

SUNSOFT®

NES-2Z-FRA

for the Nintendo Entertainment System™

GREMLINS 2

THE NEW BATCH
THE VIDEO GAME™

**INSTRUCTION
MANUAL**



MERCI... d'avoir acheté Gremlins 2™, The New Batch (la Nouvelle Génération), le Jeu Vidéo de Sunsoft.

Lisez attentivement le manuel d'instruction avant de commencer à jouer. Ainsi, vous serez en mesure de mieux utiliser le jeu et de vous amuser davantage. Prenez soin de ranger ce manuel en lieu sûr.



ATTENTION

Assurez-vous que l'alimentation électrique est coupée avant de monter la cassette sur l'appareil ou de l'en retirer.

Ceci est un instrument de haute précision. Ne le rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Ne le cognez pas, ne le laissez pas tomber, ne le démontez pas.

Évitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela endommagerait l'appareil.

SCENARIO

Six ans ont passé depuis que les Gremlins™ ont semé la panique sur Kingston Falls. Gizmo a pris demeure chez Mr. Wing à Chinatown. Cependant, une série d'événements troublants va réunir Gizmo et son ami d'antan, Billy Peltzer.

L'homme d'affaires Daniel Clamp a essayé d'acheter le magasin de Mr. Wing, situé en plein milieu du site qu'il a retenu pour y édifier un complexe de bureaux, le Centre Clamp. Mr. Wing n'a pas voulu céder. Cependant, il était bien vieux et fatigué et, à sa mort, le magasin et une partie de Chinatown furent détruits. Pendant la démolition, Gizmo manqua de perdre la vie et fut capturé par un généticien travaillant pour le laboratoire de génétique Clamp. Désormais, ce pauvre Gizmo est emprisonné à l'intérieur du Centre Clamp.

Pendant ce temps, Billy Peltzer et Kate, sa petite amie, ont emménagé à New York City. Billy travaille au Centre Clamp comme dessinateur publicitaire, tandis que Kate conduit les visites guidées de ce centre.



SCENARIO

Un jour, Billy entend un employé du service courrier fredonner la chanson propre à Gizmo. L'employé explique qu'il a entendu cet air quelque part dans le laboratoire de génétique. Billy recherche désespérément Gizmo dans le laboratoire et le délivre. Ils se retrouvent dans la joie.

Quand Billy doit s'absenter de son bureau, il cache Gizmo dans un tiroir et lui demande de ne pas faire de bruit et de rester bien sage jusqu'à son retour.

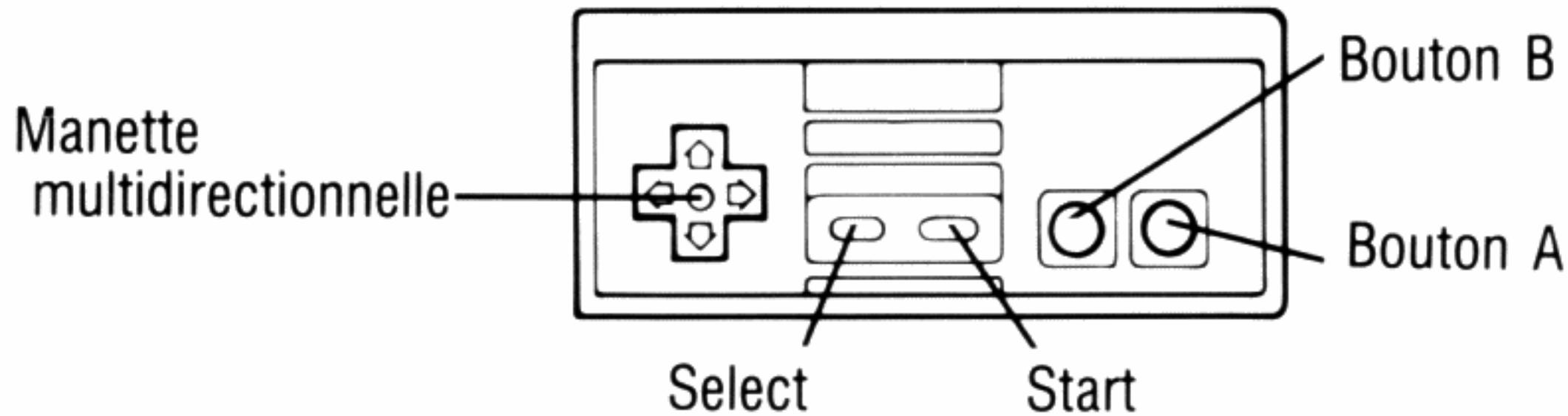
Cependant, Gizmo est toujours le Mogwai curieux que nous avons connu, il n'observe pas les consignes de Billy... Or nous savons tous qu'il y a trois choses qu'il ne faut jamais faire à un Mogwai:

1. NE L'EXPOSEZ PAS A LA LUMIERE VIVE
2. NE LE LAISSEZ PAS SE MOUILLER
3. ET, QUOI QU'IL ARRIVE, NE LUI DONNEZ RIEN A MANGER APRES MINUIT!

