

GAME OVER

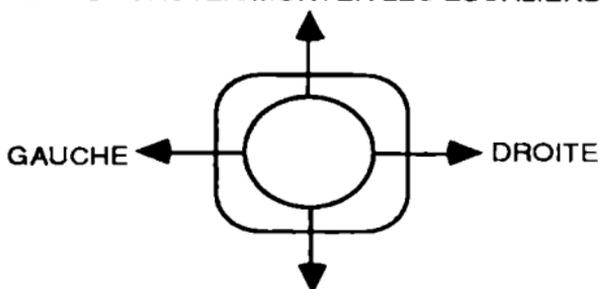
SCENARIO

Dans une autre galaxie, très loin d'ici, dans un autre temps, une femme toute puissante exerçait son autorité et commandait - La souveraine GREMLA. Elle devait sa dictature en partie à la loyauté de son dévoué et fidèle lieutenant ARKOS - avec qui ils s'avéraient invincibles. Mais Gremla avait un point faible - plus son pouvoir grandissait plus son avidité et sa cruauté se faisaient sentir - jusqu'à ce que ARKOS - résolu à mettre fin à sa mégalomanie - décide de mettre à bien toute son habileté et sa ruse afin de détruire son empire et soumettre sa dynastie...

LES COMMANDES :

uniquement à la manette

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS



GAUCHE

DROITE

DESCENDRE/S'ACCROUPIR

BOUTON TIR OU BARRE ESPACE : Tirer/lancer des bombes

TOUCHE "P" : Pause

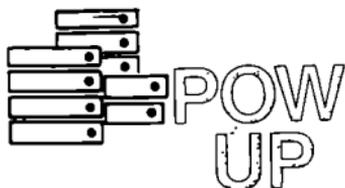
TOUCHE "ENTREE" : Stoppe le jeu

DEROULEMENT DU JEU

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même que dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente !

PREMIER MONDE - LA PLANETE HYPISIS

Il s'agit d'un monde linéaire de 20 écrans, votre but étant de vous battre jusqu'au bout où un bateau vous emmènera à la planète suivante. Dans ce monde-ci ARKOS est armé de grenades (son nombre de tirs est illimité) et au cours de son voyage, il découvrira des tonneaux rouges blancs - en leur tirant dessus trois fois vous obtiendrez des pouvoirs spéciaux.



GRENADES : Augmente le nombre de grenades de trois.

POW UP : Accroît la puissance de tir du personnage et élargit le rayon d'action des grenades.



CHAMP DE FORCE : Crée un champ de force autour du personnage, l'immunisant contre tir ou collision.



MINE : Tue le personnage s'il la touche.



COEUR PLEIN D'ENERGIE : Si le personnage parvient à l'attraper ; avant que celui-ci disparaisse du haut de l'écran, il refera le plein d'énergie. Il rencontrera les ennemis suivants - étudiez de près leurs faiblesses et leur force !



LE ROBOT-GARDIEN : Ne se trouve que dans la prison. Une fois près de lui, il tire et se retourne pour retourner d'où il vient. On le détruit avec un tir mais on doit soustraire trois unités d'énergie en cas de collision. Si ARKOS est touché, on perd une unité d'énergie.



LE MONSTRE VERT : Se trouve dans la plate-forme en métal et dans le pont de pierre. Si vous entrez en collision avec l'un d'eux, vous perdez trois unités d'énergie.



TIREURS DE LASER : Ils vous tirent dessus avec une marge d'erreur minime. On les détruit en leur tirant dessus et en les touchant à la tête 4 ou 5 fois.



BATEAUX : Ils apparaissent à n'importe quelle hauteur sur l'écran. Si vous entrez en collision avec eux, vous perdrez trois unités d'énergie.



LE GEANT ORKO : Quand vous parviendrez à l'écran numéro 11, vous serez coincé et ne pourrez partir ni vers la droite, ni vers la gauche, et le géant ORKO apparaîtra : chaque fois qu'il vous touchera, vous perdrez une unité d'énergie. Il faut tirer 40 fois pour le détruire ; les grenades pourront aussi vous aider (chaque grenade équivaut à 4 tirs). Une fois que ORKO est détruit, vous pouvez continuer. A partir de là chaque fois qu'une vie sera détruite, vous recommencerez à l'écran 11 au lieu de l'écran numéro 1.



LE ROBOT GEANT : En arrivant à l'écran 19, toutes les sorties à droite et à gauche sont condamnées. Un moment après, trois robots géants apparaîtront et avanceront vers vous en tirant. Vous devez les éliminer pour continuer.

Il faut tirer 20 fois pour détruire chaque robot ou l'équivalent en grenades.

SECOND MONDE - LA PLANETE SCKUNN

A la fin du premier monde, un code vous sera donné pour accéder au second monde.

Pour charger le second monde :

- Ejectez votre disquette ou stoppez votre lecteur de cassettes ;
- Eteignez et rallumez votre ordinateur.
- Pour la version disquette : insérez la disquette, sélectionnez le BASIC 128 ou 512 et tapez RUN"GO2".
- Pour la version cassette : reportez-vous aux instructions de mise en service au début du manuel. Ne réembobinez pas la cassette !

Il s'agit d'une tâche beaucoup plus difficile, car ce monde est disposé différemment verticalement et horizontalement.

Dans ce monde-ci, au lieu de grenades, vous disposez d'un laser géant qui détruit tout ce qu'il rencontre. Vous ne pouvez utiliser ce laser que 25 fois. Afin d'obtenir de l'énergie, vous devez parvenir à l'écran où vous trouverez l'icône-puissance. En la touchant, le pouvoir d'ARKOS sera au maximum. En vous emparant de l'icône-tir, le potentiel du laser géant sera accru de 5 tirs.

CE MONDE A 2 ETAPES

La forêt : Il y a des lacs où vous vous noieriez si vous tombez dedans.

Le palaia : On utilise des escaliers mécaniques pour changer d'étage. Une fois dessus et lorsqu'il est en route, il faudra vous retenir de marcher ou de sauter jusqu'à ce que vous ayez atteint un autre étage. Un peu partout sur le sol dans le palais, il y a des mines qui exploseront si vous les touchez.

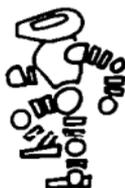
LES ENNEMIS



KAIKAS : Se trouvent à l'étape de la forêt. Ne se déplacent que vers la gauche. Au bord d'un lac ou d'une falaise, font un grand saut. Il faut tirer une fois pour les détruire mais ils soustraient deux unités d'énergie en cas de collision.



LEISERS-FREISERS : Se trouvent dans certaines zones du palais. Se placent à la même hauteur qu'ARKOS bien qu'ils ne vous poursuivent pas vers la droite ni vers la gauche. Ils tirent des boules de feu et il faut tirer dessus deux fois pour les tuer.



ROBOT : Se trouve dans certaines zones du palais, il faut lui tirer dessus trois fois pour le tuer.



TIREUR DE LASER : Pour le détruire, il suffit de le toucher 4 ou 5 fois.



LE GARDIEN-GEANT : Apparaît à la fin du jeu. Après lui avoir tiré dessus 30 fois, il perdra ses ailes. Vous lui tirez dessus 15 fois et il perdra son corps, pour que sa tête disparaisse, il faut lui tirer dessus 30 fois.

STATUT ET SCORE

Sur l'écran s'afficheront le nombre de vies, de points marqués, l'arme que vous portez et le degré de votre pouvoir. Chaque fois que vous prenez un coup, votre pouvoir diminue et quand il atteint zéro, vous perdrez une vie. Vous gagnez des points en éliminant les formes étrangères sur les diverses planètes (le score dépend de leur force).

CONSEILS UTILES

■ Prenez garde aux plates-formes qui bougent quand vous passez d'une falaise à une autre. Si vous tombez, vous perdrez une vie.

- Les tonneaux contiennent des objets susceptibles de vous aider ou de vous faire du mal. Tirez plusieurs fois pour en découvrir le contenu. Cela pourrait vous sauver la vie.
- Sur la planète Prison, tirez sur la statue à l'étage supérieur à plusieurs reprises pour obtenir un champ de force.
- Assurez-vous d'avoir obtenu la force bleue pour pouvoir sauter dans le lac !
- Vous devez détruire le Gardien dans la phase finale morceau par morceau - vous devrez tirer sans arrêt tout en prenant garde de ne pas le toucher.