

# MOORHUHN JUMP'N RUN SCHATZ JÄGER 3

## Punkteübersicht



Ein Spiel der

**phenomedia**  
publishing gmbh

Diese Punkteübersicht wurde erstellt von © Andreas Nölting 2007  
**Diese Punkteübersicht darf gerne zum Download angeboten, oder auch  
anderweitig verbreitet werden. Änderungen sind jedoch nicht erlaubt.**  
Änderungsvorschläge? Schickt mir einfach eine Mail an folgende Adresse  
**[info@moorhuhnfreund.de](mailto:info@moorhuhnfreund.de)**

# Die Gegner



## Skorpion

Der Skorpion schwingt seinen Schwanz nach vorne sobald Du ihm zu nah kommst.

Draufspringen : 80 Punkte  
Erschlagen (2 Schläge) : 120 Punkte  
Erschießen : 80 Punkte



## Schlange im Tonkrug

Kommst Du der Schlange im Tonkrug zu nah spuckt sie ein grünes Zeugs auf Dich, welches Dich für kurze Zeit schrumpfen lässt.

Draufspringen : 80 Punkte  
Erschlagen (1 Schlag) : 120 Punkte  
Erschießen : 80 Punkte



## Schlange im Korb

Diese Schlange ist gut getarnt und schnellst hervor, solltest Du ihr zu nahe kommen. Erwischt sie Dich kannst Du das Huhn für kurze Zeit nicht kontrollieren.

Draufspringen : 90 Punkte  
Erschlagen (1 Schlag) : 135 Punkte  
Erschießen : Ist immun gegen Schüsse



## Steinerne Wächter

Er schlägt mit seinem Zepter nach Dir wenn er sich eingeengt fühlt.

Draufspringen : 80 Punkte  
Erschlagen (3 Schläge) : 120 Punkte  
Erschießen : 80 Punkte



## Skarabäus

Ein richtig gefräßiges Tierchen. Kommt ihm bloß nicht zu nah.

Draufspringen : 80 Punkte  
Erschlagen (2 Schläge) : 120 Punkte  
Erschießen : 80 Punkte



## Ali

Vorsicht vor diesem Gesellen. Er ist mit einer Pistole bewaffnet und macht auch Gebrauch von ihr.

Draufspringen: 100 Punkte  
Erschlagen (2 Schläge) : 150 Punkte + 2 Diamanten  
Erschießen : 100 Punkte



## Fledermaus

Eine alte bekannte aus dem ersten Teil der Schatzjäger Reihe.  
Und auch jetzt nicht minder gefährlich.

Draufspringen : 80 Punkte  
Erschlagen (1 Schlag) : 120 Punkte  
Erschießen : 80 Punkte



## Blauer Hund

Dieses Ungetüm verwandelt dich kurzfristig in einen Eisblock.

Draufspringen : 100 Punkte  
Erschlagen (2 Schläge) : 150 Punkte  
Erschießen : 100 Punkte



## Mumie

Die Mumie macht grauenhafte Geräusche und schlägt nach Dir.

Draufspringen : 90 Punkte  
Erschlagen (2 Schläge) : 135 Punkte  
Erschießen : 90 Punkte



## Skelett

Das Skelett hat den Säbel nicht nur zum Spaß. Es benutzt ihn auch.

Draufspringen : 90 Punkte  
Erschlagen (3 Schläge) : 135 Punkte  
Erschießen : ist gegen die Kugeln immun



## Wächter mit Knochen

Dieser Wächter schlägt mit dem Knochen auf einen Totenkopf, der Dich treffen kann.

Draufspringen : 80 Punkte  
Erschlagen (2 Schläge) : 120 Punkte  
Erschießen : 80 Punkte

**Hast Du alle Gegner in einem Level erledigt bekommst  
Du 2000 Punkte Extra gutgeschrieben.**

# Die Fallen



## Holzpflocke

Die Holzpflocke schnellen aus dem Boden und rauben Dir Energie



## Metallspeere

Die Metallspeere schnellen von beiden Seiten aus den Wänden und nehmen Dir ein Leben.



## Das Auge

In einem gewissen Abstand öffnet sich das Auge und leuchtet auf. Solltest Du gerade da drunter laufen, verlierst Du ein Leben.



## Die Pfeilfalle

Eine bekannte Falle. Sie spuckt wie immer Pfeile, die Dir Energie rauben.



## Die Klappfalle

Komme dieser Falle nicht zu nah. Sie schnellts nach oben und Du verlierst Energie. Aber auch dies dürfte Dir aus den anderen Teilen bekannt sein.



## Steinblöcke

Schießen von oben aus der Decke und nehmen Dir ein Leben  
Teilweise ist ein Achtung Schild zur Sicherheit angebracht.



## Steinblöcke an Ketten

Dieses Steinblöcke schweben an der Decke entlang und verhindern dein Weiterkommen, indem sie Dich zurückschieben. Vorsicht ist geboten, da sie manchmal an den anderen Steinblöcken vorbeikommen.



## Feuerspucker

Kommst Du diesem Gesellen zu nah, speit er Feuer und raubt Dir Energie.



## Die Feuerfalle

Ebenso bekannt ist die Falle, die Feuerbälle auswirft.  
Auch hier verlierst Du Energie.

# Gegenstände die Punkte bringen



## Goldmünzen

Jede eingesammelte Goldmünze bringt 20 Punkte

**Hast Du alle Münzen in einem Level eingesammelt bekommst Du 2000 Punkte Extra gutgeschrieben.**



## Diamanten

Je nach Farbe gibt es dafür unterschiedlich Punkte

dunkelblau = 80 Punkte

rot = 100 Punkte

hellblau = 150 Punkte

lila = 200 Punkte



## Schlüssel

Die Schlüssel solltet Ihr einsammeln um verschiedene Truhen zu öffnen. Außerdem bekommt Ihr für jeden Schlüssel 25 Punkte



## Goldene Statuen

Für jede Statue bekommt Ihr 1000 Punkte. Wieviel es in jedem Level gibt seht ihr oben links in der Anzeige.

# Hilfsmittel

**Alles nützliche was aber keine Punkte bringt.**



## Sprungfeder

Sollte ein Hindernis zu hoch für den Doppelsprung sein oder ein zu weiter Weg zurückzulegen sein, dann ist so eine Sprungfeder in der Nähe und sobald Du sie betrittst wirst Du in die Luft geschleudert.



## Holztafeln

Stehen manchmal in der Gegend rum und zeigen Dir, das Du dich in kriechender Form durchschlängeln mußt.



## Gewicht

Das Gewicht verlangsamt Dich für einen Moment.



## Blitz

Durch den Blitz wirst Du für kurze Zeit schneller.



## Hebel und Rad

Kommst Du an einem Hebel oder Rad vorbei kannst Du Plattformen und Bergwerkswaggons in Bewegung setzen oder Gitter öffnen.



## Rotes Kreuz

Dieses Kreuz gibt Dir verlorene Energie zurück



## Herz

Sammel das Herz ein und Du bekommst ein Leben geschenkt.



## Achtung

Gibt Dir einen Hinweis, das Du vorsichtig sein mußt.



## Uhr

Wenn Du diese Uhr einsammelst bekommst Du 10 Sekunden zusätzlich. In manchen Level von Vorteil.



## Schutzschild

Dieses Glas mit einer geheimen Flüssigkeit macht dich für kurze Zeit immun gegen Schläge oder manch andere Dinge. Allerdings bist Du nicht geschützt, wenn Du zwischen die Metallspeere kommst, unter die Steinblöcke gerätst oder unter dem Auge stehst. Unten links wird Dir angezeigt, wie lange Du noch immun bist.



## Stein mit Ausrufezeichen

Wenn Du diesen Stein siehst aktiviere ihn, das das Ausrufezeichen hell leuchtet. Dies ist der Zwischenspeicher. Solltest Du also in einem Level ein Leben verlieren, mußt Du nicht wieder von vorn anfangen sondern beginnst da wo der letzte Zwischenspeicher aktiviert wurde.



## Tontafel

Diese Tontafel mußt Du finden, um ins nächste Level zu gelangen.

## Verstecke



**In all diesen Kisten, Truhen oder Tontöpfen können sich Diamanten oder auch verschiedene Hilfsmittel befinden. Die Verstecke kannst Du einfach durch einen Sprung auf sie oder einen Schlag öffnen. Nur für die Truhe brauchst Du einen Schlüssel.**


## Bildschirm

**Was ist alles auf dem Bildschirm dargestellt?**

PUNKTE: 322843

4:37

LEVEL: 18

 0/1

Am oberen Rand siehst Du von links nach rechts:

links oben = die Punkte

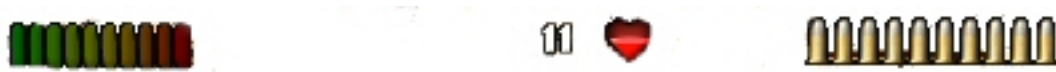
links unten = wieviele Statuen hast Du schon und wieviel gibt es

mitte = die verbleibende Zeit für den Level

rechts oben = in welchem Level bist Du



Am unteren Bildschirm siehst Du von links nach rechts:  
 links = wie lange bist Du noch immuin nachdem Du das  
       Schutzschild eingesammelt hast  
 mitte = Deine Leben und Deine Energie. Verlierst Du Energie,  
       wir das Herz von oben her schwarz  
 rechts = wieviel Munition hast Du noch



## Statistik am Levelende



Münzen, Diamanten, Gegner und Fallen und Gesamt dürfte klar sein.

Inventar sind übrige Leben (je Leben 1000 Punkte) und übrige Patronen (je Patrone 100 Punkte)

Bonus bekommst Du wenn Du alle Münzen eingesammelt und alle Gegner erlegt hast. (je 2000 Punkte)

Goldene Statuen zeigt Dir wieviel Du eingesammelt hast und wieviel in dem Level vorgekommen sind.

# Ende



**Viel Spaß beim spielen**

Stand August 2007

**Ich übernehme keine Garantie für die Vollständigkeit dieser Übersicht.  
Sollte jemanden auffallen das etwas fehlt, schickt mir einfach eine Mail**

**[info@moorhuhnfreund.de](mailto:info@moorhuhnfreund.de)**