ma questa scompare del tutto se il nostro eroe finisce in un trabocchetto.

G - PUNTI

La seconda cosa più importante della vita di un fattorino è il suo indice di successo (la più importante è far bene il lavoro). Ti vengono assegnati punti per qualunque cosa che distruggi o raccogli; inoltre, vieni anche premiato per tutti i soldi in più che ti ritrovi in tasca, e per completare un livello entro il tempo prestabilito.

H - TEMPO RESIDUO

Ogni livello ha un limite di tempo specifico (per cui non startene lì a guardare le nuvole che passano), ma per fortuna puoi ottenere un supplemento mediante premi di tempo. Sarà bene tenere d'occhio l'orologio, dato che se vai fuori tempo perdi una vita. Non accettare sempre delle commissioni solo perché ti vengono offerte - potrebbero anche portare al disastro.

I - SOLDI

I soldi aiutano a pagare il biglietto dell'autobus e a procurarti punti extra. Inizi con 10 penni, ma poi disponi di tre fonti principali per fare altri soldi. La prima è che ci sono un sacco di soldi sparsi in giro. Se questi non bastano, puoi sempre eliminare un po' di nemici e raccogliere i soldi che si lasciano dietro. L'ultimo modo non è, però, così ovvio; la maggior parte dei soldi è nascosta e puoi trovarla solo, ad esempio, saltando in giro sui posti giusti... Perfino quelli che completano il gioco non avranno probabilmente raccolto tutte le monete che ci sono - per cui provaci ancora!

Rolling Ronny

J - SCATOLE DI GIOIELLI RIMASTE

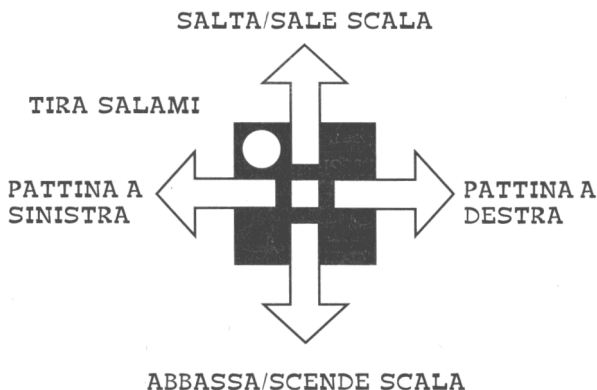
Questo è abbastanza ovvio; fai in modo che quando vedi la fermata dell'autobus al termine del livello, non hai dimenticato una delle scatole di gioielli. **NON DIMENTICARE**: per finire il livello, devi raccogliere **TUTTE** le scatole di gioielli.

K - TASCHE

Ronny ha quattro tasche, nelle quali ripone tutti gli aggeggi che trova o i pacchetti che deve consegnare. Gli aggeggi e le armi sono attivati dai tasti funzione da F1 a F4; i pacchetti e le lettere sono consegnati automaticamente. Purtroppo, poiché la mamma ha ristretto i vestiti lavandoli, Ronny può portare solo quattro cose alla volta. Per la descrizione delle cose raccogliibili, dai un'occhiata al Kit di Sopravvivenza qui sotto.

I CONTROLLI

JOYSTICK



Rolling Ronny

IL KIT DI SOPRAVVIVENZA DEL FATTORINO

Un'esplosione nella sede del Circolo della Magia di Fieldington ha fatto sì che tutta una serie di aggeggi favolosi e di armi è stata scaraventata ai quattro punti cardinali della città. Qui sotto c'è un compendio di tutti gli oggetti utili che puoi trovare lungo la strada.

OGGETTI FONDAMENTALI

Questi sono tutti essenziali alla tua sopravvivenza nel gioco - se li vedi, raccoglili!



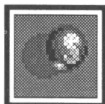
SCATOLE DI GIOIELLI

E' anche troppo facile preoccuparsi di evitare nemici e di effettuare enormi salti, e dimenticare il compito per cui sei pagato. Alcuni gioielli compaiono in posti difficili, ma si possono raccogliere tutti...



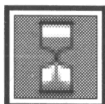
SOLDI

Più ne hai, meglio è!