Notre histoire prend fin là où votre aventure commence...

GIZMO

FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

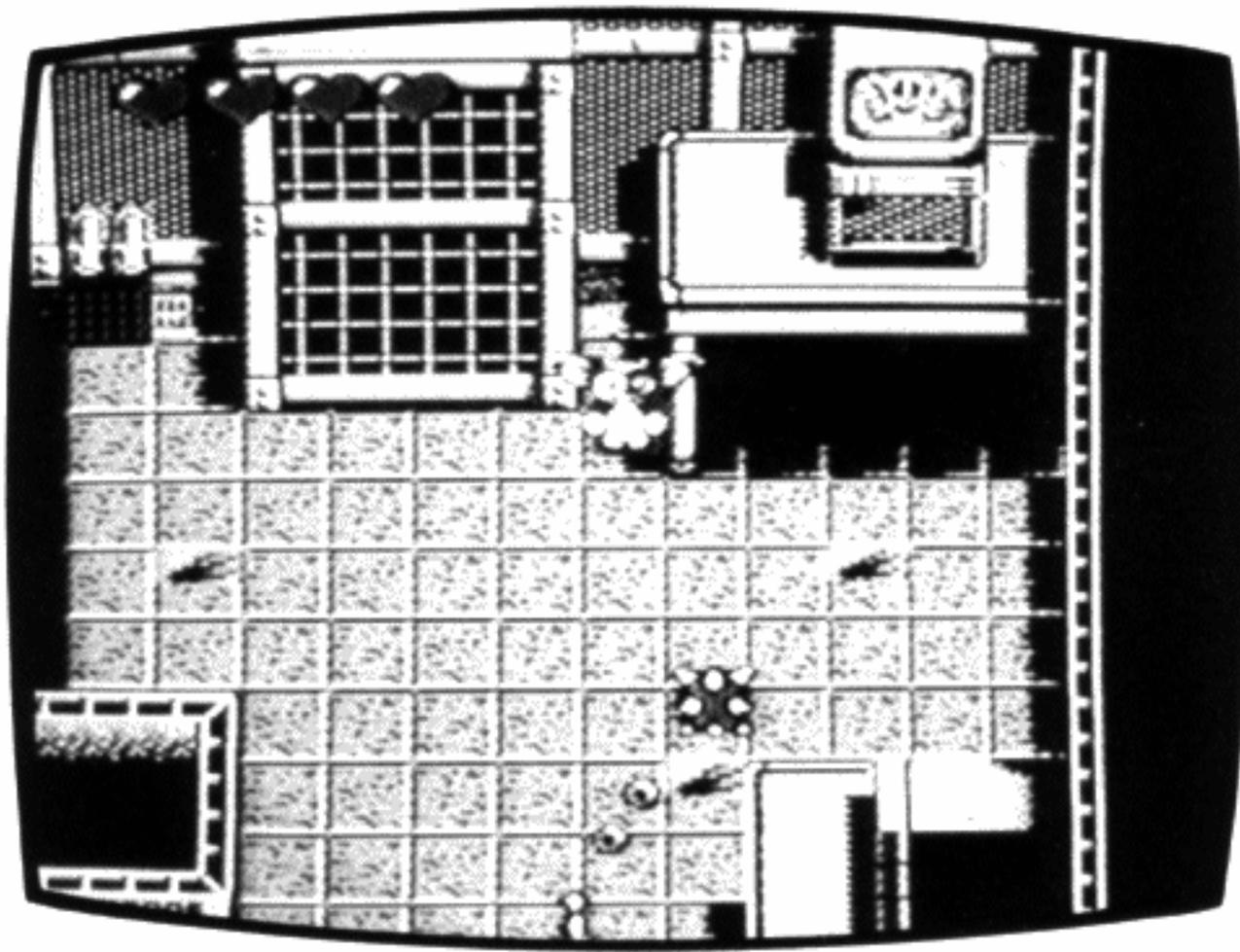


- Manette multidirectionnelle** — Appuyez pour commander le mouvement de Gizmo
- Bouton A** — Appuyez pour sauter
- Bouton B** — Appuyez pour attaquer
- Bouton Start** — Appuyez pour une PAUSE sur l'écran du menu

PRINCIPALES SCENES



à l'écran



Scène du jeu

Le nombre de COEURS est indiqué en haut à gauche de l'écran (trois COEURS sont affichés au début du jeu, et quatre COEURS au maximum peuvent être affichés simultanément). Gizmo reçoit une blessure quand il est touché par un ennemi, quand il heurte une barrière, ou quand il tombe dans un trou.

Quand il a reçu deux blessures, un COEUR est effacé de l'écran. Gizmo perd une de ses vies (trois vies sont disponibles au début du jeu) quand tous les COEURS ont été effacés de l'écran. Le jeu est terminé quand Gizmo a perdu toutes les vies dont il dispose.

PRINCIPALES SCENES

Scène de Pause *à l'écran*

La scène de Pause présente, à l'écran, l'état du jeu en cours. Les informations du Menu Pause sont les suivantes:

1. L'arme dont Gizmo est équipé
2. Le nombre de vies dont dispose Gizmo
3. Le nombre de ballons en stock
4. Le nombre de COEURS disponibles
5. Le nombre de BOULES DE CRISTAL disponibles



PRINCIPALES SCENES à l'écran

Scène du magasin



1. Discours de Mr. Wing

2. Un objet à acheter par Gizmo

3. Curseur

Pendant la Scène du Magasin (qui se répète de temps en temps tout au long du déroulement du jeu), Gizmo peut acheter un objet à Mr. Wing en échange des Boules de Cristal qu'il détient. Pour choisir un objet à acheter, vous devez déplacer le curseur sur l'objet voulu et appuyer sur le Bouton [A] pour l'avoir, ou appuyer sur le Bouton [B] pour annuler votre achat.

DEROULEMENT DES NIVEAUX

Le jeu se déroule sur cinq (5) niveaux comportant chacun un ou deux sous-niveaux suivis d'un niveau Boss (Chef).

Niveau 1 —



Gizmo aux prises avec les Gremlins

Sous-niveau 2 - 1

Gizmo est emprisonné par Mohawk et les autres Mogwais dans le système de ventilation, et continue à chercher une sortie.

Sous-niveau 2 - 2

Gizmo a réussi à sortir du système de ventilation. Voici ce qu'il y a trouvé: un passage au niveau du sous-sol où se rassemblent tous les Gremlins pour faire leurs tours pendables.

Gizmo se rend au bureau de Billy

Sous-niveau 1 - 1

Gizmo s'est enfui du laboratoire de génétique et se dépêche de rejoindre le bureau de Billy. Toutes les autres créatures qui se sont également échappées du laboratoire essayent d'empêcher Gizmo de parvenir à sa destination.

Sous-niveau 1 - 2

Gizmo étant parvenu au bureau de Billy, trouve celui-ci assiégé par toutes les créatures malveillantes.

— Niveau 2



DEROULEMENT DES NIVEAUX

Niveau 3 —



A l'intérieur du Centre Clamp

Sous-niveau 3 - 1

En se déplaçant dans le labyrinthe du Centre Clamp, Gizmo découvre la station de télévision CATV (Système de Télévision à Antenne Collective).

Sous-niveau 3 - 2

Gizmo se dirige vers les bureaux du Président Clamp.

A l'intérieur du Laboratoire de Génétique

Sous-niveaux 4 - 1 & 4 - 2

Gizmo défie les Gremlins qui se sont transformés en créatures encore plus brutales et plus cruelles.

Niveau 5 —

Dans le Centre de Surveillance

Sous-niveau 5 - 1

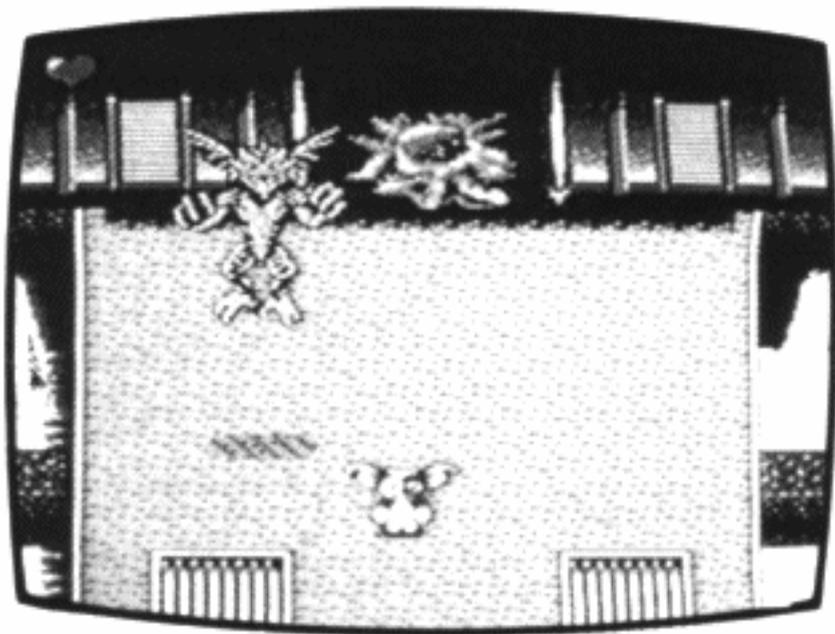
Gizmo livre ses derniers combats contre toutes les mauvaises créatures qui essayent de s'emparer du système de surveillance du Centre.

— Niveau 4

QUATRE CHEFS

aux niveaux 2 - 5

Il n'y pas de chef (Boss) au niveau 1. Un chef apparaît à la fin de chaque niveau (niveaux 2 à 5).

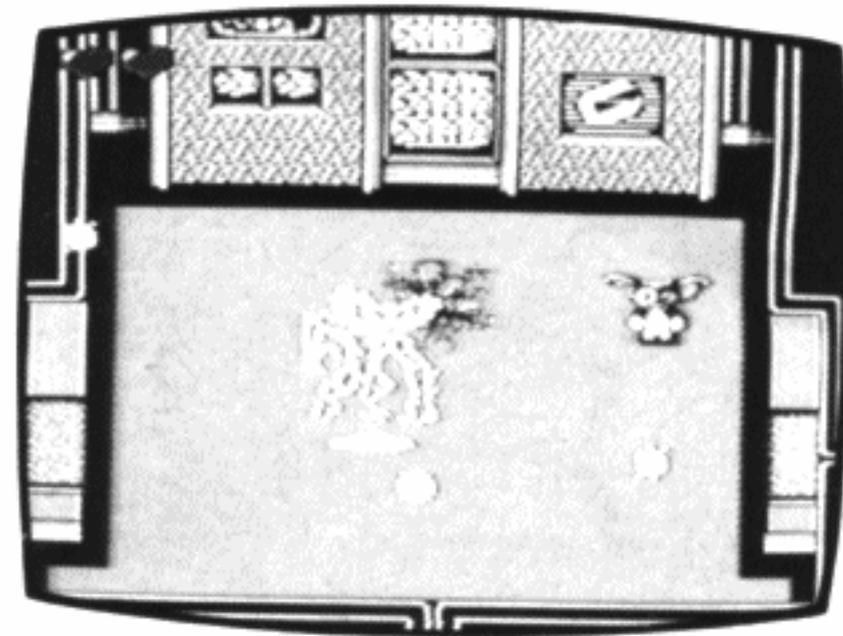


Niveau 2

Mohawk transformé en Gremlins

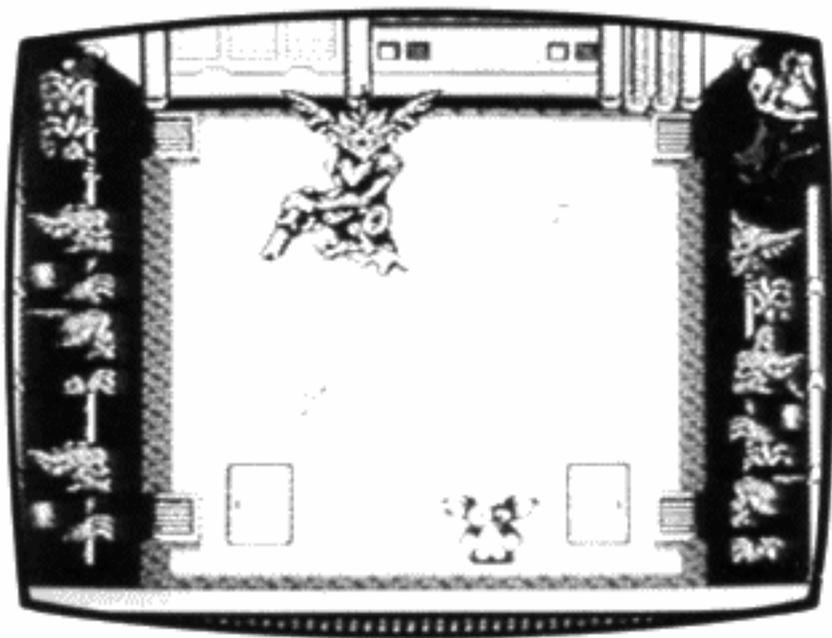
Niveau 3

Gremlin électrique (après avoir bu un breuvage électrique au laboratoire de génétique)



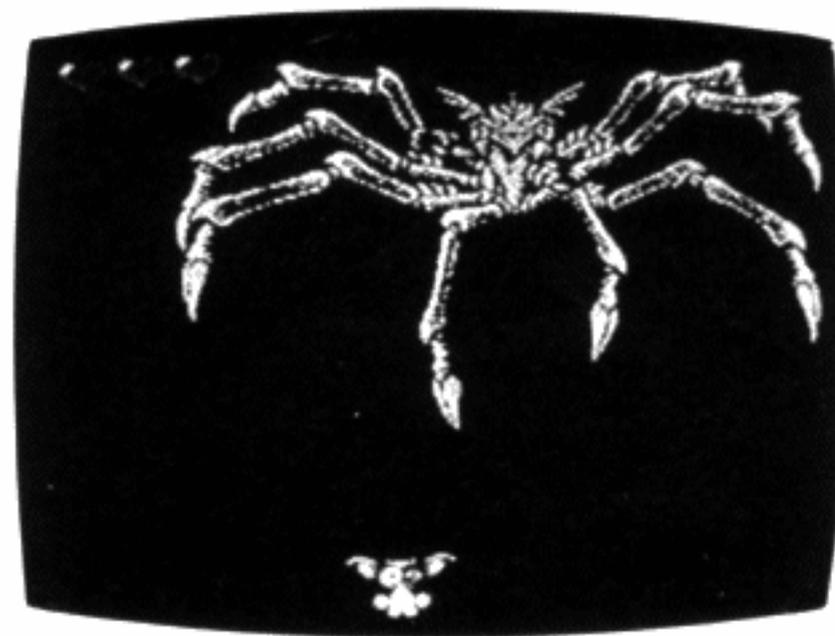
QUATRE CHEFS

aux niveaux 2 - 5



Niveau 4

Gremlin Mohawk armé d'une mitrailleuse



Niveau 5

Mohawk dont les pieds sont devenus des pattes d'araignée après avoir bu une potion-araignée au laboratoire de génétique.



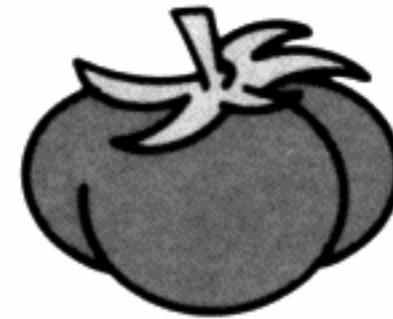
OBJETS DIVERS

Objets à ramasser dans les niveaux individuels:

Chacun de ces objets est programmé pour apparaître à la fin d'un niveau précédent (à l'exception de la Tomate que Gizmo reçoit en début de jeu pour qu'il l'utilise à n'importe quel niveau).

TOMATE:

Gizmo peut lancer une tomate modifiée sur le plan génétique et qu'il trouve dans le laboratoire de génétique. La tomate ne peut pas recevoir d'appoint de puissance.



ALLUMETTE:

Chaque allumette s'enflamme à son extrémité pour éliminer un ennemi. Quand elle a reçu un appoint de puissance, l'allumette s'enflamme dans trois directions.



OBJETS DIVERS

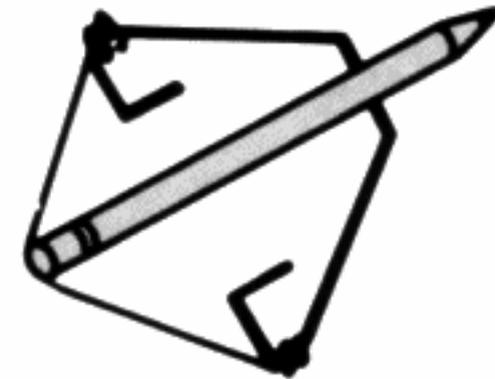


TROMBONE:

Gizmo utilise un trombone trouvé dans le bureau de Billy. Le trombone peut être lancé vers un ennemi et peut être transformé en arme tri-directionnelle.

