

## Steuerung des Spieles:

Das Programm wird mit der Tastatur gesteuert.  
Die Figur läuft in Pfeilrichtung der Cursortasten.

Eine Änderung der Tasten oder ein Joystick zur Steuerung sind nicht vorgesehen.

Pause mit Taste "P"

Leben beenden (bei falschem Lösungsansatz) mit Taste "Q" Hierbei wird solange noch ein Leben vorhanden ist der Level neu begonnen und ein Leben abgezogen. Sind keine Leben mehr verfügbar, dann geht es ins Spielmenü.

## Gegner:

Bei der Berührung mit einem Gegner verliert der Spieler ein Leben und beginnt den Level vom Anfang an. Sollten keine Leben mehr vorhanden sein, ist das Spiel zu Ende. Das gleiche passiert auch wenn Jack von einem Gegenstand erschlagen wird.

## Aufgabe:

Aufgabe ist es den Wert so vieler Edelsteine zu sammeln, wie in der Anzeige beim Edelstein-Symbol steht. Es können aber auch mehr gesammelt werden, solange vorhanden, was den Punktestand erhöht.

Gleichzeitig sollte nach Schlüsseln Ausschau gehalten werden, welche für Türen gleicher Farbe zu verwenden sind.

Sobald man Edelsteine in geforderter Menge gesammelt hat, öffnet sich die Haupt-Tür.

Welche es zu finden und zu durchqueren gilt.

Die Art der gesammelten Schlüssel wird in der Anzeige bei "Schlüssel" dargestellt.

## Punkte:

Gewertet und addiert werden,

1. die eingesammelten Edelsteine
2. die eingesammelten Schlüssel
3. das erfolgreiche Levelende (Restzeit)
4. erschlagene Feinde

## Spieltips und Hinweise:

Beachten Sie immer, dass Ihnen nach dem Weggraben der Erde nichts auf den Kopf fällt. Es kann jedoch notwendig sein, einen Gegenstand zu untergraben um einen bestimmten Weg freizulegen. In diesem Fall suchen Sie den gefahrlosen Weg aus, um nicht vorzeitig ein Leben einzubüßen. In besonders schwierigen Situationen kann es auch erforderlich sein, genau in Fallrichtung eines Steins zu laufen. Das ist schwer aber nicht unmöglich, es sollte jedoch nur gemacht werden, wenn ein Speed Bonus gefunden wurde oder der Spieler geübt ist. Jack hat einen harten Kopf, nur so konnte er auf die Idee kommen, die Höhlen nach Schätzen zu durchsuchen. Das kann aber auch bei einem Schlag auf den Kopf helfen, so wird Jack nicht erschlagen, wenn ein Stein von einem andern abrutscht und auf Jacks Kopf landet. Sollte ein Stein aber auf Jacks Kopf fallen, dann hält auch der härteste Schädel nicht stand.

Nicht in jedem Level gibt es ausreichend Edelsteine, dann haben die Gegner die benötigten Steine gefressen. Um an diese Steine zu gelangen müssen die Gegner durch einen fallenden Stein erschlagen werden. Damit wird der Edelstein freigesetzt. Aber Vorsicht, eine Berührung mit einem Gegner bedeutet den Verlust eines Lebens. Meist haben nur dumme Gegner Steine gefressen, die Intelligenteren wissen was nicht schmeckt.

In einigen Levels gibt es keine Möglichkeit den Weg fortzusetzen. Aber es gibt evtl. eine Bombe um sich den Weg frei zusprenken. Beachten Sie aber, dass eine Bombe hochexplosiv ist und bei jedem Aufschlag sofort explodiert. Aus diesem Grund kann eine Bombe auch nicht verschoben werden wie ein Stein. Um eine Bombe richtig einzusetzen, müssen Sie den Weg freilegen bis dahin, wo die Bombe aufschlagen soll. Achtung, die Bombe hat einen Sprengradius von 9 Feldern, befindet sich in diesem die Spielfigur ist ein Leben futsch. Da die Bomben instabil sind, kann Jack nicht durch eine Bombe durchlaufen, er verliert dabei ein Leben.

Das Dynamit ist eine weitere Möglichkeit sich einen Weg Durch bestimmte Mauern zu sprengen. Das funktioniert nicht bei allen Mauern, es ist also zu überlegen, wo ich eine Dynamitstange platziere. Die Dynamitstange sprengt das Feld links und rechts vom Explosionsort. Wichtig, eine Dynamitstange explodiert nach einer bestimmten Zeit, nach dem legen einer solchen also nichts wie weg.

Wichtige Gegenstände:

Karte: Haben Sie eine Karte gefunden, können Sie diese im Spiel mit „M“ (Map) aktivieren. Sie können Karten auch sammeln und dann in einer anderen Spielebene einsetzen. Wichtig ist jedoch, dass jede Karte nur einmal verwendet werden kann! Überlege also weise, ob eine gefundene Karte in einem einfachen Level wirklich benutzt werden soll, oder ob es besser ist diese für einen schweren Level aufzuheben. Es gibt NICHT in jedem Level Karten zu finden!

Bombe: sprengt im Umkreis von 9 Feldern alles weg

Dynamit: sprengt angrenzende Felder links und rechts

Richtungspfeile: können nur in Pfeilrichtung passiert werden.

Türschloss(Öffnet sich nach dem einsammeln des dazu farblich passenden Schlüssels)

Tor öffnet sich nach dem einsammeln aller geforderter Steine

Edelsteine (Müssen eingesammelt werden solange der angegebene Wert nicht erreicht ist, danach können weitere gesammelt werden, muss aber nicht. Edelsteine können wie Steine fallen!)

Schlüssel: werden zum Öffnen gleichfarbiger Türen benötigt (können wie Steine fallen)

versch. Monster wobei es dumme und klügere Monster gibt:

1. Dumme Monster laufen immer an Wänden in einer Richtung entlang oder bewegen sich zwischen Mauern.
2. Klügere Monster versuchen einen Weg zum Spieler zu finden (haben eine etwas grellere Farbe)

Wasser: Vergrößert sich immer mehr und versperrt dadurch Wege. Kann dummer weise auch unter Wänden durchsickern. Im Wasser „verschwinden“ keine Gegenstände. Wasser ist nicht passierbar.

Sumpf: Wie Wasser, jedoch verschlingt der Sumpf auch Schlüssel und Edelsteine. Fällt auf ein Sumpfteil welches einen Edelstein verschlungen hat ein Stein, dann wird dieser manchmal (nicht immer!) kurzzeitig freigegeben. Sumpf ist nicht passierbar.

Magma: Verhält sich wie Wasser jedoch zerstört es alles, auch Wände und Steine. Ist nicht passierbar, sollte der Spieler versehentlich auf ein Magma – Feld treten verliert er ein Leben.

Steine fallen wenn man diese frei gräbt. Sollten Steine übereinander in einem Schacht liegen und die Schachtwand wird weg gegraben, dann rollen Steine an einander ab und bilden einen Steinhaufen, so verhalten sich auch alle Edelsteine.

Kisten sind stapelbar. Sollten Sie also Kisten frei graben und es liegen mehrere übereinander, dann rutschen diese nicht aneinander ab sondern stapeln sich.

Steine und Kisten können geschoben werden.

Wände sind weder verschiebbar noch können diese durchquert werden, es soll jedoch einen geheimen Zaubertrank geben, nach dessen Einnahme Jack wie ein Geist Wände links oder rechts laufend durchschreiten kann. Ob an dieser Sage etwas dran ist muss jeder selber herausfinden. Sollte es der Wahrheit entsprechen, sollte ein Hindernis schnell durchquert werde damit Jack nicht in einer Wand stecken bleibt! Auch Sollte Jack nicht in eine Gegend gebracht werden, wo es keinen Ausgang mehr gibt.

Boni:

- = friert Gegner für ca. 20 Sek. ein
- = Karte
- = extra Leben
- = extra Speed für ca. 20 Sek.
- = Dynamit
- = Geistermodus für ca. 10 Sek.
- = extra Zeit (meist 2 Min.)
- = Shield verleiht kurzzeitig Unverwundbarkeit

### Anzeigen im Spiel:

|           |   |                                                                             |
|-----------|---|-----------------------------------------------------------------------------|
| Punkte    | = | momentane Höchstpunktzahl                                                   |
| Schlüssel | = | gesammelte Schlüssel                                                        |
| Level     | = | Spielebene                                                                  |
| Zeit      | = | verbleibende Zeit                                                           |
| Karte     | = | Übersichtskarte des Levels mit momentaner Position der Figur (gelber Punkt) |
|           | = | noch zu sammelnde Edelsteine                                                |
|           | = | verbleibende Leben                                                          |
|           | = | gefundene Kartenteile                                                       |
|           | = | gefundenes Dynamit                                                          |

Zusätzlich wurde die Taste „H“ belegt. Mit dieser kann nun die komplette Anzeige abgeschaltet werden. Der dadurch größere Blickfreiraum kann in manchen Levels sehr hilfreich sein. Damit ein Überblick bleibt welche Zahl was bedeutet, wurden vor diese Buchstaben gesetzt. So steht G für Gems (noch zu sammelnde Edelsteine) S für Score, J für Jacks Leben, L für Level, D für Dynamite, M für Map.