

Turrican I



# TURRICAN

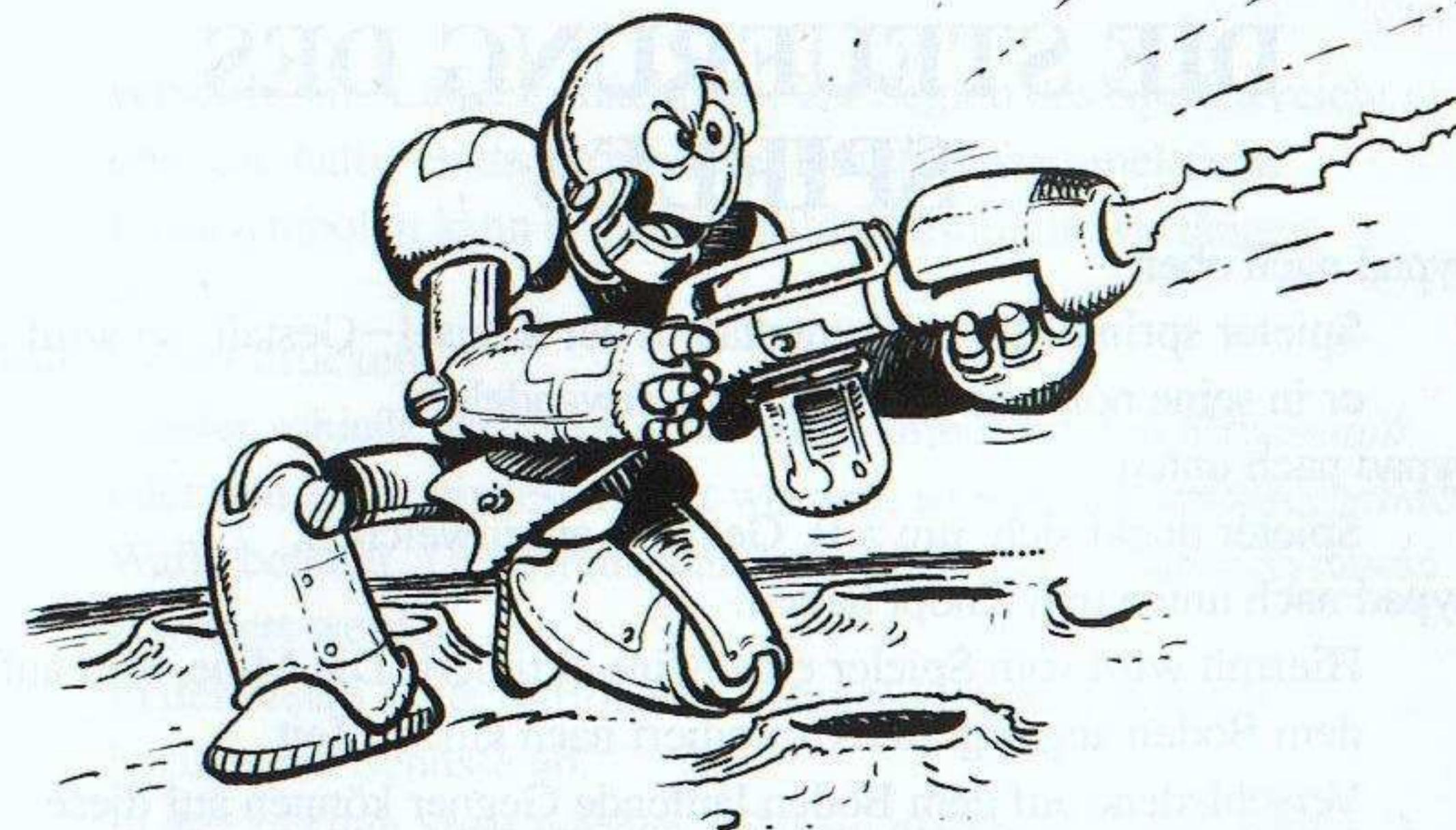


Rainbow Arts<sup>®</sup>

ENTERTAINMENT  
For Teens & Adults







## SPIELSTART

Setzen Sie die Programm-CD in den Caddy ein und legen Sie den Caddy in das CDTV ein. Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte dem Anleitungsheft Ihrer CDTV Zentraleinheit. Das Spiel startet selbständig. Bitte achten Sie darauf, daß sich die JOY/MOUSE Taste an der Steuereinheit in der richtigen Position befindet.

## DAS SPIEL

In Turrigan steuern Sie Ihren Helden durch fünf unterschiedliche Welten, in denen ihm die verschiedensten Gefahren begegnen. Drei von diesen Welten führen durch drei und die übrigen durch jeweils zwei Spielstufen. Untersuchen Sie jede Spielebene ganz genau, überall werden Sie auf neue Überraschungen und auf nützliche Dinge stoßen.



## DIE STEUERUNG DES SPIELES

Joypad nach oben:

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

Joypad nach unten:

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

Joypad nach unten und Knopf halten:

Hiermit wird vom Spieler eine Mine aktiviert. Die Mine wird auf dem Boden abgelegt und explodiert nach kurzer Zeit.

Verschiedene auf dem Boden laufende Gegner können auf diese Art weggesprengt werden.

Joypad nach unten und Taste B:

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. In jedem Leben kann der Spieler sich 3 mal in einen Kreisel verwandeln.

Joypad nach links/rechts:

Spieler läuft nach links/rechts.

Taste A halten:

So kann der Spieler einen Blitz aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er das Joypad nach links (Blitz dreht sich gegen Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Blitz dreht sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Blitz kann

verschiedene Längen annehmen. Zu Beginn des Spieles reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf Bildschirmbreite verlängert werden.

Taste A kurz drücken:

Spieler schießt. Ist zuvor schon ein Symbol für den Streuschuß oder den Laser eingesammelt worden, so wird die entsprechende Waffe benutzt. Der Streuschuß kann, in 2 Stufen durch Symbole erweitert werden.

In der ersten Stufe (Grundausrüstung) gibt der Spieler 9 horizontale Schüsse ab.

In der zweiten Stufe werden 3 Salven gleichzeitig abgegeben: 3 Schuß im 30 Grad-Winkel nach oben, 3 Schuß horizontal und 3 Schuß im 30 Grad-Winkel nach unten.

Die dritte Stufe gleicht der zweiten, der Winkel wechselt aber zwischen 30 Grad und 45 Grad.

Der Laser ist ein horizontaler Schuß, der ebenfalls durch weiteres Einsammeln von entsprechenden Symbolen verlängert werden kann. Seine Länge reicht von einem Achtel bis zur Hälfte der Bildschirmbreite. Der Laser besitzt eine hohe Durchschlagskraft, so daß er im Einsatz gegen viele Gegner gleichzeitig recht wirkungsvoll ist.

Taste B drücken

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 Wege stehen, so wird die Linie aufgehalten.



#### Taste A und B drücken

Der Spieler wirft eine Granate. Trifft diese auf ein Hindernis oder ein Level-End-Monster, so hat sie die Wirkung einer Smartbomb, d.h. alle Gegner, die sich im Moment auf dem Bildschirm befinden werden vernichtet. Auf andere Gegner wirkt sie wie ein Schuß mit hoher Durchschlagskraft.

Während seiner Mission trifft der Spieler immer wieder auf unterschiedliche Symbole, die nützliche Funktionen haben. Hier eine Auflistung der Symbole :

Rot schaltet den Streuschuß ein; falls schon an, wird er erweitert

Grün schaltet den Laser ein; falls schon an, wird er erweitert

Blau verlängert den Blitz

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

Gelbes 'P' Energie wird auf Maximum aufgeladen

Weisses 'G' der Spieler erhält eine Granate

Weisses 'M' der Spieler erhält eine Mine

Weisses 'L' der Spieler erhält eine Energielinie

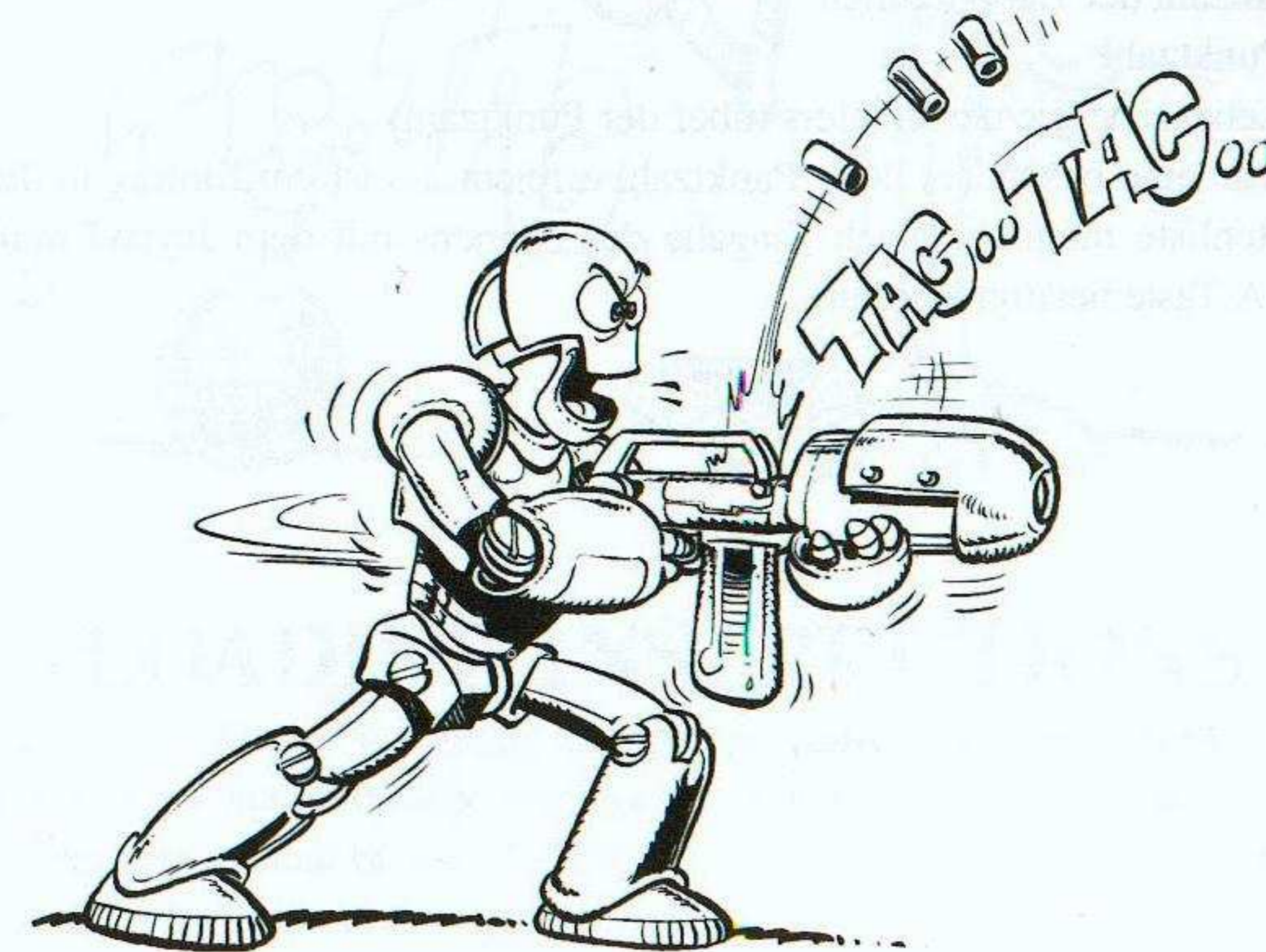
Graues 'lup' der Spieler erhält ein Extraleben

Diamanten: Hat der Spieler 300 davon eingesammelt, so bekommt er ein weiteres 'CONTINUE', d.h. die Möglichkeit noch einen Versuch zu starten, nachdem alle Leben verloren sind.

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 Kreisel, Minen, Energielinien und Granaten wieder auf drei eingestellt. Blitz, Streuschuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.



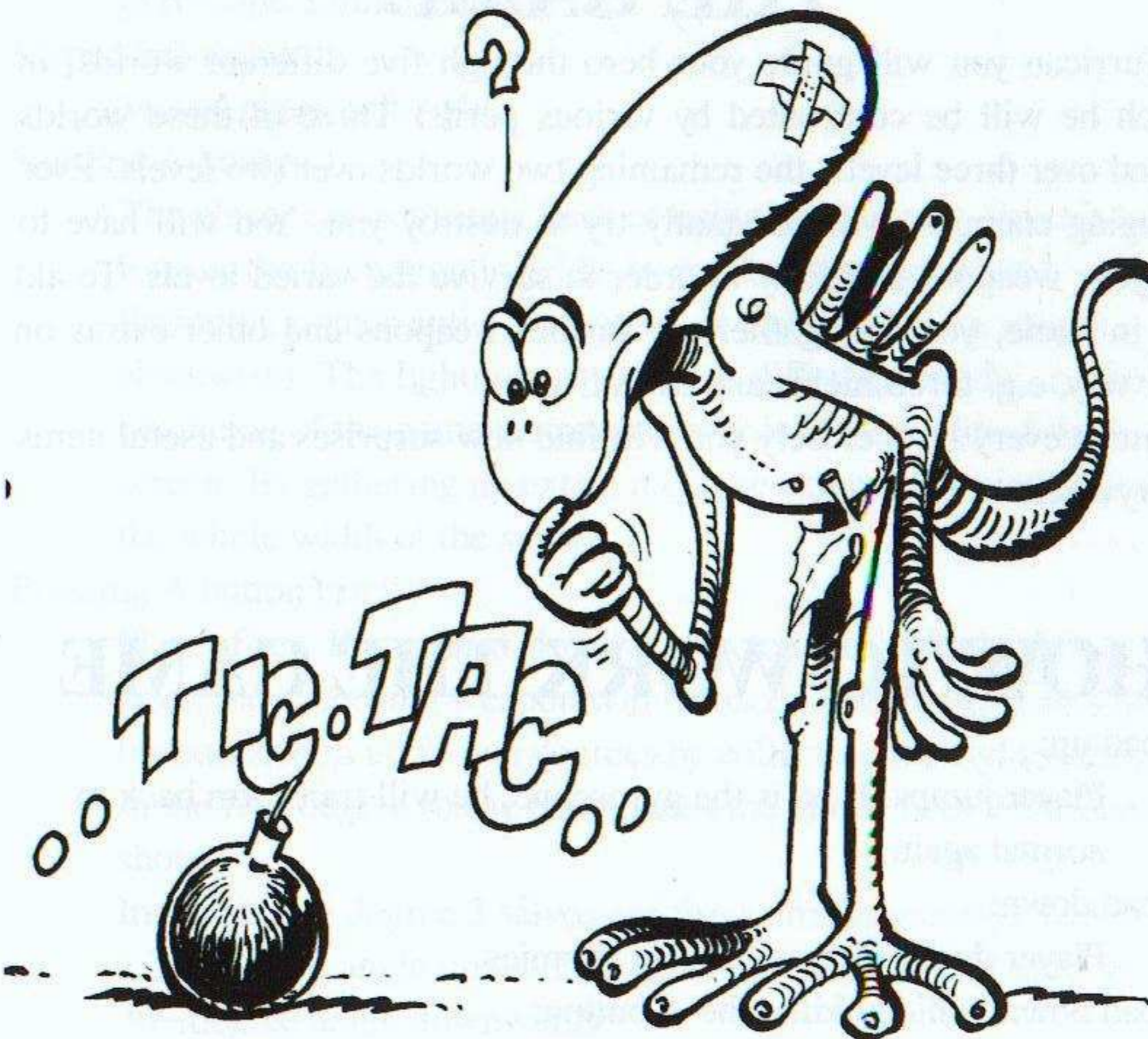


## DAS ANZEIGEFELD

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

- Anzahl der Leben
- Anzahl der Kreisel (Anzeige ist über der Lebensanzeige)
- Anzahl der CONTINUES
- momentane Zeit
- Anzahl der Diamanten
- Anzahl der Granaten
- Anzahl der Minen
- Anzahl der Energielinien
- Punktzahl
- Lebensenergie des Spielers (über der Punktzahl)

Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, so ist ein Eintrag in die Bestenliste möglich. Nach Eingabe des Namens mit dem Joypad muß die A Taste betätigt werden.



## LOADING INSTRUCTIONS

Insert the CD into the caddy and put the caddy into your CDTV. The game starts automatically. For further information please refer to the instruction manual of your CDTV unit. Please make sure that the JOY/MOUSE button is in the right position.



## THE GAME

In Turrigan you will guide your hero through five different worlds, in which he will be confronted by various perils. Three of these worlds extend over three levels, the remaining two worlds over two levels. Ever changing enemies, will constantly try to destroy you. You will have to use your weapons skillfully in order to survive the varied levels. To aid you in battle, you may gather up further weapons and other extras on your way, e.g. forcesshields and extra lives.

Examine every level closely you will find new surprises and useful items everywhere.

## HOW TO WORK THE GAME

Joypad up:

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

Joypad down:

Player ducks away, e.g. from enemies.

Joypad down while holding the A button:

The player activates a mine. The mine is placed on the ground and explodes shortly afterwards. Various enemies walking the ground can be dealt with in this manner.

Joypad down and press B 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. The player may transform into a gyroscope 3 times in every life.

Joypad left/right:

Moves player left/right.

Holding A button:

The player can activate a flash of lightning 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 take on 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 A button briefly:

Player fires. If you have already collected the multiple shot or the laser, the according weapon will be used. The multiple shot can be extended in up to two degrees by collecting the right symbols. In the first degree (basic equipment) the player fires 9 horizontal shots.

In the second degree 3 salvos are fired simultaneously: 3 shots in a 30-degree angle upwards, 3 shots horizontal and 3 shots in a 30-degree angle downwards.

The third degree resembles the second, except that the angle changes to 45 degrees.

The laser fires horizontally, and can be extended by gathering up the corresponding symbols. Its length extends from an eighth to half of the width of the screen. The laser has a high penetration rate, making it very effective when fighting against several enemies simultaneously.

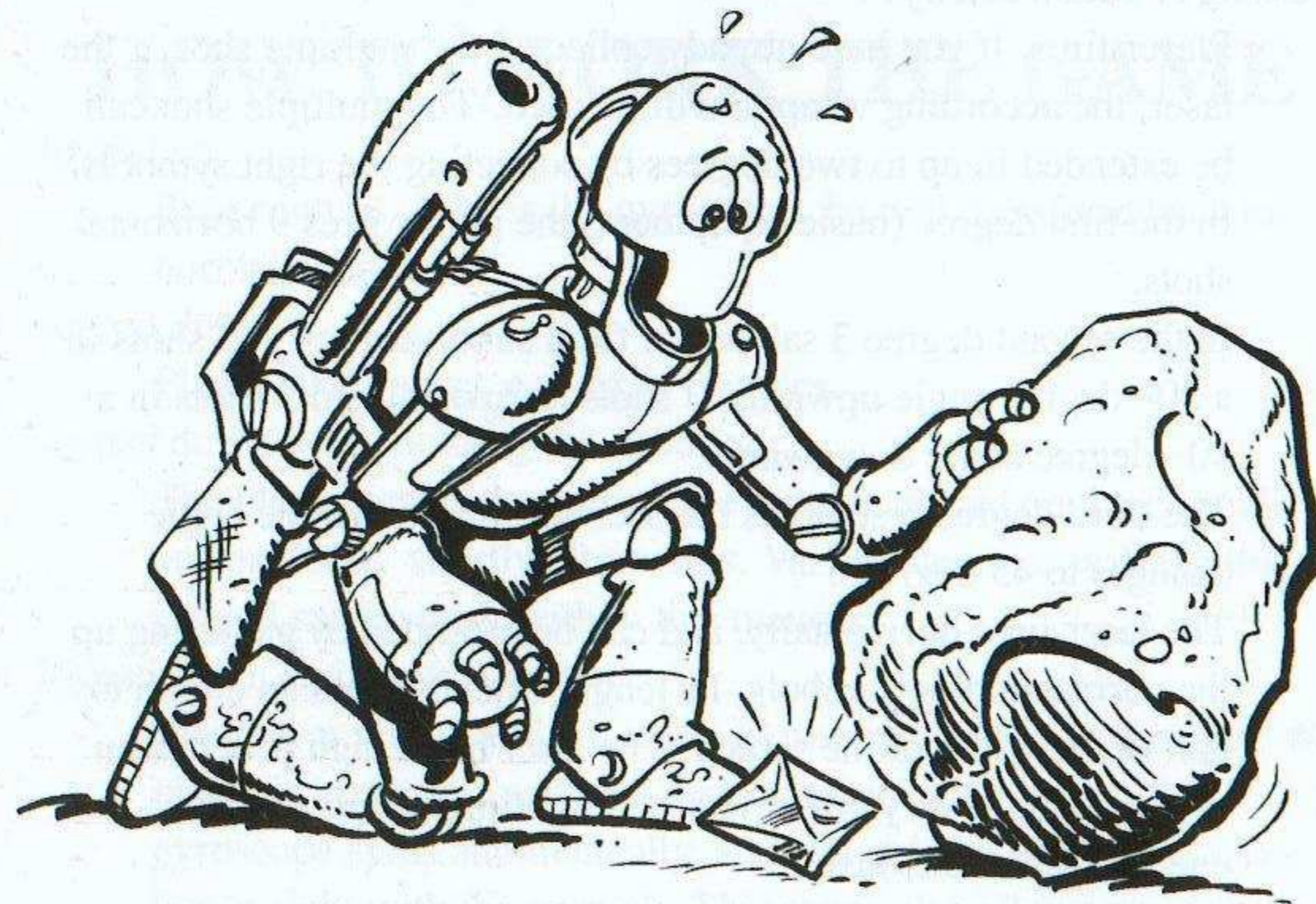


**Pressing B button:**

Activates two energy lines, moving right and left at the full height of the screen. All enemies in range will be destroyed. Though, should an obstacle bar the way, the line will be stopped.

**Pressing A button and B button**

The player throws a grenade. Hitting an obstacle or an end-level-monster has the effect of a smartbomb, killing every enemy on the screen. Against other enemies it works like a shot with high penetration.



During his mission the player will find different symbols with useful functions. Here's a listing:

Red activates multiple shot; if already active, it will be extended

Green activates laser; if already active, it will be extended

Blue extends lightning

Light blue activates force shield, making the player invincible for a short duration. Enemies will be destroyed on touch during this time.

Yellow 'P' recharges vitality

White 'G' the player gains a grenade

White 'M' the player gains a mine

White 'L' the player gains an energy line

Grey '1 up' the player gains an extra life

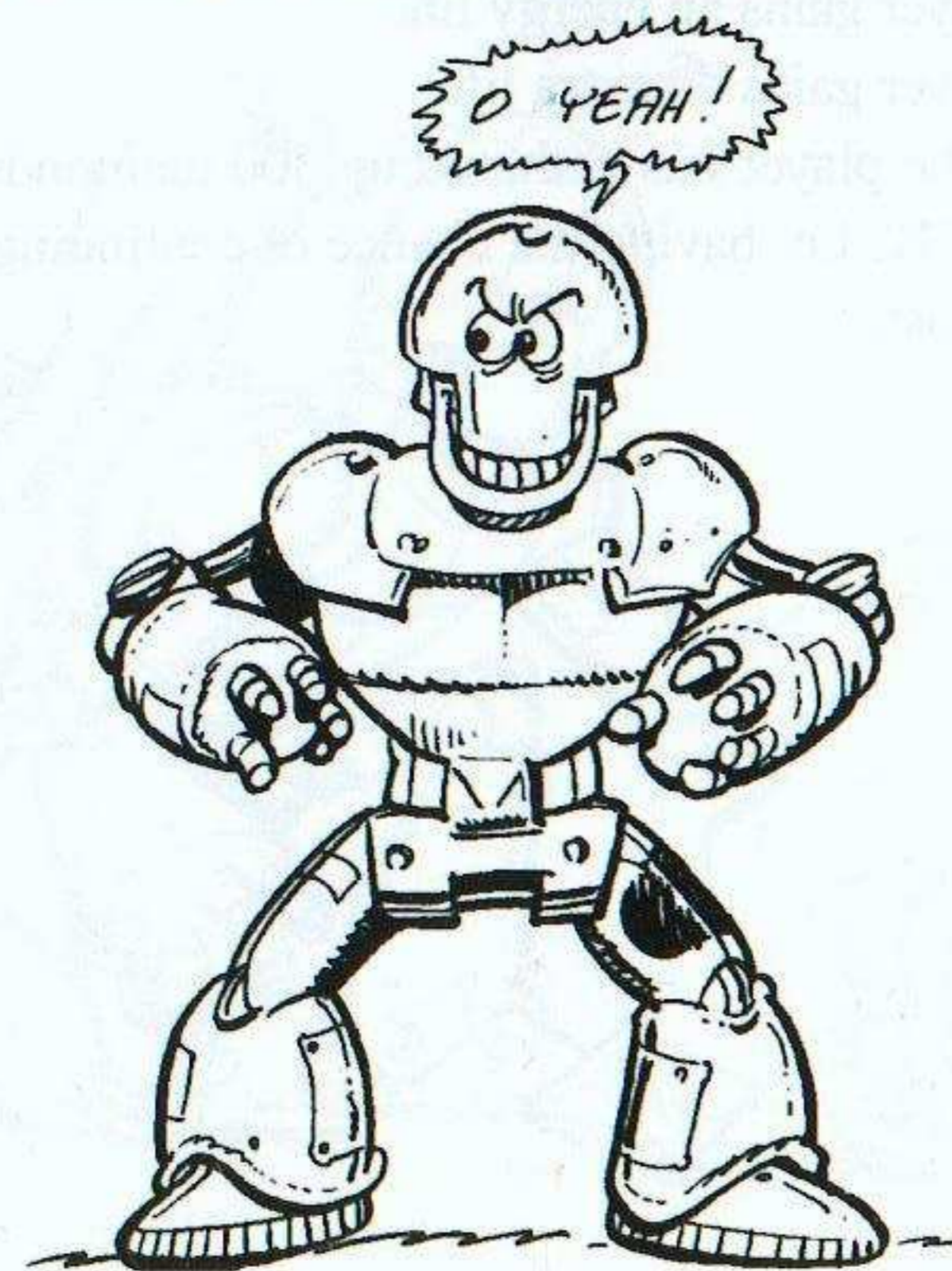
Diamonds: Once the player has gathered up 300 diamonds, he receives another 'CONTINUE', i.e. having the chance of continuing a game after all lives have been lost.



The player has 3 lives at the start of each game. He can loose 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 vitality. A loss of vitality 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 gyroscopes, mines, energy lines and grenades will be reset to 3. Lightning, multiple shot and laser will be reduced, if not already to minimum strength.



## THE DISPLAY

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

- Number of lives
- Number of gyroscopes (above the lives-indicator)
- Number of CONTINUES
- Time
- Number of diamonds
- Number of grenades
- Number of mines
- Number of energy lines
- Score
- Vitality (above score)

If you achieve a top score you may enter the highscore table. After entering your name press RETURN. Then a menu will appear. Enter the main menu by pressing the firebutton.