

STORMLORD™

SCENARIO

Vous devez libérer les fées captives avant qu'elles ne soient annéanties par une Reine diabolique. Elle s'apprête à conquérir la terre qu'habite Stormlord, détruisant l'euphorie tranquille avec chaque annéantissement.

Mission de Stormlord: libérer les captives et défendre la paix et la tranquillité de son royaume. Malheureusement, il doit repousser le méchant monarque: s'il venait à échouer, la Reine diabolique et sa souveraineté obscure seront établies à jamais...

LE JEU DE STORMLORD

L'objet du jeu est libérer les fées emprisonnées dans un temps donné. Chaque niveau du jeu contient un petit nombre de fées qui doivent être libérées avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Eparpillés un peu partout dans le monde de Stormlord se trouvent divers objets qui doivent être utilisés intelligemment en vue de libérer les fées et aussi pour faciliter la progression à travers certaines parties du monde. Pour ramasser un objet ou pour échanger un objet déjà en main avec un objet au sol, marchez tout simplement sur cet objet. Seuls le temps et l'entraînement vous aideront à savoir où il faudra utiliser certains objets, dans quel ordre ils doivent être utilisés, etc.

Vous vous heurterez, sur votre chemin, aux dionées, aux énormes vers, mouches, dragons et autres ennemis. Ceux-ci doivent être soit détruits soit évités à tout prix.

Pour accéder aux endroits reculés du monde, vous pouvez utiliser de puissants trempins pour parcourir de grandes distances en quelques secondes. Pour utiliser un tremplin, vous n'avez qu'à monter dessus et vous mettre au milieu et vous serez propulsé dans l'air.

SOUS-JEU DE FIN DE NIVEAU

Une fois toutes les fées libérées, Stormlord prendra part à un mini-jeu dans

lequel il essaiera de gagner une vie supplémentaire. L'objet de ce sous-jeu est de capturer autant de larmes de fées que possible dans un temps donné. Une vie supplémentaire sera décernée quand plus de 10 larmes auront été ramassées.

Au lieu de lancer des coups de tonnerre et des épées comme d'habitude, Stormlord enverra, à présent, un nombre limité de baisers sous forme de cœurs rouges, aux fées volantes. Si un cœur venait à toucher une fée, elle tombera amoureuse, laissera couler une larme que Stormlord ramassera puis continuera. Soyez prompt, cependant, car les larmes se dissolvent peu de temps après avoir atteint le sol.

TOUCHES DE CONTROLE

Les cinq premières touches qui suivent peuvent être redéfinies à votre gré (ou bien, utilisez un manche à balai).

O – Gauche, **P** – Droite,

Q – Sautez (Plus cette touche est maintenue enfoncée pendant longtemps, plus le saut sera haut).

A – Accroupissez-vous.

ESPACE – Feu (Plus cette touche est maintenue enfoncée pendant longtemps, plus le coup ira loin. Si elle est maintenue enfoncée pendant un temps maximum, une épée plus puissante sera lancée [utilisez ces épées contre les ennemis plus grands ou sur des niveaux ultérieurs]).

Pour mettre le jeu en pause ou le faire avancer d'un cadre, appuyez sur **CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT** en même temps.

Pour faire avorter le jeu, appuyez sur **Y, U, I, O** et **P** simultanément.

PANNEAU D'INFORMATIONS

De gauche à droite, les sections du panneau sont comme suit:

1. Vies qui restent.
2. Temps écoulé représenté par un soleil qui se transforme en lune.
3. Score.
4. Objet couramment tenu (quand cette section est vierge, rien n'est tenu.)
5. 1er chiffre = fées retrouvées jusqu'à présent.
2ème chiffre = nombre total de fées se trouvant sur le niveau courant.