



## Click & Find...

- 1.1. Intro [Story](#)
- 1.2. [Level](#)
- 1.3. [Control](#)
- 1.4. [System Requirements](#)
- 1.5. [Installation & Start](#)
  
- 2.1. Player [Menu](#)
- 2.2. [The Game](#)
- 2.3. [Space scrap](#)
- 2.4. [Dangerous space scrap](#)
- 2.5. [Extras](#)
  
- 3. [Copyright](#)

## 1. Intro

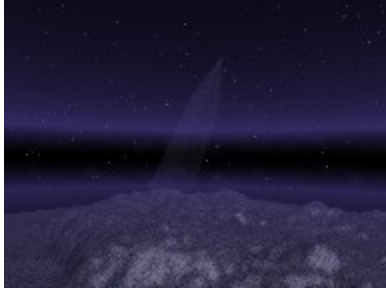
### 1.1. Story

Wir kennen Tony als galaktischen Reinigungsmann. In DionakrA hat Tony fleißig allerlei Raumschrott beseitigen müssen, um die Transitstrecken und Umlaufbahnen unserer Kolonien freizuhalten. Nachdem sich Tony in DionakrA aller Kristalle entledigt hat, beruft man ihn zu neuen Aufgaben. In Rapanui stößt Toni auf 50 neue Regionen, die sein uneingeschränktes Talent als Müllkutscher bedürfen.

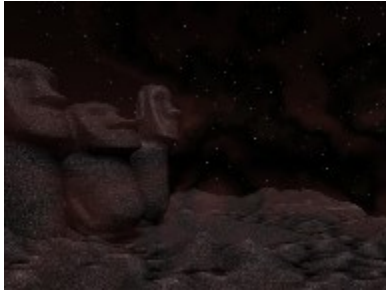


### 1.2. Level

Tony ist für 5 Regionen im System Rapanui zuständig:



Rapanui, 5. Planet, Uranminen auf Oeno



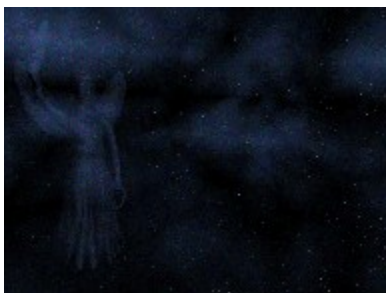
Rapanui, 4. Planet, Forschungsregion Rapa



Rapanui, 3. Planet, Wasserwelt Pukaruha



Rapanui, 2. Planet, Raumhalde Napuka



Rapanui, 1. Planet, Rurutu Sternfeld

## 1.3. Control

Ein guter Müllkutscher ist an TASTATUR und MAUS ausgebildet. Anfänger säubern mit folgendem Merktzettel:

Bewegungstasten

Die Maus nach links oder rechts, oder folgende Tasten:



BALL abschießen mit Mausklick, oder folgender Taste:



Return to main-menu / Abort mission



Help



CD Audio ON / OFF



Previous Audio track



Next Audio track



Decrease SFX Volume



Increase SFX Volume



Decrease mouse sensitivity



Increase mouse sensitivity



Enter, Eingabe bestätigen, Bestätigungen wie z.B. im Highscore



Pause

## 1.4. System Requirements

PC Pentium 166 MHz

Windows 95 mit DirectX 6

20 MB RAM

min 4-fach CD-Rom (12-fach empfohlen)

PCI Grafikkarte mit 2 MB RAM, 800 x 600 x 256 unter DirectDraw

Soundkarte 16-Bit Stereo

5 MB Festplattenspeicher auf Laufwerk C

## 1.5. Installation & Start

Das Spiel kann direkt von der CD-ROM gespielt werden und wird mit RAPANUI.EXE gestartet. Wenn das Autoplay-Feature aktiv ist, dann wird das Spiel automatisch beim Einlegen der CD gestartet.

Falls Ihr System ein sehr langsames CD-Laufwerk hat, empfehlen wir, das Programm mit allen Daten auf die Festplatte zu kopieren. Die CD brauchen Sie dann nur noch für die CD-Audio-Musik.

RAPANUI speichert einige Daten (Highscores) in der Datei DION2.DAT auf Laufwerk C. Ein Löschen dieser Datei kommt einer Deinstallation des Programms gleich.

## 2. Player

### 2.1. Menu

Das Spiel startet mit dem Intro - Tony erlebt den Aufmarsch der legendären Artefakte von Rapanui, die man auch schon auf der Erde gefunden hatte. Hiermit übernimmt Tony seine neue Aufgabe als galaktischer Reinigungs-Fachmann im System Rapanui.



Im Hauptmenü kann man...

das Spiel starten,	START A NEW GAME
eine Region (Level) anwählen,	ENTER PASSWORD
den Highscore bewundern,	HIGHSCORE
die Spieloptionen einstellen,	OPTIONS
das INTRO erneut genießen,	INTRODUCTION
die Credits & Copyrights einsehen	CREDITS
und zu Windows zurückkehren	QUIT

### 2.2 The Game

Mit START A NEW GAME beginnt man das Spiel. Während einer Reinigungsmission kann Tony alle wichtigen Statusinformationen am oberen Bildschirmrand beobachten. Hier sieht man von links nach rechts

das aktuelle Level,	LEVEL
die Reinigungsquote in Punkten,	SCORE
die verbleibenden Schiffe	LIFE

Die interstellare Reinigungs-Prozedur schreibt die vollständige Beseitigung aller Verschmutzungen einer Region vor. Die Säuberung erfolgt mit den Standard-Putz-Vorrichtungen. Tony fliegt einen Müll-Shuttle mit Reinigungssatelliten.



Hat Tony's Müllshuttle einen Reinigungssatelliten gestartet, muss dieser immer auf Kurs gehalten werden. Dies erreicht Tony durch ein gezieltes „Ping-Pong-Spiel“ zwischen Shuttle und Raumschrott. Doch Vorsicht! Sollte Tony seine Satelliten verlieren, wird er unverzüglich von der Mission abgezogen. Tony nennt seine Reinigungssatelliten liebevoll BALLS. Tony hat hierbei eine Auswahl von 4 verschiedenen BALLS, die je nach Schiffsstatus aktiv sind:

- Ein normaler BALL zerschlägt normalen Raumschrott und prallt zurück.
- Ein SHRINK-BALL ist eine verkleinerte Variante und ist schwerer zu steuern.



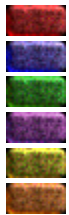
Ein THRU-BRICK durchschlägt unaufhaltsam jeden Raumschrott.



Ein FIRE-BALL richtet größere Schäden an und prallt wieder zurück.

## 2.3. Space scrap

Tony steht im System Rapanui einer ganz neuen Art von Raummüll gegenüber:



## 2.4. Dangerous space scrap

Entgegen dem normalen Raumschrott birgt der gefährliche Raumschrott ungeahnte Gefahren.



Der explosive Raumschrott ist mit Minen versetzt und zerstört bei der Detonation den Raumschrott in unmittelbarer Umgebung. Er explodiert bei der geringsten Berührung und kann auch mit einem EXTRA zur Explosion gebracht werden.

Eine Region kann oft von hartnäckigen Raumschrott durchsetzt sein, der nicht mit einem Treffer durch den normalen BALL beseitigt werden kann. Gerade diese behindern die Säuberung enorm.



Metall kann mit EXTRAS verwandelt, oder mit dem THRU-BRICK und FIRE-BALL zerstört werden. Ein normaler oder verkleinerter Ball kann den Metall-Schrott nicht zerstören. Besonders hartnäckig ist auch der Granit. THRU-BRICK und FIRE-BAL können ihn mit einem Schlag vernichten. Mit einem anderen BALL jedoch benötigt man mehr als einen Schlag:



Verschmolzener Granit benötigt 3 Schläge,



und muß Schlag...



für Schlag zerstört werden,

bis er sich in normalen zerstörbaren Raumschrott verwandelt.



Ein besonders ärgerliches Hindernis ist der getarnte Raumschrott. Er ist unsichtbar und wird erst nach dem ersten Schlag sichtbar.

## 2.5. Extras

Wie auch in DionakrA besitzt Tony die Gabe EXTRA-Funktionen seines Shuttle's willkürlich In den Missionen zu aktivieren. Da Tony sein Kontrollpult noch nie so richtig verstanden hat, blendet der Bordcomputer regelmäßig neue EXTRA-Funktionen ein. Doch Vorsicht! Auch der Bordcomputer entspricht nicht dem neuesten Modell, und so kann manches EXTRA auch Nachteile für den Reinigungsprozess bedeuten. Man sollte nicht alle EXTRAS aktivieren, die der Bordcomputer vorschlägt.

Ein EXTRA erscheint im Raumschrott und schwebt dem Spieler entgegen. Wenn man das EXTRA mit dem Shuttle einsammelt, wird es automatisch aktiviert.



Shuttle-Segment ausfahren, Schlagfläche vergrößern



Shuttle-Segment einfahren, Schlagfläche verkleinern



BALLS vermehren



BALLS verkleinern



BALLS verlangsamen



BALLS beschleunigen



BALLS auf Durchschlag umschalten



FIRE-BALL, Komet aktivieren



Granit zertrümmern



Metallschlacke zerstören



Explosiven Raumschrott vermehren



Explosiven Raumschrott detonieren lassen



Lasergun-Segmente aktivieren



Extralife



Selbstzerstörung



Raumschrott in Bewegung setzen



Level-Warp



Magnetfeld des Shuttle aktivieren, BALL-Fangfunktion und Abschußkontrolle

### 3. Copyright

software, graphics & design copyright © 1998 by

Ralf Schneider, Klaus Hartmann, Michael Rasche,  
Sebastian Hucke, Roland M.



