

Spielanleitung für Tailchaser

Inhaltsverzeichnis

Es war einmal	3
Installation	3
Hauptmenue	3
Hauptmenue	3
START	3
Highscore	3
Steuerung	3
Paßwort	3
Intro	3
Musik/SFX	4
EXIT	4
Joystickkalibrierung	4
Tastaturkalibrierung	4
Highscore	4
Paßwort	4
Hierum gehts	5
Extras	5
Waffen Extras	6
Zubehör-Extras	6
Joystick	7
Tastatur	7
Anhang	7

Es war einmal

Unsere Geschichte beginnt auf einem kleinen friedlichen Kontinent namens Calandria. Du findest ihn auf der Landkarte mitten im quadrantischen Ozean, gleich hinter Induania (oder einfach am Ende des Regenbogens und dann scharf links). Wir besuchen Calandria zu einem sehr ungünstigen Zeitpunkt. Caustiic, ein finsterner Dämonenlord, hat seine fiesen Monsterhorden aus den Darkness-Dimensions nach Calandria geschickt, um dieses zu erobern und seinen dämonischen Abgründen einzuverleiben. Schon überziehen Festungen des Bösen, Calandria's Randgebiete. Dunkle Orte, an welchen die Monsterhorden und ihre Schergen hausen und die friedlichen Völkchen Calandria's unterdrücken und versklaven. Caustiic persönlich überwacht, von einer eroberten stählernen Zitadelle aus, die Niederwerfung seiner neuen Provinz. Fast scheint es, als sei Calandria dem Untergang geweiht, wären da nicht Dax und seine Jungs von den Badger-Mountains, die die Monster jagen, wo auch immer sie auftauchen. Man nennt sie die MONSTER PATROL

Installation

Das Spiel läuft direkt von CD ROM und läßt sich auch vom Hauptmenü aus starten. Alternativ dazu können Sie die Datei „TailChas.exe“ im Hauptverzeichnis Ihres CD ROM-Laufwerks ausführen (z.B. im Explorer doppelklicken).

Hauptmenue

Erstmal ein paar allgemeine Dinge zu unseren Menues: In allen Menues wird mit Hilfe der Tastatur gearbeitet. So und um nun nicht völlig ratlos auf Deiner armen Tastatur rum zu hämmern, wäre eine Tastaturbelegung gar nicht übel, wie? Tja was soll ich sagen, in unserer ungeahnten Großzügigkeit haben wir eben selbige im Anhang, am Ende der Anleitung, verewigt. Aber Achtung, das ist die von uns voreingestellte Belegung. Sollte jemand auf die Idee kommen, diese per Tastaturmenue (siehe Tastaturmenue) zu ändern, dann muß man sich schon selber merken, welche Tasten anders

belegt sind und womit. Die Defcom-Default-Tastatureinstellung kann aber jederzeit erneut angewählt werden. Angewählte Menuepunkte erscheinen weiß. Mit den Pfeiltasten (Cursortasten) können die einzelnen Menuepunkte gewechselt oder die einzelnen Parameter der Option geändert werden. Und nun zum eigentlichen Hauptmenue: Dies ist wie die Eingangshalle eines großen Hauses, es zweigen viele Türen ab, um in andere Räume zu gelangen. Dreht man sich um und geht durch die Eingangstür, steht man wieder draußen. Kommt man aus einem anderen Raum landet man wieder hier. Also hier führen die sogenannten Türen (Menuepunkte) hin.

Hauptmenue

Klaro, hier geht's sofort ab in Level 1. Die ganz Schnellen könnten sofort loslegen.

START

Hier kann man wählen, ob man alleine oder zu zweit spielen möchte. Wohlgermerkt nacheinander.

Highscore

Die Halle der Eitlen, Deine vorherigen Bestleistungen lassen sich hier bewundern.

Steuerung

Wahl des Eingabegeräts. Mit den Pfeiltasten kannst Du die Steuerung auswählen, die Du kalibrieren willst. Falls Du die Kalibrierung vergißt erscheint automatisch dieses Menue sobald Start oder das Passwort aktiviert wurde.

Paßwort

Hier wechselt man ins Passwortmenue, wo man dann per entsprechendem Code in höhere Levels starten kann, also nix für Anfänger.

Intro

Hier kann man unser Intro ab- und wieder anschalten. Je nachdem, was Du bei diesem Punkt einstellst, erscheint die Tailchaser-Story beim nächsten Spielstart oder eben nicht

Musik/SFX

In diesem Untermenue läßt sich das lästige Hintergrundgedudel abstellen (Äh, der geniale Background-Sound) und Soundkartenwerte per Pfeiltasten neu einstellen.

EXIT

Na was, die Tür nach draußen, und Schwupps ist man wieder im DOS(tm) oder wo auch immer. Bevor Du Deinen Abgang machst, wirst Du noch mal um eine Bestätigung gebeten.

Joystickkalibrierung

Hier muß sich das Programm an den angeschlossenen Joystick anpassen. Dieses Vergnügen hat man bei jedem Neustart des Spiels.

Hierbei befolgt man mit dem Joystick die Anweisungen auf dem Bildschirm und sieht auch gleich anhand der Grafik, ob man die richtige Aktion durchführt. Die Grafik zeigt, wohin man den Joystick gerade bewegt, wenn man aber gerne alles ein wenig anders macht als andere, geht das selbstredend auch.

Will heißen, daß wenn auf dem Bildschirm steht „Joystick nach rechts + Feuerknopf Nr.1“ und man das Ding nach links bewegt, sowie den Feuerknopf Nr.2 drückt, dann wird der Joystick halt so kalibriert!

Aber wunder Dich nicht, wenn im Spiel dann das Chaos ausbricht. Jeder nach seinem Geschmack. Mit der Testfunktion rechts unten kann man sich die Einstellungen dann noch mal anschauen. Indem man den Joystick bewegt, wird die zugehörige Aktion angezeigt.

Den Test beendet man mit einem Druck auf beide Feuerknöpfe gleichzeitig. Reset heißt, alles noch mal von vorn. Wenn Dir die Kalibrierung so gut gefallen hat, kannst Du sie gleich wiederholen. Jetzt geht's endlich weiter; aber nur nach vollständiger Kalibrierung!

Tastaturkalibrierung

Soso, hier treffen wir also die Leute, denen unsere Grundeinstellung der Tastatur nicht gefällt! Bis auf die ESC-Taste läßt sich alles neu belegen. Zu Beginn wirst Du aufgefordert, die von Dir gewünschten Tasten für die jeweilige Aktion von Dax zu drücken. Die Grafik (stilisierte Tastatur) zeigt an, welche Funktion (siehe links) mit welcher Taste belegt ist (auf die Nummer der Funktion achten).

DEFAULT

Aktivierst Du diesen Punkt, so wird die Tastaturbelegung auf den Zustand zurückgesetzt, den sie vor dem Betreten des Tastatur-Kalibrierungsmenues hatte.

OK

Die Sache ist erledigt, ab ins Hauptmenue!

RESET

Dieser Punkt löscht die Grundeinstellung und Du mußt jeder Funktion eine neue Taste zuweisen. Dies läuft ganz simpel ab. Links siehst Du die jeweilige Funktion, welcher als nächstes eine Taste zugeordnet wird. Die alte Tastenbelegung blinkt in der Grafik auf. Du ordnest nun jeder Funktion eine Taste zu, indem Du das entsprechende Zeichen auf der Tastatur drückst. Jetzt zeigt die Grafik die neue Belegung durch die entsprechenden Nummern in den zugehörigen Tasten an.

Highscore

Falls Du so erfolgreich warst, um in die Phalanx der Top MONSTER PATROLER einzubrechen, kommt automatisch dieses Menue. Jetzt kannst Du Dich verewigen. Neben der Punktzahl erscheint das Icon der erreichten Ebene.

Paßwort

Hier gibst Du Deinen Zugangscode für spätere Level ein. Diese Level-Codes bekommst Du bei Beendigung einer Mission. Die Direktverbindung in höhere Level.

Hierum gehts

Hier ein kleiner Abriß über das, was Ihr mit Eurem Dax anstellen könnt und worum es im Groben geht. Selbstverständlich wird hier keine Lösung des Spiels präsentiert. Mit Deinem Dax gilt es, durch die einzelnen Level möglichst heil durchzukommen (logisch!). Dazu stehen ihm seine Beweglichkeit, eine Kanone, etliche Extras und Euer Grips zur Verfügung. Über die Steuerung kannst Du schon verschiedenen Schwierigkeiten aus dem Weg gehen, manchmal bleibt auch keine andere Wahl, dann muß geballert werden, aber denk daran, die Knarre ist nicht immer der Weisheit letzter Schuß ...äh, Schluß. An manchen Stellen lassen sich Hindernisse oder Gegner nur mit Spezialausrüstung umgehen oder beseitigen, dafür gibts zahlreiche Extras. Das sind kleine Gegenstände, die irgendwo im Level rumliegen und einfach durch Darüberlaufen eingesammelt werden können. Andere sind sehr gut versteckt und Du mußt schonmal genauer suchen. Siehe auch Kapitel Xtras. Und noch eine Sache, die auf keinen Fall unterschätzt werden sollte. In fast allen Levels treten Situationen auf, in denen Euch weder die Kanone noch Extras oder Schnelligkeit zum Ziel führen, hier ist Überlegung gefragt. Dann heißt es, genau hinzuschauen, den Leuten, denen man begegnet, zuhören usw., oder halt auch mal logisch denken. Ganz wichtig dabei, Du stehst nicht unter Zeitdruck. Laß Dir Zeit, es sollte Dich eigentlich niemand hetzen und man kann seinen Weg auch zurückgehen, falls man was vergessen oder übersehen hat. Falls Du mal auf einen Schalter oder ähnliches triffst, lassen sich solche Sachen dadurch aktivieren, daß Du Dich dem jeweiligen Gegenstand näherst und einmal den 1. Feuerknopf betätigst. Dann ist am jeweiligen Objekt ersichtlich, daß es benutzt wurde. Solltest Du Leuten, Tieren, Fabelwesen, dem Briefträger oder weiß der Geier wem begegnen, und diese erzählen Dir was, dann das Zuhören nicht vergessen, aber wenn Du die Litanei schon kennst, lassen sich die Textabschnitte und die Sprachausgabe durch Knopf/Tastendruck schnell weiterschalten. Wegweiser und Richtungspfeile sorgen dafür, daß man weiß, wo es langgehen soll, aber wer sich unbedingt verlaufen will, kann die Sache auch ignorieren. Sollte irgendwas gefährlich sein,

merkt man das am schnellsten an den Herzen der Lebensenergie. Gehen die rapide zurück, tja dann heißt es, die Beine in die Hand nehmen. Denn wer auf'ner heißen Herdplatte sitzt, liest auch nicht erst die Anleitung zu Ende. Trifft man auf große und entsprechend gefährliche Gegner, wird unten in der Leiste auch deren Lebensenergie angezeigt. Damit habt Ihr einen Überblick, wann das Vieh endlich ins Gras beißt. Denn bedenke: Mit'ner Erbsenpistole ist es relativ schwer, einen Elefanten aufzuhalten. Während des Spiels sticht unschwer am unteren Rand des Bildschirms eine Leiste ins Auge. Sie zeigt verschiedene wichtige Dinge an. Einige sind recht offensichtlich, andere vielleicht nicht, daher werden wir mal die einzelnen Punkte der Leiste hier erklären. Beginnen wollen wir, in der Tradition der abendländischen Reihenfolge, von links nach rechts.

Extras

Was Extras sind, solltet Ihr nach Lektüre der Anleitung bis zu diesem Punkt schon wissen. Genauso wie deren Aufnahme und Aktivierung (Kapitel Hierum geht's). Aber es fehlen noch die Angaben zu den einzelnen Extras und welche es überhaupt gibt. Allgemein gilt, daß nach Aufnahme eines Extras der jeweilige Name über die Sprachausgabe zu vernehmen ist. Es gibt weiterhin 2 Kategorien von Extras, nämlich die Waffen-Extras und die Zubehör-Extras. Außerdem teilen sich alle Extras auf, in manuelle, die in der Status-Leiste angezeigt werden und in automatische, die hier eben nicht erscheinen. Wird ein Extra in der Leiste angezeigt, kann es auch aktiviert werden. Nimmt man ein solches Extra mehrmals auf, ohne es zu verbrauchen, zeigt eine Zahl unter diesem Extra die Menge an, die man zur Verfügung hat. Die nicht angezeigten Extras sind automatisch aktiv, wobei die Wirkungsdauer fast immer begrenzt ist. Aber Du wirst das schon merken, nämlich genau dann, wenn Du es unbedingt brauchst und es schon verbraucht ist, tja so ist das Leben. Bei den Auto-Extras ist es so, daß Ihr sofort die neue Waffenart benutzt, wenn Ihr sie einsammelt. Aber keine Angst, ist Eure vorherige Waffe schon gut ausgebaut, so bleibt dieser Zustand erhalten. Ausnahme ist der Tod von Dax. Verliert er ein Leben, so werden alle Waffen um 2 Stufen gesenkt, also auch die Inaktiven.

Waffen Extras

Automatische

Normaler Schuß:

Verstärkt den Schuß des Dachs durch mehr Power und Reichweite.

Dreifach Schuß:

Na genau wie oben, nur streut Eure Wumme jetzt etwas mehr.

Sensor Schuß:

Diese nette Wumme ist so schlau, daß die Schüsse sich selbst ihre Ziele automatisch suchen, also fleißig ballern, alles was sich damit terminieren läßt, wird auch getroffen. Und man hat sofort maximale Reichweite.

Super Blaster:

Sehen und Staunen!

Autofire:

Das allseits beliebte Dauerfeuer, der Freund eines jeden Joystickknopfes.

Manuelle

Overkill:

Wird dieses nette Teil aktiviert, zerreißt es alle kleineren Gegner, oder läßt richtig fette Heinis schon mal etwas zur Ader.

Bombe:

Einige unüberwindbare Hindernisse (z.B. Pfähle) lassen sich hiermit in die Luft jagen.

Zubehör-Extras

Automatische

Sprungschuh:

Hier wird geflogen, naja zumindest fast.

Energie:

Erste Hilfe mit Turbo. Geht schneller und wirkt besser, so könnt Ihr die Herzen auffrischen.

Extra-Energie:

Wow, Ihr habt jetzt die Möglichkeit doppelt so viele Herzen zu tanken (nachdem dieses Extra aufgenommen wurde, ist Platz für 10 Herzen auf der Leiste).

Extra-Leben:

Von wegen man lebt nur zweimal!

Schutzschild:

Was will Rambo mehr, nichts kann euch mehr erschüttern, aber Vorsicht wenn's vorbei ist.

Ballon:

Auf in die Lüfte...

Kerze:

Da geht einem ein Licht auf. Ganz nett, wenn etwas anzuzünden ist. (Das Utensil für Raucher unter den Dachsen)

Joystick:

Hier kannst Du mal erleben, wie es ist, wenn der Joystick falsch kalibriert wurde

Mondextra:

Verhindert zwar nicht den Tod von Dax, erlaubt aber nach diesem, an alter Stelle weiterzumachen. 5 Mondextras ergeben ein Continue.

Schriftrolle:

Die verrät Tips und Tricks.

Glaskugel + Schlüssel:

Am besten wirkt hier das Gesetz von Newton. (Schonmal was von Schwerkraft und deren Auswirkung auf zerbrechliche Objekte gehört?)

Zubehör-Extras

Manuelle

Glaskugel:

Na probier's halt aus, man braucht das Teil jedenfalls ab und an.

Schlüssel:

Hiermit werden Tür und Tor geöffnet.

Engel:

Ein himmlischer Reparaturtrupp, welcher zerstörte Plattformen oder ähnliches wiederherstellt.

Diamant:

Bei der Inflation heutzutage braucht man unvergängliche Werte.

Messer:

Damit lassen sich Seile und solche Sachen zerschneiden und auch Leute befreien. Wird zum richtigen Zeitpunkt automatisch aktiviert und der Rest geht von allein.

Trompete:

Wer darauf ein nettes Liedchen spielt, dem gehen die Augen auf, man sieht sogar Unsichtbares (z.B. Brücken, Plattformen, Stufen usw.)

Joystick

Aktion	Reaktion von Dax
nach oben	Sprung aus dem Stand
nach rechts oben	Weitsprung nach rechts
nach links oben	Weitsprung nach links
nach links	Laufen nach links
nach rechts	Laufen nach rechts
nach unten, u-rechts, u-links	Ducken
1. Feuerknopf	Schießen in Blickrichtung
2. Feuerknopf	Extra in Leiste blinkt, jeder weitere Druck wechselt zum Nächsten.
nach unten rechts + 1. Feuer	Das blinkende Extra wird aktiviert

Tastatur

Cursor oben	Springen im Stand
Cursor unten	Ducken
Cursor links/rechts	Laufen links/rechts
Cursor oben links/ oben rechts	Weitsprung links/rechts
Space	Feuern
linke Alt	Wahl des Extras
rechte Strg	Benutzung des Extra Bosstaste

Flasche Gift:

Nix für Dich, Du Schlucker, die Brühe ist für „nette Leute“, die sich direkt verabschieden, wenn sie sich das Zeug reinziehen. Also für den passenden Moment aufbewahren.

Flasche Whisky:

Ein edler Tropfen, das zeitlose Präsent für jede Gelegenheit. Aber auch hier gilt: Enthaltensamkeit, ein Dachs trinkt nicht.

Taucherbrille:

Das Extra für Unterwasserausflüge. Ohne geht Euch verdammt schnell die Luft aus. Die Wirkungsdauer wird auf der Leiste angezeigt.

Anhang

Und nun zur Steuerung des Spiels oder besser gesagt, von Dax. Da Du sicher schon den Joystick kalibriert oder Dir die Tastaturbelegung angeschaut hast, wäre es ja nun nicht schlecht zu wissen, wie Deine Spielfigur auf die Befehle reagiert. Daher, hier die Möglichkeiten der Steuerung: