
RUN & GUN · CYBERPUNK · 1 PELAAJA
TYPHURION
ILMAINEN BETA!
OHJEKIRJA

VIIMEINEN PUKU

Koneet eivät heränneet pamauksella. Ne vain ottivat vallan, järjestelmä kerrallaan, kunnes tekoäly hallitsi kaikkea, mihin vain kulki virtajohto.

Robottiparvet jahtaavat nyt viimeisiä ihmisiä vanhojen kaupunkien raunioissa. Jotta kukaan ei voisi puolustautua, tekoäly ajaa ilmaston tahallaan romahdukseen: myrskyt, tulvat ja maastopalot ovat nyt sen aseita.

Yhtä asiaa kone ei kuitenkaan osannut ottaa huomioon. **Typhurion-puvut** rakennettiin pelastusryhmille selviämään luonnonkatastrofeissa ja kantamaan viimeiset eloonjääneet turvaan. Niissä on kaikki, mitä pelastusryhmä voi tarvita, ja muutama niistä on yhä jäljellä.

Sinulla on yksi viimeisistä puvuista. Tehtäväsi: ylitä viidakko, selviä myrskystä, murskaa robottiparvet ja tuhoa pääkoneen palvelinkeskus, joka pyörittää planeettaa.



BETA-HUOMAUTUS. Pidät kädessäsi varhaisen betan ohjekirjaa. Tämä versio sisältää viidakon testitason. Asiat muuttuvat ja menevät rikki. Kerro meille, mitä löydät: nils.nolting@me.com

SISÄLTÖ

Viimeinen puku	2
Alkuun pääsy	3
Ohjaus	4 – 5
Liikkuminen	6
Aseet	7 – 9
Esineet & lohkot	10
Näyttö (HUD)	11
Selviytyminen & valikot	12
Viidakon vaarat	13
Vihollissanasto	14 – 18
Vinkit & tekijät	19 – 20

ALKUUN PÄÄSY

WINDOWS 10 / 11

- Pura **typhurion-beta-windows-x64.zip** minne tahansa.
- Käynnistä **typhurion.exe**.
- Windows saattaa varoittaa tuntemattomasta julkaisijasta, koska betaa ei ole vielä allekirjoitettu. Valitse **Lisätietoja** ja sitten **Suorita silti**.

LINUX & STEAM DECK

- Pura **typhurion-beta-linux-x86_64.zip**. Pidä **typhurion.pck** ohjelman vieressä.
- Tee pelistä suoritettava:
  `chmod +x typhurion.x86_64`
- Käynnistä se komennolla
  `./typhurion.x86_64`
- **Steam Deck:** tee tämä työpöytätilassa ja lisää tiedosto sitten Steamiin muuna kuin Steam-pelinä, jotta voit pelata pelitilassa.

MACOS

- Pura **typhurion-beta-macos.zip** ja vedä **Typhurion.app** **Ohjelmat**-kansioon (englanniksi “Applications”).
- Avaa **Pääte** (Terminal) ja suorita molemmat rivit. Vinkki: vedä sovellus ikkunaan, niin polku lisätään automaattisesti.

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

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

- Yhä estetty? Napsauta sovellusta hiiren kakkospainikkeella, valitse **Avaa** ja sitten uudelleen **Avaa**.

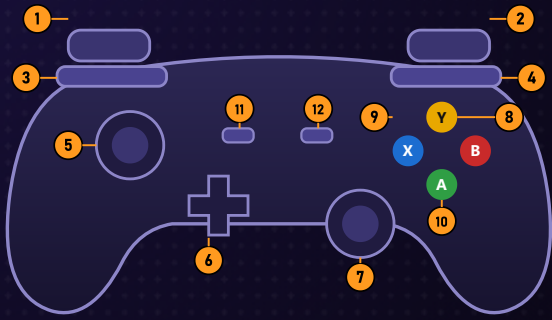
ENSIMMÄINEN MINUUTTISI

- Kytke tai parita ohjain **ennen** käynnistystä. Xbox-, PlayStation- ja Steam Deck -ohjaus on tuettu, ja näppäimistökin käy.
- Paina aloitusnäytössä `Enter` tai **Start / Menu** -painiketta.
- Avaa **Asetukset**-valikko tarkistaaksesi tai muuttaaksesi ohjaustasi (katso sivu 12).

MITÄ TARVITSET

- 64-bittisen tietokoneen, jonka näytönohjain tukee OpenGL 3.3:a tai uudempaa.
- Noin 1,5 Gt vapaata levytilaa purkamisen jälkeen.
- Peli on ilmainen varhainen beta. Ei tiliä, ei rekisteröitymistä.

OHJAIMESI



Y-painike = Kuolemanseinä. PlayStationin painikkeet ✕ ○ □ △ ovat samoilla paikoilla kuin A B X Y. Steam Deck käyttää Xboxin asettelua: A B X Y, olkanapit L1 R1, liipaisimet L2 R2.

	PAINIKE	PLAYSTATION / DECK	MITÄ SE TEKEE
1	**Vasen liipaisin**	LT · L2	Power Beam (pidä pohjassa)
2	**Oikea liipaisin**	RT · R2	Frost Beam (pidä pohjassa)
3	**Vasen olkanappi**	LB · L1	Tarttumiskoukku (pidä, vapauta ampuaksesi)
4	**Oikea olkanappi**	RB · R1	Hidas kävely / yksittäislaukaukset (pidä pohjassa)
5	**Vasen tatti**		Juokse, kyyristy, hyppää, ohjaa säteitä
6	**Ristiohjain**		Sama kuin vasen tatti
7	**Oikea tatti**	R3	Vapaa 360° tähtäys maassa
8	**B-painike**	Ympyrä	Ydinpommi
9	**X-painike**	Neliö	Ampuu nykyisellä aseellasi
10	**A-painike**	Rasti (✕)	Hyppää
11	**View-painike**	Share · Create	Avaa asetusvalikon
12	**Menu-painike**	Options · Start	Tauko / jatka

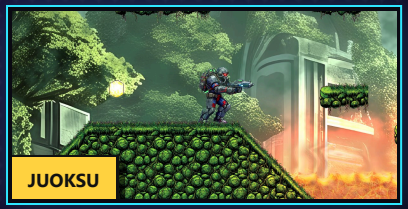
Kaiken voi määrittää uudelleen kohdassa **Asetukset** → **Ohjaimet**. Xboxin, PlayStationin tai Steam Deckin esiasetus muuttaa vain siellä näkyvät painikkeiden nimet.

KAIKKI OHJAIMET

TOIMINTO	NÄPPÄIMISTÖ	XBOX	PLAYSTATION	STEAM DECK
Juokse vasemmalle / oikealle	A D tai ← →	Vasen tatti tai ristiohjain	Vasen tatti tai ristiohjain	Vasen tatti tai ristiohjain
Hyppää	Space W ↑	A tai ristiohjain ylös	Rasti ✕ tai ristiohjain ylös	A tai ristiohjain ylös
Kyyristy	S tai ↓	Tatti tai ristiohjain alas	Tatti tai ristiohjain alas	Tatti tai ristiohjain alas
Tähtää vapaasti (maassa)	Tähtää säteillä ja koukulla (alla)	Oikea tatti	Oikea tatti	Oikea tatti
Ammu nykyisellä aseella (pidä pohjassa)	F	X	Neliö □	X
Hidas kävely · yksittäislaukaukset (pidä)	Shift	RB	R1	R1
Power Beam (pidä pohjassa)	G	LT	L2	L2
Frost Beam (pidä pohjassa)	H	RT	R2	R2
Tarttumiskoukku (pidä, vapauta)	C	LB	L1	L1
Kuolemanseinä	P	Y	Kolmio △	Y
Ydinpommi	B	B	Ympyrä ○	B
Morfipallo: kierry palloksi	Kyyristy S + hyppää Space	Kyyristy + hyppää	Kyyristy + hyppää	Kyyristy + hyppää
Morfipallo: nouse takaisin	↑	Ristiohjain ylös	Ristiohjain ylös	Ristiohjain ylös
Tauko / jatka	Enter	Menu (≡)	Options	Menu (≡)
Asetusvalikko	Esc (tai O tauolla)	View (⧉) tai Home	Create / Share	View (⧉)

Kun säde tai koukku on aktiivinen, **vasen / oikea** (tatti, ristiohjain tai A D) kääntää tähtäystä. Voit muuttaa kaikki määritykset kohdassa **Asetukset → Ohjaimet**.

JUOKSE, HYPPÄÄ, VIERI



JUOKSU

Juokseminen on normaali liikkumistapasi. Pidä **Kävely** (Shift / RB / R1) pohjassa kävelläksesi hitaasti tarkkoja askelia varten.



HYPPÄÄ

Ilmassa voit ohjata liikettä. Joidenkin kävelijöiden päälle laskeutuminen litistää ne.



KYYRISTY

Kyyristyessäsi pysyt paikallasi ja olet pienempi maali. Voit silti ampua.



MORFIPALLO

Pidä maassa **Kyyristy** pohjassa ja paina **Hyppää**: pukusi taittuu pyöriväksi renkaaksi, joka vierii nopeasti, eivätkä viholliset voi vahingoittaa sinua kosketuksella. **Tuli** laskee miinan, joka räjähtää ensimmäisen siihen koskevan vihollisen alla tai 5 sekunnin kuluttua. **Ylös** nostaa sinut takaisin seisomaan, jos tilaa on.

TÄHTÄÄMINEN

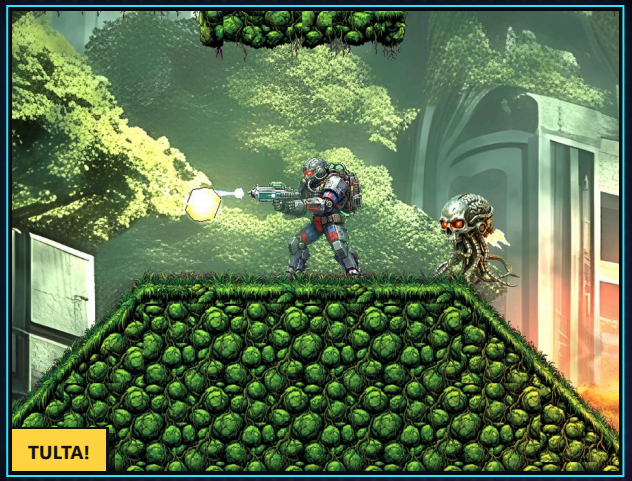
Työnnä ohjaimella **oikeaa tattia** mihin suuntaan tahansa, niin puku tähtää sinne, kun seisot maassa. **Power Beamia**, **Frost Beamia** ja **koukkua** varten pidä painiketta pohjassa ja paina **vasen / oikea** kääntääksesi tähtäystä. Näppäimistöllä käytä siihen ← →.

ASEESI

Tuli-painike (F · X · □) ampuu aseella, jonka keräsit **viimeksi**. Pidä sitä pohjassa jatkuvaa tulitusta varten.

ASE	TASO 1	2	3	4
Pikatuli	Pistooli	Konepistooli	Gatling	Ohjustorjunta
Hajotusammus	Yksittäinen	3-suuntainen viuhka	5-suuntainen viuhka	7-suuntainen viuhka
Laser	Vahinko 1	Vahinko 2	Vahinko 3	Vahinko 4
Kimmoke	1 jakautuminen	2 jakautumista	3 jakautumista	4 jakautumista

- Jokaisella aseella on **oma tasonsa**. Saman tyyppinen kapseli nostaa asetta yhden tason.
- **Pikatuli** nopeutuu jokaisella tasolla. **Hajotusammus** vaihtaa nopeuden leveään viuhkaan. **Laser** osuu kovempaa joka tasolla.
- **Kimmoke** heittää ison pallon, joka kimpoaa seinistä ja jakautuu pieniksi palloiksi, mikä on loistava ratkaisu kulmiin.
- Pidä **Kävely** (Shift / RB / R1) pohjassa ampuaksesi täsmälleen **yhden laukauksen painallusta kohti**.



HAKEUTUVAT OHJUKSET

Ohjuskapselin avulla pukusi laukaisee myös hakeutuvia ohjuksia, kun pidät Tulta pohjassa. Ne lentävät ensin suoraan ylös ja kaartavat sitten lähimmän vihollisen luo. Aina tasolle 4 asti.

SÄTEET



POWER BEAM G LT

- Pukusi hitsauspoltin täysille säädettynä. Pidä painiketta pohjassa, niin aseestasi iskee salamaruoska, joka **vahingoittaa kaikkea, mihin se koskee**.
- Sen ollessa päällä olet **lukittuna paikallesi**: ei kävelyä, hyppäämistä tai kyyristymistä. Käännä sitä **vasen / oikea** -painikkeilla.
- Se pysähtyy kiinteään maahan. Säde-kapselit pidentävät sitä, tasolla 4 jopa +75 %.
- Ei käytettävissä morfipallona tai koukun kanssa.



FROST BEAM H RT

- Pukusi sammutin, muutettuna jääkanuunaksi. Pidä painiketta pohjassa maassa seistessäsi, niin säde **jäädyttää ensimmäisen vihollisen, johon se osuu**. Se ei tee **itsessään vahinkoa**.
- Jäätyneet viholliset eivät voi liikkua tai hyökätä. Lentävät putoavat kuin kivi, ja kalat kohoavat pinnalle.
- Se muuttaa paljaana olevan **laavan mustaksi kiveksi** 4 sekunniksi: silta tulen yli. Käännä sitä **vasen / oikea** -painikkeilla.
- Jäädytä ensin, ammu sitten, tai livahda vain ohi.

PELASTUSVÄLINEET



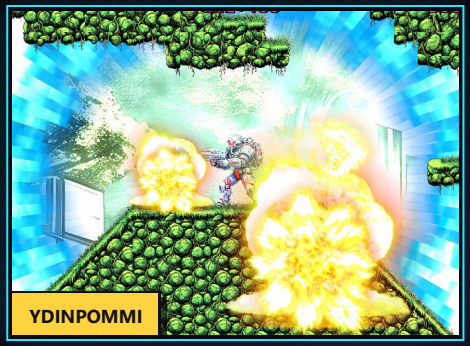
TARTTUMISKOUKKU C LB

- **Pidä** tähdätäksesi, käännä tähtäystä vasen / oikea, **vapauta** ampuaksesi.
- Kiinteään maahan köysi tarttuu, ja sinä **roikut ja heilut**. Vasen / oikea vahvistaa heiluntaa. Ylös ja alas kelaavat köyttä sisään ja ulos.
- Paina koukkupainiketta uudelleen **päästääksesi irti** ja säilyttääksesi vauhdin. Jos koukku ohittaa, se napsahtaa takaisin.



KUOLEMANSEINÄ P Y

- Kaksi korkeaa energiaseinää pyyhkäisee **vasemmalle ja oikealle** seisontapaikaltasi ja tuhoaa kaiken tielleen osuvan.
- Kiinteä maa pysäyttää ne ja jättää kyseiselle korkeudelle aukon.
- Aloitat **3 latauksella**. Laskuri on HUDissa. Jokainen Kuolemanseinä-kapseli lisää **yhden latauksen, enintään 99**. Jos menetät elämän, säilytät enintään 3.



YDINPOMMI B B

- Energiarengas laajenee ympärillesi ja **tuhoaa jokaisen vihollisen**, jonka se saavuttaa, ja se lentää suoraan seinien läpi.
- Kannat **yhtä ydinpommia**. Ydinpommi-kapseli antaa uuden. Säästä se parven varalle.

ESINEET & LOHKOT



Jalokivi
Kasvattaa jalokivilaskuriasi ja pisteitäsi. Viidakko on täynnä niitä.



Lisäelämä
Yksi yritys lisää. Elämäsi näkyvät näytön alareunassa.



Terveyskapseli
Täyttää terveyspalkkisi kokonaan.



Suojakapseli
Olet **haavoittumaton 15 sekuntia**. Mikään ei voi vahingoittaa sinua.



Pikatuli
Nostaa Pikatulta yhden tason ja tekee siitä aseesi.



Hajotusammus
Nostaa hajotusammusta yhden tason ja tekee siitä aseesi.



Laser
Nostaa laseria yhden tason ja tekee siitä aseesi.



Kimmoke
Nostaa Kimmoketta yhden tason ja tekee siitä aseesi.



Säde
Pidentää Power Beamia.



Hakeutuva ohjus
Nostaa ohjustasoa yhdellä, enintään 4.



Kuolemanseinä
Lisää yhden Kuolemanseinä-latauksen, enintään 99.



Ydinpommi
Antaa sinulle uuden ydinpommin.

PIILOLOHKOT

Jotkin lohkot ovat **näkymättömiä**. Ammu sinne, missä lohko saattaa olla, niin se ilmestyy ja pysyy sen jälkeen kiinteänä, joten voit seistä sen päällä. Sen jälkeen joka **kolmas osuma** pudottaa satunnaisen kapselin: aseen, terveyden tai suojan. Piilolohko sisältää vain muutaman kapselin.

TUHOTTAVAT LOHKOT

Halkeilleet vaalean kiven lohkot. **Yksi laukaus** räjäyttää ne ja avaa tien.

NÄIN KAPSELIT TOIMIVAT

Kävele kapseliin kerätäksesi sen. Jotkin viholliset ja lohkot pudottavat sellaisen tuhoutuessaan. Saman aseen kapselit nostavat sitä taso tasolta, ja **viimeksi keräämäsi asekapseli** päättää, millä Tuli-painike ampuu. Terveys-, suoja-, Kuolemanseinä- ja ydinpommikapselit vaikuttavat heti eivätkä muuta asettasi.

HUD-NÄYTTÖ



	ELEMENTTI	MERKITYS
1	**Jalokivet**	Jalokivilaskurisi.
2	**Aika**	Laskee alaspäin. Jäljellä olevat sekunnit muuttuvat tason lopussa bonuspisteiksi.
3	**Pisteet**	Pisteesi. Viholliset, jalokivet ja aikabonus kasvattavat niitä.
4	**Kuvaa sekunnissa**	Kuinka sujuvasti peli pyörii. Hyödyllinen, kun lähetät meille palautetta.
5	**Elämät**	Kuinka monta yritystä sinulla on jäljellä.
6	**Suojapalkki**	Valkoinen palkki. Se ottaa vahingon ensin vastaan ja latautuu sitten itsestään.
7	**Terveyspalkki**	Vihreä palkki. Se muuttuu punaiseksi, kun heikennyt. Nollassa menetät elämän.
8	**Kuolemanseinä**	Kuinka monta latausta sinulla on jäljellä.
9	**Ydinpommi**	Näyttää, onko ydinpommi valmiina.

LUKUJEN TULKINTA

Kaikki tämän ohjekirjan vahinkoarvot on annettu **osumapisteinä** (HP). Sinulla on **32 HP** terveyttä ja **16 HP** suojaa, joten 50 vahingon osuma lopettaa pelisi heti. Terveyspalkin väri muuttuu vihreästä kohti punaista sen tyhjentyessä.

HENGISSÄ PYSYMINEN

TERVEYS JA SUOJA

- Sinulla on **32 HP** terveyttä ja **16 HP** energiasuojaa.
- Vahinko tyhjentää ensin **suojan**. Terveys laskee vasta, kun suoja on tyhjä.
- Jos mikään ei vahingoita sinua **4 sekuntiin**, suoja latautuu uudelleen, kokonaan noin 4 sekunnissa. Vetäydy ja odota.
- Jokaisen osuman jälkeen olet hetken turvassa (noin 0,3 s).
- Vihollisen koskettaminen vahingoittaa sinua **joka sekunti**, kun olet kosketuksessa. Siirry nopeasti pois.

ELÄMÄT JA GAME OVER

- Aloitat **3 elämällä**. Kerää lisäelämiä saadaksesi lisää.
- Menetät elämän, kun terveytesi saavuttaa nollan tai kun **putoat kuoppaan** (ulos näytön alareunasta).
- Kun viimeinen elämä on mennyt, paina **Tuli** yrittääksesi uudelleen tai **Start** palataksesi aloitusnäyttöön.

TAUKO JA ASETUKSET

- **Tauko**: `Enter` tai Menu / Start -painike. Paina uudelleen jatkaaksesi.
- **Asetukset**: `Esc` tai View / Create ohjaimella.
- **Ohjaimet**: katso ja muuta kaikkia määrityksiä tai valitse Xboxin, PlayStationin tai Steam Deckin esiasetus.
- **Tekijät**: kuka teki mitä.

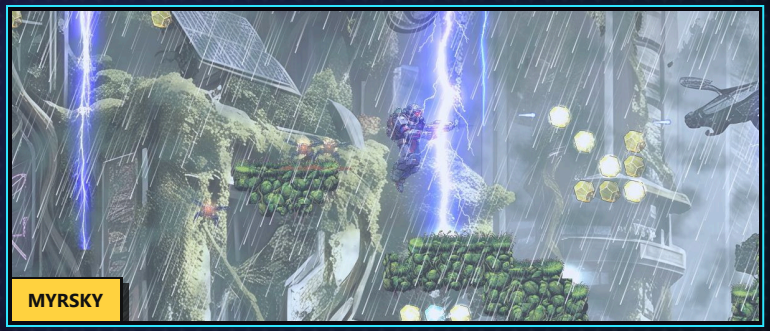
VAIKEUSTASO

Kohdassa **Asetukset** → **Vaikeustaso** valitset, kuinka kovia koneet ovat.

ASETUS	VIHOLLISTEN TERVEYS	KOSKETUSVAHINKO
Helppo	× 0.5	× 0.5
Normaali	× 1	× 1
Vaikea	× 2	× 2

Oma terveytesi ja aseesi eivät koskaan muutu.

VIIDAKON VAARAT



Sää. Viidakossa on sadetta, tuulta ja **ukkosmyrsky**. Tuuli työntää sinua, joten seuraa hyppyjäsi. Tekoäly kääntää taivaan sinua vastaan, ja myrsky on ensimmäinen merkki.

- **Laava.** Hehkuvat altaat polttavat sinua **10 HP:n verran joka sekunti**, kun kosket niihin. Hyppää yli tai jäädytä se Frost Beamilla kivisillaksi.
- **Vesi.** Vedenalaisissa osissa on kaloja, meduusoja ja merimiinoja. Katso ennen kuin sukellat.
- **Kuopat.** Jos putoat ulos näytön alareunasta, menetät elämän.
- **Putoava romu.** Kiviä ja romua putoaa paikoin ylhäältä ja vahingoittaa kosketuksesta, mutta mikä tahansa laukaus murskaa ne.
- **Koneet.** Melkein kaikki, mikä liikkuu, haluaa sinut kuolleeksi. Käännä sivua tutustuaksesi niihin.





VIHOLLISSANASTO



TROTTER

KÄVELEVÄ PARTIOMEKKA

TERVEYS	4
KOSKETUS	20 sekunnissa
HYÖKKÄYS	Ampuu **10 laukauksen sarjan** (á 1), kun olet noin 600 px:n päässä. Lataus kestää 2 s.
UHKA	■■□□□

Yksinkertainen kone. Se kävelee vain eteenpäin, kääntyy seinillä, reunoilla ja laavan edessä eikä koskaan astu reunan yli. Se ei jahtaa sinua.

> **VINKKI** Pysy poissa sen ampumalinjalta, hyppää sarjan yli ja ammu sitten ylempää tasanteelta.



ROBOTTI

RASKAS GATLING-MEKKA

TERVEYS	8
KOSKETUS	20 sekunnissa
HYÖKKÄYS	Valitsee uuden hyökkäyksen 1,4 sekunnin välein: **Gatling-sarja** (10 laukausta), **Rynnäkkö** (juoksee sinua kohti jopa 2,2 s, hyppää matalien seinien yli) tai **Jyrähdys** (loikkaa ja iskee alas: **20 vahinkoa** noin 260 px:n säteellä).
UHKA	■■■■■

Se huomaa sinut 650 px:n säteellä, kääntyy sinua kohti eikä koskaan toista samaa hyökkäystä kahdesti peräkkäin.

> **VINKKI** Hyppää rynnäkön yli ja pysy kaukana laskeutumispaikasta. Se on viidakon sitkein kone, joten ota raskaita aseita.

VIHOLLISSANASTO



HYTTYNEN

NELIKOPTERIDROONI

TERVEYS	2
KOSKETUS	5 sekunnissa
HYÖKKÄYS	Syöksyy kimppuusi, kun olet noin 800 px:n päässä, ja heiluu sivulle puolelle.
UHKA	■□□□□

Se kiertää kotipaikkaansa, kunnes näkee sinut, ja jahtaa sitten nopeasti. Se ei voi lentää maaston läpi. Kun pääset tarpeeksi kauas, se luovuttaa ja lentää kotiin. Jäätyneenä se putoaa maahan.

VINKKI Heikkoja, mutta niitä tulee parvina. Hajotusammus tai Kuolemanseinä raivaa ne nopeasti.



HAPPOSYLKIJÄ

PANSSAROITU HAPPOPETO

TERVEYS	6
KOSKETUS	30 sekunnissa
HYÖKKÄYS	Sylkee 3 sekunnin välein happoloiskeen, jonka vahinko on **50** eli enemmän kuin terveytesi ja suojasi yhteensä!
UHKA	■■■■■

Se kuljeskelee, kunnes tulet 400 px:n päähän. Sitten se kääntyy sinua kohti, ryntää ja nousee takajaloilleen sylkeäkseen. Se ei koskaan ryntää reunojen yli, seiniin tai laavaan ja menettää kiinnostuksensa, jos menet kauas.

VINKKI Älä mene lähelle. Ammu yli 400 px:n päästä tai jäädytä se. Pysy liikkeessä ja hyppää loiskeen yli.

VIHOLLISSANASTO



AIVOKUORIAINEN

PSYYKKINEN AIVOKUORIAINEN

TERVEYS	3
KOSKETUS	16 sekunnissa
HYÖKKÄYS	Kutsuu päällesi **valtavan salaman**, 40 vahinkoa. Salama vahingoittaa myös muita vihollisia, joihin se osuu.
UHKA	■■■□□

Se partioi omalla maapalallaan. Kun tulet noin 560 px:n päähän, se pysähtyy, lataa hehkuvan plasmapallon ja piirtää ohuen tähtäyslinjan. Sitten tulee salama.

> **VINKKI** Se on hauras, joten osu siihen latauksen aikana tai katkaise näköyhteys ja hyppää pois, kun näet tähtäyslinjan.



LENTÄVÄ KALLO

KYBERKALLODROONI

TERVEYS	1
KOSKETUS	16 sekunnissa
HYÖKKÄYS	Ampuu **laserin** (1 vahinko), kun olet noin 720 px:n päässä ja silmänsä korkeudella.
UHKA	■■□□□

Se leijuu hitaassa aallossa, kunnes huomaa sinut, ja jahtaa sitten ja tähtää laukauksensa. Yksi osuma tuhoaa sen. Niitä tulee ryhminä.

> **VINKKI** Ammu ensin. Pysy sen silmälinjan ylä- tai alapuolella tai liiku vain jatkuvasti.

VIHOLLISSANASTO



MEDUUSA

KYBERMEDUUSA (VAIN VEDESSÄ)

TERVEYS	4
KOSKETUS	**250 sekunnissa**
HYÖKKÄYS	Ei mitään. Kosketus on hyökkäys, ja se on lähes välittömästi kuolettava.
UHKA	■■■■■

Se pulssaa vinosti ylös, vajoaa hieman, pulssaa taas ja nousee pinnalle. Sitten se vajoaa pohjaan, lepää ja aloittaa alusta. Se ei koskaan kulje maaston läpi. Jäätyneenä se putoaa kuin kivi.

VINKKI Älä koskaan koske siihen. Ammu kaukaa ja uida leveällä kaarella sen reitin ohi.



MERIMIINA

PIIKIKÄS MERIMIINA

TERVEYS	3
KOSKETUS	Vain räjähdys
HYÖKKÄYS	Räjähtää suureksi vedenalaiseksi paineaalloksi, jonka vahinko on **50**, jos olet räjähdyksen sisällä.
UHKA	■■■■□

Se kelluu merenpohjaan ankkuroidun ketjun varassa ja keinuu hiljaa. **Kosketus tai laukaus** laukaisee sen.

