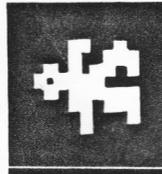


MOUNTAIN KING

COMMENT JOUER



L'EXPLORATEUR

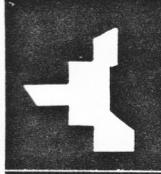
Observez attentivement la danse de l'Explorateur. Vous verrez les différents mouvements qu'il peut effectuer, ainsi que le Feu perpétuel d'où vous allez devoir retirer la Couronne.

Vous entendrez également le thème musical du jeu. Employez votre manette pour déplacer l'Explorateur à gauche ou à droite. Pour le faire sauter d'un niveau à un autre, poussez la manette devant vous jusqu'à un angle de 45° puis à droite ou à gauche selon la direction dans laquelle vous désirez qu'il saute.

Si vous sautez, ou si vous tombez, à un niveau inférieur, vous ne serez pas blessé. Mais si la chute est trop grande vous resterez assommé et incapable de bouger pendant quelques secondes. Pour grimper les échelles, poussez la manette devant vous. Tirez-la vers vous pour descendre les échelles ou pour vous agenouiller. Vous devez vous agenouiller pour capturer l'Esprit du Feu, pour ouvrir les Coffres au Trésor, pour entrer dans la Salle du Temple, et pour mettre la Couronne sur votre tête.

Pour allumer votre lampe torche pressez le bouton rouge, et inclinez votre manette dans la direction où vous voulez éclairer (à droite ou à gauche seulement).

L'ESPRIT DU FEU



Pour entrer dans la Salle du Temple, vous devez d'abord capturer l'Esprit du Feu. Mais pour que ce dernier apparaisse, il vous faudra d'abord obtenir au moins 1 000 points en diamants.

CHERCHEZ: Une très courte lueur scintillante. C'est elle qui indique la position de l'Esprit, mais vous ne pourrez voir l'Esprit en entier qu'en vous servant de votre lampe torche.

ÉCOUTEZ: le thème musical! Plus il est fort, plus vous êtes près de l'Esprit!

Au niveau 1 vous n'avez pas de limite de temps pour débutsquer l'Esprit.

Du niveau 2 au niveau 8 l'Esprit ne sera là que pendant deux couplets du thème musical. Passé ce délai, il disparaîtra de nouveau, et laissera derrière lui une flamme qui indiquera l'endroit où il se trouvait.

Avant que l'Esprit ne vienne, vous devez accumuler 1 000 points en diamants. Si vous êtes très loin de l'Esprit au moment où il entre en scène, vous n'entendrez pas de musique, mais une flamme scintillante apparaîtra en haut de l'écran et y restera jusqu'à ce que l'Esprit s'évanouisse.

L'Esprit du Feu erre au hasard de la Montagne, et n'apparaît bien sûr jamais deux fois de suite au même endroit.

Une fois que vous aurez trouvé l'Esprit du Feu, amenez l'Explorateur directement sur lui et tirez la manette vers vous afin de vous agenouiller et de vous en emparer. L'explorateur sera entouré d'un halo scintillant. Avancez vite vers l'entrée de la Salle du Temple.

LA CHAUVÉ SOURIS



Deux sortes de chauve-souris habitent la Montagne. Les noires, qui ne peuvent être vues qu'avec le faisceau lumineux; elles sont inoffensives.

Les grises, qui prolongent le Temple et la Couronne en essayant de vous enlever l'Esprit du Feu (niveaux 2 à 8) et la Couronne (tous niveaux). Elles apparaissent dès que vous avez capturé l'Esprit du Feu, ou si vous les libérez d'un Coffre au Trésor.

