



**OPEN,
SESAME!**

**VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR ATARI 2600 GAME
CONSOLES**

ATARI is a trademark of ATARI INC.

OPEN, SESAME!

I Preparing:

- Follow manufacturer's instruction to hook up your video game system.
- Turn power Off, plug in your cartridge.
- Turn power on and picture would appear on the screen.
- Plug your controller into the left controller connector and hold the controller with red-button at the upper left while playing.
- Difficulty switch has no effect in OPEN, SESAME!
- Press the Reset switch, you can start over the game. As you progress through the game, the speed would become faster and faster.

II To Begin Play:

- Ali Baba appears on the first floor automatically.
- On every floor there are two hints for you, where you can direct Ali Baba to throw out ropes and lead his way to the upper floor.
- Have Ali Baba complete his ways, two ropes in each floor, in order to reach the treasury.

III Controlling:

- Move Ali Baba by pushing your Joystick in four directions: up-down and right-left.
- Throw out ropes by pressing red-button.
- While climbing by the rope, you can let Ali Baba stay on the upper part of the rope to escape from the guards with Joystick unmoved in the centre.
- Take the chance to catch the magic ball; with the ball, you can turn the guards to golden statues.
- Save your time while carrying the ball, for the magic power is limited as the color changed on Ail Baba.
- The magic ball can also effect on the statues to make them alive again.

IV Scoring:

You score points as follows:

Throw out a rope	20 points
Catch a magic ball	50 points
defeat a guard	200 points

Your points accumulated on the top of the screen. The number next to it indicates the time you have spent for reaching the treasury, which start with 5,000 points and decrease progressively by 100 points. Your total score is figured out by plus the two separate scores on the screen.

SESAM, ÖFFNE DICH

Sesam, öffne dich!" Haben Sie jemals von dieser geheimnisvollen und exotischen Welt geträumt? Stellen Sie sich vor, Sie seien der tapfere, glückliche Ali Baba im alten Arabien. Und nun sind Sie auf dem Weg zur Schatzkammer oben auf dem Schatzhügel.

Steigen Sie auf und ab, helfen Sie sich mit Seilen, denn Sie müssen einen Weg finden, den eifrigen Wächtern zu entgehen! Benützen Sie auch die Chance, den Zauberball zu fangen. Mit ihm können Sie jeden Feind, der sich Ihnen entgegenstellt vernichten. Solange Sie sich durch all die Schwierigkeiten hindurchbewegen, hören Sie die unglaublich zauberhafte Melodie "Sesam, öffne dich" und eine Welt voller Phantasie wird wahr.

1. Schalten Sie das Gerät aus und stecken Sie die Videospieldkassette, so in die Konsole ein, dass der Schriftzug auf der Cassette lesbar ist.
2. Schalten Sie das Gerät wieder ein: das Bild erscheint am Bildschirm.
3. Schließen Sie den linken Steuerknüppel an und halten Sie ihn so, daß beim Spielen der rote Knopf sich oben links befindet.
4. Die Stellung des Schalters zur Auswahl des Schwierigkeitsgrades (DIFFICULTY) wirkt sich im SESAM- ÖFFNE- DICH- Spiel nicht aus.
5. Drücken Sie den Rückstellhebel (RESET) und Sie können mit dem Spiel beginnen. Im Verlauf des Spiels wird die Geschwindigkeit automatisch immer schneller. Das SESAM- ÖFFNE- DICH- Spiel ist für einen Spieler eingerichtet.
6. Beim Spielbeginn erscheint Ali Baba von selbst auf dem ersten Stockwerk. Auf jeder Etage befinden sich zwei Markierungen, bei denen Sie Ali Baba anweisen können, Seile auszuwerfen und seinen Weg in ein höher liegendes Stockwerk zu nehmen. Veranlassen Sie Ali Baba seine Aufstiegswege zu vervollständigen, d. h. zwei Seile je Stockwerk auszuwerfen. Erst wenn alle Aufstiege angelegt sind, kann er den Schatz erreichen.
7. Mit Ihrem Steuerknüppel können Sie Ali Baba in vier Richtungen bewegen: rechts/ links und auf / ab. Die Seile werden durch einen Druck auf den roten Knopf ausgeworfen. Während Ali Baba an einem Seil hochklettert, kann er durch Ruhstellung des Steuerknüppels festgehalten werden. In der oberen Seilhälfte kann Ali Baba den Schatz-

wächtern entkommen. Nützen Sie auch die Chance, den Zauberball zu fangen. Mit diesem können Sie die Wächter in goldene Statuen verwandeln. Nützen Sie die Zeit, in der Ali Baba den Ball trägt, denn die Zauberkraft wirkt nur so lange, wie Ali Babas Körperfarbe geändert ist. Mit dem Zauberball kann den goldenen Statuen auch das Leben wieder zurückgegeben werden.

Ihre Punkte werden wie folgt ermittelt:

Auswerfen eines Seils	20 Punkte
Einfangen des Zauberballs	50 Punkte
Töten eines Wächters	200 Punkte

Ihre Punkte werden addiert und am oberen Bildschirmrand angezeigt. Die darunter stehende Zahl gibt die Zeit an, die Sie zur Erreichung des Schatzes nicht benötigt haben. Die Startzeit beträgt 5000 Punkte und wird jeweils um 100 Punkte herabgezählt. Ihre Gesamtpunktzahl ergibt sich durch Addition der beiden Teilpunktzahlen.