

TURRICAN

**SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, ATARI, AMIGA**

INTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

Para evitar el peligro de ser infectado por virus informáticos apaga el ordenador y pasados unos segundos vuélvelo a encender. Los usuarios del Amiga 1000 deberán insertar el disco Kickstart. Tan pronto como aparezca en pantalla el icono del disco "Workbench" inserta el disco de juego en la unidad DF0. El programa se cargará y funcionará automáticamente

Atari ST

Apaga el ordenador e inserta el DISCO 1 en la unidad A. Tan pronto como enciendas el ordenador el programa se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco C64

Inserta el disco de juego en la unidad, teclaea LOAD"\"",8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette C64

Inserta la cinta rebobinada en el cassette de datos. Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Amstrad

Inserta el disco en la unidad con la cara A hacia arriba. Después teclaea CPM y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Amstrad

Los usuarios del CPC 664, 6128 o 464 con unidad de disco deberán teclear TAPE y después pulsar RETURN. Inserta la cinta rebobinada en el cassette con la cara A hacia arriba. Pulsa simultáneamente las teclas CONTROL e INTRO, después pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum

Apaga el ordenador y pasados unos segundos enciéndelo otra vez. Inserta el disco en tu unidad con la cara A hacia arriba. Después selecciona del menú el ítem LOADER y pulsa INTRO. El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Spectrum

Usuarios del Spectrum +3: Selecciona del menú el ítem +3 BASIC y pulsa la tecla INTRO. Inserta la cinta rebobinada en el cassette de datos con la cara A hacia arriba. Teclea LOAD"" y pulsa INTRO. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

PROLOGO

Una historia que data de hace cientos de años nos habla del Morgul de tres cabezas que vivía retirado en su reino. Morgul era la causa de todos los miedos y pesadillas del hombre. Se dice

además, que en tiempos antiguos Morgul fue desterrado por el héroe Devolon a una dimensión desconocida y que desde entonces el miedo y las noches sin dormir desaparecieron de la vida de los hombres.

Pero desde hace algunos años la gente ha vuelto a estar atormentada por pesadillas y vive en un estado constante de miedo y terror. Por las noches casi nadie se atreve a salir de casa y se ha vuelto a apoderar de las gentes la horrible sensación de que Morgul ha regresado a su reino. Tú, el único hombre de la tierra que aún no ha perdido el valor, eres enviado a liberar a la especie humana de esta terrible amenaza. Dispones de las mejores armas del momento y tu misión consiste en encontrar a Morgul y acabar con él de una vez para siempre.

EL JUEGO

En Turrigan guiarás a tu héroe a través de cinco mundos diferentes donde te enfrentarás a numerosos peligros. Cada uno de estos mundos se extiende a través de un nivel. Te enfrentarás a diferentes enemigos que intentarán destruirte. Utiliza hábilmente tus armas si quieres sobrevivir. Además, a medida que avanza la partida encontrarás más armas y otros objetos como, por ejemplo, blindajes de fuerza y vidas extra.

Examina detenidamente cada nivel y encontrarás por todas partes nuevas sorpresas, así como diversos objetos útiles.

COMO JUGAR

Información general: El juego puede ser controlado vía joystick y teclado. Los usuarios del Amiga deberán utilizar un joystick que disponga de dos botones disparo independientes. Esto se explica a continuación.

Joystick arriba: El jugador salta. Si el jugador es un giroscopio regresará al modo normal.

Joystick abajo: El jugador se agacha y esquivo, por ejemplo, a sus enemigos.

Joystick abajo mientras mantienes presionado el botón disparo. El jugador activa una mina. La mina será colocada en la tierra y explotará pocos segundos después. Si hay varios enemigos por la zona destrúyelos de esta manera.

Joystick abajo mientras pulsas SPACE (para Amiga, joystick hacia abajo mientras pulsas el segundo botón de disparo): El jugador se transforma en un giroscopio. Mientras permanezca en este estado el jugador será invencible y destruirá a los enemigos con sólo tocarlos. El giroscopio gira automáticamente y sólo puede moverse a izquierda o derecha vía joystick. En este estado también puedes pasar a través de estrechos corredores. El jugador puede transformarse en giroscopio 3 veces por cada vida.

Joystick izquierda/derecha. El jugador se mueve a izquierda/derecha.

Botón disparo presionado: El jugador activa un haz de luz que puede dirigir (mientras mantenga presionado el botón disparo) moviendo el joystick hacia la izquierda (el haz de luz gira en sentido contrario a las agujas del reloj) o hacia la derecha (el haz de luz gira en el sentido de las agujas del reloj). El haz de luz puede tener distintas longitudes. Al principio del juego éste ocupa la mitad del ancho de la pantalla. Recogiendo extras puede llegar a ser igual de largo que el ancho de la pantalla.

Botón disparo presionado momentáneamente: El jugador dispara. Si ya has recogido el disparo múltiple o el láser, utilizará el arma apropiada. El disparo múltiple puede ser extendido hasta dos grados recogiendo los símbolos apropiados.

En el primer grado (equipo básico) el jugador dispara 9 disparos horizontales.

En el segundo grado el jugador puede disparar simultáneamente 3 salvas de 3 disparos en un ángulo hacia arriba de 30 grados, 3 disparos horizontales y 3 disparos en un ángulo hacia abajo de 30 grados.

El tercer grado se parece al segundo excepto que el ángulo cambia a 45 grados.

El láser dispara horizontalmente y puede ser extendido recogiendo los símbolos correspondientes.

Su longitud puede llegar a ocupar la mitad de la pantalla. El láser tiene un rango muy amplio de penetración siendo muy efectivo cuando luchas contra varios enemigos al mismo tiempo.

Pulsa SPACE: En Amiga como segundo botón de disparo. En Amstrad, como RETURN.

Activa dos líneas de energía que ocupan la altura total de la pantalla y que se desplazan a izquierda y derecha. Todos los enemigos que se encuentren dentro del rango de acción de dichas líneas serán destruidos. Sin embargo, si se interpone algún obstáculo en su camino la línea no podrá seguir avanzando.

Pulsa F7: En Amiga, F10. En Amstrad, INTRO.

El jugador lanza una granada. Si la utilizas contra un obstáculo o monstruo de final del nivel actuará como una bomba especial, destruyendo a todos los enemigos que aparezcan en pantalla. Contra otros enemigos actúa como un disparo de gran penetración.

Pulsa CTRL: Pausa en la partida. Pulsa el botón disparo para continuar.

Durante la misión, el jugador encontrará diferentes símbolos que tienen las siguientes funciones:

Rojo: Activa el disparo múltiple; si ya está activado se ampliará su rango de acción.

Verde: Activa el láser; si ya está activado se ampliará su rango de acción.

Azul: Extiende el haz de luz.

Azul claro: Activa el blindaje de fuerza haciendo al jugador invencible durante un corto periodo de tiempo. Durante este tiempo, los enemigos serán destruidos con sólo tocarlos,

Amarillo "P": El jugador se recarga de vitalidad.

Blanco "G": El jugador gana una granada.

Blanco "M": El jugador gana una mina.

Blanco "L": El jugador gana una línea de energía.

Gris "1 arriba": El jugador gana una vida extra.

Diamantes: Cuando el jugador haya recogido 300 diamantes, recibirá otro "CONTINUE", es decir tendrá la oportunidad de continuar el juego aunque haya perdido todas sus vidas.

Al comienzo de cada partida el jugador tiene 3 vidas que puede perder de tres maneras:

1. El tiempo se agota. En pantalla aparecerá el mensaje TIME OUT.
2. El jugador pierde toda su vitalidad. El jugador pierde vitalidad cada vez que choca contra un enemigo o es alcanzado por uno de sus disparos.
3. El jugador cae por un precipicio.

Si pierdes una vida, el número de giroscopios, minas, líneas de energía y granadas será reajustado a tres. El haz de luz, el disparo múltiple y el láser serán reducidos incluso a su potencia mínima.

LA PANTALLA

En pantalla aparece la siguiente información (de izquierda a derecha):

- Número de vidas.
- Número de giroscopios (sobre el indicador de vidas).
- Número de “CONTINUES”.
- Tiempo.
- Número de diamantes.
- Número de granadas.
- Número de minas.
- Número de líneas de energía.
- Puntuación.
- Vitalidad (sobre la puntuación).

Si consigues una buena puntuación podrás introducir tu nombre en la tabla de puntuaciones máximas.

Tras introducir tu nombre pulsa RETURN y aparecerá un menú. Para acceder al menú principal pulsa el botón disparo. Pulsa la tecla S y aparecerá un mensaje que te pide introducir la cara 1 del disco. Vuelve al menú pulsando la tecla RUN/STOP o pulsa el botón disparo para salvar tu puntuación máxima.