

DINAMIC

GAME OVER



AMSTRAD PCW SISTEMA DE CARGA

Para jugar a GAME OVER en tu Amstrad PCW (modelos 8256, 8512, 9512 y PCW#mini), el proceso es completamente automático: Con el ordenador apagado (o listo para reiniciar), introduce el disquete del juego en la Unidad A. Enciende el ordenador. El sistema leerá el disco y el juego se ejecutará de forma automática. No es necesario introducir ningún comando de carga.

CONTROLES DEL TECLADO

El juego puede ser controlado con teclado redefinible o joystick.

TECLADO

- Q - ARRIBA/SALTAR/SUBIR ESCALERAS
- A - ABAJO/AGACHARSE/BAJAR ESCALERAS
- O - IZQUIERDA
- P - DERECHA
- CRTL - DISPARO LASER
- Z - LANZAR GRANADAS (CON FUERZA DE LANZAMIENTO)

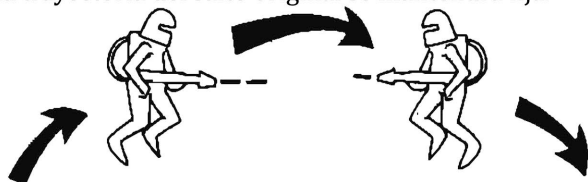
JOYSTICK

ARRIBA/SALTAR/SUBIR ESCALERAS

IZQUIERDA ↔ DERECHA

ABAJO/AGACHARSE/BAJAR ESCALERAS

El personaje principal (ARKOS) puede moverse a la izquierda y derecha, agacharse, saltar y subir o bajar estructuras. Si saltas y deseas cambiar de dirección en el aire, puedes girar sobre ti mismo, aunque la trayectoria del salto original se mantendrá fija.

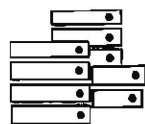


GAME OVER LA HISTORIA

En una galaxia muy lejana, en un tiempo completamente diferente, el destino y el control de los mundos conocidos eran ejercidos de forma implacable por una gobernante totalitaria: la Reina Emperatriz Gremla. Su dictadura militar se mantenía firme en gran parte gracias a la lealtad absoluta y la destreza en combate de su comandante más fiel y letal, el guerrero ARKOS. Juntos, resultaban una fuerza militar completamente invencible que sofocaba cualquier intento de rebelión intergaláctica. Pero el régimen de Gremla tenía un fallo intrínseco. A medida que su poder absoluto crecía, también lo hacían su codicia y su insaciable crueldad. Al presenciar las atrocidades del imperio, el propio Arkos dio un giro radical: resolvió plantarse ante esta megalómana y utilizar todas sus habilidades de combate y astucia táctica para destruir su dinastía desde dentro... GAME OVER.

PRIMER MUNDO - EL PLANETA HYPISIS

Este mapa se compone de un recorrido de avance lineal que consta de exactamente 20 pantallas consecutivas. Tu objetivo táctico fundamental es abrirte paso combatiendo hasta el extremo final, donde te espera una nave espacial de escape.



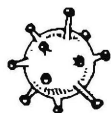
GRANADAS: Incrementa instantáneamente en tres unidades el número de granadas disponibles.



POW UP: Incrementa la potencia de impacto del láser y expande notablemente el radio de las granadas.



CAMPO DE FUERZA: Genera una barrera de energía esférica temporal que te hace inmune a disparos y choques. Incrementa notablemente el radio de las granadas.



MINA: Trampa explosiva estática. Acaba de forma instantánea con la vida del personaje si la pisas.



CORAZÓN DE ENERGÍA: Rellena por completo tu barra de energía vital si lo atrapas antes de que desaparezca.

ENEMIGOS

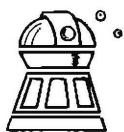
Te enfrentarás a los siguientes enemigos: ¡estudia bien sus debilidades y fortalezas!



ROBOT GUARDIAN: Enemigo blindado de la prisión. Se da la vuelta al acercarte. Inmune al láser normal. Si lo atrapas antes de que desaparezca.



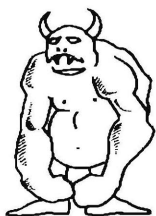
MOUNSTRUO VERDE: Situado en plataformas metálicas o puentes. Su colisión te cuesta 3 unidades de energía. e que desaparezca.



TORRETA LASER: Disparan ráfagas veloces directas a la cabeza. Requieren de 4 a 5 impactos superiores.



NAVE ESPACIAL: Unidades aéreas veloces a cualquier altura. Chocar contra ellas te penaliza con 3 de energía.



ORCO GIGANTE: Atrapado en una fosa sin movimiento lateral. Resistencia de 40 impactos directos (las granadas restan 4 impactos por explosión). Si mueres aquí, reapareces directamente en esta escena 11.



ROBOT GIGANTE: Bloqueo total de pantallas. Tres autómatas colosales avanzan disparando. Cada uno requiere 20 impactos directos.

Por último, para erradicar la cabeza flotante remanente y consolidar la victoria definitiva, se requieren 30 impactos finales adicionales.

ESTADO Y MARCADORES

La interfaz de pantalla refleja de forma constante la información crítica de la partida: el contador de vidas de reserva, los puntos acumulados, el tipo de armamento equipado en el inventario actual y la barra de energía vital de ARKOS. Cada impacto recibido drena de manera proporcional el segmento energético; si el medidor se vacía por completo, se perderá una vida. La puntuación se incrementa al neutralizar las diversas amenazas alienígenas de los planetas, variando la recompensa según la fortaleza y peligrosidad del enemigo abatido.

CONSEJOS TÁCTICOS Y DE SUPERVIVENCIA

- * Calcule minuciosamente los ciclos de movimiento de las plataformas móviles para franquear los abismos; unacaída al vacío restará una vida de forma instantánea.
- * Los barriles de almacenamiento albergan ítems ocultos que pueden proveer valiosa asistencia o, por el contrario, activar penalizaciones. Dispare repetidamente contra ellos para desvelar su contenido; ¡conocer su interior puede salvarle la vida.
- * Concentre fuego continuo y dispare en reiteradas ocasiones contra la estatua situada en el piso superior de la fase de confinamiento para activar un escudo protector de energía suplementario.
- * Dedique todo su empeño estratégico a recolectar la fuerza de color azul; este potenciador le otorgará la facultad física de ejecutar súper-saltos de gran elevación.
- * El Guardián Gigante en la fase de resolución final debe ser desmantelado metódicamente sección por sección; para ello es vital mantener un fuego continuo e ininterrumpido, evitando a toda costa cualquier aproximación o contacto físico directo con él.

ESPECIFICACIONES LEGALES

El código de programación subyacente, la representación gráfica, el diseño artístico y todas las plantillas de impresión del presente manual de instrucciones constituyen propiedad intelectual sujeta a derechos de autor © Copyright exclusivo de Imagine Software y Dinamic Software. Queda estrictamente prohibida su reproducción, duplicación, distribución, alquiler, préstamo, emisión pública por ondas radiales, televisión o cualquier otro medio sin la autorización expresa y por escrito de las firmas titulares. Todos los derechos reservados a nivel internacional.

GAME OVER - NOTA DEL PORT PARA AMSTRAD PCW

Ajuste técnico de optimización: En esta edición especial unificada para la línea Amstrad PCW, ambas fases del software han sido totalmente integradas de forma nativa en el disco del ordenador. Al completar satisfactoriamente el despliegue del primer planeta (Hypsis), el juego gestionará la transición hacia el segundo mundo (Sckunn) de manera fluida y completamente automática. Por consiguiente, se ha suprimido la exigencia de la versión clásica de introducir de forma manual un código alfanumérico intermedio de continuación (Codenummer).

Se incluyen al juego las siguientes mejoras:

- Joystick
- Sound: beeper & DK'Sound
- 16 color mode 3

SEGUNDO MUNDO - EL PLANETA SCKUNN

Este mapa plantea una tarea significativamente más compleja y exigente. El entorno laberíntico está ampliamente desarrollado con una marcada verticalidad y horizontalidad que obligan a una exploración exhaustiva.



En este planeta se anulan los códigos numéricos de acceso intermedias («Codenummer») gracias a la unificación de memoria de este port. Sin embargo, tu armamento sufre una restricción drástica: ya no dispones del rifle láser de munición ilimitada. En su lugar, Arkos va equipado en exclusiva con un cañón pesado que lanza granadas gigantes de trayectoria curva capaces de destruir a cualquier enemigo en su camino, pero con un suministro estrictamente limitado a solo 25 cargas iniciales para todo el nivel. Debes gestionar cada disparo con precisión milimétrica.

ZONAS DEL PLANETA

- * **EL BOSQUE:** Una región exterior repleta de lagos y ríos profundos. Caer en estas masas de agua supone la muerte instantánea del personaje por ahogamiento.
- * **EL PALACIO:** Una fortaleza interior donde los ascensores mecánicos son indispensables para desplazarse entre pisos. Es obligatorio permanecer completamente quieto mientras la plataforma esté en movimiento; caminar o saltar dentro de un ascensor activo provocará una caída fatal. El suelo de los pasillos está sembrado de minas terrestres que detonan al contacto.

ENEMIGOS



KAIKAS: Criaturas ágiles autóctonas del bosque. Avanzan constantemente hacia el flanco izquierdo y realizan saltos de gran longitud al alcanzar precipicios o ríos. El contacto físico te restará dos unidades de energía vital.



ROBOT: Autómatas blindados de asalto que patrullan los corredores del palacio. Poseen un blindaje reforzado que exige tres impactos certeros del cañón para quedar completamente destruidos.



GUARDIANES DE SEGURIDAD: Estacionarios distribuidos en puntos estratégicos del palacio. Se posicionan automáticamente alineados a la altura exacta de ARKOS, permaneciendo fijos sin perseguirte. Descargan ráfagas alternas de bolas de fuego hacia la izquierda y derecha. Requieren dos impactos directos para ser neutralizados.



TORRETAS DE TECHO: Torretas automáticas de anclaje superior invertido fijadas al techo. Efectúan fuego de cobertura descendente de alta cadencia. Demandan entre 4 o 5 impactos directos en su núcleo para ser eliminadas.



GUARDIÁN GIGANTE: Este colosal jefe final se manifiesta en los compases de cierre del juego y exige una estrategia de desmantelamiento por secciones estrictamente medidas: en primera instancia, es necesario infligirle 30 impactos directos para destruir e inutilizar sus alas aerodinámicas. Posteriormente, se deben asestar otros 15 impactos concentrados para pulverizar la estructura central de su torso.