Nintendo

GAME BOY™

DMG-ADHP-EUR



INSTRUCTION BOOKLET

DRAGONHEART™

Acclaim

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

Le minitel au 36-15 ACCLAIM Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Acclaim Entertainment SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video, 38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Le Vieux Manuel

90 DAGEN GARANTIE

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Game Boy Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video
postbus 685 1200 AR Hilversum Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38 38 rue Souveraine 1050 Brussels Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo di Acclaim Entertainment, Ltd. S.p.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi Acclaim Entertainment, Ltd. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE Nintendo

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

Prodotto da: Acclaim Entertainment
Importato da: ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120 Brompton Rd.
Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

Le Vieux Manuel

UN CHEVALIER DOIT ETRE VALEUREUX...

Vous êtes sur le point de vous embarquer dans une aventure étrange et merveilleuse, pleine de danger et de mystère. Avant de partir, laissez-nous vous rappelez ce qui vous est arrivé...

Vous êtes Sire Bowen, et votre réputation de combattant extraordinaire et de fervent défenseur du vieux code de chevalerie s'étend bien au-delà de votre contrée. Vous avez même eu autrefois l'honneur de servir sous la bannière du grand roi Frey. Comme vous étiez fier de vos accomplissements! Votre devoir était de superviser l'entraînement militaire de son jeune fils, le prince Einon, un élève brillant qui promettait d'être un régent courageux et honorable. Jusqu'au jour maudit où le noble prince fut tué et sa mère, accablée de douleur, porta le corps sans vie dans le repaire d'un dragon nommé Draco. Draco aimait et honorait la reine avec une telle ferveur qu'il accepta avec joie de diviser son cœur en deux et en plaça une partie dans la poitrine glacée d'Einon. Et le prince revint à la vie! Votre jubilation fut cependant de coutre durée, Bowen, car le prince ressuscité était d'une cruauté sans pareille. Einon était devenu diabolique!

Persuadé que le cœur du dragon (Dragonheart™) était responsable de cette métamorphose diabolique, vous avez juré de trouver et de détruire tous les dragons de la création, et vous avez pratiquement réussi! Vous trouverez bientôt le terrible Draco, le dragon à l'origine de ce règne du mal et ...





CHARGEMENT

1. Assurez-vous que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de Dragonheart™ comme indiqué dans votre manuel d'instructions NINTENDO GAME BOY™.
3. Allumez la console (ON).

Appuyez sur START lorsque l'écran titre Dragonheart apparaît.

Un menu principal apparaîtra. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, une histoire de présentation apparaîtra. Vous pouvez ignorer cette histoire et retourner à l'écran titre en appuyant sur le BOUTON START.

Le menu principal vous offrira trois choix. Pour en sélectionner un, déplacez le curseur-épée à l'aide du CONTROL PAD. Appuyez sur START bouton pour permuter entre les différents réglages, accéder à l'écran de mot de passe ou commencer à jouer.

Le vieux Manuel

NEW GAME (Nouvelle partie): pour commencer l'aventure!

PASSWORD (Mot de passe): sélectionnez cette option pour entrer un mot de passe et commencer à jouer au niveau associé à ce sésame.

MUSIC: choisissez de jouer avec ou sans la musique.!



POINTEUR-ÉPÉE COMPAS INVENTAIRE CARTE

DRAGONHEART

IL NE CONNAIT QUE LA VERTU

OBJECTIF DU JEU

L'exploration des alentours, afin de trouver l'objet de votre quête. C'est peut-être différent de ce à quoi vous vous attendiez! Soyez courageux: battez-vous lorsque cela s'avère nécessaire, mais faites aussi preuve de sagesse, et sachez utiliser votre raison au moment opportun...



LE POINTEUR-ÉPÉE

Appuyez sur le bouton SELECT pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le pointeur/curseur-épée. Lorsque le curseur est activé et que vous le pointez sur un objet avant d'appuyer sur le BOUTON A, de nouvelles expériences vous attendent: des gens prêts à partager des informations, des portes s'ouvrant ou se fermant... tout est possible. Vous pouvez aussi utiliser ce pointeur pour activer votre inventaire et votre carte et y jeter un coup d'œil.

COMPAS

Au bas de votre écran, vous trouverez un compas qui vous permet de changer votre orientation. Servez-vous en pour faire le point sur votre progression et savoir où vous vous trouvez. Vous aurez quelquefois des indices indiquant une direction...

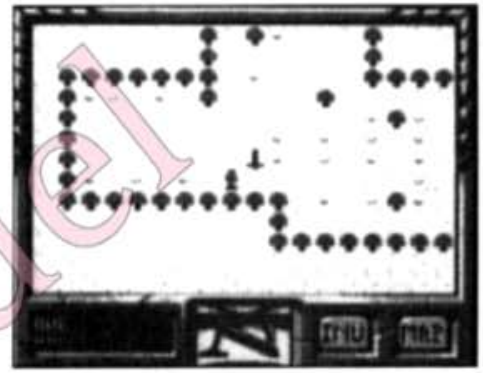
INVENTAIRE

Il y a beaucoup d'objets à récupérer tout au long de votre voyage. Pour faire apparaître l'écran d'inventaire, placez votre pointeur-épée sur "INV" puis appuyez sur le BOUTON A pour faire défiler les différents objets. Les objets se trouvant dans votre inventaire serviront automatiquement en temps voulu. Appuyez sur le BOUTON START pour revenir à la partie.



Le vieux Manuel

CARTE



Avec votre curseur-épée, vous pouvez activer la carte qui vous indique où vous vous trouvez et montre la configuration du terrain.

ENTRER ET SORTIR DES ZONES

Vous rencontrerez à travers le royaume des zones telles que des forêts ou des villages, qui possèdent des ressources précieuses: des objets à ajouter à votre inventaire, des gens avec qui parler, etc. Pour accéder à certaines zones, vous devrez disposer d'un objet particulier dans votre inventaire. Pour entrer dans certaines autres zones, il vous suffit simplement de vous en approcher. Vous pouvez entrer dans des bâtiments particuliers et dans d'autres endroits en plaçant le curseur-épée dessus et en appuyant sur le BOUTON A. Procédez d'une façon similaire pour quitter ces lieux: vous aurez sans doute besoin de trouver un objet spécifique avant de partir, ou bien il vous suffira de placer le pointeur-épée sur l'emplacement adéquat avant d'appuyer sur le BOUTON A. Vous avez beaucoup de choses à découvrir!

LA VÉRITÉ EST DANS SON ÉPÉE

CONVERSATIONS



Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes de gens, des sages aussi bien que des fous. Si vous leur parlez, vous arriverez peut-être à échanger de la nourriture ou de l'argent, entre autres. Selon la façon dont vous les approchez, ils vous aideront dans votre quête, ou au contraire ils chercheront à vous mettre des bâtons dans les roues. Faites attention aux différents choix qui s'offrent à vous et aux réponses que vous recevez, car vous y trouverez les indices qui vous permettront d'arriver à la toute dernière aventure! Pour sélectionner l'une des réponses possibles, appuyez sur HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD et vous mettrez ainsi en surbrillance la réponse souhaitée. Appuyez sur le BOUTON A pour activer cette réponse. Vous pouvez engager la conversation soit en vous dirigeant vers quelqu'un, soit, dans certains cas, en plaçant le pointeur-épée sur une personne et en appuyant sur le BOUTON A.

MOTS DE PASSE

Après avoir accompli certaines tâches et vécu certaines aventures, on vous donnera un mot de passe qui vous permettra de reprendre ultérieurement la partie sans avoir à tout recommencer. Entrez-les dans la section NOTES à la fin de ce livret. Si vous voulez entrer un mot de passe, appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD pour modifier la lettre sélectionnée, puis appuyez sur le BOUTON A pour la valider.

Le Vieux Manuel

IL MET SA FORCE AU SERVICE DES FAIBLES

COMMANDES

Les boutons ont des fonctions différentes selon les circonstances.

NORMAL

Appuyez sur A + GAUCHE pour donner un coup à gauche

Appuyez sur A+ DROITE pour donner un coup à droite.



SON EPEE EST AU SERVICE DES SANS DEFENSE

COMBAT

Vous affronterez des adversaires redoutables, Bowen, il vous faut donc apprendre à maîtriser parfaitement ces mouvements si vous voulez revenir vivant de toutes ces aventures!!

Appuyez sur HAUT + A ou B (attaque ou défense) pour une attaque ou une parade HAUTE.

Appuyez sur BAS + A ou B (attaque ou défense) pour une attaque ou une parade.



Le vieux Manuel

CONSEILS POUR LES COMBATS

SA COLERE S'ABAT SUR LES MARAUDS

Vous combattrez de nombreux ennemis et individus malveillants. Voici quelques points auxquels il faudra être attentif:

• Surveillez les compteurs d'énergie. Lorsque vous vous battez, vous et votre adversaire avez un compteur d'énergie. Lorsqu'il est vide, vous ou votre ennemi avez épuisé toutes vos forces vitales soit vous êtes vainqueur, soit votre quête s'arrête là...

• Utilisez des styles de combat variés. Ne combattez pas tous vos ennemis en utilisant toujours la même tactique.

• Faites en sorte que vos armes soient toujours en excellent état: lames affûtées, etc.



QUELQUES-UNS DES PERSONNAGES QUE VOUS RENCONTREREZ...



EINON

Le maître que vous chérissiez autrefois et qui n'est plus maintenant qu'un tyran détesté. Détruirez-vous l'homme que vous avez autrefois juré de protéger?



DRACO

Le terrible dragon que vous avez fait serment de tuer. Oui, mais il faut d'abord le trouver...



QUEEN AISLINN

La bonté et la dignité de la reine ne sont pas à remettre en question, mais comment pourra-t-elle concilier l'amour légitime qu'une mère éprouve pour son tyran de fils et la compassion envers son peuple?



KARA

Un règne d'oppression peut engendrer des attitudes rebelles là où on s'y attendait le moins...

Le vieux Manuel



BROTHER GILBERT

Cet aimable moine n'attend qu'une chose: chanter vos louanges. En serez-vous digne?



BROK

Un ennemi terrible. Brok a une expérience inégalable au combat, et il ne demande qu'à se battre. Mais sa soif de gloire le perdra peut-être...



FELTON

Le percepteur d'impôts du roi. Il est rusé et sans pitié...



LES VILLAGEOIS

Les paysans ne se ressemblent pas... Ne les approchez pas tous de la même manière. Certains sont prêts à se révolter contre la tyrannie du roi Einon...



LES GARDES

Vous rencontrerez un peu partout les troupes armées d'Einon. Elles sont pareilles à une force d'occupation... certains soldats sont rusés, d'autres déloyaux, et d'autres encore sont lâches. Soyez prêt à dégainer votre épée!



LE PEUPLE DES BOIS

L'isolement dans ces forêts a rendu ces gens discrets et méfiants. Ils ont peut-être des pouvoirs magiques. Les liens qu'ils entretiennent avec la reine se révéleront peut-être utiles...



LES ERMITES

Ils vivent dans des cavernes, craignent les dragons et évitent les étrangers. Peuvent-ils vous aider dans votre quête?



LES FERMIERS

Ils s'occupent principalement de leurs champs, mais ils ne dédaignent pas un petit moment de conversation.



LES ANIMAUX

Les bois regorgent de créatures redoutables.

Le vieux Manuel

NOTES

(carte) sud de la forêt

(village) ouest sud de la F

B C D L S T mot de passe

NIB: DCLST

Le Vieux Manuel

NOTES

Le Vieux Manuel

LOOK FOR...

MARVEL COMICS

VALIANT

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT GmbH, Fürstenfelder Strasse 9/4, D-80331 München , Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France.

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España

DISTRIBUTED BY: ROADSHOW ENTERTAINMENT, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia

DISTRIBUTED BY: SCANBOX DANMARK A/S, Hirsemarken 3, 3520 Farum, Denmark, Tel: 45 44996200

IRON MAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL™



GAME BOY

Acclaim

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON