

MAX

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on your cassette recorder. 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.

SPECTRUM 128K CASSETTE

Type LOAD"" and press RETURN. Press PLAY on your cassette recorder. Follow on-screen prompts.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys together. Press PLAY on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

AMSTRAD CPC DISK

Type RUN"DISK and press ENTER. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

ATARI ST/CBM AMIGA

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

SWIV

SCENARIO

SWIV - Choose between a Helicopter Gunship or an armoured jeep and prepare to enter enemy territory as part of the elite assault team of SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Battle against enemy copters, tanks, submarines, hovercraft, snowmobiles, mechanised flying fish, giant weapons installations and much more in this vertically scrolling shoot 'em up. But beware, the enemy are armed with the latest deadly weaponry including the lethal SILKWORM IV homing missile.

S.W.I.V. - SECRET WEAPONS INSTALLATION VERIFICATION
Primary objective: Verify existence of the enemy's secret weapons installations and destroy them.

S.W.I.V. - SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES
Secondary objective: Interdiction mission: The destruction by military force of all enemy units.

S.W.I.V. - SILKWORM IV
Mission warning: Use extreme caution. Enemy units are armed with deadly weaponry, including the enhanced SILKWORM IV homing missile.

ATARI ST AND AMIGA CONTROLS

CONTROLS -

SWIV can be played using Joystick or Keyboard. The standard settings are:

Helicopter: Joystick (Port 2 Amiga or Port 1 Atari ST).
Jeep: Keyboard.

To change the standard settings press the 'HELP' key to go to the control selection screen. Use F1 to F3 to change Helicopter controls. Use F6 to F8 to change Jeep controls.

JOYSTICK

Move joystick to control vehicle, button to fire. Hold down fire to lock Jeep gun in the direction it is facing.

KEYBOARD

CURSOR keys to control vehicle, SHIFT - fire. Hold down fire to lock Jeep gun in the direction it is facing.
ALT - Jump (Jeep only)

ADDITIONAL CONTROLS

P - Pause/Unpause game.
ESC - Abort game.
HELP - Control selection screen.

COMMODORE 64/128 (IN 64 MODE)

JOYSTICK ONLY

Plug joystick in Port 1 for Jeep or Port 2 for Helicopter.

JOYSTICK

Move joystick to control vehicle, button to fire.

ADDITIONAL CONTROLS

H - Pause/Unpause game.
Q - Abort game.

SPECTRUM

JOYSTICK

Move joystick to control vehicle button to fire. Hold down fire to lock Jeep gun in the direction it is facing.

KEYBOARD

Q/A - Up/Down.
P/ENTER - Left/Right
SPACE BAR - Fire. Hold down fire to lock Jeep gun in the direction it is facing.

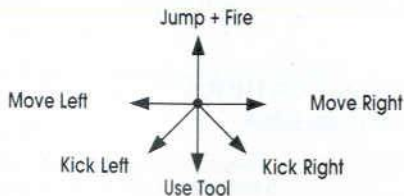
ADDITIONAL CONTROLS -

H - Pause
BREAK - Abort.

Copyright The Sales Curve Ltd 1991 - All rights reserved.

NIGHT SHIFT™

JOYSTICK CONTROLS



KEYBOARD CONTROLS

Spec/Ams		ST/Amiga
I	Move Left	4
P	Move Right	6
N	Jump	8
I+Z	Kick Left	1
P+Z	Kick Right	3
Z	Use Tool	5

Space bar

Enter Toolbox Mode

Note: Atari ST/Amiga: To exit this mode and regain control of Fred or Fiona press space bar.

To select Tool in toolbox mode hold joystick centre, and press fire. On Atari ST/Amiga toggle joystick left or right to select. On keyboard press 4 or 6.

To ride bicycle in Toolbox mode move joystick up then left or right. You must be standing in front of the bicycle to use it. On keyboard press 5 then toggle between 4 and 6.

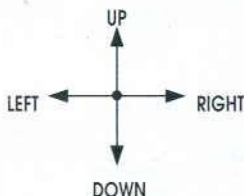
ALTER SECURITY CODES KEYBOARD CONTROLS

Spec/Ams

Q Z I P

JOYSTICK CONTROLS

CBM/ATARI ST, and AMIGA



START SHIFT

CBM: Hold joystick centre and press fire.

Spec/Ams: Hold joystick centre and press fire. (Keyboard N)

Atari ST/Amiga: Press Space bar or Enter.

CBM, SPEC, Amstrad (Only)

Show Production Order For Current Shift	F1
Pause Game	F3
Restart Shift	F7

ATARI ST/AMIGA

FUNCTION AND COMMAND KEYS

Show Production Order for Current Shift	F1		
Display Options Menu (after passing IML Security)	F2		
Pause Game (displays version number)	F5		
Turn Off/On Music and/or Sound Effects	F6		
Restart Game	F8	or	Esc
Exit Game	Ctrl		C
	OR	Alt	X
Toggle display between PAL (50Hz) and NTSC (60Hz) (requires a suitable monitor ATARI ST ONLY)			F10

SHIFT CODES

Although Night Shift does not feature a Save Game option, each of the thirty Shifts has a unique Shift Code (four fruit symbols) that appears on the IML Security Card displayed on the screen. As you successfully complete a Shift, the Code for the next Shift is revealed to you by Frank Foreman your Production Manager. This allows you to start playing Night Shift at any of the Shifts for which you've received Shift Codes. Simply alter the Shift Code

presented on the screen to that of the Shift you wish to play. (If you want to replay an earlier shift, you will first need to restart the game, by pressing the F8 or ESC key (Amiga/Atari ST Only) before altering the Shift Code for the appropriate Shift.

Note: You should write down the Shift Codes you receive from Frank. While you're playing, the game only remembers the last Shift you've completed! But don't worry about Shift 1... its Code is always the same as the Security Code you entered to start the game.

BASIC MECHANICS

Here are some of the basic pieces of hardware you'll need to be familiar with:

BICYCLE

- Ride the Bicycle by using your Hand (from the "Toolie" - our incredible bottomless toolbox!). You'll automatically jump on. Then alternate moving left and right in a steady rhythm.
- Press the 'JUMP' control to jump off. (C64, Spectrum and Amstrad CPC).
- Ride the Bicycle at the beginning of each shift until the lights flash very quickly.
- Note: If the power goes out, you'll need to ride the Bicycle to get the indicator lights flashing rapidly again, and then LIGHT THE FURNACE WITH A MATCH!

SWITCHES

- Directional - Most common...used on Conveyors to change their direction.
- On/Off - These can be either vertical or horizontal in their orientation.
- The Burner Switch (beneath flask at top left of BEAST) - Has five positions...the centre one maintains current temperature. The other two on each side cool or heat the mixture accordingly. Get the mixture boiling without steam coming out of the top, then maintain the temperature!

BOLT ON RESIN MIXER

- Tighten this by using the Wrench in the Toolie.
- Fix the Bolt as soon as you reach the top of BEAST!

ELECTRICAL PLUG FOR RAW MATERIAL FEEDER

- Kick the Plug in as soon as you've fixed the Bolt!

PAINT VAT

- Mix paint by turning the wheel above the correct colour. Mix colours by turning more than one wheel.
- Mix paint whenever required to make a Doll of a specific colour. Sometimes you'll need to flush the vat between colours....other times you can just add another colour to achieve the proper combination. For example, if you've mixed yellow and blue to create green, you can get purple by adding red paint to it (normally, of course green and red would make brown, but the BEAST's recycling process produces some unique effects). To flush the vat, just pull the Flush Chain to the right of the blue paint wheel.

WARNING LIGHTS

- We recently had these installed for the convenience of our employees. The Lights are located just under my office window (you start each shift from outside my office, so you should have no difficulty seeing them). There are four Lights, each one corresponding to a different section of BEAST. From left to right, the Lights represent.
 1. The Three Raw Material suppliers, the Resin Mixer and the top two Conveyor Belts.
 2. The Paint Showers.
 3. The Drying Fans and the Conveyors next to the Bonding Unit.
 4. The Power Generator and the Quality Controller.

- Whenever any of these components is malfunctioning the corresponding Warning Light will show RED. Once the problem is fixed, the Light(s) will return to their usual colour (Green Atari ST/Amiga)

SIRENS

- Although you can't see them, you'll undoubtedly hear them! Any time the Resin Mixer (whose alarm you usually hear at the beginning of a Shift) or the Power Generator are malfunctioning, sirens will sound to alert you. Handling either of these problems quickly is essential to successfully fulfilling your quota!

SHIFT DUTIES

Note: Whenever you receive a Shift Order with White Dolls, you don't need to worry about painting them...they'll be painted different colours automatically.

SHIFT 1

- Ride the Bicycle to generate full power.
- Climb up BEAST to steaming Bolt.
- Use Wrench to tighten Bolt.
- Jump across Raw Material Feeder at upper left corner.
- Kick in Electrical Plug.
- While Trooper Toddlers are being produced, collect as many tools as you can for the coming Shifts.
- Note the direction of all the Conveyors...on Shift 2, some of these will need adjustment!
- Make sure Bodies are under Heads on Finished Dolls.
- If not, then dump a Body by switching the Conveyor above the Power Box (marked 'DANGER')...then switch it back!

SHIFT 2

- Ride Bicycle to generate full power.
- Switch direction of any Conveyors that will misdirect Dolls.

- Climb up BEAST to Conveyors above centre trash can.
- Switch their direction if Resin is being dumped into trash can.
- Check on the Bolt...if it's steaming, fix it!
- Jump across to Raw Material Feeder at upper left corner and check the plug...kick it in if necessary.

SHIFT 3

- Same as Shift 2, except you now have to MIX PAINT!
- On your way to the top of BEAST, turn the Knob above the tube which is the colour you need to paint the Dolls.

SHIFT 4

- Same as Shift 3, only more colours.
- Remember to pull the Flush Chain between colours if necessary.

SHIFT 5

- Now the QUALITY CONTROLLER (Q.C.) is unveiled!
- Learn how to jump up on the components of the Q.C.
- When the Q.C. is on, you'll see small lights flashing on it...if it's off, turn it on with the switch on the side of the television set!
- The Q.C. will automatically reject any defective Dolls.

SHIFT 6 AND BEYOND

- More components of BEAST will be uncovered as you become more experienced.
- Each new component will demand new skills of you, and you'll need to manage your time effectively to fulfill increasing quotas.

TOOLS

It's important to understand the value of tools on the Night Shift. For each tool you collect, you'll receive a bonus. And, with our revolutionary new Toolie, you'll be able to carry a virtually

limitless supply of tools, each in its own neat slot. Learning to use the following tools well is a key to success.

Your Hands: Use your Hands to ride the Bicycle, flip switches, and turn knobs and handles.

The Wrench: Use the Wrench to tighten the Bolt on top of the Resin Mixer.

The Match: Use the Match to light both the burner and the furnace whenever necessary.

The Balloon: Use the Balloon to get higher up on BEAST fast! To stop using the Balloon, press the joystick button.

The Umbrella: Use the Umbrella to fly down BEAST quickly. To stop using the Umbrella, press the joystick button.

The Vacuum: Use the Vacuum to get rid of those pesky Lemmings on the run! You can continue to use the Vacuum until you select another tool (unless you get knocked out first!). And remember, no kicking allowed whilst vacuuming!

The Venus Trap: Use the Trap to catch the Lemmings. Just plant the Trap and lure a Lemming into it! (The Trap will eventually disappear if it doesn't catch a Lemming.)

Note: After you pick up or use a tool, the Toolie switches back to Your Hands as the default tool.

BONUS ITEMS

If you see one of the following items while on the job, you'd be well advised to pick it up! The effect of each item is immediate, and as such they don't get stored in the Toolie.

The Hourglass: This rare item will, if grabbed, actually extend the Shift time, giving you more opportunity to make Bonus Dolls.

The Cash Bonus: You never know when one of these will pop up, and I'm sure you'll know what to do with it!

© 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

ST DRAGON

On a far distant planet you must prepare to fight the final battle! An evil force of monster machines has risen to conquer the Galaxy. One by one the peaceful races of the Galaxy have been attacked and enslaved by the Cyborg Monsters. None has the strength to stand against the power of the Cyborgs, until one lone rebel rises from within the ranks of the mechanised monsters. Part dragon, part machine, the Cyborg Warrior fights back against its tyrant masters. The Galaxy has a Hero. Hope returns to the hearts of the people at the rise of the Armoured Champion they call, "Saint Dragon". In this reverse of the Saint George legend you must fly the Armoured Dragonship through five levels of non stop destruction. Choose between fireballs, bouncing bombs, ring lasers and turret weapons to blast your way through the armoured pumas, mechanical cobras, giant cyborg bull and a host of other mutant machines. But remember fire power isn't everything! Your ship has an armoured tail. Use it well and you may just survive.

CONTROLS

Plug Joystick in port 1 (Atari ST) or port 2 (Amiga). Press fire on the joystick or keyboard to start.

JOYSTICK

Move joystick to control Dragon fire button to shoot.

KEYBOARD

Cursor keys to control Dragon Shift, Alt or CTRL keys to shoot.

ADDITIONAL CONTROLS

M - Toggles music on/off
S - Toggles sound on/off
P - Pause/unpause game
A - Autofire (for one handed play)
ESC - Abort game

COMMODORE 64/128 (IN C64 MODE)

Plug joystick in port 2 then press fire to start.

JOYSTICK

Move joystick to control Dragon, fire button to shoot.

KEYBOARD

Up/Down - O/K. Left/Right - A/S. Fire - Space bar

ADDITIONAL CONTROLS

M - Toggles between music and sound effects

P - Pause/unpause game

Q - Abort game (while in pause mode)

SPECTRUM

Plug joystick in port 1 or 2 and press fire to start. If you have a Kempston interface press K and then press fire button to start.

JOYSTICK -

Move joystick to control Dragon, fire button to shoot.

KEYBOARD -

Up-Down Q/A. Left/Right - O/P. Fire - Any key on bottom row (Z to M)

ADDITIONAL CONTROLS

H - Pause (then E to Exit or C to Continue)

AMSTRAD

Plug in your joystick if you are using one then press fire to start.

JOYSTICK

Move joystick to control Dragon, fire button to shoot.

KEYBOARD

Up/Down - Q/A. Left/Right - O/P. Fire - Any key on bottom row (Z to M)

ADDITIONAL CONTROLS

H-Pause (Then E to Exit or C to Continue)

PLAYING THE GAME

It's a shoot-em-up so shoot-em! You must blast your way through five enemy packed levels, each complete with its own giant end of level alien in order to rescue the giant dragon. In addition to your weapons you have an armoured tail that will protect your vulnerable head from small bullets and aliens. You will need to use it well to survive.

FIREPOWER

You start with a standard plasma bolt weapon and small fireball. You can enhance your weapons by picking up the following tokens.

- N - Adds one more set of pulse torpedos (maximum of 5)
- L - Change to laser
- F - Change to fireball
- B - Change to bouncing ball
- T - Change to turret
- S - Speed up
- P - Power up your extra weapon
- H - Hyper (invulnerability plus maximum firepower for limited time).

Licensed from Jaleco

Copyright The Sales Curve Ltd 1990. All rights reserved.

TURRICAN™ II

THE FINAL FIGHT

THE LEGEND OF TURRICAN CONTINUES...

Mogul, 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 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 it's slaves, collect the weapons and ships of an ancient civilization and free the planet Landorin forever!

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. forshields 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 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 fire button 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 fire button 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, 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 fire button and SPACE (or second fire button) 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 fire button to continue

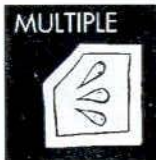
THE SYMBOLS

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

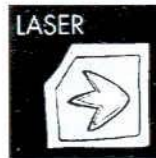
During his mission, the player will find the following symbols with useful functions.



Shoot this symbol to activate the hidden extra.



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



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



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

THE SYMBOLS

SURROUND



Blue - SURROUND
Extends lightning.

SHIELD



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

POWER-UP



Yellow 'P' - POWER - UP
Recharges energy.

POWER-LINE



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

ONE - UP



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

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 '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 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).
- 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 fire button. 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 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.

MAX

LADLEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

Drücke gleichzeitig die SHIFT und RUN/STOP Taste. Drücke PLAY auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM 64/128 DISKETTE

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

SCHNEIDER CPC KASSETTE

Drücke gleichzeitig die CTRL und die kleine ENTER Taste. Drücke PLAY auf dem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur-Befehle sind neu definierbar.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

Tippe RUN"DISK ein und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

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.

SWIV

SCENARIO

SWIV - Wählen Sie zwischen einem bewaffneten Hubschrauber oder einem gepanzerten Jeep, um als Teil der Elite-Angriffstruppe **SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES** (Abriegelungs-Fahrzeuge mit Spezialwaffen) in feindliches Gebiet einzudringen. Kämpfen Sie gegen feindliche Hubschrauber, Panzer, U-Boote, Hovercrafts, Schneemobile, mechanische fliegende Fische, gigantische Waffen-Installationen und vieles andere in diesem vertikal scrollenden Abschußspiel. Aber passen Sie auf, der Feind ist mit den modernsten Waffensystemen ausgerüstet, sogar mit der todsicheren zielansteuernden **SILKWORM IV**-Rakete.

S.W.I.V. - SPECIAL WEAPONS INSTALLATION VERIFICATION

Erstes Operationsziel: Feststellung, ob und welche geheimen Waffensysteme der Feind installiert hat, sowie die Vernichtung dieser Waffen.

S.W.I.V. - SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES

Zweites Operationsziel: Die verbotene Mission: Die Vernichtung aller Feindeinheiten durch militärische Kräfte.

S.W.I.V. - SILKWORM IV

Selbstschutz-Hinweise: Sei außerordentlich umsichtig. Die feindlichen Einheiten sind mit tödlichen Waffen bestückt, inklusive der verbesserten Zielsuchrakete **SILKWORM IV**.

KONTROLLEN

ST/AMIGA

Kontrollen - SWIV kann mit einem Joystick oder mit der Tastatur gespielt werden. Die Standard-Einstellungen sind:

Helikopter: Joystick (ST Port 1/Amiga Port 2)

Jeep: Tastatur

Um die Standard-Einstellungen zu ändern, drücke <HELP> um in das Kontroll-Auswahlmenü zu gelangen. Mit <F1> bis <F3> stellst

Du die Helikopter-Kontrollen ein, mit <F6> bis <F8> die Jeep-Kontrollen.

Joystick - Du steuerst das Fahrzeug mit dem Stick. Mit dem Feuerknopf löst Du die Waffe aus. Halte den Feuerknopf, wenn das Gewehr des Jeeps in Schußrichtung arretiert werden soll.

Tastatur - Du steuerst das Fahrzeug mit den Cursor-Tasten. Mit <SHIFT> wird die Waffe ausgelöst. Halte den Feuerknopf, wenn das Gewehr des Jeeps in Schußrichtung arretiert werden soll. Drücke <Alternate>, damit der Jeep springt.

Ergänzende Kontrollen - <P> schaltet die Pause an/aus. <Esc> bricht das Spiel ab. <Help> ruft das Kontroll-Auswahlmenü auf.

Commodore C64/128 (64er-Modus)

Nur mit Joystick - Der Joystick in Port 1 kontrolliert den Jeep, der in Port 2 den Helikopter.

Joystick - Der Stick steuert das Fahrzeug, mit dem Feuerknopf wird die Waffe ausgelöst.

NIGHT SHIFT™

STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK



STEUERUNG MIT DER TASTATUR

Amstrad		ST/Amiga
I	Nach links	4
P	Nach rechts	6
N	Sprung	8
I+Z	Nach links treten	1
P+Z	Nach rechts treten	3
Z	Werkzeug benutzen	5

Leertaste Zugang zum Werkzeugkasten-Modus

Anmerkung für Atari ST/Amiga-Benutzer: Um diesen Modus zu verlassen und das Spiel fortzusetzen, einfach die Leertaste erneut drücken.

Um ein Werkzeug im Werkzeugkasten-Modus zu wählen, Joystick in die Mitte bringen und Feuer drücken. Auf Atari ST/Amiga-Geräten Joystick nach rechts oder links bewegen, um

ein Werkzeug zu wählen. Auf der Tastatur die Tasten "4" oder "6" drücken.

Um im Werkzeugkasten-Modus mit dem Fahrrad fahren zu können, den Joystick erst nach oben und dann nach rechts oder links bewegen. Dabei müßt Ihr vor dem Fahrrad stehen, um es benutzen zu können. Auf der Tastatur zunächst die Taste "5" und dann abwechselnd die Tasten "4" und "6" drücken.

SICHERHEITSCODE ÄNDERN

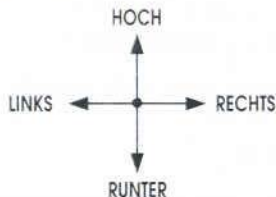
TASTATUR-STEUERUNG

Spectrum/Amstrad

Q Z I P

JOYSTICK-STEUERUNG

CBM/ATARI ST und AMIGA



BEGINN DER NACHTSCHICHT

CBM: Joystick in die Mitte bringen und Feuer drücken.

Amstrad: Joystick in die Mitte bringen und Feuer drücken (oder Taste "N").

Atari ST/Amiga: Leertaste oder Enter-Taste drücken.

Nur für CBM und Amstrad:

Produktionsauftrag für die laufende Schicht zeigen	F1
Spiel anhalten	F3
Spiel fortsetzen	F7

ATARI ST/AMIGA

FUNKTIONS- UND BEFEHLSTASTEN

Produktionsauftrag für die laufende Schicht zeigen	<input type="text" value="F1"/>
Menüoptionen aufzeigen (nach bestandener IML-Sicherheitskontrolle)	<input type="text" value="F2"/>
Spiel anhalten (gibt die Versionsnummer an)	<input type="text" value="F5"/>
Musik und/oder Soundeffekte ein- oder ausschalten	<input type="text" value="F6"/>
Spiel fortsetzen	<input type="text" value="F8"/> oder <input type="text" value="ESC"/>
Spiel beenden	<input type="text" value="Ctrl"/> <input type="text" value="C"/>
	oder <input type="text" value="Alt"/> <input type="text" value="X"/>
Anzeige zwischen PAL (50 Hz) und NTSC (60 Hz) hin- und herschalten (für den Atari ST wird ein entsprechender Monitor benötigt)	<input type="text" value="F10"/>

SCHICHTCODE

Obwohl "Night Shift" keine Option besitzt, mit deren Hilfe einzelne Schichten gespeichert werden können, besitzt jede der 30 Schichten einen besonderen Schichtcode (vier Fruchtsymbole), der auf der IML-Sicherheitskarte auf dem Bildschirm gezeigt wird. Wenn eine Schicht erfolgreich abgeschlossen wurde, gibt Euch Frank Foreman, Euer Produktionsmanager, den Code für die nächste Schicht. Auf diese Weise könnt Ihr das Spiel mit jeder beliebigen Nachtschicht, für die Ihr den Code besitzt, beginnen. Ihr braucht nur den Schichtcode, der auf dem Bildschirm gezeigt wird, auf den der Schicht zu ändern, mit der Ihr beginnen möchtet. (Wenn Ihr eine bereits gespielte Schicht noch einmal durchgehen möchtet, muß das Spiel zunächst neu gestartet werden, indem Ihr F8 oder die Esc-Taste (nur für Amiga/Atari St) drückt, bevor Ihr den Code für die gewünschte Schicht eingibt.)

Anmerkung: Schreibt Euch die Codes, die Ihr von Frank erhalten habt, auf. Das Spiel behält nur den Code für die Schicht, die Ihr gerade beendet habt! Nur um die allererste Schicht braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen - der Code ist immer der Sicherheitscode, den Ihr zu Beginn des Spiels eingegeben habt.

GRUNDMECHANIK

Hier ist eine Erläuterung der wichtigsten Geräte und Anlagen, mit denen Ihr Euch vertraut machen solltet:

FAHRRAD

- Wird betätigt mit Hilfe der Hand (aus der schier unerschöpflich scheinenden Werkzeugkiste). Ihr springt automatisch auf. Dann solltet Ihr Euch in einem regelmäßigen Rhythmus nach rechts und links bewegen.
- Drückt "Sprung", um abzuspringen (C64 und Amstrad CPC).
- Tretet zu Beginn der Schicht kräftig in die Pedale, bis die Lichter in rascher Folge aufleuchten.
- Anmerkung: Wenn der Strom ausfällt, müßt Ihr auch tüchtig treten, bis die Anzeigen wieder aufblinken und dann DEN OFEN MIT EINEM STREICHHOLZ ANFEUERN!

SCHALTER

- Richtungsschalter - die am häufigsten anzutreffende Art, für die Richtungsänderung von Fließbändern.
- Ein/Aus-Schalter - Diese können vertikal oder horizontal ausgerichtet sein.
- Der Schalter für den Brenner (unter dem Kasten oben links auf BEAST) - Besitzt fünf Einstellungen: die mittlere hält die momentane Temperatur konstant. Die beiden anderen Schalter rechts und links davon kühlen entweder die Mischung oder heizen sie entsprechend auf. Bringt die Mischung zum Kochen, ohne daß oben Dampf austritt und haltet dann diese Temperatur!

BOLZEN AUF DEM KUNSTHARZMISCHER

- Mit Hilfe des Schraubenschlüssels aus dem Werkzeugkasten fest anziehen.
- Bolzen anbringen, sobald Ihr oben auf dem BEAST angekommen seid!

STECKER FÜR DEN ROHMATERIALZUBRINGER

- Sobald Ihr den Bolzen angebracht habt, Stecker in die Steckdose, notfalls treten!

FARBOTTICH

- Mischt die Farben, indem Ihr das Rad über der richtigen Farbe auf- oder zudreht. Mischfarben entstehen, wenn mehr als ein Rad aufgedreht wird.
- Farben müssen gemischt werden, wenn eine Puppe mit einer bestimmten Farbe gefertigt werden soll. Manchmal muß der Bottich zwischen verschiedenen Färbungsvorgängen gespült werden, bei anderen Gelegenheiten braucht Ihr nur eine andere Farbe hinzufügen, um den richtigen Farbton zu erzeugen. Wenn Ihr z.B. gelb und blau gemischt habt, um grün zu erhalten, so braucht Ihr nur noch rot hinzufügen und erzielt

damit einen violetten Farbton (normalerweise ergeben grün und rot gemischt natürlich braun, aber die Recyclinganlage von BEAST bringt manchmal einzigartige Wirkungen hervor). Um den Bottich zu spülen, braucht Ihr nur die Kette zu ziehen, die sich links neben dem Rad für die blaue Farbe befindet.

WARNLICHTER

• Diese wurden kürzlich zur Arbeiterleichterung für unsere Angestellten installiert. Die Lichter befinden sich genau unter dem Fenster zu meinem Büro (da jede Eurer Schichten an meinem Büro beginnt, dürfte es Euch nicht schwerfallen, diese Warmlampen zu bemerken). Es gibt vier Warmluchten, die jeweils einem bestimmten Abschnitt von BEAST zugeordnet sind. Von links nach rechts geben die Lichter folgendes an:

1. Die drei Rohmaterialzubringer, den Kunstharzmischer und die beiden oberen Fließbänder.
 2. Die Spritzanlagen
 3. Das Trockengebläse und die Fließbänder neben der Klebeanlage
 4. Der Stromgenerator und die Qualitätskontrolle
- Wenn eine dieser Anlagen oder Geräte nicht richtig funktioniert, zeigt das entsprechende Licht ROT. Ist die Störung behoben, nehmen die Lichter wieder ihre ursprüngliche Farbe an (grün bei Atari ST/Amiga).

SIRENEN

• Die kann man zwar nicht sehen, aber dafür hören. Wenn beim Kunstharzmischer (dessen Sirene ihr normalerweise zu Beginn der Schicht hören werdet) oder beim Stromgenerator eine Störung auftritt, ertönen die Sirenen. Um Eure Vorgabe erfüllen zu können, müßt Ihr mit Problemen bei diesen beiden Geräten schnell fertigwerden.

AUFGABEN WÄHREND DER SCHICHT

Anmerkung: Wenn Ihr für Eure Schicht einen Auftrag für weiße

Puppen erhaltet, so braucht Ihr Euch um die Farben und deren Mischung keine Gedanken zu machen - die Puppen erhalten dann automatisch ihre Farbe.

ERSTE SCHICHT

- Tretet voll in die Pedale, um den benötigten Anfangsstrom zu erhalten.
- Kleffert am BEAST hoch, auf den Bolzen zu.
- Zieht mit dem Schraubenschlüssel den Bolzen fest an.
- Springt rüber zum Rohmaterialzubringer in der oberen linken Ecke.
- Stecker in die Steckdose.
- Während "Trooper Toddlers" gefertigt werden, habt Ihr Zeit, so viele Werkzeuge wie möglich für die kommenden Schichten zu sammeln.
- Achtet auf die Richtung aller Fließbänder, bei der zweiten Schicht kann es vorkommen, daß einige nachgestellt werden müssen.
- Paßt auf, daß die Köpfe richtig auf die Puppenkörper angebracht sind.
- Falls Fehler auftreten sollten, müßt Ihr das Fließband über dem Stromkasten (mit DANGER beschriftet) umschalten und dann wieder zurückschalten.

ZWEITE SCHICHT

- Volle Kraft in die Pedale, um Strom zu erzeugen.
- Fließbänder, die die Puppen in die falsche Richtung transportieren, umschalten.
- Am BEAST hochklettern zu den Fließbändern über der mittleren Mülltonne.
- Fließbandrichtung ändern, wenn Kunstharz in die Mülltonne gekippt wird.
- Bolzen überprüfen; wenn er dampft, Gegenmaßnahmen ergreifen.
- Springt rüber zum Rohmaterialzubringer in der oberen linken Ecke und überprüft den Stecker - nötigenfalls mit Gewalt und einem Fußtritt nachhelfen.

DRITTE SCHICHT

- Wie zweite Schicht, nur müßt Ihr diesmal Farbtöne mischen!
- Auf Eurem Weg auf das BEAST hinauf müßt Ihr den Knopf über dem Schlauch, der die gewünschte Farbe für die Puppen enthält, drehen.

VIERTE SCHICHT

- Wie dritte Schicht, nur werden diesmal mehr Farben benötigt.
- Denkt daran, zwischen den verschiedenen Farbgängen falls nötig die Botfische zu spülen.

FÜNFTE SCHICHT

- Nun wird die Qualitätskontrolle enthüllt!
- Lernt, auf die verschiedenen Teile der Qualitätskontrolle zu springen.
- Wenn die Qualitätskontrolle eingeschaltet ist, werdet Ihr kleine Lichter aufblinken sehen, wenn die Anlage ausgeschaltet ist, könnt Ihr sie mit Hilfe des an der Seite des Fernsehgeräts befindlichen Schalters einschalten.
- Die Qualitätskontrolle beanstandet automatisch alle fehlerhaften Puppen.

SECHSTE UND WEITERE SCHICHTEN

- Mit wachsender Erfahrung werden mehr und mehr Teile von BEAST zugänglich.
- Jedes neue Teil erfordert neue Fertigkeiten von Euch, und Ihr müßt effizient mit Eurer Zeit umgehen, um die steigenden Vorgaben erfüllen zu können.

WERKZEUGE

Bei diesem Spiel ist es wichtig, die Bedeutung der einzelnen Werkzeuge genau zu verstehen. Für jedes gesammelte Werkzeug erhaltet Ihr einen Bonus. Und mit dem revolutionär neuen Werkzeugkasten könnt Ihr eine beinahe unbegrenzte Anzahl an Werkzeugen mit Euch schleppen, jedes in seinem eignen Fach. Der richtige Gebrauch der im folgenden aufgelisteten Werkzeug ist für den erfolgreichen Abschluß Eurer Nachtschicht ein Muß.

Eure Hände: Hände werden verwendet, um das Fahrrad, Schalter und andere Knöpfe zu betätigen.

Der Schraubenschlüssel: Wird gebraucht, um den Bolzen auf dem Kunstharzmischer festzuziehen.

Das Streichholz: Damit könnt Ihr den Brenner und auch den Ofen wieder anwerfen, falls diese mal ausgehen sollten.

Der Ballon: Benutzt den Ballon, um schneller auf das BEAST zu gelangen! Der Joystick-Knopf beendet den Balloneinsatz.

Der Schirm: Damit könnt Ihr schnell vom BEAST wieder heruntersteigen. Mit Drücken des Joystick-Knopfes wird der Schirm wieder weggelegt.

Der Staubsauger: Damit könnt Ihr die Lemminge, die überall herumlaufen, beseitigen. Er wird eingesetzt, bis Ihr ein anderes Werkzeug verwendet (es sei denn, Ihr werdet vorher schachmatt gesetzt). Und denkt daran, dabei nicht zu treten.

Die Venusfliegenfalle: Gut zum Lemmingfang geeignet. Pflanz die Fliegenfalle und schickt einen Lemming hinein. (Die Pflanze verschwindet, wenn sie keinen Lemming fängt.)

Anmerkung: Nachdem Ihr ein Werkzeug aufgenommen oder verwendet habt, schaltet der Werkzeugkasten auf "Hände" als Ausgangseinstellung zurück.

BONUSGEGENSTÄNDE

Wenn Ihr bei der Arbeit einen der folgenden Gegenstände erblickt, solltet Ihr ihn schleunigst einstecken. Die Wirkung eines jeden Gegenstandes erfolgt sofort; daher werden sie nicht in die Werkzeugkiste gelegt.

Die Sanduhr: Dieser seltene Gegenstand wird bei seiner Aufnahme die Schichtzeit verlängern und Euch damit die Gelegenheit geben, Bonuspuppen zu produzieren.

Der Geldbonus: Dieser taucht immer unerwartet auf, doch werdet Ihr sicherlich etwas damit anzufangen wissen.

©1990 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten.

ST DRAGON

Auf einem fernen Planeten bereitest Du Dich auf den letzten Kampf vor!

Eine üble Gruppe von Monster-Maschinen hat sich aufgemacht, die Galaxie zu erobern. Eine nach der anderen wurden die friedlichen Rassen der Galaxie von den Cyborg-Monstern angegriffen und versklavt. Keine hatte die Kraft, sich erfolgreich gegen die Macht der Cyborgs zu stellen, bis sich ein einsamer Rebell aus den eigenen Reihen der mechanischen Monster erhob. Halb Drache, halb Maschine kämpft der Cyborg-Krieger gegen seine tyrannischen Herren. Die Galaxie hat einen Heiden. Hoffnung kehrt in die Herzen der Menschen zurück, und sie nennen ihren gepanzerten Heiden "SAINT DRAGON", der heilige Drache.

In dieser Umkehrung der Legende des heiligen Georg fliegst Du das gepanzerte Drachenschiff durch fünf Level ungebremsster Zerstörung. Wähle unter Feuerkugeln, springenden Bomben, Ring-Laser und der Kanone, um Dir den Weg frei zu machen, gepanzerte Pumas, mechanische Kobras, riesige Cyborg-Bullen und einen Mob anderer Mutanten-Maschinen zu vernichten. Doch bedenke, daß die Feuerkraft nicht alles ist! Dein Schiff hat einen gepanzerten Schwanz. Setze ihn sinnvoll ein, dann könntest Du überleben.

KONTROLLEN

Schließe einen Joystick am zweiten Port an. Drücke Feuer oder die entsprechende Taste, um das Spiel zu beginnen.

JOYSTICK

Stick-Funktionen zur Kontrolle des Drachen. Feuerknopf zum Schießen.

TASTATUR

Cursor-Tasten zur Kontrolle des Drachen. Shift, Alt oder CTRL zum Schießen.

ZUSÄTZLICHE KONTROLLEN

M - Musik an/ausschalten
S - Sound an/ausschalten
P - Pause an/aus
A - Autofeuer (für einhändiges Spiel)
ESC - Spiel abbrechen

COMMODORE 64/128 (64ER-MODUS)

JOYSTICK

Stick-Funktionen zur Kontrolle des Drachen. Feuerknopf zum Schießen.

TASTATUR

Hoch/Runter - O/K. Links/Rechts - A/S. Feuer - Leertaste.

ZUSÄTZLICHE KONTROLLEN

M - Musik and Sound an/ausschalten
P - Pause an/aus
Q - Spiel abbrechen (während einer Pause)

SCHNEIDER CPC

Schließe einen Joystick an und drücke Feuer, um das Spiel zu starten.

JOYSTICK

Stick-Funktion zur Kontrolle des Drachen, Feuerknopf zum Schießen.

KEYBOARD

Hoch/Runter - Q/A. Links/Rechts - O/P. Feuer - jede Taste der unteren Reihe (Z bis M)

ZUSÄTZLICHE KONTROLLEN

H - Pause (dann E - Enmde, oder C - Fortsetzen)

DAS SPIEL

Dies ist ein Shoot-Em-Up-Spiel, also schießt Du mußt Dich durch fünf mit Gegnern vollgepackte Level kämpfen, jedes mit einem eigenen gigantischen Wächter am Ende, um den Riesen-Drachen zu retten. Ergänzend zu deinen Waffen verfügst Du über einen gepanzerten Schwanz, der Deinen verwundbaren Kopf gegen Kleinere Geschosse und Angreifer schützt. Du wirst ihn einsetzen müssen, wenn Du überleben willst...

FEUERKRAFT

Du beginnst mit einem Standard-Plasmawerfer und kleinen Feuerkugeln. Durch die Aufnahme der folgenden Gegenstände erhöhst Du Deine Kampfkraft:

N - ein oder mehrere Pulse-Torpedos (maximal 5)

L - auf Laser wechseln.

F - auf Feuerkugel wechseln

B - auf Springkugel wechseln

T - auf Kanone wechseln

S - beschleunigen

P - Feuerkraft der Zusatzwaffen erhöhen

H - Hyper (für kurze Zeit Unverwundbarkeit und höchste Kampfkraft)

Die Lizenzrechte von Jaleco.

Copyright The Sales Curve Ltd 1990. Alle Rechte Vorbehalten.

TURRICAN™ II THE FINAL FIGHT

DIE VORGESCHICHTE

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 streifen, 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.

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 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

DER STREUSCHUSS

Der Streuschuß hat keine besonders durchschlagende Wirkung gegen einzelne große Gegner, ist aber sehr wirkungsvoll in 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.

DERABPRALL-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 Turrigan 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.

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:



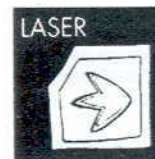
DIE KAPSEL

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



Rot (MULTIPLE)

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



Grün (LASER)

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



Lila (BOUNCE)

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

DIE SYMBOLE

SURROUND



Blau (SURROUND)
verlängert den Rundumschuß.

SHIELD



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

POWER UP



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

POWER-LINE



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

ONE - UP



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

SMARTBOMB



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, zurückgestuft.

DAS ANZEIGEFELD

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

- Anzahl der Leben (Bei Amiga-in der linken oberen Bildschirmcke)
- 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 Bildschirmcke)
- 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!!!!!!! Turrigan hat nicht umsonst die Fähigkeit, sich beliebig off 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 by Rainbow Arts. Alle Rechte Vorbehalten.
Diese compilation ©1991 US Gold Ltd.
Alle Rechte Vorbehalten.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER, en même temps. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

AMSTRAD CPC DISQUE

Tapez RUN"DISK" et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

ATARI ST/CBM AMIGA

Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

SCÉNARIO

SWIV - Faites votre choix entre un hélicoptère armé ou une jeep blindée et préparez-vous à pénétrer le territoire ennemi avec l'équipe d'assaut d'élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES (VEHICULES D'INTERDICTION D'ARMES SPECIALES). Battez-vous contre les hélicoptères, les tanks, les sous-marins, les aéroglisseurs, les auto-neiges, les poissons volants mécanisés, les systèmes d'armes géants et bien plus encore, dans ce shoot'em up à défilement vertical. Mais attention, l'ennemi est équipé des toutes dernières armes, redoutables, et notamment du missile autoguidé mortel SILKWORM IV.

S.W.I.V. - SPECIAL WEAPONS INSTALLATION VERIFICATION

Objectif premier: vérifier l'existence des installations des armes secrètes ennemies en vue de les détruire.

S.W.I.V. - SPECIAL WEAPONS INTREDICTION VEHICLES

Objectif second: mission d'interception: la destruction par la force armée de toutes les unités ennemies.

S.W.I.V. - SILKWORM IV

Attention! Soyez extrêmement prudent. Les unités ennemies possèdent des armes mortelles, dont le missile à tête chercheuse, SILKWORM IV, dans sa version améliorée.

LES CONTROLES:

Amiga/Atari ST

Les controles: vous pouvez jouer avec un joystick ou le clavier. Les modes de contrôle standards sont les suivants:

L'hélicoptère: le joystick (connecté au port 2 sur Amiga ou au port 1 sur Atari ST).

La jeep: le clavier.

Pour modifier ces contrôles, appuyez sur la touche "HELP" pour accéder à l'écran de sélection du mode de contrôle. Appuyez sur les touches F1 à F3 pour modifier les contrôles de l'hélicoptère. Appuyez sur les touches F6 à F8 pour modifier les contrôles de la jeep.

LE JOYSTICK

Actionnez la manette pour contrôler votre engin, appuyez sur le bouton de tir pour tirer. Maintenez le bouton de tir enfoncé pour pointer la mitrailleuse de la jeep dans la direction où vous vous dirigez.

LE CLAVIER

Utilisez les touches curseurs pour contrôler votre engin, appuyez sur SHIFT pour tirer. Maintenez cette touche enfoncée pour pointer la mitrailleuse de la jeep dans la direction où vous vous dirigez. La touche ALT vous permet de sauter (pour la jeep uniquement).

CONTRÔLES SUPPLEMENTAIRES

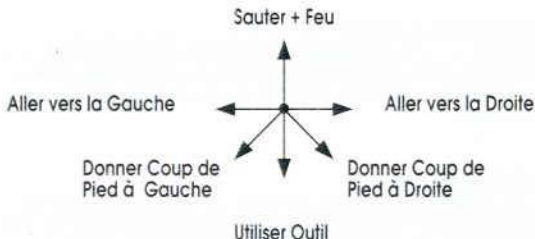
P - Pause/Reprise de jeu
ESC - Abandon du jeu
HELP - Ecran de selection du monde de contrôle.

Le Générique:

Produit et programmé par The Sales Curve Ltd.
Conçu par Ronald Pieket Weeserik et Ned Langman
Boîtier conçu par Artistix. Instructions de Dan Marchant

NIGHT SHIFT™

CONTROLES JOYSTICK



CONTRÔLES CLAVIER

Amstrad		ST/Amiga
I	Aller vers la Gauche	4
P	Aller vers la Droite	6
N	Sauter	8
I+Z	Donner Coup de Pied à Gauche	1
P+Z	Donner Coup de Pied à Droite	3
Z	Utiliser Outil	5

Barre d'espacement

Entrer en Mode Boîte à Outils

Remarque : Atari ST/Amiga : Pour sortir de ce mode et reprendre le contrôle de Fred et Fiona, appuyer sur la barre d'espacement.

Pour choisir un Outil dans le mode boîte à outils, maintenir le joystick au centre et appuyer sur feu. Pour choisir sur Atari ST/Amiga, basculer le joystick vers la gauche ou vers la droite. Sur le clavier, appuyer sur 4 ou 6.

Pour faire de la bicyclette en mode Boîte à Outils, déplacer le joystick vers le haut, puis vers la gauche ou la droite. Vous

devez faire face à la bicyclette pour pouvoir l'utiliser. Sur le clavier, appuyer sur 5, puis basculer entre 4 et 6.

MODIFIER LES CODES SÉCURITÉ

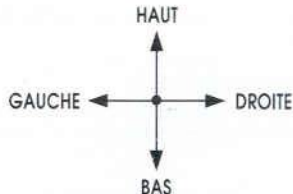
CONTRÔLES CLAVIER

Amstrad

Q Z I P

CONTRÔLES JOYSTICK

CBM/ATARI ST, et AMIGA



COMMENCER ROULEMENT

Amstrad : Maintenir le joystick au centre et appuyer sur feu. (N Clavier)

Atari ST/Amiga : Appuyer sur la Barre d'espace ou Enter.

Amstrad (Uniquement)

Afficher Ordre de Production pour Roulement Actuel F1

Interrompre Jeu F3

Recommencer Roulement F7

ATARI ST/AMIGA

TOUCHES DE FONCTION ET D'INSTRUCTION

Afficher Ordre de Production pour Roulement Actuel

F1

Afficher Menu d'Options (après avoir passé Sécurité IML)

F2

Interrompre Jeu (affiche nombre version)

F5

Allumer ou Eteindre Musique et/ou Effets Spéciaux

F6

Recommencer le Jeu

F8

ou

Esc

Sortir du Jeu

Ctrl

C

ou

Alt

X

Basculer l'affichage entre PAL (50Hz) et NTSC (60Hz) (nécessite un moniteur adapté Atari ST uniquement)

F10

CODES ROULEMENT

Bien que Night Shift (Roulement de Nuit) ne propose pas d'option de Sauvegarde de Jeu, chacun des trente Roulements a un Code Roulement unique (quatre symboles de fruits), qui apparaît sur la Carte Sécurité IML affichée à l'écran. Alors que vous terminez un Roulement avec succès, le Code du Roulement suivant vous est révélé par Frank Foreman, votre Directeur de Production. Vous pouvez donc commencer à jouer dans Night Shift à n'importe lequel des Roulements pour lesquels vous avez

reçu des Codes Roulement. Modifiez tout simplement le Code Roulement présenté à l'écran pour celui du Roulement que vous souhaitez jouer. (Si vous voulez rejouer un Roulement précédent, vous devrez d'abord remettre le jeu en route, en appuyant sur la touche F8 ou ESC (Amiga/Atari ST Uniquement), avant de modifier le Code Roulement par le Roulement correspondant. Remarque : Vous devriez écrire les Codes Roulement que Frank vous donne. Pendant que vous jouez, le jeu ne se souvient que du dernier Roulement que vous avez terminé ! Mais ne vous inquiétez pas pour le Roulement 1... son Code reste le même que le Code Sécurité que vous avez entré pour commencer le jeu.

MÉCANIQUE DE BASE

Voici quelques pièces de matériel de base que vous aurez besoin de connaître :

BICYCLETTE

- Faites de la Bicyclette en utilisant votre main (à partir de la "Boîte à Outils" - notre incroyable boîte à outils sans fond !). Vous sauterez dessus automatiquement. Alternez ensuite vos déplacements vers la gauche ou vers la droite à un rythme régulier.
- Appuyez sur le contrôle "JUMP" pour sauter de la bicyclette. (Amstrad CPC).
- Faites de la Bicyclette au début de chaque Roulement jusqu'à ce que les lumières clignent très rapidement.
- Remarque : S'il n'y a plus d'énergie, vous aurez besoin de faire de la bicyclette pour que les clignotants fonctionnent rapidement de nouveau, et ensuite, ALLUMEZ LE FOUR AVEC UNE ALLUMETTE !

INTERRUPTEURS

- Directionnels - Le plus commun...utilisé sur les Convoyeurs pour en changer la direction.
- Avec/Sans - Ceux-ci peuvent avoir une orientation verticale ou horizontale.
- L'Interrupteur du Brûleur (sous le flacon en haut à gauche de la BÊTE) - a cinq positions...celle du centre garde la

température actuelle. Les deux autres sur les côtés, permettent de refroidir ou de réchauffer le mélange en conséquence. Font bouillir le mélange sans que le couvercle ne laisse échapper de la vapeur, et maintiennent ensuite la température !

BOULON SUR MALAXEUR A RESINE

- Resserrez-le en utilisant la Clef dans la Boîte à Outils.
- Fixez le Boulon dès que vous avez atteint le haut de la BÊTE !

PRISE ELECTRIQUE POUR LE CONDUCTEUR ALIMENTAIRE DE MATIERES PREMIERES

- Donnez un Coup de Pied pour rentrer la Prise dès que vous avez fixé le Boulon !

CUVE DE PEINTURE

- Mélangez la peinture en tournant la roue au-dessus de la couleur voulue. Mélangez les couleurs en tournant plus d'une roue.
- Mélangez la peinture lorsque vous devez faire une Poupée d'une couleur particulière. Parfois, vous aurez besoin de rincer la cuve entre les différentes couleurs...et d'autres fois, vous pourrez tout simplement ajouter une autre couleur pour réaliser le mélange voulu. Par exemple, si vous avez mélangé jaune et bleu pour faire du vert, vous pouvez obtenir du violet en y ajoutant de la peinture rouge (normalement, bien sûr, vert et rouge donneraient du marron, mais le processus de recyclage de la BÊTE produit quelques effets particuliers). Pour rincer la cuve, tirez tout simplement la Chasse d'Eau à droite de la roue pour la peinture bleue.

AVERTISSEURS LUMINEUX

- Nous avons fait installer ceux-ci par souci de confort pour nos employés. Les voyants sont situés juste au-dessous de la

fenêtre de mon bureau (vous commencez chaque roulement à l'extérieur de mon bureau, vous ne devriez donc pas avoir de problèmes pour les voir). Il y a quatre Voyants, chacun correspondant à une section différente de la BÊTE. Les Voyants représentent de gauche à droite :

1. Les Trois Fournisseurs de Matières Premières, le Malaxeur à Résine et les deux courroies du haut du Convoyeur.
 2. Les Douches de Peinture.
 3. Les Ventilateurs de Séchage et les Convoyeurs à côté de l'Unité des Liaisons.
 4. Le Générateur d'Énergie et le Contrôleur de Qualité.
- Lorsque l'un de ces composants ne fonctionne pas correctement, les Avertisseurs Lumineux correspondants seront ROUGES. Une fois le problème résolu, le(s) Voyant(s) reprendront leur couleur normale (Vert Atari ST/Amiga)

SIRENES

- Bien que vous ne puissiez pas les voir, il ne fait aucun doute que vous les entendrez ! Dès que le Malaxeur à Résine (dont vous entendez normalement l'alarme au début d'un Roulement) ou le Générateur d'Énergie fonctionne mal, des sirènes retentiront pour vous alerter. Vous devez régler l'un ou l'autre de ces problèmes aussi rapidement que possible pour pouvoir remplir votre quota avec succès !

LES TÂCHES DU ROULEMENT

Remarque : Lorsque vous recevez un Ordre Roulement avec des Poupées Blanches, vous ne devez pas vous inquiéter pour leur couleur...elles seront peintes de couleurs différentes automatiquement.

ROULEMENT 1

- Faites de la Bicyclette pour générer la puissance maximale.
- Escaladez la BÊTE jusqu'au Boulon de vapeur.
- Utilisez la Clef pour resserrer le Boulon.
- Sautez au travers du Conducteur Alimentaire de Matières

- Premières au coin supérieur gauche.
- Donnez un Coup de Pied pour rentrer la Prise Électrique.
- Pendant que des Petits Soldats sont produits, ramassez autant d'outils que vous pouvez pour les Roulements suivants.
- Notez la direction de tous les Convoyeurs...dans le Roulement 2, certains d'entre eux auront besoin d'être réglés !
- Assurez-vous que les Corps sont sous des Têtes, sur les Poupées Finies.
- Sinon, jetez un Corps en déviant le Convoyeur avec l'interrupteur au-dessus du Compteur Électrique (Marqué "DANGER")...puis rétablissez-le !

ROULEMENT 2

- Faites de la Bicyclette pour générer la puissance maximale.
- Déviez la direction des Convoyeurs qui dirigent mal des Poupées.
- Escaladez la BÊTE jusqu'aux Convoyeurs au-dessus de la poubelle.
- Déviez leur direction si la Résine est jetée dans la poubelle.
- Vérifiez le Boulon...s'il fait échapper de la vapeur, réparez-le !
- Sautez au travers du Conducteur Alimentaire de Matières Premières, au coin supérieur gauche, et vérifiez la prise... donnez-lui un coup de pied si c'est nécessaire.

ROULEMENT 3

- Même processus que pour Roulement 2, sauf que vous devez maintenant MELANGER DE LA PEINTURE !
- Sur votre chemin pour atteindre le sommet de la BÊTE, tournez le Boulon au-dessus du tube qui correspond à la couleur dont vous avez besoin pour peindre les Poupées.

ROULEMENT 4

- Même processus que pour Roulement 3, mais avec plus de couleurs.
- N'oubliez pas de tirer la Chasse d'Eau entre les couleurs, si c'est nécessaire.

ROULEMENT 5

- Le **CONTROLEUR DE QUALITE (CQ)** est maintenant révélé !
- Apprenez à sauter sur les composants du CQ.
- Lorsque le CQ est allumé, vous voyez des petits voyants qui clignotent sur celui-ci... s'il est éteint, allumez-le avec l'interrupteur sur le côté du poste de télévision !
- Le CQ rejettera automatiquement toutes les Poupées défectueuses.

ROULEMENT 6 ET AU-DELA

- Plus vous gagnerez d'expérience, plus vous découvrirez de composants pour la BÉTÉ.
- Chaque nouveau composant demandera plus d'adresse de votre part, et vous devrez gérer votre temps efficacement pour remplir les quotas qui continuent à grandir.

OUTILS

Il est important de comprendre la valeur des outils dans le Night Shift. Pour chaque outil que vous ramassez, vous recevrez un bonus. De plus, avec notre nouvelle Boîte à Outils révolutionnaire, vous pourrez transporter un stock d'outils pratiquement illimité, chacun dans sa propre case bien définie. La clé du succès dépend de votre capacité à apprendre la meilleure utilisation des outils suivants.

Vos Mains : Utilisez vos Mains pour faire de la Bicyclette, basculer des interrupteurs, et tourner des boutons et des poignées.

La Clef : Utilisez la Clef pour resserrer le Boulon en haut du Malaxeur à Résine.

L'Allumette : Utilisez l'allumette pour allumer le brûleur ainsi que le four lorsque c'est nécessaire.

Le Ballon : Utilisez le Ballon pour aller encore plus haut sur la

BÉTÉ et plus rapidement ! Pour cesser d'utiliser le Ballon, appuyez sur le bouton du joystick.

Le Parapluie : Utilisez le Parapluie pour Voler rapidement au Bas de la BÉTÉ. Pour cesser d'utiliser le Parapluie, appuyez sur le bouton du joystick.

L'Aspirateur : Utilisez l'Aspirateur pour vous débarrasser de ces satanés Lemmings en fuite ! Vous pouvez continuer d'utiliser l'Aspirateur jusqu'à ce que VOUS choisissiez un autre outil (à moins que vous ne soyez éliminé avant !) N'oubliez pas que vous n'êtes pas autorisé à donner des coups de pied pendant que vous passez l'aspirateur !

La Dionée : Utilisez la Dionée pour attraper les Lemmings. Posez tout simplement la Dionée et placez un Lemming dedans. (La Dionée finira par disparaître si elle n'attrape pas de Lemming.)

Remarque : Après que vous ayez ramassé ou utilisé un outil, la Boîte à Outils est remplacée par Vos Mains, comme outil par défaut.

OBJETS BONUS

Si vous voyez l'un des objets suivants pendant votre travail, ayez la sagesse de le ramasser ! L'effet de chaque objet est immédiat, et par conséquent, ils ne sont pas mis en stock dans la Boîte à Outils.

Le Sablier : Cet objet rare, s'il est attrapé, allongera en fait la durée du Roulement, vous donnant encore plus de possibilités de fabriquer des Poupées Bonus.

Le Bonus Cash : Vous ne pouvez pas prévoir quand ceux-ci se présenteront, et je suis sûr que vous saurez comment vous en servir !

ST DRAGON

Préparez vous à l'ultime combat sur une planète très éloignée. Une force démoniaque de machines monstrueuses est apparue pour conquérir la galaxie. Une par une les races pacifiques de la galaxie ont été attaquées et réduites en esclavage par les monstres cybernétiques. Aucune de ces races n'a la force nécessaire pour résister au pouvoir des cyborgs. Mais un beau jour un rebel solitaire fit son apparition des rangs même des monstres mécaniques.

Mi dragon, mi machine, le guerrier cybernétique se révolte contre ses tyranniques maîtres. Le galaxie a désormais un héros. L'espoir fit son retour dans les cœurs des peuples dès l'apparition de Champion Cuirassé, ils l'appelèrent "SAINT DRAGON". Dans cette nouvelle version de la légende de SAINT GEORGE vous devez piloter le vaisseau-dragon à travers 5 niveaux de destruction non-stop. Pour ce faire vous disposez de boules de feu, de bombes rebondissantes, d'anneaux laser et de pièces d'artillerie pour vous frayer un chemin à travers les pumas cuirassés, des cobras mécaniques, des buffles cybernétiques géants et une armée d'autres mutants mécaniques. Mais n'oubliez pas que le pouvoir des armes n'est pas tout. Votre vaisseau est équipé d'une queue blindée. Utilisez la au mieux et vous pouvez espérer survivre.

LES CONTROLES

ATARI ST ER AMIGA

CONTROLS

Branchez votre joystick dans le port 1 (pour le ST) ou le port 2 (pour l'Amiga). Appuyez sur le bouton FEU du joystick ou sur une touche de clavier pour lancer le jeu.

JOYSTICK

Utilisez le manche du joystick pour déplacer le dragon et le bouton de feu pour tirer.

LE CLAVIER

Les touches du curseur servent à contrôler le déplacement du dragon. Utilisez Shift, Alt ou CTRL pour tirer.

Touches de contrôles supplémentaires

M - pour mettre la musique on/off

S - pour mettre le son on/off

P - pour suspendre/reprendre le jeu

A - l'autofire (pour un joueur)

ESC - pour abandonner le jeu

AMSTRAD

Branchez votre joystick. Si vous en utilisez un appuyez sur FIRE pour lancer le jeu.

JOYSTICK

Utilisez le manche du joystick pour déplacer le dragon et le bouton de feu pour tirer.

LA CLAVIER

Monter/Descendre - Q/A. Gauche/Droite - O/P. Tirer - n'importe quelle touche de la rangée (Z to M).

TOUCHES DE CONTROLES SUPPLEMENTAIRES

H - Pour suspendre le jeu (puis E pour stopper ou C pour continuer).

LE JEU

C'est un shoot'em up alors tirez! Vous devez vous frayer un chemin à travers cinq niveaux. Chacun de ces niveaux s'achève après que vous ayez détruit l'alien géant qui termine chaque niveau. Car votre tâche consiste à secourir le dragon géant. En plus de vos armes vous disposez d'une queue blindée qui protégera votre tête, qui est elle très vulnérable, des balles et des aliens. A vous de l'utiliser au mieux pour survivre.

LA FORCE DE FEUS

Vous débutez avec un canon au plasma standard et de petites boules de feu. Vous pouvez accroître votre potentiel de tir en récoltant les signes suivant:

- N - vous recevez un set de torpille pulsar supplémentaire (avec un maximum de 5)
- L - vous obtenez un laser
- F - vous obtenez des boules de feu
- B - vous obtenez des boules rebondissantes
- T - vous obtenez des pièces d'artillerie
- S - accroît votre vitesse
- P - accroît le puissance de feu de vos armes supplémentaires
- H - Hyper (invulnérabilité et puissance de feu maximum pendant un temps limité)

TURRICAN™ II

THE FINAL FIGHT

LE JEU

Comme dans Turrican 1, 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!!

LES COMMANDES

Ce jeu se joue avec le joystick au 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, Turrigan 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.

THE WEAPONS

LE TIR MULTIPLE

Ce tir est très efficace 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 Turrigan 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'entendent 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, Turrigan 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.

DES SYMBOLES

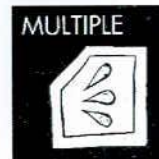
ESC - Cette touche vous permet d'interrompre le jeu et de revenir à l'introduction

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 superbonus.



MULTIPLE

Rouge - MULTIPLE

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

LASER



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.

ONE - UP



'1up' gris - ONE-UP
Le joueur reçoit une vie supplémentaire

SMARTBOMB



Jaune - Smartbomb
L'effleurement de ce symbole permet de détruire tous les petites adversaires qui apparaissent à l'écran.

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 1, 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.

INDICATIONS SUR L'ECRAN

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.

**2 OTHER GREAT COMPILATIONS
ALSO AVAILABLE FROM U.S. GOLD**



Available on:
C64/128 Cassette & Disk
Amstrad CPC Cassette & Disk
Spectrum Cassette
Atari ST & Amiga



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.