

## Installation auf Festplatte

Legen Sie die erste Diskette (TRAPPED1) in das Diskettenlaufwerk DF0 ein und starten Sie "Trapped Install". Geben Sie in dem Filerequster den Installationspfad fuer TRAPPED ein. Nachdem sie nacheinander alle Diskette von TRAPPED eingelegt haben k sie das Spiel durch starten von "Trapped\_Start" beginnen.

Sollten Sie einen Amiga mit nur 2MB Speicher benutzen, dann booten S bitte ohne Startup Sequence und schalten Sie alle unnoetigen Laufwer weil TRAPPED mindestens 1945000 Bytes freien Speicher benoetigt.

TRAPPED auf einem A1200 2MB Chip/OMB Fast: In die Boot Partition ins ohne StartupSequence booten und alle Laufwerke bis auf das mit TRAPP deaktivieren)

## Force GFX Mode

Mit Hilfe dieses Zusatzprogrammes ist es moeglich TRAPPED in einen Grafikmodus zu zwingen.

## Hardware Voraussetzungen

- Jeder Amiga mit mindestens 2MB Speicher und einem 68020 Prozessor
- 15MB freier Festplatteplatz

## Erweiterte Hardwareunterstuetzung

- 68020 bis 68060 Prozessor
- bei einem 68030 Prozessor sollten der DataBurst Cache deaktiviert werden, um ca. 5-10% mehr Geschwindigkeit zu erhalten
- bis zu 6MB Speicher fuer optionale Animationen und Tabellen um die 3D-routine zu beschleunigen

Sollten Sie ueber mehr als 2MB Speicher verfuegen werden folgende Di dem Spiel hinzugefuegt:

- Animationen der aktuellen Waffe
- zahlreiche Textur Animationen
- optionale Musik die waehrend des Spieles anstatt der Geraeuscheffe ausgewaehlt werden kann
- zahlreiche extra Geraeuscheffekte
- ein AntiAlias modus, der die Qualitaet der 3D-Engine deutlich anhe

## Alle Tasten im Ueberblick

- Cursor links/rechts/hoch/runter: bewegen des Spielers
- linke ALT Taste: anegreifen
- 'p' durchschalten der Potions
- ENTER Potion benutzen
- 'a' linksdrehen des Sichtwinkels
- 's' rechtsdrehen des Sichtwinkels
- 'w' Sichtwinkel auf null
- '7' NumBlock nach oben sehen
- '1' NumBlock nach unten sehen
- '4' NumBlock geradeaus sehen
- '1' Dolch
- '2' Schwert
- '3' Morgenstern
- '4' Hammer
- '5' Dreizack
- '6' Axt
- 'm' aktivieren des Automap
- 'l' festhalten der Waechte
- 'F1' umschalten der Aufloe
- 'F2' Automap einblenden
- 'F3' Character Uebersicht
- 'F4' Schriftrollen
- 'F5' Beenden Menue
- 'F6' Gegenstandsauswahl
- 'F7' Zauber Menue
- 'F8' Options Menue
- 'F9' Zauberbuch
- 'F10' Statistiken

## MENUES / BILDSCHIRME

### Die Automap (F2)

Hier wird Ihnen die bereits gezeichnete Karte des aktuelle Labyrinth angezeigt. Ihre Position wird durch einen kleine gelben Pfeil angeze ihre Laufrichtung ist die Pfeilrichtung, ausserdem koennen Sie natue Waende und Bodenflaeche erkennen.

Durch druecken der Taste 'r' wird eine Rasterung ein/ausgeblendet, d das mitzeichnen der Karten erleichtern soll.

### Character Uebersicht (F3)

Auf diesem Bildschirm finden Sie alle wichtigen und notwendigen Info zu Ihrer Spielfigur:

- aktuelle und maximale Lebenspunkte

- (nach Benutzung einer Geschwindigkeits-Potion)
- Ihre Zuschlagserholungszeit und die Waffenerholungszeit, w addiert die Zeit ergeben, die zwischen zwei Attacken liege
- Attacke, welche Ihre Angriffsgenauigkeit angibt
- Ihre Charakterklasse
- die Anzahl der magischen Nebel in ihrem gepaeck
- einige spezielle Anzeigen, z.B. Schnelligkeitsmodus

#### Schriftrollen (F4)

Hier werden Ihnen alle Schriftrollen angezeigt, welche Sie im aktuel Labyrinth eingesammelt haben. Mit den Tasten Cursor links/rechts koen Sie durchschalten, sollten Sie noch keine Schriftrollen aufgesammelt wird nichts angezeigt.

#### Beenden Menue (F5)

Sie koennen zwischen folgenden Punkte auswaehlen: Quit (without savi Save and Quit and Resume.

Der aktuelle Menuepunkt wird durch einen weissen Kasten angezeigt. D Benutzung der der CursorTasten koennen Sie zwischen den einzelnen Pu waehlen.

Es gibt nur einen Spielstand, den Sie speicher koennen, da nur ein Spielstand noetig ist. Ein Spielen in eine sog. Dead End Position is moeglich, es gibt zu jeder Zeit eine Loesung.

Wenn sie einen Level beendet haben wird ihr Spielstand automatisch abspeichert.

#### Gegenstands Menue (F6)

Hier koennen Sie einen der gesammelten Gegenstaende durch benutzen d Cursor Tasten auswaehlen. Der gewaehlte Gegenstand wird durch einen Kasten gekennzeichnet und den Namen des Gegenstandes wird am oberen Bildschirmrand angezeigt.

Wenn Sie Enter druecken wird der aktuelle Gegenstand fuer die kommen Aktionen aktiviert, z.B. sie aktivieren einen Schluessel fuer einen Schalter.

#### Zaubermaenu (F7)

Das Zaubermaenu ist in 2 Sektionen unterteilt. Die gesammelten magisc Nebel (select area) und die magischen Nebel die Sie zu einem Zaubers zusammenstellen wollen (cast area)

Um einen Nebel auszuwaehlen beutzen Sie bitte die Cursor Tasten, um Nebel in die "cast area" zu bewegen benutzen Sie die Space Taste. Um den Zauberspruch zu aktivieren benutzen Sie bitte die Enter Taste

Fuer den Fall, dass Sie einen falschen Nebel umbewegt haben gibt es Moeglichkeit mit der rechten ALT Taste die "area" umzuschalten. So k Sie dann einen Nebel von der "cast area" zurueck in die "select area bewegen.

#### Options Menue (F8)

Die Optionen sind dafuer ausgelegt, um die 3D-Engine bestmoeglich an Rechner anzupassen. Waehlen Sie eine Option mit den Cursor Tasten ho und druecken Sie die Space Taste um die Option zu schalten.

Folgende Optionen sind integriert:

View Mode:           Bildschirmaufloesung, moeglich sind 1x1, 2x1, 2x2 un 1x1 auf der Grafitti Karte

Floor Mapping:   an/auschalten der Texturen auf Boden und Decke

Sound Effects:   Filter an/aus, keine Geraeusche oder Musik, allerdin nur wenn genuegend Speicher vorhanden ist

Bouncing Movement: an/aus, die Simulation Ihrer Kopfbewegung beim gehen

Scroll Textures: an/aus, aktiviert alle programmierte Texture Effekte Scrollen, Feuer-routinen, Feedbacks, etc.

Transparency:   an/aus, aktiviert Textur Transparenzen, die fuer die Effekte noetig ist, z.B. Lens Flares

Blur Mode:       folgende Einstellungen sind moeglich:  
Off - Blur - Anti Alias

- Dynamic Light: folgende Einstellungen sind moeglich:  
No Lights - Flatshading - Gouraud  
Die Optionen aktivieren die Lichtkontrollfunktionen,  
hoehere Lichtqualitaet erhoehrt die noetige Rechenze
- Texture Anims: an/aus, diese Animationen sind: Waffen Animationen,  
Animationen, welche nur bei mehr als 2MB verfügbarem  
Speicher geladen werden.
- Lens Flares: an/aus
- View Depth: folgende Einstellungen sind moeglich:  
small - medium - large - xlarge  
Hier koennen Sie die Sichttiefe fuer die 3D-Engine r  
Je hoeher die Sichttiefe, desto mehr Polygone muesse  
gezeichnet werden, somit wird die 3D-Engine mit zune  
Sichttiefe langsamer
- Sound Volume: 10, 20, 30 . . . . , 100%
- Brightness: Level -4 (dunkel), -3, . . . 0 . . . 3, 4 (hell)  
Hier wird die Bildschirmhelligkeit reguliert.
- Reference System:  
Durch druecken von Cursor links/rechts koennen Sie e  
Referenz System waehlen, die Optionen werden dann en  
Ihrer Einstellungen angepasst, um einen moeglichst g  
Kompromiss zwischen Quaälitaet und Geschwindigkeit zu  
erreichen. Achten Sie bitte darauf, dass sie nur dan  
68040/60 Prozessor einstellen, wenn Sie diesen auch  
in Ihrem Rechner haben, da einige Prozessorspezifisc  
Unterroutinen aktiviert werden, die auf Ihrem kleine  
Prozessor erhebliche Geschwindigkeitverluste verursa

#### Zauberspruch Buch (F9)

In diesem Bildschirm erhalten Sie eine Uebersicht ueber alle bisher  
Ihrem Spieler gelernten Zaubersprueche. Die bekannte Zaubersprueche  
durch kleine Kugeln in den Farben der Nebel angezeigt.

1. 'Cure Wounds' erhoehrt Ihre Lebenspunkte in Abhaengigkeit von Ihre  
Erfahrungslevel
2. 'Light' generiert eine magische Kerze
3. 'Speed' erhoehrt Ihre Laufgeschwindigkeit fuer einige Sekunden
4. 'Haste' erhoehrt Ihre Aktionsgeschwindigkeit um Faktor zwei, dies  
durch herabsetzen der Spielgeschwindigkeit angezeigt, z.B. die  
Feuerbaelle bewegen sich nur noch halb so schnell, waehrend Sie d  
normale Geschwindigkeit beibehalten
5. 'Magic Kompass' erzeugt einen magischen Kompass
6. 'Magic Map' zeigt eine Magische Karte inklusive aller Gegner, Geg  
und Fallen fuer einen Zeitraum abhaengig von Ihrem Erfahrungslevé
7. 'Fireball Resistance' macht Sie fuer kurze Zeit Resistent gegen  
Feuerbaelle, Sie koennen weder getroffen werden, noch nehmen Sie  
irgendeinen Schaden
8. 'Hold Monster' erzeugt eine magische Schockwelle, so dass die Geg  
mehr in der Lage sind zu laufen, die Gegner koennen sich aber tro  
verteidigen.
9. 'Invulnerable' ist ein maechtiger Zauberspruch, der jede Attacke  
Monsters fuer kurze Zeit auf einen Schadenspunkt reduziert.
10. 'Monster Fear' versetzt Ihre Gegner in Angst, so dass diese nur  
ein Ziel kennen: weg von Ihnen!
11. 'Guardian Drone' erzeugt eine magische Waechter Drone, die es ih  
ermoeglich gleichzeitig auch nach hinten zu sehen. Ausserdem koe  
die Drone an eine Stelle "fesseln", so dass Sie diesen Teil des  
Labyrinthes gezielt ueberwachen koennen.
12. 'Static Light' erzeugt fuer kurze Zeit eine magische Lichtquelle  
dazu dient, dunkle Stellen auszuleuchten. Leider hat dieser  
Zauberspruch eine kleine Nebenwirkung: Alle Gegner versuchen die  
Licht zu erreichen.

#### Kontrolle der Spielfigur

Steuern koennen Sie sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur. D  
bewegen der Maus links/rechts oder benutzen der Cursor Tasten links/

Um eine Attacke durchzufuehren druecken Sie die linke Maustaste oder linke ALT Taste.

#### Die Funktionstasten

'F1' umschalten der Aufloesung zwischen 1x1, 2x1, 2x2, Grafitti  
'F2' Automap einblenden, Taste 'r' fuer eine Rasterung  
'F3' Character Uebersicht  
'F4' Schriftrollen  
'F5' Beenden Menue  
'F6' Gegenstandsauswahl  
'F7' Zauber Menue  
'F8' Options Menue  
'F9' Zauberbuch  
'F10' Statistiken

#### Spezielle Kontrollen

Um die Sichtrichtung hoch/runter zu aendern benutzen Sie folgende Ta auf dem Nummernblock.

'1' um zur Decke zu sehen  
'7' um zum Boden zu sehen  
'4' um geradeaus zu sehen

#### Laufrichtung und Sichtrichtung:

Diese koennen unterschiedlich gesteuert werden, dadurch koennen z.B. Westen laufen waehrend Sie nach Norden laufen. Um den Sichtwinkel zu aedern benutzen Sie die Tasten "a" fuer eine Linksdrehung und "s" fuer eine Rechtsdrehung. Um die Sichtrichtung a null zu stellen benutzen Sie die "w" Taste.

#### Waffenauswahl

Um eine der sechs zur Verfuegung stehenden Waffen auszuwaehlen benut die Tasten '1' bis '6'.

#### Trinken von Potions

Taste 'p' schaltet die aktive Potion um, aktiviert wird diese dann m Enter.

#### Automatische Karte

Um die Automatische Karte an/auszuschalten, druecken Sie die Taste ' Wenn Sie das Mitzeichen aktivieren wird Ihr Spieler etwas langsamer, die Karte ja zeichnen muss. Sollten Sie sich durch eine Potion oder einen Zauberspruch im "Speed befinden, ist ein zeichnen der Karte nicht moeglich.

#### Schalter

Um einen Schalter zu aktivieren druecken Sie die Space Taste, ggf. w Sie ausserdem den entsprechend noetigen Gegenstand aus.

#### Boden Schalter

Um diese Schalter zu aktivieren muessen Sie lediglich darueber hinwe

#### Hauptbildschirm

Alle Aktionen finden auf diesem Bildschirm in dem mittleren Sichtfen statt, alle Parameter der Spieles sind im Rahmen zu finden. Diese Unterteilung gibt Ihnen staendig die Moeglichkeit mit maximal einem Tastendruck an alle Informationen zu kommen und somit verliere keine moeglicherweise kostbare Zeit. Der Rahmen ist in vier Sektionen unterteilt: Waffen, Charakter, Uebe und aktuelle Daten

#### Waffen

Sie koennen im Laufe des Spieles sechs verschiedene Waffen finden:

Dolch, welcher keinen grossen Schaden verursacht, dafuer aber sehr s in der Handhabung ist. (Gut fuer Jaeger)

Landschwert, eine Waffen die schwer zu benutzen ist, daher ist nicht Charakter-Klasse gut mit dieser Waffe. (Gut fuer Kaempfer und Ritter)

Morgenstern, eine maechtige Waffe wenn man gelernt hat, damit umzuge (Gut fuer Ritter)

Hammer, eine schwere Waffe dessen Einsatz eine grosse Staerke vorrau (Gut fuer Barbaren und Zwerge)

Axt, eine sehr schwere Waffe die richtig angewendet zahlreiche Gegne mit dem ersten Schlag toeten kann.  
(Gut fuer Zwerge)

Jede Attacke verursacht eine Verzoegerungszeit bis zur naechsten Att dies wird durch die Hand links unten auf dem Schirm dargestellt.

#### Charakter Werte

Vier wichtige Charakter Werte werden staendig auf dem Hauptbildschir dargestellt. Diese sind: Staerke, Lebenspunkte, Ruestung, und Geschw

Die Werte werden in zweistelliger dezimaler Form dargestellt, sollte 99 ueberschreiten so wird er durch -- andgezeigt.

In der rechten unteren Ecke ist die Anzeige fuer Licht dargestellt d eine Linie. Hier gilt, je laenger diese Linie ist, desto heller ist das Licht.

#### Uebersichten

Im oberen Teil auf der rechten Seite des Hauptbildschirms wird die m Karte angezeigt. Hierbei sind zwei verschiedene Kartentypen moeglich mit Gegenstaenden, Fallen und Feuerbaellen und eine ohne. Die Laufrichtung wird durch den kleinen gelben Pfeil in der Mitte de Karte dargestellt. Gegenstaende, Falle sowie Feuernaellen werden dur weisse Punkte dargestellt, Waende in Hellblau und betretbare Bodenfl in Dunkelblau.

Direkt unter dem Kasten fuer die Karte befindet sich das Sichtfenste die Waechter Drone.

Darunter sind die Anzeigen fuer die Potions. Hier gibt es vier versc  
- Lebenspotion (blau), erhoehrt die Lebenspunkte um 25 Punkte  
- Ruestungspotion (rot), erhoehrt die Ruestungspunkte um 15 Punkte  
- Staerkepotion (gruen), erhoehrt die Staerke resistent um einen Punk  
- Schnelligkeitspotion (gelb), erhoehrt die Laufgeschwindigkeit fuer Sekunden

Die aktive Potion wird dadurch gekennzeichnet, dass die Anzahl der verfuegbaren Potion dieser Sorte in einer helleren Farbe dargestellt

#### Aktuelle Daten

In dem Kasten links ueber der 3D-Darstellungs Box wird der Name des Gegenstands angezeigt. Im Gegenstands und im Zauber Menue wird hier der aktuelle Gegenstand/Nebel angezeigt.

Die sechs kleinen Kaestchen rechts neben dem Gegenstand zeigen an, w Zaubersprueche und andere Specials aktiv sind. Diese sind:

Haste, Fireball Resistance, Hold Monster, Invulnerability, Monster F und das automatische Kartenzeichnen.

Darunter befindet sich der Kompass.

Auf der rechten Seite befinden sich zwei Erfahrungsparameter, zum er der Erfahrungslevel und zum zweiten die bisher erreichten Erfahrungs

#### Credits:

Programm:	Michael Piepgras	
Gegner Grafik:	Emmanuel Henne	
	Joerg Meckbach	
	Dirk Philippsen	Scanned
	Holger Linde	
Andere Grafik:	Michael Piepgras	by
Musik:	Klaus Moren, Andre Ursprung	
Geraeuscheeffekte:	Michael Piepgras	
Level Design:	Michael Piepgras	Thalion
Magie System:	Achim Koyen	
Installer:	Daniel Trompetter	

Spieltester:	Daniel Trompetter
	Alexander Talmann
	Achim Koyen
	Michael Hillebrandt
	John Selck
	Thorsten Schroeter