PREMI SALUTE

Aggiungi qualche unità di salute alla tua riserva - sarà vitale ai livelli più avanti.



PREMI DI TEMPO

Tre minuti di tempo supplementare sono lì per essere presi.



PREMI DI ENERGIA

Rifornisci al massimo il tuo livello di energia.

Rolling Ronny



SORPRESA

Questo può essere qualunque cosa, da un Puzzalizzatore a punti extra. Raccogli e poi vedi...

AGGEGGI

Questi sono altrettanto comuni delle gambe dei pantaloni di un millepiedi - per cui non cercare di attaccarti a questi solo per il gusto di farlo. E' anche vero il contrario: non sprecare un Supersalto solo perché ti piace balzellare in giro per lo schermo.



SUPERSALTO

Alcuni salti sono semplicemente troppo grossi perché i pattinatori li possano affrontare senza aiuto, sia che tenti di afferrare quel pacchetto sfuggente, o di superare l'abisso spalancato sulla strada. L'aiuto è a portata di mano: un paio di supermolle montate sul pattino ti permettono di saltare il doppio della distanza normale, sia in verticale che in orizzontale. Purtroppo, il Circolo della Magia non era ancora riuscito a risolvere la dicotomia tra la potenza della molla e i limiti di tensione prima dell'esplosione, per cui disponi di soli tre salti giganti prima che le molle si rompano.



STARNUTISSIMO

Questo è quel tipo di starnuto che svergogna il raffreddore: non una timida esalazione nasale, ma una tonante ed esplosiva onda d'urto che annichila tutto ciò che è sullo schermo - inclusi i nemici che di norma non si possono distruggere. Però è una benedizione solo a metà, perché c'è un solo starnuto per icona e non ottieni alcun premio in denaro per una strage di questo tipo. Beh, non sarebbe giusto.



PUZZALIZZATORE

Uno dei grandi successi della città è il formaggio, fatto nei monasteri e dai membri della Corporazione dei Caciari fin dal medioevo. Il latte delle mucche di Fieldington viene coagulato con il caglio di somara e lasciato poi maturare anche per un decennio; ciò produce una puzza che ricorda l'aglio, i

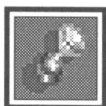
Rolling Ronny

calzini sporchi, le cipolle, gli scolii di fogna e l'ammoniaca, e che ha il potere di stordire chiunque per circa dieci secondi.



MAGNETOFLUCT

Provaci quanto vuoi, alcuni oggetti non li puoi proprio raccogliere solo saltando, pattinando o usando il Supersalto. In questi casi, ricorri al **Magnetofluct**. Questo ha l'apparenza e la consistenza di una normale calamita, ma ha il potere di attrarre tutti gli oggetti sullo schermo che si possono raccogliere e non solo quelli di ferro o d'acciaio. E la fregatura? Beh, lo puoi usare solo una volta per icona.



MEGACLACSON

Forse daresti via un braccio se potessi avere un oggetto che ti desse una breve invincibilità, non è vero? Beh, metti via quella sega per incastri, perché il **Megaclacson** ti dà proprio questo. Finalmente potrai ridere in faccia ai gorilla e pizzicare le guarnizioni ai furgoni incursori - fino a che dura l'effetto, però.

AIUTO!

Qui ci sono alcuni segnali che devi cercare se vuoi un'assistenza supplementare. Per fortuna questi non hanno niente a che fare con maghi, esplosioni o tutto ciò che dà l'emicrania ad un povero fattorino.

IL NEGOZIO

Se hai i soldi, il negozio ha la merce - purtroppo, questi negozi sono rari e sparsi. Non spendere troppo - risparmiarne un po' per il biglietto dell'autobus.

OGGETTI SMARRITI

Gli abitanti di Fieldington sono notoriamente goffi e distratti, per cui non sorprende che le strade siano piene di pacchetti smarriti. Se ne trovi uno, tienilo: verrai premiato per restituirlo al proprietario. (Probabilmente lo perderà di nuovo, ma questo non ti riguarda).

