Nintendo

GAME BOY

DMG-KC-FAH



INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

ocean



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 annwezig is, omdat dit een compleet en passend GAME BOY Systeem waarborgt.

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.

LICENSED BY

Nintendo

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

Précautions

1) *Si tu joues pendant de longs moments, fais une pause de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.*

2) *Ceci est un jeu de haute précision. Ne le range pas ou ne l'utilise pas dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne le laisse pas tomber ou ne le cogne pas. Ne le démonte pas.*

3) *Ne touche pas les connecteurs; ne les mouille pas car ceci peut endommager le jeu.*

4) *Ne nettoie pas le jeu avec des solvants tels que le benzène, le diluant ou l'alcool.*

5) *Range le jeu dans son boîtier protecteur lorsque tu ne l'utilises pas.*

Le Vieux Manuel

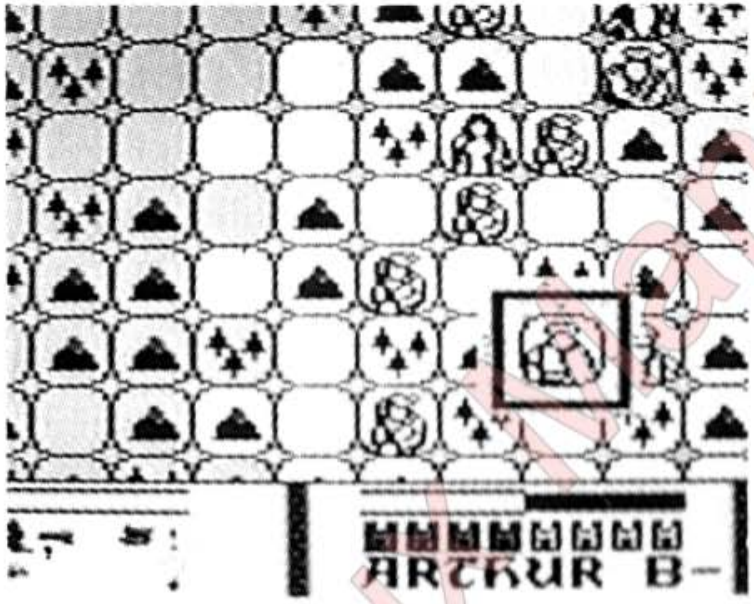


Table Des Matieres

L'histoire de Prince Valiant 2
Les commandes 3
Comment jouer 5
La carte 8
L'écran de combat 10
Les armes, les sorts et les attributs 12
Comment jouer à deux joueurs 15
Conseils et astuces 17
Carte de référence du joueur 18

Le Vieux Manuel

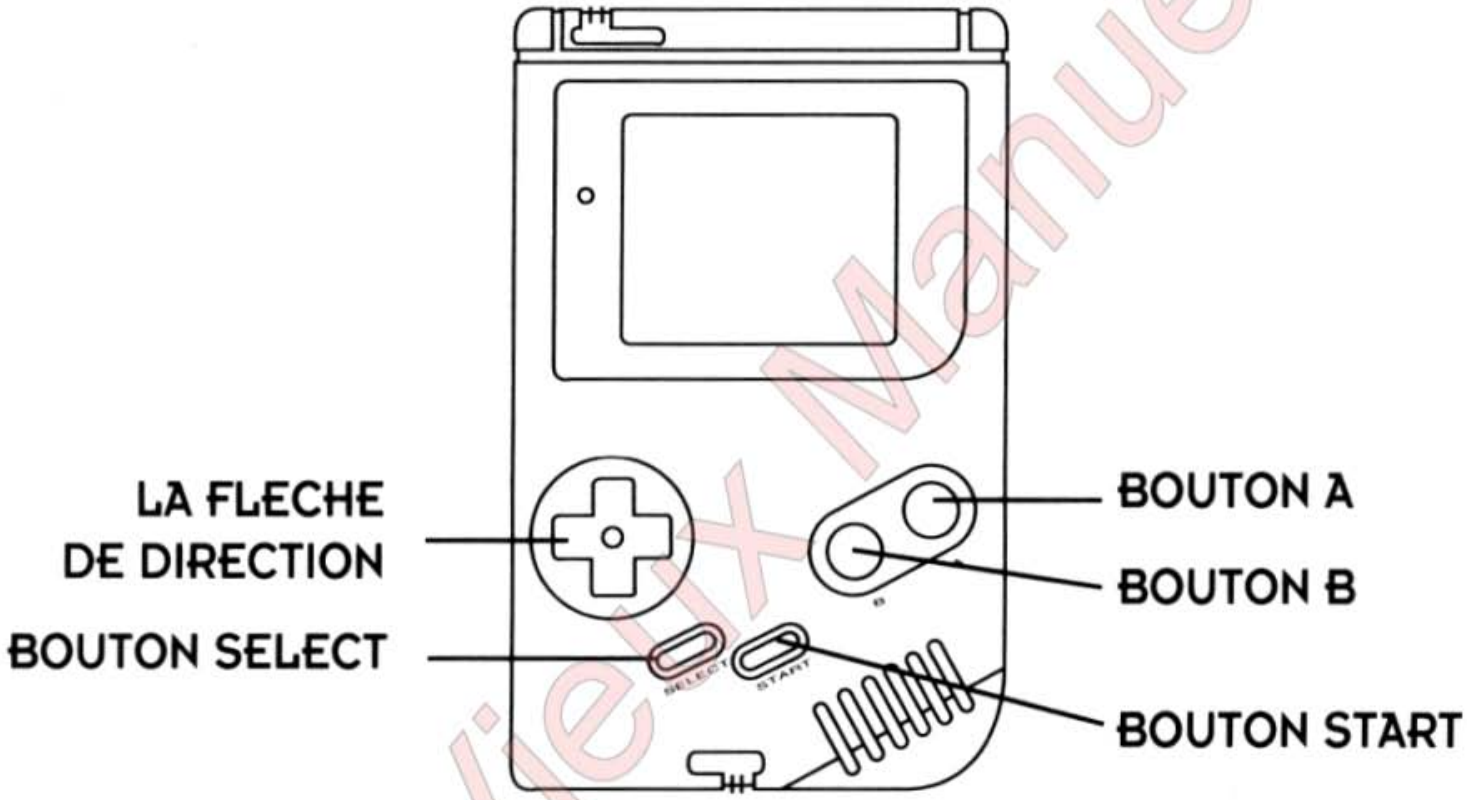
L'Histoire De Prince Valiant



Le jeu Prince Valiant est un conflit entre 2 royaumes du moyen âge: le royaume de la lumière et le royaume des ténèbres.
Vous choisissez un des deux camps et vous vous retrouvez à la tête d'une puissante armée. Cette armée est constituée de 7 joueurs principaux (7 personnages). Chaque joueur de l'armée possède ses propres forces. Avec votre aide, ils essaieront de concquérir le royaume rival. Pour cela, il faudra prendre le contrôle des châteaux forts ennemis et des armées ennemies.

Le Vieux Manuel

Les Commandes



LA FLECHE DE DIRECTION : Utiliser la flèche de direction pour déplacer l'icône de sélection sur la carte. Lorsque vous êtes dans l'écran de combat, la flèche de direction vous permet de déplacer votre joueur (personnage). Vous pouvez choisir la langue en appuyant à droite ou à gauche pendant l'écran de titre.

Le Vieux Manuel

BOUTON A : Permet de choisir un joueur (un personnage) sur la carte. Lorsque vous êtes sur l'écran de combat, le bouton A sert à attaquer. Il permet aussi d'activer un sort.

BOUTON B : Permet de sauter dans les phases de combat. Permet de sélectionner un sort.

BOUTON START : Pour commencer le jeu, appuyer sur Start lors de l'écran de titre. Permet de quitter l'écran de sélection et l'écran d'instruction. Le bouton Start permet aussi de pauser le jeu pendant l'écran de contrôle ou pendant un combat. Lorsque vous êtes sur l'écran de combat (mais sans combattre), vous pouvez retourner à l'écran de contrôle en appuyant sur Start.

BOUTON SELECT : Permet de sélectionner des sorts et permet de déplacer la petite carte sur l'écran de combat.

A+B+START+SELECT (en même temps) : Si vous voulez recommencer une partie au début, cette combinaison vous permet de recharger le jeu sans avoir à éteindre et rallumer votre console.

Le Vieux Manuel

Comment Jouer

AVANT DE JOUER : Insérez correctement la cartouche Prince Valiant dans votre Gameboy puis mettez l'interrupteur sur On. Le logo Nintendo aparaît suivi par une liste de noms. Ensuite l'écran de titre aparaît. Appuyez sur le bouton START pour accéder à l'écran de sélection.

SELECTION DU JEU : Avant que le jeu commence, vous pouvez sélectionner les options de jeu. Pour choisir une option, orientez la flèche de direction vers le haut ou vers le bas. Pour changer une option, orientez la flèche de direction vers la DROITE ou vers la GAUCHE. Appuyez sur Start pour commencer la partie.

LA TAILLE DU MONDE : Cela détermine la taille du royaume, le nombre de châteaux de chaque royaume et la taille des armées.

NIVEAU DE DIFFICULTE.: Détermine le niveau de difficulté de l'armée contrôlée par l'ordinateur. Il y a 4 niveaux: Novice (facile), Standard (normal), Advanced (difficile), Expert

LA COULEUR DU ROYAUME : La couleur signifie le camp que vous choisissez. Il y a deux camps possibles: le royaume de la lumière et le royaume des ténèbres.

Le vieux Manuel

LES FORCES DU ROYAUME : Vous permet d'influer sur les forces du royaume. Ainsi vous pouvez diminuer les forces d'un royaume avant de commencer le jeu. En réduisant le nombre de couleurs sur la jauge correspondante, vous pouvez réduire le nombre de châteaux, la taille de l'armée, le nombre de terres d'un royaume. Le nombre de points de vies du royaume sera aussi réduit.

L'ECRAN D'INSTRUCTIONS : Lorsque vous avez appuyé sur le bouton Start, il y a un écran qui vous explique le but du jeu. Appuyez à nouveau sur Start pour commencer le jeu.

VUE GENERALE DU JEU : Après avoir sélectionné les membres de l'armée, vous commencez à prendre le contrôle de terres en vous déplaçant sur les terres ennemies. Si vous encerclez une partie d'une terre ennemie, la région que vous encerclez changera de couleur et passera dans votre camp; sauf si un membre de l'armée ennemie ou un château ennemi se trouve dans la partie encerclée. Plus vous contrôlez de terres, plus vous aurez en vue les troupes ennemies et les châteaux ennemis. Chaque joueur (personnage) d'une armée a un nombre limité de points de vies. Vous perdez des points de vies lorsque vous êtes attaqué par les ennemis ou lorsque vous ramassez des objets empoisonnés: pommes noires, fromages ou potions empoisonnés.
Vous gagnez des points de vies si vous ramassez des pommes, du fromage ou

Le vieux Manuel

des potions qui ne sont pas empoisonnés. Vous avez aussi la possibilité d'entrer dans un château pour augmenter vos points de vies. Pour entrer dans un château, dirigez vous vers le chemin qui mène à l'entrée du château de votre camp. Dirigez vous vers la porte d'entrée du château. Le pont levis descend alors vous permettant de franchir le fossé. Orientez la flèche de direction vers le haut pour amener votre personnage vers la porte d'entrée. Franchissez cette porte. Votre personnage clignote lorsque les points de vies augmentent.



Pour concquérir un château ennemi, il faut l'entourer complètement. Pour cela, il faut faire changer la couleur des terres qui entourent le château à concquérir. Ces terres doivent passer dans votre camp. Vous avez gagné la partie lorsque vous avez tué tous les membres de l'armée ennemie ou lorsque vous prenez le contrôle de tous les châteaux forts ennemis.

Le vieux Manuel

La Carte

La carte représente le monde dans son ensemble et vous permet d'avoir une vue globale des deux royaumes. La carte ne peut être vue dans son ensemble sur un seul écran. Il faut faire dérouler les différentes parties de la carte en orientant la flèche de direction à l'endroit souhaité.

Sur la carte, vous pouvez sélectionner un membre de l'armée que vous voulez contrôler. Déplacez la fenêtre de sélection sur le joueur (personnage) que vous voulez contrôler et appuyez sur le bouton A. Le personnage sélectionné s'affichera sur l'écran de combat.

Chaque joueur ne peut voir toutes les informations sur le monde. Chaque camp peut voir la couleur et les terres de toutes les régions, ainsi que tous les habitants et les châteaux appartenant à leur camp. Chaque joueur peut seulement voir les armées et les châteaux ennemis qui se trouvent proche de ses armées et de ses frontières.

Pour pauser une partie pendant la carte, appuyez sur le bouton Start.

ECRAN D'INFORMATION DE LA CARTE: (map status display)

Juste sous la carte, vous avez une fenêtre Status qui vous donne l'état de vos troupes. En déplaçant la fenêtre de sélection sur les membres (les joueurs) de votre armée, vous pourrez avoir des informations sur l'état de santé de vos troupes.

Le Vieux Manuel

Vous pourrez connaître leurs nombres de points de vies restants, leurs nombres de sorts, leurs attributs. En haut à droite de la fenêtre, il y a une jauge qui vous donne la taille du royaume. (kingdom size bar). Cette jauge vous indique le nombres de joueurs (personnages) restants pour chaque armée. Il y a aussi une jauge (castle bar) qui vous indique le nombre total de châteaux que possèdent chaque camp.

REDONNER VIE A UN JOUEUR MORT : Pour redonner vie à un joueur (personnage) qui est mort, il faut déplacer l'icône de sélection sur un personnage qui possède le sort qui redonne la vie. Le sort qui redonne la vie est un collier. Lorsque vous avez trouvé un personnage qui possède un collier, il faut sélectionner le collier en appuyant sur le bouton Select et en restant appuyé sur le bouton Select. Ensuite il faut appuyer sur le bouton B. Continuez jusqu'à ce que le collier clignote sur l'écran d'information. Pour utiliser le collier qui redonne la vie lorsque vous l'avez sélectionné, il faut : appuyer sur Select et rester appuyé sur Select, puis appuyer sur le bouton A. Une petite fenêtre vous montrera alors le joueur en train de revivre. Appuyez alors vers le haut ou vers le bas pour choisir un personnage. Puis appuyez sur le bouton A pour placer ce joueur sur la carte. Déplacez l'icône qui contient votre joueur sur une terre de votre royaume et appuyez sur le bouton A. Vous entendrez alors un bruitage vous indicant que votre personnage est revenu à la vie.

Le vieux Manuel

Ecran De Combat

L'écran de combat représente une partie du monde. C'est sur cet écran de combat que tous les déplacements ont lieu. Le joueur peut se déplacer dans huit directions avec la flèche de direction. Pour se déplacer d'une parcelle de terre à une autre, déplacez le joueur vers le bord de l'écran. Il vous sera impossible de vous déplacer vers une terre déjà occupée par un joueur de votre royaume. Pour retourner à la carte afin de déplacer un autre joueur, appuyez sur START.

Lorsque deux joueurs appartenant à deux royaumes (camps) ennemis se retrouvent sur la même terre, un combat s'engage automatiquement. Avant le combat, chaque joueur repasse par la carte. L'icône de sélection se déplace vers le lieu du combat et attend que chaque camp soit prêt. Lorsque les deux joueurs appuient sur le bouton A, le combat s'engage. Pendant un combat les joueurs ne peuvent pas se déplacer vers une autre terre ou retournenr à la carte, et ce tant que le combat n'est pas terminé. Le combat est terminé lorsqu'un des deux joueurs à perdu.

Deux méthodes d'attaques sont possibles: vous pouvez soit utiliser vos armes,

Le Vieux Manuel

soit lancer des armes. Pour utiliser une arme, appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes à une certaine distance de l'ennemi. Un son "Bip" vous indiquera que vous pouvez attaquer à nouveau.

Si vous appuyez sur le bouton START pendant le combat, vous pausez le jeu pour sauter, appuyez sur le bouton B.

INFORMATIONS SUR L'ECRAN DE COMBAT (battle screen status display)

Au bas de l'ecran, il y a des informations importantes.

Dans le coin gauche en bas de l'écran de combat, il y a un modèle réduit de la carte. Votre joueur apparaît au milieu de cette zone 3x3. Si vous appuyez sur le bouton SELECT, les mouvements de votre joueur seront bloqués pendant que la flèche de direction se déplacera autour de la carte.

A droite de la mini carte, le sort sélectionné est affiché. Restez appuyé sur le bouton SELECT et appuyez sur le bouton A pour utiliser le sort.

Les informations sur l'écran de combat vous donnent tous les sorts et les attributs que possèdent le joueur ainsi que l'état de santé des 2 joueurs.

Le joueur ne peut voir l'état de santé de son ennemi que s'il possède l'attribut "rouleau" (scroll).

Le Vieux Manuel

Les Membres Des Armees, Les Sorts, Et Les Attributs



LE ROI ARTHUR (King Arthur)
: Il possède le plus de pouvoir. Il a une épée surpuissante qui pourra éliminer n'importe quel ennemi sur son passage.

LA REINE GUINEVERE (Queen Guinevere) : elle peut bloquer un ennemi qui l'attaque avec un seul doigt. Elle lance des disques magiques et utilise des poignards.

LE PALADIN (the Paladin) : utilise une hache qu'il lance sur les ennemis. Cette hache lui permet aussi de bloquer les tirs ennemis.

MERLIN le magicien utilise un bâton pour donner des coups de bâton qui écrasent

Le Vieux Manuel

les ennemis. Il lance aussi des boules de feux très dangereuses.
LE GEANT (the giant) : il jette d'énormes pierres sur ses ennemis. Il peut résister à plusieurs coups donnés par ses ennemis.
PRINCE VALIANT : il porte une armure et une grosse épée mais il ne peut pas jeter d'armes.
L'ARCHER (the bowman) : il touche ses ennemis avec des flèches et il porte aussi un poignard.

LES SORTS (spells) : Il ya des sorts que vous pouvez ramasser et qui vous aideront à combattre les ennemis. Pour sélectionner un sort disponible, appuyez sur SELECT et restez appuyé sur SELECT puis appuyez sur le bouton B. Pour utiliser un sort, appuyez sur SELECT et restez appuyé sur Select puis appuyez sur le bouton A. Lorsque vous utilisez un sort, il ne fonctione que pendant un temps limité. On ne peut activer qu'un sort à la fois.
L'ANNEAU (the ring): il vous rend invisible.
LE MANTEAU (the cloak) fait perdre des points de vies à l'ennemi qui se trouve face à vous.
LE COLLIER (necklace) vous permet de redonner vie à un joueur de votre armée qui est mort. Le collier s'utilise sur l'écran où il y a la carte.
LE LIVRE (book) oblige l'ennemi à reculer.
LE CHAPEAU (hat): Grace au chapeau, l'arme que vous lance votre ennemi

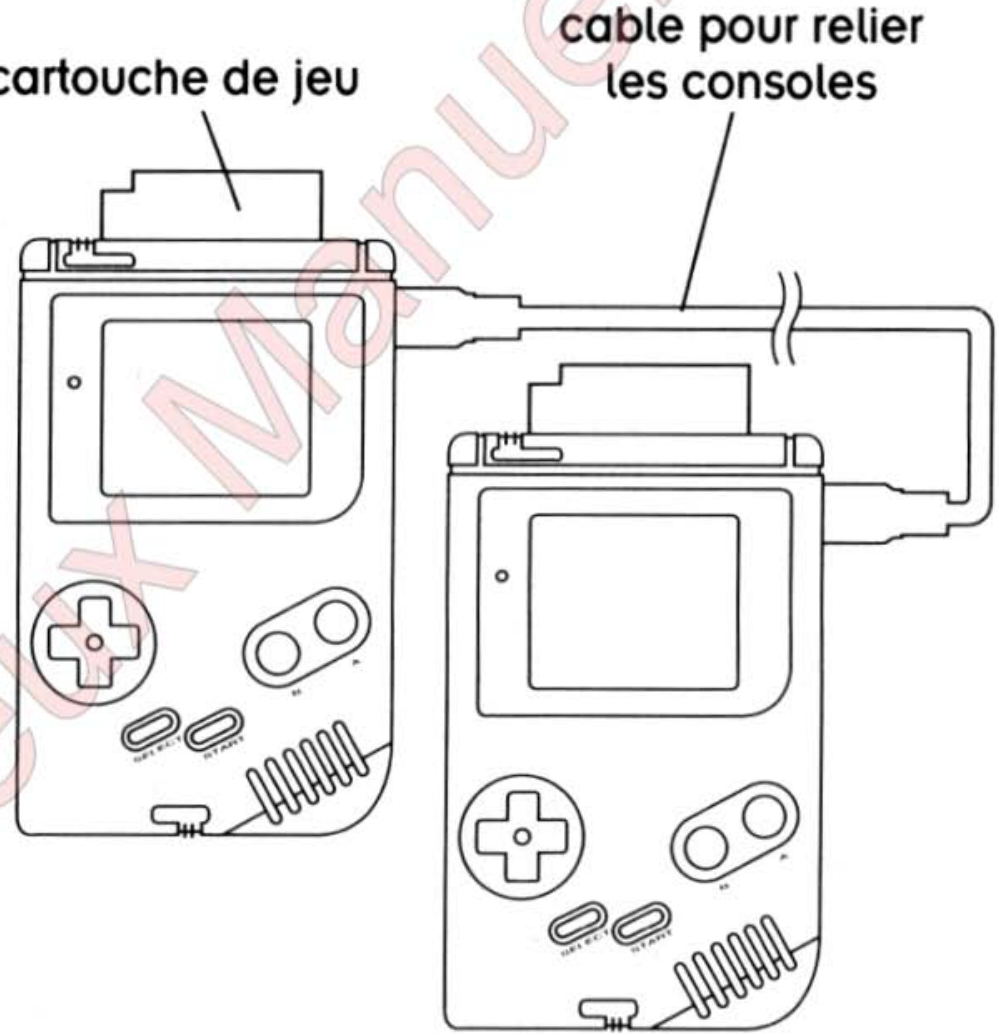
Le vieux Manuel

rebondira à côté de vous.
LE BATON (staff) Permet de renvoyer vers l'ennemi l'arme qu'il vous lance.
LE CALICE (chalice) vous met en hyper mode. Ce mode vous permet de courir et d'attaquer très vite.

LES ATTRIBUTS (attributes) : Vous pouvez ramasser des attributs qui augmentent les capacités de vos joueurs. Ces attributs fonctionnent tant que votre joueur reste en vie.
L'ARC ET LES FLECHES (bow & arrow) : permet de lancer des armes plus rapidement et d'attaquer plus souvent.
LE LAPIN (rabbit) : vous permet de courir plus vite.
LE BOUCLIER (shield) : vous permet de perdre moins de points de vies lorsque vous êtes touchés par un ennemi.
L'EPEE (sword) quand vous attaquez un ennemi, l'épée vous peremt d'augmenter les dégâts que vous lui causez.
LES AILES (wings) permettent au joueur de changer de direction quand il saute.
LE TELESCOPE vous donne une vue plus large du territoire ennemi sur la carte.
LE ROULEAU (parchemin) SCROLL vous permet de voir l'état de santé des ennemis pendant le combat.

Le Vieux Manuel

Comment Jouer Une Partie A Deux Joueurs:



Vous pouvez jouer à Prince Valiant à deux joueurs en même temps. Pour jouer à deux joueurs en même temps, il faut les éléments suivants:

2 consoles GAMEBOY Nintendo
2 cartouches de jeu Prince Valiant
1 cable pour relier les deux consoles

POUR JOUER

1. Brancher le cable qui permet de relier les deux consoles comme indiqué sur le schéma.

Insérez les deux cartouches Prince Valiant dans les consoles GAMEBOY, puis allumez vos consoles GAMEBOY.

Le vieux Manuel

2. Lorsque l'écran titre apparaît sur les deux GAMEBOY appuyez sur les boutons START. Note: Si le cable de connection qui relie les deux consoles est mal branché, ou est débranché puis rebranché pendant une partie, la partie à deux joueurs ne fonctionnera pas. Dans ce cas, pour recommencer une partie à deux joueurs, éteignez puis rallumez vos consoles.

PARTIE UN JOUEUR CONTRE UN JOUEUR: DUEL

Sélectionnez la partie GAMEBOY contre GAMEBOY dans l'écran de sélection. Un joueur représente le royaume de la lumière, l'autre représente le royaume des ténèbres. Chaque joueur voit le monde de manière opposée par rapport à l'autre joueur. Si un joueur "x" va vers le haut à gauche sur son écran GAMEBOY, l'autre joueur "y" le verra se déplacer en bas à droite de son écran GAMEBOY.

LE JEU A DEUX EN EQUIPE :

Vous sélectionnez la partie GAMEBOY contre l'ordinateur dans l'écran de sélection. Les deux joueurs incarnent un camp et l'ordinateur dirige le camp adverse. Vous pouvez choisir le niveau de difficulté de l'ordinateur. L'ordinateur dirigera deux armées en même temps contre vous. Les deux joueurs qui forment équipe verront le monde de la même façon.

Note: Si l'écran titre n'aparaît pas sur les deux GAMEBOY, recommencez la manoeuvre à l'étape 1.

Le vieux Manuel

Conseils Et Astuces

- Choisissez le sort le plus approprié avant un combat.
- Pour ne pas être vu par votre ennemi, cachez vous derrière de gros objets. Ainsi vous pourrez voir votre ennemi, mais lui ne vous verra pas. Cette technique est très utile dans la partie un joueur contre un joueur.
- Pour protéger un château, placer un joueur (ou personnage) près du château.
- Evitez d'aller dans une région où votre personnage se déplace lentement. Exemple: le Paladin se déplace lentement dans les montagnes.
- Visitez bien le monde pour découvrir les armes et les sorts qui y sont cachés. Plus votre joueur possède de sorts, plus il est puissant.
- Certains objets ne sont pas visibles immédiatement, il faut bien chercher.
- Lorsque votre joueur se bat sur une terre ennemie, ses mouvements sont plus lents.
- Les joueurs à qui vous avez redonné la vie doivent être placés dans les châteaux pour augmenter leurs points de vies.
- Vous pouvez bloquer une arme lancée par l'ennemi en vous positionant sur la trajectoire de cette arme.

Le vieux Manuel

Charte de Reference

PERSONNAGE	VITESSE				ARMES		DOMMAGES CAUSES PAR LES ARMES		ARMURE	HAUTEUR SAUT
	PLAINE	FORÊT	MONTAGNE	CHÂTEAU	VITESSE	RETARD	UTILISEES	LANCEES		
ROI ARTHUR	B-	B-	D	B-	A-	B+	B+	B+	B+	A-
LA REINE	B+	A-	C-	B-	B	C	C	C+	C	A-
LE PALADIN	C+	C	F	C+	C+	B+	B+	C+	B+	B
MERLIN	B-	B-	B-	C+	A+	B+	A	C-	D	D
LE GEANT	C-	D	C+	C-	F	F	B+	A+	A+	F
PRINCE VALIANT	C	C	B-	C	-	A+	A	-	A+	B
ARCHET	A+	B+	C	D	A+	B+	B+	D	F	A+

Le Vieux Manuel



OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tél (33) 72 02 59 00 - Fax (33) 78 49 47 48 - Telex 301 176 F

© 1991 King Features Syndicate Inc

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON