



# TUROK

DINOSAUR HUNTER

Designed for  
Microsoft  
Windows 95

SPIELANLEITUNG

**AKKlaim®**

# SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- Pentium P120 oder besser
- 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- 40 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 95
- 3D Video-Beschleunigerkarte der 2. Generation
- Gravis™ GripPad Pro™ und Soundkarte empfohlen
- Unterstützt alle Windows 95-unterstützten Joysticks mit 4 (oder mehr) Knöpfen, Joypad, Windows 95-kompatible Soundkarte

## Installation

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die TUROK®: DINOSAUR HUNTER™-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein (gegebenenfalls CD-Caddy verwenden).
2. Der Installationsvorgang wird automatisch gestartet. Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm.  
**HINWEIS:** Sie sollten die Videotreiber für Ihre Beschleunigerkarte bereits installiert haben.

## TUROK AUSFÜHREN

Wenn die Installation abgeschlossen ist, legen Sie einfach die TUROK®: DINOSAUR HUNTER™-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Turok läuft nun automatisch.

Eine Menüleiste am oberen Rand des Eröffnungsbildschirms erlaubt es Ihnen, PC-bezogene Funktionen, z.B. die Tastaturkonfiguration, zu verändern. Um zu bestimmen, welche Steuertasten verwendet werden oder wie sich ein bestimmter Steuermechanismus verhält, verwenden Sie die Optionen, die Sie über "Controls" (Steuertasten) auf der Menüleiste aufrufen. Mit den ersten drei Optionen wählen Sie die Steuermechanismen, die im Spiel verwendet werden - die aktuellen Einstellungen erkennen Sie an einem Häkchen. Wählen Sie "Set-up", um die verschiedenen Steuergeräte für Turok einzurichten. Für jedes Steuergerät erscheint ein Fenster, in dem die Tasten des Steuergeräts den Spielhandlungen zugewiesen werden können. In diesen Fenstern bestimmen Sie außerdem, wie sich die Steuerung im Spiel verhält.

"Audio" ermöglicht es Ihnen, zwischen Stereo- und Monoklang hin- und herzuschalten. Mit Mono erreichen Sie eine bessere Klangqualität bei leistungsschwächeren Systemen.

"Help" (Hilfe) ruft diese Hilfedatei auf.

Um die Steuereinstellungen zu speichern oder zu laden, wählen Sie die Befehle "save keys..." (Tasten speichern) oder "load keys..." (Tasten laden) im Dateimenü. Hier können Sie auch das Spiel beginnen oder beenden.

**HINWEIS:** Wenn Sie ein Game-Pad oder einen Joystick verwenden, MÜSSEN Sie diese in Windows 95 kalibrieren, um einen reibungslosen Spielverlauf sicherzustellen. Dafür wählen Sie EINSTELLUNGEN/SYSTEMSTEUERUNG und klicken Sie auf das Joystick-Symbol. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihren Joystick oder Ihr Game-Pad zu kalibrieren. Sollten irgendwelche Schwierigkeiten beim Spielablauf auftreten, so ziehen Sie bitte die Datei README auf Ihrer CD zu Rate.

# EINFÜHRUNG

Das Verlorene Land. Eine Welt, in der die Zeit keinerlei Bedeutung hat - und das Böse keine Grenzen kennt. Einer längst vergangenen Welt entrissen, findet sich der zeitreisende Krieger Turok in einem wilden Land wieder, in dem Konflikte wüten. Ein finsterer Herrscher, der als "Campaigner" bekannt ist, versucht, die Struktur der Zeit zu zerstören und die Herrschaft über das Universum an sich zu reißen. Dazu will er sich eines uralten Artefakts, des "Chronozepters", bedienen. Das Chronozepter zerbrach vor Tausenden von Jahren, als man zu verhindern suchte, daß es in die Hände des Bösen fiel. Der Campaigner hat eine enorme Fokuskonstruktion errichtet, mit deren Hilfe er die Kraft des Chronozepters nutzen, vergrößern und dazu mißbrauchen will, die Grenzen zwischen den Zeitaltern zu zerstören und das Universum zu beherrschen. Turok hat geschworen, die acht Stücke des Chronozepters zu finden, die im Verlorenen Land verstreut sind, und so die hinterhältigen Pläne des Campaigners zu durchkreuzen. Dieser hat eine furchteinflößende Armee aufgebaut, um Turok aufzuhalten. Turok sieht sich nun nicht nur gefräßigen Veloziraptoren gegenüber, auch abscheuliche Aliens und andere furchteinflößende Bestien trachten danach, ihn vom Antlitz der Erde zu fegen. Die wichtigste Überlebenstaktik ist, den Gegner zu kennen, doch das zweite Gebot lautet, sich selbst zu kennen. Dieses Gebot gewinnt zunehmend an Bedeutung, während Turok viele Geheimnisse zu ergründen versucht. Welche schicksalhaften Kräfte haben ihn hierhergeführt? Was muß er tun, um den allgegenwärtigen Gefahren zu trotzen, die ihm auf Schritt und Tritt begegnen...? Wenn Sie mehr erfahren wollen, müssen Sie in die Welt von TUROK(i): DINOSAUR HUNTER eintauchen.

Wenn Sie mehr über Turok wissen wollen, besuchen Sie die Turok-Webseite unter <http://www.Acclaimnation.com>.

## HAUPTMENÜ

Der Titelbildschirm erscheint mit folgenden Wahlmöglichkeiten: START GAME (Spiel starten), LOAD GAME (Spiel laden), TRAINING, OPTIONS (Optionen), SKILL LEVEL (Schwierigkeitsgrad), ENTER CHEAT (Cheat eingeben) und QUIT (Beenden). Um eine Option auszuwählen, markieren Sie diese mit den Pfeiltasten und drücken **Enter**. Mit **START GAME** beginnen Sie ein neues Spiel.

Mit **LOAD GAME** (Spiel laden) gelangen Sie zum Speicherbildschirm, wo Sie eines Ihrer gespeicherten Spiele auswählen können, um es fortzusetzen. Dafür markieren Sie einen Speicherplatz mit den Pfeiltasten und drücken **Enter**. Das Spiel beginnt an der Stelle, an der es gespeichert wurde. Die Einstellungen und der Punktestand bleiben dabei erhalten.

Der Modus **TRAINING** erlaubt es dem Spieler, sich mit den verschiedenen Steuermöglichkeiten und Spielhandlungen in TUROK vertraut zu machen. Wenn Sie TRAINING wählen, können Sie entweder ein Tutorial auswählen oder mit Time Challenge auf Zeit spielen. TUTORIAL führt Sie durch eine Reihe kleiner Hinderniskurse und steigert so Ihre Steuerfähigkeiten. TIME CHALLENGE fordert den Spieler dazu heraus, das gesamte Trainingspensum so schnell wie möglich zu absolvieren. Anschließend werden die Fähigkeiten des Spielers bewertet. Wenn Sie glauben, Sie könnten die Bestzeit des Spielentwicklers schlagen, dann nur zu!

**OPTIONS** (Optionen) ermöglicht es Ihnen, den Spielablauf auf vielfache Weise zu verändern. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um eine Option zu markieren und die Schieberegler einzustellen. Mit **Enter** bestätigen Sie Ihre Wahl.

**SKILL LEVEL** (Schwierigkeitsgrad) ermöglicht es dem Spieler, zwischen 'easy' (leicht), 'normal' und 'hard' (schwer) zu wählen. Mit **Enter** können Sie zwischen den Einstellungen hin- und herschalten.

**ENTER CHEAT** (Cheat eingeben) Mit dieser Option rufen Sie den Bildschirm "Cheat eingeben" auf. Von hier aus kann der Spieler Cheat-Codes eingeben, die erstaunliche Auswirkungen haben können! Wenn ein Cheat-



Code einmal eingegeben wurde, wird er gespeichert und dem Cheat-Menü hinzugefügt, das im folgenden beschrieben wird.

**CHEAT MENU** (Cheat-Menü) Auf diesem Bildschirm werden alle Cheat-Codes aufgeführt, die der Spieler zuvor eingegeben hat, und der Spieler hat die Möglichkeit, sie ein- oder auszuschalten. Wenn Sie weitere Cheat-Codes entdecken, wird die Menü-Auswahl größer!

Mit **QUIT** (Beenden) gelangen Sie zurück zu Windows.

## SPIELOPTIONEN

### Musiklautstärke

Verwenden Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Musik im Spiel einzustellen.

### Lautstärke der Soundeffekte

Verwenden Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel einzustellen.

### Transparenz

Verwenden Sie den Schieberegler, um den Grad der Transparenz der Bildschirmanzeigen zu variieren.

### Horizontal Analog

Mit dem Schieberegler können Sie die horizontale Empfindlichkeit einstellen (nach links für unempfindlich, nach rechts für hochempfindlich).

### Vertikal Analog

Mit dem Schieberegler können Sie die Steuerempfindlichkeit in vertikaler Richtung einstellen (nach links für unempfindlich, nach rechts für hochempfindlich).

### Beenden

Zurück zum Hauptmenü



## SPIELBILDSCREEN

LEBENSKRAFT

### Gesundheit

Turoks Gesundheitszustand wird durch die Zahl am linken unteren Bildschirmrand angezeigt. Steht die Zahl auf 100, so ist Turok kerngesund. Wenn er verwundet ist, wird die Zahl kleiner, und wenn die Gesundheit auf 0 sinkt, verliert Turok eines seiner Leben. Turoks Gesundheit kann (mit Hilfe von Powerups) auch 100 übersteigen.

LEBEN

### Munition

Die Anzahl der Schüsse, die Turok mit der jeweils ausgewählten Waffe zur Verfügung stehen, wird am linken unteren Bildschirmrand neben Turoks Gesundheit angezeigt. Diese Zahl nimmt jedesmal ab, wenn die Waffe gefeuert wird. Wenn es für eine Waffe verschiedene Arten von Munition gibt, so wird die stärkste Art zuerst verbraucht.



### Lebenskraft

Die Anzahl der Lebenskraft-Einheiten, die Turok gesammelt hat, wird jedesmal am oberen rechten Bildschirmrand angezeigt, wenn er eine Einheit aufnimmt. Wenn Turok 100 Lebenskraft-Einheiten gesammelt hat, bekommt er ein zusätzliches Leben. Wenn Sie das Spiel unterbrechen, können Sie ablesen, wie viele

Lebenskraft-Einheiten Turok im Augenblick besitzt.

## Leben

Die Anzahl der Leben, die Turok noch hat, wird oben links auf dem Bildschirm angezeigt.

## Verfügbare Waffen

Um Ihr aktuelles Waffenarsenal einzusehen, drücken Sie TASTE **[A]** oder **[Z]**. Mit **[A]** schalten Sie vorwärts, mit **[Z]** zurück. Wenn Turok für eine bestimmte Waffe die Munition ausgeht, kann er sie nicht benutzen.

# BEWEGUNG IN DER VERLORENEINWELT

Es empfiehlt sich, den Trainingsmodus auszuprobieren, um sich an die Bewegungssteuerung in diesem Spiel zu gewöhnen. Tun Sie's nicht, enden Sie vermutlich in kürzester Zeit als Saurierfutter. In der 3D-Welt, in der Sie sich während des Spiels befinden, haben Sie zwei Möglichkeiten zur Bewegungssteuerung:

1. Verwenden Sie **[↑]**/Pfeiltaste **[↓]**, um zu steuern, wohin Turok sich bewegt
2. Verwenden Sie **[←]**/Pfeiltaste **[→]**, um zu steuern, wohin Turok schaut.

## Schwimmen

Möglicherweise müssen Sie in einem Fluß, einem Strom oder einem See schwimmen. Dazu benutzen Sie die oben beschriebenen Bewegungstasten. Wenn Sie die Orientierung verlieren, können Sie die Sprungtaste **[Spacebar]** gedrückt halten, dann taucht Turok wieder an der Wasseroberfläche auf.

**Vorsicht:** Das MESSER kann nur unter Wasser verwendet werden!

## Springen

Diese grundlegende Fähigkeit müssen Sie beherrschen, wenn Sie überleben wollen! Zum Springen drücken Sie **[Spacebar]**. Je länger Sie **[Spacebar]** drücken, desto höher werden Ihre Sprünge. Verwenden Sie diese Taste zusammen mit der Richtungssteuerung, um Ihre Sprungrichtung zu steuern.

## Klettern

An bestimmten glatten Oberflächen kann man hinaufklettern. Diese Oberflächen unterscheiden sich normalerweise irgendwie von den anderen Oberflächen im Spiel. So kann beispielsweise ein Teil einer Klippe dicht mit wildem Wein bewachsen sein etc. Zum Klettern benutzen Sie die Pfeiltaste **[↑]**. Wenn Sie sich vorwärtsbewegen und die zu erklimmende Oberfläche berühren, verändert sich der Kamerawinkel, und Turok klettert die Wand hinauf. Mit **[←]**/Pfeiltaste **[→]** können Sie sich von einem höheren Aussichtspunkt umschauen. Wenn Sie die Sprungtaste drücken, springt Turok von der Wand, die er gerade erklettert. Während des Kletterns können keine Waffen benutzt werden.

# STEUERUNGEN

Sie können die Tastatur, ein Joypad mit 4 Tasten, Gravis™ GrIP™, Maus und Joystick verwenden.

Gravis™ GrIP™ wird empfohlen. Die Standard-Tastenbelegung für die Grundfunktionen ist unten aufgeführt.

**HINWEIS:** Sie können Steuerungen in der Menüleiste auf dem Eröffnungsbildschirm mit Controls/Setup (Steuerungen/Einstellung) neu konfigurieren. Auf dem Setup-Bildschirm werden auch weitere Tastenfunktionen aufgeführt.

## TASTATUR

**[↑]** = VORWÄRTS

**[↓]** = RÜCKWÄRTS

**[←]** = NACH LINKS DREHEN

**[→]** = NACH RECHTS DREHEN

 = LINKS SCHIESSEN  
 = RECHTS SCHIESSEN  
 /  = NACH OBEN SCHAUEN/ZIELEN  
 /  = NACH UNTER

#### SCHAUEN/ZIELEN

 = WAFFE FEUERN  
[A] oder [Z]-TASTEN = WAFFE WÄHLEN  
[A] TASTE = MENÜ/OPTION

#### WÄHLEN

[R] TASTE = ZWISCHEN GEH- UND LAUFMODUS WECHSELN

 = SPRINGEN

 = KARTE EIN- UND AUSSCHALTEN

#### MAUS

TASTE 1 = FEUERN

TASTE 2 = SPRINGEN

X-ACHSE = NACH LINKS/RECHTS DREHEN

Y-ACHSE = NACH OBEN/UNTER SCHAUEN

#### JOYSTICK

TASTE 1 = FEUERN

TASTE 2 = SPRINGEN

TASTE 3 = WAFFE OBEN

TASTE 4 = WAFFE UNTER

X-ACHSE = NACH LINKS/RECHTS DREHEN

Y-ACHSE = VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS BEWEGEN

#### JOYPAD

JOYPAD NACH OBEN = VORWÄRTS BEWEGEN

JOYPAD NACH UNTER = RÜCKWÄRTS BEWEGEN

JOYPAD NACH LINKS = NACH LINKS DREHEN

JOYPAD NACH RECHTS = NACH RECHTS DREHEN

TASTE 1 = FEUERN

TASTE 2 = SPRINGEN

TASTE 3 = WAFFE OBEN

TASTE 4 = WAFFE UNTER

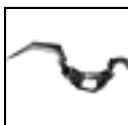
## WAFFEN

In der Welt, in der Sie sich durchschlagen, gehört es zu den grundlegenden Überlebensbedingungen, daß Sie die altmodischen Nahkampftaktiken beherrschen... Zu Anfang besitzen Sie lediglich ein Messer und einen Tek-Bogen. Im Laufe von Turoks Abenteuer kommt immer ausgereiftere destruktive Hardware hinzu, für deren Beherrschung Sie neue Fähigkeiten erwerben und neue Strategien entwickeln müssen. Die Waffen sind im folgenden nach ihrer Stärke geordnet aufgelistet. Sie sollten stets daran denken, daß jede Waffe Vor- und Nachteile hat, je nachdem, was Sie gerade jagen...



### Messer

Für die dreckige Handarbeit in Zeiten, in denen den schweren Geschützen die Munition ausgeht.



### Tek-Bogen

Ein ausgefeilter Bogen von besonderer Stärke. Diese Waffe ermöglicht als erste einen Kampf auf Entfernung.



### Herkömmliche Pfeile

Einfache, aber tödliche Waffen. Wenn der Abzug über längere Zeit gehalten wird, spannt Turok den Bogen immer weiter. Läßt man den Abzug los, nachdem Turok den Bogen maximal gespannt hat, fliegt der Pfeil weiter und richtet größeren Schaden an.



### Tek-Pfeile

Diese explodierenden Pfeile machen Ihrem Gegner ein High-Tech-Ende.



### Pistole/Pistolenmunition

Eine ziemlich einfache, halbautomatische Waffe. Sammeln Sie zusätzliche Ladestreifen.



## **Sturmgewehr**

Feuert kurze, dreischüssige Salven - äußerst praktisch, um mit Dinosauriern fertig zu werden. Enthält reichlich Schuß und funktioniert mit derselben Munition wie eine Pistole.



## **Gewehr**

Eignet sich gut für kurze Entferungen und erledigt alles mögliche Getier - besonders wenn Sie noch ein paar Sprenggeschosse dafür finden.



## **Automatikgewehr**

Ein Gewehr ohne Nachladezeit ermöglicht es, in kurzer Zeit viele Gegner niederzustrecken. Für diese Waffe können Sie ebenfalls Sprenggeschosse verwenden.



## **Granatenwerfer**

Diese Waffe ist der erste Schritt zu Massenvernichtungsmitteln. Jede Explosion zieht ein ganzes Gebiet in Mitleidenschaft und kann bestimmte Teile der Landschaft zerstören. Während des Spiels findet sich die eine oder andere zusätzliche Granate.



## **Plasmagewehr**

Eine Schnellfeuer-Energiewaffe, die ultraheiß Plasmasalven mit Hochgeschwindigkeit abfeuert. Diese Waffe wird gerne für eine längere Jagddauer verwendet. Wenn die Munition zur Neige geht, kann man mit Energiezellen nachladen.



## **Minigewehr**

Lassen Sie sich von dem Namen nicht täuschen. Dies ist eine der wirkungsvollsten Waffen, die Ihnen zur Verfügung steht. Sie verbraucht allerdings viel Munition und muß daher immer schachtelweise nachgeladen werden.



## **Alienwaffe**

Sammeln Sie die liegengelassenen Waffen der Aliens ein, und verteilen Sie damit Antimaterie-Ladungen. Der erste Einschlag verursacht relativ wenig Schaden, aber die darauffolgende Explosion läßt die Alien-Welt erzittern. Auch diese Waffe muß mit Energiezellen nachgeladen werden.



## **Vierfach-Raketenwerfer**

Der Name sagt alles.



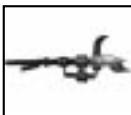
## **Schockwellen-Waffe**

Feuert hochenergetische Partikel-Salven. Diese Waffe kann die atomare Struktur des Gegners zerstören. Zunächst verursacht sie bei ihm eine Bewegungsblockade auf molekularer Ebene, und dann... naja, probieren Sie es halt selbst aus. Verstärken Sie die Ladung, indem Sie den Abzug gedrückt halten, wodurch Sie einen größeren Wirkungsradius erzielen. Mit Energiezellen nachladen. Aber denken Sie daran: Je stärker die Ladung, desto mehr Energie verbraucht die Schockwellen-Waffe!



## **Fusionskanone**

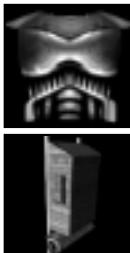
Langsam, aber unaufhaltsam. Schicken Sie Ihren Gegnern eine Donnerkugel nuklearer Zerstörung entgegen, aber halten Sie sich dabei in sicherer Entfernung. Sie hat nur zwei Schuß, versuchen Sie also, im Laufe des Spiels zusätzliche Fusionsladungen aufzutreiben.



## **Chronozepter**

Wenn es Ihnen gelingt, die Einzelteile dieses Gegenstandes in Ihren Besitz zu bringen, bevor der Campaigner sie findet, können Sie daraus einen Apparat von ultimativer Zerstörungskraft zusammensetzen. Das Chronozepter kann mikroskopisch feine Risse im Gewebe der Weltraumzeit hervorrufen und dadurch Materie an einem Fokuspunkt zerstören. Niemand weiß, was passiert, wenn der Campaigner das Chronozepter in seine Hände bekommt und seine Kraft ins Unermeßliche vervielfacht. Das Chronozepter würde als Waffe theoretisch am besten funktionieren, wenn man es auf ein relativ unbewegliches Ziel richten würde. Es kann nicht nachgeladen werden.

# AUSRÜSTUNG



## Tek-Rüstung

Es erfordert etwas mehr als ein paar Trainingseinheiten im Fitneß-Studio, wenn man einen gestählten Körper haben will: Da braucht man schon eine Tek-Rüstung. Diese Rüstung bietet Ihnen den besonderen Schutz, der im Zweifelsfall über Leben und Tod entscheidet. Eine Tek-Rüstung wird automatisch abgeworfen, wenn sie zu stark beschädigt ist.

## Rucksack

Darin kann Turok beim Schulausflug seine belegten Brote mitnehmen. Naja, eigentlich dient er dazu, mehr Munition dabei zu haben, als es normalerweise möglich wäre. Also, nichts wie eingesackt!

# GESUNDHEIT

Gesundheits-Pickups gibt es in vier Stärken. Die schwächeren erhöhen die Punktzahl auf Turoks Gesundheitsskala. Die stärkeren können Turoks Gesundheit völlig wiederherstellen oder sogar noch erhöhen. Wenn Turoks Gesundheit bereits bei über 100 Punkten liegt, können die 25%igen und die Maximal-Gesundheitsbonusse nicht gesammelt werden.



25%GESUND



NICHT SEHR  
GESUND



VÖLLIG  
GESUND



MEGAGESUND



## Tödliche Verwundung

Zwar ist Turok sehr geschickt im Umgang mit High-Tech-Waffen, aber auch mit traditionellen Waffen kann er seine Gegner ausschalten. Wenn Turok einen Gegner mit dem Messer oder mit herkömmlichen Pfeilen auslöscht, so kann das spezielle Pickup "Tödliche Verwundung" erscheinen. Wenn dies der Fall ist, dann schnappen Sie es sich, damit Turoks Trefferpunktestand um 5 zusätzliche Trefferpunkte erhöht wird.



## Geistige Unbesiegbarkeit

Dieses Pickup dürfen Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. Wenn Sie es erwischen, wird Turok in reine geistige Energie verwandelt, und dann kann er sich in Sekundenschnelle bewegen. Seine Gegner werden scheinbar auf Kriechtempo verlangsamt, und ihnen erscheint Turok als ein Blitz, wenn er sich zwischen ihnen bewegt. Der Effekt hält nur kurze Zeit an, also handeln Sie schnell.



## Lebenskraft

Sammeln Sie diese Einheiten ein, um zusätzliche Lebenskraftpunkte zu bekommen. Wenn Sie es schaffen, 100 Punkte zu sammeln, bekommt Turok ein zusätzliches Leben.

GELB: 1 PUNKT,

LILA: 10 PUNKTE

# SPIELEUNTERBRECHEN

Sie können das Spiel jederzeit unterbrechen, indem Sie drücken. Es erscheint ein Pausenbildschirm mit folgenden Optionen: SPIEL FORTSETZEN, OPTIONEN, SCHLÜSSEL, SPIEL LADEN, CHEAT EINGEBEN, CHEAT-MENÜ, SPIEL NEU STARTEN, BEENDEN.

HINWEIS: Das CHEAT-MENÜ erscheint erst, wenn mindestens ein Cheat eingegeben wurde.

## **Spiel fortsetzen**

Zurück zum Spiel

## **Optionen**

bietet Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, den Spielverlauf zu verändern

## **Schlüssel**

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen an, welche Schlüssel Sie gefunden haben und welche nicht. Gefundene Schlüssel erscheinen hell auf dem Bildschirm, während die nicht gefundenen dunkel erscheinen. Dieser Bildschirm zeigt auch an, welche Teile des Chronozepters Sie im Spiel gefunden haben.



## **Spiel laden/Cheat eingeben/Cheat-Menü**

Siehe Beschreibung des Hauptmenüs

## **Spiel neu starten**

Bringt Sie zurück zum Hauptmenü und startet ein neues Spiel.

# **SPIELE SPEICHERN**

An verschiedenen Stellen im Spiel gelangen Sie an einen Speicherpunkt. Ein Fenster erscheint, in dem Sie gefragt werden, ob Sie den Spielverlauf speichern wollen oder nicht. Die Standardvorgabe ist JA. Markieren Sie Ihre Wahl mit der Richtungssteuerung und drücken Sie . Dann erscheint der Speicherbildschirm mit den Möglichkeiten Speichern, Löschen oder Beenden auf der linken Seite. Speichern ist die Standardvorgabe.

## **Speichern**

Auf der rechten Seite befindet sich die Option "Neuen Speicherplatz erstellen". Dies ist die Standardvorgabe. Wenn Sie nun  drücken, wird das Spiel auf einem neuen Platz gespeichert. Sie können ein zuvor gesichertes Spiel überschreiben, indem Sie den entsprechenden Speicherplatz markieren (z. B. Turok A, Turok B usw.) und  drücken. Sie werden nun gefragt: "Vorhandenes Spiel überschreiben" "ja/nein". Markieren und wählen Sie "ja", um das Spiel zu überschreiben. Mit "nein" gelangen Sie zurück ins Speichermenü.

## **Löschen**

Wenn Sie "Löschen" markieren, dann ein zuvor gespeichertes Spiel auswählen und  drücken, erscheint das Fenster "Spiel löschen ja/nein", wobei "nein" die Standardvorgabe ist.

## **Beenden**

Um zum Spiel zurückzukehren, markieren Sie BEENDEN, und drücken Sie .

# **SPIELLEVELS**

Turok muß 8 gewaltige Spiellevels erforschen. Das Gelände variiert von weitläufigen Dschungelgebieten über altertümliche Städte bis hin zum Verlorenen Land. Nehmen Sie sich Zeit für eine gründliche Erkundung Ihrer Umgebung - nicht alle Teile der Landschaft sind auf den ersten Blick erkennbar, und einige erscheinen nicht auf Ihrer Karte.

## **Die Zentralruinen**

Der erste Spiellevel führt Sie zu den mystischen "Zentralruinen". Von diesem altertümlichen Ort aus wird Ihnen der Zugang zu allen Spiellevels gewährt. Die Zentralruinen sind eine Reihe von Toren, die

eine zentrale Plattform umschließen. Durch die Tore gelangen Sie zu den Spiellevels 2-7, und das Tor zum letzten Level befindet sich direkt im Mittelpunkt der Plattform. An jedem Tor befinden sich antike Inschriften, die enthüllen, welche Schlüssel nötig sind, um das Tor zum entsprechenden Level zu öffnen. Die Schlüssel werden in den Schloßmechanismus am Rand der Plattform eingeführt, jeweils dem betreffenden Durchgang gegenüber. Wenn ein Schlüssel steckt, leuchtet die Inschrift auf dem Tor auf. Wenn alle Schlüssel richtig platziert sind, öffnet sich das Portal und macht den Zugang zu einem weiteren Spiellevel frei.



## SCHLÜSSEL

In jedem Level sind Schlüssel versteckt. Am Boden im jeweiligen Durchgang zeigen die Bodenplatten genau an, wie viele Schlüssel in diesem Level versteckt sind. Diese Platten leuchten auf, wenn ein Schlüssel gefunden wurde. Die Bodenplatten verraten Ihnen so, wieviele Schlüssel in diesem Level versteckt sind und welche bereits gefunden wurden. Jeder Spiellevel enthält auch einen Teil des Chronozepters. Auf den Bodenplatten leuchtet eine blaues Symbol auf, wenn das entsprechende Teil des Chronozepters gefunden wurde.

## GEGNIER

Bei seinem Versuch, den Campaigner aufzuhalten, sieht Turok sich einer furchteinflößenden Armee gegenübergestellt. Je weiter Turok in das Verlorene Land vordringt, desto bizarner werden seine Gegner. Schreckliche Aliens und prähistorische Dinosaurier werden sich alle Mühe geben, Turok vom Antlitz der Erde zu fegen. Hier sind nur einige der furchterlichen Feinde aufgeführt, auf die Turok stossen wird. Seien Sie gewarnt! Es gibt noch weitaus mehr!



### Raptoren

Schreckliche, wilde Bestien, die die Natur besonders angriffslustig gestaltet hat. Normale Raptoren können Turok nur aus nächster Nähe angreifen, auf größere Distanz sind sie hilflos. Aber wer weiß, welche bizarren Formen sie im Laufe des Spiels noch annehmen können...



### Springer

Abstoßende, blutrünstige Höhlenbewohner. Ihr diagonale Sprungweise macht es im offenen Gelände sehr schwer, auf sie zu zielen. Jungtiere und selbst herangewachsene Exemplare sind nicht besonders stark, aber die großen Männchen können ganz schön was einstecken.



### Pur-Lins

Diese massiven, gorillaartigen Aliens können aus Ihnen Kleinholz machen. Sie bewegen sich langsam, aber mit einer gut platzierten Rückhand befördern sie Sie flugs ins Jenseits. Manche verfügen über enorme Sprengladungen, die verheerende Feuerbälle entfachen.



### Alien-Infanterie

Diese insektenartigen Überfallkommandos aus einer fernen Galaxie feuern Photonensalven, und sie zielen sehr gut. Und die Pakete auf ihrem Rücken haben auch ihren Sinn. Die sind äußerst gefährliche Gegner.



## Unterirdische

Riesige Buddelwürmer, die sich durch die Erde ebenso schnell bewegen, wie Turok durch die Luft. Sie ziehen sich ständig wieder in die Erde zurück, nur um dann mit neuer Kraft aus nächster Nähe anzugreifen. Diese stinkenden Kreaturen können giftigen Speichel spucken und aus der Nähe mit erschreckender Kraft attackieren.



## Killerpflanzen

Nicht gerade eine zarte Gemüsesorte. Ihre Bisse sind besonders gemein, außerdem können sie mit scharfe Stacheln schießen.



## Triceratops

Diese lauernden Ungeheuer sind mit Duellierraketenwerfern ausgestattet. Wenn Turok ihnen zu nahe kommt, wird er zerquetscht wie eine Wanze.



## Schlammungeheuer

Hier handelt es sich um gigantische krebsartige Kreaturen mit einer Vorliebe für Abwässer. Als ob dies nicht schon abstoßend genug wäre, sind sie außerdem ausgesprochene Fleischfresser.



## Cyborgs

Die Eliteeinheit des Campaigners. Diese stählernen Giganten sind wesentlich zäher als menschliche Gegner, und Pfeile und Gewehrschüsse lassen sie völlig kalt.

## TIPS:

- Der Wald steckt voller Leben. Das Jagen von Wildschweinen und Hirschen kann zusätzliche Gesundheits-Pickups einbringen.
- Suchen Sie die Umgebung von getöteten Gegnern nach Waffen ab. Viele Waffen haben Ladestreifen in unterschiedlichen Mengen, die zu suchen sich lohnen.
- Lernen Sie, diagonal zu springen, weil Turok auf diese Weise weiter springen kann als normal.
- Gewisse Waffen mit langsamer Wirkungszeit setzt man am besten gegen unbewegliche oder langsame Gegner ein. Finden Sie heraus, welche Waffen unter welchen Umständen am geeignetesten sind.
- Denken Sie daran, daß Turok zwar alle Schlüssel in einem Level eingesammelt haben kann, sich aber dort immer noch Dinge befinden können, die im späteren Spielverlauf für ihn nützlich sind.
- Sie können gelegentlich auf Gebiete stoßen, die Ihnen nicht sofort zugänglich sind. Aber keine Sorge! Versuchen Sie, später zurückzukehren und sich den Weg freizuräumen, wenn Sie über einen kleinen Sprengstoffvorrat verfügen.

# NOTIZEN

# NOTIZEN

# NOTIZEN

## GARANTIE FÜR PC/WINDOWS-SOFTWARE: IM HANDBUCH

### ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LIES DIESER LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR DU DAS SIEGEL DER DISK-VERPACKUNG BRICHST. DURCH DAS BRECHEN DES SIEGELS ERKLÄRST DU DICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS DU MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN BIST, ÖFFNE DIE DISK-PACKUNG BITTE NICHT. GIB DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UMGEHEND AN DEN HÄNDLER ZURÜCK, DER DIR DEN KAUFPREIS ERSTATTEN WIRD.

1. Lizenz: Die Software in dieser Packung (im Folgenden "Software" genannt) wird unabhängig vom Trägermedium in Lizenz von Acclaim Entertainment, Inc. zur Verfügung gestellt. Diese Lizenz erfaßt auch jeden weiteren Eigentümer urheberrechtlich geschützten Materials oder eines Warenzeichens ("Lizenzgeber"), das Bestandteil der Software bildet. Lediglich das Trägermedium der Software geht in Deinen Besitz über. ACCLAIM und die Lizenzgeber von ACCLAIM (zusammen der Einfachheit halber als "ACCLAIM" bezeichnet) behalten das Verfügungsrecht über Software und Begleitmaterial. Die Lizenz gewährt Dir das Recht, die Software auf einem einzelnen Computer zu benutzen und ausschließlich zu Sicherungszwecken eine Kopie der Software anzufertigen. Eine solche Kopie muß die Urheberrechterklärung von ACCLAIM und alle anderen Erklärungen der Firmen enthalten, die in der ursprünglichen Software vorliegen.

