

# POPEYE 2

## POPEYE 2 POPEYE A LA RESCOUSSE

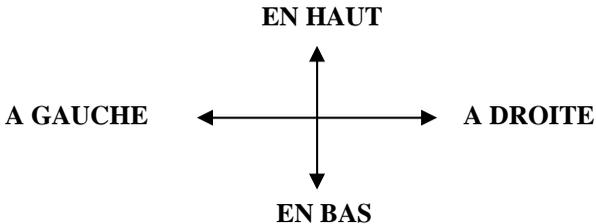
### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**AMSTRAD DISC** taper RUN "POPEYE

**AMSTRAD CASSETTE** rembobiner la cassette dans le lecteur. Appuyer sur la touche PLAY du lecteur.

### **JOYSTICK**

Feu = sauter / donner un coup de poing (lors d'un combat)



**POPEYE** doit délivrer **OLIVE**, kidnappée par **BRUTUS**, sur son chemin, il rencontre des ennemis et des dangers mais aussi des amis qui peuvent l'aider ou le trahir.

**OU ?** Le port, l'usine d'épinards de **BIFF**, les échafaudages.

**QUI ? :**

**WIMPY** : il arrête **POPEYE**, il a perdu ses hamburgers, **POPEYE** doit l'aider à les retrouver.

**SWEE'PEA** : toujours prêt à tomber de quelque part, il ne se rend pas compte du danger.

**POPEYE** veille.

**EUGENE the jeep** : donne de points supplémentaires à **POPEYE** quand il le rencontre.

**BOMBS** : **POPEYE** doit les désamorcer.

**GOONS** : toujours à chercher la bagarre. Vite **POPEYE**, trouve des épinards.

**BRUTUS** : **POPEYE** aura besoin de tous les épinards qu'il peut trouver pour battre **BRUTUS** et libérer **OLIVE OYL**. Attention, **BRUTUS** est un voyou qui dissimule un gros bâton !!!

**ATTENTION DANGER** : bombes, ponts de cordes pourries, projectiles, singes lançant des noix de coco ... et bien d'autres.

**BONNUS** :

- désamorcer les bombes
- ramasser les hamburgers
- trouver des épinards
- Délivrer **OLIVE**

Si **POPEYE** réussit à délivrer **OLIVE** avant la fin du chronomètre "bonus" le montant lui sera attribué en bonus, les vies sont représentées par des cœurs. Quand un cœur diminue, la fin de cette vie est proche. Dans le panneau se trouve une boîte avec un bras. Ce bras est plus ou moins musclé selon la forme que tient **POPEYE**.

Lorsque **POPEYE** est KO, il devient invisible pendant quelques secondes.