

Après avoir installé *3D Ultra Pinball: Le Continent Perdu*, une icône représentant les utilitaires de Sierra apparaît en haut du menu Démarrer de Windows. Cet utilitaire permet d'enregistrer ou de désinstaller facilement les programmes Sierra présents sur votre système, et de consulter les fichiers LisezMoi correspondants. L'option Support, offerte avec cet utilitaire, est un fichier d'aide en ligne contenant les réponses aux problèmes liés au matériel et à la localisation des pannes, ainsi que des explications pour créer une disquette de démarrage pour Windows.

Pour supprimer cette icône, ouvrez le menu **Démarrer** et sélectionnez **Paramètres** puis **Barre des Tâches**. Ensuite, sélectionnez l'onglet **Programmes du menu Démarrer** puis cliquez sur le bouton **Supprimer**. En bas de la liste, mettez en évidence l'icône des utilitaires de Sierra puis cliquez sur **Supprimer**.

Après avoir procédé à l'installation, une icône NetMarket apparaît sur votre bureau quand un modem ou une connexion Internet ont été repérés. C'est un raccourci Internet permettant d'accéder aux services d'achat et de tourisme offerts par C.U.C. International, la société mère de Sierra On-Line. Si vous disposez d'un navigateur et d'une connexion Internet, prenez le temps de parcourir les différents produits, les offres spéciales et les jeux offerts sur ce site. Pour supprimer cette icône, faites-la glisser jusqu'à la corbeille.

Le vieux Manuel





Quand vous démarrez *Le Continent Perdu*, le Menu Principal apparaît. Il s'ouvre également dès que vous quittez les autres parties du jeu.



Jouer – Pour commencer une partie, cliquez sur Jouer. Un écran apparaît où vous devez sélectionner le nombre de joueurs (pouvant aller jusqu'à quatre mais dans tous les tableaux, le nombre par défaut est 1). Après avoir fait votre choix, vous pouvez entreprendre le premier niveau des Ruines de la Vallée. Réussissez tous les niveaux et vous pourrez accéder aux tableaux du Temple Perdu et des Salles de Heckla sauf bien sûr, si votre chance vous abandonne en plein coeur du Continent Perdu...

Entraînement – Cette option permet de jouer n'importe quel niveau individuel. Une fois terminé ou si vous décidez de quitter le niveau en question, vous retournerez directement au Menu Principal.

Meilleurs Scores – Cliquez sur Meilleurs Scores pour ouvrir la liste comprenant les scores des 16 niveaux différents. Le bouton Autres Scores permet de visualiser le plus gros score d'un niveau particulier. Le bouton Remise à Zéro efface tous les scores, aussi il est conseillé de l'utiliser avec prudence.

Préférences – Cliquez sur Préférences pour modifier certaines options de jeu comme la difficulté, le nombre de billes, l'aide, les détails du jeu, et le son. (Pour modifier les préférences en cours de jeu, sélectionnez Préférences dans le menu déroulant "Partie").

Aide – Cliquez sur le bouton d'Aide n'importe où dans le jeu pour ouvrir ce guide. Vous pouvez également consulter la rubrique intitulée Guide en Ligne.

Quitter – Cliquez sur Quitter pour quitter *3-D Ultra Pinball: Le Continent Perdu.*





Cliquez sur le bouton Préférences pour ouvrir l'écran correspondant depuis le Menu Principal. Pour modifier les préférences durant une partie, sélectionnez Préférences dans le menu déroulant "Partie". Cliquez sur OK après avoir procédé à la sélection des options ou sur Annuler pour quitter sans effectuer de modifications.

Niveau de difficulté



Facile/Difficile – Ces boutons sont prédéfinis et mettent automatiquement en évidence les boutons correspondants dans les quatre parties de l'écran Niveau de Difficulté. Cependant, vous avez la possibilité de personnaliser tous les paramètres mais cette procédure est impossible au cours d'une partie. A tous les niveaux, les effets et les scores des cibles plates et des lignes de renvoi et de sortie varient selon la difficulté du jeu. Pour plus de détails sur le décompte des points, cliquez ici.

Nombre de billes – Vous pouvez démarrer la partie avec 3 ou 5 billes (le paramètre par défaut est 5). La partie s'arrête dès que vous les avez toutes perdues, et les billes supplémentaires viennent s'ajouter à ces dernières.

Viseur – Une fois actif, il affiche une marque sur les nouvelles cibles ou celles valant de nombreux points. Ceci permet de repérer les cibles les plus importantes quand l'action est intense.

Pesanteur – Le paramètre Léger rend la bille plus mobile, et lui permet de ricocher et de rebondir. Le paramètre Lourd amortit l'impact de la bille sur toutes les surfaces et les cibles.



Durée de jeu – Sélectionnez les paramètres deux ou cinq minutes si vous désirez raccourcir la durée d'une partie. Sinon, le paramètre illimité permet de jouer pendant des heures.

Détails

(Cliquez sur le nom de l'option pour l'activer ou la désactiver).



Musique numérique – Active un son stéréo 8 bits de 22MHz. Cette option n'est pas conseillée pour les ordinateurs munis d'un processeur ou d'un lecteur de CD-Rom lents.
Sons et animations d'ambiance – Les sons et les graphismes à haute résolution de ***Pinball*** risquent de ralentir les ordinateurs déjà lents. Si les images paraissent floues, désactivez cette option pour soulager le processeur. Les animations d'ambiance sont les apparitions rapides des ptérodactyles et l'écoulement d'eau qu'on voit sur certains tableaux. Ils n'ont aucune incidence sur le jeu. Les sons d'ambiance sont les cris lointains des dinosaures qu'on entend aléatoirement. En les désactivant, vous réduisez simplement l'aspect mystérieux de la jungle.
Sons de 22MHz – La mémoire a plus d'incidence sur cette option que la vitesse du processeur. En désactivant cette option, vous réduirez les effets sonores de trois-quarts et vous n'entendrez que les sons mono 8 bits de 11 MHz.
Sons multiples – Cette option influence la charge du processeur. Si votre ordinateur est doté d'un processeur lent et possède seulement le minimum requis de RAM, il sera nécessaire de désactiver cette option.
Préchargement des animations – Cette option concerne uniquement les animations exécutées durant les mouvements de la bille. Si votre ordinateur dispose seulement du minimum requis de RAM, il est conseillé de désactiver cette option. La partie s'interrompra de temps en temps durant le chargement des animations.

Commandes

Cette option permet de sélectionner ou de modifier les commandes de jeu. En cliquant sur Modifier, vous verrez apparaître les paramètres en cours. Pour changer une commande, veuillez consulter les instructions offertes dans la rubrique Commandes.



Musique

Active ou non la musique. Pour augmenter ou réduire le volume de la musique, cliquez sur les boutons fléchés droit ou gauche. Le compteur indique le volume de la musique.

Voix

Active ou non les voix. Pour augmenter ou réduire le volume des voix, cliquez sur les boutons fléchés droit ou gauche. Le compteur indique le volume de la musique.

Son

Active ou non le son. Pour augmenter ou réduire le volume du son, cliquez sur les boutons fléchés droit ou gauche. Le compteur indique le volume du son.



OK/Annuler – Cliquez sur OK pour accepter les préférences et rejoindre le Menu Principal, ou sur Annuler pour annuler les changements et retourner au Menu Principal.

Aide – Cliquez sur Aide pour ouvrir le manuel en ligne. Vous pouvez également consulter le Guide en Ligne.





Durant la partie, quatre menus déroulants sont constamment à votre disposition : Partie, Options, Fenêtres, et Aide. Chaque menu offre les options suivantes :

Partie

Nouvelle partie	Termine la partie en cours et redéfinit les options de jeu.
Redémarrer	Redémarre le niveau en cours.
Charger	Charge une partie sauvegardée.
Sauvegarder	Sauvegarde la partie en cours.
Pause	Interrompt la partie en cours.
Préférences	Modifie les paramètres de la partie.
Meilleurs Scores	Ouvre l'écran des Meilleurs scores.
Menu principal	Ouvre le Menu Principal.
Quitter	Permet de quitter *3-D Ultra Pinball*.

Options

Musique	Active ou désactive la musique de fond.
Sons	Active ou désactive les cibles sonores.
Voix	Active ou désactive les voix des personnages.

Fenêtres

Plein écran	Elargit la taille du tableau à celle de l'écran. La barre d'outils en haut disparaît mais réapparaît quand le curseur est placé dessus.
Ecran normal	Utilise une taille de fenêtre normale pour visualiser la barre d'outils placée en haut.

Aide

Manuel en ligne	Ouvre le manuel en ligne contenant des explications sur le décompte des points ou les rubriques ayant rapport aux autres aspects du jeu. Voir également Guide en Ligne.
A propos de *3-D Ultra Pinball*	Permet d'obtenir des informations supplémentaires sur le jeu et les personnes ayant contribué au développement du produit.

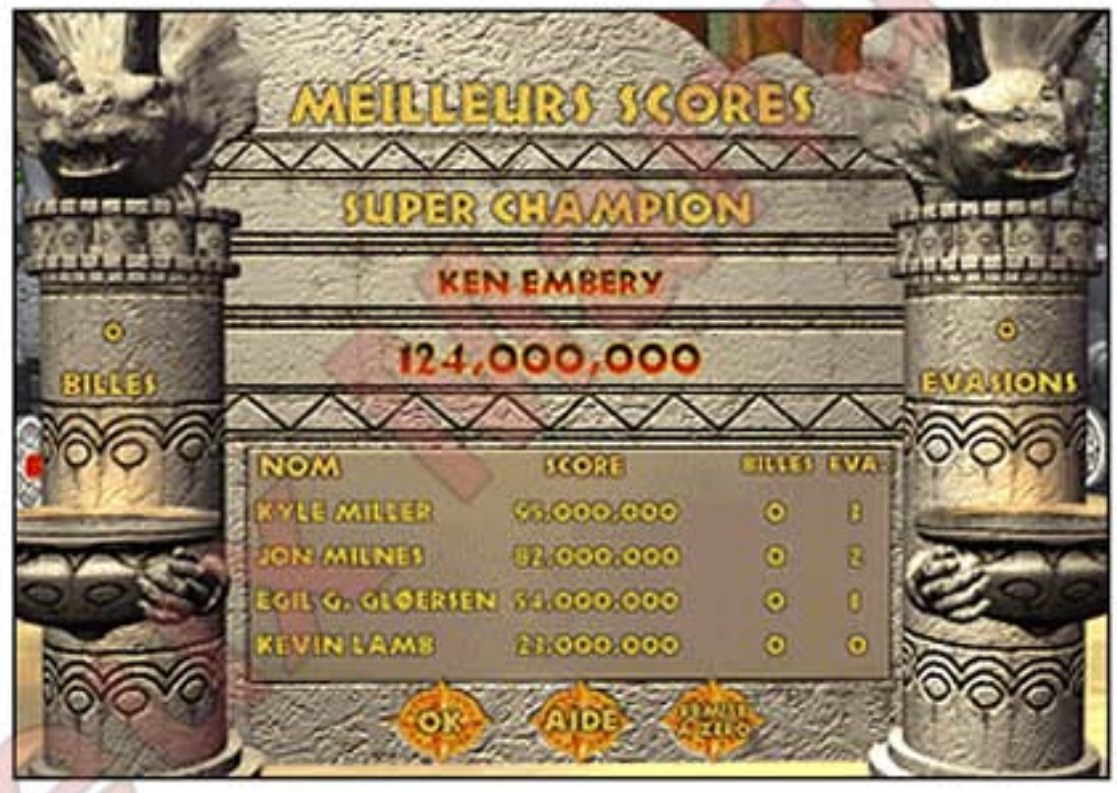


Le Vieux Manuel



Pour ouvrir l'écran des Meilleurs Scores, cliquez sur l'icône correspondante dans le Menu Principal, ou sélectionnez Meilleurs Scores dans le menu déroulant "Partie".

