

# TURRICAN II

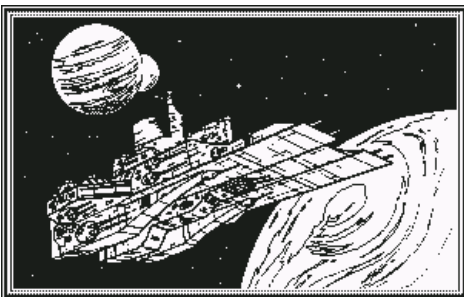


**Programm: Manfred Trenz**  
**Grafik: Andreas Escher**  
**Musik: Markus Sibold**  
**Intro: Stefan Albes**

## The Story

The timelate is 3025. For decades peace, freedom and the rule of law in Galaxy Cobra 02 have been enforced by the UniTed Planets Freedom Forces (UPFF). This is the United Planets Ship Avalon 1 drifting through the outer reaches of the known Universe.

Col. Ardon C. Striker and his crew are preparing for the final passage through the barrier of the galaxy. "Men, we are about to transcend the finite worlds of our galaxy. We will shortly be stepping over the edge

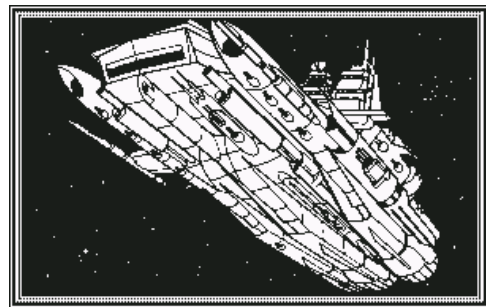


into the unknown dimensions of infinity. I know we all have our fears, however, we are the only members of the UPFF that have a



chance of completing the mission. We are the best there is." "But sir, there are rumors that similar missions have been executed in the past and nothing has ever been heard of the crews again." "What you have heard are only rumors. Noth-

ing can stop us this time. Our scientists have implmented modifications to our ship that were only dreamed of a short time ago." Suddenly, in less then a nanosecond, a huge battle cruiser materializes. "General Quarters, General Quarters." Men hurry to take up their battle stations amid the sounding of the alert sirens.

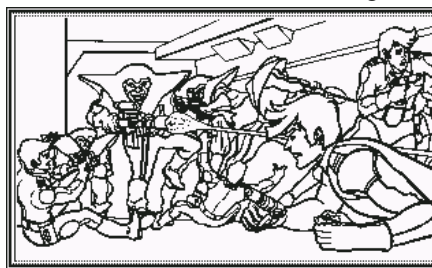


The automated defence systems of the ship activate, the anti-radiation shields slide into place, the multi-layered micro-particle force field surrounds the ship and finally the weapon systems are armed. Somehow, with some unknown technology the enemy battle cruiser, with a flash of blinding light neutralizes every defence system on the Avalon 1. Col. Striker and his crew are helpless.



A nerve-shattering low frequency hum vibrates through their bodies. The crew look on as the outer skin on the airlock peels back revealing a glowing metal surface. The composite structure turns from a deep-red, to light-red to white-hot yellow. An explosion occurs as the airlock desintegrates before their very eyes. Mutants

pour through, invading their sanctuary, bringing with them the evil clutches of darkness. Our heros fight desperately to save their ship,



blazing away with their Phasers. Dozens of the invaders fall to the swathing beams of death.

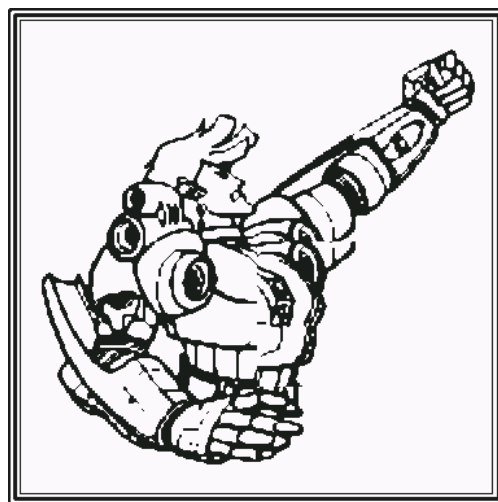
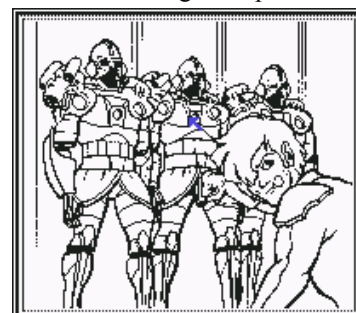
The invaders press forward their attack and the crew of the Avalon 1 desperately engage them in a hand-to-hand fighting. Brian McGure, with tears in his eyes, fires the last of his Phaser bolts downing in a mutant and dives to the ground as a chunk of structure falls from above.



Suddenly there is silence as the evil emperor known as "THE MACHINE" half man half robot, enters the airlock. "Be away with you !" he commands his mutants now drunk on their victory, "Back to the battle cruiser." The Machine surveys the carnage, steps forward and comes to a halt with one foot on the prone body of Bren McGuire. "Excellent" he says to himself. The crew of the Avalon 1 are no more. Then, without any further hesitation he turns and leaves the ship. Bren McGuire lays

still untill he is certain that he is alone on the ravaged ship. Now he

realizes that he and only he is left to combat the evil of the invaders and restore peace and freedom to the galaxy. The nightmare of the past must not be allowed to reassert themselves. Up he gets and hurries to the equipment room. There Bren sights the new Turrigan-Fighting-Suits, which are built of the most advanced technology known to mankind. Climbing into the suit, one last cry is heard:



**"Revenge!"**



## Ladeanweisung

Legen Sie bitte die die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, tippen Sie 'LOAD"',8,1 ' über die Tastatur ein, und bestätigen Sie die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet dann automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen. Seite 1 der Disk darf nicht schreibgeschützt sein, da der Highscore sonst nicht abgespeichert werden kann !

## Das Spiel

Turrican II : Sie glauben also, Sie wissen alles über die verstecken Extras, alles über die Superwaffen, wie zum Beispiel den Flammenwerfer, Sie wissen wie TURRICAN aussieht und sich bewegt, Sie kennen die riesigen Labyrinth, die fünf verschiedenen Welten auf über 1500 Screens - Das glauben Sie . . . .  
Doch das war nur der Anfang !

## Die Steuerung des Spiels

Das Spiel wird mit Joystick und Tastatur gespielt

- ↑ Spieler springt. Ist er in der Kreiselgestalt so wird er in seine normale Form zurückverwandelt
- ↓ Spieler duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen
- ↓⊕ Hiermit wird vom Spieler eine Mine aktiviert. Die Mine wird auf den Boden abgelegt und explodiert nach kurzer Zeit. Verschiedene auf dem Boden laufende Gegner können auf diese Art weggesprengt werden.
- ↓SPACE Spieler wird in einen Kreisel verwandelt. In diesem Zustand ist der Spieler unverwundbar und kann seine Gegner durch bloße Berührung vernichten. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts gelenkt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch enge Gänge zu passieren. Turrican hat inzwischen die Fähigkeit erlangt sich jederzeit und beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln - allerdings kann er in dieser Gestalt nur noch Minen legen.
- ←/→ Spieler läuft nach links / rechts.
- ⊕ lang So kann der Spieler einen Rundumschuß (Surround) aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Schüsse drehen sich im Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Schüsse drehen sich gegen den Uhrzeigersinn) bewegt. Der Rundumschuß kann verschiedene Reichweiten annehmen. Zu Beginn des Spieles reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf Bildschirmbreite verlängert werden.
- ⊕ kurz Spieler schießt.  
Der Streuschuß: hat keine besonders durchschlagende Wirkung gegen einzelne große Gegner, ist aber sehr wirkungsvoll im Kampf gegen kleinere Objekte. Man kann ihn zweimal aufrüsten so daß maximal 5 Schüsse mit einer Salve abgefeuert werden  
Der Laser: ist ein horizontaler Schuß, es kann sich immer nur ein Laser auf dem Bildschirm befinden. Dieser Nachteil wird durch eine extrem hohe Durchschlagskraft völlig ausgeglichen. Der Laser ist in 5 Stufen aufzurüsten. Im Gegensatz zu Turrican I wird er nicht länger, sondern höher und ist somit bedeutend effektiver.  
Der Abprallschuß: Wenn Sie sich in Höhlen oder allgemein in unwegsamen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprallschuß helfen. Ab der zweiten Aufrüststufe zerplatzt die große Kugel (die übrigens auch recht

wirksam ist) in mehrere kleine, die dann von den Wänden abprallen. Dieser Schuß hat drei Stufen, in der dritten ist der Abpralleffekt am stärksten.

- SPACE Die Energielinie: so kann der Spieler zwei Energielinien aktivieren, die sich in voller Bildschirmhöhe nach links und rechts ausbreiten. Alle Gegner werden vernichtet. Sollte aber ein Hindernis im Wege stehen so wird die Linie aufgehalten.
- ⊕SPACE Die Superwaffe: einmal pro Leben hat Turrican die Möglichkeit alle Waffensysteme auf einmal zu aktivieren. Meist hat dies die totale Zerstörung aller Gegner im Bild zur Folge. Das leuchtende Diodenfenster ganz links in der Anzeige bedeutet daß die Superwaffe noch zur Verfügung steht.
- CTRL Hiermit wird der Pausenmodus eingeschaltet. Das Spiel kann unbegrenzt angehalten werden. Weitergespielt werden kann nach Druck auf den Feuerknopf.

## Die Symbole

Während seiner Mission trifft der Spieler immer wieder auf unterschiedliche Symbole die nützliche Funktionen haben. Alle Symbole sammeln Sie durch Berühren ein und aktivieren sie damit auch automatisch. Hier eine Auflistung der Symbole:

**DIE KAPSEL:** Diese Kapsel sollten Sie abschießen. In ihr ist eines der folgenden Extrasymbole versteckt !

### Extrasymbole:

- ROT Schaltet den Streuschuß ein; falls schon an wird er erweitert.
- GRÜN Schaltet den Laser ein; falls schon an wird er erweitert.
- BLAU Verlängert den Rundumschuß
- LILA Schaltet den Abprallschuß ein oder erweitert ihn.
- HELLBLAU Aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch Berührung vernichtet werden.
- Gelbes'P' Energie wird auf Maximum aufgeladen.
- Weißes'L' Der Spieler erhält eine Energielinie.
- Graues'lup' Der Spieler erhält ein Extraleben.
- Gelb Bei Berührung des Symbols werden alle kleineren Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.

### Diamanten:

Hat der Spieler 100 davon eingesammelt, so bekommt er ein weiteres 'CONTINUE', d.h. die Möglichkeit noch einen Versuch zu starten, nachdem alle Leben verloren sind. Die maximale Zahl der Continues ist 5 (Im Spiel sind also nicht mehr als 599 Diamanten versteckt).

Wichtig: Im Gegensatz zu Turrican I hat man nicht von vornherein 3 Continues.

## Leben

Dem Spieler stehen zu Beginn des Spieles 3 Leben zur Verfügung. Verlieren kann er diese auf 3 Arten:

- 1.) Die Zeit, die in der Anzeigeleiste eingeblendet ist, läuft aus. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung 'TIME OUT'.
  - 2.) Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn der Spieler Gegner berührt oder von Schüssen getroffen wird.
  - 3.) Der Spieler stürzt in einen Abgrund.
- Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Kreisel, Minen, Energielinien, und Granaten wieder auf drei eingestellt. Blitz, Streuschuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.

## Das Anzeigefeld



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

- Anzahl der vorhandenen Leben
- Anzahl der vorhandenen CONTINUES
- Diodenanzeige Superwaffe noch verfügbar (über Lebensanzahl)
- verbleibende Zeit
- Anzahl der gesammelten Diamanten
- Anzahl der vorhandenen Energielinien
- Punktezahl
- Lebensenergie des Spielers (Anzeige ist über der Punktezahl)

## Die Highscore-Liste

Wurde eine besonders hohe Punktezahl erreicht, so ist ein Eintrag in die Bestenliste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die RETURN - Taste betätigt werden. Es erscheint nun ein Menü mit folgenden Möglichkeiten:

- 1.) ⬅ = zurück zum Hauptmenü
- 2.) S = Aufforderung Seite1 der Disk einlegen  
RUN/STOP = Highscore wird nicht gespeichert,  
zurück zum Hauptmenü  
⬅ = Highscore wird gespeichert,  
zurück zum Hauptmenü

## Sonstige Infos zum Spiel

### Wie der Name entstand:

Der Name stammt aus dem Düsseldorfer Telefonbuch. Es ist ein Italiener mit dem Namen Turricano. Die Story mit der Pizzeria, wo das Programmiererteam gegessen haben soll, ist von irgendeiner Spielezeitschrift frei erfunden. Leider ist diese Story bekannter als die Wahrheit.

### Was isz denn das ?

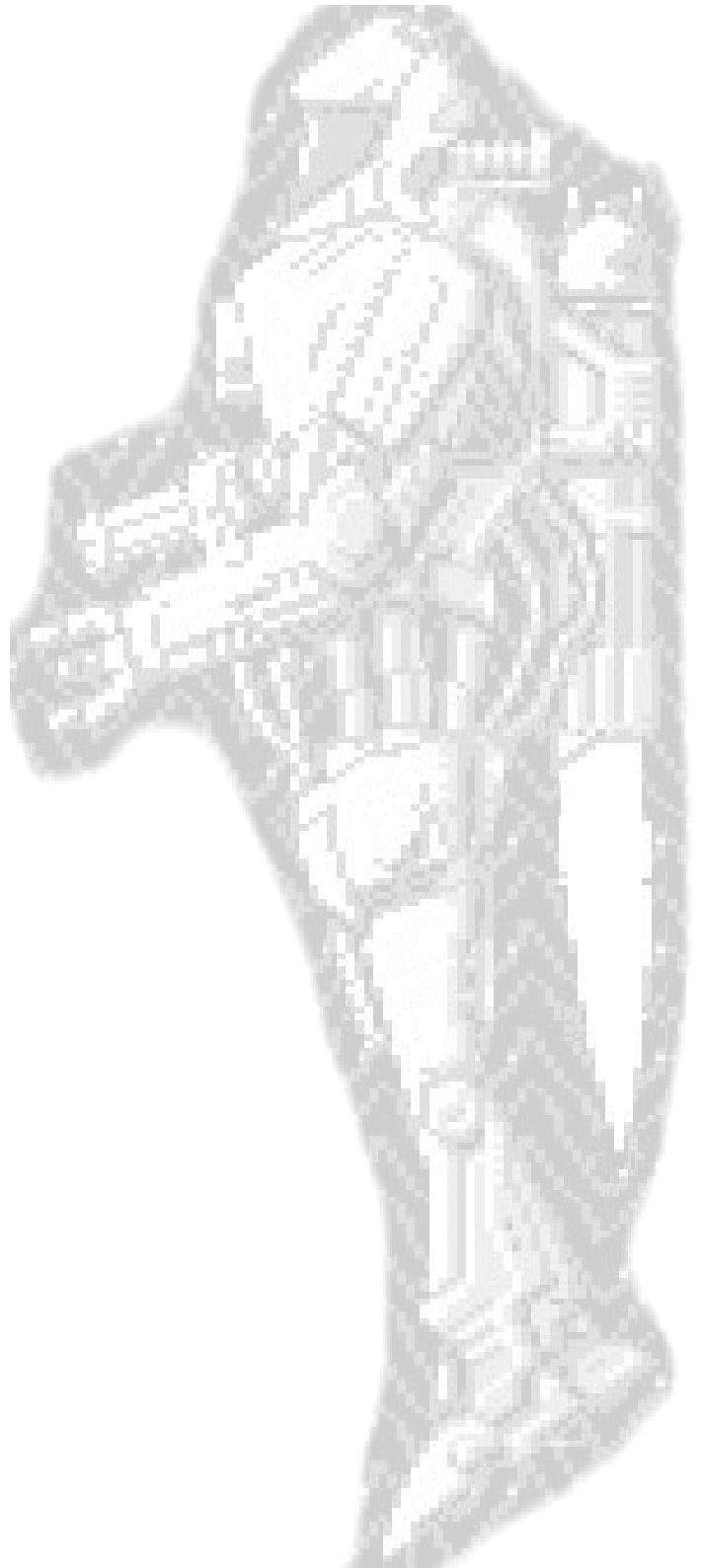


Nun, das ist ein versteckter, kleiner Verweis des Programmierers auf das Spiel, mit dem er bekannt geworden ist: KATAKIS. In Katakis sieht so ein "Transporter" für Extras aus ...

Und wenn man diesen "Transporter" jetzt in Turrican II (in dem er nur ein Mal vorkommt) abschießt wird ein Extra freigesetzt (in der gleichen Form, wie damals im Katakis-Spiel) in weiß mit einem Fragezeichen. Wenn man es aufnimmt, erscheint eine kleine Botschaft auf dem Bildschirm ("KATAKIS LIVES") die langsam nach oben driftet. Von dem Zeitpunkt bis zu dem Moment wo sie nicht mehr zu sehen ist füllt sich das Punktekonto des Piloten.



## Eigene Bemerkungen



H.t.W