

GAME OVER

AMSTRAD



SCREEN SHOTS
MAY BE TAKEN FROM
A DIFFERENT
VERSION



SUMMIT SOFTWARE
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR DIST G



SUM 998

GAME OVER

GAME OVER



YOUR SINCLAIR
MEGAGAME



AMSTRAD
299 RANGE

GAME OVER

LOADING

This program loads separately in two parts. You will be unable to play part 2 if you have not previously gained the code number from part 1. CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER Key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

CONTROLS

The game is controlled by joystick or keyboard which is fully redefinable.

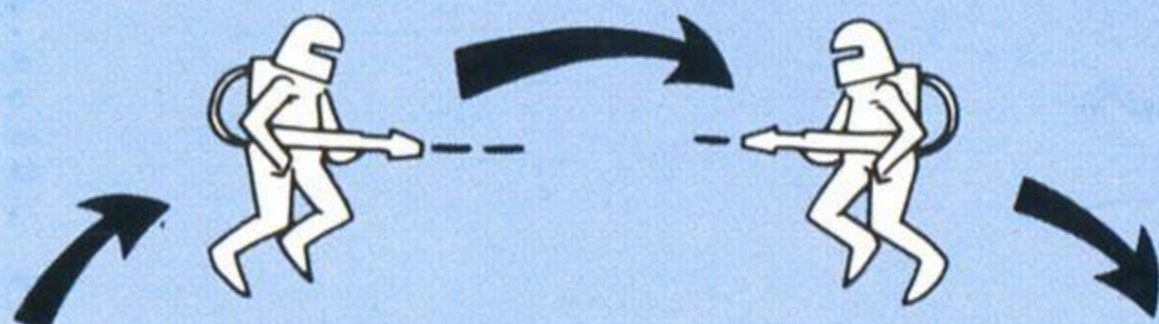
JOYSTICK

GO UP/JUMP/CLIMB STAIRS
LEFT ↔ RIGHT
GO DOWN/CROUCH

KEYBOARD

P — RIGHT
O — LEFT
O — GO UP/JUMP/CLIMB STAIR
A — GO DOWN/CROUCH
SPACE — SHOOT
COPY — THROW BOMBS

The main character (ARKOS) can move to the right and left, bend down, climb up and down stairs and jump. In the middle of a jump he can turn around, although the direction of the jump remains unaltered.



Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

GAME OVER

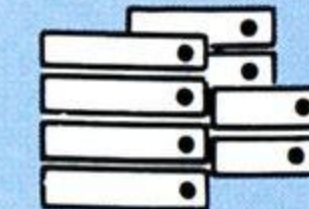
PLOT

Far away in a different Galaxy, at a different time, control was exercised by an all-powerful woman — the Ruler, GREMLA. Her dictatorship was due in part to the devoted loyalty of her faithful lieutenant ARKOS — together they proved invincible. But Gremla was flawed — as her power grew, so did her greed and cruelty — at last ARKOS turned — resolved to stop this megalomaniac, to use all his skill and cunning to destroy her empire, subdue her dynasty . . . GAME OVER.

FIRST WORLD — THE PLANET HYPISIS

This is a linear world of 20 screens, the aim is to battle your way to the end where a ship will transport you to the next planet.

In this world ARKOS is armed with grenades (his shots are unlimited) and during his journey will discover red and white barrels — by shooting them three times, special powers can be obtained.



GRENADES: Increases by three the number of grenades.

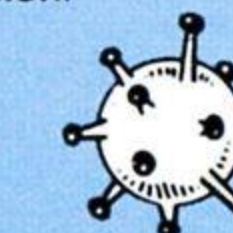
POW UP: Increases shooting power of the character and enlarges radius of action of the grenades.

POW
UP



FIELD OF FORCE: It creates a field of force around the character, making him immune to shooting or collision.

MINE: Kills character if he touches it.



ENERGY HEART: If the character manages to grasp it before it disappears off the top of the screen, it will recharge his energy to the maximum potential.

ENEMIES

The following enemies will be encountered — study their weaknesses and strengths well!



GUARDIAN ROBOT: Only found within the prison.

Once near him, it shoots and turns around, going back to where it came from. It is destroyed with one shot but subtracts three units of energy when in collision. If Arkos is shot, one unit of energy is lost.



GREEN MONSTER: Can be found in the metal platform stage and in the stone bridge too. If you collide with one of them you lose three units of energy.



LASER SHOOTERS: They shoot at you with a very small margin of error. They are destroyed when shot 4 or 5 times in the head.



SHIPS: They appear at any height of the screen. When colliding with them you lose three units of energy.



GIANT ORKO: When reaching screen number 11 you will be trapped and unable to leave on the right or on the left, the giant Orko appears: every time it touches you one unit of energy is lost. To destroy it 40 shots are needed: grenades are also helpful (each grenade equals 4 shots) Once the Orko is destroyed you can proceed. From then on, every time a life is lost, you start again on screen 11 instead of on screen number 1.



GIANT ROBOT: On reaching screen number 19 all exits are closed to the right and left. After a while three giant robots appear, they advance walking toward you shooting. You must eliminate them to continue. Each robot requires 20 shots to be destroyed or its equivalent in grenades.

SECOND WORLD — THE PLANET SKUNN

A more difficult task, this world is differently arrayed both vertically and horizontally.

GAMEPLAY

In this world, instead of grenades you have a giant laser which destroys all that crosses its path. You can use this laser 25 times only.

In order to obtain energy in this world, you must reach the screen where you find the Pow Icon. When touching it the power of ARKOS will be at a maximum. When grasping the SHOOT icon, the potential of giant laser is increased by 5 shots.

THIS WORLD HAS 2 STAGES:

FOREST: There are lakes in which you will drown if you fall in.

PALACE: Elevators are used to go up and down between the different floors. Once you are on the elevator and it is moving, you must refrain from walking or jumping until you reach another floor.

Scattered about on the palace floor there are mines which explode when touched

ENEMIES

KAIKAS: Found in the forest stage, it is destroyed with one shot, but subtracts 2 units of energy if collided with.

ROBOT: Found in certain areas of the palace, to destroy it must be shot three times.

LEISERS-FREISERS: Found in certain areas of the palace. It shoots balls of fire and must be shot twice in order to kill.

LASER SHOOTER: 4 or 5 impacts are enough to destroy it.

GIANT GUARDIAN: Appears at the end of the game. After shooting it 30 times its wings disappear. 15 shots more make the body disappear. 30 shots are necessary to make the head disappear.

STATUS AND SCORING

The screen display indicates the number of lives, points scored, weapon currently carried and power level.

Each time you sustain a hit your power level decreases and when it reaches zero a life is lost. Points are awarded for eliminating the alien forms on the different planets (the score varies depending on their strength)

HINTS AND TIPS

- ★ Look out for the moving platforms to get over the cliffs — a fall will mean a life.
- ★ The barrels contain objects that may aid or harm you — shoot several times to reveal contents, it just might save your neck.
- ★ On the Planet Prison, shoot the statue on the upper floor repeatedly to gain a force field.
- ★ Ensure you gain the blue force to enable you to jump into the lake!
- ★ The Guardian in the final phase must be destroyed piece by piece — constant fire is necessary but be careful to avoid any contact with it.

CHARGEMENT

Ce programme se charge séparément en deux parties. Vous ne pourrez pas faire passer la deuxième partie soans avoir obtenu d'abord le numéro du code de la première partie.

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors ITAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole I en maintenant la touche majuscules et en pressant la touch @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper ITAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instuctions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

CLAVIER
P — DROITE
O — GAUCHE
Q — MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS
A — DESCENDRE/S'ACCROUPIR
SHIFT — TIRER
COPY — LANCEZ DES BOMBES

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-meme du saut rest inchangée. La manière de commander ARKOS est la meme dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente!

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 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. LE JEU EST FINI.

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 amré 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: Accroit la puissance de tir du personnage et élargit le rayon d'action des grenades.

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

MINE: Tue le personnage s'il la touche

ENERGY HEART: 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!

GUARDIAN ROBOT: 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.

GREEN MONSTER: 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 perdrez trois unités d'énergie.

LASER SHOOTERS: 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.

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

GIANT ORKO: Quand vous parviendrez à l'écran numéro 11, vous serrez 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.

GIANT ROBOT: En arrivant à l'écran 19, toutes les sorties à droite et à gauche seront 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 MOND — LA PLANETE SCKUNN

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

LE JEU: 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 FORET: Il y a des lacs où vous vous noierez si vous tombez dedans.

LE PALAIS: 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 ENEMIS

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 soustraire 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 leur 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.

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

GIANT GUARDIAN: 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'écrans s'afficheront le nombre de vies, de points marqués, l'arme que vous porte et le degré de votre pouvoir. Chaque fois que vous prenez un coup, votre pouvoir diminue et quand il atteint zéro, vous perdez une vie. Vous gagnez des points en éliminant les formes étrangères sur les diverse planètes (le score dépend de leur force).

CARGA

El programa se carga en dos partes por separado. No se puede usar la parte 2 sin antes haber conseguido el número clave en la parte 1.

CPC464

Mete el cassette recogido, escribe RUN" y pulsas ENTER. Sigue las instrucciones según aparecen en la pantalla. Si hay accionador de disco escribe ITAPE y pulsa ENTER. Luego escribe RUN" y pulsa ENTER. (El símbolo I se consigue teniendo pulsada SHIFT y dándole a la tecla @).

CPC664 y 6128

Conecta un tocacintas apropiado, cuidando que lleve las conexiones correctas según definición en el folleto de instrucciones para el usuario. Mete el casete recogido en el tocacintas, escribe I TAPE y dale a ENTER. Escribe RUN" y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones según aparezcan en la pantalla.

MANDOS

El juego se controla por joystick o teclado que permite redefinición completa.

JOYSTICK

SUBE/SALTA/SUBE ESCALERAS

IZDA ← → DECHA

BAJA AGACHATE

TECLADO

P — DECHA
O — IZDA
Q — SUBE/SALTA/SUBE ESCALERA
A — BAJA/AGACHATE
ESPACIO — DISPARA
COPY — LANZA BOMBAS

El personaje principal (ARKOS) puede moverse a derechas e izquierdas, encorvarse, subir y bajar escaleras y saltar. Según salta puede girar aunque no cambia la dirección del salto.

Tu control de ARKOS es igual en ambas partes, pero la acción es diferente!

GAME OVER

TRAMA

Muy lejos, en otra galaxia, en otro tiempo, mandaba una poderosa mujer — la soberana GREMLA. Su dictadura se debía, en parte, a la lealtad de su fiel ayudante ARKOS. Juntos eran invencibles. Pero Gremla tuvo un fallo: al crecer su poderío creció también su ambición y su crueldad. Al cabo ARKOS se rebeló, decidió pararle los pies a la megalómana, usar toda su pericia y astucia para destruir el imperio, dominar la dinastía. GAME OVER.

PRIMER MUNDO:

EL PLANETA HYPISIS

Este es un mundo lineal de 20 cuadros. El objetivo es llegar hasta el final, de donde una nave te llevará al planeta siguiente.

En este mundo ARKOS va armado de granadas (sin límite) y en el viaje se encuentra con barriles blancos y rojos. Dándole tres tiros se consiguen poderes especiales.

GRENADES: Triplica el número de granadas.

POW UP: Aumenta la capacidad de tiro del personaje y el radio de acción de las granadas.

FIELD OF FORCE: Crea en torno al personaje un campo que lo hace inmune contra choques y tiros.

MINE: Si el personaje la toca, le mata.

ENERGY HEART: Si el personaje consigue cogerlo antes que desaparezca por la parte superior del cuadro, le recarga sus fuerzas al tope.

ENEMIGOS

Te encontrarás con los siguientes. Estudia sus puntos flacos así como los fuertes:

GUARDIAN ROBOT: Aparece sólo dentro de la prisión. Al acercarse uno a él dispara, se vuelve y retorna a donde vino. Se le destruye de un tiro pero se pierden 3 unidades de energía de chocar contra él. De recibir ARKOS un tiro se pierde una unidad de energía.

GREEN MONSTER: Puede encontrarse en el tablado metálico así como también en el puente de piedra. Si chocas contra alguno de ellos pierdes tres unidades de energía.

LASER SHOOTERS: Disparan contra ti, errando muy poco. Se les destruye dándoles 4 ó 5 tiros en la cabeza.

SHIPS (NAVES): Aparecen a cualquier altura, en el cuadro. De chocar contra ellas pierdes tres unidades de energía.

GIANT ORKA: Al llegar al cuadro 11 te verás atrapado, no pudiendo salir ni por la derecha ni por la izquierda por impedírtelo el gigante ORKO. Cada vez que te toca pierdes una unidad de energía. Necesitas 40 tiros para acabar con él, siendo útiles las granadas, pues cada una equivale a 4 tiros. Una vez acabado con ORKO puedes seguir. En adelante cada vez que pierdes una vida puedes volver a empezar en el cuadro 11 en lugar del 1.

GIANT ROBOT: Al llegar al cuadro 19 te encuentras con todas las salidas cerradas, tanto a la derecha como a la izquierda. Al de un rato aparecen tres robots gigantes que avanzan caminando y disparando contra ti. Tienes que eliminarlos para poder continuar. Para destruir cada robot necesitas 20 tiros o el equivalente en granadas.

SEGUNDO MUNDO:

EL PLANETA SCKUNN

Una tarea más difícil. Este mundo está dispuesto de forma diferente tanto en vertical como en horizontal.

EL JUEGO

En este mundo en lugar de granadas tienes un un láser gigantesco que destruye cuanto alcanza. Puedes usarlo sólo 25 veces.

Para obtener energía en este mundo tienes que llegarte al cuadro donde encuentras el Pow Icon. Al tocarle sube al máximo el poder de ARKOS. Al agarrar el icono SHOOT aumenta en 5 disparos la capacidad del láser gigante.

ESTE MUNDO TIENE 2 PARTES:

FOREST: Hay lagos que, de caer en ellos, te ahogas.

PALACE: Se usan ascensores para subir y bajar entre plantas. Una vez en el ascensor y este en movimiento, no debes caminar ni saltar hasta llegar a otra planta.

Esparcidas por el suelo del palacio hay minas que explotan al tocarlas.

ENEMIGOS

KAIKAS: Se encuentra en la parte 1. Se le elimina de un tiro, pero de chocar contra él pierdes 2 unidades de energía.

ROBOT: Se le encuentra en ciertas partes del palacio. Hay que darle con tres disparos para aniquilarle.

LEISERS FREISERS: Se encuentra en ciertas partes del palacio. Despide bolas de fuego y hay que darle dos veces para matarlo.

LASER SHOOTER: Basta con 4 ó 5 impactos para destruirlo.

GIANT GUARDIAN: Aparece al final del juego. Dándole 30 veces pierde las alas. 15 disparos más eliminan su cuerpo. Se requieren 30 disparos para conseguir la desaparición de su cabeza.

SITUACION Y PUNTUACION

La pantalla muestra el número de vidas, puntos conseguidos, armas disponibles en aquel momento y el nivel de energía.

Cada vez que te dan se reduce tu energía y al bajar a cero pierdes una vida. Se ganan puntos eliminando aliens en los varios planetas (la puntuación depende de su fuerza).