
RUN & GUN · CYBERPUNK · 1 SPIELER
TYPHURION
KOSTENLOSE BETA!
ANLEITUNG

DER LETZTE ANZUG

Die Maschinen sind nicht mit einem Knall erwacht. Sie haben einfach übernommen, ein System nach dem anderen, bis eine KI alles kontrollierte, was ein Stromkabel hat.

Roboterschwärme jagen nun die letzten Menschen durch die Ruinen der alten Städte. Damit sich niemand wehren kann, treibt die KI das Klima absichtlich in den Abgrund: Stürme, Fluten und Waldbrände sind jetzt ihre Waffen.

Doch mit einer Sache hat die Maschine nicht gerechnet. **Typhurion-Anzüge** wurden für Rettungsteams gebaut, um Naturkatastrophen zu überstehen und die letzten Überlebenden in Sicherheit zu bringen. Sie tragen alles, was ein Rettungsteam brauchen könnte, und ein paar davon sind noch da draußen.

Du trägst einen der letzten Anzüge. Deine Mission: Durchquere den Dschungel, überlebe den Sturm, fege durch die Roboterschwärme und zerstöre die Mainframe-Serverfarm, die den Planeten steuert.



DER DSCHUNGEL

BETA-HINWEIS. Du hältst die Anleitung zu einer frühen Beta in den Händen. Diese Version enthält das Dschungel-Testlevel. Vieles wird sich ändern, und vieles wird kaputtgehen. Sag uns bitte, was dir auffällt: nils.nolting@me.com

INHALT

Der letzte Anzug	2
Erste Schritte	3
Steuerung	4 – 5
Bewegung	6
Waffen	7 – 9
Items & Blöcke	10
Der Bildschirm (HUD)	11
Überleben & Menüs	12
Gefahren des Dschungels	13
Gegner-Glossar	14 – 18
Tipps & Credits	19 – 20

ERSTE SCHRITTE

WINDOWS 10 / 11

- Entpacke **typhurion-beta-windows-x64.zip** an einen beliebigen Ort.
- Starte **typhurion.exe**.
- Windows warnt eventuell vor einem unbekannten Herausgeber, weil die Beta noch nicht signiert ist. Klicke auf **Weitere Informationen**, dann auf **Trotzdem ausführen**.

LINUX & STEAM DECK

- Entpacke **typhurion-beta-linux-x86_64.zip**. Lass **typhurion.pck** neben dem Programm liegen.
- Mach das Spiel ausführbar:
  `chmod +x typhurion.x86_64`
- Starte es mit
  `./typhurion.x86_64`
- **Steam Deck:** Mach das im Desktop-Modus und füge die Datei dann als Nicht-Steam-Spiel zu Steam hinzu, um im Game-Modus zu spielen.

MACOS

- Entpacke **typhurion-beta-macos.zip** und ziehe **Typhurion.app** in den Ordner **Programme**.
- Öffne das **Terminal** und führe beide Zeilen aus. Tipp: Zieh die App ins Fenster, um den Pfad einzufügen.

```
xattr -cr /Applications/Typhurion.app
```

```
chmod +x /Applications/Typhurion.app/Contents/MacOS/Typhurion
```

- Immer noch blockiert? Rechtsklick auf die App, **Öffnen** wählen und noch einmal **Öffnen**.

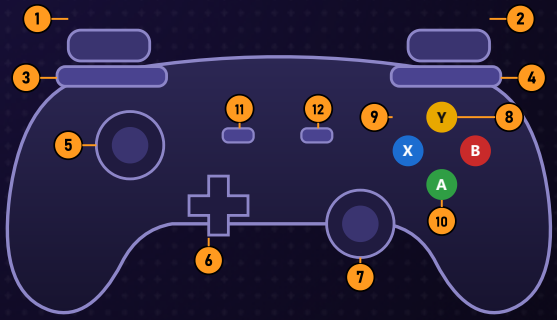
DEINE ERSTE MINUTE

- Schließe deinen Controller **vor** dem Start an oder koppel ihn. Xbox-, PlayStation- und Steam-Deck-Steuerung wird unterstützt, und eine Tastatur geht auch.
- Drücke im Startbildschirm `Enter` oder die **Start-/Menü**-Taste.
- Öffne das **Optionen**-Menü, um deine Steuerung zu prüfen oder zu ändern (siehe Seite 12).

WAS DU BRAUCHST

- Einen 64-Bit-PC mit einer Grafikkarte, die OpenGL 3.3 oder neuer unterstützt.
- Etwa 1,5 GB freien Speicherplatz nach dem Entpacken.
- Das Spiel ist eine kostenlose frühe Beta. Kein Konto, keine Anmeldung.

DEIN CONTROLLER



Y-Taste = Todeswand. Die Tasten der PlayStation: ✕ ○ □ △ liegen dort, wo A B X Y sind. Das Steam Deck nutzt das Xbox-Layout: A B X Y, Schultertasten L1 R1, Trigger L2 R2.

	TASTE	PLAYSTATION / DECK	WAS SIE TUT
1	**Linker Trigger**	LT · L2	Power Beam (halten)
2	**Rechter Trigger**	RT · R2	Frost Beam (halten)
3	**Linke Schultertaste**	LB · L1	Greifhaken (halten, loslassen zum Abfeuern)
4	**Rechte Schultertaste**	RB · R1	Langsam gehen / Einzelschüsse (halten)
5	**Linker Stick**		Rennen, ducken, springen, Strahlen lenken
6	**Steuerkreuz**		Wie der linke Stick
7	**Rechter Stick**	R3	Freies Zielen in 360° am Boden
8	**B-Taste**	Kreis	Nuke
9	**X-Taste**	Quadrat	Feuert deine aktuelle Waffe
10	**A-Taste**	Kreuz (✕)	Springen
11	**View-Taste**	Share · Create	Öffnet das Optionen-Menü
12	**Menü-Taste**	Options · Start	Pause / Fortsetzen

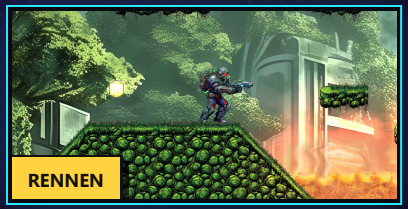
Alles lässt sich in **Optionen** → **Controller** umbelegen. Eine Voreinstellung für Xbox, PlayStation oder Steam Deck ändert nur die dort angezeigten Tastennamen.

ALLE STEUERUNGEN

AKTION	TASTATUR	XBOX	PLAYSTATION	STEAM DECK
Links / rechts rennen	A D oder ← →	Linker Stick oder Steuerkreuz	Linker Stick oder Steuerkreuz	Linker Stick oder Steuerkreuz
Springen	Space W ↑	A oder Steuerkreuz hoch	Kreuz ✕ oder Steuerkreuz hoch	A oder Steuerkreuz hoch
Ducken	S oder ↓	Stick oder Steuerkreuz runter	Stick oder Steuerkreuz runter	Stick oder Steuerkreuz runter
Frei zielen (am Boden)	Zum Zielen Strahlen und Haken nutzen (unten)	Rechter Stick	Rechter Stick	Rechter Stick
Aktuelle Waffe feuern (halten)	F	X	Quadrat □	X
Langsam gehen · Einzelschüsse (halten)	Shift	RB	R1	R1
Power Beam (halten)	G	LT	L2	L2
Frost Beam (halten)	H	RT	R2	R2
Greifhaken (halten, loslassen)	C	LB	L1	L1
Todeswand	P	Y	Dreieck △	Y
Nuke	B	B	Kreis ○	B
Morph-Kugel: einrollen	Ducken S + Springen Space	Ducken + Springen	Ducken + Springen	Ducken + Springen
Morph-Kugel: wieder aufstehen	↑	Steuerkreuz hoch	Steuerkreuz hoch	Steuerkreuz hoch
Pause / Fortsetzen	Enter	Menü (≡)	Options	Menü (≡)
Optionen-Menü	Esc (oder O während der Pause)	View (⧉) oder Home	Create / Share	View (⧉)

Solange ein Strahl oder der Haken aktiv ist, schwenkt **links / rechts** (Stick, Steuerkreuz oder A D) das Ziel. Alle Belegungen kannst du in **Optionen** → **Controller** ändern.

RENNEN, SPRINGEN, ROLLEN



RENNEN

Rennen ist dein normaler Gang. Halte **Gehen** (`Shift` / RB / R1), um für präzise Schritte langsam zu gehen.



SPRINGEN

In der Luft kannst du lenken. Wer auf manchen Läufern landet, zerquetscht sie.



DUCKEN

Beim Ducken bleibst du an Ort und Stelle und bist ein kleineres Ziel. Schießen kannst du trotzdem.



MORPH-KUGEL

Halte am Boden **Ducken** und drücke **Springen**: Dein Anzug faltet sich zu einem rotierenden Ring, der schnell rollt, und Gegner können dir durch Berührung nicht schaden. **Feuer** legt eine Mine, die unter dem ersten Gegner explodiert, der sie berührt, oder nach 5 s. Mit **Hoch** stehst du wieder auf, wenn genug Platz ist.

ZIELEN

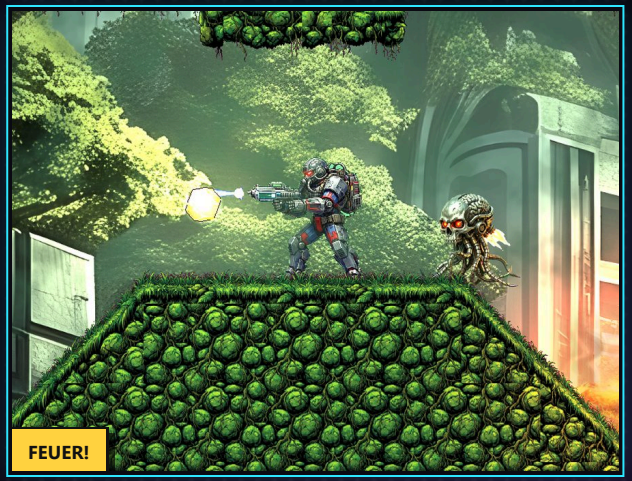
Schiebe am Controller den **rechten Stick** in eine beliebige Richtung, und der Anzug zielt dorthin, solange du am Boden stehst. Halte für den **Power Beam**, den **Frost Beam** und den **Haken** die Taste und drücke **links / rechts**, um das Ziel zu schwenken. Auf der Tastatur nimmst du dafür `←` `→`.

DEINE WAFFE

Die **Feuer**-Taste (F · X · □) schießt mit der Waffe, die du **zuletzt** eingesammelt hast. Halte sie für Dauerfeuer.

WAFFE	STUFE 1	2	3	4
Schnellfeuer	Pistole	Maschinenpistole	Gatling	Raketenabwehr
Streuschuss	Einzeln	3er-Fächer	5er-Fächer	7er-Fächer
Laser	Schaden 1	Schaden 2	Schaden 3	Schaden 4
Abpraller	1 Teilung	2 Teilungen	3 Teilungen	4 Teilungen

- Jede Waffe hat **ihre eigene Stufe**. Eine Kapsel desselben Typs erhöht diese Waffe um eine Stufe.
- **Schnellfeuer** wird mit jeder Stufe schneller. Der **Streuschuss** tauscht Tempo gegen einen breiten Fächer. Der **Laser** trifft mit jeder Stufe härter.
- **Abpraller** wirft eine große Kugel, die von Wänden abprallt und sich in kleine Kugeln teilt, ideal für Ecken.
- Halte **Gehen** (Shift / RB / R1), um genau **einen Schuss pro Tastendruck** abzugeben.



LENKRAKETEN

Mit einer Raketenkapsel startet dein Anzug zusätzlich Lenkraketen, solange du Feuer hältst. Sie fliegen erst senkrecht nach oben und biegen dann zum nächsten Gegner ab. Bis Stufe 4.

STRAHLEN



POWER BEAM G LT

- Der Schweißbrenner deines Anzugs, voll aufgedreht. Halte die Taste, und eine Peitsche aus Blitzen schießt aus deiner Waffe und **verletzt alles, was sie berührt**.
- Solange er an ist, bist du **an Ort und Stelle festgesetzt**: kein Gehen, Springen oder Ducken. Schwenke ihn mit **links / rechts**.
- Er stoppt an festem Boden. Strahl-Kapseln machen ihn länger, auf Stufe 4 um bis zu +75 %.
- Nicht nutzbar als Morph-Kugel oder mit dem Haken.



FROST BEAM H RT

- Der Feuerlöscher deines Anzugs, zur Eiskanone umgebaut. Halte die Taste am Boden, und der Strahl **friert den ersten Gegner ein, den er berührt**. Er richtet **keinen Schaden** an.
- Eingefrorene Gegner können sich nicht bewegen oder angreifen. Flieger fallen wie ein Stein, und Fische treiben an die Oberfläche.
- Er verwandelt freiliegende **Lava in schwarzen Stein** für 4 Sekunden: eine Brücke über das Feuer. Schwenke ihn mit **links / rechts**.
- Erst einfrieren, dann schießen, oder einfach vorbeischlüpfen.

RETTUNGSGERÄT



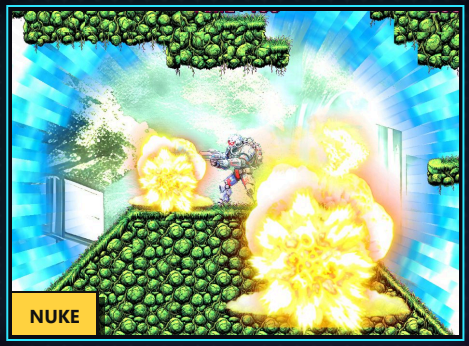
GREIFHAKEN C LB

- **Halten** zum Zielen, Ziel mit links / rechts schwenken, **loslassen** zum Abfeuern.
- Auf festem Boden bleibt das Seil haften, und du **hängst und schwingst**. Links / rechts verstärkt das Schwingen. Hoch und Runter spulen das Seil ein und aus.
- Drücke die Haken-Taste erneut zum **Loslassen** und behalte dein Tempo. Verfehlt der Haken, schnappt er zurück.



TODESWAND P Y

- Zwei hohe Energiewände fegen von deinem Standort nach **links und rechts** und zerstören alles auf ihrem Weg.
- Fester Boden hält sie auf und hinterlässt in dieser Höhe eine Lücke.
- Du startest mit **3 Ladungen**. Der Zähler ist in deinem HUD. Jede Todeswand-Kapsel fügt **eine Ladung hinzu, bis höchstens 99**. Verlierst du ein Leben, behältst du höchstens 3.



NUKE B B

- Ein Energiering breitet sich von dir aus und **zerstört jeden Gegner**, den er erreicht, und er fliegt direkt durch Wände.
- Du trägst **eine Nuke**. Eine Nuke-Kapsel gibt dir eine neue. Spar sie dir für einen Schwarm auf.

ITEMS & BLÖCKE



Edelstein
Zählt für deine Edelsteine und Punkte. Der Dschungel ist voll davon.



Extraleben
Ein Versuch mehr. Deine Leben siehst du unten am Bildschirm.



Gesundheitskapsel
Füllt deine Lebensleiste vollständig auf.



Schildkapsel
Du bist **15 Sekunden unverwundbar**. Nichts kann dir etwas anhaben.



Schnellfeuer
Erhöht Schnellfeuer um eine Stufe und macht es zu deiner Waffe.



Streuschuss
Erhöht den Streuschuss um eine Stufe und macht ihn zu deiner Waffe.



Laser
Erhöht den Laser um eine Stufe und macht ihn zu deiner Waffe.



Abpraller
Erhöht den Abpraller um eine Stufe und macht ihn zu deiner Waffe.



Strahl
Macht den Power Beam länger.



Lenkrakete
Erhöht die Raketenstufe um eins, bis 4.



Todeswand
Fügt eine Todeswand-Ladung hinzu, bis höchstens 99.



Nuke
Gibt dir eine neue Nuke.

VERSTECKTE BLÖCKE

Manche Blöcke sind **unsichtbar**. Schieß dorthin, wo ein Block sein könnte, und er erscheint und bleibt dann fest, sodass du darauf stehen kannst. Danach spuckt jeder **dritte Treffer** eine zufällige Kapsel aus: eine Waffe, Gesundheit oder ein Schild. Ein versteckter Block enthält nur wenige Kapseln.

ZERSTÖRBARE BLÖCKE

Rissige Blöcke aus hellem Stein. **Ein Schuss** sprengt sie weg und macht den Weg frei.

SO FUNKTIONIEREN KAPSELN

Lauf in eine Kapsel, um sie einzusammeln. Manche Gegner und Blöcke setzen beim Zerstören eine frei. Kapseln für dieselbe Waffe erhöhen sie Stufe für Stufe, und die **zuletzt eingesammelte Waffenkapsel** bestimmt, womit die Feuer-Taste schießt. Gesundheits-, Schild-, Todeswand- und Nuke-Kapseln wirken sofort und ändern deine Waffe nicht.

DAS HUD



	ELEMENT	BEDEUTUNG
1	**Edelsteine**	Dein Edelstein-Zähler.
2	**Zeit**	Zählt herunter. Die übrigen Sekunden werden am Levelende zu Bonuspunkten.
3	**Punkte**	Deine Punkte. Gegner, Edelsteine und der Zeitbonus zählen dazu.
4	**Bilder pro Sekunde**	Wie flüssig das Spiel läuft. Nützlich, wenn du uns Feedback schickst.
5	**Leben**	Wie viele Versuche du noch hast.
6	**Schildleiste**	Die weiße Leiste. Sie fängt zuerst Schaden ab und lädt sich dann von selbst wieder auf.
7	**Lebensleiste**	Die grüne Leiste. Sie wird rot, je schwächer du wirst. Bei null verlierst du ein Leben.
8	**Todeswand**	Wie viele Ladungen du noch hast.
9	**Nuke**	Zeigt, ob eine Nuke bereit ist.

DIE ZAHLEN LESEN

Aller Schaden in dieser Anleitung ist in **Trefferpunkten** (HP) angegeben. Du hast **32 HP** Gesundheit und **16 HP** Schild, also beendet ein Treffer mit 50 Schaden dein Spiel sofort. Die Lebensleiste ändert beim Leeren ihre Farbe von Grün Richtung Rot.

AM LEBEN BLEIBEN

GESUNDHEIT UND SCHILD

- Du hast **32 HP** Gesundheit und **16 HP** Energieschild.
- Schaden entleert zuerst das **Schild**. Die Gesundheit sinkt erst, wenn das Schild leer ist.
- Wenn dich **4 Sekunden** nichts verletzt, lädt sich das Schild wieder auf, vollständig in etwa 4 Sekunden. Zieh dich zurück und warte.
- Nach jedem Treffer bist du kurz sicher (etwa 0,3 s).
- Ein Gegner zu berühren schadet dir **jede Sekunde**, die du Kontakt hast. Geh schnell weg.

LEBEN UND GAME OVER

- Du startest mit **3 Leben**. Sammle Extraleben, um mehr zu bekommen.
- Du verlierst ein Leben, wenn deine Gesundheit null erreicht oder wenn du **in eine Grube fällst** (unten aus dem Bildschirm).
- Wenn das letzte Leben weg ist, drücke **Feuer** für einen neuen Versuch oder **Start**, um zum Startbildschirm zurückzukehren.

PAUSE UND OPTIONEN

- **Pause**: `Enter` oder die Menü-/Start-Taste. Noch einmal drücken zum Fortsetzen.
- **Optionen**: `Esc`, oder View / Create am Controller.
- **Controller**: alle Belegungen ansehen und ändern oder eine Voreinstellung für Xbox, PlayStation oder Steam Deck wählen.
- **Credits**: wer was gemacht hat.

