



Jaleco™ ist ein Warenzeichen von Jaleco Ltd.
 KING ARTHUR'S WORLD™ © 1992 ARGONAUT SOFTWARE LTD.
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN
 © 1992 Jaleco Ltd. Dolby und das  sind Warenzeichen der Dolby
 Laboratories Licensing Corporation.

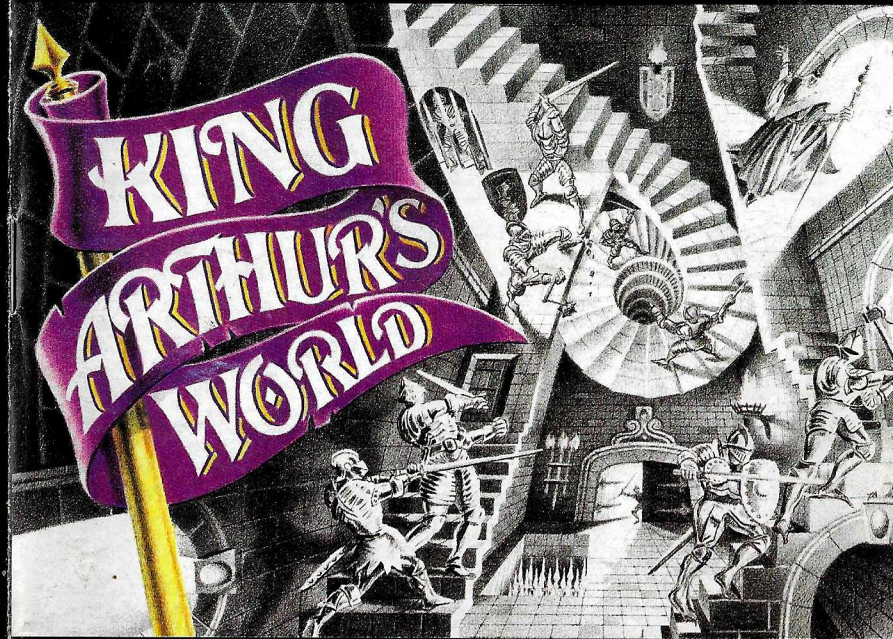
Jaleco Ltd.
 2-19-7 Yohga
 Setagaya-ku
 Tokyo 158
 Japan

Vertrieb/Distribution:

Österreich: Stadlbauer Marketing+Vertrieb Ges.m.b.H.
 A-5027 Salzburg

Schweiz/Suisse: Waldmeier AG,
 CH-4052 Basel

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG
 MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO® LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



DOLBY SURROUND-SOUND — JALECO SCHREIBT

VIDEOSPIELE- GESCHICHTE

Jaleco bringt Dir das erste Videospiel für das Super NES, das jemals mit Dolby Surround ausgestattet wurde. Bei Jaleco versuchen wir Dir jede technische Weiterentwicklung so schnell wie möglich zu präsentieren und wird sind sehr stolz darauf, die ersten mit Dolby Surround zu sein, um damit Deinen Spielspaß zu erhöhen.

Wenn Du ein Dolby Surround Musiksystem an Dein Super NES anschließt, kannst Du alle tollen Stereo-Soundeffekte und die Musik in King Arthur's World im phantastischen Dolby Surround Sound hören. Mach Dir keine Sorgen, wenn Du kein Dolby Surround System besitzt bekommst Du immer noch den tollen Stereosound von King Arthur's World zu hören.



This program has been produced with the Dolby Surround encoding system, and is fully compatible with stereo or monaural reproduction.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--------------------------------------------------|----|
| EINLEITUNG | 3 |
| ZIEL DES SPIELS | 4 |
| ES GEHT LOS | 6 |
| OPTIONSBILDSCHIRM | 6 |
| CONTROLLERFUNKTIONEN WÄHREND DES SPIELS | 9 |
| MOUSE KONTROLLE | 10 |
| ANZEIGEN AUF DEM BILDSCHIRM | 12 |
| SPEZIELLE GEGENSTÄNDE | 15 |
| TRAINING LEVEL DURCHGÄNGE..... | 16 |
| FIGUREN | 22 |
| DIE LEVEL..... | 29 |
| TIPS | 34 |

EINLEITUNG

Ein Befehl ging hinaus in alle vier Ecken des Reiches: König Arthur braucht loyale Anhänger, um ihn auf seinem neuen Kreuzzug zu begleiten! Bogenschützen und Schwertkämpfer, Ingenieure und normale Fußsoldaten folgten dem Ruf zu den Waffen. Es gab Spezialisten für Sprengstoff und Magiere, die mit Zaubersprüchen aufwarten konnten. König Arthur sammelte diese tapferen Männer um sich und trainierte sie in der Kunst des Krieges. Sie wußten, daß die Gefahren groß waren - zurückkehrende Späher flüsterten Nachrichten von wilden Kobolden und Dämonen, schrecklichen Mutanten und Schlimmerem...

Aber zuerst kümmerte sich König Arthur um eine unmittelbare Bedrohung. Skrupellose Tyrannen in drei benachbarten Königreichen machten ihre Bauern zu Sklaven und stahlen ihnen ihr Land. Der König versammelte eine Armee und machte sich auf den Weg, um dieses Unrecht zu bekämpfen und die Feinde des Reiches zu besiegen. Seine Gegner verteidigten ihr Land und benutzten neue und schreckliche Fallen gegen König Arthurs Truppen. Stachelgefüllte Fallgruben und Fässer mit kochendem Öl forderten viele Opfer. Falltüren öffneten sich plötzlich unter ihren Füßen und die schrecklichen Schwarzen Ritter kamen mit ihren Schwertern auf sie zu.

Arthurs Truppen trugen aber am Ende den Sieg davon, aber ihr Triumph war von kurzer Dauer. Neue Berichte aus dem Norden sprachen von einem monströsen Biest, das das Land terrorisierte und die Schafe der Bauern fraß (ganz zu schweigen von gelegentlich einem Bauern). Der König sandte seine besten Krieger, die mit MacOgre von den Highlands kurzen Prozeß machten. König Arthur war entschlossen, sein Land vor weiteren Invasionen zu schützen und führte deshalb seine Armee tief unter die Erde zu den Höhlenregionen der Kobold Unterwelt.

In einer Welt der immerwährenden Nacht suchten Horden von Kobolden nach Gold und anderen Metallen, um ihre Kriegsmaschinen

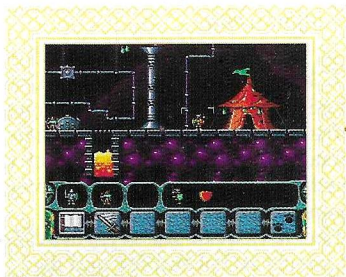


zu bauen. Mutierte Frösche mit magischen Kräften lauerten auf unschuldige Eindringlinge, während feurige Lava aus jeder Spalte blubberte und komisch aussehende Pilze hochschossen. König Arthurs Männer nahmen all ihre Stärke zusammen und besiegten vier böse Kobold-Dämonen und zerstörten dabei auch ihre ultimative Kriegsmaschine, den gigantischen Dampfhammer. Aber ihre Mission war noch nicht beendet! Der König entdeckte, daß die Kobolde nur Diener einer größeren Macht waren...des Demon Overlord, Herrscher der Wolkenwelt. Unerschrocken machte sich Arthur auf, um seine größte Herausforderung anzunehmen.

Der König und seine Truppen entdeckten eine Welt wie man sie sich nicht vorstellen kann, voll mit vielen seltsamen und schrecklichen Dingen. Jede Wolkenwelt wurde von einem dunklen Zauberer beherrscht, der schreckliche Zaubersprüche von Tod und Zerstörung losließ, um Männer in Zombies und säuresprühende Mutanten zu verwandeln. König Arthur führte seine furchtlosen Truppen in einen Kampf nach dem anderen, bis auch der letzte Zauberer besiegt war. König Arthurs Armee nahm ihre ganze Kraft zusammen um ihrem letzten Gegner gegenzutreten: dem allmächtigen Demon Overlord. Mitgenommen, aber fröhlich kamen König Arthur und seine Männer nach Hause und feierten ihren triumphalen Kreuzzug. Endlich waren der Frieden und die Harmonie in König Arthurs Welt wiederhergestellt!

ZIEL DES SPIELS

Erlebe selbst die phantastischen Reiche von King Arthur's World, wo Strategie und Action mit erstaunlichen 3-D Graphiken und dem tollen Dolby Surround Sound (man braucht dazu ein Dolby Surround System) kombiniert wurden, um eine Herausforderung von wirklich unheimlichen Proportionen zu schaffen. Nimm selbst die Rolle von König Arthur an, der seine Truppen auswählt, seine Kampagnen plant und dann seine Männer in einen Kreuzzug gegen die Feinde der Krone führt. Der heldenhafte Krieger der mittelalterlichen Legenden lebt weiter!

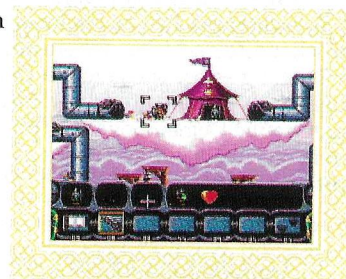


King Arthur's World führt Dich in drei verschiedene Reiche und 23 Level voll immer schwierigeren und komplexeren Labyrinthen und Rätseln. Dein Abenteuer beginnt in der wirklichen Welt der Ritter und mittelalterlichen Burgen. Das klingt ein bißchen zahm? Dann gehe weiter zu den hinterhältigen Höhlen der Kobold Unterwelt und teste Deinen Spielwitz gegen eine ganz neue Auswahl an Herausforderungen, wie z.B. teleportierende Trog Dämonen.

Dein letzter Stop ist die ominöse Wolkenwelt - ein tödliches Gebiet, wo gigantische Kanonen Schnecken einen Pfad der Verwüstung zurücklassen. Besiege Deine Feinde auf jedem Level, dann finde ihren Anführer und schicke König Arthur hinein, um ihn zur Aufgabe zu überreden. Falls das alles immer noch nicht genug ist, findest Du einen Boß der den Ausgang zum nächsten Reich bewacht...MacOgre von den Highlands, den Kobold Dampfhammer und den schrecklichen Demon Overlord.

In King Arthur's World gibt es kein Zeitlimit...das Spiel geht so lange weiter, wie König Arthur am Leben ist. Da er nur ein Leben hat (trotz aller Magie), solltest Du ihn so weit wie möglich aus dem Kampfgeschehen heraushalten. Er mag ja mächtig sein, aber er ist nicht unsterblich - und er kann genauso wie ein einfacher Soldat in ein Loch mit kochender Lava oder blubberndem Schleim fallen. Nur der König kann bestimmte wichtige Gegenstände einsammeln. Schlüssel, zum Beispiel. Spezielle Schlüssel öffnen versteckte Türen, die Dich näher an Dein Ziel bringen könnten...oder Dir noch mehr Ärger bringen könnten. Gold ist ein weiterer besonderer Gegenstand. Nur König Arthur ist es erlaubt, die Goldstapel einzusammeln, die auf dem Weg erscheinen. Sie mögen schwer zu erreichen sein, aber gehe nicht daran vorbei - Du kannst das Gold gebrauchen, um Dich freizukaufen, wenn Du vom Feind erwischt wirst.

Die Armee des Königs besteht aus sieben verschiedenen Arten von Truppen, jede hat ihre einzigartigen Fähigkeiten und Kampfqualitäten. Koordiniere die Truppen, um das gestellte Problem zu lösen, egal, ob es darum geht eine Tür einzuschlagen, ein





füllen, einen Pfeilregen abzufeuern, einen Zauberspruch auszustoßen oder sich dem Feind im Nahkampf zu stellen. Neun Trainingslevels machen Dich mit den verschiedenen Truppen vertraut und Du kannst mit den unterschiedlichen Fähigkeiten experimentieren, allein und in Kombinationen. Paßwörter kontrollieren den Zugang zu jedem neuen Level, auch bei den Trainingslevels. Du kannst nicht weiter zur nächsten Herausforderung gehen, bis Du nicht das momentane Problem erfolgreich gelöst hast. Denn, wir wollen keine grünen Rekruten in große Konflikte schicken!

Wir haben einige Trainingslevel Durchgänge gestaltet, die es noch leichter machen zu beginnen - nur damit Du nicht Deine Männer zurück ins Zelt schickst, wo sie doch ein Katapult bauen sollten! Führe ihr Training selbst weiter, denn Du bereitest Dich auf eine große Aufgabe als Kommandant vor. Bist Du bereit für die Herausforderung? Dann staube Deinen Bogen ab, poliere Deine Rüstung und mache Dich bereit, das Reich vor den Kräften des Bösen zu schützen...das Abenteuer wartet in King Arthur's World!

ES GEHT LOS

1. Lege die King Arthur's World Kassette in Dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte das Gerät ein.
2. Nachdem der Titelschirm erscheint, kannst Du eine kurze Animationssequenz sehen, die Deinen Kreuzzug beschreibt. Sie wird gefolgt von einem Demo des Spiels. Drücke einen beliebigen Knopf, um zum Optionsbildschirm zu gelangen. Wenn Du eine Mouse verwendest, drücke den linken Mouse Knopf.

OPTIONSCHIRM

Du kannst eine von vier Optionen auswählen. Diese Optionen sind:

Start, Password, Army und Sounds

Die Optionen werden unten beschrieben. Um eine Option auszuwählen, lege die Hand über den Knopf neben der gewünschten Option und drücke einen beliebigen Knopf auf dem Controller oder der Mouse.

Start

Drücke diesen Knopf, um das Spiel auf dem gewünschten Level zu beginnen. Wenn Du kein Paßwort eingegeben hast, um einen bestimmten Level zu wählen, beginnst Du mit dem Trainingslevel 1.

Password (Paßwort)

Der Paßwort Bildschirm zeigt 16 Knöpfe in einem quadratischen 4 x 4 Raster. Paßwörter bestehen aus einer bestimmten Kombination von gedrückten und nicht gedrückten Knöpfen. Das Aussehen der Knöpfe auf dem Bildschirm ändert sich, wenn sie gedrückt werden (probiere es aus!). Um einen Knopf zu drücken, bewege die Hand über den Knopf und drücke einen beliebigen Knopf auf dem Controller oder der Mouse.

Jedes Mal, wenn Du einen Level erfolgreich abschließt, bekommst Du das Paßwort für den nächsten Level. Um dieses Paßwort aufzuheben, schreibe es Dir genau auf. Um später zu einem bestimmten Level zurückzukehren, gehe zum Paßwort Bildschirm und gib das Paßwort ein, indem Du die richtigen Knöpfe drückst. Nachdem Du das Paßwort eingegeben hast, drücke "Done", um in den gewählten Level zu gelangen. Eine Nachricht auf dem Bildschirm läßt Dich wissen, ob das Paßwort "Correct" oder "Incorrect" ist. Wähle die Start Option, um zu beginnen. Wenn das Paßwort falsch ist, beginnst Du bei Trainingslevel 1.

Army (Armee)

Sechs verschiedene Arten von Figuren erscheinen auf dem Armee Bildschirm:

| | |
|-------------------------------------|----|
| Barrelmen (Sprengmeister)..... | 01 |
| Engineers (Ingenieure) | 05 |
| Knights (Ritter)..... | 05 |
| Archer (Bogenschützen)..... | 05 |
| Wizard (Zauberer)..... | 01 |
| Dark Wizard (Dunkler Zauberer)..... | 01 |

Alle Figuren werden später in dieser Anleitung beschrieben. Während des Spiels können die meisten Figuren alleine oder in Gruppen erscheinen. Der Armee Bildschirm erlaubt es Dir, die Anzahl der Männer in jeder Gruppe zu bestimmen. Du kannst nur einen nehmen, oder aber auch bis zu sechs Personen in eine bestimmte Gruppe stellen. Wenn Du eine Figur auswählst, um eine Aufgabe zu erfüllen, erscheint die gewünschte Anzahl an Figuren



und führt als Gruppe den Befehl aus, sie bewegen sich und arbeiten zusammen (meistens!)

BEACHTÉ: Anders, als die sechs Figuren, die oben aufgeführt sind, können Soldaten nicht in Gruppen erscheinen. Sie sind deshalb nicht auf dem Armee Bildschirm aufgelistet.

Die voreingestellten Gruppengrößen sind oben angegeben. Um eine Gruppengröße zu ändern, lege die Hand über den Pfeil nach oben oder Pfeil nach unten Knopf neben dem momentanen Wert und drücke einen beliebigen Knopf auf dem Controller oder der Mouse. Drücke "Exit", um diesen Bildschirm zu verlassen und zum Optionsbildschirm zurückzugehen. Beachte, daß die Gesamtanzahl an Männern, die zur Verfügung stehen, von Level zu Level unterschiedlich ist, d.h. sie könnte unter der Zahl liegen, die Du als Gruppengröße gewählt hast.

Sounds

Der Soundbildschirm erlaubt es Dir, die Musik ein- oder auszuschalten, den Dolby Surround Sound einzustellen und alle Musik- und Soundeffekte des Spiels anzuhören. Wähle "End", um zurück zum Optionsbildschirm zu kommen.

Game Music On

Wähle diesen Knopf, um die Musik ein- oder auszuschalten. Der Wechsel beginnt zu wirken, wenn das Spiel beginnt.

Dolby Off

Wähle diesen Knopf, um die Dolby Surround Sound Option ein- oder auszuschalten. **BEACHTÉ:** Dein Sound System muß mit Dolby Surround Sound ausgestattet sein, damit Du den Vorteil dieser Option genießen kannst.

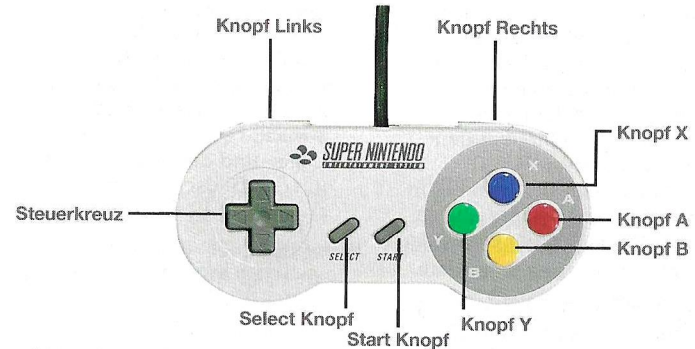
Play Tune

Verwende den Pfeil nach oben oder nach unten, um ein Musikstück auszuwählen. Wähle den Knopf neben dem Pfeil, um dieses Stück abzuspielen.

Play Effect

Verwende den Pfeil nach oben oder nach unten, um einen Soundeffekt auszuwählen. Wähle den Knopf neben dem Pfeil, um den Effekt abzuspielen.

CONTROLLER FUNKTIONEN WÄHREND DES SPIEL



Aktive Figur Bewegen

Steuerkreuz

- NACH LINKS** Nach links gehen
- NACH RECHTS** Nach rechts gehen
- NACH OBEN** Nächste Leiter oder Plattform erklettern
- NACH UNTEN** Nächste Leiter oder Plattform nach unten klettern

BEACHTÉ: Die Figuren bewegen sich weiter, bis Du sie stoppst, indem Du das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drückst.

Wechseln der Figuren

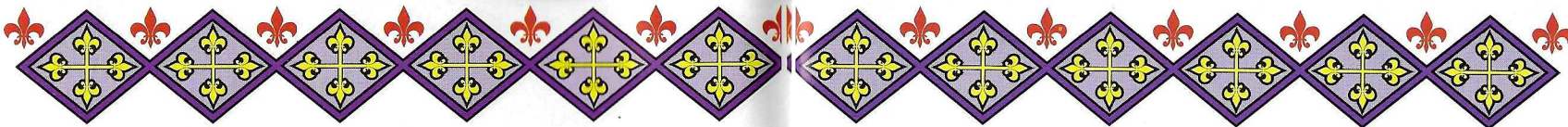
Drücke Knopf X, um zwischen Actionzeichen und Figurenzeichen zu wechseln. Jedes dieser Zeichen wird später erklärt. Beachte, daß der Bildschirm automatisch zum Standplatz des Zelt scrollt, wenn Du die Figurenzeichen aufrufst.

Neue Figur

Drücke Knopf X, um die Figurenzeichen anzuzeigen. Drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um den gewünschten Typ zu erhalten, dann drücke Knopf B. Sobald Du eine Figur aktiviert hast, beginnt sie sofort sich zu bewegen. Um sie aufzuhalten, mußt Du nur das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken.

BEACHTÉ: Wenn Du bereits drei Figuren oder Gruppen auf dem Bildschirm hast, mußt eine davon wieder zurück ins Zelt schicken, bevor Du eine neue Figur auswählen kannst.

Figuren wechseln Halte Knopf Y gedrückt und drücke nach links, rechts, oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um zu einer anderen Figur auf dem Bildschirm zu wechseln.



Action auswählen

Halte Knopf A gedrückt und drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um ein anderes Actionzeichen für die aktive Figur zu wählen. Der weiße Rahmen um das gewählte Zeichen wird dann gelb und ein Pfeil erscheint über dem Kopf der aktiven Figur. Actionzeichen sind von Figur zu Figur verschieden, je nach den Fähigkeiten der einzelnen Figuren.

Action ausführen

Drücke Knopf B, um eine aktive Figur eine Aktion ausführen zu lassen, so wie z.B. ein Faß mit Dynamit zu plazieren (Barrelmen) oder ein Katapult zu bauen (Engineers).

Nach links/rechts scrollen

Drücke den linken oder rechten Knopf um den Bildschirm horizontal in die entsprechende Richtung zu scrollen. Wenn Du den Knopf losläßt, geht der Bildschirm zur Position des Cursors zurück. Drücke beide, den Links- und den Rechtsknopf, um den Bildschirm an einer anderen Stelle stillzuhalten.

Pause im Spiel Drücke START, um das PAWS (Pause) Zeichen (=Pfortenzeichen) auszuwählen.

MOUSE KONTROLLEN (Separat erhältlich MODEL No.SNS-016E)

Der Mouse Pfeil wird als direktonaler Pfeil angezeigt, wenn er über dem Spiel erscheint und als "+", wenn er über der Status- oder Zeichenanzeige erscheint. Bewege den Mouse Pfeil auf dem Bildschirm, um zu sehen, wie er je nach Position aussieht. Die Mouse Kontrollen werden unten beschrieben.

Bewegen Bewege den Mouse Pfeil bis der Pfeil in die Richtung zeigt, in die Du Deine aktive Figur bewegen möchtest. Drücke die linke Mouse Taste, um die Figur in diese Richtung zu bewegen. Um die Figur zu stoppen, bewege den Pfeil in die entgegengesetzte Richtung (oder gerade nach oben) und drücke die linke Mouse Taste.

Zeichen wechseln Bewege den Mouse Pfeil über die Zeichenanzeige und drücke die rechte Mouse Taste, um zwischen Action- und Figurenzeichen zu wechseln. Diese werden später beschrieben. Beachte, daß der Bildschirm automatisch auf den Standplatz des Zeltes scrollt, wenn Du die Figurenzeichen aufrufst.

Neue Figur Bewege den Mouse Pfeil über die Zeichenanzeige und drücke die rechte Mouse Taste, um die Figurenzeichen anzuzeigen. Bewege die Mouse, um das gewünschte Zeichen zu erhellen, dann drücke die linke Mouse Taste, um die Figur auszuwählen und sie aus dem Zelt zu holen.

BEACHTE: Wenn Du bereits drei Figuren oder Gruppen auf dem Bildschirm hast, mußt eine davon wieder zurück ins Zelt schicken, bevor Du eine neue Figur auswählen kannst.

Figuren wechseln Bewege den Mouse Pfeil über die gewünschte Figur auf der Statusanzeige und drücke eine Mouse Taste. Du kannst auch den Bildschirm so scrollen, bis die gewünschte Figur erscheint. Bewege den Pfeil über die Figur und drücke die linke Mouse Taste, während Du die rechts Mouse Taste gedrückt hältst. Siehe unten für mehr Information über Scrolling.

Action ausführen Bewege den Mouse Pfeil über das gewünschte Actionzeichen und drücke die linke Mouse Taste, um diese Aktion auszuführen. Die Actionzeichen wechseln von Figur zu Figur, je nach deren Fähigkeiten.

Bildschirm scrollen Bewege den Mouse Pfeil über das Spiel auf dem Bildschirm, dann drücke und halte die rechte Mouse Taste. Der Standard Mouse Pfeil

ändert sich in einen viereckigen Cursor. Um den Bildschirm in eine bestimmte Richtung zu scrollen, bewege den Cursor an den Rand des Bildschirms und dieser beginnt automatisch in diese Richtung zu scrollen. Halte die rechte Mouse Taste gedrückt, bewege den Cursor weg vom Rand, um das Scrollen zu stoppen.

Wenn Du möchtest, kannst Du nun die linke Mouse Taste drücken, um eine aktive Figur eine gewählte Aktion ausführen zu lassen. Diese Möglichkeit ist sehr nützlich, um Pfeile zu verfolgen. Lasse die rechte Mouse Taste los, um zur Position der aktiven Figur auf dem Bildschirm zurückzukehren.

Spielpause Bewege den Mouse Pfeil über das PAWS (Pause) Zeichen (=Pfortenzeichen) an der rechten Seite der Zeichenzeile und drücke dann die linke Mouse Taste. Drücke sie nochmals um weiterzuspielen.



ANZEIGEN AUF DEM BILDSCHIRM

Aktive Figur

Ein quadratischer Cursor umgibt die aktive Figur. In einer Gruppe, umgibt der Cursor den Anführer der Gruppe. Drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz auf dem Controller, um die Figur (oder Gruppe) in die gewünschte Richtung zu bewegen. Drücke das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung, um sie zu stoppen. Wenn der Anführer einer Gruppe vernichtet wird, drehen die anderen Figuren der Gruppe um und gehen in die entgegengesetzte Richtung, wenn Du sie nicht stoppst.

Statusanzeige

Die Statusanzeige befindet sich unten auf dem Bildschirm und (nicht erstaunlich) zeigt den Status aller gewählten Figuren an. Die Statusanzeige hat vier Fenster, da Du bis zu vier Figuren oder Gruppen auf dem Bildschirm haben kannst. Der König erscheint auf der rechten Seite der Statusanzeige und bleibt die ganze Zeit über dort...bis er besiegt wird, in welchem Fall das Spiel dann zu Ende ist.



Figurenstatus

Jedes Mal, wenn Du eine Figur wählst, erscheint diese in einem der übrigen drei Fenster. Wenn eine Figur aktiviert wird, wird ihr Fenster größer und sie beginnt zu marschieren. Wenn alle Figuren einer aktiven Gruppe zerstört wurden, schaltet die Kontrolle zur nächstmöglichen Figur um. Übrigens, Du mußt nicht immer vier Figuren gleichzeitig aktivieren. Du kannst eine Gruppe von Rittern, einen Zauberer und einige Barrelmen, oder einige Bogenschützen und Ingenieure haben. Es hängt davon ab, was Du brauchst und was zur Verfügung steht...mehr darüber später.

Stärkeanzeige

Das rote Herz neben der aktiven Figur zeigt ihre Stärke an. Wenn eine Figur volle Stärke besitzt, hat das Herz seine volle Größe. Wenn die Figur getroffen wird, schrumpft das Herz dementsprechend. In einer Gruppe zeigt das Herz die Stärke des Anführeres an.

Gruppengrößenanzeige

Die Zahl im aktiven Fenster zeigt Dir, wieviele Figuren sich in einer aktiven Gruppe befinden. Du kannst die voreingestellte Zahl der meisten Gruppen auf dem Armee Bildschirm ändern und Deine eigene Wahl eingeben.

Die Gruppengröße verringert sich, wenn Figuren im Kampf zerstört werden (oder von einer Klippe fallen etc.).

Kampfanzeige

Wenn eine Figur oder Gruppe sich in einem Kampf befindet, erscheinen einige gekreuzte Schwerter im entsprechenden Fenster. Die Kampfanzeige wechselt zu einem Totenkopf über gekreuzten Knochen, wenn eine oder mehrere Figuren besiegt werden. Diese Anzeige erscheint für alle Figuren auf dem Bildschirm, aktiv und inaktiv. Einige nicht aktive Figuren kämpfen so gut sie können, wenn sie von Feinden angegriffen werden. Das sind Ritter, Soldaten, Bogenschützen und Ingenieure. Barrelmen und Zauberer wehren sich kaum, wenn sie ungeschützt angetroffen werden...oder auch geschützt.

Zeichenanzeige

Die Zeichenanzeige befindet sich ganz unten auf dem Bildschirm und wechselt zwischen zwei Arten von Zeichen, wenn Du Knopf X drückst. Diese Zeichen sind Actionzeichen und Figurenzeichnungen.

Actionzeichen

Wenn Du das Spiel beginnst, zeigt Dir die Zeichenanzeige automatisch die Actionzeichen. Diese Zeichen repräsentieren alle möglichen Aktionen für die momentane Figur. Das aktive Zeichen ist von einem weißen Rahmen umgeben. Um ein anderes Zeichen auszuwählen, halte Knopf A gedrückt und drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, bis das gewünschte



Zeichen erhellt wird. Verschiedene Zeichen stehen für jede Figur zur Verfügung, je nach ihren Fähigkeiten. Die Beschreibung der Zeichen für jede Figur findest Du später in dieser Anleitung. Zwei Zeichen haben aber alle Figuren gemeinsam:

Zurück zum Zelt

Dieses Zeichen erscheint auf der linken Seite der Zeichenanzeige und zeigt ein Zelt mit einem Pfeil, der darauf deutet. Wenn Du dieses Zeichen wählst, gehen die aktive Figur oder Gruppe sofort ins Zelt zurück. Sobald das passiert, kontrollierst Du diese Figuren nicht mehr, auch wenn sie Ärger bekommen sollten. BEACHTEN: Wenn der König ausgewählt wird, erscheint ein Aufgabenzeichen (eine weiße Flagge), anstatt des Zurück ins Zelt Zeichen.

Pause

Dieses Zeichen wird als ein Paar Pfoten dargestellt und befindet sich auf der rechten Seite der Anzeigenleiste für alle Figuren. Wähle dieses Zeichen und drücke einen beliebigen Knopf, um eine Pause einzulegen. Der Bildschirm wird dunkel, während der Pause. Drücke einen beliebigen Knopf, um weiterzuspielen. Du kannst auch eine Pause einlegen, wenn Du START drückst.

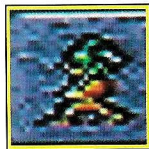
Figurenzeichen

Auf der Anzeige siehst Du auch Zeichen für jede verfügbare Figur. Wenn die Actionzeichen angezeigt werden, drücke Knopf X, um die Figurenzeichen zu sehen. Von links nach rechts sind die Figurenzeichen folgende:

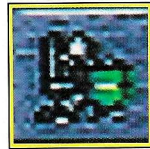
Barrelmen



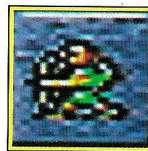
Ingenieure



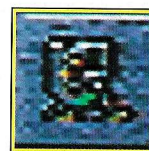
Ritter



Bogenschützen



Soldaten



Zauberer



Dunkle Zauberer



Die Zahl unter jedem Figurenzeichen zeigt Dir, wieviele Du von einer bestimmten Figurenart zur Verfügung hast. Diese Zahl variiert von Level zu Level und wird kleiner, wenn Männer besiegt werden. Drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um ein Zeichen zu erhellen. Drücke Knopf B, um die Figur auszuwählen und sie in Bewegung zu setzen.

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

Die folgenden speziellen Gegenstände können nur vom König eingesammelt werden:

Schlüssel

Magische Schlüssel erscheinen an verschiedenen Orten, meistens an unbequemen, schwer erreichbaren Stellen. Es ist unerlässlich, daß König Arthur jeden Schlüssel mitnimmt, den er findet, also, sei kreativ. Für den Fall, daß Du es Dir nicht denken kannst, magische Schlüssel öffnen Türen zu geheimen Räumen - die der einzige Weg aus einem bestimmten Level sein könnten. Übrigens, Du mußt schon sehr genau aufpassen, um versteckte Türen zu finden...sonst wären sie ja nicht versteckt, oder?

Gold

Stapel von Gold erscheinen an vielen Orten in den drei Reichen von King Arthur's World. Nur dem König ist es erlaubt, diese Goldstapel aufzuheben. Die anderen Figuren können Goldmünzen aufsammeln, die einige der größeren Feinde fallen lassen, wenn sie besiegt werden. Sammle alles Gold, das Du kannst - sobald Du 100 Goldstücke beisammen hast, kann König Arthur sich freikaufen, wenn er von den Feinden geschnappt werden sollte. Wenn das



passiert, kannst Du das Spiel auf dem momentanen Level fortsetzen. Du kommst in das letzte Lager zurück und behältst alle Schlüssel, die Du gefunden hast.

TRAININGSLEVEL DURCHGÄNGE

Die folgenden Durchgänge bringen Dich Schritt für Schritt durch die Trainingslevels 1 - 4. Diese Durchgänge helfen Dir bei einem schnellen Start und ermöglichen es Dir, Dich mit den Spielkontrollen und Aktionen der Figuren vertraut zu machen. Detaillierte Beschreibungen der Figuren und der Levels folgen später - Du solltest diese Abschnitte vielleicht lesen, bevor Du beginnst.

Trainingslevel 1: Bogenschützen

Um in Level 1 zu beginnen, wähle "Start" auf dem Optionsbildschirm, ohne ein Paßwort einzugeben. In diesem Level verwendest Du Deine Bogenschützen, um die Feinde zu zerstören, die außer Reichweite Deiner Truppen sind. Du lernst, wie Du die Bogenschützen positionieren mußst und den Winkel ihrer Pfeile einstellen kannst. Nach einem kurzen Einleitungstext erscheint der Spielbildschirm.



- ♣ Achte auf die Stachelgrube in der Mitte des Bildschirms, über der sich eine Reihe von Falltüren öffnen und schließen. Wenn Du genau hinsiehst, kannst Du auch Schüsse entdecken, die links neben der Grube auftreffen. Eine erste Aufgabe ist es, die Schleuderer, die diese Schüsse abfeuern, zu eliminieren.
- ♣ Drücke Knopf X, um die Figurenzeichen zu sehen. In diesem Trainingslevel stehen Dir nur Bogenschützen zur Verfügung. Achte auf die Zahl 20 unter dem Zeichen, die anzeigt, daß Du 20 Bogenschützen auf diesem Level verwenden kannst. Drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um die Bogenschützen zu erhellen, dann drücke Knopf B, um sie aus dem Zelt zu holen.

- ♣ Genau, bevor der Anführer der Bogenschützen die Stachelgrube erreicht, drücke Knopf B, um die Bogenschützen zu stoppen und sie ihre Pfeile abfeuern zu lassen. Drücke den linken Knopf, um den Bildschirm nach links zu scrollen, damit Du sehen kannst, ob die Pfeile ihr Ziel erreichen.
- ♣ Sobald die Schleuderer besiegt wurden, kannst Du die Stachelgrube überqueren. Warte, bis die Falltüren beginnen sich zu schließen und drücke dann nach links auf dem Steuerkreuz, um die Bogenschützen in Bewegung zu setzen. Wenn Dein Timing gut ist, sollten alle sicher hinüberkommen. Wenn nicht...es gibt noch mehr dort, wo diese herkamen!
- ♣ Nachdem der letzte Bogenschütze über die Grube gelangt ist, drücke Knopf B, um die Gruppe zu stoppen. Um den Ritter zu besiegen, mußst Du den Schußwinkel der Pfeile verändern. Drücke und halte Knopf A, dann drücke nach links auf dem Steuerkreuz, um das äußerste linke Pfeilzeichen zu erhellen (das mit dem geringsten Winkel).
- ♣ Drücke Knopf B, um zu feuern. Sobald der feindliche Ritter besiegt wurde, drücke nach links auf dem Steuerkreuz, um die Bogenschützen wieder in Bewegung zu setzen. Drücke Knopf B, um die Bogenschützen zu stoppen, wenn die ersten beiden am Burgturm vorbei sind. Das sind weitere Schleuderer in Sicht, also laufe ihnen nicht ins Schußfeld! Drücke den linken Knopf, um den Bildschirm nach links zu scrollen.
- ♣ Als nächstes mußst Du die Schleuderer ganz oben auf dem Turm besiegen. Halte Knopf A gedrückt und drücke dann nach rechts auf dem Steuerkreuz, um das äußerste rechte Pfeilzeichen zu erhellen. Drücke Knopf B, um zu feuern. Nun wähle das mittlere Pfeilzeichen und bewege die Bogenschützen nach vorne, dann drücke Knopf B, um den feindlichen Ritter zu besiegen.
- ♣ Um die letzten beiden Schleuderer zu besiegen, mußst Du in ihre Schußweite kommen - manchmal kann man das nicht vermeiden! Positioniere die Schützen zwischen den beiden Glockentürmen, dann drücke Knopf B, um zu feuern. Feuere so schnell wie möglich...Du verlierst aber sicher einige Männer während des Kampfes.



♣ Du kannst nun König Arthur sicher herbringen! Drücke und halte Knopf Y, dann drücke nach rechts auf dem Steuerkreuz, um den König auszuwählen. Drücke nach links auf dem Steuerkreuz, um den König nach links zu bewegen. Wenn Du die Stachelgrube erreichst, drücke nach rechts auf dem Steuerkreuz, um zu stoppen. Warte, bis es sicher ist, hinüberzugehen, dann gehe zum letzten Turm und sammle den Topf mit dem Gold ein!

Trainingslevel 2: Barrelmen

Nachdem Du Level 1 erfolgreich beendet hast, bekommst Du das Paßwort für Level 2 - schreibe es Dir auf! Um gleich in diesen Level zu kommen, wähle "Done" und dann "Start". Um diesen Level später zu beginnen, müßt Du dann das korrekte Paßwort eingeben. In Level 2 verwendest Du Barrelmen, um Türen und Maschinen zu zerstören, damit der König vorbeikann.

♣ Sobald der Spielbildschirm erscheint, wird König Arthur von Schleuderern der nahegelegenen Burg angegriffen. Verwende das Steuerkreuz, um ihn auf die linke Seite des Zeltes zu stellen, dort ist er außer Gefahr. Gehe nicht zu nahe an die Burg heran - Du willst nicht dort sein, wenn der Sprengstoff losgeht!



♣ Du müßt nun einen Barrelman heraufzurufen, um die Tür zur Burg zu sprengen. Drücke Knopf X, um die Figurenzeichen zu sehen. Wie zuvor, ist nur eine Figur abrufbar - aber dieses Mal ist es ein Barrelman. Drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um das Zeichen zu erhellen. Warte, bis die Schleuderer in die andere Richtung feuern, dann drücke Knopf B, um den Barrelman aus dem Zelt zu holen. (BEACHTE: Wenn Du die Voreinstellung auf dem Armee Bildschirm nicht verändert hast, erscheint nur ein Barrelman.)

♣ Wenn der Barrelman sich der Tür nähert, drücke Knopf B, um das Faß zu plazieren. Der Barrelman geht automatisch ins Zelt

zurück und nach einigen Sekunden sollte die Tür in Flammen aufgehen. Deine nächste Aufgabe ist es, den Pulverizer zu zerstören, der rechts neben der Leiter auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wähle einen weiteren Barrelman und lasse ihn sein Faß direkt unter dem Pulverizer stellen, um die Maschine zu zerstören.

♣ Bewege König Arthur nach vorne und die Leiter hinauf, um die Schleuderer zu besiegen. Als nächstes, hole einen weiteren Barrelman, der die hölzerne Tür auf der anderen Seite der Burg zerstören soll. Sobald diese Tür weg ist, bewege den König nach links, bis zu der Stelle, wo der Hügel nach unten geht. Stoppe ihn dort, damit er außer Schußweite der Feinde ist.

♣ Bringe einen weiteren Barrelman her, um die Tür der letzten Burg zu zerstören. Du brauchst wahrscheinlich mehrere Versuche, da die Barrelmen durch gut gezielte Schüsse der Schleuderer vernichtet werden können. Sobald die Tür zerstört ist, lasse König Arthur das Gold einsammeln. Er sollte einen oder zwei feindliche Schüsse aushalten ohne großen Schaden zu nehmen. Achte auf das Faß mit dem kochenden Öl!

Trainingslevel 3: Ritter und Soldaten

♣ Wenn sich die Ritter den feindlichen Rittern nähern, beginnen sie automatisch zu kämpfen. Deine Männer sind eigentlich auf sich selbst gestellt - führe sie immer nur in die richtige Richtung, sonst marschieren sie wieder weg! Du kannst nun einen Soldaten an einem strategisch wichtigen Punkt plazieren - zum Beispiel links vom Zelt oder an der Ecke des Hauses.



♣ Drücke Knopf X, um die Figurenzeichen zu sehen, dann wähle das Soldatenzeichen (das dritte von rechts) und drücke Knopf B. Wenn der Soldat seinen Bestimmungsort erreicht, drücke Knopf B, um ihn seinen Schild gegen feindliche Ritter schwingen zu lassen. Soldaten sind keine sehr starken Kämpfer, aber sie können feindliche Truppen für erstaunlich lange Zeit zurückhalten.



- ♣ Du solltest nun eine weitere Gruppe von Rittern zur Verstärkung der ersten Gruppe aus dem Zelt holen, die erste Gruppe wird nun schon etwas dezimiert sein. Drücke Knopf X, dann wiederhole oben beschriebenen Vorgang. Beobachte die Fortschritte genau und bringe neue Gruppen ins Spiel, wenn die alten besiegt werden. Mit ein bißchen Glück besiegst Du den Feind, bevor sie dasselbe mit Dir machen!

Trainingslevel 4: Ingenieure

Du kannst Level 4 gleich nach Beendigung von Level 3 beginnen, oder später einsteigen, indem Du das korrekte Paßwort eingibst. Der vierte Trainingslevel soll Dir zeigen, wie nützlich und vielseitig Ingenieure sind. Du kannst die Ingenieure Stachelgruben füllen lassen, Katapulte bauen lassen, um Schleuderer zu zerstören und Türen niederbrennen lassen, Plattformen bauen lassen, um eine Klippe zu überwinden und eine Ramme benutzen lassen, um die zweite Tür einzurennen. Diese Burschen können einfach alles!

- ♣ Wenn der Bildschirm erscheint, achte auf die Stachelgrube gleich vor dem Zelt. Deine erste Aufgabe für die Ingenieure, ist die Grube zu füllen. Drücke Knopf X, um die Figurenzeichen zu sehen, dann verwende das Steuerkreuz, um das Ingenieurzeichen auszuwählen und drücke Knopf B, um die Ingenieure aus dem Zelt zu holen. Drücke sofort nach rechts auf dem Steuerkreuz, um sie zu stoppen, bevor sie in die Grube fallen.



- ♣ Drücke und halte Knopf A und verwende dann das Steuerkreuz, um das Gruben füllen Zeichen (das dritte von rechts) zu erhellern. Die Zahl unter jedem Zeichen zeigt die Anzahl der Ingenieure, die für eine Aufgabe gebraucht werden. Drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um die Ingenieure in diese Richtung zu bewegen. Wenn der Anführer sich der Kante der Grube nähert, drücke Knopf B. Die beiden ersten Ingenieure lassen dann jeweils ein Faß in die Grube fallen, um sie zu füllen. Stoppe die übrigen Ingenieure, dann drehe sie um und stelle sie auf die andere Seite des Königs. Deine nächste Aufgabe ist es, ein Katapult zu bauen und damit die Schleuderer oben auf der Burg zu besiegen. Drücke und halte Knopf A, dann verwende das Steuerkreuz, um das Katapultzeichen (das zweite von links) auszuwählen. Nun bewege die Ingenieure nach links. Wenn sich der erste der gefüllten Grube nähert, drücke Knopf B, um ein Katapult zu bauen.
- ♣ Der Ingenieur, der für das Katapult zuständig ist, beginnt sofort zu feuern und der Bildschirm scrollt, um Dir die Schüsse zu zeigen. Du solltest den Schleuderer ziemlich leicht besiegen. Drücke nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um den Schußwinkel zu bestimmen. (MOUSE: Um nach oben oder unten einzustellen, bewege den Cursor über oder unter das Katapult und drücke die linke Mouse Taste.) Wenn Du den Schuß gut zielst, solltest Du auch die hölzerne Tür der Burg leicht zerstören. Sobald das erledigt ist, kannst Du das Katapult entfernen, indem Du die Ingenieure ins Zelt zurückschickst. Die Katapulte feuern so lange, bis Du den Ingenieur, der sie kontrolliert, entfernst, auch wenn diese Figur gar nicht aktiviert ist.
- ♣ Drücke und halte Knopf A, dann verwende das Steuerkreuz, um das Zurück ins Zelt Zeichen (ganz links) auszuwählen. Drücke Knopf B, um die Ingenieure wieder ins Zelt zu schicken. Nun muß Du eine Plattform bauen, um die kleine Klippe links am Bildschirm zu überwinden. Rufe eine weitere Gruppe von Ingenieuren und erhelle das Plattform bauen Zeichen (das zweite von rechts).



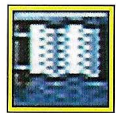
- ♣ Wenn der Anführer die Klippe erreicht, drücke Knopf B, um eine Plattform zuzubauen. Nun drücke und halte Knopf Y, dann verwende das Steuerkreuz, um den König auszuwählen. Bewege den König nach links und drücke nach oben auf dem Steuerkreuz, wenn die Plattform erreicht, damit er hinaufklettert. König Arthur sollte den feindlichen Ritter mit einigen Schlägen besiegen. Nun steht noch eine einzelne Türe zwischen Dir und dem Gold!
- ♣ Deine letzte Aufgabe ist es, die Ingenieure eine Ramme bauen zu lassen, um die Türe einzurennen. Du brauchst zwei Ingenieure, um eine Ramme zu bauen. Wenn eine Gruppe von zwei oder mehreren Ingenieuren bereits auf dem Bildschirm ist, kannst Du sie verwenden. Sonst mußt Du eine neue Gruppe herausrufen. Die Ingenieure können die Plattform so wie der König erklettern. Sobald sie oben sind, lasse sie stoppen, damit Du die Ramme auswählen kannst.
- ♣ Drücke und halte Knopf A, dann verwende das Steuerkreuz, um das Rammenzeichen (das vierte von links) auszuwählen. Bewege die Ingenieure nach links. Wenn der Anführer die Türe erreicht, drücke Knopf B. Die ganze Gruppe baut dann eine Ramme und beginnt gegen die Türe zu hämmern, dann gehen sie zurück ins Zelt. Nun kann König Arthur das Gold einsammeln!

FIGUREN

Dieser Abschnitt beschreibt die Figuren, die Du verwendest und die Actionzeichen, die mit jeder Figur in Verbindung stehen. Die beiden gemeinsamen Zeichen Zurück ins Zelt und Pause wurden ja bereits erklärt. Beachte, daß die Zeichenanzeige sich nicht "erinnert", welches Actionzeichen für eine Figur ausgewählt wurde. Der Rahmen behält immer seine relative Position von Figur zu Figur. Das heißt, wenn Du zu einer anderen Figur wechselst, mußt Du das gewünschte Zeichen wieder auswählen.

König Arthur

König Arthur ist die Schlüsselfigur und ist während des gesamten Spiels verfügbar. Normalerweise ist es klug, ihn aus dem Geschehen herauszuhalten...es gibt ihn nur einmal und wenn er besiegt wird, ist das Spiel zu Ende. Der König ist der einzige, der Goldstapel und Schlüssel für Geheimtüren einsammeln darf. Wenn Du den feindlichen König findest, muß sich König Arthur ihm nähern, um ihn zur Aufgabe zu zwingen. Die Zeichen für König Arthur sind:



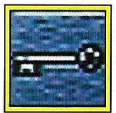
Aufgabe

(weiße Flagge) Damit kannst Du das Spiel beenden und zum Optionsbildschirm zurückkehren. Wähle dieses Zeichen und drücke den B Knopf zweimal, um aufzugeben.



Kampf

(Schwert) Damit kann der König kämpfen. Wenn dieses Zeichen gewählt wird, kämpft der König automatisch, wenn er einem Feind gegenübersteht. Du wirst dieses Zeichen die meiste Zeit ausgewählt haben. Denn Du weißt ja nie, wann ein lästiger Trog Dämon oder ein Zombie auftauchen wird...



Geheime Tür öffnen

(Schlüssel) Damit kann der König geheime Türen öffnen, die ihn zu anderen Orten bringen. Diese Zeichen erscheinen nur, wenn König Arthur einen Schlüssel aufgesammelt hat. Der König

kann bis zu vier Schlüssel gleichzeitig besitzen. Wähle ein Schlüsselzeichen, dann stelle den König vor die geheime Tür und drücke Knopf B, um diese Tür zu öffnen. Um die Sache noch schwieriger zu gestalten, braucht man bestimmte Schlüssel, um bestimmte Türen zu öffnen. Wie erkennt man also eine geheime Tür, wenn man sie sieht? Wenn wir Dir das sagen würden, wäre es ja kein Geheimnis mehr, oder?



Barrelmen

Barrelmen sind eine spezielle Art von Soldaten, die ein Faß mit Sprengstoff auf ihrem Rücken tragen. Stelle diese Fässer an strategischen Punkten ab, um Türen und andere Hindernisse wegzusprenge. Sie sprengen auch Leitern, Zugbrücken, Dächer und andere hölzernde Dinge in der Gegend. Die Explosion verletzt oder zerstört jeden, der unmittelbar daneben steht, also sollte der Rest Deiner Truppe Abstand vom Sprenggelände halten. Barrelmen haben einen unendlichen Vorrat an Fässern mit Sprengstoff, aber sie kämpfen nicht, wenn sie angegriffen werden. Achte darauf, daß das Gebiet gesichert ist, bevor Du sie hineinschickst! Die voreingestellte Gruppengröße für Barrelmen ist eins. Du kannst diese Option auf dem Armee Bildschirm ändern, wenn Du willst. Das Actionzeichen für Barrelmen ist:



Sprengstoff legen

(Faß) Damit kann ein Barrelman sein Faß mit Sprengstoff abstellen. Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um den Barrelman das Faß hinstellen zu lassen. Sobald er das Faß abgestellt hat, geht er zurück ins Zelt.

Ingenieure

Ingenieure arbeiten in Gruppen, um Vorrichtungen und Maschinen zu bauen, die den Truppen des Königs das Vorwärtkommen erleichtern. Die Zahl unter den verschiedenen Ingenieurszeichen zeigt die Zahl der Ingenieure, die gebraucht wird, um eine Aufgabe auszuführen (von 1 bis 4). Sobald sie ihre Aufgabe erfüllt haben, gehen die Ingenieure automatisch ins Zelt zurück. Sie kämpfen, wenn sie mit Feinden konfrontiert werden, sind aber nicht sehr stark. Es ist besser, das Gebiet zuerst abzusichern, oder ihnen Truppen zur Unterstützung mitzugeben. Die voreingestellte Gruppengröße für Ingenieure ist fünf. Du kannst diese Anzahl auf dem Armee Bildschirm ändern, wenn Du willst. Beachte, daß, wenn Du weniger als vier in einer Gruppe hast, diese nicht alle Aufgaben erfüllen kann. Die Actionzeichen für Ingenieure sind:



Katapult bauen

(Katapult) Dazu brauchst Du 3 Ingenieure. Ein Katapult ist eine hölzerne Vorrichtung, die flammende Feuerbälle in die Luft schleudert. Diese Vorrichtung ist sehr nützlich, um Feinde aus der Ferne zu zerstören. Wähle dieses Zeichen,

plaziere den Anführer der Ingenieure auf einer flachen Stelle, die gerade außerhalb der Schußweite des Feindes liegt und drücke Knopf B. Achte darauf, daß alle Ingenieure in die richtige Richtung gehen, wenn Du das Katapult baust, sonst könnten sie in die falsche Richtung feuern, was eine Katastrophe wäre!

Sobald ein Katapult gebaut ist, beginnt ein Ingenieur sofort zu feuern, die anderen beiden gehen zurück ins Zelt. Wenn die Gruppe mehr als drei Ingenieure groß war, gehen die anderen weiterhin auf und ab, Du solltest sie besser umdrehen, damit sie keinen Ärger bekommen! Der Ingenieur, der für das Katapult zuständig ist, hat einen unbeschränkten Vorrat an Feuerkugeln und er feuert so lange weiter, bis er zerstört ist. Um mit dem Katapult zu zielen, drücke nach oben und unten auf dem Steuerkreuz.

Wenn der Ingenieur, der das Katapult bedient ausgewählt wird, scrollt der Bildschirm automatisch, um den Weg der Feuerkugeln zu verfolgen. Wenn Du eine andere Figur auswählst, feuert der Ingenieur weiter, aber Du kannst das Katapult nicht steuern und die Resultate beobachten. Um das Katapult zu deaktivieren, sende den Ingenieur zurück ins Zelt, indem Du dieses Zeichen auswählst.



Zelt bauen

(Zelt) Dazu brauchst Du 4 Ingenieure. Wenn Du ein großes feindliches Gebiet erobert hast, willst Du vielleicht ein Zelt aufbauen, das näher an der Action liegt, damit Deine Truppen nicht so weit hin- und hergehen müssen.

Fahnenstangen mit wehenden grünen Flaggen zeigen Dir, wo Du ein neues Zelt aufbauen darfst. Sobald das neue Zelt aufgebaut ist, wird das alte Zelt automatisch zerstört. Wähle dieses Zeichen, dann stelle den Anführer direkt vor die Fahnenstange und drücke Knopf B, um das Zelt aufzubauen.



Ramme

(Ramme) Dazu brauchst Du zwei Ingenieure. Verwende Rammen dazu, um Türen einer feindlichen Festung einzurennen. Wähle dieses Zeichen, stelle den Anführer direkt vor die Tür, die Du einrennen willst, dann drücke

Knopf B. Es werden zwar nur zwei Ingenieure gebraucht, aber die ganze Gruppe wird mithelfen...und dann ins Zelt zurückmarschieren.



Grube füllen

(Pfeil der auf Grube zeigt) Dazu brauchst Du 1 oder mehrere Ingenieure. Eine Aufgabe der Ingenieure ist es, Gruben (oder Löcher oder andere unbegehbare Gebiete) mit Fässern aufzufüllen. Sobald eine Grube aufgefüllt wurde, kann Deine Figur darübergehen. Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, wenn der Anführer an die Kante der Grube kommt. Jeder Ingenieur wird der Reihe nach sein einzelnes Faß in die Grube werfen und dann ins Zelt zurückgehen. Sobald die Grube voll ist, gehen eventuell übrige Ingenieure darüber und marschieren weiter. Du könntest aber auch eine zweite Gruppe von Ingenieuren brauchen, die die Aufgabe vollenden (je nach Größe der Grube).



Plattformen bauen

(Plattform) Dazu brauchst Du 1 Ingenieur. Wenn Deine Truppen an eine steile Klippe kommen, mußt die Die Ingenieure rufen, um eine Plattform zu bauen, um nach oben klettern zu können. Plattformen können auch verwendet werden, um Gruben oder andere Fallen zu überqueren und um sonst unerreichbare Gebiete zu erklimmen. Du kannst sie sogar als Schutz vor feindlichen Schüssen verwenden, doch da sie aus Holz sind, fangen sie leicht zu brennen an. Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um die Plattform dort aufzubauen, wo der Anführer steht. Du kannst nur auf dem Boden bauen.

Ritter

Ritter sind die stärksten Kämpfer von König Arthur. Sie sind sehr stark und stellen sich dem Feind immer im Nahkampf. Die voreingestellte Gruppengröße ist fünf. Du kannst diese Anzahl auf dem Armee Bildschirm ändern, wenn Du möchtest. Das Actionzeichen für Ritter ist:



Kämpfen

(Schwert) Damit können die Ritter kämpfen. Dieses Zeichen erscheint fünfmal auf der Zeichenanzeige. Wähle ein beliebiges Schwertzeichen - alle fünf sind gleich.

Bogenschützen

Bogenschützen sind sehr nützlich, wenn Du den Feind aus der Ferne treffen willst. Sie feuern ihre Pfeile mit tödlicher Genauigkeit ab, also nimm Deine restliche Truppe aus dem Weg! Die voreingestellte

Gruppengröße für Bogenschützen ist fünf. Du kannst diese Anzahl auf dem Armee Bildschirm ändern, wenn Du möchtest. Die Actionzeichen für Bogenschützen sind drei Pfeile in verschiedenen Schußwinkeln.



Die drei Pfeilzeichen zeigen die drei möglichen Schußwinkel: Tief, Mittel und Hoch. Je tiefer der Winkel, desto kürzer fliegt der Pfeil. Wähle ein Zeichen, dann stelle den Anführer an die gewünschte Stelle und drücke Knopf B, um zu schießen.



Deine Bogenschützen haben einen unendlichen Vorrat an Pfeilen. Drücke Knopf B, um weiterzuschießen. Jeder von ihnen schießt in die Richtung, in die er sieht, also achte darauf, daß alle Bogenschützen zum Feind sehen, wenn Du Knopf B drückst. Bogenschützen kämpfen, wenn sie von einem Feind angegriffen werden, aber sie sind nicht sehr stark im Kampf.



Soldaten

Soldaten sind Verteidigungstruppen. Sie sind nicht so stark wie Ritter und am besten setzt man sie so ein, daß sie Feinde mit ihren Schilden abwehren. Soldaten erscheinen immer einzeln, nicht in Gruppen. Das Actionzeichen für Soldaten ist:



Schild verwenden

(Soldat mit Schild) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um den Soldaten anhalten und seinen Schild als Schutz gegen den Feind hinstellen zu lassen. Wenn er so positioniert wurde, kann ein Soldat mehrere Feinde für eine bestimmte Zeit zurückhalten. Der Schild wehrt auch Feuerkugeln und andere feindliche Schüsse ab.

Zauberer

Der weiße Zauberer, auch bekannt als der Zauberer mit positiver Magie, spricht Zaubersprüche für Stärke und Heilung aus. Die Zahl unter jedem Zauberspruchzeichen zeigt, wie oft man einen bestimmtem Zauberspruch verwenden kann. Nachdem er seinen Zauberspruch losgeworden ist, transportiert sich der Zauberer auf mysteriöse Weise zurück ins Zelt. Verwende die Zauberer sparsam, denn normalerweise stehen Dir nur einer oder zwei zur Verfügung. Gib ihnen auch den entsprechenden Schutz - sie können sich nicht



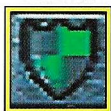
verteidigen. Die voreingestellte Gruppengröße für Zauberer ist eins. Du kannst diese Option auf dem Armee Bildschirm ändern, wenn Du willst (was wir aber nicht empfehlen). Die Zauberspruchzeichen für den weißen Zauberer sind:



Heilen (Herz) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um die Stärke Deiner gesamten Truppe, die auf dem Bildschirm sichtbar ist, wiederherzustellen.



Stärke (Arm der Gewicht hebt) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um alle Deine Männer, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, für eine bestimmte Zeit stärker zu machen. Während sie diese zusätzliche Stärke besitzen, blinken die Kämpfer.



Schild (Schild) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um alle Deine Kämpfer, die auf dem Bildschirm sichtbar sind, unsichtbar zu machen. Während sie immun sind, blinken die betreffenden Männer.

Dunkler Zauberer

Der dunkle Zauberer, auch als der Zauberer der negativen Magie bekannt, spricht zerstörerische Zaubersprüche aus. Die Zahl unter jedem Zauberspruch zeigt Dir, wie oft Du einen bestimmten Spruch benutzen kannst. Nachdem er seinen Zauberspruch gesagt hat, transportiert sich der Zauberer automatisch ins Zelt zurück. Wie den weißen Zauberer, solltest Du den dunklen Zauberer sparsam verwenden - sie können sich nur durch Zaubersprüche verteidigen. Die voreingestellte Gruppengröße für dunkle Zauberer ist eins. Du kannst diese Option auf dem Armee Bildschirm verändern, wenn Du möchtest (wieder, empfehlen wir das nicht). Die Zauberspruchzeichen für den dunklen Zauberer sind:



Meteor (Meteor) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um für eine bestimmte Zeit flammende Feuerbälle vom Himmel regnen zu lassen. Verwende diesen Zauberspruch nicht, wenn der König oder andere Deiner Männer auf dem Bildschirm zu sehen sind...die Feuerbälle zerstören jeden, den sie treffen!



Betäuben (Soldatenkopf) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um alle Feinde, die auf dem Bildschirm zu sehen sind für eine bestimmte Zeit einzufrieren.



Feuerball (Feuerball) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um einen einzelnen Feuerball in die Richtung zu schießen, in die der dunkle Zauberer blickt. Der Feuerball ist sehr mächtig und geht durch zahlreiche Feinde und/oder Hindernisse, ohne zu stoppen.



Sturm (Sturm) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um für eine bestimmte Zeit Blitze vom Himmel schießen zu lassen. Verwende diesen Zauberspruch nicht, wenn der König oder andere Deiner Männer auf dem Bildschirm sichtbar sind. So wie beim

Meteor Zauberspruch, zerstören die Blitze jeden Mann, den sie treffen, den Feind und auch Deine Männer.



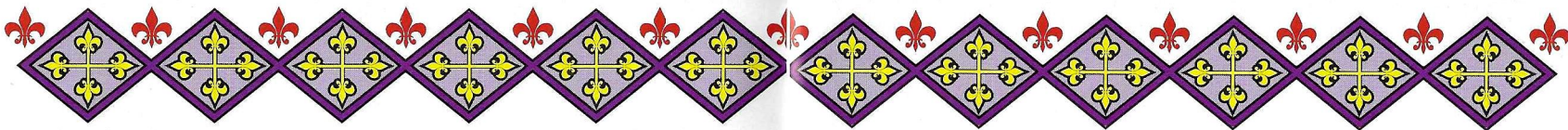
Apocalypse (Totenkopf über gekreuzten Knochen) Wähle dieses Zeichen, dann drücke Knopf B, um alle Feinde, die sich momentan auf dem Bildschirm bewegen zu zerstören. Was für ein Konzept!

DIE LEVEL

King Arthur's World besteht aus neun Trainingslevels, die von drei verschiedenen Reichen gefolgt werden. Diese Reiche sind:

| | |
|------------------|---------|
| Echte Welt | 4 Level |
| Kobold Unterwelt | 5 Level |
| Wolkenwelt | 8 Level |

Die Trainingslevels und die anderen Welten werden unten beschrieben.



Trainingslevels

Dein Training findet im Reich der Echten Welt statt, ein Ort mit Burgen, Schluchten, Türmen und unterirdischen Vorratsräumen. Wie in den Levels der Echten Welt sind Deine Feinde Ritter, Todesritter und Schleuderer. Die ersten Trainingslevels lassen Dich mit einer oder zwei Truppenarten experimentieren. Die späteren Level kombinieren zahlreiche Truppen, um zu zeigen, wie man sie am besten gemeinsam verwendet. Um die Trainingslevels zu vollenden, müssen sich Deine Truppen in feindliches Gebiet kämpfen und einen Pfad sichern, damit der König den Topf mit Gold, der sich dort befindet, einsammeln kann. Wenn Du einen Trainingslevel nicht erfolgreich beenden kannst (d.h., wenn der König besiegt wird), beginnst Du automatisch wieder am Anfang dieses Levels. Sobald du einen Level beendet hast, kannst Du zum nächsten Level weitergehen. Die Truppenarten, die Dir auf den verschiedenen Trainingslevels zur Verfügung stehen sind:

| | |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Trainingslevel 1 | Bogenschützen |
| Trainingslevel 2 | Barrelmen |
| Trainingslevel 3 | Ritter und Soldaten |
| Trainingslevel 4 | Ingenieure |
| Trainingslevel 5 | Zauberer und dunkle Zauberer |
| Trainingslevel 6 | Bogenschützen und Barrelmen |
| Trainingslevel 7 | Bogenschützen, Barrelmen, Ritter und Soldaten |
| Trainingslevel 8 | Bogenschützen, Barrelmen, Ritter, Soldaten und Ingenieure. Dieser Level zeigt Dir auch die Verwendung von geheimen Türen. |

Trainingslevel 9

Alle Truppenarten (Bogenschützen, Barrelmen, Ritter, Soldaten, Ingenieure, Zauberer und dunkle Zauberer)



Reich der Echten Welt

Das Reich der Echten Welt besteht aus drei Levels. Jeder Level hat eine große Burg, die man erobern muß, damit König Arthur den feindlichen König erreichen kann, der dann automatisch aufgibt. Deine Feinde in diesem Reich sind:

| | |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ritter | Sie sind in Größe und Stärke vergleichbar mit Deinen Rittern. Feindliche Ritter sind stark im Kampf. |
| Schleuderer | Sonst unbewaffnet, schleudern diese Feinde Steine in Deine Richtung. Einige Truppenarten können mehrere Treffer aushalten; andere sind nach einem Treffer zerstört. Schleuderer sind schwach im Nahkampf. |
| Todesritter | Große Feinde, die tödliche Schüsse aus ihren magischen Schwertern abfeuern - Du erkennst sie, wenn Du sie siehst! Todesritter sind sehr stark im Kampf. Sobald sie zerstört sind, lassen sie Goldmünzen fallen, die jede Figur aufsammeln kann. |

Die Landschaft in der Echten Welt befindet sich auf steilen Bergklippen und dichten Wäldern. Feindliche Ritter und Schleuderer kommen aus jeder Burg, jedem Turm und Haus auf dem Weg. Verwende alle Truppenarten, die Dir zur Verfügung stehen, um die Vielzahl an Rätseln zu lösen, inklusive Stachelgruben, riesigen Felsen, Fässern mit kochendem Öl und dem so beliebten Pulverizer. König Arthur sollte alles Gold, das er findet und alle Schlüsseln zum Öffnen geheimer Türen einsammeln. Wenn Du den dritten Level beendet hast, wirst du niemand anderem als MacOgre von den Highlands gegenüberstehen - einer monströsen Kreatur mit der schlechten Angewohnheit die Schafe der Bauern zu fressen...und alles andere, das er in die Klauen bekommt.





Reich der Kobold Unterwelt

Das Reich der Kobold Unterwelt besteht aus vier Levels. Finde den Kobold Dämon auf jedem Level, dann bringe König Arthur hin, um ihn zur Aufgabe zu überreden. Deine Feinde in diesem Reich sind:

Kobold Fußsoldaten Koboldsoldaten sind mit Peitschen ausgerüstet. Kobold Fußsoldaten sind sehr stark im Kampf.

Kobold Flammenwerfer Koboldsoldaten, die mit tödlichen Flammenwerfern ausgerüstet sind, die tödliche Feuerstrahlen aussenden und alles anzünden, das sie treffen. Kobold Flammenwerfer sind sehr stark im Kampf.

Teleportierende Frosch Dämonen Große mutierte Frösche, die Deine Truppen mit einem Schlag ihrer Zunge auffressen. Achte gut auf den König...diese schleimigen Kreaturen haben eine Fähigkeit, sich von einem Ort zum andern zu teleportieren. Trog Dämonen sind schwach im Kampf - wenn Du ihnen so nahe kommen kannst.

Das Kobold Reich ist eine seltsame Höhlenwelt, voller gigantischer Pilze und bössartiger Maschinen, von denen abstoßender grüner Schleim tropft. Wenn man es sich so überlegt, dieser Schleim tropft von allem...aber mache Dir keine Sorgen, Du gewöhnst Dich daran. Blubbernde Lavagruben, rasende Minenwagen und plötzliche unendlich tiefe Löcher sollte Deine Truppen bei Laune halten. Ach übrigens, wenn Du vorhast, den König für längere Zeit alleine zu lassen, solltest Du ihn in einer gefahrenfreien Zone abstellen. Diese teleportierenden Trog Dämonen können eine Mahlzeit meilenweit riechen. Wie in der Echten Welt sollte König Arthur Gold und spezielle Schlüssel für geheime Türen einsammeln...Wir haben das



Gefühl, daß Du sie früher oder später benötigen wirst. Nachdem Du Level 4 beendet hast, mußt Du geheime Kriegsmaschine der Kobolde zerstören, den massiven, feuerspeienden Dampfhammer.

Reich der Wolkenwelt

Die Wolkenwelt besteht aus sieben Levels. Jeder Level wird von einem bösen Zauberer beherrscht, den König Arthur finden und gefangennehmen muß. Deine Feinde in diesem Reich sind:

Mutants Säuresprühende Mutanten mit hammerförmigen Köpfen. Mutanten sind sehr stark im Kampf.

Zombies Sie bewegen sich langsam, sind aber tödlich...Du mußt sie mit einem Schlag zerstören. Wenn ein Zombie einen Deiner Männer besiegt, wird dieser Mann auch zu einem Zombie. Zombies sind sehr stark im Kampf.

Kanonenschnecken Immense mutierte Schnecken, die explosive Kanonenkugeln aus ihren Häusern feuern und versuchen, Deine Truppen zu zerquetschen, indem sie darüberkriechen. Kanonenschnecken sind sehr stark im Kampf.

Das letzte Reich in King Arthur's World ist ein unheimlicher Ort mit komischen Wolken und seltsam aussehenden Blumen, elektrischen Kraftfeldern und Seen voll giftigem Schleim. Wenn Du genau hinsiehst, kannst Du sogar einige unglückliche Besucher sehen...die nur herumhängen. Böse Augen achten auf jede Deiner Bewegungen, wenn Teleporter und schlangenartige Transportröhren Dich von einer Plattform zu nächsten bringen - Du weißt nie, was am anderen Ende auf Dich wartet. Es gibt mehr geheime Türen, als je zuvor, also sammle alle Schlüssel, die Du kriegst...und mache Dich auf einige Überraschungen bereit! Deine letzte Herausforderung ist der schreckliche Demon Overlord, Herrscher der Sieben Wolkenreiche. Besiege diesen Meister der Zerstörung, um den totalen Sieg davonzutragen!





TIPS

- ♣ Wenn Du eine neue Figur aus dem Zelt holst, solltest Du sie stoppen, bevor sie etwas Dummes tut...wie z.B. in eine Grube fallen, die mit giftigem Schleim oder scharfen Stacheln gefüllt ist. Und Du hast gedacht Dein Tag war schrecklich.
- ♣ Wenn ein neuer Levelbildschirm erscheint, mußt Du nicht warten, bis das Zelt steht, um eine Figur auszuwählen. Auf den meisten Levels ist es ein Vorteil, wenn Du so schnell wie möglich beginnst.
- ♣ Du mußt ein Katapult oder eine Plattform auf ebenem Boden bauen - Du kannst nicht auf einem Hügel bauen. Wenn Du den König in der Kobold Unterwelt alleine läßt, stelle ihn oben auf eine Plattform, um ihn von den Trog Dämonen fernzuhalten...es funktioniert!
- ♣ Um das Spiel auf dem selben Level nochmals zu starten, wähle zuerst das Aufgabebezeichnen, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren. Gehe zum Paßwort Bildschirm und wähle "Done" (das Paßwort für den momentanen Level sollte immer noch angezeigt werden), dann wähle "Start" auf dem Optionsbildschirm. Sobald Du Dein Super NES ausschaltest, mußt du das korrekte Paßwort eingeben, um das Spiel auf einem bestimmten Level zu starten.
- ♣ Die normalen Soldaten sind nützlicher, als Du vielleicht denkst...sie können ihre Schilde benutzen, um feindliches Feuer abzuwehren und auch den Weg sperren. Versuche es in der Kobold Unterwelt!
- ♣ Wenn eine geheime Tür da ist, solltest Du den feinen Umriß einer Tür in der Wand sehen - oder etwas Ähnlichem. Türen erscheinen in verschiedenen Formen und Größen. Einige Türen sind in einer bestimmten Farbe, um Dir zu zeigen, welche Farbe der Schlüssel haben muß. Wenn Du einen Ort siehst, den Du nicht erreichen kannst, stehen die Chancen gut, daß in der Nähe eine geheime Tür ist.
- ♣ Wenn Du ein neues Zelt baust, verwende die folgende Abkürzung, um Deine Truppen zum neuen Standort zu bringen. Anstatt jede Gruppe extra von der vorherigen Position zu holen, wähle einfach alle der Reihe nach aus und verwende das Zurück ins Zelt Zeichen. Leider funktioniert das nicht beim König, er muß gehen!
- ♣ Achte auf versteckte Fallen, wenn König Arthur sich dem feindlichen König nähert. Seine Armee ist besiegt, aber er könnte immer noch ein paar Tricks im Ärmel haben.
- ♣ Fahre auf einem Flaschenzug mit, um einige schwer zu erreichende Schlüssel in der Kobold Unterwelt zu bekommen. Wenn die Koblode es können, kannst Du es auch!

Für in Österreich und der Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.

Ziegeleistr.31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476
A-0662-883149 (Hotline)

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818
CH-061-3118836 (Hotline)

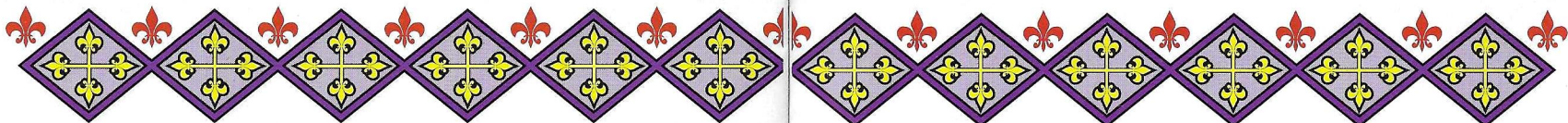


TABLE DES MATIERES

| | |
|-----------------------------------|----|
| INTRODUCTION | 37 |
| OBJECTIF DU JEU | 38 |
| POUR DEMARRER | 40 |
| L'ECRAN OPTIONS | 40 |
| LES FONCTIONS DE LA MANETTE | 43 |
| LES COMMANDES DE LA SOURIS | 44 |
| LES AFFICHAGES A L'ECRAN | 46 |
| LES OBJETS SPECIAUX | 49 |
| PARCOURS D'ENTRAINEMENT | 50 |
| LES PERSONNAGES | 56 |
| LES NIVEAUX | 63 |
| QUELQUES CONSEILS | 68 |

INTRODUCTION

Un appel fut lancé aux quatre coins du Royaume : le Roi Arthur avait besoin de loyaux sujets pour l'accompagner dans sa nouvelle croisade ! Des archers et des gens d'épée, des sapeurs et des fantassins répondirent à l'appel aux armes, et aussi des spécialistes en engins explosifs et des magiciens jeteurs de sorts. Le Roi Arthur rassembla ces braves et les entraîna à l'art de la guerre. Ils connaissaient l'importance des dangers — les hommes envoyés en reconnaissance parlaient tout bas de gobelins et de démons cruels, d'affreux mutants, et de choses plus horribles encore...

Pour commencer, le Roi Arthur porta son attention sur une menace plus urgente. Des tyrans impitoyables, dans trois royaumes voisins, avaient réduit les paysans en esclavage et saisi leurs biens. Décidé à mettre un terme à cette agression contre son peuple, le Roi rassembla une armée et se mit en route pour vaincre les ennemis de son royaume. Ses adversaires tenaient bon, inventant de nouveaux et terribles stratagèmes à l'encontre de l'escorte du Roi Arthur. Des fosses remplies de pointes et des chaudrons d'huile bouillante faisaient de nombreuses victimes parmi les imprudents. Des trappes s'ouvraient soudain sous leurs pieds, et de terribles Chevaliers Noirs chargeaient en brandissant leur épée étincelante.



Les troupes d'Arthur remportèrent le combat, mais leur triomphe fut de courte durée. Des récits venant du Nord mentionnaient un ogre monstrueux qui terrorisait la contrée, dévorant les moutons des paysans (et parfois les paysans eux-mêmes...). Le Roi envoya ses plus fines lames, qui vinrent rapidement à bout de MacOgre des Highlands. Décidé à protéger ses terres de toute autre invasion, le Roi Arthur conduisit son armée au plus profond des profondeurs, dans les cavernes du Monde Souterrain des Gobelins (Goblin Underworld).

Dans un monde de nuit perpétuelle, des hordes de gobelins creusaient le sol à la recherche d'or et d'autres métaux pour construire leurs machines de guerre. Des grenouilles mutantes aux pouvoirs magiques s'attaquaient aux visiteurs trop confiants, tandis qu'une lave rougeoyante bouillonnait dans toutes les fissures et que des champignons géants menaçaient. Rassemblant leurs forces, les hommes du Roi Arthur battirent

les quatre Démons Gobelins maléfiques et détruisirent leur ultime machine de guerre, le gigantesque Marteau à Vapeur. Mais leur mission n'était pas terminée ! Le Roi découvrit que les gobelins obéissaient à une puissance supérieure... le Seigneur des Démons, Prince du Monde des Nuages. Intrépide, Arthur partit à la rencontre de son plus grand défi.

Le Roi et son escorte découvrirent bientôt un monde inimaginable, rempli d'une foule de choses étranges et terrifiantes. Chaque Monde des Nuages était dirigé par un ténébreux Sorcier qui jetait des sorts effroyables de mort et de destruction, transformant les hommes en zombies et en mutants lanceurs d'acide. Le Roi Arthur conduisit ses troupes intrépides de bataille en bataille, jusqu'à l'anéantissement du dernier Sorcier. Faisant appel à tout son courage, l'armée du Roi affronta victorieusement son ultime adversaire : le tout-puissant Seigneur des Démons. Épuisé mais heureux, le Roi Arthur et ses hommes rentrèrent dans leur foyer, triomphant après leur noble quête. Enfin, la paix et l'harmonie régnaient à nouveau dans le Monde du Roi Arthur (*King Arthur's World*).



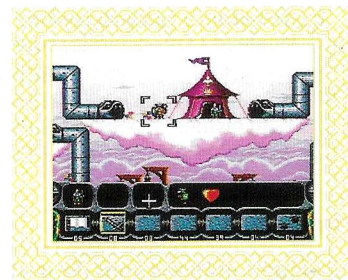
OBJECTIF DU JEU

Partez à la conquête des royaumes fantastiques de *King Arthur's World* (le Monde du Roi Arthur), dans lequel la stratégie et l'action s'allient à des graphismes tridimensionnels étonnants, ainsi qu'à la possibilité d'obtenir une sonorisation Dolby Surround™ (avec un Système Dolby Surround™) pour créer une véritable ambiance d'épopée. Incarne le Roi Arthur alors qu'il choisit ses troupes et planifie ses campagnes, puis conduit ses hommes dans une croisade contre les ennemis de la couronne. Le guerrier héroïque de la légende médiévale est toujours en vie !

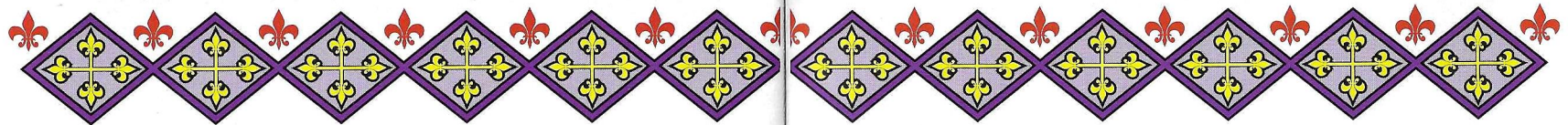
King Arthur's World vous emmène dans trois royaumes différents et dans 26 niveaux truffés de labyrinthes et d'énigmes de plus en plus complexes. Votre aventure commence dans le Monde Réel des Chevaliers et des châteaux médiévaux. Cela vous semble assez anodin ? Mettez le cap alors vers les cavernes du Monde Souterrain des Gobelins et testez vos réactions face à un nouvel ensemble de défis, comme les Démons

Troglodytes téléporteurs. Votre destination finale, c'est le sinistre Monde des Nuages — un domaine meurtrier où de gigantesques Escargots-Canons laissent derrière eux un sillage de destruction. Anéantissez vos ennemis dans chaque niveau, puis trouvez leur chef et faites entrer le Roi Arthur qui demandera sa reddition. Comme si cela ne suffisait pas, vous découvrirez qu'un Boss garde la sortie menant à chaque royaume... MacOgre des Highlands, le Marteau à Vapeur des Gobelins, et le terrible Seigneur des Démons.

Il n'y a pas de limite de temps dans *King Arthur's World*... le jeu se poursuit tant que le Roi Arthur est en vie. Étant donné qu'il ne dispose que d'une seule vie (magie mise à part), ayez la sagesse de la tenir, autant que possible, éloigné de la bagarre. Il est certainement puissant, mais pas immortel — et il peut tomber comme n'importe qui dans une fosse de lave fumante ou de vase bouillonnante. Seul le Roi peut ramasser certains objets importants. Par exemple, les Clés. Des clés spéciales ouvrent les portes secrètes qui vous rapprocheront de votre objectif...ou vous conduiront à d'autres ennuis. L'Or est un autre objet réservé. Seul le Roi Arthur est autorisé à ramasser les monceaux d'or qui surgissent en cours de route. Leur collecte peut s'avérer difficile, mais ne les dédaignez pas — l'or peut vous servir à acheter votre liberté si vous êtes capturé par l'ennemi.



L'armée du Roi comporte sept types différents de troupes, chacune d'elles possédant des talents et des aptitudes au combat qui lui sont propres. Coordonnez vos troupes en vue de résoudre le problème présent, que ce soit pour enfoncer une porte, combler une fosse, lancer une volée de flèches, jeter un sort ou rencontrer l'ennemi dans un combat au corps à corps. Neuf niveaux d'entraînement présentent les types de troupes et vous permettent de vous exercer aux différentes techniques, de façon isolée ou en les combinant. Des mots de passe commandent l'accès aux niveaux, y compris aux niveaux d'entraînement. Vous ne pouvez pas aborder le défi suivant avant d'avoir terminé avec succès celui qui est en cours. Après tout, il n'est pas désirable que de jeunes recrues se trouvent mêlées à des confrontations importantes !



Le jeu comporte plusieurs parcours d'entraînement qui rendent le démarrage plus facile — ne serait-ce que pour vous assurer que vous ne renvoyez pas vos hommes vers la tente alors que vous voulez construire une catapulte ! Poursuivez leur entraînement, afin de pouvoir assumer pleinement, par la suite, votre rôle de commandant en chef. Etes-vous prêt à relever le gant ? Alors briguez votre arbalète, polissez votre armure, et préparez-vous à protéger votre royaume des forces du mal... l'aventure vous attend dans *King Arthur's World*.

POUR DEMARRER

1. Introduisez la cartouche *King Arthur's World*™ dans votre Super Nintendo Entertainment System et mettez l'unité sous tension.
2. Après l'affichage de l'écran Titre, vous pouvez regarder une courte séquence d'animation décrivant votre croisade. Elle est suivie d'une démonstration. Appuyez sur n'importe quel bouton de la manette pour passer à l'écran Options. Si vous utilisez la souris, appuyez sur le bouton gauche.

L'ECRAN OPTIONS

Vous pouvez choisir l'une des quatre options suivantes sur cet écran :

| | | | |
|----------------------|----------------------------|-----------------|--------------------------|
| Start (Démarrage) | Password (Mot de passe) | Army (Armée) | Sounds (Sonorisation) |
|----------------------|----------------------------|-----------------|--------------------------|

Chaque option est décrite ci-après. Pour choisir l'une d'elles, placez la main sur le bouton à côté et appuyez sur n'importe quel bouton de la manette ou de la souris.

Start

Appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu au niveau choisi. Si vous n'avez pas introduit de mot de passe pour choisir un niveau déterminé, vous commencez la partie au 1er Niveau d'Entraînement.

Mot de passe

L'écran Mot de Passe présente 16 boutons disposés dans une grille de 4 sur 4. Les mots de passe correspondent à une combinaison spécifique de boutons enfoncés et non enfoncés. La représentation des boutons à l'écran change lorsque vous les enfoncez (faites l'essai). Pour appuyer sur un bouton, placez la main dessus et appuyez sur n'importe quel bouton de la manette ou de la souris.

Chaque fois que vous avez terminé avec succès un niveau, vous recevez le mot de passe du niveau suivant. Pour sauvegarder ce mot de passe, recopiez l'emplacement exact de chaque bouton enfoncé. Pour retourner plus tard à un niveau donné, appelez l'écran Mot de passe et introduisez le mot de passe approprié en appuyant sur les boutons correspondants. Après l'avoir enregistré, appuyez sur "Done" (Terminé) pour passer au niveau choisi. Un message à l'écran vous dira si le mot de passe est "Correct" (Bon) ou "Incorrect" (Mauvais). Pour commencer, choisissez l'option "Start" (Démarrage). Si le mot de passe n'est pas bon, vous irez au 1er Niveau d'Entraînement.

Armée

Six sortes de personnages apparaissent sur l'écran Armée :

| | |
|--------------------------------------|----|
| Barrelmen (Tonneliers) | 01 |
| Engineers (Sapeurs) | 05 |
| Knights (Chevaliers) | 05 |
| Archers | 05 |
| Wizards (Sorcières) | 01 |
| Dark Wizards (Sorcières Noirs) | 01 |

Tous ces personnages sont décrits plus loin dans ce manuel. Pendant le jeu, ils apparaissent isolés ou en groupe. L'écran Armée vous permet de définir la composition du groupe, allant d'une seule personne à un maximum de six. Lorsque vous choisissez un personnage pour réaliser une tâche, le nombre d'hommes défini pour le groupe apparaît et agit comme un tout, se déplaçant et travaillant ensemble (dans la plupart des cas !).

REMARQUE : A la différence des six personnages indiqués plus haut, les Soldats ne peuvent pas apparaître en groupe. Ils ne figurent donc pas sur l'écran Armée.

La taille par défaut du groupe est indiquée plus haut pour chaque type de personnage. Pour changer la taille d'un groupe, placez la main sur les boutons FLECHE HAUT ou FLECHE BAS à côté de la valeur actuelle, et appuyez sur n'importe quel bouton de la manette ou de la souris. Appuyez sur "Exit" (Sortie) pour quitter l'écran et revenir à l'écran Options. Notez que le nombre total d'hommes correspondant à chaque type de personnage varie d'un niveau à un autre, et peut être inférieur à la taille définie pour le groupe.

Sonorisation

L'écran Sonorisation vous permet de mettre la musique en fonction ou pas, de choisir l'environnement Dolby Surround™, et d'essayer toute la musique et tous les effets sonores que comporte le jeu. Choisissez "End" (Fin) pour quitter l'écran et revenir à l'écran Options.

Game Music On (Musique du jeu En fonction)

Actionnez ce bouton pour mettre la musique En fonction (ON) ou Hors fonction (OFF). Le changement entre en vigueur dès le début du jeu.

Dolby Off (Dolby Hors fonction)

Actionnez ce bouton pour mettre l'environnement Dolby Surround™ En fonction (ON) ou Hors fonction (OFF). Votre système de sonorisation doit comporter le procédé Dolby Surround™ pour pouvoir bénéficier de cette option.

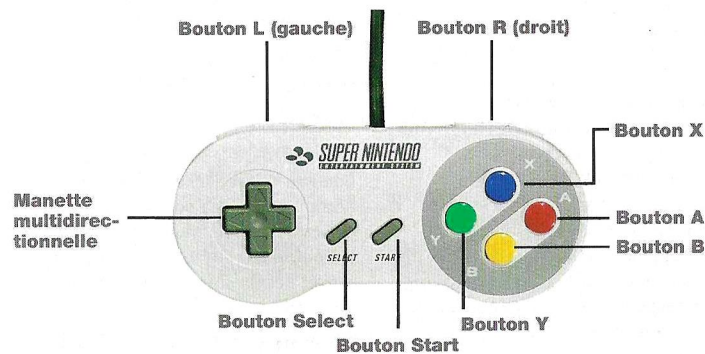
Play Tune (Jouer un air)

Choisissez un air à l'aide des flèches HAUT et BAS sur l'écran, puis actionnez le bouton situé à côté des touches de flèches.

Play Effect (Jouer un effet sonore)

Choisissez un effet sonore à l'aide des flèches HAUT et BAS sur l'écran, puis actionnez le bouton situé à côté des touches de flèches.

LES FONCTIONS DE LA MANETTE



Déplacement du personnage actif Manette multidirectionnelle :

GAUCHE : pour aller à gauche

DROITE : pour aller à droite

HAUT : pour grimper sur l'échelle ou sur la plate-forme suivante

BAS : pour descendre de l'échelle ou de la plate-forme suivante

REMARQUE : pour arrêter le déplacement des personnages, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction opposée.

Barre des Icônes Appuyez sur le bouton X pour faire basculer la Barre et choisir entre les

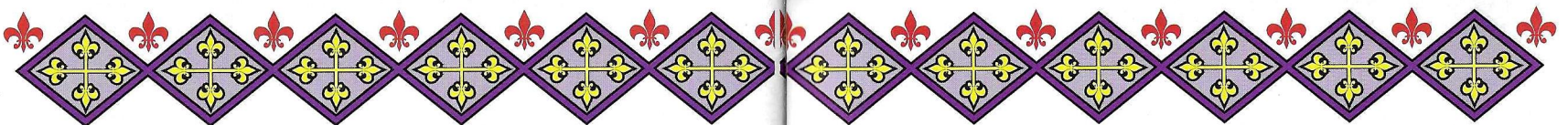
Icônes d'Actions et les Icônes de Personnages, et vice-versa. Ces icônes sont décrites plus loin. Notez que lorsque vous affichez les Icônes de Personnages, l'écran défile automatiquement jusqu'à l'emplacement de la tente.

Nouveau personnage Appuyez sur le bouton X pour afficher les Icônes de Personnages. Appuyez

sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle pour mettre en évidence le personnage que vous voulez actionner, puis appuyez sur le **Bouton B**. Dès que vous avez actionné un personnage, celui-ci commence immédiatement à se déplacer. Pour l'arrêter, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction opposée.

REMARQUE : Si trois personnages (ou trois groupes) se trouvent déjà sur l'écran, vous devez renvoyer dans la tente l'un des personnages présents avant de pouvoir en choisir un nouveau.

Changement de personnage En maintenant le bouton Y enfoncé, appuyez sur **Gauche**, **Droite**, **Haut** ou **Bas** de la manette



multidirectionnelle pour passer à un autre personnage à l'écran.

Choix d'une action En maintenant le **Bouton A** enfoncé, appuyez sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle afin de choisir une autre icône d'action pour le personnage actif. Pendant cette opération, le plan blanc qui entoure l'icône choisie devient jaune, et une flèche apparaît au-dessus de la tête du personnage actif. Les icônes d'actions diffèrent d'un personnage à un autre en fonction de leurs talents.

Exécution d'une action Appuyez sur le **Bouton B** pour que le personnage exécute

l'action choisie, comme positionner un tonneau de dynamite (Tonneliers) ou construire une catapulte (Sapeurs).

Déroulement horizontal de l'écran Appuyez sur le **Bouton L (Gauche)** ou **R (Droit)** pour dérouler l'écran horizontalement, dans la direction choisie. Lorsque vous relâchez le bouton, l'écran revient à la position du curseur. Appuyez simultanément sur le **Bouton L** et sur le **Bouton R** pour arrêter l'écran sur un emplacement différent.

Interruption de la partie Appuyez sur **START** ou choisissez l'icône en forme de pattes sur la Barre des Icônes.

Ces icônes sont décrites plus loin. Notez que lorsque vous affichez les Icônes de Personnages, l'écran défile automatiquement jusqu'à l'emplacement de la tente.

Nouveau personnage Placez le pointeur de la souris sur la Barre des Icônes et appuyez sur le bouton droit pour afficher les Icônes de Personnages. Déplacez la souris pour mettre en évidence l'icône voulue, puis appuyez sur le bouton gauche pour choisir le personnage correspondant et le faire sortir de la tente.

REMARQUE : Si trois personnages (ou trois groupes) se trouvent déjà sur l'écran, vous devez renvoyer dans la tente l'un des personnages présents avant de pouvoir en choisir un nouveau.

Changement de personnage Placez le pointeur de la souris sur le personnage voulu de la Barre de Situation, et appuyez indifféremment sur l'un des deux boutons de la souris. Vous pouvez également faire défiler l'écran de jeu jusqu'à ce qu'apparaisse le personnage désiré. Placez le pointeur de défilement sur le personnage et appuyez sur le bouton gauche de la souris tout en maintenant enfoncé le bouton droit. Vous trouverez des informations sur le défilement des écrans plus loin dans ce manuel.

Exécution d'une action Placez le pointeur de la souris sur l'icône de

l'action désirée et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour exécuter cette action. Les icônes d'actions diffèrent d'un personnage à un autre en fonction de leurs talents.

Déroulement de l'écran Placez le pointeur de la souris sur la section de l'écran désirée, puis

appuyez sur le bouton droit de la souris en le maintenant enfoncé. Le pointeur standard devient un curseur à quatre directions. Pour dérouler l'écran dans une direction donnée, placez le curseur sur le bord correspondant et l'écran se met à défiler automatiquement. Tout en maintenant enfoncé le bouton droit de la souris, éloignez le curseur du bord pour arrêter le déroulement. Si vous le désirez, vous pouvez alors appuyer sur le bouton gauche de la souris afin d'exécuter l'action choisie pour le personnage actif. Cette fonction est surtout utilisée pour suivre la trajectoire des flèches. Relâchez le bouton droit de la souris pour faire revenir l'écran de jeu à l'emplacement du personnage actif.

Interruption de la partie Placez le pointeur de la souris sur l'icône en forme de pattes située à droite de la Barre des Icônes, puis appuyez sur le bouton gauche. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour reprendre la partie.

LES COMMANDES DE LA SOURIS

(Vendu séparément MODEL No.SNS-016E)

Le pointeur de la souris a la forme d'une flèche directionnelle quand il apparaît sur la section la plus importante de l'écran, et d'un signe "4" quand il apparaît sur la Barre de Situation ou sur la Barre des Icônes. Déplacez le pointeur sur l'écran pour voir comment il change de forme entre les différents emplacements. Les commandes de la souris sont décrites ci-après.

Déplacement du personnage actif Déplacez le pointeur de la souris afin que la flèche montre la direction dans laquelle vous voulez faire aller le personnage. Pour déplacer le personnage dans cette direction, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour l'arrêter, déplacez le pointeur afin que la flèche montre la direction *opposée* (ou tout droit), et

appuyez sur le bouton gauche de la souris.
Barre des Icônes Placez le pointeur de la souris sur un emplacement quelconque de la Barre des Icônes, et appuyez sur le bouton droit de la souris pour faire basculer la Barre et choisir entre des Icônes d'Actions et les Icônes de Personnages et vice-versa.

LES AFFICHAGES A L'ECRAN

Personnage actif

Un curseur carré entoure le personnage actif. Dans un groupe, il entoure le chef du groupe. Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle pour déplacer, dans la direction correspondante, le personnage (ou le groupe). Pour l'arrêter, appuyez dans la direction opposée. Lorsque le chef d'un groupe est éliminé, les autres personnages du groupe font volte-face et se dirigent dans la direction opposée, à moins que vous ne les arrêtiez.

Barre de Situation

Cette barre est située au bas de l'écran et montre la situation de tous les personnages choisis. Elle comporte quatre fenêtres, car vous pouvez avoir jusqu'à quatre personnages ou groupes présents simultanément sur l'écran à un moment donné. Le Roi est situé à droite de la barre et reste là en permanence ... sauf s'il est vaincu, auquel cas le jeu est terminé.



Statut des personnages

Dès que vous avez choisi un personnage, celui-ci apparaît dans l'une des trois autres fenêtres. Lorsque vous l'actionnez, sa fenêtre grossit et il commence à marcher. Si tous les personnages d'un groupe actif sont détruits, la commande est transférée au personnage le plus proche. Soit dit en passant, il n'est pas nécessaire d'avoir quatre personnages différents actifs en même temps, ou même simplement d'avoir quatre personnages. Vous pouvez avoir un groupe de Chevaliers, un Sorcier et deux Tunneliers, ou quelques Archers et un Sapeur ou deux. Tout dépend de vos besoins et de vos disponibilités... nous vous en dirons davantage par la suite.

Indicateur de Force

Le coeur rouge indique la force du personnage situé à côté. Lorsque celui-ci est en pleine force, le coeur a toute sa dimension. Lorsque le personnage est touché, le coeur se rétracte en conséquence. Dans un groupe, il indique la force du chef.

Indicateur de la Taille du Groupe

Le nombre figurant dans la fenêtre active indique combien de personnages sont actuellement présents dans ce groupe. Vous pouvez changer la taille par défaut de la plupart des groupes en appelant l'écran Armée et en définissant vos valeurs.

La taille d'un groupe diminue lorsque des personnages sont tués au combat (ou tombent d'une falaise, etc.).

Indicateur de Combat

Lorsqu'un personnage ou un groupe est engagé dans la bataille, un jeu d'épées croisées apparaît dans la fenêtre correspondante. L'indicateur de combat se transforme en tête de mort si un personnage ou plusieurs sont vaincus. Ces indicateurs sont affichés pour tous les personnages à l'écran, qu'ils soient actifs ou non. Certains personnages non-actifs donneront toute leur mesure lorsqu'ils se trouvent en présence de l'ennemi. C'est le cas des Chevaliers, des Soldats, des Archers et des Sapeurs. Les Tunneliers et les Sorciers ne présentent guère de résistance quand ils sont pris au dépourvu ... et même lorsqu'ils sont sur leurs gardes !

Barre des Icônes

Cette barre située tout en bas de l'écran bascule entre deux types d'icônes lorsque vous appuyez sur le **Bouton X** : les **Icônes d'Actions** et les **Icônes de Personnages**.

Icônes d'Actions

Au démarrage du jeu, la **Barre des Icônes** affiche automatiquement les **Icônes d'Actions**. Celles-ci représentent toutes les actions que peut exécuter le personnage choisi. L'icône active est entourée d'une case blanche. Pour actionner une autre icône, maintenez le **Bouton A** enfoncé et appuyez sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle jusqu'à ce que l'icône désirée soit mise en évidence. Chaque personnage dispose d'icônes différentes en fonction de ses talents. Une description des icônes associées à chaque personnage est donnée plus loin



dans ce mode d'emploi. Les deux icônes suivantes, toutefois, sont communes à tous les personnages :

Retour à la Tente Cette icône apparaît à gauche de la Barre des Icônes et représente une tente vers laquelle pointe une flèche. Lorsque vous la choisissez, le personnage ou le groupe actif se dirige immédiatement vers la tente. A partir de ce moment-là, vous n'avez plus la possibilité de le choisir ou de le commander ... même s'il rencontre des difficultés. **REMARQUE** : Lorsqu'il s'agit du Roi, une icône de Reddition (Drapeau blanc) apparaît à la place de celle de Retour à la Tente.

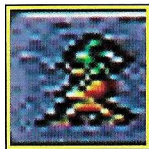
Pause Cette icône, en forme de pattes, apparaît à droite de la Barre des Icônes pour tous les personnages. Pour interrompre la partie, choisissez-la et appuyez sur n'importe quel bouton. L'écran s'assombrit aussitôt. Appuyez sur n'importe quel bouton pour reprendre la partie. Le Bouton START permet aussi d'interrompre la partie.

Icônes de Personnages Situées également sur la Barre des Icônes, elles sont associées aux différents personnages disponibles. Lorsque les Icônes d'Actions sont affichées, appuyez sur le Bouton X pour passer aux Icônes de Personnages représentées ci-après :

Tunneliers



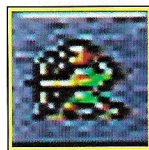
Sapeurs



Chevaliers



Archers



Soldats



Sorciers



Sorciers Noirs



Le nombre figurant sous chacune de ces icônes vous indique combien de personnages de ce type sont actuellement disponibles. Ce nombre varie d'un niveau à un autre, et diminue au fur et à mesure que les hommes sont éliminés. Pour mettre en évidence une icône, appuyez sur Droite ou sur Gauche de la manette multidirectionnelle. Pour choisir le personnage et le mettre en mouvement, appuyez sur le Bouton B.

OBJETS SPECIAUX

Voici quels sont les objets spéciaux que le Roi peut ramasser :

Les Clés

Des clés magiques apparaissent à différents endroits, souvent à un emplacement peu commode ou insolite. Il est de la plus grande importance que le Roi Arthur ramasse toutes les clés qu'il trouve, soyez donc ingénieux. Au cas où vous ne le sauriez pas, les clés magiques ouvrent les portes conduisant aux chambres secrètes — ce qui peut être la seule façon de sortir de certains niveaux. A ce propos, la découverte des portes secrètes vous demandera beaucoup d'attention ... autrement il ne s'agirait pas de portes secrètes, n'est-ce pas ?

L'Or

Dans les trois royaumes de *King Arthur's World*, des monceaux d'or apparaissent en de nombreux endroits. Seul le Roi est autorisé à les ramasser. Tous les personnages peuvent ramasser les pièces d'or que laissent tomber certains ennemis très importants quand ils sont vaincus. Recueillez toutes les pièces d'or que vous pouvez — une fois que vous avez amassé 100

pièces d'or, le Roi Arthur peut racheter sa liberté s'il est capturé par l'ennemi. Quand cela se produit, vous avez le droit de continuer la partie au niveau en cours. Vous êtes placé dans le dernier camp de tentes et vous conservez toutes les clés que vous avez trouvées.

PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT

Les parcours suivants vous emmènent successivement dans les Niveaux d'Entraînement 1 à 4. Ces parcours vous feront démarrer rapidement en vous permettant de vous familiariser avec les commandes du jeu et les mouvements des personnages. Des descriptions détaillées des personnages et des niveaux accompagnent les parcours — vous voudrez peut-être lire ces passages avant de démarrer le jeu.

Niveau d'Entraînement 1 : Archers

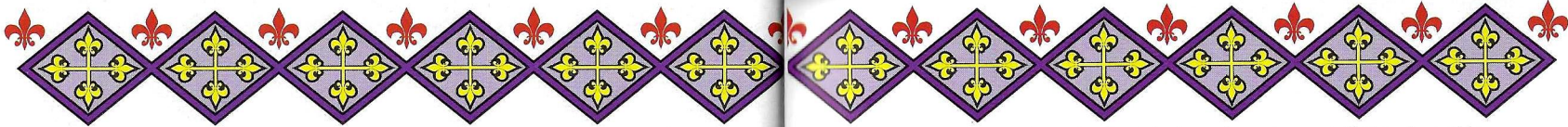
Pour commencer au Niveau 1, choisissez "Start" sur l'écran Options sans entrer de mot de passe. A ce niveau, vous utiliserez vos Archers pour détruire des ennemis qui se trouvent hors de la portée de vos autres troupes. Vous apprendrez comment les positionner et ajuster l'angle de la trajectoire de leurs flèches. L'écran de jeu apparaît après un bref texte de présentation.



- Remarquez la fosse garnie de pointes au centre de l'écran, au-dessus de laquelle une série de trappes s'ouvrent et se ferment. Si vous observez attentivement, vous verrez également des projectiles atterrir juste à gauche de la fosse. Votre première mission consiste à éliminer le Frondeur qui lance ces projectiles.
- Appuyez sur le **Bouton X** pour afficher les icônes des personnages. A ce niveau d'entraînement, la seule icône disponible est celle de l'Archer. Remarquez le nombre 20 placé sous l'icône : il indique que 20 Archers sont disponibles à ce niveau. Appuyez sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle pour mettre en évidence

l'Archer, puis appuyez sur le **Bouton B** pour faire sortir les Archers de la tente.

- Juste avant l'arrivée du chef des Archers devant la fosse, appuyez sur le **Bouton B** à nouveau pour arrêter les Archers et leur faire tirer leurs flèches. Faites défiler l'écran de jeu vers la gauche en appuyant sur le Bouton L pour voir si les flèches atteignent leur cible.
- Une fois le Frondeur éliminé, vous êtes prêt à franchir la fosse garnie de pointes. Attendez que les trappes commencent à se fermer, puis appuyez sur Gauche de la manette multidirectionnelle pour faire bouger les Archers. Si votre synchronisation est bonne, ils devraient traverser sains et saufs. Dans le cas contraire... eh bien, il y en a beaucoup d'autres en réserve !
- Une fois que le dernier Archer a franchi la fosse, appuyez sur le **Bouton B** pour arrêter le groupe. Votre prochaine tâche consiste à supprimer le Chevalier Ennemi qui déverse des chaudrons d'huile bouillante du haut de la tour. Pour l'éliminer, vous aurez besoin d'ajuster l'angle de la trajectoire des flèches. Appuyez et maintenez le **Bouton A** enfoncé, puis appuyez sur Gauche de la manette multidirectionnelle afin de mettre en évidence l'icône de flèche la plus à gauche (celle ayant l'angle de trajectoire le plus faible).
- Appuyez sur le **Bouton B** pour tirer. Une fois le Chevalier Ennemi éliminé, appuyez sur **Gauche** de la manette multidirectionnelle pour faire bouger à nouveau les Archers. Appuyez sur le **Bouton B** pour arrêter les Archers dès que les deux premiers ont passé la tour du château. Il y a d'autres Frondeurs par devant, aussi tenez-vous hors de leur portée ! Appuyez sur le **Bouton L** pour dérouler l'écran sur la gauche.
- Vous devez ensuite éliminer les Frondeurs sur le plus haut étage de la tour. Maintenez le **Bouton A** enfoncé, puis appuyez sur Droite de la manette multidirectionnelle afin de mettre en évidence l'icône de flèche la plus à droite. Appuyez sur le **Bouton B** pour tirer. Maintenant choisissez l'icône de flèche centrale et faites avancer quelque peu les Archers. Appuyez alors sur le **Bouton B** à nouveau pour viser le Chevalier Ennemi.
- Pour détruire le dernier couple de Frondeurs, vous devez vous déplacer dans le champ de portée de leurs projectiles — il y a des fois où l'on ne peut pas faire autrement ! Placez le Chef des Archers

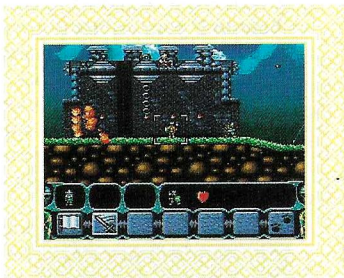


à mi-chemin entre les deux tours, puis appuyez sur le **Bouton B** pour tirer. Tirez aussi vite que vous le pouvez... cette étape coûtera, inévitablement, la vie à quelques-uns de vos hommes.

- Vous pouvez maintenant faire apparaître le Roi Arthur en toute sécurité ! Appuyez sur le **Bouton Y** que vous maintenez enfoncé, puis appuyez sur **Droite** de la manette multidirectionnelle pour choisir le Roi. Appuyez sur **Gauche** de la manette multidirectionnelle pour déplacer le Roi vers la gauche. Quand vous arrivez à la fosse remplie de pointes, appuyez sur Droite de la manette multidirectionnelle pour vous arrêter. Attendez de pouvoir traverser sans danger, puis marchez jusqu'à la dernière tour et recueillez la vasque pleine d'or !

Niveau d'Entraînement 2 : Tonneliers

Après avoir terminé le Niveau 1 avec succès, vous recevez le mot de passe pour le Niveau 2 — que vous recopiez ! Pour passer immédiatement à ce niveau, sélectionnez "Done" (Terminé), puis "Start". Si vous le démarrez plus tard, vous devrez entrer le mot de passe correct. Au niveau 2, vous allez utiliser des Tonneliers pour détruire des portes et des machines afin de permettre au Roi de passer.



- Au début de la scène, le Roi Arthur est attaqué par les Frondeurs du château voisin. Utilisez la manette multidirectionnelle pour placer le Roi juste à gauche de la tente, et le mettre ainsi à l'abri du danger. Ne vous approchez pas trop du château — vous ne voulez pas être dans les parages quand les explosifs éclateront !
- Maintenant, il vous faut faire appel à un Tonnelier pour faire sauter la porte du château. Appuyez sur le Bouton X pour afficher les icônes des personnages. Comme précédemment, un seul personnage est disponible — mais il s'agit cette fois-ci d'un Tonnelier. Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle pour mettre en évidence l'icône. Attendez que les Frondeurs tirent dans la direction opposée, puis appuyez sur le Bouton B pour faire sortir le

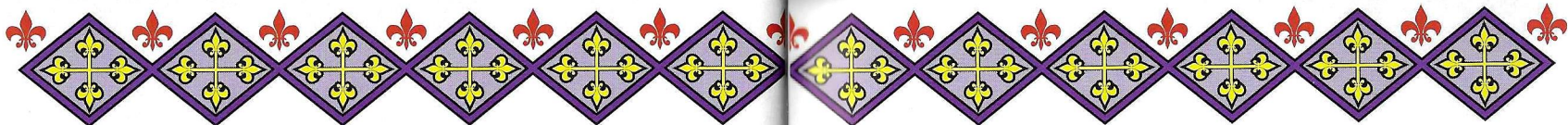
Tonnelier de la tente. (NOTE : à moins que vous n'ayez changé la valeur par défaut de l'écran Armée, un seul Tonnelier apparaît).

- Quand le Tonnelier s'approche de la porte, appuyez sur le **Bouton B** pour placer le tonneau. Le Tonnelier revient automatiquement à la tente et, au bout de quelques secondes, la porte doit exploser en flammes. Votre prochaine mission consiste à détruire le Pulvérisateur, visible à l'écran à droite de l'échelle. Choisissez un autre Tonnelier et faites-le placer son tonneau juste en dessous du Pulvérisateur, afin de détruire cet appareil.
- Faites avancer le Roi Arthur et faites-lui escalader l'échelle afin d'éliminer les Frondeurs. Ensuite, faites appel à un autre Tonnelier pour détruire la porte de bois sur le côté le plus éloigné du château. Une fois la porte supprimée, déplacez le Roi vers la gauche jusqu'à ce qu'il arrive à l'endroit où le sol descend. Arrêtez-le alors pour qu'il soit hors de la portée des projectiles ennemis.
- Amenez un dernier Tonnelier pour faire sauter la porte du dernier château. Vous devrez peut-être tenter cette manoeuvre plusieurs fois, car les Tonneliers peuvent être supprimés d'un seul tir ennemi bien placé. Une fois la porte détruite, faites entrer le Roi Arthur pour recueillir l'or. Il doit pouvoir encaisser, sans dommage sérieuse, un ou deux tirs adverses. Faites attention au chaudron d'huile bouillante !

Niveau d'Entraînement 3 : Chevaliers et Soldats

Vous êtes autorisé à démarrer le Niveau 3 quand vous avez terminé avec succès le Niveau 2. Si vous désirez démarrer ce niveau plus tard, vous aurez besoin d'introduire le mot de passe correct. Au Niveau 3, vous verrez comment Chevaliers et Soldats se comportent en plein combat. Il n'y a pas de mystères — simplement beaucoup de bagarre ! Continuez à faire venir vos troupes jusqu'à ce que l'ennemi soit battu. Et puis ne vous faites pas de souci au sujet de ce truc blanc... ce n'est que de la neige.





- Les Chevaliers Ennemis apparaissent immédiatement au Niveau 3, aussi devrez-vous agir promptement avant qu'ils ne s'approchent du Roi. Appuyez sur le **Bouton X** pour afficher les icônes des personnages, puis appuyez sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle pour choisir l'icône du Chevalier (c'est la troisième à gauche). Appuyez sur le **Bouton B** pour faire sortir le groupe de Chevaliers de la tente.
- Quand vos Chevaliers s'approchent des Chevaliers Ennemis, ils commencent automatiquement à se battre. A ce stade, vos hommes sont pratiquement laissés à leurs propres initiatives — veillez seulement à ce qu'ils ne se dispersent pas dans la mauvaise direction ! Maintenant, vous voudrez peut-être placer un Soldat en un point stratégique — par exemple, à gauche de la tente ou au coin de la maison.
- Appuyez sur le **Bouton X** pour afficher les icônes des personnages, puis choisissez l'icône du Soldat (la troisième à droite) et appuyez sur le **Bouton B**. Quand le Soldat a rejoint sa position, appuyez sur le **Bouton B** pour lui faire brandir son bouclier à l'encontre des Chevaliers Ennemis qui arrivent. Les Soldats ne sont pas des combattants à toute épreuve, mais ils peuvent contenir une troupe de Chevaliers Ennemis pendant un temps étonnamment long.
- Vous devez maintenant faire sortir un autre groupe de Chevaliers pour venir renforcer le premier groupe qui, en ce point, est probablement plutôt décimé. Appuyez sur le **Bouton X**, et répétez la séquence ci-dessus. Continuez à contrôler la progression de vos hommes, en appelant de nouveaux groupes quand les groupes précédents sont hors d'état de combattre. Avec un peu de chance, vous vous débarrasserez des ennemis avant qu'ils ne se débarrassent de vous !

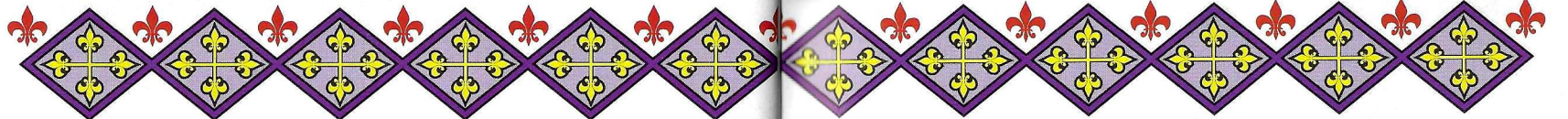
Niveau d'Entraînement 4 : Sapeurs

Vous pouvez démarrer le Niveau 4 dès la fin du Niveau 3, ou y revenir plus tard en introduisant le mot de passe approprié. Le quatrième niveau d'entraînement a pour but de vous montrer l'utilité et les ressources des Sapeurs. Ce sont eux qui combleront une fosse remplie de pointes, qui construiront une catapulte pour anéantir un Frondeur et détruire une porte en y mettant le feu, qui édifieront une plate-forme



pour escalader une falaise, et qui se serviront d'un bélier pour briser une autre porte. Ces Sapeurs savent tout faire !

- A l'apparition de l'écran, remarquez la fosse remplie de pointes immédiatement à gauche de la tente. Votre première tâche va consister à faire combler cette fosse par vos Sapeurs. Appuyez sur le Bouton X pour afficher les icônes des personnages, puis servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir l'icône du Sapeur et appuyez sur le Bouton B pour faire sortir les Sapeurs de la tente. Appuyez immédiatement sur Droite de la manette multidirectionnelle pour les arrêter avant qu'ils ne tombent dans la fosse.
- Appuyez sur le Bouton A que vous maintenez enfoncé, puis utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre en évidence l'icône de Remplissage des Fosses (c'est la troisième à droite). Le nombre placé sous chaque icône indique le nombre de Sapeurs exigé pour cette tâche. Appuyez sur Gauche de la manette multidirectionnelle pour déplacer les Sapeurs dans cette direction. Tandis que le chef des Sapeurs s'approche du bord de la fosse, appuyez sur le Bouton B. Les deux premiers Sapeurs font chacun tomber un tonneau de remplissage. Arrêtez le reste des Sapeurs, puis faites leur faire demi-tour et positionnez-les derrière le Roi. Votre tâche suivante consiste à construire une catapulte et à vous en servir pour éliminer le Frondeur au sommet du château. Appuyez sur le Bouton A que vous maintenez enfoncé, puis utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir l'icône de la Catapulte (c'est la deuxième à gauche). Maintenant, faites bouger les Sapeurs vers la gauche. Alors que le premier Sapeur s'approche de la fosse comblée, appuyez sur le Bouton B pour construire une catapulte.
- Le Sapeur chargé de la construction de la catapulte commence à tirer immédiatement et l'écran se déroule pour vous montrer les tirs. Vous devriez être capable de détruire le Frondeur assez facilement. Appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle pour ajuster la trajectoire du tir. (SOURIS : pour ajuster vers le haut ou vers le bas, placer le curseur au-dessus ou en dessous de la catapulte, et appuyez sur le bouton gauche de la souris). Si votre visée est bonne, vous devriez également être capable de détruire la porte en bois du château. Votre objectif suivant est d'ôter la catapulte en faisant rentrer le Sapeur dans la tente. Les catapultes continuent à tirer tant que vous n'avez pas ôté le Sapeur qui les commande, même si vous n'avez pas choisi ce personnage.
- Appuyez sur le Bouton A que vous maintenez enfoncé, puis utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir l'icône Aller à la Tente



qui est à l'extrême gauche. Appuyez sur le Bouton B pour renvoyer le Sapeur vers la tente. Vous devez maintenant construire une plate-forme pour escalader la petite falaise à gauche de l'écran. Appelez un autre de groupe de Sapeurs, et veillez à ce que l'icône de Construction de Plate-forme soit mise en évidence (deuxième icône à droite).

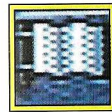
- Alors que le chef des Sapeurs s'approche de la falaise, appuyez sur le Bouton B pour construire une plate-forme. Maintenant appuyez sur le Bouton Y que vous maintenez enfoncé, puis choisissez le Roi à l'aide de la manette multidirectionnelle. Déplacez celui-ci vers la gauche et appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle quand il arrive sur la plate-forme afin de le faire monter. Le Roi Arthur doit pouvoir battre le Chevalier Ennemi en quelques coups d'épée. Maintenant seule une porte vous sépare de l'or !
- Votre dernière tâche sera de faire construire un bélier par les Sapeurs et d'enfoncer la porte. Il faut deux Sapeurs pour construire un bélier. Si un groupe de deux Sapeurs, ou plus, est déjà disponible à l'écran, vous pouvez vous en servir. Autrement, appelez un nouveau groupe. Les Sapeurs peuvent monter sur la plate-forme tout comme le Roi Arthur. Une fois en haut, faites-les s'arrêter de façon à pouvoir choisir le bélier.
- Appuyez sur le Bouton A que vous maintenez enfoncé, puis choisissez l'icône du Bélier (quatrième à gauche) en utilisant la manette multidirectionnelle. Déplacez les Sapeurs vers la gauche. Au moment où le chef des Sapeurs s'approche de la porte, appuyez sur le Bouton B. Tout le groupe des Sapeurs construit alors un bélier, pilonne la porte, et retourne vers la tente. Le Roi Arthur peut maintenant recueillir son or !

LES PERSONNAGES

Ce chapitre décrit les personnages que vous allez utiliser, ainsi que les icônes d'actions associées à chacun d'eux. Les deux icônes communes, Retour à la Tente et Pause, ont déjà été décrites. Notez que la barre des icônes ne se "souvient" pas de l'icône d'actions choisie pour chaque personnage. En fait, la mise en évidence des icônes d'actions garde sa position relative d'un personnage à l'autre. Il sera donc peut-être nécessaire de choisir à nouveau l'icône désirée lorsque vous changez de personnage.

Le Roi Arthur

Le Roi Arthur est le principal personnage, et il est toujours disponible pendant le jeu. En règle générale, évitez de le mêler à l'action... N'oubliez pas qu'il est unique, et que le jeu se termine avec sa défaite. Le Roi est le seul personnage capable de ramasser des monceaux d'or, ainsi que des clés pour les portes secrètes. Quand vous avez localisé le Roi Ennemi, le Roi Arthur doit s'en approcher pour obtenir sa reddition définitive. Les icônes suivantes sont associées au Roi Arthur :

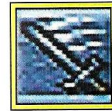


Reddition

(Drapeau blanc)

Vous permet de mettre un terme au jeu et de retourner à l'écran

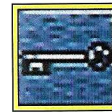
Options. Choisissez cette icône et appuyez *deux fois* sur le **Bouton B** pour vous rendre.



Combat

(Épée)

Permet au Roi de combattre. Si cette icône est choisie, le Roi combat automatiquement quand il rencontre un ennemi. Il est probable que vous voudrez choisir cette icône la plupart du temps. Après tout, vous ne savez jamais quand un exécration Démon Troglodyte ou un Zombi va faire son apparition...

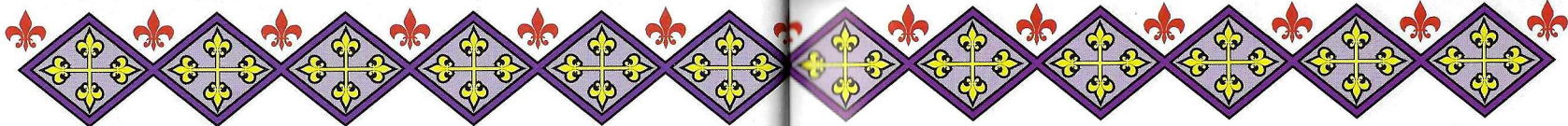


Ouvrir la Porte Secrète

(Clé)

Permet au Roi d'ouvrir des portes secrètes qui le font passer dans d'autres lieux. Ces icônes n'apparaissent que si le Roi Arthur a ramassé une clé. Le Roi peut posséder un maximum de quatre

clés à la fois. Choisissez une icône de Clé, puis placez le Roi devant une porte secrète, et appuyez sur le Bouton B pour ouvrir la porte. Pour rendre les choses encore plus compliquées, certaines clés sont destinées à ouvrir certaines portes. Mais comment reconnaissez-vous une porte secrète quand vous la voyez ? Si je vous le disais, ce ne serait plus un secret... n'est-ce pas ?



Tonneliers

Les Tonneliers correspondent à un type spécial de soldats qui transportent des barils de poudre à canon sur leur dos. Disposez ces barils en des points stratégiques pour faire sauter les portes et autres obstacles. Ils font également sauter des échelles, des ponts-levis, des toits, et toutes autres structures de bois avoisinantes. L'explosion blesse ou détruit tous ceux qui se trouvent à proximité, aussi conservez le reste de vos troupes bien au large de la zone d'explosion. Les Tonneliers ont une réserve illimitée de poudre, mais ils ne se battent pas s'ils sont attaqués. Veillez à bien avoir le contrôle de la zone où vous les envoyez ! La taille par défaut d'un groupe de Tonneliers est un. Vous pouvez modifier cette option sur l'écran Armée si vous le jugez utile. L'icône d'actions associée aux Tonneliers est la suivante :



Placez la Poudre à Canon

(Baril) Permet à un Tonnelier de déposer un tonneau de poudre. Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour que le Tonnelier place un tonneau de poudre là où il se trouve. Une fois le tonneau en place, le Tonnelier retourne vers la tente.

Sapeurs

Les Sapeurs travaillent en groupes pour construire des structures et des dispositifs facilitant la progression des troupes royales. Le chiffre affiché sous chaque icône de Sapeur à l'écran représente le nombre de Sapeurs nécessaire pour accomplir une tâche particulière (de 1 à 4). Une fois leur travail terminé, les Sapeurs retournent automatiquement vers la tente. Ils se battent s'ils sont confrontés à des ennemis, mais ils ne sont pas très doués pour le combat. Il est préférable de commencer par prendre le contrôle du terrain, ou de leur fournir suffisamment de troupes de renfort. La taille par défaut du groupe des Sapeurs est de cinq. Vous pouvez changer ce nombre sur l'écran Armée si vous le désirez. Notez que si vous disposez de moins de quatre sapeurs dans un groupe, vous ne serez pas en mesure d'accomplir toutes les tâches. Les icônes d'actions associées aux Sapeurs sont les suivantes :



Construire une Catapulte (Catapulte) Demande trois Sapeurs. Une catapulte est un engin en bois qui lance des boules de feu en l'air. Ce dispositif sert à détruire des ennemis à distance. Choisissez cette icône, puis positionnez le chef des Sapeurs sur un terrain plat hors de portée des tirs ennemis, et appuyez sur le Bouton B. Veillez bien à ce que tous les Sapeurs marchent *en direction* de

l'ennemi quand vous construisez la catapulte. Autrement, cette dernière pourrait se trouver orientée dans une mauvaise direction, avec des résultats désastreux !

Dès qu'une catapulte est construite, un Sapeur ouvre le feu immédiatement, tandis que les deux autres Sapeurs qui ont participé à sa construction s'en retournent vers la tente. Si le groupe comporte plus de trois Sapeurs, les hommes restant continueront à progresser — il vaut mieux leur faire rebrousser chemin avant qu'ils ne rencontrent des ennemis ! Le Sapeur en charge de la catapulte dispose d'une quantité illimitée de boules de feu, et il continue à les lancer jusqu'à ce qu'il soit détruit. Pour viser avec la catapulte, appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle.

Quand le Sapeur contrôlant la catapulte a été choisi, l'écran se déroule automatiquement afin de suivre la trajectoire des boules de feu. Si vous choisissez un autre personnage, le Sapeur continue de tirer, mais vous ne pouvez pas viser avec la catapulte ou voir les résultats. Pour désactiver la catapulte, renvoyez le Sapeur vers la tente en choisissant l'icône Aller à la Tente.



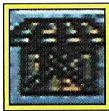
Construire une Tente (Tente) Demande quatre Sapeurs. Si vous avez conquis une portion importante de terrain ennemi, vous voudrez probablement construire une tente plus proche de la scène de l'action pour éviter de trop longs déplacements à vos troupes. Des mâts surmontés de drapeaux verts claquant au vent indiquent les endroits où vous pouvez construire une nouvelle tente. Une fois que la nouvelle tente est édiflée, l'ancienne est automatiquement détruite. Choisissez cette icône, puis placez le chef des Sapeurs directement devant le mât et appuyez sur le Bouton B pour construire une tente.



Bélier (Bélier) Demande deux Sapeurs. Utilisez des béliers pour démolir les portes d'une place-forte ennemie. Choisissez cette icône, puis placez le chef des Sapeurs directement en face de la porte que vous voulez enfoncer, et appuyez sur le Bouton B. Bien que deux Sapeurs seulement soient nécessaires, tout le groupe prêtera main forte... puis retournera vers la tente.



Comblir une Fosse (Flèche en direction de la fosse) Demande un ou plusieurs Sapeurs. Une des tâches des Sapeurs consiste à combler des fosses (ou des douves ou autres endroits infranchissables) au moyen de barils. Une fois que la fosse est comblée, vos personnages peuvent la franchir. Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** au moment où le chef des Sapeurs s'approche du bord de la fosse. Chaque Sapeur, à tour de rôle, laisse tomber un baril, puis s'en retourne vers la tente. Une fois que la fosse est comblée, les Sapeurs restants la traversent et continuent de marcher. Vous aurez peut-être besoin de faire appel à un deuxième groupe de Sapeurs pour terminer le travail (cela dépend de la taille de la fosse).



Construire une Plate-Forme (Plate-Forme) Demande un Sapeur. Quand vos troupes rencontrent une falaise abrupte, vous devez faire appel aux Sapeurs pour construire une plate-forme qui servira à gagner le sommet. Les plates-formes peuvent également servir à franchir des précipices ou autres pièges, et à atteindre des endroits autrement inaccessibles. Vous pouvez aussi les utiliser comme abris contre les projectiles ennemis, bien que leur construction en bois les rende vulnérables au feu. Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour construire une plate-forme là où se trouve le chef des Sapeurs. Vous ne pouvez la construire que sur un terrain plat.

Chevaliers

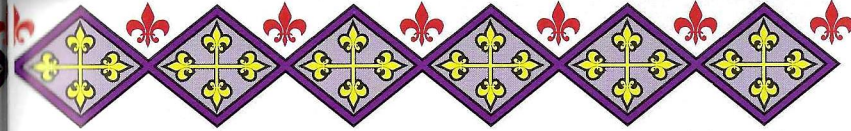
Les Chevaliers sont les plus puissants guerriers du Roi. Ils sont très robustes, et luttent jusqu'au bout de leurs forces dans les combats au corps à corps. La taille par défaut d'un groupe de Chevaliers est de cinq. Vous pouvez modifier ce nombre sur l'écran Armée si vous le désirez. L'icône d'actions associée aux Chevaliers est la suivante :



Combattre (Epée) Permet aux Chevaliers de se battre. Cette icône apparaît cinq fois sur la Barre des Icônes. Choisissez n'importe quelle icône d'Epée — toutes les cinq donnent les mêmes résultats.

Archers

Les Archers sont utiles quand vous voulez frapper l'ennemi à distance. Ils tirent leurs flèches avec une précision meurtrière, aussi éloignez vos autres troupes ! La taille par défaut d'un groupe d'Archers est de cinq. Vous pouvez changer ce nombre sur l'écran Armée si vous le désirez. Les



icônes d'actions associées aux Archers sont représentées par trois flèches de trajectoires différentes :



Les trois icônes de flèches représentent les trois angles de tir possibles : Faible, Moyen, et Grand. Plus l'angle est faible, plus la distance parcourue par les flèches est courte. Choisissez une icône, puis placez le chef des Archers à l'endroit voulu, et appuyez sur le Bouton B pour tirer.

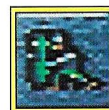


Vos Archers disposent d'une réserve illimitée de flèches. Appuyez sur le Bouton B pour continuer de tirer. Chaque Archer tire en face de lui, aussi assurez-vous que tous les Archers du groupe font bien face à l'ennemi quand vous appuyez sur le Bouton B. Bien qu'ils ne soient pas très efficaces au combat, les Archers luttent lorsqu'ils se trouvent en présence de l'ennemi.



Soldats

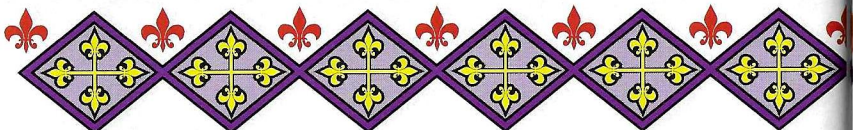
Les Soldats constituent un type de troupe défensif. Ils ne sont pas forts comme les Chevaliers au combat, mais ils sont surtout efficaces quand ils se servent de leurs grands boucliers pour bloquer une attaque ennemie. Ils apparaissent toujours seuls, et non en groupe. L'icône d'actions suivante leur est associée :



Utiliser un Bouclier (Soldat avec Bouclier) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le Bouton B pour qu'un Soldat tienne bon et place son bouclier de façon à bloquer une attaque ennemie. Placé ainsi, un Soldat peut bloquer plusieurs adversaires pendant un certain temps. Le bouclier sert également à dévier les boules de feu et autres projectiles adverses.

Sorcier

Le Sorcier Blanc, également connu sous le nom de Sorcier de la Magie Positive, jette des sorts pour restaurer vos forces et vous guérir. Le nombre sous chaque icône indique combien de fois vous pouvez utiliser un sort. Le Sorcier, après avoir jeté un sort, revient mystérieusement vers la tente. Utilisez les Sorciers avec modération, car vous n'en disposez généralement que d'un ou deux. Veillez également à leur assurer une bonne protection — ils ne savent pas se défendre. La taille par défaut du



groupe des Sorciers est un. Vous pouvez changer cette valeur sur l'écran Armée si vous le souhaitez (bien que nous ne le conseillons pas). Les icônes de Sort suivantes sont associées aux Sorciers Blancs :



Soigner (Coeur) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour restaurer les forces de toutes vos troupes visibles à l'écran.



Force (Bras levant un poids) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour rendre temporairement plus fortes toutes vos troupes visibles à l'écran. Les troupes affectées scintillent durant cette période de complément de force.



Protéger (Bouclier) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour mettre temporairement à l'abri d'une attaque ennemie toutes vos troupes visibles à l'écran. Les troupes affectées scintillent durant cette période d'immunité.

Sorcier Noir

Egalement connu sous le nom de Sorcier de la Magie Négative, le Sorcier Noir lance des sortilèges destructeurs. Le nombre sous chaque icône de Sort indique combien de fois que vous pouvez utiliser ce sortilège particulier. Après avoir lancé un sortilège, le Sorcier Noir revient automatiquement vers la tente. Comme pour les Sorciers Blancs, vous devez utiliser les Sorciers Noirs avec modération — leurs moyens de défense sont leurs sortilèges. La taille par défaut du groupe des Sorciers Noirs est un. Vous pouvez changer cette valeur sur l'écran Armée si vous le souhaitez (dans ce cas non plus, nous ne le conseillons pas). Les icônes de Sort suivantes sont associées aux Sorciers Noirs :



Météore (Météore) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour faire tomber du ciel des boules de feu flamboyantes pendant un certain temps. N'utilisez pas ce sortilège si votre Roi ou l'un de vos guerriers est visible à l'écran... Les boules de feu détruisent toutes les personnes qu'elles touchent !



Assommoir (Tête de Soldat) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour immobiliser, pendant une période de temps limitée, tous les ennemis visibles à l'écran.



Boule de Feu (Boule de Feu) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour lancer une seule boule de feu dans la direction faisant face au Sorcier Noir. La boule de feu est très puissante et transperce un certain nombre d'ennemis et/ou d'obstacles avant de s'arrêter.



Tempête (Nuage de Tempête) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour faire tomber du ciel des éclairs pendant un certain temps. N'utilisez pas ce sortilège si votre Roi ou l'un de vos hommes est visible à l'écran. Comme pour le sortilège du Météore, l'éclair détruit aussi bien vos hommes que vos ennemis.



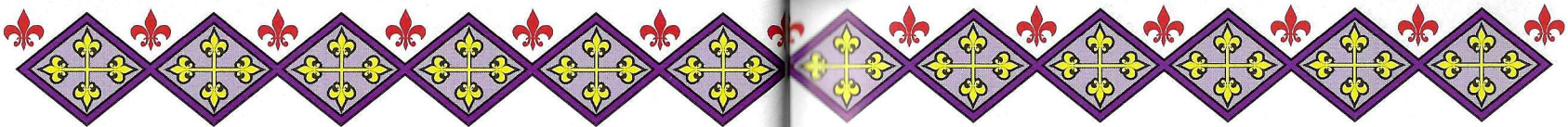
Apocalypse (Tête de Mort) Choisissez cette icône, puis appuyez sur le **Bouton B** pour détruire tous les ennemis visibles à l'écran à cet instant. Quelle trouvaille !

LES NIVEAUX

King Arthur's World comporte une séquence de neuf niveaux d'entraînement, suivis de trois royaumes très différents. Ces trois royaumes sont les suivants :

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Le Monde Réel | 4 Niveaux |
| Le Monde Souterrain des Gobelins | 5 Niveaux |
| Le Monde des Nuages | 8 Niveaux |

Les niveaux d'entraînement ainsi que les trois royaumes sont décrits ci-après.



Niveaux d'Entraînement

Votre entraînement a lieu dans le Royaume du Monde Réel, un endroit peuplé de châteaux, de fossés, de tours et de magasins souterrains. Tout comme dans les niveaux du Monde Réel, vous avez pour ennemis des Chevaliers, des Chevaliers de la Mort et des Frondeurs. Les premiers niveaux d'entraînement vous permettent de vous aguerrir avec un ou deux types de troupes. Les niveaux suivants combinent plusieurs troupes pour illustrer la meilleure façon de les utiliser ensemble. Pour terminer un niveau d'entraînement, vos troupes doivent forcer leur chemin dans le territoire ennemi et ouvrir une voie qui permettra au Roi de recueillir la vasque remplie d'or qui se trouve à ce niveau. Si vous ne parvenez pas à terminer un niveau d'entraînement avec succès (autrement dit, si le Roi est vaincu), vous êtes automatiquement repositionné au début de ce niveau. Une fois un niveau terminé, vous avez le droit de passer au niveau suivant. Voici quels sont les types de troupes disponibles pour les divers niveaux d'entraînement :

| | |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau d'Entraînement 1 | Archers |
| Niveau d'Entraînement 2 | Tonneliers |
| Niveau d'Entraînement 3 | Chevaliers et Soldats |
| Niveau d'Entraînement 4 | Sapeurs |
| Niveau d'Entraînement 5 | Sorciers et Sorciers Noirs |
| Niveau d'Entraînement 6 | Archers et Tonneliers |
| Niveau d'Entraînement 7 | Archers, Tonneliers, Chevaliers et Soldats |
| Niveau d'Entraînement 8 | Archers, Tonneliers, Chevaliers, Soldats et Sapeurs. Ce niveau montre également comment se servir des portes secrètes. |

Niveau d'Entraînement 9

Tous les types de troupes (Archers, Tonneliers, Chevaliers, Soldats, Sapeurs, Sorciers et Sorciers Noirs)



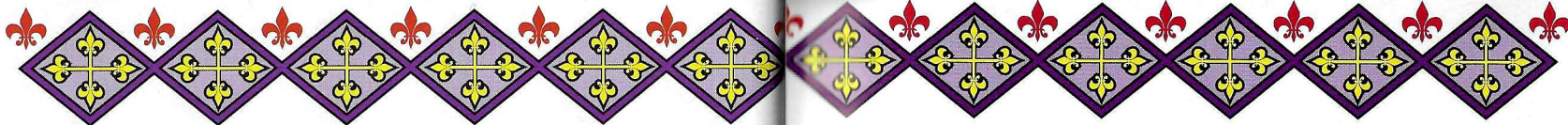
Royaume du Monde Réel

Le Royaume du Monde Réel comporte trois niveaux. Chaque niveau contient un grand château qui doit être capturé pour que le Roi Arthur parvienne jusqu'au roi ennemi, qui fera alors automatiquement sa soumission. Dans ce royaume, vous affrontez les ennemis suivants :

| | |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Chevaliers | Les Chevaliers ennemis sont comparables à vos Chevaliers en terme de corpulence et de force. Ce sont des combattants fougueux. |
| Frondeurs | Ces adversaires n'ont pas d'autres armes que des frondes, qui leur servent à lancer des pierres dans votre direction. Certains types de combattants peuvent encaisser plusieurs coups ; d'autres sont détruits au moyen d'un seul coup. Les Frondeurs ne sont pas forts dans les combats au corps à corps. |
| Chevaliers de la Mort | Ce sont de grands Chevaliers ennemis, donnant des coups mortels grâce à leurs épées magiques — vous les reconnaissez dès que vous les voyez ! Les Chevaliers de la Mort sont très forts au combat. Une fois détruits, ils laissent tomber des pièces d'or que n'importe quel personnage peut ramasser. |

Le Monde Réel se détache sur un arrière-plan de pics abrupts et de forêts profondes. Des Chevaliers Ennemis et des Frondeurs se déversent des châteaux, des tours, et des maisons tout au long de la route. Utilisez tous les types de troupes à votre disposition pour résoudre une variété d'embûches, comprenant des fosses à pointes, d'énormes rochers, des chaudrons d'huile bouillante, ainsi que les très populaires Pulvérisateurs. Le Roi Arthur doit récupérer tout l'or qu'il peut trouver, et ramasser des clés pour ouvrir les portes secrètes. Quand vous aurez terminé le troisième niveau, vous serez confronté avec rien moins d'autre que MacOgre des Highlands — une monstrueuse créature ayant la détestable habitude de dévorer les moutons des paysans... et tout ce qui peut lui tomber sous la main.





Royaume du Monde Souterrain des Gobelins

Le Royaume du Monde Souterrain des Gobelins comporte quatre niveaux. Trouvez l'emplacement du Démon Gobelins dans chaque niveau, puis faites venir le Roi Arthur pour exiger sa reddition. Vos adversaires dans ce royaume sont les suivants :

- | | |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fantassins Gobelins | Soldats Gobelins armés de massues. Les fantassins sont de solides combattants. |
| Lanceurs de flammes Gobelins | Soldats Gobelins armés de lance-flammes mortels qui tirent des jets de feu réduisant en cendres tout ce qu'ils touchent. Les Lanceurs de flammes sont de très robustes combattants. |
| Démons Troglodytes Téléporteurs | Grandes grenouilles mutantes, qui avalent vos troupes d'un coup de leur langue surdimensionnée. Veillez attentivement au Roi... Ces créatures visqueuses ont la faculté de se transporter d'un endroit à un autre. Les Démons Troglodytes ne sont pas bons au combat au corps à corps — si vous pouvez vous en approcher suffisamment. |

Le Royaume des Gobelins est un monde étrange, plein de cavernes, de champignons géants et de machines à l'air sinistre d'où suinte une repoussante boue verte. A propos de boue, il en coule de partout... mais ne vous en souciez pas, vous vous y habituerez. Des fosses de lave bouillonnante, des chariots de mine lancés à toute vitesse, et des chutes soudaines dans le néant doivent garder vos troupes sur le qui-vive. Au fait, si vous avez l'intention de laisser le Roi seul pendant un certain temps, nous vous conseillons de le placer dans un lieu sûr. Ces Démons Troglodytes Téléporteurs peuvent renifler un repas à des kilomètres. Comme dans le Monde Réel, le Roi Arthur doit recueillir de l'or, ainsi que des clés



spéciales pour ouvrir les portes secrètes. Nous pensons que vous allez en avoir besoin à un moment donné. Après avoir terminé le Niveau 4, vous devez détruire la machine secrète de guerre des Gobelins, le massif Marteau à Vapeur cracheur de feu.

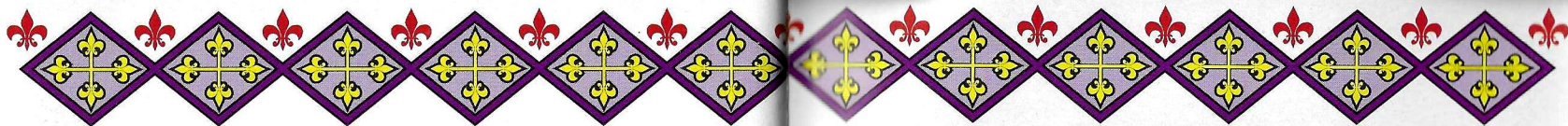
Royaume du Monde des Nuages

Le Monde des Nuages comporte sept niveaux. Chacun d'eux est gouverné par un méchant Sorcier que le Roi Arthur doit trouver et capturer. Dans ce royaume, vous rencontrerez les ennemis suivants :

- | | |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mutants | Créatures crachant de l'acide ; leur tête a la forme d'un marteau. Les Mutants sont forts au combat. |
| Zombis | Lents, mais d'une efficacité mortelle... vous devez les détruire d'un seul coup. Quand un Zombi détruit l'un de vos hommes, celui-ci se transforme lui-même en Zombi. Les Zombis sont de très rudes combattants. |
| Escargots-Canons | Ces immenses escargots d'une espèce en mutation tirent des obus explosifs à partir de leurs coquilles et tentent d'écraser vos troupes en leur rampant dessus. Les Escargots-Canons sont de très rudes combattants. |

Le dernier royaume de *King Arthur's World* est un endroit étrange, composé de nuages menaçants et de fleurs bizarres, de champs de force électrique et de marais de vase empoisonnée. Si vous regardez attentivement, vous pouvez même repérer quelques infortunés visiteurs... piégés. Des yeux méchants surveillent constamment vos mouvements, tandis que des téléporteurs et des tubulures en forme de serpents vous emmènent d'une plate-forme de nuages à une autre — vous ne savez jamais ce qui vous attend au terme de ces déplacements. Ce lieu comporte plus de portes secrètes que n'importe quel autre, aussi ramassez bien toutes les clés que vous pouvez... et apprêtez-vous à quelques surprises ! Votre ultime défi, c'est le terrible Seigneur des Démons, prince des Sept Royaumes des Nuages. Battez ce maître de la destruction pour que votre triomphe soit total !





QUELQUES CONSEILS

- Quand vous faites sortir un nouveau personnage de la tente, vous voudrez peut-être l'arrêter avant qu'il ne fasse quelque chose de stupide... comme tomber dans une fosse remplie de vase empoisonnée ou de pointes acérées. Et vous pensiez avoir eu une journée difficile !
- Quand l'écran d'un nouveau niveau apparaît, vous n'avez pas besoin d'attendre la construction de la tente pour choisir un personnage. Dans la plupart des cas, vous gagnez à vous mettre en route dès que possible.
- Vous devez construire une catapulte ou une plate-forme sur un sol plat — vous ne pouvez pas les édifier sur un terrain en pente. Quand vous laissez le Roi sans escorte dans le Monde Souterrain des Gobelins, placez-le sur une plate-forme pour le mettre à l'abri des Démons Troglodytes... Ça marche !
- Pour redémarrer immédiatement la partie au même niveau, commencez par sélectionner l'icône de Reddition pour revenir à l'écran Options. Allez à l'écran Mot de Passe et choisissez "Done" (Terminé) (le mot de passe pour le niveau en cours doit encore être affiché), puis choisissez "Start" sur l'écran Options. Après avoir éteint votre système, vous devez entrer le mot de passe correct pour démarrer le jeu à un niveau donné.
- Les Soldats ordinaires sont plus utiles que vous l'imaginez... ils peuvent se servir de leurs boucliers pour dévier les tirs ennemis et aussi pour bloquer la route. Faites donc un essai dans le Monde Souterrain des Gobelins !
- Quand une porte secrète est là, vous devez être en mesure de voir son contour à peine perceptible sur l'un des murs — ou ce qui remplace un mur. Les portes sont de forme et de dimension différentes. Quelques-unes ont un code de couleur pour indiquer la couleur de la clé à employer. Si vous voyez un endroit sans aucun moyen pour vous y rendre, il y a de fortes chances qu'une porte secrète se trouve à proximité pour vous permettre d'y accéder.
- Quand vous construisez une nouvelle tente, utilisez le raccourci suivant pour déplacer vos troupes vers ce nouvel emplacement. Au lieu de faire avancer les différents groupes à partir de leur position précédente, choisissez chacun d'eux successivement et utilisez l'icône Aller à la Tente. Malheureusement, cela n'est pas valable pour le Roi... il doit marcher.
- Faites attention aux pièges cachés quand le Roi Arthur s'approche d'un Roi Ennemi. Bien que son armée soit battue, il peut avoir en réserve quelques tours dans son sac.
- Baladez-vous sur des poulies pour recueillir des clés difficiles à atteindre dans le Monde Souterrain des Gobelins. Si les Gobelins peuvent le faire, pourquoi pas vous ?

Pour les produits achetés en Autriche ou en Suisse veuillez contacter :

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr.31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476
A-0662-883149 (Hotline)

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818
CH-061-3118836 (Hotline)