

OTHER KIXX TITLES AVAILABLE FROM LEADING STOCKISTS

TITLE	ATARI ST	AMIGA	PC & COMPATIBLES 5.25" 3.5"	TITLE	ATARI ST	AMIGA	PC & COMPATIBLES 5.25" 3.5"
1943™				Moonwalker™			
Action Fighter™			DUAL*	Outrun™			
Axels Magic Hammer™				Rick Dangerous			DUAL*
Barbarian II™				Road Blasters™			
Barbarian				Super Scramble™			
Bionic Commando™				Skidz™			
Blasteroids™				Street Fighter™			
California Games™				Strider™			
Conqueror				Switchblade™			
Dragons of Flame				Stunt Car Racer			
Driller™				St. Dragon			
Dominator				Thunderblade™			
Forgotten Worlds™				Turbo Outrun™			
Games Summer Edition™				Turrican			
Gauntlet II™				Tusker			
Ghouls 'N' Ghosts™				Ultimate Darts™			
Heroes of the Lance				Vigilante™			
Gary Linekers™ Hot Shots				W. C. Leaderboard™			
Impossible Mission II™				X-Out™			
Indy - Last Crusade™				Z-Out™			
LED Storm™							

If you encounter any difficulty obtaining any KIXX products, make out a cheque or postal order for £7.99* + 50p (P+P) per title to KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Allow 28 days for delivery. Subject to stock availability.
(* £9.99 for Dual Media PC titles)

TURRICAN II™ - THE FINAL FIGHT

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST/CBM AMIGA

Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

CBM 64/128 DISK

Type LOAD™, 8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

THE GAME

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. forcefields 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 fire button 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.

THE WEAPONS

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 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: SPACE BAR

AMIGA: SPACE BAR or second fire button

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 fire button and SPACE (or second firebutton) simultaneously the super weapon is activated. Once per life Turrican 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

THE SYMBOLS

ESC - Quit the game and return to the introductory sequence.

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



1. Shoot this symbol to activate the hidden extra.



3. Green - LASER
Activates laser. If already active, the Laser will be increased in strength.



5. Blue - SURROUND
Extends lightning.



7. Yellow 'P' - POWER - UP
Recharges energy.



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



2. Red - MULTIPLE
Activates multiple shot. If already active, the shot will increase in strength.



4. Purple - BOUNCE
Activates the bounce shots. If already active, the Bounce will be increased in strength.



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



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



10. Yellow - SMART BOMB
Touching this symbol destroys all smaller opponents on the screen.

DIAMONDS

Once the player has gathered up 100 diamonds, he receives '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 399 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 with 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 loose 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 DISPLAY

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

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

HIGHSCORE TABLE

Please follow the instructions on the screen!

AMIGA, ATARI ST

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.

TIPS AND TRICKS

- Try to use all weapon systems. Think carefully which system will best help 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.



CBM 64/128 DISK
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC

Rainbow
KIXX Arts

TURRICAN II™

The Final Fight

TURRICAN II™ - THE FINAL FIGHT

LADLEANWEISUNGEN

ATARI ST/CBM AMIGA

Lege die Diskette ein und schalte den Computer ein. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen dem Bildschirm.

CBM 64/128 DISKETTE

Tippe LOAD (Laden) """,8,1 ein und drücke RETURN. Das Spiel lädt sich und läuft run automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DAS SPIEL

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 zurück verwandelt.

Joystick nach unten: Spieler duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.

Joystick nach links/rechts: Spieler läuft nach links/rechts.
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.

DIE WAFFEN

DERSTREUSCHUSS

Der Streuschuß hat keine besonders durchschlagende Wirkung gegen einzelne große Gegner, ist aber sehr wirkungsvoll in Kampf gegen kleinere Objekte. Man kann ihn zweimal aufrufen, 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 3 Stufen aufzurufen. Im Gegensatz zu Turrican I wird er nicht länger, sondern höher und ist somit bedeutend effektiver.

DERABPRALL-SCHUSS

Wenn Sie sich in Höhlen oder allgemein in unwegsamen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprall-Schuß helfen. Ab der zweiten Aufrufstufe 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 Diodenlester 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.

DIE SYMBOLE

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:

Bitte beziehen Sie sich auf die nummerierten englischen Abbildungen

1. DIE KAPSEL - Diese Kapsel sollten Sie abschießen; in ihr ist ein Extrasymbol versteckt.

2. Rot (MULTIPLE) - schaltet den Streuschuß ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.

3. Grün (LASER) - schaltet den Laser ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.

4. Lilä (BOUNCE) - schaltet den Abprallschuß ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.

5. Blau (SURROUND) - verlängert den Rundumschuß.

6. Hellblau (SHIELD) - aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch Berührung vernichtet werden.

7. Gelbes 'P' (POWER UP) - Energie wird auf Maximum geladen.

8. Weißes 'L' (POWER-LINE) - der Spieler erhält eine Energielinie

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

10. 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 Turrican 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, zurückgestellt.

DAS ANZEIGEFELD

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.)

TIPS & TRICKS

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

Benutzen Sie den Kreisel!!!!!!! Turrican 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.

©1991 Rainbow Arts. Alle Rechte Vorbehalten.

TURRICAN II™ -THE FINAL FIGHT

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMIGA/ATARI ST

Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM 64/218 DISCO

Batti LOAD """,8,1 e premi RETURN. Il gioco si carica e gira automaticamente, poi segui le indicazioni sullo schermo.

IL GIOCO

In Turrican 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 tenderanno 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 giroscopia, 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 vero il basso tenendo premuto il secondo pulsante fuoco). Il giocatore si trasforma in un giroscopia. Mentre è in questa stato diventa invincibile e distruggerà i nemici solo toccandoli. Il giroscopia 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 giroscopia 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.

DIVERSI SIMBOLI

MULTIPIO

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 alta, 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.

Attiva due linee di energia, che si muovono a destra ed a sinistra all'altezza massima della schermo. Tutti i nemici vicinane 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 sparo viene attivata. Per una volta sola ad ogni vita Turrican ha la possibilità di attivare quest'arma. E' l'arma più potente poiché tutti 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:

Fare riferimento ai diagrammi numerati in inglese

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

2. Rosso - MULTIPLO - attiva lo sparo multiplo; se è già stato attivato, verrà aumentato.

3. Verde - LASER - attiva il laser; se è già stato attivato, verrà aumentato.

4. Viola - RIMBALZO - attiva il rimbalzo; se è già stato attivato, verrà aumentato.

5. Blu - SURROUND - aumenta il lampo.

6. 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.

7. Giallo 'P' - POWER-UP - ricarica la vitalità

8. Bianco 'L' - POWER LINE - il giocatore guadagna una linea d'energia.

9. Grigio '1 up' - il giocatore guadagna una vita extra.

10. 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 DISPLAY

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).

©1991 Rainbow Arts. Tutti i diritti.