Super Champion – L'écran Super Champion affiche les joueurs ayant accompli tous les niveaux du jeu. Les nombres de billes et de victoires sont affichés sous le score du Super Champion.



Nombre de billes – Les Meilleurs Scores affichent également le nombre de billes assignées à chaque joueur au début de la partie.

Evasions – Cette option indique le nombre de fois que le super champion s'est enfuit du Continent Perdu.

Pour plus de détails, veuillez consulter la rubrique concernant la Stratégie Générale.

OK – Permet d'ouvrir l'écran précédent.

Remise à zéro – Permet d'effacer les composants de la liste des Meilleurs Scores pour recommencer à zéro.

Aide – Cliquez sur le bouton d'Aide pour ouvrir le manuel en ligne. Vous pouvez également consulter le Guide en Ligne.





Dans l'écran des Préférences, vous avez la possibilité de sélectionner le mode Facile ou Difficile. Bien sûr, le mode Difficile est plus compliqué et vous serez peut-être agacé de ne pas pouvoir réaliser tous les niveaux si vous êtes novice en matière de billard électronique. Le tableau ci-dessous indique les différences entre les niveaux quand vous choisissez le mode Facile ou Difficile.

N'oubliez pas qu'il est impossible de changer le niveau de difficulté au cours d'une partie. Aussi au début, il est parfois conseillé de sélectionner le mode Facile. Après avoir effectué les 16 niveaux, n'hésitez pas à passer au niveau de difficulté supérieur.

Vous pouvez accéder aux descriptions des niveaux depuis le Sommaire du manuel en ligne. Consultez-les pour connaître les objectifs "standards" mentionnés dans ce tableau.

Nom du Niveau	Facile	Difficile
Les Ruines de la Vallée		
Niveau 1 : La Vallée Mystérieuse	Toutes les lignes de sortie sont bloquées pour permettre à la bille de descendre uniquement entre les flippers	Standard
Niveau 2 : Les Eaux Redoutables	Standard	Le mur pivotant reste ouvert pendant sept secondes
Niveau 3 : Le Sauvetage de Neeka	Seuls quatre ptérodactyles doivent être supprimés	Standard
Niveau 4 : La Fièvre de la Jungle	Rex a déjà effectué la moitié du chemin	Standard
Niveau 5 : L'Attaque du Tyrannosaure	Standard	Pour supprimer le tyrannosaure, vous devez le frapper 10 fois
Niveau 6 : Les Abîmes Colorées	Rex démarre directement sur la 4e pierre	Standard
Le Temple Perdu		
Niveau 1 : Le Hall d'Entrée	Toutes les lignes de sortie sont bloquées pour permettre à la bille de descendre uniquement entre les flippers	Standard
Niveau 2 : Les Murs du Destin	Standard	Standard
Niveau 3 : Les Gardes du Temple	Standard	Standard
Niveau 4 : Le Labyrinthe	Rex est déjà à mi-chemin dans le labyrinthe	Standard

Le Vieux Manuel



Niveau 5 : Le Stégosaure	Le stégosaure doit seulement être nourri trois fois	Standard
Les Salles de Heckla		
Niveau 1 : Le Laboratoire de Heckla	Standard	Standard
Niveau 2 : L'Usine de Robots	Seulement trois attaques de robots	Standard
Niveau 3 : Les Appareils Diaboliques	Standard	Seulement un tir pour chaque trajet vers le SCLA
Niveau 4 : Gare au Dinobot !	Standard	Standard
Niveau 5 : La Dernière Bataille de Heckla	Standard	Standard

Le Vieux Manuel



COMMANDES

SOMMAIRE

En plus du clavier, *3-D Ultra Pinball* utilise trois types de périphériques : Gravis GrIP, ThrustMaster Phazer, et Microsoft Sidewinder auxquels vous pouvez assigner des commandes particulières. Pour ce faire, cliquez sur l'icône des Préférences dans le Menu Principal ou sélectionnez cette option dans le menu déroulant. Ensuite, cliquez sur **Paramètres** pour ouvrir le menu correspondant.



Si vous avez seulement un clavier, alors seules ces touches de contrôle apparaîtront. Si vous possédez un des périphériques mentionnés ci-dessus, cliquez sur Pinball/Gamepad, et *3-D Ultra Pinball* détectera et configurera automatiquement le ou les périphériques présents.

Un périphérique peut être utilisé par plusieurs participants lors d'une partie multijoueur. Si au cours d'une partie à trois joueurs, seuls deux périphériques sont disponibles, les joueurs un et trois peuvent partager le périphérique numéro un car *3-D Ultra Pinball* identifie automatiquement le joueur en cours.

Pour modifier les paramètres par défaut, cliquez d'abord sur le bouton du périphérique placé à droite puis sur le bouton de commande à gauche. Ensuite, appuyez sur la touche ou le bouton que vous désirez utiliser pour exécuter la commande mise en relief. En cas d'erreur, cliquez sur **Annuler** pour retrouver le menu des Préférences.
Remarque : vous pouvez également suivre les instructions sur l'écran dans ce menu.

Clavier

Les paramètres de contrôle par défaut pour le clavier sont les suivants :

Flipper gauche	Ctrl
Flipper droit	⇧ Maj
Coup à gauche	W
Coup à droite	)
Coup au centre	Barre d'espace
Lanceur	↓

Le vieux Manuel

ThrustMaster® Phazer™

Les paramètres par défaut du Phazer sont les suivants :



Gravis® GrIP™

Les paramètres par défaut du GrIP sont les suivants :



Microsoft® Sidewinder™

Les paramètres par défaut du Sidewinder sont les suivants :



Flipper gauche
Active le(s) flipper(s) gauche(s) et déplace les lumières des cibles plates vers la gauche. Sur un PC, vous pouvez utiliser le bouton gauche de la souris.

Flipper droit
Active le(s) flipper(s) droit(s) et déplace les lumières des cibles plates vers la droite. Sur un PC, vous pouvez utiliser le bouton droit de la souris.

Dès que vous perdez une bille, tous les points qui lui correspondent sont comptabilisés. Pour accélérer ce processus, appuyez sur une des touches de contrôle des flippers.

Lanceur
(envoie la bille suivante)
Appuyez et maintenez la commande appropriée enfoncée pour tirer le lanceur vers l'arrière, puis relâchez-la pour lancer la bille suivante. Plus vous maintenez la touche enfoncée, plus la bille ira loin. Sur un PC, vous pouvez appuyer simultanément sur les deux boutons de la souris.

Déviation de la bille
Cette option simule les coups portés au plateau pour influencer la trajectoire de la bille. Vous pouvez donner un coup à droite, à gauche ou au centre (vers le haut). Mais n'en abusez pas sinon vous risquez de provoquer un "Tilt" et de perdre la bille en jeu.

Pause



Appuyez sur [P] ou sur [Pause] pour interrompre ou reprendre la partie en cours.





Sauvegardes et sacrifices
Dès que la bille va se perdre au centre ou sur les côtés, vous avez la possibilité de la conserver ou de la sacrifier. Une sauvegarde vous ramène au niveau précédent tout en conservant le même nombre de billes. Vous perdez seulement les progrès réalisés, et le niveau que vous venez d'abandonner (comme les cibles, les lumières et les bonus) reste identique jusqu'à votre retour.

Remarque : si vous vous trouvez au premier niveau d'un des tableaux, la seule option est de sacrifier la bille. En d'autres termes, il est impossible d'accéder au niveau précédent d'un autre tableau (exemple : il est impossible de passer du niveau 1 des Salles de Heckla au niveau 5 du Temple Perdu).

Un "sacrifice" vous fait perdre une bille et permet de rester au niveau actuel comme si la partie se déroulait normalement.

Suites
Vous obtenez une suite quand vous frappez certaines cibles ou quand vous terminez un niveau. Cette option permet de poursuivre la partie en cours quand vous n'avez plus de billes à votre disposition. Il est possible d'obtenir plusieurs suites pour mettre fin au long voyage à travers le Continent Perdu. Une fois la dernière bille perdue, un écran apparaît et indique le nombre de suites disponibles (si c'est le cas). Dès que vous quitterez le jeu, les suites ne seront plus accessibles car elles ne sont pas sauvegardées avec les parties.

Multiplicateur de Bonus
Chaque niveau possède un multiplicateur de bonus qui multiplie par 2, 4, 6 ou 8 le bonus de chaque bille perdue. Quand la bille est perdue, la valeur du multiplicateur est réglée à 1 fois (le paramètre par défaut). Dès que vous terminez un niveau, le multiplicateur de bonus est appliqué au suivant. Après avoir terminé une région (comme les six niveaux des Ruines de la Vallée), le bonus de tous les niveaux accomplis vous est attribué, et le multiplicateur reprend sa valeur initiale pour la région suivante. Dès que vous finissez l'exploration d'une région, vous recevez une suite et une bille supplémentaire.

L'histoire du Continent Perdu
Trois survivants se retrouvent dans un univers en dehors du temps, après un accident d'avion survenu au cours d'un orage en pleine jungle africaine. D'un naturel obstiné, le mercenaire **Rex Hunter** est également fort et courageux. C'est à travers lui que le **Professeur Spector** et son assistante **Mary** puisent leurs forces. Néanmoins, l'intelligence et la perspicacité du professeur Spector permettent souvent de résoudre les situations difficiles. Quant à Mary, elle passe son temps à repousser les avances de Rex tout en essayant de survivre au danger. **Neeka**, une habitante de la vallée, est découverte et sauvée par le trio au cours du voyage.

Le vieux Manuel



Heckla est le cerveau infâme derrière le complot visant à faire de la population primitive locale des dinosaures dont il se servira pour gouverner l'univers. Heckla a recours à une technologie ingénieuse pour effectuer ce genre de métamorphose, et décide de tester ses pouvoirs sur Neeka sous l'oeil de ses compagnons. Il retient également Mary en otage jusqu'à ce que Rex et Spector lui livrent une pierre spéciale capable d'ouvrir les portes menant au monde moderne. Rex doit aussi découvrir les secrets de fonctionnement de la machine pour sauver Neeka et Mary. Enfin, il doit supprimer Heckla et son armée avant de pouvoir regagner son univers.

