

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING

MISCHIEF MAKERS



Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

SOMMAIRE

HISTOIRE	5
MANIPULATIONS	6
COMMENCER À JOUER	7
COMMENT CONTRÔLER MARINA	11
COMMENT CONTRÔLER TERAN	14
OBJETS	16
ASTUCES	17



HISTOIRE

Ayant reçu un message de détresse, Marina et le Professeur Théo on décidé de venir en aide aux habitants de la planète Clancer. Les environs ne sont pas très sûrs mais Marina décide tout de même de se balader dans le coin.



"JE M'ENNUIE"

Le Professeur, seul à bord du vaisseau spatial, commence à s'ennuyer lorsque...

"DING DONG (ON SONNE À LA PORTE)"

Quelqu'un entre dans la pièce... Le Professeur pense que ces créatures étranges viennent pour lui souhaiter la bienvenue!



"QU'EST-CE QU... ?"

Des Clancers se précipitent dans le vaisseau et commence à faire n'importe quoi! Le Professeur, pris de panique, ne remarque pas qu'il se fait kidnapper... Marina, non loin des lieux, entend un cri:

"MARINAI A L'AIDE!!"

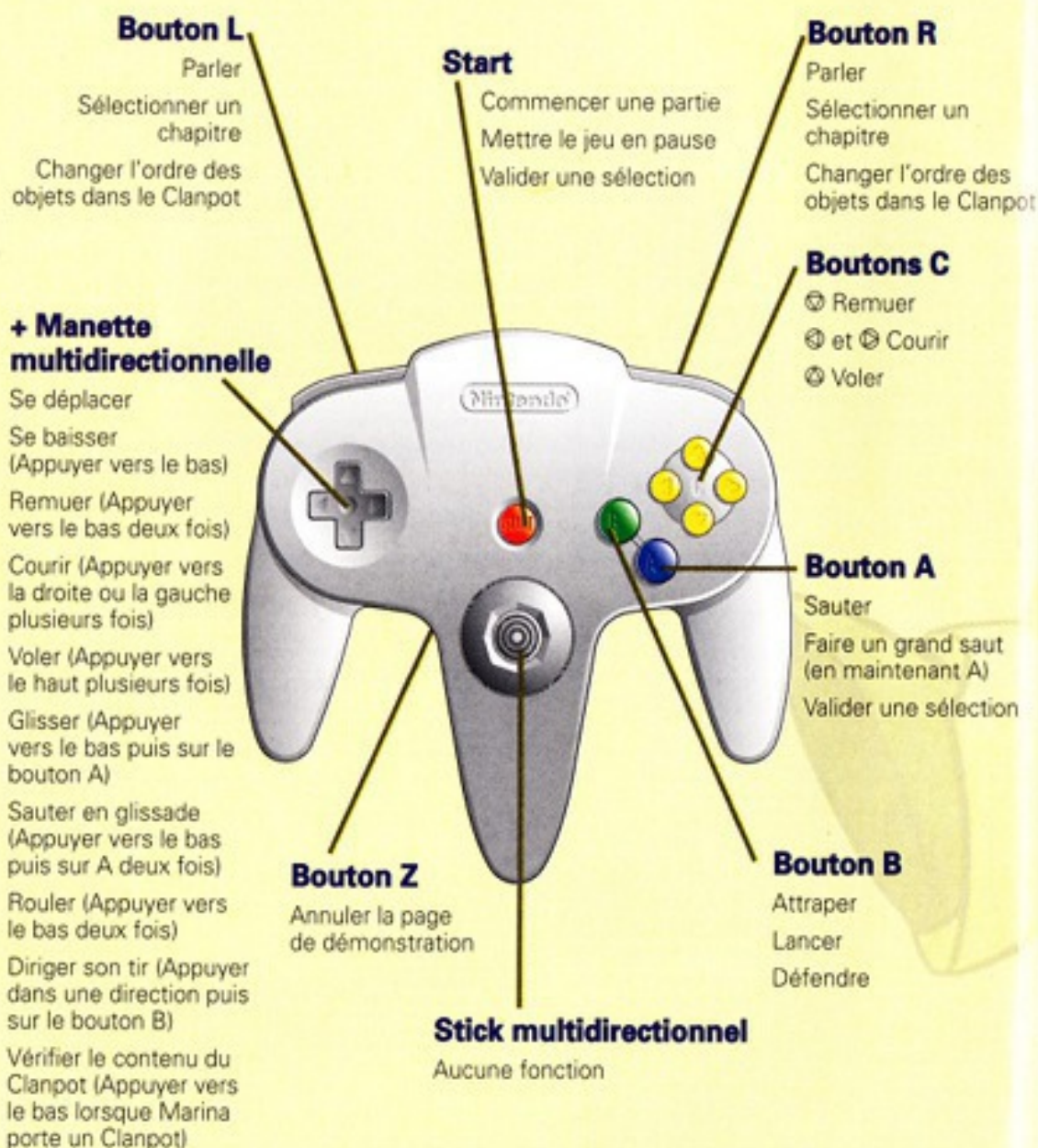
"PROFESSEUR!!"

Marina se précipite sur les lieux à toute allure et découvre que le Professeur a disparu! Pourquoi les Clancers ont commis cet horrible crime? Pourquoi enlever le Professeur?

Ainsi commence l'aventure de Marina...



MANIPULATIONS



COMMENCER A JOUER

Mettez l'interrupteur de la console sur la position ON et l'écran de démonstration apparaîtra. Appuyez sur Start deux fois pour annuler la démo et commencer une partie.



Débuter une partie

CHOISIR UN FICHIER

Votre aventure sera sauvegardée dans la cartouche de jeu. Sélectionnez un des deux fichiers, appuyez sur Start puis répondez aux questions pour personnaliser votre jeu.

En terminant un niveau, votre progression sera automatiquement sauvegardée.



Choisir "Start"!



EFFACER UN FICHIER

Sélectionnez "ERASE" sur l'écran des fichiers puis appuyez sur A. Choisissez ensuite le fichier que vous désirez effacer, validez avec le bouton A puis répondez "YES" aux deux questions "ERASE?" et "REALLY?". Enfin, répondez "NO" à la question "QUIT?" et le fichier sera effacé.

CHOISIR UN NIVEAU

En terminant un niveau, vous pouvez déplacer Marina vers le niveau suivant. Appuyez sur A pour commencer à jouer.



Niveaux que vous pouvez visiter

Ils apparaissent à l'écran avec un dessin et portent un nom.



Niveaux fermés

Ils sont marqués d'un "?".

Choisissez un niveau avec la manette



Changer de chapitre



Appuyez sur R ou L pour changer de chapitre.

LA BARRE DE VIE



La barre affichée en haut ou en bas de l'écran vous indique l'énergie de Marina. Si cette barre devient vide, la partie est terminée.



Lorsque la barre est pleine

Une fois votre barre remplie à bloc, une unité de vie apparaîtra. Vous pouvez créer jusqu'à deux unités de vie.

COMMENT FINIR UN NIVEAU

En général, un niveau est achevé lorsque vous attrapez l'étoile bleue. Les étoiles apparaissent souvent dans des endroits secrets et lorsque certaines conditions ont été remplies.

Les conditions à remplir varient sans cesse. Ainsi, prêtez attention aux astuces apparaissant pendant la démo de chaque niveau.



Aidez-vous de ces types-là!



PORTE DIMENSIONNELLE

Si vous attrapez une étoile rouge, vous serez téléporté dans une autre section. Vous ne pourrez terminer certains niveaux qu'en découvrant l'étoile rouge.



CLANCATAPULTE

Accrochez-vous, prenez de l'élan et relâchez pour exécuter un super saut!

MISS ASTUCE

Si vous rencontrez des problèmes pour terminer un niveau, secouez Miss Astuce et donnez-lui 10 gemmes rouges pour lui demander conseil.



SI TU N'ÉCOUTES PAS MES CONSEILS, TU PERDRAS À TOUS LES COUPS!

GEMMES D'OR

Dans chaque niveau, la gemme d'or est bien cachée. Si vous trouvez la gemme d'or de tous les niveaux, vous aurez droit à une fin spéciale! Attention: une fois la gemme en votre possession, terminez vite le niveau ou vous ne la mériterez pas!



HÉI JE L'AI TROUVÉE!

SORTIR D'UN NIVEAU

Mettez le jeu en pause, sélectionnez "EXIT" et validez en appuyant sur Start. Vous retournerez ensuite sur l'écran de sélection des niveaux.



LA FIN D'UN NIVEAU

Une fois un niveau achevé, votre note et votre temps apparaîtront. Validez l'option "I'M DONE" en appuyant sur Start. Par la suite votre barre de vie retrouvera son niveau normal.



Continue !!!!!

0375 TIME 27:09

- 1 0 Normal Continue
- 3 0 Life Up Continue
- 1 0 0 Max Power Continue
- I'm Done

MARINA N'A PLUS D'ENERGIE!

Utilisez 10 gemmes rouges pour continuer, 30 pour gagner une unité de vie ou 100 pour gagner 2 unités de vie.

COMMENT CONTROLER MARINA

ATTRAPER... BOUTON B

Vous pouvez attraper des Clancers, des objets et certains éléments du décor. Pour attraper quelque chose au sol, appuyez vers le bas sur la manette multidirectionnelle et sur le bouton B.

Voici certains éléments que vous pouvez attraper...



LANCER... MANETTE ET BOUTON B!

Appuyez sur B en maintenant la manette multidirectionnelle dans une direction. Vous pouvez ainsi lancer presque n'importe quoi, presque n'importe où!

CETTE TECHNIQUE PEUT AUSSI VOUS SERVIR D'ATTAQUE.

Vous devrez vaincre la plupart de vos ennemis en leur lançant certains éléments. Souvenez-vous que lancer est une des techniques principales du jeu.



REMUER... ATTRAPER, PUIS APPUYER VERS LE BAS PLUSIEURS FOIS...

Attrapez un objet (ou un ennemi), puis appuyez plusieurs fois vers le bas sur la manette multidirectionnelle pour remuer ce que vous portez.



SAUTER... BOUTON A

Appuyez sur A pour sauter. Suivant l'impulsion sur le bouton, Marina sautera plus ou moins haut.



SE BAISSER... APPUYER VERS LE BAS SUR LA MANETTE

Cette technique vous servira aussi à examiner le contenu d'un Clanpot.

Se baisser



Examiner un Clanpot



Oter un élément du Clanpot
(se baisser + bouton B)



COURIR... APPUYER VERS LA DROITE OU LA GAUCHE PLUSIEURS FOIS (OU UTILISER LES BOUTONS C← et C→).

Faites courir Marina dans une direction en appuyant plusieurs fois sur la manette multidirectionnelle ou utilisez les boutons C← et C→. Toutefois, en utilisant la manette Marina pourra courir plus vite.



VOLER... APPUYER VERS LE HAUT PLUSIEURS FOIS

Après un saut, Marina peut flotter dans les airs et se déplacer vers la droite ou vers la gauche. De plus, grâce à cette technique Marina peut escalader certaines pentes.



GLISSER... APPUYER VERS LE BAS ET SUR LE BOUTON A



Cette technique peut être plus rapide et plus utile que la course normale.

SAUTER EN GLISSADE... APPUYER VERS LE BAS ET DEUX FOIS SUR LE BOUTON A

Appuyez sur A pendant une glissade et vous effectuerez un saut gigantesque! Cette technique vous sera souvent utile pour atteindre certaines plates-formes. L'impulsion sur le bouton déterminera la longueur du saut.



FAIRE UNE ROULADE... APPUYER VERS LE BAS PLUSIEURS FOIS



Cette technique permettra à votre personnage de passer sous certains murs...

COMMENT CONTROLER TERAN



TERAN

Pour sauver Marina, Teran devra se battre à sa place dans plusieurs niveaux.



DONNER UN COUP DE POING... BOUTON B



Teran ne peut pas attraper ou lancer des objets mais il peut attaquer ses ennemis à l'aide de ses petits poings musclés.

Appuyez sur B trois fois de suite et il fera un enchaînement de trois coups de poing!



Appuyez trois fois sur B pour faire un triple coup de poing!

SAUTER... BOUTON A

Faites sauter Teran trois fois de suite et il fera un triple saut! Cette technique vous sera bien utile pour passer certains trous.



VOUS POUVEZ SAUTER TROIS FOIS DE SUITE!





SE METTRE EN GARDE...

Appuyer vers le bas



En appuyant vers le bas, Teran pourra bloquer les attaques de ses ennemis et éviter de perdre de l'énergie.

GLISSER... Appuyer vers le bas et sur le bouton A



Cette technique permettra entre autres, d'effectuer une attaque redoutable.

COURIR... Appuyer deux fois à droite / gauche



Appuyez deux fois puis maintenez une direction pour que Teran se mette à courir. Il cessera de courir en appuyant sur un bouton ou en relâchant la manette.

S'ACCROCHER... Sauter et appuyer vers le haut

Grâce à cette technique, votre personnage s'accrochera aux parois en hauteur. Pour lâcher prise, appuyez vers le bas sur la manette multidirectionnelle.



OBJETS

GEMMES ROUGES



Elles vous permettront de continuer votre partie et d'acheter les services de Miss Astuce.

GEMMES BLEUES



Elles vous donneront de l'énergie.

GEMMES VERTES



Elles vous donneront beaucoup d'énergie.

MITRAILLETTE



Attrapez cette arme et elle fera feu automatiquement vers l'avant.

LANCE-MISSILES



Attrapez cette arme et elle fera feu automatiquement.

BOOMERANG



Après l'avoir lancé, il reviendra dans votre direction.

CLANBOMBE



Après l'avoir attrapée, un compteur apparaîtra. Si ce compteur atteint "0" ou si la Clanbombe touche quelque chose, celle-ci explosera.

BOMBE



Elle explosera en la lançant ou en la cognant contre quelque chose.

CLANPOT



Cette cruche vous permet de ranger vos objets.

ASTUCES

C'EST QUOI UN CLANPOT?

Vous pouvez ranger vos objets, numérotés de 1 à 32, dans un Clanpot. Pour retirer l'objet n°1, placez-vous au-dessus du pot puis appuyez vers le bas et sur le bouton B. Pour passer en revue le contenu du pot, attrapez le Clanpot puis appuyez vers le bas sur la manette.



CHANGER L'ORDRE DES OBJETS DANS LE CLANPOT

Vous pouvez changer l'ordre des objets rangés dans le Clanpot en jetant un oeil à l'intérieur puis en appuyant sur L ou R. Lorsque l'objet désiré apparaît, relâchez la manette et l'objet deviendra n°1 dans l'inventaire. Vous pourrez ensuite faire sortir cet objet en procédant de la manière citée précédemment.

REGARDER DANS
LE CLANPOT

Regardez dans le Clanpot et appuyez sur L ou R.

CHOISIR UN OBJET



Utilisez les boutons L et R pour passer en revue votre inventaire puis sélectionnez l'objet que vous désirez enlever.



Lâchez la manette lorsque l'objet désiré apparaît et il deviendra l'objet n°1.



CREER UN NOUVEL OBJET

Lorsque des objets sont mis de côté dans le Clanpot, remuez celui-ci pour mélanger vos ingrédients et ainsi créer un nouvel objet!



Secouez, secouez, secouez!

Exemple 1: mélangez 2 fleurs

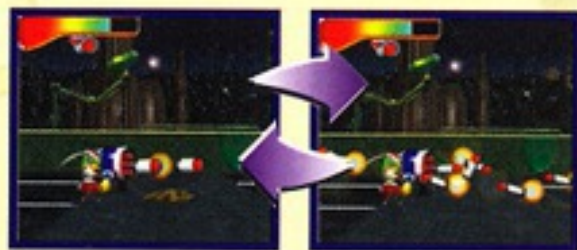


Exemple 2: mélangez 4 bombes



CHANGER LES ARMES

Avez-vous essayé de secouer les armes? Cette technique pourrait bien, suivant l'arme que vous tenez dans vos mains, changer votre type d'attaque...





SE DEFENDRE

Si votre synchronisation est correcte, vous pourrez contrecarrer les attaques

de vos ennemis en attrapant certains éléments (missiles, boules de feu, etc.) Attention: cette technique ne marchera pas tout le temps!

ATTRAPER ET LANCER



Il vous est possible de retourner l'attaque d'un ennemi contre lui. Appuyez sur B au bon moment et vous pourrez attraper puis lancer un missile, un poing, etc... Souvenez-vous

cependant que cela ne marchera pas contre tout le monde.

SUPER ATTAQUE DE TERAN

Appuyez vers le haut et sur le bouton B et Teran utilisera sa technique spéciale contre un ennemi. Cette méthode est très efficace contre les ennemis en hauteur.



Appuyez vers le haut et sur le bouton B!

FAIRE DEFILER LES MESSAGES

Appuyez sur R ou L lorsqu'un personnage du jeu vous parle et la page de dialogue défilera plus rapidement.

