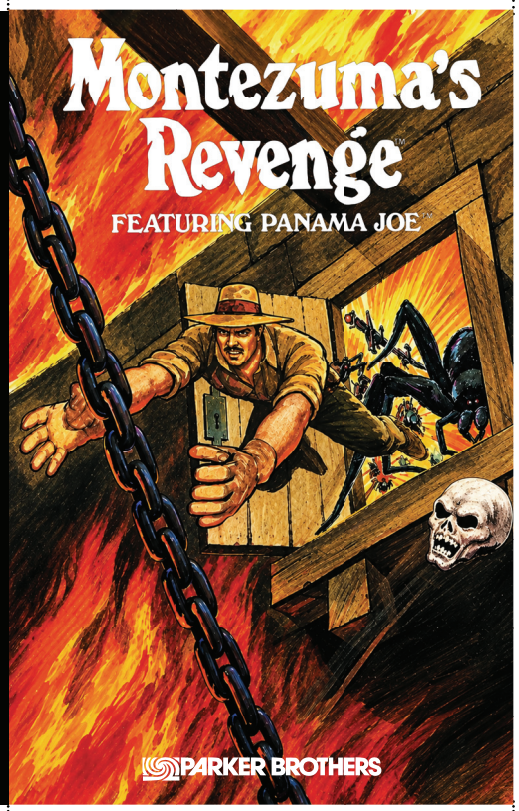
ATARI

Montezuma's Revenge™

FEATURING PANAMA JOE™

Musiałem szybko skojarzyć fakty — przypomnieć sobie, gdzie widziałem ten klucz. Inaczej czekał mnie skok nad płonącą przepaścią. A wtedy prosto we mnie poleciała czyjaś czaszka.

Zapowiada się, że to nie będzie spokojny dzień na plaży.

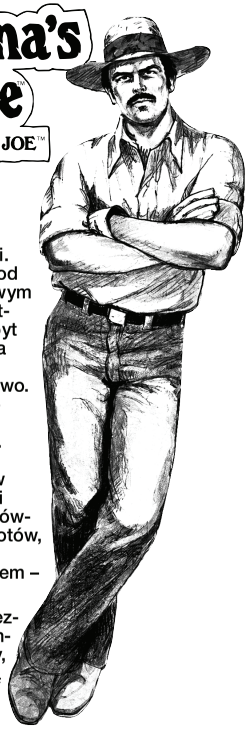


Montezuma's Revenge™

FEATURING PANAMA JOE™

Tak go tutaj nazywają – Panama Joe. Nikt nie zna jego prawdziwego imienia ani miejsca, z którego pochodzi. Jedno jest jednak pewne – od zawsze był śmiałkiem gotowym podjąć każde ryzyko. Nie istnieje dla niego wyzwanie zbyt niebezpieczne, jeśli nagroda jest wystarczająco cenna. Najważniejsze jest zwycięstwo. I właśnie dlatego tak często odnosi sukces. Jest twardy, sprytny i niezwykle zaradny. Bywa też uparty jak osioł. Czasem jednak pakuje się w tarapaty większe, niż potrafi przewidzieć. Na szczęście równie dobrze wychodzi z kłopotów, jak do nich wpada.
Miejmy nadzieję, że tym razem – również mu się uda.

Pomóż Panamie Joe bezpiecznie dotrzeć do legendarnego skarbu Montezumy, prowadząc go przez pełną śmiertelnych niebezpieczeństw piramidę.



Od chwili rozpoczęcia gry wcielasz się w Panamę Joe, który przemierza twierdzę Montezumy.
Musisz być przygotowany na wszystko: wspinanie się po drabinach i łańcuchach, zjeżdżanie po słupach, przeskakiwanie nad niebezpiecznymi stworzeniami, przechodzenie pod nimi, zbieranie klejnotów i specjalnych przedmiotów. Brzmi łatwo?
Podobnie jak Panama Joe, kierujesz się duchem przygody i odkrywania nieznanego. Czasami będziesz musiał wrócić do wcześniej odwiedzonych komnat. Innym razem lepiej będzie iść naprzód bez wahania. Nieraz przyda się dobra pamięć, aby przypomnieć sobie drogę przez pomieszczenia odwiedzone wcześniej. Najważniejsze jednak, by zachować zimną krew, rozsądnie wykorzystywać zdobyte przedmioty i nie pozwolić, aby chciwość przesłoniła zdrowy rozsądek podczas zbierania skarbów Montezumy.

We wnętrzu twierdzy Montezumy

Bramy laserowe. Niszczycielskie bramy laserowe pojawiają się i znikają w różnych miejscach komnat. Panama Joe musi ich unikać i przechodzić przez nie wyłącznie wtedy, gdy znikną. Jeżeli Panama Joe dotknie bramy laserowej, traci życie.
Taśmy transportowe. Taśmy transportowe przyspieszają lub spowalniają ruch Panamy Joe – zależnie od kierunku, w którym się porusza. Ogólna zasada jest następująca: jeśli wychylisz joystick przeciwnie do kierunku ruchu taśmy, Panama Joe będzie poruszał się wolniej; jeśli będzie szedł w tym samym kierunku co taśma, zostanie przyspieszony i szybko dotrze na jej koniec.
Znikające podłogi. W niektórych komnatach znajdują się fragmenty podłogi różniące się wyglądem od pozostałych. Elementy te cyklicznie pojawiają się i znikają. Musisz odpowiednio wyczuć moment, aby bezpiecznie przeprowadzić przez nie Panamę Joe.
Drzwi. W twierdzy znajdują się drzwi w trzech kolorach: czerwone, niebieskie, szare. Można je otworzyć wyłącznie odpowiednim kluczem tego samego koloru, który znajduje się w ekwipunku. Za otwarcie każdych drzwi otrzymujesz 300 punktów.

Wskazówki wydruku:
1. Wymagana jest drukarka A4 z duplexem (może być również ręczny). W ostatecznosci obie strony można skleić drukując je osobno. Duplex ustawiamy na przerzut po długim boku.
2. Należy upewnić się czy skalowanie (fit to page) zostały wyłączone. Można zweryfikować wydruk próbny za pomocą dołączonego pliku (test.pdf).
3. W pierwszej kolejności łamiemy wydruk na liniach zagięcia (linie przerywane), np. za pomocą linijki. Doskonale sprawdzi się kostka introligatorska, piórko od gitary albo do otwierania komórek.
4. Za pomocą nożyka wycinamy okładkę według linii ciągłych (nadmiar ilustracji nie jest błędem tylko zabezpieczeniem aby po wycięciu na końcach nie pojawiła niezadrukowana karta).
5. Bierzemy standardową kasetę i sprawdzamy czy wszystko się mieści. Jeśli tak cieszymy się, jeśli nie być może będziesz musiał dociąć delikatnie okładkę (opakowania po mimo standaryzacji mają różne grubości plastiku - trzeba najczęściej dopasować srodek do grubości boków aby okładkę dało się wsunąć.

Reprodukcja / zmiana formatu
Faust, mathom.t2e.pl

Kup kawę jeśli chcesz wesprzeć:
https://buycoffee.to/t2e

Doły z ogniem. Od czasu do czasu Panama Joe natrafi na płonące jamy ognia. Należy ich bezwzględnie unikać.
Przeprowadź bohatera dookoła nich lub przeskocz nad nimi.
Drabiny. Drabiny umożliwiają przechodzenie pomiędzy poziomami. Wystarczy wychylić joystick w odpowiednim kierunku. Panama Joe nie może wskoczyć na drabinę ani z niej zeskoczyć.
Słupy. Słupy pozwalają wyłącznie zjechać w dół na niższy poziom. Wystarczy wskoczyć na słup, a Panama Joe sam zjedzie. Jeżeli nie trafi na słup i spadnie, straci życie.
Łańcuchy. Łańcuchy działają podobnie jak drabiny. Wskocz na łańcuch i steruj Panamą Joe za pomocą joysticka, prowadząc go w górę lub w dół.

Śmiertelnie niebezpieczne stworzenia

Czaszki. Podczas swojej wyprawy Panama Joe napotka toczące się oraz podskakujące czaszki. Toczące się czaszki należy przeskakiwać. Podskakującymi należy przechodzić od spodu. Jeżeli czaszka uderzy Panamę Joe, traci on życie. Jeżeli jednak posiada miecz (widoczny w oknie ekwipunku), może zniszczyć czaszkę, po prostu przechodząc przez nią. Za zniszczenie czaszki otrzymujesz 2000 punktów.
Uważaj na węże! Choć się nie poruszają, ich ukąszenie jest śmiertelne. Za każdym razem Panama Joe musi je przeskoczyć. Nawet miecz nie potrafi zniszczyć węża.
Pająki. Pająki są znacznie groźniejsze od węży. Potrafią się poruszać, a nawet wspinać po drabinach. Można je jednak przeskoczyć, albo zabić mieczem. Za zabicie pająka otrzymujesz 3000 punktów.

Specjalne przedmioty i nagrody

Podczas wędrówki przez twierdzę Panama Joe będzie znajdował różnego rodzaju specjalne przedmioty oraz nagrody. Jeżeli jest to możliwe, należy podskoczyć i zebrać dany przedmiot. Po podniesieniu zostanie on wyświetlony w oknie ekwipunku aż do chwili wykorzystania.

Ekwipunek może pomieścić **maksymalnie pięć przedmiotów jednocześnie.**
Amulety w kształcie młotków pomagają Panamie Joe uniknąć niebezpiecznych stworzeń. Po podniesieniu amuletu wszystkie potwory zmieniają kolor na szary i przez kilka sekund stają się nieszkodliwe. Podniesienie amuletu jest warte 100 punktów.
Klejnoty. Każdy klejnot jest wart 1000 punktów. Wystarczy podskoczyć i zebrać go podczas przechodzenia.
Klucze. Każde czerwone, niebieskie i szare drzwi mają odpowiadający im klucz. Klucze pozostają w ekwipunku do chwili użycia. Za otwarcie drzwi otrzymujesz 300 punktów.
Miecz jest wart 50 punktów, dlatego warto zbierać je po drodze. Jeszcze ważniejsze jest jednak to, że pozwala natychmiast zabijać pająki i czaszki przez zwykły kontakt z nimi.
Pochodnie. Im głębiej Panama Joe zapuszcza się do twierdzy, tym częściej napotyka całkowicie ciemne komnaty. Tylko pochodnia pozwala je oświetlić. Zdobycie pochodni daje 3000 punktów.

Koniec gry
Gra kończy się w chwili, gdy stracisz wszystkie życia Panamy Joe. Po utracie ostatniego życia bohater znika z ekranu, a cała akcja zostaje zatrzymana. Jeżeli gra zakończy się podczas rozgrywki na poziomie trudności 1, wystarczy nacisnąć przycisk FIRE na joysticku. Otrzymasz ponownie sześć żyć i wznowisz grę (z wynikiem wyzerowanym do zera) w miejscu, w którym została zakończona.

Punktacja

Przedmioty				
Klucz	50	Miecz	50	
Amulet	100	Klejnot	1000	
Pochodnia	3000	Czaszka	2000	
Pająk	3000	Otwarcie drzwi		300

Dodatkowe życia
Poziomy 1–3. Otrzymujesz dodatkowe życie Panamy Joe za każde zdobyte 10 000 punktów.
Poziomy 4 i wyższe. Od czwartego poziomu dodatkowe życie przyznawane jest za każde 20 000 punktów.

Poziomy trudności
Gra zawiera 9 poziomów trudności.
Na początku możesz wybrać jeden z trzech pierwszych. Pozostałe poziomy odblokowuje się wyłącznie poprzez postępy w grze. Każde przejście na wyższy poziom powoduje następujące zmiany:
- pojawiają się nowe przeszkody lub znikają dotychczasowe, przez co zmieniają się najlepsze drogi prowadzące do Komnaty Skarbów;
- w każdej kolejnej odsłonie pojawia się więcej śmiertelnie niebezpiecznych stworzeń, które poruszają się coraz szybciej;
- zwiększa się liczba ciemnych komnat.

Za każdym razem, gdy pomyślnie ukończysz poziom trudności i pozostanie ci przynajmniej jedno życie Panamy Joe, gra automatycznie przeniesie cię na następny poziom.