



INSTRUCTION BOOKLET

JVC Musical Industries Europe Ltd.
17/18 Henrietta St.
Covent Garden
London WC2E 8QX

developed by
empire

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



INTRODUCTION

C'est dur d'être un apprenti sorcier, surtout si vous êtes maladroit, ou étourdi, ou seulement lent. Hewlett est les trois à la fois. Alors, un beau matin, lorsque son maître lui demande d'ajouter du persil à la mixture, et que par inadvertance il y verse du mercure, il n'est pas surprenant que tout aille mal, mais vraiment mal!

Le sortilège saboté a transformé le sorcier en un énorme éléphant de couleur vive, et tous les animaux des alentours sont devenus méchants et dangereux. La seule façon d'arranger les choses, consiste à capturer les animaux transformés, les mettre en prison, récupérer le maître et lui rendre son apparence habituelle, de façon à ce qu'il puisse tout retransformer comme avant. Bien sûr, la zone qui entoure le château contient un désert, un océan, un monde de jouets et une métropole hyper-moderne; mais cela ne fait que rendre les choses plus intéressantes. Vous voyez ce qui se passe lorsque vous n'êtes pas attentif et que la magie est en jeu!

COMMENCER

1. Insérez votre cartouche **MAGIC BOY** dans votre Super NES et allumez-la (On).
2. Lorsque la musique commence, vous êtes prêt à jouer.
3. A partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton Start de votre contrôleur pour accéder à l'écran d'options.
4. Utilisez le pad directionnel et le bouton A pour sélectionner le nombre de joueurs, insérer un mot de passe ou commencer le jeu.

LE JEU

Vous êtes Hewlett, l'apprenti sorcier. Pour atteindre le pachyderme coloré qui était autrefois votre patron, vous devez traverser quatre mondes (Sand Land (le désert), Wet World (l'océan), Plastic Place (le monde des jouets) et Future Zone (la métropole)) divisés en huit niveaux. Vous visiterez chaque monde deux fois, et il y aura des niveaux différents à explorer lors de la seconde visite. Lorsque vous commencez un monde, vous n'avez accès qu'à quatre niveaux. Lorsque vous aurez terminé les quatre premiers niveaux, vous pourrez passer aux niveaux cinq à huit. Vous pouvez effectuer les niveaux dans l'ordre que vous désirez.

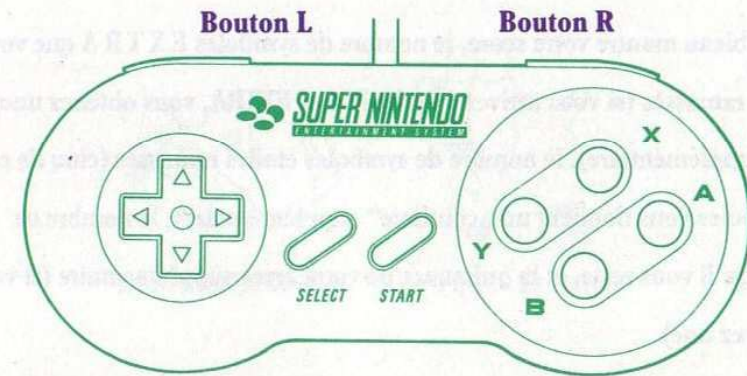
Pour terminer les niveaux, vous devez trouver toutes les créatures et leur jeter un sort paralysant avec votre baguette magique. Emparez-vous de chaque monstre dès que vous l'avez paralysé, et envoyez-le en prison au bas de l'écran, de façon à ce que le sorcier puisse lui redonner plus tard son apparence normale. Si une créature vous touche lorsqu'elle n'est pas paralysée, vous perdez une vie. Certaines créatures peuvent également tirer des projectiles qui mettront immédiatement fin à la mission de Hewlett.

Il y a également d'autres obstacles à franchir comme les flaques de poison, les plates-formes collantes, les tapis roulants, etc... ce qui pourrait vous retarder ou vous éliminer. Pour vous aider un peu plus, chaque monstre porte un symbole. Ces symboles apparaissent lorsqu'un personnage est paralysé, et si vous êtes rapide, vous pourrez vous en emparer. Les symboles peuvent être des morceaux de fruits qui donnent des points, des armes supplémentaires ou autres objets utiles.

Hewlett commence avec quatre vies et trois options „continue“. Lorsque toutes les vies sont épuisées, le jeu est terminé, mais vous pouvez commencer un nouveau jeu, au niveau actuel si vous avez un „continue“. Cherchez les vies supplémentaires et les „continues“ cachés dans les niveaux.

CONTROLES DU JEU

Utilisez le diagramme ci-dessous pour vous familiariser avec les contrôles du jeu. Appuyez sur le pad directionnel, se trouvant sur la partie gauche du contrôleur, pour que Hewlett se déplace vers la gauche ou la droite. Si vous appuyez sur le pad directionnel vers le bas, il s'assiéra. Utilisez le bouton „B“ pour sauter, et le bouton „A“ ou „Y“ pour tirer. Les boutons „R“ et „L“ de la partie supérieure du contrôleur révèlent des plates-formes qui sont en fait hors écran, et le bouton „X“ envoie les monstres, sous l'emprise de Hewlett, en prison. Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Si vous appuyez sur Select, vous quitterez l'écran de jeu, pour passer à l'écran boussole, ce qui vous permet de recommencer le niveau sans perdre une vie.



UP: HAUT



RIGHT: DROITE

DOWN: BAS

LEFT: GAUCHE

LE TABLEAU

Vous pouvez voir le nombre de créatures se trouvant à chaque niveau en regardant le tableau au bas de l'écran. Lorsque vous commencez un niveau, certaines cellules de la prison sont vides, et d'autres sont effacées.

Le nombre de cellules vides correspond au nombre de monstres que vous devez trouver dans un niveau, avec un maximum de seize. Lorsque vous envoyez un monstre en prison, il apparaîtra dans une des cellules. Vous pouvez ainsi savoir combien d'ennemis ont été capturés, et combien il vous en reste à capturer. Malheureusement, si vous passez trop de temps sur un niveau, les monstres se réveillent et s'échappent de leurs cellules.

Le tableau montre votre score, le nombre de symboles **EXTRA** que vous avez ramassés (si vous arrivez à écrire le mot **EXTRA**, vous obtenez une vie supplémentaire), le nombre de symboles étoiles ramassés (cinq de ces symboles vous donnent un „continue“ supplémentaire), le nombre de vies qu'il vous reste, et la puissance de votre arme supplémentaire (si vous en avez une).

LES MONSTRES

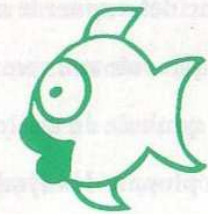
Chaque monde a sa propre série de monstres. Certains se déplacent sur les plates-formes, d'autres volent ou nagent. Certains peuvent tirer des projectiles, et parmi ceux-ci, certains ne tirent que sur Hewlett, et d'autres tirent régulièrement. Les monstres se déplacent à des allures différentes, pouvant être très lentes ou extrêmement rapides. Pour réussir, vous devez tous les capturer.



CLARENCE LE CLAM



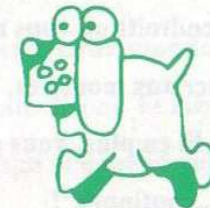
TEDDY



FREDA LE POISSON



MANFRED LA SOURIS



WOOLY LE CHIEN

LES MONDES

Hewlett doit visiter dans l'ordre, **Sand Land**, **Wet World**, **Plastic Place**, et **Future Zone**. Chacun de ces mondes est composé de huit niveaux, et Hewlett doit visiter ces quatre mondes deux fois, avec des niveaux différents à explorer la deuxième fois. Donc il y a huit mondes en tout, et à la fin du huitième niveau, Hewlett trouvera le sorcier.

SYMBOLES

Chaque monstre porte un symbole qui apparaît lorsqu'il est paralysé. Les symboles s'échappent des monstres en volant; il vous faudra donc déterminer le meilleur endroit pour tirer sur les monstres, afin de pouvoir vous emparer des symboles. Si vous ne vous emparez pas du symbole en quelques secondes, il se met à clignoter et disparaît. La plupart des symboles sont des morceaux de fruits qui donnent des points bonus, mais certains vous permettent de tirer à travers les murs, de tirer vers le haut et le bas, d'avoir un tir double ou triple. Il y a des endroits où vous aurez besoin d'une certaine arme pour vous attaquer aux monstres, plus tard dans le niveau, alors soyez prévoyant. Et en plus, vous pouvez ramasser des vies supplémentaires et des „continues“!

LES OBSTACLES

Dans les niveaux, vous rencontrerez différents obstacles qui peuvent être gênants ou même fatals. Ce sont:

LES CARRÉS QUI SE DISSOLVENT

Ils sont minces et bleus, et lorsque vous marchez dessus, ils s'effacent. Une fois qu'ils ont disparu, ils ne reviennent plus, alors préparez votre route soigneusement.

LES CUBES DE GLACE

Ils vous font glisser de façon incontrôlable, dans la direction où vous marchez. Malheureusement, si vous n'êtes pas assez prudent, vous pourriez glisser d'une plate-forme ou percuter un monstre. Mais une chose est sûre, ils vous permettent de vous déplacer beaucoup plus vite. Vous pouvez donc sauter plus haut et/ou plus loin que normalement.

LES CARRÉS COLLANTS

Ils sont verts et transparents dans leur partie supérieure. Vous pouvez marcher dessus, mais ils vous ralentiront. Et même pire, vous ne pouvez pas sauter de ces carrés, ce qui vous rend vulnérable aux tirs ou aux monstres qui se dirigent vers vous.

LES TAPIS ROULANTS

Ils vous permettent d'avancer plus vite, ce qui peut avoir des avantages et des inconvénients, surtout s'il y a un monstre au bout. Soyez prêt.

LES RESSORTS

Plusieurs ressorts vous permettent de rebondir pour atteindre des plates-formes plus élevées. Les ressorts verts vous feront sauter plus haut que les bleus. Les ressorts horizontaux vous poussent d'un côté à l'autre, et peuvent être utiles pour franchir certains obstacles.

LES PISTONS

Ils fonctionnent comme des ressorts, mais vous n'avez pas besoin de sauter dessus pour décoller. Ils s'activent automatiquement lorsque vous marchez dessus, et peuvent vous envoyer dans des endroits où vous ne voulez vraiment pas aller.

LES CARRÉS CLIGNOTANTS

Ils contiennent un point d'interrogation. Ils apparaissent parfois, mais pas toujours. Vous devez synchroniser soigneusement vos sauts pour les utiliser.

LES CARRÉS PIÈGES

Ils ont leurs avantages et leurs inconvénients. Les carrés rouges explosent quelques secondes après votre passage, et vous coûteront une vie. Les carrés comportant une pique explosent lorsque vous leur tirez dessus, vous permettant de vous débarrasser des monstres que vous n'arrivez pas à atteindre. Les pièges à deux piques ne sont pas dangereux si vous marchez dessus, mais ne vous amusez pas à sauter ou tomber dessus, car vous perdriez une autre vie.

L'EAU

Évitez toujours ce liquide, Hewlett ne sait pas nager!!!

BONUS

Les carrés bonus s'allument en rouge lorsque vous marchez dessus, et redeviennent bleus si vous y repassez. Si tous les carrés bonus sont rouges, lorsque vous terminez un niveau, vous obtiendrez des points bonus.

Les blocs marqués d'un point d'exclamation, contiennent un bonus: un morceau de fruit, une arme supplémentaire ou un bon pour un niveau bonus secret. Tirez sur ces blocs pour faire apparaître les bonus.

CONSEILS DE JEU

Il y a certains objets cachés dans le jeu, et vous devrez travailler dur pour les trouver. Dans la plupart des niveaux, des plates-formes qui ont une apparence normale contiennent des bonus secrets, qui apparaissent si vous tirez dessus. En passant au travers d'une plate-forme, vous risquez de découvrir une partie de l'écran à laquelle vous ne pouviez pas accéder auparavant. Un de ces blocs cachés contient un arc-en-ciel magique. Emparez-vous de ce dernier, et avancez du nombre de niveaux indiqué. Dans chaque monde, vous trouverez des salles bonus cachées. Vous pourrez les atteindre, si vous trouvez le symbole livre magique et que vous vous en emparez. Ne prenez pas trop de temps pour terminer un niveau. Regardez vers le haut et le bas pour vérifier que vous n'allez pas sauter et percuter un monstre. N'essayez pas de tirer immédiatement sur tous les monstres. Observez-les pendant quelques instants pour connaître leurs mouvements et savoir s'ils vont vous tirer dessus en premier. Essayez de trouver tous les bonus cachés. Utilisez l'écran boussole si vous pensez que vous avez mis trop de temps, ou si vous n'arrivez pas à retourner dans une partie du niveau où vous voulez vous rendre. Envoyez les monstres en prison dès que vous les avez capturés.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.