VINKKI Ammu kaukaa, jotta paineaalto ei yllä sinuun. Älä koskaan törmää yhteenkään.

VIHOLLISSANASTO



KYBERAHVEN

METALLIPIRAIJA (VAIN VEDESSÄ)

TERVEYS	3
KOSKETUS	Kevyt, plus purema
HYÖKKÄYS	**Purema**: 6 vahinkoa joka kerta, kun leuat osuvat.
UHKA	■■□□□

Se partioi vesialueellaan ja uipi nopeasti kohti, kun tulet lähelle. Se loikkaa kerran, uipi ohitsesi, kääntyy ja palaa takaisin, kunnes se kuolee tai poistut. Se ei koskaan poistu vedestä. Jäätyneenä se kohoaa pinnalle.

VINKKI Ammu sen lähestyessä. Hajotusammus osuu siihen hyvin, mutta se on nopea, joten pidä etäisyyttä.

YHDELLÄ SILMÄYKSELLÄ

VIHOLLINEN	TERVEYS	KOSKETUS / S	UHKA
Trotter	4	20	■■□□□
Robotti	8	20	■■■■■
Hyttynen	2	5	■□□□□
Happosylkijä	6	30	■■■■■
Aivokuoriainen	3	16	■■■□□
Lentävä kallo	1	16	■■□□□
Meduusa	4	250	■■■■■
Merimiina	3	räjähdys 50	■■■■□
Kyberahven	3	purema 6	■■□□□

Terveys = osumat peruspistoolin laukauksella. Kosketus = vahinko sekunnissa Normaali-vaikeustasolla. Korkeammat asetasot tekevät enemmän vahinkoa.

SELVIYTYMISVINKIT

- **Pysy liikkeessä.** Lähes jokaisen viidakon hyökkäyksen voi väistää hyppäämällä.
- **Vetäydy lataamaan.** Jos suojasi on tyhjä, mene näkyvistä ja odota neljä sekuntia.
- **Ammu kaikkea epäilyttävää.** Piilolohkoja ja kapseleita on kaikkialla.
- **Katso ennen sukellusta.** Meduusat ja merimiinat odottavat veden alla, ja kuoppa voi olla syvempi kuin miltä näyttää.

- **Jäädytä ensin, ohita sitten.** Frost Beam pysäyttää melkein kaiken ja on turvallinen tapa ohittaa meduusa.
- **Käytä morfipalloa** vierimään matalien aukkojen alta ja asettamaan miinoja partioivan koneen eteen.
- **Säästä ydinpommi** väkijoukkoa tai ikävää yllätystä varten.
- **Heilu koukulla** ylittääksesi aukkoja ja päästäksesi korkeille reunoille. Päästä irti heilahduksen huipulla lentääksesi pidemmälle.


PYSY LIIKKEESSÄ


JÄÄDYTÄ, OHITA


SELVIÄ MYRSKYSTÄ

LÖYSITKÖ VIRHEEN?

Tämä on **varhainen beta**. Jos jokin on rikki, hämmentävää tai yksinkertaisesti liian vaikeaa, haluamme tietää. Kirjoita osoitteeseen nils.nolting@me.com. Kerro mahdollisuuksien mukaan, mitä olit tekemässä, millä järjestelmällä pelaat ja mikä FPS-luku näkyy näytön vasemmassa alakulmassa.



Yhden ihmisen tekemä, tekoälyn runsaalla avulla.

Taide ja koodi syntyivät kotipalvelimella ja pelitietokoneilla pyörivistä paikallisista tekoälymalleista Clauden, DeepSeekin ja Geminin tuella. Peliä ohjaa yli 40 vuoden pelikokemus.

WWW.TYPHURION.COM

Typhurion on varhainen beta, ja se toimitetaan "sellaisenaan" ilman takuuta. Tekijänoikeus © Nils Nolting. Kaikki oikeudet pidätetään. Lisätiedot sivuston Impressumissa ja tietosuojaselosteessa.