

AMSTRAD

# GAME OVER II

# GAME OVER II



SUM 964



# GAME OVER II

# GAME OVER II

## INTRODUCTION

ARKOS has achieved the defeat of GREMLA, empress of the five planetary systems, after overcoming countless difficulties. The troops of the sidereal infantry have arrived to take charge of the imperial planet. All is happiness and joy.

But no-one can find the hero of the rebellion. Nobody knows where ARKOS is.

Soon it is found out that he has been captured by GREMLA'S heirs and has been imprisoned on the terrible jail planet PHANTIS.

To free him is a one-man mission, and Major LOCKE is chosen to accomplish this, as he knows the terrain best.

## DOUBLE LOAD FX

This program has two parts. In order to play the second part you must discover the access code at the end of the first part.

## FIRST LOAD

Made up of four phases. Your aim is to land on the planet and cross the swamps mounted on your clonal ADREC.

### PHASE 1:

You must approach MOON 4. You will be attacked by the kamikaze hordes of SENOLIZ.

### PHASE 2:

You will fly over the volcanic area. Beware of the reconnaissance bombers, the balls of incandescent magma and the ground-air missiles of autonomous recognition.

### PHASE 3:

You will enter the underground cavern that leads to the swamps. On this occasion you will be attacked by MULTIAPILIER serpents which require three laser discharges in the head to stop them. Annihilate the nebulae of KRYPTON gas and the enemy ships patrolling the cavern.

### PHASE 4:

Once you land you will be able to capture a clonal ADREC which will enable you to cross the swamps. In your possession you have a photonic blades that will help you defeat the inhabitants of the swamps, who fight mounted on giant toads and pterodactyls.

## SECOND LOAD

You must descend to the deepest layers of the planet and cross six different levels before rescuing your companion from prison.

### 1. SURFACE LEVEL:

Mountainous area inhabited by sidereal PELOTRONES. Use your rebel PELOTRONE to do away with them.

### 2. ALIEN BASE LEVEL:

Gain control of the ionic tubo laser and its proton loader in order to be armed to full power.

### 3. UNDERGROUND FOREST LEVEL:

You must find the access medallion in order to cross the Blue Door.

### 4. INNER LAKE LEVEL:

Escape from the fierce jaws of the PLENTOSAURUS that dwells below the thermal waters of the lake, and be careful with the murderous piranhas, until reaching the heliport.

### 5. MAGMA LEVEL:

The helicopter will fly through the cave leading to the volcanic area. Avoid the lava bubbles and the landslides of magmatic rock.



5 015103 779857

SCREEN SHOTS MAY BE TAKEN  
FROM A DIFFERENT VERSION



SUMMIT SOFTWARE  
UNITS 5-7 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE  
PONTEFRAC  
WEST YORKSHIRE  
WF8 2LN



AMSTRAD



## 6. PRISON LEVEL:

Disintegrate all the red devils guarding the millenary prison and you will view the end of "GAME OVER II".

Good Luck!

## EVALUATION

There are 24 different enemies in "GAME OVER II". For every one you destroy you obtain certain points.

In the first you start out with four lives and an extra one every 25,000 points.

In the second part you begin with five lives and an extra one each time you find a heart.

## CONTROL AND MOVEMENT

**SHIP:** Up, down, accelerate and laser.

**CLONAL ADREC:** Left, right, blade forward (shoot), blade upward (shoot+up).

**MAJOR LOCKE:** Jet, stoop down, right, left, laser.

## JOYSTICK CONTROLS

Left Rise, jump up, Jet  
Descent, stoop down Right, Accelerate  
Ø Shoot = Laser

## PREDEFINED KEYS

O Rise, jump up, Jet  
A Descend, stoop down  
O Left  
P Right  
SPACE = Shoot

## LOADING INSTRUCTIONS

### ● AMSTRAD CPC 464

1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CONTROL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program with load automatically.

## INSTRUCTIONS DE CHARGE

### ● AMSTRAD CPC 464

1. Rebobiner la bande jusqu'au début.
2. Appuyer sur les touches CONTROL et ENTER simultanément et sur PLAY de la cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

## INTRODUCTION

"ARKOS" est parvenu à mettre en déroute "GREMLA", impératrice de cinq systèmes planétaires, après avoir surmonté de nombreuses difficultés. Les troupes de l'Infanterie sidérale sont accourues pour se charger du Planète Imperial. Tout n'est que bonheur et allégresse.

Mais personne ne trouve le héros de la révolte. Personne ne sait où se trouve "ARKOS".

Bientôt, on découvre qu'il a été capturé par les héritiers de "GREMLA" et qu'il a été enfermé à "PHANTIS", le terrible planète prison.

Sa libération est une mission que pour un seul homme et le Commandant "LOCKE" est sélectionné pour la réaliser, car c'est celui qui connaît le mieux le terrain.

## FX DOUBLE LOAD

Ce programme a deux parties. Pour jouer à la deuxième, il est nécessaire de découvrir le code d'accès qui se trouve à la fin de la première.

## PREMIER CHARGE

Comprend 4 phases. Ton objectif est d'atterrir sur la planète et de traverser le marécage à cheval sur ton ADREC clonique.

## PREMIERE:

Tu dois t'approcher de la Lune 4. Tu seras attaqué par les hordes Kamikazes de SENOLIZ.

## DEUXIEME:

Tu survoleras la zone volcanique. Evite les avions de chasse de reconnaissance, les boules de magma incandescent et les missiles terre-air de reconnaissance autonome.

## TROISIEME:

Tu pénétreras dans la grotte souterraine qui communique avec le marécage. En cette occasion, tu seras attaqué par des serpents MULTIPIILER qui doivent recevoir trois décharges laser sur la tête pour être arrêtés. Annihile les nébuleuses de gaz Krypton et les vaisseaux ennemis qui patrouillent dans la grotte.

## QUATRIEME:

Une fois que tu auras atterri, tu pourras capturer un ADREC clonique qui te permettra de traverser le marécage. Tu disposes d'un couteau photonique qui t'aidera à vaincre les habitants du marécage qui luttent juchés sur des crapauds géants et des pterodactyles.

## DEUXIEME CHARGE

Tu dois descendre jusqu'à aux plus grandes profondeurs de PHANTIS et traverser 6 niveaux différents avant de libérer ton compagnon de la PRISON.

### 1. NIVEAU DE LA SURFACE:

Zone montagneuse habitée par des "pelotrons" sidéraux. Utilise ton micropeloton rebelle pour en finir avec eux.

### 2. NIVEAU BASE ETRANGERE:

Empare-toi du turbo-laser à l'ons et de son chargeur de protons afin d'être armé au maximum.

### 3. NIVEAU BOIS SOUTERRAIN:

Tu dois trouver le Medallion d'accès pour pouvoir traverser la Porte Bleue.

### 4. NIVEAU LAC INTERIEUR:

Echappe aux crocs féroces du Plesiosaure qui habite les eaux thermales du lac et fais aussi attention aux piranhas en arrivant à l'hélicoptère.

## 5. NIVEAU MAGMA:

L'hélicoptère traversera la grotte qui mène à la zone volcanique. Evite les bulles de lave et les éboulements de roche magmatique.

## 6. NIVEAU PRISON:

Disintègre tous les diables rouges qui surveillent la prison millénaire et tu assisteras à la fin de GAME OVER II.

Bonne Chance!

## PUNTUATION

Il existe 24 ennemis différents sur PHANTIS. Chacun d'eux fournira un nombre de points déterminé.

A la première charge, tu as 4 vies et tous les 25,000 points.

A la deuxième, tu commences avec un coeur supplémentaire chaque fois que tu trouves un coeur.

## CONTROLE ET MOUVEMENT

**VAISSEAU:** Monter, Descendre, Accélérer et Laser.

**"ADREC" CLONIQUE:** Gauche, Droite, Couteau en avant (tir), Couteau vers le haut (tir+haut).

**LOCKE:** Jet, s'incliner, Droite, Gauche, Laser.

## CONTROLE MANCHE A RALAI

Monter, en haut, Jet Droite, Accélérer  
Gauche: Descendre, s'abaisser  
Ø Tir - Laser

## TOUCHES PREDETERMINEES

O Monter, en haut, Jet  
A Descendre, s'abaisser  
O Gauche  
P Droite  
SPACE Tir

© Summit Software Limited 1991

**PROGRAMMERS** - If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!  
SEND TO: The Evaluation Department, SUMMIT SOFTWARE,  
Units 5-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.  
We will acknowledge receipt of your programme same day.

All rights reserved.

No part of this publication/work or name and title thereto including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic mechanical photocopying recording or otherwise without either the prior written permission of the copyright holder for which application should be addressed in the first instance of Summit Software.

TAKE NOTICE that Summit Software is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of The Copyright Designs & Patents Act 1988.