

Montezuma's Revenge™

FEATURING PANAMA JOE™

INSTRUCTIONS

©1986 UTOPIA SOFTWARE

*For Atari and Commodore 64
HOME COMPUTERS*

DATA BYTE

La Revanche de Montezuma

©1986 UTOPIA SOFTWARE

**JEU POUR ORDINATEURS
DOMESTIQUES
Atari et Commodore**

MONTEZUMA'S REVENGE

(Montezumas Rache)

©1986 UTOPIA SOFTWARE

*Für Atari und Commodore
HEIMCOMPUTER*

LOADING

ATARI ONLY:

Disk - Remove all cartridges. Computer should be off. Turn on the disk drive. When the busy light goes out, insert disk with the label side up. Close drive door. Turn on computer. The game will load and run automatically.

Cassette - Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press REWIND to make sure tape is completely rewound. Press PLAY on the recorder. While holding down the START key turn the computer on. After a signal (beep), press RETURN on the computer. The tape will start to turn and load the program. After several minutes the game will run automatically.

NOTE: XL/XE owners should hold down both the START and OPTION key while turning on their computer.

COMMODORE 64/128

Disk - Remove all cartridges. Computer should be off. Turn on the disk drive. When the busy light goes out, insert disk with the label side up. Close drive door. Turn on computer. Once Commodore Basic is displayed on the screen, type the following: LOAD "PB",8,1. Then press the Return key. The game will now load.

Cassette - Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press REWIND to make sure tape is completely rewound. Press PLAY on the tape recorder. Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key while turning on the computer. Montezuma's Revenge will now run and load automatically.

GAME OBJECTIVE

Help Panama Joe safely reach Montezuma's fantastic treasure by guiding him through a maze of death-dealing chambers within the emperor's fortress. Along the way, Panama Joe must avoid an array of deadly creatures while he collects valuables and other tools which can aid him in mastering the evils of the fortress and escaping with the loot.

THE JOYSTICK

Plug the Joystick Controller into Jack port 1 (for Commodore 64/128: Control port 2). Use your joystick to move Panama Joe through the emperor's fortress.

THE FIRE BUTTON

Press the fire button anytime you want Panama Joe to jump. If Panama Joe is standing still, he will jump up and down. If he is moving left or right, Panama Joe will leap in that direction.

SCREEN DISPLAYS

In the upper left-hand corner of the screen there is a box called the Inventory Window. Each time you collect a special tool, that tool is displayed in the Window until it is used. At the bottom of the Window are 5 hats, representing your remaining number of lives. Each time you lose a life, one hat disappears. You begin the game with 6 lives including the one on the screen. If you accumulate more than 6 lives extra hats are displayed below your score. The number to the immediate right of the Window indicates the game level currently being played. In the upper right-hand corner of the screen is the Score Box. Throughout the game, points will be accumulated and your score will be displayed in this space.

INSIDE MONTEZUMA'S FORTRESS

As you guide Panama Joe through Montezuma's Fortress, you'll encounter 3 major groups of elements. They are: Room Fixtures, Killer Creatures and Special Tools & Rewards. Various combinations of these elements are found in all the chambers throughout the fortress. Each is described below:

Laser Gates: Destructive laser gates intermittently appear and disappear in various parts of the chamber. You must avoid these laser gates and pass through only when they disappear. If you hit a laser gate you lose a life.

Conveyor Belts: Conveyor Belts force you to speed up or slow down, depending upon the direction in which you are moving. If you miss jumping onto or off an elevated conveyor belt and the fall is too far, you lose a life.

Disappearing Floors: In some chambers, there are certain sections of the floor which look different from the rest. These sections appear and disappear intermittently. You must time your crossing of these sections just right or you will lose a life.

Doors: Throughout the Fortress you'll encounter 3 different coloured doors - red, blue and grey. These doors can only be opened when you have the same coloured key.

Fire Pits: Occasionally you will come across a blazing fire pit. You must avoid this at all costs.

Ladders: Ladders allow you to travel up to, or down from one level to the next. You cannot jump onto or off a ladder.

Poles: Poles allow you to slide down only from one level to the next. Simply jump onto a pole and you will slide down automatically. If you miss the pole you lose a life.

Chains: These also allow you to travel from one level to the next. Simply jump onto a chain and move up or down by using your joystick.

KILLER CREATURES

Skulls: In your travels you will come across bouncing and rolling skulls. You must jump over the rolling skulls and walk under the bouncing ones. If you are hit you lose a life. If you have a sword (displayed in the window) you can eliminate a skull by simply walking through it.

Snakes: Though they don't move they have a deadly bite. You must jump over them or you will lose a life.

Spiders: Unlike Snakes, Spiders do get around. They'll even climb ladders. If you get bitten you will lose a life. You can kill them if you have a sword.

SPECIAL TOOLS & REWARDS

As you work your way through the fortress, you will encounter special tools and rewards. When possible you should jump up and grab a special item, which will then be displayed in the Window until it is used. You can only hold 5 items at a time. The 5 special tools and rewards are:

Amulets: These hammer shaped objects help you evade killer creatures. Whenever you grab an amulet, all killer creatures turn grey and are disabled for several seconds, allowing you to safely walk through them. Once this time is up, the amulet will disappear from the Window and the Killer Creatures will return to their normal colour.

Jewels: These dazzling beatuies are worth 1000 points. Simply jump up and touch them. If the Window contains 5 items, you cannot collect more jewels - even though jewels are not displayed in the Window.

Keys: To every red, blue or grey door in the fortress there is a matching key. A door can only be opened with the correct coloured key which you must grab along the way.

Swords: A sword enables you to eliminate spiders and skulls on contact.

Torches: As you travel deeper into the fortress you may encounter dark chambers. Only with the torch can you illuminate these rooms.

THE TREASURE ROOM

If you safely navigate through all the chambers you will eventually reach the Treasure Chamber. To enter this final chamber, you must leap into the darkness. Once inside, you'll find several chains and the infamous jewels - all awaiting your grasp. In a matter of seconds you must jump from chain to chain while trying to collect as many jewels as possible. But beware! If you miss a chain and jump onto a Pole you immediately slide into the next Difficulty Level and miss your chance to collect more jewels. When time is up, you will automatically advance to the next Level.

END OF GAME

The game ends when you have lost all of your lives. When this happens Panama Joe will disappear and all action will stop. If the game ends while playing Difficulty Level 1, simply press the fire button on your joystick. You will receive 6 more lives and begin the action (with a score of zero) at the same point at which the game ended.

SCORING

Points

Keys	50
Swords	50
Amulets	100
Jewels	1000
Torches	3000
Skulls	2000
Spiders	3000
Opening Doors	300

Bonus Lives

Levels 1-3, extra life for every 10,000 points.

Levels 4+, extra life for every 20,000 points.

DIFFICULTY LEVELS

In this game, there are 9 Difficulty Levels. You may choose any one of the first 3 to begin playing, the remainder must be earned through game play. As you advance from one Difficulty Level to the next, the following things happen:

- * New barriers may appear, or old ones disappear changing the best paths to the treasure room.
- * More (and faster moving) Killer Creatures appear in each successive level.
- * More dark chambers.

CHARGEMENT

ORDINATEURS ATARI:

Disque - Ordinateur éteint, ôtez toutes les cartouches, allumez le lecteur de disquettes, attendez que son voyant s'éteigne, insérez la disquette-programme étiquette en haut et fermez le volet du lecteur. Allumez maintenant l'ordinateur. Le chargement et l'exécution du jeu ont lieu automatiquement.

Cassette - Ordinateur éteint, ôtez toutes les cartouches, introduisez la cassette dans le lecteur, appuyez sur REWIND pour être certain que la bande est bien rembobinée, puis enfoncez la touche PLAY. Tout en maintenant la touche START enfoncée, allumez ensuite l'ordinateur et, après le signal sonore, frappez la touche RETURN du clavier pour mettre la cassette en marche et charger le programme en mémoire. Au bout de quelques minutes, le jeu démarre automatiquement. NOTE: Sur les modèles XL/XE, maintenez les deux touches START et OPTION enfoncées au moment d'allumer l'ordinateur.

COMMODORE 64/128

Disque - Ordinateur éteint, ôtez toutes les cartouches, allumez le lecteur de disquettes, attendez que son voyant s'éteigne, insérez la disquette-programme étiquette en haut et fermez le volet du lecteur. Allumez maintenant l'ordinateur. Au message READY du Basic Commodore, tapez **LOAD "PB",8,1** et appuyez sur RETURN. Le chargement et l'exécution du jeu ont lieu automatiquement.

Cassette - Ordinateur éteint, ôtez toutes les cartouches, introduisez la cassette dans le lecteur, appuyez sur REWIND pour être certain que la bande est bien rembobinée, puis enfoncez la touche PLAY. Tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur RUN/STOP et allumez votre ordinateur. En réponse au message affiché, enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassettes pour charger le programme en mémoire. Au bout de quelques minutes, le jeu démarre automatiquement.

OBJET DU JEU

Aidez Panama Joe à trouver le fabuleux trésor de Montezuma en le guidant dans la forteresse impériale à travers un dédale de salles piégées. Sur son chemin, Panama Joe doit éviter toute une foule de créatures plus dangereuses les unes que les autres tout en essayant de ramasser divers objets précieux ou utilitaires qui lui faciliteront la tâche et augmenteront son butin.

LA MANETTE DE JEU

Le programme doit être utilisé avec une manette de jeu. Branchez-la simplement dans le connecteur prévu à cet effet: JACK PORT 1 sur l'Atari, CONTROL PORT 2 sur le Commodore 64/128.

LE BOUTON DE TIR

Appuyez sur le bouton de tir pour faire sauter Panama Joe. S'il est immobile, il saute simplement sur place. S'il se déplace vers la droite ou vers la gauche, il bondit en avant dans le même sens.

L'AFFICHAGE

Dans l'angle supérieur gauche de l'écran figure l'inventaire des objets en votre possession: chaque fois que vous ramassez un objet, il reste affiché dans cette fenêtre jusqu'à ce que vous vous en serviez. Au bas de l'inventaire s'alignent 5 chapeaux représentant le nombre de vies qu'il vous reste. Chaque fois que vous perdez une vie, un chapeau disparaît. Vous commencez chaque partie avec 6 vies (y compris celle en cours). Si vous en gagnez plus de 6, d'autres chapeaux apparaissent au-dessous de votre score. Le chiffre immédiatement à droite de la fenêtre indique la niveau de difficulté en cours. Enfin, dans l'angle supérieur droit de l'écran, votre score est mis à jour à mesure que vous accumulez les points.

FORTERESSE DE MONTEZUMA

Dans chaque salle, vous rencontrerez trois grandes catégories d'objets animés ou inanimés en combinaisons diverses: les éléments du décor, les créatures hantant les lieux et les objets spéciaux que vous devez ramasser.

ÉLÉMENTS DU DÉCOR

Herses laser: Ces herses apparaissent de façon intermittente et dans des endroits différents. Vous ne pouvez les traverser que lorsqu'elles sont inactives. Tout contact vous coûtera une vie.

Tapis roulants: Suivant le sens dans lequel vous les prenez, ils vous feront accélérer ou vous ralentiront. Si vous manquez votre coup en sautant sur un tapis roulant (ou en le quittant) et si votre chute est trop longue, vous perdez une vie.

Trappes: Parfois, certaines sections du plancher n'ont pas le même aspect que le reste. Il s'agit de trappes qui s'ouvrent et se ferment à intervalles. Passez au mauvais moment et vous perdez une vie!

Portes: Elles peuvent avoir trois couleurs (rouge, bleu et gris) et ne s'ouvrent devant vous que si vous possédez la clé de la couleur correspondante.

Fosses ardentes: Vous rencontrerez occasionnellement ces brasiers sur votre chemin. Inutile de préciser que vous devez les éviter à tout prix.

Echelles: Elles servent de passerelles entre les différents niveaux. Vous ne pouvez ni sauter sur une échelle, ni sauter d'une échelle sur le sol.

Perches: Comme les échelles, elles permettent de passer d'un étage à l'autre, mais à la descente uniquement. Sautez sur une perche et vous glissez automatiquement jusqu'au niveau inférieur. Manquez-la et vous perdez une vie.

Châînes: Elles vous feront également passer d'un niveau à l'autre (dans les deux sens). Sautez pour vous y agripper, puis grimpez ou descendez en manoeuvrant la manette de jeu.

CRÉATURES

Têtes de mort: Il en existe deux types - celles qui roulent et celles qui rebondissent. Vous devez sauter pardessus les premières et passer audessous des deuxièmes. Au moindre contact, vous perdez une vie. Si vous possédez une épée (affichée dans la fenêtre inventaire), marchez simplement à leur rencontre pour les éliminer.

Serpents: Ils ne bougent pas mais leur morsure c'est la mort sûre. Sautez pardessus ou vous perdez une vie.

Araignées: Contrairement aux serpents, elles ne restent jamais en place et montent même aux échelles. Leur piqure est mortelle mais une épée peut vous en débarrasser.

OBJETS SPÉCIAUX

Ils sont parsemés çà et là dans les différentes salles de la forteresse. Sautez pour les attrapper. Ils seront alors affichés dans la fenêtre inventaire jusqu'à ce que vous les utilisiez. Mais attention: vous ne pouvez porter qu'un maximum de 5 objets à la fois. Les objets à ramasser sont les suivants.

Amulettes: Ces talismans en forme de marteau neutralisent temporairement vous ennemis. Dès que vous en saisissez une, toutes les créatures de la pièce virent au gris et restent hors d'état de nuire pendant quelques secondes, ce qui vous permet de les franchir sans risque. Une fois le charme dissipé, l'amulette disparaît de la fenêtre et les créatures reprennent leur couleur normale.

Pierres précieuses: Elles vous feront gagner 1000 points. Touchez-les en sautant et elles sont à vous. Elles ne figurent pas dans la fenêtre inventaire, mais il est impossible de les prendre si vous avez déjà 5 objets.

Clés: Les portes ne s'effaceront devant vous que si vous avez pris la précaution de vous munir d'une clé de la même couleur.

Epées: Armé d'une épée, vous pouvez anéantir une araignée ou une tête de mort rien qu'en la touchant.

Torches: Au plus profond de la forteresse aztèque, vous découvrirez très certainement des salles obscures. Seule une torche vous permettra alors d'y voir plus clair.

LA SALLE DU TRÉSOR

Si vous parvenez à vous frayer un chemin à travers toutes les pièces et les galeries, vous aboutirez finalement à la salle du trésor. Pour y pénétrer, vous devrez sauter dans les ténèbres. A l'intérieur, des chaînes et, bien sûr, les fameux bijoux de Montezuma vous attendent. En l'espace de quelques secondes (votre temps est compté), il vous faudra sauter de chaîne en chaîne tout en essayant de récolter le maximum de pierres précieuses. Mais prenez garde: si vous ratez une chaîne et sautez sur une perche, vous passez immédiatement au prochain niveau de difficulté avant d'avoir pu tout rafler. Il en va de même lorsque votre temps touche à sa fin.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsque vous avez perdu toutes vos vies. Panama Joe disparaît et toute action cesse. Si vous jouez au niveau de difficulté 1, appuyez simplement sur le bouton de tir de la manette de jeu et vous repartirez à l'endroit où vous vous êtes arrêté avec six nouvelles vies (et un score remis à zéro).

SCORE

Points

Clés	50
Epées	50
Amulettes	100
Pierres précieuses	1000
Torches	3000
Têtes de mort	2000
Araignées	3000
Chaque porte ouverte	300

Vies supplémentaires

Niveaux 1-3: tous les 10,000 points

Au-delà: tous les 20,000 points

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le jeu offre 9 niveaux de complexité. Vous pouvez choisir les trois premiers en début de partie, mais vous devez gagner votre droit d'accès aux niveaux suivants en jouant habilement. Chaque niveau varie les plaisirs:

- * Les obstacles changent de place, ce qui vous oblige à redécouvrir le meilleur chemin quimène au trésor.
- * Les créatures se font plus nombreuses (et plus rapides) à chaque niveau successif.
- * Les salles obscures deviennent plus fréquentes.

LADEVORGANG

ATARI:

Diskette - Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer muß ausgeschaltet sein. Das Diskettenlaufwerk anstellen. Die Diskette mit dem Schild nach oben eingeben, sobald die Betriebsanzeige erlischt. Das Laufwerk schließen. Den Computer einschalten. Das Spiel wird geladen und läuft dann automatisch.

Kassette - Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer muß ausgeschaltet sein. Die Kassette in den Rekorder setzen. REWIND drücken, sodaß das Band auf jeden Fall ganz zurückgespult ist, und dann PLAY auf dem Rekorder. Die START-Taste gedrückt halten und währenddessen den Computer einschalten. Nach dem Signal (einem Piepton), RETURN auf dem Computer drücken. Das Band beginnt zu laufen und das Programm wird geladen. Nach einigen Minuten läuft es automatisch.

Anmerkung: XL/XE-Benutzer sollten sowohl die START- als auch die OPTION-Taste gedrückt halten, während sie den Computer anschalten.

COMMODORE 64/128:

Diskette - Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer muß ausgeschaltet sein. Das Diskettenlaufwerk einstellen und die Diskette mit dem Schild nach oben eingeben, sobald die Betriebsanzeige ausgeht. Das Laufwerk schließen und den Computer einschalten. Wenn Commodore Basic auf dem Bildschirm erscheint, folgendes eintippen: LOAD "PB",8,1. Die Return-Taste drücken. Das Spiel wird geladen.

Kassette - Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer sollte ausgeschaltet sein. Die Kassette in den Rekorder setzen. REWIND drücken, sodaß das Band auf jeden Fall ganz zurückgespult ist. Die Shift-Taste und Run/Stop drücken währenddessen den Computer anschalten. Danach entsprechend den Anweisungen PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken. Montezumas Rache wird automatisch geladen und beginnt zu laufen.

ZIEL DES SPIELS

In diesem Spiel hilfst Du Panama Joe dabei, zu Montezumas fantastischem Schatz zu gelangen, indem Du ihn durch ein Labyrinth von lebensgefährlichen Kammern in der Festung des Herrschers führst. Auf seinem Weg muß Panama Joe eine Reihe von todbringenden Kreaturen meiden. Er sammelt unterwegs wertvolle Gegenstände und Werkzeuge, die ihm bei seinem Kampf gegen die bösen Kräfte in der Festung helfen und es ihm ermöglichen, mit dem Schatz zu entkommen.

DER JOYSTICK

Den Joystick Controller in den Jack Port 1 (bei Commodore 64/128 Control Port 2) stecken. Mit dem Joystick wird Panama Joe durch die Festung bewegt.

DER FEUERKNOPF

Willst Du mit Panama Joe springen, so drück den Feuerknopf. Steht Panama Joe still, so springt er auf und ab. Bewegst Du ihn nach rechts oder links, so springt er in diese Richtung.

DIE ANZEIGE

In der oberen linken Ecke der Anzeige befindet sich ein Kasten, der "Bestands-Fenster" genannt wird. Erlangst Du ein bestimmtes Werkzeug, so wird es in dem Fenster angezeigt, bis Du es benutzt. Am unteren Rand des Fensters befinden sich 5 Hüte, die die verbleibende Anzahl von Leben darstellen. Sobald Du ein Leben verlierst, verschwindet einer dieser Hüte. Am Anfang eines Spiels verfügst Du zusammen mit dem auf dem Bildschirm über 6 Leben. Sammelst Du zusätzliche Leben an, so werden weitere Hüte unter Deiner Punktzahl angezeigt. Die Zahl auf der rechten Seite neben dem Fenster zeigt die jetzige Spielstufe an. In der rechten oberen Ecke des Bildschirms befindet sich das Punktfeld. Während des gesamten Spiels werden Punkte angesammelt und in diesem Bereich angezeigt.

IN MONTEZUMAS FESTUNG

Während Du Panama Joe durch Montezumas Festung führst, begegnen Dir folgende Dinge: Vorrichtungen in den Räumen, Killerbestien und spezielle Werkzeuge und Belohnungen. Beliebige Kombinationen hiervon finden sich in allen Kammern in der Festung. Sie werden im Folgenden beschrieben:

VORRICHTUNGEN IN RÄUMEN

Laser-Tore: Bedrohliche Laser-Tore erscheinen und verschwinden von Zeit zu Zeit in verschiedenen Teilen der Kammer. Du mußt ihnen auf jeden Fall ausweichen und kannst die Kammer nur dann durchqueren, wenn sie verschwinden. Triffst Du auf ein Laser-Tor, so verlierst Du ein Leben.

Fließbänder: Fließbänder zwingen Dich dazu, entweder schneller oder langsamer zu werden, je nachdem, in welche Richtung Du Dich bewegst. Wenn Du nicht früh genug auf ein oder von einem erhöhten Fließband springst und zu tief fällst, verlierst Du ein Leben.

Fallböden: In einigen Kammern sehen bestimmte Abschnitte des Bodens anders aus, als der Rest. Diese Bereiche erscheinen und verschwinden. Du mußt sie genau zur rechten Zeit überqueren, da Du sonst ein Leben verlierst.

Türen: Innerhalb der Festung triffst Du auf Türen in drei verschiedenen Farben: rot, blau und grau. Du kannst diese Türen nur öffnen, wenn Du einen Schlüssel in der gleichen Farbe hast.

Feuergruben: Gelegentlich findest Du eine lodernde Feuergrube auf Deinem Weg. Du mußt sie um jeden Preis meiden!

Leitern: Mit den Leitern kannst Du Dich von einer Stufe zur anderen auf und ab bewegen. Du kannst nicht auf eine oder von einer Leiter springen.

Stangen: Auf den Stangen kannst Du von einer Stufe zur anderen hinabrutschen. Spring einfach auf eine Stange. Du rutscht dann automatisch nach unten. Springst Du daneben, so verlierst Du ein Leben.

Ketten: Mit diesen kannst Du Dich ebenfalls von einer Stufe zur anderen bewegen. Spring einfach auf eine Kette und geh nach oben oder nach unten, indem Du Deinen Joystick benutzt.

KILLERBESTIEN

Totenköpfe: Während Deiner Reise triffst Du auf springende und rollende Totenköpfe. Du mußt über die rollenden hinwegspringen und unter den springenden durchlaufen. Wirst Du getroffen, so verlierst Du ein Leben. Hast Du ein Schwert (dies wird im Fenster angezeigt), so kannst Du einen Totenkopf vernichten, indem Du einfach durch ihn hindurchgehst.

Schlangen: Diese Tiere bewegen sich zwar nicht, ihr Biß ist jedoch tödlich. Du mußt über sie hinwegspringen, sonst verlierst Du ein Leben.

Spinnen: Anders als die Schlangen können die Spinnen sehr wohl herumkrabbeln, sogar über Leitern. Ihr Biß ist tödlich. Du kannst sie mit einem Schwert töten.

SPEZIELLE WERKZEUGE UND BELOHNUNGEN

Während Du Dich durch die Festung vorkämpfst, triffst Du auf bestimmte Werkzeuge und Belohnungen. Du solltest bei jeder sich bietenden Gelegenheit hochspringen und solch einen Gegenstand ergreifen. Er wird dann im Fenster angezeigt, bis er benutzt wird. Du kannst nur 5 Gegenstände gleichzeitig haben. Dies sind die 5 Werkzeuge und Belohnungen:

Amulette: Mit diesen Objekten in Form eines Hammers kannst Du Killerbestien zähmen. Sobald Du ein Amulett ergreifst, werden alle Bestien grau und sind für mehrere Sekunden gelähmt. Du kannst dann unbesorgt durch sie hindurchgehen. Ist diese Zeit vorbei, so verschwindet das Amulett aus dem Fenster und die Killerbestien erhalten wieder Ihre normale Farbe zurück.

Juwelen: Diese atemberaubend schönen Schmuckstücke sind 1000 Punkte wert. Spring einfach hoch und berühre sie. Enthält das Fenster bereits 5 Gegenstände, so kannst Du keine Juwelen sammeln, auch wenn in dem Fenster keine Juwelen angezeigt sind.

Schlüssel: Zu jeder roten, blauen oder grauen Tür in der Festung gibt es einen passenden Schlüssel. Eine Tür kann nur mit dem korrekten Schlüssel geöffnet werden, den Du auf dem Weg erlangen mußt.

Schwerter: Mit einem Schwert kannst Du Spinnen und Totenköpfe vernichten, sobald Du sie berührst.

Taschenlampen: Wenn Du tiefer in die Festung vordringst, triffst Du von Zeit zu Zeit auf dunkle Kammern. Sie können nur mit einer Taschenlampe erhellt werden.

DIE SCHATZKAMMER

Wenn Du sicher Deinen Weg durch alle Kammern findest, erreichst Du schließlich die Schatzkammer. Um in diese letzte Kammer einzudringen, mußt Du einen Sprung in die Dunkelheit wagen. Bist Du einmal in der Kammer, so findest Du verschiedene Ketten und die berühmt-berüchtigten Juwelen. Du mußt nur zugreifen! Allerdings mußt Du innerhalb von Sekunden von Kette zu Kette springen und dabei versuchen, so viele Juwelen wie möglich zu ergreifen. Paß gut auf! Wenn Du eine Kette nicht triffst und stattdessen auf eine Stange springst, so rutscht Du sofort zur nächsten Schwierigkeitsstufe und kannst keine weiteren Juwelen mehr sammeln. Ist die Zeit vorbei, so gehst Du automatisch zur nächsten Stufe weiter.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn Du all Deine Leben verloren hast. Panama Joe verschwindet vom Bildschirm und das Spiel wird angehalten. Endet das Spiel, während Du Dich auf der Schwierigkeitsstufe 1 befindest, so kannst Du einfach den Feuerknopf an Deinem Joystick drücken. Du erhältst dann 6 weitere Leben und spielst genau an dem Punkt weiter (mit einer Punktzahl von Null), an dem das Spiel zuvor geendet hat.

MÖGLICHE PUNKTE

Punkte

Schlüssel	50
Schwerter	50
Amulette	100
Juwelen	1000
Taschenlampen	3000
Totenköpfe	2000
Spinnen	3000
Türen öffnen	300

Zusätzliche Leben

Stufen 1-3, ein zusätzliches Leben für alle 10,000 Punkte.

Stufen 4+, ein zusätzliches Leben für alle 20,000 Punkte.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

In diesem Spiel gibt es 9 Schwierigkeitsstufen. Zu Beginn des Spiels kannst Du eine der drei ersten wählen. Alle anderen müssen erspielt werden. Wenn Du von einer Stufe zur nächsten gehst, geschehen folgende Dinge:

- * Neue Barrieren erscheinen oder alte verschwinden und verändern so den besten Weg zur Schatzkammer.
- * Jede höhere Stufe hat mehr (und sich schneller bewegende) Killerbestien.
- * Mehr dunkle Kammern liegen auf dem Weg.

DATABYTE

15 Wolsey Mews, Kentish Town

London NW5

Telephone: 01-482 1755

 **DATABYTE** 