

TWINWORLD

AMSTRAD

I) INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

TWINWORLD fonctionne sur AMSTRAD 464, 664 et 6128.
TWINWORLD se joue au joystick ou au clavier.

II) COMMENT CHARGER TWINWORLD ?

- Version cassette :

Insérez la cassette de jeu dans le lecteur de votre micro-ordinateur.

Pressez les touches CTRL et ENTER simultanément. Un message vous demandera de presser la touche PLAY de votre lecteur cassette puis de valider en appuyant sur une touche quelconque du clavier. Le jeu se chargera alors automatiquement.

- Version disque :

Insérez la disquette de jeu dans votre lecteur de disquette. Tapez la commande RUN "TWIN" puis validez-la en pressant la touche ENTER.

Le jeu se chargera automatiquement.

Lorsque vous verrez la page de présentation accompagnée d'une musique, le jeu sera chargé. Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick.

Le menu principal vous propose trois options :

- 1 jeu : cette option vous permet de commencer le jeu.
- 2 keyboard : en choisissant cette option, vous jouerez à l'aide du clavier.
- 3 joystick : cette option vous permet de jouer à l'aide de votre joystick.

III. COMMANDES

CLAVIER	JOYSTICK
Déplacement vers la droite : X	Vers la droite
Déplacement vers la gauche : Q	Vers la gauche
Saut vers le haut : J	Vers le haut
Tir : K	Bouton de tir
Se retourner, frapper au sol : W	Vers le bas
Pause : P	P
Change de tir : barre espace	Barre espace
Appel du marchand : H	H

ATTENTION : Certaines options n'ont pas été implémentées dans la version AMSTRAD, à savoir les options **HISCORES**, **PREFERENCES** (page 10 du manuel) et l'option abandon (touche DEL).

ATARI ST

TWINWORLD fonctionne sur Atari **520ST**, **1040ST**, mega **ST2**, mega **ST4** et **STE** (nouvel Atari).

Pour jouer à **TWINWORLD**, vous avez besoin d'un moniteur (ou d'un téléviseur muni d'une entrée péritel).

TWINWORLD se joue au joystick (branché dans le port 2 de l'ordinateur).

A deux joueurs, il faudra un deuxième joystick (branché dans le port 1 de l'ordinateur).

ATTENTION : AVANT DE METTRE LA DISQUETTE DANS LE LECTEUR, ETEIGNEZ VOTRE ORDINATEUR, DURANT LE CHARGEMENT DU JEU, N'ACTIONNEZ AUCUNE TOUCHE (CLAVIER; JOYSTICK, SOURIS).

Insérez la disquette de jeu dans votre lecteur de disquette.

Allumez alors votre Atari, **TWINWORLD** se chargera automatiquement. Appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour que le chargement du jeu continue (jusqu'à l'apparition du menu).

AMIGA

TWINWORLD fonctionne sur Amiga 500, 1000 et 2000 (version 1.2 et 1.3).

Pour Amiga 1000, il faudra charger kickstart avant de charger **TWINWORLD**.

Pour jouer à **TWINWORLD**, vous avez besoin d'un moniteur (ou d'un téléviseur muni d'une prise péritel). **TWINWORLD** se joue au joystick (branché dans le port 2 de l'ordinateur).

A deux joueurs il faudra un deuxième joystick (branché dans le port 1 de l'ordinateur).

ATTENTION : AVANT DE METTRE LA DISQUETTE DANS LE LECTEUR, ETEIGNEZ VOTRE AMIGA.

Insérez la disquette de jeu dans votre lecteur de disquette. Allumez alors votre Amiga, **TWINWORLD** se chargera automatiquement.

Vous verrez alors apparaître plusieurs pages de présentation.

Appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour que le chargement du jeu continue (jusqu'à l'apparition du menu).

Le joueur doit vaincre Maldur, le druide maléfique. Sur sa route qui mène au temple de Maldur, il lui faut trouver dans chacun des niveaux les morceaux de l'amulette magique. Ces morceaux ont la forme d'anneaux qui sont très souvent placés sur un socle triangulaire.

Les niveaux sont répartis dans un monde inférieur et un monde supérieur. Le joueur peut aller de l'un à l'autre. Un niveau est fini lorsque le joueur a ramassé les éclats de l'amulette et lorsqu'il a atteint la porte de sortie. La porte de sortie de chaque niveau est repérable grâce à un symbole de vie.

Après avoir achevé quatre niveaux dans un type de paysage, Ulopa arrive dans une aire de bonus où il est récompensé par plusieurs points supplémentaires.