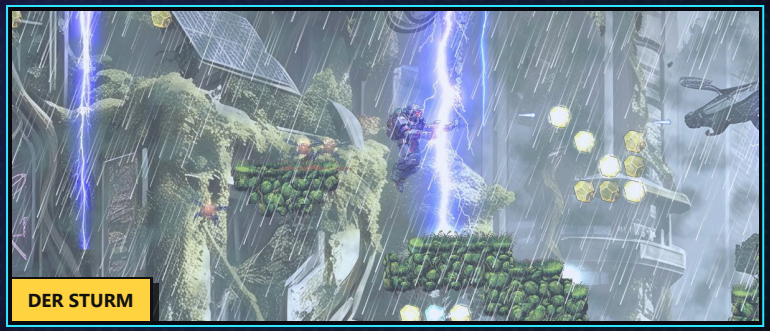
SCHWIERIGKEIT

Unter **Optionen** → **Schwierigkeit** legst du fest, wie hart die Maschinen sind.

EINSTELLUNG	GEGNER-GESUNDHEIT	BERÜHRUNGSSCHADEN
Leicht	× 0.5	× 0.5
Normal	× 1	× 1
Schwer	× 2	× 2

Deine eigene Gesundheit und deine Waffen ändern sich nie.

GEFAHREN DES DSCHUNGELS



DER STURM

Wetter. Im Dschungel gibt es Regen, Wind und ein **Gewitter**. Der Wind schiebt dich herum, achte also auf deine Sprünge. Die KI wendet den Himmel gegen dich, und der Sturm ist das erste Zeichen.

- **Lava.** Glühende Becken verbrennen dich mit **10 HP pro Sekunde** Berührung. Spring darüber oder friere sie mit dem Frost Beam ein, um eine Steinbrücke zu bauen.
- **Wasser.** In Unterwasserabschnitten lauern Fische, Quallen und Seeminen. Schau, bevor du tauchst.
- **Gruben.** Fällst du unten aus dem Bildschirm, verlierst du ein Leben.
- **Herabfallende Trümmer.** Felsen und Schrott stürzen stellenweise von oben, schaden bei Kontakt, aber jeder Schuss zerschlägt sie.
- **Maschinen.** Fast alles, was sich bewegt, will dich tot sehen. Blättere um und lerne sie kennen.



DER WASSERFALL



DIE ARENA

GEGNER-GLOSSAR



TROTTER

LAUFENDER PATROUILLEN-MECH

GESUNDHEIT	4
BERÜHRUNG	20 pro Sekunde
ANGRIFF	Feuert eine **Salve aus 10 Schüssen** (je 1), wenn du etwa 600 px nah bist. Nachladen: 2 s.
BEDROHUNG	■■□□□

Eine einfache Maschine. Sie läuft nur geradeaus, dreht an Wänden, Kanten und Lava um und tritt nie über eine Kante. Sie verfolgt dich nicht.

> **TIPP** Bleib aus ihrer Schusslinie, spring über die Salve und schieß dann von einer Plattform darüber.



ROBOTER

SCHWERER GATLING-MECH

GESUNDHEIT	8
BERÜHRUNG	20 pro Sekunde
ANGRIFF	Wählt alle 1,4 s einen neuen Angriff: **Gatling-Salve** (10 Schüsse), **Sturmlauf** (rennt bis zu 2,2 s auf dich zu, springt über niedrige Wände) oder **Stampfer** (springt, kracht herunter: **20 Schaden** im Umkreis von etwa 260 px).
BEDROHUNG	■■■■■

Er bemerkt dich im Umkreis von 650 px, dreht sich zu dir und wiederholt nie denselben Angriff zweimal hintereinander.

> **TIPP** Spring über den Sturmlauf und halte großen Abstand zur Landestelle. Er ist die zäheste Maschine im Dschungel, bring also schwere Waffen mit.