2. Einschränkungen und Kündigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Gewerbegeheimnisse und anderes besitzrechtlich geschütztes Material. Um diese zu schützen, darfst Du diese Software nicht (a) zerlegen, auseinandernehmen oder in eine ohne Hilfsmittel lesbare Form übertragen; (b) modifizieren, in ein Netzwerk einspeisen, vermieten, verleihen, ausleihen oder Arbeiten oder Produkte von ihr ableiten oder (c) elektronisch oder über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen, es sei denn, dies geschieht in einer gesetzlich zulässigen Weise. Die Lizenz erlischt umgehend und ohne vorherige Ankündigung durch ACCLAIM, wenn gegen Lizenzbedingungen verstößen wird. Nach Kündigung der Lizenz sind die Software, das dazugehörige Begleitmaterial und jegliche Kopien derselben unverzüglich zu vernichten.

3. Begrenzungen und Ausnahmen der Garantien:

(a) ACCLAIM garantiert dem ursprünglichen Käufer für neunzig (90) Tage ab dem durch den Kaufnachweis belegten Kaufdatum, daß die Trägermedien der Software frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Die Haftung von ACCLAIM ist begrenzt auf den in Ihr Ermessen gestellten Ersatz oder die Reparatur des unter der Garantie für fehlerhaft befindenen Trägermediums, wenn dies mit den Portogebühren und der Quittung an die Kundendienstadresse von ACCLAIM geschickt wird. ACCLAIM lehnt jegliche Verantwortung für den Ersatz durch Unfall, Mißbrauch oder Fehlanwendung beschädigter Medien ab. JEGLICHE IMPLIZIERTE GARANTIE ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT ODER EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK GELTEN NUR INNERHALB EINES ZEITRAUMS VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDATUM.

(b) Du erkennst ausdrücklich an, daß der Gebrauch der Software auf Dein alleiniges Risiko erfolgt. Die Software und dazugehöriges Material werden "im gegenwärtigen Zustand" und ohne jegliche Garantien zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE HAFTUNG AB. DIES GILT AUCH - ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH - FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERIMMT KEINERLEI HAFTUNG DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN OHNE PROBLEME UND FEHLERFREI ABLAUFEN ODER DASS DEFekte DER SOFTWARE BEHOBEN WERDEN, SOWIE ZU DEN ERGEBNissen DER BENUTZUNG DER SOFTWARE BEZÜGLICH KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGER EIGENSCHAFTEN. KEINERLEI MUNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER RATSCHLÄGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEERKLÄRUNG ODER ERWEITERUNG DER BESTEHENDEN GARANTIE DAR. FALLS SICH DIE SOFTWARE ALS FEHLERHAFT ERWEISEN SOLTE, ÜBERNIMMST DU (UND NICHT ACCLAIM) SÄMTLICHE KOSTEN FÜR JEGLICHE ERFORDERLICHEN BEARBEITUNG, REPARATUREN ODER KORREKTUREN.

(c) ACCLAIM, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, ANGESTELLTEN UND MITARBITER KÖNNEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, AUCH NICHT IM FALL DER NACHLÄSSIGKEIT, FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, BESONDERE ODER ALLGEMEINE FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN (EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR VERDIENSTAUSFALL, GESCHÄFTSSTÖRUNG, VERLUST VON BETRIEBSDATEN USW.), DIE DURCH BENUTZUNG, MISSBRAUCH ODER FEHLERHAFTE BENUTZUNG DER SOFTWARE UND DES DAZUGEHÖRIGEN MATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER VERLUSTE INFORMIERT WURDE. Der Umfang der Haftung durch ACCLAIM bezüglich aller entstehenden Schäden, Verluste und Klagegegenstände (ob im Vertragsrecht, zivilrechtlich - einschließlich jeglicher Fahrlässigkeit - oder anderweitig) wird in keinem Fall die von Dir gezahlte Kaufsumme für die Software übersteigen.

(d) Manche Staaten erlauben keine Ausschlüsse oder Einschränkungen der impliziten Garantien oder der Schadenshaftung. Die oben aufgeführten Einschränkungen und Ausschlüsse treffen in diesem Fall nicht zu. Diese Garantie verleiht Dir bestimmte Rechtsansprüche. Entsprechend der Gesetzgebung Deines Landes kannst Du auch zusätzliche Rechte besitzen.

4. Anfragen/Kundendienst: Bitte richte jegliche Fragen bezüglich dieser Vereinbarung an:

ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.

Fürstenfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.

Wenn Du technische Fragen hast, lies bitte das Technische Begleitheft. Falls Deine Software nach Ablauf der Garantiezeit von 90 Tagen reparaturbedürftig werden sollte, kannst Du Dich unter der unten aufgeführten Telefonnummer an den Kundendienst wenden, der Dir einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Anweisungen zum Einsenden der Software geben wird.

ACCLAIM Hotline/Kundendienst (24 Stunden): 0180 533 5555.