

TURRICAN™ II

THE FINAL FIGHT

LE JEU

Comme dans Turrican 1, vous dirigez votre héros à travers cinq mondes, dans lesquels vous devez affronter toutes sortes de dangers. A un endroit précis du jeu, une navette spatiale sera à votre disposition pour les trois niveaux suivants. Si vous êtes habile dans le maniement des armes, vous pourrez vaincre les différents adversaires qui essaient à tout moment de se débarrasser de vous. N'hésitez pas à vous servir du tir-laser, des mines et des autres armes.

Ramassez tout ce que vous trouvez sur votre chemin, (boucliers, vies supplémentaires, mines. etc...) afin d'augmenter vos chances!

Fouillez chaque niveau de fond en comble, mais soyez très prudent: cette fois-ci, ce ne sera certainement pas aussi facile que lors de votre première mission!!

LES COMMANDES

Ce jeu se joue avec le joystick au avec les touches. Si vous possédez un Amiga, vous pouvez également utiliser un joystick avec deux boutons de tir (nous recommandons les joysticks des consoles Master-System et Mega Drive de Sega). Le deuxième bouton de tir remplace toutes les fonctions de la barre espace, vous n'avez donc jamais besoin du clavier! La commande est expliquée dans les pages suivantes.

Joystick vers le haut: Le joueur saute. S'il a momentanément la forme d'une toupie, cette commande lui permet de revenir à son aspect normal.

Joystick vers le bas: Le joueur se baisse, pour éviter des adversaires par exemple.

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.

Cette fois-ci, Turrigan peut se transformer à tout moment en toupie, mais sous cette forme, il ne peut que poser des mines.

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 tir dispersé (surround) vers la gauche (mouvement du joystick vers la gauche) ou vers la droite (mouvement du joystick vers la droite). Au début du jeu, le tir atteint une distance correspondant à la moitié de l'écran. Il peut être rallongé en ramassant des bonus.

Bouton de tir: Si vous appuyez une fois sur le bouton du joystick, votre personnage tire un coup.

THE WEAPONS

LE TIR MULTIPLE

Ce tir est très efficace de petits objets. Vous ne pouvez réarmer que deux fois (5 tirs maximum par salve).

LE LASER

Il ne peut y avoir qu'un laser sur l'écran, mais sa force de pénétration est extrêmement puissante. Il peut être réarmé en 5 étapes et contrairement à Turrigan I, le laser ne varie pas en longueur mais en hauteur. Ceci le rend bien plus efficace.

LE TIR REBONDISSANT (BOUNCE)

Ce tir vous sera très utiles dans des grottes et des passages difficiles. A partir du deuxième niveau d'équipement, la grosse boule explose et se transforme en de nombreux petits éclats qui rebondissent sur les murs.

BARRE ESPACE

(ou deuxième bouton de tir sur Amiga, ou RETURN sur Amstrad). Le Joueur peut déclencher deux lignes d'énergie qui s'entendent vers la droite et vers la gauche, sur toute la hauteur de l'écran. Elles détruisent tous les adversaires qu'elles peuvent atteindre, mais sont arrêtées par les obstacles qu'elles rencontrent.

Bouton de tir et barre espace (ou deuxième bouton de tir) en même temps: Dans chacune de ses vies, Turrican a la possibilité de déclencher toutes les armes simultanément. Il détruit ainsi tous les ennemis. La fenêtre de gauche indique si cette super-arme est encore disponible (diode lumineuse) ou non.

PAUSE

CTRL/P (Amiga, ST) en même temps:

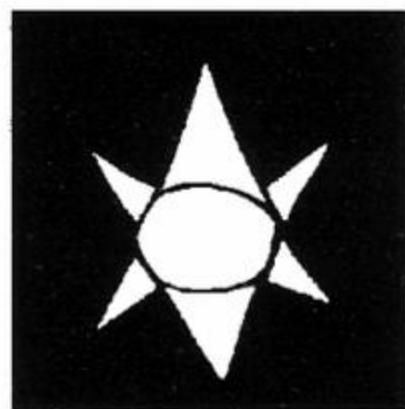
Pause. Pour reprendre le jeu, appuyer sur le bouton de tir.

DES SYMBOLES

ESC - Cette touche vous permet d'interrompre le jeu et de revenir à l'introduction

Liste des symboles qui apparaissent au cours du jeu:

Pour ramasser et activer les symboles, il suffit de les toucher.



CAPSULE

Tirez sur cette capsule, car elle renferme un superbonus.



Rouge - MULTIPLE

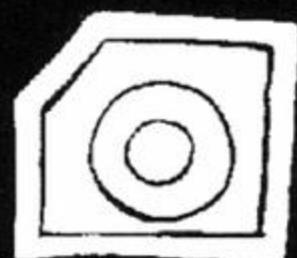
Déclenche le tir multiple ou l'élargit s'il est déjà activé.

LASER



Vert - LASER
Déclenche le laser ou l'élargit s'il est déjà activé.

BOUNCE



Violet - BOUNCE
Déclenche le tir rebondissant et l'élargit s'il est déjà activé.

SURROUND



Bleu - SURROUND
Déclenché le tir dispersé.

SHIELD



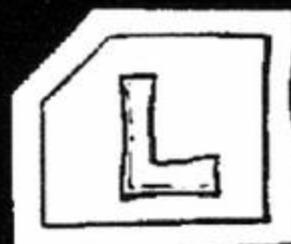
Bleu clair - SHIELD
Déclenche le bouclier, rend le joueur invulnérable pendant quelques secondes et lui permet de détruire un adversaires par simple effleurement.

POWER-UP



'P' jaune - POWER-UP
L'énergie est chargée au maximum.

POWER-LINE



'L' blanc - POWER LINE
Le joueur reçoit une ligne d'énergie.

ONE - UP



'1up' gris - ONE-UP
Le joueur reçoit une vie supplémentaire

SMARTBOMB



Jaune - Smartbomb
L'effleurement de ce symbole permet de détruire tous les petites adversaires qui apparaissent à l'écran.

DIAMANTS

Lorsque le joueur en a ramassé 100, il reçoit un "CONTINUE" supplémentaire, c.a.d. la possibilité de rejouer le niveau auquel il a échoué. Le nombre maximum de CONTINUES disponibles est 5 (vous ne trouverez donc que 599 diamants dans tout le jeu!). Les petites diodes indiquent le nombre de CONTINUES déjà ramassés. **REMARQUE IMPORTANTE:** contrairement à Turrigan 1, vous ne commencez pas le jeu avec trois CONTINUES!
Au début du jeu, le joueur dispose de 3 vies. Il a perdu quand:

1. Le temps qui est affiché à l'écran s'est écoulé (TIME OUT),
2. Il n'a plus d'énergie. (Le joueur perd de l'énergie chaque fois qu'il frôle un adversaire ou qu'il est touché par un tir)
3. Il tombe dans l'abîme.

Chaque fois que le joueur perd une vie, le nombre de lignes d'énergie disponibles revient à trois. Le tir multiple, le laser, le tir rebondissant et le tir dispersé 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 (Amiga: en haut à gauche)
- nombre de CONTINUÉS (diode sur Amiga et ST)
- Super-tir encore disponible (au dessus du nombre de vies)
- temps écoulé
- nombre de diamants
- nombre de lignes d'énergie
- score (Amiga: en haut à droite)
- énergie du joueur (au dessus du score)

Si vous avez obtenu un score très élevé, vous pouvez le sauvegarder. Appuyez sur RETURN après avoir inscrit votre nom.