Une fois qu'il a achevé de traverser cette aire, il atteint une nouvelle région à l'intérieur du pays. Là, il se trouve confronté à des conditions tout à fait nouvelles. A chaque fois que le joueur achève un niveau, il visualise l'état de l'amulette et lorsque celle-ci est complètement reconstituée, il peut alors affronter Maldur. Il faut qu'à ce moment

précis, le joueur ait acquis un maximum d'armes et de bonus car le magicien a plus d'un tour dans son sac.

Si Ulopa réussit à anéantir Maldur, il libère alors définitivement la Gasparie de l'Empire du Mal et peut gouverner le pays avec toute la sagesse et le sens de la justice dont ses ancêtres avaient fait preuve.

LES RENCONTRES

A) LE MARCHAND

Le joueur a la possibilité d'appeler un marchand pour acheter les objets dont il a un urgent besoin. Il lui faut, pour cela, posséder une flûte. Chaque flûte permet de faire apparaître deux fois le marchand. Après, il lui faut trouver une nouvelle flûte, d'autant plus que les prix montent à chaque fois. Comme monnaie d'échange, vous disposez des points que vous avez marqués, il vous faudra donc en accumuler beaucoup au cours du jeu.

Le marchand propose uniquement des objets que le joueur a déjà trouvés précédemment. On ne peut par exemple acheter une vie supplémentaire que si l'on en a déjà acquis une. Il se peut donc que le symbole souhaité n'apparaisse pas dans le menu du marchand.

B) LES ENNEMIS

Sur le chemin qui le mènera au temple de Maldur, Ulopa rencontrera très souvent ces créatures. Il peut soit les éviter par des mouvements adroits, soit les anéantir à l'aide de ses armes.

Si un adversaire est tué, un objet qu'Ulopa peut prendre apparaît très souvent. Ces bonus disparaissent en peu de temps, il faut donc que le joueur se dépêche de les prendre. Reportez-vous au paragraphe "**LES BONUS**" pour obtenir des renseignements complémentaires.

LE GOULOU



Le Goulou exècre les humains et préfère, pour cette raison, vivre dans le désert. Il hait également le contact avec l'eau. L'intelligence n'est pas un trait de caractère principal de sa race, il compte donc essentiellement sur sa force. Les chefs de ces êtres sont parfois capables de

projeter des bulles de crachat, la plupart du temps, ils submergent leur victime par surprise.

LE GOULOU VERT



Il est plus petit que le Goulou ordinaire, mais il est bien plus rusé. On le trouve dans tout le pays et grâce à ses ailes, il peut voler pendant un court laps de temps. Il est, par conséquent, plus dangereux que l'autre Goulou.

L'ARGOUS



C'est une créature qui ressemble à un oiseau et que vous verrez partout. Son acuité visuelle est excellente, ce qui le prédestine à devenir un espion. Souvent formés à cet effet, beaucoup d'entre eux n'auront que des réactions passives. Mais il y a aussi des Argous de combat, qui sont réputés pour leur ténacité. Personne

ne sait grand-chose sur eux, car on ne les rencontre guère. Selon des rumeurs, il y aurait également une variété d'Argous doués pour le tir, mais on ne sait rien de plus sur eux.

LE GOBE-MOUCHES



Cet être vit retiré dans un trou dans la terre. Il attrape ses victimes en sortant soudainement de son repaire. On ne sait que peu de choses sur eux, car on ne les voit guère. Cependant, depuis la prise de pouvoir de Maldur, ils se seraient multipliés.

LA BOTHRIA



La Bothria est un être s'apparentant au dragon, elle monte la garde auprès des anciens lieux du culte, vestiges du temps des ancêtres... C'est l'être le plus dangereux de toute la Gasparie. Il vaut mieux ne pas l'attirer. Si vous dérangez la Bothria pendant qu'elle se repose, elle se divise en plusieurs parties et attaque le

fauteur de troubles. Une partie de la Bothria laisse le joueur et l'attend

plus tard pour un combat sans merci. Soyez prudent, malgré son allure nonchalante, c'est un adversaire redoutable.

L'OTHOUS

L'Othous n'est pas à proprement parler méchant. Mais comme il est recouvert de dards, il représente un danger pour les voyageurs ignorants qui le touchent.

L'HIBOUSSA



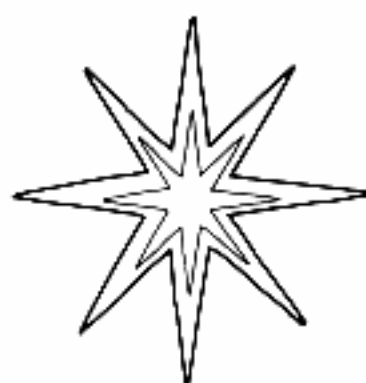
Ce prédateur vit uniquement dans les forêts d'Arbus et attaque très souvent les voyageurs par surprise. Il quitte la cime des arbres pour assaillir sa proie. Une fois qu'il est lancé, il est impossible d'esquiver la lutte.

LE BOA

C'est un serpent géant qui ne vit que dans les forêts d'Arbus. Ce n'est pas un serpent constricteur mais les morsures qu'il inflige impitoyablement à ses victimes sont mortelles car ses crochets sont venimeux.

Il devrait y avoir encore d'autres créatures aux abords du temple de Maldur. Mais nous ne pouvons rien vous dire de plus cela dépasse notre expérience et nous ne disposons d'aucun rapport récent à ce sujet.

C) LES BONUS



ETOILES : Elles augmentent votre score (ramassez-les pour avoir le plus d'argent possible chez le marchand).

RESSORTS : Ils permettent à Ulopa de sauter plus haut.

VIE SUPPLEMENTAIRE : Acquisition d'une vie supplémentaire.

TETE DE MORT : Ulopa perd une vie s'il la touche.

BONUS DE TEMPS : Le temps imparti est augmenté.

LA FLUTE : Cette flûte est indispensable pour appeler le marchand. Il y a encore d'autres sortes de bonus. Nous vous laissons le plaisir de les découvrir.

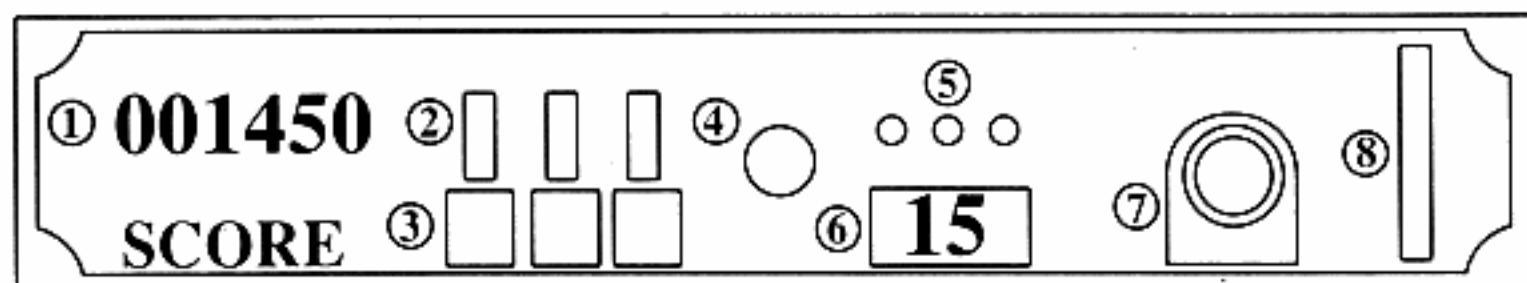


4°) COMMENT JOUER

A) LE TABLEAU DE BORD

Les indications mises dans ce tableau de bord donnent tous les renseignements utiles concernant la situation d'Ulopa.

Représentation du tableau de bord :



B) LE MENU

Pour sélectionner une des options de ce menu, déplacez votre joystick vers le haut ou vers le bas. Lorsque vous êtes sur l'option que vous désirez changer, mettez votre manette vers la droite ou vers la gauche pour changer de direction. Appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour valider votre choix.

PLAY : Cette option vous permet de commencer le jeu au premier niveau et de débiter votre mission.

HISCORE : Cette option vous offre la possibilité d'être renseigné sur les performances que vous avez accomplies jusque-là (le nombre de points et le niveau atteint).

PREFERENCES : Cette option permet de choisir un jeu à un ou deux joueurs. De plus, il est également possible de déterminer le volume de la musique et des effets sonores.

Dans un mode à deux joueurs, un joueur contrôle le personnage du monde supérieur avec un joystick connecté au port 2 et l'autre joueur contrôle le personnage du monde inférieur avec un joystick connecté au port 1.

C) CONTROLE LE JOYSTICK

Utilisez un joystick pour contrôler Ulopa. Connectez-le au port 2 de votre ordinateur et commencez à jouer...

- Pour diriger Ulopa vers la droite, actionnez le joystick vers la droite.
- Ulopa ira à gauche si vous mettez le joystick vers la gauche.
- Pour le faire sauter, il suffit d'actionner le joystick vers le haut.
- Lorsque vous appuierez sur le bouton de tir de votre joystick, Ulopa lancera une bulle.
- Vous pouvez détruire certains sols. Pour ce faire, actionnez très brièvement le joystick vers le bas.
- Attention : pour franchir les portes, il suffit de se positionner bien en face de la porte et d'actionner très brièvement le joystick vers le bas.

COMMENT DIRIGER LES TIRS D'ULOPA ?

Ulopa dispose de trois sortes de bulles, dont la portée et la force varient (les deux bulles de droite rebondissent contre les murs).

Il y a en outre plusieurs bonus qui influencent le tir. Pour se réapprovisionner en bulles, Ulopa doit prendre les potions magiques qu'il trouvera dans tous les niveaux. Selon la potion absorbée, une des trois réserves de bulles sera reconstituée. En cas d'extrême urgence, il aura aussi la possibilité d'appeler le marchand, mais cela lui coûtera cher. S'il se réapprovisionne auprès du marchand, toutes les réserves des différentes bulles seront reconstituées, selon la force des bulles, avec 15, 5 ou 3 nouvelles bulles.

Les bulles se déplacent toujours dans la direction vers laquelle Ulopa dirige son regard. La trajectoire des bulles dépend de ses mouvements, c'est-à-dire que les bulles voleront différemment si Ulopa est immobile, s'il court, s'il saute ou s'il se baisse.

Si Ulopa est accroupi, les bulles voleront au ras du sol et leur trajectoire sera rectiligne:

Si Ulopa est debout, la trajectoire est déjà plus haute et il lui est alors plus difficile d'atteindre des adversaires très proches.

Si Ulopa saute, la trajectoire dépendra de la hauteur du saut. Plus il sera proche du point culminant, plus la trajectoire sera abrupte. Pour tirer vers le bas, il faut sauter et attendre qu'Ulopa descende pour tirer.

LE CLAVIER

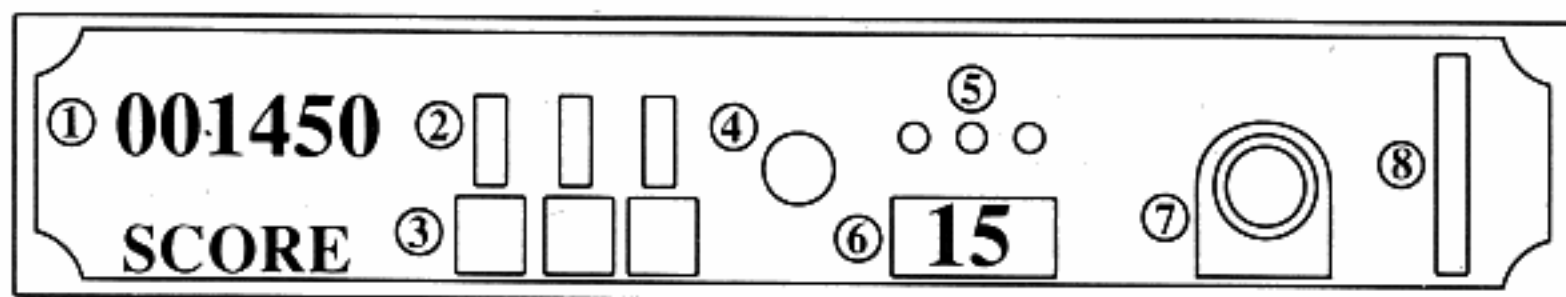
<ESPACE> : Vous avez trois types de bulles à votre disposition, pour sélectionner celle que vous voulez lancer, appuyez sur la barre espace.

<P> : Cette touche vous permettra d'arrêter momentanément la partie. En appuyant à nouveau sur cette touche vous continuerez cette partie.

**** : Permet d'abandonner une partie : retour au menu.

<ESC> : Il peut arriver qu'Ulopa soit emprisonné. La seule issue pour continuer la partie est d'appuyer sur la touche '**ESC**' (Ulopa perdra une vie et vous continuerez la partie à un autre endroit).

<H> : Cette touche vous permet d'appeler le marchand (reportez-vous au paragraphe '**LE MARCHAND**' pour obtenir d'autres renseignements sur cette option).



- (1) Ce nombre indique votre score actuel.
- (2) Ces barres indiquent le nombre d'objets restants.
- (3) Objets en la possession d'Ulopa.
- (4) ceci vous indique si Ulopa a déjà l'amulette.
- (5) Le point brillant indique l'arme qui est active.
- (6) Nombre d'armes restants.
- (7) Pendule indiquant le temps restant.
- (8) Indicateur du nombre de vie(s).