L'ARAIGNÉE GEANTE

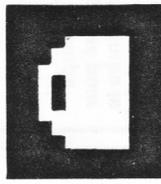


Tapie dans le bas de la mine, l'Araignée Géante attend que l'Explorateur vienne se prendre dans sa toile. Vous l'entendrez avant de la voir. Vous devez la fuir aussi vite que possible, car si elle vous trouve, empiètré dans sa toile elle vous dévore ce qui met fin au jeu. Pour vous sortir de la toile, tournez rapidement et plusieurs fois la manette à 360°. L'Araignée peut aussi voler l'Esprit du Feu (niveaux 2 à 8) ou la Couronne (tous niveaux), si vous avez l'un d'eux sur vous lorsqu'elle vous tombe dans sa toile. N'oubliez pas qu'au niveau 1, ni les chauve-souris, ni l'Araignée ne peuvent vous voler l'Esprit du Feu.

Au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente, l'Araignée et sa toile deviennent de plus en plus difficiles à voir, et l'Araignée de plus en plus difficile à semer. Au niveau 8, l'Araignée et sa toile sont invisibles.

A tous les niveaux, il est possible de fuir l'Araignée soit en sautant par-dessus, soit en sautant sur une échelle, soit en changeant de niveau de galerie.

LES COFFRES AU TRÉSOR



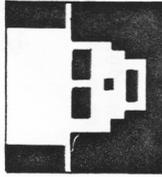
Cachés au hasard d'us Iréponds de la Montagne se trouvent 10 Coffres au Trésor. Ils contiennent soit des Chauve-souris soit des Diamants, et il est impossible de savoir ce qu'il y a dedans avant de les ouvrir.

Si le Coffre contient des Chauve-souris, deux grosses chauve-souris grises s'en envolent. Ne vous inquiétez pas, elles reviendront vous embêter un peu plus tard.

Si le Coffre contient des Diamants, vous entendrez une petite lanterne et 260 points s'ajouteront à votre total et se soustrairont au nombre de points requis pour faire apparaître l'Esprit du Feu. Pour ouvrir un Coffre, amenez l'Explorateur juste dessus, et tirez la manette vers vous.

Chaque fois que vous ouvrirez un Coffre, un nouveau Coffre le remplacera quelque part dans la mine, sauf s'il est ouvert lorsque l'Esprit du Feu est là. Ah! Oui... vous ne pouvez voir les Coffres au Trésor qu'en les éclairant avec votre lampe torche.

L'ESPRIT A LA TETE DE MORT



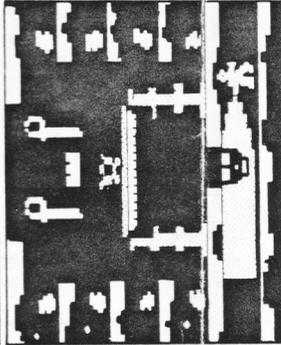
L'abominable Esprit à la tête de Mort veille à la porte du Temple. Vous ne pourrez le voir qu'à l'aide de votre lampe torche. Apportez-lui l'Esprit du Feu et il vous laissera entrer. Tirez la manette vers vous et maintenez-la en position. L'Esprit à la Tête de Mort prendra l'Esprit du Feu et deviendra visible juste assez longtemps pour vous permettre d'entrer dans le Temple. Dépêchez-vous! Car si la Tête de Mort disparaît avant que vous ne soyez entré, vous devrez lui apporter un autre Esprit du Feu.

LA COURONNE



Une fois dans le Temple, vous aurez à escalader les murs pour arriver à la Couronne. Méfiez-vous des flammes! Amenez l'Explorateur juste en-dessous de la Couronne. Poussez la manette devant vous, pour qu'il monte jusqu'à la Couronne, et tirez-la vers vous pour poser la Couronne sur sa tête.

LA SALLE DU TEMPLE

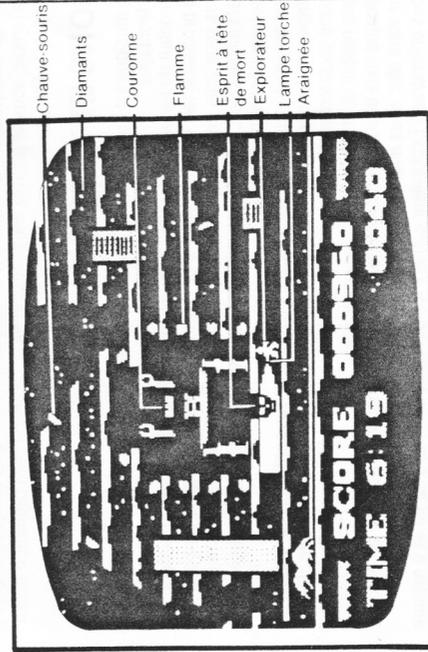


L'endroit secret où repose la Couronne est resté inviolé pendant des siècles. Sa découverte le laisse désormais ouvert aux intrépides chercheurs de Trésor.

L'EVASION

Lorsque la Couronne sera sur votre tête, vous entendrez une petite lanterne. Laissez-vous tomber sur le sol du Temple et retournez dans la mine. Le problème est maintenant d'arriver au sommet de la Montagne, là où brûle le Feu Perpétuel, avant que le temps n'expire et que les chauve-souris, ou l'Araignée, ne vous arrachent la Couronne.

Si néanmoins, vous arrivez en haut de la Montagne, vous obtiendrez un bonus et serez automatiquement admis à rejouer, au niveau immédiatement supérieur.



Chauve-souris
Diamants
Couronne
Flamme
Esprit à tête de mort
Explorateur
Lampe torche
Araignée

SCORE 000960
TIME 6:19

CARACTERISTIQUES PARTICULIERES

Les Diamants

Des incrustations de diamants sont visibles à tous les niveaux de la mine. Pour les prendre, il suffit de passer devant eux. Chaque prise de 3 diamants vaut 10 points.

Les Echelles

Utilisez-les pour monter ou descendre. L'Explorateur ne peut pas sauter du haut d'une échelle.

Le Faisceau Lumineux

L'explorateur est équipé d'une lampe torche sans limite d'utilisation. Pour l'activer, appuyez sur le bouton de votre commande à manette.

Grâce à elle vous pourrez voir l'Esprit du Feu, les Coffres au Trésor, et l'Esprit à la Tête de Mort.

Mais vous ne pourrez pas vous en servir lorsque vous prendrez des diamants, ou si vous êtes pris dans la toile de l'Araignée, ou encore lorsque vous aurez la Couronne.

Arrêt momentané

A tout instant, il est possible d'interrompre provisoirement le déroulement du jeu, en pressant la touche "Option". Pour reprendre le jeu là où vous l'avez laissé, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge de votre commande à manette.

Affichage des scores

Le cadre en haut de l'écran montre 3 choses: Tout en haut: le total de votre partie. En bas à gauche: le temps qui vous reste. En bas à droite: le nombre de points de diamant nécessaire pour faire apparaître l'Esprit du Feu. Dès que l'Esprit du Feu est là, ce nombre devient blanc et annonce le bonus qu'il vous est possible d'obtenir. Plus vite vous le capturez, plus important est le bonus.

Les flammes

Des flammes éternelles brûlent au sommet de la Montagne et aux alentours de la salle du Temple.

Si vous ne capturez pas l'Esprit du Feu dans le temps imparti, il explosera dévoré par son propre feu. Si l'Explorateur entre en contact avec une flamme, il pétra brûlé, et le jeu prendra fin.

Bien qu'il soit possible de sauter par-dessus les flammes, pour entrer dans la salle du Temple, vous ne pourrez vous enparer de la Couronne sans capturer d'abord l'Esprit du Feu.

SONS ET THEME MUSICAL

La musique est l'un des points les plus forts et les plus excitants du jeu le "Roi de la Montagne". Au début du jeu vous entendrez le thème musical. Ecoutez-le attentivement.

La prochaine fois que vous entendrez ce thème, l'Esprit du Feu ne sera pas loin. Plus vous vous trouverez proche de l'Esprit du Feu, plus forte sera la musique.

De la même façon, plus la musique jouera vite, moins il vous restera de temps pour capturer l'Esprit du Feu.

Lorsque vous vous serez emparé de la Couronne et vous entierez de la Salle du temple, vous entendrez une nouvelle fois la musique. Elle jouera de plus en plus vite quand vous tenterez de vous évader. Et, là encore, plus elle jouera vite, moins il vous restera de temps pour arriver au sommet.

Lorsque vous ouvrirez les Coffres au Trésor, et lorsque vous poserez la Couronne sur votre tête, vous entendrez une petite fanfare.

Vous entendrez l'Explorateur extraire les diamants des murs au fur et à mesure qu'il avance dans les souterrains. Vous l'entendrez aussi tomber.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que votre Explorateur touche l'Esprit du feu, est dévoré par l'Araignée, ou arrive à la fin de son temps.

A la fin du jeu sont affichés:

1. Le total des points marqués.
2. Le niveau du jeu maximum atteint.
3. Le nombre de fois où l'Esprit du Feu a été capturé.
4. Le nombre de fois où la Couronne a été enlevée du Temple.

Lorsque le niveau du jeu clignote, cela signifie que l'Explorateur a été détruit dans la deuxième minute du jeu.

Les chauve-souris feront du bruit en volant autour de vous. Sauf lorsque la musique interviendra.

Vous entendrez l'Araignée arriver avant de la voir, ce qui sera particulièrement utile aux niveaux de jeux supérieurs.

Si vous avez de la chance, vous aurez juste le temps de vous enfuir avant qu'elle ne vous devore...

N'oubliez pas! Une écoute attentive est capitale si vous voulez devenir le "Roi de la Montagne".

LE TEMPS

Le temps est aussi un facteur très important. Selon le niveau auquel vous jouez, vous avez un temps plus ou moins long pour accomplir votre mission. A 1'51" de la fin du jeu, l'affichage du temps restant devient jaune. A 59" il devient rouge et se met à clignoter. A 59" également les Revelles de la Montagne, de minuscules feux, feront leur apparition ici et là dans la mine, vous en rendant l'issue de plus en plus incertaine.

SCORES

BONUS

Pendant que vous jouez vous pouvez marquer plusieurs bonus.

1. A chaque Esprit du Feu capturé vous gagnez une minute de jeu supplémentaire.
2. A chaque Esprit du Feu capturé vous marquez également des points Bonus. Plus la capture est rapide, plus vous marquez de points (voir le tableau).
3. Chaque évation de la Salle du Temple avec la Couronne vous rapporte 5 000 points.
4. Chaque fois que vous atteignez le Sommet de la Montagne avec la Couronne, vous marquez jusqu'à 20 000 points: selon le temps que vous avez mis et le temps qui vous reste.
5. Si vous vous trouvez juste au Sommet de la Montagne, lorsque le temps imparti expire, vous aurez droit à une minute supplémentaire.

TABEAU DES DIFFERENCES SELON LES NIVEAUX DU JEU

Niveau	Temps Total	Barème des Bonus pour la capture d'un esprit du Feu	Temps passé pour trouver l'Esprit du Feu	Temps passé pour atteindre le Sommet de la Montagne
1	8:00	3000/10	Illimité	45 sec.
2	6:00	3500/1440	40 sec.	40 sec.
3	5:00	4000/3220	35 sec.	30 sec.
4	4:00	4500/3020	30 sec.	30 sec.
5	3:00	5000/3710	25 sec.	30 sec.
6	3:00	5500/4410	22 sec.	30 sec.
7	3:00	6000/4910	22 sec.	30 sec.
8	3:00	6500/5600	20 sec.	30 sec.

CBS
ELECTRONICS

Idéal Loisirs/CBS ELECTRONICS. Boite Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex