GAME MANUAL
MANUEL DE JEU



ATARI®

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions. Reproduction of this document or of any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari corporation.

Crystal Mines II Copyright 1990-1991 Ken Beckett, licensed to Color Dreams and Atari Corporation. Trademark Color Dreams. All rights reserved. Atari, the Atari logo and Lynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All rights reserved.

CRYSTAL MINES II

The Crystal Mines once brought riches and prominence to the surrounding towns. Then the miners went too deep--into the lair of dangerous demons who live deep within the earth. These deadly monsters made mining impossible. Worse yet, they began to leave the mines and terrorize the community. The mines were closed and the community deteriorated.

That was years ago. Now, a local scientist has developed a robot capable of destroying the demons once and for all. Shortly before his mysterious disappearance, he showed you how his creation works. Now it is up to you to use his Lynx Robot Controller to lead the robot through the mines, destroying the demons and recovering the precious crystals. For your reward, you can keep everything the robot picks up. Also, you will have saved the community.

Getting Started

1. Insert your Crystal Mines II game cartridge in your Lynx.

2. Turn on the Lynx.

3. The Crystal Mines II title screen appears.

4. Press A or B. A second title screen appears.

5. Press A or B again. The Enter Level Code screen appears (Screen 1). (Screen numbers in these instructions refer to the Gallery of Game Screens at the end of this manual.)

6. To start the game at the first level, press A. To skip to a higher level, enter the code provided during a pause in game play, and then press A. The game begins.

Playing the Game

The object of Crystal Mines II is to move through each level, picking up crystals as you go. To successfully complete a level, the robot must pick up crystals with a value at or above the number shown at the bottom right of the screen. And he must do it within the time limit shown at the upper right (Screen 2).

To successfully complete this goal, you must dig through dirt and destroy rocks that block your way. But this robot does not settle for a wimpy little shovel. He blasts everything with powerful energy bursts. If the dirt is hard, the robot must keep blasting until it is blown away. Hard dirt is very dark, while soft dirt is light (Screen 3).

Of course, these energy bursts also come in handy when demons lurk about! To fire an energy burst, press A (Screen 4).

Scattered throughout some of the mines are packets of TNT. The robot can use TNT to blast certain rocks and demons that are too hard for energy bursts. Press B to drop TNT, then get away fast (Screen 5)!

The robot can push boulders, crystals, and certain rocks. This is handy for blocking a demon's path. This also comes in handy for

destroying certain demons. Push a boulder so it will drop on a demon's head and the demon will be crushed before it knows what hit him (Screen 6).

Be extra careful around boulders. They can do serious damage to the robot, too. Also, boulders are not always what they seem. Sometimes dormant demons look just like boulders. Push or fire energy at a dormant demon and the demon will wake up very angry!

Pay attention to gravity. Crystals, boulders, and heavy rocks will fall if left unsupported. Some mines contain gravity switches which actually change the direction of gravity. Be careful around these switches. (A gravity indicator is in the lower-left corner of the screen.)

Yes, the Crystal Mines are dangerous. But they can also be very rewarding. They are packed with precious crystals. These crystals were the life blood of the surrounding communities before the demons moved in. Now the robot must collect the crystals.

Different types of crystals have different values. The least valuable are the yellow crystals. The most valuable are the beautiful white crystals. Pay attention to the value of each crystal you pick up. You will quickly learn which crystals to collect first.

When you meet your crystal quota in a mine, you will hear a musical cue. When you hear this cue, look for an exit circle. When you find the exit circle, step into it. You will immediately leave the mine and collect your reward (Screen 7).

There are special tools hidden in the mines that you may need to complete the current level. Also hidden are bags of precious metals. Pick up as much copper, silver and gold as possible. Metals are worth thousands of points at the end of each level (Screen 8).

There are 150 different mine levels, plus 31 bonus levels. You will discover many objects and encounter mind-boggling puzzles and terrifying demons as you go deeper into the mines.

The old miners tell stories of other dangers, too. For example, they laid pipes which the demons have learned to use for their own heinous purposes. Items can be pushed into any pipe that is at a right angle to the gravitational force. The objects will slide through the pipe. Some pipes will actually change boulders into crystals (or vice versa) (Screens 9 & 10).

You will have to learn about other hazards as you gain experience. For now, it's time to unseal the mines and let the robot in. The rest is up to you. Remember, the future of the community depends on you!

CRYSTAL MINES II

Naguère, les mines de cristal apportaient richesses et puissance aux villes de la région. Mais, à force de creuser, les mineurs arrivèrent dans le repaire des dangereux démons qui vivent dans les profondeurs de la terre. Ces monstres mortels rendirent impossible l'exploitation minière. Pire encore, ils commencèrent à quitter leur refuge et à terroriser la communauté. Les mines furent fermées et la communauté dépérit.

Cela se passait il y a de nombreuses années. Récemment, un savant a mis au point un robot capable de détruire les démons. Il a aujourd'hui mystérieusement disparu. Mais avant sa disparition, il vous a expliqué comment diriger le robot dans la mine en lui faisant détruire les démons et récupérer les cristaux précieux. Tout ce que le robot ramasse vous revient à titre de récompense. Vous aurez de plus la fierté d'avoir sauvé les villageois.

Préparatifs

1. Eteignez votre Lynx et introduisez la cartouche de jeu, en suivant les instructions du manuel d'utilisation du Lynx.

2. Allumez la console.

3. L'écran-titre de Crystal Mines II apparaît.

4 Appuyez sur A ou B. Un second écran-titre s'affiche.

5. Appuyez de nouveau sur A ou sur B pour obtenir l'écran Enter Level Code qui vous permet d'entrer le code du niveau (Écran 1). (Les renvois qui accompagnent les écrans se rapportent à la liste des écrans qui se trouve à la fin de ce manuel.)

6. Pour commencer la partie au premier niveau, appuyez sur A. Pour commencer à un niveau plus élevé, entrez le code qui vous a été indiqué durant la partie, puis appuyez sur A.

L'Action

Le jeu consiste à terminer chaque niveau, et à ramasser les cristaux. Sur chaque niveau, le robot doit ramasser des cristaux dont la valeur correspond au moins au chiffre indiqué dans la partie inférieure droite de l'écran. Il doit le faire dans une période de temps déterminée dont la durée est indiquée dans la partie supérieure droite de l'écran (Écran 2).

Pour réussir, vous devez extraire la terre et éliminer les rochers qui bloquent votre chemin. Le robot s'acquitte de cette tâche à l'aide d'explosifs. Si la terre est compacte, le robot emploie de la dynamite jusqu'à ce qu'elle soit rejetée hors du passage. La terre compacte est très foncée tandis que la poussière est de couleur plus claire (Écran 3).

Ces explosions sont également bien utiles pour détruire les démons qui sont cachés tout près ! Pour provoquer une explosion, appuyez sur A (Écran 4).

Des barres de TNT sont disponibles dans certaines mines. Le robot peut les utiliser pour faire sauter les rochers qui résisteraient aux explosions normales. Appuyez sur B pour faire tomber le TNT, puis partez à toute allure (Écran 5) !

Le robot peut pousser les blocs et certains rochers. C'est un bon moyen de bloquer la route aux démons. Les blocs permettent également de détruire les démons. Poussez-les afin qu'ils tombent sur leur tête–: la cible sera écrasée avant de savoir qui a frappé (Écran 6).

Soyez très vigilant lorsque vous approchez des blocs. Ils peuvent gravement endommager le robot. Il faut également savoir que les blocs ne sont pas toujours ce qu'ils paraissent–: un démon qui dort peut ressembler à un bloc. Si vous tirez sur un démon endormi, il se réveillera très en colère !

N'oubliez pas les règles de la pesanteur: cristaux, blocs et rochers vont tomber s'ils ne sont pas soutenus. Certaines mines contiennent des interrupteurs de pesanteur qui en modifient la direction. (Un indicateur de pesanteur se trouve dans la partie inférieure gauche de l'écran).

Les Mines de Cristal sont dangereuses. Mais elles sont également remplies de cristaux précieux. Ces cristaux faisaient la richesse de la région qu'ils faisaient vivre et prospérer avant que les démons ne s'y installent. Il est donc important que le robot ramasse les cristaux.

Les divers types de cristaux ont des valeurs différentes. Les plus courants sont jaunes. Les plus beaux sont blancs. Faites attention à

la valeur de chaque cristal que vous ramassez; vous apprendrez vite lesquels collecter d'abord.

Lorsque vous avez atteint votre quota de cristaux dans une mine, vous entendez un air de musique. A ce moment là, cherchez le panneau indiquant la sortie (le mot Exit dans un cercle). Lorsque vous l'avez trouvé, entrez dans le cercle. Vous êtes immédiatement téléporté en dehors de la mine, avec votre récompense (Écran 7).

Des sacs de métaux précieux sont cachés dans les mines. Ramassez autant de cuivre, d'argent et d'or que possible. Ces métaux valent des milliers de points à la fin de chaque niveau (Écran 8).

Il y a 150 niveaux de mines, plus 31 niveaux de bonus. Vous découvrirez beaucoup d'objets, de casse-têtes et de démons au fur et à mesure de votre descente dans l'exploitation minière.

Les vieux mineurs parlent souvent des autres dangers qui peuvent se présenter. Par exemple, il y a très lontemps, des conduits ont été installés dans la mine. De nos jours, les démons les utilisent de manière très très particulière... Les objets peuvent être poussés dans les conduits et glisser à travers. Mais certains de ces tuyaux changent les rochers en cristaux (Écrans 9 & 10) !

Vous devrez découvrir les autres dangers par vous-même. Il est temps, maintenant, de rouvrir les mines et de laisser le robot y pénétrer. Le futur vous appartient. Souvenez-vous que l'avenir de cette région dépend de vous !

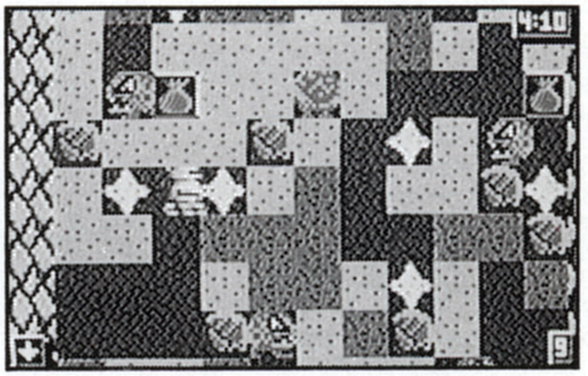
Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la présente

documentation au-delà de sa date de parution, et décline toute responsabilité en cas de changements, d'erreurs ou d'omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

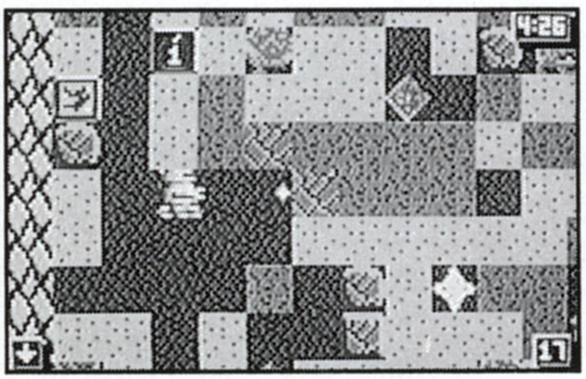
Crystal Mines II Copyright 1990-1991 Ken Beckett, licence accordée à Color Dreams et Atari Corporation. Marque de fabrique de Color Dreams. Atari, le logo Atari, et Lynx sont des marques de fabrique ou des marques déposées d'Atari Corporation. Tous droits réservés.



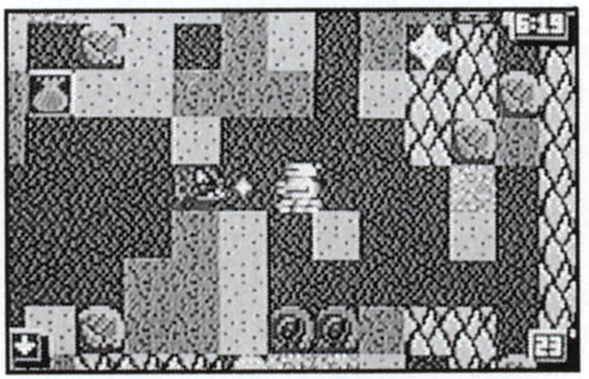
Screen 1



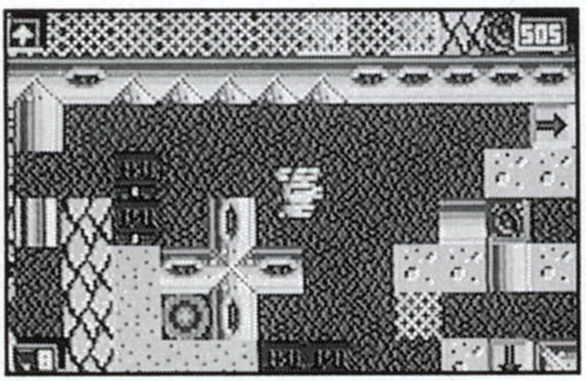
Screen 2



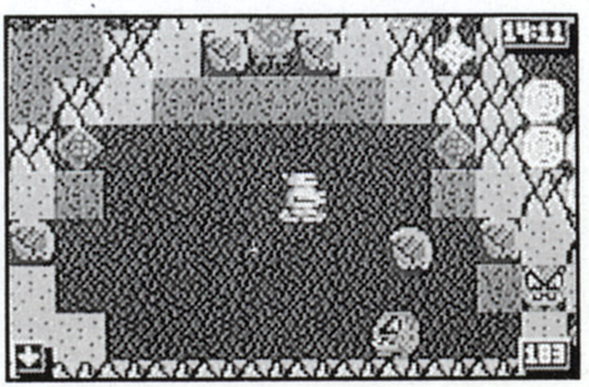
Screen 3



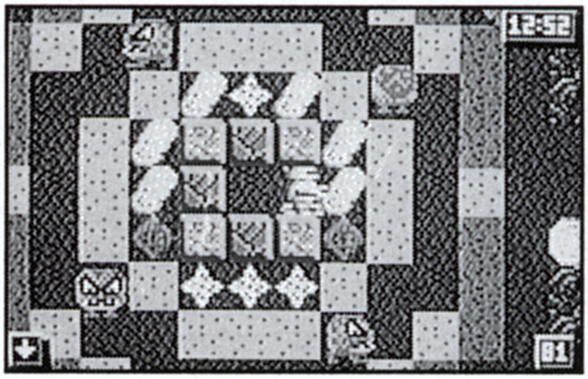
Screen 4



Screen 5



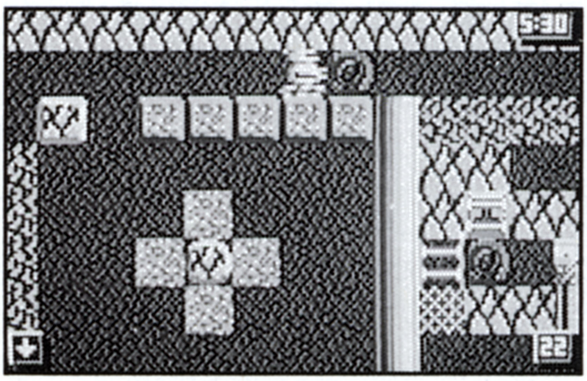
Screen 6



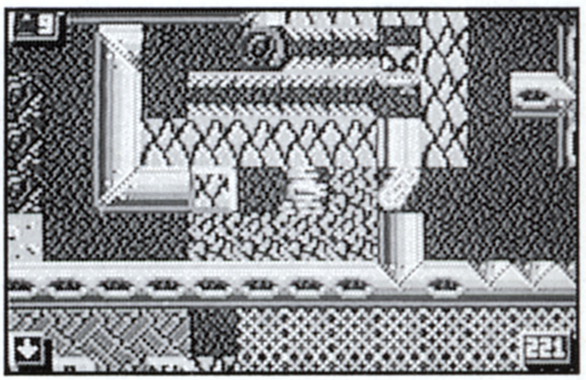
Screen 7



Screen 8



Screen 9



Screen 10

ATARI®

Copyright 1991, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C302118-105 Rev. A
Printed in Hong Kong
G. C. 2. 1992