Le trio est présent pendant une grande partie du jeu (selon le moment et la personne qui est faite prisonnière). Les personnages offrent constamment des indices à chaque niveau. Ecoutez leurs propos pour savoir dans quel ordre vous devez frapper les cibles. Dès que vous aurez accompli votre "mission", vous verrez les personnages s'affairer à leurs tâches pour rejoindre le niveau suivant.

Le Vieux Manuel





3-D Ultra Pinball: Le Continent Perdu est un jeu linéaire. Vous passez d'un tableau à l'autre et jouez dans un ordre préétabli sauf quand un niveau particulier comprend des cibles qui vous entraînent au niveau suivant. Mais quel que soit l'itinéraire entrepris, les niveaux des trois régions doivent être tous accomplis avant de participer à la Dernière Bataille de Heckla.

Les Ruines de la Vallée

Niveau 1 : La Vallée Mystérieuse

Objectif : frappez les cibles dans l'ordre déterminé pour permettre à Rex, Mary et le professeur Spector d'accéder à l'un des deux niveaux suivants.

Niveau 2 : Les Eaux Redoutables

Objectif : relevez la porte d'écluse pour que l'eau s'écoule et pour permettre à Rex, Mary et le professeur Spector d'effectuer la traversée en toute sécurité.

Niveau 3 : Le Sauvetage de Neeka

Objectif : supprimez les ptérodactyles menaçants pour que Rex puisse sauver Neeka, la belle du pays.

Niveau 4 : La Fièvre de la Jungle

Objectif : frappez les cibles dans l'ordre indiqué. Rex pourra ainsi se frayer un chemin à travers la jungle et atteindre le niveau suivant.

Niveau 5 : Attaque du Tyrannosaure

Objectif : frappez la grotte de la falaise en évitant le tyrannosaure, ou supprimez-le pour passer au niveau suivant.

Niveau 6 : Les Abîmes Colorées

Objectif : le groupe doit se frayer un chemin à travers les abîmes colorées. Observez la couleur de l'itinéraire de Rex, puis détruisez les barrières qui bloquent l'entrée de la galerie de la même couleur. Enfin, frappez la galerie pour faire avancer Rex.

Le Temple Perdu

Niveau 1 : Le Hall d'Entrée

Objectif : frappez les cibles dans l'ordre indiqué pour permettre à Rex, Mary et au professeur Spector d'accéder à un des deux niveaux suivants. Le déplacement de Rex le long d'une corde en haut du temple s'accompagne d'autres activités.

Niveau 2 : Les Murs du Destin

Objectif : Rex, Mary et le professeur sont à "l'étroit". Pour les sauver, vous devez frapper les cibles lumineuses, les trappes des alcôves et le tunnel central dans l'ordre requis.

Niveau 3 : Les Gardes du Temple

Objectif : faites avancer Rex en évitant la vigilance des Gardes du Temple.

Niveau 4 : Le Labyrinthe

Objectif : frappez les cibles dans l'ordre indiqué pour permettre à Rex de traverser le labyrinthe situé à droite.

Le vieux Manuel



Niveau 5 : Le Stégosaure

Objectif : avec de la nourriture, essayez d'éloigner le stégosaure de l'entrée de la cave pour permettre à Rex et à ses compagnons de s'échapper. Heurtez les champignons pour allumer les arbres fruitiers puis frappez les têtes de tyrannosaures.

Salles de Heckla

Niveau 1 : Le Laboratoire de Heckla

Objectif : le laboratoire abrite la Machine de Transformation dont Heckla se sert pour changer les gens en monstres préhistoriques. Cette appareil a déjà fait une victime en la personne de Neeka, et Mary risque de connaître le même sort. Pour éviter cette tragédie, Rex doit s'échapper du laboratoire et trouver un moyen de la sauver. Les rampes et les lumières OVERLOAD sont les seules à pouvoir désactiver la machine de Heckla.

Niveau 2 : L'Usine de Robots

Objectif : frappez le robot présent dans le laboratoire puis lancez la bille dans la cellule à gauche pour déclencher l'attaque des robots. Rex doit tous les supprimer avant de pouvoir continuer.

Niveau 3 : Les Engins Diaboliques

Objectif : frappez les tour lumineuses pour charger le Super Canon Laser Assimilateur (SCLA) puis tirez en direction des "dinosaures".

Niveau 4 : Gare au Dinobot !

Objectif : soyez adroit et tirez au bon moment pour que Rex puisse monter à bord du Dinobot mécanique et affronter Heckla une dernière fois.

Niveau 5 : La Dernière Bataille de Heckla

En raison de la nature étrange de la technologie découverte à cet endroit, nous sommes au regret de vous annoncer que les créateurs du jeu ont décidé de classer ce niveau TOP SECRET !!! Cependant, il existe plusieurs moyens d'obtenir des détails supplémentaires...



Le vieux Manuel



Dans Les Ruines de la Vallée, vous trouverez six niveaux. Cliquez sur un nom ci-dessous pour connaître les objectifs et le décompte des points.

Niveau 1 : La Vallée Mystérieuse

Niveau 2 : Les Eaux Redoutables

Niveau 3 : Le Sauvetage de Neeka

Niveau 4 : La Fièvre de la Jungle

Niveau 5 : Attaque du Tyrannosaure

Niveau 6 : Les Abîmes Colorées



Le vie

FIN



Les Ruines de la Vallée
Niveau 1

Objectif : Frappez les cibles dans l'ordre requis pour permettre à Rex, Mary et le professeur Spector d'accéder à un des deux niveaux suivants.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Cibles basculantes R.I. – Ces cibles sont alignées avec les lumières R.I. Abattez l'une d'entre elles pour marquer 10 000 points ou les deux pour en marquer 50 000. Dès qu'elles se remettent en place, la valeur des rampes des ankylosaures augmente de 5 000 points. En mode multibille, les cibles abaissées restent dans cette position. Vous aurez ensuite accès à trois cibles basculantes supplémentaires dissimulées dans la grotte derrière les deux cibles précédentes. La première permet de remporter 25 000 points et la seconde 50 000. La cible en pierre permet de marquer 100 000 points, d'allumer la lumière "Vers la Rivière", et d'activer la trappe R.I. placée derrière.

Trappe R.I. – Elle permet de marquer 50 000 points dès que la lumière "Vers la Rivière" est allumée et d'accéder au Niveau 2 : Les Eaux Redoutables.

Cibles basculantes V.E.R. – Dès que vous frappez un des trois piliers en pierre situés en face des lumières V.E.R., vous marquez 25 000 points. Dès que vous heurtez tous les piliers, vous remportez 100 000 points et la cible V.E.R. s'allume.

Trappe V.E.R. – Elle permet de marquer 50 000 points et d'ouvrir les rampes des ankylosaures. Un stégosaure amical apparaît à l'entrée de la trappe. Frappez-le dans les dix secondes qui suivent pour obtenir un bonus d'un million de points.



Lumières L.O.S.T. – Dès qu'elles s'allument vous marquez 5 000 points, ou 25 000 quand elles sont éteintes. La valeur de ces lumières augmente dès que vous utilisez un flipper. Si vous frappez toute la série, vous remporterez 100 000 points et la valeur du multiplicateur de bonus sera augmentée. Dès que le multiplicateur de bonus est à son maximum, vous recevez une bille supplémentaire, puis un million de points, puis deux millions, etc. A l'issue de chaque dixième accomplissement, vous recevrez une suite et une bille supplémentaire.

Grotte L.O.S.T. – Dès que vous frappez cette cible, vous remportez 15 000 points et la valeur des champignons augmente de 5 000 points.

Champignons – Ils valent 1 000 points chacun, et chaque coup contre la grotte L.O.S.T. est multiplié par 1 000. Grâce aux champignons superjets, la valeur des champignons passe à 25 000 points, et chaque coup porté contre la cible L.O.S.T. est multiplié par 5 000.

Rampes droite et gauche des ankylosaures – En temps normal elles valent 10 000 points, ou 100 000 points quand elles sont allumées. Les rampes s'illuminent (action illustrée par l'illumination des empreintes de pied de dinosaures) quand les têtes des Ankylosaures sont relevées et dès qu'une nouvelle bille rentre en jeu. Envoyez la bille le long de la rampe allumée pour faire clignoter la lumière de la rampe opposée pendant 10 secondes. Une rampe clignotante vaut deux fois plus que lorsqu'elle est allumée (200 000 points) puis le triple, et ainsi de suite. En frappant une rampe allumée, vous activerez également une des lumières vertes des ankylosaures situées au-dessus des flippers à gauche. Enfin, allumez les six lumières pour faire clignoter la trappe du ptérodactyle pendant dix secondes.

Cibles basculantes T.E.M.P.L.E. – Ces six cibles se trouvent en face des lumières T.E.M.P.L.E. et valent 25 000 points chacune quand elles sont allumées. Quand la bille les fait toutes basculer, vous marquez 100 000 points et la lumière "Bloquer" s'allume. Un tricératops sort de la grotte et attrape la bille dès que vous le heurtez (une autre vous est fournie par Pterodactyl Airlines). Dès que l'animal a attrapé trois billes, le mode multibille démarre. En frappant seulement les lumières P.L.E., vous allumerez le tunnel de la rampe droite.

Trappe du tricératops – Elle vaut 10 000 points et introduit une nouvelle bille en haut de la ligne de retour à droite. Le tricératops adore attraper les billes et apparaît pendant 10 secondes quand la lumière "Bloquer" est éteinte. Frappez-le durant cette période pour augmenter votre score de 5 000 points et pour relancer le chronomètre. Si la lumière "Bloquer" est déjà allumée au moment où vous frappez cette trappe, le tricératops attrapera la bille. Une nouvelle bille sera introduite et le blocage de trois billes déclenchera le mode multibille.



Trappe E.M.P. – Elle se situe derrière les lumières E.M.P. sous la galerie en pierre. Elle permet de marquer 25 000 points et de relever les têtes de tyrannosaures qui bloquent l'entrée du tunnel de chaque côté de la trappe. Si vous terminez le mode multibille et heurtez les cibles P.L.E., vous allumerez la lumière "Vers le Temple" placée devant cette trappe. Frappez-la quand la lumière est allumée pour marquer 50 000 points et pour accéder au Niveau 4 : La Fièvre de la Jungle. Cette phase marque une nouvelle étape du voyage vers le temple.

Tunnel du tyrannosaure – Traversez le tunnel pour marquer 10 000 points. Vous verrez un ptérodactyle en pierre replier ses ailes. Après le troisième passage dans le tunnel, vous activerez la trappe du ptérodactyle dissimulée à l'intérieur et recevrez un bonus (voir la description de la cible suivante).

Trappe du ptérodactyle – Elle vaut 5 000 points. Si vous frappez la trappe quand elle est allumée, vous recevrez un bonus qui sera affiché sur l'écran. Si vous heurtez cette cible quand elle clignote, vous remporterez un bonus de 20 millions moins un million de points à chaque seconde qui passe. Les bonus sont les suivants :
- Activation du mode multibille rapide
- Activation de la lumière "Une Bille de Plus",
- Activation des champignons superjets
- Déclenchement de la ruée des dinosaures
- La valeur de toutes les cibles double pendant 30 secondes.

