

TURRICAN³

TURRICAN³



INSTRUCTION MANUAL

THE ULTIMATE ARCADE EXPERIENCE!

FACTOR

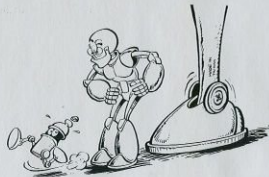
/RMU26002



FACTOR

Rainbow Arts

G1 Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 3PS. © Rainbow Arts 1993 / Factor's 1993. Published by Renegade



The Story so far...

You are on a United Planets Freedom Forces mission when suddenly you see your worst nightmares come true ...again. Years ago you were the only survivor of the starship Avalon 1, when the evil "Machine" took out your comrades in an attempt to take over the galaxy. All those years ago, you sought revenge and finally destroyed your enemy. Nobody expected a return of the

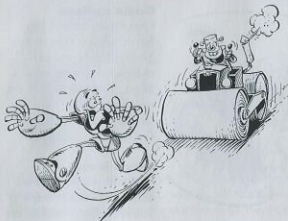
dark forces, but...Old memories come flooding back, when you hear the last message of a beautiful girl. Desperately she cries for help, as her planet is taken over by the soldiers of the "Machine". Once again as Bren McGuire, you are the leader of the Freedom Forces in a crucial mission to destroy the grasp of evil for eternity.

The Freedom Forces fighters use the newest weapon technology available: The Turrigan assault suits.

Equipped with multiple weapon capabilities and the mighty Plasma Rope to reach even deeply hidden areas, the Turrigan assault suit gives one man the abilities of a whole army. You have to find your way through 15 increasingly bigger levels, first to the bio-mech laboratories of The Machine and later the deep dungeons of the Alien Queen until you're able to confront your arch-enemy. Don't hesitate to use all powers given to you... The challenge awaits!

Starting the game

Insert your "Turrigan 3" disk into your Amiga computer and turn the system on. You will see an intro. sequence telling the story of the game which can be skipped by pressing the Fire button. Press the Fire button on the start setting in the main selection screen to start the game.



Loading problems

In the unlikely event that Turrigan 3 fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If Turrigan 3 still refuses to load then pop the faulty disk(s) (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid our

trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: TURRICAN 3 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade Software Ltd will endeavour to replace the faulty disk(s) within 28 days of receipt.

Controls

You control Turrigan with the joystick in port 1.

Press Up to jump.

Press Fire rapidly to shoot.

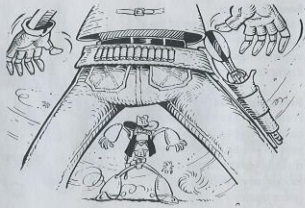
Press Fire longer to activate the Plasma Rope, aim and let the Fire button loose to shoot off the rope.

If the rope is attached to any wall, jump off with Up to swing. If you want to release the rope, keep the Fire button pressed while swinging. The rope will blink. At this time press Up to jump off in any direction.

To activate the energy wheel, hold the joystick Down and press the Fire button for 2 seconds.

Press Space to activate the Devastating Gargantuan Bomb.

Press P to pause and unpause the game at any time.





Game options

If the default settings of Turrican 3 don't suit your gaming habits, you can change them in the options menu. Select Options in the main menu by highlighting the word and pressing the Fire button.

Game level

Normally you have 3 lives and 3 continues to waste. If you select Easy, enemies are

far easier to destroy but your mission will end after 2 worlds. If you select Maniac, there are no extra lives hidden in the game!

Rapid fire

Normally you just have to press the Fire button slowly and Turrican will shoot automatically very fast. If your thumbs are made of steel, try turning the Rapid Fire mode off.

Controls

You can select between Joystick and Joy pad modes:

Joystick: If you are using a two-button joystick, you can activate the Smart bomb with the second Fire button.

Joy pad: If you are using a Mega Drive™ compatible joy pad, you can jump with the second button. Press Down and jump to activate the Smart bomb.

Sound Menu

You can select all tunes of the game here and hear them in maximum quality without distracting sound effects.

Save options

Press the Fire button when this option is highlighted and all settings will be saved to the disk and automatically loaded when booting the game again.



Important!!

The High scores and settings are saved to the disk, please remove the write protection tab to make saving possible. Please make sure there are no viruses in memory before loading the disk!

