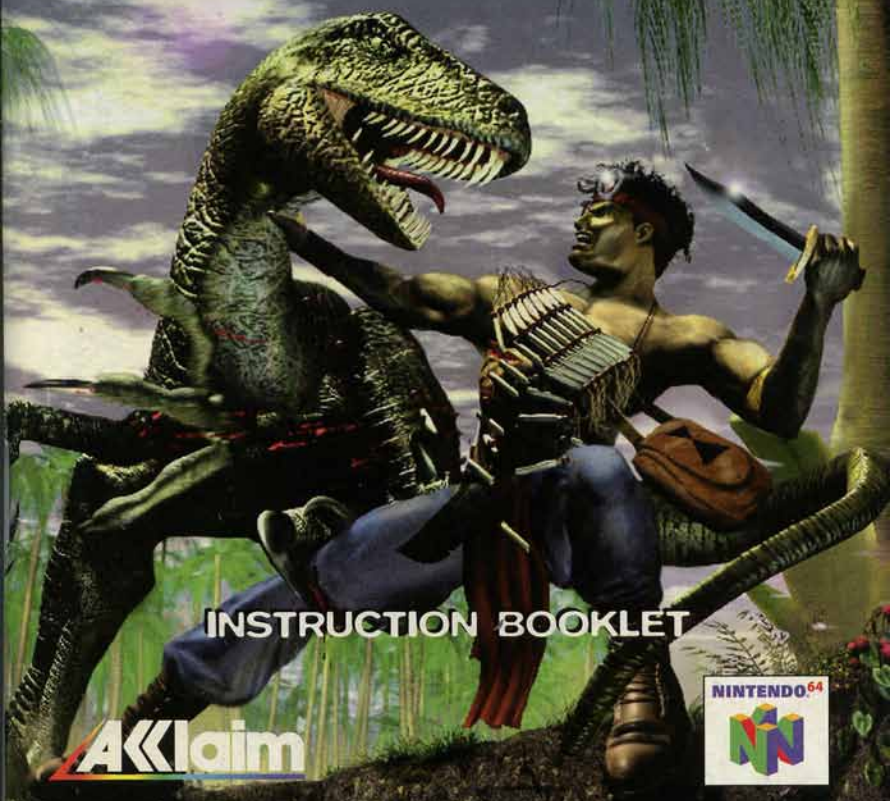


NDS-NTUP-ED

TUROK

DINOSAUR HUNTER



INSTRUCTION BOOKLET

AKkaim

NINTENDO 64



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, NINTENDO 64,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO PRODUCT.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURCOUT, DE QUALITÉ.

RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE PRODUIT NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN, ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, UM SICHER ZU SEIN, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-PRODUKT PASST.

QUESTO SIGILLO È LA SUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO.

RICHIEDALO SEMPRE. ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETE COMPATIBILITÀ CON IL SUO PRODOTTO NINTENDO.

ESTE SELLO ES SU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSQUE SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRA VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARLE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON SU PRODUCTO NINTENDO.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT NINTENDO DE KWALITEIT VAN DIT PRODUKT HEFFT GOEDGEKEURD. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN DE VOLLEDIGE VERENIGBAARHEID MET UW NINTENDO PRODUCT.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FOR PRODUKTENS KWALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED NINTENDO PRODUKTER.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KWALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT NINTENDO PRODUKT.

TÄMÄ TARRA VAKUULTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKÄYNYTT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMISTU NINTENDO YHTEENSÖPIIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI NINTENDO.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. LIMITED WARRANTY

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. (ACCLAIM) warrants to the original purchaser only of this ACCLAIM software product that the medium on which this software program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. ACCLAIM agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the full extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the ACCLAIM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ACCLAIM. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any federal, state or municipal law which cannot be pre-empted.

Repairs/Service after Expiration of Warranty- If your game pak requires repair after expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and the shipping instructions.

TUROK DINOSAUR HUNTER © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK: © & © 1997, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, © & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

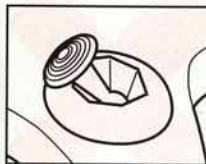
contents

- 4** English
- 14** The Way of the Warrior
- 29** French
- 42** Spanish
- 55** Italian
- 66** Dutch

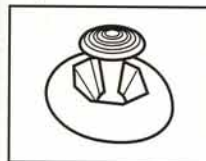
Control Stick Function

The Nintendo 64 Controller contains a Control Stick which uses an analog system to read the angles and direction of its movement. This allows subtle control that is not possible using the conventional + Control Pad.

When turning the Control Deck power ON, do not move the Control Stick from its neutral position on the controller.



If the Control Stick is held at an angled position (as shown in the picture on the left) when the power is turned ON, this position will be set as neutral. This will cause games using the Control Stick to operate incorrectly.



To reset the neutral position once the game has started, let go of the Control Stick so it can return to its center position (as shown in the picture on the left) then press START while holding down the L and R Buttons.

The Control Stick is a precision instrument, make sure not to spill liquids or place any foreign objects into it.

The Making of Turok®: Dinosaur Hunter for Nintendo 64

Turok's History

Turok, a superhero from the pages of Acclaim Comics, was introduced to the American public in 1954. The Turok comic is currently written by Fabian Nicieza, of X-Men and Justice League of America fame, and drawn by Rafael Kayanan, who also brought Conan to life.

Turok: Dinosaur Hunter for the N64 represents only a chapter of the legend of Turok, as chronicled in the comic book series. The mantle of Turok is passed down through the generations to the eldest-born male of the Fireseed family, and each generation's Turok bears the responsibility of protecting and safeguarding the barrier between Earth and the Lost Land, populated by a heinous mix of aliens, bizarre creatures and bionic dinosaurs intent on breaching the barrier and ruling the Earth.

Creating the Game

Building on the foundation of the comic, Acclaim in 1995 began developing a completely new kind of game to maximize the graphics and technical power of the N64. Acclaim drew on a talented Turok creative team at its Austin, Texas-based studio, Iguana Entertainment. There, a top-notch crew of artists, animators, designers, musicians, programmers and weapons experts dove into the world of Turok, transforming the Lost Land and, indeed, Turok himself from the 2-D comic page to the 3-D world of the N64. The result is a cutting-edge gaming experience that goes beyond anything ever imagined in terms of graphics, weapons, speed and gameplay.

You are now Turok — and your time has come.....

Turok: Dinosaur Hunter Technical Facts

It's always a thrill to be among the first to offer a gaming experience that breaks new ground.

Some of the technical achievements of Turok: Dinosaur Hunter deserve special mention:

- High performance 3D engine runs at 30 frames per second
- 256 levels of transparency and an advanced real-time particle system create the highest level of realism and pyrotechnic intensity ever
- Real-time lighting effects for even more realism
- Huge 3D levels with over 5,000,000 square feet and over 300,000 polygons
- Over 10,000 frames of 3D character animation
- Over 2,000 texture maps create startling diversity and richness
- Advance artificial intelligence allows creatures to see, hear, walk, swim, climb and fly
- Enemy head tracking keeps you square in their sights
- Animation blending eliminates unrealistic motion and heightens the level of immersion.

For more information on TUROK®: DINOSAUR HUNTER visit our web site at

<http://www.acclaimnation.com>

introduction

The Lost Land. A world where time has no meaning - and evil knows no bounds. Torn from a world long gone, the time traveling warrior Turok has found himself thrust into a savage land torn by conflict. An evil overlord known as 'The Campaigner' seeks to shred the fabric of time and rule the universe using an ancient artifact known as 'The Chronoscepter'. The Chronoscepter was shattered thousands of years ago in an effort to keep it from falling into evil hands. The Campaigner has constructed a massive focusing array which he plans to use to magnify and pervert the power of the Chronoscepter in order to shatter the barriers between the ages and rule the universe. Turok has vowed to find the eight pieces of the Chronoscepter spread throughout the Lost Land and put an end to The Campaigner's evil plot. The Campaigner has amassed a terrifying army to stop him. Turok must face not only ferocious Velociraptors, but vile aliens and other terrifying beasts all bent on scorching him from the face of the Earth. The first rule of survival is know thy enemy, but the second edict, know thyself, assumes greater importance as Turok struggles to understand the fatal forces that have brought him here and what he must do in order to meet the ever-escalating threats that lurk wherever he looks... To learn more you must enter the world of TUROK®: DINOSAUR HUNTER.

loading

1. Make sure the power is OFF on your Nintendo 64 Control Deck.
2. Insert your TUROK®: Dinosaur Hunter Nintendo 64 Game Pak into the Control Deck as described in the instruction manual.
3. Insert Controller into Socket 1.
4. If you wish to save a game, insert a Nintendo Controller Pak (sold separately) in the slot on the bottom of the controller.
5. Slide the power switch to ON (important: make sure not to touch the Control Stick when doing so).



The title screen will appear, with these choices: **START GAME**, **LOAD GAME**, **TRAINING**, **OPTIONS**, **SKILL LEVEL**, **ENTER CHEAT**, **CHEAT MENU**. To make your selection, highlight it with the Control Stick and press the A BUTTON.

Start Game begins a new game.

Load Game will bring you to the restore screen, where you can choose any of your saved games to play. To do so, highlight a

game slot with the Control Stick then press the A BUTTON. You will begin gameplay at the point where the game was saved, with option settings and any cheat you may have activated intact.

Training mode allows players to familiarize themselves with the many different control skills and game actions in **TUROK®: Dinosaur Hunter**. Once you select TRAINING you will be able to choose to enter either Tutorial mode or Time Challenge. TUTORIAL will guide you through a number of small obstacle courses, and hone your control skills. TIME CHALLENGE will challenge the player to run through the entire training gauntlet as quickly as possible. Players will then be evaluated based on their performance. If you think you can beat the developer's best time, go for it!

options



Options features many ways to alter gameplay. Use UP or DOWN on the Control Stick to highlight an option, and LEFT or RIGHT to adjust sliders and the A BUTTON.

Music Volume Use the slider to adjust the volume of the in-game music.

Sound FX Volume Use the slider to adjust the volume of in-game sound effects.

Opacity Use the slider to adjust the transparency of the on-screen display.

Horizontal Analog Use the slider to adjust the horizontal sensitivity of the Control Stick (left is low sensitivity, right is high).

Vertical Analog Use the slider to adjust the vertical sensitivity of the Control Stick (left is low sensitivity, right is high).

Right Handed/ Left Handed Press the A Button to toggle the control settings between right handed (the default) and left handed modes.

Red Blood/Green Blood/No Blood Press the A BUTTON to toggle blood effects.

Exit Return to the Main Menu.

Skill Level The Skill Level allows the player to select from 'easy', 'normal', and 'hard' skill levels. Select skill level by using the Control Stick to highlight it, then press the A BUTTON to toggle between difficulty settings.

Enter Cheat Selecting this option brings up the Enter Cheat screen. From this screen the player can enter cheat codes that may have surprising effects! Once a cheat code has been entered, it will be stored and added to the CHEAT MENU screen described below.

Cheat Menu This screen will list all of the cheat codes the player has entered previously, and give the player the option to turn them on or off. As you discover more cheat codes, the menu choices will grow!

Health

Turok's health is shown as a number at the bottom left of the screen. When the number is 100, Turok is at full health. As he is injured the value decreases, and when health drops to 0, Turok loses a life. It is possible for Turok's health (via powerups) to get over 100.

Ammunition

The number of rounds that Turok has for the currently selected weapon appears at the bottom left of the screen next to his Health. This number decreases each time the weapon is fired. If you have more than one kind of ammunition for a weapon, the more powerful type will be used up first.

Lifeforce

The number of lifeforce tokens that Turok has picked up appears at the top right of the screen when he picks up a token. When Turok has acquired 100 lifeforce tokens he earns one extra life. Pausing the game allows you to see how much lifeforce Turok currently has.

Lives

The number of lives Turok has remaining is shown at the top left of the screen.

Available Weapons

To view your current inventory of weapons, press the A or B buttons. The A button will cycle up in weapons power, B will cycle down. If Turok is out of ammunition for a particular weapon, he will not be able to use it.

controls

The controls in Turok: Dinosaur Hunter are designed to take full advantage of the technical abilities of the Nintendo 64. The controls may take some getting used to at first, but try some Training and pretty soon you'll be zapping Velociraptors like a pro.

Most players will be comfortable gripping the center grip with the left hand (thumb on Control Stick, forefinger on the trigger (Z) BUTTON) and the right grip with the right hand (thumb on A, B or C BUTTONS, forefinger on Right Shoulder (R) BUTTON).

Moving

It's good idea to try out the Training mode to get used to the movement controls in this game. Otherwise, you're liable to be dinosaur dinner before you know it.

In the 3D worlds you'll be in, you will have two kinds of movement control.

1. Use the C BUTTONS to control where Turok moves to.
2. Use the Control Stick to control the direction Turok faces.
(Use it to look or aim a weapon in any direction without actually moving in that direction.)

Swimming

You may need to swim in a stream, a river, or a lake. Use the C BUTTONS to move, and the

Control Stick to control Turok's orientation -- this lets you swim down, up, left, and right. If you get disoriented, holding down the jump button (R) will cause Turok to head for the surface.

WEAPONS NOTE: YOU CAN ONLY USE THE KNIFE WHEN UNDER WATER.

Jumping

Master this basic skill if you hope to survive! Press the Right shoulder (R) BUTTON to jump. The longer you hold the control, the higher the jump. Use with the C BUTTONS to aim your jump.

Climbing

Certain sheer surfaces can be climbed. These surfaces are usually different in some way than the other surfaces in the game. For example, a section of cliff may be covered in dense vines, etc. To climb a sheer surface use the C BUTTONS. As you move forward and come in contact with the climbing surface, the camera angle will shift and Turok will climb up the wall. The Control Stick can be used to look around from a higher vantage point. Pressing the R BUTTON will cause Turok to leap from the wall he is climbing. You cannot use any weapons while climbing.



Weapons & ammunition

In the world where your struggles take place, a mastery of old-fashioned hand-to-hand techniques will prove essential... You start out with just a knife and tek bow. As Turok's quest continues, more and more advanced pieces of destructive hardware will require new skills to be learned and new strategies to be developed.

Weapons appear below in order of power, but remember that each weapon has advantages and disadvantages depending on what you're hunting...



Knife Down and dirty for those times when the heavy artillery is low on ammo.



Tek Bow A sophisticated bow with added strength, this is the first step in distance fighting.



Standard Arrows Low tech but lethal, holding down the trigger longer will cause Turok to draw back the bow and hold. Releasing the trigger after Turok has drawn the arrow back completely will result in greater distance and damage.



Tek Arrows These exploding arrows offer a taste of high-tech death to enemies.



Pistol/ Pistol Ammo A fairly basic semi-automatic weapon. Look for extra ammo clips.



Assault Rifle Fires short 3-round bursts-- a handy way to dispatch dinosaurs! Holds many rounds and uses the same ammo as the Pistol.



Shotgun Best at short range, this will take down all kinds of critters - especially if you find some explosive shells for it.



Automatic Shotgun A shotgun with no reload time offers plenty of high speed carnage. This one can use explosive shells, too.



Grenade Launcher The entry level in mass destruction, each explosion affects an area around it and can destroy certain pieces of the landscape. Look for extra grenades as you progress.



Pulse Rifle A rapid fire energy weapon, this fires super-heated bursts of plasma at high speed. A favorite of the Longhunter, you can reload with energy cells when you deplete its ammo.



Mini Gun Don't let the name fool you -- this is one of the most powerful weapons you will find. It burns ammo though, so you'll need to reload by the box full.



Alien Weapon Pick up discarded alien weapons and start spewing anti-matter charges. The initial impact does minimal damage, but the ensuing explosion will rock their world! Use energy cells to recharge this one.



Particle Accelerator Fires high-energy particle blasts. This one can break down the atomic structure of the enemy, first causing cessation of movement at the molecular level, and then... never mind, try it and see. Charge it longer by holding down the trigger button for a considerably larger radius of effect. Uses energy cells to reload. Remember, the longer you charge it, the more energy it will use!



Quad Rocket Launcher Need we say more?



Fusion Cannon Slow but unstoppable. Send a rolling ball of nuclear mayhem their way, but don't get any closer than you need to! It only holds 2 shots, so you'll need to track down more fusion charges as you go.



Chronoscepter If you can get a hold of the pieces of this item before the Campaigner does, you can assemble them

into an apparatus of ultimate destruction. The Chronoscepter is capable of creating micro-tears in the fabric of space time, thus disrupting matter at a focus point. No one is certain what will happen if the Campaigner gets his hands on it and amplifies its power exponentially. The Chronoscepter would hypothetically work best as a weapon if used on a relatively stationary target. It cannot be recharged.

equipment



Tek Armor It takes more than a few workouts at the gym to have Abs of Steel—it takes Tek Armor. The kind that adds extra protection that may mean the difference between life and death! Tek Armor will automatically be discarded when it has

absorbed too much damage.



Backpack This allows Turok to go from class to class without stopping at his locker. Actually, it allows you to carry more ammunition than you normally could—stock up today!

PICKUPS



25% health



small health



full health



ultra health

Health Health pickups come in 4 grades. The elementary ones restore increasing amounts to Turok's health meter. The more powerful ones can totally restore, or even add health. If Health is above 100, Full and 25% health can't be collected.

wound' pickup may emerge. If it does, grab it quickly! This pickup will raise Turok's hit point level by 5 points.

Spiritual Invincibility This is the one pickup you don't want to miss! Once you collect it, Turok is transformed into pure spiritual energy, and can move between one moment and the next. His enemy's movements will appear to slow to a crawl, and to them Turok will appear a blur as he runs amongst them. The effect lasts only for a short while, so be quick!



Mortal Wound Although Turok is adept at using high-tech weaponry, he is also deadly with the weapons of his heritage. If Turok slays an enemy with his knife or standard arrows, a special 'mortal

Life Force Collect these to add up extra Life Force points. If you can collect 100 points, Turok is awarded an extra life!



1 point



10 points

You may pause your game at any time by pressing the **START BUTTON**. The pause screen will appear, with these choices: **RESUME GAME, OPTIONS, KEYS, LOAD GAME, ENTER CHEAT, CHEAT MENU, RESTART GAME**. To make your selection, highlight it using any **UP** or **DOWN** direction control and press the **START BUTTON**.

Resume Game

Options: see page 7.

Keys: This screen displays which keys you may or may not have found, and the levels they are located in. Keys that have been found are illuminated on the screen, while keys that have not been found appear dark. This screen also displays which pieces of the Chronoscepter you have found in the game.

Load Game/Enter Cheat/Cheat menu: see page 6.

Restart Game: Quit to the Main Menu and begin a new game.

NOTE: YOU MUST HAVE A CONTROLLER PAK (SOLD SEPARATELY) INSERTED IN YOUR CONTROLLER TO SAVE GAMES.

At various times in the game, you will reach a Save Point. A prompt will appear asking whether or not you wish to save your game progress. YES is the default. Toggle your choice with the Control Stick and press the A BUTTON. You then see the Save screen with prompts on the left side to Save, Delete, Show All, or Exit. Save is the default choice.

Save: On the right hand side there is the option to "Create new slot" (this is the default setting). Pressing the A BUTTON at this point will save the game to a new slot. You can save over a previously saved game by highlighting its slot (labeled Turok A, Turok B, etc...) and pressing the A BUTTON. A prompt will appear asking "Save over existing game" "yes/no". Highlight and select "Yes" (press the A button) to save over the game. "No" will bring you back to the Save menu.

Delete: If you highlight "Delete" then select a previous save and press A, a prompt will appear: "Delete this game yes/no", with no as the default.

Show all : Highlight this to display a complete listing of all the saved Nintendo 64 games on your Controller Pak.

Exit: To return to the game, highlight EXIT and press the A BUTTON.

levels

There are eight massive levels for Turok to explore. Terrain features range from vast jungles to ancient cities to the Lost Land itself. Take time to thoroughly explore the terrain around you; not all of the landscape will be obvious, and some will not reveal itself on your map.

The Hub

The first level of the game leads to the Mystical 'Hub' Ruins. From this ancient place, access to all of the levels of the game is granted. The Hub Ruins are a series of arched gateways surrounding a central platform. The arched Gateways provide access to levels 2-7, and the gateway to the last level of the game is found directly at the center of the platform. Each Gateway is marked with

ancient inscriptions that reveal which keys are necessary to open the level portal. Keys are inserted into lock mechanisms at the edges of the central platform facing the corresponding Gateway and light up when a key is inserted. When all of the keys have been placed, the portal will open and allow entry to another level of the game.

Keys

Within each level, keys are hidden. On the ground leading into the Gateways there are floor tiles that show how many keys are hidden and will light up once a key has been found. By examining the floor tiles you can see exactly how many keys are hidden in the level, and which ones have already been found. Each level also contains one piece of the Chronoscepter. Tiles on the ground will illuminate with a blue ● symbol when the piece of the Chronoscepter in the level has been found.



enemies

Here are just a few of the fearsome foes Turok will encounter. Be warned! There are many more!



hints

- The forests teem with life. Hunting wild boar and deer can yield extra health pickups.
- Be sure to search around the bodies of enemies for weapons. Many weapons have ammo clips of varying amounts which can be found.
- Learn to perform the diagonal jump, as it will allow Turok to jump further than he can normally.
- Certain longer duration weapons work better on slow or stationary opponents. Find out which weapons work best in which situations.
- Remember that even though Turok has gotten all the keys from a level, there may be things of value to him there later in the game.
- You may come across areas in the map that you cannot access immediately. Don't worry! Try returning later on and blasting your way in when you have some explosives!

THE WAY OF THE WARRIOR

AN ADVENTURE OF TUROK

Fabian Nicieza
Writer

Rafael Kayanan
Penciler

Rodney Ramos
Inker

Comicraft's
Dave Lanphear
Lettering

Atomic Paintbrush
Color Art

Omar Banmally
Ass't Editor

Lynaire Thompson
Editor

with thanks to
Dan Slott

MY NAME IS JOSHUA FIRESEED. COLLEGE BASEBALL HOTSHOT. A FEW MONTHS BACK, MY UNCLE CARL KICKED THE BUCKET. BEFORE HE SHUFFLED, HE GAVE ME AN ANCIENT, EMPTY SATCHEL. HE CALLED IT THE LIGHT BURDEN. HE TOLD ME IT WAS MY RESPONSIBILITY. HE TOLD ME I WOULD NEED IT TO SURVIVE. HE TOLD ME A LOT OF THINGS. THE BAG WAS EMPTY INSIDE -- I THOUGHT -- UNTIL I DISCOVERED THE TRUTH.

I AM
TUROK.

IN THE LANGUAGE OF MY NATION, THE SAQUINS, THAT MEANS TO BE A SON OF STONE. A DEFENDER OF LAND. A PROTECTOR OF EARTH. FROM WHAT, YOU'RE ASKING? FROM THE THREATS THAT KEEP COMING OUT OF A PLACE CALLED THE LOST LAND. IF YOU THINK OF ALL TIME AND SPACE LIKE WATER IN A BATHTUB, THEN THE LOST LAND IS MADE UP OF WHAT GETS CAUGHT IN THE DRAIN FILTER. DINOSAURS. DINOSAIDS. ALIENS. MONSTERS. LIONS AND TIGERS AND BEARS. OH MY.

NOW, I'M SUPPOSED TO BE KEEPING US SAFE FROM ALL THAT. IT'S MY JOB. THE ELDEST BORN MALE IN EVERY GENERATION OF FIRESEEDS IS RESPONSIBLE FOR BEING A TUROK. THE FAMILY BUSINESS PRETTY MUCH SUCKS, huh? Oh well, AS UNCLE CARL SAID, "IT'S A LIVING -- AND A DYING..."



6 OSWORTH DORMITORY, OKLAHOMA COLLEGE AT OKLAHOMA CITY...



uhh...



I LOSE MORE ALARM CLOCKS THIS WAY.

DON'T
TALK
SO
LOUD.



LATE NIGHT AGAIN, ROOMIE?

AAAH!

NO LIGHT!
PLEASE --
NO LIGHT!

HEY...
WHAT'S WITH MY
HAND --?

JINK JINK JINK



JINK JINK

I HATE WHEN HE DOES THAT.



BARRY --
DID WE REDECORATE
LAST NIGHT?

I'M IN THE
LOST LAND
AGAIN?!

BUT WHO HAS
THE POWER TO
BRING ME HERE
JUST LIKE THAT?



KATUKUK

?!

JINK JINK JINK



HOLD, COYOTE KNIGHT -- I MEANT YOU NO HARM.



JUNK
JUNK
JUNK



I AM TAL'SET TAN'CELLE'NYO... ..AND I AM THE ONE WHO BROUGHT YOU HERE!

GO FIGURE. HE TELLS ME WHAT'S UP.

ABOUT A DUDE CALLED THE CAMPAIGNER WHO RUNS SOME DEMENTO VERSION OF AMERICAN GLADIATORS.



TELLS ME IN ORDER TO SAVE DOZENS OF HOSTAGES --

-- HE NEEDS MY HELP.

I TELL HIM I'M STILL IN TRAINING -- NOT MUCH OF A FIGHTER YET.



HE TELLS ME THERE ARE ALL KINDS OF WARRIORS, JOSHUA."

HEEN



NOT FROM WHERE I'M STANDING, I THINK.

TAL'SET'S NAME TRANSLATES TO "THE VALIANT ONE."

HE WAS CALLED THAT 'CAUSE NO ONE DID IT AS WELL -- OR AS LONG -- AS HE DID.

I GUESS I CAN'T TELL HIM ABOUT HIS OWN FUTURE -- MY PAST -- BUT TAL IS THE ONLY TUROK WHO EVER LIVED LONG ENOUGH TO RETIRE FROM THE JOB!



DOWN!

KPOW

I'M BEGINNING TO SEE WHY TOO.



MASTER SEND PUR-LIN TO STOP YOU, TUROKS!

NO, CREATURE, THE CAMPAIGNER SENT YOU TO TRY --



FEAR

-- SO YOU HAVE!

YOU SURE YOU NEED ME?

I MEAN, I'M NOT AS... Uhm... EFFECTIVE... AS YOU ARE.



THE CHALLENGE SET FORTH BY THE CAMPAIGNER IS TO DEFEAT HIM --

-- THROUGH TRICKERY, RATHER THAN FEROCITY.

AND THAT'S WHERE I COME IN?


YOU WILL ONE DAY BE KNOWN AS THE COYOTE KNIGHT FOR A REASON.



HEY -- YOU KNOW ABOUT MY FUTURE?

AS YOU KNOW OF MINE

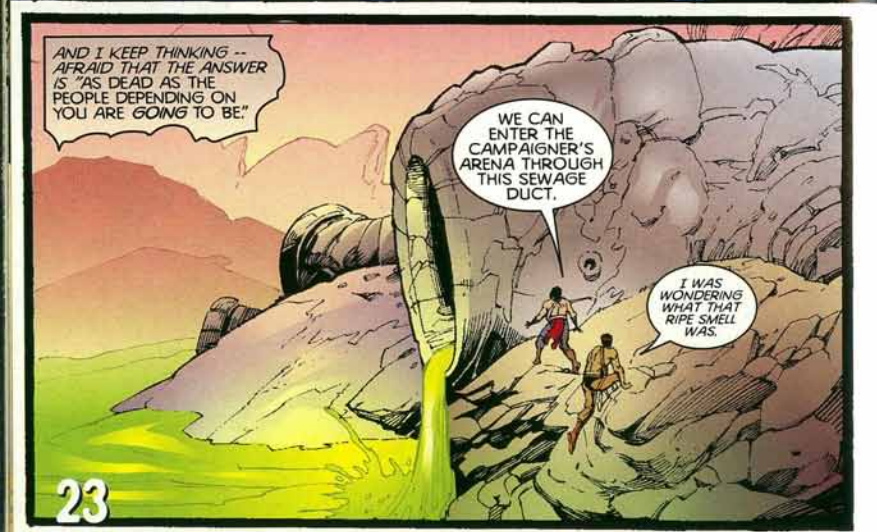
YEAH, BUT YOU'RE FROM MY PAST -- aah, I'M GETTING A HEADACHE.



WE KEEP MOVING. HE KEEPS BLASTING THINGS TO SMITHEREENS.

TAL'SET KEEPS SAYING HOW MY PART IN THE BATTLE IS "YET TO COME."


I JUST KEEP WONDERING HOW DEAD I'D BE WITHOUT HIM HERE.



AND I KEEP THINKING -- AFRAID THAT THE ANSWER IS "AS DEAD AS THE PEOPLE DEPENDING ON YOU ARE GOING TO BE."

WE CAN ENTER THE CAMPAIGNER'S ARENA THROUGH THIS SEWAGE DUCT.

I WAS WONDERING WHAT THAT RIPE SMELL WAS.



THE CAMPAIGNER IS A METHODOICAL, RELENTLESS WARRIOR AND IN THE TUROK LINEAGE, HE CLAIMS TO SEE A REFLECTION OF HIMSELF --

-- SOULLESS, FIGHTING MACHINES. HE EVEN TOLD ME HE RESPECTS THAT ABOUT US.

AND HE HAS DETERMINED THAT THOUGH CAPABLE OF FIGHTING HIM TO A PHYSICAL STANDSTILL --

-- A TUROK IS NOT "INTELLIGENT ENOUGH TO RISE ABOVE OUR LIMITED WAYS."

THAT ISSSS FAR ENOUGH, SONSSS OF SSTONE!



SHIK WREEEE
TROOM

AND THAT'S MY JOB? WONDERFUL.

YOU KNOW THE TUROK LINE IS IN TROUBLE WHEN I'M EXPECTED TO OUTSMART AN OPPONENT!



THINK POSITIVE, JOSH. TAL'SET BUSTED HIS HUMP GETTING US THROUGH ALL OF THE CAMPAIGNER'S DEFENSES.

NOW IT'S TIME TO FACE THE MAIN MAN HIMSELF!

TAL'SET. WELCOME BACK TO THE ARENA.

YOU HAVE PLAYED YOUR PART AS I KNEW YOU WOULD.

COLD. EFFICIENT. CLINICAL. PRECISE.

INFLEXIBLE. UNYIELDING. NARROW-MINDED. OBSOLETE.

THE PRISONERS WERE CONSIGNED TO DEATH THE MOMENT YOU ACCEPTED MY CHALLENGE.



I WAS SMART ENOUGH... TO BRING ALONG SOME HELP...

ME? AM I ON?

YOU KNOW I HAVE NO CLUE WHAT I'M GOING TO DO, DON'T YOU?



I CALL ON THE WHISPERERS, ELEMENTAL TALISMANS WHICH CAUSE THE WINDS TO LIFT ME UP.

I'M NERVOUS ENOUGH TO WET MY PANTS!



THEY SEND A CHILD TO PERFORM THE WORK OF A MAN?

HOW DO YOU PROPOSE TO DEFEAT ME?

A BASEBALL PROBLEM.



HERE'S THE STARTING LINE-UP.

WHO'S ON FIRST.

WHAT'S ON SECOND.

I DON'T KNOW'S ON THIRD.

TOMORROW IS PITCHING.

TODAY IS CATCHING.



FARE YOU WELL, CAMPAIGNER -- UNTIL WE PLAY THE GAME AGAIN...

WHAT A RUSH -- I JUST SAVED DOZENS OF LIVES!

BUT AN EVEN BIGGER RUSH IS THE LOOK TAL'SET GIVES ME.

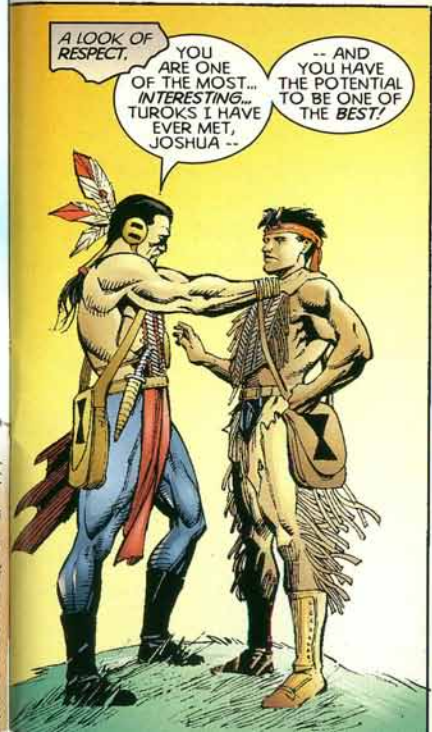


WHAT'S THE NAME OF THE PLAYER AT SECOND BASE?

Uhm... I DON'T KNOW --?

THIRD BASE!

I LOVE THE SMELL OF VICTORY...



A LOOK OF RESPECT.

YOU ARE ONE OF THE MOST... INTERESTING... TUROKS I HAVE EVER MET, JOSHUA --

-- AND YOU HAVE THE POTENTIAL TO BE ONE OF THE BEST!



HE LEAVES TO RETURN THE HOSTAGES TO THEIR VILLAGES.

I THINK ABOUT WHAT HE SAID. "ONE OF THE BEST." COOL.

AND THEN I REALIZE...

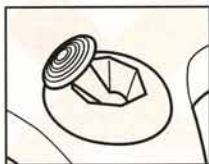
...TAL'SET LEFT BEFORE SHOWING ME HOW TO USE THE BAG TO GET BACK HOME!

THE END

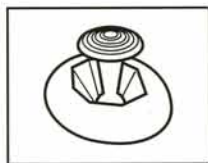
Fonction du joystick

La manette de la Nintendo 64 contient un joystick qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Un tel système permet un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le joystick à sa position neutre sur la manette.



Si le joystick est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le joystick ne fonctionneront pas correctement.



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le joystick pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en appuyant sur les boutons L et R.

Le joystick est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

La création de Turok®: Dinosaur Hunter pour Nintendo 64

L'histoire de Turok

Turok, un super-héros des BD Acclaim Comics, fut présenté au public américain en 1954. La bande dessinée de Turok est actuellement écrite par Fabian Nicieza, également auteur des X-Men et de la Justice League of America et dessinée par Rafael Kayanan à qui l'on doit également Conan.

Turok: Dinosaur Hunter pour N64 n'est qu'un chapitre de la légende de Turok telle qu'elle est racontée dans la BD. La cape de Turok est transmise de génération en génération au fils aîné de la famille Fireseed. Le Turok de chaque génération doit protéger et sauvegarder la barrière qui sépare la Terre du Monde Perdu, peuplé d'un mélange haineux d'extra-terrestres, d'étranges créatures et de dinosaures bioniques résolus à détruire cet obstacle et à devenir maîtres de la Terre.

Création du jeu

En 1995, en se basant sur la bande dessinée, Acclaim commença à travailler à la mise au point d'un tout nouveau genre de jeu pour maximiser les graphismes et la puissance technique de la N64. Acclaim fit appel à une très talentueuse équipe de création de Turok, dans son studio Iguana Entertainment d'Austin, au Texas. Une équipe regroupant les meilleurs dessinateurs, animateurs, créateurs, musiciens, programmeurs et experts en armement se plongea dans le monde de Turok pour adapter la BD en 2 dimensions au monde en 3-D de la N64. Le résultat est une expérience de jeu exceptionnelle qui surpasse tout ce que l'on a pu imaginer sur le plan des graphismes, des armes, de la vitesse et de la jouabilité.

Vous êtes Turok — et votre heure est venue.....

Turok: Dinosaur Hunter - Données techniques

Etre parmi les premiers à offrir une toute nouvelle expérience de jeu est toujours excitant. Certains des exploits techniques de Turok: Dinosaur Hunter méritent une mention spéciale:

- Le moteur 3D de haute performance fonctionne à 30 images par seconde.
- 256 niveaux de transparence et un système à particules en temps réel créent le plus haut niveau de réalisme et la plus grande intensité pyrotechnique jamais réalisés.
- Effets d'éclairage en temps réel pour encore plus de réalisme
- Immenses niveaux en 3D avec plus de 464 500 mètres carrés et plus de 300 000 polygones
- Plus de 10 000 images d'animation de personnages en 3D
- Plus de 2 000 cartes texturées créent une diversité et une richesse époustouflantes
- Une intelligence artificielle sophistiquée permet aux créatures de voir, d'entendre, de marcher, de nager, de grimper et de voler
- Superbe système de repérage des têtes des ennemis
- Le mélange d'animation élimine les mouvements irréalistes et augmente le niveau d'immersion.

Pour tout renseignement complémentaire sur TUROK®: DINOSAUR HUNTER, rendez-vous sur notre site web au

<http://www.acclaimnation.com>

introduction

Le Monde Perdu. Un monde où le temps n'a plus de sens et où le mal ne connaît pas de limites. Arraché à un monde depuis longtemps disparu, le guerrier Turok, guerrier et voyageur du temps, se retrouve sur une terre sauvage, déchirée par les guerres. Un seigneur maléfique connu sous le nom de 'Campaigner' ne pense qu'à déchiquer le tissu du temps et à régner en maître sur l'univers à l'aide d'un objet ancien appelé 'Chronosceptre'. Le Chronosceptre fut détruit il y a des milliers et des milliers d'années pour l'empêcher de tomber entre les mains du mal. Le Campaigner a construit un énorme amplificateur qu'il veut utiliser pour augmenter et pervertir le pouvoir du Chronosceptre de manière à pulvériser les barrières qui séparent les âges et dominer l'univers. Turok a fait vœu de trouver les huit morceaux du Chronosceptre éparpillés dans le Monde Perdu et de mettre fin au complot diabolique du Campaigner. Ce dernier a réuni une armée terrifiante pour l'arrêter. Turok doit affronter non seulement les féroces vélociraptors mais aussi des extra-terrestres abominables et d'autres monstres terrifiants tous déterminés à le faire disparaître de la surface de la Terre. La première règle de survie est "connais ton ennemi" mais la seconde, "connais-toi toi-même", prend davantage d'importance dans la quête de Turok pour comprendre les forces fatales qui l'ont amené jusqu'ici et ce qu'il doit faire pour parer aux menaces sans cesse grandissantes qui l'attendent partout... Pour en savoir plus, vous devez tout d'abord pénétrer dans le monde de TUROK®: DINOSAUR HUNTER.

charger partie

1. Assurez-vous que votre console Nintendo 64 est bien éteinte (OFF).
2. Insérez votre cartouche TUROK® Dinosaur Hunter Nintendo 64 dans la console en suivant les consignes du manuel.
3. Insérez la manette dans la prise 1.
4. Si vous voulez sauvegarder une partie, insérez un Nintendo Controllor Pak (cartouche mémoire) (vendu séparément) dans la fente située au bas de la manette.



5. Mettez l'interrupteur sur la position ON (important: prenez garde de ne pas toucher le joystick en même temps).

L'écran titre vous présentera les choix suivants: **COMMENCER PARTIE, CHARGER PARTIE, ENTRAÎNEMENT, OPTIONS, NIVEAU DE COMPÉTENCE, ENTRER CODE DE TRICHE, MENU CODES DE TRICHE.** Mettez votre sélection en surbrillance avec

le joystick et appuyez sur le BOUTON A.

Start Game: commence une nouvelle partie.

Load Game: vous ramène à l'écran de restitution où vous pouvez choisir de jouer l'une de vos parties sauvegardées. Il vous suffit de mettre un emplacement de jeu en surbrillance avec le joystick et d'appuyer sur le BOUTON A. Vous reprendrez la partie là où vous l'aviez sauvegardée, avec les mêmes paramètres et codes de triche que vous aviez activés.

Training: ce mode permet aux joueurs de se familiariser avec les nombreux types de commandes et d'actions de TUROK®: Dinosaur Hunter. Une fois que vous avez sélectionné TRAINING, vous pouvez choisir de passer au mode TUTORIAL (didacticiel) ou TIME CHALLENGE (Contre la montre). Le mode TUTORIAL vous guidera dans plusieurs courses d'obstacles et aiguisera vos facultés de contrôle. Le mode TIME CHALLENGE lance au joueur le défi de faire tout le parcours d'entraînement en un temps record. Les joueurs seront ensuite évalués en fonction de leurs performances. Si vous pensez pouvoir battre le meilleur temps du créateur, allez-y!

options



Options comprend plusieurs moyens de modifier le jeu. Utilisez HAUT et BAS sur le joystick pour mettre une option en surbrillance et GAUCHE et DROITE pour ajuster les barres de réglages et le BOUTON A.

Volume de la musique: Utilisez la barre de réglage pour régler le volume de la musique du jeu.

Volume des effets sonores: Utilisez la barre de réglage pour régler le volume des effets sonores du jeu.

Opacité: Utilisez la barre de réglage pour régler la transparence de l'affichage écran.

Réglage horizontal: Utilisez la barre de réglage pour régler la sensibilité horizontale du joystick (à gauche pour réduire la sensibilité et à droite pour l'accroître)

Réglage vertical: Utilisez la barre de réglage pour régler la sensibilité verticale du joystick (à gauche pour réduire la sensibilité et à droite pour l'accroître).

Gaucher/droitier: Appuyez sur le bouton A pour alterner les paramètres entre les modes droitier (par défaut) et gaucher.

Sang rouge/Sang vert/Pas de sang: Appuyez sur le BOUTON A pour activer ou désactiver l'effet de sang.

Sortie: Retour au Menu principal

Niveau de compétence: Le joueur peut choisir 'easy' (facile), 'normal' et 'hard' (difficile). Sélectionnez le niveau en mettant 'Skill Level' en surbrillance avec le joystick et en appuyant sur le BOUTON A pour sélectionner le niveau de votre choix.

Entrer code de triche: Le choix de cette option fait apparaître l'écran 'Enter Cheat'. A partir de cet écran, le joueur peut entrer des codes de triche qui peuvent avoir des effets surprenants! Une fois qu'un code de triche a été entré, il est enregistré et ajouté à l'écran CHEAT MENU décrit ci-dessous.

Menu de triche: Cet écran liste tous les codes de triche précédemment entrés par le joueur et lui permet de les activer ou de les désactiver. Le menu s'allongera au fur et à mesure que vous découvrirez des codes de triche!

Santé: La santé de Turok est représentée par un nombre en bas à gauche de l'écran. Quand ce nombre est 100, Turok est en pleine forme. Au fur et à mesure qu'il est blessé, le nombre baisse et quand sa santé chute à 0, Turok perd une vie. Il est possible que la santé de Turok dépasse 100 (à l'aide d'unités d'énergie).

Munitions: Le nombre de cartouches dont Turok dispose pour l'arme actuellement sélectionnée apparaît en bas à gauche de l'écran, à côté de sa santé. Ce nombre diminue chaque fois que l'arme est utilisée. Si vous avez plus d'un type de munitions pour une arme, l'arme la plus puissante sera utilisée en premier.

Force vitale: Le nombre de jetons de force vitale que Turok a ramassés apparaît en haut à droite de l'écran quand il ramasse un jeton. Quand Turok possède 100 jetons de force vitale, il gagne une vie supplémentaire. Mettez le jeu sur pause pour voir combien de force vitale Turok possède actuellement.

Vies: Le nombre de vies qu'il reste à Turok est donné en haut à gauche de l'écran.

Armes disponibles: Pour voir l'inventaire actuel de vos armes, appuyez sur les boutons A ou B. Le bouton A fait le tour des armes dans l'ordre croissant de leur puissance et le bouton B, dans l'ordre décroissant. Si Turok n'a plus de munitions pour telle ou telle arme, il ne pourra pas l'utiliser.

Les commandes dans Turok: Dinosaur Hunter sont conçues de manière à tirer pleinement profit des capacités techniques de la Nintendo 64. Au départ, vous mettrez peut-être quelque temps à vous habituer aux commandes, mais, avec de l'entraînement, vous détruirez bientôt les vélociraptors comme un pro.

La plupart des joueurs préféreront tenir la poignée centrale avec la main gauche (pouce sur le joystick, index sur le bouton détente Z) et la poignée droite dans la main droite (pouce sur les BOUTONS A, B ou C, index sur le BOUTON R de l'épaule droite).

TOGGLE RUN/WALK MODES (ALTERNER ENTRE MODES COURSE/MARCHE) - EN MODE 'MAP' (CARTE) CETTE COMMANDE PEUT ETRE UTILISEE POUR FAIRE LE TOUR DES ZONES REVELEES TOUT EN APPUYANT SUR (L)

Mouvements

Il est recommandé d'essayer le mode TRAINING pour s'habituer aux commandes de mouvement de ce jeu. Si vous ne le faites pas, vous serez transformé en pâtée pour dinosaure avant longtemps.

Dans les mondes en 3D, vous aurez deux types de commande de mouvement:

1. Utilisez les BOUTONS C pour contrôler la direction dans laquelle Turok se déplace.
2. Utilisez le joystick pour contrôler la direction à laquelle Turok fait face. (Utilisez-le pour regarder une arme ou pour viser avec cette arme dans n'importe quelle direction sans bouger dans la direction en question).

Nager

Vous aurez peut-être besoin de nager dans une rivière, un fleuve ou un lac. Utilisez les BOUTONS C pour vous déplacer et le joystick pour contrôler l'orientation de Turok. Il vous permet de nager vers le bas, le haut, la gauche ou la droite. Si vous devenez désorienté, appuyez sur le bouton de saut (R) pour que Turok se dirige vers la surface.

NOTE AU SUJET DES ARMES: VOUS NE POUVEZ UTILISER QUE LE COUTEAU QUAND VOUS ÊTES SOUS L'EAU.

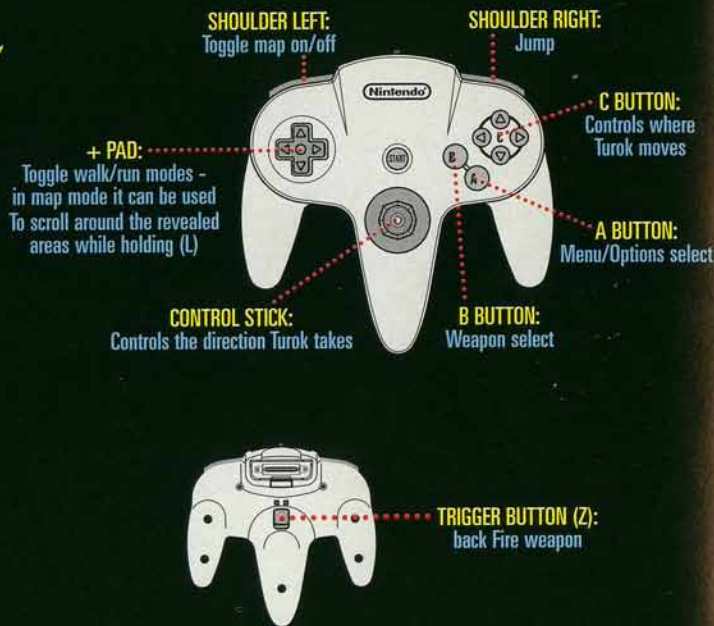
Sauter

Vous devez maîtriser le saut si vous voulez survivre! Appuyez sur le bouton (R) de l'épaule droite pour sauter. Plus vous appuierez longtemps, plus le saut sera haut. Utilisez les BOUTONS C pour orienter votre saut.

Grimper

Certaines surfaces à pic peuvent être escaladées. Ces surfaces sont généralement différentes, d'une manière ou d'une autre, des autres surfaces du jeu. Par exemple, une section de falaise peut être couverte de vignes épaisses, etc. Pour escalader une surface à pic, utilisez les

BOUTONS C. Alors que vous avancez et entrez en contact avec la surface, l'angle de la caméra change et Turok escalade la paroi. Le joystick peut être utilisé pour regarder autour de vous à un point de vue plus élevé. Appuyez sur le **BOUTON R** pour que Turok bondisse de la paroi qu'il est en train d'escalader. Vous ne pouvez utiliser aucune arme pendant que vous grimpez.



les armes

Dans le monde où vos combats prennent place, une maîtrise des bonnes vieilles techniques de corps à corps est essentielle... Vous commencez avec un simple couteau et un arc Tek. Au fur et à mesure de la progression de la quête de Turok, des engins destructeurs de plus en plus sophistiqués exigeront de nouvelles compétences et de nouvelles stratégies.

Les armes données ci-dessous sont classées par ordre de puissance. N'oubliez pas que chaque arme a ses propres avantages et inconvénients en fonction de ce que vous chassez....



couteau: Quand l'artillerie lourde n'a plus beaucoup de munitions.



arc Tek: Un arc sophistiqué avec une puissance accrue. Le premier stade du combat à distance.



Flèches ordinaires: Pas très sophistiquées mais mortelles. Enfoncez la détente suffisamment

longtemps et Turok bandera l'arc et maintiendra sa position. Relâchez la détente après que Turok ait complètement tendu l'arc pour obtenir la plus grande portée de tir et provoquer le plus de dégâts.



Flèches Tek: Ces flèches explosives donnent aux ennemis un avant-goût de la mort hi-tech.



Pistolet/Munitions pour pistolet: Une arme semi-automatique relativement élémentaire. Cherchez les chargeurs supplémentaires.



Assault Rifle: Fusil d'assaut: Tire de courtes rafales de 3 cartouches. Un moyen pratique d'éliminer les dinosaures! Contient beaucoup de cartouches et utilise les mêmes munitions que le pistolet.



Mitrailleuse: Plus efficace à courte portée. Elle élimine toutes sortes de créatures - surtout si vous trouvez des cartouches explosives.



Mitrailleuse automatique: Une mitrailleuse sans délai de rechargement et qui permet le carnage à grande vitesse. Elle peut aussi utiliser des cartouches explosives.



Lance-grenades: Le niveau élémentaire de la destruction en masse. Chaque explosion affecte la zone environnante et peut détruire certains éléments du paysage. Cherchez les grenades supplémentaires au fur et à mesure de votre progression.



Fusil à impulsions: Une arme à tir rapide. Elle tire à grande vitesse des rafales de plasma chauffées à bloc. Le choucou de Longhunter. Vous pourrez le recharger en cellules d'énergie quand vous en aurez épuisé les munitions.



Mini fusil: Ne vous laissez pas tromper par son nom. Il s'agit de l'une des armes les plus puissantes qui soit. Il consomme beaucoup de munitions et vous aurez besoin de le recharger à la caisse.



Arme extra-terrestre: Ramassez les armes abandonnées par les extra-terrestres et commencez à vomir des charges d'antimatière. Le premier impact ne fera que peu de dégâts mais l'explosion qui s'ensuivra bouleversera leur monde! Utilisez des cellules d'énergie pour la recharger.



Lance-roquettes quadruple: Sans commentaire!



Accélérateur de particules: Lance des rafales de particules à haute énergie. Cette arme peut détruire la structure atomique de l'ennemi en causant tout d'abord la cessation du mouvement au niveau moléculaire puis, ... oh tant pis, essayez et vous verrez bien. Chargez-la longtemps en enfonçant le bouton de tir pour obtenir un rayon d'effet considérablement plus important. Utilisez des cellules d'énergie pour se recharger. N'oubliez pas que plus vous la chargez longtemps, plus elle consommera d'énergie!



Canon à fusion: Lent mais impossible à arrêter. Envoyez un boulet de destruction nucléaire dans leur direction mais ne vous approchez pas plus qu'il ne le

faut! Il ne peut contenir que 2 boulets et vous devrez donc en chercher d'autres au fur et à mesure de votre progression.

Chronosceptre: Si vous arrivez à récupérer les morceaux de cet article avant le Campaigner, vous pourrez les assembler en un engin de destruction totale. Le Chronosceptre est capable de créer des micro-déchirures dans le tissu spatio-temporel, dérangeant ainsi la matière à un point de convergence. Personne ne sait vraiment ce qu'il adviendrait si le Campaigner arrivait à mettre la main dessus pour amplifier considérablement son pouvoir. Le Chronosceptre fonctionnerait hypothétiquement mieux en tant qu'arme s'il était utilisé sur une cible relativement stationnaire. Il ne peut pas être rechargé.



équipement



Tek Armor: (Armure Tek): Il faut plus de quelques séances de musculation pour avoir des abdos d'acier — il faut l'armure Tek. Elle offre la protection supplémentaire qui peut faire toute la différence entre la vie et la mort! L'armure Tek sera automatiquement jetée quand elle aura absorbé trop de dégâts.



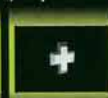
Backpack: (Sac à dos): Il permet à Turok d'aller de catégorie en catégorie sans s'arrêter à son casier. En fait, il vous permet de porter davantage de munitions que vous ne le pourriez autrement — faites vos provisions aujourd'hui!

PICKUPS

Health: (Santé): Il y a 4 niveaux de



25% health



Small health



full health



ultra health

remontants. Les remontants élémentaires sont ceux qui restituent des quantités croissantes de points au compteur de santé de Turok. Les plus puissants peuvent restituer la totalité des points de santé et même davantage. Si la santé dépasse 100, "Full" (plein) et "25% health" (25% de santé) ne peuvent pas être ramassés.



Blessure mortelle: Bien que Turok soit très adroit avec des armes de pointe, il sait également manier les armes dont il a hérité. Si Turok blesse un ennemi avec son couteau ou avec des flèches ordinaires, une "mortal wound" à ramasser peut apparaître. Si cela se produit, prenez-la vite! Elle augmentera de 5 points le score de tirs réussis de Turok.



Invincibilité spirituelle: A ne pas manquer! Une fois que vous l'aurez ramassée, Turok sera transformé en une énergie spirituelle pure et vous pourrez vous déplacer entre un moment et un autre. Les mouvements de ses ennemis sembleront ralentir et, à leurs yeux, Turok ne sera qu'une silhouette floue courant parmi eux. Faites vite car l'effet ne dure qu'un instant!

Life Force: (Force vitale): Ramassez-les pour gagner plus de points de force vitale. Si vous arrivez à amasser 100 points, Turok recevra une vie supplémentaire!



Jaune 1 point.



Violette 10 points.

Vous pouvez mettre votre partie sur pause à tout moment en appuyant sur le BOUTON START. Les choix suivants apparaîtront sur l'écran de pause: RESUME GAME (REPRENDRE PARTIE), OPTIONS, KEYS (CLES), LOAD GAME (CHARGER PARTIE), ENTER CHEAT (ENTRER CODE DE TRICHE), CHEAT MENU (MENU DE TRICHE), RESTART GAME (RECOMMENCER PARTIE). Pour effectuer votre sélection, mettez l'option de votre choix en surbrillance à l'aide des commandes directionnelles HAUT et BAS et appuyez sur le BOUTON START.

Resume Game (Reprendre partie)

Options: voir page 32.

Keys: (Clés): Cet écran affiche les clés que vous avez trouvées ou non et les niveaux auxquels elles se trouvent. Les clés qui ont été trouvées sont illuminées sur l'écran tandis que celles qui n'ont pas été trouvées restent sombres. Cet écran affiche aussi les morceaux du Chronosceptre que vous avez trouvés pendant la partie.

Load Game/Enter Cheat/Cheat menu: voir page 31.

Restart Game: (Recommencer partie): Retourner au menu principal et commencer une nouvelle partie.

NB: Pour sauvegarder des parties, vous devez avoir un Controller Pak (cartouche mémoire) (vendu séparément) inséré dans votre contrôleur.

A divers moments pendant la partie, vous atteindrez un Save Point (Point de sauvegarde). Un prompt vous demandera si vous souhaitez sauvegarder votre progression. YES (oui) est la réponse par défaut. Pour choisir une autre réponse, utilisez le joystick et appuyez sur le BOUTON A. Vous verrez ensuite l'écran de sauvegarde avec des prompts à gauche pour sauvegarder (Save), effacer (Delete), afficher toutes (Show All) ou sortir (Exit). Save est le choix par défaut.

ennemis

Voici quelques-uns des terribles ennemis que Turok va rencontrer. Faites attention! Il y en a beaucoup plus!



Guerriers anciens



Rapaces



Leapers



Pur-lins



Infanterie extra-terrestre



Souterrains



Monstres de la boue



Plantes mortelles



Tricératops



Démons



Cyborgs

conseils

- Les forêts regorgent de vie. Chassez le sanglier et le cerf pour obtenir des points de santé supplémentaires.
- N'oubliez pas de fouiller les cadavres des ennemis. Vous y trouverez peut-être des armes. De nombreuses armes ont des chargeurs de munitions de quantités diverses qui peuvent être trouvés.
- Apprenez à sauter en diagonale car Turok pourra ainsi sauter plus loin qu'il ne le peut normalement.
- Certaines armes à plus longue durée fonctionnent mieux sur des adversaires lents ou stationnaires. Trouvez les armes qui fonctionnent le mieux dans telle ou telle situation.
- N'oubliez pas que même si Turok a toutes les clés d'un niveau, il peut y avoir des objets qui lui seront utiles plus tard.
- Vous tomberez peut-être sur des zones de la carte auxquelles vous ne pouvez pas accéder immédiatement. Ne vous inquiétez pas! Essayez d'y retourner plus tard quand vous aurez des explosifs pour forcer votre entrée!

Save: (Sauvegarder) A droite, se trouve l'option "Create new slot" (Créer nouvel emplacement). Il s'agit du réglage par défaut. Appuyez sur le BOUTON A pour sauvegarder la partie dans un nouvel emplacement. Vous pouvez sauvegarder sur une partie déjà sauvegardée en mettant son emplacement en surbrillance (intitulée Turok A, Turok B, etc.) et en appuyant sur le BOUTON A. Un prompt vous demandera "Save over existing game" (sauvegarder sur partie existante) "yes/no" (oui/non). Mettez "Yes" en surbrillance (appuyez sur le bouton A) pour sauvegarder sur la partie. "No" vous ramènera au menu de sauvegarde.

Delete: (Effacer): Si vous mettez "Delete" en surbrillance, sélectionnez une partie précédente et appuyez sur A. Un prompt vous demandera: "Delete this game yes/no" (Effacer cette partie oui/non). "No" est la réponse par défaut.

Show All: (Afficher toutes): Mettez cette option en surbrillance pour afficher une liste complète de toutes les parties Nintendo 64 sauvegardées sur votre Controller Pak.

Exit: (Sortie): Pour retourner à la partie, mettez EXIT en surbrillance et appuyez sur le BOUTON A.

niveaux

Turok a huit niveaux immenses à explorer. Les caractéristiques du terrain varient de vastes jungles à des cités anciennes en passant par le Monde Perdu lui-même. Prenez le temps de bien explorer le terrain autour de vous. Le paysage ne sera pas entièrement évident et il est possible qu'une partie n'en soit pas révélée sur votre carte.

The Hub (le noyau)

Le premier niveau de jeu mène aux ruines mystiques du 'Hub'. A partir de ce lieu ancien, vous pouvez accéder à tous les niveaux du jeu. Les ruines du 'Hub' sont une série d'entrées autour d'une plate-forme centrale. Les entrées vous donnent accès aux niveaux 2 à 7 et l'entrée du dernier niveau du jeu se trouve directement au centre de la plate-forme. Chaque entrée porte une inscription ancienne qui révèle les clés nécessaires pour ouvrir le portail du niveau. Les clés sont insérées dans des serrures situées au bord de la plate-forme centrale, en face de l'entrée correspondante. Quand une clé est insérée, les inscriptions de l'entrée sont illuminées. Quand toutes les clés ont été placées, le portail s'ouvre et permet d'entrer dans un autre niveau du jeu.



clés

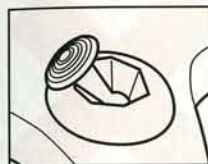
Des clés sont dissimulées à l'intérieur de chaque niveau. Sur le sol menant aux entrées, se trouvent des carreaux qui indiquent le nombre de clés dissimulées dans le niveau. En examinant ces carreaux, vous pouvez voir exactement combien de clés sont cachées dans le niveau et lesquelles ont déjà été trouvées. Chaque niveau contient également un morceau du Chronosceptre. Les carreaux

au sol s'illumineront avec un symbole 1 bleu quand un morceau du Chronosceptre aura été découvert dans le niveau.

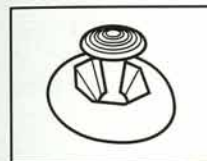
Función de la palanca de control

El mando de control de la Nintendo 64 lleva una palanca que utiliza un sistema analógico para detectar el ángulo y la dirección de los movimientos. Este sofisticado sistema permite un control más preciso que el que ofrece el convencional panel de control.

Cuando enciendas la consola, asegúrate de que la palanca de control se encuentra en punto muerto y no la muevas.



Si al encender la consola, la palanca de control está en una posición de ángulo (como se muestra en la fotografía de la izquierda), se considerará que dicha posición es el ángulo muerto, con lo que el empleo de la palanca de control durante el juego no será el correcto.



Para volver a la posición de punto muerto adecuada una vez que el juego ha comenzado, suelta la palanca para que vuelva a su posición central (como se muestra en la fotografía de la izquierda), y luego pulsa START mientras mantienes pulsados los botones L y R.

La palanca de control es un instrumento de precisión: no le viertas encima líquidos ni introduzcas en ella objetos extraños.

El nacimiento de Turok®: Dinosaur Hunter, para la Nintendo 64.

La historia de Turok

Turok, un superhéroe de los cómics de Acclaim, apareció por vez primera ante el público norteamericano en 1954. En la actualidad, el cómic de Turok lo escribe Fabian Nicieza, el mismo que hace los X-Men y Justice League of America, y los dibujos son de Rafael Kayanan, el hombre que dio vida a Conan.

Turok®: Dinosaur Hunter para la Nintendo 64 representa sólo un capítulo de la leyenda de Turok, siguiendo las crónicas de la serie de este cómic. Durante generaciones, el primogénito de la familia Fireseed hereda el manto de Turok, y con él acepta la responsabilidad de proteger y salvaguardar la frontera entre la Tierra y la Tierra Perdida. En esta última habita una mezcla atroz de extraterrestres, criaturas disparatadas y dinosaurios biónicos, y todos ellos intentan traspasar la frontera y conquistar la Tierra.

La creación del juego

Basándose en el cómic, en 1995 Acclaim comenzó a desarrollar un tipo de juego completamente nuevo de tal forma que se aprovechara al máximo la potencia técnica y gráfica de la Nintendo 64. Acclaim reunió a un artístico equipo de especialistas en Turok para que trabajaran en "Iguana Entertainment", su estudio de Austin (Texas). Allí, una plantilla de primera categoría - compuesta por artistas, animadores, diseñadores, músicos, programadores y expertos en armas - se sumergió en el mundo de Turok y transformó la Tierra Perdida y el mismísimo Turok, creando un mundo tridimensional para la N64 a partir de las historias dibujadas en el cómic. El resultado es una experiencia que va más allá de cualquier descripción, tanto en gráficos, como en armas y velocidad de juego.

Ahora eres Turok, y ha llegado el momento de la verdad...

Datos técnicos sobre Turok®: Dinosaur Hunter

Siempre resulta emocionante ser los primeros en ofrecer un juego que rompe moldes. Pero con Turok®: Dinosaur Hunter, debemos además mencionar ciertos aspectos técnicos de especial importancia:

- El sistema de gráficos tridimensionales de alto rendimiento permite mostrar 30 fotogramas por segundo.
- Los 256 niveles de transparencias y un sistema avanzado de partículas en tiempo real crean el mayor nivel de realismo e intensidad pirotécnica jamás visto.
- Los efectos visuales de iluminación en tiempo real proporcionan mayor realismo.
- Niveles tridimensionales enormes: unos 460.000 metros cuadrados y más de 300.000 polígonos.
- Más de 10.000 fotogramas con animación de personajes en tres dimensiones.
- Más de 2.000 mapas de texturas para crear una variedad y riqueza asombrosas.

- Gracias a una inteligencia artificial muy avanzada, las criaturas pueden ver, oír, caminar, nadar, trepar y volar.
- El sistema de seguimiento de enemigos permite que los tengas siempre a la vista.
- El flujo de la animación elimina el movimiento poco realista y aumenta el nivel de inmersión en la acción.

Para más información sobre TUROK®: DINOSAUR HUNTER, consulta nuestro servidor en Internet:

<http://www.acclaimnation.com>.

introducción

La Tierra Perdida. Un mundo donde el tiempo no tiene razón de ser y donde el mal no conoce fronteras. Arrancado de su mundo hace mucho tiempo, Turok, el guerrero que viaja en el tiempo, va a parar a una tierra dividida por los conflictos. Un malvado señor feudal conocido con el nombre de "El Paladín" intenta desbaratar la esencia misma del tiempo, y gobernar el Universo por medio de un antiguo artefacto llamado "Cronocetro". El Cronocetro se rompió hace miles de años al intentar evitar que cayera en manos malvadas. El Paladín ha construido un enorme dispositivo de ampliación que planea usar para aumentar y alterar el poder del Cronocetro y así destruir las barreras que separan las eras y rigen el Universo. Turok ha jurado que encontrará los ocho fragmentos del Cronocetro, que se encuentran diseminados por la Tierra Perdida, y que desbaratará los planes malvados del Paladín, pero éste ha reunido un ejército impresionante para impedirlo. Turok tendrá que enfrentarse a velociraptors feroces, a víles extraterrestres y a otras bestias diabólicas que se han aliado para borrarlo de la faz de la Tierra. La primera regla de la supervivencia es "Conoce al enemigo", pero la segunda - "Conócete a ti mismo" - asume prioridad, ya que Turok encuentra difícil entender las fuerzas fatales que lo han arrastrado hasta aquí y no sabe bien cómo combatir las amenazas que le acechan detrás de cada esquina. Si quieres saber más, entra en el mundo de TUROK®: DINOSAUR HUNTER.

cargando

1. Comprueba que el interruptor de tu Nintendo 64 está apagado (OFF).
2. Introduce el cartucho de TUROK®: DINOSAUR HUNTER para Nintendo 64 en la consola siguiendo las instrucciones del manual.
3. Conecta el mando de control en la toma 1.
4. Si quieres guardar una partida, introduce un paquete controlador N64 (de venta por separado) en la ranura situada en la parte inferior del mando de control.
5. Coloca el interruptor en la posición ON para encender la Nintendo 64. (Importante: deja la palanca de control en punto muerto y no la toques.)



La pantalla del título te mostrará las siguientes opciones: **COMENZAR UNA PARTIDA**, **CARGAR UNA PARTIDA**, **PRÁCTICA**, **OPCIONES**, **NIVEL DE DIFICULTAD**, **INTRODUCIR TRAMPA**, **MENÚ DE TRAMPAS**. Para elegir una opción, destácala usando la palanca de control y pulsa el BOTÓN A.

"Start Game" sirve para comenzar una partida nueva.

"Load Game" hace que pases a una pantalla donde puedes elegir cualquiera de las partidas que tengas guardadas. Para jugar una de estas partidas, destaca su ranura usando la palanca de control y luego pulsa el BOTÓN A. La partida comenzará en el punto en el que te encontrabas cuando la guardaste, con los ajustes de opciones y cualquier trampa que hubieras escogido tal cuales.

"Training" permite que los jugadores se familiaricen con los distintos controles y acciones de TUROK®: DINOSAUR HUNTER. Cuando seleccionas la opción de práctica, puedes elegir entre la modalidad de lección práctica (Tutorial) y la contrarreloj (Time Challenge). La lección práctica te llevará a través de una serie de pequeñas pistas de obstáculos para que practiques el manejo de los controles. La contrarreloj es un auténtico desafío en el que el jugador debe recorrer todo el campo de entrenamiento lo más rápido posible. A continuación, se evalúa la actuación de los jugadores. Si crees que puedes batir el tiempo realizado por los que hicieron el juego, ¡jadelante!

opciones

"Options" presenta varias formas de alterar el juego. Mueve la palanca de control hacia ARRIBA o hacia ABAJO para destacar una opción, y ajusta las barras deslizantes moviéndola hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA y pulsando el BOTÓN A.



Volumen de la música: Utiliza la barra deslizante para regular el volumen de la música del juego.

Volumen de los efectos de sonido: Utiliza la barra deslizante para regular el volumen de los efectos de sonido del juego.

Opacidad: Con la barra deslizante puedes ajustar la transparencia de las imágenes que aparecen en la pantalla.

Sensibilidad horizontal: Mueve la barra deslizante hacia la izquierda para reducir la sensibilidad horizontal de la palanca de control. Si la mueves hacia la derecha, la sensibilidad aumenta.

Sensibilidad vertical: Mueve la barra deslizante hacia la izquierda para reducir la sensibilidad vertical de la palanca de control. Si la mueves hacia la derecha, la sensibilidad aumenta.

Diestro/Zurdo: Pulsa el BOTÓN A para escoger una de estas modalidades de juego. El ajuste por defecto es para diestros.

Sangre roja/Sangre verde/Sin sangre: Pulsa el BOTÓN A para decidir de qué color quieres que se vea la sangre en las peleas.

Salir: Para volver al menú principal.

Nivel de dificultad: Con la opción de nivel de dificultad, el jugador puede escoger un tipo de juego sencillo (easy), normal o difícil (hard). Utiliza la palanca de control para destacar esta opción, y luego pulsa el BOTÓN A para recorrer los distintos niveles de dificultad.

Introducir trampas: Al escoger esta opción, aparece la pantalla para introducir trampas. En ella, el jugador puede utilizar códigos para hacer trampas, ¡los resultados pueden ser asombrosos! Cuando se introduce un código para hacer trampas, éste queda registrado y pasa a engrosar el menú de trampas que se describe a continuación.

Menú de trampas: En esta pantalla aparece una lista de todos los códigos para hacer trampas que el jugador haya introducido hasta la fecha, y se pueden activar o desactivar. A medida que descubras más códigos de trampas, las opciones de este menú aumentarán.

Energía: La energía de Turok viene representada por un número que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando esta cifra es 100 quiere decir que Turok tiene el máximo de energía. Cada vez que resulte herido, ese valor disminuirá, y si llega a 0, Turok perderá una vida. Nuestro héroe puede sobrepasar el máximo de energía (100) por medio de reforzadores de energía.

Munición: En la parte inferior izquierda de la pantalla, al lado de la energía del personaje, aparece el número de disparos que le queda al arma que Turok tenga en ese momento. Cada vez que disparas el arma, este número disminuye. Si tienes más de un tipo de munición para esa arma, se usará primero el más potente.

Fuerza vital: Cada vez que Turok recoge un vale de fuerza vital, la cantidad total de ésta aparece en la parte superior derecha de la pantalla. Cuando Turok reúne 100 vales de fuerza vital, consigue una vida extra. Si detienes la partida, puedes ver cuál es la fuerza vital de Turok en ese momento.

Vidas: En la parte superior izquierda de la pantalla aparece el número de vidas que le quedan a Turok.

Armas disponibles: Para ver las armas que tienes en el inventario en cada momento, pulsa el botón A o el B. Con el botón A recorrerás las armas hacia arriba, con el B lo harás hacia abajo. Si Turok se ha quedado sin munición para un arma, no podrá usarla.

los controles

Los controles de Turok®: Dinosaur Hunter están diseñados para aprovechar al máximo la tecnología de la Nintendo 64. Puede que al principio te cueste un poco acostumbrarte, pero después de una sesión de práctica te cargarás a velociraptors como si fueras un auténtico profesional.

Lo normal es utilizar la mano izquierda para agarrar el mango del centro, con el pulgar sobre la palanca de control y el índice sobre el botón de disparo (BOTÓN Z). La mano derecha se utilizará de la forma siguiente: el pulgar para los BOTONES A, B y C, y el índice para el BOTÓN R.

CORRER Y CAMINAR - CUANDO TE ENCUENTRES EN LA MODALIDAD DEL MAPA, PUEDES UTILIZAR ESTAS ACCIONES MANTENIENDO PULSADO EL BOTÓN L, PARA RECORRER LAS ZONAS YA EXPLORADAS DEL MAPA.

El movimiento

Es buena idea empezar con la modalidad de práctica (Training) para acostumbrarse a los controles que accionan los movimientos en el juego. Si no, probablemente acabarás siendo la cena de un dinosaurio sin que te des ni cuenta.

En los mundos tridimensionales, encontrarás dos clases de control del movimiento:

1. Utiliza los BOTONES C para controlar a dónde va Turok.
2. Con la palanca de control puedes decidir en qué dirección mira Turok. (Úsala para mirar o apuntar con un arma en una dirección determinada sin moverte hacia allí.)

Bajo el agua

Si tienes que nadar en un arroyo, en un río o en un lago, utiliza los BOTONES C para desplazarte, y decide el rumbo con la palanca de control (podrás sumergirte, subir, ir hacia la izquierda y hacia la derecha). Si no sabes dónde te encuentras, mantén pulsado el botón de saltar (R) y Turok saldrá a la superficie.

Nota referente a las armas: Sólo puedes usar el CUCHILLO cuando estés bajo el agua.

Cómo saltar

Si quieres sobrevivir, ¡aprende bien a saltar! Pulsa el BOTÓN frontal derecho (R) para realizar esta acción. Cuanto más tiempo mantengas pulsado este botón, mayor será el salto. Utiliza los BOTONES C para decidir hacia dónde vas a saltar.

Cómo trepar

Puedes trepar por ciertos lugares escarpados. Los reconocerás en seguida porque son distintos de los del resto del juego, por ejemplo, la pared de un acantilado que esté cubierto por lianas, etc... Para trepar por una pared escarpada, utiliza los BOTONES C. Según te vas acercando y hasta que toques la pared, verás cómo el ángulo de la cámara cambia, hasta que Turok comience a trepar. La palanca de control se puede usar para echar una ojeada desde las alturas. Si pulsas el BOTÓN R, Turok saltará desde la pared que esté trepando. Mientras estés realizando esta acción no puedes utilizar armas.

BOTÓN L
Toggle map on/off

BOTÓN R
Jump

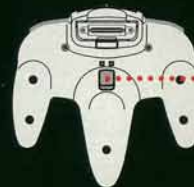
PANEL DE CONTROL
Toggle walk/run modes -
in map mode it can be used
to scroll around the revealed
areas while holding (L)

BOTÓN C
Controls where
Turok moves

BOTÓN A
Menu/Options select

JOYSTICK ANALÓGICO
Controls the direction
Turok takes

BOTÓN B
Weapon select



BOTÓN DISPARADOR(Z)
back Fire weapon

las armas

En el mundo donde todos tus problemas tienen lugar, resultará imprescindible ser experto en el manejo de la lucha cuerpo a cuerpo. Comienzas con una navaja y un arco Tek. A medida que transcurren las aventuras de Turok, éste irá encontrando armamento más sofisticado y destructivo que requerirá ciertos conocimientos y técnicas para poder emplearlo.

A continuación te presentamos una descripción de las armas, por orden de menor a mayor potencia. Recuerda que todas tienen ventajas e inconvenientes, dependiendo de lo que quieras cazar.



La navaja Un arma blanca para los momentos en que la artillería pesada se quede sin munición.



El arco Tek Un arco de tecnología avanzada con una fuerza singular. Es el primer paso en la lucha a distancia.



Flechas normales
Básicas pero efectivas. Si mantienes el disparador pulsado un poco más, Turok tensará su arco al máximo y esperará hasta que sueltes el disparador. Cuando lo sueltes, la flecha saldrá disparada y llegará más lejos, causando también mayores daños.



Pistola y munición para pistola Un arma semiautomática bastante básica. Busca por ahí, porque hay más cargadores.



Flechas Tek Son flechas explosivas que acaban con el enemigo usando los principios de la alta tecnología.



Rifle de asalto Dispara tres descargas cortas de munición, juna forma contundente de acabar con los dinosaurios! Puedes realizar muchas descargas, y utiliza la misma munición que la pistola.



Escopeta Ideal para los disparos a bocajarro. Sirve para acabar con todo tipo de criaturas, especialmente si encuentras proyectiles explosivos con que cargarla.



Escopeta automática Una escopeta que no tienes que andar recargando, para una auténtica y rápida carnicería. También utiliza proyectiles explosivos.



Lanzagranadas La primera de las armas de destrucción

colectiva: todo lo que haya en la zona afectada por la explosión quedará destruido. Encontrarás granadas durante el juego.



Rifle de impulsos Un arma de fuego rápida y potente que dispara ráfagas de plasma candente a gran velocidad. Es la favorita de los Longhunter, y se puede recargar con células de energía cuando la munición se acabe.



Minicañón No te dejes engañar por el nombre, porque es una de las armas más potentes que puedes encontrar. Sin embargo, consume mucha munición y tendrás que recargarlo cada dos por tres.



Arma extraterrestre Recoge esta arma cuando la dejen los extraterrestres y dedícate a lanzar cargas antimateria a diestro y siniestro. El impacto inicial no es gran cosa, pero la explosión que le sigue conmocionará toda la Tierra Perdida. Se recarga con células de energía.



Lanzacohetes cuádruple Como su nombre indica, lanza cuatro cohetes.



Acelerador de partículas Dispara ráfagas de partículas cargadas de energía. Rompe la estructura molecular del enemigo: primero la víctima queda paralizada, y a continuación... bueno, mejor es que la uses y veas los resultados por tí mismo. Para alcanzar un mayor radio de acción, mantén pulsado el botón de disparo. Utiliza células de energía para

recargarla. Y recuerda, cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón de disparo, más energía consumirá.



Cañón de fusión Lento pero implacable. Envía una bola de caos nuclear, pero no te acerques más de lo imprescindible. Sólo tiene dos disparos, así que tendrás que buscar cargas de fusión a medida que avanzas en el juego.

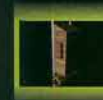


Cronocetro Si consigues encontrar los fragmentos de este objeto antes de que lo haga el Paladín, podrás construir un artefacto de destrucción increíble. El Cronocetro puede provocar microdesgarramientos en la estructura espacio-temporal, destruyendo así la materia de un punto dado. No se sabe lo que puede suceder si el Paladín se hace con el Cronocetro y aumenta exponencialmente su potencia. En teoría, esta máquina funciona mejor como arma sobre un objetivo relativamente estable. No se puede recargar.

el equipo



Armadura Tek Para conseguir abdominales de acero hace falta algo más que unos cuantos ejercicios en el gimnasio, ¡lo que hace falta es la armadura Tek! Con ella conseguirás esa protección que te salvará el pellejo. Cuando haya absorbido cierta cantidad de daño, la armadura Tek quedará inservible.



Mochila Es una especie de bolsa sin fondo, muy útil para Turok. Tiene cabida para más munición de la que te imaginas.



Herida mortal Aunque a Turok le fascinan las armas tecnológicas, no se queda atrás cuando utiliza las tradicionales. Si alcanza a un enemigo con su navaja o con una flecha normal, aparece un artículo coleccionable de "herida mortal". Cuando sea así, ¡hazte con él sin tardanza! La "herida mortal" coleccionable hará que Turok consiga 5 puntos de objetivos alcanzados.



Invincibilidad espiritual ¡Este sí que no debes perdértelo! Cuando lo has recogido, Turok se convierte en energía espiritual pura y puede moverse con la rapidez del pensamiento.

PICKUPS



25% salud



salud completa



un poco de salud



ultra salud

Energía Los reforzadores de energía son de cuatro tipos. Los básicos hacen que a energía de Turok

Parecerá que los enemigos se desplazan a cámara lenta, mientras que nuestro héroe pasa como una centella entre ellos. El efecto es temporal, así que no lo desperdicies.

Fuerza vital Recoge estos vales para conseguir más puntos de fuerza vital. Si consigues reunir 100, a Turok se le concede una vida extra.

Vales amarillos - 1 punto

Vales púrpura - 10 puntos



Para detener la partida en cualquier momento, pulsa el BOTÓN START. Entonces aparecerá la pantalla de pausa con las siguientes opciones: **REANUDAR LA PARTIDA, OPCIONES, LLAVES, CARGAR PARTIDA, INTRODUCIR TRAMPAS, MENÚ DE TRAMPAS y VOLVER A EMPEZAR LA PARTIDA.** Para elegir una, destácala moviendo la palanca de control hacia ARRIBA o hacia ABAJO y pulsando el BOTÓN START.

Reanudar la partida y Opciones

Opciones: Consulta la página 55.

Llaves: En esta pantalla verás las llaves que has encontrado, las que te faltan por encontrar y los niveles donde se hallan. Las que ya has descubierto salen iluminadas, mientras que las que todavía están ocultas aparecen ensombrecidas. En esta pantalla también puedes ver los fragmentos del Cronocetro que hayas encontrado.

Para el menú de trampas, introducir trampas y cargar partidas: Consulta la página 54.

Volver a empezar una partida: Vuelve al menú principal y comienza una partida nueva.

NOTA: PARA GUARDAR PARTIDAS, DEBES TENER INTRODUCIDO EN EL MANDO DE CONTROL UN PAQUETE CONTROLADOR (DE VENTA POR SEPARADO).

En varios momentos durante el juego llegarás a lugares donde puedes guardar la partida. Entonces saldrá una frase preguntándote si quieres hacerlo. La respuesta seleccionada por defecto es afirmativa, pero si quieres cambiar este ajuste utiliza la palanca de control y pulsa el BOTÓN A. Al hacerlo aparecerá la pantalla de guardar con las siguientes opciones en su lado izquierdo: Save (Guardar), Delete (Borrar), Show All (Ver todas) y Exit (Salir). Como ya hemos dicho, "Save" es lo establecido por defecto.

Guardar: En la parte derecha verás una opción (ajustada por defecto) para crear un nuevo espacio (Create new slot). Si pulsas el BOTÓN A en ese momento, la partida quedará guardada en un nuevo espacio. También puedes guardarla en el espacio que ocupaba otra partida, para ello tienes que destacar dicho espacio (con el nombre Turok A, Turok B, etc...) y pulsar el BOTÓN A. Entonces aparecerá la frase "Save over existing game" Yes/No (Guardar sobre partida existente. Sí/No). Destaca "Yes" y pulsa el botón A para sobrescribir esa partida. Si escoges "No", volverás al menú de guardar.

Borrar: Si destacas "Delete", seleccionas una partida ya guardada y luego pulsas A, aparecerá la frase "Delete this game yes/no" (Borrar esta partida, sí/no). Lo establecido por defecto es "no".

Ver todas: Destaca esta opción para ver una lista completa de todas las partidas guardadas en el paquete controlador N64.

Salir: Para volver al juego, destaca EXIT y pulsa el BOTÓN A.

enemigos

En Turok hay ocho niveles enormes. El escenario incluye selvas grandiosas, ciudades milenarias y la mismísima Tierra Perdida. Explora a fondo el terreno, no tengas prisa, porque hay cosas que puede que no las veas a primera vista y otras que incluso no aparecerán en el mapa.

El Eje

El primer nivel del juego conduce a las ruinas del místico Eje. Desde este antiguo lugar se puede acceder a todos los niveles del juego. Las ruinas del Eje consisten en una serie de puertas con arco que rodean a una plataforma central. Las puertas conducen a seis niveles, del 2 al 7, y el acceso al último nivel se encuentra en el centro de la plataforma. Cada puerta lleva una antigua inscripción que explica el tipo de llave necesario para abrir el portón del nivel. Las llaves se introducen en las cerraduras que se encuentran en los bordes de la plataforma central, enfrente de cada puerta correspondiente. Cuando metes una llave en su cerradura, los símbolos inscritos en la puerta se iluminan. Una vez que todas las llaves se encuentren en sus correspondientes cerraduras, el portón se abre y puedes acceder al siguiente nivel del juego.

Llaves

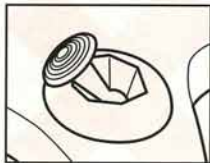
Dentro de cada nivel hay llaves escondidas. En el camino que lleva hacia las puertas, verás unos azulejos en el suelo que indican el número de llaves ocultas en el nivel. Los azulejos se iluminan cada vez que encuentras una llave. En cada nivel también hay un fragmento del Cronocetro. Cuando lo halles, en los azulejos del suelo se encenderá un símbolo azul en forma de I.



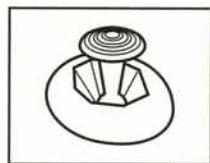
Funzioni della leva di comando

La pulsantiera Nintendo 64 possiede una leva di comando che utilizza un sistema analogico che legge le angolazioni e la direzione dei suoi movimenti. Questo permette un controllo più accurato che non è possibile con le pulsantiere convenzionali.

Quando accendi la console, non spostare la leva di comando dalla posizione neutrale sulla pulsantiera.



Se tieni la leva di comando inclinata (come mostrato nella figura a sinistra) quando accendi la pulsantiera, questa posizione verrà impostata come neutrale. In questo caso i giochi che utilizzeranno la leva di comando non funzioneranno in modo corretto.



Per ripristinare la posizione neutrale dopo l'inizio del gioco, rilascia la leva di comando in modo che ritorni alla posizione centrale (come mostrato nella figura a sinistra) e premi START tenendo premuti i tasti anteriori sinistro e destro.

La leva di comando è uno strumento di precisione, quindi non bagnarla e non inserirci dei corpi estranei.

La storia di Turok®: Dinosaur Hunter per Nintendo 64

Turok, il supereroe dalle pagine dei fumetti Acclaim, venne presentato al pubblico americano nel 1954. Attualmente, i testi di Turok sono scritti da Fabian Nicieza, famoso per X-Men e Justice League of America, e i fumetti sono disegnati da Rafael Kayanan, autore di Conan.

Turok: Dinosaur Hunter per N64 è solo un capitolo della storia di Turok, come narrato nella serie di libri di fumetti. Per generazioni il mantello di Turok è stato consegnato al primogenito della famiglia Fireseed. Ogni generazione dei Turok ha la responsabilità di proteggere e salvaguardare la barriera tra la Terra e la Terra perduta, popolata da alieni spietati, creature bizzarre e dinosauri bionici decisi a distruggere la barriera e a governare la Terra.

La creazione del gioco

Ispirandosi al fumetto originale, nel 1995 l'Acclaim iniziò a sviluppare un gioco completamente nuovo per massimizzare la grafica e le caratteristiche tecniche del Nintendo 64. L'Acclaim si è avvalsa dell'eccezionale team creativo di Turok presso l'Iguana Entertainment, il suo studio di Austin, in Texas. Lì, uno staff di prim'ordine formato da grafici, animatori, disegnatori, musicisti, programmatori ed esperti di armi sono entrati nel mondo di Turok, portando la Terra perduta e Turok stesso dalle immagini a 2 dimensioni dei fumetti al mondo tridimensionale dell'N64. Il risultato è un'esperienza di gioco rivoluzionaria senza precedenti per quanto riguarda grafica, armi, velocità ed azione di gioco.

Caratteristiche tecniche di Turok: Dinosaur Hunter

È sempre emozionante essere tra i primi a offrire un'esperienza di gioco che raggiunge nuovi orizzonti.

Alcuni dei successi tecnici di Turok: Dinosaur Hunter meritano particolarmente di essere menzionati.

- Sistema 3D ad alte prestazioni a 30 fotogrammi al secondo.
- 256 livelli di trasparenza e un avanzato sistema di particelle in tempo reale creano il più alto livello di realismo e intensità pirotecnica mai visto prima d'ora.
- Effetti luce in tempo reale per ulteriore realismo.
- Livelli 3D enormi con più di 464.000 mq e più di 300.000 poligoni.
- Più di 10.000 fotogrammi di animazioni 3D dei personaggi.
- Più di 2.000 texture map creano una varietà e ricchezza dei dettagli incredibile.
- Intelligenza artificiale innovativa che consente alle creature di vedere, sentire, camminare, nuotare, scalare e volare.
- Sistema di individuazione del nemico per avere sempre la situazione sotto controllo.
- Animazioni fluide che eliminano i movimenti poco realistici e rendono il gioco più coinvolgente.

Per ulteriori informazioni su TUROK®: DINOSAUR HUNTER, visita il nostro sito web all'

<http://www.acclaimnation.com>

introduction

La Terra perduta. Un mondo in cui il tempo non conta e il male non ha confini. Strappato da un mondo da tempo scomparso, il guerriero/viaggiatore nel tempo Turok si ritrova in una terra selvaggia devastata dalla guerra. Un signore malvagio, conosciuto come "Il Combattente" cerca di distruggere il tessuto del tempo e di governare l'universo utilizzando uno strumento antico conosciuto come il "cronoscettrò". Il cronoscettrò venne distrutto migliaia di anni fa per impedire che cadesse in cattive mani. Il Combattente ha costruito un sistema di potenziamento enorme che vuole utilizzare per espandere e deviare l'energia del cronoscettrò per rompere le barriere del tempo e diventare il padrone dell'universo. Turok ha promesso di ritrovare gli otto pezzi del cronoscettrò sparsi per la Terra perduta e rovinare i piani malvagi del Combattente. Il Combattente ha riunito un esercito terrificante per fermarlo. Turok non dovrà solo fermare furiosi velociraptor, ma anche alieni spietati e altre bestie terrificanti che vogliono cancellarlo dalla faccia della terra. La prima regola di sopravvivenza è conoscere il tuo nemico, ma la seconda, conoscere te stesso, assume una grande importanza poiché Turok sta cercando di capire le forze fatali che lo hanno portato qui e quello che deve fare per difendersi dalle minacce sempre più grandi che arrivano da ogni parte...Per saperne di più, devi entrare nel mondo di TUROK®: DINOSAUR HUNTER.

loading

1. Controlla che l'unità del Nintendo 64 sia spenta.
2. Inserisci la cartuccia di TUROK® Dinosaur Hunter nell'unità del Nintendo 64 come descritto nel relativo manuale di istruzioni.
3. Inserisci la pulsantiera nella presa 1.
4. Se vuoi salvare un gioco, inserisci il Nintendo Controller Pak (venduto separatamente) nella fessura in basso sulla pulsantiera.
5. Accendi l'interruttore (importante: quando lo fai cerca di non muovere la leva di comando).



Apparirà la leva di comando con le seguenti scelte: **NIZIA PARTITA, CARICA PARTITA, PRATICA, OPZION, LIVELLO DI DIFFICOLTÀ, INVIA IMBROGLIO e MENU IMBROGLI.** Per fare una selezione, evidenziala con la leva di comando e premi il PULSANTE A.

Start Game: inizia una nuova partita.

Load Game: ti fa accedere alla videata per il ripristino, dove potrai scegliere la

partita che vuoi riprendere. Per fare questo, evidenzia la casella della partita con la leva di comando e premi il PULSANTE A. Riprenderai il gioco dal punto in cui lo avevi salvato, con le opzioni impostate e gli imbrogli attivati.

Training Mode: consente ai giocatori di familiarizzarsi con i comandi e le azioni di gioco di TUROK®: Dinosaur Hunter. Quando scegli TRAINING, potrai scegliere tra la modalità Tutorial (Corso pratico) o Time Challenge (Sfida contro il tempo). TUTORIAL ti guiderà in una serie di percorsi ad ostacoli per migliorare le tue abilità. In TIME CHALLENGE devi completare il percorso di prova il più velocemente possibile. Quindi, i giocatori verranno valutati in base alle loro prestazioni. Se pensi di poter battere il record degli sviluppatori, fatti avanti!

opzioni

Le opzioni ti consentono di modificare il gioco in molti modi. Per evidenziare un'opzione premi la leva di comando in SU o in GIÙ e per regolare i cursori di scorrimento, premi a SINISTRA e a DESTRA e il PULSANTE A.



Volume musica: Utilizza il cursore di scorrimento per regolare la musica del gioco.

Volume effetti sonori: Utilizza il cursore per regolare il volume degli effetti sonori del gioco.

Opacità: Utilizza il cursore per regolare la trasparenza dello schermo.

Sensibilità analogica orizzontale: Utilizza il cursore per regolare la

sensibilità orizzontale della leva di comando (a sinistra la sensibilità è bassa, mentre a destra è alta).

Sensibilità analogica verticale: Utilizza il cursore per regolare la sensibilità verticale della leva di comando (a sinistra la sensibilità è bassa, mentre a destra è alta).

Destro/mancino: Premi il pulsante A per cambiare le impostazioni di comando tra le modalità destro (predefinito) e mancino.

Sangue rosso/sangue verde/senza sangue: Premi il PULSANTE A per scorrere gli effetti del sangue.

Esci: Ti consente di ritornare al menu principale.

Livello di difficoltà: Skill Level ti consente di scegliere tra i livelli di difficoltà "easy" (facile), "normal" (normale) e "hard" (difficile). Seleziona il livello di difficoltà evidenziandolo con la leva di comando e premi il PULSANTE A per scorrere tra le impostazioni del livello di difficoltà.

Invia imbroglio: Seleziona questa opzione per accedere alla videata Enter Cheat.

Da questa videata il giocatore può inviare il codice imbroglione che potrebbero avere degli effetti devastanti! Dopo che avrai inviato un codice imbroglione, questo verrà memorizzato e aggiunto sulla videata CHEAT MENU, descritta qui sotto.

Menu Cheat: Questa videata elenca tutti i codici di imbroglione e consente al giocatore di accenderli o spegnerli. Man mano che scoprirai i codici imbroglione, le selezioni del menu aumenteranno!

Salute: La salute di Turok è indicata da un numero in fondo a sinistra della videata. Quando il numero è 100, la salute di Turok è al massimo. Man mano che viene colpito, il valore diminuisce e quando l'indicatore raggiunge 0, Turok perderà una vita. La salute di Turok può superare 100 con i potenziatori.

Munizioni: Il numero di colpi disponibili per l'arma selezionata appare in fondo a sinistra della videata accanto alla salute. Questo numero diminuisce ogni volta che l'arma viene azionata. Se per un'arma hai più di un tipo di munizioni, verrà utilizzato per primo quello più potente.

Forza vitale: Il numero di buoni forza vitale raccolti da Turok appare in alto a destra sulla videata quando ne raccoglie uno. Quando Turok raccoglie 100 buoni forza vitale, guadagnerà una vita supplementare. Per vedere la forza vitale di Turok, metti il gioco in pausa.

Vite: Il numero di vite a disposizione di Turok viene mostrato in alto a sinistra della videata.

Armi disponibili: Per visualizzare l'inventario delle armi, premi i pulsanti A o B. Il pulsante A ti consente di aumentare la potenza delle armi e quello B di diminuirla. Quando Turok esaurisce le munizioni di una determinata arma, non potrà utilizzarla.

comandi

I comandi di Turok: Dinosaur Hunter sono stati ideati per sfruttare al meglio le caratteristiche tecniche del Nintendo 64. Ci vorrà un po' di tempo per imparare a utilizzare i comandi, ma con un po' di pratica imparerai a sparare ai velociraptor come un giocatore esperto.

La maggior parte dei giocatori trovano comodo afferrare con la mano sinistra l'impugnatura centrale della pulsantiera (pollice sulla leva direzionale, indice sul PULSANTE grilletto (Z) e afferrare l'impugnatura destra con la mano destra (pollice sui PULSANTI A, B o C, indice sul PULSANTE anteriore destro (D)).

Spostarsi

È una buona idea provare la modalità Training per familiarizzarsi con i comandi per lo spostamento nel gioco. Altrimenti, potresti andare in pasto ai dinosauri senza nemmeno accorgerti.

Nei mondi tridimensionali avrai due tipi di comandi per i movimenti.

1. Utilizza i PULSANTI C per controllare i movimenti di Turok.
2. Utilizza la leva di comando per controllare la direzione in cui è rivolto Turok. Utilizzala per guardare o mirare in una direzione qualsiasi quando ti stai muovendo in una determinata direzione.

Nuotare

In alcuni casi dovrai nuotare in un torrente, fiume o lago. Utilizza i PULSANTI C per muoverti e la leva di comando per controllare la direzione in cui ti dirigi: quindi potrai nuotare in su, in giù, a sinistra e a destra. Se perdi l'orientamento, premendo il pulsante per il salto (D), Turok si dirigerà verso la superficie.

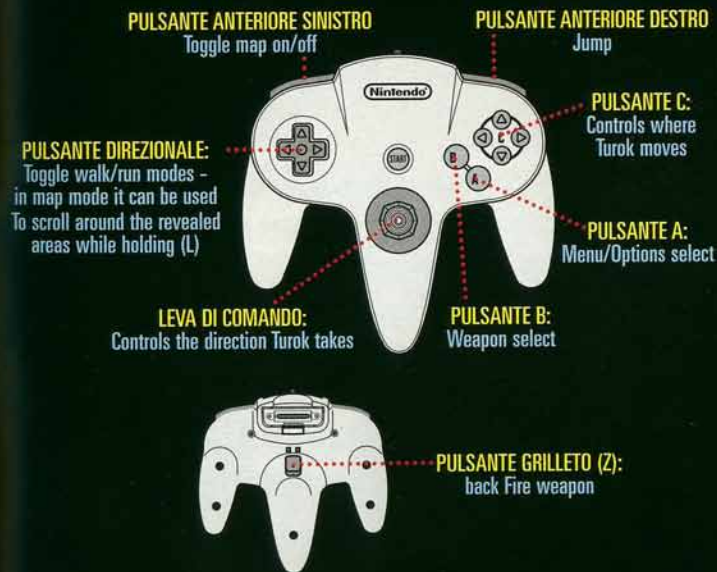
Nota sulle armi: quando sei sott'acqua puoi utilizzare solo il COLTELLO.

Saltare

Se vuoi sopravvivere impara le abilità fondamentali! Per saltare, premi il pulsante anteriore destro (D). Più a lungo terrai premuto il pulsante, più alto salterai. Per scegliere la direzione del salto, premi i PULSANTI C.

Scalare

Alcune superfici ripide possono essere scalate. Di solito queste superfici sono diverse dalle altre superfici del gioco. Per esempio, una parte di un dirupo potrebbe essere coperta densamente da piante rampicanti, ecc. Per scalare una superficie ripida, utilizza i PULSANTI C. Man mano che ti sposti in avanti e tocchi la superficie da scalare, l'angolazione della telecamera cambierà e Turok scalerà la parete. Puoi utilizzare la leva di comando per guardare in giro da un vantaggioso punto di osservazione. Premendo il PULSANTE D, Turok salterà giù dalla parete che sta scalando. Mentre scali non puoi utilizzare le armi.



Nel mondo in cui si svolge la tua avventura, sarà essenziale imparare le tecniche del combattimento corpo a corpo...Inizi solo con un coltello e un arco di tek. Nel corso della sua avventura Turok acquisirà degli strumenti di distruzione più avanzati che richiederanno l'apprendimento di nuove tecniche e lo sviluppo di nuove strategie.

Le armi descritte qui di seguito sono in ordine di potenza, ma ricorda che ogni arma ha i suoi vantaggi e svantaggi a seconda di quello che stai cacciando...



Coltello Un buon compagno quando sei a corto di munizioni.



Arco di tek Un arco sofisticato con una migliore potenza di tiro, è il primo passo nel combattimento a distanza.



Frecce standard Poco sofisticate ma letali. Tenendo premuto il grilletto più a lungo, farai in modo

che Turok estenda l'arco e rimanga in questa posizione. Rilasciando il grilletto quando Turok ha teso l'arco al massimo, la distanza e i danni saranno maggiori.



Frecce di tek Queste frecce esplosive sono strumenti di distruzione avanzati.



Pistola/Munizioni pistola Un'arma semiautomatica abbastanza semplice. Cerca i caricatori di munizioni extra.



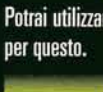
Fucile d'assalto Spara tre colpi alla volta: un modo facile per togliere di mezzo i dinosauri! Ha un caricatore con molti colpi e utilizza le stesse munizioni della pistola.



Fucile Più adatto a corta distanza, abatterà la maggior parte delle creature, specialmente se trovi e utilizzi delle pallottole esplosive.



Fucile automatico Un fucile senza tempi di caricamento che offre una distruzione ad alta velocità.



Potrai utilizzare le pallottole esplosive anche per questo.



Lanciagranate Questo è lo strumento per la distruzione di massa; ogni esplosione colpirà una certa

area e potrà distruggere parti del territorio. Man mano che prosegui nel gioco cerca granate extra.



Fucile al plasma Un'arma a fuoco rapido, che spara scariche al plasma bollenti ad alta velocità.

È l'arma favorita del Longhunter; quando finirai le sue munizioni, potrai ricaricarla con le batterie di energia.



Minicannone Non lasciarti ingannare dal nome: questa è una delle armi più potenti che ci siano. Consuma molte munizioni però, quindi dovrai ricaricarla spesso.



Arma aliena Raccogli le armi abbandonate dagli alieni e spara scariche di antimateria. L'impatto

iniziale fa pochi danni, ma l'esplosione che ne deriva fa un finimondo! Per ricaricarla, utilizza le batterie di energia.



Lanciarazzi quadruplo C'è bisogno di spiegazioni?



Acceleratore di particelle Spara scariche di particelle ad alto carico di energia. Quest'arma può

distruggere la struttura atomica del nemico, prima interrompendo il movimento a livello molecolare e poi...bè, prova e vedrai. Caricalo più a lungo tenendo premuto il grilletto per ottenere un raggio di azione molto più ampio. Per ricaricarlo, utilizza le batterie di energia. Ricorda che più lo caricherai, più energia consumerai!



Cannone a fusione Lento ma inarrestabile. Lancia una scarica nucleare contro i nemici, ma non stare troppo vicino! Ha solo 2 colpi, quindi dovrai cercare altre scariche a fusione.



Cronoscettrio Se riuscirai a trovare i pezzi di questo strumento prima che lo faccia il Combattente,

potrai montarli e ottenere un apparato per la distruzione totale. Il cronoscettrio può creare degli strappi microscopici nel tessuto del tempo spaziale e quindi distruggere la materia su un punto focale. Nessun sa cosa potrebbe succedere se il Combattente riuscisse a impossessarsi del cronoscettrio e quindi ad aumentare incredibilmente il suo potere. Il cronometro funziona meglio come arma se utilizzato su un bersaglio relativamente fermo. Non può essere ricaricato.

attrezzatura

PICKUPS

Salute I potenziatori della salute possono avere 4 gradi. Quelli elementari ripristinano quantità crescenti all'indicatore della salute di Turok. I più



25% salute



salute scarsa



potenti possono ripristinare totalmente l'indicatore o anche dare della salute extra. Se la salute è sopra 100, possono essere raccolti un Ripristino completo o il 25% della salute.



Corazza di tek Ci vuole di più di qualche esercizio in palestra per avere muscoli d'acciaio, ci vuole la corazza di tek. Quella protezione in più che potrebbe fare la differenza tra la vita e la morte! La corazza di tek verrà scartata automaticamente quando avrà assorbito troppi danni.



Zainetto Questo permette a Turok più autonomia. Ti consente di portare più munizioni del normale...fai una bella scorta!

Ferita mortale Sebbene Turok sappia come utilizzare armi altamente tecnologiche, può difendersi benissimo anche con le sue armi standard. Se Turok ferisce un nemico con il suo coltello



o le sue frecce standard, potrebbe apparire la scritta "mortal wound" (Ferita mortale). Se appare, raccoglila subito, poiché aumenterà i punti colpo di 5 punti.

Invincibilità spirituale Questo è un oggetto da non lasciarsi scappare! Quando lo raccoglierai, Turok verrà trasformato in pura energia spirituale e potrà muoversi in modo velocissimo.



Puoi mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premendo il PULSANTE START. Quindi apparirà la videata della pausa con le seguenti selezioni: RESUME GAME (RIPRENDI PARTITA), OPTIONS (OPZIONI), KEYS (CHIAVI), LOAD GAME (CARICA PARTITA), ENTER CHEAT (INVIA IMBROGLI), CHEAT MENU (MENU IMBROGLI) e RESTART GAME (RICOMINCIA PARTITA). Per fare una selezione, evidenziala utilizzando la leva di comando in SU e in GIÙ e premi il PULSANTE START.

Resume Game

Options Vedi a pagina 44.

Keys Questa videata mostra le chiavi trovate, quelle ancora da trovare e i livelli in cui si trovano. Le chiavi che hai trovato sono luminose, mentre quelle che non hai trovato sono scure. Questa videata visualizza anche i pezzi di cronoscetro trovati.

Load Game/Enter Cheat/Cheat menu Vedi a pagina 43.

Restart Game Ti consente di ritornare al menu principale e iniziare una nuova partita.

Importante: per salvare le partite devi avere inserito un Controller Pak (venduto separatamente).

Durante il gioco appariranno dei punti di salvataggio. Apparirà un messaggio che ti chiederà se vuoi salvare il gioco in corso. YES (SÌ) è il predefinito. Fai la tua scelta utilizzando la leva di comando e premi il PULSANTE A. Quindi apparirà la videata Save (Salvataggio) con a sinistra le opzioni: Save (Salva), Delete (Cancella), Show All (Mostra tutto) o Exit (Esci). Save è la scelta predefinita.

Save A destra sulla videata c'è l'opzione "Create new slot" (Crea nuova casella), che è quella predefinita. Premendo il PULSANTE A in questo punto, salverai la partita in una nuova casella. Puoi salvare sopra a una partita salvata precedentemente evidenziando la sua casella

I movimenti del suo nemico saranno lenti, mentre Turok apparirà sfuocato mentre si sposterà. L'effetto dura per poco tempo, quindi fai in fretta!

Forza vitale Raccoglila per ottenere dei punti di forza vitale supplementare. Se riesci a raccogliere 100 punti, Turok otterrà una vita extra!

Giallo: 1 punto Viola: 10 punti



(chiamata Turok A, Turok B, ecc.) e premendo il PULSANTE A. Apparirà il messaggio "Save over existing game" "Yes/no" (Vuoi salvare sopra la partita esistente). Seleziona "Yes" (premi il pulsante A) per salvare sopra la partita e "No" per ritornare al menu Save.

Delete Se evidenzi "Delete", selezioni una partita salvata precedentemente e premi A, apparirà il messaggio: "Delete this game yes/no" (Vuoi cancellare questa partita sì/no), dove no è il predefinito.

Show all Evidenzia questa opzione per visualizzare una lista di tutte le partite salvate dal Nintendo 64 sul Controller Pak.

Exit Per ritornare al gioco, evidenzia EXIT e premi il PULSANTE A.

livelli

Ci sono otto livelli enormi da esplorare. Il paesaggio varia dalla giungla alle città del passato alla Terra perduta. Esplora bene il mondo in cui ti trovi, non tutto il paesaggio è quello che sembra e alcune aree non sono tracciate sulla mappa.

Il nucleo

Il primo livello del gioco conduce alle rovine del "Nucleo" mistico. Da questo antico posto viene concesso l'accesso a tutti i livelli del gioco. Le rovine del nucleo sono una serie di passaggi ad arco che circondano una piattaforma centrale. I passaggi ad arco forniscono l'accesso ai livelli 2-7 e quello che fa accedere all'ultimo livello del gioco si trova al centro della piattaforma. Ogni passaggio è contrassegnato da antiche iscrizioni che indicano quali sono le chiavi necessarie per aprire il portale del livello. Le chiavi devono essere inserite nelle serrature ai lati della piattaforma centrale rivolta di fronte al passaggio corrispondente. Quando inserisci una chiave, le iscrizioni sull'ingresso saranno illuminate. Quando avrai inserito tutte le chiavi, il portale si aprirà e ti farà accedere a un altro livello del gioco.



Su ogni livello ci sono delle chiavi nascoste. Per terra, verso il luogo che conduce ai passaggi, ci sono delle piastrelle che mostrano quante chiavi sono nascoste in quel livello. Queste piastrelle si illumineranno quando troverai una chiave. Esaminando le piastrelle, potrai vedere quante chiavi sono ancora nascoste nel livello e quelle che sono già state trovate. Ogni livello contiene anche un pezzo del cronoscetro.

Quando verrà trovato un pezzo del cronoscetro, le piastrelle a terra si illumineranno con un simbolo 1 blu.

nemici

Ecco alcuni degli spaventosi nemici che Turok incontrerà. Stai attento! Ce ne sono molti altri!



Guerrieri dell'antichità



Raptor



Saltatori



Pur-lin



Fanteria aliena



Creature sotterranee



Bestie del fango



Piante assassine



Triceratopi



Demoni



Cyborgs

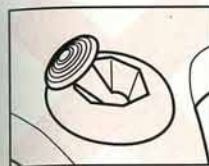
consigli

- La foresta pullula di vita. Cacciando i cinghiali e i cervi potrai vincere dei potenziatori Salute extra.
- Ricordati di cercare armi nei pressi dei corpi dei nemici morti. Puoi trovare caricatori da un numero vario di colpi della maggior parte delle armi.
- Ricordati di effettuare salti in diagonale, poiché potrai saltare più lontano del normale.
- Alcune armi a durata più lunga funzionano meglio contro i nemici lenti o fermi. Scopri in quali situazioni le armi funzionano meglio.
- Ricordati che anche se Turok ha tutte le chiavi di un livello, ci possono essere ancora delle cose che potranno essergli utili più avanti nel gioco.
- Ci sono delle aree della mappa a cui non puoi accedere subito. Non preoccuparti! Prova a ritornarci un'altra volta e apriti la strada con un po' di esplosivo!

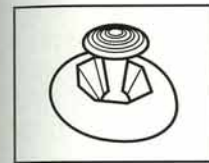
Het functioneren van de joystick.

De Nintendo 64 controller is voorzien van een analoge joystick die de hoek en de richting van de beweging registreert. Dit resulteert in een nauwkeuriger besturing dan met gebruik van de gebruikelijke controllers.

Haal bij het inschakelen van de stroom de joystick niet uit de neutrale stand op de controller.



Als bij het inschakelen van stroom de joystick in een bepaalde hoek gehouden wordt (zoals weergegeven in de afbeelding links), wordt deze stand als de neutrale stand ingesteld. Dit heeft tot gevolg dat de spellen waarbij de joystick gebruikt wordt niet goed werken.



Om als het spel eenmaal gestart is de neutrale positie opnieuw in te stellen, moet de joystick losgelaten worden, zodat hij weer in de neutrale stand in het midden komt te staan (zoals weergegeven in de afbeelding links). Druk vervolgens op START met de L en R knoppen ingedrukt.

De joystick is een precisieapparaat, zorg ervoor dat er geen vloeistoffen op gemorst worden en zet er geen voorwerpen op.

Het ontstaan van Turok®: Dinosaur Hunter voor de Nintendo 64.

De geschiedenis van Turok

Turok, een superheld uit de comics van Acclaim, werd in 1954 bij het Amerikaanse publiek geïntroduceerd. Momenteel wordt het stripverhaal over Turok geschreven door Fabian Nicieza, befaamd auteur van X-Men en Justice League of America, en getekend door Rafael Kayanan, die ook Conan in het leven riep.

Turok®: Dinosaur Hunter voor de Nintendo 64 vertegenwoordigt slechts een hoofdstuk uit de legende van Turok, zoals te boek gesteld in de serie stripboeken.

De mantel van Turok wordt door de generaties doorgegeven aan de eerstgeborene zoon van de familie Fireseed en in elke generatie draagt Turok de verantwoordelijkheid voor het beschermen en beveiligen van de barrière tussen de Aarde en het Verloren Land, dat bevolkt wordt door een gruwelijk mengsel van buitenaardse wezens, bizarre schepsels en bionische dinosaurussen, die erop uit zijn de barrière te doorbreken en over de Aarde te heersen.

Het creëren van het spel

Voortbouwend op de grondslag van het stripverhaal, begon Acclaim in 1995 een nieuw soort spel te ontwikkelen, om de graphics en het technisch vermogen van de N64 tot het uiterste te benutten. Acclaim putte uit een getalenteerd creatief team, Iguana Entertainment, dat werkzaam was in haar studio in Austin, Texas. Daar verdiepte een topteam van kunstenaars, animators, ontwerpers, musici, programmeurs en wapenexperts zich in de wereld van Turok en brachten het Verloren Land en vooral Turok zelf van de 2-D bladzijde van het stripboek over naar de 3-D wereld van de N64. Het resultaat is een spelervaring die alles wat men zich ooit had kunnen voorstellen in termen van graphics, wapens, snelheid en gameplay, te boven gaat.

Nu ben jij Turok - en je tijd is gekomen.....

Turok: Dinosaur Hunter Technische gegevens

Het is altijd een opwindende gebeurtenis om als één van de eersten een spelervaring die een doorbraak betekent te bieden.

Enige van de technische kunststukjes zijn de moeite waard om speciaal genoemd te worden:

- De 3D engine met groot prestatievermogen draait met een snelheid van 30 frames per seconde.
- 256 graden van doorzichtigheid en een geavanceerd real-time deeltjesversneller systeem creëren realiteit van het hoogste niveau en briljante intensiteit.
- Real-time lichteffecten zorgen voor nog meer realiteit.
- Enorm uitgebreide 3D levels met een oppervlak van meer dan een half miljoen vierkante meter en opgebouwd uit honderdduizenden polygonen.
- Meer dan 10.000 frames met 3D getekende figuren.

- Meer dan 2.000 textuurkaarten brengen een verrassende verscheidenheid en warmte van kleur aan.
- Als gevolg van geavanceerde kunstmatige intelligentie kunnen de schepsels zien, horen, lopen, zwemmen, klimmen en vliegen.
- De vijanden volgen je op de voet en houden je goed in het vizier.
- Met animation blending wordt minder realistische beweging weggewerkt, wat leidt tot een hogere betrokkenheid met het spel.

Bezoek voor meer informatie over TUROK®: DINOSAUR HUNTER onze web site op

<http://www.acclaimnation.com>

introduction

Het Verloren Land. Een wereld waar tijd geen betekenis heeft - en waar het kwaad geen grenzen kent. Uit een lang vervlogen wereld gerukt, komt de door de tijd reizende krijger Turok terecht in een woest land, dat wordt verscheurd door onderlinge twisten.

Een boze opperheer, bekend onder de naam de 'Campaigner', wil het weefsel van de tijd aan flarden scheuren om over het universum te heersen met gebruik van een oud artefact bekend als de 'Chronoscepter'. Bij een poging om te voorkomen dat hij in de verkeerde handen zou vallen, is de chronoscepter duizenden jaren geleden in stukken gebroken. De Campaigner heeft een enorme stralenbundelaar geconstrueerd, die hij van plan is te gebruiken om de kracht van de chronoscepter te versterken en dan aan te wenden om de barrières tussen de eeuwen te doorbreken en over het universum te heersen.

Turok heeft gezworen dat hij de acht stukken van de chronoscepter die door het Verloren Land verspreid liggen te vinden, om een eind te maken aan het boosaardig plan van de Campaigner. De Campaigner heeft een schrikwekkend leger op de been gebracht om hem tegen te houden. Turok moet niet alleen barbaarse Velociraptors tegemoet treden, maar ook afschuwelijke buitenaardse wezens en angstaanjagende beesten, die allen vastbesloten zijn hem van het aardoppervlak weg te vagen. Als je wilt overleven is de eerste regel: 'ken je vijand', maar de tweede, 'ken jezelf', wordt van groter belang wanneer Turok wanhopig probeert te begrijpen wat de noodlottige krachten die hem hier gebracht hebben te betekenen hebben en wat hij moet doen om de steeds escalerende bedreigingen die waar hij ook kijkt op de loer liggen het hoofd te bieden... Om meer te weten te komen moet je de wereld van TUROK®: DINOSAUR HUNTER binnengaan.

spel inladen

1. Zorg ervoor dat de hoofdschakelaar op je Nintendo 64 op OFF (UIT) staat.
2. Sluit het TUROK® Dinosaur Hunter Nintendo 64 Game Pak aan volgens de voorschriften in de bijgeleverde gebruikershandleiding.
3. Sluit de controller aan op aansluiting 1.
4. Als je een spel wilt opslaan, sluit je een Nintendo Controller Pak (afzonderlijk verkrijgbaar) aan op het slot aan de onderkant van de controller.
5. Zet de schakelaar op ON (AAN) (Belangrijk: raak hierbij de joystick niet aan).



Nu verschijnt het titelscherm, met de volgende keuzemogelijkheden: **SPEL BEGINNEN**, **SPEL INLADEN**, **OPTIES**, **MOEILJKHEIDSGRAAD**, **CHEATCODES INVOEREN**, **CHEATCODES MENU**. Licht je keuze met de joystick uit en druk op KNOP A.

Start Game: begint een nieuw spel.

Load Game: brengt je naar het scherm Opnieuw inladen, waar je kunt kiezen

welk van de opgeslagen spellen je wilt spelen. Licht met behulp van de joystick een game slot uit en druk op KNOP A. Je begint het spel op het punt waar het spel opgeslagen werd, compleet met ingestelde opties en geactiveerde 'cheats' intact.

In de training mode krijgen de spelers de kans vertrouwd raken met de vele verschillende besturingsvaardigheden en speltechniek in TUROK® Dinosaur Hunter.

Als je **TRAINING** geselecteerd hebt, kun je kiezen uit de Tutorial Mode of Time Challenge. **KORTE HANDLEIDING** brengt je door een kleine hindernisbaan, waar je je besturingsvaardigheden kunt aanscherpen. In **TIJDSDUITDAGING** wordt de speler uitgedaagd om de handschoenen op te nemen en zo snel mogelijk de hele training te doorlopen. De spelers worden op basis van hun prestatie gewaardeerd. Als je denkt dat je de beste tijd van de makers van dit spel kan verbeteren, moet je dat vooral niet laten!

opties



Het spel kan door de instellingen van de opties te wijzigen op veel manieren veranderend worden. Gebruik **OMHOOG** of **OMLAAG** op de joystick om een optie uit te lichten, **LINKS** of **RECHTS** om de schuifregelaars bij te stellen en druk op **KNOP A**.

Music Volume Gebruik de schuifregelaar om het geluidsvolume van de muziek in het spel in te stellen.

Sound FX Volume Gebruik de schuifregelaar om het volume van de geluidseffecten in het spel in te stellen.

Opacity Gebruik de schuifregelaar om de transparantie van het schermbeeld in te stellen.

Horizontal Analog Gebruik de schuifregelaar om de gevoeligheid van de joystick in horizontale richting in te stellen (links is minder gevoelig, rechts is gevoeliger).

Vertical Analog Gebruik de schuifregelaar om de gevoeligheid van de joystick in verticale richting in te stellen (links is minder gevoelig, rechts is gevoeliger).

Rechtshandig/linkshandig Druk op **KNOP A** om de besturingsinstellingen van rechtshandig (standaardinstelling) naar linkshandig te schakelen.

Rood bloed/Groen bloed/Geen bloed Druk op **KNOP A** om de verschillende bloedeffecten langs te gaan.

Exit Naar het hoofdmenu terugkeren.

Skill Level Hier kan het vaardigheidsniveau geselecteerd worden. Kies uit 'easy' (gemakkelijk), 'normal', en 'hard' (moeilijk). Selecteer Skill Level door dit met de joystick uit te lichten, druk dan op **KNOP A** om tussen de verschillende graden van moeilijkheid te schakelen.

Enter Cheat Als deze optie geselecteerd wordt, verschijnt het scherm Enter Cheat. In dit scherm kan de speler de cheatcodes invoeren. Deze kunnen verrassende effecten opleveren!

Als een cheatcode eenmaal ingevoerd is, wordt deze opgeslagen en bij het **CHEAT MENU** gevoegd. Dit wordt hieronder beschreven.

Cheat Menu In dit scherm worden alle cheatcodes die de speler eerder ingevoerd heeft opgenomen. De speler heeft de optie om ze aan of uit te zetten. Naarmate je meer cheatcodes ontdekt, wordt het menu langer!

Health De gezondheid van Turok wordt als een getal linksomhoog op het scherm getoond. Als het getal 100 is, verkeert Turok in uitstekende gezondheid. Naarmate hij gewond wordt, wordt het getal lager, en wanneer z'n gezondheid op 0 komt te staan, verliet Turok een leven.

Via powerups kan Turoks gezondheid boven de 100 komen.

Ammunition Het aantal kogels dat Turok voor het thans geselecteerde wapen heeft, verschijnt links onderaan op het scherm, naast zijn gezondheid. Telkens als er het wapen wordt afgevuurd, wordt dit getal lager. Als je meer dan één soort ammunitie voor je wapen hebt, raakt het soort met de sterkste uitwerking het eerst op.

Lifeforce Telkens als Turok een lifeforce (levenskracht) symbool oppikt, verschijnt het aantal symbooltjes rechts bovenaan het scherm. Wanneer Turok 100 lifeforce symbooltjes verzameld heeft, krijgt hij een extra leven. Zet het spel op pauze als je wilt zien hoeveel lifeforce Turok op 't ogenblik heeft.

Lives Het aantal levens dat Turok nog over heeft, wordt links bovenaan op het scherm getoond.

Available Weapons Druk op KNOP A of B, om in de inventaris te zien over hoeveel wapens je beschikken kunt. Knop A roteert omhoog naar de meer vermogende wapens, knop B roteert omlaag. Als Turok voor een bepaald wapen geen ammunitie meer heeft, kan hij er geen gebruik van maken.

de bediening

De bediening in Turok®: Dinosaur Hunter zijn zo ontworpen dat ze zo goed mogelijk gebruik maken van de technische mogelijkheden van de Nintendo 64. Je moet misschien eerst wel even aan de besturing wennen, maar oefening baart kunst en al gauw zap je velociraptors weg als een ware professional.

De meeste spelers kunnen het beste overweg met de controller als ze het middelste handvat in de linkerhand nemen (duim op joystick, wijsvinger op de 'trekker' (Z) KNOP) en het rechterhandvat in de rechterhand (duim op de KNOPPEN A, B of C, wijsvinger op de rechter shiftknop (R)).

HARDLOPEN/LOPEN MODES AAN/UITSCHAKELLEN - KAN IN DE KAART MODE GEBRUIKT WORDEN OM DOOR ONTDEKTE GEBIEDEN TE SCROLLEN, TERWIJL (L) INGEDRUKT GEHOUDEN WORDT.

Voortbewegen

Het is het een goed idee om de bediening in de Training mode uit te proberen, zodat je gewend raakt aan de knoppen die de bewegingen teweeg brengen. Anders wordt je voordat je het weet door een dinosaurus opgegeten.

Je komt in 3D werelden, waar je de bewegingen op twee manieren kunt besturen.

1. Gebruik de C KNOPPEN om Turok naar een bepaalde richting te sturen.
2. Gebruik de joystick voor de controle van de richting waar Turok naar gekeerd is. (Gebruik hem om in een richting te kijken, of om een wapen in een richting te richten, zonder in die richting te gaan).

Zwemmen

Misschien moet je in een stroompje, een rivier, of een meer zwemmen. Gebruik de C KNOPPEN om te bewegen, en de joystick om Turoks gerichtheid onder controle te houden - je kunt hem naar boven, naar beneden, naar links en naar rechts laten zwemmen. Raak je verdwaald, houd dan de springknop (R) ingedrukt en Turok komt weer boven water.

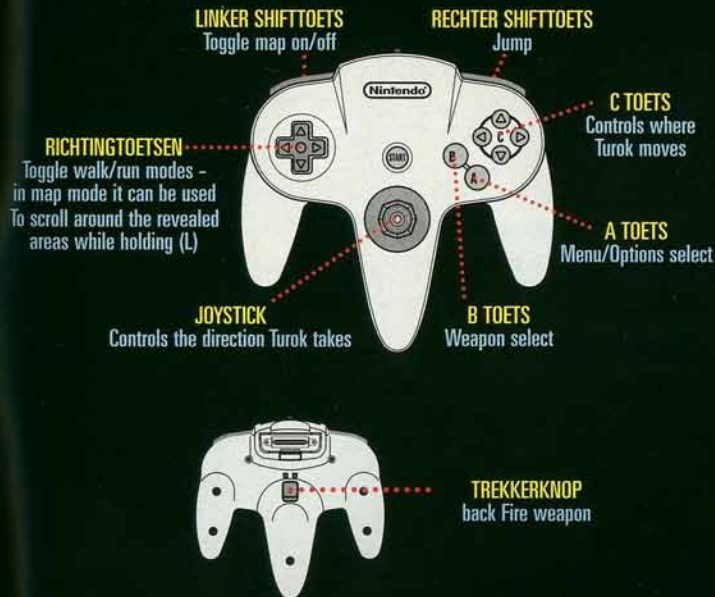
Opmerking: als je onder water bent kun je het MES gebruiken.

Springen

Wil je overleven, moet je deze fundamentele vaardigheid beheersen. Druk op de rechter shiftknop (R) om te springen. Des te langer je de knop ingedrukt houdt, des te hoger je springt. Gebruik hem samen met de C KNOPPEN om richting te geven aan je sprong.

Klimmen

Sommige steile oppervlakken kunnen beklommen worden. Deze oppervlakken zijn meestal op een of andere manier anders dan andere oppervlakken in het spel. Een gedeelte van een klif kan bijvoorbeeld dicht met klimplanten begroeid zijn, enz. Gebruik de C KNOPPEN om een steil oppervlak te beklimmen. Wanneer je naar voren gaat en in contact komt met het te beklimmen oppervlak, verandert de camerahoek en Turok klimt tegen de muur op. De joystick kan gebruikt worden om vanuit een hoger uitkijkpunt om je heen te kijken. Door op de R KNOP te drukken, springt Turok van de muur af. Tijdens het klimmen kun je geen wapens gebruiken.



In de wereld waar de strijd gestreden wordt, is het van essentieel belang dat je de techniek van het man tegen man vechten beheerst... Je begint met een mes en een tech boog. Naarmate Turok vordert op zijn tocht, moeten er nieuwe vaardigheden geleerd worden om de steeds meer geavanceerde vernietingswapens te kunnen gebruiken en er moeten nieuwe strategieën ontwikkeld worden.

De wapens hieronder staan in volgorde van vermogen, maar denk eraan dat elk wapen voordelen en nadelen heeft, afhankelijk van datgene waarop je jaagt...



Het mes Wanneer de ammo van de zware artillerie opraaft, gaat het er bij een messengevecht ruig aan toe.



Tech boog Een ver ontwikkelde boog met toegevoegde kracht is de eerste stap naar vechten op afstand.



Standaard pijlen Technologisch niet ver ontwikkeld, maar wel dodelijk. Als de trekker ingedrukt gehouden wordt, houdt Turok de boog teruggetrokken. Als de trekker losgelaten wordt nadat Turok de pijl helemaal teruggetrokken heeft, gaat de pijl verder en richt meer schade aan.



Tech pijlen Door deze explosierende pijlen krijgen de vijanden een voorproefje van een high-tech dood.



Pistool/pistool ammo Een vrij eenvoudig semi-automatisch wapen. Kijk uit naar extra ammo magazijnen.



Assault geweer Vuurt korte salvo's van 3 kogels af - een handige manier om van dinosaurussen af te komen! Kan veel kogels bevatten en het gebruikt dezelfde ammo als het pistool.



Geweer Geschikt voor korte afstand, schakelt dit geweer allerlei schepsels uit - vooral als je er wat explosieve patronen voor vindt.



Automatisch geweer Een geweer dat geen tijd voor het laden in beslag neemt, richt snel een bloedbad aan. Dit kan ook explosieve patroonhulzen gebruiken.



Lanceerinrichting voor granaten

Je begint met het aanrichten van massale vernietiging, elke explosie heeft een uitwerking op de omgeving en kan bepaalde gedeelten van het landschap vernietigen. Kijk uit naar extra granaten.



Pulsgeweer Een snelvuurwapen met energiebehoefte, dat oververhitte salvo's plasma afvuurt. Het favoriete wapen van de Longhunter. Als de ammo op is, kan het met energiecellen herladen worden.



Minigeweer Laat je niet door de naam misleiden: dit is één van de krachtigste wapens dat je kunt vinden. Het gebruikt wel veel ammo, dus het moet met een kistje ammo herladen worden.



Buitenaards wapen Raap weggegooide buitenaardse wapens op en vuur lekker eens wat antimaterie springstof uit. De inslag op zich richt niet veel schade aan, maar de explosie die erop volgt laat de wereld op haar grondvesten schudden. Gebruik energiecellen om dit wapen weer te laden.



Quad raketwerper Moeten we daar nog iets aan toevoegen?



Atoomdeeltjesversnellingswapen

Vuurt lading van atoomdeeltjes met hoge energie af. Dit kan de atoomopbouw van de vijand afbreken. Eerst veroorzaakt dit het ophouden van beweging op moleculair niveau en dan... geeft niet, probeer het maar eens om te zien wat er gebeurt. Laadt het langer op door de trekker ingedrukt te houden om een effect met een aanzienlijk groter bereik te verkrijgen. Moet met energiecellen herladen worden. Vergeet niet dat hoe langer je de knop ingedrukt houdt, des te meer energie het wapen verbruikt!



Kernfusiekanon Langzaam maar niet te stoppen. Stuur een rollende bal van nucleaire verminking op de vijand af, maar ga er niet dichterbij staan dan nodig is! Dit wapen kan maar met twee kernfusieladingen geladen worden, dus je moet er onderweg meer van op zien te sporen.



Chronoscepter Als je de stukken van dit voorwerp te pakken kunt krijgen voordat de Campaigner ze in handen krijgt, kun je ze in elkaar zetten om er het ultieme vernietigingswapen van te maken. De chronoscepter kan micro-scheurtjes in het weefsel van tijd en ruimte maken en zo materie bij een brandpunt verscheuren. Niemand is er zeker van wat er kan gebeuren wanneer de Campaigner dit wapen in handen krijgt en de kracht exponentieel vergroot. Het kan niet herladen worden.



Tech pantsering Er is meer voor nodig dan een paar keer trainen in het fitness-centrum om ABS van

staal te krijgen: er is Tech pantsering voor nodig. Dit is het soort bescherming dat het verschil tussen leven en dood kan betekenen! Als Tech pantsering teveel schade heeft geabsorbeerd, wordt die automatisch weggegooid.



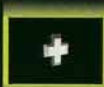
Rugzak Hiermee kan Turok meer ammunitie opslaan dan dat je in een dag nodig zou kunnen hebben!

PICKUPS

Health Health pickups komen in 4 soorten. De normale pickups herstellen de hoeveelheid gezondheid in Turoks gezondheidsmeter in toenemende mate. De betere pickups kunnen de gezondheid



25% health



small health



full health



ultra health

weer helemaal op peil brengen, of zelfs gezondheid toevoegen.

Als de gezondheid hoger dan 100 is, kan Full (volledige) en 25% gezondheid niet opgepikt worden.



Mortal Wound

Alhoewel Turok bedreven is in het gebruik van high tech wapentuig, kan hij ook

dodelijke verwondingen toebrengen met de wapens die zijn erfgoed zijn. Als Turok een vijand met z'n mes of een standaard pijl doodt, is het mogelijk dat er een 'mortal wound' pickup tevoorschijn komt. Pak hem gauw, want het aantal punten dat Turok verdiend heeft voor het raken van vijanden, gaat met 5 omhoog.



Spiritual Invincibility

Deze pickup moet je beslist niet missen! Als je hem eenmaal opgepikt hebt,

verandert Turok in zuivere spirituele energie en kan hij van het ene moment naar het andere gaan. Zijn vijanden bewegen zich met een slakkengangetje en als hij tussen hen door loopt zien zij hem als een vage verschijning. Het effect duurt niet lang, dus je moet snel zijn!

Life Force Verzamel deze pickups om extra levenspunten te verdienen. Als je 100 punten hebt, krijgt Turok een extra leven

Geel 1 punt, paars 10 punten



Je kunt het spel op elk gewenst moment op pauze zetten, door op de START KNOP te drukken. Het pauzescherm verschijnt, met de volgende keuzemogelijkheden: RESUME GAME (SPEL HERVATTEN), OPTIONS (OPTIES), KEYS (SLEUTELS), LOAD GAME (SPEL LADEN), ENTER CHEAT (CHEATCODES INVOEREN) CHEAT MENU (CHEATCODES MENU), RESTART GAME (SPEL OPNIEUW STARTEN). Licht je keuze uit met richtingbesturing OMHOOG of ONLAAG en druk op de START KNOP.

Het spel hervatten

Opties Zie pagina 68.

Keys Dit scherm toont welke sleutels je al of niet gevonden hebt en in welke levels ze zijn. Sleutels die gevonden zijn, worden op dit scherm helder weergegeven, terwijl sleutels die nog niet gevonden zijn worden donker weergegeven. Op dit scherm kun je ook zien welke stukken van de chronoscepter je in het spel gevonden hebt.

Spel laden/Cheatcodes invoeren/Cheatcodes menu Zie pagina 66.

Spel opnieuw starten het spel verlaten om naar het hoofdmenu terug te keren en een nieuw spel beginnen.

N.B.: OM SPELLEN TE KUNNEN OPSLAAN MOET ER EEN CONTROLLER PAK (AFZONDERLIJK VERKRIJGBAAR) ZIJN AANGESLOTEN.

Op verschillende punten in het spel, kom je bij een Save punt, waar je het spel kunt bewaren. Er verschijnt een prompt, je wordt gevraagd of je het huidige spel al of niet wilt opslaan. YES (JA) is de standaardinstelling. Ga met de joystick naar je keuze en druk op KNOP A. Dan verschijnt het Save scherm, met aan de linkerkant de volgende prompts: Save (Opslaan), Delete (Wissen), Show All (Alles tonen), of Exit (Afsluiten). 'Save' is de standaardinstelling.

Opslaan Aan de rechterkant is een optie: "Create new slot" ("Nieuw slot aanmaken"), dit is de standaardinstelling. Door op dit punt op de A KNOP te drukken wordt het spel in een nieuw slot opgeslagen. Je kunt ook over een eerder bewaard spel opslaan, door het slot gelabeld Turok A, Turok B, enz.... uit te lichten en op de A KNOP te drukken. Er verschijnt een prompt met de vraag "Save over existing game" ("Over een eerder bewaard spel opslaan") "yes/no". Selecteer "Yes" en druk op KNOP A om over het spel op te slaan. Selecteer "No" en je gaat terug naar het Save menu.

Wissen: Als je "Delete" uitlicht en een opgeslagen spel selecteert en op de A KNOP drukt, verschijnt er een prompt: "Delete this game yes/no" ("dit spel wissen ja/nee"). 'No' is de standaardinstelling.

Alles tonen Als je dit uitlicht verschijnt er een complete lijst van alle Nintendo 64 games die je op je controller pak opgeslagen hebt.

Afsluiten Licht EXIT uit en druk op KNOP A, om naar het spel terug te keren.

levels

Turok kan in acht uitgebreide levels op onderzoek gaan. De terreinbijzonderheden variëren van uitgestrekte jungles tot oude steden en het Verloren Land zelf. Neem de tijd om het omringende terrein grondig te onderzoeken, niet alles in het landschap is te zien en sommige dingen zijn niet zichtbaar op de kaart.

De Hub

Het eerste level van het spel leidt naar de mystieke 'Hub' ruïnes. Vanuit deze oude historische plek heb je toegang tot alle levels van het spel. De Hub ruïnes bestaan uit een serie geweldige doorgangen, die een platform in het midden omgeven. De geweldige doorgangen geven toegang tot de levels 2 t/m 7 en de doorgang naar het laatste level van het spel vind je in het midden van het platform. Op elke doorgang staan oude inscripties die onthullen welke sleutels er nodig zijn om het portaal naar het bijbehorende level te openen. Steek de sleutels in de slotmechanismen aan de randen van het central platform tegenover de corresponderende doorgang. Als er een sleutel in het slot gestoken is, worden de inscripties op de doorgang verlicht. Als alle sleutels in de sloten zitten, gaat het portaal open en kun je dat level van het spel binnengaan.



KEYS

In elk level zijn sleutels verborgen. Op de grond van het gedeelte dat naar de doorgangen leidt zijn vloertegels waarop je kunt zien hoeveel sleutels er in dat level verborgen zijn. Zodra er een sleutel gevonden wordt, lichten deze tegels op. Door de tegels te onderzoeken, kun je precies zien hoeveel sleutels er nog in het level verborgen zijn en hoeveel

er zijn gevonden. Ook is er op elk level een stuk van de chronoscepter te vinden. Als het stuk van de chronometer in het level gevonden is, wordt er in de tegels op de grond een blauw symbool 1 verlicht.

vijanden

Hier volgen enkele van de geduchte vijanden die Turok zal ontmoeten. Maar wees gewaarschuwd, er zijn er nog veel meer!



Krijgers uit de oudheid



Raptors



Springers



Pur-Lins



Buitenaardse infanterie



Subterrestrische wezens



Slijbbeesten



Dodelijke planten



Triceratops



Demonen



Cyborgs

hints

- De wouden zijn vol leven. Jaag op wilde zwijnen en herten om extra gezondheid pickups te krijgen.
- Zoek bij de lichamen van omgelegde vijanden naar wapens. Voor veel wapens kunnen verschillende hoeveelheden ammo magazijnen gevonden worden.
- Leer de diagonale sprong, dan kan Turok verder springen dan normaal.
- Bepaalde wapens die het langer uithouden werken beter op langzame, of op de plaats blijvende tegenstanders.
- Probeer te ontdekken welke wapens het beste in bepaalde situaties werken.
- Vergeet niet dat zelfs als Turok al de sleutels van een level gevonden heeft, dat er nog andere dingen in het level kunnen zijn die hem later in het spel van pas kunnen komen.
- Het is mogelijk dat je bij gebieden op de kaart komt, waar je niet meteen kunt binnengaan. Maak je geen zorgen, ga later met explosieven terug en probeer of je door een ontploffing tweeweg te brengen binnen kunt dringen!

ACCLAIM ENTERTAINMENT

One Acclaim Plaza,
Glen Cove, New York, 11542

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd.,
Knightsbridge, London SW31JJ, England.

ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,

12/14 Rond Point des Champs Elysees,
75008 Paris, France.

ROADSHOW ENTERTAINMENT,

The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street,
Pyrmont, NSW 2009, Australia

SCANBOX DANMARK A/S,

Hirsemarken 3, 3520 Farum,
Denmark, Tel: 45 44996200

The Acclaim logo features the word "Acclaim" in a bold, italicized, sans-serif font. The letter "A" is stylized with a diagonal slash. A horizontal line with a rainbow gradient runs beneath the text.