PARKER

English Instructions
Anweisungen auf Deutsch
Instructions en français
Instrucciones en español
Instrukties in nederlands
Istruzioni in italiano

Tutankham™

FOR THE COLECOVISION™ GAME SYSTEM

TUTANKHAM game graphics © 1984 Konami Industry Co., Ltd.
TUTANKHAM is a trademark of Konami Industry Co., Ltd. and used by Parker Brothers under authorization.
Rules © 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Printed In U.S.A.

Inside King Tut's tomb are treasures beyond your wildest dreams. They can be yours. . . if you dare to take them. Supernatural creatures roam the chambers of the tomb guarding the treasures at all costs. Your only defences against them are your laser gun and. . . your wits. Blast away, snatch the loot, escape through secret passageways before it's too late! And when you see a key, take that, too. It will unlock a door to the next burial chamber and the next adventure. Enter King Tut's tomb and see what awaits you. . . if you dare.

OBJECT

To score as many points as you can by recovering treasures, defeating the guardians of the tomb, picking up keys, and opening the doors that lead to the next burial chamber and the next stage of difficulty.

SETTING THE CONSOLE CONTROLS

1. For a 1-player game, plug the joystick controller into the No. 1 jack. For a 2-player game, plug in both joystick controllers.
2. Place the cartridge into the cartridge slot.
3. Turn the power ON.
4. Now select a game. Press keypad No. 1, 2 or 3 for a 1-player game. No. 1 gives you 8 Archies; No. 2 gives you 5 Archies; No. 3 gives you 3 Archies.

   Press keypad No. 4, 5 or 6 for a 2-player game. No. 4 gives you 8 Archies; No. 5 gives you 5 Archies; No. 6 gives you 3 Archies.

   As soon as you press a keypad No. 1-6, the action begins.

   NOTE: Anytime during the game, you may press RESET to start the game over.

Tutankham™
Proof of Purchase
Prueba de compra
Scontrino di acquisto
Bewijs van Aankoop

THE JOYSTICK CONTROLLER

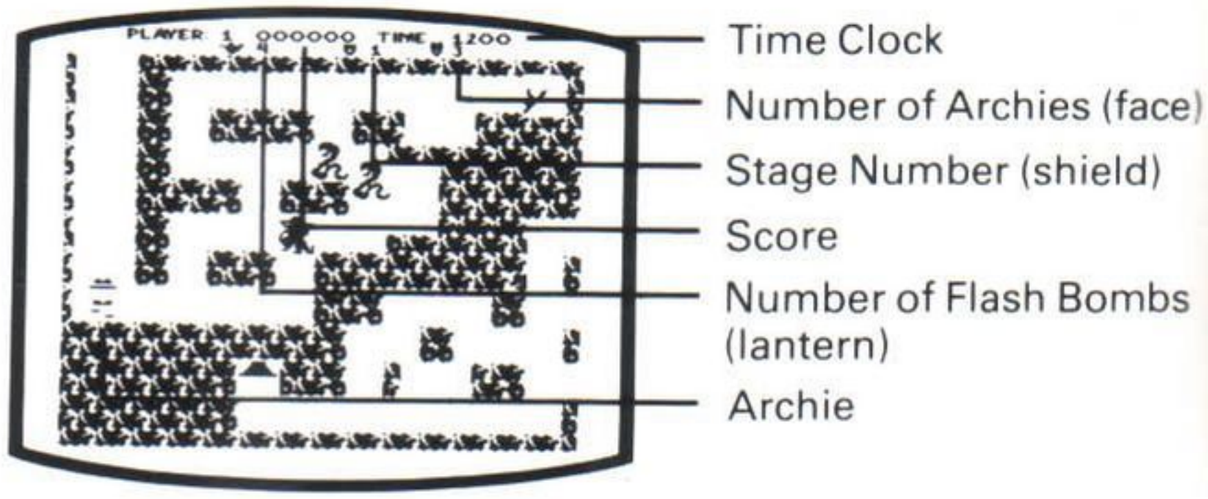
Use the joystick to move Archie, the archeologist left, right, up or down. To fire your laser gun **to the right,** press the right fire button. To fire your laser gun **to the left,** press the left fire button.

To create a flash bomb, press both fire buttons at the same time.



PLAYING

In this game, you're Archie the archeologist and you've got either 8, 5 or 3 "lives" depending on the game you've selected. You're in the first of four burial chambers inside King Tut's tomb. Take a minute to look at the illustration and identify what you'll see on screen.



As soon as the tune stops, start moving Archie through the maze. **These are the things you must do:**

Find the key. Inside each chamber is one or more keys. Go after them one at a time. As soon as you open one lock, go back for another key so you can open the next lock. Once you've opened all the locks and reached the end of the chamber, you will pass through and enter the next.

NOTE: While Archie is carrying a key, you'll see it on his hat.

Watch out for creature nests. Throughout the maze are creature nests. Creatures of varying speeds and species can spring from them at any time. Just before they do, however, you'll hear a warning sound. When you hear it, get ready to fire at the approaching creature!

To fire your laser gun: press either the left or right fire button, depending on the direction in which you wish to fire. You cannot fire up or down.

If you're in a tight spot and can't seem to fire your way out, you can activate the flash bomb. Just press both fire buttons at the same time and all the creatures on screen are zapped for a second or two. . . just long enough for you to escape. The number of flash bombs available to each Archie is monitored by the number of lanterns on the screen.

When a creature gets Archie, he is reincarnated somewhere in the maze.

Pick up treasure. Many priceless treasures are located throughout the chamber. You'll find them tucked away in alcoves. Just remember that you don't have to go after each one especially if it's too risky.

Find the secret passageways. Secret passageways let you zip from one part of a chamber to another. It's up to you to find out where they are!

Watch the Time Clock. The Time Clock monitors the amount of ammunition in your gun. The longer you remain in the chamber, the faster the ammo is used up. If the time runs out, Archie has no ammo at all! So try to complete the maze as quickly as you can. Your ammo supply replenishes with each new chamber. The initial time on the clock varies from chamber to chamber.

Open the door. At the end of each maze, you'll find the door to a special treasure room. As long as Archie has picked up all the keys he needs, he'll enter the treasure room and the next burial chamber.

END OF GAME

The game ends when Archie has been reincarnated for the last time.

To play again, press either keypad * to keep the current game selection – or press keypad ≠ to make a new selection. See GAME SELECTION.

LEVELS OF DIFFICULTY

There are 16 levels of difficulty. . . or 16 stages. Each stage shows one of four different burial chambers. As you move from one stage to the next, the creatures move faster and appear more frequently. If you should complete stage 16, you'll begin again at stage 1. The stage at which you're playing is monitored by the green shield at the top of the screen.

THE CREATURES

There are six different types of creatures. You'll find three of the six in each stage.

Royal Cobra Snakes: spirits of the goddess Wadjet.

Giant-Beaked Crows: sacred birds of the goddess Selket.

Killer Bats: they've been inbreeding inside the tomb for generations.

Death Dragons: personal guardians of Thutmoses III.

Flying Cats: spirits of the cat-goddess Bastet, goddess of Joy and preventer of disease.

Speed Sparks: hot deadly magic of the sun god Amon-Ra.

THE TREASURES

There are two kinds of treasure scattered through each chamber.

Diamond Rings: belonging to Queen Nefrititi.

Sacred Boxes: containing incense, they were carried by ancient Egyptian priests to ward off evil spirits.

The door to the treasure room at the end of each of the four different burial chambers shows one of these treasures:

Map: shows the way through the entire tomb.

Urn: used to carry sacred Nile River water in coronation ceremonies.

Treasure Chest: filled with exotic jewellery worn by Queen Nefretari, wife of Ramses II.

Death Mask of Tutankham: the most coveted treasure of all!

THE TWO-PLAYER GAME

In the two-player game, players alternate turns after each one loses an Archie. The game ends when both players have lost their allotted Archies. Each player's score is displayed at the top of the screen while he or she is playing.

SCORING

Destroying	Cobra	20 points
	Dragon	20 points
	Crow	40 points
	Cat	40 points
	Bat	60 points
	Spark	60 points
Picking up	Ring or Box	varies from 200-3200 points, depending on the stage.
Picking up	Key	500 points
Unlocking a door		1000 points
Completing a stage		time remaining x 40
Bonus Archie		one after first 30,000 points
Bonus flash bomb		one for each stage completed

GAME SELECTION

One-player	Two-player
No. 1 = 8 Archies No. 2 = 5 Archies No. 3 = 3 Archies	No. 4 = 8 Archies No. 5 = 5 Archies No. 6 = 3 Archies

IN CASE OF DIFFICULTY USING THIS PRODUCT, PLEASE CONTACT YOUR NEAREST CONSUMER RESPONSE DEPARTMENT

IN THE U.K. AND IRELAND
THE PALITOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN GERMANY:
GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN FRANCE
MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPAIN
PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

IN THE NETHERLANDS
CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN BELGIUM:
CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

ELSEWHERE IN EUROPE CONTACT:
THE PALITOY COMPANY, ENGLAND.

Im Grabe von König Tut sind Schätze verborgen, die Sie sich in Ihren kühnsten Träumen nicht vorstellen können. Diese können Ihnen gehören. . . wenn Sie den nötigen Mut haben. In den Grabkammern geistern übernatürliche Wesen herum, deren Aufgabe es ist, die Schätze um jeden Preis zu bewachen. Ihre einzigen Waffen gegen diese Wesen sind Ihr Lasergewehr und. . . Ihr überlegener Scharfsinn. Besiegen Sie Ihre Gegner, schnappen Sie die Beute und flüchten Sie schnell durch die geheimen Gänge, bevor es zu spät ist! Und wenn Sie einen Schlüssel sehen, nehmen Sie ihn auch mit. Er wird die Tür zur nächsten Grabkammer und zum nächsten Abenteuer öffnen. Betreten Sie das Grabmal von König Tut und sehen Sie selbst, was Sie dort erwartet. . . wenn Sie es wagen.

ZIEL

So viele Punkte wie nur möglich zu sammeln, indem Sie Schätze bergen, die Grabwächter schlagen, Schlüssel an sich nehmen und die Türen öffnen, die zur nächsten Grabkammer und zur nächsten Schwierigkeitsstufe führen.

KONSOLENBEDIENUNG

1. Für ein Einpersonen-Spiel den Steuerknüppel in die Steckfassung 1 stecken. Für ein Zweipersonen-Spiel beide Steuerknüppel einstecken.
2. Die Kassette einstecken.
3. Das Gerät auf ON schalten.
4. Jetzt ein Spiel wählen. Für ein Einpersonen-Spiel die Tasten 1, 2 oder 3 drücken. Bei 1 erhalten Sie 8, bei 2 erhalten Sie 5 und bei 3 erhalten Sie 3 Archäologen.

   Für ein Zweipersonen-Spiel die Tasten 4, 5 oder 6 drücken. Bei 4 erhalten Sie 8, bei 5 erhalten Sie 5 und bei 6 erhalten Sie 3 Archäologen.

   Sobald Sie eine der Tasten 1-6 drücken, geht das Spiel los.

   ANMERKUNG: Sie können jederzeit während des Spiels RESET drücken, um das Spiel noch einmal von vorne anzufangen.

DER STEUERKNÜPPEL

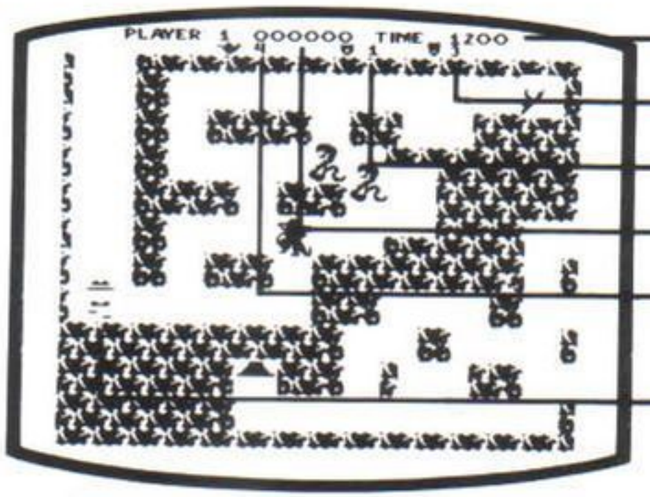
Benutzen Sie den Steuerknüppel, um Ihren Archäologen nach links, nach rechts, nach oben oder unten zu manövrieren. Um einen Schuß mit Ihrem Lasergewehr abzufeuern, drücken Sie auf die rechte oder linke Feuertaste, je nachdem, in welche Richtung Sie feuern wollen.

Wenn Sie beide Feuertasten gleichzeitig drücken, aktivieren Sie einen Laserblitz.



DAS SPIEL

In diesem Spiel, sind Sie ein Archäologe, und haben 8, 5 oder 3 'Leben', je nachdem, welches Spiel Sie gewählt haben. Sie sind in der ersten von vier Grabkammern in König Tut's Grabmal. Sehen Sie sich die Illustration an, und identifizieren Sie was Sie auf dem Bildschirm sehen.



Sobald die Melodie verstummt, kann der Archäologe durch das Labyrinth laufen. **Sie müssen folgende Dinge erledigen**:

Den Schlüssel finden. In jeder Kammer liegen ein oder mehrere Schlüssel. Sammeln Sie diese nacheinander ein. Sobald Sie ein Schloß geöffnet haben, gehen Sie zürück, um einen weiteren Schlüssel an sich zu nehmen, damit Sie das nächste Schloß öffnen können. Wenn Sie alle Schlösser geöffnet und das Ende der Kammer erreicht haben, können Sie durchgehen und die nächste Kammer betreten.

ANMERKUNG: Wenn der Archäologe einen Schlüssel hat, sehen Sie diesen auf seinem Hut.

Nehmen Sie sich in acht vor den Kreaturen: Das ganze Labyrinth ist übersät mit ihren Nestern. Aus diesen können jederzeit Kreaturen unterschiedlichster Art und Schnelligkeit herausspringen. Bevor dies jedoch geschieht, hören Sie einen Warnton. Wenn Sie diesen Ton vernehmen, machen Sie sich bereit, auf die Kreatur zu schießen!

Um Ihr Lasergewehr abzufeuern, müssen Sie die linke oder rechte Feuertaste drücken, je nachdem, in welche Richtung Sie schießen möchten. Sie können nicht nach oben oder nach unten schießen.

Wenn die Lage ganz vertrackt ist und es unmöglich scheint, sich den Weg freizuschießen, können Sie einen Laserblitz aktivieren. Einfach beide Feuertasten gleichzeitig drücken und alle auf dem Bildschirm befindlichen Kreaturen verschwinden für ein oder zwei Sekunden von der Bildfläche. . . gerade lange genug, damit Sie schnell flüchten können. Die Anzahl der verfügbaren Laserblitz wird neben die Laterne auf dem Bildschirm angezeigt.

Wenn ein Archäologe von einer Kreatur geschnappt wird, taucht der nächste an einer anderen Stelle des Labyrinths wieder auf.

Erbeuten Sie den Schatz: In jeder kammer sind viele wertvolle Schätze verborgen. Sie sind immer in Nischen versteckt. Denken Sie daran, daß Sie nicht jeden einzelnen zu bergen brauchen, besonders, wenn es zu riskant ist.

Finden Sie die geheimen Gänge: Durch die geheimen Gänge können Sie blitzschnell von einer Stelle in einer Kammer zu einer anderen gehen. Es liegt an Ihnen, diese geheimen Gänge aufzuspüren.

Behalten Sie den Zeitgeber im Auge: Der Zeitgeber zeigt an, wieviel Munition Sie noch in Ihrem Lasergewehr haben. Je länger Sie sich in der Kammer aufhalten, desto schneller wird die Munition verbraucht. Wenn die Zeit ausläuft, steht Ihr Archäologe ganz ohne Munition da! Versuchen Sie also, das Labyrinth so schnell wie möglich zu durchschreiten. Jedesmal, wenn Sie eine neue Kammer betreten, wird Ihre Munition aufgefüllt. Die Anfangszeit auf dem Zeitgeber variiert von Kammer zu Kammer.

Öffnen Sie die Tür: Am Ende jedes Labyrinths werden Sie auf die Tür zu einer besonderen Schatzkammer treffen. Vorausgesetzt, daß Ihr Archäologe alle Schlüssel aufgehoben hat, die er braucht, kann er die Schatzkammer und die nächste Grabkammer betreten!

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie Ihren letzten Archäologen verloren haben.

Wenn Sie noch einmal spielen wollen, drücken Sie entweder Taste *, um die laufende Spielwahl beizubehalten, oder Taste ≠ um ein anderes Spiel zu wählen. Siehe SPIELWAHL.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Insgesamt gibt es sechzehn Stufen. Jede Stufe zeigt eine der vier verschiedenen Grabkammern. Der Schwierigkeitsgrad wächst, je höher die Stufe ist, d.h. es kommen immer schneller immer mehr Kreaturen. Wenn Sie Stufe 16 abgeschlossen haben, fangen Sie wieder mit Stufe 1 an. Die Stufe, auf der Sie spielen, wird neben dem grünen Schild oben auf dem Bildschirm angezeigt.

DIE KREATUREN

Es gibt sechs verschiedene Arten von fremdartigen Kreaturen. Auf jeder Stufe werden Sie drei der sechs vorfinden.

Königliche Kobraschlangen: Geister der Göttin Wadjet.

Riesenschnabelkrähen: Heilige Vögel der Göttin Selket.

Fledermäuse: Schon seit Generationen in der Grabkammer gefangen.

Todesdrachen: Leibwachen von Thutmosis III.

Fliegende Katzen: Geister der Katzengöttin Bastet, Göttin der Freude, die auch Krankheiten verhindert.

Flugfunken: Tödlicher Zauber der Sonnengöttin Amon-Ra.

DIE SCHÄTZE

In jeder Kammer liegen zwei Arten von Schätzen verstreut.

Diamantringe: Gehören der Königin Nofretete.

Heilige Truhen: Enthalten Räucherstäbchen, die von altägyptischen Pristern getragen wurden, um böse Geister abzuwehren.

Die Tür zur Schatzkammer am Ende jeder der vier Grabkammern zeigt einen der folgenden Schätze:

Karte: Zeigt den Weg durch das gesamte Grab.

Urne: Enthielt bei Krönungszeremonien heiliges Nilwasser.

Schatztruhe: Voll von exotischen Juwelen der Königin Nefretari, Gemahlin von Ramses II.

Totenmaske von Tutankham: der begehrteste Schatz von allen!

DAS SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Im Spiel für zwei Spieler wechseln sich die Spieler immer dann ab, wenn einer einen Archäologen verloren hat. Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Spieler ihre Archäologen verloren haben. Die Punktzahl jedes Spielers erscheint oben auf dem Bildschirm, während er spielt.

PUNKTSYSTEM

Vernichtung	Kobra	20 Punkte
	Drachen	20 Punkte
	Krähe	10 Punkte
	Katze	10 Punkte
	Fledermaus	60 Punkte
	Funken	60 Punkte
Erbeuten von Ring oder Truhe		je nach Stufe 200-3200 Punkte
Mitnehmen eines Schlüssels		500 Punkte
Aufschließen einer Tür		1000 Punkte
Beenden einer Stufe		verbleibende Zeit x 40
Bonus-Archäologen		einen nach den ersten 30 000 Punkte
Bonus-Laserblitz		einen für jede beendete Stufe

SPIELWAHL

Ein Spieler	Zwei Spieler
1 = 8 Archäologen	4 = 8 Archäologen
2 = 5 Archäologen	5 = 5 Archäologen
3 = 3 Archäologen	6 = 3 Archäologen

IM FALLE VON SCHWIERIGKEITEN BEIM EINSATZ DIESES PRODUKTS WENDET MAT SICH AN DIE NAECHSTGELEGENE ABTEILUNG FUER VERBRAUCHERFRAGEN.

IN DER BDR
GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN GROSSBRITANNIEN UND IRLAND
THE PALITOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN FRANKREICH
MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPANIEN
PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

IN DE NIEDERLANDEN
CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN BELGIEN:
CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

IN ANDEREN TEILEN EUROPAS SETZT MAN SICH MIT DER PALITOY COMPANY IN ENGLAND IN VERBINDUNG.

A l'intérieur de la tombe du roi Toutankhamon se trouve des trésors qui dépassent vos rêves les plus fous. Ils peuvent être vôtres. . . si vous osez vous en emparer. Des créatures surnaturelles errent dans les chambres des tombes et gardent les trésors à tout prix. Vos seules défenses contre ces créatures sont votre pistolet laser et. . . votre ingéniosité. Anéantissez-les, emparez-vous du butin et échappez-vous par un passage secret avant qu'il ne soit trop tard! Et lorsque vous verrez une clé, prenez-la aussi. Elle ouvrira la porte de la chambre suivante qui conduit à l'aventure suivante. Entrez dans la tombe du roi Toutankhamon et voyez ce qui vous attend. . . si vous osez y pénétrer!

BUT

Marquer autant de points que possible en récupérant les trésors, en mettant les gardes de la tombe en échec, en prenant les clés et en ouvrant les portes qui conduisent à la chambre funéraire suivante et au niveau de difficulté suivant.

REGLAGE DES COMMANDES DE LA CONSOLE

1. Pour une partie à un joueur, branchez le levier de commande sur la prise 1. Pour une partie à deux joueurs, branchez les deux leviers de commande.
2. Introduisez la cartouche dans la fente.
3. Mettez en marche (ON).
4. Puis sélectionnez une partie. Appuyez sur la touche 1, 2 ou 3 pour une partie à un joueur. La touche 1 vous donnera 8 vies; la touche 2 vous donnera 5 vies; et la touche 3 vous donnera 3 vies.

   Appuyez sur les touches 4, 5 ou 6 pour une partie à deux joueurs. La touche 4 vous donnera 8 vies; la touche 5 vous donnera 5 vies; et la touche 6 vous donnera 3 vies.

   Dès que vous appuyez sur une des touches de 1 à 6, l'action commence.

   REMARQUE: A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez appuyer sur la touche RESET pour recommencer la partie.

LE LEVIER DE COMMANDE

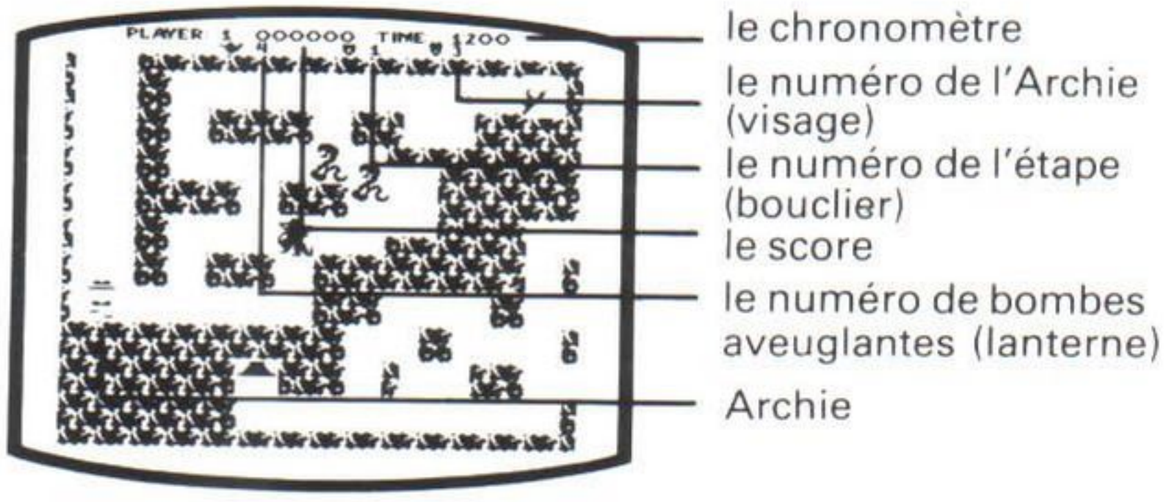
Utilisez le levier de commande pour déplacer l'archéologue Archie vers la droite, vers la gauche, vers le haut et vers le bas. Pour tirer avec votre pistolet laser vers la droite, appuyez sur le bouton FIRE de droite, et pour tirer vers la gauche, appuyez sur le bouton FIRE de gauche.

Pour obtenir une bombe aveuglante, appuyez sur les deux boutons FIRE en même temps.



LE JEU

Dans ce jeu, vous êtes Archie l'archéologue et vous avez 8, 5 ou 3 "vies" suivant la partie que vous avez sélectionnée. Vous vous trouvez dans la première des quatre chambres funéraires à l'intérieur de la tombe du roi Toutankhamon. Arrêtez-vous une minute pour regarder l'illustration et identifier ce que vous verrez sur l'écran.



Dès que le thème musical s'arrête, commencez à guider Archie dans le labyrinthe. **Voici comment vous devez procéder**:

Trouvez le clé. A l'intérieur de chaque chambre se trouve une ou plusieurs clés. Allez les chercher une à une. Dès que vous ouvrez une serrure, retournez chercher une autre clé afin d'ouvrir la serrure suivante. Une fois que vous aurez ouvert toutes les serrures et atteint le bout de la chambre, vous pourrez entrer dans la chambre suivante.

REMARQUE: Tant qu'Archie a une clé, vous la verrez sur son chapeau.

Faites attention aux nids d'animaux: ils sont présents partout dans le labyrinthe. Des créatures de différentes espèces plus ou moins rapides peuvent sauter de ces nids à tout moment. Cependant, juste avant qu'elles ne sortent du nid, vous entendrez un avertissement sonore. Dès que vous l'entendrez, préparez-vous à faire feu sur la créature qui s'approche!

Pour faire feu avec votre pistolet laser, appuyez sur la touche FIRE de droite ou celle de gauche suivant la direction dans laquelle vous voulez tirer. Mais vous ne pouvez tirer, ni vers le haut, ni vers le bas.

Si vous vous trouvez dans une situation difficile dont vous ne semblez pas pouvoir sortir grâce à votre pistolet, vous pourrez alors actionner la bombe aveuglante. Appuyez simplement sur les deux boutons FIRE en même temps et tous les animaux sur l'écran seront mis hors de combat pendant une seconde ou deux. . . juste assez longtemps pour que vous puissiez vous échapper. Le nombre de bombes aveuglantes dont dispose chaque Archie est indiqué par le nombre de lanternes sur l'écran.

Lorsqu'une créature réussit à attraper Archie, il se réincarne quelque part dans le labyrinthe.

Ramassez le trésor. Des trésors inestimables sont dissimulés dans chaque chambre. Vous les trouverez cachés dans des alcôves. N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de ramasser tous les trésors, surtout si l'entreprise est trop risquée.

Trouvez les passages secrets: les passages secrets vous permettront de passer en flèche d'une partie de la chambre à l'autre. C'est à vous de découvrir où ils se trouvent!

Surveillez le chronomètre. Le chronomètre contrôle la quantité de munitions de votre pistolet laser. Plus vous resterez de temps dans une chambre, plus vos munitions s'épuiseront vite. Si le temps s'est écoulé, Archie n'a plus du tout de munitions! Par conséquent, essayez de terminer le parcours du labyrinthe le plus vite possible. Dans chaque nouvelle chambre vous recevrez une nouvelle provision de munitions. Le temps initial inscrit sur le chronomètre variera de chambre en chambre.

Ouvrez la porte: au bout de chaque labyrinthe, vous trouverez la porte qui mène à une salle au trésor spéciale. Dès qu'Archie se sera emparé de toutes les clés dont il a besoin, il pourra entrer dans la salle au trésor et dans la chambre funéraire suivante.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'Archie s'est réincarné pour la dernière fois. Pour rejouer: appuyez soit sur la touche * pour conserver la même sélection de jeu, soit sur la touche ≠ pour une nouvelle selection. Voir SELECTION DE LA PARTIE.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Il y a 16 niveaux de difficulté. . . ou 16 "étapes". Chaque étape montre une des quatre chambres funéraires différentes. A mesure que vous passez d'une étape à l'autre, les créatures se déplacent plus rapidement et apparaissent plus souvent. Si vous parvenez à terminer l'étape 16, vous recommencerez à l'étape 1. L'étape que vous êtes en train de jouer est représentée par un bouclier vert en haut de l'écran.

LES CREATURES

Il y a six types différents de créatures. Vous en rencontrerez trois sortes à chaque étape.

Cobras royaux: esprits de la déesse Wadjet.

Corbeaux à bec géant: oiseaux sacrés de la déesse Selket.

Chauves-souris qui tuent: elles se reproduisent dans la tombe depuis des générations.

Dragons de la mort: gardes personnels de Thoutmès III.

Chats volants: esprits de la déesse-chatte Bastet, déesse de la joie prévenant la maladie.

Et incelles véloces: magie brûlante et mortelle du dieu soleil Amon-Râ.

LES TRESORS

Il y a deux sortes de trésors disséminés dans chaque chambre.

Bagues de diamands: propriété de la reine Nefertiti.

Boîtes sacrées: contenant de l'encens. Elles étaient transportées par les anciens prêtres égyptiens pour écarter les esprits maléfiques.

La porte qui conduit à la chambre au trésor, au fond de chacune des quatre chambres funéraires différentes, montre un de ces trésors:

Plan: montre la route à suivre pour traverser la tombe.

Urne: utilisée pour transporter l'eau sacrée du Nil au cours des cérémonies de couronnement.

Coffre au trésor: rempli de bijoux exotiques portés par la reine Néfertari, épouse de Ramsès II.

Masque mortuaire de Toutankhamon: le trésor le plus convoité de tous!

PARTIE A DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, les joueurs jouent à tour de rôle après que l'un d'entre eux ait perdu un Archie. Le jeu finit lorsque les deux joueurs ont perdu tous leurs Archie. Le score de chaque joueur est affiché en haut de l'écran pendant qu'il ou elle est en train de jouer.

SCORE

Pour détruire	un cobra	20 points
	un dragon	20 points
	un corbeau	40 points
	un chat	40 points
	une chauve-souris	60 points
	une étincelle	60 points
Pour s'emparer	d'une bague ou d'une boîte	de 200 à 3200 points, suivant l'étape
Pour ramasser une clé		500 points
Pour ouvrir une porte		1000 points
Pour terminer une étape		temps restant x 40
Archie de récompense		une après les 30.000 premiers points
Bombe aveuglante de récompense		une après avoir terminé chaque étape

SELECTION DE LA PARTIE

Un joueur	Deux joueurs
No. 1 = 8 vies	No. 4 = 8 vies
No. 2 = 5 vies	No. 5 = 5 vies
No. 3 = 3 vies	No. 6 = 3 vies

EN CAS DE PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT, VEUILLEZ CONTACTER LE SERVICE CONSOMMATEURS CORRESTONDANT

EN FRANCE

La conformité du présent produit aux normes françaises obligatoires est garantie par.

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

AU R.U ET EN IRLANDE
THE PALITOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

EN ALLEMAGNE
GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

EN ESPAGNE
PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

AUX PAYS-BAYS
CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

EN BELGIQUE
CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

AILLEURS EN EUROPE, VEUILLEZ CONTACTER PALITOY COMPANY, ENGLAND.

Dentro de la tumba del rey Tutankamon hay más tesoros de los que pudiera imaginarse. Pueden ser suyos. . . si se atreve a apoderarse de ellos. Criaturas sobrenaturales rondan las cámaras sepulcrales vigilando los tesoros a toda costa. Sus únicas armas de defensa contra ellas son la pistola de rayos laser y. . . su ingenio. Dispare, apodérese del botín, escape por el pasaje secreto, ¡antes de que sea demasiado tarde! Y cuando vea una llave, tómela también. La llave abrirá la puerta de la siguiente cámara sepulcral que da paso a la siguiente aventura. Entre en la tumba del rey Tutankamon y vea lo que le aguarda. . . si se atreve a ello.

OBJETIVO

Obtener el mayor número posible de puntos, recuperando tesoros, venciendo a los guardianes de la tumba, recogiendo las llaves y abriendo las puertas que llevan a la siguiente cámara sepulcral y al siguiente nivel de dificultad.

PREPARACION DE LOS MANDOS DE LA CONSOLA

1. Para las partidas para un solo jugador, enchufe la palanca de mando en el enchufe 1. Para las partidas para dos jugadores, enchufe las dos palancas de mando.
2. Introduzca el cassette en su ranura correspondiente.
3. Conecte el aparato.
4. Seleccione la partida. Pulse las teclas 1, 2 ó 3 para la partida para 1 jugador. 1 le dará 8 Archies; 2 le dará 5 Archies y 3 le dará 3 Archies.

Pulse las teclas 4, 5 ó 6 para la partida para dos jugadores. 4 le dará 8 Archies; 5 le dará 5 Archies y 6 le dará 3 Archies.

El juego comienza en cuanto pulse cualquier tecla de 1 a 6.

NOTA: En cualquier momento durante el juego, podrá pulsar RESET para empezarlo de nuevo.

EN CAS DE PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT, VEUILLEZ
CONTACTER

Instrucciones en español

LA PALANCA DE MANDO

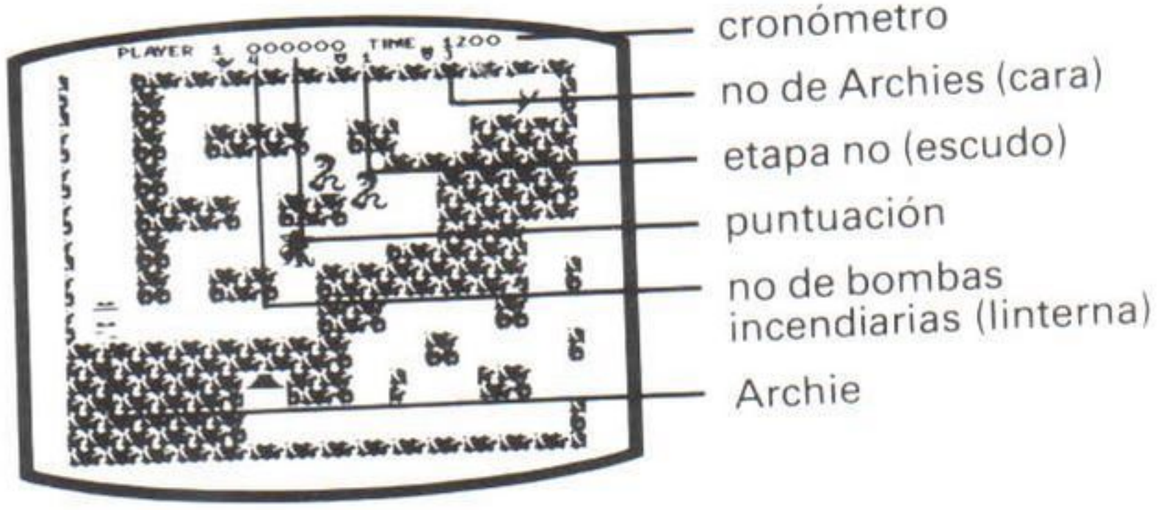
Use la palanca de mando para mover a Archie, el arqueólogo, hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba y hacia abajo. Para disparar su pistola de rayos laser hacia la derecha, pulse el botón de disparo derecho. Para disparar su pistola de rayos laser hacia la izquierda, pulse el botón de disparo izquierdo.

Para producir una bomba incendiaria, pulse a la vez los dos botones de disparo.



EL JUEGO

En este juego, usted es Archie el arqueólogo y tiene 8, 5 ó 3 vidas, según el juego seleccionado. Se encuentra en la primera de cuatro cámaras sepulcrales dentro de la tumba del rey Tutankamon. Deténgase un minuto para observar la ilustración e identificar lo que verá en la pantalla.



En cuanto pare la música, empiece a mover a Archie por el laberinto. **Esto es lo que deberá hacer:**

Encuentre la llave. Dentro de cada cámara hay una o más llaves. Vaya detrás de ellas una por una. En cuanto abra una cerradura, vuelva por otra llave para poder abrir la cerradura siguiente. Una vez que haya abierto todas las cerraduras y haya llegado al fondo de la cámara, podrá pasar a la siguiente.

NOTA: Mientras que Archie lleva una llave, la verá en su sombrero.

Esté atento a los nidos de bichos que están repartidos por todo el laberinto. Bichos de distintas especies y velocidades pueden saltar de ellos en cualquier momento. Sin embargo, cuando estén a punto de hacerlo, oirá un sonido de advertencia. Cuando lo oiga, ¡prepárese para disparar contra el bicho que se aproxima!

Para disparar su pistola de rayos laser: pulse el botón de disparo derecho o izquierdo, según la dirección en que desee disparar. **No puede disparar hacia arriba o hacia abajo.**

Si se encuentra en peligro y le parece que no va a poder salir del atolladero, podrá activar la bomba incendiaria. Oprima a la vez los dos botones de disparo y todos los bichos que están en la pantalla quedarán derribados durante uno o dos segundos. . . lo suficiente para que Ud. pueda escapar. El número de bombas incendiarias que Archie puede lanzar está indicado por el número de linternas en la pantalla.

Cuando un bicho atrapa a Archie, Archie se reaparecerá en algún punto de la pantalla.

Recoja los tesoros. Hay muchos tesoros escondidos en cada cámara. Los encontrará ocultos en nichos. Recuerde que no tiene que recoger todos los tesoros, sobre todo si es demasiado peligroso.

Descubra los pasajes secretos. Los pasajes secretos le permitirán moverse rápidamente de una parte a otra de la cámara. ¡A usted le corresponde averiguar donde se encuentran!

Observe el cronómetro. Este reloj controla la munición de su pistola de rayos laser. Cuanto más tiempo se quede en la cámara, más pronto se le acabarán las municiones. Si el tiempo se acaba, a Archie no le quedará ninguna munición. Por lo tanto, trate de completar el laberinto lo más rápidamente posible. Recibirá un suministro completo de municiones con cada cámara nueva. El tiempo inicial en el cronómetro variará de cámara a cámara.

Abra la puerta. Al final de cada laberinto, hallará la puerta que lleva a un tesoro especial. Con tal de que Archie haya recogido todas las llaves necesarias, podrá entrar en el cuarto del tesoro y en la cámara sepulcral siguiente.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando Archie se haya reencarnado por última vez.

Para jugar de nuevo, pulse el teclado numérico * para seguir con la misma selección de juego o pulse el teclado numérico ≠ para efectuar una nueva selección. Veu SELECCION DEL JUEGO.

NIVELES DE DIFICULTAD

Hay 16 niveles de dificultad. . . o 16 etapas. Cada etapa muestra una de las cuatro cámaras sepulcrales diferentes. A medida que avance de etapa en etapa, los bichos se moverán con mayor rapidez y aparecerán con más frecuencia. Si completa la etapa 16, empezará de nuevo en la etapa 1. La etapa que está jugando es indicada por un escudo verde en la parte superior de la pantalla.

LAS CRIATURAS

Hay seis clases diferentes de criaturas. Encontrará tres clases en cada etapa.

Serpientes Real Cobra: espíritus de la diosa Wadjet.

Cuervos de pico gigante: pájaros sagrados de la diosa Selket.

Murciélagos asesinos: han estado multiplicándose dentro de la tumba durante generaciones.

Dragones mortíferos: guardianes personales de Thumoses III.

Gatos voladores: espíritus de la diosa gato Bastet, diosa del Gozo que evita las enfermedades.

Chispas veloces: magia caliente y mortífera del dios sol Amon-Ra.

LOS TESOROS

Hay dos clases de tesoros diseminados por cada cámara.

Anillos de brillantes: propiedad de la reina Nefertiti.

Arcas sagradas: con incienso, las solían llevar los antiguos sacerdotes egipcios para espantar a los malos espíritus.

La puerta que da al cuarto del tesoro, al fondo de cada una de las cuatro cámaras sepulcrales diferentes, muestra uno de estos tesoros:

Mapa: muestra la senda a seguir por la tumba.

Urna: usada para transportar agua sagrada del río Nilo en las ceremonias de coronación.

Cofre del tesoro: lleno de joyas exóticas pertenecientes a la reina Nefertiti, esposa de Ramsés II.

Máscara mortuoria de Tutankamon: ¡el tesoro más codiciado!

PARTIDA PARA DOS JUGADORES

En la partida para dos jugadores, los jugadores juegan por turno, el turno empieza cuando un jugador pierde un Archie. El juego termina cuando ambos jugadores han perdido todos sus Archies. La puntuación de cada jugador aparece en la parte superior de la pantalla mientras dure el turno de dicho jugador.

PUNTUACION

Por destruir la cobra .....20 puntos
el dragón .....20 puntos
el cuervo .....40 puntos
el gato .....40 puntos
el murciélago .....60 puntos
la chispa .....60 puntos
Por recoger un anillo o un arca .....de 200 a 3200 puntos, según la etapa de juego.
Por recoger una llave .....500 puntos
Por abrir una puerta .....1000 puntos
Por completar una etapa .....el tiempo restante x 40
Archie de recompensa .....uno después de los primeros 30.000 puntos
Bomba incendiaria de recompensa .....una por cada etapa completa.

SELECCION DEL JUEGO

un jugador	dos jugadores
1 = 8 Archies 2 = 5 Archies 3 = 3 Archies	4 = 8 Archies 5 = 5 Archies 6 = 3 Archies

EN CASO DE DIFICULTAD EN LA UTILIZACION DE ESTE PRODUCTO, DIRIJASE AL DEPARTAMENTO DE ASISTENCIA AL CONSUMIDOR MAS PROXIMO.

EN ESPAÑA
PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

EN EL R.U E IRLANDA
THE PALITOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

EN ALEMANIA
GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

EN FRANCIA
MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

EN LOS PAISES BAJOS
CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

EN BELGICA
CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

OTROS PAISES DE EUROPA, DIRIJASE A LA PALITOY COMPANY EN INGLATERRA.

In de onderaardse grafkamers van Koning Tut liggen ongelofelijke schatten verborgen. Voor jou. . . als je de moed hebt ze weg te halen. Huiveringwekkende schepsels zwerven rond het graf om de schatten te verdedigen. Je enige verweer tegen hen zijn je laser pistool en. . . je scherpzinnigheid. Schiet er op, los, grijp de schatten, ontsnap door de geheime gang voordat het te laat is! En als je een sleutel ziet, neem je die ook mee. Het is de sleutel voor de volgende grafkamer en een nieuw avontuur. Ga Koning Tut's grafkamer maar eens binnen en zie wat je te wachten staat. . . als je de moed hebt!

DOEL

Zoveel mogelijk punten te scoren door de schatten te veroveren, de wachters te overmeesteren, de sleutels op te pikken en de deuren te openen die naar de volgende grafkamer leiden de De volgende moeilijkheidsgraad.

HET INSTELLEN VAN DE KOLOMREGELAARS

1. Voor een spel met 1 speler, zet de joystick in de nr. 1 houder. Voor een spel met 2 spelers, schakel je de beide joysticks in.
2. Plaats het cassette in de houder.
3. Zet de stroom aan.
4. Kies nu een spel. Druk sleutel 1, 2, of 3 voor een spel met 1 speler. 1 geeft je 8 Archies; 2 geeft je 5 Archies; 3 geeft je 3 Archies.

Druk sleutel 4, 5 of 6 voor een spel met 2 spelers. 4 geeft je 8 Archies, 5 geeft je 5 Archies; 6 geeft je 3 Archies.

Zodra je een sleutel 1-6 indrukt, begint de aktie.

OPMERKING: Als je tijdens het spel opnieuw wilt beginnen, druk je de RESET-knop in.

DE JOYSTICK

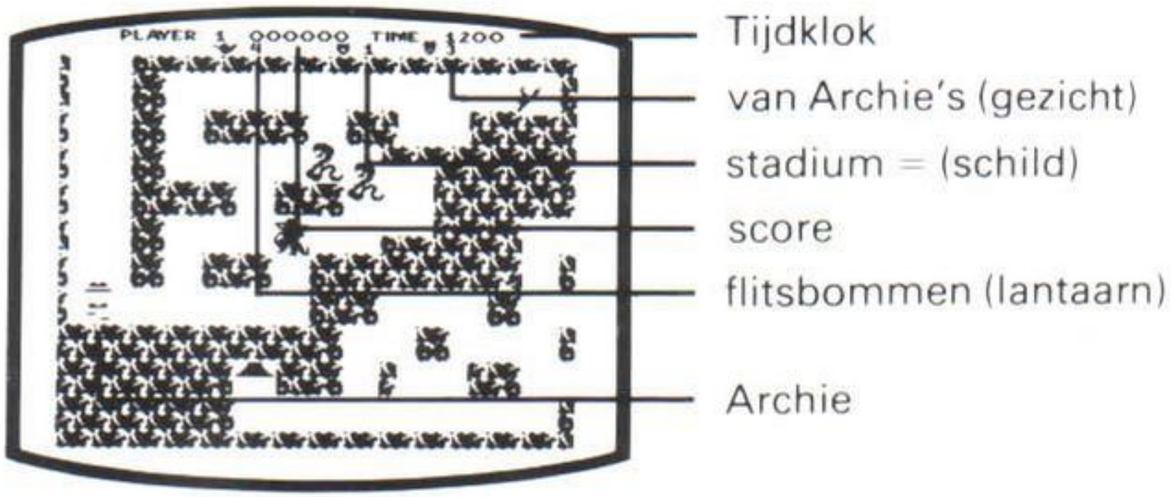
Gebruik de joystick om Archie, de archeoloog, naar links, rechts, naar boven of beneden te bewegen. Om je laserpistool naar rechts te laten schieten, druk je de rechter vuurknop in. Om je laserpistool naar links te laten schieten, druk je de linker vuurknop in.

Voor een flitsbom druk je de twee vuurknoppen tegelijk in.



SPELREGELS

In dit spel ben jij Archie de archeoloog en je hebt 8, 5 of 3 "levens" afhankelijk van het spel dat je kiest. Je bent in de eerste van de vier grafkamers in de graftombe van Koning Tut. Kijk nu even naar de illustratie en zoek uit wat je precies op het scherm zult zien.



Zodra de muziek stopt, begin je Archie door de doolhof te leiden. **Dit zijn de dingen die je moet doen**:

Vind de sleutel. In iedere kamer zijn een of meer sleutels. Spoor ze op, een tegelijk. Zodra je een slot open maakt, ga je terug voor een andere sleutel, zodat je het volgende slot kunt open maken. Als je alle sloten open hebt en je bent aan het einde van de kamer, kun je verder gaan en de volgende kamer binnenkomen.

OPMERKING: Als Archie een sleutel heeft, zie je hem op zijn hoed.

Pas op voor nesten met ingedierte. De hele doolhof zit vol met deze nesten. Vlugge en minder vlugge wezens kunnen onverwachts te voorschijn springen. Maar vlak voordat ze dat doen, hoor je een waarschuwingsgeluid. Als je dat hoort, bereid je dan voor om op het naderende wezen te schieten!

Voor het vuren van je laserpistool: druk je de linker of rechter vuurknop, afhankelijk van de richting die je op wilt schieten. Je kunt niet naar beneden of naar boven schieten.

Zit je in de knel en kun je jezelf niet vrij schieten, dan kun je een flitsbom gebruiken. Je drukt de twee vuurknoppen tegelijk in en alle wezens op het scherm zijn een paar sekonden verlamd. . . net lang genoeg voor jou om te ontsnappen. Het aantal flitsbommen dat iedere Archie heeft, kan je zien van het aantal lantaarns op het scherm.

Als een schepsel Archie te pakken krijgt, wordt hij ergens in de doolhof gereïncarneerd.

Pik de schatten op. Vele kostelijke schatten liggen verspreid door de grafkamer. Je vindt ze weggestopt in hoeken en gaten. Vergeet echter niet dat je niet iedere schat in de wacht hoeft te slepen als de situatie te gevaarlijk wordt.

Spoor de geheime gangen op. De geheime gangen laten je van het ene deel van een kamer naar een ander doorschieten. Zoek dus maar uit waar ze zijn!

Let op de Tijdklok. De Tijdklok laat zien hoeveel ammunitie nog in je pistool zit. Hoe langer je in de grafkamer blijft, hoe meer ammunitie je verbruikt. Als de tijd op is, heeft Archie helemaal geen ammunitie meer over! Probeer dus zo vlug mogelijk door de doolhof te gaan. Bij iedere nieuwe kamer wordt je ammunitie aangevuld. De begintijd op de klok is voor iedere kamer verschillend.

Open de deur. Aan het einde van iedere doolhof zie je een deur naar een speciale schatkamer. Als Archie alle sleutels opgepikt heeft die hij nodig heeft, kan hij de schatkamer en de volgende grafkamer binnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als Archie voor het laatst gereincarneerd is.

Om weer opnieuw te spelen, druk je óf * in om de spelkeuze te houden – óf je drukt sleutel ≠ in voor een andere keuze. Zie SPELKEUZE.

NIVEAUS VAN MOEILIJKHEID

Er zijn 16 verschillende niveaus. . . oftewel 16 stadia. Elk stadium toont een van vier verschillende grafkamers. Als je van het ene stadiun naar het volgende gaat, bewegen de wezens sneller en komen meer te voorschijn. Heb je stadium 16 afgewerkt, dan begin je weer met stadium 1. Het stadium waarin je speelt wordt aangegeven door het groene schild bovenaan het scherm.

DE SCHEPSELS

Er zijn zes verschillende soorten wezens.
In ieder stadium kom je drie van de zes tegen.

De Koninklijke Cobra Slangen: geesten van de godin Wadjet.

Grootsnavelige Kraaien: heilige vogels van de godin Selket.

Dodende Vleermuizen: generaties inteelt in de graftombe.

Dooddraken: de persoonlijke lijfwacht van Thutmoses III.

Vliegende Katten: geesten van de kat-godin Bastet, godin van Vreugde en voorkomer van ziekte.

Speed Sparks: hete, dodelijke magie van de zonnegod Amon-Ra.

DE SCHATTEN

Er zijn twee soorten schatten verspreid door iedere kamer.

Diamanten Ringen: van Koningin Nefrititi.

Heilige Kisten: met wierook, ze werden gedragen door de oude Egyptische priesters voor het verdrijven van slechte geesten.

De deur naar de schatkamer aan het einde van ieder van de vier verschillende grafkamers, toont een van deze schatten:

Een Kaart: waarop de weg door de hele graftombe staat aangegeven.

Een Urn: voor het meenemen van heilig water van de Nijl tijdens kroningsceremonieën.

Een Schatkist: gevuld met exotische juwelen gedragen door Koningin Nefretari, de vrouw van Ramses II.

Het Dodenmasker van Tutankham: de meest waarde volle schat van alle!

HET SPEL VOOR TWEE SPELERS

In een spel voor twee spelers, komt de andere speler aan de beurt als een zijn Archie verliest. Het spel is uit als beide spelers al hun Archies verloren hebben. De score van de spelers staat bovenaan het scherm tijdens zijn beurt.

HET SCOREN

Vernietigen: Cobra .....20 punten
Draak .....20 punten
Kraai .....40 punten
Kat .....40 punten
Vleermuis .....60 punten
Spark .....60 punten
Het oppikken van een Ring of een Kist .....varieert van 200-3200 punten, afhankelijk van het stadium.
Het oppikken van een Sleutel .....500 punten
Het openen van een deur .....1000 punten
Het afwerken van een stadium .....overgebleven tijd x 40
Premie Archie .....een na de eerste 30.000 punten
Premie flitsbom .....een voor ieder voltooid stadium

SPELKEUZE

een speler	twee spelers
1 = 8 Archies 2 = 5 Archies 3 = 3 Archies	4 = 8 Archies 5 = 5 Archies 6 = 3 Archies

ALS ER IETS NIET IN ORDE IS MET DEZE CASSETTE NEEM
DAN KONTAKT OP MET:

IN NEDERLAND
CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN ENGELAND EN IERLAND
THE PALITOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN DUITSLAND
GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN FRANKRIJK
MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPANJE
PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

IN BELGIE
CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

ELDERS IN EUROPA DIENT U DE PALITOY COMPANY
IN ENGELAND TE BENADEREN.

All'interno della tomba del Re Tutankham vi sono tesori che superano i vostri sogni più audaci. Potranno essere vostri. . . se oserete prenderli. Creature soprannaturali vagano per le camere della tomba e fanno la guardia ai tesori ad ogni costo. La sola difesa contro di esse sono la pistola al laser e. . . la vostra astuzia. Sparate a volontà, afferrate il bottino, fuggite per il passaggio segreto prima che sia troppo tardi! Se vedete una chiave, prendetela: essa aprirà la porta della camera mortuaria seguente con una nuova avventura. Entrate nella tomba del re Tutankham e vedete quello che vi attende. . . se osate.

OBIETTIVO

Realizzare il maggior numero di punti possibile recuperando tesori, sconfiggendo i custodi della tomba, raccogliendo chiavi e aprendo le porte che conducono alla camera mortuaria seguente e al grado di difficoltà successivo.

REGOLAZIONE DEL QUADRO COMANDI

1. Per una partita con 1 giocatore, inserite saldamente la barra di comando nella presa n.1. Per una partita con 2 giocatori, inserite entrambe le barre di comando.
2. Inserite la cassetta nell'apposita fessura.
3. Accendete l'apparecchio.
4. Ora scegliete un gioco. Premere i pulsanti n.1, 2 o 3 per una partita con un solo giocatore. Il n. 1 vi dà 8 Archie; il n.2 vi dà 5 Archie; il n.3 vi dà 3 Archie.

   Premere il pulsanti 4, 5 o 6 per una partita con 2 giocatori. Il n.4 vi dà 8 Archie; il n.5 vi dà 5 Archie; il n.6 vi dà 3 Archie.

   Appena premete un pulsante dal n.1 a 6 l'azione comincia.

   NOTA: In qualsiasi momento durante il gioco potete premere il pulsante RESET per ricominciare dall'inizio.

LA BARRA DI COMANDO

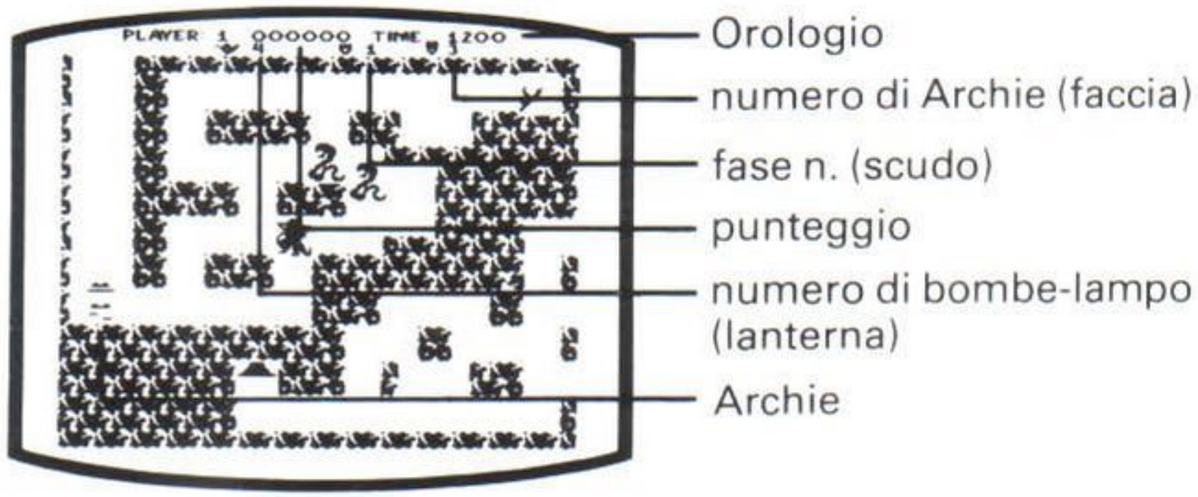
Adoperate la barra di comando per far muovere Archie, l'archeologo verso sinistra, destra, l'alto o il basso. Per far fuoco con la pistola laser verso destra, premere il pulsante FIRE di destra. Per far fuoco verso sinistra, premere quello di sinistra.

Per creare una bomba-lampo premere i due pulsanti contemporaneamente.



COME GIOCARE

In questo gioco, voi siete Archie l'archeologo e avrete 8, 5 o 3 "vite" secondo il gioco che avete scelto. Vi trovate nella prima delle quattro camere mortuarie della tomba del Re Tutankham. Guardate l'illustrazione per un minuto per identificare quello che vedrete sullo schermo.



Appena finisce il motivo musicale, cominciate a far muovere Archie nel labirinto. **Dovrete fare quanto segue:**

Trovare la chiave. All'interno di ciascuna camera ci sono una o più chiavi. Cercatele una alla volta. Appena avrete aperto una serratura, andate a prendere un'altra chiave per aprire la serratura successiva. Quando avrete aperto tutte le serrature e avrete raggiunto l'altra estremità della camera potrete passare oltre ed entrare nella camera seguente.

NOTA: Quando Archie ha con sé una chiave la vedrete sul suo cappello.

Stare attenti ai nascondigli dei mostri che si trovano in tutto il labirinto. Dai nascondigli possono saltare fuori all'improvviso e a velocità diverse dei mostri. Un attimo prima che ciò avvenga sentirete un suono di avvertimento. Appena lo sentite, preparatevi a far fuoco sul mostro che si avvicina!

Per far fuoco con la pistola laser premete il pulsante FIRE di destra o di sinistra secondo la direzione in cui volete far fuoco. **Non si può far fuoco verso l'alto o verso il basso.**

Se vi trovate in una situazione difficile e non riuscite a uscirne facendo fuoco, potete usare la bomba-lampo. Premere contemporaneamente entrambi i pulsanti e tutti i mostri sullo schermo vengono spazzati via per uno o due secondi. . . e questo tempo vi basterà per fuggire. Il numero di bombe-lampo a disposizione di ciascun Archie è indicato dal numero di lanterne sullo schermo.

Quando viene preso da un mostro. Archie ricomparirà nel labirinto.

Raccogliere il tesoro. In tutta la camera sono sparsi dei tesori inestimabili. Li troverete riposti in nicchie. Tenete presente che non dovete cercarli uno per uno, specialmente se è troppo rischioso.

Trovare i passaggi segreti. Questi vi permettono di saltare da una parte della stanza all'altra: sta a voi scoprire dove si trovano!

Tenere d'occhio l'orologio: l'orologio controlla la quantità di munizioni nella pistola laser. Più a lungo resterete nella camera, più rapidamente si consumeranno le munizioni. Se scade il tempo, Archie rimane completamente senza munizioni! Cercate quindi di completare il labirinto il più velocemente possibile. Ad ogni camera verrete riforniti completamente di munizioni. Il tempo iniziale dell'orologio varia da camera a camera.

Aprire la porta: alla fine di ogni labirinto troverete la porta che conduce ad una stanza del tesoro speciale. Se avrà raccolto tutte le chiavi necessarie, Archie potrà entrare nella stanza del tesoro e nella camera funeraria successiva.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando Archie viene reincarnato per l'ultima volta.

Per giocare di nuovo, premere il pulsante * per mantenere il gioco scelto o premere il pulsante ≠ per scegliere un altro gioco. Vedere SCELTA DEL GIOCO:

LIVELLI DI DIFFICOLTA'

Vi sono 16 livelli (o 16 stadi) di difficoltà. Ciascuno stadio mostra una delle quattro camere funerarie. Quando si passa da uno stadio all'altro, i mostri si muovono più velocemente e compaiono più di frequente. Se completate lo stadio 16, ricomincerete allo stadio 1. Lo stadio di gioco corrente è indicato dallo scudo verde sulla parte alta dello schermo.

I MOSTRI

Vi sono 6 tipi diversi di mostri. Troverete 3 dei sei tipi in ciascuno stadio.

Cobra Reali: spiriti della Dea Wadjet.

Corvi dal Becco Gigante: uccelli sacri della dea Selket.

Pipistrelli feroci: si sono riprodotti all'interno della tomba per generazioni.

Draghi della Morte: custodi personali di Thutmoses III.

Gatti Volanti: spiriti della dea-gatto Bastet, dea della felicità e protettrice contro i malanni.

Scintille Mortali: magiche scintille di fuoco del Dio Sole Amon-Ra.

I TESORI

Sparsi per ogni camera vi sono tre tipi di tesori.

Anelli di diamanti: appartengono alla regina Nefrititi.

Scrigni sacri: contengono incenso e venivano portati dagli antichi sacerdoti egiziani per tenere lontani gli spiriti maligni.

La porta della stanza del tesoro all'estremità di ciascuna delle quattro camere funerarie mostra uno di questi tesori:

Mappa: mostra il percorso attraverso tutta la tomba.

Urna: usata per trasportare l'acqua sacra del Nilo nelle cerimonie dell'incoronazione.

Scrigno del tesoro: pieno di gioielli esotici indossati dalla Regina Nefretari, moglie di Ramsete II.

Maschera mortuaria di Tutankham: il tesoro più bramato!

LA PARTITA A DUE GIOCATORI

Nella partita con due giocatori questi si alternano a turno quando uno di essi perde un Archie. Il gioco termina quando entrambi i giocatori hanno perduto tutti i loro Archie. Il punteggio di ciascun giocatore è indicato in alto sullo schermo durante il gioco.

PUNTEGGIO

Per aver distrutto	Cobra	.20 punti
	Drago	.20 punti
	Corvo	.40 punti
	Gatto	.40 punti
	Pipistrello	.60 punti
	Scintilla	.60 punti
Per aver raccolto	Anello o Scrigno	.varia da 200 a 3200 punti a seconda dello stadio del gioco
Per aver raccolto una Chiave		.500 punti
Per aver aperto una Porta		.1000 punti
Per aver completato uno stadio		....tempo rimanente x 40
Archie in premio		.....uno dopo i primi 30.000 punti
Bomba lampo in premio		.....una per ciascuno stadio completato

SCELTA DEL GIOCO

un giocatore	due giocatori
N.1 = 8 Archie N.2 = 5 Archie N.3 = 3 Archie	n.4 = 8 Archie n.5 = 5 Archie n.6 = 3 Archie

QUALORA SI INCONTRASSERO DIFFICOLTA NELL'USO DI QUESTO PRODOTTO, METTERSI IN CONTATTO CON IL PIU' VICINO UFFICIO ASSISTENZA CONSUMATORI.

IN GRAN BRETAGNA E IRLANDA
THE PALITOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN GERMANIA
GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN FRANCIA
MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPAGNA
PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

NEI PAESI BASSI
CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN BELGIO
CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

PER ALTRE LOCALITA IN EUROPA, METTERSI IN CONTATTO CON LA SOCIETA PALITOY IN INGHILTERRA.

COLECO Box Art

www.colecoboxart.com