Nintendo

GAME BOY™

JALECO™

DMG-IY-FAH

FORTIFIED ZONE™



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.



LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
Jaleco™ and FORTIFIED ZONE™ are trademarks of Jaleco Ltd.
©1991 Jaleco Ltd.

Le vieux Manuel

COMMENT CONSERVER LE JEU JALECO EN BON ETAT

Prière de suivre les consignes d'utilisation ci-dessous.

Si tu joues pendant longtemps, arrête-toi pendant 10 ou 15 minutes environ toutes les heures.

Ce matériel est de haute précision. **Ne pas** l'utiliser ou le ranger à des températures extrêmes. Le traiter avec soin et éviter les chocs. **Ne pas** le démonter.

Pour éviter un mauvais fonctionnement, **ne pas** toucher les bornes ou les mettre en contact avec l'eau.

Ne pas essuyer ce matériel avec des solvants volatiles comme le diluant, le benzène ou l'alcool.

Ranger le Game Pak dans son étui protecteur quand il ne sert pas.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 3
BUT DU JEU 4
POUR COMMENCER 6
POUR JOUER SEUL.....6
Ecran de Sélection du mode de jeu.....7
Nouvelle partie 7
Mots de passe 7
Sound Boy 8
POUR JOUER A DEUX.....12
Ecran de Sélection du personnage 12
Ecran Echange – Comment échanger des objets dans un jeu à deux personnes.....13
Ecran de Situation 15
LES COMMANDES.....16
AFFICHAGES A L'ECRAN 17
OBJETS SPECIAUX.....17
ECRAN FIN DU JEU 21

Le Vieux Manuel

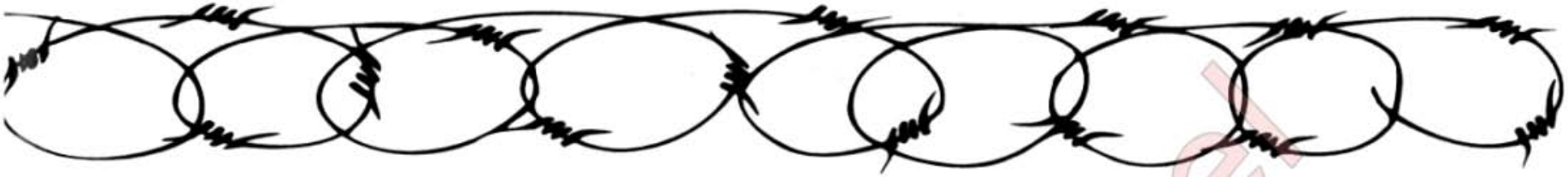
INTRODUCTION



Deux planeurs atterrissent sans bruit dans un champ par une nuit sans lune. Les deux pilotes se dégagent de leur appareil, et le plus petit des deux fait un signe de la main rapide à son homologue masculin. Ils s'éloignent dans la nuit. Leur mission: s'infiltrer dans la forteresse ennemie.

Ils se faufilent dans un champ de mines, puis avancent dans une jungle remplie de patrouilles. De là, ils négocient les boyaux de grottes souterraines qui les mènent à leur dernier obstacle – la forteresse apparemment insurmontable. Il te faudra employer toute ta force de caractère avec **Fortified Zone.**

Le Vieux Manuel



BUT DU JEU

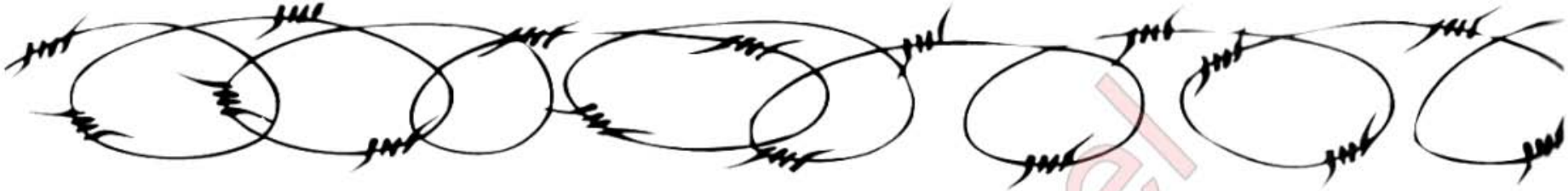
Le jeu consiste à faire passer les deux espions militaires (un homme et une femme) par quatre stades et à vaincre le chef ennemi à la fin de chaque stade. Les deux soldats doivent survivre aux labyrinthes du champ (stade 1), de la jungle (stade 2), des grottes souterraines (stade 3) et de la forteresse (stade 4). Si tu vaincs le chef à la fin du quatrième stade, tu gagnes la partie.

Les deux soldats ont chacun des qualités et dons spéciaux. A certains moments, l'utilisation du personnage approprié à la situation te facilitera les choses. La femme est capable de sauter par dessus certains murs et obstacles. L'homme en est incapable, mais il sait ramasser et utiliser les armes spéciales que tu trouveras au cours du jeu. La femme, elle, ne peut ni ramasser ces armes ni les utiliser.

Tu rencontreras dans tous les coins toutes sortes de soldats ennemis, d'armes à feu et de mutants bizarres. Si l'un des soldats est touché par un coup de feu ou entre en contact avec un ennemi, il perdra un peu de sa santé. Quand sa santé sera complètement détériorée, tu ne pourras plus l'utiliser. Si l'autre soldat perd aussi sa santé, c'est la fin du jeu.

Quand il y a deux joueurs, ceux-ci peuvent échanger des objets, et donc si l'un des soldats a perdu toute sa santé, l'autre peut lui redonner la vie en lui administrant un médicament. Les parties à deux sont de nature co-opérative et les deux joueurs

Le vieux Manuel



s'efforcent ensemble de s'infiltrer dans la forteresse. Les parties à deux de **Fortified Zone** sont uniques car, contrairement à la plupart des jeux pour deux personnes, les deux personnages y sont indépendants . Autrement dit, ils n'ont pas besoin d'être dans la même pièce au même moment. Chaque joueur peut donc manoeuvrer ses soldats dans différents endroits de la scène du moment. Tu verras ton soldat à l'écran à tous moments, mais tu ne verras celui de ton co-équipier que quand son soldat sera dans la même pièce que le tien.

Le simple fait d'arriver au bout de chaque stade mettra durement à l'épreuve le courage de tes deux soldats. L'ensemble du jeu est un labyrinthe, avec quantité de portes verrouillées, pièges, culs de sac, et des salles dans l'obscurité complète. Dans certaines salles, il est impossible de sortir avant d'avoir vaincu l'ennemi qui s'y trouve. D'autres ne s'ouvrent qu'avec des clés qu'il faut trouver.

Après avoir été éliminés, certains ennemis laissent derrière eux des armes spéciales. Il y a aussi de nombreux cageots qui une fois touchés par un coup de feu laissent voir des armes, des clés ou des pouvoirs spéciaux, qui te seront indispensables quand tu essaieras de t'infiltrer dans la forteresse.

Tu trouveras aussi des mots de passe. Si tu as réussi un stade, mais qu'au stade suivant tes soldats perdent toute leur santé, tu verras un mot de passe qui te permettra de continuer le jeu à partir du stade que tu avais atteint au lieu d'avoir à recommencer au début. (Remarque : Les mots de passe ne sont donnés que pour les parties à un joueur.)

Le vieux Manuel



Bonne chance en **Fortified Zone.**

POUR COMMENCER

1. Place le Game Pak Fortified Zone™ dans le Game Boy™ (l'étiquette tournée vers l'extérieur) et met l'appareil sous tension.

2. Après des écrans d'introduction, on voit apparaître l'écran Titre. Tu peux appuyer sur le Bouton START pour omettre les écrans d'introduction.

3. **Fortified Zone** peut se jouer à une personne (1P) ou à deux personnes (2P). Tu peux déplacer la flèche de l'écran Titre en appuyant vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle ou en appuyant sur le Bouton SELECT.

POUR JOUER SEUL

1. Pour jouer seul, vérifie que la flèche de sélection de l'écran Titre est en face de "1P" et appuie sur le Bouton START ou sur le Bouton A. Quand tu joues seul, tu fais avancer l'homme et la femme, mais pas en même temps. Passe

Le Vieux Manuel

de l'un à l'autre à l'ECRAN DE SITUATION décrit ci-dessous.



Après l'écran Titre, tu verras l'ECRAN DE SELECTION DU MODE DE JEU (''GAME MODE SELECT SCREEN''). Tu peux déplacer la flèche de sélection sur cet écran en appuyant vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle ou en appuyant sur le Bouton SELECT.

NOUVELLE PARTIE : Pour commencer une nouvelle partie, place la flèche de sélection en face de "NEW GAME" (Nouvelle partie) et appuie sur le Bouton START ou sur le Bouton **A**. Appuie à nouveau sur le Bouton START quand "START" apparaît sur l'écran.

MOTS DE PASSE : Quand tu joueras seul, tu recevras un mot de passe à chaque stade. **Remarque** : les mots de passe ne sont pas donnés quand on joue à deux.

Le Vieux Manuel

1. Pour continuer une partie au stade où tu t'es arrêté, place la flèche de sélection en face de "PASSWORD" (Mot de passe) et appuie sur le Bouton START ou sur le Bouton **A**.

2. L'écran "PASSWORD ENTER" (Entrée du mot de passe) apparaît alors. Appuie vers le haut, le bas, la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle pour placer la flèche de sélection sur la première lettre du mot de passe.

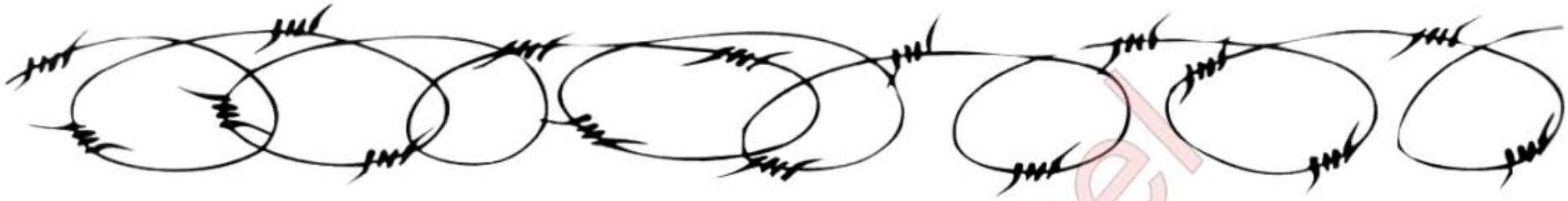
3. Appuie sur le Bouton **A** une fois que la flèche est à la bonne place.

4. Recommence cette procédure pour les deuxième, troisième et quatrième lettres du mot de passe. Une fois la dernière lettre d'un mot de passe valide choisie, tu verras le premier écran du stade auquel le mot de passe a été donné.

SOUND BOY : Sound Boy te permet d'entendre la musique et le bruitage de **Fortified Zone**.

1. Vérifie que la flèche de sélection est en face de SOUND BOY et appuie sur le Bouton START ou sur le Bouton **A**.

Le Vieux Manuel



2. Appuie vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle pour placer la flèche de sélection en face de “NORMAL PLAY” (Sono ordinaire), qui permet d’entendre les thèmes musicaux et les bruitages un à la fois, ou de “PROGRAM PLAY” (Sono programmée) qui permet de combiner jusqu’à huit thèmes musicaux. Appuie sur le Bouton **A**. Si tu veux annuler SOUND BOY, appuie sur le Bouton **B** à cet écran.

3. “NORMAL PLAY” (Sono ordinaire) : Appuie vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle pour changer le numéro du thème ou du bruitage (il y en a 31) indiqué à l’écran. Appuie ensuite sur le Bouton **A** pour entendre le thème ou le bruitage choisi. Pour entendre un thème ou un bruitage différent, appuie simplement vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle. Appuie sur le Bouton **B** pour sortir . Appuie à nouveau sur le Bouton B pour revenir à l’écran “NORMAL PLAY/PROGRAM PLAY”.

4. “PROGRAM PLAY” (Sono programmée) : Appuie d’abord vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle pour choisir le thème musical que tu veux entendre en premier dans ton “programme”, puis appuie sur le Bouton A pour confirmer ta sélection. Tu peux recommencer cette procédure pour un maximum de huit thèmes. Si tu en veux un plus petit nombre, appuie sur le Bouton START

Le Vieux Manuel

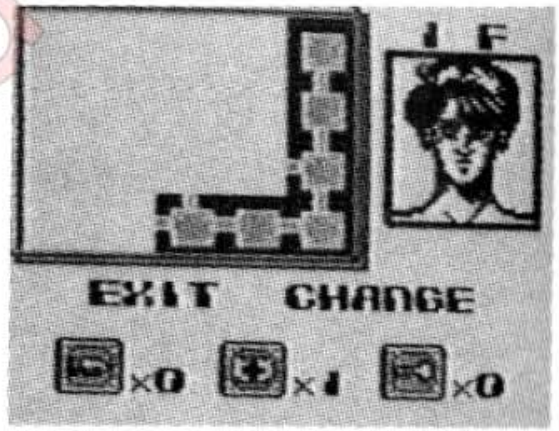
quand tu as programmé le nombre de thèmes voulus. Puis appuie vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle pour mettre la flèche de sélection en face de "THROUGH PLAY" (Séquence unique) ou de "REPEAT PLAY" (Séquence répétée) et appuie sur le Bouton **A**. Dans "THROUGH PLAY" (Séquence unique), tous les thèmes choisis sont passés une fois, et le programme revient automatiquement à l'écran "NORMAL PLAY/PROGRAM PLAY". Si tu choisis "REPEAT PLAY" (Séquence répétée), les thèmes sélectionnés passent continuellement jusqu'à ce que tu les interrompe en appuyant sur le Bouton SELECT. (Tu peux interrompre la musique temporairement et la remettre en marche en appuyant sur le Bouton START).

L'ECRAN DE SITUATION ("STATUS")

Appuie sur le Bouton SELECT pour voir l'ECRAN DE SITUATION ("STATUS"). L'ECRAN DE SITUATION permet de changer de personnage. Rappelle – toi que la femme est capable de sauter par-dessus certains murs et autres obstacles mais pas l'homme. Par contre l'homme est capable de ramasser des armes spéciales et de les utiliser, alors que la femme ne le peut pas. Avec l'ECRAN DE SITUATION, tu peux changer de personnage quand tu penses que la situation le justifie. L'ECRAN DE SITUATION montre aussi où se trouve le personnage sur une carte des salles

Le vieux Manuel

que tu as découvertes. De plus, il indique le nombre de SUPERPUISSANCES, de MEDICAMENTS et de CLES qui se trouvent dans l'inventaire du personnage.



Comment changer de personnage :

1. Appuie vers la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle pour placer la flèche de sélection en face de "CHANGE" (Changer).

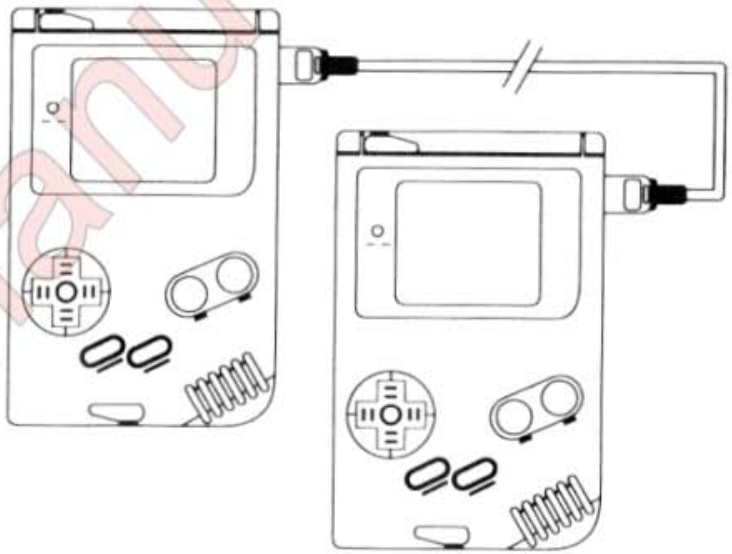
2. Appuie sur le Bouton **A**.

3. La flèche de sélection est maintenant en face de "EXIT" (Sortie). Appuie sur le Bouton **A** ou sur le Bouton SELECT pour quitter l'ECRAN DE SITUATION. Le nouveau personnage fera son apparition à l'endroit où se trouvait l'ancien.

4. Pour quitter l'ECRAN DE SITUATION sans changer de personnage, appuie sur le Bouton SELECT.

Le Vieux Manuel

POUR JOUER A DEUX



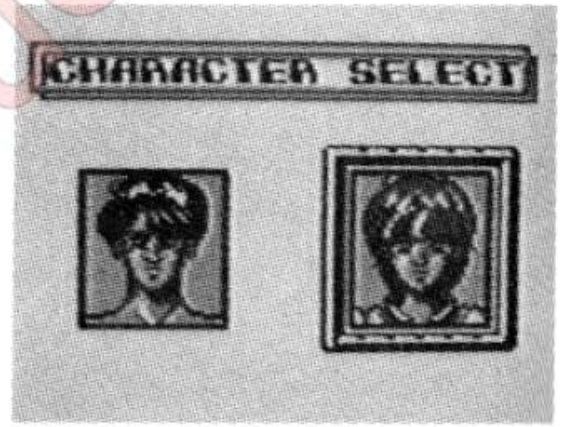
1. Pour jouer à deux, il faut deux Game Boys reliés par un câble Game Link™. Il faut aussi une cartouche **Fortified Zone** dans chaque Game Boy.

2. Les deux joueurs doivent vérifier que la flèche de sélection de l'écran Titre est en face de "2P". Ensuite, ils doivent tous deux appuyer sur le Bouton START ou sur le Bouton **A** à leur écran **"CHARACTER SELECT SCREEN" (SELECTION D'UN PERSONNAGE).**

Dans les parties à deux, l'ecran SELECTION D'UN PERSONNAGE ("CHARACTER SELECT SCREEN") apparaît après l'écran Titre. L'un des joueurs commande le personnage masculin et l'autre le personnage féminin. Choisir chacun un personnage. Puis l'un ou l'autre des joueurs

Le vieux Manuel

doit appuyer vers la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle ou sur le Bouton SELECT pour déplacer la case de sélection vers le personnage qu'il souhaite commander. Il faut ensuite appuyer sur le Bouton A ou sur le Bouton START pour confirmer la sélection. L'autre joueur aura automatiquement l'autre personnage.

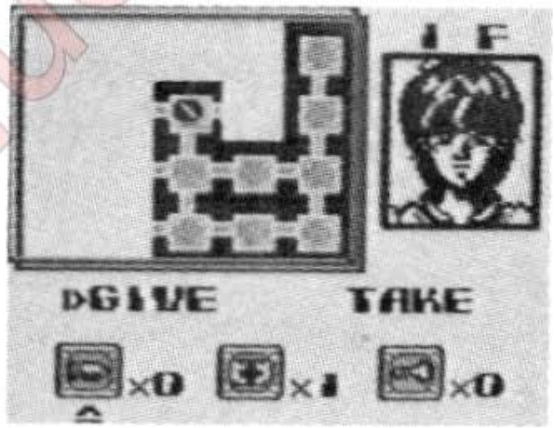


Ecran ECHANGE ("GIVE AND TAKE") – Comment échanger des objets dans une partie à deux joueurs

Quand on joue à deux, on peut faire échanger aux deux personnages des objets de leur inventaire. Si par exemple, l'homme a perdu toute sa santé, la femme peut lui redonner la vie en lui administrant un MEDICAMENT, si elle en a dans son inventaire. Les trois sortes d'objets que peuvent échanger les deux personnages sont des SUPERPUISSANCES (qui rend à une arme spéciale sa puissance maximum), des MEDICAMENTS et des

Le Vieux Manuel

CLES. L'écran "GIVE AND TAKE" (ECHANGE) montre aussi une carte des salles que les personnages ont découvertes avec l'endroit où se trouve chaque personnage. Sur la carte, l'emplacement de l'homme est indiqué par une ligne en diagonale clignotante et celui de la femme par une flèche clignotante. Le numéro situé à côté du symbole qui représente chaque objet indique le nombre d'objets de ce type que possède le personnage.

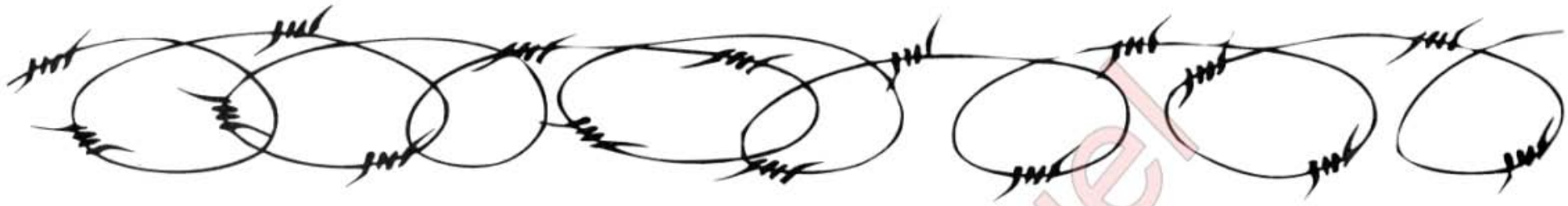


Comment échanger les objets.

1. Mettre les deux personnages en contact.

2. L'un des joueurs appuie sur le Bouton SELECT pour faire apparaître l'écran "GIVE AND TAKE".

Le Vieux Manuel



3. Appuie vers la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle pour placer la flèche de sélection en face de “GIVE” (Donner) ou “TAKE” (Prendre), selon que tu veux donner ou prendre quelque chose à l’autre personnage. Appuie sur le Bouton A.

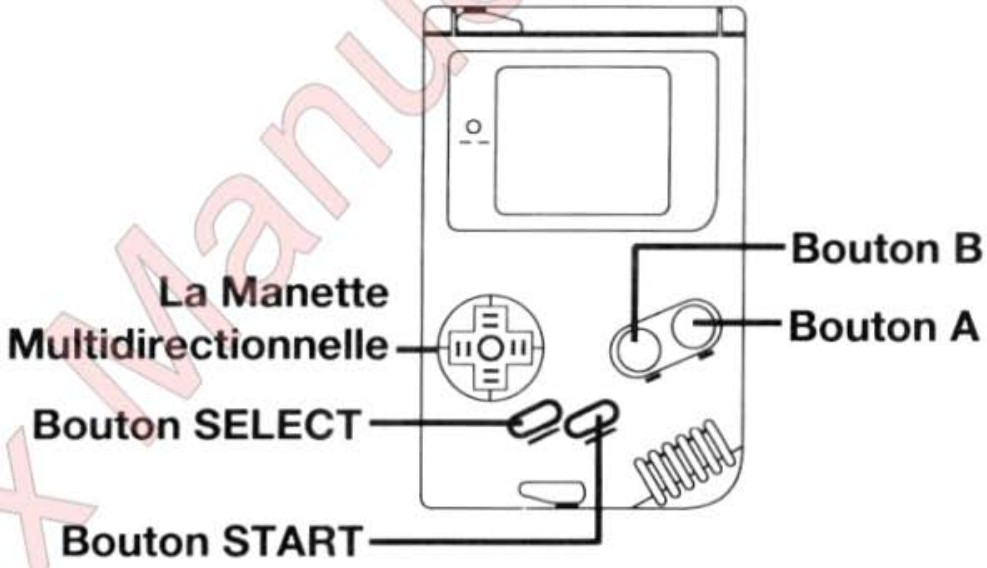
4. Appuie vers la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle pour mettre la flèche de sélection en face de l’objet que le personnage donnera ou recevra. Appuie sur le Bouton A. Quand tu as effectué les échanges, appuie sur le Bouton SELECT pour revenir au jeu.

ECRAN DE SITUATION

Quand les personnages ne sont pas en contact, appuie sur le Bouton SELECT pour faire apparaître l’ECRAN DE SITUATION. Comme l’écran ECHANGE (“GIVE AND TAKE”), l’ECRAN DE SITUATION (“STATUS”) indique où se trouvent les personnages sur une carte des salles que les personnages ont découvertes. L’ECRAN DE SITUATION indique aussi le nombre de SUPERPUISSANCES, de MEDICAMENTS et de CLES que chaque personnage a dans son inventaire. Appuie sur le Bouton SELECT pour quitter l’ECRAN DE SITUATION.

Le Vieux Manuel

LES COMMANDES



Bouton A

HOMME – Appuyer sur ce bouton pour le faire tirer avec une arme spéciale.

FEMME – Appuyer sur ce bouton pour la faire sauter. Ce bouton peut aussi servir pour changer de personnage quand on joue seul et pour échanger des objets à l'écran ECHANGE quand on joue à deux.

Bouton B: Appuyer dessus pour tirer avec une arme ordinaire.

Bouton START: Appuyer dessus pour faire commencer chaque stade.

Bouton SELECT: Appuyer dessus pour faire apparaître l'ECRAN DE SITUATION. Dans les parties à deux joueurs, le Bouton SELECT fait aussi apparaître l'écran ECHANGE quand les deux personnages sont en contact. Pour sortir des écrans de SITUATION ou d'ECHANGE, appuyer à nouveau sur le Bouton SELECT.

LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE: Appuyer vers le haut, le bas, la gauche et la droite pour manoeuvrer les personnages. Sert aussi à déplacer la flèche de sélection sur les écrans de SITUATION ou d'ECHANGE.

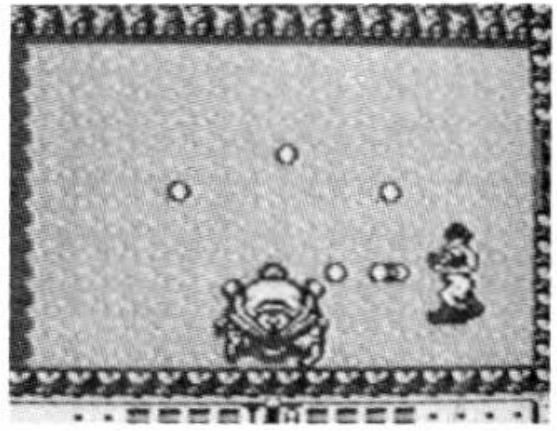
Le Vieux Manuel

AFFICHAGES A L'ECRAN

L'état de santé des personnages est indiqué par des petits carrés situés à la moitié gauche du bas de l'écran. Plus le nombre de carrés est élevé, plus le personnage est en bonne santé. Les carrés de la moitié droite du bas de l'écran indiquent la puissance de feu restante d'une arme spéciale. Plus le nombre de carrés est élevé, plus il reste de puissance de feu.

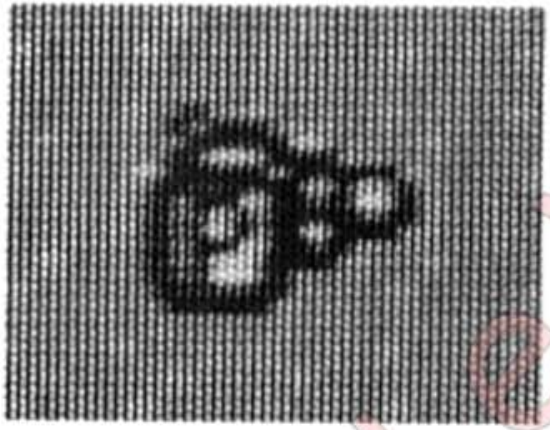
OBJETS SPECIAUX

Quand tu auras éliminé certains ennemis ou tiré sur certains cageots, tu verras apparaître des objets spéciaux. Pour acquérir ces objets une fois apparus, il te suffit de manoeuvrer ton personnage pour qu'il soit en contact avec l'objet. Remarque que les clés ouvrent les portes



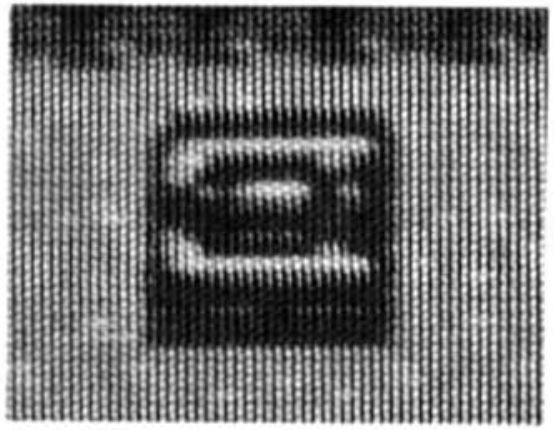
Le Vieux Manuel

fermées. Tant que tu possèdes une clé dans ton inventaire, chaque fois que ton personnage se cognera à une porte fermée, celle-ci s'ouvrira automatiquement. Les autres devront être ouvertes à coups de feu, et certaines portes ne s'ouvriront que quand tu auras vaincu tous les ennemis qui sont sur l'écran. Si tu arrives dans une salle obscure, tire sur la case qui apparaît pour allumer la lumière. Mais attention avant d'arriver à la case ! Voici une description des objets spéciaux dans **Fortified Zone**.

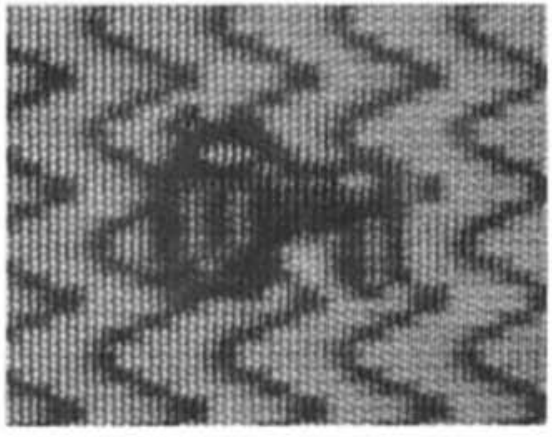


SUPERDESTRUCTIVITE – Double la puissance de destruction de ton arme.

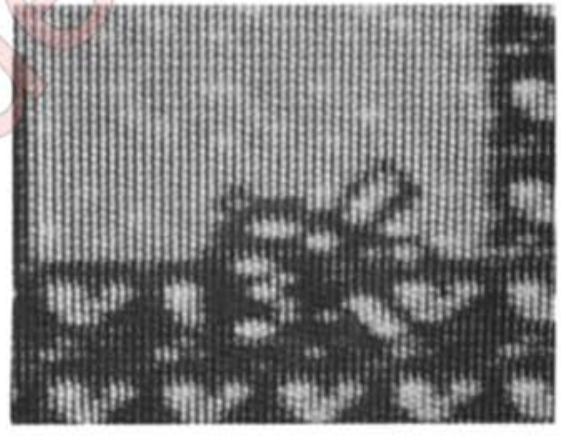
SUPERPUISSANCE – Recharge au maximum la puissance de feu d'une arme spéciale.



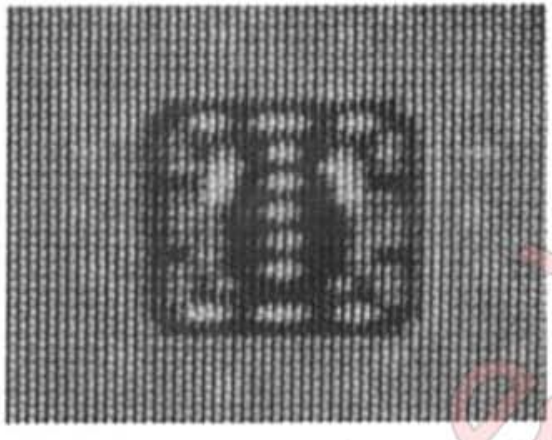
Le Vieux Manuel



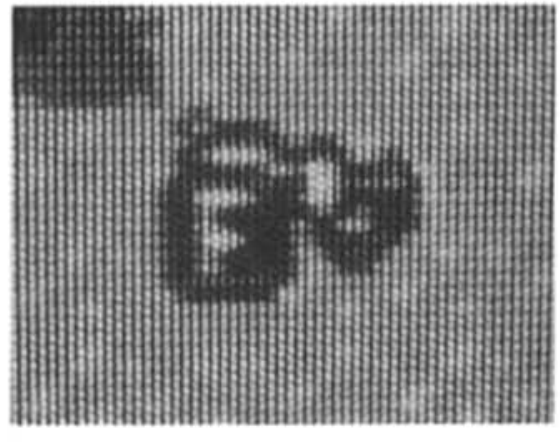
MITRAILLETTE - Permet à ton arme de tirer trois fois de suite.



3–SENS - Permet à ton arme de tirer trois fois dans trois directions à la fois.

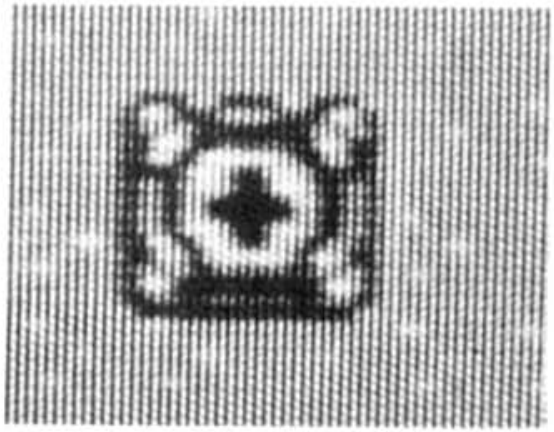


GRENADE A MAIN - Te donne des grenades à lancer à l'ennemi.



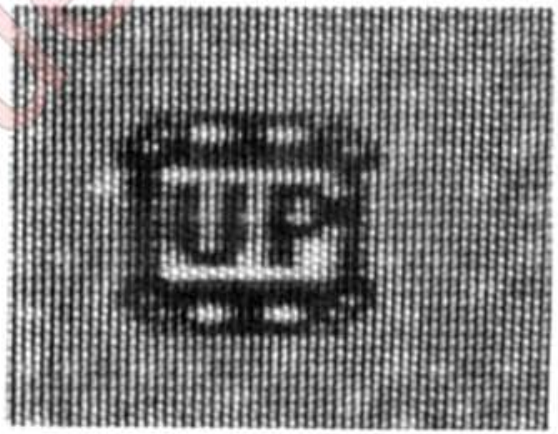
LANCE-FLAMMES - Sers – toi du Bouton A pour anéantir tes ennemis à l'aide d'un jet de flammes. Remarque que seul l'homme peut ramasser et utiliser cette arme.

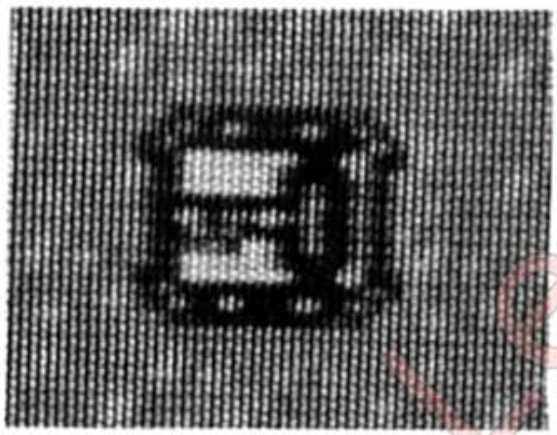
Le Vieux Manuel



MEDICAMENT - Restitue la santé au maximum.

FORTIFIANT - Fortifie la santé d'un degré.



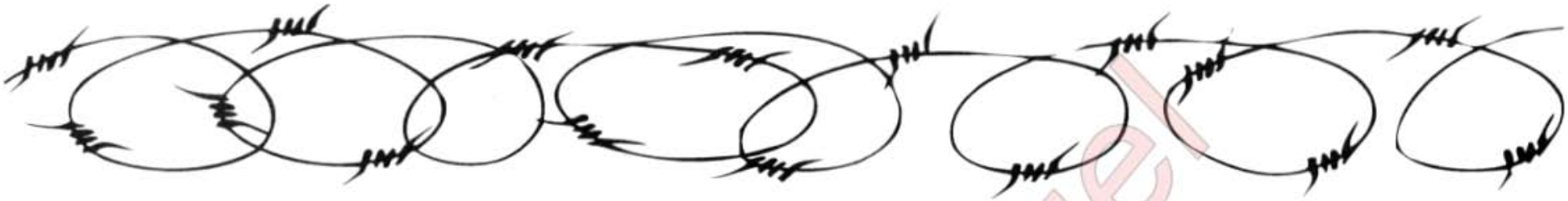


CLE - Pour ouvrir les portes verrouillées.

??? - Découvre cet objet spécial toi-même.

???

Le Vieux Manuel



ECRAN FIN DU JEU

Quand tu joues seul et que tes deux personnages se sont vidés de toute leur santé, l'écran "GAME OVER" (FIN DU JEU) apparaît. Appuie vers le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle ou sur le Bouton SELECT pour mettre la flèche de sélection en face de "CONTINUE" (CONTINUER) et appuie sur le Bouton **A** pour continuer le jeu au stade ou tu as quitté, ou place la flèche en face de "END" (TERMINER) et appuie sur le Bouton **A** pour revenir au début du jeu.

Par ailleurs tu verras apparaître un mot de passe au bas de l'écran. Tu peux te servir des mots de passe pour sauter des stades la prochaine fois que tu commenceras à jouer. Il y a des mots de passe différents pour chacun des stades **2**, **3**, et **4**, Attention, il n'y a pas de mots de passe quand on joue à deux. Dans le cas d'une partie à deux, appuie sur le Bouton START à l'écran "GAME OVER" pour recommencer le jeu.

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 S.A.
Service Après-Vente Nintendo
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

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

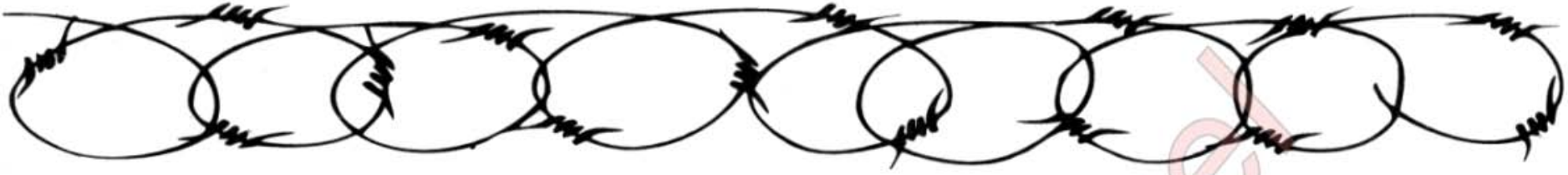
Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

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 - Monteur
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 BANDAI/Nintendo Service au 02/478.92.08.
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche était endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle était modifiée après acquisition.

Le vieux Manuel



Le Vieux Manuel

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON