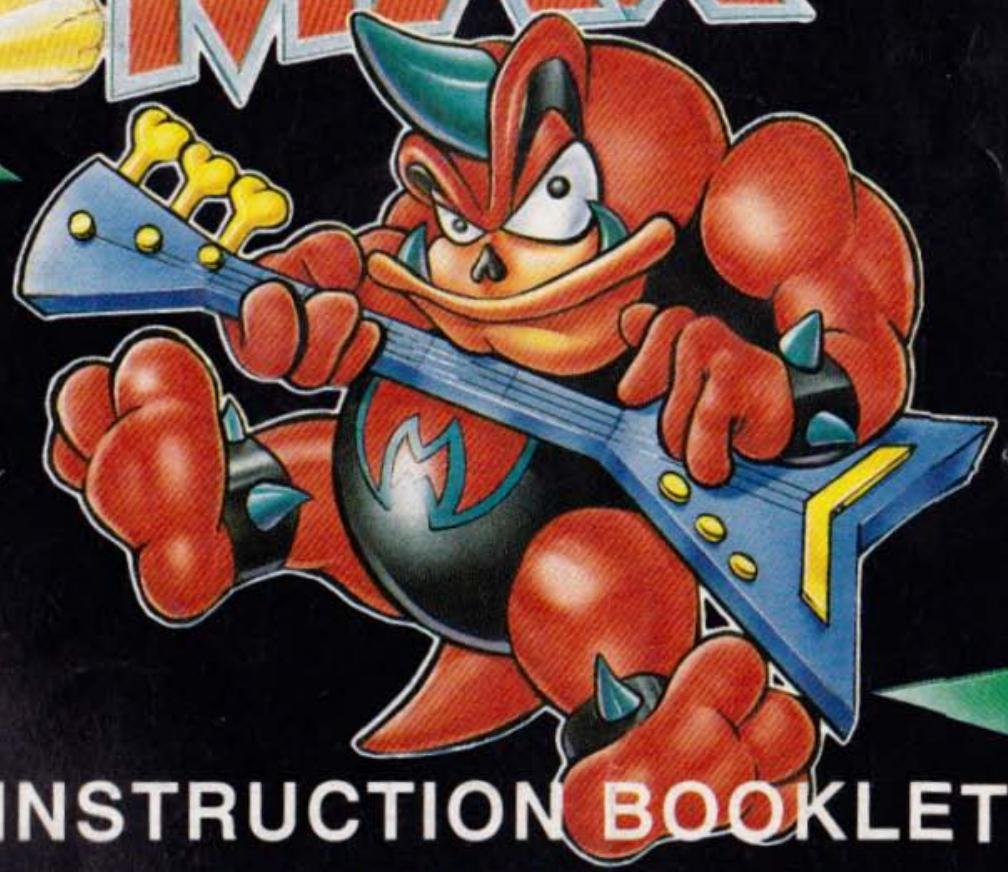
Nintendo

GAME BOY™

DMG - X8 - FAH

MONSTER MAX™



TITUS

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.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le vieux Manuel

AVANT DE COMMENCER

Merci d'avoir acheté «**Monster Max**» de **TITUS** pour votre Système **GAME BOY**.

Pour profiter pleinement de votre nouveau jeu et pour en assurer une bonne utilisation, lisez ce manuel d'instructions avant de commencer le jeu.

PRECAUTIONS

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être exposé à des températures extrêmes.
- Evitez de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, cela pourrait endommager le jeu.
- Ne le nettoyez pas avec du benzène, du solvant, de l'alcool ou tout autre produit similaire.
- Eteignez votre GAME BOY avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Remettez toujours la cartouche dans son boitier de protection après utilisation.
- Lors de parties prolongées, il est conseillé de faire des pauses d'un quart d'heure toutes les heures.

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

Prologue 5
Les commandes 6
Le menu 7
L'écran de jeu 8
Pour commencer votre aventure 9
Pour déplacer votre personnage 10
Terminer une partie et la reprendre 11
A propos des niveaux 12
Objets utilisables par max 13
Aides et bonus 17
Objets présentés à l'écran 18

Le Vieux Manuel

PROLOGUE

MAX aspirait à être une rockstar, s'occupant calmement (?) de ses affaires quand un horrible tyran du nom de KROND pris le pouvoir et bannit toutes les musiques.
Cette violation des droits par le despote fâcha tellement MAX, qu'il se jura de débarrasser la terre du KING KROND!
Avant d'affronter KROND, MAX doit terminer neuf niveaux de formation à l'académie des méga-héros.



Le Vieux Manuel

LES COMMANDES

MANETTE MULTIDIRECTIONELLE: Cette manette permettra à MAX de se déplacer dans les quatre directions. Elle permet également de sélectionner les options dans le menu.

LE BOUTON SELECT: On l'utilise pour aller au menu principal pendant le jeu.

LE BOUTON START: On l'utilise pour faire apparaître la carte des salles découvertes.

LES BOUTON (A) ET (B): Quand MAX se trouve sur un objet, ils permettent d'en prendre possession et également de les utiliser à tout moment.

Le Vieux Manuel

LE MENU

A tout moment durant le jeu appuyez sur **SELECT** pour faire apparaître le menu d'options. Il se compose comme suit:

- INFORMATION: Vous donnera les informations sur les objets du jeu.
- ENTREZ LE CODE: Pour reprendre une ancienne partie.
- CONTROL PAD (A) (B): Sélection du mode de la manette.
- CONTROLE (DUR) (DOUX): Sensibilité de la manette

En dessous est indiqué le niveau où vous vous trouvez, vos crédits et le code pour reprendre la partie ultérieurement.

Le Vieux Manuel

L'ECRAN DE JEU

Le jeu se déroule à l'écran avec une représentation en 3D isométrique, votre personnage peut donc se déplacer de droite à gauche mais aussi dans la profondeur.
Dans le haut de l'écran à gauche est inscrit le nombre de **BONNES ETOILES**, à droite de ce chiffre est affiché le nombre de vies : 

En haut à droite sont affichés les deux objets que possède le joueur; le premier objet le plus à gauche correspond au bouton **B** et le second au bouton **A**.

Le Vieux Manuel

POUR COMMENCER VOTRE AVENTURE

Introduisez correctement la cartouche de jeu **MONSTER MAX** dans le game boy puis mettez sous tension(ON). Le logo **NINTENDO** apparaît durant quelques secondes, suivi de la démo du jeu.
Appuyez sur **START** durant la démo pour commencer le jeu.
Sur la gauche, le **PLAYPEN**, c'est une étape d'entraînement.
Sur la droite, un ascenseur vers la première mission.
Le pass du niveau 1 est gratuit, mais il n'en va pas de même pour les autres.
Bonne chance!



Le Vieux Manuel

POUR DEPLACER VOTRE PERSONNAGE

Il existe deux modes pour déplacer MAX (durant le jeu appuyez sur **SELECT** pour faire apparaître le menu et changer de mode avec l'option **CONTROL A ou B**).

Action de la manette dans le mode de fonctionnement A:

Haut:	MAX se déplacera vers la droite de l'écran.
Bas:	MAX se déplacera vers la gauche de l'écran.
Droite:	MAX se déplacera vers le premier plan.
Gauche:	MAX se déplacera dans la profondeur.

Action de la manette dans le mode de fonctionnement B:

Droite:	MAX se déplacera vers la droite de l'écran.
Gauche:	MAX se déplacera vers la gauche de l'écran.
Bas:	MAX se déplacera vers le premier plan.
Haut:	MAX se déplacera dans la profondeur.

Le Vieux Manuel

TERMINER UNE PARTIE ET LA REPRENDRE

Lorsque vous désirez arrêter la partie, appuyez sur **SELECT** pour faire apparaître le menu, puis notez le code qui se trouve en bas sur la dernière ligne.

Pour reprendre une partie, durant le jeu appuyez sur **SELECT**, puis à l'aide de la manette sélectionnez l'option **ENTREZ CODE**. Une nouvelle page s'affiche; avec la manette déplacez le curseur sur la grille de caractères, et appuyez sur **A** pour le sélectionner; en cas d'erreur, vous pouvez appuyer sur **B** pour effacer le dernier caractère entré. Une fois votre code reconstitué, appuyez sur **START**. Le message: "**VOTRE CODE A BIEN ETE ACCEPTE**" apparaît et la partie reprend là où vous l'avez laissée. Si le message: "**MAUVAIS CODE**" apparaît, vérifiez le code entré et rectifiez votre erreur. Pour sortir de cette page, appuyez sur **SELECT.**

Le Vieux Manuel

A PROPOS DES NIVEAUX

Avec MONSTER MAX, vos neurones vont être mis à rude épreuve. Pour finir les différents niveaux qui composent le jeu, vous devrez souvent pousser des cubes, prendre des objets pour les replacer à un autre endroit, tout en évitant les différents ennemis, le début sera facile mais les puzzles demanderont vite une part très importante de réflexion.

Si vous vous apercevez qu'une chose irréparable a été faite dans une salle, ne vous inquiétez pas, sortez de cette salle, puis retournez-y à nouveau , vous verrez la salle dans le même état que la première fois que vous y êtes entré.

Le Vieux Manuel

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Bottes de saut:

Ces bottes permettent à MAX de sauter en l'air. Pour sauter à plusieurs reprises rapidement, il faut laisser le bouton de saut appuyé.



Sac:

Pour prendre, poser et transporter des boites ou petits objets.



Epée:

MAX pourra éliminer ses ennemis .

Le Vieux Manuel

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Super Sort:

Le premier tir détruit tout, puis se transforme en sort.



Sort Magique:

Permet de jeter un sort aux ennemis pour les éliminer.



Canard:

MAX aura la possibilité de se transformer en petit canard.

Le vieux Manuel

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Champ de force:

Pour une protection totale gardez le doigt appuyé sur le bouton. On ne peut plus bouger quand le champ est actif.



Mines:

Une fois déposées, elles explosent après un court délai. MAX ne devra pas rester là.



Bonne étoile:

Elle permet de toucher un objet mortel une fois seulement sans dommage. Celles-ci peuvent être cumulées.

Le vieux Manuel

OBJETS UTILISABLES PAR MAX



Eclair:

Grâce à lui MAX peut se déplacer deux fois plus vite.



Anneau magique:

L'anneau magique permettra à MAX de se protéger de tous ses ennemis.



Super ressort:

A l'aide du super ressort MAX pourra sauter beaucoup plus haut.

Note: Attention les trois options ci dessus ont un effet temporaire.

Le vieux Manuel

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Ressorts:

On peut les prendre grâce au Sac et les replacer à l'endroit choisi.



Electro-aimants:

Attention cette nouvelle génération d'aimants attire tout.



Téléporteurs:

Si la paresse gagne MAX, ils deviennent la solution.

Le vieux Manuel

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Trampoline:

Les joies de la voltige aérienne peuvent résoudre les passages les plus difficiles.



Cubes Glissants:

Si MAX touche un de ces cubes ,il risque de partir et de ne plus revenir.



Manettes:

A vous de trouver la bonne combinaison qui débloquera la situation.

Le Vieux Manuel

OBJETS PRESENTS A L'ECRAN



Cubes:

Les cubes servent en les déplaçant à résoudre certains puzzles.
Attention, certains cubes peuvent se détruire dès que MAX montera dessus.



Cubes électriques:

Le moindre contact avec un de ces cubes sera mortel.



Cubes mouvants:

Les cubes mouvants sont souvent le seul passage pour arriver au but.

Le vieux Manuel

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche NINTENDO contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparait durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante:

TITUS
28 ter, avenue de Versailles
933220 GAGNY
FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée par Titus à la charge du client. Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur. Pour toute information concernant cette cartouche, vous pouvez appeler le (16 1)43 32 10 92.

Le Vieux Manuel



DISTRIBUTED BY TITUS
DISTRIBUE PAR TITUS

TITUS : 28 TER, AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY - FRANCE

© 1994 TITUS

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON