

# ASSASSIN



L'hélicoptère vient de vous déposer loin derrière les lignes ennemies. Vous êtes l'Assassin, engagé par les forces de sécurité alliées pour mettre fin au règne du puissant Midan, un sinistre individu, tapi au fond de sa tanière souterraine.

Votre forme éblouissante et votre physique extraordinaire ne suffiront pas. Il vous faudra utiliser toutes vos ressources pour atteindre et anéantir la source de ses pouvoirs, et pour ensuite affronter l'ignoble tyran dans un face à face mortel.

Armé d'un boomerang tranchant comme un rasoir et d'une armure, vous devrez localiser le passage secret qui conduit vers les niveaux inférieurs du vaste complexe souterrain de Midan, et y pénétrer.

C'est une mission difficile, mais il est temps d'agir... Prudemment, vous vous baissez pour éviter les pales de l'hélicoptère, et partez vers votre objectif, les cheveux flottant au vent.

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE;**

Ce jeu fonctionne sur un Amiga avec au moins 1 Mo de mémoire vive (RAM) et un joystick branché sur le port 2. Nous vous conseillons de relier l'Amiga à votre chaîne stéréo pour profiter pleinement des effets sonores (en stéréo) du jeu. Si votre joystick est équipé d'un bouton auto-fire (tir automatique), désactivez le, car il n'aura aucun effet pendant le jeu.

### **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT;**

Rebootez votre Amiga (appuyez simultanément sur les deux touches Amiga et sur la touche CTRL), et insérez la disquette 1 dans le lecteur. Le jeu se chargera automatiquement. Insérez la disquette 2 lorsque le programme vous demandera de le faire. Si vous disposez d'un lecteur externe, vous pouvez y placer la deuxième disquette au démarrage.

Assassin ne peut pas être installé sur disque dur, mais vous pouvez le laisser branché.

Au chargement du jeu, vous verrez la séquence de présentation, les crédits et les meilleurs scores, qui s'afficheront en boucle. Pour passer cette séquence, appuyez sur le bouton Feu.

### **OPTIONS;**

Avant de jouer, vous pouvez définir certains paramètres. Sélectionnez "OPTIONS" avec le joystick et appuyez sur le bouton Feu. Les différentes options activées au joystick sont les suivantes:

### **SKILL LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ);**

Assassin comporte trois niveaux de difficulté. Ces niveaux influent sur la force de vos ennemis et sur le nombre de bonus accordés au cours du jeu.

### **ROOKIE (NOVICE)**

- C'est le mode le plus facile. Il permet aux jeunes joueurs (mais aussi aux plus vieux!) d'explorer un plus grand nombre d'écrans de jeu, d'apprendre à mieux connaître les ennemis, et d'avoir plus de temps pour terminer le niveau. Vous ne pouvez accéder qu'aux DEUX premiers niveaux en mode Rookie.

### **ARCADE**

- C'est le mode de jeu par défaut. Vous commencez avec trois vies, et la difficulté est moyenne. Vous devez jouer en mode Arcade (ou Ultimate) pour pouvoir terminer le jeu.

### **ULTIMATE (ULTIME)**

- Un mode spécial réservés aux forcenés qui trouvent le mode Arcade trop facile! Les bonus de fin de niveau sont plus importants dans ce mode, mais il est très difficile de les obtenir...les ennemis sont puissants, très puissants... Si vous arrivez à terminer le jeu en mode Ultimate, vous pourrez être fier de vous!

### **MODE BOOMERANG;**

#### **MANUAL (Manuel)**

- Dans ce mode vous pouvez choisir quel sera l'effet des capsules spéciales en les touchant avec votre boomerang. Voir le chapitre 3 pour les effets des différentes capsules.

#### **AUTOMATIC (Automatique)**

- Vous ne pouvez pas modifier les effets des capsules. Mode idéal pour un jeu rapide. Les effets des boomerangs sont les mêmes que si les concepteurs d'Assassin étaient en train de jouer.

### **NOMBRE DE VIES (STARTING LIVES);**

#### **1, 3 ou 5**

- Cette option permet de choisir le nombre de vies attribué au joueur au début de jeu (3 par défaut). Si vous commencez avec une seule vie, vous obtiendrez de gros bonus. Avec 3, vous en aurez un peu moins, et vous n'en aurez aucun si vous démarrez avec 5 vies.

Pour jouer directement sans modifier les options par défaut, choisissez l'option "EXIT".

### **LE JEU;**

Vous commencez le jeu avec 3 vies (par défaut, voir plus haut), et les coups de l'ennemi vous font perdre de l'énergie. Celle-ci est représentée par un coeur, en haut à gauche de l'écran. Si vous épuisez toute votre énergie, vous perdez une vie.

La puissance des ennemis et de leurs armes est variable. Soyez prudent, car certains d'entre eux vous feront perdre beaucoup d'énergie.

Le but du jeu est de pénétrer aussi loin que possible dans la base et d'exécuter les ordres de mission qui seront affichés à la fin de chacun des 5 niveaux immenses du jeu.

Pour vous défendre, vous disposez de votre boomerang. Certains ennemis devront être frappés plusieurs fois avant de mourir, d'autres ne seront éliminés que par un tir bien



ajusté. Vous pouvez également "booster" votre boomerang et utiliser certaines armes spéciales (voir plus loin). Vous pourrez également réseller des bonus et des vies supplémentaires en découvrant des salles cachées ou en effectuant des missions secrètes.

Si vous perdez toutes vos vies, le jeu se termine. Si votre score est suffisant, vous pourrez inscrire votre nom dans le tableau des meilleurs scores. Vos exploits seront ainsi immortalisés pour la postérité. Le plus haut score possible est celui de "TEAM17 GOD", mais je ne pense pas que vous serez nombreux à l'égaliser!

## **1. CONTRÔLE DES MOUVEMENTS DE L'ASSASSIN;**

Trois modes sont disponibles: le premier avec le bouton Feu enfoncé, le second sans le bouton Feu, le dernier permettant d'accéder aux armes spéciales.

Les mouvements normaux du joystick (sans le bouton Feu) permettent de se déplacer: gauche et droite pour courir dans la direction correspondante, haut pour sauter en l'air, bas pour se baisser, haut/droite ou haut/gauche pour sauter vers un autre endroit.

Vous remarquerez que vous pouvez utiliser les éléments du décor, car l'Assassin s'y accroche ou escalade les obstacles, se balance, etc... dès qu'il le peut. Le contrôle des mouvements est ainsi beaucoup plus facile et agréable.

Lorsqu'il est suspendu par les bras, l'Assassin peut effectuer un saut périlleux et se rétablir plus haut: poussez simplement le joystick vers le haut, dans l'une des trois directions possibles. Pour lâcher prise, poussez simplement le joystick vers le bas.

Si vous poussez le joystick vers le bas lorsque l'Assassin est debout, il se baissera, et vous pourrez toujours lancer des boomerangs et accéder au mode "visualisation" (voir plus loin). Pour vous relever, poussez le joystick vers la gauche ou la droite.

Un appui bref sur le bouton Feu lorsque le joystick est en position centrale permet de lancer un boomerang dans la direction à laquelle vous faites face. Si vous appuyez sur le bouton et poussez sur le joystick au même moment, le boomerang partira dans la direction du joystick. L'Assassin peut tirer quelle que soit sa position, mais pas lorsqu'il se déplace, car le jet du boomerang demande un minimum de précision. Tant que vous appuyez sur le bouton Feu du joystick, l'Assassin lancera des boomerangs.

Si vous avez récupéré les capsules qui permettent d'accéder aux armes spéciales, vous pouvez activer un troisième mode de contrôle. Vous devez être debout, sur une surface solide. Il vous suffit ensuite de maintenir le bouton du joystick enfoncé.

Les armes spéciales disponibles clignoteront successivement en bas de l'écran. Relâchez le bouton du joystick lorsque l'arme que vous voulez utiliser clignote. Vous pouvez également pousser le joystick vers le haut pour stopper momentanément la sélection et ajuster précisément le temps de détonation de l'arme. Pour sortir de ce mode, poussez le joystick vers le bas.

Après avoir sélectionné et activé une arme spéciale, l'Assassin restera immobile jusqu'à ce que les effets de l'arme se soient estompés, pour ne pas prendre de risques inutiles.



## **Autres Modes:**

Visualisation de la zone de jeu:

Pour voir la zone de jeu située au-dessus ou au-dessous du joueur, vous pouvez passer en mode "visualisation". Pour activer ce mode, accroupissez vous et poussez le joystick vers le haut ou vers le bas. Pour quitter ce mode, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite.

Ce mode est très utile pour examiner les environs. Vous pouvez toujours tirer lorsque vous êtes en mode "visualisation".

N'oubliez pas de regarder où vous mettez les pieds avant de sauter!

## **2. LIMITE DE TEMPS;**

Chacun des 5 niveaux immenses du jeu doit être terminé. Si cette limite est dépassée, des renforts et des ennemis encore plus puissants arriveront pour vous combattre. Récupérez des bonus de temps pour éviter ce genre de problèmes. Un conseil: foncez!

## **3. CAPSULES ET BONUS;**

Le jeu contient de nombreuses capsules spéciales que vous trouverez en cours de route, qui vous permettront d'avoir un boomerang plus performant et efficace, de récupérer des bonus de score ou de temps, et d'utiliser les armes spéciales.

Vous les trouverez dans des salles secrètes ou après avoir détruit certains ennemis particulièrement coriaces.

Lorsque vous détruisez vos ennemis, des capsules rondes apparaissent. Elles permettent de modifier les caractéristiques de votre boomerang.

Les capsules pour les boomerangs ont un effet cumulatif. Plus vous en récupérez, plus les caractéristiques de votre arme évoluent, et vous pouvez terminer un niveau avec un boomerang aux nombreuses possibilités.

Mais vous pouvez également modifier l'effet que la capsule aura sur le boomerang en tirant dessus. La lettre sur la capsule changera, et vous pourrez ainsi choisir les capsules qui sont les plus intéressantes selon votre style de jeu.

Remarque: La modification des capsules n'est possible qu'en mode MANUAL (voir le paragraphe consacré aux options du début du jeu). C'est le mode par défaut.

Vous découvrez également d'autres capsules et des bonus disséminés dans le complexe souterrain:

**CONTINUE**

(CONTINUER) (Voir paragraphe 7)

**TIME ADD (TEMPS)**

(Voir paragraphe 2)

**ENERGY (ENERGIE)**

Remonte votre niveau d'énergie au maximum.

**STARS (ETOILES)**

Donnent des pointes et une autre option (voir le paragraphe 4, "Etoiles").

### **EXTRA LIFE (VIE SUPPLEMENTAIRE)**

Récupérez les petits assassins (il vous font des signes) pour gagner une vie supplémentaire. Une vie supplémentaire est également accordée si vous récupérez 99 étoiles (voir paragraphe 4).

### **SPEECH AID (AIDE)**

Si vous le trouvez, ce gadget génial vous guidera vers votre objectif. Il ne fonctionnera qu'un certain temps, et il est très utile dans les derniers niveaux, notamment dans le tout dernier, l'antre de Midan, qui est en fait un vaste labyrinthe. Ce gadget ne sera disponible qu'en mode Rookie ou Arcade. En mode Rookie, son effet dure pendant tout le jeu.

Pour de plus amples informations sur les armes spéciales et leurs effets, voir le paragraphe 6.

## **4. ETOILES;**

Dans chaque niveau, il y a nombreuses étoiles à récupérer. Si vous en ramassez 99, vous gagnerez une vie supplémentaire.

Si vous en ramassez 50, vous pourrez activer l'arme spéciale "STAR BURST", mais vous devrez attendre d'avoir récupéré d'autres étoiles pour pouvoir gagner une vie supplémentaire. A vous de choisir...

## **5. BONUS CACHÉS;**

Vous pouvez terminer le jeu de plusieurs manières, et certains types d'actions sont récompensées par des bonus spéciaux à la fin de chaque niveau. Les étoiles sont les plus courants, mais il en existe d'autres que vous devrez découvrir vous-même. Certains, comme le "Perfect Play" (Jeu Parfait), sont très rares, et il faudra les mériter!