Turrican 3 automatically supports all memory in your

machine. If you have more than 512K, loading times will be shorter. If you own an Amiga with a more powerful processor than the normal 68000, it will be used automatically by the Automatic machine adjusting BOB management system.

The weapons

Turrican can select between three major types of weapons by collecting three different flashing icons. Each weapon can be upgraded three times. If you lose a life, your weapons will be downgraded one level.

Multiple: A powerful spread shot. Very effective in the open field.

The Plasma Rope

Press the firebutton and keep it pressed. Turrican can now aim with his arm. Push the joystick to the left to rotate the arm to the left, push the joystick to the right to rotate the arm right. Release the firebutton and the Plasma Rope will shoot off. If there is any wall or ceiling, the rope will attach to it.

While hanging on the rope, push the joystick in the direction you want Turrican to swing. Push the joystick down to lengthen the rope, push the joystick up to shorten it.

To release the rope, press the firebutton until the rope starts to flash. Now press the joystick up while the rope is flashing: the rope will be released and Turrican jumps up.

The rope is a bit tricky in the beginning, but with practice you'll be able to do astonishing things with it. Try to reach almost impossible places with it!





homing missile. Collect the icon and it will be shot off automatically with the normal shot. It searches for the nearest enemy and goes for it.

Smart bomb

If you are in a hopeless situation, surrounded by enemies, use the Smart bomb. It will destroy almost anything on the screen.

Energy Wheel

If you duck and press the Fire button, Turrican will turn into an almost impenetrable wheel of energy. In this form you can only lay mines and throw bombs in the air, but in certain situations, the wheel is very useful!

If you want to transform back, just jump up. You only have limited "wheel time" which is marked by the line beneath your energy indicator. If your "wheel time" runs out, Turrican returns to his normal form.

Turrican gets "new wheel" time every level.

Extra container

Shoot containers to find loads of extra weapons and power ups. In some hidden spaces you can also find extra lives.

Diamonds

Diamonds are good for bonus points. Many are hidden in the game, so try to find them all and get the high score.

Losing a life

You will lose one of your lives, when all of your energy is drained. Try to collect power ups to refill your energy.



Laser: This one is good for tough enemies.

Rebound: Very useful for enemies above or under Turrican. The rebound shoots off and walks on walls.

Homing missile

In addition to those three weapons, Turrican has a

Level complete

To complete a level, just search until you find the final Exit at the end of the level. In a few levels, huge monsters are waiting to be destroyed.

World complete

The game is divided into 5 worlds. Each world contains 3 levels. At the end of a world you will see a statistic which tells you how many diamonds and lives you collected in that world and how many were left.

Game over

If you lose all lives left, you will see the Continue screen, if you still have one of your three continues. Select Yes to continue the game from the beginning of the world you have died in. Select No to end the game.

Hall of nastiness

How to become a true Freedom Forces fighter...

- Search the levels carefully!
- Extra lives are hidden everywhere!
- Don't forget to use the Energy Wheel.
- Certain places can only be reached with the wheel.
- Use the Plasma Rope to reach many hidden areas.

Game credits

Designed and developed by Factor 5

Designers:

Thomas Engel • Julian Eggebrecht • Frank Matzke

Program:

Peter Thierolf • Thomas Engel

Graphics Design:

Frank Matzke • Ramiro Vaca

Music and Sound effects:

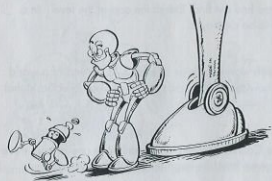
Chris Hülsbeck

Map Design:

Thomas Engel • Julian Eggebrecht • Willi Bäcker • Lutz Osterkorn

Produced by:

Julian Eggebrecht



L'histoire...

Vous êtes en mission pour les Forces de Libération des Planètes Unies lorsque soudain vos pires cauchemars deviennent réalité... Il y a très très longtemps, vous étiez le dernier survivant du vaisseau de guerre Avalon 1, lorsque la "Machine" infernale enleva vos amis et tenta de prendre pouvoir de la galaxie. Durant toutes ces années, vous avez cherché à vous venger et y êtes finalement parvenu en détruisant votre ennemi. Personne ne

s'attendait au retour des forces du mal, mais de vieux souvenirs refont surface en entendant l'ultime message d'une jolie fille. Elle appelle à l'aide car les combattants de la "Machine" infernale sont en train d'envahir sa planète. Une fois de plus, sous les traits de Bren McGuire, vous êtes le chef des Forces de Libération pour une mission capitale afin de détruire à jamais ces forces maléfiques.

Les combattants des Forces de Libération disposent d'une arme ultra-sophistiquée : la combinaison d'assaut Turrican.

Associée à des armes multiples et à une corde en plasma permettant d'atteindre des zones cachées, la combinaison d'assaut Turrican donne à chaque homme la puissance d'une arme toute entière.

Votre mission consiste à vous frayer un chemin à travers 15 niveaux de plus en plus vaste, en commençant par les laboratoires de bio-mécanique de la Machine et en terminant par les terribles cachots de la Reine extraterrestre avant de pouvoir affronter votre ennemi juré. Surtout, n'hésitez pas à utiliser tous les pouvoirs dont vous bénéficiez...

Alors, relevez ce terrible défi !

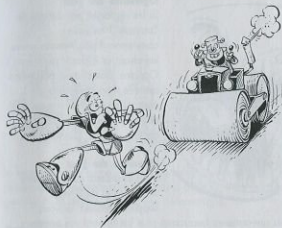
Démarrage du jeu

Insérez votre disquette "Turrican 3" dans votre Amiga et mettez-le sous tension. Une séquence d'introduction apparaît vous présentant l'histoire du jeu. Vous pouvez l'éviter en appuyant sur le bouton de tir. Appuyez sur le bouton de tir dans l'écran principal de sélection pour commencer à jouer.



Problèmes de chargement

Si Turrican 3 ne se charge pas, éteignez votre ordinateur et enlevez les périphériques externes superflus comme l'imprimante (ne déconnectez ni le moniteur ni la télévision) avant de recommencer la procédure de chargement. Si vous ne parvenez toujours pas à charger Turrican 3, placez la (les) disquette (s) défectueuse (s) dans une enveloppe remboursée en y indiquant vos nom et adresse. Afin d'aider notre service d'assistance technique, donnez



nous le plus de détails possibles concernant l'équipement dont vous disposez (sans oublier les périphériques d'expansion de RAM). Envoyez votre paquet à l'adresse suivante : TURRICAN 3 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade Software Ltd fera son possible pour remplacer cette (ces) disquette (s) 28 jours après la date de réception.

Commandes

Vous contrôlez Turrican à l'aide du joystick branché dans le port 1.

Dirigez votre joystick vers le haut pour sauter.

Appuyez rapidement sur le bouton de tir pour faire feu.

Appuyez plus longuement sur le bouton de tir pour activer la corde en plasma, visez et relâchez le bouton de tir pour la lancer.

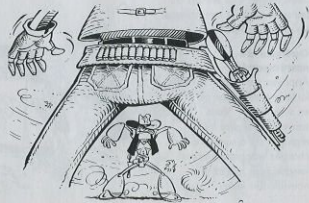
Si la corde est attachée à un mur, sautez en dirigeant votre joystick vers le haut pour vous balancer. Si vous souhaitez lâcher la corde, maintenez le bouton de tir enfoncé tout en vous balançant. La corde clignote. A

ce stade, dirigez votre joystick vers le haut pour sauter dans n'importe quelle direction.

Pour activer la roue d'énergie, maintenez le joystick vers le bas et appuyez sur le bouton de tir pendant 2 secondes.

Appuyez sur la barre d'espacement pour activer la bombe dévastatrice.

Appuyez sur P pour interrompre le jeu ou le reprendre quand vous le souhaitez.





Options de jeu

Si les réglages par défaut de Turrican 3 ne vous conviennent pas, vous pouvez les changer à partir du menu Options. Sélectionnez Options dans le menu principal en mettant en surbrillance ce mot et en appuyant sur le bouton de tir.

Niveau de jeu

Vous disposez normalement de 3 vies et de 3 vies supplémentaires. Si vous

sélectionnez le niveau Easy (Facile), vous anéantissez beaucoup plus facilement vos ennemis mais votre mission se termine après deux mandes. Si vous sélectionnez le niveau Maniac (Mordu), vous disposez de deux vies supplémentaires cachées dans le jeu !

Tir rapide

Normalement, vous devez appuyer lentement sur le bouton de tir pour permettre à Turrican de tirer automatiquement et très vite. Si vous avez des pouces en acier, désactivez le mode Rapid Fire (Tir rapide) !

Commandes

Vous pouvez choisir entre les modes Joystick ou Joy pad :

Joystick : si vous utilisez un joystick à deux boutons, activez la bombe en appuyant sur le second bouton.

Joy pad : si vous utilisez un joy pad compatible avec Mega Drive™, vous pouvez sauter en appuyant sur le second bouton. Appuyez sur la touche Bas pour activer la bombe.

Menu du son

Sélectionnez tous les airs du jeu et écoutez-les sans affecter les effets sonores.

Options de sauvegarde

Appuyez sur le bouton de tir lorsque cette option est mise en surbrillance. Vous sauvegardez ainsi les réglages sur disquette et les chargez automatiquement lorsque vous lancez une nouvelle fois le jeu.



Important !!

Les scores élevés ainsi que les réglages sont sauvegardés sur la disquette, aussi veuillez retirer la protection contre l'écriture afin de permettre la sauvegarde. Vérifiez que la mémoire n'a pas de virus avant de charger le jeu ! Turrican 3 accepte automatiquement toute la mémoire contenue dans votre ordinateur. Si vous disposez de plus de 512 Ko,

le temps de chargement est moins long. Si votre Amiga est équipé d'un processeur plus puissant que le processeur standard 68000, il est systématiquement utilisé par le système de gestion BOB réglant la machine automatique.

Armes

Turrican peut choisir entre trois types d'armes en rassemblant trois icônes clignotantes différentes. Chaque arme peut être utilisée trois fois. Si vous perdez une vie, vos armes redescendent d'un niveau.

Multiple : un tir puissant de grande portée. Très efficace en terrain ouvert.

La Corda Plasma

Appuyez sur le bouton de tir et gardez-le enclenché. A présent, Turrican est en mesure d'atteindre des objets avec son bras. Dirigez la manette de jeu vers la gauche pour faire bouger le bras vers la gauche et vers la droite pour faire bouger le bras vers la droite. Relâchez le bouton de tir pour que la corde plasma puisse se déployer. S'il y a un mur ou un plafond, la corde y prendra son attache.

Quand vous grimpez à la corde, dirigez la manette de jeu dans la direction où vous voulez faire aller Turrican. Dirigez la manette vers le bas pour allonger la corde et vers le haut pour la raccourcir.

Pour relâcher la corde, appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que la corde commence à clignoter. Puis bougez la manette vers le haut pendant que la corde continue de clignoter : la corde va être larguée et Turrican pourra se relever d'un bond.

La corde n'est vraiment pas évidente à manier au début, mais avec le temps, vous apprendrez à faire des choses incroyables avec. Essayez donc d'atteindre grâce à elle des lieux pratiquement inaccessibles. !





En plus de ces trois armes, Turrican possède un missile à tête chercheuse. Sélectionnez cette icône pour utiliser cette arme. Ce missile cherche l'ennemi le plus proche et se dirige vers lui.

Bombe

Si la situation est vraiment désespérée et que vos ennemis vous encerclent, utilisez cette bombe. Elle détruit pratiquement tout ce qui se trouve sur l'écran.

Roue d'énergie

Si vous vous baissez vivement et appuyez sur le bouton de tir, Turrican se transforme en roue d'énergie pratiquement impénétrable. Sous cette forme, vous ne pouvez que poser des mines et lâcher des bombes dans les airs. Dans certaines situations, la roue se révèle très utile ! Pour reprendre votre forme initiale, sautez. Le temps de votre transformation en roue est limité et est indiqué par la ligne située sous l'indicateur d'énergie. Si vous dépassez le temps qui vous est imparti, Turrican retrouve sa forme initiale. Turrican dispose d'une roue d'énergie à chaque niveau.

Conteneur supplémentaire

Tirez sur les conteneurs pour trouver des chargements d'armes supplémentaires ainsi que des sources d'énergie. Des vies sont également cachées.

Diamants

Les diamant vous apportent des bonus de points. Beaucoup d'entre eux sont cachés dans le jeu, alors essayez de les trouver pour augmenter votre score.

Perte d'une vie

Lorsque vous avez épuisé toutes vos ressources d'énergie, vous perdez une vie. Essayez de ramasser des réserves d'énergie pour en regagner.



Laser : arme intéressante pour lutter contre des ennemis robustes.

Rebond : très utile pour affronter les ennemis situés au-dessus et en-dessous de Turrican. Le rebond tire et marche sur les murs.

Missile à tête chercheuse.

Fin d'un niveau

Pour terminer un niveau, cherchez l'ultime sortie à la fin du niveau. A d'autres niveaux, vous allez devoir détruire des monstres énormes.

Fin d'un monde

Le jeu comprend 5 mondes, chacun d'entre eux est divisé en trois niveaux. A la fin d'un monde, un chiffre s'affiche. Il vous indique le nombre de diamants et de vies que vous avez rassemblé ainsi que leur nombre restant.

Fin du jeu

Si vous perdez toutes vos vies, l'écran Continue (Suite) s'affiche s'il vous reste une de vos trois vies supplémentaires. Sélectionnez Yes (Oui) pour reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort et No (Non) pour finir le jeu.

La salle de la méchanceté

Comment devenir un véritable combattant des Forces de Libération.

- Fouillez méticuleusement les niveaux !
- Des vies supplémentaires sont cachées partout !
- Utilisez votre roue d'énergie. Vous n'avez accès à certains endroits qu'en y ayant recours.
- Utilisez la corde en plasma pour atteindre des zones cachées.

Remerciements

Conçu et mis au point par Factor 5
Conception :

Thomas Engel • Julian Eggebrecht • Frank Matzke

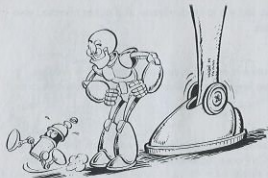
Programmation :
Peter Thierolf • Thomas Engel

Conception des graphiques :
Frank Matzke • Ramiro Vaca

Musique et effets sonores :
Chris Hülsbeck

Conception de la carte :
Thomas Engel • Julian Eggebrecht • Willi Bäcker • Lutz Osterkorn

Production :
Julian Eggebrecht



La storia, fino a questo punto...

Mentre partecipate ad una missione che coinvolge l'Esercito della Libertà dei Pianeti Uniti, ecco che improvvisamente i vostri peggiori incubi si avverano... di nuovo. Anni fa, foste l'unico superstite della navicella spaziale Avalon 1 quando la "Macchina" del male annientò i vostri compagni nel tentativo di conquistare la galassia. Allora cercaste di vendicarvi riuscendo, infine, a distruggere il nemico.

Nessuno si sarebbe aspettato un ritorno delle forze del male, ma... I vecchi ricordi riempiono già la vostra mente, quando udite l'ultimo messaggio di una bellissima fanciulla. Ella chiama disperatamente aiuto, mentre il suo pianeta viene invaso dai soldati della "Macchina". Ancora una volta, in veste di Bren McGuire, siete alla guida dell'Esercito della Libertà in una missione di vitale importanza al fine di annientare per sempre le forze del male.

I combattenti dell'Esercito della Libertà utilizzano un'arma costruita con la tecnologia più moderna:
l'armatura d'assalto Turrican.

Dotata di molti poteri e dell'insostituibile Fune di plasma, che consente di penetrare anche le zone più profonde e nascoste, l'armatura d'assalto Turrican fornisce ad un solo uomo la forza di un intero esercito.

Dovrete avventurarvi attraverso 15 livelli sempre più difficili, passando per i laboratori biomeccanici della Macchina, per giungere ai remoti sotterranei della Regina Alien, fino all'ora dello scontro diretto con il vostro arcinemico. Non esitate a servirvi di tutti i poteri di cui disponete...

La grande sfida vi attende!

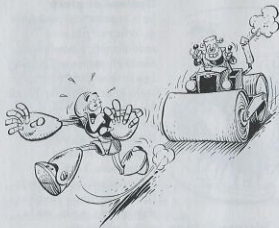
Avvio del gioco

Inserite il dischetto "Turrican 3" nel computer Amiga e accendete il sistema. Comparirà una sequenza introduttiva che illustra la storia del gioco. Questo può essere saltato premendo il pulsante del Fuoco. Premere, inizialmente, il pulsante del Fuoco per accedere allo schermo di selezione principale che consente di avviare il gioco.



Problemi di caricamento

Nell'eventualità improbabile che Turrican 3 presenti problemi di caricamento, spegnere il computer e scollegare tutte le periferiche esterne, quali stampanti (lasciare collegato il monitor o la televisione), prima di ripetere la procedura di caricamento. Se i problemi persistono, mettere il dischetto difettoso in una busta imbottita (non nella confezione), con il proprio nome e indirizzo. Al fine di aiutare il nostro servizio di ricerca e riparazione guasti, si



prega di fornire il maggior numero di informazioni possibile riguardo alla configurazione del sistema usato (senza dimenticare i dispositivi di espansione di RAM). Inviare la busta a: TURRICAN 3 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS, Inghilterra. Renegade Software Ltd farà il possibile per sostituire il dischetto difettoso entro 4 settimane dalla data di ricezione.

Controlli

È possibile controllare Turrican con il joystick inserito nella porta 1.

Per saltare, premere Su.

Per colpire, premere velocemente Fuoco.

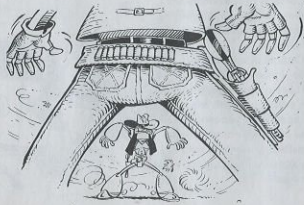
Per attivare la Fune di plasma, premere Fuoco più a lungo; per colpire dalla fune, mirare e rilasciare il pulsante del Fuoco.

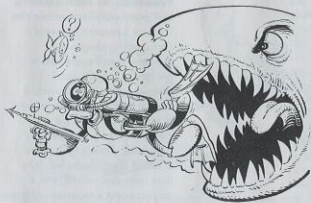
Se la fune è attaccata ad un muro, usare Su per saltare e dondolare. Se si desidera sganciare la fune, tenere premuto il pulsante del Fuoco continuando a dondolare. La fune inizierà a lampeggiare. A questo punto, premere Su per saltare in qualsiasi direzione.

Per attivare la ruota dell'energia, tenere il joystick in posizione Giù e premere il pulsante del Fuoco per 2 secondi.

Premere la Barra spaziatrice per attivare la Gigantesca Bomba Devastante.

Premere P per interrompere e riprendere il gioco in qualsiasi momento.





Opzioni di gioco

Se le impostazioni predefinite di Turrican 3 non sono soddisfacenti, è possibile cambiarle nel menu Opzioni. Selezionare Opzioni dal Menu Principale evidenziando la parola e premendo il pulsante del Fuoco. Livello di gioco. In generale, si hanno a disposizione 3 vite e 3 continuazioni. Selezionando Facile, è molto più semplice distruggere i nemici, ma la

missione ha termine solo dopo 2 mondi. Selezionando Pazzo, non vi è alcuna vita supplementare nascosta nel gioco.

Fuoco rapido

In generale, basta premere delicatamente il pulsante del Fuoco affinché Turrican colpisca automaticamente in modo velocissimo. Se si hanno pollici d'acciaio, si consiglia di disattivare la modalità Fuoco rapido.

Controlli

È possibile selezionare la modalità Joystick o Tastierino direzionale:

Joystick: Se si dispone di un joystick a due pulsanti, è possibile attivare la Bamba intelligente con il secondo pulsante del Fuoco.

Tastierino direzionale: Se si dispone di un tastierino direzionale compatibile con Mega Drive™, è possibile saltare premendo il secondo pulsante. Per attivare la Bomba intelligente, premere Giù e saltare.

Menu Suoni

Consente di selezionare tutti i suoni del gioco e di udirli senza alcun effetto sonoro fastidioso.

Opzioni di salvataggio

Se si preme il pulsante del Fuoco quando questa opzione è evidenziata, tutte le impostazioni verranno salvate su disco e verranno caricate automaticamente la volta successiva in cui il gioco viene caricato.



Importante!!

I punteggi alti e le impostazioni vengono salvati su disco. Rimuovere l'etichetta di protezione da scrittura affinché il salvataggio sia possibile. Assicurarsi che non vi siano virus nella memoria prima di caricare il disco. Turrican 3 supporta automaticamente tutta la memoria del computer usato. Se si dispone di più di 512K, il tempo di

caricamento sarà più breve. Se si dispone di un Amiga dotato di un processore più potente del comune 68000, questo verrà automaticamente usato dalla macchina Automatica regolandosi il sistema di gestione BOB.

Le armi

Turrican è in grado di selezionare fra tre tipi principali di armi raccogliendo tre diverse icone lampeggianti. La potenza di ogni arma può essere aumentata tre volte. Se si perde una vita, le armi di cui si dispone saranno declassate di un livello.

Multiplo: Un potente colpo che tocca più punti. È molto efficace in campo aperto.

The Plasma Rope

Schiacciare il pulsante del fuoco e tenerlo premuto per permettere a Turrican di puntare la sua arma. Premere il joystick a sinistra per far girare l'arma a sinistra, premerlo a destra per far girare l'arma a destra. Lasciare il pulsante del fuoco e The Plasma Rope sparirà. Se ci sono muri o soffitti, la fune vi si attaccherà.

Quando Turrican è appeso alla fune, premere il joystick nella direzione in cui si vuole farlo girare. Per allentare la fune, premere il joystick in basso, per accorciarla, premerlo in alto.

Per abbandonare la fune, premere il pulsante del fuoco finché questa non inizierà a lampeggiare, quindi premere il joystick in alto: Turrican abbandonerà la fune con un salto. All'inizio usare la fune è un po' complicato, ma con un po' di pratica farete cose sorprendenti e potrete raggiungere posti quasi impossibili!

Laser: È efficace contro nemici tenaci.





Ripercussione: È molto utile contro nemici al di sopra o al di sotto di Turrican. La ripercussione colpisce e si allontana strisciando sui muri.

Missile autoguidato
Oltre alle tre armi principali, Turrican dispone di un missile autoguidato. Basta raccogliere l'icona perché sia lanciato automaticamente con la portata

normale. Va alla ricerca del nemico più vicino allo scopo di distruggerlo.

Bomba intelligente

In una situazione disperata, circondati da nemici, si consiglia di utilizzare la Bomba intelligente, che distrugge quasi tutto ciò che è presente sullo schermo.

Ruota dell'energia

Se si tenta di evitare un colpo e si preme il pulsante del Fuoco, Turrican si trasforma in una ruota di energia quasi impenetrabile. In tale forma, è solo possibile collocare mine e lanciare bombe in aria; ma, in alcune situazioni, la ruota si rivela molto utile. Per assumere nuovamente le sembianze normali, basta saltare. Il tempo della ruota è limitato ed è segnalato dalla linea posta al di sotto dell'indicatore di energia. Se il tempo della ruota si esaurisce, Turrican assume nuovamente la forma abituale. Ad ogni livello, il tempo della ruota viene ripristinato.

Contenitore supplementare

Colpire i contenitori per trovare molte armi supplementari e incrementi di potenza. In alcuni luoghi nascosti, è anche possibile trovare vite supplementari.

Diamanti

I diamanti sono utili per accumulare punti. Ve ne sono molti nascosti nel gioco; se li si trova tutti, si ottiene un punteggio alto.

Perdita di una vita

Quando tutta l'energia sarà stata consumata, una delle vite di cui si dispone verrà persa. Occorre cercare di raccogliere incrementi di potenza per ricostituire la propria energia.



Livello completato

Per completare un livello, continuare a cercare fino a quando non si è trovata l'Uscita finale alla fine di tale livello. In alcuni livelli, vi sono mostri enormi da distruggere.

Mondo completato

Il gioco è suddiviso in 5 mondi, ognuno dei quali comprende 3 livelli. Al termine di ogni mondo, verrà indicato il numero di diamanti e di vite raccolti in quel mondo e quanti ancora ne rimanevano.

Fine del gioco

Se si perdono tutte le vite rimaste, verrà visualizzato lo schermo Continuazione, sempre che si disponga ancora di almeno una delle tre continuazioni. Selezionare Sì se si vuole riprendere il gioco dall'inizio del mondo in cui si è persa la vita. Selezionare No se si vuole terminare il gioco.

Stanza della malvagità

Come si diventa un vero combattente dell'Esercito della Libertà...

- Cercare attentamente tra i livelli.
- Vite supplementari sono nascoste dappertutto!
- Non dimenticare di usare la Ruota dell'energia.
- Alcuni luoghi possono essere raggiunti solo mediante la ruota.
- Usare la Funne di plasma per raggiungere molti luoghi nascosti.

Autori del gioco

Progettato e sviluppato da Factor 5

Realizzatori:

Thomas Engel • Julian Eggebrecht • Frank Matzke

Programma:

Peter Thierolf • Thomas Engel

Grafica:

Frank Matzke • Ramiro Vaca

Musica ed effetti sonori:

Chris Hülsbeck

Progettazione mappa:

Thomas Engel • Julian Eggebrecht • Willi Bäcker • Lutz Osterkorn

Prodotto da:

Julian Eggebrecht

