

TURRICAN II™

THE FINAL FIGHT

→ PC-VERSION

INHALTSVERZEICHNIS

→ INSTALLATION - DOS	4
INSTALLATION - WINDOWS95	6
INSTALLATION - SONSTIGES	7
DIE GESCHICHTE	8
DAS SPIEL	9
DIE STEUERUNG DES SPIELS	10
DIE WAFFEN	11
DIE SYMBOLE	12
DAS ANZEIGEFELD	15
TIPS & TRICKS	16
CREDITS	17
KUNDENDIENST	18



INSTALLATION - DOS

➔ Legen Sie die TURRICAN II CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein, wechseln Sie auf dieses Laufwerk und starten Sie das Installationsprogramm mit SETUP [Return]. Wenn Sie in der Datei CONFIG.SYS den Ländercode für Ihr Land eingestellt haben (z.B. Frankreich 33 - England 44 - Deutschland 49), wird automatisch die diesem Code zugehörige Sprache für die Installation benutzt, sofern sie vorhanden ist. Ist der Ländercode ein anderer, erhalten Sie eine Auswahl der zur Verfügung stehenden Sprachen. Sie können eine Sprache auswählen, indem Sie die davor aufgeführte Zahl eingeben. Danach wird das Installationsprogramm gestartet.

TURRICAN II arbeitet nicht mit Speichertreibern zusammen, die den Prozessor in den virtuellen Modus (V86 Modus) schalten. Daher müssen diese zunächst deaktiviert werden, damit das Spiel gestartet werden kann. Diese Deaktivierung kann vom Setup-Programm selbständig vorgenommen werden. Ihnen stehen jetzt 4 Möglichkeiten zur Wahl. Jede Möglichkeit wird zunächst kurz erklärt. Nachdem Sie eine Taste gedrückt haben, können Sie wählen, wie die nötigen Änderungen vorgenommen werden sollen. Folgen Sie nach der Auswahl den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie nicht mit den Konfigurationsdateien Ihres PCs vertraut sind, empfehlen wir die Erstellung einer Bootdiskette, mit deren Hilfe Sie das Spiel einfach starten können. Da von dieser Bootdiskette allerdings keine CD-ROM-Treiber geladen werden können, muß das Spiel zuvor auf Festplatte installiert werden. Nachdem die Diskette erstellt und das Spiel auf Festplatte installiert wurde, müssen Sie Ihren PC nur neu starten. TURRICAN II wird jetzt automatisch geladen. Dazu muß allerdings das BIOS Ihres PCs so eingestellt sein, daß von Laufwerk A: gebootet werden kann. Weitere Informationen dazu entnehmen Sie bitte dem Handbuch zu Ihrem PC bzw. Motherboard. Stellen Sie bitte außerdem vor dem Neustart sicher, daß alle aktiven Programme beendet wurden und nutzen Sie wenn möglich die Neustart-Option Ihres Betriebssystems (zum Beispiel unter OS/2, Windows 95 etc.). Wenn Sie später wieder TURRICAN II spielen wollen, legen Sie einfach die Bootdiskette in Laufwerk A: und starten Sie den Rechner neu. Ein Aufruf des SETUP-Programms ist dann nicht mehr nötig.



Punkt drei ist mit der Erstellung einer Bootdiskette nahezu identisch. Allerdings werden die neuen Startdateien auf die Festplatte geschrieben und die alten Dateien unter ihren ursprünglichen Namen im Verzeichnis C:\TURRICAN.CFG gespeichert. Dazu ist es zwingend notwendig, daß das Betriebssystem, das sich auf Laufwerk C: befindet, PC-DOS, MS-DOS, DR-DOS, Novell DOS oder ein dazu kompatibles Betriebssystem ist. Weil auch hier keine weiteren Treiber geladen werden können, ist ebenfalls eine Installation des Spiels auf Festplatte notwendig. Danach ist wie unter Punkt eins zu verfahren.

Wenn Sie TURRICAN II von CD spielen wollen, kann das SETUP-Programm unter Punkt zwei versuchen, nur die für das Spiel nötigen Änderungen an den Startdateien selber vorzunehmen. Für das Betriebssystem gelten dabei die gleichen Einschränkungen wie für Punkt drei. Nachdem die Startdateien im Verzeichnis C:\TURRICAN.CFG gesichert wurden, versucht das Programm, die Änderungen vorzunehmen. Tritt dabei ein Fehler auf, werden die gesicherten Dateien zurückgeschrieben. Sie können die Rücksicherung im Falle eines Systemausfalls auch von Hand mit der Batchdatei RESTORE.BAT im Verzeichnis C:\TURRICAN.CFG vornehmen. Ist die Änderung erfolgreich abgeschlossen, muß der Rechner neu gestartet werden und TURRICAN II wird automatisch geladen. Nach Verlassen des Spiels werden die Startdateien in ihren Anfangszustand zurückversetzt.

Konnte die von Ihnen gewählte Deaktivierung des Speichertreibers nicht korrekt durchgeführt werden, gelangen Sie wieder in das Auswahlmenü. Die fehlgeschlagene Methode kann nun nicht mehr gewählt werden. Davon ausgenommen ist nur die Erstellung einer Bootdiskette. Dieser Menüpunkt ist immer aktiv.

Unter Punkt vier erhalten Sie lediglich eine kurze Anweisung, welche Änderungen an den Startdateien des Betriebssystems vorgenommen werden müssen, damit TURRICAN II auf Ihrem Rechner läuft. Führen Sie die Änderungen nur selber durch, wenn Sie ausreichend mit dem Betriebssystem vertraut sind.

Nachdem die Installation abgeschlossen ist und die nötigen Änderungen durchgeführt wurden, befinden Sie sich bereits im TURRICAN II-Verzeichnis. Sie können das Spiel nun mit der Eingabe von TURRICAN [Return] starten.



INSTALLATION – Windows95

➔ Legen Sie die TURRICAN II CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nachdem Windows95 die CD erkannt hat, werden Sie gefragt, ob Sie das Programm auf der CD starten wollen. Da das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht installiert ist, klicken Sie auf „Nein“. Starten Sie dafür das Programm SETUP, welches die nötigen Vorbereitungen für den Autostart vornimmt.

Wenn Sie den Ländercode für Ihr Land eingestellt haben (z.B. Frankreich 33 - England 44 - Deutschland 49), wird automatisch die diesem Code zugehörige Sprache für die Installation benutzt, sofern sie vorhanden ist. Ist der Ländercode ein anderer, erhalten Sie eine Auswahl der zur Verfügung stehenden Sprachen. Sie können eine Sprache auswählen, indem Sie die davor aufgeführte Zahl eingeben. Danach wird das Installationsprogramm gestartet.

Geben Sie in dem nun erscheinenden Fenster den Pfad ein, in dem TURRICAN II installiert werden soll. Nachdem alle für das Spiel benötigten Daten kopiert wurden, können Sie in dem Verzeichnis, in das Sie das Spiel installiert haben, auf das TURRICAN-Icon klicken, um das Spiel zu starten. Da diese CD auch über die in Windows95 installierte Autostart-Option verfügt, können Sie das Spiel nun auch starten, indem Sie die CD aus dem Laufwerk nehmen und wieder einlegen. Jetzt werden Sie - wie schon zu Beginn der Installation - erneut gefragt, ob Sie das Programm starten wollen. Klicken Sie jetzt auf „Ja“ und Windows95 startet den MS-DOS-Modus und lädt TURRICAN II.

Sobald Sie von nun an die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk unter Windows95 einlegen, erscheint die Abfrage, ob TURRICAN II gestartet werden soll.



➔ Hinweis für die Installation auf Festplatte

Installieren Sie TARRICAN II nur auf einem unkomprimierten Laufwerk, da die Treiber für komprimierte Laufwerke zuviel Speicher beanspruchen und beim Start von einer Bootdiskette beziehungsweise im DOS-Modus von Windows95 diese Laufwerke nicht angesprochen werden können.

Speicheranforderung

TARRICAN II benötigt mindestens 540 KB freien Hauptspeicher und 2048 KB XMS zum Start.

Probleme bei der Installation

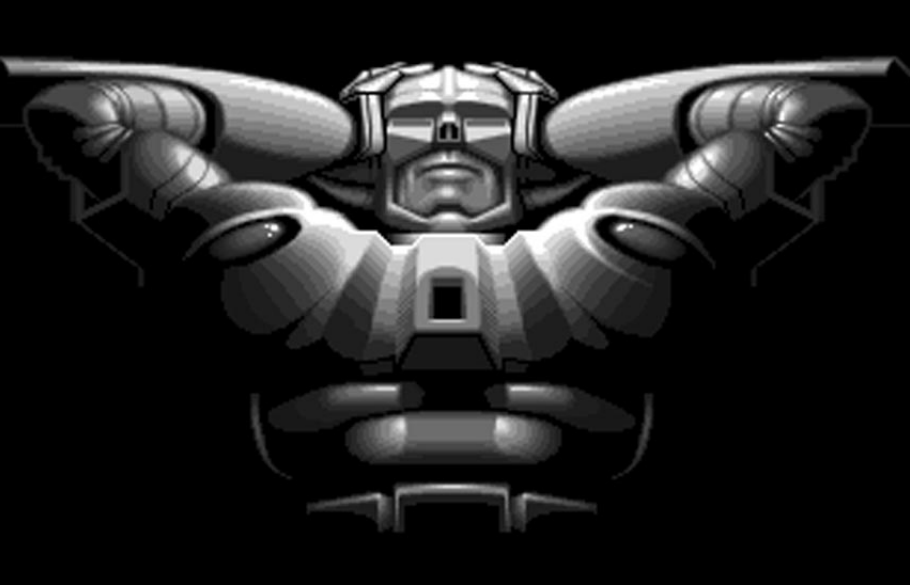
Treten während der Installation Probleme auf, kann es sein, daß die CD beschädigt beziehungsweise nicht fehlerfrei gefertigt wurde. Um festzustellen, ob die Probleme auf einem solchen Fehler beruhen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und starten Sie das Programm CHECKCD, das für alle Dateien Prüfsummen berechnet und mit den gespeicherten Werten vergleicht. Ist die CD fehlerhaft, wird dies von CHECKCD erkannt und gemeldet. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben oder direkt an unsere Kundenbetreuung, damit die CD gegen ein fehlerfreies Exemplar ausgetauscht werden kann.

Andere Betriebssysteme

TARRICAN II läuft nur auf Betriebssystemen, die eine MS-DOS Kompatibilitätsbox zur Verfügung stellen, die nicht im virtuellen Modus läuft (z.B. der MS-DOS Modus von Windows95). Außerdem muß das Dateisystem auf Laufwerk C: und auf dem Laufwerk, auf dem TARRICAN II installiert wird, FAT sein. Auf allen anderen Systemen (z.B. OS/2) kann TARRICAN II nur mit Hilfe einer Bootdiskette gespielt werden.



DIE VORGESCHICHTE



Die Geschichte geht weiter...

Vor langer Zeit, in einem Universum weit entfernt, kämpften auf dem Planeten Landorin aufrechte Rebellen gegen die gefährlichen Horden der MASCHINE und ihren künstlichen Mond, der den Planeten umkreiste.

Der Trabant des Bösen wurde besiegt und doch: Landorin war nicht befreit. Denn die MASCHINE beherrschte immer noch die Oberfläche des Planeten, und die Bewohner konnten nur noch in den Untergrund, in das Innere ihres einst so blühenden Planeten fliehen. Was ihnen blieb, war einzig die Erinnerung an das Paradies, das ihr Planet einst war und durch dessen Ruinen nun die mutierten Knechte der MASCHINE streiften, immer auf der Suche nach dem Eingang ins unterirdische Höhlensystem der Rebellen. Als sie ihn eines Tages fanden, mußten die Landorianer ihre neue Heimat verlassen und noch weiter ins Planeteninnere fliehen, um dort auf ihr Schicksal zu warten: den Tod!



Aber bevor sie flohen, konnten sie noch eine letzte Nachricht, einen verzweifelten Hilfeschrei, in die Weite des Universums senden. Eine Botschaft, die durch das All irrt auf der Suche nach dem Mann, der es wagt, der MASCHINE und ihren Untertanen entgegenzutreten und die letzten Landorianer zu retten. Ein Mann, der darauf wartet, sein größtes und gefährlichstes Abenteuer zu bestehen... TURRICAN.

Ziehen Sie aus, kämpfen Sie gegen die MASCHINE und ihre Schergen, finden Sie die Waffen und Raumschiffe einer vergangenen Zivilisation und befreien Sie den Planeten Landorin für immer.

DAS SPIEL



Wie schon in TURRICAN steuern Sie wieder unseren Helden durch fünf unterschiedliche Welten, in denen ihm die verschiedensten Gefahren begegnen. Sie werden während des Spiels ein Raumschiff finden, mit dem Sie sich in den nächsten drei Leveln behaupten müssen. Ständig wechselnde Gegner versuchen Ihrer heroischen Mission ein Ende zu bereiten. Setzen Sie geschickt Ihre Waffen ein, um die einzelnen Spielstufen zu überleben. Hierzu stehen Ihnen der Streuschuß, der Laser, der Abprall-Schuß, Minen und vieles mehr zur Verfügung. Um Ihre Chancen zu verbessern, können Sie auf Ihrem Weg weitere Waffen und Extras, wie z.B. Schutzschild und Extraleben, einsammeln. Untersuchen Sie die weitverzweigten Level ganz genau; überall werden Sie auf neue Überraschungen und nützliche Dinge stoßen. Aber seien Sie vorsichtig; so leicht wie bei Ihrer ersten Mission wird es nicht!



DIE STEUERUNG DES SPIELS

➔ **Das Spiel wird mit Joystick oder Tastatur gesteuert.**

Joystick links/rechts oder Cursor links/rechts:

Der Charakter läuft nach links bzw. rechts.

Joystick runter oder Cursor runter:

Der Charakter duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.

Joystick runter oder Cursor runter und Leertaste oder Feuerknopf 2 drücken:

Der Charakter kann sich so in einen Kreisel verwandeln. In diesem Zustand ist der Charakter unverwundbar und vernichtet seine Gegner durch bloße Berührung. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts bewegt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch niedrige Gänge zu passieren. Turrican hat inzwischen die Fähigkeit erlangt, sich jederzeit und beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln - allerdings kann er in dieser Gestalt nur noch Minen legen.

Joystick hoch oder Cursor hoch:

Der Charakter springt. Ist er in der Kreisel-Gestalt, verwandelt er sich so in seine normale Form zurück.

Feuerknopf 1 oder [Strg]-Taste kurz drücken:

TURRICAN feuert seine Waffe ab.

Feuerknopf 1 oder [Strg]-Taste halten:

So kann der Spieler einen Rundumschuß (Surround) aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Schüsse drehen sich gegen den Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Schüsse drehen sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Rundumschuß kann verschiedene Reichweiten haben. Zu Beginn des Spiels reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf die gesamte Bildschirmbreite verlängert werden.



DIE WAFFEN



DER STREUSCHUSS

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, das heißt, daß maximal 5 Schüsse mit einer Salve abgefeuert werden.

DER LASER

Es kann immer nur ein Laserstrahl auf einmal abgefeuert werden. Dieser Nachteil wird aber durch eine extrem hohe Durchschlagkraft 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 ABPRALL-SCHUSS

Wenn Sie sich in Höhlen oder in unwegsamen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprall-Schuß helfen. Ab der zweiten Aufrüststufe zerplatzt die große Kugel (die übrigens auch recht wirksam ist) in mehrere kleine, die dann von den Wänden abprallen. Dieser Schuß hat drei Stufen, in der dritten ist der Effekt am stärksten.



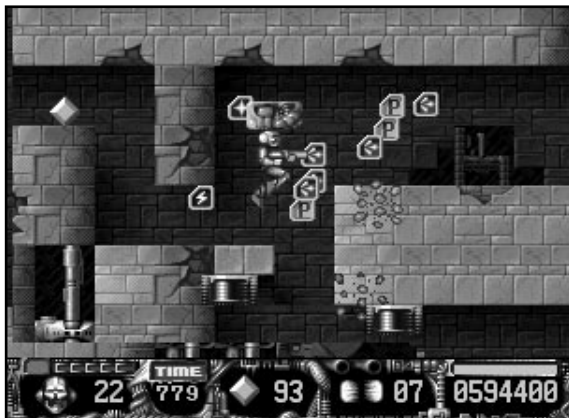
DIE ENERGIELINIE

Wenn Sie die Leertaste drücken, können Sie zwei Energielinien aktivieren, die sich rasant nach links und rechts ausbreiten (der Joystick darf nicht nach unten gehalten werden, siehe auch DIE STEUERUNG DES SPIELS). Alle erreichbaren Gegner werden vernichtet. Sollte aber ein Hindernis im Weg stehen, wird die Linie aufgehalten.

DIE SUPERWAFFE

Sie können die Superwaffe aktivieren, indem Sie den Feuerknopf und die Leertaste gleichzeitig drücken. Einmal pro Leben hat Turrigan die Möglichkeit, die 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.

DIE SYMBOLE



DER PAUSENMODUS [P]:

Hiermit wird der Pausenmodus aktiviert. Das Spiel kann unbegrenzt angehalten werden. Nach Druck auf den Feuerknopf kann weitergespielt werden.



DAS ENDE [ESC]:

Mit dieser Taste brechen Sie das Spiel ab und gelangen in den Vorspann zurück.

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 automatisch.

Hier eine Auflistung der einzelnen Symbole und ihre Beschreibung:

KAPSEL

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

MULTIPLE

Rot (MULTIPLE)

Schaltet den Streuschuß ein. Falls schon aktiviert, wird er erweitert.

LASER

Grün (LASER)

Schaltet den Laser ein. Falls schon aktiviert, wird er erweitert.

BOUNCE

Lila (BOUNCE)

Schaltet den Abprall-Schuß ein. Falls schon aktiviert, wird er erweitert.

SURROUND

Blau (SURROUND)

Verlängert den Rundumschuß.

SHIELD

Hellblau (SHIELD)

Aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch bloße Berührung vernichtet werden.

POWER-UP

Gelbes 'P' (POWER-UP)

Energie wird auf Maximum geladen.

POWER-LINE

Weißes 'L' (POWER-LINE)

Der Spieler erhält eine Energielinie.



ONE-UP **Graues '1 UP' (ONE-UP)**

Der Spieler erhält ein Extraleben.

SMARTBOMB **Gelb (SMARTBOMB)**

Bei Berührung des Symbols werden alle kleineren Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.

DIAMANTEN

Sobald der Spieler 100 Diamanten eingesammelt hat, bekommt er ein 'CONTINUE', das heißt die Möglichkeit für einen weiteren Versuch.

Er startet am Anfang des Levels, in dem er gestorben ist. Die maximale Zahl an Continues ist 5 (im Spiel sind nicht mehr als 599 Diamanten versteckt!). Die kleinen Dioden neben der Superwaffen-Anzeige geben die Anzahl der Continues an, die schon gesammelt wurden.

Im Gegensatz zu TURRICAN I hat man nicht von vornherein 3 Continues!

Dem Spieler stehen zu Beginn des Spieles 3 Leben zur Verfügung. Verlieren kann man sie auf drei Arten:

1. Die Zeit, die in der Anzeigenleiste eingeblendet ist, läuft ab. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung TIME OUT.
2. Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn der Spieler Gegner berührt oder von Schüssen getroffen wird.
3. Der Spieler stürzt in einen Abgrund.

Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Energielinien wieder auf drei eingestellt. Rundumschuß, Streuschuß, Abprall-Schuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.



DAS ANZEIGEFELD



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

Anzahl der Leben

Anzahl der Continues

Superwaffe noch verfügbar (über Anzahl der Leben)

Verbleibende Zeit

Anzahl der Diamanten

Anzahl der Energielinien

Punktzahl

Lebensenergie des Spielers (über der Punktzahl)

Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, ist ein Eintrag in die Highscore-Liste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die [Return]-Taste gedrückt werden.



TIPS & TRICKS

➔ Setzen Sie die drei unterschiedlichen Waffensysteme gezielt ein. Überlegen Sie sich, ob scheinbar schwierige Stellen nicht mit einer anderen Waffe einfacher zu meistern sind.

Benutzen Sie den Kreisel!!!! Turrican hat nicht umsonst die Fähigkeit, sich beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln. Denken Sie daran: als Kreisel sind Sie unverwundbar und können mit Ihren Minen auch feste Hindernisse sprengen.

Sammeln Sie so viele Leben und Continues wie möglich, denn am Ende des Spiels bekommen Sie für alles noch einmal Punkte. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht mehr weiter wissen - mit kleinen Tricks kommt man an jeder Stelle weiter.

Wer sucht, der findet. Laufen Sie einen Level nicht nur auf dem direkten Weg ab, sondern suchen Sie überall nach versteckten Extras - es lohnt sich bestimmt.



CREDITS

→ Projektleitung	Thomas Brockhage André Bremer
Originalspiel und -grafik	Manfred Trenz Factor 5
PC Version	Sun Project
Programmierung	Sebastian Mies Marc Hellwig Fabian Ihlenfeld
TFMX PC Version	Sebastian Mies
Grafiknachbearbeitung	Jørgen Ørberg Bjørn Næsby Nielsen
Musik und Soundeffekte	Chris Hülsbeck
Zusätzliche Programmierung	Bernd I. Heuckendorf
Handbuchüberarbeitung	André Bremer Bernd I. Heuckendorf Nils Bote
Testleitung	Christian Schneider
Testcrew	Michael Schievenbusch Thomas Buchhorn Nils Bote
Produktlogistik	David Weiler
Lektorat	Annette Khartabil
Gestaltung	Oliver Dannat
Satz & Reinzeichnung	Jörg Jahns
Lithos	DTK Publishing Service
Druck	Lippert Druck & Verlag

Besonderer Dank gilt auch allen Rainbow Arts Mitarbeitern, die an der Entstehung dieses Spiels mitgeholfen haben: Søren, Ole, Sirius, Susanne, Jesper, Jörg, Manfred, Thorsten, Carni, Jörn, Sam, Chris, Markus, Norbert, Petra, Kristin, Guido, Bernie, Alex, Antje, Lydia, Petra, David, Ulli, Anja, Dagmar, Rüdiger, Bodo, Norbert, Helge und viele andere...

Spezieller Dank an Manfred Trenz und Chris Hülsbeck für ihre technische Unterstützung.



KUNDENDIENST

➔ Sollten Sie trotz dieser Hinweise Probleme mit dem Spiel haben, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.
Sie erreichen den **Kundenservice** montags, mittwochs und freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr unter der Telefonnummer (0 21 31) 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.
Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31-96 52 22.
Sie können uns natürlich auch eine Email schicken. Unser Internet Account lautet: support@softgold.com

Rainbow Arts und das Rainbow Arts Logo sind eingetragene Warenzeichen der Rainbow Arts GmbH.

© 1995 Rainbow Arts GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Published by Softgold Computerspiele GmbH, A FUNSOFT COMPANY

