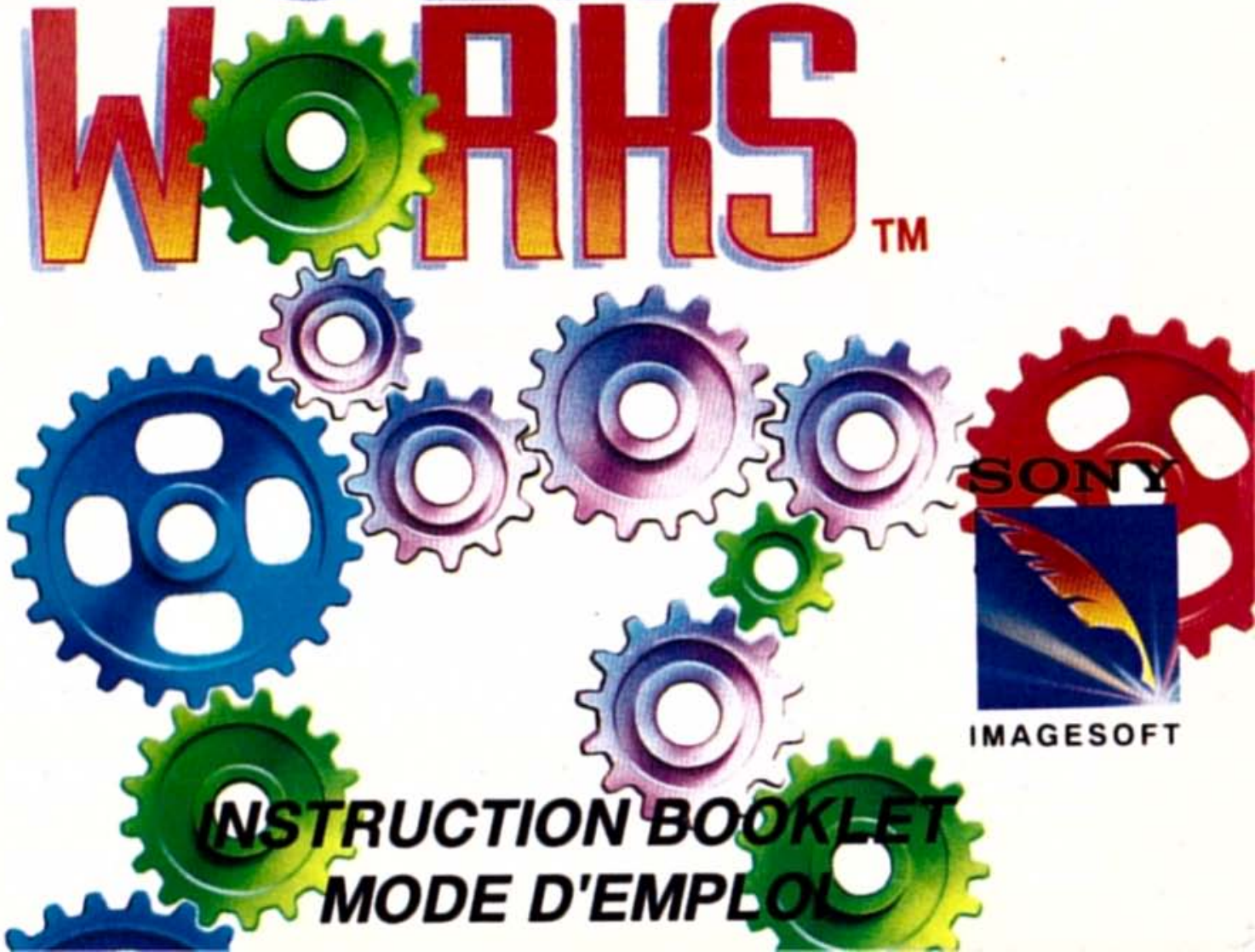
Nintendo

GAME BOY™

DMG-G8-FAH

GEAR WORKS™



SONY IMAGESOFT

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



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 ecn compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a apprové 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.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

SONY

IMAGESOFT

SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY, © 1992 SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.
GEAR WORKS IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY ELECTRONIC COMPANY.

Garantie Limitée "Sony Imagesoft garantit à l'acheteur d'origine de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, que ce Game Pak est exempt de défauts de matériaux et de fabrication et il accepte, dans les limites du détal susmentionné et de son option, soit de le réparer soit de le remplacer gratuitement. Veuillez envoyer le produit port payé, avec une preuve d'achet datée à l'adresse donnée ci-dessous. Cette garantie ne sera ni applicable ni valable si le défaut de ce produit Sony Imagesoft provient d'un abus, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvals traitement ou de négligence.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT ENGAGERA OU OBLIGERA SONY IMAGESOFT. TOUTES LES GARANTIES SUPPOSEES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE POUR UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS INDIQUEE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS GARANTIE EXPRESSE OU SUPPOSEE D'ACUNE SORTE, ET SONY IMAGESOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU ENDOMMAGEMENT D'ACUNE SORTE PROVENANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. SONY IMAGESOFT NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES ENDOMMAGEMENTS ACCIDENTELS OU INDIRECTS PROVENANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU FONCTIONNEMENT DEFECTUEUX DE CE PRODUIT DE LOGICIEL.

Certains pays ne permettent pas les limitations de durée d'une garantie et/ou les exclusions des dommages indirects. Par conséquent, les limitations et/ou exclusions données ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. La garantie donnée ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre"

Sony Music Entertainment (France) SA 1-3 rue de Chateau 92522 Nueilly sue seine Cedex France Tel: (33-1) 47 38 08 08 Fax: (33-1) 47 38 07 78
Columbia Tristar Home Video Holland Handelsgebouw Diependaal Vreelandseweg 42B 1216 CH Hilversum The Netherlands Tel: (31-35) 213 246 Fax: (31-35) 288 997

Retro Manuals

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 2
POUR DEMARRER 4
NOMS DES DIFFERENTES PARTIES DE LA GAME BOY 5
RESUME DES COMMANDES DU JEU 6
LE MENU PRINCIPAL 7
LE COUCOU 8
L'ECRAN MONUMENT 8
L'ECRAN DE JEU 9
UTILISATION DU CURSEUR 12
L'ENGRENAGE 13
TYPES DE ROUES 14
POFFINS 15
SCORE 15

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

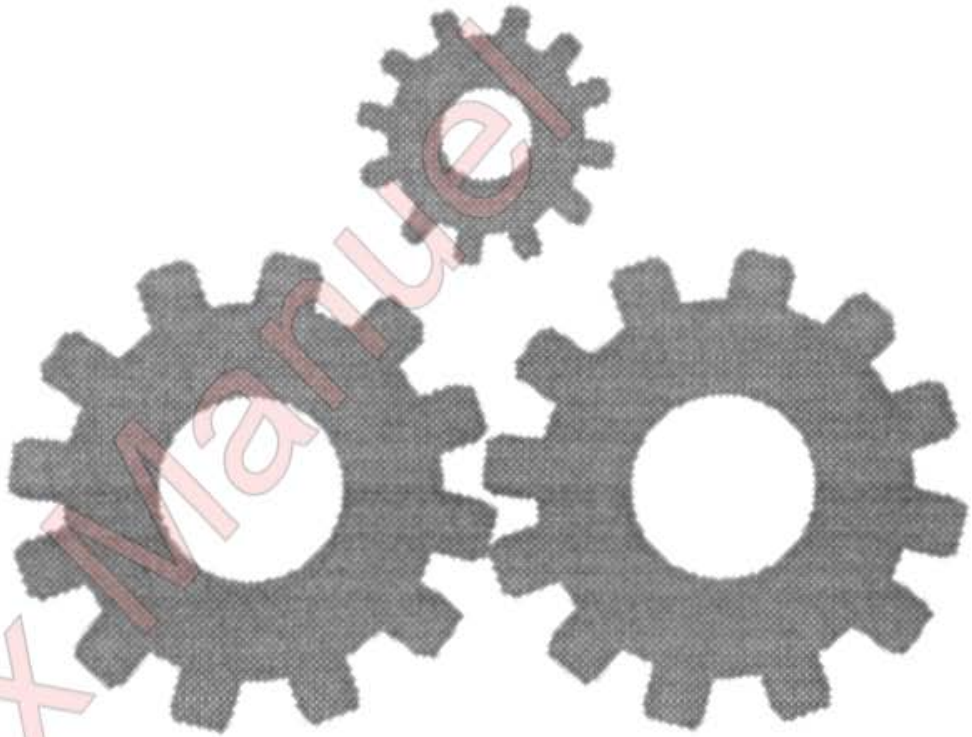


Vous êtes maître horloger, chargé d'une mission quasi impossible: transformer les 12 merveilles du monde en horloges monumentales, sous-niveau par sous-niveau.

Armé d'une boîte à outils remplie d'explosifs, de cinq litres d'huile, d'un fusil de haute puissance et de plus de roues que vous pourriez en avoir besoin, vous

Le Vieux Manuel

devez construire les mécanismes internes en reliant des roues de toutes les tailles et de toutes les couleurs, tout en luttant contre le temps, la température et les insupportables Poffins.



Alors, prenez vos outils et faites vos valises!
Première étape: la Tour de Pise.

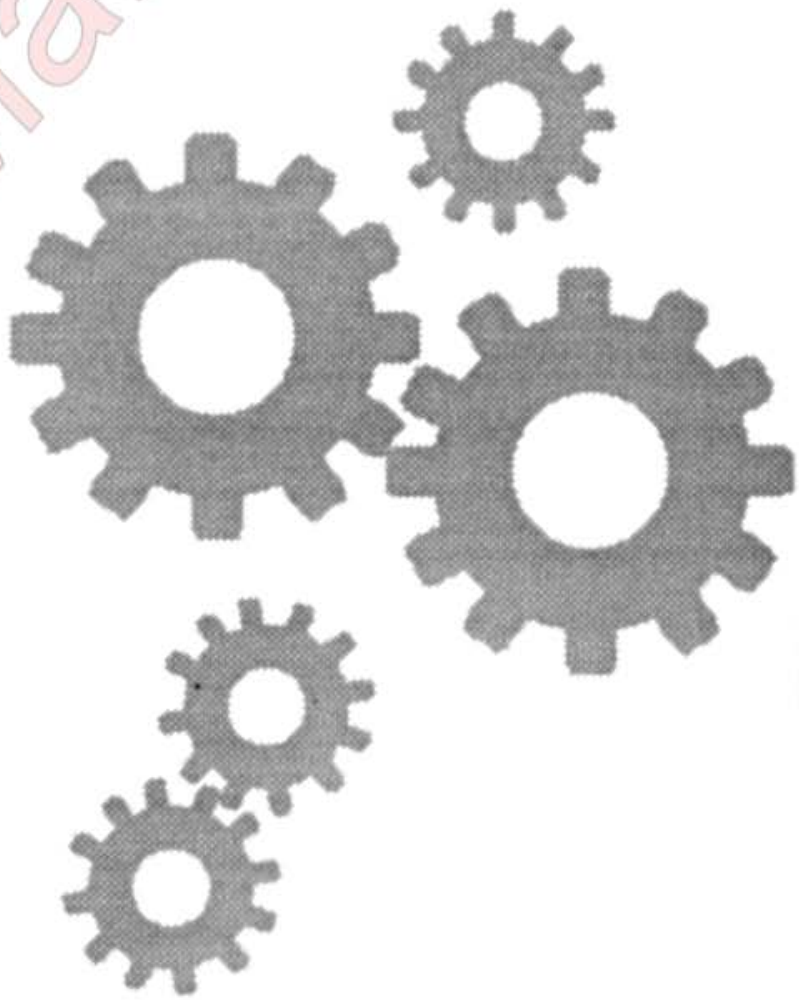
Le Vieux Manuel

POUR DEMARRER

1. Lorsque votre Game Boy est éteinte (off), insérez la cartouche Gear Works dans la console, l'étiquette vers le bas. Puis allumez la Game Boy (on) et attendez que l'écran titre apparaisse.

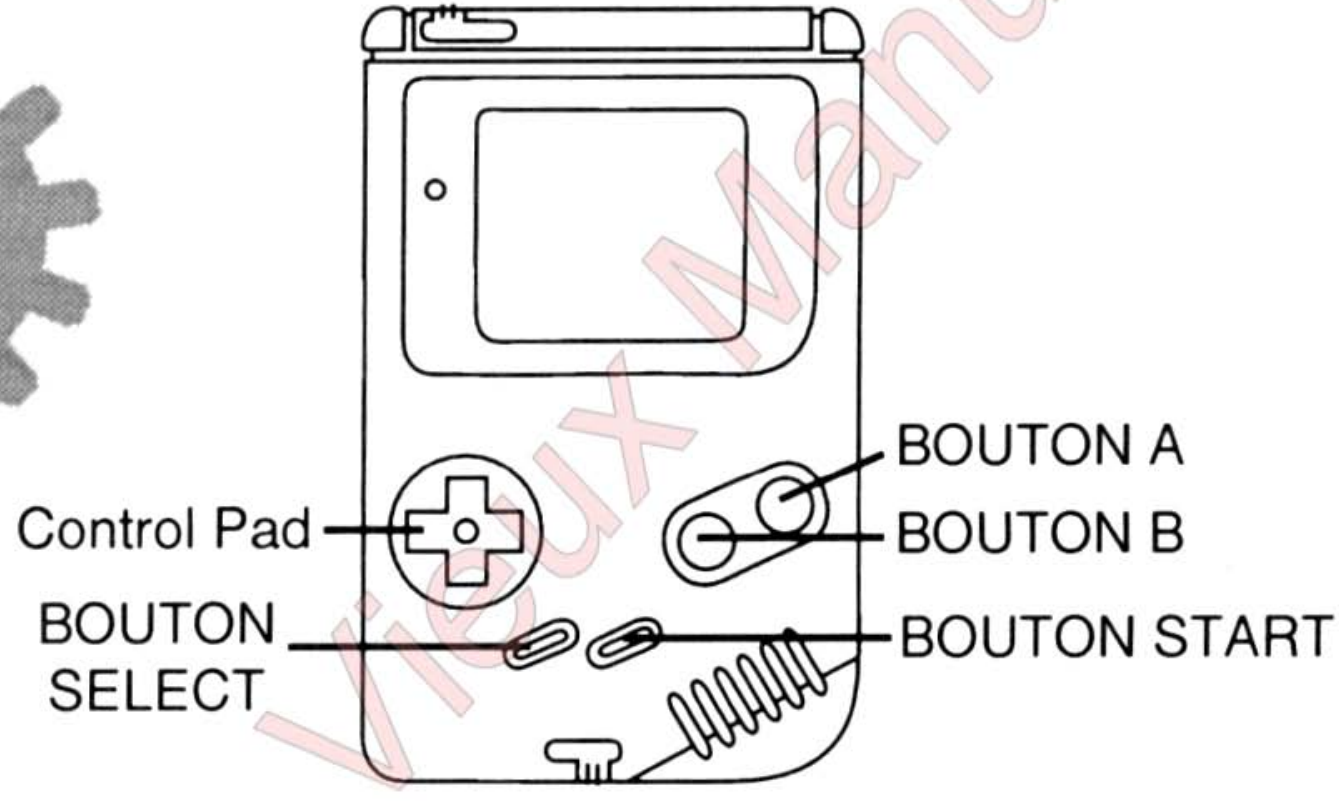
2. Appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

3. Si rien ne s'affiche à l'écran lorsque la console est allumée et la cartouche insérée, réglez le contraste. Vérifiez également que le voyant des piles est allumé, pour être sûr qu'elles fonctionnent.



Le Vieux Manuel

NOMS DES DIFFERENTES PARTIES DE LA GAME BOY



Ce manuel se réfère aux instructions suivantes:

Le Vieux Manuel

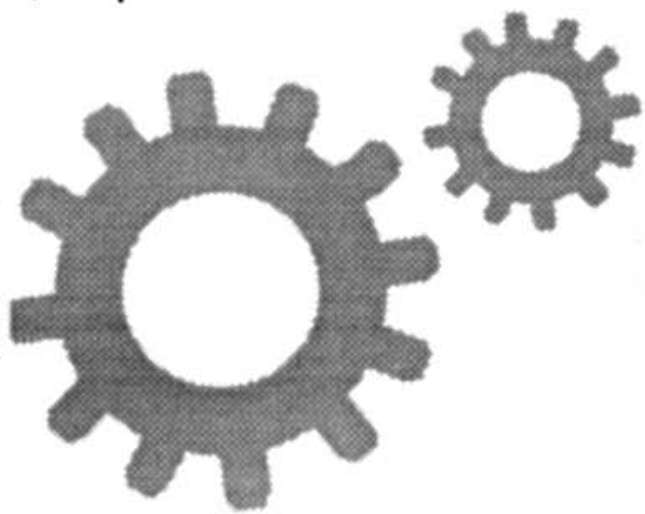
RESUME DES COMMANDES DU JEU

CONTROL PAD: Appuyez vers la GAUCHE, la DROITE, le HAUT et le BAS pour déplacer le curseur sur la grille.

BOUTON A: Sert à sélectionner les objets de la boîte à outils.

BOUTON B: Active le viseur, la bombe, la burette d'huile, et place les roues sur la grille.

BOUTON SELECT: Permet de mettre le jeu en pause.

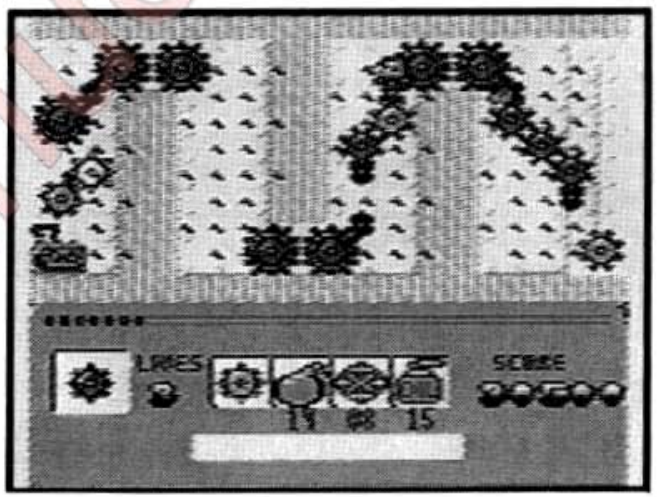


COMMENCER A JOUER

A partir des écrans titres, appuyez sur le Bouton Start pour accéder au menu principal.

Le Vieux Manuel

LE MENU PRINCIPAL



A partir du menu principal, vous pouvez entrer un code et choisir de jouer avec ou sans le fond sonore.

Pour entrer un code, appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le Control Pad pour placer le curseur sur l'emplacement voulu, puis appuyez vers le HAUT ou le BAS pour faire défiler les chiffres. Pour confirmer le code, appuyez sur le Bouton A.

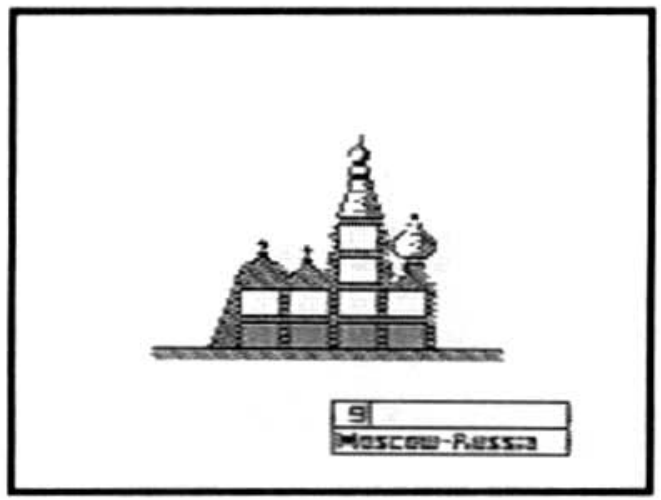
Pour activer (on) ou désactiver (off) la musique, appuyez vers la GAUCHE/DROITE sur le Control Pad. Pour confirmer la sélection et commencer à jouer, appuyez sur le Bouton B.

Le Vieux Manuel

LE COUCOU

Le Coucou indique le niveau auquel commence le joueur.

L'ECRAN MONUMENT



L'Ecran Monument apparaît au début de chaque niveau pour vous indiquer sur quel monument vous travaillez, et à quel sous-niveau vous vous trouvez.

Le Vieux Manuel

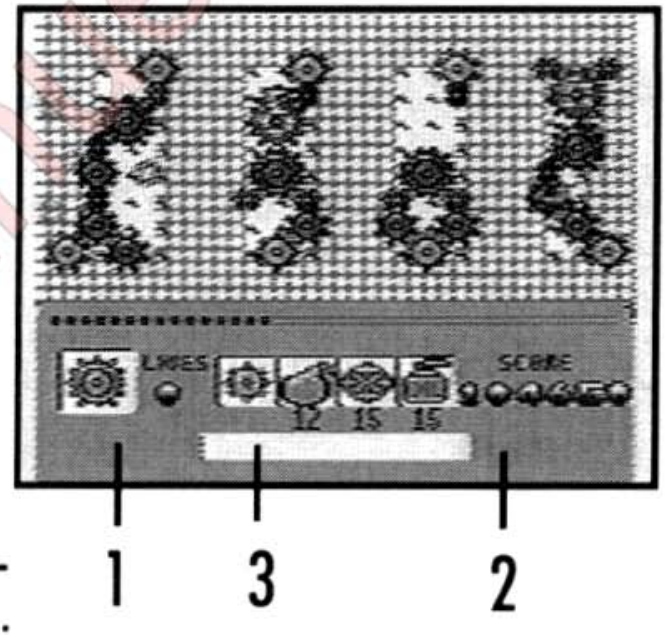
L'ECRAN DE JEU

Voici la liste de ce qui apparaît sur l'Ecran de Jeu principal:

1: GRILLE

C'est là que se déroule toute l'action.

2: VIES



Cela indique le nombre de vies dont vous disposez. Vous commencez avec 3 vies. Vous perdez une vie si vous ne réussissez pas à terminer un niveau dans la limite de temps, ou si la jauge de température atteint le point d'ébullition avant que vous ne terminiez l'engrenage.

Le Vieux Manuel

3: SCORE

Affiche votre score actuel.

4: TEMPERATURE DU MOTEUR

Affiche la température du moteur qui actionne l'horloge. La température augmente à mesure que le nombre de roues connectées augmente. Les roues bloquées ou rouillées augmentent également la température. L'engrenage doit être fini avant que la température n'atteigne le maximum.

5: TYPE DE ROUE

Vous permet de placer les différentes roues sur la grille.

Le Vieux Manuel

6: VISEUR

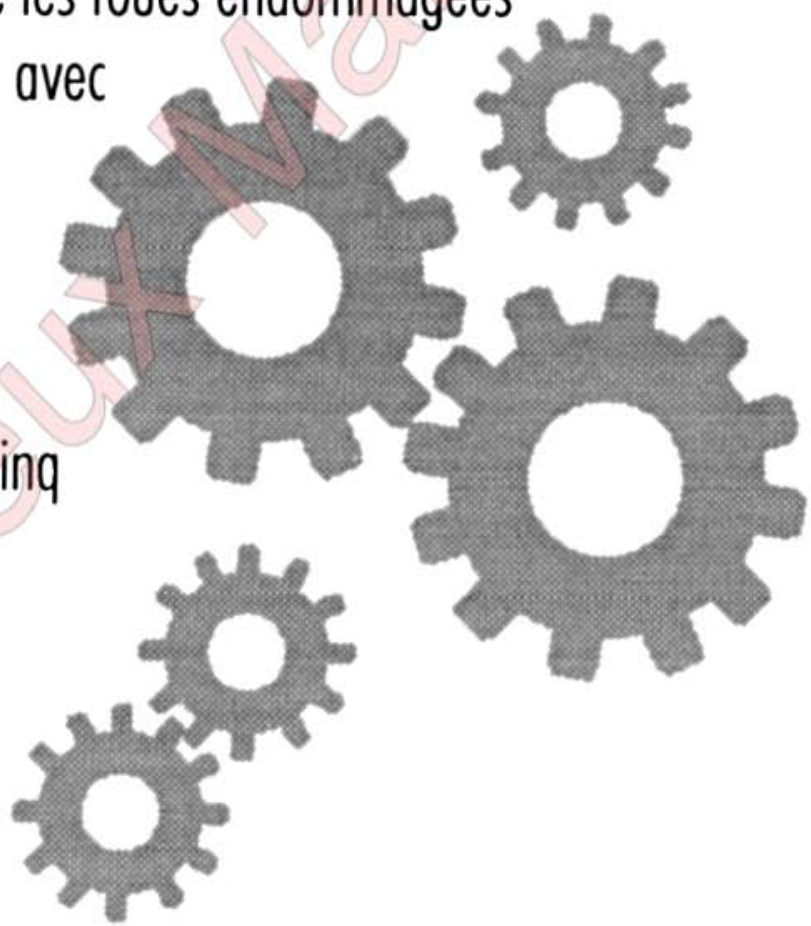
Sert à éliminer les Poffins. Vous commencez le jeu avec cinq balles.

7: COMPTEUR DE BOMBES

Les bombes vous permettent de détruire les roues endommagées ou mal placées. Vous commencez le jeu avec cinq bombes.

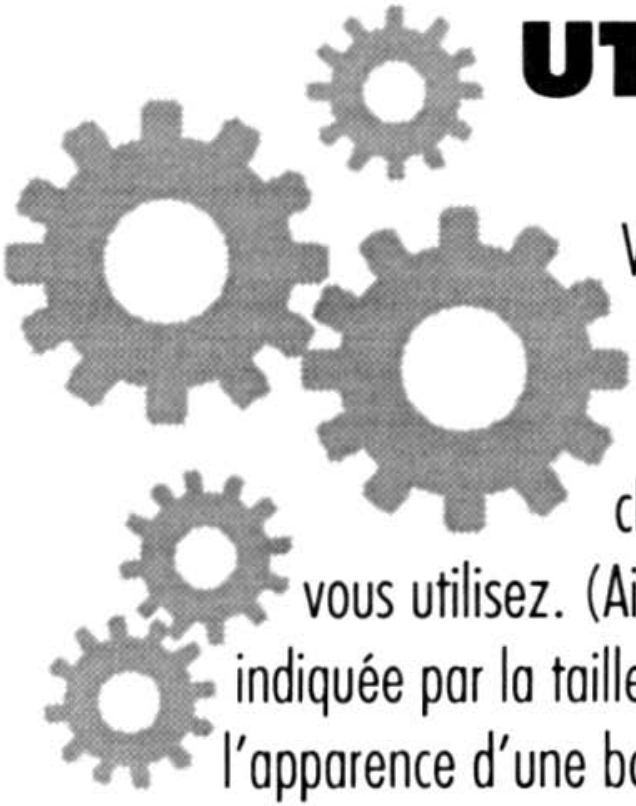
8: COMPTEUR D'HUILE

Vous permet d'huiler les roues qui sont rouillées. Vous commencez le jeu avec cinq litres d'huile.



Le Vieux Manuel

UTILISATION DU CURSEUR



Vous utilisez le curseur pour placer les roues et activer les outils. Pour déplacer le curseur, appuyez vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE et la DROITE sur le Control Pad. La forme du curseur change en fonction de la taille de la roue et du type d'outil que vous utilisez. (Ainsi, quand vous placez des roues, la taille de la roue est indiquée par la taille du curseur. Quand vous utilisez une bombe, le curseur prend l'apparence d'une bombe.)

Le Vieux Manuel

L'ENGRENAGE

Vous devez créer 12 monuments différents de par le monde, en commençant par une tour penchée en Italie, un sphinx en Egypte, et ainsi de suite. Pour sélectionner une roue, mettez l'icône Roue en surbrillance, placez le curseur sur l'emplacement désiré et appuyez sur le Bouton B pour placer la roue.

Les roues existent en trois tailles différentes: petites, moyennes et grandes. Le but est de relier la roue qui tourne à gauche de l'écran, à la roue finale, immobile à droite de l'écran, en vous aidant de votre collection inépuisable de roues. Lorsque toutes les roues sont reliées, elles tourneront. L'objectif est atteint lorsque toutes les roues de l'engrenage tournent, y compris la roue finale.

Vous devez suivre des règles précises lorsque vous reliez les roues (grande avec grande, petite avec moyenne et petite avec grande). Une roue de taille moyenne ne fonctionnera pas si vous la placez à côté d'une roue de petite taille.

Le Vieux Manuel

TYPES DE ROUES

Vous avez trois types de roues à votre disposition. Chacune a ses propres caractéristiques et peut être reconnue à sa couleur.

Roues claires: Utilisez-les en abondance, car elles vous donneront les connexions les plus régulières.

Roues normales: Connectez celles-ci entre elles pour obtenir plus de points. Regardez bien la direction indiquée par la flèche! Si vous connectez deux roues qui tournent en sens inverse, vous immobiliserez tout l'engrenage.

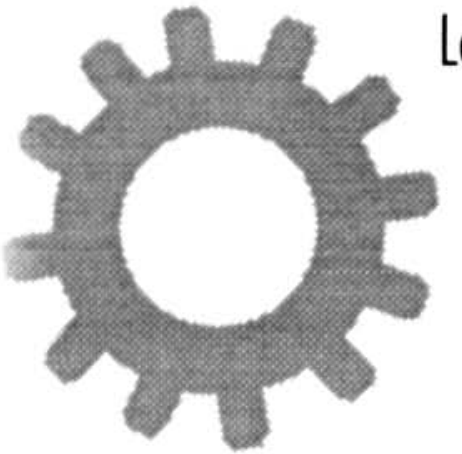
Roues foncées: Gardez votre burette d'huile à portée de main! Une goutte sera parfois nécessaire pour que ces roues continuent à tourner correctement.

Le Vieux Manuel

POFFINS

Les Poffins sont d'infernales créatures ressemblant à des gremlins qui vous tourmentent en rouillant les roues ou en cassant les pignons. Vous pouvez vous débarrasser des Poffins en utilisant le viseur, une bombe, ou en les écrasant sous une roue.

SCORE



Les points sont comptés après chaque sous-niveau. Vous marquez des points pour chaque roue en place, et vous en perdez pour chaque roue mal placée ou ne fonctionnant pas.

Le Vieux Manuel



Sony Music Entertainment (France) SA, 1-3 rue du Chateau, 92522 Neuilly sue Seine Cedex, France
Columbia Tristar Home Video (Holland), Handelsgebouw, Diependaal, Vreelandseweg 42B, 1216 CH Hilversum, Nederland.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON