

SCHATZ JÄGER₂

Ein Spiel der phenomedia publishing GmbH 2006

Punkteübersicht



© Andreas Nölting 2006

www.moorhuhnfreund.de

Stand 13.10.2006

mit freundlicher Unterstützung von

www.ollis-page-online.de

www.moorhuhn.covers.de

und Braveheart

In dieser Fortsetzung von Moorhuhn Schatzjäger erwartet den Spieler 3 Levelsets mit insgesamt 21 Level. Moorhuhn bekämpft mit Fäusten, Pistolen und durch Draufspringen die zahlreichen Gegner und sammelt noch Edelsteine und Gold. Damit Ihr einen kleinen Überblick bekommt, wieviel Punkte Ihr für welche Aktion bekommt wurde diese Punkteübersicht erstellt.

Die Gegner

Die Fallen

Gegenstände die Punkte bringen

Goldene Statuen

Goldene Artefakte

Die Gegner



Kampfmönch

Schon in der Demoversion haben sie Wurfsterne dabei, mit denen sie dem Moorhuhn das Leben schwer machen. Außerdem sind sie auch mit Händen und Füßen im Kampf erprobt.

Erschlagen: 150 Punkte (benötigt 3 Schläge)

Erschießen: 100 Punkte

Draufspringen: 100 Punkte



Einheimische

Diesem Gefährten kann man in aller Ruhe ziemlich nah kommen. Nur nicht erschlagen, erschießen oder draufspringen. Gibt jedesmal **80 Punkte Abzug**. Vorsicht ist bei diesem Gesellen trotzdem geboten. Denn er kann sich in fiese Gegner verwandeln.



Aber auch diese Kampfmönche sind zu erledigen.

Erschlagen: 120 Punkte (benötigt 2 Schläge)

Erschießen: 80 Punkte

Draufspringen: 80 Punkte

Werdet Ihr aber vom Stab getroffen gibt es **250 Punkte Abzug**



Yeti

Fünf gezielte Schläge und der Yeti ist erledigt. Wenn Ihr allerdings einen Schlag zu wenig macht schlägt der Yeti zurück und Ihr verliert ein bisschen Energie.

Erschlagen: 120 Punkte (benötigt 5 Schläge)

Erschießen: 80 Punkte

Draufspringen: 80 Punkte



Schneemonster

Gefährlicher Geselle. Passt auf, das er Euch nicht mit seinen gefährlichen Schneebällen trifft. Schießen bringt bei diesem Gesellen nichts.

Erschlagen: 135 Punkte (benötigt 4 Schläge)

Draufspringen: 90 Punkte



Geist der Kälte

Dieser Naturgeist taucht plötzlich aus dem nichts auf und läßt das Moorhuhn zum Eisblock werden. Gegen Fausthiebe und Draufspringen ist er allerdings immun. Nur gegen die Pistolenschüsse ist er allergisch.

Erschießen: 100 Punkte



Dämon des Todes

Diesem Gesellen sollte man nicht zu nahe kommen. Eine einzige Berührung verwandelt Moorhuhn in einen Untoten und macht es für kurze Zeit wehrlos gegenüber Fallen und Gegnern. Schüsse können diesem Gesellen nichts anhaben.

Erschlagen: 120 Punkte (benötigt 4 Schläge)

Draufspringen: 80 Punkte



Ninja

Auch dieser Gegner wirft mit Sachen um sich. Aber der Kampfkunst vom Moorhuhn ist auch der Ninja nicht gefeilt.

Erschlagen: 120 Punkte (benötigt 5 Schläge)

Erschießen: 80 Punkte

Draufspringen: 80 Punkte



Kleingeist

Der Kleingeist fügt dem Moorhuhn keinen großen Schaden zu. Er sorgt nur dafür, das das Huhn schrumpft und somit für eine kurze Zeit sehr Anfällig ist.

Erschlagen: 135 Punkte (benötigt 2 Schläge)

Erschießen: 80 Punkte

Draufspringen: 80 Punkte



Der Bote des Grauens

Er legt ein paar Bomben in die Gegend, die für das Moorhuhn sehr schädlich sind. Kommst Du in die Nähe einer Bombe und die explodiert verlierst Du ein Leben.

Erschlagen: 112 Punkte (benötigt 5 Schläge)

Erschießen: 75 Punkte

Draufspringen: 75 Punkte



Geist des Feuers

Gegrillte Hühner sollen ja ganz lecker schmecken aber für das Ziel das Herz aus Gold zu finden ist es nicht das Beste. Nehmt Euch in Acht vor diesem Gegner. Schlagen und Draufspringen beseitigt den Gegner nicht

Erschießen: 80 Punkte



Schwarzer Abt

Der Anführer der Bruderschaft. Es ist auch nicht ganz leicht ihn zu bezwingen. Aber mit ein bißchen Übung sollte es auch gelingen.

Erschlagen: 135 Punkte (benötigt 3 Schläge)

Erschießen: 90 Punkte

Draufspringen: 90 Punkte



Steinwächter

Diese Fleischgewordenen Steine versuchen Dich vom weiteren Vordringen in den Tempel abzuhalten. Mit Fäusten und auf ihn Springen hast Du jedoch keinen Erfolg.

Erschießen: 150 Punkte



Spiegeldämon

Ein Zweiter Moorhuhn Indy? Nein keinesfalls. Solltet Ihr Eurem Spiegelbild begegnen nehmt Euch in Acht. Es bekämpft Euch mit Euren eigenen Waffen.

Erschlagen: 150 Punkte (benötigt 1 Schlag)

Erschießen: 100 Punkte

Draufspringen: 100 Punkte

Alle Gegner in einem Level erledigt bringt Dir 2000 Extrapunkte

Die Fallen



Dornenbüsche

Komme diesen harmlos aussehenden Büschen nicht zu nahe. Sie entziehen Dir Energie.



Steinblöcke

Immer wieder schießen diese Steinblöcke aus der Höhe auf den Boden. Kommt das Moorhuhn unter dieses Falle verliert Ihr ein Leben.



Giftige Holzplöcke

Die Holzplöcke schnellen aus dem Boden und können Dich, wenn Du nicht aufpasst ein Leben kosten.



Klappfalle

Diese Falle schießt plötzlich aus dem Boden. Achtet beim laufen auf kleine Zacken, die aus dem Boden ragen. Sollte Ihr solche entdecken einfach drüberspringen. Werdet Ihr von solch einer Falle getroffen verliert Ihr Energie.



Feuerfalle

Nehmt Euch in Acht vor diesen Fallen wollt Ihr nicht zum Grillhühnchen werden. Jeder Feuerball der Euch trifft entzieht Euch Energie



Pfeilfalle

Diese Falle spuckt nicht mit Feuer sondern schießt Pfeile ab. Jeder Treffen entzieht Euch Energie.

Gegenstände die Punkte bringen



Diamanten

Versteckt in Kisten, in Vasen oder frei in der Luft schwebend bringen die Diamanten unterschiedliche Punkte.

dunkelblauer Diamant: 80 Punkte

hellblauer Diamant: 150 Punkte

roter Diamant: 100 Punkte

lila Diamant: 200 Punkte



Goldener Schlüssel

Diesen Schlüssel benötigt Ihr um die verschiedenen Truhen zu öffnen. Er bringt Euch auch noch 25 Punkte.



Münzen

Jede Münze die Du einsammelst erhöht Deinen Punktestand um **20 Punkte**

Alle Münzen in einem Level eingesammelt bringt zusätzliche 2000 Punkte



Verfluchtes Gold

Bringt Dir **200 Punkte** aber auch **10 Sekunden Zeitabzug**



Herz aus Gold

In Level 21 könnt Ihr das Herz aus Gold finden. Wer es findet wird mit **5000 Punkten** belohnt.

Goldene Statuen



Goldene Statuen

Jede Statue bringt Dir **100 Punkte**

Hast Du am Level Set Ende alle Statuen eingesammelt bekommst Du einen Bonuslevel als Überraschung

Goldene Artefakte



Goldener Kreis

Bringt Dir **400 Punkte**



Goldenes Dreieck

Bringt Dir **200 Punkte**



Goldener Schädel

Bringt Dir **75 Punkte**

Alles was keine Punkte bringt



Blitz

Sammelst Du einen Blitz ein kann Indy für kurze Zeit schneller rennen und klettern



Schutzschild

Wenn dieses Symbol eingesammelt wird bist Du für kurze Zeit immun gegen jeden Gegner und auch gegen Fallen. Nur die Steinblöcke können Dir ein Leben nehmen. Durch dieses Symbol  wird Dir angezeigt, wie lange das Schutzschild noch aktiv ist.



Gewicht

Durch das Gewicht wird Indy für kurze Zeit ziemlich träge.

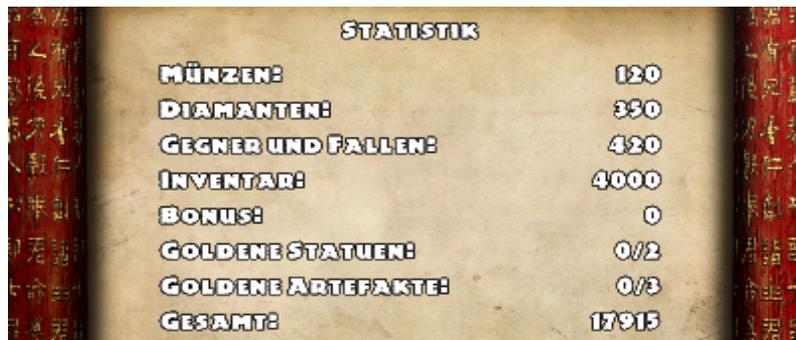


Herz

Das Herz zeigt an, wieviel Energie Du noch hast.  Wird das Herz von oben her dunkler hast Du Energie verloren.



Statistik am Levelende



STATISTIK	
MÜNZEN:	120
DIAMANTEN:	350
GEGNER UND FALLEN:	420
INVENTAR:	4000
BONUS:	0
GOLDENE STATUEN:	0/2
GOLDENE ARTEFAKTE:	0/3
GESAMT:	17915

Münzen: nur die Münzen, die 20 Punkte werden hier aufgeführt

Inventar: Zum Inventar zählen die Leben (pro Leben 1000 Punkte) und die Patronen, die Ihr am Levelende noch habt. (pro Patrone 100 Punkte)

Bonus: alle Gegner besiegt bekommt Ihr 2000 Punkte und für alle Münzen ebenso 2000 Punkte

Goldene Statuen: die erste Zahl bedeutet wieviel Ihr gefunden habt und die zweite Zahl wieviel Ihr hättet finden können.

Goldene Artefakte: siehe Goldene Statuen

Hast Du viele Punkte erzielt und willst, das auch andere Deinen Punktestand wissen?
Dann trag Dich doch in die Highscoreliste von www.moorhuhn.covers.de ein.

Hier kommst Du direkt dahin.

Die Weitergabe dieser Punkteübersicht ist Erlaubt.
Es dürfen jedoch keine Veränderungen vorgenommen werden