Nintendo

GAME BOY™

DMG-QH-FAH

CASTLE QUEST™

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI





LICENSED BY

Nintendo®

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 achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen, te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
Castle Quest™ is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
©1993 Hudson Soft Co., Ltd. ©1993 OPR. All Rights Reserved.

Le Vieux Manuel

Votre but est de mater les rois.

Castle Quest fonctionne comme un jeu d'échecs. Vous faites vos coups en déplaçant une par une vos pièces. Le joueur qui met en échec un roi adverse gagne le round. Mais en bon joueur d'échecs, il ne suffit pas de gagner. Avec des attaques magiques et la roulette de cartes comme concurrents, il faut que vous soyez également chanceux. En mode Quest il y a 24 rois à battre et le dernier est le redoutable Roi de magie, Gandi. Votre mission: restaurer la paix dans le royaume de Jokarina.

Doel: Koningen ten val brengen.

Castle Quest werkt net zoals schaken. Je verplaatst elk om beurt één voor één je stukken. De speler die de andere koning omverwerpt is de winnaar van die ronde. Maar met goede schaakstrategieën alleen redt je het niet. Je krijgt af te rekenen met magische aanvallen en Kaartroulette; geluk heb je dus ook nodig. In Quest Mode moet je 24 koningen verslaan, met als laatste koning de huiveringwekkende Toverkoning Gandi.
Je doel: de vrede herstellen in het rijk van Jokarina.

TABLE DES MATIERES

Votre mission de mater les rois	*3*
TABLE DES MATIERES	*3*
Contrôleur	*4*
Mode Quest	*5*
Mode de sélection	*5*
Règles du jeu	*7*
Magie	*11*
Caractères	*11*

Inhoud

Doel: koningen ten val brengen	*3*
INHOUD	*3*
Controller	*16*
Quest Mode	*17*
Select Mode	*17*
Spelregels	*19*
Magie	*23*
Personages	*23*

Le vieux Manuel

Contrôleur

FRANÇAIS

Manette Control Pad
Utilisée pour sélectionner les options et pour déplacer le curseur.



Bouton "A"
Utilisé pour exécuter les commandes sélectionnées avec la manette "Control Pad" et pour arrêter la roulette de cartes pendant les combats. Le fait d'appuyer sur ce bouton quand le curseur se trouve par-dessus un caractère montre où il peut se déplacer.

Touche SELECT (sélection)
Pour afficher les caractères en mode Edit (édition).

Bouton "B"
Utilisé pour annuler des commandes sélectionnées en utilisant la manette Control Pad et pour copier un caractère pendant l'édition. Le fait d'appuyer sur ce bouton quand le curseur se trouve par-dessus un caractère affiche les possibilités du caractère et son état.

Touche START (démarrage)
Utilisez cette touche pour démarrer le jeu et pour terminer l'édition

Le Vieux Manuel

Mode Quest
(matez Gandi le Roi de la Magie!)

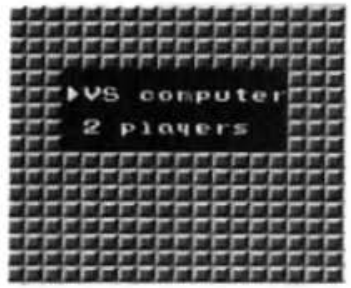
Un joueur joue contre l'ordinateur. Pour commencer le jeu, sélectionnez "Start Over" (recommencer), entrez votre nom et appuyez sur la touche START (démarrage). Vous pouvez commencer une nouvelle partie aussi longtemps que vous le souhaitez sans éteindre l'appareil.

Continue (continuer)

Lorsque vous êtes prêt à vous arrêter, notez le mot de passe affiché à l'écran. Pour continuer à partir du point où vous vous êtes arrêté, sélectionnez "Use Password" (utilisez le mot de passe) et entrez le mot de passe que vous avez noté.

Mode de sélection

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner le château que vous voulez jouer et éditer les caractères. Sélectionnez d'abord "VS COMPUTER" (contre l'ordinateur) ou "2 PLAYERS" (2 joueurs).



Le vieux Manuel



CHOIX DE NIVEAU

Quand vous voyez le message "Please select the stage" (choisissez le niveau), déplacez le contrôleur vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un château, ensuite appuyez sur le bouton "A" pour faire votre choix.



Edition de personnage

Après avoir choisi le château, le fait de sélectionner "EDIT MODE" (mode d'édition) vous permet de changer librement les personnages et le plan du château.

Le fait d'appuyer sur la touche de sélection affiche tous les caractères. Vous pouvez ensuite déplacer le curseur pour sélectionner un caractère et appuyer sur le bouton "A" pour faire votre choix.
Lorsque vous avez déplacé le curseur sur un caractère, vous pouvez ensuite appuyer sur le bouton "B" pour faire une copie du caractère.
Le fait d'appuyer sur le bouton "A" détermine la position du caractère.
Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur le bouton "START" (démarrage).
Un écran édité ne peut pas être sauvegardé et utilisé après la fin du jeu.

Le Vieux Manuel

Règles du jeu

• Tours

Une action compte comme un tour. Toutefois, si vous attaquez un ennemi et si un combat commence, le tour n'est pas terminé.



• Mouvement

Les joueurs font leurs coups en déplaçant un caractère à la fois. Pour déplacer un caractère, placez d'abord le curseur par-dessus le caractère et appuyez ensuite sur le bouton "A". Les zones dans lesquelles le caractère peut se déplacer sont affichées. Un caractère ne peut pas se déplacer dans ou à travers une case déjà occupée par un caractère ami. Le fait de déplacer un caractère dans une case occupée par un caractère ennemi attaque l'ennemi. Le combat commence.

• Combat



Quand les ennemis essayent d'occuper la même case, l'écran de combat apparaît. Le fait d'appuyer sur le bouton "A" arrête la roulette de cartes. Le caractère avec les cartes pour couper la main de son adversaire fait des dégâts à l'ennemi. Le combat est terminé quand un des joueurs perd sa force vitale: le joueur survivant gagne.

Remarque: 1 point est toujours ajouté aux cartes de l'attaquant, ainsi l'attaquant a l'avantage.

Le vieux Manuel

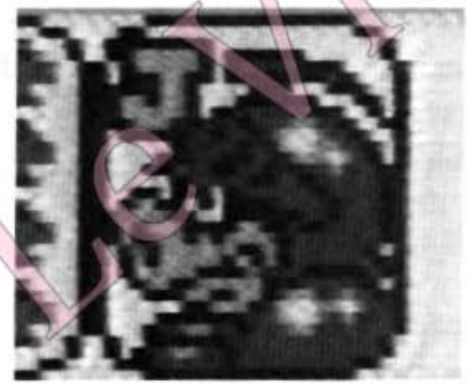
• Fuite

Si le combat met le caractère en danger et s'il y a une case vide à l'arrière dans laquelle le caractère peut se poser, le fait de choisir la commande "Run" (fuite), permet au caractère de s'enfuir. Il n'y a pas de limite du nombre de fuites d'un caractère, mais plus il s'enfuit, plus c'est facile pour lui de s'enfuir. Seul un roi est autorisé à s'enfuir vers le côté et vers l'arrière. Dans les combats dans lesquels un caractère ne peut pas prendre la fuite, un point est soustrait du total sur ses cartes.

• Figures

Si un joker (J), une reine (Q) ou un roi (K) apparaît lorsque la roulette de cartes s'arrête, l'attaque peut continuer.

Un joker annule une des cartes de l'adversaire. Il y aura des caractères qui tiennent cette carte et des caractères qui ne la tiennent pas. Le joker peut ou peut ne pas voir cet effet sur un roi.





Le Vieux Manuel

• Forces et faiblesses

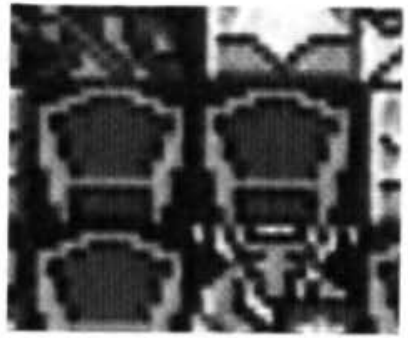
Chaque caractère est puissant face à certains adversaires, faibles face aux autres. Vous devez en tenir compte lors de la décision de la position d'attaque.

• Cimetières



Lorsque les caractères sont tués, ils sont enterrés dans les cimetières derrière leur territoire latérale. Lorsque les tombes remplissent l'écran de chaque côté, leur territoire latéral et réduit.
Les caractères laissés sans case où ils peuvent entrer, meurent. Lorsqu'ils meurent, leurs tombes sont ajoutées à l'écran comme ceux qui meurent dans le combat.

• Résurrection des morts



Les pièces abattues par la magie sont placées dans des cercueils dans lesquelles elles tombent et deviennent la propriété de la partie qui les a tuées. Les morts dans les cercueils peuvent être ressuscités par la partie qui les possède ; mais plus elles sont mortes depuis longtemps, plus difficile est leur résurrection. Si une pièce morte ne peut pas ressusciter, les caractères dans les cercueils sont ensuite enterrés dans des tombes derrière la partie qui les possède, comme si elle avaient été tuées pendant le combat. Les autres caractères peuvent passer à travers les cases occupées par les cercueils.

Levieux Manuel

• Augmentation de puissance

Si un caractère atteint la zone en territoire ennemi marquée par des étoiles, son nom est modifié et sa puissance magique et sa force vitale augmentent. Tous les points de puissance magique et de force vitale précédemment perdus sont complètement récupérés. Remarquez, toutefois, que pour les rois et les reines seuls des points sont récupérés; il n'y a pas d'augmentation de points.

• Jours

Après 30 tours la nuit tombe. Le lendemain matin les points de puissance magique et de force vitale utilisés la veille sont récupérés pour tous les caractères.
L'affichage au début de chaque tour montre le nombre de tours restants jusqu'à la tombée de la nuit.

• Coffre à trésor

Personne ne sait ce qu'il y a à l'intérieur du coffre à trésor. Il n'augmente pas toujours la puissance d'un caractère.



Le vieux Manuel

Magie

Il y a des caractères qui peuvent utiliser la magie en se déplaçant pour attaquer les adversaires ou récupérer leur propre force. Chaque fois que la magie est utilisée, un point de magie est perdu. Remarquez qu'il y a une magie pour l'attaque et pour la récupération. Faites attention à leur utilisation.

Caractères

• Affichage de statut

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez voir un état de caractères en plaçant le curseur par-dessus et en appuyant sur le bouton "B". Réfléchissez sur votre état de caractères avant de vous déplacer.



Le vieux Manuel

• **Caractère**



Le vieux Manuel

GARANTIE LIMITEE DE 90-JOURS

Nintendo GAME BOY (GAME PAKS)

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (FRANCE) SA ("SONY") garantie à l'acquéreur initial, que le Nintendo Game Pak ("PAK") est exempt de toute défectuosité de matériaux et de main-d'oeuvre pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Pendant la durée de garantie limitée de 90 jours, pour tout produit défectueux couvert par cette garantie, SONY s'engage à réparer ou remplacer gratuitement le Pak défectueux, à son choix.
Pour faire jouer cette garantie, retourner le Pak, port payé, assuré, et accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (FRANCE) SA
1-3 rue du Chateau
92522 Neuilly sur Seine Cedex
France
(33-1) 47 38 08 08

Les Paks retournés sans le double de la facture d'achat ou ceux dont la garantie limitée de 90-jours est périmée, seront réparés à la charge du client au choix de SONY, selon le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Contacter nos services après-vente au (33-1) 47 38 08 08 pour connaître le montant de ces frais. (Les réparations sont effectuées après acceptation d'un devis). Les règlements doivent être effectués par chèque ou virement bancaire, à l'ordre de SONY MUSIC ENTERTAINMENT (FRANCE) SA. Cette garantie ne jouera pas si le Pak a été endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il a été modifié après l'acquisition. La présente garantie limitée est régie par les lois en vigueur en France. Pour toute information sur ce Game Pak contacter la ligne directe SONY au : (33-1) 47 38 08 08.

SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING™

Vieux Manuel

MEMO

1PPL2
GR1P2
4R1NG2
M2L4N
CH2RR6
P21CH
B2RR6
PL5M
L2M4N
L3M2
P21R

M1NG4
P1P16

Le Vieux Manuel

MEMO

Le Vieux Manuel



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®



SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD

C/O SONY MUSIC ENTERTAINMENT (FRANCE) SA
1-3 rue du Chateau
92522 Neuilly sur Seine Cedex
France
C/O COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO B.V (HOLLAND OFFICE)
Handelsgebouw Diependaal Vreelandseweg 42B
1216 CH Hilversum
The Netherlands
C/O COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO BV
Opperstraat 38, Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Printed in Japan
Imprimé au Japon