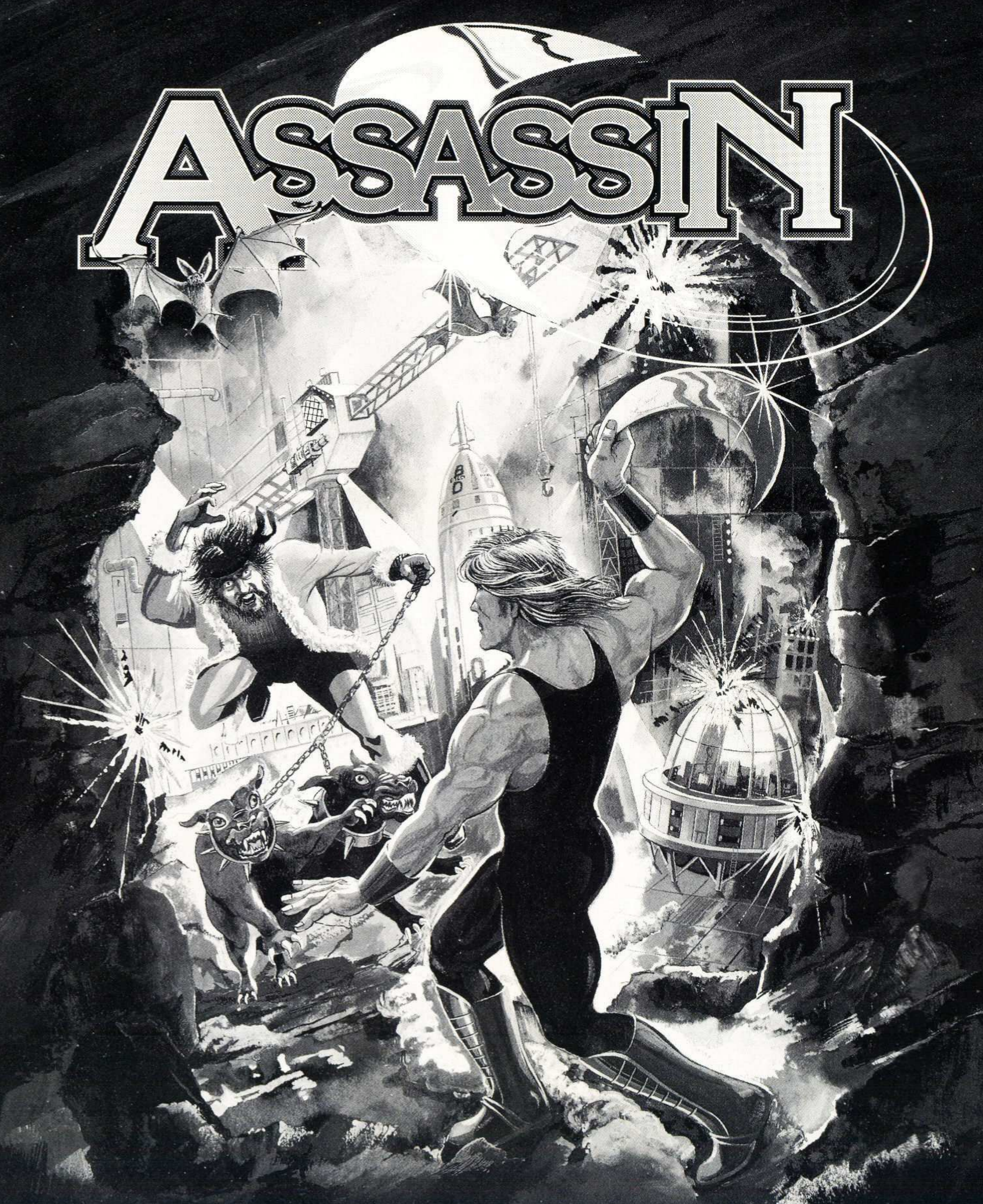


ASSASSIN



READ

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

Dropped by helicopter deep behind enemy lines, you are the Assassin, hired by allied security forces in a bid to cease the reign of power held by the evil villain Midan, who lurks deep within his underground lair.

Super-fit and highly athletic, you must use all the strengths available to you in order to reach the source of his power and render it useless, before taking on the might of the foul tyrant himself.

Armed with a deadly razor-edged boomerang and limited body armour, you must locate and penetrate the secret shaft which leads to the lower levels of Midan's vast subterranean world.

The task is demanding, but the time to act has arrived.. as the wind blows in your hair, you carefully lower yourself from the chopper and head off towards your goal..

SYSTEM REQUIREMENTS:

The game requires an Amiga with at least one-megabyte of available RAM and a joystick plugged into gameport two. We recommend that you relay your Amiga's sound output through an amplifier/hifi to savour the superb stereo sound effects the game has to offer. If your joystick supports Auto-fire then we recommend that you turn it off as it has no positive effect on play.

LOADING INSTRUCTIONS:

Reset your Amiga using the two Amiga keys and the CTRL key, insert DISK ONE and after a short while a title screen will appear and loading should commence. Insert DISK TWO only when prompted by the system. If you have an extra disk-drive connected, then you may place the second disk into that.

Assassin does not support the use of Hard-Disk-Drives and cannot be stored and used on such a medium, although you need not disconnect the unit.

Upon loading you will see the Assassin attract sequence, the credits and the current high-scores. These will roll around in a cycle until you press your button to initiate play.

GAME OPTIONS:

When you press your button to start the game you can set further options or commence play. Use the joystick to highlight "OPTIONS" and press the joystick button. By moving the joystick you can set various options as follows:

SKILL LEVEL:

You can play Assassin at any one of three skill levels, each of which directly affects the strength of your enemy and the level of awarded bonuses during the game.

ROOKIE - This is the easiest mode and allows younger (or older!) players to explore more of the game's area, see more of the games enemies and relax with more comfortable time-limitations. Please note that ONLY the first two levels are available in this mode of play.

ARCADE - This is the default play mode, you start with three lives by default and the game is a wholesome challenge to the average games-player. You must play in Arcade mode (or Ultimate mode) to see the complete game.

ULTIMATE - This is a special mode designed for the tough-nuts who reckon that Arcade mode is too easy! Ultimate mode rewards the player with high-bonuses on level completion but it's not called "Ultimate" for nothing.. the enemies are tough, very tough.. Complete it in this mode and you can rightly feel very proud.

BOOMERANG MODE:

MANUAL - In this mode you are able to select the effect of dropped boomerang power-ups by firing at them with your boomerang. See section 3 for details of the exact effects available.

AUTOMATIC - In this mode you cannot change the effect of the boomerangs and this makes for faster play. The boomerang is powered up as if the designers of Assassin were playing the game.

STARTING LIVES:

1, 3 or 5 - This allows you to select the number of lives that you begin the game with, the default being three. Big bonuses are given for starting with one life, less so for three and none if you should start with five.

You may exit the options and commence play by simply highlighting "EXIT".

PLAYING THE GAME:

At the start of the game you usually begin with 3 lives (see above section), and you lose energy by absorbing too many hits from the enemy, which effects your energy which is represented by a purple heart in the top left of the screen. This heart degenerates during play and once it is drained, a life is lost.

Different enemies/weapons are logically more destructive than others, so be careful. Some heavy falls also cause energy loss too, so we advise caution.

The object of the game is to get as far as you can into the base, following the mission briefs that will appear before each of the game's five huge levels.

You can kill or damage with your armoured boomerang, different enemies will require more hits than others and some will require precise hits to be sure of victory. You can also "power-up" your boomerang and use special "mega weapons", this is explained in later sections. You can also earn bonuses and extra lives by locating hidden areas and performing specific, undisclosed tasks.

Once all your lives have been lost, the game ends. You will be given a ranking and if successful, given the chance to enter your name in the high score table, which you are also able to save for future posterity should you wish to prove your worth as a notable

Assassin. The top rank possible is that of "TEAM17 GOD" and we don't envisage too many of these being handed out!

1. CONTROLLING YOUR ASSASSIN CHARACTER;

You have three basic modes of operation, one with the fire button pressed down, one without and one to access special "Mega weapons"

Without the button depressed, you are able to control your movement around the scenery. Left and right will enable you to run in the relevant direction, up will allow you to jump, down will cause you to crouch and upward diagonals will enable you to leap in the respective direction.

You will notice that you can interact fully with the background and your Assassin character will grab hold of anything he finds available to climb or swing on - the control of which we think you will find quite comfortable and easy to control.

When hanging by his arms, the Assassin is also able to perform a somersault and leap onto an above ledge, you can do this by pushing up or the up-diagonals on the joystick. To drop from a ledge when hanging, simply hold the joystick down.

If you hold the joystick down whilst the Assassin is standing, he will stay in a crouched position and you can fire boomerangs or access the "view mode" (see later). To move out of the crouched position, move the joystick to the left or right.

A quick press on the fire button (with the joystick centered) will throw a boomerang in the current direction faced. If you press the button and hold the joystick in a direction, he will fire a boomerang in the desired direction. Your Assassin is able to fire whilst standing, crouching, hanging or swinging - but not whilst he is moving due to the accuracy needed whilst throwing such a precision weapon. The Assassin will keep throwing boomerangs in your selected direction until you release the button again.

If you have collected any of the pods that allow access to the special "Mega weapons" then a third, special control mode can be activated. To do this, you must be stood on a solid surface (ie not swinging, climbing or hanging) and the mode is activated by pressing and holding the joystick button.

The available "Mega weapons" will flash at the bottom of the screen in a sequence and you must release the button when the selected weapon is highlighted. You can also hold the joystick in an upward position to pause the selection and time the detonation of the weapon precisely. You can abort this mode of control by holding the joystick in a downward position.

After selecting and activating one of the "Mega-weapons" the Assassin character will remain stationary until the effects of the detonated weapon subside and it's safe to carry on.

Other modes of operation;

View Area:

To view the area immediately above or below the Assassin you can use the "view mode". To enter this, simply enter the crouch position and push the joystick up or down. To leave this mode you simply move the joystick left or right.

This mode is useful if you are unsure of your surroundings. Note that you can still fire whils in this mode.

Always remember, look before you leap!

2. TIME LIMIT EFFECTS;

Each of the game's five huge levels is subject to a strict time limit and once this is reached, reinforcements and stronger, more capable foes will arrive on the scene. Collecting time-bonuses are one way of avoiding this.. so you are well advised to get a move on.

3. POWER-UPS AND BONUSES;

The game offers many power-ups and collectables as the game progresses, giving you the ability to gain better, more agile boomerangs, score-bonuses, time-bonuses and the ability to invoke special "Mega-weapons". These are in the form of capsules and are found in secret locations or awarded after a particularly nasty enemy has been defeated.

Boomerang power-ups are earned by destroying enemies and collecting the round capsules that are left.

The boomerang power-ups that are offered are in a cumulative effect, in a series that we regard ideal to suit the play; changing different aspects of the weapon as you collect more - so that you have a weapon that provides a little bit of everything.

However there is also the facility to change the effect of the power-up capsule by shooting it - the letter on the capsule will change and therefore you can (if you prefer) tailor your boomerang to your own specification.

Please note that the above changing effect is only possible when playing the game in MANUAL boomerang mode (selectable via the options), this is the default option. (See Game Options in earlier section).

The Round Boomerang power-up capsule types are as follows and can be powered up a number of times;

- W** Gives your boomerangs the ability to move in a wider arc when thrown. Useful for reaching enemies that a normal straight thrown boomerang wouldn't reach. (Rather like a well known beverage!)
- E** Adds the power to have another extra boomerang in the air, to a maximum of five. If all of your boomerangs are in the air then you must wait until one or more hits something or return back to you before you can throw another.
- P** Increases the boomerangs actual power. When your boomerang becomes more powerful, the weapon takes on a different graphical form.
- S** Increases the speed and hence the effect of your boomerangs.
- L** Increases the length (distance) that a boomerang is thrown.

One optional throwing tactic is the "Reverse-Throw" where you throw a boomerang in one direction then jump or duck on it's return, resulting in the boomerang flying off in the other direction usually much further than you can normally throw it. It's a very useful tactic to adopt, but quite a difficult skill to master, but with the boomerang causing even more damage than usual, it's well worth it - especially considering that you can hit enemies from a safe distance!

The Square "Mega weapon" power-up capsule types are as follows;

- W** Gives you the ability to use the Robo-Walker mega-weapon.
- M** Gives you the ability to use a set of Proxim-Mines.
- H** Gives you the ability to use the Heat-seeking missiles.
- F** Gives you the ability to use the Flame-Path mega-weapon.
- S** Gives you the ability to use the Flame-Storm mega-weapon.

You may also discover other capsules and bonuses dotted around the complex, these include the following;

- CONTINUE** (See section 7).
- TIME ADD** (See section 2).
- ENERGY** Restores player energy to maximum.
- STARS** Stars give you points and another option, read section 4, "Collecting Stars" for more info.
- EXTRA LIFE** Collect the little Assassin character (you can see him waving) to earn yourself an extra life. An extra life can also be earned by collecting 99 stars (see section 4).
- SPEECH AID** If found, this useful gadget will guide you around the map and on towards the target location. It will only last a certain length of time and comes into real value on later levels, especially the last level, Midan's Lair, which is a huge labyrinth.

It's also interesting to note that this gadget will only be found on ROOKIE and ARCADE modes of play and once found in ROOKIE mode, it stays on for the duration of play.

For further information on using the "Mega weapons" and their effects, please read section 6, "Special Mega weapons".

4. COLLECTING STARS;

On each level there are many gold stars to collect. If you manage to collect 99 then you are rewarded with a bonus life.

Upon collecting 50 you will be able to activate the special STAR BURST "Mega weapon" but this will render the possibility of collecting an extra life remote for a while, but that's your choice..

5. HIDDEN BONUSES;

The game can be played in any number of styles, some of which are rewarded by special bonuses upon level completion. Some of these such as collecting all 99 stars are obvious, but there are many more for you to try and discover. Some, such as the "Perfect-Play" super bonus will rarely be handed out, can you manage it?

These bonuses will be awarded during the inter-level screen and will be shown with any awarded power-ups, score bonuses and so on, in the form of icons, rather like being awarded a medal for your deeds.

6. SPECIAL MEGA-WEAPONS;

a. ROBO WALKERS

Two small robotic walkers are despatched damaging the first enemy in their path.

b. PROXIM MINES

Two powerful proximity mines are exploded which cause heavy damage to un-armoured enemies.

c. HEAT SEEKERS

A salvo of three heat-seeking missiles are sent forth to wreak havoc!

d. FLAME PATH

A wall of fire spreads outwards, causing heavy damage to all in it's path.

e. FIRE STORM

Huge bolts of explosive fire leap from your soul to destroy nearby enemies.

f. STAR BURST

Use the power of the stars to devastate all on-screen enemies in one blow.
Available ONLY if 50 stars have been collected in the current game.

7. GAME OVER & CONTINUATION;

In the game are special "CONTINUE" bonuses, which will be found by only the best. However once found, such a bonus will allow you to continue the game from where you finished previously.

There is no option to skip completed levels, nor is there a save-game option, so locating the "CONTINUE" bonuses is a very important aspect of completing the game, although a game completed without their use will of course rank far higher in terms of awarded bonuses.

On game-over you will have the chance to enter your name in the high score table (which is saveable, simply follow the instructions on your screen) and you will also receive a ranking which is decided upon by your skill and style of play and, of course, your score.

At the end of the game you are able to re-start from level 1 or from the title-sequence, which spares you from a certain amount of disc-access.

THE TEAM...

Assassin has been developed by Psionic Systems in association with Team17.

Psionic Systems consist of Dave Broadhurst (Programmer) and Haydn Dalton (Artist) with additional freelance artwork by Mike and Andrew Oakley (The Twinnage). Based in the lurid depths of Oldham, Dave & Haydn have been slaving away under the often sober Project Manager Martyn Brown, with the stunning soundfx and music, as usual in Team17 developments, created in the best possible taste by your friend and mine, Devon's number one sheep worrier, Allister Brimble. The title screen was drawn by Norway's Ole-Petter Rosenlund (look out for more of his stunning artwork in future Team17 games).

Dave has been responsible for a number of hits on the Amiga, including that little known number "Bubble Bobble" and he (for his crimes) supports Manchester Utd. This was Haydn's second full-time project (obviously a bright prospect for the future) and he loathes the sight of a football.

Thanks are also due to the number of willing-playtesters (we have untied them all now), Rico for his excellent work on level five, Andreas for his Swedish mutterings and Leeds Utd AFC for wiping the smile from Dave's face.

A Word From The Development Team Themselves;

DAVE BROADHURST (Programming/Design);

"I'd like to thank my wife Karen and my two boys, Stephen and Michael for having the patience to bear with me whilst I was working like mad developing Assassin. Big thanks too must go to Andreas Tadic for all the help and advice given during development, thanks mate. I'd also like to give a big mention to Cross Products for their fantastic SNASM system, which is by far the best Assembler and programming environment I could ever wish for - cheers (although it cost a packet!)"

HAYDN DALTON (Graphic Art/Design);

"My very special thanks to Lou and Cherrelle for putting up with me all those weeks - when I did get to see you, I always seemed to fall asleep! Many thanks to Allister Brimble for putting us in touch with the beer-swilling Leeds fan himself, Martyn Brown. Thanks to Mick Robinson for financial support and for the belief in ourselves and more importantly our product. More headbanging to the Twinnage (Mike and Andy Oakley) for their graphical support, help and enthusiasm. Even more thanks to Rico Holmes, graphic artist come god, who did such a fantastic job pushing pixels around for level five of Assassin. A special mention to Mick "What can I do you for?" Bailey - he knows why."

ALLISTER BRIMBLE (Sound Effects/Music);

"Thanks to Team17 for giving me a stage to perform on, and for recognising the importance of sound within a game. A big meow to Molly and Colin, my two cats!" (!??)