OFFERTA DI COMMISSIONE

Se hai seguito il consiglio e ti sei procurato una parrucca rosso fuoco, i passanti faranno a gara per offrirti lavoro. Questo è un modo di guadagnare soldi alla svelta e spesso significa solo portare un

Rolling Ronny

pacchetto nella direzione in cui stavi comunque andando. La parte migliore è la trattativa: di solito puoi spremere qualche soldo in più dai mittenti - ma non tentare troppo la fortuna.

FINE LIVELLO

Il segnale che riscalda il cuore di ogni pattinatore - la fermata dell'autobus. Salta a bordo, paga il biglietto e controlla la lubrificazione delle ruote dei pattini.

L'UFFICIO DELL'ISPETTORE MANETTA

Questo segnale lo vedi una sola volta nel gioco. Ciò che è peggio, Manetta non ti fa nemmeno entrare se non hai soddisfatto i requisiti per l'ingresso.

I CATTIVI

A seguito dell'esplosione della sede del Circolo della Magia, Fieldington è stata invasa da un'enorme varietà di fauna strana e pericolosa, da automobilisti vaganti e da uccelli maligni sui fili del telefono. La magia che li aveva creati è ancora nell'aria, per cui spesso dovrai battere due volte lo stesso nemico, se torni sui tuoi passi. I tipi di ostacoli sono tre e qui ecco una selezione di ognuno:

UNA SELEZIONE DI QUELLI CHE PUOI SEMPRE UCCIDERE...

VEICOLI INCURSORI

Uno dei tipi di pericolo più comuni, mezzi indemoniati di tutte le forme e dimensioni, da piccole utilitarie a treni a vapore deragliati. Vale la pena di avere gli effetti sonori attivi, dato che di solito questi di strombazzano per farti stare all'erta. Se non li senti e vieni investito, tiri subito le cuoia.

AEROMODELLI

Stai attento a questi vaganti diavoli rossi: essi possono apparire in stormi minacciosi ed hanno la brutta abitudine di fare la gran volta proprio quando pensavi di sgattaiolare via.

LAMPADINE SNODATE MORTALI

Nessun ufficio può dirsi completo senza una lampada snodabile; purtroppo, dopo l'esplosione sono tutte impazzite ed hanno comincia-

Rolling Ronny

to ad attaccare tutto quello che si muove, inclusi i fattorini in missioni di importanza nazionale. Sono, comunque, molto goffe e piuttosto lente ma sputano lampadine e ci vogliono più colpi per ucciderle di quante rughe abbia un elefante.

BLOBS

Più comuni sul livello 4, queste creature amorfe vivono colando strisciando dappertutto dando fastidio. Sono facili da vedere: grosse creature pulsanti di color arancione senza senso di direzione. Si possono anche uccidere facilmente - ma non farti toccare o puoi dare addio alla signora Salute.

MONOCICLI

Un altro dei grandi succhia-forze, i monocicli cominciano a diventare pesanti al Livello 6, anche se appaiono sporadicamente prima. Sembrano contentarsi di ballonzolare in giro cambiando direzione quando gli pare, per cui non sai mai che cosa faranno o perché lo fanno. E' duro sincronizzare i salti per superarli, ma non così duro farli andare sulla grande pista in cielo.

FANTASMI

Presenti soprattutto sui Livelli 2 e 7, i fantasmi sono graziosi ma aggressivi. Molto lenti nei movimenti, spesso cambiano idea su dove vogliono andare, e le grosse dimensioni significano di solito che si portano via un po' della tua salute. Qualche salsiccio ben mirato li manda a prendere il treno per la Città degli Spettri.

...E QUELLI CHE PUOI UCCIDERE

QUALCHE VOLTA

PALLE RIMBALZANTI

Uno degli avversari più strani del gioco, queste specie di palloni mutanti si manifestano in due forme diverse: grosse e molto grosse. Essi ti sbattono giù e ti portano via la salute a sacchi prima ancora che tu possa dire 'Che è quella cosa che rimbalza?', ma si possono di solito distruggere con qualche salame ben mirato. Purtroppo, ci sono delle eccezioni a questa regola...

PALLE GALLEGGIANTI

Non certo il tipo di quelle che puoi colpire di testa, palleggiare o stoppare di petto. Queste stranezze multicolori appaiono in tutte le

Rolling Ronny

forme: galleggianti trasparenti, pesi rotolanti, grappoli di molecole giganti. Tutte estraggono punti di salute come un dentista che estrae denti: stai bene alla larga da loro.

TESTE BIFRONTI GHIGNANTI

Queste divertenti creaturine adottano due formazioni: un paio verticale che entra ed esce silenziosamente dai buchi sul terreno e ti vanno tra i piedi, e un terzetto orizzontale che fluttua all'altezza degli occhi, roteando pazzamente e ghignando senza senso. Il primo gruppo non lo puoi uccidere, qualunque cosa tu faccia, ma c'è un modo per eliminare il secondo... Nessuno dei due, però, fa ridere.

SEGNALE DI BATMAN

Inizialmente, questi mini cattivi sono altrettanto invincibili dello stesso eroe con il mantello, ma se ti inoltri nel gioco scoprirai che non sono poi così duri come pensavi. Comunque, entrambe le versioni ti esauriscono la salute più rapidamente di quanto tu possa cantare 'nananananana nananananana'.

... E QUELLI CHE NON PUOI MAI UCCIDERE

ZAMPILLI D'ACQUA

Dove c'è un tubo rotto, di solito c'è uno zampillo d'acqua. Quello che rende seccanti questi ostacoli è che prima si fermano attirandoti a saltarli, e poi si ripresentano quando stai a mezzaria. I pantaloni bagnati e freddi consumano parecchi punti di salute.

GIOCATTOLI A MOLLA

Questi comprendono un'intera razza di macchine e camion in miniatura, che sono proprio al di sotto del livello di fuoco: la loro scarsa velocità ne fa un pericolo per quelli che come te stanno fermi a girarsi i pollici.

SCIMMIONE KONG

Si consiglia di stare alla larga da questa scimmia troppo cresciuta, dato che lui e i tombini che ti rotola addosso sono invincibili. Se vieni colpito da uno dei suoi proiettili, finisci per passare un bel po' di tempo ingessato.

BUCCE DI BANANA

La classica privatrice di salute: piccola, innocua e tanto gialla, la buccia di banana si trova spesso quando ti muovi. Toccale una e finisci a gambe all'aria prima ancora di dire 'uuuuuuuuh!'

Rolling Ronny

GUIDA LIVELLO PER LIVELLO



Davanti a te ci sono nove livelli: il terreno diventa più duro, i salti più lunghi e i cattivi continuano a moltiplicarsi. Questa è una breve guida a tutti gli stadi, tanto per farti venire l'acquolina in bocca e magari per darti qualche indizio lungo la strada...

Rolling Ronny



LIVELLO 1: L'Avvio

Come puoi immaginare, questo è il livello più facile di tutti, una passeggiatina nei dintorni di Fieldington. Con solo un paio di consegne dirette, un po' di traffico lento e tante piattaforme su cui saltare, le tue preoccupazioni maggiori restano il tempo massimo e la troppa sicurezza. Comunque, questo è il posto in cui ammucchiare quelle monete nascoste e per arraffare i punti premio. Se solo tutti i livelli fossero fatti così...

LIVELLO 2: Le Fogne

Questo è per quelli cui piace l'azione di piattaforma condita con salti difficili, masse di nemici, collocazioni di gioielli ardue e niente negozi. E' una sfida più dura del primo stadio, che dovrebbe costituire la prima vera prova delle tue capacità di fattorino. Oltre a dover usare gli aggeggi giusti al tempo giusto, dovrai veder-tela con tubi rotti, una nuova serie di cattivi e un rompicapo rognoso proprio alla fine.



LIVELLO 3: Il Parco Shakespeare

Se ti diverte la gente che ti ficca blocchetti di ghiaccio giù per la schiena, o che ti salta addosso dalle credenze, il Livello 3 fa per te. E' pieno zeppo di brutte sorprese: foglie morte e rugiada letali, scimmie su tavole a rotelle e più palloni che in una scuola di calcio. Troverai anche che i tuoi riflessi e il tempismo al centesimo di secondo sono qui messi a dura prova; e c'è pure tanto terreno accidentato da farti desiderare di avere le ali.



LIVELLO 4: Uffici del Municipio

Qui saltare e abbassarsi è all'ordine del giorno, oltre ad evitare il tuo primo vicolo cieco. Se cerchi il massimo dei punti, dovrai correre avanti e indietro come un topo nelle fogne. In particolare, avrai bisogno di tutte le tue abilità di pattinatore per superare una orrenda collezione di piattaforme e ostacoli ammassati alla fine.



Rolling Ronny



LIVELLO 5: Via Sterne

Di nuovo all'aria aperta, c'è tanto da tenerti sulle rotelle: sciame di insetti e stormi di uccelli ti fanno perdere tempo, e ce ci sono più buche nella strada di quante ne trovi a Blackburn nel Lancashire. Stai attento, in particolare, ad un paio di brutti piovasci, una coppia di macchina della polizia e ad un treno a vapore. Se ti senti ricco, c'è un negozio a metà strada.

LIVELLO 6: Via Spencer

O meglio, sotto Via Spencer:

questo è un altro livello sotterraneo, con tutti i soliti pericoli. Non è lo stadio più duro, ma dispone di alcune brutte sorprese - stai attento alla serie di palle a scacchi che rimbalzano.



LIVELLO 7: I moli di Fieldington

Pensaci due volte prima di correre sui moli - è una delle prove più dure del gioco. Attento alle bucce di banana e ai gorilla che le hanno lasciate cadere, e stai all'erta a bordo della nave. Proprio quando pensi che il peggio è passato, l'ultima parte del livello ti scaraventa addosso uno stormo di aerei e una serie di monocicli.



LIVELLO 8: Il Parco Seek

Questo è simile al Parco Shakespeare, eccetto che qui ce ci sono più nemici e più sorprese. Tieni gli occhi aperti per le bande di insetti, per l'enorme invincibile generatore di palle rimbalzanti e per il negozio.

LIVELLO 9: Scotland Yard

La vita sarebbe troppo facile se ti dicessi cosa ti aspetta qui, non trovi? Scoprilolo da te - potresti avere una sorpresa alla fine...



Rolling Ronny

SCHEDA SOMMARIO TASTI

Tasti funzione F1-F4 - attivano arma/aggeggio (se in mano)

M - Musica accesa/spenta

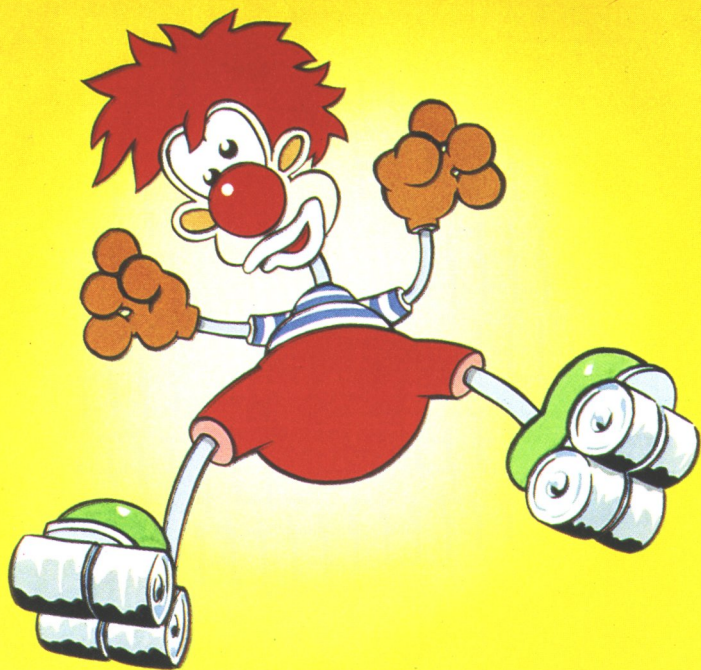
S - Effetti sonori accesi/spenti

BARRA SPAZIATRICE - Pausa (Fuoco per riprendere)

NOTES:

Rolling Ronny

A large rectangular box with a solid black border, containing 20 horizontal dashed lines for handwriting practice. The lines are evenly spaced and extend across the width of the box.



© STARBYTE SOFTWARE 1991

© VIRGIN GAMES LTD. 1991