



© 1998 Utopia Technologies, inc

Take 2 Interactive Software.

Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY, United Kingdom

Take 2 Interactive Software.

4/6 Place de la Bourse, 75002 Paris, France

Take 2 Interactive Software.

Kastenbauerstrasse 2, 81677 Munchen, Germany

www.take2europe.com

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

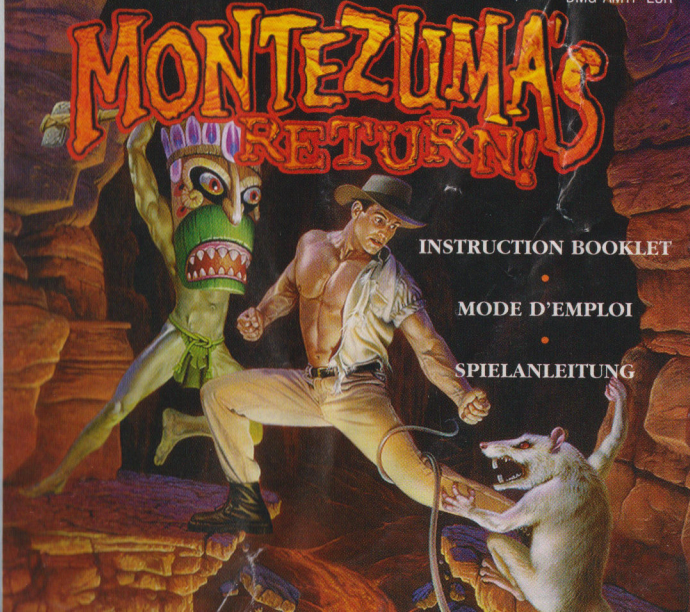
DMG-AMTP-EUR

MONTEZUMA'S RETURN!

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

SPIELANLEITUNG



LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

AK

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



Contents

The Story	1
Starting Up	5
Names of Controller Parts	6
Game Controls	7
Main Game Screen	10
Pick-ups and hazards	12
Credits	16

The Story

The Year: 1348. The Aztec War is near an end. King Montezuma's army has been defeated and his empire has crumbled. Montezuma hid his treasures deep beneath the ground underneath the Aztec grand temple. In desperation, he assembled his greatest sorcerers together and instructed them to place a curse upon the land which contains the treasure. From that day and for ten thousand years forward anyone who set foot on this ground would be stricken with the wrath of the curse. For even the soul of any trespasser would be trapped within the walls of the temple forever. The king's sorcerers were powerful, but they were no match for the combined forces of the Spaniards and the neighbouring tribes. King Montezuma and his few remaining consorts abandoned their land and were never seen nor heard from again.

Over the years, several groups of adventurers have heard about the lost treasure of Montezuma. Paying no heed to the curse, they have attempted to raid the tem-

ple of its treasures. With one exception, all of these previous adventurers have never been seen again. In 1932, an aristocrat by the name of Horace Armstrong Green assembled a team of 12 mercenaries in an expedition to retrieve the legendary treasure. Horace was the only one of the thirteen who returned, but he was never the same. Those who know him reported that Horace spent his final days rambling on about zombies, ferocious cats, and huge deformed rodents involved in the death of his twelve compatriots. Clearly affected by madness, he survived for three weeks. An autopsy concluded that his death was due to an infection of rare brain parasites.

The Year: 1998. The adventurer Max Montezuma, only surviving direct descendant of the legendary Aztec king, returns to the land of his ancestors to claim the treasure to its rightful heir. No one knows exactly where he is from, and no one knows exactly where he is going, but one thing is certain - if there's danger

and loot, Max will be there. Some people think he's a bounty hunter, some people call him a mercenary, and others say he's an international spy. Even when he's not looking for it, trouble follows Max like a fly to a horse's tail in the summer, and Max wouldn't have it any other way.

How to Play

Control Max around the inside of the pyramid and collect specially shaped keys to open the respective doors and navigate the maze of 150 rooms. The main objective is to reach a hidden room located within the pyramid and come face to face with Montezuma. Defeat him and release the hidden treasure.

Avoid all characters but look out for gems and various other helpful pick-ups.

One word of caution! Don't stay in a room for too long or a deadly bat will head straight for Max and will be difficult to avoid. The bat spells instant death as it carries you away!

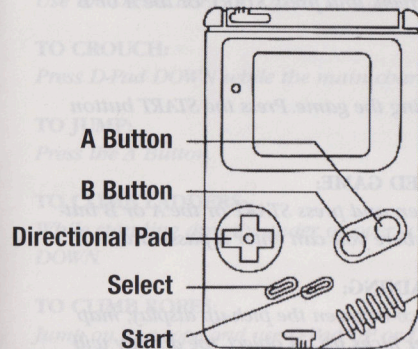
Starting Up

- With your Game Boy turned OFF, insert the Montezuma's Return™ Game Pak into your Game Boy.
- Now turn your Game Boy ON and wait until you see the title screen.
- For a new game, highlight the word "START" with the D-Pad and press START or either the A or B buttons.
- If you know a password from a previous game, highlight the word "Password" with the D-Pad and press either the A or B button to go to the Password Entry Screen.
- If the screen remains blank after turning the Game Boy on with the Game Pak inserted, try adjusting the contrast dial. Also, check the battery LED indicator is working to make sure the system is getting power.

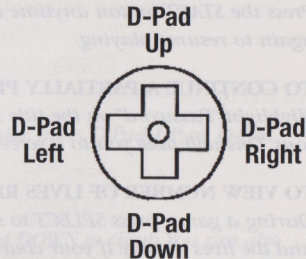
IMPORTANT:

Always make sure the power is switched OFF before inserting or removing the Game Pak.

Controller Parts



This manual refers to the following directions



Game Controls

TO START THE GAME:

Highlight "Start Game" on the title screen, and press START, or the A or B buttons.

TO PAUSE THE GAME:

Press the START button anytime during the game. Press the START button again to resume playing.

TO CONTINUE A PARTIALLY PLAYED GAME:

Highlight "Password" on the title screen and press START or the A or B buttons. This will take you to a screen where you can enter a password.

TO VIEW NUMBER OF LIVES REMAINING:

During a game, press SELECT to switch between the pick-up display, map and the lives display. If your character picks up an object, the display will revert to 'pick-up' display mode.

TO WALK:

Use the D-Pad LEFT or RIGHT to walk.

TO CROUCH:

Press D-Pad DOWN while the main character is standing on a platform.

TO JUMP:

Press the A Button.

TO CLIMB LADDERS:

While standing directly under or over a ladder, press D-Pad UP or D-Pad DOWN.

TO CLIMB ROPES:

Jump on to a rope and use D-Pad UP or D-Pad DOWN to climb. You can also descend a rope whilst standing immediately above it by pressing D-Pad DOWN.

TO GET OFF A ROPE:

Whilst on a rope, press either D-Pad LEFT or RIGHT and simultaneously press the A Button to jump off the rope. Alternatively, pressing D-Pad DOWN will allow Max to fall off at the bottom of a rope.

TO DESCEND A POLE OR ROPE WHEN STANDING ABOVE IT:

Whilst standing immediately above it press D-Pad DOWN.

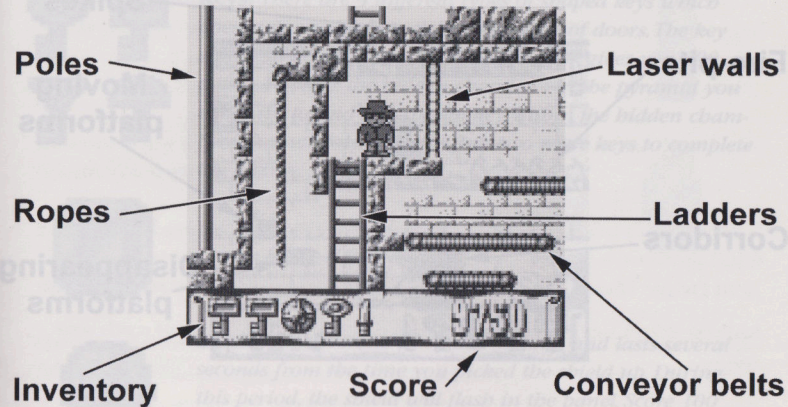
TO GET ON TO A POLE:

Jump on to the pole from either side of it and the character will automatically stick to it and slide down. The player cannot control the character whilst he is on a pole.

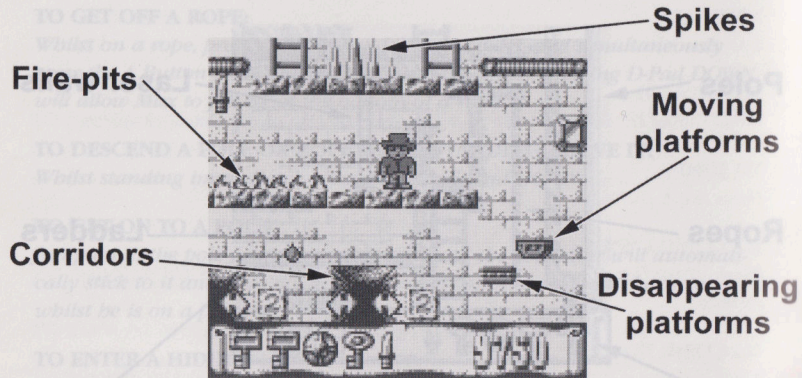
TO ENTER A HIDDEN LAYER:

Standing over a corridor, press D-Pad UP. If the corridor arrow doesn't point inwards, you can't enter through that corridor.

Main Game Screen



Main Game Screen



Pick-Ups & Hazards



Keys: There are 4 different types of shaped keys which open any one of 4 corresponding type of doors. The key scores 50 points and opening each door gives you 300 points. To enter the hidden chambers in the pyramid you will have to find one special key. Within the hidden chambers, you will also have to find two more keys to complete the puzzle.



Gems: Score 1000 points



Shield: This protects you from baddies and lasts several seconds from the time you picked the shield up. During this period, the shield will flash in the panel. Score 100 points.



Sword: *This allows you to kill a baddy when you touch one. Once you have killed a baddy you lose the sword. Score 50 points.*



Torch: *Illuminates a level that would be normally in darkness. Score 3000 points.*

NB. For every 10000 points, a new life is gained.

Acid Drips: *These constantly drip from the ceiling and cause instant death.*

Spikes: *Watch out for hazardous spikes that can appear out of walls and ceilings.*

Fire pits: *There are many fire pits in Montezuma's Return*

Laser walls: *These are vertical laser beams that turn on and off repeatedly. Avoid contact with them at your peril.*

Disappearing platforms: *Walk on these platforms by all means-but beware when they disappear!*

Conveyor belts: *When walking on these, you will be carried along in the direction of the conveyor. You can walk against the conveyor direction but it will be more difficult.*

Moving platforms: *Use these as lifts to let you navigate the room. Be careful though when jumping on and off them.*

Credits

Original game and concept © 1983 Utopia Technologies Inc.

Game Boy version developed by Tarantula Studios

Produced by Steve Marsden

Programmed by Dave Cooke, Chris Jones and Martin McKenzie

Additional Design by Chris Jones and Steve Marsden

Graphics by Dean Atkin

Music and Sound Effects by Ant

Sommaire

L'histoire 17

Démarrage 21

Nom des commandes 22

Commandes du jeu 23

Ecran du jeu principal 27

Objets à ramasser et dangers 29

L'histoire

En l'an 1348, la guerre contre les Aztèques touche à sa fin. L'armée du roi Montezuma a été battue et son empire s'effrite. Montezuma a enterré ses trésors sous le grand temple Aztèque. De rage, il a convoqué ses plus grands sorciers, leur enjoignant de jeter un sort sur la terre abritant le trésor. Depuis ce jour et pendant les dix milles ans qui suivront, quiconque s'aventurera sur cette terre sera frappé par une malédiction. L'âme du malheureux intrus sera retenue prisonnière de ces murs pour l'éternité. Les sorciers du roi étaient puissants, mais ils ne pouvaient rivaliser avec les Espagnols alliés aux tribus alentour. Le roi Montezuma et les quelques sujets qui lui étaient restés fidèles furent contraints d'abandonner leur terre. Nul n'a jamais entendu parler d'eux depuis.

Depuis, de nombreux aventuriers ont eu écho du trésor de Montezuma. Sans se soucier de la malédiction, ils ont tenté de piller les trésors du temple. Tous

ces aventuriers ont disparu mystérieusement, sauf un. En 1932, un aristocrate du nom de Horace Armstrong Green engageait 12 mercenaires, organisant une expédition pour rapporter le trésor légendaire. Des 13 aventuriers, Horace est le seul à être revenu, mais il ne devait jamais retrouver la paix. Ceux qui l'ont connu ont rapporté comment Horace passa les derniers jours de sa vie à raconter des histoires de zombies, de chats sanguinaires et d'énormes rongeurs déformés, qui ont tué ses 12 compagnons. Il était visiblement devenu fou et ne survécut que trois semaines. L'autopsie révéla la présence d'une forme de parasite très rare au niveau du cerveau qui a dû entraîner sa mort.

En l'an 1998, l'aventurier Max Montezuma, le seul descendant direct du légendaire roi Aztèque, retourne sur la terre de ses ancêtres pour faire valoir ses droits sur le trésor. Personne ne sait précisément d'où il vient ni où il va, mais une chose est sûre : lorsqu'il est question de danger et de pillage, Max

n'est jamais très loin. Certains pensent qu'il est chasseur de primes, d'autres le disent mercenaire, d'autres encore sont persuadés que c'est un espion international. Quoi qu'il fasse, Max attire les ennuis, mais il ne troquerait ses aventures contre une vie paisible pour rien au monde.

Comment jouer à Montezuma's Return™

Faites entrer Max à l'intérieur de la pyramide et ramassez les clefs dont la forme correspond aux différentes portes, puis naviguez dans un dédale de 150 salles. Le but du jeu est d'accéder aux salles cachées à l'intérieur de la pyramide et de se retrouver en face de Montezuma. Battez-le et déterrez le trésor caché.

Evitez tous les personnages mais cherchez les pierres précieuses et tout autre objet utile à ramasser.

Mais attention : Si vous restez trop longtemps dans une salle, une chauve-souris tueuse se jettera sur Max et l'emportera ; elle sera difficile à éviter. La morsure de la chauve-souris est mortelle :

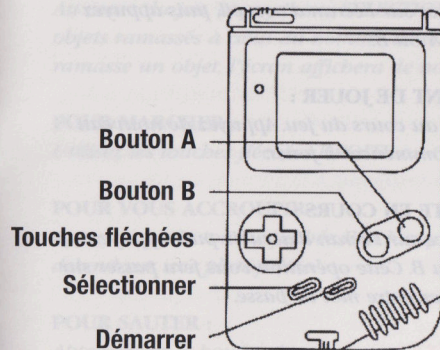
Demarrage

- Alors que votre Game Boy est éteint, insérez la cassette Montezuma's Return™.
- Mettez ensuite votre Game Boy sous tension et attendez que l'écran d'accueil s'affiche.
- Pour commencer un nouveau jeu, mettez le mot "DEMARRER" en surbrillance à l'aide des touches fléchées ou des boutons A ou B.
- Si, au cours des jeux précédents, vous avez découvert un mot de passe, mettez "Mot de passe" en surbrillance à l'aide des touches fléchées et appuyez sur les boutons A ou B pour passer à l'écran d'entrée du mot de passe.
- Si l'écran ne s'allume pas après avoir mis le Game Boy sous tension (le jeu ayant été inséré auparavant), réglez le contraste. Vérifiez également que le voyant lumineux de la batterie est allumé pour vous assurer que le système est sous tension.

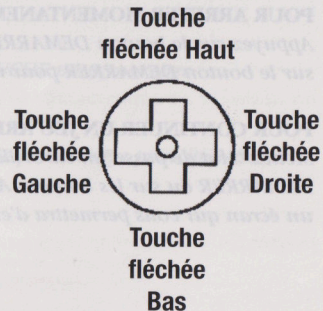
IMPORTANT :

Assurez-vous toujours que votre Game Boy est hors tension avant d'insérer ou d'enlever une cassette.

Nom des commandes



**Ce manuel fait référence
aux commandes suivantes:**



Commandes Du Jeu

POUR COMMENCER A JOUER :

Mettez "Démarrer Jeu" en surbrillance sur l'écran d'accueil, puis appuyez sur DEMARRER ou sur les boutons A ou B.

POUR ARRETER MOMENTANEMENT DE JOUER :

Appuyez sur le bouton DEMARRER au cours du jeu. Appuyez de nouveau sur le bouton DEMARRER pour recommencer à jouer.

POUR CONTINUER UN JEU ARRETE EN COURS :

Mettez "Mot de passe" en surbrillance sur l'écran d'accueil, puis appuyez sur DEMARRER ou sur les boutons A ou B. Cette opération vous fera passer sur un écran qui vous permettra d'entrer votre mot de passe.

POUR AFFICHER LE NOMBRE DE VIES DISPONIBLES :

Au cours du jeu, appuyez sur SELECTIONNER pour passer de l'affichage des objets ramassés à celui du nombre de vies disponibles. Si votre personnage ramasse un objet, l'écran affichera de nouveau le mode "ramassage".

POUR MARCHER :

Utilisez les touches fléchées DROITE ou GAUCHE pour marcher.

POUR VOUS ACCROUPIR :

Appuyez sur la touche fléchée BAS lorsque le personnage principal est debout sur une plate-forme.

POUR SAUTER :

Appuyez sur le bouton A.

POUR MONTER SUR LES ECHELLES :

Alors que vous vous tenez directement sous ou sur une échelle, appuyez sur les touches fléchées HAUT ou BAS.

POUR MONTER A LA CORDE :

Sautez sur une corde et utilisez les touches fléchées HAUT ou BAS pour monter. Vous pouvez également descendre de la corde en vous tenant juste au dessus et en appuyant sur la touche fléchée BAS.

POUR LACHER LA CORDE :

Vous êtes sur la corde, appuyez sur DROITE ou GAUCHE et sur le bouton A simultanément : votre personnage sautera. En appuyant sur la touche fléchée BAS, Max tombera en bas de la corde.

POUR DESCENDRE LE LONG DE TOBOGGANS OU DE CORDES LORSQUE VOUS VOUS TENEZ AU DESSUS :

Mettez-vous juste au dessus et appuyez sur la touche fléchée BAS.

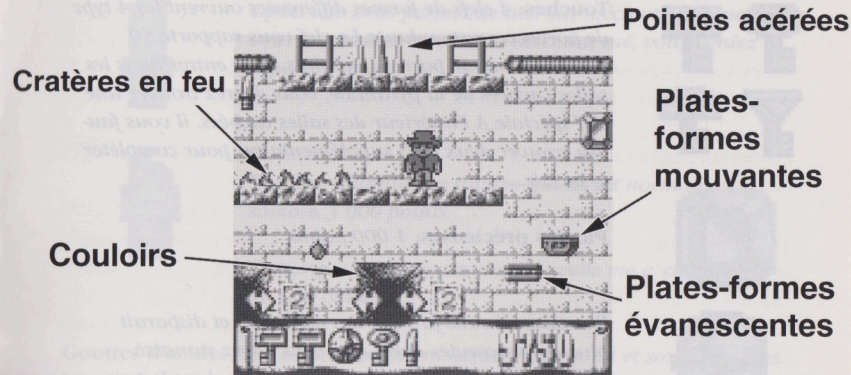
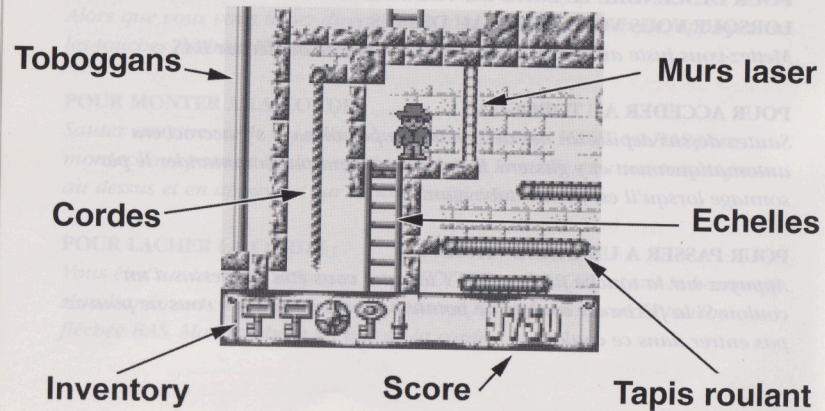
POUR ACCEDER AU TOBOGGAN :

Sautez dessus depuis un des deux cotés, le personnage s'y accrochera automatiquement et y glissera. Le joueur ne peut pas commander le personnage lorsqu'il est sur un toboggan.

POUR PASSER A UN ETAGE CACHE :

Appuyez sur la touche fléchée HAUT lorsque vous êtes au dessus d'un couloir. Si la flèche du couloir ne pointe pas vers l'intérieur, vous ne pouvez pas entrer dans ce couloir.

Ecran du jeu principal



Objets a ramasser et dangers



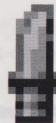
Touches: 4 clefs de formes différentes ouvrent les 4 type de portes correspondants. La clef vous rapporte 50 points et chaque porte 300 points. Pour entrer dans les salles cachées de la pyramide, vous devrez trouver une clef spéciale. A l'intérieur des salles cachées, il vous faudra trouver deux clefs supplémentaires pour compléter le puzzle.



Pierres précieuses: 1 000 points



Bouclier: Il vous protège des méchants et disparaît plusieurs secondes après que vous l'ayez ramassé. Pendant ce temps, le bouclier clignotera dans le panneau. 100 points



Epée: Elle vous permet de tuer un méchant lorsque vous le touchez. Une fois le méchant tué, vous perdez l'épée. 50 points



Torche: Illumine un niveau qui serait normalement sombre. 3 000 points

Remarque Vous gagnez une nouvelle vie a' chaque 10 000 points.

Gouttes d'acide: Elles coulent en permanence du plafond et sont mortelles.

Pointes acérées: Méfiez-vous des pointes acérées pouvant surgir des murs et des plafonds.

Cratères en feu: *Ils sont nombreux dans Montezuma's Return.*

Murs laser: *Ces rayons laser verticaux apparaissent et disparaissent à plusieurs reprises. Tout contact avec ces rayons est dangereux : évitez-les.*

Plates-formes évanescentes: *Marchez sur ces plates-formes à votre guise, mais attention : elles peuvent disparaître !*

Tapis roulant: *Ils vous transporteront dans le sens de la marche. Vous pouvez également marcher en sens inverse, mais vous éprouverez plus de difficultés.*

Plates-formes mouvantes: *Utilisez-les comme des ascenseurs pour naviguer dans la salle. Soyez prudent en montant et en descendant.*

Generique

Jeu et concept originaux © 1983 Utopia Technologies Inc.

Version Game Boy mise au point par Tarantula Studios

Produit par Steve Marsden

Programmé par Dave Cooke, Chris Jones et Martin McKenzie

Motifs supplémentaires de Chris Jones et Steve Marsden

Graphiques de Dean Atkin

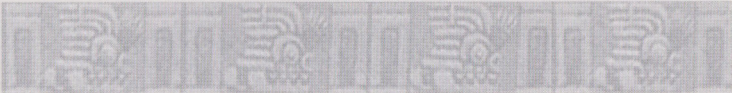
Musique et bruitages de Ant

Inhalt

Der Hintergrund	34
So geht's los	38
Bezeichnung der Steuerelemente	39
Spielsteuerung	40
Hauptbildschirm des Spiels	44
Sammelobjekte und Gefahren	46
Mitwirkende	50

Der Hintergrund

Das Jahr: 1348. Der Aztekenkrieg nähert sich dem Ende. König Montezumas Armee ist besiegt, sein Reich zerschlagen. Montezuma hat seine Reichtümer tief in der Erde unter dem großen Aztekentempel versteckt. In seiner Verzweiflung versammelt er seine größten Hexenmeister um sich und weist sie an, über das Land, das den Schatz birgt, einen Fluch zu verhängen. Von diesem Tag an und für die nächsten zehntausend Jahre sollte jeden, der seinen Fuß auf das Land zu setzen wagt, der Zorn des Fluches treffen. Selbst die Seele jedes Eindringlings sollte auf immer in den Mauern des Tempels gefangen bleiben. Die Hexenmeister des Königs waren zwar mächtig, doch den vereinten Kräften der Spanier und der Nachbarstämme konnten sie nicht trotzen. König Montezuma und seine wenigen noch verbliebenen Gefolgsleute verließen ihr Land, und es wurde nie wieder etwas von ihnen gesehen oder gehört.



Über die Jahre hörten verschiedene Gruppen von Abenteurern vom verlorenen Schatz Montezumas. Ohne dem Fluch Beachtung zu schenken, versuchten sie, den Tempel seiner Reichtümer zu berauben. Keiner dieser früheren Abenteurer wurde je wieder gesehen - bis auf eine Ausnahme. 1932 stellte ein Aristokrat namens Horace Armstrong Green ein Team von 12 Söldnern für eine Expedition zusammen, die den legendären Schatz bergen sollte. Horace war der einzige der dreizehn, der wiederkehrte, doch wurde er nie wieder derselbe. Ihm Nahestehende berichteten, daß Horace seine letzten Tage damit zubrachte, von Zombies, böartigen Ratten und riesigen mißgestalteten Nagetieren daherausfassen, die am Tod seiner zwölf Mitstreiter beteiligt waren. Von Verrücktheit gepeinigt, überlebte er noch drei Wochen. Eine Autopsie ergab, daß sein Tod durch eine Infektion mit seltenen Hirnparasiten herbeigeführt wurde.



Das Jahr: 1998. Der Abenteurer Max Montezuma, der einzige noch lebende, direkte Nachfahre des legendären Aztekenkönigs, kehrt in das Land seiner Ahnen zurück, um den Schatz als sein recht mäßiges Erbe zu beanspruchen. Niemand weiß genau, wo er herkommt, keiner weiß genau, wo er hingehen wird - doch eins ist sicher: wo Gefahr und Beute winken, ist Max zur Stelle. Manche meinen, er sei ein Kopfgeldjäger, manche nennen ihn einen Söldner, andere wieder halten ihn für einen internationalen Spion. Selbst wenn er nicht danach sucht, so folgen die Schwierigkeiten Max wie die Fliegen einem Pferdeschwanz im Sommer, und Max hat auch nicht die Absicht, das je zu ändern.

So wird Montezuma's Return™ gespielt

Steuere Max durch das Innere der Pyramide, und sammle Schlüssel in bestimmten Formen, um die entsprechenden Türen zu öffnen und durch das Gewirr aus 150 Räumen zu gelangen. Wichtigstes Ziel ist es, einen versteckten Raum in der Pyramide zu erreichen und Montezuma gegenüberzustehen. Besiege ihn und der versteckte Schatz ist Dein!

Gehe allen Charaktern aus dem Weg, doch halte Ausschau nach Edelsteinen und anderen nützlichen Sammelobjekten.

Ein Wort zur Warnung! Halte Dich nicht zu lange in einem Raum auf, sonst stürzt sich eine tödliche Fledermaus direkt auf Max, der man kaum ausweichen kann. Die Fledermaus bedeutet den sofortigen Tod, da sie Dich einfach fortschleppt!

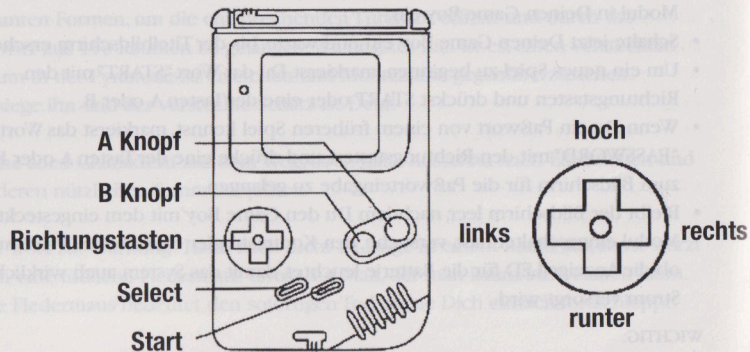
So geht's los

- Dein Game Boy muß ausgeschaltet sein. Stecke das Montezuma's Return™-Modul in Deinen Game Boy ein.
- Schalte jetzt Deinen Game Boy ein und warte, bis der Titelschirm erscheint.
- Um ein neues Spiel zu beginnen, markierst Du das Wort "START" mit den Richtungstasten und drückst START oder eine der Tasten A oder B.
- Wenn Du ein Paßwort von einem früheren Spiel kennst, markierst das Wort "PASSWORD" mit den Richtungstasten, und drücke eine der Tasten A oder B, um zum Bildschirm für die Paßworteingabe zu gelangen.
- Bleibt der Bildschirm leer, nachdem Du den Game Boy mit dem eingesteckten Modul eingeschaltet hast, versuche, den Kontrastregler einzustellen. Prüfe auch, ob die Anzeige-LED für die Batterie leuchtet, damit das System auch wirklich mit Strom versorgt wird..

WICHTIG:

Schalte unbedingt immer das Gerät AUS, bevor Du das Modul ein- oder aussteckst.

Bezeichnungen der Steuerelemente



Spielsteuerung

SPIEL STARTEN:

Markiere "Start Game" auf dem Titelschirm, und drücke START oder die Taste A oder B.

SPIEL UNTERBRECHEN:

Drücke zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels die Taste START. Drücke die Taste START nochmals, um weiterzuspielen.

ANGEFANGENES SPIEL FORTSETZEN:

Markiere "Password" auf dem Titelschirm, und drücke START oder die Taste A oder B. Dadurch gelangst Du zu einem Bildschirm, auf dem Du ein Passwort eingeben kannst.

VERBLEIBENDE ANZAHL LEBEN EINSEHEN:

Drücke während des Spiels SELECT, um von der Sammelanzeige zur Lebenanzeige umzuschalten. Sobald Dein Charakter einen Gegenstand aufammelt, schaltet die Anzeige wieder in den Sammelanzeigemodus zurück.

GEHEN:

Verwende LINKS oder RECHTS zum Gehen.

SICH NIEDERKAUERN:

Drücke RUNTER, während Max auf einer Plattform steht.

SPRINGEN:

Drücke die Taste A.

AUF LEITERN KLETTERN:

Drücke HOCH bzw. RUNTER, während Du direkt unter bzw. über einer Leiter stehst.

AN SEILEN KLETTERN:

Spring an ein Seil, und verwende HOCH oder RUNTER zum Klettern. Wenn Du unmittelbar über einem Seil stehst, kannst Du daran herunterklettern, indem Du RUNTER drückst.

VON EINEM SEIL ABSPRINGEN:

Wenn Du an einem Seil hängst, drücke entweder LINKS oder RECHTS und gleichzeitig die Taste A, um vom Seil abzuspringen. Stattdessen kannst Du auch RUNTER drücken, um Max vom Ende eines Seils herunter zu lassen.

VON EINEM PFOSTEN/SEIL HERUNTERSPRINGEN/KLETTERN:

Wenn Du unmittelbar darüber stehst, drücke runter.

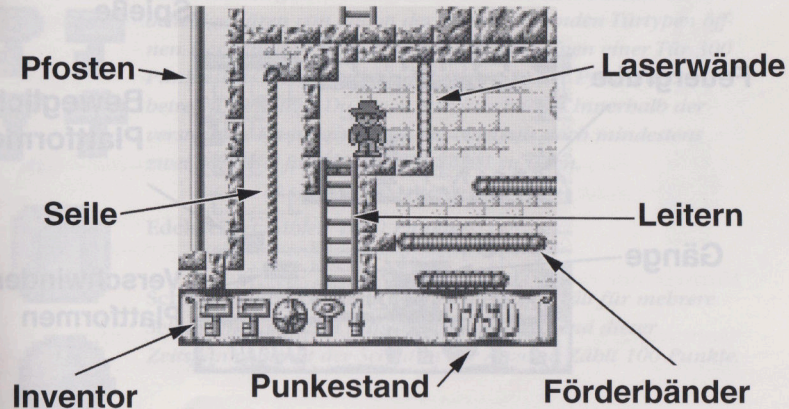
AUF PFOSTEN SPRINGEN:

Springe von einer beliebigen Seite aus auf den Pfosten, und der Charakter hält sich automatisch daran fest und rutscht herunter. Der Charakter kann nicht gesteuert werden, solange er an einem Pfosten hängt.

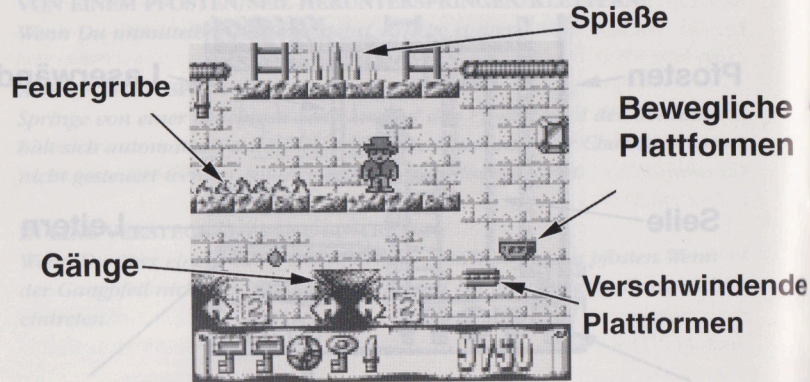
IN EINE VERSTECKTE EBENE EINTRETEN:

Wenn Du über einem Gang stehst, drücke HOCH auf einen pfosten. Wenn der Gangpfeil nicht nach innen zeigt, kannst Du durch diesen Gang nicht eintreten.

Hauptbildschirm des Spiels



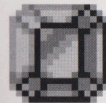
Hauptbildschirm des Spiels



Sammelobjekte und Gefahren



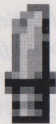
Schlüssel: Es gibt 4 verschiedene Arten von Schlüsseln in, die beliebige Türen von einem der 4 entsprechenden Türtypen öffnen. Der Schlüssel bringt 50 Punkte, das Öffnen einer Tür 300 Punkte. Um die versteckten Kammern in der Pyramide zu betreten, benötigst Du einen Spezielschlüssel. Innerhalb der versteckten Kammern mußt Du ebenfalls noch mindestens zwei Schlüssel finden, um das Rätsel zu lösen.



Edelsteine: Zählen 1000 Punkte.



Schild: Schützt Dich vor Bösewichten und hält für mehrere Sekunden nach dem Aufsammeln an. Während dieser Zeitspanne blinkt der Schild in der Anzeige. Zählt 100 Punkte.



Schwert: Damit kannst Du einen Bösewicht töten, wenn Du ihn berührst. Sobald Du einen Bösewicht getötet hast, verlierst Du das Schwert. Zählt 50 Punkte.



Fackel: Erleuchtet eine Ebene, die normalerweise in dunkel ist. Zählt 3000 Punkte.

Hinweis: Alle 10000 Punkte erhältst Du ein neues Leben.

Säuretropfer: Diese tropfen ständig von der Decke und führen sofort zum Tod.

Spieße: Achte auf die gefährlichen Spieße, die aus Wänden und Decken hervortreten können.

Feuergruben: Es gibt viele Feuergruben in Montezuma's Return.

Laserwände: Dies sind vertikale Laserstrahlen, die abwechselnd an- und ausgehen. Du tust gut daran, sie zu meiden.

Verschwindende Plattformen: Du kannst diese Plattformen ruhig betreten - doch paß auf, wenn sie verschwinden!

Förderbänder: Wenn Du diese betrittst, wirst Du in der Laufrichtung des Bandes fortbewegt. Du kannst zwar in die entgegengesetzte Richtung laufen, doch ist dies schwerer.

Bewegliche Plattformen: Diese kannst Du bei der Erkundung eines Raumes als Aufzüge benutzen. Sei allerdings beim Auf- und Abspringen vorsichtig.

Mitwirkende

Ursprüngliches Spiel und Konzeption © 1983 Utopia Technologies Inc.

Game Boy-Version entwickelt von Tarantula Studios

Produzent: Steve Marsden

Programmierer: Dave Cooke, Chris Jones und Martin McKenzie

Zusätzliche Gestaltung: Chris Jones und Steve Marsden

Grafik: Dean Atkin

Musik und Klangeffekte: Ant

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposant à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.