



ROD-LAND **(Jaleco, 1990)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Mode « Extra »	5
Boss	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME32	5
Déplacements	6
Attaques	6
Echelles	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME32** mais ne connaissent pas encore le jeu **Rod-Land**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Rod-Land (World)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

24/06/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Rod-Land est un jeu de type "plate-forme" et peut se jouer à 2 simultanément en mode "coopératif". Chaque joueur y contrôle un personnage dont la mission est d'éliminer tous ses ennemis dans chaque tableau du jeu.

Architecture

Chaque écran correspond à un nouveau tableau, affiché par scrolling à partir du tableau précédent. Ennemis, décor et positions des plate-formes sont spécifiques à chaque tableau. En début de niveau, les personnages des 2 joueurs apparaissent au bas de l'écran.

L'épisode "standard" de Rod-land comporte 34 niveaux (boss compris) mais le jeu recèle un épisode secret que le joueur peut débloquent à l'aide d'une combinaison de touches que le jeu ne dévoile qu'en cas de réussite du premier épisode (consulter le **guide stratégique** du jeu pour plus de détails).

Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur de l'écran correspondant à celui du personnage choisi (en mode 2 joueurs). Le joueur peut en récolter de nouvelles grâce au mode "extra" (voir plus loin).

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs. Il n'est pas pénalisé lorsque son personnage tombe depuis une grande hauteur, par exemple en descendant d'une plate-forme élevée.

Le temps pour terminer un niveau est illimité.





Mode « Extra »

Chaque tableau de **Rod-Land** comprend des éléments de décor que le joueur peut ramasser (fleurs ou autres objets). S'il parvient à les ramasser tous avant d'avoir éliminé ses ennemis, le jeu bascule dans le mode "extra", qui ne reste actif que pendant un temps limité.

Le décor et les ennemis changent alors d'apparence et chaque adversaire éliminé libère un bonus sous la forme d'une lettre du mot "EXTRA". Si le joueur parvient à reconstituer le mot "EXTRA" à l'aide de ces lettres (qui ne demeurent que quelques secondes à l'écran et changent à intervalles réguliers si elles ne sont pas ramassées immédiatement), il gagne une vie supplémentaire et un bonus de 10000 pts.

Boss

Rod-Land comporte quelques tableaux spéciaux mettant en scène un "boss". Celui-ci peut prendre différentes formes mais l'objectif du joueur est toujours d'attaquer cet ennemi jusqu'à ce qu'il cède. Chaque boss est en général accompagné d'ennemis plus petits qui tentent d'atteindre le joueur.

3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Rod-Land**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (au clavier les touches fléchées) et de 2 boutons :

- "attaque" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "échelle" (bouton 2, **Alt** par défaut)





Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage. Les directions "gauche" et "droite" lui permettent de se déplacer au sol ou sur une plate-forme et les directions "haut" et "bas" d'utiliser les échelles (déjà présentes dans le niveau ou placées par le joueur, voir plus loin).

A noter que le joueur peut contrôler la trajectoire de son personnage au cours d'une chute à l'aide des directions "gauche" et "droite".



Attaques

Les personnages de **Rod-Land** utilisent un mode d'attaque original : à l'aide d'une baguette magique, ils commencent par "étourdir" un ennemi puis le projettent 3 fois au sol pour l'éliminer. Le bouton "attaque" est utilisé pour chaque phase de l'attaque. Le joueur ne peut pas attaquer si son personnage se trouve sur une échelle.

Sachant qu'un ennemi est projeté 3 fois alternativement à gauche et à droite pour être éliminé, le personnage du joueur se retrouve tourné du côté opposé lorsqu'il a vaincu un ennemi. Enfin, un ennemi peut servir à en "assommer" un autre au moment où il est projeté au sol.



Echelles

Les tableaux de **Rod-land** comportent des échelles fixes que chaque joueur peut emprunter pour rejoindre une plate-forme plus élevée ou en redescendre. Mais il peut placer lui-même une échelle où bon lui semble, grâce au bouton "échelle".

Presser le bouton "échelle" seul ou combiné à la direction "haut" fait apparaître une échelle permettant au personnage d'atteindre un niveau supérieur. Si le bouton est pressé en combinaison avec la direction "bas", l'échelle est placée de manière à pouvoir redescendre vers un niveau inférieur.

Chaque nouvelle échelle "créée" par un joueur supprime la précédente.

