



GOLDORAK

PROLOGUE

Tandis qu'il patrouillait sur Terre, l'Alcorak a été détruit par les forces de Vega ! Actarus, à bord de Goldorak, doit à présent récupérer les 8 fragments du vaisseau d'Alcor afin que le professeur Procyon puisse le réparer. Affrontez soucoupes, Golgoths, Antéraks et autres vaisseaux-mères ennemis au fil des 8 niveaux du jeu.

CHARGEMENT

Branchez la machine, insérez votre manette de jeu et insérez la cartouche ROM comme décrit dans le manuel d'utilisation de l'ordinateur ou de la console. Le jeu se chargera automatiquement.

CONTROLES

Ce jeu est contrôlé à l'aide de la manette de jeu. Pour obtenir les diagonales, appuyez simultanément sur GAUCHE ou DROITE et vers le BAS ou le HAUT.

Bouton 1 : Feu

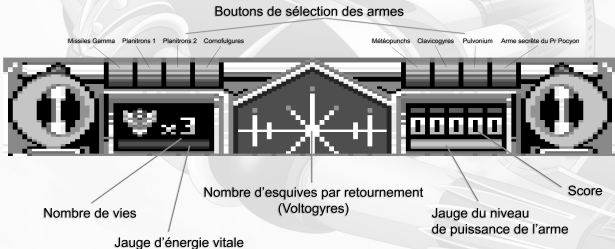
Bouton 2 : Sélection de l'arme

Boutons 1+2 : Esquives par retournement (limitées à 5 par niveau)

Bouton PAUSE : Mettre le jeu en pause.

COCKPIT

Le tableau de bord de Goldorak (HUD) diffuse en permanence toutes les informations nécessaires au joueur :



ATELIER

A la fin de chaque niveau, Goldorak retourne à la base. Il peut alors être amélioré dans l'atelier par l'ajout de nouvelles armes plus puissantes. Les armes sont acquises en échange de points de score.

Les armes sont plus ou moins onéreuses et necessitent donc plus ou moins de points de score pour être acquises.

En plus de l'arme de base (missiles gamma), il existe 7 armes supplémentaires :

- Les planitrons de type 1 (trajectoire téléguidée)
- Les planitrons de type 2 (trajectoire sinusoïdale)
- Les cornofulgures
- Les météopunchs
- Les clavicogyres
- Les pulvoniums
- Et une arme secrète développée par le Pr Pocyon



POWER-UP ET BONUS

Durant la partie, Goldorak peut éliminer les hordes ennemies qui se présentent à lui. Chaque ennemi détruit libère un bonus temporaire qui doit être alors collecté rapidement (en passant dessus) pour être activé.

Ces bonus se déclinent en points de score (de 10 à 500), power-up, énergie ou vie supplémentaire.

Points de score :

10

20

50

100

500

Vie supplémentaire :

1UP

Energie restaurée :


HRJ

Amélioration de l'arme :

POU

Le bonus **POU** améliore les missiles gamma et les cornofulgures pour les rendre plus puissants. Ces deux armes peuvent cumuler jusqu'à 2 améliorations.

MECANISMES, CONCEPT ET BUT DU JEU



Dans ce Shoot'em up, le joueur dirige Goldorak dans sa soucoupe.

Durant un niveau, il doit faire face aux nombreuses salves de soucoupes qui fondent sur lui.

Chaque soucoupe détruite libère un item de bonus ou de point de score qu'il faut récolter.

A la fin de chaque niveau, le joueur doit affronter un boss sous la forme d'un Golgoth.

La destruction du Golgoth libère un débris de l'Alcorak.

Il y a 8 niveaux au total : La prairie, la mer, la jungle, la montagne, la fissure de lave, le volcan en fusion, la planète de Vega et la ville de Tokyo.

Tous les 4 niveaux, se déclenche une phase de combat dans l'espace durant laquelle Goldorak doit affronter et détruire un vaisseau-mère de Vega.

La victoire totale est accordée lorsque tous les débris de l'Alcorak sont réunis.

Pour diminuer la difficulté, les points de score récoltés durant la partie peuvent être échangés contre de nouvelles armes à la fin de chaque niveau.

LES CONSEILS DU PROFESSEUR PROCYON



- Détruisez un maximum d'ennemis afin de récolter le plus de crédits possible. Ces crédits permettent ensuite d'augmenter l'arsenal de Goldorak dans l'atelier de la base.

- La couleur des soucoupes indique leur robustesse.

- La difficulté augmente au fil des niveaux : n'hésitez donc surtout pas à équiper Goldorak avec de nouvelles armes dès que possible afin de posséder la puissance dévastatrice nécessaire.

- Chaque Golgoth suit un schéma de déplacement qui lui est propre : apprenez à les identifier pour vaincre ces monstres plus facilement.

- En fonction des Golgoths, certaines armes sont plus ou moins efficaces : trouvez celle qui est la plus adaptée à chacun.

Ne heurtez surtout pas un vaisseau mère : la moindre collision avec l'un d'entre eux conduit à la défaite de Goldorak.

POSSESSEURS DE 6128 PLUS

Les possesseurs d'ordinateur personnel Amstrad 6128 Plus bénéficient d'une expérience de jeu augmentée puisque des données supplémentaires sont utilisées par la cartouche, permettant au joueur de piloter l'Alcorak lorsque Goldorak a réuni tous ses débris.

La difficulté monte alors d'un cran. Il n'est plus possible d'acquérir d'arme supplémentaire, ni d'effectuer de retournement. Il faut donc parcourir à nouveau tous les niveaux et vaincre tous les ennemis avec pour seule et unique arme les missiles Alpha de l'Alcorak.

Les missiles Alpha peuvent toutefois subir jusqu'à deux augmentations de puissance. Par ailleurs, l'Alcorak peut bénéficier de l'arme secrète du Pr Procyon... à condition de trouver comment la débloquent !

La touche "M" permet de couper la musique et la touche "P" met le jeu en pause.



Nombre de vies

Jauge d'énergie vitale

Jauge du niveau
de puissance de l'arme

Score

CREDITS

Programmation : Zisquier

Musiques : Pulsophonic

Concept et graphismes : TITAN (Eric Cubizolle)

REMERCIEMENTS

Tero Heikkinen pour son fabuleux Multipaint qui a servi pour la réalisation de tous les graphismes du jeu, BDCIron pour ses cours d'assembleur sur zillog.fr, AST pour son IMPDraw 2 sans lequel il aurait été impossible de découper et traiter les graphismes du jeu, Demoniak et sa suite d'outils « couteau suisse » avec ManageDsk, ConVlmGcpc et ConWav pour les samples, Thorbjorn Lindeijer pour son indispensable Tiled qui a servi à créer les maps du jeu, Roudoudou pour son super assembleur RASM et, enfin, Julien Nevo (Targhan) pour Arkos Tracker 2 qui a permis de composer les musiques !

Mais également : Alexandre Jalon (Zlandicae) - Baptiste Bidaux (FreeTalent) - Cedric LeZone (leZone) - Miguel Vanhove (RedBug) - Musicman Trencinqdouze (MMan3512) - Orko Ready - Stéphane de France - Cindy, Lana & Ellie.