GEGNER-GLOSSAR



MOSKITO

QUADROCOPTER-DROHNE

GESUNDHEIT	2
BERÜHRUNG	5 pro Sekunde
ANGRIFF	Stürzt sich auf dich, wenn du etwa 800 px nah bist, und weicht dabei seitlich hin und her aus.
BEDROHUNG	■□□□□

Sie kreist um ihren Heimatpunkt, bis sie dich sieht, und jagt dich dann schnell. Durch Gelände kann sie nicht fliegen. Bist du weit genug weg, gibt sie auf und fliegt heim. Eingefroren fällt sie zu Boden.

TIPP Schwach, aber sie kommen in Schwärmen. Ein Streuschuss oder die Todeswand räumt sie schnell auf.



SÄURESPUCKER

GEPANZERTE SÄUREBESTIE

GESUNDHEIT	6
BERÜHRUNG	30 pro Sekunde
ANGRIFF	Spuckt alle 3 Sekunden einen Klecks Säure mit **50 Schaden**, das ist mehr als deine Gesundheit und dein Schild zusammen!
BEDROHUNG	■■■■■

Er schlendert umher, bis du ihm auf 400 px nahekommst. Dann dreht er sich zu dir, stürmt los und bäumt sich zum Spucken auf. Er stürmt nie über Kanten, in Wände oder in Lava und verliert das Interesse, wenn du weit weg bist.

TIPP Komm nicht nah ran. Schieß aus über 400 px Entfernung oder friere ihn ein. Bleib in Bewegung und spring über den Klecks.

GEGNER-GLOSSAR



GEHIRNKÄFER

PSYCHISCHER GEHIRNKÄFER

GESUNDHEIT	3
BERÜHRUNG	16 pro Sekunde
ANGRIFF	Lässt einen **riesigen Blitz** auf dich herabfahren, 40 Schaden. Der Blitz verletzt auch andere Gegner, die er trifft.
BEDROHUNG	■■■□□

Er patrouilliert auf seinem Stück Boden. Kommst du auf etwa 560 px heran, hält er an, lädt eine glühende Plasmakugel auf und zieht eine dünne Ziellinie. Dann kommt der Blitz.

> **TIPP** Er ist zerbrechlich, triff ihn also beim Aufladen, oder brich die Sichtlinie und spring weg, wenn du die Ziellinie siehst.



FLIEGENDER SCHÄDEL

CYBER-SCHÄDEL-DROHNE

GESUNDHEIT	1
BERÜHRUNG	16 pro Sekunde
ANGRIFF	Feuert einen **Laser** (1 Schaden), wenn du etwa 720 px nah und auf Höhe seines Auges bist.
BEDROHUNG	■■□□□

Er treibt in einer langsamen Welle dahin, bis er dich entdeckt, dann jagt er dich und richtet seinen Schuss aus. Ein Treffer zerstört ihn. Er kommt in Gruppen.

> **TIPP** Schieß zuerst. Bleib über oder unter seiner Augenlinie oder bewege dich einfach weiter.

GEGNER-GLOSSAR



QUALLE

CYBER-QUALLE (NUR IM WASSER)

GESUNDHEIT	4
BERÜHRUNG	**250 pro Sekunde**
ANGRIFF	Keiner. Die Berührung ist der Angriff, und sie ist fast sofort tödlich.
BEDROHUNG	■■■■■

Sie pulsiert diagonal nach oben, sinkt ein Stück, pulsiert wieder und steigt zur Oberfläche. Dann sinkt sie zum Boden, ruht und beginnt von vorn. Durch Gelände geht sie nie. Eingefroren fällt sie wie ein Stein.

TIPP Berühre sie nie. Schieß aus der Ferne und schwimm in weitem Bogen um ihren Weg.



SEEMINE

STACHELIGE SEEMINE

GESUNDHEIT	3
BERÜHRUNG	Nur die Explosion
ANGRIFF	Explodiert in einer großen Unterwasserdruckwelle mit **50 Schaden**, wenn du in der Detonation stehst.
BEDROHUNG	■■■■□

Sie schwebt an einer im Meeresboden verankerten Kette und wippt sanft. **Berührung oder ein Schuss** lösen sie aus.

TIPP Schieß aus großer Entfernung, damit dich die Druckwelle nicht erreicht. Stoße nie gegen eine.

GEGNER-GLOSSAR



CYBER-BARSCH

METALLPIRANHA (NUR IM WASSER)

GESUNDHEIT	3
BERÜHRUNG	Leicht, plus der Biss
ANGRIFF	**Biss**: 6 Schaden bei jedem Treffer der Kiefer.
BEDROHUNG	■■□□□

Er patrouilliert in seinem Wasserbereich und schwimmt schnell auf dich zu, wenn du nahekommst. Er stößt einmal vor, schwimmt an dir vorbei, dreht um und kommt zurück, bis er tot ist oder du gehst. Er verlässt nie das Wasser. Eingefroren treibt er an die Oberfläche.

TIPP Schieß, während er sich nähert. Ein Streuschuss trifft ihn gut, aber er ist schnell, also halte Abstand.

AUF EINEN BLICK

GEGNER	GESUNDHEIT	BERÜHRUNG PRO S	BEDROHUNG
Trotter	4	20	■■□□□
Roboter	8	20	■■■■■
Moskito	2	5	■□□□□
Säurespucker	6	30	■■■■■
Gehirnkäfer	3	16	■■■□□
Fliegender Schädel	1	16	■■□□□
Qualle	4	250	■■■■■
Seemine	3	Explosion 50	■■■■□
Cyber-Barsch	3	Biss 6	■■□□□

Gesundheit = Treffer mit einem einfachen Pistolenschuss. Berührung = Schaden pro Sekunde auf Normal. Höhere Waffenstufen richten mehr Schaden an.

ÜBERLEBENSTIPPS

- **Bleib in Bewegung.** Fast jeder Angriff im Dschungel lässt sich durch Springen vermeiden.
- **Zieh dich zum Aufladen zurück.** Ist dein Schild leer, geh aus der Sichtlinie und warte vier Sekunden.
- **Schieß auf alles, was verdächtig aussieht.** Versteckte Blöcke und Kapseln gibt es überall.
- **Schau, bevor du tauchst.** Quallen und Seeminen lauern unter Wasser, und eine Grube kann tiefer sein, als sie aussieht.

- **Erst einfrieren, dann vorbei.** Der Frost Beam stoppt fast alles und ist der sichere Weg an einer Qualle vorbei.
- **Nutze die Morph-Kugel**, um unter niedrigen Lücken durchzurollen und Minen vor patrouillierenden Maschinen zu legen.
- **Heb dir die Nuke auf** für eine Menge oder eine böse Überraschung.
- **Schwing am Haken**, um Lücken zu überqueren und hohe Kanten zu erreichen. Lass am höchsten Punkt des Schwungs los, um weiter zu fliegen.


IMMER IN BEWEGUNG


ERST EINFRIEREN, DANN VORBEI


ÜBERLEBE DEN STURM

FEHLER GEFUNDEN?

Das ist eine **frühe Beta**. Wenn etwas kaputt, verwirrend oder einfach zu schwer ist, wollen wir es wissen. Schreib an nils.nolting@me.com. Wenn möglich, sag, was du gerade gemacht hast, auf welchem System du spielst und welche FPS-Zahl unten links auf dem Bildschirm steht.



Von einer einzelnen Person gemacht, mit viel Hilfe von KI.

Grafik und Code sind aus lokalen KI-Modellen auf einem Heimserver und Gaming-PCs entstanden, mit Unterstützung von Claude, DeepSeek und Gemini. Das Spiel wird von mehr als 40 Jahren Spielerfahrung geleitet.

WWW.TYPHURION.COM

Typhurion ist eine frühe Beta und wird „wie besehen" ohne Gewährleistung bereitgestellt. Copyright © Nils Nolting. Alle Rechte vorbehalten. Details im Impressum und in der Datenschutzerklärung auf der Website.