

# GRYZOR

## LE NOUVEAU JEU D'ACTION DE KONAMI

Les Durrs, habitants de la planète Suna se sont infiltrés dans les forces de défense terriennes, ils ont établi une place forte dans une région inexplorée de notre planète et ils ont construit une usine de traitement de l'atmosphère (APP) qui leur permet de contrôler les conditions climatiques de la planète. Leur plan consiste à créer une autre période glaciaire et à s'emparer ainsi de la Terre et de toutes ses ressources. Vous êtes Lance Gryzor, un membre de la Fédération de Défense terrienne (FED). Après avoir découvert le plan ignoble des Durrs, il vous faut vous infiltrer dans la place-forte, traverser les fortifications en passant devant les androïdes et pénétrer jusqu'au coeur du complexe afin de détruire l'APP. Vous aurez à faire face à de nombreux dangers et à des armements multiples ainsi que des tunnels mortels et de dangereux labyrinthes. En vous rapprochant du coeur du complexe, vous découvrez que l'APP a déjà commencé sa tâche ignoble et si vous arrivez à dépasser la région glaciaire, vous découvrirez ensuite un labyrinthe de conduits et de tuyaux et, seulement à ce moment là, vous réalisez que vous faites face au vrai danger car les créatures venues d'ailleurs apparaissent et vous devez vous mesurer contre l'ennemi le plus dangereux que l'homme ait jamais rencontré! Seul un homme a quelque espoir de mener à bien cette mission, son nom ... Lance Gryzor!

## COMMANDES

Le jeu se joue avec le clavier, le levier 1 ou le levier 2. Les commandes au clavier ne peuvent être redéfinies. Si on utilise le clavier, les touches suivantes correspondent aux mouvements du levier:

Q -- HAUT  
A -- BAS  
O -- GAUCHE  
P -- DROITE

BARRE D'ESP. -- FEU

Les touches suivantes sont également utilisées:-

ESC -- Vous pouvez faire une pause en appuyant sur la touche ESC pendant le jeu.

ESC -- Vous pouvez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur la touche ESC ou le continuer en effectuant n'importe quelle sélection de mouvement, touche.

ESC -- Si vous appuyez sur ESC à l'écran titre, cela vous permet de choisir entre musique et effets sonores.

1 -- En appuyant sur 1 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à un joueur.

2 -- En appuyant sur 2 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à deux joueurs.

N.B. Vous ne disposez de la musique que sur les appareils du type 128K.

Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs alternent et chacun peut utiliser n'importe laquelle des trois commandes disponibles.

Afin de pouvoir disposer avec un simple levier de toutes les manoeuvres possibles dans la version traditionnelle du jeu, le système de commandes suivant a été adopté:

HAUT	-- Saut en hauteur
BAS	-- Saut vers le bas
GAUCHE	-- déplacement vers la gauche
DROITE	-- Déplacement vers la droite
FEU + HAUT	-- Vous tirez en restant immobile
FEU + BAS	-- Vous vous baissez et tire
FEU + GAUCHE	-- Vous vous déplacez vers la gauche et tire
FEU + DROITE	-- Vous vous déplacez vers la droite et tire

(Attention: une partie des manoeuvres figurant ci-dessus n'existent pas pour certaines scènes. Cela est voulu et copie la gamme de possibilités existantes dans le jeu traditionnel.)

## STATUT ET SCORE

Une petite zone au bas de l'écran est réservée à l'affichage du statut. Ceci vous donne des informations sur le joueur, le nombre de vies restantes et le score, elles sont affichées de la façon suivante: "1P 3 000000". (1P = 1 Joueur). Si vous arrivez à obtenir l'arme supplémentaire 'barrière', le score sera remplacé par un compteur qui commencera un compte à rebours et vous donnera le temps restant avant que la barrière ne disparaisse.

Pour les scènes du tunnel, une horloge commençant un compte à rebours apparaîtra sur l'écran à gauche de l'affichage de statut normal. Elle indiquera la durée qu'il vous reste pour terminer la scène avant que vous ne soyez à court de temps et que vous ne perdiez une vie. Quand vous terminez une scène, vous obtenez une vie supplémentaire. Vous obtenez des points quand vous détruisez les ennemis que vous rencontrez au cours de votre mission. La valeur de chacun de ceux-ci dépend du danger qu'il représente, par exemple, un soldat ennemi ne vaut que 200 points alors que les emplacements à la fin à la fin de chaque scène peuvent valoir jusqu'à 10.000 points. En terminant une scène, il est possible d'obtenir environ 20.000 points.

Il n'est pas possible d'obtenir de vies supplémentaires en fonction des points obtenus.

## COMMENT JOUER

Le jeu se compose de trois sections. Dans les deux premières sections, vous devez détruire les postes avancés construits par l'ennemi. Dans la

dernière section, il vous faut détruire la machine de traitement d'atmosphère et le vaisseau ravitailleur de l'ennemi. Quand vous aurez terminé une section, chaque nouvelle section se chargera automatiquement dans l'ordinateur à partir de la cassette/du disque. La première section comprend trois scènes. Dans la première, il vous faut en combattant vous frayer un chemin jusqu'à la base le long d'un paysage se déroulant sur l'écran. Puis vous devrez y pénétrer en pratiquant une brèche dans le mur. Dans la seconde scène, vous devez suivre le chemin indiqué sur la carte qui vous mènera à la salle de contrôle en passant par des tunnels bien gardés. Dans la troisième, vous aurez à détruire la salle de contrôle elle-même.

La deuxième section est organisée de la même façon que la précédente et vous devez vous efforcer de détruire le second poste avancé qui est plus puissant.

La troisième section comprend deux scènes. Dans la première scène vous devez vous frayer un chemin dans l'usine de traitement de l'atmosphère afin d'atteindre le vaisseau ravitailleur ennemi. Dans la seconde, essayez en luttant contre vos ennemis de parvenir au cœur du vaisseau et détruisez-le.

Vous rencontrerez sur votre route des entrepôts et des porteurs d'armes, quand vous tirez sur ceux-ci, ils libèrent une 'arme en aigle'. En passant sur celui-ci en courant, vous obtiendrez l'arme qu'il contient. En plus de votre mitraillette classique, vous disposez des quatre armes supplémentaires suivantes:

1. Une mitraillette à tir rapide
2. un canon de dispersion qui tire dans trois directions
3. Un fusil laser
4. La barrière (elle vous rend invulnérable pour une courte période)

## **CONSEILS UTILES**

- \* Apprenez à repérer où trouver les meilleures armes.
- \* En tirant sur certains personnages qui se trouvent dans les tunnels, vous obtiendrez peut-être d'autres armes.
- \* S'il clignote, tirez dessus. S'il ne clignote pas, tirez dessus quand même!
- \* Ne vous occupez pas des ennemis qui ne présentent pas de danger.
- \* Quand vous faites face à une difficulté, faites une pause et observez de nouveau.

## **GRYZOR**

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

## **GENERIQUE**

Programmé par John Brandwood

Graphique de Mark K. Jones

Musique de David Whittaker

Produit par D.C. Ward

© Konami