

# TURRICAN

## Instructions de chargement

### Amiga

Eteignez tout d'abord votre Amiga puis rallumez-le quelques secondes plus tard. Si vous avez un Amiga 1000, vous devez alors charger un Kickstart. Quand le symbole Workbench apparaît à l'écran, insérez la disquette Turricane dans le lecteur DFO. Le programme chargera automatiquement.

### Atari ST

Eteignez votre ordinateur et insérez la disquette 1 dans le lecteur A. Le programme chargera automatiquement dès que vous aurez rallumé l'ordinateur.

### Amstrad disquette

Insérez la disquette (face A vers le haut) dans le lecteur. Tapez RUN"DISK" et appuyez sur RETURN. Le programme chargera et démarrera automatiquement.

### Amstrad cassette

Si vous possédez un CPC 664, 6128 ou 464 avec un lecteur de disquettes, vous devez tout d'abord taper [TAPE puis appuyer sur RETURN. Insérez ensuite la cassette dans le lecteur de cassettes (face A vers le haut) et rembobinez la si nécessaire. Appuyez en même temps sur les touches CONTROL et ENTER, puis sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Le programme chargera et démarrera automatiquement.

## LE JEU

Dans Turricane, vous dirigez votre héros à travers cinq mondes, dont trois vous font chacun passer par trois niveaux. Les autres ont deux niveaux. Si vous êtes habile dans le maniement des armes, vous pourrez vaincre les différents adversaires qui essaient à tout moment de vous tuer. Ramassez les armes, les extras (bouclier par exemple) et les vies supplémentaires que vous trouvez sur votre chemin, afin d'augmenter vos chances!

## COMMANDES

Ce jeu se joue avec le joystick ou avec les touches. Si vous possédez un Amiga, vous pouvez également utiliser un joystick avec deux boutons de tir. La commande est expliquée dans les chapitres suivants.

### Joystick vers le haut:

Le joueur saute. S'il a momentanément la forme d'une toupie, cette commande permet de revenir à la forme normale.

### Joystick vers le bas:

Le joueur se baisse, pour éviter des adversaires par exemple.

### Joystick vers le bas en appuyant sur le bouton de tir:

Ceci permet de déposer une mine sur le sol et de la faire exploser. Il est ainsi possible d'éliminer différents adversaires qui se déplacent à terre.

### Joystick vers le bas et barre espace: (ou joystick vers le bas et deuxième bouton de tir si vous avez un Amiga)

Permet de transformer le joueur en toupie, de le rendre invulnérable et de le faire passer par des couloirs très étroits. Sous cette forme, il suffit simplement de toucher un ennemi pour le tuer. La toupie roule automatiquement et ne peut être dirigée avec le joystick, que vers la droite ou vers la gauche. Dans chaque vie, le joueur ne peut se transformer que trois fois en toupie.

### Joystick vers la gauche ou la droite:

Déplacement du joueur vers la gauche ou la droite.

### Bouton de tir maintenu:

Cette commande permet au joueur de déclencher et de diriger un éclair (mouvement du joystick vers la gauche ou la droite). Au début du jeu, l'éclair atteint une distance correspondant à la moitié de l'écran. Il peut être rallongé en ramassant des extras.

### Bouton de tir:

Si vous appuyez une fois sur le bouton du joystick, votre personnage tire et utilise l'arme (laser par exemple) dont vous avez déjà trouvé le symbole. Dans le premier niveau (vous avez alors un équipement de base), le joueur a 9 tirs horizontaux. Dans le deuxième niveau, 3 salves sont déclenchées en même temps. Dans le troisième niveau, les tirs sont les mêmes que ceux du niveau précédent, avec un autre angle. Le laser est un tir horizontal, qui peut être rallongé si vous ramassez les symboles correspondants. Sa longueur varie entre le huitième et la moitié de la largeur de l'écran.

### Barre Espace: (deuxième bouton de tir si vous avez un Amiga ou RETURN sur Amstrad)

Cette touche permet au joueur de déclencher deux lignes d'énergie qui apparaissent sur l'écran et qui détruisent tous les adversaires qu'elles peuvent atteindre. Mais si la ligne rencontre un obstacle sur son chemin, celui-ci l'arrête immédiatement.

### Touche F7: (touche ALT (AMIGA) sur Amiga ou ENTER sur Amstrad)

Le joueur lance une grenade. Si celle-ci touche un obstacle ou un monstre de fin de niveau, tous les adversaires qui apparaissent à ce moment sur l'écran sont détruits. Son effet sur les autres adversaires est celui d'un tir avec une haute force de pénétration.

### Touche CTRL: Pause. Appuyez sur le bouton de tir pour reprendre le jeu.

Amiga only: Touche S: Sound on/off

## Symboles:

- Rouge  déclenche le tir dispersé ou l'élargit s'il est déjà en action.
- Vert  déclenche le laser ou l'élargit s'il est déjà en action.
- Bleu  rallonge l'éclair.
- Bleu clair  déclenche le bouclier et rend le joueur invulnérable pendant quelques secondes. Il est alors possible de détruire un adversaires en l'effleurant simplement.
- "P" jaune : l'énergie est chargée au maximum.
- "G" blanc : le joueur reçoit une grenade.
- "M" blanc : le joueur reçoit une mine.
- "L" blanc : le joueur reçoit une ligne d'énergie.
- "Iup" gris : le joueur reçoit une vie supplémentaire.
- Diamants : si le joueur en a ramassé 300, il reçoit un "CONTINUE" supplémentaire, c.a.d. la possibilité de rejouer après avoir perdu toutes les vies.

Au début du jeu, le joueur dispose de 3 vies. Il a perdu quand:

-le temps qui est affiché sur l'écran s'est écoulé (TIME OUT),

-il a perdu toute son énergie. (Le joueur perd de l'énergie chaque fois qu'il frôle un adversaire ou qu'il est touché par un tir)

-il tombe dans l'abîme.

Chaque fois que le joueur perd une vie, le nombre de toupies, de mines, de lignes d'énergie et de grenades disponibles revient à trois. L'éclair, le tir dispersé et le laser sont remis à leur puissance minimale.

## INDICATIONS SUR L'ECRAN

Sur l'écran, vous pouvez lire de droite à gauche les indications suivantes:

- nombre de vies
- nombre de toupies (au dessus du nombre de vies) - nombre de CONTINUES
- temps écoulé
- nombre de diamants
- nombre de grenades
- nombre de mines

-nombre de lignes d'énergie

-points obtenus

-énergie du joueur (au dessus des points)

Si vous avez obtenu un nombre de points très élevé, vous pouvez sauvegarder votre score. Appuyez sur RETURN après avoir inscrit votre nom et vous voyez apparaître un menu. Pour retourner au menu principal, appuyez sur le bouton du joystick. Si vous appuyez sur la touche S, on vous demande d'insérer la face 1 de la disquette. Pour revenir au menu, appuyez sur RUN/STOP. La sauvegarde des scores se fait en appuyant sur le bouton du joystick.