ABOUT TEAM17...

At TEAM17 we strive to produce simply the best arcade-action you will see on your Amiga. In ASSASSIN we feel we have more than achieved our aims and the quality of both the audio-visuals and the gameplay live up to what you, as a player expect.

ALSO AVAILABLE FROM TEAM17 ARE THE FOLLOWING GAMES;

FULL CONTACT

Budget priced beatem-up action with fantastic audio-visuals and action packed gameplay. £9.99 rrp. Now A500+ Compat.

ALIEN BREED - SPECIAL EDITION '92

A fantastic re-mix of the original best-selling arcade game, fantastic value-for-money. Rated as one of the best games of 1991 and a true Amiga classic, this version is much better, twice the size and half the price! A true challenge! £10.99 rrp. 1Meg Req.

PROJECT-X

A state of the art shootem-up that makes your Amiga look, sound and feel like an arcade machine! 4 Disks of hot-paced action! Rated the best shootem-up ever for the Amiga by most magazines. £25.99 rrp. 1Meg Req.

SUPER FROG

Arcade quality platform action featuring a new hero, Superfrog! Stunning cartoon quality graphics and amazing gameplay make Superfrog the best game of its genre on the Amiga. Due for release in winter 1992/early 1993. £25.99 rrp. 1Meg Req.

BODY BLOWS

A stunning, fast paced arcade beat-em'up game from Team17. Massive graphics and unrivalled street-fight action combine with stunning effects and digitised speech. Featuring 5 modes of play (1 player, 2 player, Arcade and Tournament) and a dozen of the toughest dudes in town! Due For release in early 1993. £25.99 rrp. 1Meg req.

YOU WANT TO HAVE YOUR SAY?

If you have anything to say about the game, any criticisms, points or even think that you can create a game as good or better than this, then we want to hear from you.. write to..

Martyn Brown, Product Manager, Team17 Software Ltd, Prospect House,
Borough Road, Wakefield, West Yorkshire, WF1 3AZ. England.
Telephone 0924 291867 Fax 0924 291311.

Replacement Discs...

If your ASSASSIN game disks become damaged or defected in any way then we will replace them for a minimal charge of 2.50. Simply return the defective disks to the address above. This includes disks rendered useless by a virus. Please mark all such packages for attention of the RETURNS DEPT.

Disclaimer...

Team17 will take no responsibility for any amount of euphoria or excitement caused by playing and enjoying this product. We cannot be held solely responsible for lack of sleep or any related side-effect such as a sore joystick-hand or bloodshot eyes.

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 réveler 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'égalier!

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 dépassé, 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, "Étoiles").

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'ancre 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...).

Paracadutati dal vostro elicottero alle spalle delle file nemiche, avete appena indossato i panni di Assassin, arruolato dalle forze di sicurezza alleate nel tentativo di sconfiggere il dominio del perfido Midan, nascosto nelle profondità del suo tetro regno sotterraneo.

Sfruttando al meglio il vostro fisico atletico intensivamente allenato dovrete raggiungere la fonte del suo potere e renderlo così inoffensivo, tutto questo prima che i suoi deliranti sogni dittatoriali possano diventare realtà.

Armato di mortali e affilatissimi boomerang e vestito di una poderosa armatura protettiva, dovrete localizzare e penetrare nel passaggio segreto che conduce ai vastissimi livelli inferiori della fortezza sotterranea di Midan.

La vostra missione sembra proibitiva, ma il tempo di entrare in azione è ormai arrivato... Mentre il vento vi scompone la folta chioma vi calate con attenzione dall'elicottero, che vi lascia soli con il vostro obiettivo...

CONFIGURAZIONE RICHIESTA;

Il gioco gira sugli Amiga con almeno un mega di memoria RAM disponibile e utilizza il joystick in porta 2. Si consiglia di collegare l'output sonoro del vostro Amiga a un amplificatore HI-FI per apprezzare appieno gli effetti stereofonici che il gioco offre. Se il vostro joystick incorpora l'autofire, vi consigliamo di non attivarlo in quanto non sortisce alcun effetto apprezzabile durante il gioco stesso.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO;

Resettate il vostro Amiga premendo i due tasti Amiga e CTRL contemporaneamente (suppongo che sappiate come si faccia...), inserite il dischetto numero uno (DISK ONE) e dopo qualche secondo dovrebbe comparire una schermata di caricamento. Inserite quindi il secondo dischetto (DISK TWO) solamente quando vi sarà richiesto. Se comunque disponete del drive esterno potrete già inserire il disco due fin dall'inizio.

Per Assassin non è prevista la possibilità d'essere installato su Hard Disk, qualora ne foste in possesso non dovrete comunque disattivarlo per poter giocare.

Concluso il caricamento vedrete la schermata introduttiva di Assassin, con i crediti dei programmatori e i migliori punteggi realizzati che roteano sullo schermo fino a quando non premerete il tasto di fuoco del joystick.

OPZIONI DI GIOCO;

Dopo aver premuto il tasto di fuoco apparirà un'ulteriore schermata di opzioni prima di poter cominciare a giocare. Utilizzate il joystick per illuminare le varie icone e quindi premete il pulsante per confermare la vostra scelta. Potrete così decidere...

SKILL LEVEL (LIVELLO D'ABILITÀ);

Si può giocare ad Assassin ad ognuna delle tre modalità previste, ciascuna delle quali influenza la forza dei vostri nemici e l'ammontare di bonus presenti nel corso della partita.

ROOKIE - Questo è il sistema di gioco più semplice, per permettere ai giocatori più giovani (o ai più anziani!) di esplorare a fondo l'area di gioco, incontrare i vari nemici e rilassarsi con un tempo limite particolarmente generoso. Ricordate però che con questa modalità potrete affrontare solamente i primi due livelli di gioco.

ARCADE - Questo è il livello di difficoltà originale, si comincia con tre vite a disposizione e portare a termine la vostra sfida risulterà quantomai complicato. In questa modalità (e anche in quella Ultimate) potrete ammirare il gioco completo, sempre che ci riusciate!

ULTIMATE - Questo particolare livello è stato implementato espressamente per tutti quei "maghi" che hanno trovato il livello Arcade troppo facile. Con questa modalità verrete accreditati di ogni tipo di bonus al termine di ogni fase... Ovviamente questa volta i nemici saranno forti, molto forti! Se mai riuscirete a completarlo ci sarà di che complimentarsi.

BOOMERANG MODE (MODALITÀ D'AZIONE DEL BOOMERANG);

MANUAL - In questo modo potrete selezionare l'effetto delle capsule power-up per il vostro boomerang semplicemente colpendole più volte. Vedere la sezione 3 per ulteriori chiarimenti.

AUTOMATIC - Selezionando questa opzione non potrete scegliere direttamente il tipo di power-up, velocizzando così l'azione. La vostra arma viene infatti potenziata secondo uno schema predefinito.

STARTING LIVES (NUMERO DI VITE DI PARTENZA);

1, 3 o 5 - Permette di selezionare il numero di vite con le quali iniziare il gioco; il valore normale è tre. Consistenti bonus vengono elargiti se si seleziona una vita, meno se ne selezionate tre e nessuno se ne vengono scelte cinque.

In qualunque momento potete uscire da questa schermata e cominciare a giocare semplicemente selezionando "EXIT".

DURANTE IL GIOCO;

Di solito iniziate il gioco con tre vite, ognuna delle quali vi mette a disposizione un certo quantitativo di vitalità. Il livello di quest'ultima è visualizzato graficamente tramite un cuore rosso posizionato in alto a sinistra dello schermo. Ogni volta che subite un colpo dagli avversari, il livello della vitalità decresce e l'immagine del cuore degenera fino al completo disfacimento e conseguente perdita di una vita.

Avversari differentemente armati causano, ovviamente, un differente livello di danno così come cadere da grandi altezze potrebbe ferirvi. Prestate quindi particolare attenzione a come vi muovete.

Lo scopo del gioco è quello di penetrare il più possibile all'interno della base, seguendo e ottemperando le direttive che compariranno sullo schermo prima dell'inizio di ognuno dei cinque enormi livelli.

Il tuo boomerang può uccidere sul colpo o danneggiare gli avversari, e molti di loro si riveleranno estremamente duri da abbattere. Per facilitarti il compito, puoi potenziare la tua arma e usare delle "armi speciali", il come farlo è spiegato in sezioni successive del

manuale. Puoi anche incrementare il tuo punteggio e raccogliere vite supplementari scoprendo locazioni nascoste o portando a termine missioni non documentate.

Una volta che tutte le vostre vite sono andate perse, il gioco finisce. Ti sarà attribuito un grado e, se si rivelerà abbastanza alto, potrai inserire il tuo nome nella tabella dei punteggi record (che potrai salvare per mostrare ai posteri il tuo valore come assassino). Il massimo grado ottenibile è quello di "TEAM 17 GOD" (divinità del TEAM 17), anche se non prevediamo che il gioco ne distribuirà molti...

1. SISTEMA DI CONTROLLO DELL'ASSASSIN;

Ci sono tre modi operazionali differenti ottenibili. Al primo si accede senza tenere premuto il pulsante di fuoco del joystick, al secondo tenendolo premuto e al terzo si accede per utilizzare le armi speciali.

Se non tenete premuto il pulsante di fuoco del joystick, potete controllare direttamente i movimenti del vostro assassino: tenendo la leva del joystick premuta verso sinistra o verso destra, il personaggio correrà verso sinistra o verso destra; premendo verso l'alto gli farete compiere un salto; tenendolo verso il basso si accuccerà e posizionando la leva nelle diagonali alte, l'assassino salterà verso la direzione indicata.

Avrete modo di notare che l'assassino interagisce pienamente con l'ambiente che lo circonda e che potrete farlo appendere a tutto ciò che sembra atto a essere scalato o utilizzato come appoggio; controllare appieno tutti i possibili movimenti non dovrebbe risultarvi particolarmente difficile, anzi confidiamo in un facile e veloce apprendimento. Quando si appende per le braccia, l'assassino può, tramite un colpo di reni, saltare su una piattaforma sovrastante. Per farlo dovrete solo spingere la leva del joystick in alto o in una delle diagonali alte. Per lasciarsi cadere basta mettere spingere verso il basso.

Se mettete verso il basso mentre l'assassino è in piedi, questi si accuccerà e potrà o lanciare boomerang o entrare nel modo "view" (spiegato in seguito). Per rialzarsi, spingere a destra o a sinistra.

Tramite un veloce pressione del pulsante del joystick (con la leva in posizione di riposo), l'assassino lancerà un boomerang nella direzione in cui è correntemente voltato. Se premi il pulsante di fuoco mentre tieni in una direzione la leva del joystick, l'assassino lancerà un boomerang nella direzione specificata. In fin dei conti il vostro personaggio può lanciare boomerang mentre è fermo, accucciato, appeso o dondolante, ma non mentre corre, questo a causa dell'accuratezza che serve per lanciare tale arma. L'assassino continuerà a lanciare boomerang nella direzione specificata finché non si rilascia il pulsante di fuoco.

Se hai raccolto uno (o più) pod che permettono di controllare una delle armi speciali, allora un terzo, speciale metodo di controllo può essere attivato. Per farlo dovrete posizionarvi su una superficie solida (non dovrete star saltando, dondolando, essere appesi o scalando qualcosa) e tenere premuto il pulsante di fuoco. A questo punto le armi speciali disponibili inizieranno a lampeggiare in fondo allo schermo e dovrete rilasciare il pulsante solo quando è illuminata l'icona dell'arma che volete usare. Potete mettere la leva verso l'alto al fine di bloccare la selezione per un periodo di tempo prolungato (e quindi farla esplodere in un preciso momento) oppure mettere la leva verso il basso per uscire da questo modo di controllo senza far esplodere alcuna arma speciale.

Una volta scelta una delle armi speciali da usare, il vostro Assassino rimarrà immobile fin quando non sarà nuovamente sicuro procedere.

Il modo operativo "View":

Per ispezionare l'area immediatamente al di sotto o al di sopra del vostro

Assassin potete utilizzare il modo "view". Per selezionarlo, dovete accucciarsi e premere la leva del joystick verso l'alto o verso il basso. Per uscire dal modo "view", spostate semplicemente la leva a sinistra o a destra.

Questo sistema è molto utile per assicurarsi di non incontrare cattive sorprese in agguato nelle immediate vicinanze (notate che potete continuare a sparare mentre siete in questa modalità).

Ricordatevi che è sempre pericoloso saltare nel buio!

2. CONSEGUENZE DEI LIMITI DI TEMPO;

Ognuno dei enormi livelli di gioco è soggetto a un esiguo limite di tempo per essere completato, e una volta scaduto, molte truppe di rinforzi e avversari più duri da battere si riverseranno improvvisamente nell'area di gioco. Potete sempre raccogliere del tempo man mano che procedete nel gioco, ma ricordatevi di non dormire sugli allori.

3. POWER-UP E BONUS;

Il gioco offre moltissimi power-up (potenziamenti) e bonus mentre si procede. Questi vi daranno la possibilità di gestire un boomerang più potente o più agile, di incrementare il vostro punteggio, di incrementare il tempo a vostra disposizione per completare un livello o di utilizzare delle mega-armi. Tutti questi bonus e power-up sono rappresentati come delle capsule nascoste in località particolari o che vengono rilasciate dopo l'abbattimento di un avversario particolarmente duro.

I power-up per il boomerang si ottengono distruggendo gli avversari e raccogliendo le capsule che lasciano dopo la loro morte.

I potenziamenti del boomerang sono di carattere cumulativo, in una successione che riteniamo ideale per l'azione di gioco; così è possibile cambiare diversi aspetti del funzionamento dell'arma man mano che se ne raccolgono altri, scegliendo l'assetto che ritenete più funzionale.

E' comunque possibile modificare l'effetto del power-up colpendolo. La lettera che vi è segnata cambierà con l'andare dei colpi subiti e potrete così "costruirvi" il boomerang a seconda della vostre esigenze.

Notate che è possibile cambiare l'effetto dei power-up solo quando si sta giocando con il modo boomerang settato nel modo manuale (Manual).

Le capsule dei power-up per il boomerang sono dei seguenti tipi e possono essere potenziati diverse volt:

- W** Da' al vostro boomerang la possibilità di muoversi lungo un arco più ampio. Molto utile per colpire avversari che un normale colpo di boomerang non avrebbe colpito.
- E** Da' la facoltà di avere un altro boomerang in aria, per un massimo di nove. Se tutti i boomerange sono stati lanciati e sono ancora in aria, bisogna aspettarne il ritorno di uno o più prima di poterne lanciare degli altri.
- P** Aumenta la potenza del boomerang. Quando ciò avviene, il boomerang assume una forma grafica differente.
- S** Aumenta la velocità e quindi l'efficacia del vostro boomerang.

L Aumenta il raggio di tiro del boomerang.

Una tecnica d'attacco un po' particolare è quella del "lancio inverso". Questa consiste nel lanciare il boomerang in un direzione e poi, mentre questi sta tornando indietro, accucciarsi o saltare onde evitare di riprenderlo al volo. Così facendo il boomerang continuerà la sua corsa nella direzione opposta a quella in cui l'avete lanciato giungendo più lontano e con maggiore forza. La tecnica appena descritta risulterà estremamente utile nello svolgersi del gioco, ma è anche vero che non è facilissima da controllare. Vale comunque la pena tentare di imparare a usarla perchè permette di colpire gli avversari da una distanza decisamente maggiore (e più sicura).

I power-up (quadrati) delle "armi speciali" sono invece i seguenti;

- W** Da' la possibilità di usare l'arma speciale "Robo-Walker".
- M** Da' la possibilità di utilizzare un set di "Proxim-Mine".
- H** Da' la possibilità di utilizzare i missili "Heat-Seeking".
- F** Da' la possibilità di usare l'arma speciale "Flame-Path".
- S** Da' la possibilità di scatenare l'arma speciale "Fire Storm".

Potete anche scoprire altre capsule bonus disseminate per i complessi, che sono;

- CONTINUE** (Vedere sezione 7)
- TIME ADD** (Vedere sezione 2)
- ENERGY** Riporta la vitalità dell'assassino al massimo.
- STARS** Le stellette danno punti e altre possibilità. Consultare la sezione 4 per ulteriori informazioni.
- EXTRA LIFE** Raccogliere il piccolo assassino (potete vederlo ondeggiare) per guadagnare una vita extra. Un'altra vita extra la si ottiene raccogliendo 99 stellette.
- SPEECH AID** Se trovato, questo utile bonus vi guiderà attraverso la mappa verso le località degli obiettivi. Rimane attivo solo per un certo lasso di tempo e diventa veramente utile solo nei livelli avanzati, specialmente nell'ultimo livello, Midan's Lair, che consiste di un enorme labirinto.

E' interessante notare che questo bonus lo si trova solo ai livelli ROOKIE e ARCADE, e se viene trovato al livello ROOKIE, rimane attivo per tutta la durata del gioco.

Per ulteriori informazioni su come utilizzare le armi speciali e sui loro effetti, fate riferimento alla sezione 6.

4. LA RACCOLTA DELLE STELLETTE;

In ogni livello ci sono molte stellette dorate da raccogliere. Se riuscite a recuperare 99 otterrete in cambio una vita bonus.

Una volta raccolta 50 stelle potrete comunque attivare uno "Star Burst", la più devastante delle armi speciali, anche se questo vi impedirà di guadagnarvi la vita aggiuntiva di cui si parlava sopra. La scelta fra le due possibilità tocca ovviamente a voi...

5. I BONUS NASCOSTI;

Il gioco può essere affrontato con tutta una serie di stili differenti, alcuni dei quali sono lautamente ricompensati da appositi bonus di fine livello. Alcuni sono evidenti, come la raccolta di 99 stellette, ma ce ne sono molti altri che dovrete sperimentare e scoprire da soli. Esiste ad esempio il "Perfect Play Super Bonus", tutt'altro che facile da ottenere, ma altamente redditizio: pensate di potercela fare ad aggiudicarvelo?

Questi bonus verranno accreditati anche nelle schermate d'intermezzo, assieme agli altri power-up precedentemente recuperati e visualizzati sotto forma di icona.

6. LE ARMI SPECIALI;

a. ROBO WALKERS

Verrete affiancati da due piccoli robot che proseguiranno lungo la loro strada eliminando il primo nemico che incontrano.

b. PROXIM MINES

L'esplosione di due poderose bombe energetiche provocherà ingenti a tutti i nemici non corazzati nelle immediate vicinanze.

c. HEAT SEEKERS

Avrete a disposizione tre missili a ricerca calorica da scaricare contro i vostri avversari più agguerriti.

d. FLAME PATH

Potrete sprigionare un muro di fuoco dinnanzi a voi, altamente distruttivo per chiunque ne venga investito.

e. FIRE STORM

Scatenerete un'imponente cortina esplosiva tutto attorno al vostro corpo, eliminando i nemici più prossimi.

f. STAR BURST

Utilizzando il potere delle stellette ripulirete interamente lo schermo da ogni avversario. Questa potentissima arma si attiva solamente raccogliendo in precedenza almeno 50 stelle dorate.

7. FINE DEL GIOCO E PROSEGUIMENTO;

Durante il gioco potrete raccogliere degli speciali bonus di proseguimento (CONTINUE), anche se solo i migliori sapranno scovarli. Una volta in vostro possesso sarete comunque in grado di riprendere la partita da dove siete morti in precedenza.

Non c'è alcun modo di saltare i livelli già completati, e non c'è nemmeno un'opzione di salvataggio; proprio per questo sarà molto importante saper localizzare i bonus di proseguimento. E' comunque vero che completando il gioco senza farvi ricorso avrete una quantità di bonus gran lunga superiore.

Una volta finita una partita avrete l'occasione d'inserire il vostro nome nella tabella dei record (che è facilmente salvabile su disco seguendo le brevi istruzioni che compaiono sullo schermo), e vi verrà inoltre accreditato un livello d'abilità calcolato in funzione di come avete giocato, del numero di bonus raccolti e, ovviamente, del punteggio.

A questo punto potrete attendere la ricomparsa della sequenza introduttiva oppure ricominciare subito direttamente dal primo livello, evitando così un ulteriore accesso da disco.

IL TEAM..

ASSASSIN è stato realizzato dagli PSIONIC SYSTEMS in collaborazione con il TEAM 17.

I componenti dello Psionic Systems sono Dave Broadhurst (Programmatore) e Haydn Dalton (Artista Grafico), con un lavoro "artwork" addizionale di Mike e Andrew Oakley (The Twinnage). Tenuti rinchiusi nelle luride profondità di Oldham, Dave e Haydn sono stati fino ad oggi alle prese con il dispotico Project Manager "talvolta sobrio" Martyn Brown, finita questa loro sensazionale creatura sono finalmente tornati a godersi la luce del giorno, almeno per il momento... I sensazionali effetti sonori e la strepitosa colonna sonora, tipica di ogni lavoro targato Team 17, sono opera del "Beethoven Digitale" degli anni '90: Allister Brimble. Il disegno di copertina è invece stato creato dal norvegese Ole-Petter Roselund (e fate attenzione perchè vedrete presto sue nuove creazioni per i prossimi giochi dei Team 17).

Dave è stato l'artefice di alcuni grossi successi per Amiga del calibro di Bubble Bobble, e (con massima vergogna) tifa Manchester UTD. Questo è stato invece solo il secondo impegno a tempo pieno per Hayden (che comunque sembra già destinato ad un più che roseo futuro), quest'ultimo invece non ne può sapere del calcio.

Ulteriori ringraziamenti per i numerosi ragazzie che hanno testato il gioco (che sono stati solo adesso liberati dalle catene che gli legavano al monitor), a Rico ("Alien - X" Holmes) per il suo impareggiabile lavoro nel quinto livello, ad Andreas per i suoi gorgheggi in svedese e al Leeds Utd AFC per aver spazzato via il sorriso dalla faccia di Dave.

Un Paio Di Parole Dai Programmatori...

DAVE BROADHURST (PROGRAMMA E DESIGN)

"Vorrei ringraziare mia moglie Karen e i miei due ragazzi, Stephen e Michael per aver avuto la pazienza di sopportarmi mentre ero alle prese con la programmazione di Assassin. Un grosso ringraziamento anche ad Andreas Tadic per tutti i preziosi suggerimenti scaturiti dalla sua saggia bocca. E vorrei quindi complimentarmi con la Cross Products per il loro fantastico SNASM System, che è senza dubbio il miglior Assembler che ci sia in circolazione..."

HAYDN DALTON (ARTISTA GRAFICO E DESIGN)

"I miei più grandi ringraziamenti a Lou e Cherelle per avermi sopportato nel corso di tutte queste settimane... Quelle poche volte che sono riuscito a vedervi era già un miracolo che non crollassi addormentato! Molte grazie a Allister per averci messo in contatto con quel "folle tracannatore di birra tifoso del Leeds" che risponde al nome di Martyn Brown. Grazie a Mick Robinson per gli aiuti finanziari e per la fiducia in noi e soprattutto nel nostro lavoro. Complimenti ai Twinnage (Mike e Andy Oakley) per il loro supporto grafico e il loro entusiasmo. E quindi Rico Holmes (l'artista grafico assunto ormai a vera divinità) per la sua fantastica collaborazione nel quinto livello di Assassin. Per finire una menzione anche per Mick "Cosa posso fare per te?" Bailey... lui sa il perché."

ALLISTER BRIMBLE (EFFETTI SONORI E MUSICA)

"Grazie al Team 17 per avermi dato modo di migliorarmi e aver riconosciuto l'importanza della componente sonora all'interno dei giochi. Un grosso "miaow" a Molly e Colin, i miei due gatti!"

LA PAROLA AL TEAM 17...

Al Team 17 facciamo di tutto per produrre quelli che riteniamo essere semplicemente i migliori giochi arcade mai apparsi su Amiga. Con Assassin pensiamo di essere andati oltre quegli stessi obiettivi che ci eravamo preposti, realizzando un prodotto di qualità

grafica e sonora superiore con una giocabilità destinata a lasciare un segno indelebile nel tempo. Ai videogiocatori la sentenza.

I TITOLI DEL TEAM 17

FULL CONTACT

A prezzo di budget uno dei migliori picchiaduro di tutti i tempi.

ALIEN BREED - SPECIAL EDITION '92

Un fantastico remix del sensazionale gioco d'azione campione di vendite. Votato come uno dei migliori giochi del 1991 è diventato ormai un classico. Questa nuova versione è ancora meglio, con un sacco di sfida in più e il prezzo dimezzato. Richiede un Mega. Disponibile da questo Natale.

PROJECT-X

Lo shoot'em'up per eccellenza, un gioco che porta l'Amiga ai livelli di un vero coin-op! 4 Dischi di frenetica e appassionante azione per uno dei giochi meglio accolti dalla stampa specializzata di quest'anno. Richiede un Mega. Disponibile da tempo.

SUPERFROG

Gioco arcade con spettacolari qualità visive nel quale incontreremo un nuovo eroe, Superfrog! Grafica da cartone animato e una giocabilità senza precedenti fanno di Superfrog il miglior prodotto del suo genere. Previsto per i primi mesi dell'anno prossimo. Richiede un Mega.

BODY BLOWS

Un incredibile picchiaduro con tutte le spettacolari qualità tecniche delle precedenti realizzazioni Team 17. Personaggi di grandissime dimensioni, fantastiche animazioni, effetti e parlato digitalizzato per un impareggiabile esperienza di combattimento urbano. Previste cinque modalità di gioco. Annunciato per il prossimo anno. Richiede un Mega.

AVETE QUALCHE COSA DA AGGIUNGERE?

Se avete qualunque cosa da dire sul gioco, critiche, suggerimenti, consigli... oppure pensate di poter creare un prodotto migliore di questo, non dovete far altro che scriverci...

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

Sostituzione Di Eventuali Dischi Non Funzionanti...

Qualora i dischetti di Assassin risultassero in qualche modo danneggiati, non dovete far altro che inviarli all'indirizzo soprastante allegando 2.50 Sterline per le spese postali. Ricordatevi inoltre di scrivere sulla busta RETURN DEPT.

A Scanso Di Equivoci...

Il Team 17 non si ritiene responsabile per la profonda euforia e lo stato di preoccupante eccitazione provocato dalla prolungata esposizione a questo gioco. Non possiamo in alcun modo essere accusati qualora provocassimo nel videogiocatore l'impossibilità di dormire regolarmente, sonno concitato, inconsulte scariche adrenaliniche oppure altre effetti collaterali quali vesciche alle mani per l'utilizzo prolungato del joystick o il classico "occhio pallato iniettato di sangue".

Nachdem Sie von einem Hubschrauber hinter den feindlichen Linien abgeworfen wurden sind Sie der Assassin de von den Assassin Sicherheitskräften angestellt wurde um die Macht des teuflischen Verbrechers Midan zu brechen der in einem unterirdischen Versteck lauert.

Sie sind superfit und sehr athletisch und müssen Ihre gesamten Kräfte aufwenden um die Kraftquelle zu erreichen und zu vernichten bevor Sie die Macht des bösen Tyrannen brechen können.

Sie sind mit einem rasiermesserscharfen Bumerang bewaffnet, durch eine begrenzte Panzerung geschützt und müssen den geheimen Eingangsschaft finden der zur großen unterirdischen Welt des Midas führt.

Die Aufgabe ist eine Herausforderung aber die Zeit ist nun gekommen Der Wind spielt in Ihren Haaren und Sie steigen vorsichtig in den Hubschrauber um zu Ihrem Ziel gebracht zu werden.

BENUTZUNGSVORAUSSETZUNGEN;

Das Spiel benötigt einen Amiga mit mindestens einem auf RAM verfügbaren Megabyte und einem Joystick der in den Gameport zwei gestöpselt werden muß. Wir empfehlen, daß Sie den Ton durch einen Verstärker/Hifi erhöhen um die ausgezeichneten Toneffekte des Spiels voll auskosten zu können. Falls Ihr Joystick einen automatischen Abschlußknopf hat empfehlen wir ihn abzustellen das er keine positive Auswirkung auf da Spiel hat.

EINLEGEANWEISUNGEN;

Stellen Sie Ihren Amiga erneut durch die zwei Amiga-Schlüssel und den CTRL-Schlüssel ein. Nachdem Sie die DISKETTE NUMMER EINS in den Amiga geschoben haben wird nach einer kurzen Zeit der Titel auf dem Monitor erscheinen und die Einführung des Programms muß vollendet werden. Führen Sie die DISKETTE NUMMER ZWEI nur dann ein wenn das System dazu bereit ist. Falls Sie ein gesondertes Diskettenlaufwerk im Amiga haben, können Sie die zweite Diskette dort einlegen.

Das Computerspiel Assassin kann nicht auf der Magnetplatte gespeichert oder von ihr aus abgespielt werden, die Magnetplatte muß aber nicht abgeschaltet werden.

Während der Einführung der Assassin-Diskette werden Sie feststellen, daß das Computerspiel den Vorspann sowie die gegenwärtigen hohen Anzeigen in einer Reihenfolge wiedergibt. Sie werden sich im Kreis bewegen bis Sie den Startknopf drücken um das Spiel anzufangen.

SPIELMÖGLICHKEITEN;

Wenn Sie den Startknopf drücken, können Sie weitere Auswahlmöglichkeiten eingeben oder mit dem Spiel beginnen. Benutzen Sie den Joystick um den Text "OPTIONS" zu markieren und drücken Sie danach den Knopf des Joysticks. Durch das Bewegen des Joysticks stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten offen:

GESCHICKLICHKEITSEBENEN;

Sie können das Computerspiel Assassin auf drei unterschiedlichen Geschicklichkeitsebenen spielen, wovon jede die Stärke Ihres Gegners und die zuerkannten Boni während des Spiels direkt beeinflusst.

- ROOKIE** - Dies ist die einfachste Form und gestattet jüngeren (oder älteren!) Spielern das Spiel besser kennenzulernen, mehr von den Gegnern des Spiel zu sehen und ruhiger sowie mit längeren Zeitlimitierungen zu spielen. Beachten Sie bitte das NUR die ersten beiden Spielebenen für diese Betriebsarten zur Verfügung stehen.
- ARCADE** - Dies ist die Mangel-Betriebsart und Sie beginnen mit drei zu verspielenden Leben. Diese Betriebsart ist eine große Herausforderung für den durchschnittlichen Spieler. Sie müssen die Arcade-Betriebseinstellung (oder Ultimate-Betriebseinstellung) spielen um das gesamte Spiel spielen zu können.
- ULTIMATE** - Dies ist die Spezialbetriebseinstellung für ausgefuchste Spieler die denken das die Arcadeeinstellung zu einfach ist! Die Ultimateeinstellung gibt dem Spieler zum Abschluß hohe Boni, wird aber nicht umsonst Ultimate genannt. Die Gegner sind stark, sehr stark... Wenn Sie es schaffen diese Spieleinstellung zu beenden, können Sie wirklich stolz auf sich sein.

BUMERANGEINSTELLUNG;

- MANUAL** - In dieser Betriebsart können Sie den Effekt der heruntergefallenen Bumerang-Verstärker einstellen indem Sie auf sie mit ihrem eigenen Bumerang beschießen. Bitte beachten Sie die weiteren Anweisungen über die genau vorhandenen Effekte in Absatz 3.
- AUTOMATIC** - In dieser Betriebsart können Sie nicht den Effekt des Bumerangs verändern, was das Spiel schneller macht. Die Kraft des Bumerangs entspricht der EinstellurJg mit der die Hersteller das Spiel spielen würden.

Sie können aus den Spielmöglichkeiten austreten indem Sie einfach den Text "EXIT" markieren.

WIE MAN DAS SPIEL SPIELEN KANN;

Am anfang beginnen Sie normalerweise mit drei Leben (siehe oben). Sie verlieren Energie wenn Sie zu viele gegnerische Einschüsse aufnehmen müssen. Das Abnehmen Ihrer Energie können Sie am pupurroten Herzen in der linken oberen Ecke erkennen. Das Herz degeneriert sich während des Spiels und wenn es ausgeflossen ist ist ein Leben verloren.

Unterschiedliche Gegner/Waffen sind logischerweise zerstörerischer als andere und Sie sollten daher vorsichtig sein. Einige schwere Stürze verursachen ebenfalls Energieverlust und wir empfehlen daher vorsichtig zu sein.

Das Ziel des Spiels ist es soweit wie möglich in das Innere der feindlichen Basis vorzudringen indem Sie den fünf großen Regeln, die vor jedem Spiel erscheinen, folgen.

Sie können töten oder mit Ihrem gepanzerten Bumerang Verletzungen zufügen. Unterschiedliche Feinde benötigen eine unterschiedliche Anzahl von genau zugefügten Verletzungen bevor Sie den Sieg eringen. Sie können auch die Kraft Ihres Bumerangs "erhöhen" und spezielle "Megawaffen" benutzen, deren Benutzung in späteren Abschnitten erklärt wird. Sie können auch Boni und Extraleben gewinnen indem Sie versteckte Gegenden entdecken und besondere unerklärte Aufgaben lösen.

Wenn sie alle Leben verloren haben ist das Spiel beendet. Sie erhalten eine Einstufung und werden im Erfolgsfall in mit Ihrem Namen in die Liste der höchsten Erfolge eingetragen, die Sie speichern können um nachzuweisen das Sie ein bemerkenswerter Assassin sind. Die mögliche und höchste Einstufung ist "TEAM 17" und wir nehmen an, daß nicht zuviele Spieler diesen Rang erreichen werden!

1. KONTROLLE IHRES ASSASSIN;

Es gibt drei grundlegende Operationsmethoden. Die eine Methode erfolgt mit dem heruntergepressten Feuerknopf, die andere ohne heruntergedrückten Feuerknopf und die dritte Methode durch den Zugang zu "Megawaffen".

Ohne heruntergedrückten Knopf können Sie Ihre Bewegungen auf dem Bildschirm kontrollieren. Rechtsund Linksbewegungen des Joysticks ermöglichen Ihnen in die gewünscht Richtung zu laufen, nach oben läßt Sie springen, nach unten läßt Sie hocken und diagonal nach oben ermöglicht Ihnen in die gewünschte Richtung zu springen.

Sie werden feststellen~ daß Sie den Hintergrund beeinflussen können und Ihr Assassin kann auch alles festhalten um zu klettern oder zu schwingen - wir nehmen an, daß Sie die Kontrolle recht einfach und komfortabel bedienen können.

Wenn der Assassin seine Arme hängen läßt kann er auch Purzelbäume schlagen und auf hohe Vorsprünge springen. Sie können das erreichen indem Sie den Joystick nach oben drücken oder die oberen Diagonalen benutzen. Wenn er von den Vorsprüngen herunterspringen soll brauchen Sie nur den Joystick nach unten zu drücken.

Falls Sie den Joystick nach unten drücken wenn der Assassin steht, wird er sich in eine hockende Position begeben und Sie können dann Bumerangs schießen oder die "Sichtmethode" (Beschreibung siehe in späteren Kapiteln) benutzen. Um aus der hockenden Position herauszukommen müssen Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen.

Ein schneller Druck auf den Feuerknopf (wenn sich der Joystick in der Mitte befindet) wirft den Bumerang in die dann innegehaltene Richtung. Falls Sie den Knopf drücken und den Joystick in eine bestimmte Richtung halten wird er den Bumerang in diese gewünschte Richtung schießen. Ihr Assassin kann auch in stehender, hockender, hängender oder schwingender Position schießen aber nicht wenn er sich bewegt, da man zum werfen einer so genauen Waffe viel Präzision benötigt. Der Assassin wird solange Bumerangs werfen bis Sie den Knopf wieder loslassen.

Falls Sie einige Hülsen zum Erhalt der "Megawaffen" gesammelt haben kann eine dritte, spezielle Kontrollmethode aktiviert werden. Um diese Kontrollmethode auszulösen müssen Sie auf einem festen Untergrund stehen (nicht schwingend, kletternd oder hängend). Diese Methode wird durch das Pressen und Festhalten des Joysticks aktiviert.

Die vorhandenen "Megawaffen" werden am Boden des Monitors in einer Reihe aufflackern und Sie müssen den Knopf loslassen nachdem Sie sich die gewünschte Waffe durch Markierung ausgesucht haben. Sie können auch den Joystick in die nach oben gerichtete Position halten um die Auswahl des Ziels zu unterbrechen und die Detonation der Waffe präzise einzustellen. Diese Methode kann beendet werden indem Sie den Joystick nach unten halten.

Nach Auswahl und Aktivierung der "Megawaffen" wird der Assassin stehen bleiben bis die Auswirkungen der Detonation vererbt sind und es sicher genug ist weiterzulaufen.

Andere Anwendungsmethoden Sichtgebiet;

Um die Gegend oberhalb und unterhalb des Assassins genau zu erforschen können Sie die "Sichtmethode" benutzen. Um diese Methode benutzen zu können müssen Sie den

Assassin in die hockende Position bringen und den Joystick nach oben oder unten drücken. Falls Sie diese Methode wieder verlassen möchten brauchen Sie den Joystick nur nach rechts oder links zu bewegen. Diese Methode ist günstig wenn Sie sich nicht über Ihre Umgebung im klaren sind.

Man sollte sich immer daran erinnern, daß man aufpassen sollte bevor man springt.

2. ZEITBEGRENZENDE EFFEKTE;

Jede der großen fünf Ebenen des Spiels hat eine strikte Zeitbegrenzung und wenn die Begrenzung erreicht wird werden mehr, stärkere und fähigere Feinde auf dem Bildschirm erscheinen. Man kann das verhindern indem man Zeitboni sammelt...Sie sind also gut beraten wenn Sie schnell handeln.

3. POWER-UP UND BONI;

Das Spiel bietet während des Spielverlaufs viele Kraftverstärkungen und sammelbare Boni um Ihnen die Möglichkeit zu geben bessere und beweglichere Bumerangs zu erhalten: Punktboni und Zeitboni sowie die Möglichkeit besondere "Megawaffen" zu erhalten. Diese haben die Form von Kapseln und befinden sich an geheimen Orten oder werden nach dem Sieg über einen besonders schweren Gegner zuerkannt.

Die Bumerangverstärker erhält man nach der Vernichtung von Feinden indem man die verbleibenden Kapseln sammelt.

Die angebotenen Bumerangverstärker haben einen kumulativen Effekt und erscheinen in einer Serie die wir als angemessen und ideal für das Spiel betrachten. Sie verändern die unterschiedlichen Aspekte der Waffe durch weiteres sammeln der Kapseln - Sie haben dann eine Waffe die ein wenig von allem beinhaltet.

Es gibt aber auch die Möglichkeit den Effekt der kraftverstärkenden Kapsel durch das Beschießen zu verändern - die Kapsel wird sich dann verändern und Sie können daher (falls Sie es wünschen) den Bumerang nach Ihren Wünschen gestalten.

Beachten Sie bitte das Sie den oben genannten austauschenden Effekt nur in der MANUAL - Bumerang Methode erreichen können (auswählbar über Möglichkeiten). Dies ist die Mangel-Möglichkeit. (siehe Spielmöglichkeiten im vorangegangenen Abschnitt).

Die runden Bumerangverstärkerkapselarten sind die folgenden Typen und können mehrmals verstärkt werden:

- W Gibt die Möglichkeit den Bumerang in einem größeren Bogen zu werfen. Das ist günstig wenn man den Feind nicht mit einem gradlinig geworfenen Bumerang erreichen kann. (wie ein ziemlich bekanntes Getränk!).
- E Gibt zusätzliche Kraft durch einen extra Bumerang in der Luft, bis maximal fünf Bumerangs fliegen. Falls alle Bumerangs in der Luft sind, müssen Sie warten bis einer das Ziel getroffen hat oder zu Ihnen zurückgekehrt ist bevor Sie einen weiteren Bumerang werfen können.
- F Verstärkt die Kraft des Bumerangs. Wenn Ihr Bumerang kraftvoller wird verändert sich die graphische Form der Waffe.
- S Macht den Bumerang schneller und daher effektiver.
- L Verlängert die Entfernung die der Bumerang geworfen werden kann.

Diese auswählbare Wurftechnik ist der "Rückwurf". Sie werfen den Bumerang in eine Richtung und springen dann zur Seite oder ducken sich bei seiner Rückkehr was zur

Folge hat, daß der Bumerang viel weiter in die andere Richtung fliegt als Sie ihn normalerweise werfen könnten. Dies ist eine sehr nützliche Taktik, setzt aber ein großes Können des Werfers voraus. Der Bumerang verursacht so viel mehr Schaden als üblich und diese Taktik ist daher sehr günstig - besonders wenn man bedenkt, daß Sie den Feind aus einer sicheren Entfernung treffen könnten!

Die viereckige Arten der "Megawaffen" Verstärkungskapsel sind;

- W Bietet die Möglichkeit die Robo Walker Megawaffe zu benutzen.
- M Bietet die Möglichkeit den Satz der Proxim Mines zu benutzen.
- H Bietet die Möglichkeit die von Heat Seekers zu benutzen.
- F Bietet die Möglichkeit die Flame Path Megawaffe zu benutzen.
- S Bietet die Möglichkeit die Fire Storm Megawaffe zu benutzen.

Sie mögen feststellen, daß die folgenden anderen Kapseln und Boni um den Gesamtkomplex verteilt sind;

- CONTINUE (siehe Absatz 7)
- TIME ADD (siehe Absatz 2)
- ENERGY Erneuert die Energie des Spielers bis zur Obergrenze.
- STARS Sterne geben Ihnen Punkte und andere Möglichkeiten. Lesen Sie bitte Absatz 4. "Sammlung von Sternen" für weitere Informationen.
- EXTRA LIFE Sammeln Sie die kleinen Assassin Figuren (Sie können sie winken sehen) um ein Extraleben zu erhalten. Sie können durch das Sammeln von 99 Sternen auch ein Extraleben erhalten (lesen Sie auch Absatz 4).
- SPEECH AID Ich fand heraus, daß dieser brauchbare Apparat Sie über die Karte führen kann und Ihnen dabei helfen wird das Zielgebiet besser zu erreichen. Es hält nur eine bestimmte Zeit und beweist seinen Wert auf späteren Ebenen, besonders auf der letzten Ebene, dem Unterschlupf des Midan, das ein riesiges Labyrinth ist.

Man sollte auch die interessante Tatsache berücksichtigen, daß dieser Apparat nur in den ROOKIE und ARCADE Methoden des Spiels vorhanden ist. Nachdem man ihn in der ROOKIE Methode gefunden hat steht es während des ganzen Spiels zur Verfügung.

Weitere Informationen über die Benutzung von "Megawaffen" und deren Effekte finden Sie im Absatz 6, "Spezial Megawaffen".

4. DAS SAMMELN VON STERNEN;

Auf jeder das Spiels kann man viele Goldsterne sammeln. Falls Sie 99 Sterne sammeln können erhalten Sie ein Extraleben.

Nachdem Sie 50 Sterne gesammelt haben können Sie die spezielle STAR BURST "Megawaffe" aktivieren, was aber die Wahrscheinlichkeit verringert ein Extraleben zu erhalten. Es ist Ihre Entscheidung.

5. VERSTECKTE BONI;

Das Spiel kann in unterschiedlichen Arten und Stilen gespielt werden, wobei einige spezielle Boni beim Abschluß des Spiels verteilt werden. Einige dieser Boni sind

offensichtlich, wie das Sammeln von allen 99 Sternen. Es gibt aber viele andere Boni die entdeckt und ausprobiert werden können. Einige, wie der "perfekte Spiel" Superbonus, werden selten vergeben. Können Sie ihn erarbeiten?

Diese Boni werden während der Zwischenebene auf dem Monitor verteilt und erscheinen zusammen mit etwaigen Kraftverstärkern, Zahlenboni usw. in Form von ikonischen Zeichen, wie die Zuerkennung einer Medaille für Ihre Erfolge.

6. SPEZIAL MEGAWAFFEN

a. ROBO WALKER

Zwei kleine gehende Roboter werden hinzugezogen und verletzen die ersten Gegner die sie treffen.

b. PROXIM MINES

Zwei starke Annäherungszünderminen explodieren und verursachen an ungepanzerten Gegnern große Verletzungen.

c. HEAT SEEKERS

Eine Salve von drei hitzesuchenden Raketen werden abgeschossen um einen großen Schaden anzurichten!

d. FLAME PATH

Eine Feuerwand erweitert sich nach außen und verursacht in ihrem Weg einen großen Schaden an allen Gegnern.

e. FIRE STORM

Riesige explodierende Feuerblitze entspringen Ihrer Seele und vernichten in Ihrer unmittelbaren Nähe alle Feinde.

f. STAR BURST

Benutzt die Kraft der Sterne um in einem Zuge alle auf dem Monitor vorhandenen Feinde zu vernichten.
Kann NUR benutzt werden wenn im gespielten Spiel 50 Sterne gesammelt wurden. 7)

7. SPIELLENDE UND WEITERFÜHRUNG;

Im Spiel sind besondere "Weiterführungs" Boni eingebaut, die nur von den besten Spielern gefunden werden können. Nachdem man sie aber gefunden hat kann man mit diesem Bonus das Spiel an dem Punkt weiterführen wo man vorher aufgehört hat.

Es gibt keine Möglichkeit die vollendeten Spielebenen zu überspringen sowie es auch keine Möglichkeit dazu gibt das Spiel sicher zu machen. Es ist daher sehr wichtig die "Weiterführungs" Boni zu entdecken um das Spiel vollenden zu können, obwohl ein vollendetes Spiel ohne die Benutzung dieser Bonie viel höher bewertet wird als mit Benutzung der zuerkannten Boni.

Nachdem das Spiel beendet ist können Sie Ihren Namen in die Liste der höchsten Ergebnisse eintragen (die man speichern kann indem man den Anweisungen auf dem 8 Monitor folgt) und eine Platzierung wird ebenfalls zuerkannt, die sich nach dem Können, Spielstil und natürlich Ihrer Punktzahl richtet.

Am Ende des Spiels können Sie wieder von der Ebene I oder von der Titelreihenfolge aus beginnen, was Ihnen eine bestimmte Anzahl von Diskettenbewegungen erspart.

DAS TEAM...

Assassin wurde in Zusammenarbeit von Psionic Systems und Team 17 entwickelt.

Psionic Systems besteht aus Dave Broadhurst (Programmierer) und Hayden Dalton (Künstler) sowie aus den freiberuflichen Mitarbeitern Mike und Andrew Oakley (die Zwillinge, Illustrationen). In der gespenstige Tiefe Oldhams gelegene Firma arbeiteten Dave und Hayden wie Sklaven unter dem oft recht nüchternen Projektmanager Martyn Brown. Die bemerkenswerte Vertonung and Musik wurde wie üblich vom Team 17 und Devon's Nummer 1 Schaufaufseher Allister Brimble im bestmöglichen Geschmack gestaltet. Der Titel wurde von dem Norweger Old-Petter Rosenlund gezeichnet (warten Sie auf weitere bemerkenswerte Illustrationen in zukünftigen Team 17 Spielen).

Dave war für einige Hits auf dem Amiga verantwortlich, einschließlich der wenig bekannten Nummer "Bubble, Bobble", und er unterstützt (für seine Verbrechen) den Fußballverein Manchester Utd. Dies war Haydn's zweites Projekt an dem er bollbeschäftigt beteiligt (offensichtlich ein guter Ausgangspunkt für die Zukunft) war und er hat den Anblick von Fußball.

Wir wollen auch den willigen Spieltestern danken (wir haben sie nun davon erlöst): Rico vollbrachte eine ausgezeichnete Arbeit in der fünften Ebene des Spiels und Andreas murmelte in Schwedisch. Der Fußballverein Leeds Utd. AFC zerstörte das Lächeln auf Daves Gesicht.

Ein Wort vom Entwicklungsteam;

HAYDON DALTON

"Meinen sehr speziellen Dank an Lou und Cherelle die mich all diese Wochen ertragen mußten - als ich euch besuchte schlief ich immer gleich ein! Vielen Dank an Allister Brimble da er uns mit dem biertrinkenden Leeds-Fan Martyn Brown bekanntmachte. Vielen Dank an Mick Robinson für die finanzielle Unterstützung und das Vertrauen das er in uns und vor allem in unser Produkt setzte. Weiteren Dank an die Zwillinge (Mike und Andy Oakley) für ihre graphische Unterstützung, die Hilfe und den Enthusiasmus. Sogar noch mehr Dank an Rico Holmes für die Arbeit an der Ebene fünf des Assassins. Eine besondere Bemerkung zu Mick: "Für was kann ich dich verantwortlich machen? Bailey - er weiß warum".

ALLISTER BRIMBLE (TONEFFEKTE/MUSIK);

"Vielen Dank an das Team 17, das mir die Bühne für meine Arbeit zur Verfügung stellte und das sie erkannten wie wichtig Töne im Spiel sind. Ein großes Miau an Molly und Colin, meine zwei Katzen!"

ÜBER DAS TEAM 17...

Mit dem TEAM 17 versuchten wir die besten Arcade-Aktionen herzustellen die Sie nun auf Ihrem Amiga sehen können. Wir haben das Gefühl, daß wir im Spiel ASSASSIN unser Ziel mehr als erreicht haben und die Qualität der audiovisuellen Wiedergabe und des Spielablaufs sind so gut gelungen wie Sie es als Spieler erwarten dürfen.

WEITERE VON TEAM 17 ERHALTLICHE SPIELE;

FULL CONTACT

Preiswerte Prügelaktionen mit phantastischen audiovisuellen Wiedergaben. Ein Spiel voller Aktionen. £9.99 Empfohlener Verkaufspreis. Nun auch A500+ Kompat.

ALIEN BREED-SPECIAL EDITION 1992

Eine phantastische Neuauflage des originalen Verkaufsschlagers des Arcade-Spiels. Sehr guter preislicher Gegenwert. Es war eines der besten Spiele des Jahres 1991 und ein wirklicher Amiga-Klassiker. Diese Version ist viel besser, zweimal so groß und nur halb so teuer! Eine wirkliche Herausforderung! £10.99 Empfohlener Verkaufspreis. Verkaufsbeginn: Weihnachten 1992. IMeg benötigt.

PROJECT-X

Die Kunst des erschießens läßt Ihren Amiga wie eine Arcade-Maschine aussehen und anhören! Vier Disketten voll heißer und schneller Aktion! Dieses Spiel wurde von den meisten Magazinen als das beste Erschießspiel für den Amiga bezeichnet. £25.99 Empfohlener Verkaufspreis. Gegenwärtig im Handel. 1Meg benötigt.

SUPERFROG

Ein Qualitätsaktionsspiel von Arcade, das den neuen Helden Superfrosch vorstellt! Beeindruckende Graphiken der Cartoonqualität und ein bemerkenswerter Spielablauf macht Superfrosch zum besten Spiel seiner Art auf dem Amiga. Erstveröffentlichung im Anfang des Jahres 1993. £25.99 Empfohlener Verkaufspreis. 1Meg. benötigt.

BODY BLOWS

Ein beeindruckendes und schnelles Arcade Prügelspiel vom Team 17. Umfangreiche Graphiken und nie dagewesene Straßenschlachten wurden mit erstaunlichen Effekten und digitalisierter Sprache kombiniert. Das Spiel schließt fünf Spielmethoden (ein Spieler, zwei Spieler, Arcade und Turnier) und ein dutzend der härtesten Männer der Stadt ein! Erstveröffentlichung Anfang 1993. £25.99 Empfohlener Verkaufspreis 1 Meg. benötigt.

WOLLEN SIE AUCH ETWAS BEITRAGEN?

Falls Sie irgendwelche Bemerkungen, Kritiken, Punkte oder Vorschläge zum Spiel haben sollten oder sogar der Meinung sind das Sie selbst ein Spiel kreieren könnten das besser als das vorliegende ist, möchten wir von Ihnen hören. Bitte schreiben Sie an:

Martyn Brown, Produkt Manager, Team 17, Software Ltd, Prospect House,
Borough Road, Wakefield, West Yorkshire, WF3 3AZ, England.
Telefon: +49 924 291867, Fax: +49 924 291311.

Ersatzdisketten...

Falls die Disketten Ihres ASSASSIN Spiels in irgendeiner Form beschädigt oder kaputt gehen sollten können wir sie für die Minimalkosten von £2.50 ersetzen. Bitte schicken Sie die kaputten oder beschädigten Disketten einfach an die obige Adresse. Das beinhaltet auch Disketten die von einem Virus befallen wurden. Bitte schicken Sie auf alle Sendungen and das RETURNS DEPT.

Verzichtserklärung...

Team 17 übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Ausbrüche von Euphorie oder Begeisterung die durch das Spielen und die Freude an diesem Spiel entstehen könnten. Wir können nicht allein für verringerten Schlaf oder irgendwelche damit in Zusammenhang stehende Seiteneffekte wie eine entzündete Joystickhand oder blutunterlaufene Augen verantwortlich gemacht werden.