Trappe de la rampe droite – Elle est située sous la sortie gauche du tunnel de la rampe droite. Elle vaut 10 000 points et envoie la bille vers le tunnel du tyrannosaure. Un stégosaure apparaît à l'entrée de la trappe pendant 10 secondes. Frappez-le durant cette période pour augmenter la valeur de la trappe de 5 000 points et pour relancer le chronomètre pendant 10 secondes. Vous obtenez également une bille supplémentaire dès que vous frappez le stégosaure et que la lumière "Une Bille de Plus" est allumée.

Tunnel de la rampe droite – En temps normal il vaut 10 000 points, ou 50 000 quand il est allumé. Il octroie également un bonus suivant le nombre de coups reçus :
3 coups – permet d'augmenter la valeur du multiplicateur de bonus (ou d'allumer la lumière "Une Bille de Plus" quand le bonus a atteint son maximum).
5 coups – Active les champignons superjets.
10 coups – Démarre la ruée des dinosaures.
14 coups – Permet de recevoir une bille supplémentaire
20 coups – Permet de gagner une suite.

Le vieux Manuel



Multibille – Dès que le tricératops a placé trois billes dans son nid, le mode multibille démarre. A ce moment là, la trappe V.E.R., le tunnel du tyrannosaure, et la ligne gauche de retour (située à droite du tableau) introduisent chacun une bille. La première bille morte est automatiquement remplacée dès les dix premières secondes du mode multibille. Les lumières Jackpot s'allument également pour une des cibles indiquées plus loin. Dès que vous frappez une cible Jackpot, une autre cible devient le nouveau jackpot :
Jackpot 1 : Rampe gauche de l'ankylosaure – 100 000 points
Jackpot 2 : Tunnel de la rampe droite – 250 000 points
Jackpot 3 : Rampe droite de l'ankylosaure – 500 000 points
Jackpot 4 : Tunnel du tyrannosaure – 750 000 points
Après avoir remporté le quatrième jackpot, frappez la cible de la grotte L.O.S.T. pour faire de la trappe de la rampe droite le super jackpot d'une valeur d'un million. Dès que vous gagnez le super jackpot, la séquence du jackpot recommence mais les valeurs doublent puis triplent.

Multibille rapide – Deux billes sortent de la trappe V.E.R et de la trappe de la rampe droite. La trappe du tricératops vaut 50 000 points plus 25 000 fois le nombre de coups administrés contre une des rampes des ankylosaures.

Mode super accéléré – Trois dinosaures sortent de leur cachette pendant 10 secondes. Frappez l'un d'eux pour marquer 1 000 000 de points. Le second coup vaut 2 000 000 de points et le troisième 3 000 000. Si vous arrivez à les frapper tous les trois avant la durée escomptée, alors ils réapparaîtront et vaudront 4 000 000 de points, etc.

La ruée des dinosaures – Une horde de dinosaures se rue à travers le tableau quand vous frappez la trappe de la rampe droite. Chaque dinosaure vaut 50 000 points.

Epreuve d'habileté – Cette manoeuvre s'accomplit à l'aide du lanceur pivotant dès qu'une bille est lancée. Durant les cinq premières secondes précédant le lancement de la bille, les cinq rampes clignotent. Chronométrez la durée de lancement de la bille pour frapper une des rampes et pour marquer les points suivants :
Rampe des lumières L.O.S.T. – Active les champignons superjets
Tunnel de la rampe droite – Allume la lumière "Bloquer".
Trappe de la rampe droite – Déclenche la ruée des dinosaures.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.



Le vieux Manuel



Les Ruines de la Vallée
Niveau 2

Objectif : relevez la porte d'écluse pour que l'eau s'écoule et pour permettre à Rex, Mary et le professeur Spector d'effectuer la traversée en toute sécurité.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Porte d'écluse – Celle-ci retient les eaux qui bloquent le chemin de Rex, du professeur Spector et de Mary. Vous devez la relever de sept crans pour permettre à l'eau de s'écouler et aux personnages de traverser et d'accéder au niveau suivant. Certaines cibles (voir plus bas) peuvent relever la porte. Quand celle-ci se relève, un chronomètre se déclenche et vous avez 15 secondes avant qu'elle retombe au cran précédent. Si vous frappez une des cibles permettant de relever la porte avant l'arrêt du chronomètre, ce dernier repart à zéro pour une autre durée de 15 secondes.

Mur pivotant – Frappez cette cible pour faire pivoter le mur une fois et pour marquer 25 000 points. Après trois tours, le mur tombe et dévoile la trappe de la statue pendant 15 secondes.



Trappe de la statue – Elle vaut 5 000 points quand elle est éteinte et 200 000 une fois allumée. Elle permet également de soulever la porte d'écluse de deux crans. Quand la porte est relevée jusqu'en haut, vous marquez 500 000 points et passez au niveau 3 : Le Sauvetage de Neeka. Après 15 secondes, la statue se remet en place.

Boucliers – Ils valent 25 000 points chacun quand ils sont allumés. En frappant les six boucliers, vous marquerez 100 000 points, vous arrêterez le chronomètre de la porte d'écluse et augmenterez la valeur du multiplicateur de bonus. Les cibles se rallument quand vous faites basculer toute la série.

Cible de la Rampe – Elle est dissimulée sous la rampe et vaut 25 000 points. Elle arrête également le chronomètre de la porte d'écluse.

Rampe – Faites glisser la bille le long de la rampe pour marquer 50 000 points et pour relever la porte d'écluse d'un cran. Vous marquerez 500 000 points supplémentaires dès qu'elle atteindra le dernier cran supérieur.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Le Vieux Manuel



Les Ruines de la Vallée
Niveau 3



Objectif : supprimez les ptérodactyles menaçants pour que Rex puisse sauver Neeka, la belle du pays.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Boucliers – Ils valent 25 000 points chacun. Si vous les heurtez tous, vous marquerez 100 000 points supplémentaires et supprimerez un des sept ptérodactyles survolant l'arène (voir plus bas). La valeur du multiplicateur de bonus augmentera et les boucliers se remettront en place. Dès que toutes les statues seront abaissées, vous passerez au Niveau 4 : la Fièvre de la Jungle.

Ptérodactyles Volants – Les sept ptérodactyles valent 100 000 points chacun. Supprimez-les tous pour passer au Niveau 4 : La Fièvre de la Jungle.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

FIN



Les Ruines de la Vallée
Niveau 4

Objectif : frappez les cibles dans l'ordre indiqué. Rex pourra ainsi se frayer un chemin à travers la jungle et atteindre le niveau suivant.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Rampe gauche – Si la rampe gauche est allumée et que celle de droite ne l'est pas, vous marquerez 100 000 points. Ceci permet également de faire avancer Rex et d'allumer la trappe arrière et les deux rampes. Si les deux rampes sont déjà allumées, vous marquerez 50 000 points et la lumière de la rampe gauche s'éteindra.

Rampe droite – Si la rampe droite est allumée et que celle de gauche ne l'est pas, vous marquerez 100 000 points. Ceci permet également de faire avancer Rex et d'allumer la trappe arrière et les deux rampes. Si les deux rampes sont déjà allumées, vous marquerez 50 000 points et la lumière de la rampe droite s'éteindra.

Boucliers – Ils valent 25 000 points chacun. Si vous les frappez tous, vous marquerez 100 000 points. Cette action permet également de faire avancer Rex, d'allumer la trappe arrière, d'augmenter la valeur du multiplicateur de bonus et de remettre les cibles en place.



Trappe arrière – Elle vaut 5 000 points quand elle est éteinte. Une fois allumée, elle permet de marquer 125 000 points et de faire avancer le tricératops.

Rex et le tricératops – L'objectif de ce niveau est de faire avancer Rex à travers la jungle du bas jusqu'en haut de l'écran. Si vous frappez la trappe arrière quand elle est allumée, le tricératops suivra les traces de Rex et brouillera les pistes. Si Rex parvient à rejoindre le haut de l'écran et que le Tricératops n'apparaît pas, vous marquerez un million de points avant d'accéder au niveau suivant.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Le vieux Manuel



ATTAQUE DU TYRANNOSAURE

SOMMAIRE

Les Ruines de la Vallée
Niveau 5

Objectif : frappez la grotte de la falaise en évitant le tyrannosaure, ou supprimez-le pour passer au niveau suivant.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Falaise – Elle vaut 25 000 points. Si vous atteignez la cible avec le lanceur (voir plus bas) et que le tyrannosaure se trouve au même endroit, vous récupérerez 1 000 000 de points et une bille supplémentaire. Cette action permet aussi d'allumer la grotte de la falaise.

Grotte de la Falaise – Elle vaut 125 000 points et augmente la valeur du multiplicateur de bonus. Ensuite, elle renvoie la bille au lanceur. Visez la falaise. Si la grotte de la falaise est allumée quand vous la frappez, vous accéderez aux Abîmes Colorées.

Tyrannosaure – Chaque coup permet de marquer 100 000 points **mais attention :** si vous le frappez quand il a la tête baissé, il avalera la bille et vous retournerez au Niveau 1 : La Vallée Mystérieuse. Si vous le frappez cinq fois, vous marquerez un million de points et la grotte de la falaise s'allumera.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.



Les Ruines de la Vallée
Niveau 6

Objectif : le groupe doit se frayer un chemin à travers les abîmes colorées. Observez la couleur de l'itinéraire de Rex, puis détruisez les barrières qui bloquent l'entrée de la galerie de la même couleur. Enfin, frappez la galerie pour faire avancer Rex.



Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Barrières et galeries – Les trois barrières qui bloquent l'entrée des galeries valent 25 000 points chacune, ou 100 000 quand vous les heurtez toutes. La galerie s'allume quand les trois barrières ont été détruites. Frappez la galerie pour marquer 125 000 points supplémentaires ou recevez 5 000 points quand la galerie est éteinte.

Si la couleur de l'abîme (à gauche de l'écran) correspond à celle de la galerie, alors Rex peut poursuivre son chemin. Si les couleurs ne correspondent pas, Rex fera une chute libre et vous perdrez une bille. En revanche, s'il parvient à atteindre sa destination finale, vous recevrez un million de points et une bille supplémentaire. Vous pourrez également accéder au Niveau 1 : Le Hall d'Entrée du Temple Perdu.



Boucliers – Ils valent 25 000 points chacun. Si vous heurtez tous les boucliers, vous marquerez 100 000 points supplémentaires et allumerez la galerie correspondant à la couleur de l'abîme (même si les barrières ne sont pas détruites). Enfin, la valeur du multiplicateur de bonus sera augmentée.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Astuce : pour empêcher Rex de faire une chute libre si vous heurtez la mauvaise couleur, donnez une "secousse" pour le replacer au bon endroit. Mais attention, cette manoeuvre exige une grande rapidité !

Le vieux Manuel





Le Temple Perdu comporte cinq niveaux. Cliquez sur un nom ci-dessous pour connaître les objectifs et le décompte des points.

Niveau 1 : Le Hall d'Entrée

Niveau 2 : Les Murs du Destin

Niveau 3 : Les Gardes du Temple

Niveau 4 : Le Labyrinthe

Niveau 5 : Le Stégosaure



Le Viel

FIN



Le Temple Perdu
Niveau 1



Objectif : frappez les cibles dans l'ordre indiqué pour permettre à Rex, Mary et au professeur Spector d'accéder à un des deux niveaux suivants. Le déplacement de Rex le long d'une corde en haut du temple s'accompagne d'autres activités.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Lumières D.I.N.O. – Elles valent 5 000 points quand elles sont allumées, et 25 000 une fois éteintes. La valeur des lumières augmente dès que vous utilisez un flipper. Si vous arrivez à frapper toutes les lumières, vous marquerez 100 000 points et augmenterez la valeur du multiplicateur de bonus. Quand ce dernier est à son maximum, vous recevrez une bille supplémentaire. Ensuite, chaque 10e coup permet d'obtenir une bille supplémentaire et de marquer un million de points, puis deux millions, et ainsi de suite. A l'issue de chaque 10e accomplissement, vous recevrez une suite.

Piliers en pierre basculants– Chaque pilier vaut 10 000 points, et 50 000 points supplémentaires quand vous heurtez toute la série. Cette action permet également d'allumer la trappe "Multibille" quand quatre billes sont bloquées.

Trappe "Multibille" – Elle vaut 50 000 points quand elle est allumée et octroie un des bonus suivants :

- Augmentation de la valeur du multiplicateur de bonus
- Activation de la lumière "Une Bille de Plus"
- Activation du mode multibille rapide
- Activation des champignons superjets
- Activation du mode super accéléré
- Activation de la lumière " Nid"
- Attribution d'une suite
- Attribution d'un bonus aléatoire variant entre 25 000 et 150 000 points
- Activation de la lumière "Image Mobile"



– Le mode multibille démarre dès que la trappe et les lumières "Multibille" sont allumées.
– Vous recevez le super jackpot dès que la trappe et les lumières "Super Jackpot" sont allumées.
– Dès que la trappe et les lumières "Vers le Destin" sont allumées, vous passez directement au Niveau 2 : Les Murs du Destin.

Lumières S.A.U.R. – Chacune vaut 25 000 points plus 100 000 quand vous complétez la série. La lumière Nid s'allume dès que vous heurtez la série de lumières D.I.N.O. avant les lumières S.A.U.R.

Trappe "Nid" – Elle vaut 50 000 points.
Remarques :
– Le mode "Nid" se déclenche dès que la trappe et les lumières "Nid" sont allumées.
– Vous recevez le super jackpot dès que la trappe et les lumières "Super Jackpot" sont allumées.
– Vous recevez une bille supplémentaire dès que la trappe et les lumières "Une Bille de Plus" sont allumées.

Lumières A.C.T.I.O.N. – Chacune vaut 25 000 points. Si vous parvenez à les heurter toutes, vous marquerez 100 000 points supplémentaires et activerez les rampes "Action" pendant 30 secondes.

Torches – Ce tableau est composé de quatre torches valant 1 000 points chacune. Elles génèrent de la chaleur dès que vous les heurtez.

Trappe "Bille Bloquée" – Elle vaut 50 000 points et permet de recevoir un des bonus suivants :
– Quand la trappe et les lumières "Bloquer" sont allumées, la bille est bloquée et une autre est introduite sur le plateau. Au total, quatre billes peuvent être bloquées.
– Quand la trappe et les lumières "Super Jackpot" sont allumées, vous recevez le Super Jackpot.
– Quand la trappe et les lumières "Mode accéléré" sont allumées, le mode Accéléré démarre.

Trappe "Image Mobile" – Elle permet de marquer 50 000 points et d'obtenir un des bonus suivants :
– Quand la trappe et les lumières "Image mobile" sont allumées, le mode Image Mobile démarre.
– Quand la trappe et les lumières "Super Jackpot" sont allumées, vous recevez le Super Jackpot.
– Quand la trappe et les lumières "Vers les Gardes" sont allumées, alors la partie passe au Niveau 3 : Les Gardes du Temple."

Le Vieux Manuel



Rampe gauche – Elle vaut 10 000 points. Une fois allumée, elle permet d'en marquer 25 000, et Rex peut poursuivre la traversée du temple, accroché au bout d'une corde tendue au plafond. Dès que vous frappez cette rampe, la pierre précieuse change de couleur. Si vous heurtez la rampe quand la couleur de cette pierre correspond à celle des deux autres rampes, vous activerez la lumière "Image mobile".

Si Rex réussit à atteindre la pierre précieuse située au milieu du temple, vous remporterez 50 000 points et augmenterez la valeur du multiplicateur de bonus.

Rampe centrale – Elle vaut 10 000 points. Une fois allumée, elle permet d'en marquer 25 000, et Rex peut poursuivre la traversée du temple, accroché au bout d'une corde tendue au plafond. Dès que vous frappez cette rampe, la pierre précieuse change de couleur. Si vous heurtez la rampe quand la couleur de cette pierre correspond à celle des deux autres rampes, vous activerez la lumière "Image Mobile".

Tunnel du champignon – Traversez ce tunnel pour accroître la valeur du champignon (voir plus bas).

Champignons – Ils valent 1 000 points chacun et permettent de multiplier par 1 000 le nombre de traversées dans le tunnel du champignon. Grâce aux champignons superjets, la valeur des champignons passe à 25 000 points et le nombre de coups donnés contre le tunnel du champignon est multiplié par 5 000.

Tunnel central - La première traversée du tunnel permet de marquer 10 000 points. Les coups suivants effectués avec la même bille permettent d'obtenir les points suivants :

- 2e coup : active les champignons superjets.
- 3e coup : active les rampes "Action"
- 4e coup : bloque le multiplicateur de bonus (il ne se remet pas à zéro quand la bille disparaît).
- 5e coup : toutes les cibles doublent leur valeur.
- 6e coup : allume la lumière "Nid" et les trappes "Image Mobile".
- 7e coup: allume la lumière "Une bille de plus".
- 8e coup: permet de remporter un million de points. (Les coups supplémentaires permettent aussi de marquer un million de points).

Rampe droite – Elle vaut 10 000 points. Une fois allumée, elle permet d'en marquer 25 000, et Rex peut poursuivre la traversée du temple, accroché au bout d'une corde tendue au plafond. Dès que vous frappez cette rampe, la pierre précieuse change de couleur. Si vous heurtez la rampe quand la couleur de cette pierre correspond à celle des deux autres rampes, vous activerez la lumière "Image Mobile".

Quand vous frappez cette rampe, les lumières "Bille Bloquée" et "Mode Accéléré" s'allument pendant 10 secondes. La valeur de la lumière "Mode Accéléré" démarre à 50 000 points mais perd 5 000 points à chaque seconde qui passe.



Tunnel droit – Il permet de marquer 10 000 points, ou 50 000 quand il est allumé. Ensuite, vous obtenez les bonus suivants :

- 3 coups augmentent la valeur du multiplicateur de bonus (et allument la lumière "Une bille de Plus" quand le multiplicateur atteint son maximum).
- 5 coups activent les champignons superjets.
- 7 coups démarrent le mode multibille rapide.
- 10 coups allument la lumière de la trappe "Nid".
- 15 coups permettent de récupérer une bille supplémentaire.

Multibille – Il démarre dès que quatre billes sont bloquées et que vous heurtez la trappe "Multibille" quand la lumière "Multibille" est allumée. Ensuite, les trappes Multibille, Nid, Bille Bloquée, et Images Mobiles relâchent chacune une bille. La première bille morte est automatiquement remplacée durant les dix premières secondes du mode multibille, et toutes les lumières "Jackpot" sont également allumées. Dès que vous heurtez une cible Jackpot, une autre cible devient le nouveau jackpot. Les valeurs du jackpot sont les suivantes (il n'existe pas d'ordre particulier) :

Jackpot 1 : 100 000 points
Jackpot 2 : 250 000 points
Jackpot 3 : 500 000 points
Jackpot 4 : 750 000 points
Jackpot 5 : 200 000 points
Jackpot 6 : 250 000 points

Dès que vous remportez le sixième jackpot, les supers jackpots vous sont accordés de la façon suivante :

- Trappe "Bloquer" : 300 000 points
- Trappe "Nid" : 350 000 points
- Trappe "Image Mobile" : 400 000 points
- Trappe "Multibille" : 500 000 points

Dès que vous remportez le super jackpot, la séquence du jackpot reprend et les points doublent puis triplent leur valeur.

Dès que le mode multibille est terminé, la lumière "Vers les Gardes" s'allume. Frappez la trappe placée derrière pour accéder au Niveau 3 : Les Gardes du Temple.

Le vieux Manuel



Multibille rapide – Deux billes sont relâchées depuis les trappes "Multibille" et Image Mobile". Les champignons sont les cibles, et le score est calculé de la manière suivante :

- 10 coups : 50 000 points
- 15 coups : 60 000 points
- 20 coups : 70 000 points
- 25 coups : 80 000 points
- 30 coups : 90 000 points
- 40 coups : 100 000 points

Mode accéléré – Frappez la rampe droite pour allumer pendant dix secondes la lumière "Mode Accéléré" à l'entrée de la trappe "Bille Bloquée". Ensuite, heurtez la trappe "Bille Bloquée" pour bloquer une bille et déclencher le mode multibille afin de gagner des points bonus. La trappe "Bille Bloquée" démarre à 50 000 points mais sa valeur baisse de 5 000 points à chaque seconde qui passe.

Mode super accéléré – Trois dinosaures sortent de leur cachette pendant 10 secondes. Quand vous en heurtez un, vous remportez 1 000 000 de points. Le deuxième coup permet de marquer 2 000 000 de points et le troisième 3 000 000. Si vous parvenez à les frapper tous les trois durant la durée qui vous est accordée par le chronomètre, les dinosaures réapparaîtront et le score débutera à 4 000 000 de points, et ainsi de suite.

Rampes "Action" – Cette phase démarre dès que vous avez frappé toutes les lumières A.C.T.I.O.N. Pendant 30 secondes, les trois rampes permettent de marquer 20 000 points quand vous les heurtez. Pendant ce temps, Rex continue sa progression accroché à la corde tendue au plafond. Dès qu'il atteint la pierre précieuse située au centre de l'écran, vous obtenez une bille supplémentaire plus 100 000 points, et le multiplicateur de bonus voit sa valeur augmenter (ou vous recevrez 100 000 points s'il a atteint sa limite). Cette action active également les champignons superjets. Après 30 secondes, Rex continuera sa progression quand vous frapperez les rampes mais vous n'obtiendrez que la valeur réelle des points. Si Rex atteint la pierre précieuse après la durée qui vous est accordée, vous marquerez 50 000 points et la valeur du multiplicateur de bonus sera accrue.

Cible "Nid" – Cinq dinosaures sortent rapidement de leur cachette pendant 30 secondes. Ils valent 10 000 points chacun et dès que vous les frappez ils retournent se cacher. Si vous les heurtez tous les cinq durant la durée qui vous est accordée par le chronomètre, vous pourrez recommencer mais la valeur des points sera doublée. La valeur maximum de chaque dinosaure est de 100 000 points.

Cible "Image Mobile" – La pierre précieuse au centre du temple clignote et un dinosaure apparaît. Il reste visible pendant 15 secondes. Frappez-le pour marquer 10 000 points et pour le renvoyer dans ses foyers. Ensuite, un autre dinosaure apparaît d'une valeur de 20 000 points. En frappant les autres dinosaures, vous pourrez augmenter leur valeur jusqu'à 100 000 points.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.



Le Vieux Manuel



Le Temple Perdu
Niveau 2



Objectif : Rex, Mary et le professeur sont à "l'étroit". Pour les sauver, vous devez frapper les cibles basculantes, les trappes des alcôves, et le tunnel central dans l'ordre requis.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Cibles basculantes – Ces cinq cibles permettent de remporter 15 000 points plus 100 000 autres quand vous les heurtez toutes. Cette dernière action permet également d'augmenter le multiplicateur de bonus et d'allumer les trois trappes des alcôves (voir plus bas). *Quand vous effectuez cette action pour la première fois, vous assisterez à une suite d'événements qui permettront de libérer le trio des Murs du Destin.*

Trappes des alcôves – Chaque trappe permet de remporter 5 000 points quand vous les heurtez. Une fois allumées, elles valent 20 000 points chacune et quand la bille passe dessus, elle se retrouve bloquée. Ensuite, vous assisterez à une *série d'événements qui permettront de sauver le trio.* Dès que les trois alcôves contiennent chacune une bille, le mode multibille démarre.



Tunnel Central – Il vaut 5 000 points et représente la cible du jackpot dans le mode multibille. *Si vous parvenez à frapper le tunnel quand il est allumé, vous déclencherez la dernière série d'événements permettant de sauver le trio.*

Multibille – Au démarrage du mode multibille, les trois billes sortent des alcôves, et le jackpot du tunnel central vaut 100 000 points. Chaque coup porté sur une des alcôves durant le mode multibille double la valeur du tunnel central. De même, si vous heurtez les alcôves, la bille en jeu sera bloquée à moins que vous n'en ayez pas d'autres à votre disposition. Si vous frappez le jackpot, toutes les billes bloquées seront remises en jeu et la valeur du jackpot sera établie à 100 000 points.

Si vous frappez le jackpot au moins une fois avant la fin du mode multibille, vous passerez au Niveau 3 : Les Gardes du Temple. Dans le cas contraire, vous accéderez au niveau 3 mais ne recevrez que 50 000 points. La première bille morte est automatiquement remplacée durant les dix premières secondes du mode multibille.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Le Vieux Manoir





Le Temple Perdu
Niveau 3

Objectif : faites avancer Rex en évitant la vigilance des gardes du temple.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Cibles lumineuses – Ces cinq cibles permettent de remporter 5 000 points plus 50 000 autres si vous les heurtez toutes. Cette dernière action permet également d'accroître la valeur du multiplicateur de bonus et d'allumer la trappe de la galerie.

Rampe principale – Elle vaut 10 000 points et allume une des lumières du compteur lumineux. Chaque lumière attribue une chance supplémentaire à notre héros lors de la sélection d'une pierre durant la ballade de Rex.

Cible plate du tunnel principal – Une cible plate dissimulée en haut du tunnel permet de marquer 1 000 points et tous les coups administrés par la suite seront multipliés par 1 000. La lumière "Une Bille de Plus" s'allume après les 8e, 21e et 50e coups.

Trappe de la galerie – Elle représente 1 000 points, et une fois éclairée elle en vaut 15 000 et permet de faire avancer Rex. Vous recevrez une bille supplémentaire si vous frappez la lumière "Une Bille de Plus" quand elle est allumée.



La ballade de Rex – L'action se déroule maintenant sur le côté gauche de l'écran. Le but est de faire avancer Rex de pierre en pierre jusqu'à ce qu'il atteigne le côté opposé. Pour mettre les pierres en relief, utilisez les touches des flippers (gauche et droite), puis sélectionnez-les avec la touche correspondant au lanceur. Chaque rangée de pierres comprend un ou deux éléments piégés. Si la pierre sélectionnée est piégée, Rex sera menacé par un des gardes et vous devrez recommencer la manoeuvre. Le nombre d'actions que vous pouvez effectuer dépend du nombre de lumières affichées par le compteur lumineux (en haut à droite de l'écran). Chaque action réussie rapporte 10 000 points et toute opération consécutive réussie sera multipliée par 5 000. Si Rex parvient à rejoindre l'autre côté en évitant les pièges, vous marquerez 100 000 points et recevrez une bille supplémentaire. Ensuite, la partie passera au Niveau 4 : Le Labyrinthe.

Si vous n'avez pas la possibilité d'effectuer d'autres manoeuvres (le compteur lumineux est éteint), Rex restera où il est et une nouvelle bille sera introduite dans le jeu. Pour faire avancer Rex, vous devez "recharger" le compteur en vous aidant de la rampe principale.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.





Le Temple Perdu
Niveau 4

Objectif : frappez les cibles dans l'ordre indiqué pour que Rex traverse le labyrinthe situé à droite.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Cibles lumineuses – Ces cinq cibles permettent de marquer 5 000 points et 25 000 autres quand vous les heurtez toutes. Cette action permet également d'accroître la valeur du multiplicateur de bonus et d'allumer la trappe centrale.

Trappe Centrale – Elle vaut 15 000 points et chaque coup permet à Rex d'effectuer trois pas vers la sortie. Chaque pas vaut 20 000 points. Si Rex parvient à quitter le labyrinthe, vous marquerez 50 000 points et pourrez passer au Niveau 5 : Le Stégosaure.

Rampes – Au-dessus de chaque rampe se trouve un symbole indiquant une direction (vers le haut, vers le bas, à droite ou à gauche). Si vous heurtez une des rampes, Rex avancera d'un pas dans la direction indiquée. Chaque pas vaut 20 000 points, mais si Rex rentre dans le mur, vous recevrez seulement 10 000 points. Dès que Rex quitte le labyrinthe, vous remportez 50 000 points et pourrez accéder au niveau suivant.



Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Le Vieux Manuel





Le Temple Perdu
Niveau 5



Objectif : avec de la nourriture, essayez d'éloigner le stégosaure de l'entrée de la cave pour permettre à Rex et à ses compagnons de s'échapper. Heurtez les champignons pour allumer les arbres fruitiers puis frappez les têtes de tyrannosaures.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas.
Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Champignons – Chaque coup permet de marquer 1 000 points et allume une des lumières des arbres fruitiers situés derrière. Quand les 16 lumières seront allumées, les trappes des tyrannosaures s'illumineront à leur tour.



Trappes des tyrannosaures – Visez les têtes affamées des tyrannosaures et marquez 5 000 points quand elles sont éteintes. Une fois allumées, chacune vaut 25 000 points et permet de nourrir le stégosaure. Dès que vous frappez un tyrannosaure, sa gueule se referme et l'animal ne sera plus disponible. Le but est de frapper toutes les têtes de tyrannosaures quand elles sont allumées pour éloigner le stégosaure de l'entrée de la cave. Une fois terminé, vous accéderez au niveau suivant : le Laboratoire de Heckla.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.



LES SALLES DE HECKLA

SOMMAIRE

Dans les Salles de Heckla, vous trouverez cinq niveaux. Cliquez sur un nom ci-dessous pour connaître les objectifs et le décompte des points.



Niveau 1 : Le Laboratoire de Heckla

Niveau 2 : L'Usine de Robots

Niveau 3 : Les Engins Diaboliques

Niveau 4 : Gare au Dinobot !

Niveau 5 : La Dernière Bataille de Heckla

Le Vieux Jeux

FIN



Les Salles de Heckla
Niveau 1



Objectif : le laboratoire abrite la machine de transformation dont Heckla se sert pour changer les gens en monstres préhistoriques. Cette appareil a déjà fait une victime en la personne de Neeka, et Mary risque de connaître le même sort. Pour éviter cette tragédie, Rex doit s'échapper du laboratoire et trouver un moyen de la sauver. Les rampes et les lumières OVERLOAD sont les seules à pouvoir désactiver la machine de Heckla.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Lumières H.I.T. – Elles valent 5 000 points allumées, et 25 000 quand elles sont éteintes. Leur valeur augmente dès que vous utilisez un flipper. Si vous les frappez toutes, vous marquerez 100 000 points et augmenterez la valeur du multiplicateur de bonus. Quand ce dernier atteint sa limite, vous recevrez un bonus de 100 000 points.

Cibles de la zone dangereuse – Ces trois cibles valent 15 000 points chacune. Si vous parvenez à les frapper toutes, vous recevrez 50 000 points et allumerez la lumière "Bille Bloquée" permettant d'activer la trappe principale.

Trappe Principale – Elle permet de marquer 10 000 points et bloque la bille quand la lumière "Bille Bloquée" est allumée. Le blocage de la troisième bille déclenche le mode multibille. Quand la lumière "Vers les Robots" est allumée, la partie passe au Niveau 2 : L'Usine de Robots.



Cible OVERLOAD – Elle vaut 5 000 points. Une fois allumée, elle en vaut 25 000 et permet d'illuminer la première lettre du mot OVERLOAD. Pour rallumer la cible Overload, vous devez frapper une des quatre rampes. Dès que toutes les lumières OVERLOAD sont actives, la lumière "Vers les Robots" de la trappe principale s'allume.

Cible plate du tunnel principal – La cible plate en haut du tunnel vaut 15 000 points et augmente la valeur du champignon de 1 000 points dès que vous la heurtez. Vous recevez également un bonus suivant le nombre de fois que vous frappez la cible plate :
- 1 coup active les gardes de Heckla.
- 3 coups augmentent le multiplicateur de bonus (quand le multiplicateur est à sa limite, la lumière "Une Bille de Plus" s'allume).
- 5 coups activent les champignons superjets.
- 7 coups activent les gardes de Heckla.
- 15 coups permettent de recevoir une bille supplémentaire.
- 20 coups permettent de recevoir une Suite.

Rampes en bois – Quand la bille parcourt ces rampes, vous marquez 10 000 points ou 5 000 quand elles sont allumées. A chaque coup reçu, elles restent allumées pendant 45 secondes. L'illumination simultanée des quatre rampes déclenche le mode Overload pendant 30 secondes, et la valeur des rampes passe à 25 000 points. Si vous frappez les rampes durant ce mode, vous allumerez la cible Overload.

Libérer Neeka – Durant cette phase, Neeka commence son processus de transformation. Si la lumière "Vers les Robots" s'allume (voir la cible Overload), avant que la bille frappe la trappe principale, Neeka pourra s'extirper de la machine de transformation de Heckla et vous passerez au Niveau 2 : l'Usine de Robots. Sinon, Neeka sera supprimée et Rex sera confronté à biens des problèmes.

Les Gardes de Heckla – Cette phase débute dès que Neeka est supprimée (voir plus haut). Six hommes des cavernes apparaissent, valant chacun 10 000 points. Frappez-les pendant les 45 secondes qui vous sont données pour redémarrer le mode. La valeur de ces individus augmente et la durée qui vous est accordée diminue après un certain nombre de coups :

2e fois : 20 000 points	40 secondes
3e fois : 30 000 points	35 secondes
4e fois : 40 000 points	30 secondes
5e fois : 50 000 points	25 secondes
6e fois : 60 000 points	20 secondes
7e fois : 100 000 points	15 secondes

Levi Manuel



Rex prend le large – Cette phase démarre dès que les gardes de Heckla ont été vaincus. Vous devez allumer la lumière "Vers les Robots" (voir la cible Overload) et frapper la trappe principale pour permettre à Rex d'accéder au Niveau 2 : l'Usine de Robots.

Champignons – Ils valent 1 000 points chacun, et chaque coup donné contre la cible plate du tunnel principal est multiplié par 1 000. Grâce aux champignons surperjets, les champignons valent 25 000 points chacun, et chaque coup donné contre la cible plate du tunnel principal est multiplié par 5 000.

Multibille – Cette phase commence dès que la trappe principale bloque trois billes (qui seront ensuite relâchées). La première bille morte est automatiquement remplacée durant les dix premières secondes du mode multibille, et les lumières Jackpot s'allumeront une à la fois. Dès que vous frappez une cible Jackpot, elle s'éteint et une autre cible devient alors le nouveau jackpot. Les valeurs du jackpot sont les suivantes :

Rampe 1 : 100 000 points
Rampe 4 : 250 000 points
Rampe 2 : 500 000 points
Rampe 3 : 750 000 points

Après avoir remporté le quatrième jackpot, la cible plate du tunnel principal devient une cible super jackpot valant un million de points à chaque coup.

Dès que vous remportez le Super Jackpot, la séquence du jackpot recommence et la valeur des points est doublée, puis triplée.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.



Le vieux Manuel



Les Salles de Heckla
Niveau 2

Objectif : frappez le robot présent dans le laboratoire puis lancez la bille dans la cellule à gauche pour déclencher l'attaque des robots. Rex doit tous les supprimer avant de continuer.



Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Robots du laboratoire – Au commencement du niveau, vous voyez un robot traverser le laboratoire. Heurtez-le pour marquer 10 000 points. Cette action permet également de le détruire et d'allumer la trappe de la cellule. Ensuite, frappez la trappe de la cellule pour déclencher l'attaque des robots à gauche de l'écran. Après chaque attaque, la destruction du robot du laboratoire nécessite un coup supplémentaire. Le compteur placé à l'arrière du laboratoire indique la quantité d'énergie que le robot a à sa disposition avant d'être détruit. Quand un robot du laboratoire parvient à atteindre la porte à gauche, dix robots supplémentaires participeront à l'attaque.

Trappe de la cellule – Elle vaut 5 000 points. Mais une fois allumée, elle vous permet d'en marquer 10 000. Elle augmente également la valeur du multiplicateur de bonus et déclenche l'attaque des robots. Votre bille sera bloquée jusqu'à la fin de l'attaque.

Attaque des robots – Rex apparaît à gauche de l'écran et une grosse porte s'ouvre sur une armée de robots qui se lancent à l'assaut. Utilisez les touches des flippers pour diriger Rex vers la droite ou vers la gauche. Quand un robot se trouve devant lui, Rex tire automatiquement pour le détruire. Le groupe attaquant comprend dix robots plus les survivants du laboratoire (voir plus haut). Chaque robot éliminé permet de marquer 10 000 points. Si l'un d'eux parvient à outrepasser la vigilance de Rex, ce dernier est alors roué de coups et vous retombez au Niveau 1 : le Laboratoire de Heckla. Dès que tous les robots auront été éliminés, la bille vous sera rendue. Enfin, si vous survivez à la cinquième attaque, vous passerez au Niveau 3: les Appareils Diaboliques.



Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de Bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Le Vieux Manuel





Les Salles de Heckla
Niveau 3

Objectif : frappez les tours lumineuses pour charger le Super Canon Laser Assimilateur (SCLA) puis tirez en direction des "dinosaures".



Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.

Tours lumineuses – Frappez ces trois cibles pour marquer 15 000 points et pour allumer les lumières pendant 15 secondes. Ensuite, les cinq lumières situées en haut des tours s'éteignent toutes les secondes. Si les trois lumières des tours s'allument en même temps, vous marquerez 100 000 points et activerez le Super Canon Laser Assimilateur. La bille sera bloquée jusqu'à la désactivation du SCLA.

Cibles Basculantes – Chacune représente 10 000 points. Si vous les heurtez toutes, vous obtiendrez 100 000 points supplémentaires et pourrez augmenter le multiplicateur de bonus et permettre aux lumières de la tour de s'allumer pendant 20 secondes.

Super Canon Laser Assimilateur – Utilisez le lanceur pour activer le SCLA. Le viseur indique la direction du canon. Le but est de frapper les "dinosaures" situés dans l'enclos. Si vous parvenez à les heurter, vous recevrez 100 000 points et la bille sera remise en jeu. Dès que les cinq dinosaures auront été touchés, vous accéderez au Niveau 4 : Gare au Dinobot !.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.



Salles de Heckla
Niveau 4

Objectif : soyez adroit et tirez au bon moment pour que Rex puisse monter à bord du Dinobot mécanique et affronter Heckla une dernière fois.

Pour obtenir des informations et connaître le nom des différents éléments, cliquez simplement dessus. Des descriptions sont également fournies plus bas. Pour passer directement au texte descriptif, cliquez sur le lien hypertexte.



Cibles basculantes – Ces sept cibles sont reliées au Dinobot et valent chacune 10 000 points. En les heurtant toutes, vous en marquerez 100 000. Cette action augmentera également la valeur du multiplicateur de bonus et fera avancer le Dinobot.

Le Dinobot – La tête du dinobot commence à bouger dès que vous heurtez toutes les cibles basculantes. Si pendant les cinq premières secondes, vous frappez le Dinobot quand il a la tête en bas, vous remporterez un million de points. Ensuite, cette valeur diminuera de 100 000 points toutes les cinq secondes jusqu'à ce qu'elle atteigne le chiffre 100 000. Si vous heurtez le dinobot quand il a la tête en haut, Rex pourra monter à bord et accéder au Niveau 5 : la Dernière Bataille de Heckla. Si vous frappez le Dinobot quand il a la tête en bas, vous marquerez 5 000 points.

Lignes de sortie, portes de sortie, lignes de retour – Vous marquez 1 000 points quand vous traversez une de ces lignes. Cependant, si vous perdez la bille (et que la porte de sortie est ouverte), vous marquerez 2 000 points. Au niveau facile, les portes de sortie sont constamment relevées. Au niveau difficile, si vous frappez une ligne de sortie, la porte du côté correspondant descend après cinq secondes, et la lumière bleue de la ligne de retour s'allume. Pour relever la porte, frappez la ligne de retour. Quand la porte de sortie est abaissée, vous marquerez 100 000 points si la bille reste en jeu pendant au moins deux secondes et si elle sort par cette porte.

Multiplicateur de bonus – Il augmente de 2 à 8 fois le bonus de chaque bille. La valeur du multiplicateur augmente quand vous frappez des cibles spéciales, et vous recevez des points supplémentaires dès que la bille est perdue.

Salles de Heckla Niveau 5

En raison de la nature étrange de la technologie découverte à cet endroit, nous sommes au regret de vous annoncer que les créateurs du jeu ont décidé de classer ce niveau TOP SECRET !!!
Seuls les aventuriers du continent perdu dotés d'une autorisation "N5" ont accès à la documentation décrivant ce niveau.

Indice : *"Une image vaut mieux que des paroles."*



Le Vieux Manuel

FIN



Augmentation de valeur — Certaines cibles comme le multiplicateur de bonus et les lumières des épreuves voient leur valeur augmenter dès que vous frappez une autre cible.

Bille morte — C'est une bille qui descend directement dans le trou sans marquer de points mais il est parfois possible de la récupérer.

Déviation de la bille — La modification de la trajectoire d'une bille s'obtient en tapant sur le plateau du jeu. Dans *3-D Ultra Pinball*, appuyez sur la barre d'espace pour simuler un coup (c'est la bille qui bouge et non le plateau). Appuyez sur la touche / pour donner un coup à droite, ou sur la touche Z pour un coup à gauche. Veillez à ne pas appuyer trop souvent ni trop longtemps sur ces touches car vous risquez de provoquer un tilt et de perdre les billes en jeu. Vous pouvez modifier les touches de contrôle de déviation de la bille dans le menu des Préférences.

Blocage de bille — Quand une bille est bloquée, elle est conservée jusqu'au démarrage du mode "multibille". Vous pouvez bloquer jusqu'à deux billes avant de commencer une partie à plusieurs billes. Celles-ci seront ensuite relâchées simultanément.

Bonus des billes perdues — Ce sont les points de bonus accumulés par chaque bille et qui sont totalisés par le joueur quand la bille tombe dans le trou. La valeur des bonus peut être accrue par le multiplicateur de bonus.

Champignons — Ce sont les obstacles placés sur le plateau qui permettent de marquer des points et de renvoyer la bille. Après un certain nombre de coups, la plupart des champignons deviennent des champignons surperjets : ils s'allument et rapportent davantage de points.

Champignons Surperjets — Ces champignons permettent de marquer davantage de points et renvoient la bille plus loin que les champignons classiques. Ces derniers deviennent des champignons surperjets dans la majeure partie des cas après un certain nombre de coups.

Cible plate — C'est une cible permettant de marquer des points lorsque la bille roule dessus. Vous pouvez accumuler des points en les frappant plusieurs fois de suite. Ces cibles sont souvent reliées les unes aux autres et permettent d'obtenir un bonus si vous les heurtez toutes.

Le vieux Manuel



Flippers — Ce sont les leviers qui servent à frapper la bille. Les flippers principaux sont les deux flippers qui gardent l'entrée du trou.

Frondes — Ce sont les deux champignons d'angle situés au-dessus des flippers principaux et qui renvoient la bille avec force.

Lanceur — C'est la tige activée par un ressort et qui propulse une nouvelle bille dans le jeu. La distance parcourue par la bille dépend de la force avec laquelle elle est lancée. Dans *3-D Ultra Pinball*, appuyez sur la flèche bas pour comprimer le ressort puis relâchez-la pour envoyer la bille. Vous pouvez sélectionner une autre touche dans le menu des Préférences.

Ligne latérale — Ce sont les couloirs étroits longeant les frondes et qui orientent la bille vers les flippers principaux.

Ligne — C'est un couloir étroit dans lequel passe la bille. Une ligne contient généralement un renvoi ou une cible plate.

Multiplicateur de bonus — Il accroît de 2 à 8 fois le bonus de la bille perdue. Le multiplicateur est activé quand vous frappez certaines cibles, ce qui permet d'accroître rapidement le bonus dès que la bille disparaît.

Plateau — Surface sur laquelle se déroule le jeu.

Porte lumineuse — Elle est placée sur une ligne de retour. Si vous frappez la ligne de retour quand la porte est illuminée, vous ouvrirez la porte de la ligne de renvoi et la bille sera renvoyée dans le jeu.

Suite — Cette fonction permet de poursuivre une partie quand vous perdez la dernière bille. Le score est remis à zéro mais vous conservez les niveaux déjà accomplis. Dès que vous quittez une partie, les suites ne sont plus disponibles.

Le vieux Manuel



Tilt — Il se produit quand le coup donné est trop fort ou quand il dure trop longtemps. Dans ce cas, vous perdez la bille en cours. En réalité, le tilt permet de "ménager" les billards électriques en pénalisant les joueurs trop brusques. Cependant, les joueurs expérimentés ne tarderont pas à maîtriser la technique de déviation de la bille sans provoquer de tilt.

Trappe — Il s'agit d'une cible placée dans un renfoncement du tableau. Quand la bille tombe dedans, elle y reste momentanément et permet d'ouvrir des portes, d'obtenir des points bonus et de déclencher le mode "multibille".

Trou — Il représente l'espace séparant les flippers du bas et dans lequel la bille disparaît. Ce genre d'action est fortement déconseillé. La plupart des cibles accumulent des points bonus qui vous sont remis quand vous perdez la bille.

Tunnel — Ce passage en U entoure une cible et renvoie la bille d'où elle provient.

Le vieux Manuel





Boutons de la barre d'outils
Pour trouver un mot ou une phrase dans le texte, cliquez sur le bouton **Rubriques d'Aide** puis sur l'onglet **Trouver**. La première fois, vous serez guidé tout au long du processus. (Veuillez réduire la taille des bases de données quand cette option apparaît). Ensuite, vous verrez apparaître la boîte de dialogue Trouver. Suivez les instructions et utilisez Options dans la boîte de dialogue pour améliorer le processus de recherche.

Toutes les parties du texte **surlignées en rouge** (en vert pour les utilisateurs possédant un Macintosh) représentent un lien hypertexte vers un article correspondant. Cliquez simplement sur le texte surligné en rouge pour rejoindre l'article désiré. Pour procéder dans le sens inverse, cliquez sur le bouton **Arrière**.

Pour améliorer le processus de recherche, un menu hypergraphique, en bas des rubriques des tableaux, permet de passer directement aux articles correspondants.

Pour imprimer la rubrique en cours, appuyez sur le bouton **Imprimer**.

Les rubriques sont classées dans un ordre particulier. Pour passer d'une rubrique à l'autre en respectant cet ordre, cliquez sur les boutons : [<<] et [>>].

A l'ouverture du manuel, le **Sommaire** apparaît avec les rubriques et les articles principaux. Pour voir le sommaire quand vous parcourez le manuel, cliquez sur Sommaire en haut à gauche.

Cliquez sur **Support Tech.** Pour passer directement à la rubrique correspondante du manuel en ligne.

Le vieux Manuel



Menus déroulants du manuel en ligne

Fichier

Ouvrir – ouvre un autre fichier d'aide.

Imprimer la rubrique – imprime la rubrique en cours. Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** placé en haut de la barre d'outils.

Quitter – ferme le manuel en ligne.

Edition

Copier – copie le texte de la rubrique dans le presse-papiers.

Annoter – permet d'inscrire une remarque dans la rubrique en cours. Celle-ci est caractérisée par un trombone vert qui précède toujours le premier texte de la rubrique.

Signet

Définir – permet de créer un signet et de le faire apparaître dans le menu déroulant. Vous pouvez ensuite sélectionner le signet n'importe où dans le manuel grâce à ce menu.

Options

Aide toujours visible – ces sélections permettent de placer l'écran d'Aide dessus ou dessous la fenêtre de jeu.

Par défaut

Visible

Non visible

Afficher l'historique – grâce à cette liste, vous pouvez rejoindre directement la rubrique précédente en double-cliquant directement dessus.

Police – ces sélections permettent de définir la taille des polices dans le manuel.

Petite

Normale

Grande

Utiliser les couleurs système – réduit à 16 le nombre de couleurs utilisées dans ce manuel.

Aide

Utiliser le manuel en ligne – ouvre la rubrique correspondante.

Version – affiche le compilateur d'aide de Microsoft Windows et les informations relatives à Pinball.

Pour parcourir de longs articles dans une rubrique, cliquez sur la barre de défilement ou sur les flèches Haut/Bas à droite, ou utilisez les touches Page Suivante et Page Précédente.



Le vieux Manuel



Services des ventes et des consommateurs

U.S.A.
Sierra Direct
7100 W. Center Rd
STE 301
Omaha, NE 68106

U.S.A. Sales Phone: (800) 757-7707
International Sales: (425) 746-5771
Hours: Monday-Saturday 7AM to 11 PM CST,
Sundays 8 AM to 9PM CST
FAX: (402) 393-3224

Royaume-Uni
CUC Software International Limited
2 Beacontree Plaza,
Gillette Way,
Reading, Berkshire
RG2 0BS United Kingdom

Main: (0118) 920-9111
Monday-Friday, 9:00 a.m. - 5:00 p.m.
Fax: (0118) 987-5603
Disk/CD replacements in the U.K. are £6.00,
or £7.00 outside the UK. Add "ATTN.: Returns."

France
CUC Software International Limited
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Le Newton"
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt Cedex

Téléphone : (01) 46-01-46-50
Lundi au vendredi de 9h à 19h
Fax: (01) 46-30-00-65

Allemagne
CUC Software International Limited
Robert-Bosh-Str. 32
D-63303 Dreieich

Tel: (0) 6103-99-40-40
Montag bis Freitag von 9h – 19Uhr
Fax: (0) 6103-99-40-35

Ventes en ligne

CompuServe United Kingdom:	GO UKSIERRA
CompuServe France:	GO FRSIERRA
CompuServe Germany:	GO DESIERRA
Internet USA:	http://www.sierra.com
Internet United Kingdom:	http://www.sierra-online.co.uk
Internet France:	http://www.sierra.fr
Internet Germany:	http://www.sierra.de

Le vieux Manuel



Support Technique

Assistance technique automatisée - USA
1-425-644-4343

Sierra On-Line offre 24h/24 un support technique automatisé où vous trouverez les réponses aux questions les plus demandées. Pour accéder à ce service, composez le (425) 644-4343 et suivez les instructions pour trouver une solution à un problème particulier. En cas d'échec, n'hésitez pas à nous contacter par courrier ou par fax, ou à nous joindre par l'intermédiaire de notre site Web.

Support technique - U.S.A.

Sierra On-Line
Technical Support
P.O. Box 85006
Bellevue, WA 98015-8506

Main: (425) 644-4343
Monday-Friday, 8:00 a.m. - 4:45 p.m. PST
Fax: (425) 644-7697

Assistance technique automatisée - Royaume-Uni
(0118) 920-9111

CUC Software International Limited offre 24h/24 un support technique automatisé où vous trouverez les réponses aux questions les plus demandées. Pour accéder à ce service, composez le (0118) 920-9111 et suivez les instructions pour trouver une solution à un problème particulier. En cas d'échec, n'hésitez pas à nous contacter par courrier ou par fax, ou à nous joindre par l'intermédiaire de nos sites sur Internet ou Compuserve.

Support technique - Royaume-Uni

CUC Software International Limited
2 Beacontree Plaza,
Gillette Way,
Reading, Berkshire
RG2 0BS United Kingdom

Phone: (0118) 920-9111
Monday-Friday, 9:00 a.m. - 5:00 p.m.
Fax: (0118) 987-5603
Disk/CD replacements in the U.K. are £6.00,
or £7.00 outside the UK. Add "ATTN.: Returns."

France

CUC Software International Limited
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Le Newton"
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt Cedex

Téléphone: 01-46-01-46-50
Lundi au vendredi de 9h à 19h
Fax: 01-46-30-00-65

Allemagne

CUC Software International Limited
Robert-Bosh-Str. 32
D-63303 Dreieich
Deutschland

Tel: (0) 6103-99-40-40
Montag bis Freitag von 9 – 19Uhr
Fax: (0) 6103-99-40-35
Mailbox: (0) 6103-99-40-35

Espagne

CUC Software International Limited
Avenida de Burgos 9
1°-OF2
28036 Madrid

Teléfono: (01) 383-2623
Lunes a Viernes de 9h30 a 14h y de 15h a 18h30
Fax: (01) 381-2437

Italie

Contattare il vostro distribotore.

Le vieux Manuel



GARANTIE SIERRA

VOUS AVEZ LE DROIT D'UTILISER CE PRODUIT POUR VOTRE USAGE PERSONNEL, MAIS VOUS NE POUVEZ PAS VENDRE OU TRANSFÉRER DES REPRODUCTIONS DU MANUEL, DE LA DOCUMENTATION OU DU CODE DE CE PRODUIT SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT, OU LOUER CE PRODUIT À UN TIERS. VOUS NE POUVEZ UTILISER QU'UN SEUL EXEMPLAIRE DE CE PRODUIT SUR UN SEUL TERMINAL CONNECTÉ À UN SEUL ORDINATEUR. VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER CE PRODUIT EN RÉSEAU OU L'INSTALLER SUR PLUS D'UN ORDINATEUR OU UN TERMINAL D'ORDINATEUR.

REPRESENTATION ILLEGALE : SIERRA GARANTIT LE BON FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME COMME DECRIT DANS LE MANUEL DE L'UTILISATEUR. AUCUNE PUBLICITE, DESCRIPTION, OU REPRESENTATION EFFECTUEE PAR UN REVENDEUR, UN DISTRIBUTEUR, UN AGENT OU UN EMPLOYE DE SIERRA NE PEUT ENGAGER LA RESPONSABILITE DE SIERRA OU MODIFIER LES TERMES DE CETTE GARANTIE.

SIERRA N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ DIRECTE OU INDIRECTE, IMPLICITE OU EXPLICITE, CONCERNANT CE PRODUIT ET N'ASSURE D'AUTRES GARANTIES QUE CELLES IMPOSÉES PAR LA LOI. SIERRA DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ SUR L'UTILISATION DE CE PRODUIT À DES FINS PARTICULIÈRES ET SUR LA COMMERCIALISATION DE CE PRODUIT. CERTAINS ÉTATS OU PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE CERTAINES GARANTIES IMPLICITES ET CETTE LIMITATION PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE CAS.

SIERRA NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, DIRECTS OU INDIRECTS LIÉS À L'UTILISATION DE CE PRODUIT, MÊME SI SIERRA EST AVISÉ OU AVERTI DES POSSIBILITÉS DE TELS DOMMAGES. SIERRA NE POURRA DONC ÊTRE TENU RESPONSABLE DES PERTES DE PROFITS OU DE REVENUS, OU DE DOMMAGES OU COÛTS RÉSULTANT D'UNE PERTE DE TEMPS, DE DONNÉES OU DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, OU POUR TOUT AUTRE MOTIF. EN AUCUN CAS LA RESPONSABILITÉ DE SIERRA NE POURRA ÊTRE ENGAGÉE AU-DELÀ DU PRIX D'ACHAT DE CE PRODUIT. CERTAINS ÉTATS OU PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE CERTAINES GARANTIES IMPLICITES ET CETTE LIMITATION PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE CAS.

Copyright/Marques déposées

1997 Sierra On-Line, Inc. et désignent des marques déposées par Sierra On-Line, Inc, ou sous licence accordée à Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés.

