

Traps 'n' Treasures



Traps 'n' Treasures

- Inhaltsangabe	S. 2
- Einführung	S. 3
- Passwort	S. 4
- Scorepanel	S. 4
- Joystick- Steuerung	S. 8
- Tastatur-Belegung	S.10
- Level-Features	S.10
- Shop/Glücksspiel	S.13

Die Teufelsinsel

Auf der Teufelsinsel gibt es 4 Regionen in denen Besatzungsmitglieder gefangen gehalten werden. Dein Ziel ist nun, Dich an diese Orte zu begeben und Deinen Männern zur Flucht zu verhelfen.

Doch Redbeard hat schon dafür gesorgt, dass dein Vorhaben nicht zum Kinderspiel wird. In der Gewissheit, dass Du früher oder später schon kommen wirst, um die Gefangenen zu befreien, hat er sich ein paar Gemeinheiten ausgedacht...

Einen Teil der Gefangenen hat er auf die Felsen der Nadelöhrlagune verlegt, wo sich im Meer so allerlei Getier tummelt.

Ein weiterer Teil der Männer befindet sich in der Schädelgrotte, dem wohl am meisten gemiedenen Platz auf der Insel. Angeblich soll sich dort der Klabautermann persönlich aufhalten.

Weitere Besatzungsmitglieder sind im Schlangentempel eingekerkert worden. Wer da nicht aufpasst, kann sich dort leicht verlaufen und kommt vielleicht nie mehr lebendig heraus.

Und schliesslich ist da noch die Piratenfestung, in der die letzten Gefangenen eingesperrt sind. Ein wirklich scheusslicher Ort, an welchem sich die ganze Piratenbrut verschanzt hat.

Passwort

Damit Sie bei der schwierigen Befreiungsaktion nicht vollständig verzweifeln, erhalten Sie nach erfolgreichem Durchschreiten einer Inselregion ein Passwort. Dieses gestattet unserem Helden, seine Mission zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen.

Damit die Sache aber nicht zu einfach ist, startet Flynn mit 5 "LEBEN"-EINHEITEN und der Dolchbewaffnung.

Das Scorepanel

OBEN am Bildschirmrand befindet sich ein INFO-BALKEN, der folgende Elemente beinhaltet:

- **Anzahl Leben** Hier werden die noch verbleibenden Leben angezeigt.
- **"Leben"-Anzeige** Hier sieht man, wieviele Treffer man noch verkraften kann. Ist der letzte Balken verschwunden, so hat man ein Leben verloren. Man startet anfänglich mit 5 Reservebalken, kann die Anzeige aber mit Zukauf von weiteren ENERGIE-EINHEITEN (Apotheke) auf max. 13 Balken aufstocken.

- Vitaminanzeige

Sammet man während des Spiels Früchte ein, so füllen diese die Vitaminanzeige auf. Ist sie vollständig aufgefüllt, so erhöht sich die 'Leben'-Anzeige um einen Balken. Doch Vorsicht - stolpert man über einen TOTENKOPF, so entleert sich die Vitaminanzeige augenblicklich.

UNTEN am Bildschirmrand befindet sich das eigentliche SCOREPANEL, das folgende Elemente beinhaltet.

- Waffenanzeige

In diesem Kästchen sieht man die aktuelle Waffe dargestellt.

- Toolanzeige

Dieses Kästchen beinhaltet die gekauften oder gefundenen Gegenstände, die man braucht, um einen Level erfolgreich zu lösen. Das Tool, welches gerade im Kästchen dargestellt wird, ist AKTIV, d.h. kann mit der Space-Taste angewendet werden. Die Umschaltung der Tools erfolgt mit den Tasten "CURSOR-RAUF" und "CURSOR-RUNTER".

- Logbuch

Hier wird die Anzahl der Logbücher angezeigt, die man im Laufe eines Levels aufgesammelt hat.

Jedes einzelne von ihnen kann beliebig oft gelesen werden. Die UMSCHALTUNG der Tools erfolgt mit den Tasten CURSOR-LINKS und CURSOR-RECHTS.

- Lupe

Sie ermöglicht das ENTDECKEN von heimtückischen FALLEN, welche durch Knöpfe oder Kippschalter ausgelöst werden.

- Karte

Wendet man die Karte an so erhält man eine UEBERSICHT der näheren Umgebung.

- Bombe

Sie dient in erster Linie zur SPRENGUNG von MAUERN, kann aber auch bei Gegnern angewendet werden. Doch Vorsicht, steht man ihr bei der Explosion zu nahe, so verliert man 1 Life-Balken.

- Lampe

Man braucht sie um DUNKLE RÄUME zu betreten.

- Seil

Um manche Orte erreichen zu können, ist es nötig, ein Seil an den dafür vorgesehenen Haken zu befestigen.

Desweiteren gibt es pro Level verschiedene SPEZIAL-TOOLS, deren Verwendungszweck man selber herausfinden muss.

- Der Kompass** Der Kompass weist Ihnen den Weg zum Ausgang. Sie brauchen einfach nur der Nadel zu folgen. Er befindet sich in jedem Level direkt neben dem berüchtigten Phil Shave, welcher den Ausgang bewacht und dem man nicht zu nahe kommen sollte. Der Kompass sollte frühzeitig gefunden werden, da erst bei seiner Aufnahme angezeigt wird, wieviel Zeit nach dem Befreien des letzten Gefangenen noch verbleibt, um zum Ausgang zu gelangen.
- Die Punkt-Anzeige** Hier wird der aktuelle Scorestand angezeigt.
- Die Gold-Anzeige** Hier wird die Summe der auf dem Weg gesammelten Schätze angezeigt.
- Die Crew-Anzeige** Der angegebene Wert stellt die Anzahl der noch gefangen gehaltenen Männer dar.
- Schlüssel-Anzeige** Sie zeigt die Anzahl und Farbe der aufgelesenen Schlüssel.

- Die Schatzkarte

Alle gefundenen Schatzkartenteile werden hier eingesetzt. Ist die Karte komplett, so kann der EXTRALEVEL betreten werden.

- Die Zeit-Anzeige

Sie zeigt Ihnen die Zeitspanne an, die Ihnen nach der Befreiung des LETZTEN Gefangenen bleibt, um den Ausgang des Levels zu erreichen. Die Zeit wird erst nach Auffinden des Kompass angezeigt.

Die Joysticksteuerung

Joystick nach oben

Springen/Hinaufklettern/Zuwenden. In Verbindung mit dem Feuerknopf werden Gefangene befreit, Türen geöffnet, Sandsteine zertreten, Texttafeln gelesen (Wird der Joystick schräg nach oben gedrückt, ist lediglich der Sprung möglich)

Joystick zur Seite

Die Spielfigur läuft in die angegebene Richtung. Wird gleichzeitig der Feuerknopf betätigt, kann Ihr Held mit dem Degen zustechen oder die Kanone abfeuern.

Joystick nach unten

Ducken/Bewegen nach unten. In Verbindung mit dem Feuerknopf können Sie das Logbuch aufnehmen und lesen. (wird der Joystick nach schräg unten gedrückt, kann Ihr Held in die angegebene Richtung kriechen).

Fallschirm:

Haben Sie einen Fehltritt gemacht und fallen herab, so kann Sie das Aufspannen der Piratenflagge vielleicht gerade noch einmal retten und Ihr Held segelt sicher hinunter. Dies bewerkstelligen Sie, indem Sie während des Falles den Joystick schnell nach oben und unten drücken.

Kisten:

Um eine Kiste aufzuheben läuft man seitlich neben diese und drückt dann den Feuerknopf. Jetzt hält Flynn die Kiste in der Hand und kann diese herumtragen. Um die Kiste wieder abzustellen, läßt man einfach den Feuerknopf wieder los.

Tastaturbelegung

Escape	Verlassen des Levels unter Verlust eines Lebens.
Cursor rauf/runter	Selektieren der TOOLS
Cursor links/rechts	Wenn Logbuch-Tool angewählt, anwählen der gewünschten Seite des Logbuches
Space (Leertaste)	Anwenden des selektierten Tools
'S'	Sound an/aus
'P'	Pausenmodus ein/aus

Wichtige Levellemente

Schatztruhen	Sie enthalten allerlei nützliche Dinge wie z.B. Gold, Kartenteile, Logbücher usw.
Krug	Er enthält Früchte, welche Ihnen die VITAMINANZEIGE auffüllen.
Krug mit ?	Hat man diesen Krug zerschlagen, so steigt eine BLASE empor

welche abwechselnd verschiedene Früchte darstellt. Trifft man die Blase erneut, so erhält man die gerade dargestellte Frucht.

Geheime Schatzräume An manchen Orten im Level befinden sich geheime Schatzräume. In diese gelangt man aber nur durch das Auffinden der versteckten Zugangspforten. Diese sind jedoch UNSICHTBAR und können nur durch ein ANSPRINGEN sichtbar gemacht werden.

**Texttafeln/
Logbücher** Durch sie erhält man nützliche INFORMATIONEN.

Knöpfe

- Normaler Knopf Dieser löst eine EINMALIGE Handlung aus. Ist er einmal gedrückt worden, so kann man nichts rückgängig machen.
- Zeitschalter Er löst eine Handlung für eine BESTIMMTE ZEIT aus. (Hebt z.B. ein Fallgitter für einen bestimmten Zeitraum). Die ZEITDAUER wird durch eine aufsteigende TONLEITER signalisiert.

Kippschalter

Mit dem Kippschalter kann man einen Mechanismus UMSCHALTEN

Schalter/Knopf Kombination

Um eine Handlung auszulösen müssen an manchen Stellen die Schalter/Knöpfe in eine bestimmte Lage bzw. in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden. Die Kombination findet man entweder durch Ausprobieren oder durch einen Hinweis heraus.

Türen

- offene

Die offenen Türen können sofort durchschritten werden.

- geschlossene

Für das Durchschreiten von geschlossenen Türen benötigt man einen entsprechenden Schlüssel. Die FARBE des Schlüssels welchen man für das Öffnen der Tür benötigt, erfährt man an der Tür selbst, sobald man sich ihr zuwendet. Das entsprechende SCHLUESSELLOCH wird über der Tür angezeigt.

Kisten

Kisten können herumgetragen werden, um durch Stapeln derselben eine unerreichbare Stelle zu erreichen.

Sandsteine

Diese können Zertreten werden.
Manche von ihnen verbergen
Gold oder andere Dinge.

Der Shop

In den verschiedenen Shops gibt es für das im Level gesammelte Geld verschiedene nützliche Dinge zu kaufen wie die folgende Auflistung zeigt.

Früchtekorb

man erhält 1 "Leben"-BALKEN
dazu.

Suppe

man erhält 2 "Leben"-BALKEN
dazu.

Festmenu

man erhält 3 "Leben"-BALKEN
dazu.

Apotheke

man erhält 1 "Leben"-EINHEIT
dazu.

Karte

Man erhält eine UEBERSICHT der
näheren Umgebung.

Bombe

Mit ihr kann man MAUERN
SPRENGEN.

Lupe	Sie ermöglicht das ENTDECKEN heimtückischer FALLEN, welche durch Knöpfe oder Kippschalter ausgelöst werden.
Dolch	Stichwaffe mit geringer Reichweite (besitzt man nur am Anfang) - STAERKE = 1
Säbel	Stichwaffe mit etwas grösserer Reichweite - STAERKE = 1
Eisenkugel	Kanonenschuss mit kleinster Reichweite - STAERKE = 2
Spezialkugel	Kanonenschuss mit abprallender Kugel - STAERKE = 1
Morgenstern	Stichwaffe mit grosser Reichweite - STAERKE = 2
Krummschwert	Stichwaffe mit grossem Treffbereich - STAERKE = 3
Feuerkugel	Starker Kanonenschuss - STAERKE = 10 - 14 -

Glücksspiel

Wählt man dieses Feld an so kann man um den angegebenen Betrag spielen. Man braucht nur GERADE oder UNGERADE zu wählen und das Würfeln des Verkäufers zu beobachten.

Viel Glück !

Bitte beachten Sie unsere neue Anschrift:

Starbyte Software

Vertriebs- & Marketing GmbH

Alleestraße 24

4630 Bochum

44793 Bochum

Tel. (0234) 680 494

Fax: (0234) 680 497

BBS:(0234) 685 755

Germany