Nintendo

GAME BOY™

DMG-WW-FAH-1

WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

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.



Le Vieux Manuel

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1990 Nintendo Co., Ltd. *Wizards & Warriors X; Fortress of Fear and Kuros are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1987, Rare, Ltd. Licensed to Acclaim by Rare Coin it, Inc.
© 1990 Acclaim Entertainment, Inc. Sublicensed to Nintendo by Acclaim.

Merci d'avoir choisi la cartouche « WIZARDS & WARRIORS X FORTRESS OF FEAR★ » pour le GAME BOY™ de Nintendo®.

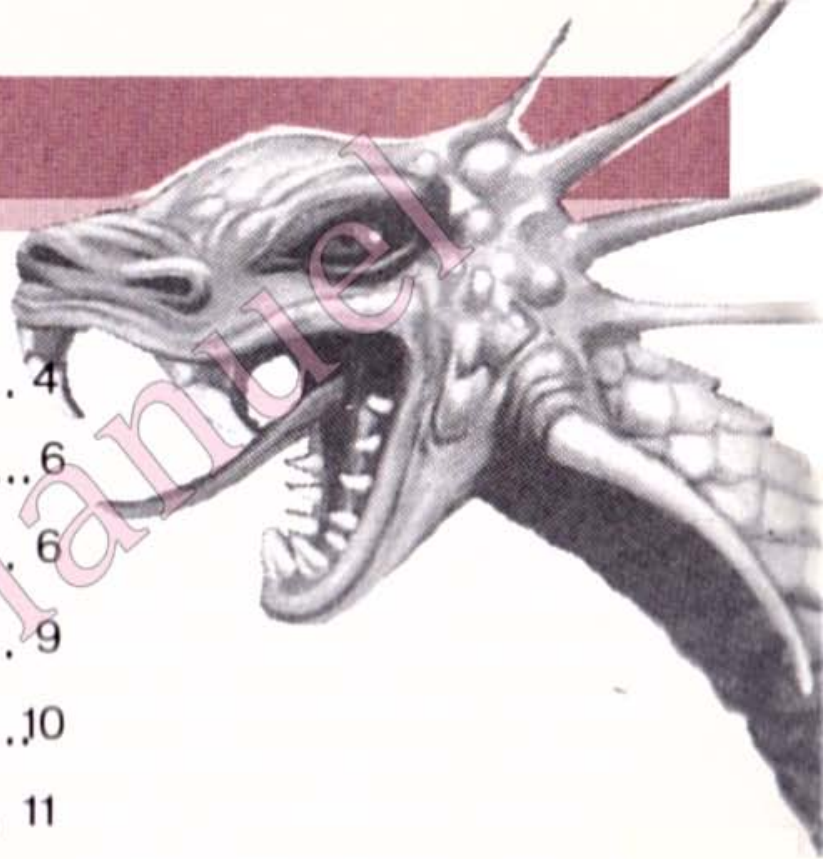
Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

Précautions d'emploi

1) En cas de partie prolongée, laissez reposer votre appareil pendant 10 à 15 minutes toutes les 2 heures environ.
2) Ceci est un matériel de haute précision. Ne l'exposez pas à des températures extrémes. Ne le laissez pas tomber, ne l'ouvrez pas.
3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne pas les mouiller ou les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
4) Ne pas le nettoyer avec du benzène, de l'alcool, du diluant ou d'autres solvants de ce genre.
5) Rangez cette cartouche après utilisation dans son boîtier de protection.

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES



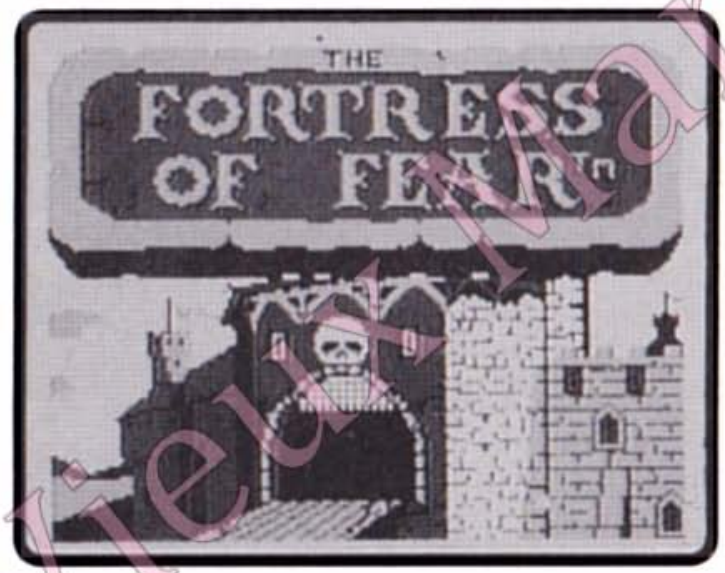
Le calme avant la tempête noire 4
Préparation de votre quête 6
Les écrans en face de vous 6
Les commandes 9
Les objectifs de votre quête 10
Dans de la Forteresse de la Peur 11
Vos pouvoirs magiques 12
Energie Vitale et Vies de Kuros★ 14
Avertissements spéciaux 15
Nous avons foi en vous 16

Le Vieux Manuel

LE CALME AVANT LA TEMPÊTE NOIRE

Kuros, c'est vous.

L'un des plus braves guerriers qui ait jamais brandi IronSword (l'Epée de Fer). Et le seul à avoir défié avec succès les pouvoirs sataniques du sorcier Malkil le Maléfique.



Les actions diaboliques de Malkil ne connaissent pas de bornes.

La première fois que vous avez affronté sa colère, il avait kidnappé l'héritière de la couronne, et l'avait enfermée à Castle IronSpire (Château de la Tour de Fer).

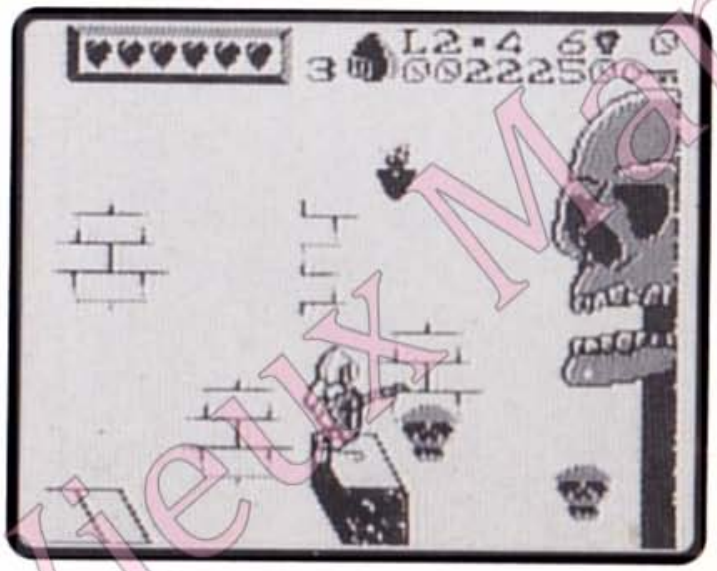
Une autre fois (un événement que redoutent encore les Villageois), Malkil s'était emparé des forces essentielles de la vie elle même: la Terre, le Vent, le Feu et l'Eau.

Et pourtant, à chaque confrontation, vous fûtes capable de surmonter les forces de sa mortelle magie noire, affaiblissant ses pouvoirs peu à peu. Mais serez-vous capable de réussir une fois de plus ?

Le vieux manuel

Depuis quelques temps, Malkil le Maléfique est resté tranquille. Trop tranquille. Personne ne l'a vu ou n'a entendu parler de lui depuis plus de dix-sept ans. Et le silence est pesant.

De plus, la jolie princesse Elaine a disparu. Il n'y a aucune piste, aucune indication montrant où elle est partie. Mais tout au fond de votre coeur, vous croyez que c'est Malik qui l'a capturée. Et ramenée dans la redoutable *Fortress Of Fear (Forteresse de la Peur),* de l'autre côté de la forêt inextricable et traîtresse de Zanifer.



Or c'est précisément à des moments aussi calmes que Malkil entreprend ses actions les plus noires. C'est le calme avant la tempête...

Mais cette fois-ci, Kuros, ne lui laissez pas l'occasion de frapper. Pénétrez dans la forteresse et attrapez-le avant qu'il ne puisse commencer à mettre son plan à exécution. Mais attention, valeureux guerrier, une petite visite de votre part *fait peut-être partie* de son plan...

Le vieux Manuel

PREPARATION DE VOTRE QUETE

1. Assurez-vous que l'interrupteur du GAME BOY™ est sur la position hors tension.

2. Introduisez la cartouche *FORTRESS OF FEAR*★ selon les indications de votre manuel d'instruction GAME BOY™ de chez Nintendo®.

3. Mettez l'interrupteur sous tension.

   Quand vous voyez l'écran titre *FORTRESS OF FEAR*, appuyez sur le BOUTON START (DEBUT).

LES ECRANS EN FACE DE VOUS

Le Palmarès d'Honneur

Si vous attendez quelques secondes avant d'appuyer sur le BOUTON START, vous verrez alors le **«Scroll of Honor» (Palmarès d'Honneur)**. C'est là que sont inscrits les

Le Vieux Manuel

noms des valeureux guerriers qui ont pénétré dans la *Forteresse de la Peur.* (Dès que vous éteignez votre système, ces résultats disparaissent pour vous donner une chance toute nouvelle de voir votre nom figurer sur **le Palmarès d'Honneur** la prochaine fois que vous mettrez à nouveau votre système sous tension).

Inscrivez vos Initiales

Pour inscrire vos initiales (trois lettres) dans le Palmarès d'Honneur, appuyez sur le BOUTON A ou B en fin de jeu. Si vous avez marqué suffisamment de points, vous serez accepté sur l'écran du **Palmarès d'Honneur.**

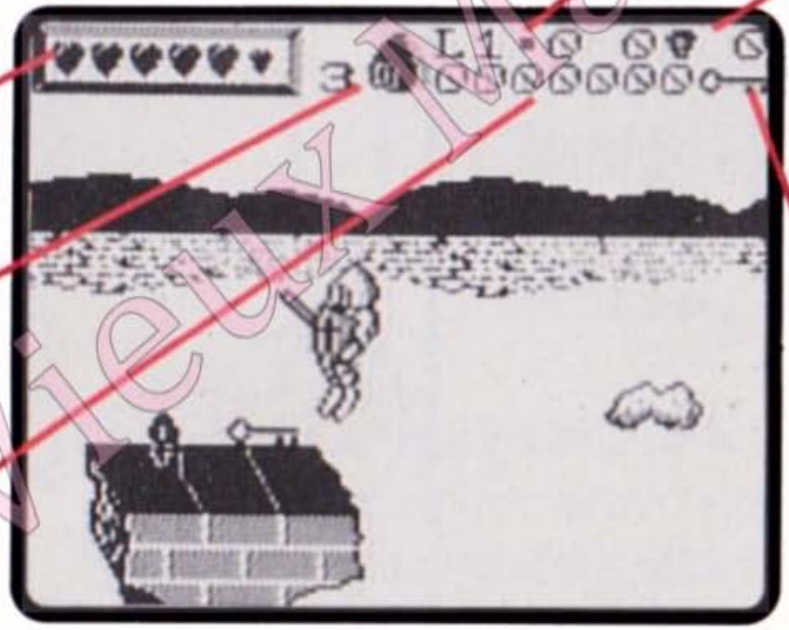


Appuyez sur les FLECHES GAUCHE ou DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour rechercher parmi tous les caractères celui qui correspond à la première lettre de vos initiales. Quand cette lettre est affichée, appuyez sur le BOUTON A. Ensuite, faites de même pour la deuxième et pour la troisième lettre. Quand vos initiales ont été correctement saisies, appuyez sur le BOUTON A pour continuer.

Le Vieux Manuel

L'écran de jeu

Tout au long de votre quête, les informations suivantes seront enregistrées en haut de l'écran:



NIVEAU ET SECTEUR

NOMBRE DE PIERRES PRÉCIEUSES RAMASSÉES

ENERGIE VITALE

NOMBRE DE VIES RESTANTES

NOMBRE DE POINTS MARQUÉS

NOMBRE DE CLÉS RAMASSÉES

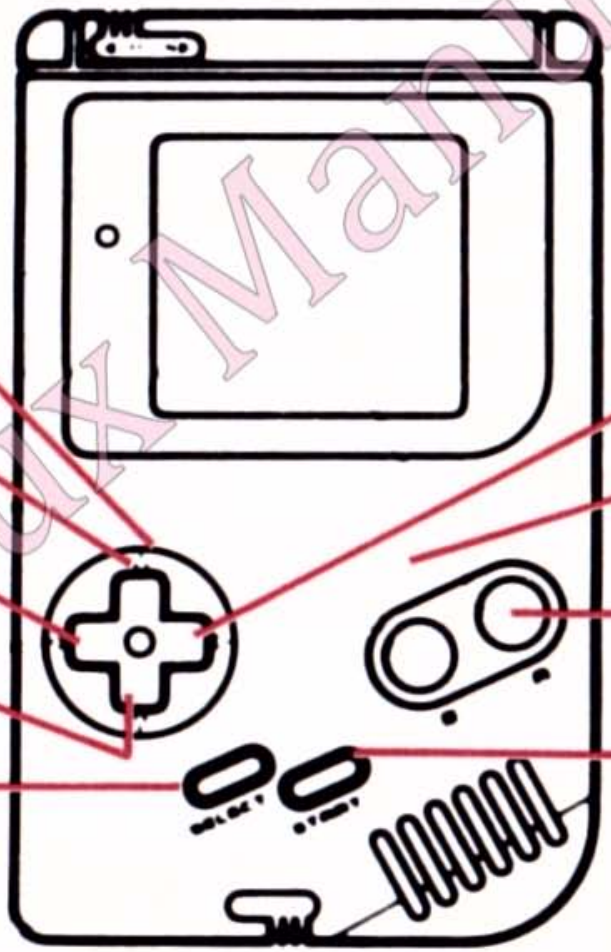
Le Vieux Manuel

LES COMMANDES

L'illustration ci-contre vous présente les commandes ainsi que les actions déclenchées par chaque BOUTON.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

FRANCHIR LES PORTES



Le vieux Manuel

LES OBJECTIFS DE VOTRE QUETE

Vous devez gagner cinq chapitres pour terminer votre quête. Chaque chapitre est subdivisé en plusieurs niveaux (18 en tout). Vous devez accomplir les exploits suivants dans chacun d'eux:

Objectif Principal :

1. **Chercher** des clés et ouvrir des coffres.

2. **Ramasser** des pierres précieuses et des talismans.

3. **Esquiver** des armes volantes telles que flèches, boules de feu, gouttes d'acide, haches, etc.

4. **Lutter** contre des créatures maléfiques (poissons, chauves-souris, serpents, etc.).

Objectifs Secondaires :

Améliorer votre score – en vous battant avec les perfides acolytes du maléfique Sorcier.

Augmenter votre valeur – en ramassant des pierres précieuses.

Le Vieux Manuel

Conserver un haut niveau d'Energie Vitale – en mangeant et en buvant.

Augmenter vos pouvoirs magiques – en ramassant des talismans.

Objets à ramasser:

- Clés 
- Pierres Précieuses 
- Nourriture 
- Bière 

DANS DE LA FORTERESSE DE LA PEUR

Bien que les villageois ne connaissent personne qui ait été à l'intérieur de la *Forteresse de la Peur*, chacun d'eux a une histoire à son sujet. Voici ce qu'ils racontent sur les différents chapitres:

Le pont et le fossé

«Il y a des poissons qui sautent – ils sont aussi gros que vous et moi – et ils vous coupent la tête à coups de dents!»

LeVieuxManuel

Le donjon souterrain

«Peu de guerriers ont survécu au donjon. Et il contient les os de ceux qui ont essayé.»

Le dépôt d'armes

«Des haches mortelles semblent être animées d'une vie qui leur est propre.»

Le Parapet

«Un oiseau gigantesque en protège l'entrée – un oiseau aussi grand qu'un homme.»

Les appartements de Malkil

«Pour en sortir, il faut vaincre le Sorcier et son implacable magie noire.»

VOS POUVOIRS MAGIQUES

Cachés partout dans la *Forteresse de la Peur* (en particulier dans des coffres fermés à clé) se trouvent des Talismans qui vous

Le Vieux Manuel

donnent des pouvoirs magiques. Comme celui de guérir les blessures. Ou la force de sauter très très haut. Vous rencontrerez ces talismans en cours de route.



La potion qui guérit – Vous vous sentirez comme neuf malgré vos blessures.



Bottes sauteuses – Elles permettent d'atteindre ce qui semble hors d'atteinte.



Bouclier de protection – Aide à vous protéger de vos ennemis.



Formule d'invincibilité – Vous rend invincible pendant une durée limitée.

Le Vieux Manuel

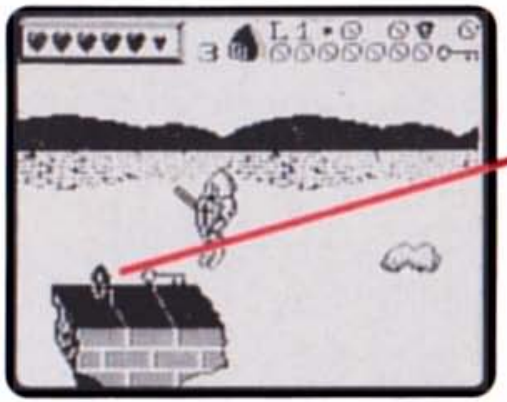
ENERGIE VITALE ET VIES DE KUROS

Vous débutez le jeu avec un potentiel complet d'énergie, indiqué par les cœurs dans la barre d'Energie Vitale (voir écran de jeu, page 7). Mais votre Energie Vitale diminue chaque fois que vous êtes blessé ou que vous faites une chute importante.

Quand l'Energie Vitale sur la barre d'énergie a été utilisée en totalité, Kuros perd une vie. Kuros peut perdre sa vie d'autres façons, en tombant hors de l'écran par exemple.

Pour augmenter votre Energie Vitale – Recherchez et ramassez de la nourriture et de la bière; il y en a partout dans la forteresse.

Pour obtenir une vie supplémentaire – Recherchez et ramassez des Kuros miniatures.



Le vieux Manuel

AVERTISSEMENTS SPECIAUX

- Parfois, la meilleure facon d'avancer c'est de reculer, de descendre c'est de monter, de progresser c'est de battre en retraite. Dans la *Forteresse de la Peur*, les illusions sont nombreuses....

- La *Forteresse de la Peur* comporte de nombreuses salles secrètes. Explorez-les toutes, il peut y avoir des trésors qui vous attendent.

- Ne perdez pas de vue votre indicateur d'ENERGIE DE VIE (les coeurs placés en haut de l'écran). Si le niveau baisse, trouvez de la nourriture et de la bière dès que possible.



- Ramassez le plus de pierres précieuses que vous pouvez. Car vous n'aurez jamais trop de richesses. Ni d'ailleurs, trop de clés ou trop de pouvoirs magiques.

- Ramassez toutes les vies supplémentaires (Kuros miniatures) que vous voyez. N'en laissez pas une seule s'échapper.

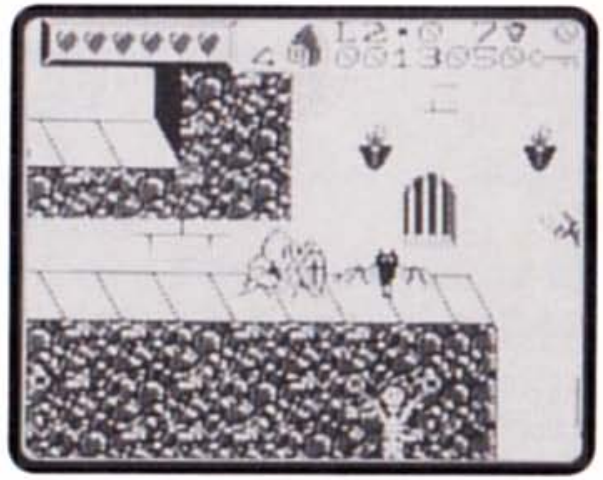
Le vieux Manuel

NOUS AVONS FOI EN VOUS

Pendant des siècles, seules les forces des ténèbres ont survécu dans les griffes de la *Forteresse de la Peur*, qui a hébergé les créatures les plus viles, les animaux les plus monstrueux, et les armes les plus meutrières.

Mais vous, Kuros, vous êtes sur le point de changer tout cela. Car en franchissant les murs de la forteresse, vous allez apporter avec vous la force, la puissance de ce qui est bon, de ce qui est juste. Une force aussi éclatante que la lumière, aussi résistante que l'airain le plus pur.

N'oubliez pas, nombreux sont ceux qui sont entrés dans la *Forteresse de la Peur*... Mais nul n'en est ressorti vivant.



Le vieux Manuel

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAK (cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le 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 pendant cette période, BANDAI 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:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo Service Technique
Trade Mart. B:P.271
1020 BRUXELLES
Belgique
TEL: 02-478.92.08

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services NINTENDO au 02-478.92.08.
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

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI FRANCE garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI FRANCE remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI FRANCE - SAV
4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.
Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.
Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.
Pour toute information sur cette cartouche ou sur les autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34.40.33.33.

Le vieux Manuel

Nintendo®

BAN DAI

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON