

# **RODLAND**

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **SPECTRUM 48K +**

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

### **SPECTRUM +2, +3**

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

### **AMSTRAD CPC 464**

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

### **AMSTRAD CPC 664-6128**

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

### **COMMODORE 64**

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

### **COMMODORE 128**

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

### **AMSTRAD DISCO**

1. Ver instrucciones en la pegatina del disco.

### **ATARI ST**

2. Apaga el ordenador.
3. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
4. Inserta el disquete en la unidad de disco.
5. Vuelve a encender el ordenador.
6. El programa se cargará automáticamente.

### **COMMODORE AMIGA**

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kickstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

## **AVISO DE VIRUS**

(Sólo Atari ST y Commodore Amiga)

Cuando recibas tu disco de RODLAND la pestaña de protección contra escritura estará en la posición cerrada, de forma que puedas almacenar las puntuaciones máximas. Te aconsejamos que apagues tu ordenador durante al menos 30 segundos antes de jugar, para así asegurarte de que no hay ningún virus activo en la memoria. Si no sigues este procedimiento puedes conseguir que tu disco de Rodland quede infectado por un virus, que lo corromperá.

Si lo deseas, puedes cambiar la pestaña de protección a la posición abierta. En este caso no podrás almacenar las puntuaciones, pero el disco quedará protegido contra cualquier virus.

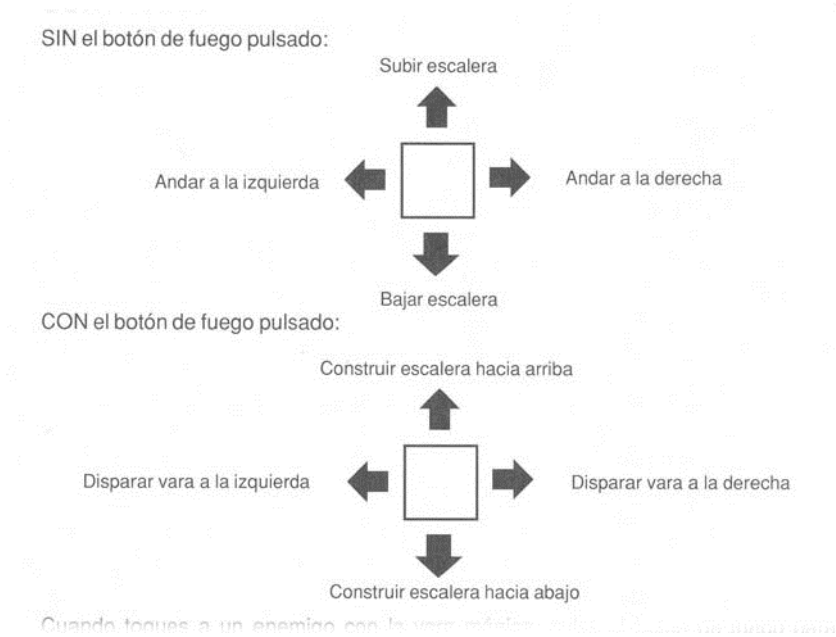
## **LA HISTORIA HASTA HOY**

Tam y Rit viven en una bonita ciudad. Habiendo disfrutado una infancia feliz entre fiestas interminables llenas de pasteles y dulces, de improviso se dan cuenta de que durante la noche les ha ocurrido algo a los habitantes de la ciudad. Se han vuelto malos, han capturado a su mamá y la han encerrado en la Torre Maboos. Por suerte para Tam y Rit, han heredado las Varas de Sheesanomo de un anciano de la ciudad y unos zapatos del Arco Iris que les regaló su papá. Armados con estos objetos pueden subir a la torre defendiéndose con las varas y subiendo escaleras construidas con ayuda de los zapatos del Arco Iris. No es cosa fácil, porque los que una vez eran amigos suyos ahora les reservan terribles sorpresas.

## **COMO JUGAR**

El juego consiste en 40 niveles de acción basada en golpear a los personajes malvados. Debes superar con éxito cada pantalla, dejando fuera de combate a los malos y recogiendo las flores. Si golpeas en la cabeza a los malos repetidamente, podrás recoger un arma útil, o simplemente pínchales con la vara y verás lo que ocurre. Para atravesar la pantalla debes construir escaleras hacia arriba o abajo para recoger las plataformas. Tan pronto como construyas una segunda escalera, la primera desaparecerá. Si no vacías el nivel de oponentes dentro del tiempo establecido, el juego cambiará al modo más difícil, donde las cosas son mucho más complicadas de superar. Si recoges todas las flores entrarás en un nivel adicional, en el que puedes obtener una vida adicional recogiendo las letras que forman la palabra EXTRA. En el juego pueden participar 1 o 2 jugadores, pero las partidas de dos jugadores sólo pueden iniciarse en la primera pantalla.

## CONTROLES

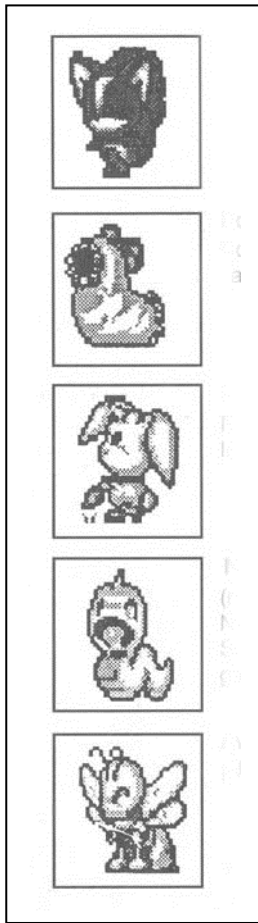


Quando toques a un enemigo con la vara mágica, pulsa el botón de fuego para "inmovilizarle" en el suelo.

## CONTROLES DE TECLADO

	<u>C64/128</u>	<u>SPECTRUM/ AMSTRAD</u>	<u>ATARI ST/AMIGA</u>
ARRIBA	↑	↑	Flecha arriba
ABAJO			Flecha abajo
IZQUIERDA	SOLO JOYSTICK	REDEFINIR TECLAS	Flecha izquierda
DERECHA	↓	↓	Flecha derecha
DISPARAR			Shift, Alt, A o CTRL
PAUSA	H		P
SALIR	RUN/STOP		Esc

## LOS PERSONAJES DEL JUEGO



### **Bolas de pelo**

Son entidades peludas y falsas.

### **Polimorfos**

Contienen sorpresas ocultas.

### **Conejos**

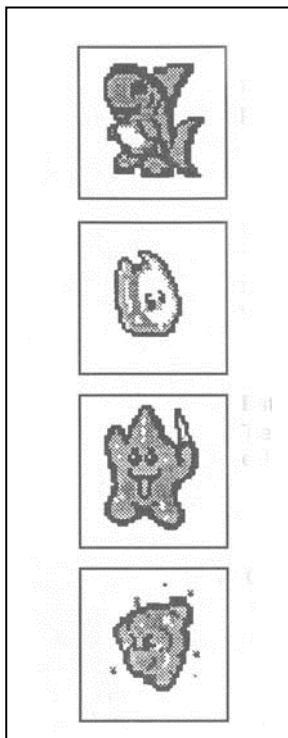
No les dejes coger la zanahoria.

### **Nessies**

(monstruos del Lago Ness de Escocia) Siempre están obligados a masticar.

### **Avispas**

¡No las mires!



### **Tiburones**

No te dejes engañar por sus lágrimas.

### **Patatas**

Ten cuidado, porque se multiplican a gran velocidad.

### **Estrellas de mar**

Tienen un hobby al estilo australiano.

### **Cerdos azules**

El nombre ya lo dice todo.



Tam



Rit

© 1991 The Sales Curve Ltd.  
Autorizado por © 1989 Jaleco Ltd.  
Distribuido por Drosoft. SA  
C/ Moratin, 52 4º Dcha. - 28014 Madrid  
Telf.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.