

# DELIVERANCE

**Stormlord II**

**INSTRUCTIONS**

# DELIVERANCE

## Stormlord II

De Raf Cecco et Nick Jones

Ordinateurs ZX Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64/128

### OBJECTIF DU JEU

Stormlord doit sauver autant de fées que possible de l'Enfer et du Royaume et les emmener au Paradis. Des démons essaieront de récupérer les fées sur les niveaux supérieurs.

Stormlord affrontera plusieurs adversaires et obstacles sur son chemin et pour cela, il doit utiliser les armes abandonnées par ceux qui, avant lui, n'ont pas eu de chance. Les armes sont éparpillées un peu partout à travers le paysage.

### LA ZONE DES STATUTS

De gauche à droite, la zone des statuts est disposée comme suit:

1. Vies.
2. Arme actuellement sélectionnée (vierge si vous n'en avez aucune).
3. Score.
4. Nombre de fées sauvées jusqu'à présent.

### COMMENT CONTROLER STORMLORD ET SES ARMES

Stormlord peut être contrôlé soit par joystick soit à partir des touches.

Les touches de contrôle par défaut sont:

O ..... Gauche  
P ..... Droite  
Q ..... Sauter  
A ..... S'accroupir  
ESPACEMENT. Feu

PAUSE ..... CAPS SHIFT et SYMBOL SHIFT  
en même temps (Spectrum)  
RUN/STOP (Commodore 64)  
COPY (Amstrad)

AVORTER ..... Y,U,I,O & P, en même temps (Spectrum)  
RESTORE (Commodore 64)  
CONTROL, ENTER et ESCAPE (Amstrad)

Alternativement, vous pouvez redéfinir les cinq premières touches ou utiliser le joystick en sélectionnant l'option appropriée dans le menu d'ouverture.

En appuyant sur SAUTER successivement (3 fois au maximum) et rapidement, vous faites sauter Stormlord à des hauteurs variées.

Pour ramasser une arme ou sauver une fée, vous n'avez qu'à aller vers elle ou sauter sur elle.

Appuyez sur les touches 1, 2, 3, 4 ou 5 pour tourner autour des armes dont vous disposez. S - C64)

Pour activer l'arme que vous détenez actuellement, appuyez sur la touche FEU.

Vous apprendrez à utiliser la portée et la direction de certaines armes en maniant avec soin les touches de contrôle ou le joystick.

### NIVEAU A BONUS

C'est dans ce niveau que Stormlord a l'occasion de s'octroyer des points supplémentaires.

L'objet de ce niveau est de recevoir des cadeaux des fées. Cependant, comme les fées sont plutôt timides, Stormlord doit d'abord les "capturer" quand elle voltigent au-dessus de sa tête. Une fois capturées, les fées lâchent des pièces d'or que Stormlord ramassera.

Deux pièces d'or représentent une vie supplémentaire. Si, par exemple, vous capturez quatre fées, vous pouvez obtenir deux vies supplémentaires.

Stormlord apparaîtra au bas de la zone de jeu. Il se déplace normalement mais la hauteur de son saut est limitée.

Quand vous appuyez sur FEU, Stormlord posera un grand cœur à hauteur de la taille, directement devant lui. Il pourra alors sauter sur le cœur et vers le haut de l'écran puis vers les fées. En appuyant sur BAS et FEU en même temps, les cœurs apparaîtront sous ses pieds et lui permettront de marcher en avant horizontalement. Les cœurs disparaissent très vite; Stormlord doit donc sauter rapidement.

Au bout d'un moment, un dragon apparaîtra, volant lentement. Essayez de ne pas le toucher, autrement vous perdez les bonus de ce niveau et tout chance de gagner des vies supplémentaires.

### COMMENT MAITRISER LE DRAGON

Dans certaines parties du jeu, vous pouvez essayer de gagner la confiance du terrible dragon en empêchant ses œufs de tomber au sol. Celui-ci emportera alors Stormlord dans les airs et l'aidera énormément dans ses mouvements et sa puissance de feu.

### LE CODE DE SCORE

A la fin des deux niveaux (c'est-à-dire d'un chargement), un code de score écrit en lettres spéciales apparaîtra. Vous devez noter ce score pour avoir accès au chargement suivant et aux niveaux suivants. Vous aurez quatre chances d'entrer un code de score valable, après quoi la machine se réinitialisera.

## **CREDITS**

Conception de jeu de Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain et Barry Simpson.

Versions Spectrum et Amstrad programmées et Raf Cecco.

Version C64 programmée et Nick Jones.

Graphismes de Raf Cecco (Spectrum et Amstrad) et Mark Washbrook (C64).

Graphismes supplémentaires de Hugh Binns.

Musique et effets sonores de Matt Grey (C64) et Dave Rogers (Spectrum et Amstrad).

Produit par Paul Chamberlain et Barry Simpson.

© Hewson Consultants 1990.

Le programme et les données sont sous copyright et ne peuvent être reproduits, en partie ou entièrement, par n'importe quel moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous nous réservons donc le droit de modifier n'importe quel produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.,  
56B Milton Park,  
Milton,  
Abingdon  
Oxfordshire,  
OX14 4RX