

TURRICAN

RETURN OF DARKNESS



MANUAL



TURRICAN III

The Return Of Darkness

Developed 1997-2004 by Smash-Designs

Extras:



Spreadshot



Smart Bomb



Extra Carrier



Laser



Surround



Diamant*1



Bounce



Power Up



Extra Life



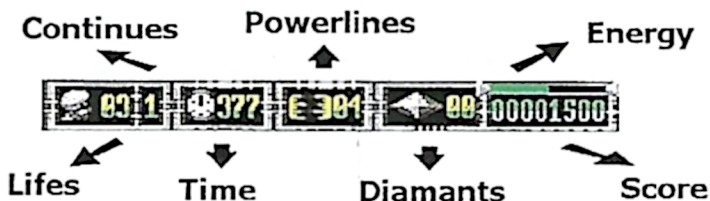
Shield



Powerlines

*1 100 Diamants =
+1 Continue

Statusdisplay:



Game Control:

Joystick in Port 2 to move Turrican / Fighter

Space: Activate Powerline

Firebutton: Shoot

Hold Firebutton and Joystick left/right to activate and Control Surround

Control: Pause

Start Game from Disk:

- 1) Turn of Fastloaders
- 2) Insert Disk 1 Side 1 into your Diskdrive
- 3) Load":*",8,1:

The Game will now start with autorun.

Main Credits:

Concept and Gamedesign: AEG & MP

Code, Text and Grafix: AEG

Musics: Sonic, Jeff, KB

Disksystem: DCP & AEG

Das Spiel

Turrican III - Return of Darkness...

13 Jahre nach den Klassikern Turrican 1+2 wird ein inoffizieller Nachfolger der Reihe als Freeware fertiggestellt - und dieses Game ist absolut spielenswert.

Das Spiel besteht aus 5 Level, die wiederum in Unterlevel geteilt sind, natürlich mit Zwischen- und Endgegnern. Die ersten beiden Level sind in traditioneller Turricanart gehalten, sind also in alle Richtungen scrollende Jump-and-Run-Level. Welt 3 besteht wie bei Turrican 2 aus einem horizontal scrollenden Raumschiff-Shoot-em-Up. Level 4 ist ein nur horizontal scrollendes Jump-and-Run, bei dem es auf genau platzierte Sprünge ankommt. Hier kann man sich auch nicht in ein Gyroscope verwandeln. Welt 5 ist ein nur vertikal scrollendes Jump-and-Run und wurde mit beweglichen Plattformen ausgestattet (Also wie Turrican 2 auf dem Amiga. auf dem C64 gab es hier ein Jetpack!)

Die Grafik ist zwar in den Jump-and-Run-Level teilweise etwas schwächer und die Soundeffekte wurden zugunsten der Musik weggelassen, aber die Fluglevel sind einsame Spitze und das Gameplay kann sich mit den Vorgängern durchaus vergleichen lassen. Im übrigen schrieb die Zeitschrift 64'er vor 13 Jahren, daß man das Programmier-Team vor dem "Mikroprozessor Schutzgericht" verklagen müßte, hätte Turrican II neben der Grafik auch noch tolle Musik während des Gesamt-Games gehabt. Smash Designs werden sich wohl nun vor diesem Gericht verantworten müssen...

- Level 1-1 bis 2-2, klassische Turrican-Levels
- Level 3-1 bis 3-3, Shooter-Levels wie in Turrican II vom C64
- Level 4-1 und 4-2, inspiriert von Rendering Ranger R2 vom SNES
- * Level 5-1 Ähnlichkeiten mit Turrican II - Level 5-2 vom Amiga
- * Level 5-2 Endgegner wie bei Rendering Ranger R2

Das besondere bei diesem Turrican sind die Ingame-Sounds. Und die sind richtig gut.

Die Zwischensequenz vor dem Raumschifflevel muß man einfach mal gesehen haben

:>>

Steuerung

Der Held wird mittels Joystick in Controlport 2 und der Tastatur durch 11 Level gesteuert. Turrican hat 3 normale Waffensysteme, den Multiple-Streuschuss, den Laser und den Bounce-Abprallschuss. Diese werden mit Extras, die herumfliegen oder in Bonusblocks versteckt sind, aktiviert oder aufgerüstet. Hinzu kommen noch die Spezialwaffen.

Durch längeres Drücken der Feuertaste (Joystick) wird der Surround-Blitz aktiviert und funktioniert auch in der Hocke. Der Surround Blitz kann mit Extras verlängert werden.

Mit der Leertaste aktiviert man die Powerlives, die begrenzt sind aber mit Extras wieder aufgefüllt werden können.

Wenn man den Joystick nach unten und die Leertaste drückt, verwandelt sich Turrican in ein Rad und kann mit dem Joystickfeuer munter weiter ballem.

Mit der CTRL -Taste wird das Spiel pausiert.

Bugs

Im Programm sind leider auch noch einige Bugs vorhanden.

- ° So flackert der Screen wenn sehr viele Sprites gleichzeitig dargestellt werden (alle Level)
- * Man kann im Hintergrund hängenbleiben (Level 1+2)
- ° Die Kollisionsabfrage ist teilweise sehr ungenau (Level 1+2)
- * Der Ort wo man erscheint kann eine Wand (Level 2) oder ein Loch (Level 4) sein (der Effekt ist der gleiche, man stirbt nach dem Erscheinen sofort wieder bis alle Lives verbraucht sind)
- ° Turrican erscheint nach dem Ableben nicht mehr obwohl man noch Lives hätte (Level 5)
- * Und teilweise gibts auch einen kompletten Absturz (besonders bei den Endgegnern in Level 1+2 sollte man nicht springen, sonst stürzt die Grafik ab).

Tipps:

- * Der Gyro hat seine Vorteile: In dieser Form ist man unsichtbar für seine Feinde, man kann mitten in der Luft diese Gestalt verlassen und einen Sprung auf einen Feisvorsprung durchführen der sonst nicht gelingen würde, außerdem ist man in der Gyroform schneller unterwegs.
- * Manchmal ist es besser die Sprünge der Gegner nicht nach zu vollziehen und auf einem Platz stehen zu bleiben, es gibt sehr oft Plätze wo man relativ sicher vor Level-Boss Gegner ist.
- * Bei anderen Gegnern reicht es schon, wieder zurück zu gehen bis der Bildschirm scrollt und dann wieder nach vorne. Die Gegner haben sich in Wohlgefallen aufgelöst. Aber Achtung: Auch 1-Ups, Diamanten und Bonus Blöcke verschwinden auf diese Weise.
- * Da man nur 5-7 Power-Lines tragen kann sollte man sie auch regelmäßig benutzen, für was hat man sie denn?
- ° Und wie immer sollte man so viele Diamanten wie möglich sammeln, da 100 Diamanten ein Continue bringen.

Alle Achtung Smash Designs !!



SHOOT OR DIE!!!