

TURRICAN II - THE FINAL FIGHT

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD Y SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

Para evitar que un virus se introduzca en tu ordenador, aconsejamos que apagues tu Amiga y que lo vuelvas a encender transcurridos unos segundos. Los usuarios del Amiga 1000 han de insertar el disco Kickstart. En cuanto aparezca en pantalla el icono del disco Workbench, inserta el juego en la diskettera DF0. El programa empezará automáticamente.

Atari ST

Desconecta tu ordenador e inserta el DISCO 1 en la diskettera A. En cuanto vuelvas a encender tu ordenador, el juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Commodore 64

Inserta la cinta del juego ya rebobinada en el cassette. Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/STOP. Seguidamente, pulsa PLAY en tu cassette. El programa empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

1

Aventúrate en la búsqueda de la MAQUINA y sus esclavos, coge todas las armas y naves de una antigua civilización y libera el planeta Landorín ¡de una vez por todas!

EL JUEGO

Turrican viajará a través de cinco mundos distintos donde se enfrentará a varios peligros. A mitad del juego, tendrás que entrar dentro de una nave espacial y luchar a través de tres niveles con tu nave a velocidades de hiperespacio. Multitud de enemigos intentarán destruirte sin cesar. Tendrás que usar tus armas con habilidad para poder sobrevivir los distintos niveles. Podrás obtener armas y bonificaciones adicionales durante tu viaje para usarlos en la batalla, como por ejemplo escudos de fuerza y vidas adicionales.

Examina detenidamente cada uno de los niveles; encontrarás nuevas sorpresas y artículos de gran utilidad en los sitios más inesperados.



5

Amstrad disco

Inserta el disco en tu unidad, con la cara A mirando hacia arriba. Seguidamente, teclea RUN/DISK y pulsa RETURN. El juego se cargará y empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amstrad cinta

Los usuarios de un CPC 664, 6128 o 464 con una unidad de disco tendrán que teclear I TAPE y pulsar RETURN. Inserta la cinta ya rebobinada en el cassette, con la cara A mirando hacia arriba. Pulsa simultáneamente CONTROL y la tecla ENTER más pequeña, y luego pulsa PLAY en el cassette. El juego empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.



2

COMO JUGAR

Información general: El juego funciona con joystick y con las teclas. Los usuarios de Amiga podrán usar un joystick con dos botones de fuego independientes. Esto se explica a continuación.

Joystick hacia arriba:

El jugador saltará. Si está en el modo giroscopio, volverá a transformarse en un ser normal.

Joystick hacia abajo:

El jugador se retira, esquivando a sus enemigos.

Joystick hacia abajo y pulsando la barra espaciadora:

(Para Amiga: Joystick hacia abajo y pulsando el segundo botón de fuego)

El jugador se transformará en un giroscopio. Mientras esté en este estado, el jugador será invencible y podrá destruir a sus enemigos con sólo tocarlos. El giroscopio gira automáticamente y sólo se podrá dirigir hacia la izquierda o hacia la derecha mediante el joystick. La forma del giroscopio te permitirá pasar por pasillos estrechos. Turrican podrá transformarse en un giroscopio cuantas veces quiera.

Pero éste es el único momento donde podrá colocar las minas... La mina se coloca en el suelo y explotará poco después. Podrás eliminar a los enemigos terrestres mediante las minas.

Joystick izquierda/derecha:

Mueve al jugador hacia la izquierda/derecha.

6

Spectrum disco

Apaga tu ordenador y vuelve a encenderlo. Inserta el diskette en tu unidad de disco, con la cara A mirando hacia arriba.

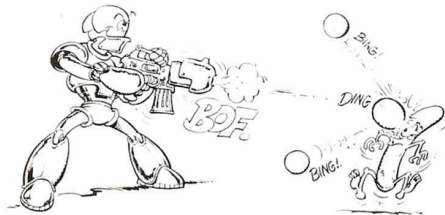
Selecciona la opción CARGADOR del menú y pulsa la tecla ENTER. El juego empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum cassette

Los usuarios de un +3 primero han de seleccionar la opción +3 BASIC del menú y pulsar la tecla ENTER.

128K: Inserta la cinta rebobinada en el cassette, con la cara A mirando hacia arriba. Pulsa ENTER y seguidamente PLAY. Sigue las instrucciones de la pantalla.

48K: Inserta la cinta rebobinada en el cassette de datos, con la cara A mirando hacia arriba. Inserta LOAD"" y pulsa la tecla ENTER. El juego se cargará y empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.



3

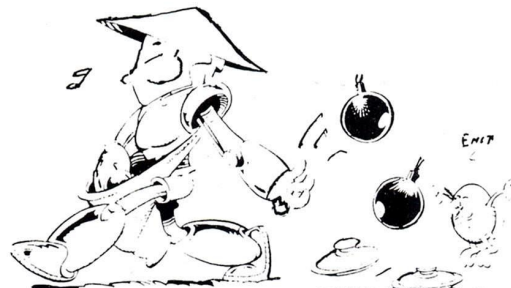
Manteniendo pulsado el botón de fuego:

El jugador podrá generar un relámpago (circundante) y podrá dirigirlo (siempre y cuando se pulse el botón de fuego) accionando el joystick hacia la izquierda (el relámpago girará en sentido contrario de la aguja de un reloj) o hacia la derecha (el relámpago girará hacia el sentido de la aguja de un reloj).

El relámpago podrá adaptarse a varias medidas. Al principio del juego, se extenderá por mitad de la pantalla. Al obtener los puntos de bonificación, podrá extenderse a través de toda la pantalla.

Pulsando el botón de fuego ligeramente:

El jugador disparará.



7

PROLOGO

LA LEYENDA DE TURRICAN CONTINUA...

Morgul, la encarnación del mal de tres cabezas, ¡ha sido finalmente destruido!, pero tú, Turrican, no puedes descansar ya que tu misión más peligrosa y más noble aún ha de comenzar...

En una época muy remota y en un universo muy lejano, los valientes luchadores rebeldes destruyeron las amenazantes multitudes de MAQUINAS y su satélite de tiranos, el cual rodeó el planeta de los valientes, conocido como Landorín.

La luna malvada ha desaparecido, pero Landorín aún no es libre. Las máquinas siguen dominando la superficie del planeta. Los habitantes de Landorín se retiraron al coro interior de su mundo para afrontar su destino... LA MUERTE. Aún así, las máquinas y los mutantes empezaron a vagar por las ruinas desérticas de un paraíso desaparecido en busca de la entrada de las cuevas secretas.

Antes de que los habitantes de Landorín se retirasen, lograron emitir un mensaje desesperado de socorro: una última onda de radio flota a través de los dominios del sistema trisolar y hacia los puntos más lejanos del universo. El mensaje es recibido, y empieza la búsqueda de un hombre... Un hombre con el coraje para poder enfrentarse a las multitudes, un hombre que pueda liberar los últimos sobrevivientes de Landorín, un hombre que ha de desempeñar su papel en la aventura más peligrosa..., un hombre llamado TURRICAN.

4

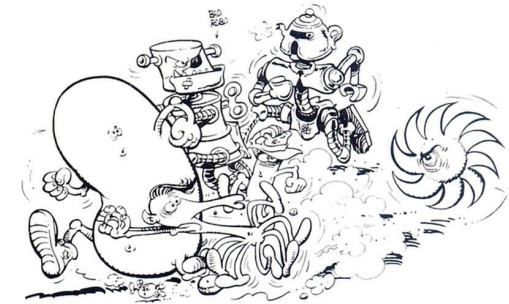
LAS ARMAS

Tiros múltiples

Se podrá intensificar la fuerza del tiro múltiple dos veces y media más de lo normal si recoges los símbolos adecuados. Por tanto, podrás hacer disparos de cinco tiros.

Láser

El láser tiene una gran capacidad de penetración, y por ello es muy eficaz en luchas contra muchos enemigos simultáneamente. El láser se disparará de



8

forma horizontal, y se podrá incrementar su fuerza hasta cinco veces si recoges los símbolos correspondientes. Mediante estos símbolos, el láser se volverá más ancho y por tanto será más eficaz.

Botar

La intensidad de este disparo podrá incrementarse por tres. Es muy eficaz en pasadizos o cuevas estrechas. Al incrementar su intensidad por dos, las bolas estallarán y se convertirán en bolas más pequeñas, botando por las paredes.

Líneas de poder

ATARI ST, C64, SPECTRUM: Con la barra espaciadora.

AMIGA: Con el segundo botón de fuego o la barra espaciadora.

AMSTRAD: Con RETURN.

Estas teclas activarán dos rayos de energía, que se moverán hacia la derecha y hacia la izquierda de la pantalla, ocupando toda la altura de la misma. Todos aquellos enemigos que estén al alcance serán destruidos. Si hubiese un obstáculo en su camino, el rayo se parará.

Superarma

Al pulsar el botón de disparo y la barra espaciadora (o el segundo botón de disparo) simultáneamente, se activará la superarma. Turrican podrá activar este arma una sola vez por cada vida. Es el arma más eficaz

9

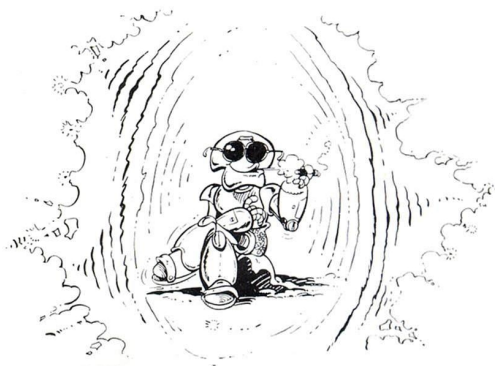
ya que se activarán de forma simultánea todas las armas disponibles. La ventana situada en la parte inferior a mano izquierda indicará si este arma sigue estando disponible.

Pausa

Pulsando CTRL, el juego hará una pausa. Pulsa el botón de fuego para continuar.

Esc

Abandonar el juego y volver a la secuencia de introducción.



10

jugador toque a un enemigo o cuando sea alcanzado por fuego enemigo.

3. Cuando el jugador caiga en un abismo.

Si pierdes una vida, el número de rayos de energía bajará a tres. Circundar, múltiple, botar y láser serán reducidos si no estuviesen ya en una fuerza mínima.



13

LA PANTALLA

El jugador podrá obtener la siguiente información de la pantalla (de izquierda a derecha)

- Número de vidas (Amiga: Esquina superior izquierda de la pantalla).
- Número de CONTINUES (Amiga/ST: Pantalla diodo).
- Tiempo.
- Número de diamantes.
- Número de rayos de energía.
- Puntuación (Amiga: Esquina superior derecha de la pantalla).
- Vitalidad (encima de la puntuación).

TABLA DE RECORDS

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad

Si obtienes una puntuación máxima, podrás insertar tu nombre en el cuadro de puntuación máxima. Pulsa RETURN una vez que hayas insertado tu nombre.

Versión de cassette de Spectrum, Amstrad y Commodore 64

No es posible salvar las puntuaciones máximas.

TRUCOS Y CONSEJOS

- Intenta usar todos los sistemas de armas. Piensa detenidamente qué sistema te podrá servir mejor para tu situación específica.

14

LOS SIMBOLOS

Durante su misión, el jugador encontrará los siguientes símbolos con sus respectivas funciones:



Dispara a este símbolo, para activar el elemento extra oculto.



Rojo - MULTIPLE activará el disparo múltiple. Si ya estuviese activado, la intensidad del disparo se incrementará.



Verde - LASER activará el láser. Si ya estuviese activado, se incrementará la intensidad de fuerza de la misma.



Morado - BOUNCE (Botar) activará los disparos que botan. Si ya estuviese activado, los disparos botarán con más intensidad y fuerza.



Azul - SURROUND (Circundar) incrementará el rayo.



Azul claro - SHIELD (Escudo) activará el escudo de fuerza, por tanto el jugador será invencible durante un corto periodo de tiempo. Los enemigos podrán ser destruidos con sólo tocarlos durante este periodo de tiempo.

11



- ¡Usa los giroscopios! Recuerda que podrás usarlos cuantas veces quieras. ¡No olvides que eres invulnerable y que podrás usar minas!
- Recoge todas las vidas y continuaciones que puedas.
- Nunca te rindas, siempre hay una solución...
- No elijas como norma el camino más fácil, hay secretos escondidos por todas partes.

© 1991 Rainbow Arts



15



Amarillo "P" - POWER UP (Recargar) recarga la vitalidad.



Blanco "L" - POWER LINE (Rayo de poder) el jugador obtendrá un rayo de energía.



Gris "1 up" - ONE-UP (Más uno) el jugador obtendrá una vida adicional.



Amarillo - Smartbomb (Bomba inteligente). Al tocar este símbolo, se destruirán todos los enemigos pequeños en pantalla.

Diamantes - Una vez que el jugador haya recogido 100 diamantes, recibirá un "CONTINUE", con el que podrá continuar el juego una vez que haya perdido todas sus vidas. El número máximo de CONTINUES es de 5 (es decir, hay exactamente 599 diamantes escondidos). Podrás ver la cantidad de CONTINUES en la parte izquierda inferior.

NOTA: No tendrás ningún CONTINUE al empezar el juego.

El jugador empezará con tres vidas al principio de cada juego. Podrá perderlas de tres formas distintas:

1. Al acabarse el tiempo que figura en la pantalla. La pantalla mostrará un mensaje TIME OUT (final del tiempo).

2. Cuando el jugador haya perdido toda su vitalidad. Una pérdida de vitalidad tendrá lugar cuando el

12