

SNSP-6W-FAH

Wolfenstein 3D



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED TO



Imagineer

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO ®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO ® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



Copyright 1993 imagineer Co L.t.d

Published by Imagineer Co L.t.d under license from Id Software

ILLUSTRATION YOSHIAKI KASHIWAZAKI

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO © SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM THE NINTENDO PRODUCT SEAL AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

TABLE DES MATIERES

L'HISTOIRE	2
LES COMMANDES	3
LES ECRANS	4
ECRAN MENU	4
ECRAN MOT DE PASSE	5
ECRAN MISSION	5
ECRAN JEU	6
ECRAN BONUS	7
LES MISSIONS	8
LES ACCESSOIRES	14
L'ENNEMI	17
PRÉCIEUX CONSEILS	19

L'HISTOIRE



VOUS ETES B.J. BLAZKOWICZ, UN ESPION NATIONAL D'ÉLITE À LA RECHERCHE D'ACTION TERMINALE. APRES AVOIR FAIT VOTRE RÉPUTATION COMME ÉQUIPE DE CHOC À VOUS SEUL, VOUS RAP- PORTEZ Désormais AU PRÉSIDENT DIRECTE- MENT QUI VOUS ENVOIE EN MISSIONS SUI- CIDAIRES POUR DES ENJEUX ÉMINENTS. CEPENDANT, VOUS PARVENEZ TOUJOURS À REMPLIR VOTRE MISSION ET À RESTER EN VIE - VOTRE UNIFORME COMPTE PLUS DE MÉDAILLES QUE DE TISSU.

IL S'AGIT ICI DES CHRONIQUES D'UNE SÉRIE DE MISSIONS DE PLUS EN PLUS MEUR- TRIERES, CULMINANT AVEC UNE TENTATIVE D'ASSASSINAT DU MAÎTRE COMMANDEUR-EN- CHEF, R.K. STAATMEISTER.



LES COMMANDES

JOYPAD

+ BOUTON: PRESSER CE BOUTON VERS LE HAUT POUR AVANCER ET VERS LE BAS POUR RECULER. EN PRESSANT VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE VOUS PRÉCISEZ VOTRE DIRECTION.

BOUTON X OU Y: PRESSER CE BOUTON PENDANT VOS DÉPLACEMENTS VOUS PERMET D'ACCÉLÉRER VOTRE MARCHÉ. C'EST UN PEU PLUS DIFFICILE À MANOEUVRER MAIS VOUS PERMET DE COUVRIR LES DISTANCES PLUS RAPIDEMENT.

BOUTON A: PRESSER CE BOUTON VOUS PERMET D'OUVRIRE TOUTE PORTE QUI SE TROUVE SUR VOTRE PASSAGE. NOTER QUE CELA INCLU AUSSI LES FAUX MURS CACHÉS!

BOUTON B: OUVRE LE FEU AVEC L'ARME QUE VOUS UTILISEZ ACTUELLEMENT.

BOUTON L: MOUVEMENT LATÉRAL (PAS-DE-TRAVERS) GAUCHE.

BOUTON R: MOUVEMENT LATÉRAL (PAS-DE-TRAVERS) DROITE.

BOUTON SELECT: CHANGE D'ARME EN PASSANT À L'ÉLÉMENT SUIVANT DE VOTRE PANOPLIE.

BOUTON START: MONTRE LE PLAN AUTOMATIQUE.

SOURIS: (LES COMMANDES SOURIS PEUVENT ÊTRE CHANGÉES DANS LE MENU ECRAN. VOIR PAGE 4)
(VENDU SÉPARÉMENT MODEL No.SNS-016E)

CLICK À GAUCHE: ARME À FEU.

CLICK À DROITE: AVANCER.

DOUBLE-CLICK À DROITE: OUVRIRE LES PORTES

GLISSER VERS L'AVANT: AVANCER EN COURANT.

LES ECRANS



ECRAN MENU

VOUS POUVEZ CHOISIR LES ÉLÉMENTS SUIVANTS DU MENU EN DÉPLAÇANT LE CURSEUR VERS LE HAUT OU VERS LE BAS ET PRESSANT UNE TOUCHE QUELCONQUE :

START GAME (DÉMARRER JEU) : CECI, BIEN SÛR, DÉMARRE LE JEU.

PASSWORD (MOT DE PASSE) : VOUS PERMET D'ACCÉDER À L'ÉCRAN DE SAISIE DU MOT DE PASSE.

SKILL (ABILETÉ) : CECI VOUS PERMET DE RÉGLER LA DIFFICULTÉ DU JEU. EN CONFIGURATION EASY, LES BALLES VOUS SONT MOITIÉ MOINS MEUTRIÈRES. EN CONFIGURATION HARD, LES BALLES FONT DEUX FOIS PLUS DE DOMMAGES ET L'ENNEMI TIRE DE PLUS LOIN. EN CONFIGURATION MED, NIVEAU DE DOMMAGES ET ATTITUDE DE L'ENNEMI SONT À UN NIVEAU MOYEN.

STEREO (STÉRÉO) : VOUS PERMET DE METTRE EN MARCHÉ OU D'ÉTEINDRE LE SON STÉRÉO. SI VOUS UTILISEZ UNE TÉLÉVISION SANS SON STÉRÉO METTEZ EN POSITION OFF.

MOUSE (SOURIS) : SI VOUS UTILISEZ UNE SOURIS, CECI DÉTERMINE QUEL EST LE BOUTON UTILISÉ POUR AVANCER ET OUVRIR LES PORTES. L'AUTRE BOUTON EST UTILISÉ POUR TIRER AVEC VOTRE ARME.



ECRAN MOT DE PASSE

SI VOUS CHOISISSEZ "MOT DE PASSE" DANS L'ÉCRAN MENU, VOUS ACCÉDEZ À CET ÉCRAN. DÉPLACEZ LE CURSEUR VERS LA LETTRE QUE VOUS DÉSIREZ VALIDER ET PRESSER LE BOUTON A. SI VOUS ENTREZ UN MOT DE PASSE VALIDE, VOUS POURREZ RECOMMENCER LE JEU À PARTIR DE L'ENDROIT OU VOUS L'AVEZ QUITTÉ. VOUS RECEVEZ UN MOT DE PASSE DANS L'ÉCRAN BONUS CHAQUE FOIS QUE VOUS PASSEZ UN NIVEAU. (VOIR PAGE 7)

ECRAN MISSION

DANS CET ÉCRAN VOUS VERREZ DES INSTRUCTIONS CONCERNANT LA MISSION À VENIR. VOUS POUVEZ QUITTER CET ÉCRAN EN PRESSANT N'IMPORTE QUEL BOUTON.



ECRAN JEU

AU BAS DE CET ÉCRAN SE TROUVE UNE BARRE D'AFFICHAGE DIVISÉE EN DIFFÉRENTES SECTIONS COMME SUIT:

FLOOR (ÉTAGE): CECI MONTRE À QUEL ÉTAGE DE QUEL ÉPISODE VOUS VOUS TROUVEZ. CELA PERMET DE VOUS RAPPELER LE CHEMIN QU'IL RESTE À PARCOURIR...

SCORE: LE NOMBRE DE POINTS QUE VOUS AVEZ GAGNÉ JUSQU'À PRÉSENT.

ITEM (ÉLÉMENT): LE NOMBRE DE POINTS QUE VOUS AVEZ AMASSÉ EN TROUVANT DES TRÉSORS. CHAQUE FOIS QUE VOUS OBTENEZ UN TOTAL DE 50 POINTS, VOUS GAGNEZ UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE.

YOU (VOUS): UNE CERTAINE RESSEMBLANCE, VOUS NE TROUVEZ PAS? GARDER UN OEIL SUR CET INDICATEUR VOUS PERMET D'ÊTRE INFORMÉ SUR VOTRE NIVEAU PHYSIQUE AINSI QUE SI VOUS ÊTES ATTEINT PAR UN ASSAUT LATÉRAL OU PAR DERRIÈRE.

HEALTH (SANTÉ): LE POURCENTAGE DE SANTÉ QUI VOUS RESTE. POUVEZ-VOUS IMAGINER CE QUI ARRIVE QUAND IL ATTEINT 0%

AMMO (MUNITION): LE NOMBRE DE COUPS QUI VOUS RESTE POUR L'ARME ACTUELLEMENT SÉLECTIONNÉE.



ECRAN BONUS

POUR CHAQUE ÉTAGE ACHEVÉ, VOUS RECEVREZ UN NOMBRE DÉTERMINÉ DE POINTS EN BONUS POUR AVOIR ÉLIMINÉ 100% DES ENNEMIS DE L'ÉTAGE, TROUVÉ 100% DES TRÉSORS CACHÉS, ET/OU TROUVÉ 100% DES PORTES SECRÈTES. VOUS RECEVREZ ÉGALEMENT UN BONUS SI VOUS TERMINEZ L'ÉTAGE DANS LE TEMPS IMPARTI. EN PLUS, VOUS RECEVREZ UN MOT DE PASSE POUR CONTINUER LE JEU À PARTIR D'UN CERTAIN POINT.

LES MISSIONS

PREMIERE MISSION:

LIEU:

L'ATTAQUE DE DRESDEN
CHATEAU À L'INTÉRIEUR DE
DRESDEN

OBJECTIF:

ELIMINER HANS GRÖBE ET
S'ÉCHAPPER

DANS CET ÉPISODE, B. J. BLAZKOWICZ EST INVESTI DE LA MISSION DE DÉCOUVRIR LES PLANS DE L'OPÉRATION EISENFAUST. IL EST ENVOYÉ DANS UN DONGEON-FORTERESSE POUR Y ÊTRE SOUMIS À UN RUDE INTERROGATOIRE. DANS UNE TENTATIVE DÉSESPÉRÉE D'ÉCHAPPER, IL PREND CONTRÔLE DE SON GEOLIER. ARMÉ UNIQUEMENT D'UN PISTOLET DE GARDE ET D'UN COUTEAU, IL DOIT S'ÉCHAPPER DE LA PRISON... OU MOURIR DANS SA TENTATIVE!



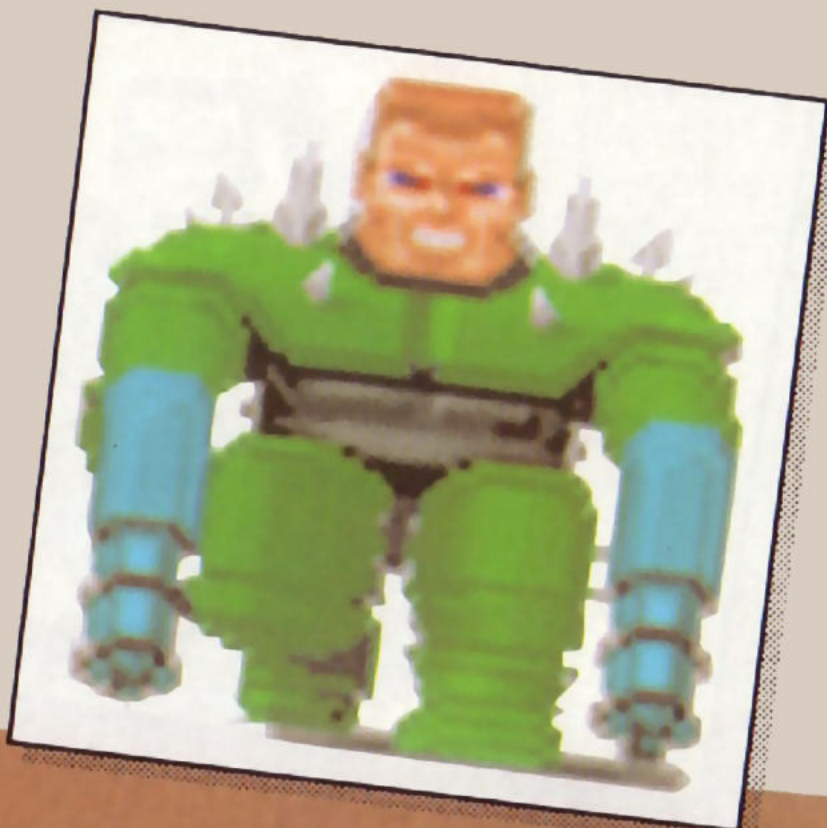
DEUXIEME MISSION:

LIEU:

OBJECTIF:

UN SECRET OBSCUR
CHATEAU D'ERLANGEN
ELIMINER TRANS GRÖBE

LE SCIENTIFIQUE FOU TRANS GRÖBE A DÉVELOPPÉ UNE LIGNE COMPLETE DE L'OUTIL LE PLUS REDOUTÉ DES ARMES MODERNES - L'ARME CHIMIQUE. VOUS AVEZ REÇU LA MISSION DE L'ARRÊTER DANS SON ACTIVITÉ DÉMENTE. LE CHATEAU D'ERLANGEN EST PERCHÉ AU SOMMET D'UNE PETITE MONTAGNE, SES PIERRES MASSIVES SONT EFFLEURÉES PAR LES GANTS DE NUAGES BRUMEUX. PERSONNE NE CONNAISSAIT L'EMPLACEMENT DE CE CHATEAU JUSQU'À RÉCEMMENT. VOUS ÊTES PRÉCIPITÉ DANS LE CHIÂTEAU DANS L'ESPOIR D'Y SURPRENDRE LA GARDE DANS SON ÉTAT RÉDUIT SANS CRÉER D'ÉTAT D'ALERTE.



10

TROISIEME MISSION:

LIEU:

OBJECTIF:

OPÉRATION EISENFAUST
LABORATOIRE DE RECHERCHE
DU DR. SCHABB
ELIMINER DR. SCHABB

VOUS DEVEZ FINIR LA MISSION COMMENCÉE DANS LA MISSION 1 EN TROUVANT SI L'OPÉRATION EISENFAUST - UN PLAN POUR CRÉER LE GUERRIER IDÉAL EST RÉELLE. LE MANIAQUE DR. SCHABBS A RÉUSSI À GREFFER UNE ARME AUTOMATIQUE SUR LA POITRINE DE CADAVRES DE FRAICHE DATE, ET ENSUITE À LES RANIMER! QUELQUE PART DANS LES PROFONDEURS DE SON LABORATOIRE, DR. SCHABBS VOUS ATTEND AVEC SON SERUM DE RÉANIMATION. BATTEZ-LE, OU DEVIENDREZ-VOUS UN MUTANT VOUS-MEME?!



QUATRIEME MISSION:**LIEU:****OBJECTIF:**

PARCOURS DE L'HOMME FOU
FORTERESSE DE MONTAGNE
ELIMINER ÜBERMUTANT

TRANS EST MORT, MAIS SES ARMES MEURTRIÈRES SONT PRÊTES À LIVRER LA GUERRE! CACHÉS DANS LE DONGEON OBSCUR DE SA FORTERESSE DE MONTAGNE SE TROUVENT LES PLANS DE LA PREMIERE VAGUE DU CAUCHEMARE CHIMIQUE. VOUS DEVEZ FRAYER VOTRE PASSAGE JUSQU'À L'ÉTAGE LE PLUS PROFOND ET VAINCRE LE ÜBERMUTANT, QUI GARDE LES PLANS. VOUS COMMENCEZ VOTRE AVENTURE APRES ÊTRE DÉCENDU PAR L'ASCENSEUR DU CHATEAU. VOUS RECHERCHEZ LES PLANS DE LA CHAMBRE SUR LAQUELLE VEILLE LE ÜBERMUTANT. CES PLANS VOUS CONDUIRONT À LA BASE SECRETE OU LES ARMES ET SOLDATS SONT RASSEMBLÉS. VOUS DEVEZ LES TROUVER VITE - AVANT

QUE LES NUAGES
ÉTOUFFANTS DE
GAZ NOCIFS NE
SE RÉPANDENT
SUR L'EUROPE
ET LE MONDE!



12

CINQUIEME MISSION:

LIEU:

OBJECTIF:

CONFRONTATION

CHATEAU D'HEIDENHEIM

ELIMINER LE CHEVALLIER DE
LA MORT

LA GUERRE CHIMIQUE EST SUR LE POINT D'ÊTRE
LIVRÉE SUR UNE GRANDE ÉCHELLE, À MOINS QUE VOUS
NE RETENIEZ LE MALÉLIQUE CHEVALLIER DE LA
MORT DE LACHER SES GAZ BRULANTS! VOUS AVEZ
TROUVÉ LES PLANS CACHÉS DANS LES DONGEONS
HUMIDES DE LA FORTERESSE DE MONTAGNE, ET ILS
VOUS ONT CONDUIT ICI - LE CHATEAU D'HEIDENHEIM,
PERCHÉ AU SOMMET D'UN PETIT MONTICULE ENTRE
DEUX MONTAGNES MASSIVES. A L'INTÉRIEUR DE CES
BARRIERES DE MURS DE PIERRE SE TROUVENT
D'INNOMBRABLES TROUPES D'ASSAUT ET LE GROTESQUE
CHEVALLIER DE LA MORT EN PERSONNE!



SIXIEME MISSION:**LIEU:****OBJECTIF:**

LE DERNIER BASTION DE
STAATMEISTER
CHATEAU DE WOLFENSTEIN
ASSASSINER R.K.
STAATMEISTER

DANS CET ÉPISODE, VOUS AVEZ LA MISSION DE BOULEVERSER L'ÉTAT MAÎTRE EN LUI RETIRANT SON NERF CENTRAL - R.K. STAATMEISTER. VOUS L'AVEZ RECHERCHÉ DANS SON BUNKER MAIS IL A FUI ET S'EST RÉFUGIÉ DANS LE CHATEAU DE WOLFENSTEIN, UNE FORTERESSE TITANIQUE BATIE POUR RÉSISTER À TOUTE INVASION. VOUS DEVEZ PASSER UN GRAND NOMBRE DE GARDES, DES GARDES D'ÉLITE, ET SUPPRIMER DES OFFICIERS PENDANT TOUTE VOTRE AVANCÉE JUSQU'À LA CONFRONTATION FINALE AVEC STAATMEISTER. ET VOUS POUVEZ ÊTRE SUR QU'IL VOUS ATTEND!



LES ACCESSOIRES

IL Y A DIFFÉRENTS TYPES D'ACCESSOIRES DISPERSÉS QUE VOUS POUVEZ RAMASSER ET QUI VOUS AIDERONS SUR VOTRE CHEMIN. VOUS RAMASSEZ DES ACCESSOIRES SIMPLEMENT EN PASSANT AU DESSUS. NOTEZ QUE VOUS NE POUVEZ PAS RAMASSER DES ACCESSOIRES DE GUÉRISON SI VOUS AVEZ 100% DE VORE ÉTAT DE SANTÉ (HEALTH) ET VOUS NE POUVEZ PAS RAMASSER DES MUNITIONS SI VOUS PORTEZ DÉJÀ LA QUANTITÉ MAXIMALE.

REPAS: APRES AVOIR ÉLIMINÉ VOS HÔTES DE LA TABLE (VOUS AVEZ TOUJOURS EU DE MAUVAISES MANIÈRES), VOUS RAMASSEREZ QUELQUES PROVISIONS POUR LA ROUTE! CES REPAS CONTIENNENT DES ÉLÉMENTS NUTRITIFS QUI VOUS REDONNERONT 10% DE SANTÉ.



OUTILS DE PREMIER SECOURS: LES MAUVAIS GARÇONS ONT INTERCEPTÉ DES ENVOIS DE LA CROIX ROUGE ET LES ONT STOCKÉ À DES ENDROITS DIVERS DE LEUR FORTERESSE. CES OUTILS SONT L'ÉTAT DE L'ART DU PROGRES TECHNOLOGIQUE MÉDICAL, ET VOUS REDONNERONT 25% DE VOTRE SANTÉ.



AMMO (MUNITIONS): LES GARDES SONT ARMÉS JUSQU'AUX DENTS. GÉNÉREUX JUSQUE DANS LA MORT, LEURS MUNITIONS NE DEMANDENT QU'À ÊTRE RAMASSÉES! RAMASSEZ EN POUR UNE VALEUR DE 5 BALLES.



AMMO BOXES (BOITES À MUNITIONS): CE SONT DES DÉPÔTS DE RAVITAILLEMENT EN MUNITIONS. RAMASSEZ EN POUR UNE VALEUR DE 25 BALLES GRATUITES.





AMMO PACKS (CARTONS À MUNITIONS): CE SONT DES GRANDS CARTONS À MUNITIONS. CES CARTONS ACCROÎT LE NOMBRE MAXIMUM DE BALLES QUE VOUS POUVEZ PORTER. ÇA NE FAIT PAS DE MAL D'AVOIR QUELQUES BALLES DE SECOURS AUTOUR DES HANCHES...

COUTEAU: VOUS PORTEZ TOUJOURS UN COUTEAU. OUTIL QUI NE VOUS SERVIRA PRESQUE EXCLUSIVEMENT QU'À VOUS RASER. A N'UTILISER QUE LORSQUE VOUS N'AVEZ PLUS DE BALLES!



PISTOLET: VOUS PORTEZ TOUJOURS UN PISTOLET. C'EST L'OUTIL AVEC LEQUEL VOUS DÉMARREZ UN JEU. C'EST L'ARME LA MOINS PUISSANTE, MAIS BIEN PLUS EFFICACE QU'UN COUTEAU.

FUSIL MITRAILLEUR: CE FUSIL MITRAILLEUR EST L'ARME PRINCIPALE DES GARDES D'ELITE. C'EST UNE ARME EFFICACE ET PUISSANTE POUR ATTAQUER DES ENNEMIS MULTIPLES. VOUS POUVEZ MAINTENIR PRESSÉ LE BOUTON FEU POUR UN TIR RAPIDE.



MITRAILLEUSE À CHAÎNE: LE MITRAILLEUSE À CHAÎNE UTILISE LE PRINCIPE DU FUSIL GATLING À BARRILET ROTATIF. C'EST UNE MACHINE DE DESTRUCTION QUI FERA PLACE NETTE. TOUTEFOIS ELLE FAIT GRANDE CONSOMMATION DE MUNITIONS. VOUS POUVEZ MAINTENIR PRESSÉ LE BOUTON FEU POUR UN TIR RAPIDE.



TRÉSOR: STAATMEISTER A UNE OBSESSION PERVERSE POUR LES TRÉSORS ET AUTRES OBJETS D'ART. SON PACTOLE AMASSÉ MALHONNÊTEMENT EST ENTREPOSÉ DANS LES MURS DE SA FORTERESSE IMPÉNÉTRABLE. QUAND VOUS RAMASSEZ DES TRÉSORS, VOTRE SCORE "ACCESSOIRES" (ITEM) AUGMENTE. QUAND VOUS ATTEIGNEZ 50 ACCESSOIRES, VOUS GAGNEZ UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE.



SCEPTRE

CALICE



COFFRE

COURONNE



CLÉS: CERTAINS DES ÉTAGES LES PLUS ÉLEVÉS SONT BIEN GARDÉS AVEC DES PORTES VERROUILLÉES ET DES ASCENSEURS. VOUS DEVREZ FOUILLER VOTRE NIVEAU POUR TROUVER LES CLÉS D'ACCES À CES ZONES. LES PORTES VERROUILLÉES DANS LA FORTERESSE SONT DE DEUX TYPES. CERTAINES REQUIÈRENT UNE CLÉ EN ARGENT, D'AUTRES UNE CLÉ EN OR.

DEUXIEMES SOUFFLES: CACHÉS À L'INTÉRIEUR DES CHAMBRES SECRÈTES DES FORTERESSES, CERTAINS ACCESSOIRES VOUS DONNERONT UNE ÉNERGIE SUPPLÉMENTAIRE AU COMBAT! ATTRAPER UN DE CES ACCESSOIRES AUGMENTERA LE NIVEAU DE VOTRE SANTÉ ET VOS MUNITIONS À LEUR NIVEAU MAXIMAL, OU VOUS PROCURERA UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE!





L'ENNEMI

LES GARDIENS: LES GARDIENS NE SONT PAS UNE GRANDE MENACE, MAIS PEUVENT DEVENIR DANGEREUX S'ILS ATTAQUENT EN GROUPE. ILS NE PORTENT PAS D'ARMURE ET PEUVENT ÊTRE TERRASSÉS PAR UNE SIMPLE BALLE. NE DISPOSANT QUE D'UN SIMPLE PISTOLET, LEUR PUISSANCE DE FEU N'EST PAS VRAIMENT MENAÇANTE. LES GARDES ONT UN TEMPS DE RÉACTION LENT ET DOIVENT S'ARRÊTER ET VISER AVANT DE POUVOIR TIRER, CE QUI LES REND PARTICULIÈREMENT VULNÉRABLES À UNE ATTAQUE AU FUSIL MITRAILLEUR. L'UTILISATION DE MITRAILLEUSE À CHAÎNE, BIEN QUE RADICALE, EST EN FAIT UN GASPILLAGE DE PLOMB.

LES GARDES D'ÉLITE: LES GARDES D'ÉLITE SONT BIEN ENTRAÎNÉS ET PEUVENT RAREMENT ÊTRE SURPRIS. LA PLUPART POUSSENT UN CRI D'ALARME QUAND ILS S'APERÇOIVENT DE VOTRE PRÉSENCE. CELA VOUS PERMET D'ÉVALUER LE NOMBRE. CEPENDANT CERTAINS SONT ENTRAÎNÉS À ÊTRE SILENCIEUX. ILS PORTENT DES VESTES ÉPAISSES ET DES FUSILS MITRAILLEURS. L'ÉLITE EST UN MORCEAU DIFFICILE À ÉLIMINER. SI UN GARDE D'ÉLITE VOUS TIRE À BOUT PORTANT, LE DÉNOUEMENT SERA RAPIDE - VOUS ÊTES GRILLÉ!

LES OFFICIERS: LES OFFICIERS SONT GÉNÉRALEMENT SILENCIEUX JUSQU'À CE QU'ILS VOUS REMARQUENT. GUERRIERS RAPIDES ET INTELLIGENTS, ILS PEUVENT RAREMENT ÊTRE SURPRIS. LES OFFICIERS BOUGENT LATÉRALEMENT QUAND ILS FONT FEU, CE QUI LES REND DIFFICILE



À ATTEINDRE ET VOUS FERA PERDRE DES MUNITIONS. L'ARME DE CHOIX D'UN OFFICIER EST LE PISTOLET. ILS PORTENT DES VESTES LÉGÈRES ET ENDURENT ENVIRON MOITIÉ MOINS DE DOMMAGES QUE LES GARDES D'ÉLITE. NE SOUS-ESTIMEZ PAS LEURS CAPACITÉS. AU RAPPROCHÉ, CES GAS VOUS FERONT LA VIE DURE ... ET COURTE!



LES MUTANTS: LES MUTANTS, PRODUITS DES EXPÉRIENCES PERVERSES DU DR. SCHABB, NE FONT PAS DE BRUIT JUSQU'À CE QU'ILS OUVRONT LE FEU, VOUS SALUANT D'UNE RASADE DE FUSIL MITRAILLEUR. ILS SONT EXTRÊMEMENT AGRESSIFS JUSQU'À CE QU'ILS TOMBENT. LES MUTANTS SONT ÉQUIPPÉS D'UN PISTOLET AU MILIEU DE LEUR POITRINE ET LES COUTEAUX DE BOUCHERIE QU'ILS ONT À LA PLACE DES MAINS FONT UN ÉMINCÉ DE TOUTE PROIE À LEUR PORTÉE. ILS N'ONT PAS D'ARMURE MAIS PEUVENT ENCAISSER PRESQU'AUTANT DE DOMMAGES QU'UN GARDE D'ÉLITE.

LES MUTANT RATS: LES ANIMAUX EXPÉRIMENTAUX DU DR. SCHABBS SONT EN LIBERTÉ! CES MUTANTS RATS SONT RAPIDES, VICIEUX ET GROS, MAIS UN SEUL COUP DE FEU DEVRAIT RÉGLER LEUR SORT. PUISQU'ILS SONT SI SENSIBLES, LE MIEUX EST D'ATTIRER LEUR ATTENTION ET DE LES ATTENDRE DANS LES ENTREBAILURES DE PORTES. SI VOUS N'ATTENDEZ PAS JUSQU'À CE QU'ILS SOIENT À PROXIMITÉ VOUS GASPILLEREZ BEAUCOUP DE MUNITIONS.



PRECIEUX CONSEILS

- A CHAQUE NIVEAU IL Y A DES OBJETS CACHÉS. NON SEULEMENT VOUS POUVEZ UTILISER TOUS LES ACCESSOIRES D'AUGMENTATION DE PUISSANCE MAIS VOUS OBTIENDREZ AUSSI UN BONUS APPRÉCIABLE SI VOUS LES TROUVEZ TOUS.
- VOS HÔTES ONT BEAU MANQUER D'ÉDUCATION, ILS NE CACHERAIENT JAMAIS QUELQUE CHOSE QUI POURRAIT ÊTRE UTILE POUR VOUS ÉCHAPPER. LES CLÉS ET LES ASCENSEURS SONT TOUJOURS ACCESSIBLES PAR DES PASSAGES NON-CACHÉS.
- LES MURS FACTICES SONT GÉNÉRALEMENT DANS LES ALCOVES, LES COINS ET LES FINS DE COULOIR (MAIS PAS TOUJOURS!).
- LES PORTES ET MURS NE SONT PAS COMPLÈTEMENT INSONORISÉS. OUVRIR LE FEU RISQUE D'ALERter DES GARDES PROCHES ET LES FAIRE SE PRÉCIPITER SUR VOUS.
- NE RESTEZ PAS DANS L'ENTREBAILLURE D'UNE PORTE SI UN GARDE SE TROUVE DANS LA PIÈCE EN FACE. SI VOUS AGISSEZ AINSI ILS PEUVENT FACILEMENT SE GLISSER PAR LE CÔTÉ ET TIRER SUR VOUS.
- PLUS VOUS ÊTES PROCHES, PLUS VOUS CAUSEZ DE DOMMAGES.
- IL PEUT Y AVOIR DES ARMES SECRÈTES EXPÉRIMENTALES BIEN CACHÉES QUELQUE PART DANS LA FORTERESSE. IL PEUT AUSSI Y AVOIR DES ASCENSEURS SECRETS...

[0493SSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.

BP 797

95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO 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 :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



LICENCED TO



i m a g i n e e r

27-1 Nishi shinjuku, 15th Floor. Shinjuku TOKYO 163. Japan Tel: 81-3-3342-9191 Fax 81-3-3342-9-194

DISTRIBUTE PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL

B.P. 2-56200 LA GACILLY TEL 99 08 80 88

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON