

GAME OVER III



AMSTRAD DISQUE ET CASSETTE

INTRODUCTION :

Arkos est parvenu à mettre en déroute "Gremla", Impératrice de cinq systèmes planétaires, après avoir surmonté de nombreuses difficultés. Mais personne ne sait où se trouve le héros de la révolte, "Arkos". Après maintes recherches, on découvre qu'il est enfermé à Phantis, la terrible planète-prison. Il faut un spécialiste pour le libérer. Cet homme c'est le commandant "Locke".

Ce jeu est constitué de deux parties, il est indispensable de noter le code d'accès qui vous sera donné à la fin de la première partie pour jouer à la deuxième.

PREMIERE PARTIE

Elle est subdivisée en 4 phases. Vous devez atterrir sur la planète et traverser les montagnes marécageuses sur votre ADREC CLONIQUE.

PHASE 1 : Approchez vous de la lune 4. Vous serez attaqué par les hordes kamikazes de Seloliz.

PHASE 2 : Vous survolerez les zones volcaniques. Évitez les avions de chasse de reconnaissance, les boules de magma incandescentes et les missiles terre-air autonomes.

PHASE 3 : Vous pénétrerez dans la grotte souterraine qui mène au marécage. Vous serez alors attaqué par les serpents MULTIPLIER. Il faut effectuer trois tirs laser en visant la tête pour les arrêter. Il faut annihiler les nébuleuses de gaz Krypton et les vaisseaux ennemis qui patrouillent dans la grotte.

PHASE 4 : Une fois que vous aurez atterri, vous pourrez capturer un ADREC CLONIQUE qui vous permettra de traverser le marécage.

Votre couteau photonique vous permettra de vaincre les habitants du marécage qui luttent juchés sur des crapauds géants et des ptérodactyles.

DEUXIEME MISSION

Vous devez descendre au cœur de Phantis et traverser 6 niveaux différents avant de libérer votre compagnon.

1. LE NIVEAU DE LA SURFACE : C'est une zone montagneuse habitée par des pelotrons sidéraux. Utilisez votre pelotron rebelle pour en finir avec eux.
2. LA BASE EXTRA-TERRESTRE : Emparez vous du turbo-laser à ions et de son chargeur de protons afin d'être armé au maximum.
3. LA FORÊT SOUTERRAINE : Il faut d'abord trouver le médaillon d'accès pour franchir la porte bleue.
4. LE LAC INTERIEUR : il faut échapper aux crocos féroces du plentosaurus qui habite les eaux thermales du lac et faire attention aux piraranhas assassins en arrivant à l'héliport.
5. LE MAGMA : l'hélicoptère traversera la grotte qui mène à la zone volcanique. Evitez la lave et les éboulements de la roche magmatique.
6. LA PRISON : Désintégrez tous les diables rouges qui surveillent la prison millénaire et vous serez enfin parvenu au terme de votre mission.

Il existe 24 ennemis différents sur PHANTIS. Chacun d'entre eux vous fera gagner un nombre déterminé de points. Lors de la première partie vous aurez 4 vies, et une vie supplémentaire à chaque fois que vous trouverez un cœur.

LES CONTROLES

Après la page de présentation, vous aurez le choix entre :

- | | |
|-------------|-------------------|
| 1. KEYBOARD | CONTROLE CLAVIER |
| 2. JOYSTICK | CONTROLE JOYSTICK |
| 3. PLAY | DEBUT DE JEU |

Appuyer simultanément sur la touché (SHIFT) et 1 ou 2 selon votre choix, puis sur les touches (SHIFT) et 3 pour commencer à jouer. Si vous choisissez le contrôle clavier, vous pouvez redéfinir les touches.

Sinon, les touches prédéterminées sont les suivantes :

Q :	monter, sauter	O :	Gauche
A :	descendre, s'abaisser	P :	Droite
Z :	lancer des bombes		

BARRE D'ESPACE :	Tir
SHIFT	Jeter des bombes

LES CONTROLES JOYSTICK

Connectez votre joystick

EN HAUT : MONTER, SAUTER, MONTER LES MARCHES
EN BAS : DESCENDRE, S'ACCROUPIR
A DROITE : A DROITE
A GAUCHE : A GAUCHE

Votre vaisseau peut aller : vers le haut, le bas, accélérer et tirer au laser.

Votre ADREC CLONIQUE peut se déplacer vers la droite, la gauche, tirer, tirer en sautant.

Le major Locke peut utiliser le jet, se courber, aller à gauche, à droite et tirer au laser.

Arkos peut également tourner en sautant.

La manière de commander Arkos est la même dans les deux parties, mais l'action est différente.

© 1988 DINAMIC SOFTWARE