

# RODLAND



**ENGLISH INSTRUCTIONS  
INSTRUCTIONS EN FRANCAIS  
DEUTSCHE ANWEISUNGEN  
ISTRUZIONI ITALIANO**



**STORM**  
c/o The Sales Curve Ltd  
50 Lombard Road, London SW11 3SU

# THE CAST:

Amiga Programming:

Ronald Pieket Weeserik

Atari ST Programming:

Ronald Pieket Weeserik & John Croudy

C64 Programming:

Steve Snake

Spectrum & Amstrad Programming: Twilight

Amiga & Atari ST graphics:

Ned Langman

C64 Graphics:

Rob Whitaker

Spectrum & Amstrad Graphics:

Shaun McClurg

Amiga & Atari ST Sound & Music:

Ronald Pieket Weeserik

C64 Sound & Music:

Martin Walker & Steve Snake

Copyright © 1991, The Sales Curve Ltd

Licensed from © 1989, Jaleco Ltd

Unauthorised copying, hiring, lending and broadcasting prohibited.



**PIRACY  
IS THEFT**

## WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.

# ENGLISH INSTRUCTIONS

## LOADING

### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Insert your game disk and switch on your computer. The game will now load automatically.

### COMMODORE 64 CASSETTE

Insert the Rodland cassette and ensure it is fully rewound. While holding down the **SHIFT** key, press the **RUN/STOP** key. Press **PLAY** on your cassette deck and the game will now load and run. Follow the on-screen prompts for in-game loading.

### COMMODORE 64 DISK

Insert your game disk into your disk drive and close the drive door. Type **LOAD "" ,8,1** and press **RETURN**. The game will now load and run.

### SPECTRUM CASSETTE

Insert the Rodland cassette and ensure it is fully rewound. If available, use the **"TAPE LOADER"** option, otherwise type **LOAD ""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette deck and the game will now load and run. Follow the on-screen prompts for in-game loading.

## VIRUS WARNING

(applies to Atari ST and Commodore Amiga only)

When you receive your Rodland disk, the write protect tab will be in the closed position. This is so the game can save your high scores. It is advisable for you to switch off your computer for at least 10 seconds before play so as to ensure that no virus is active in memory. Not following this procedure can lead to your Rodland disk becoming infected with a virus and thus corrupting it.

The write protect tab can be set to the open position if you wish. This, however, will not allow the game to save the high scores but will protect your game against all virus attacks.

## LOADING PROBLEMS?

The utmost care is taken at all stages of manufacture of this product to ensure it reaches you in perfect condition. If you experience loading problems, please first reset all your equipment, check connections and try to reload following the loading instructions relative to your machine. If you still experience difficulty, please return only the disk or cassette to Storm Customer Services, 50 Lombard Road, London SW11 3SU.

## THE STORY SO FAR

Tam and Rit live in a fairy village. Having led a happy life full of sticky cakes and endless parties, they find that something awful has happened overnight to their fellow inhabitants. They've turned nasty and captured their Mom and locked her in the top of the Maboots Tower. Luckily for Tam and Rit they've inherited the Rods of Sheesanomo from a village elder and some rainbow shoes from their Pop. Armed with these they can tackle the tower by wopping cuddly beings on the head with their rods and climbing ladders built with the help of their Rainbow Shoes. It's not easy though, when your former friends have some rather mean surprises in store for you!

## HOW TO PLAY

The game consists of over 40 levels of cuddly-bashing action. You must work through each screen, wopping the nasties and collecting the flowers.

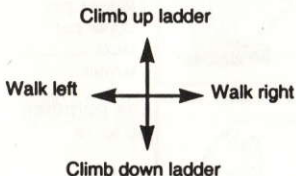
Wop them often enough and you'll pick up a useful weapon, or just tickle them with the rod and see what happens.

To get around the screen you must build ladders either up or down to collect the platforms. As soon as you build a second one, your first ladder will disappear. If you don't clear the screen of your opponents in time, the game will change to "meany" mode where life will become far more difficult. Collecting all the flowers switches you into the **EXTRA GAME**. Here you can collect an extra life by picking up letters to form the word **E X T R A**.

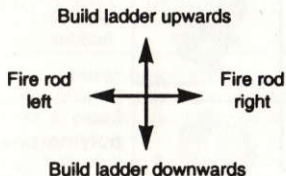
You can play 1 or 2 players, but 2 player games can only be started on the 1st screen.

## JOYSTICK CONTROLS

**WITHOUT** fire button pressed:-



**WITH** fire button pressed:-



When holding an enemy with your magic rod, press the fire button to "wop" him on the ground.

## KEYBOARD CONTROLS

	C64/128	SPECTRUM	ATARI ST/ AMIGA
UP	↑ JOYSTICK ONLY ↓	↑ REDEFINE KEYS ↓	Up Arrow
DOWN			Down Arrow
LEFT			Left Arrow
RIGHT			Right Arrow
FIRE			Shift, Alt, A or CTRL
PAUSE	H		P
QUIT	RUN/STOP		Esc

## INTRODUCING SOME OF THE CHARACTERS...



### Bushies

- they're just furry fakes



### Sharks

- don't be fooled by their tears



### Polymorphs

- these contain a hidden surprise



### Spuds

- have a nasty habit of multiplying



### Bunnies

- if they reach for the carrot it's time to clear off



### Starfish

- they've got their own version of an Australian hobby



### Nessies

- they've always got the munchies



### Blue Meanies

- the name says it all!



### Wasps

- see these and it's time to buzz off



Tam



Rit

# INSTRUCTIONS EN FRANCAIS

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### COMMODORE AMIGA ET ATARI ST

Insérez votre disquette et allumez votre ordinateur. Le jeu chargera automatiquement.

### COMMODORE 64 CASSETTE

Insérez la cassette **RODLAND** en vous assurant qu'elle soit bien rebobinée. En même temps, maintenez en pression continue la touche **SHIFT** et appuyez sur **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** sur votre clavier et le jeu chargera. Il vous suffira de suivre par la suite les instructions qui s'afficheront sur votre écran pour jouer.

### COMMODORE 64 DISK

Insérez votre disquette de jeu dans votre lecteur et refermez-le. Tapez **LOAD ""**, 8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu chargera automatiquement.

### CASSETTE SPECTRUM

Insérez la cassette en vous assurant qu'elle soit bien rebobinée. Si vous l'avez, utilisez l'option **"TAPE LOADER"** si non tapez **LOAD ""** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur votre clavier puis suivez les instructions qui s'afficheront sur votre écran pour que votre logiciel charge.

## DETECTEUR DE VIRUS

(en ce qui concerne Atari ST et Commodore Amiga)

Lorsque vous recevrez votre disk **RODLAND**, le clip de protection sera en position fermée. Ainsi votre jeu sauvegardera votre score le plus élevé.

Si vous le désirez, il vous est possible de mettre le clip de protection en position ouverte ou de débrancher votre ordinateur pendant 10 secondes avant de jouer, cela ne permettra pas à votre ordinateur de sauvegarder le score le plus élevé, mais cela le prémunira contre tout virus.

## PROBLEME DE CHARGEMENT?

Un soin extrême a été porté à tous les niveaux de réalisation de ce produit pour vous en assurer une parfaite utilisation. Si vous avez rencontré quelques problèmes de chargement, commencez par faire un reset et vérifiez les connexions de votre ordinateur. Puis reportez vous aux instructions de fonctionnement de votre ordinateur. Si vous continuez à rencontrer quelques problèmes veuillez nous renvoyer votre disquette ou votre cassette à: Storm Customer Services, 50 Lombard Road, London SW11 3SU.

## L'HISTOIRE

Vivant dans un village enchanté, Tam et Rit passent leur temps à s'amuser. Lorsqu'un soir, ils s'aperçoivent qu'un mauvais sort à été jette aux habitants de leur village. Ceux-ci se sont tous transformés en monstre et ont capturé leur reine pour l'enfermer en haut de la tour de Maboos.

Heureusement Tam et Rit, ayant hérité d'une bagette magique et d'une paire de chassures "arc-en-ciel", vont pouvoir prendre la tour d'assaut et libérer la reine. Vont-ils mener à terme leur mission et déjouer les ambuches que leur tendent les monstres...

## COMMENT JOUER

Le jeu est constitué de 40 niveaux d'action différents. Vous devez faire en sorte, à chaque tableau, de tuer les ennemis et de ramasser les fleurs.

- si vous tuez vos ennemis, vous gagnerez une arme
- si vous préférez leur donner un coup de baguette magique, à vous de voir ce qui en résultera...

Afin de pouvoir circuler dans votre écran, il vous faudra construire des échelles vers le haut ou vers le bas afin de pouvoir connecter les différentes plateformes. Dès que vous aurez fini de construire une échelle, la précédente disparaîtra. Si vous ne franchissez pas l'écran dans les minutes qui vous sont allouées, le jeu changera et deviendra de plus en plus rapide et difficile.

Le fait de ramasser toutes les fleurs que vous trouverez sur votre passage vous donnera droit à un bonus **EXTRA**. De ce fait vous aurez droit à une vie

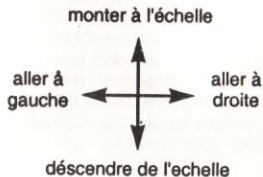


supplémentaire en prenant une lettre du mot **EXTRA**.

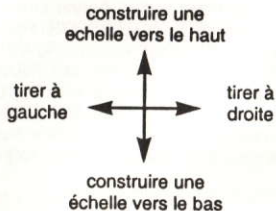
Vous pouvez jouer à 1 ou 2 joueurs, mais vous ne pouvez commencer le jeu (à deux) qu'à partir du premier tableau.

## CONTROLE

**SANS** appuyez sur le bouton de tir:-



**EN APPUYANT** sur le bouton de tir:-



Lorsque vous touchez un ennemi avec votre baguette magique, appuyez sur le bouton de tir pour l'immobiliser au sol.

## CONTROL AU CLAVIER

	C64/128	SPECTRUM	ATARI ST/AMIGA
MONTER	↑ CONTROLE AU JOYSTICK UNIQUE- MENT ↓	↑ REDEFINIR LES MANIPUL- ATIONS DU CLAVIER ↓	flèche qui monte
DESCENDRE			flèche qui descend
ALLER A GAUCHE			flèche vers la gauche
ALLER A DROITE			flèche vers la droite
TIRER			Shift, Alt, A ou CTRL
PAUSE QUITTER	H RUN/STOP		P Esc

## CONSEILS AFIN DE MIEUX REUSSIR VOTRE MISSION



### Les boules de poil

- elles sont factices



### Les serpents

- ne vous laissez pas duper par leurs larmes



### Les polymorphes

- ils cachent une surprise



### Les pommes de terre

- ont la mauvaise habitude de se multiplier



### Les lapins

- ne les laissez pas prendre les carottes



### Les etolles de mer

- ont leur propre version des faits



### Les "nessies"

- ils sont toujours obligés de mastiquer



### Les salopards bleus

- leur nom veut tout dire!



### Les guepes

- ne les regardez pas!



# DEUTSCHE ANWEISUNGEN

## LADEANWEISUNGEN

### COMMODORE AMIGA UND ATARI ST

Lege die Spieldiskette in das Laufwerk ein und schalte den Rechner ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

### COMMODORE 64 KASSETTE

Lege die vollständig zurückgespulte Kassette in den Datenrekorder ein. Drücke gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP**, anschließend die Taste **PLAY** der Datensette. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Folge die Anweisungen auf dem Bildschirm.

### COMMODORE 64 DISKETTE

Lege die diskette in das Laufwerk ein. Gib **LOAD ""**, **8,1** und drücke **RETURN**. Das spiel wird geladen und gestartet.

## VIRUS WARNUNG

(Nur für Atari ST und Commodore Amiga)

Die Rodland-Diskette wird grundsätzlich ohne aktivierte Schreibschutz-Funktion ausgeliefert. Damit wird gewährleistet, daß die jeweiligen Highscores abgespeichert werden können. Lasse den Computer vor jedem neuen Ladevorgang für mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet. Damit wird sichergestellt, daß sich keine aktiven Viren im Speicher befinden. Wird diese Anweisung nicht befolgt, kann die Rodland-Diskette durch einen Virus zerstört werden.

Der Schreibschutz kann jederzeit aktiviert werden. Damit wird die Diskette gegen Virenbefall geschützt. Das Abspeichern von Highscores ist dann aber nicht mehr möglich.

## LADEPROBLEME?

Wir haben alles getan um sicherzustellen, daß sich dieses Produkt in einem einwandfreiem Zustand befindet. Falls dennoch Ladeprobleme auftreten sollten, überprüfe die Computeranlage und alle Verbindungen und

# DEUTSCHE ANWEISUNGEN

## LADEANWEISUNGEN

### COMMODORE AMIGA UND ATARI ST

Lege die Spieldiskette in das Laufwerk ein und schalte den Rechner ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

### COMMODORE 64 KASSETTE

Lege die vollständig zurückgespulte Kassette in den Datenrekorder ein. Drücke gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP**, anschließend die Taste **PLAY** der Datensette. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Folge die Anweisungen auf dem Bildschirm.

### COMMODORE 64 DISKETTE

Lege die diskette in das Laufwerk ein. Gib **LOAD ""**,**8,1** und drücke **RETURN**. Das spiel wird geladen und gestartet.

## VIRUS WARNUNG

(Nur für Atari ST und Commodore Amiga)

Die Rodland-Diskette wird grundsätzlich ohne aktivierte Schreibschutz-Funktion ausgeliefert. Damit wird gewährleistet, daß die jeweiligen Highscores abgespeichert werden können. Lasse den Computer vor jedem neuen Ladevorgang für mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet. Damit wird sichergestellt, daß sich keine aktiven Viren im Speicher befinden. Wird diese Anweisung nicht befolgt, kann die Rodland-Diskette durch einen Virus zerstört werden.

Der Schreibschutz kann jederzeit aktiviert werden. Damit wird die Diskette gegen Virenbefall geschützt. Das Abspeichern von Highscores ist dann aber nicht mehr möglich.

## LADEPROBLEME?

Wir haben alles getan um sicherzustellen, daß sich dieses Produkt in einem einwandfreiem Zustand befindet. Falls dennoch Ladeprobleme auftreten sollten, überprüfe die Computeranlage und alle Verbindungen und

## JOYSTICK-KONTROLLE

Feuerknopf nicht gedrückt:-



Feuerknopf gedrückt:-



Wenn Ihr einen Bösewicht mit dem magischen Zepfer gefangen habt, müßt Ihr den Feuerknopf drücken um den Gegner auf den Boden zu schmeißen.

## TASTATUR KONTROLLEN

	C64/128	SPECTRUM	ATARI ST/ AMIGA
HOCH	↑ JOYSTICK ONLY ↓	↑ REDEFINE KEYS ↓	Pfeil nach oben
RUNTER			Pfeil nach unten
LINKS			Pfeil nach links
RECHTS			Pfeil nach rechts
FEUER			Shift, Alt, A oder CTRL
PAUSE	H		P
ENDE	RUN/STOP		Esc

## VORSTELLUNG EINIGER HAUPTDARSTELLER



### Bushles

- das sind ganz einfache pelzartige Schwindler



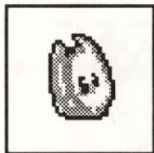
### Sharks

- die Tränen täuschen



### Polymorphs

- halten immer eine versteckte Überraschung bereit



### Spuds

- vermehren sich wie die Fliegen



### Bunnies

- wenn sie an die Mohrrübe kommen, wird's brenzelig



### Starfish

- lieben Bummerangs



### Nessies

- sind immer am Naschen



### Blue Meanies

- der Name sagt eigentlich alles!



### Wasps

- falls die auftauchen, schnell abhauen



Tam



Rit

# ITALIANO

## CARICAMENTO DEL DISCO o CASSETTE

### COMMODORE AMIGA E ATARI ST

Inserire il disco e accendere il computer. Il gioco si carica automaticamente.

### COMMODORE 64 CASSETTE

Inserire la cassetta Rodland e assicurarsi che sia al principio. Premere il tasto **SHIFT**, e *contemporaneamente* il tasto **RUN/STOP**. Nel vostro registratore ora premete **PLAY** ed il gioco si caricherà e comincerà. Seguite le informazioni nello schermo per avviari il gioco.

### COMMODORE 64 DISCO

Inserire il disco e chiudete la porta. Usando la tastiera formulate **LOAD """,8,1** e poi **RETURN**. Il gioco si caricherà e sarà pronto per cominciare.

## ATTENZIONE AI VIRUS

(Atari ST e Commodore Amiga)

Quando ricevetto il vostro disco **RODLAND** la tab di protezione sarà nella posizione chiusa. In questa posizione i vostri punteggi massimi saranno conservati. Prima di cominciare il gioco vi consigliamo di spegnere il vostro computer per un minimo di 10 secondi - cio assicurerà che nessun virus sia attivo nella memoria del computer. Se non seguite questo consiglio non possiamo garantirvi che il disco **RODLAND** non venga infettato e corrotto da qualche virus.

Se volete potete mettere la tab di protezione in posizione aperta. In questo caso i vostri punteggi massimi non verranno conservati, ma il disco sarà protetto contro qualsiasi virus.

## PROBLEMI DI CARICO DI DISCO o CASSETTE?

In tutte le fasi di produzione i nostri prodotti vengono seguiti con enorme premura in tutti i dettagli cosiché vi arrivino in condizioni perfette. Se avete dei problemi in caricare il disco o la cassetta prima di tutto accertatevi che tutte le connessioni nel computer/registratori siano giuste e seguite le

istruzioni di carico descritte sopra. Se continuate ad avere difficoltà rimandate il disco/cassette a: Storm Customer Services, 50 Lombard Road, London, SW11 3SU, UK.

## LA STORIA FINO AD OGGI

Tam e Rit vivono in un villaggio di fiabe. Avendo trascorso una gioventù felice con mille festini colmi di favolosi pasticci, tutto all'improvviso si accorgono che qualche cosa di spaventoso è successo ai loro concittadini: sono diventati cattivi, hanno catturato la loro MOM e l'hanno rinchiusa in cima alla torre dei MABOOTS. Per fortuna Tam e Rit dal VEGLIARDO DEL VILLAGGIO hanno ereditato le VERGHE DI SHESANOMO e dal loro papà qualche paio di SCARPE ARCOBALENO. Armati con questi doni si sentono capaci di confrontare la TORRE usando le verghe contro i FINTI BAMBOLOCCI e SCALE create con le SCARPE ARCOBALENO per arrampicarsi sulla torre. Ma non è così facile, perché coloro che una volta vi erano amici ora tramano brutte sorprese per voi.

## COME SI GOICA

Il gioco ha più di 40 livelli di "DARE MAZZATE AI CATTIVI BAMBOLOCCI". Il vostro compito è di progredire attraverso lo schermo colpendi i cattivi bambolocchi con le vostre mazze e raccogliendo i fiori.

Battendo sulla testa i cattivi bambolocchi ripetutamente riceverete come premio un'altra utile arma, e se li stuzzicate con le verghe avrete una bella sorpresa.

Per attraversare lo schermo dovrete costruire scale (usando le SCARPE ARCOBELANO) sia ascendenti che discendenti in modo tale da collegare le piattaforme. Appena siete riusciti a costruire una seconda scala la precedente sparirà. Se non riuscite a liberare lo schermo del vostro rivale in poco tempo, il gioco entra in una "FASE MESCHINA" dove tutte le azioni saranno molto più difficili. Se riuscite a raccogliere tutti i fiori entrerete in un "EXTRA GIOCO" dove potrete avere un'altra vita se riuscirete a mettere assieme le lettere che formano la parola **EXTRA**.

Il gioco può essere fatto con uno o due giocatori, ma con due giocatori il gioco deve sempre cominciare sul primo schermo.



## CONTROLLI





**SENZA** premere il grilletto:-



**PREMENDO** il grilletto:-



## CONTROLLI DI TASTIERA

	C64/128	SPECTRUM	ATARI ST/ AMIGA
SÙ	 JOYSTICK ONLY 	 REDEFINE KEYS 	Freccia sù
GIÙ			Freccia giù
SINISTRA			Freccia sinistra
DESTRA			Freccia destra
FUOCO			Shift, Alt, A o CTRL
PAUSA	H		P
ABBANDONA	RUN/STOP		Esc

## INTRODUZIONE A CERTI PERSONAGGI DEL GIOCO



**Bushles  
(Barboni)**

- Sono entità pelose e false



**Pescicani**

- Non credete alle loro lacrime



**Polymorfi**

- Contengono sorprese nascoste



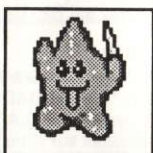
**Spuds (Patate)**

- Attenti perchè si moltiplicano ad una velocità sbalordente



**Coniglietti**

- Se ottengono la carota e meglio andarsene



**Stella Marina**

- Hanno un hobby tipo Australiano



**Nessies (Mostri del lago Ness in Scozia)**

- Sono sempre affamati



**Il Villani in Blu**

- Il nome vi dice tutto



**Vespe**

- Se le vedete scappete in fretta



**Tam**



**Rit**



**STORM**  
c/o The Sales Curve Ltd  
50 Lombard Road, London SW11 3SU