

# TURRICAN II™

The Final Fight







**1 DEUTSCHE ANLEITUNG**

**12 ENGLISH INSTRUCTIONS**

**23 INSTRUCTIONS FRANCAISES**

**32 ISTRUZIONI ITALIANO**



# **TURRICAN II**

**The Final Fight**

**1 LADEANWEISUNGEN**

**3 DIE VORGESCHICHTE**

**4 DAS SPIEL**

**6 DIE WAFFEN**

**7 DIE SYMBOLE**

**10 DAS ANZEIGENFELD**

**11 TIPS & TRICKS**







## AMIGA

Um der Gefahr von Computer-Viren vorzubeugen schalten Sie bitte zunächst den Amiga aus und nach einigen Sekunden wieder ein. Amiga-1000-Besitzer müssen nun die Kickstart-Diskette einlegen. Wenn das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie die Spieldiskette in Laufwerk DFO. Das Programm startet dann automatisch.

## ATARI ST

Schalten Sie den Computer aus und legen Sie die Diskette in Laufwerk A. Sobald Sie den Computer wieder einschalten, wird das Spiel automatisch geladen und gestartet.

## C 64 DISKETTE

Legen Sie bitte die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, tippen Sie LOAD":\*",8,1 über die Tastatur ein, und bestätigen Sie die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet dann automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen. Seite 1 der Disk darf nicht schreibgeschützt sein, da der High-Score sonst nicht abgespeichert werden kann.

## C 64 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Spielkassette in die Datasette. Drücken Sie nun gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Anschließend betätigen Sie die PLAY-Taste der Datasette. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

## AMSTRAD DISKETTE

Legen Sie die Diskette so ins Laufwerk, daß Seite A nach oben zeigt. Geben Sie dann RUN"DISK ein und drücken RETURN. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.





## AMSTRAD KASSETTE

Besitzer eines CPC 664, 6128 oder 464 mit Diskettenlaufwerk müssen I TAPE eingeben und RETURN drücken. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder, wobei Seite A nach oben weisen sollte. Drücken Sie die Tasten CONTROL und ENTER gleichzeitig und betätigen dann die PLAY-Taste an dem Datenrecorder. Das Spiel wird dann automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

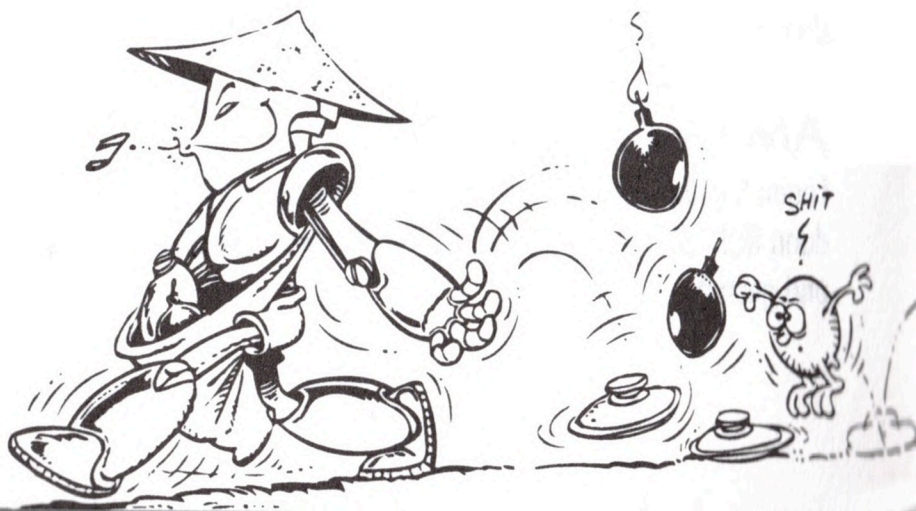
## SPECTRUM DISKETTE

Schalten Sie zunächst den Computer aus und dann wieder ein. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk, wobei Seite A nach oben weisen sollte. Wählen Sie nun den Menüpunkt LOADER aus und drücken Sie ENTER. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

## SPECTRUM KASSETTE

128K: Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder. Drücken Sie die ENTER-Taste und drücken Sie PLAY nach Einlegen von Seite A. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

48K: Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder, wobei Seite A nach oben weisen sollte. Geben Sie nun LOAD"" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen.





## DIE GESCHICHTE GEHT WEITER...

Morgul, die dreigesichtige Inkarnation des Bösen wurde zerstört. Aber Turrican kann noch immer keine Ruhe finden, weiß er doch, daß seine Bestimmung noch nicht erfüllt ist. Eine Aufgabe, nicht zu überbieten an Gefahr und Ruhm, liegt noch vor ihm.

Vor langer Zeit, in einem Universum weit entfernt, kämpften einst auf dem Planeten Landorin aufrechte Rebellen gegen die gefährlichen Horden der MASCHINE und gegen ihren künstlichen Mond, der den Planeten umkreiste.

Der Trabant des Bösen wurde besiegt, und doch: Landorin war nicht befreit. Denn die MASCHINE beherrschte noch immer die Oberfläche des Planeten, und den Bewohnern blieb nur die Möglichkeit, in den Untergrund, in das Innere ihres einst so blühenden Planeten zu fliehen. Was ihnen blieb war nur die Erinnerung an das Paradies, das ihr Planet einst gewesen war und durch dessen Ruinen nun die mutierten Knechte der MASCHINE streiften, immer auf der Suche nach dem Eingang ins unterirdische Höhlensystem der Rebellen. Eines Tages fanden sie ihn. Die Landorianer mußten ihre neue Heimat verlassen und noch weiter ins Planeteninnere fliehen, um dort auf ihr Schicksal zu warten: Den Tod!

Aber bevor sie flohen schafften sie es, noch eine letzte Botschaft, einen verzweifelten Hilfeschrei, in die Weite des Universums auszusenden. Eine Botschaft, die durch das All irrt, auf der Suche nach dem Mann, der es wagen wird, der MASCHINE und ihren Untertanen entgegenzutreten und die letzten Landorianer zu retten, ein Mann, der darauf wartet, sein größtes und gefährlichstes Abenteuer zu bestehen...**TURRICAN.**

Ziehen Sie aus, kämpfen Sie gegen die MASCHINE und ihre Schergen, finden Sie die Waffen und Raumschiffe einer vergangenen Zivilisation und befreien Sie den Planeten Landorin für immer.







Wie schon in **TURRICAN** steuern Sie wieder unseren Helden durch fünf unterschiedliche Welten, in denen ihm die verschiedensten Gefahren begegnen. In der Mitte des Spiels werden Sie ein Raumschiff besteigen und drei Level mit diesem Hilfsmittel bestehen. Ständig wechselnde Gegner versuchen, Sie zu vernichten. Sie müssen geschickt Ihre Waffen einsetzen, um die einzelnen Spielstufen zu überleben. Hierzu stehen Ihnen der Streuschuß, der Laser, der Abprall-Schuß, Minen und vieles mehr zur Verfügung. Um Ihren Kampf zu erleichtern, können Sie auf Ihrem Weg weitere Waffen und andere Extras, wie z.B. Schutzschild und Extraleben einsammeln.

Untersuchen Sie jede Spielebene ganz genau, überall werden Sie auf neue Überraschungen und auf nützliche Dinge stoßen, aber seien Sie vorsichtig: So leicht wie bei Ihrer ersten Mission wird es nicht!

## DIE STEUERUNG DES SPIELES

Allgemeine Hinweise: Das Spiel wird mit Joystick und Tastatur gespielt. Besitzen Sie einen Amiga, so können Sie auch einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen benutzen (Zu empfehlen sind hier die Joysticks für das Sega Master System und das Sega Mega Drive). Der zweite Feuerknopf ersetzt alle Funktionen der Space-Taste, man muß also während des Spiels NIE zur Tastatur greifen. Die Bedienung wird in den folgenden Erläuterungen extra erwähnt.

Joystick nach oben:

Spieler springt. Ist er in der Kreisel-Gestalt, so wird er in seine normale Form zurückverwandelt.

Joystick nach unten:

Spieler duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.



Joystick nach unten und Leertaste drücken:

(Bei Amiga auch: Joystick unten und zweiten Feuerknopf drücken)

Der Spieler kann so in einen Kreisel verwandelt werden. In diesem Zustand ist der Spieler unverwundbar und kann seine Gegner durch bloße Berührung vernichten. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts gelenkt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch enge Gänge zu passieren. Turrican hat inzwischen die Fähigkeit erlangt, sich jederzeit und beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln - allerdings kann er in dieser Gestalt nur noch Minen legen.

Joystick nach links/rechts:

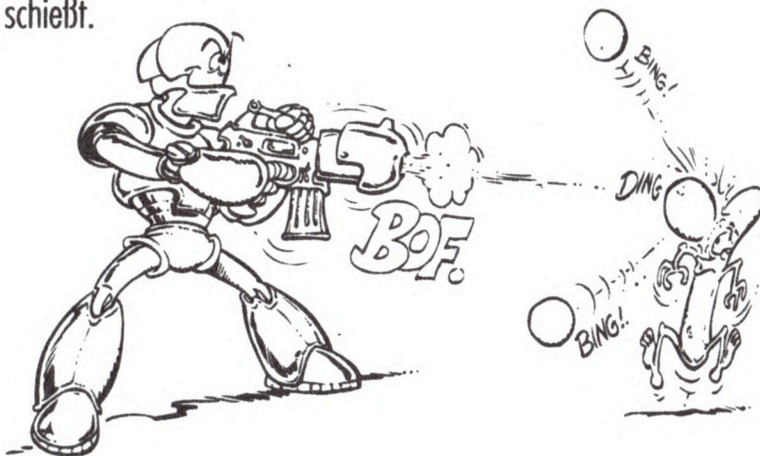
Spieler läuft nach links/rechts.

Feuerknopf halten:

So kann der Spieler einen Rundumschuß (Surround) aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Schüsse drehen sich gegen Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Schüsse drehen sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Rundumschuß kann verschiedene Reichweiten haben. Zu Beginn des Spieles reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf die gesamte Bildschirmbreite verlängert werden.

Feuerknopf kurz drücken:

Spieler schießt.





### DER STREUSCHUSS

Der Streuschuß hat keine besonders durchschlagende Wirkung gegen einzelne große Gegner, ist aber sehr wirkungsvoll im Kampf gegen kleinere Objekte. Man kann ihn zweimal aufrüsten, d.h., daß maximal 5 Schüsse mit einer Salve abgefeuert werden.

### DER LASER

Es kann sich immer nur ein Laser auf dem Bildschirm befinden. Dieser Nachteil wird aber durch eine extrem hohe Durchschlagskraft völlig ausgeglichen. Der Laser ist in 5 Stufen aufzurüsten. Im Gegensatz zu Turrican I wird er nicht länger, sondern höher und ist somit bedeutend effektiver.

### DER ABPRALL-SCHUSS

Wenn Sie sich in Höhlen oder allgemein in unwegsamen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprall-Schuß helfen. Ab der zweiten Aufrüststufe zerplatzt die große Kugel (die übrigens auch recht wirksam ist) in mehrere kleine, die dann von den Wänden abprallen. Dieser Schuß hat drei Stufen, in der Dritten ist der Abprall-Effekt am stärksten.

### DIE ENERGIELINIE

Leertaste drücken:

Bei Amiga auch Feuerknopf 2

Bei Amstrad RETURN

So kann der Spieler zwei Energielinien aktivieren, die sich in voller Bildschirmhöhe nach links und rechts ausbreiten. Alle erreichbaren Gegner werden vernichtet. Sollte aber ein Hindernis im Weg stehen, wird die Linie aufgehalten.

### DIE SUPERWAFFE

Feuerknopf und Leertaste (oder Feuerknopf 2) gleichzeitig drücken:

Die Super-Waffe wird aktiviert. Einmal pro Leben hat Turrican die Möglichkeit, alle Waffensysteme auf einmal zu aktivieren. Meist hat dies die totale Zerstörung aller Gegner im Bild zur Folge. Das leuchtende Diodenfenster ganz links in der Anzeige bedeutet, daß die Superwaffe noch zur Verfügung steht.





## DER PAUSENMODUS

CTRL / P (Amiga,ST):

Hiermit wird der Pausenmodus eingeschaltet. Das Spiel kann unbegrenzt angehalten werden. Nach Druck auf den Feuerknopf kann weiter gespielt werden.

## DAS ENDE

ESC (Amiga/ST):

Mit dieser Taste brechen Sie das Spiel ab und gelangen in den Vorspann zurück.

Während seiner Mission trifft der Spieler immer wieder auf unterschiedliche Symbole, die nützliche Funktionen haben. Alle Symbole sammeln Sie durch Berühren ein und aktivieren sie damit auch automatisch.

Hier eine Auflistung der Symbole:

## KAPSEL



## DIE KAPSEL

Diese Kapsel sollten Sie abschießen; in ihr ist ein Extrasymbol versteckt.

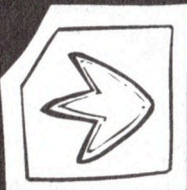
## MULTIPLE



## Rot (MULTIPLE)

schaltet den Streuschuß ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.

## LASER



## Grün (LASER)

schaltet den Laser ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.



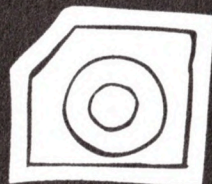




Lila (BOUNCE)

schaltet den Abprallschuß ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.

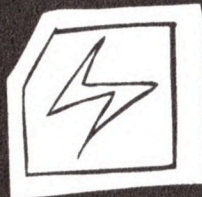
BOUNCE



Blau (SURROUND)

verlängert den Rundumschuß.

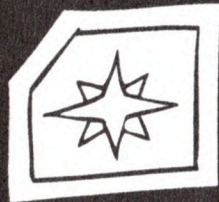
SURROUND



Hellblau (SHIELD)

aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch Berührung vernichtet werden

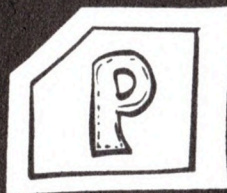
SHIELD



Gelbes 'P' (POWER-UP)

Energie wird auf Maximum geladen.

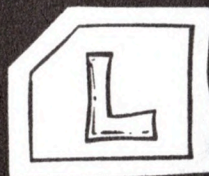
POWER-UP



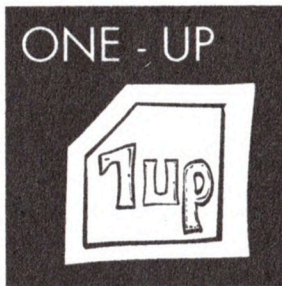
Weißes 'L' (POWER-LINIE)

der Spieler erhält eine Energielinie.

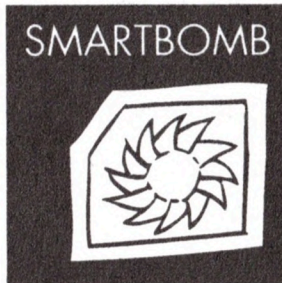
POWER-LINE







Graues `1 UP` (ONE-UP)  
der Spieler erhält ein Extraleben.



Gelb (SMARTBOMB)  
Bei Berührung des Symbols werden alle kleineren  
Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.

### Diamanten

hat der Spieler 100 davon eingesammelt, bekommt er ein `CONTINUE`, d.h. die Möglichkeit noch einen Versuch am Anfang des Levels, in dem er gestorben ist, zu starten. Die maximale Zahl an Continues ist 5 (Im Spiel sind also nicht mehr als 599 Diamanten versteckt!). Die kleinen Dioden neben der Superwaffen-Anzeige zeigen die Zahl der Continues, die schon gesammelt wurden (Amiga/ST).  
**WICHTIG!!** Im Gegensatz zu Turricon I hat man nicht von vornherein 3 Continues!

Dem Spieler stehen zu Beginn des Spieles 3 Leben zur Verfügung. Verlieren kann er diese auf drei Arten:

1. Die Zeit, die in der Anzeigeleiste eingeblendet, ist läuft aus. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung TIME OUT.
2. Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn der Spieler Gegner berührt oder von Schüssen getroffen wird.
3. Der Spieler stürzt in einen Abgrund.

Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Energielinien wieder auf drei eingestellt. Rundumschuß, Streuschuß, Abprall-Schuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.







Auf dem Anzeigefeld kann der Spieler folgende Informationen ablesen (von links nach rechts):

- Anzahl der Leben (Bei Amiga in der linken oberen Bildschirmecke)
- Anzahl der CONTINUES (Bei Amiga/ST Diodenanzeige)
- Superwaffe noch verfügbar (über Anzahl der Leben) verbleibende Zeit
- Anzahl der Diamanten
- Anzahl der Energielinien
- Punktzahl (Bei Amiga in der rechten oberen Bildschirmecke)
- Lebensenergie des Spielers (über der Punktzahl)

Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, so ist ein Eintrag in die High-Score-Liste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die RETURN-Taste betätigt werden. (NUR C64: Es erscheint nun ein Menü. Wird hier der Knopf am Joystick betätigt, so erscheint wieder das Hauptmenü. Bei Drücken der Taste S erscheint die Aufforderung, Seite 1 der Disk einzulegen. Mit der Taste RUN/STOP kommt man wieder ins Menü zurück. Durch Drücken des Knopfes am Joystick dagegen wird die neue Bestenliste abgespeichert.)



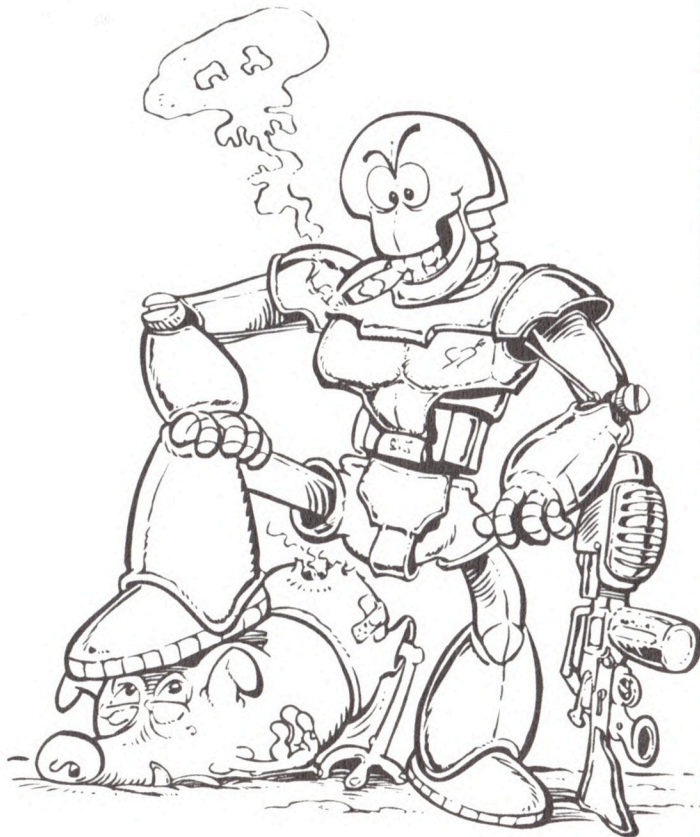
Setzen Sie die drei unterschiedlichen Waffensysteme gezielt ein. Überlegen Sie sich, ob scheinbar schwere Stellen nicht mit einem anderen Waffensystem leichter zu meistern sind.

Benutzen Sie den Kreisel!!!!!!! Turricon hat nicht umsonst die Fähigkeit, sich beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln. Denken Sie daran: Als Kreisel sind Sie unverwundbar und können mit Ihren Minen auch feste Hindernisse sprengen.

Sammeln Sie so viele Leben und Continues wie möglich, denn wenn Sie das Spiel schaffen, bekommen Sie für alles noch einmal Punkte.

Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht weiter wissen - mit kleinen Tricks kommt man an jeder Stelle weiter.

Wer sucht, der findet. Laufen Sie einen Level nicht nur auf dem direkten Weg ab, sondern suchen Sie überall nach versteckten Extras, es lohnt sich bestimmt.







# TURRICAN II

The Final Fight

13 LOADING INSTRUCTIONS

15 PROLOGUE

16 THE GAME

18 THE WEAPONS

19 THE SYMBOLS

22 THE DISPLAY



## AMIGA

To avoid the danger of computer viruses, please first turn off your Amiga and turn it on again after a few seconds. Amiga 1000 users must now insert the Kickstart disk. As soon as the screen shows the icon of the Workbench disk insert the game disk into drive DFO. The program will start automatically.

## ATARI ST

Turn off your computer and insert DISK 1 into drive A. As soon as you turn on your computer again, the computer will load and start the game automatically. Follow the instructions on the screen.

## C 64 DISK

Insert the game disk into your disk drive and type Load ":",\*,8,1. Press the RETURN key. The program will start automatically. Follow the instructions on the screen.

## C 64 TAPE

Rewind the tape and insert the tape into the data recorder. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on your recorder. The program will start automatically. Follow the instructions on the screen.

## AMSTRAD DISK

Insert the disk into your drive, side A showing face up. Type RUN"DISK and press RETURN. The game will load and start automatically. Follow the instructions on the screen.

## AMSTRAD TAPE

Owners of a CPC 664, 6128, or 464 with a disk drive have to enter ITAPE and then press RETURN. Insert the rewound tape into the data recorder, side A showing face up. Press Control and small Enter simultaneously. Press PLAY on your data recorder. The game will start automatically. Follow the instructions on the screen.





# 14 LOADING INSTRUCTIONS

## SPECTRUM DISK

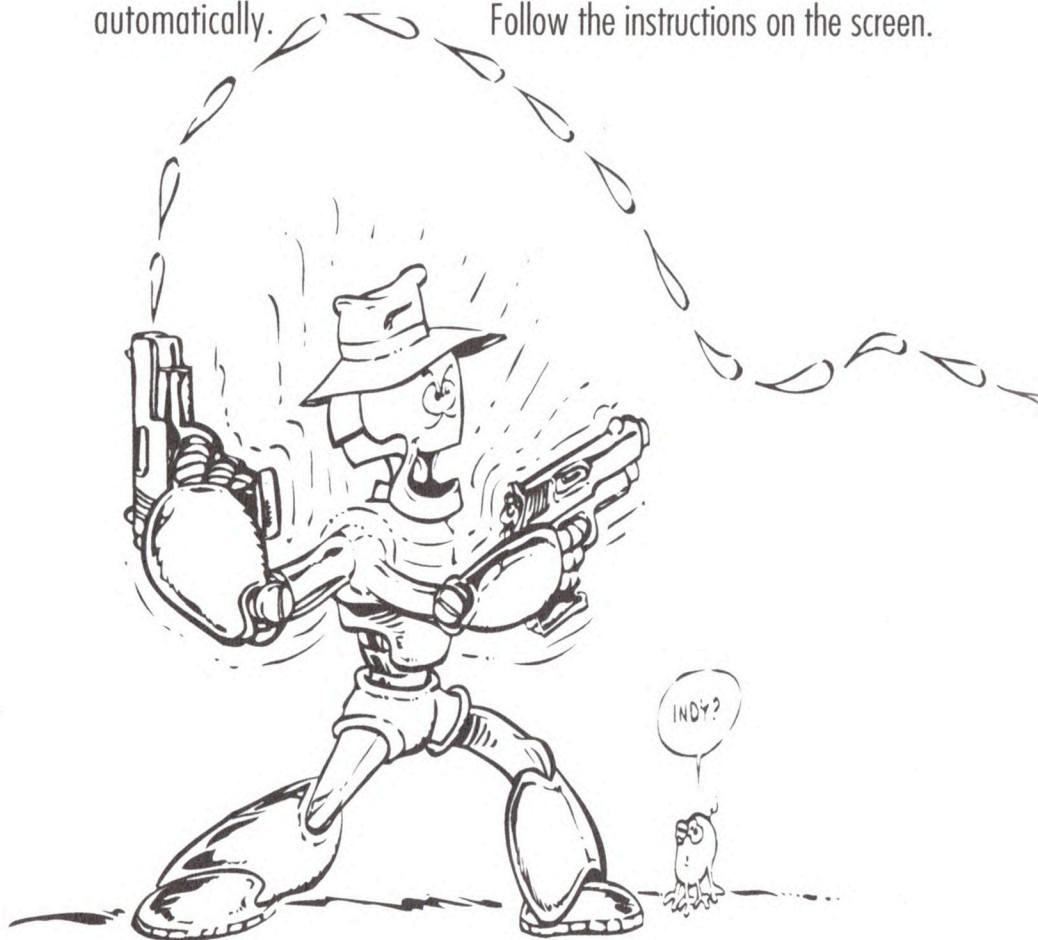
Turn your computer off, and then on again. Insert the disk into your drive, side A showing face up. Now select item LOADER from the menu, and press the ENTER key. The game will start automatically. Follow the instructions on the screen.

## SPECTRUM TAPE

Owners of a +3 first select item +3 BASIC from the 'On' menu and press the ENTER key.

128K: Insert the rewind tape into the data recorder, side A showing face up. Press ENTER and press PLAY afterwards. Follow the instructions on the screen.

48K: Insert the rewind tape into the data recorder, side A showing face up. Now enter LOAD"" and press the ENTER key. The game will load and start automatically. Follow the instructions on the screen.





## THE LEGEND OF TURRICAN CONTINUES...

Morgul, the three-headed incarnation of evil, has finally been destroyed! But you, Turrican, cannot rest because your most dangerous and most noble mission is yet to commence...

A long time ago, in a galaxy far, far away, brave rebellious fighters destroyed the menacing hordes of the MACHINE and it's tyranny-spreading satellite, which circled the planet of the brave, the planet called Landorin.

The evil moon has gone, but Landorin wasn't free. The MACHINE still ruled the surface of the planet. The Landorins retreated to the inner core of their world to await their destiny...DEATH. The machines and mutants, however, went on to roam through the deserted ruins of a long-lost paradise in search of the entrance to the secret caves.

Before, the Landorins retreated, they managed to send a desperate cry for help: A last radio signal floats through the endless reaches of the tri-solar system and off to the farthest reaches of the universe. The cry is heard, and a man has to be found... A man with the courage to face the hordes, a man to free the last survivors of Landorin, a man on his most dangerous adventure ever... **TURRICAN.**

Go out to seek the MACHINE and its' slaves, collect the weapons and ships of an ancient civilization and free the planet Landorin forever!







Turrican travels through five different worlds in which he will be confronted by various perils. In the middle of the game he has to enter a space ship and fight through 3 levels with this hyper fast-moving ship. Ever changing enemies will constantly try to destroy you. You will have to use your weapons skillfully in order to survive the various levels. To assist you in battle, further weapons and extras may be obtained during your journey, e.g. force shields and extra lives. Examine every level closely, you will find new surprises and useful items everywhere.

## HOW TO PLAY THE GAME

General information: The game is played with joystick and keys. Owners of an Amiga may use a joystick with two independent fire buttons. This is explained below.

Joystick up:

Player jumps. If he is in the gyroscope mode, he will transform back to normal again.

Joystick down:

Player ducks away, e.g. from enemies.

Joystick down and press space:

(For Amiga: Joystick down and press second fire button.)

The player will transform into a gyroscope. While in this state the player is invincible and will destroy enemies on touch. The gyroscope spins automatically, and can only be directed to move left or right with the joystick. This shape also allows you to pass through narrow corridors.



Turrican may transform into a gyroscope as often as he wants to. Only in the gyroscope mode he can place mines... The mine is placed on the ground and explodes shortly afterwards. Various enemies around can be dealt with in this manner.

Joystick left/right:

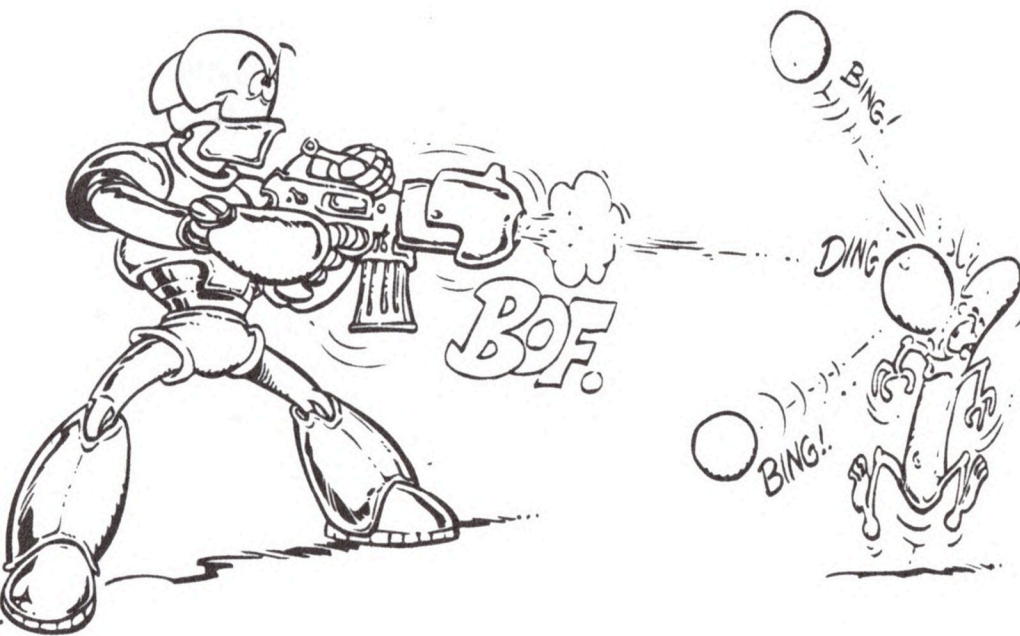
Moves player left/right.

Keeping the firebutton depressed:

The player can activate a flash of lightning (Surround) and may direct it (as long as the firebutton is held), by moving the joystick left (lightning rotates anti-clockwise) or right (lightning rotates clockwise). The lightning can be of different lengths. At the beginning of the game it stretches over half the width of the screen. By gathering up extras it can be extended to stretch over the whole width of the screen.

Pressing firebutton briefly:

Player fires.







## MULTIPLE SHOT

The multiple shot can be increased twice in strength by collecting the right symbols. That means in the end this weapon has 5 shots.

## LASER

The laser has a high penetration rate, making it very effective when fighting against several enemies simultaneously.

The laser fires horizontally, and can be increased in strength by up to 5 times by gathering up the corresponding symbols. The laser will then increase in width and become more effective.

## BOUNCE

This shot can be increased in strength by up to three times.

Very efficient in narrow passages or caves. When twice in strength, the balls burst into smaller balls bouncing back from the walls.

## POWER LINES

ATARI ST, C64, SPECTRUM: SPACE BAR

AMIGA: SPACE BAR or second fire button

AMSTRAD: RETURN

Releases two energy beams, moving right and left over the full height of the screen. All enemies in range will be destroyed. Should an obstacle bar the way, the beam will be terminated.

## SUPERWEAPON

Pressing the firebutton and SPACE (or second firebutton) simultaneously The super weapon is activated. Once per life Turracan can activate this weapon. It is the most effective weapon as all weapon systems are activated simultaneously. The window at the bottom left indicates whether this weapon is still available.

## PAUSES GAME

Pressing CTRL: Pauses game

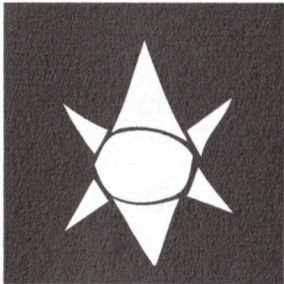
Press the firebutton to continue



ESC

Quit the game and return to the introductory sequence.

During his mission, the player will find the following symbols with useful functions:



Shoot this symbol to activate the hidden extra.

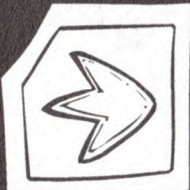
MULTIPLE



Red - MULTIPLE

Activates multiple shot. If already active, the shot will increase in strength.

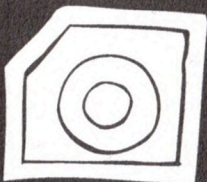
LASER



Green - LASER

Activates laser. If already active, the Laser will be increased in strength.

BOUNCE



Purple - BOUNCE

Activates the bounce shots. If already active, the Bounce will be increased in strength.







Blue - SURROUND  
Extends lightning.

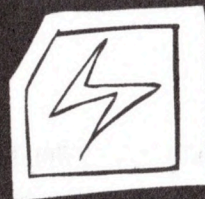
Light blue - SHIELD  
Activates force shield, making the player invincible for a short duration. Enemies will be destroyed on touch during this period.

Yellow 'P' - POWER-UP  
Recharges energy.

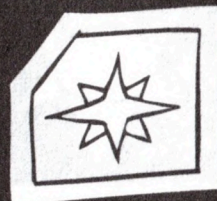
White 'L' - POWER LINE  
The player gains an energy beam.

Grey '1 up' - ONE-UP  
The player gains an extra life.

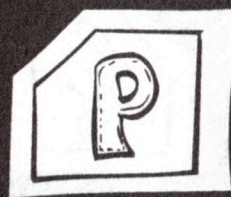
SURROUND



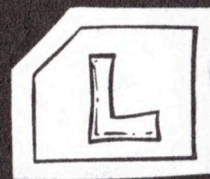
SHIELD



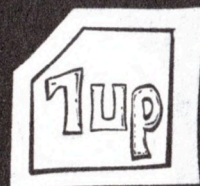
POWER-UP



POWER-LINE

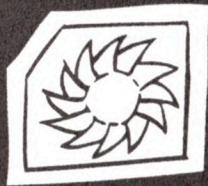


ONE - UP





## SMARTBOMB



## Yellow - SMART BOMB

Touching this symbol destroys all smaller opponents on the screen.

## Diamonds

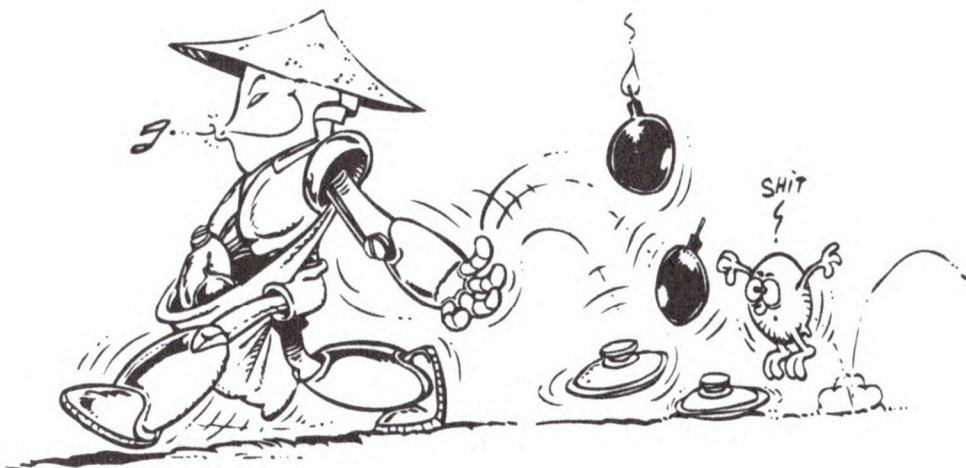
Once the player has gathered up 100 diamonds, he receives another 'CONTINUE', i.e. has the chance to continue the game after all lives have been lost. The maximum no. of CONTINUES is 5 (that means there are exactly 599 diamonds hidden). You can view the number of CONTINUES at the bottom left.

NOTE: There are no CONTINUES when the game is started.

The player has 3 lives at the start of each game. He can lose them in three ways:

1. Time, indicated on the display runs out. The screen display will announce TIME OUT.
2. The player has lost all of his energy. A loss of energy occurs every time the player touches an enemy or is hit by enemy fire.
3. The player falls into an abyss.

If you lose a life the number of energy beams will default to 3. Surround, multiple, bounce and laser will be reduced - if not already at minimum strength.







The player can gain the following information from the display (from left to right):

- Number of lives (Amiga: Upper left corner of the screen).
- Number of CONTINUES (Amiga/ST: diode display).
- Time.
- Number of diamonds.
- Number of energy beams.
- Score (Amiga: Upper-right corner of the screen).
- Energy (above score).

### HIGHSCORE TABLE

Please follow the instructions on the screen!

#### AMIGA, ATARI ST, SPECTRUM, AMSTRAD

If you achieve a top score, you may enter the highscore table. After entering your name press RETURN.

#### C64

A menu will appear. Enter the main menu by pressing the firebutton. Pressing the S-key will prompt a request to insert side 1 of your disk. Return to the menu by pressing the RUN/STOP-key, or press the firebutton to save a highscore.

#### AMSTRAD, SPECTRUM, C64, TAPE VERSIONS

It is not possible to save highscores.

### TIPS & TRICKS

- Try to use all weapon systems. Think carefully which system will best helps you in a given situation.
- Use the gyroscopes! Remember you can use them as often as you want to. Don't forget you are invulnerable and can use mines!
- Collect as many lives and Continues as possible
- Never give up - there is always a solution...
- Do not always take the easiest way - there are hidden secrets everywhere.



# TURRICAN II

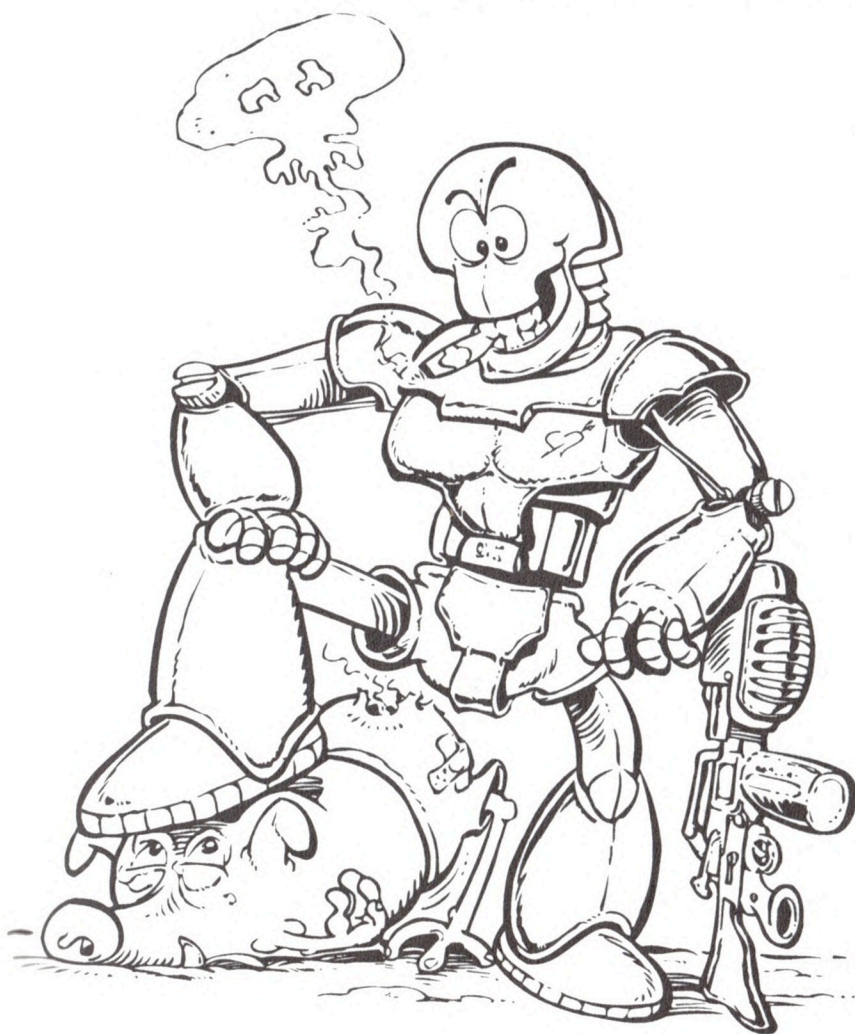
The Final Fight

24 INSTRUCTIONS DE CHARGEMENTS

26 LES COMMANDES

28 DES SYMBOLES

31 INDICATION SUR L'ECRAN





### AMIGA

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

### ATARI ST

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

### C 64 DISQUETTE

Insérez la disquette Turrican dans le lecteur, tapez LOAD":\*",8,1 et appuyez sur la touche RETURN. Le programme démarrera automatiquement. Pour pouvoir sauvegarder votre score, la face 1 de la disquette ne doit pas être protégée de l'écriture.

### C 64 CASSETTE

Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes et rembobinez-la si nécessaire. Appuyez en même temps sur les touches SHIFT et RUN/STOP et ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Le programme démarrera automatiquement.

### AMSTRAD DISQUETTE

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

### AMSTRAD CASSETTE

Si vous possédez un CPC 664, 6128 ou 464 avec un lecteur de disquettes, vous devez tout d'abord taper I TAPE puis appuyer sur RETURN ( remarque: le trait devant TAPE doit être vertical !!!).

Insérez ensuite la cassette dans le lecteur de cassettes (face A vers le haut) et



rembobinez-la si nécessaire. Appuyez en même temps sur les touches CONTROL et ENTER, puis sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Le programme chargera et démarrera automatiquement.

## SPECTRUM DISQUETTE

Eteignez d'abord votre ordinateur puis rallumez-le. Insérez la disquette (face A vers le haut) dans le lecteur de disquettes. Choisissez la commande LOADER dans le menu et appuyez sur ENTER. Le programme chargera et démarrera automatiquement.

## SPECTRUM CASSETTE

128K: Insérez la cassette (face A vers le haut) dans le lecteur de cassettes et rembobinez-la si nécessaire. Appuyez sur ENTER puis sur PLAY. Suivez les instructions qui apparaissent alors à l'écran.

48K: Insérez la cassette (face A vers le haut) dans le lecteur de cassettes et rembobinez-la si nécessaire. Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Le programme chargera et démarrera automatiquement. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

## LE JEU

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

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

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







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

Joystick vers le haut:

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

Joystick vers le bas:

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

Joystick vers le bas et barre espace:

(ou joystick vers le bas et deuxième bouton de tir si vous avez un Amiga)  
Permet de transformer le joueur en toupie, de le rendre invulnérable et de le faire passer par des couloirs très étroits. Sous cette forme, il suffit simplement de toucher un ennemi pour le tuer.

La toupie roule automatiquement et ne peut être dirigée avec le joystick, que vers la droite ou vers la gauche.

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

Joystick vers la gauche ou la droite:

Déplacement du joueur vers la gauche ou la droite.

Bouton de tir maintenu:

Cette commande permet au joueur de déclencher et de diriger un tir dispersé (surround) vers la gauche (mouvement du joystick vers la gauche) ou vers la droite (mouvement du joystick vers la droite). Au début



du jeu, le tir atteint une distance correspondant à la moitié de l'écran. Il peut être rallongé en ramassant des bonus.

#### Bouton de tir:

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

#### LE TIR MULTIPLE

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

#### LE LASER

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

#### LE TIR REBONDISSANT (BOUNCE)

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

#### BARRE ESPACE

(ou deuxième bouton de tir sur Amiga, ou RETURN sur Amstrad)

Le joueur peut déclencher deux lignes d'énergie qui s'étendent vers la droite et vers la gauche, sur toute la hauteur de l'écran. Elles détruisent tous les adversaires qu'elles peuvent atteindre, mais sont arrêtées par les obstacles qu'elles rencontrent.

Bouton de tir et barre espace (ou deuxième bouton de tir) en même temps:

Dans chacune de ses vies, Turrican a la possibilité de déclencher toutes les armes simultanément. Il détruit ainsi tous les ennemis. La fenêtre de gauche indique si cette super-arme est encore disponible (diode lumineuse) ou non.





## PAUSE

CTRL / P (Amiga, ST) en même temps:

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

## ESC

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

Liste des symboles qui apparaissent au cours du jeu:

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

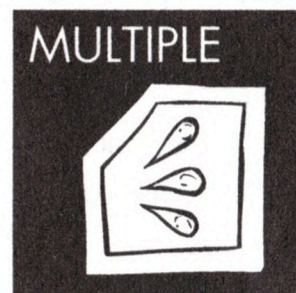
## CAPSULE

Tirez sur cette capsule, car elle renferme un super-bonus.



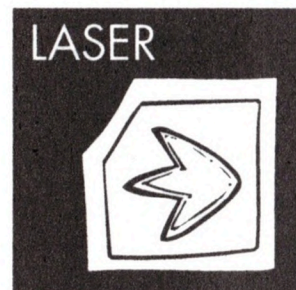
## Rouge - MULTIPLE

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



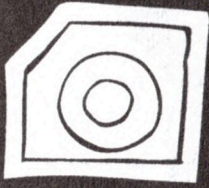
## Vert - LASER

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





## BOUNCE



Violet - BOUNCE

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

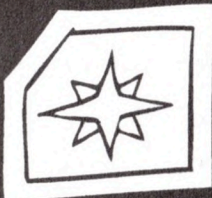
## SURROUND



Bleu - SURROUND

Déclenche le tir dispersé.

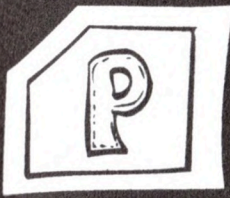
## SHIELD



Bleu clair - SHIELD

Déclenche le bouclier, rend le joueur invulnérable pendant quelques secondes et lui permet de détruire un adversaire par simple effleurement.

## POWER-UP



`P` jaune - POWER-UP

L'énergie est chargée au maximum.

## POWER-LINE



`L` blanc - POWER LINE

Le joueur reçoit une ligne d'énergie.



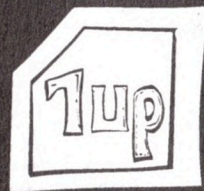




`1up` gris - ONE-UP

Le joueur reçoit une vie supplémentaire.

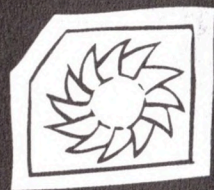
ONE - UP



Jaune - Smartbomb

L'effleurement de ce symbole permet de détruire tous les petits adversaires qui apparaissent à l'écran.

SMARTBOMB



Diamants

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

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

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

Chaque fois que le joueur perd une vie, le nombre de lignes d'énergie disponibles revient à trois. Le tir multiple, le laser, le tir rebondissant et le tir dispersé sont remis à leur puissance minimale.

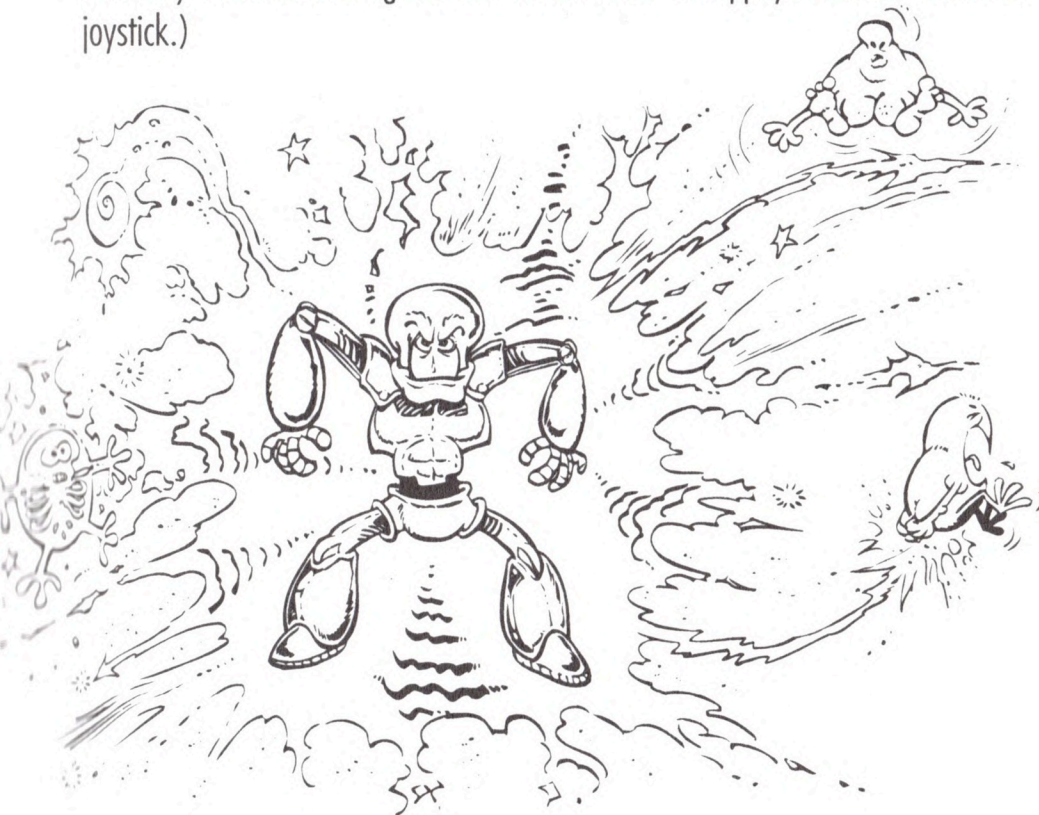


Sur l'écran, vous pouvez lire de droite à gauche les indications suivantes:

- nombre de vies (Amiga: en haut à gauche)
- nombre de CONTINUES (diode sur Amiga et ST)
- Super-tir encore disponible (au dessus du nombre de vies)
- temps écoulé
- nombre de diamants
- nombre de lignes d'énergie
- score (Amiga: en haut à droite)
- énergie du joueur (au dessus du score)

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

(C64 uniquement: Vous voyez alors apparaître un menu. Pour retourner au menu principal, appuyez sur le bouton du joystick. Si vous appuyez sur la touche S, on vous demande d'insérer la face 1 de la disquette. Pour revenir au menu, appuyez sur RUN/STOP. La sauvegarde des scores se fait en appuyant sur le bouton du joystick.)







# TURRICAN II

The Final Fight

33 ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

34 IL GIOCCO

35 COME GIOCARE

36 DIVERSI SIMBOLI

40 IL DISPLAY



## AMIGA

Per evitare il pericolo di virus spegnete prima il vostro Amiga e riaccendetelo dopo alcuni secondi. Gli utenti Amiga 1000 devono inserire il disco Kickstart. Appena lo schermo mostra l'icona del disco Workbench inserite il disco del gioco nel drive DFO. Il programma inizierà automaticamente.

## ATARI ST

Spegnete il vostro computer ed inserite il DISCO 1 nel drive A. Appena riaccendete il vostro computer questo caricherà e farà iniziare il gioco automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

## C64 DISCO

Inserite il disco del gioco nel vostro drive, digitate Load "\*",8,1 e premete RETURN. Il programma inizierà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

## C64 CASSETTA

Inserite la cassetta riavvolta nel registratore. Ora premete SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente. Poi premete PLAY sul vostro registratore. Il programma inizierà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

## AMSTRAD CASSETTA

I possessori di un CPC 664, 6128, o 464 con il drive, devono digitare TAPE e poi premere RETURN. Inserite la cassetta riavvolta nel registratore, con il lato A verso l'alto. Premete CONTROL ed ENTER contemporaneamente, poi premete PLAY sul registratore. Il gioco inizierà automaticamente. Seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo.

## AMSTRAD DISCO

Inserite il disco nel vostro drive, lato A rivolto verso l'altro. Poi digitate RUN"DISK e premete RETURN. Il gioco caricherà ed inizierà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.





## SPECTRUM DISCO

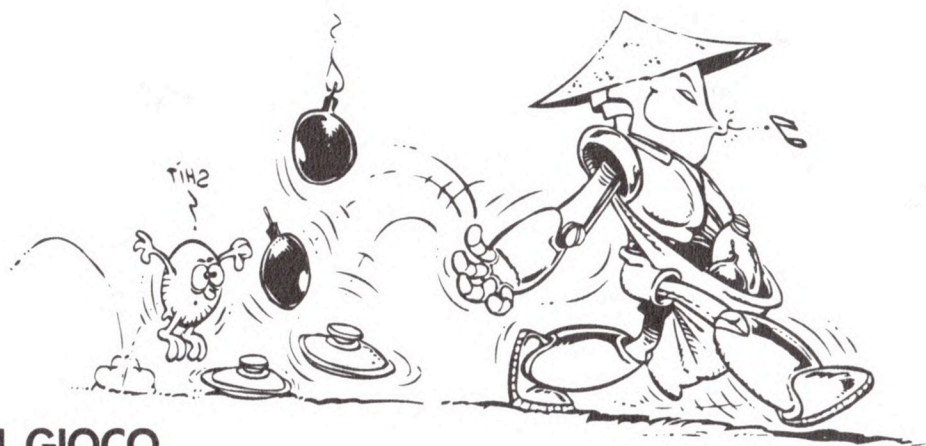
Spegnete il vostro computer, e poi riaccendetelo. Inserite il disco nel vostro drive, lato A rivolto verso l'alto. Ora selezionate l'opzione LOADER dal menu, e premete il tasto ENTER. Il gioco inizierà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

## SPECTRUM CASSETTA

I possessori di un +3 devono prima selezionare l'opzione +3 BASIC dal menu ON e premere il tasto ENTER.

128K: Inserite la cassetta riavvolta nel registratore, con il lato A rivolto verso l'alto. Premete ENTER e poi PLAY. Seguite le istruzioni sullo schermo.

48K: Inserite la cassetta riavvolta nel registratore con il lato A rivolto verso l'alto. A questo punto digitate LOAD"" e premete il tasto ENTER. Il gioco caricherà ed inizierà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.



## IL GIOCO

In Turrigan guiderete il vostro eroe attraverso cinque mondi diversi, dove dovrà affrontare molti pericoli. Nel bel mezzo del gioco dovrete saltare a bordo di una navicella spaziale e combattere attraverso 3 livelli differenti. Nemici sempre nuovi tenteranno di distruggervi in ogni momento. Dovrete utilizzare le vostre armi con abilità per poter sopravvivere. Per aiutarvi durante la battaglia, potete raccogliere armi extra ed altri bonus durante il percorso, per esempio scudi e vite extra. Esaminate tutti i livelli attentamente poiché potrete trovare nuove sorprese ed oggetti utili dappertutto.



Informazione generale: si può giocare con il joystick ed i tasti. I possessori di un Amiga potrebbero utilizzare un joystick con due pulsanti fuoco indipendenti, come sotto descritto.

Joystick verso l'alto:

Il giocatore salta. Se è trasformato in giroscopio, tornerà normale.

Joystick verso il basso:

Il giocatore si abbassa, ad esempio per evitare i nemici.

Joystick verso il basso tenendo premuto il pulsante di fuoco:

(o, per Amiga: joystick verso il basso tenendo premuto il secondo pulsante fuoco).

Il giocatore si trasforma in un giroscopio. Mentre è in questo stato diventa invincibile e distruggerà i nemici solo toccandoli. Il giroscopio gira automaticamente, e lo si può direzionare solo verso destra o sinistra tramite il joystick. Questa forma vi permette anche di passare attraverso stretti corridoi. Ora Turrican può trasformarsi in un giroscopio quando vuole. Ma solo ora può attivare mine... La mina viene posta sul terreno e scoppia poco dopo. Vari nemici verranno eliminati in questo modo.

Joystick a sinistra/destra:

Muove il giocatore a sinistra/destra.

Premendo il pulsante di fuoco:

Il giocatore può attivare un raggio di lampi e lo può direzionare (fino a quando terrà premuto il pulsante di fuoco), muovendo il joystick verso sinistra (il lampo ruota in senso antiorario) o a destra (il lampo ruota in senso orario). Il lampo può avere durata diversa. All'inizio del gioco occupa metà della grandezza dello schermo. Raccogliendo gli extra, arriverà ad occupare anche tutto lo schermo.

Premendo brevemente il pulsante di fuoco:

Il giocatore spara.







## MULTIPLO

Lo sparo multiplo si può estendere a due gradi collezionando i simboli esatti. Questo significa che avete a disposizione 5 colpi simultanei alla fine.

## LASER

Il laser possiede un indice di penetrazione molto alto, e diventa ancora più efficace quando si combatte contro diversi nemici contemporaneamente. Il laser spara orizzontalmente e può aumentare fino a 5 gradi collezionando i simboli corrispondenti. Non diventa più lungo, ma più alto e di maggior efficacia.

## RIMBALZO

Molto efficace in passaggi stretti o cave. Nel secondo grado le palle scoppiano creandone di più piccole rimbalzando a ritroso dai muri. Questo sparo ha tre gradi.

## LINEE DI ENERGIA

Premendo la barra spaziatrice:

Su Amiga anche il secondo pulsante di fuoco

Su Amstrad RETURN.

Attiva due linee di energia, che si muovono a destra ed a sinistra all'altezza massima dello schermo. Tutti i nemici nelle vicinanze verranno distrutti. Se alcuni ostacoli bloccheranno la strada, la linea viene fermata.

## BARRA SPAZIATRICE

Premendo il pulsante di fuoco e la barra spaziatrice (o il secondo pulsante di fuoco) contemporaneamente.

L'arma super viene attivata. Per una volta sola ad ogni vita Turrican ha la possibilità di attivare quest'arma. E' l'arma più potente poiché tutti i sistemi di armamento sono attivati contemporaneamente. La finestra in basso a sinistra indica se l'arma è ancora disponibile.



## PAUSA

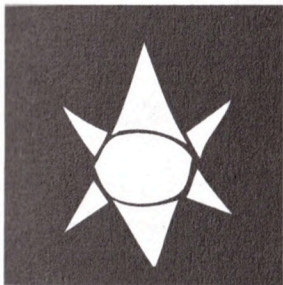
Premendo CTRL:

Pausa. Premete il pulsante di fuoco per continuare.

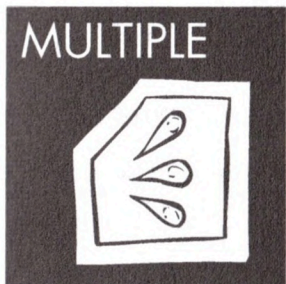
## ESC

Uscite dal gioco e ritornate alla sequenza introduttiva.

Durante la sua missione il giocatore troverà diversi simboli con funzioni molto utili. Ecco una lista:

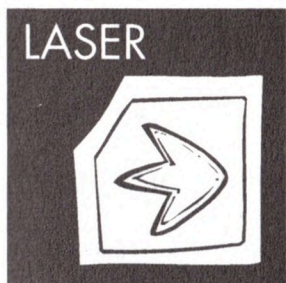


Colpite questo pod, c'è un'importante simbolo nascosto.



Rosso - MULTIPLO

attiva lo sparo multiplo; se è già stato attivato, verrà aumentato.



Verde - LASER

attiva il laser; se è già stato attivato, verrà aumentato.



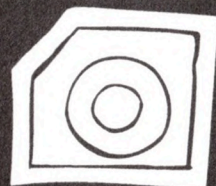




Viola - RIMBALZO

attiva il rimbalzo; se è già stato attivato, verrà aumentato.

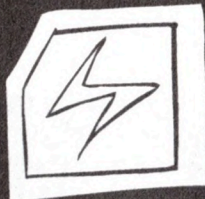
BOUNCE



Blu - SURROUND

aumenta il lampo.

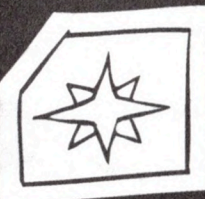
SURROUND



Azzurro - SHIELD

attiva lo scudo di forza, in modo che il giocatore diventi invincibile per poco tempo. In questo periodo i nemici verranno distrutti al contatto.

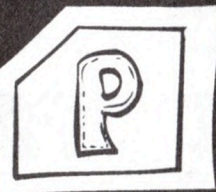
SHIELD



Giallo 'P' - POWER-UP

ricarica la vitalità.

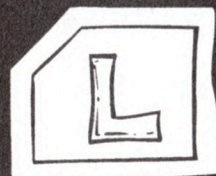
POWER-UP



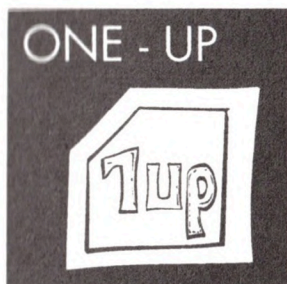
Bianco 'L' - POWER LINE

il giocatore guadagna una linea d'energia.

POWER-LINE







Grigio `1 up`  
il giocatore guadagna una vita extra.



Giallo - SUPERBOMBA  
Toccando questo simbolo si distruggono tutti gli avversari minori sullo schermo.

### Diamanti

una volta che il giocatore ha raccolto 300 diamanti, riceve un altro 'CONTINUA', ad esempio ha la possibilità di continuare una partita dopo aver perso tutte le vite. Il massimo di 'CONTINUA' è 5 (ciò significa che ci sono esattamente 599 diamanti nascosti). Vedi l'ammontare dei 'CONTINUA' in basso a sinistra. PRENDI NOTA: non avrai alcun continua quando inizierai a giocare.

All'inizio di ogni partita il giocatore ha 3 vite. Potrà perderle in tre modi:

1. Quando il tempo, indicato sul display, termina. Il display dello schermo ti avviserà quando il TEMPO è TERMINATO.
2. Quando il giocatore ha perso tutta la sua vitalità. Vi sarà una perdita di vitalità ogni volta che il giocatore toccherà un nemico o che sarà raggiunto dal suo fuoco.
3. Quando il giocatore cade in un abisso. Se perdi una vita, il numero delle linee energetiche verrà resettato a 3. Il lampo, lo sparo multiplo, il rimbalzo ed il laser verranno ridotti, se non si trovano già alla minima potenza.

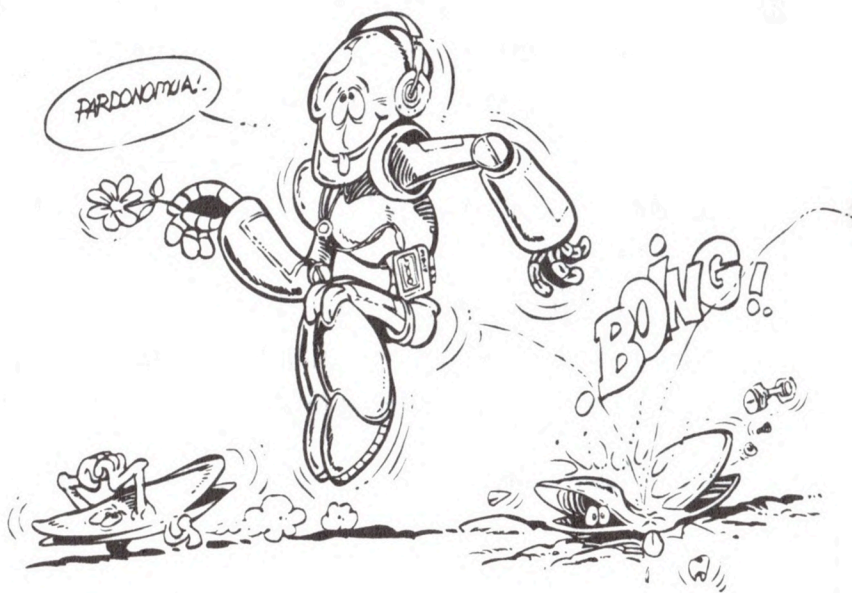




Il giocatore può ottenere le seguenti informazioni dal display (da sinistra a destra):

- Numero di vite (Amiga: nell'angolo in alto a sinistra dello schermo)
- Numero di 'CONTINUA' (Amiga/ST: schermo a diodi)
- Tempo
- Numero di diamanti
- Numero di linee energetiche
- Punteggio (Amiga: in alto a destra sullo schermo)
- Vitalità (sotto il punteggio)

Se raggiungete il massimo punteggio potrete entrare nella tabella del punteggio. Dopo aver digitato il tuo nome premi RETURN. (Poi apparirà un menù. Entrate nel menù principale premendo il pulsante di fuoco. Premendo il tasto S, vi sarà richiesto di inserire il lato 1 del tuo disco. Ritornate al menù premendo il tasto RUN/STOP, o premete il pulsante di fuoco per salvare il punteggio/ solo C64).











Designed by Manfred Trenz  
Andreas Escher  
Holger Schmidt  
Julian Eggebrecht  
(based on an original design by Manfred Trenz)

C64 - version developed by Rainbow Arts  
16 Bit - versions developed by Factor 5  
Z80 - versions developed by Enigma Variations

Programmed by Manfred Trenz (C64)  
Holger Schmidt (Amiga) - courtesy of Factor 5  
Thomas Engel (Atari ST) - courtesy of Factor 5

Graphics by Andreas Escher (C64, Amiga)  
Manfred Trenz (C64)  
Sven Meier (Atari ST)

Music & Soundeffects by Chris Huelsbeck (Amiga)-courtesy of A.U.D.I.O.S.  
Markus Siebold (C64)  
Jochen Hippel (Atari ST)  
Manfred Trenz (C64)

Package Artwork Celal Kandemiroglu  
Layout Monika Röder

Marketing & Press Kristin Dodt  
Stefan Graen

Produced by Julian Eggebrecht

Managing Director Marc A. Ullrich