Ces bonus sont attribués entre les niveaux et apparaîtront sous forme d'icônes, et non de médailles, pour vous récompenser de vos exploits.

## **6. ARMES SPECIALES;**

### **a. (ROBO WALKERS) ROBOTS**

Deux petits robots attaquent le premier ennemi qu'ils rencontrent.

### **b. (PROXIM MINE) MINE**

Deux puissantes mines explosent, touchant les ennemis sans armure.

### **c. (HEAT SEEKERS) MISSILES A INFRAROUGE**

Une salve de trois missiles à infrarouge détruisent tout sur leur passage!

### **d. (FLAME PATH) FLAMMES**

Un mur de flammes carbonise les imprudents qui s'en approchent.

### **e. (FIRE STORM) TEMPETE DE FEU**

Des boules d'énergie détruisent les ennemis autour de vous.

### **f. STAR BURST**

La force des étoiles élimine tous les ennemis présents à l'écran. Disponible **UNIQUEMENT** si vous avez récupéré 50 étoiles au cours du jeu.



## **7. FIN ET REPRISE DU JEU;**

Vous trouverez également des bonus "CONTINUE", mais seuls les plus habiles pourront les découvrir. Ils vous permettront de reprendre le jeu à l'endroit où vous avez succombé.

Aucune option ne permet de passer directement un niveau, ou de sauvegarder une partie, les bonus "CONTINUER" sont donc très importants pour pouvoir terminer le jeu. Mais si vous réussissez à le terminer sans utiliser ces bonus, votre score n'en sera que meilleur.

Après la fin du jeu, vous pourrez inscrire votre nom dans le tableau des meilleurs scores (si vous le méritez) et votre niveau sera évalué selon votre style de jeu et votre score. Les meilleurs scores sont sauvegardés.

A la fin du jeu, vous pouvez recommencer à partir du niveau 1 ou de la séquence de présentation, ce qui vous évite des changements de disquettes fastidieux.

## **L'EQUIPE. . .**

Assassin a été développé par Psionic Systems en association avec Team 17.

Psionic Systems est composé de Dave Broadhurst (programmeur), Haydn Dalton (Artiste), et de graphistes free-lance, Mike et Andrew Oakley (Les Jumeaux). Installés dans les profondeurs glauques de Oldham, Dave et Haydn ont trimé dur sous les ordres du Chef de Projet, Martyn Brown. Les effets sonores et la musique, comme dans toutes les productions Team 17, sont le fruit du talent d'Allister Brimble. L'écran titre a été dessiné par Ole-Petter Rosenlud, un norvégien (vous verrez bientôt d'autres de ses magnifiques graphismes dans les futurs jeux de Team 17).

Dave a déjà programmé un certain nombre de hits sur Amiga, notamment, le méconnu "Bubble Bobble", et il est supporter de l'équipe de Manchester. Il aura aimé être footballeur (une brillante perspective pour le futur).

Nous tenons également à remercier les testeurs bénévoles (nous venons de les libérer): Rico pour son excellent travail au niveau 5, Andreas pour ses borborygmes suédois, et l'équipe de Leeds pour avoir fait perdre à Dave son sourire.

## **Un mot des Membres de l'Equipe Eux-mêmes;**

### **Dave Broadhurst (Programmation et Conception);**

"J'aimerais remercier ma femme Karen et mes deux fils, Stephen et Michael, pour avoir eu la patience de me supporter pendant que je travaillais comme un fou au développement d'Assassin. Un grand merci également à Andreas Tadic pour son aide et ses conseils précieux. Je tiens aussi à féliciter Cross Products pour leur fantastique système SNASM, qui est de loin le meilleur assembleur et le meilleur environnement de programmation que j'aie jamais vu. Bravo! (Mais il coûte cher!)."

### **Haydn Dalton (Graphismes et Design);**

"Merci à Lou et Cherella pour m'avoir supporté pendant ces longues semaines: quand je venais vous voir, j'avais toujours l'air de m'endormir! Merci à Allister Brimble pour nous avoir fait connaître le grand supporter de Leeds et grand buveur de bière, Martyn Brown. Merci également à Mick Robinson pour son soutien financier et pour sa foi en

notre équipe, et surtout en notre produit. Sans oublier les jumeaux (Mike et Andy Oakley) pour leur aide et leur enthousiasme. Mille mercis à Rico Holmes, graphiste génial qui a fait un travail fantastique sur le niveau 5 d'Assassin. Mention spéciale à Mick "Que puis-je faire pour vous?" Bailey... il sait pourquoi!"

### **Allister Brimble (Effets sonores et Musique);**

"Merci au Team 17 pour m'avoir permis de m'exprimer et pour avoir compris l'importance du son dans un jeu. Un gros câlin à Molly et Colin, mes deux chats!"

### **Au sujet de Team 17...**

Le Team 17 essaie de produire les meilleurs jeux d'arcade-action pour votre Amiga. Avec Assassin, nous pensons avoir atteint, et même dépassé notre but. La qualité du son, de l'image et de l'action correspondent selon nous à ce que tous les joueurs attendent d'un bon jeu.

## **LES JEUX SUIVANTS DE TEAM 17 SONT ÉGALEMENT DISPONIBLES:**

### **FULL CONTACT**

Un beat-them-up plein d'action à l'ambiance sonore fantastique, et à prix réduit. Nouvelle version compatible A5000+.

### **ALIEN BREED - SPECIAL EDITION 92**

Un fantastique remix du hit d'arcade original et vous en aurez pour votre argent! Un des meilleurs jeux de l'année 1991, et un grand classique sur Amiga... mais cette version est encore plus belle, deux fois plus grande, et deux fois moins chère! Un vrai challenge! Disponible pour Noël 92. 1 Mo de RAM.

### **PROJECT-X**

Un shoot-them-up sublime, qui transforme votre Amiga en une véritable machine d'arcade! 4 disquettes bourrées d'action! Jugé comme le meilleur shoot-them-up jamais réalisé sur Amiga par de nombreux magazines. Disponible. 1 Mo de RAM.

### **SUPERFROG**

Un superbe jeu de plate-formes et d'action pour un nouveau super héros: Superfrog! Des graphismes dignes d'un dessin animé et une jouabilité parfaite qui font de Superfrog le meilleur jeu du genre sur Amiga. 1 Mo de RAM.

### **BODY BLOWS**

Un beat-them-up rapide et fascinant du Team 17. Des graphismes massifs et des combats de rue fantastiques, des effets sonores renversants et des voix digitalisées. 5 modes de jeu (1 ou 2 joueurs, Arcade ou Tournoi) et les plus gros bras de la ville! Disponible début 92. 1 Mo de RAM.



## **VOUS AVEZ ENVIE DE NOUS DIRE QUELQUE CHOSE?**

Si vous avez envie de nous écrire au sujet de ce jeu, de nous faire part de vos critiques, ou si vous pensez que vous pouvez programmer un jeu de qualité égale, voire meilleur, n'hésitez pas... Ecrivez nous...

Martyn Brown, Product Manager, Team 17 Software Ltd, Prospect House, Borough Road, Wakefield, West Yorkshire, WF1 3AZ, England.

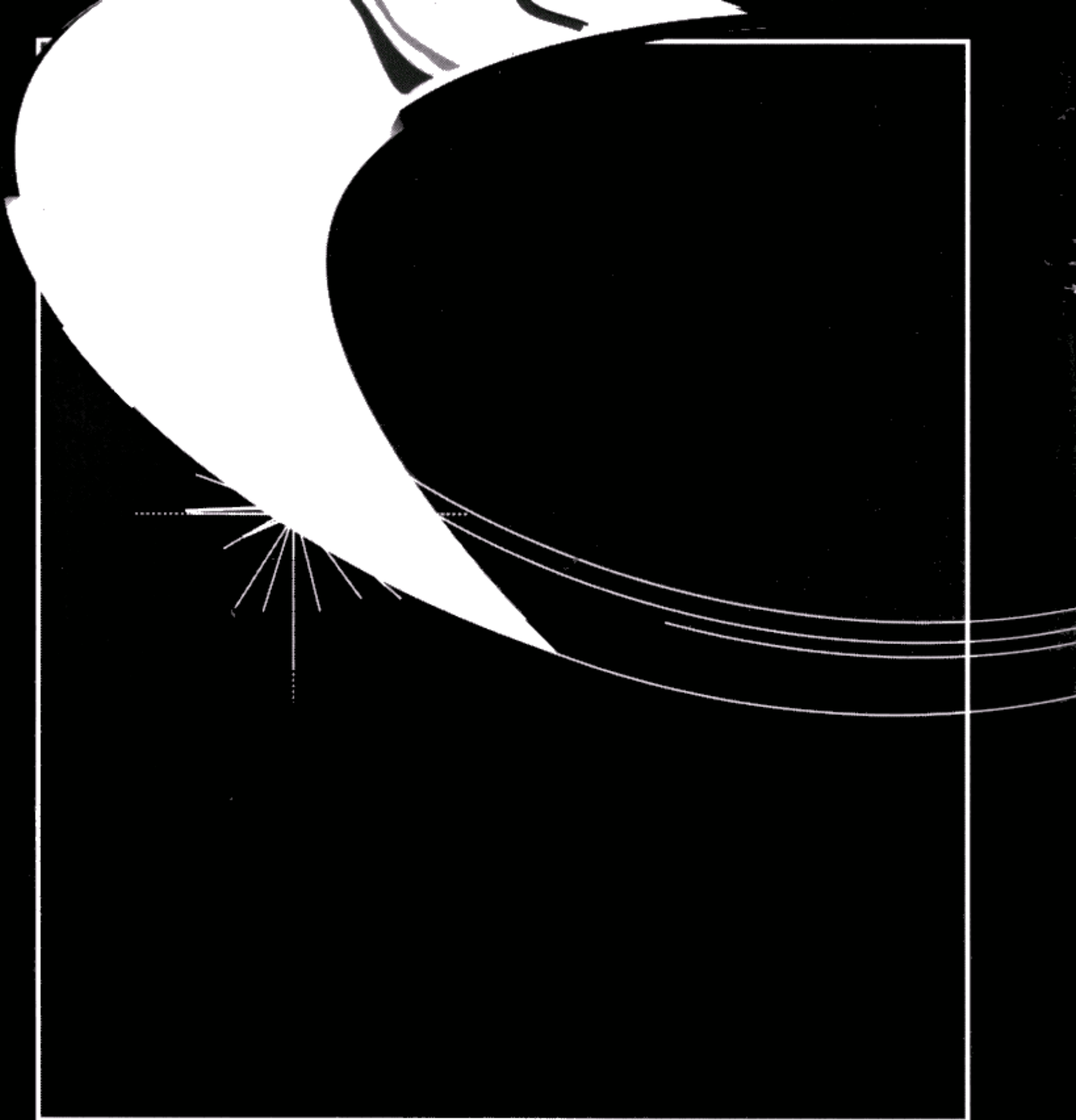
Téléphone: (19) 44 924 291867 Fax: (19) 44 924 291311

### **Disquettes Défectueuses...**

Si vos disquettes d'Assassin sont défectueuse ou si vous les endommagez, nous vous les remplacerons moyennant une participation de £2.50. Renvoyez nous simplement les disquettes à l'adresse ci-dessus, et inscrivez la mention RETURN DEPT sur l'enveloppe. Les disquettes endommagées par un virus sont également acceptées.

### **Responsabilité...**

La société Team 17 ne saurait être tenue pour responsable pour tout excès d'euphorie ou d'excitation provoqué par la pratique de ce jeu et le plaisir qu'il procure. Nous dégageons toute responsabilité en cas de manque de sommeil ou autres effets secondaires (douleurs au poignet, yeux rouges, etc...).



ZEAA17

Prospect House, Borough Road, Wakefield, West Yorkshire WF1 3AZ