ARC ET FLECHE:

Gizmo construit un arc et une flèche au moyen d'un trombone, d'un élastique et d'un crayon. Après avoir reçu un appoint de puissance, l'arc et la flèche tirent 5 projectiles dans la direction visée par Gizmo.



ARC ET FLECHE ENFLAMMEE:

Efficace à longue portée, c'est l'arme la plus puissante dont Gizmo peut disposer. Après avoir reçu un appoint de puissance, la flèche enflammée explose sur impact.

OBJETS DIVERS

Objets à gagner en vainquant des ennemis:



BOULES DE CRISTAL:

Cet objet peut servir de monnaie à Gizmo pour acheter différents objets dans le magasin de Mr. Wing.

AMPOULE ELECTRIQUE:

Cet objet lance un éclair pour mettre hors de combat tous les ennemis présents sur l'écran.



PLANCHETTE A RESSORT:

Cet objet permet à Gizmo de rester en vie en cas d'attaque ennemie.

IMMOBILISATEUR:

Cet objet immobilise un certain temps les ennemis encerclant Gizmo.



Objets à acheter dans le magasin de Mr. Wing:



BALLON:

Cet objet aide Gizmo à passer par-dessus un trou au sol.

OBJETS DIVERS



PILE:

Un objet qui redonne la vie.
Cet objet fournit un appoint de puissance aux armes.

VIE:



SOSIE DE GIZMO:

Cet objet donne une vie supplémentaire à Gizmo.

COEUR:

Augmente le nombre total de COEURS affichés à l'écran.



Porte du

MAGASIN DE MR. WING



Cette porte apparaît dans diverses scènes du jeu. Elle permet d'entrer dans le magasin de Mr. Wing.

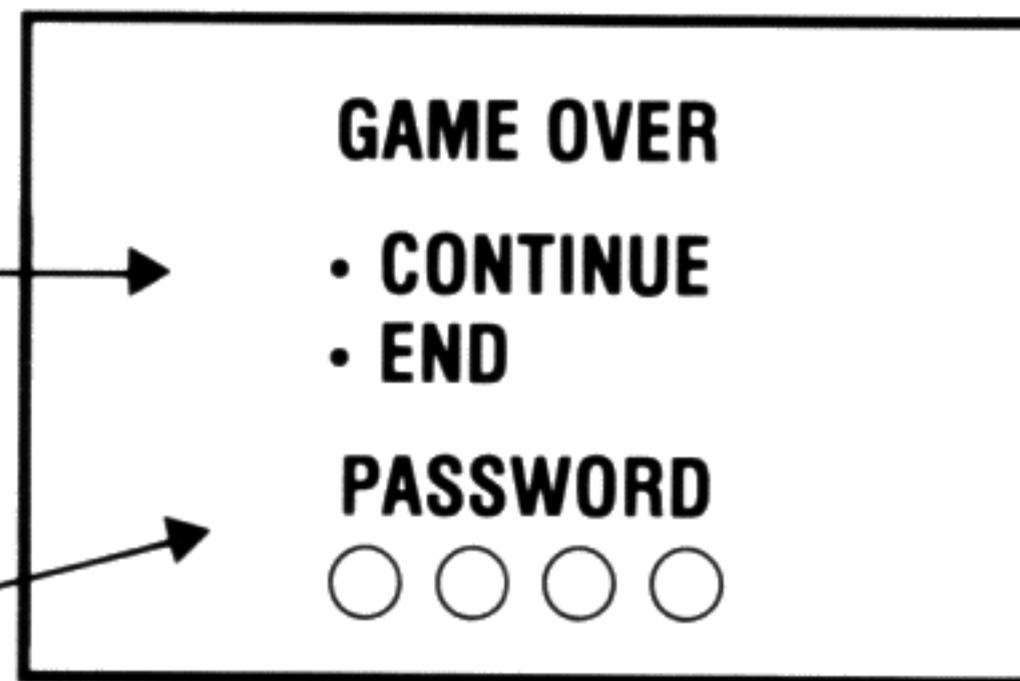
CONTINUATION & MOT DE PASSE

Options

Option Continuation

Choisissez "CONTINUE"
(Continuation) ou "END" (Fin) en
appuyant sur Haut ou sur Bas de la
manette multidirectionnelle.

Mot de passe à quatre caractères

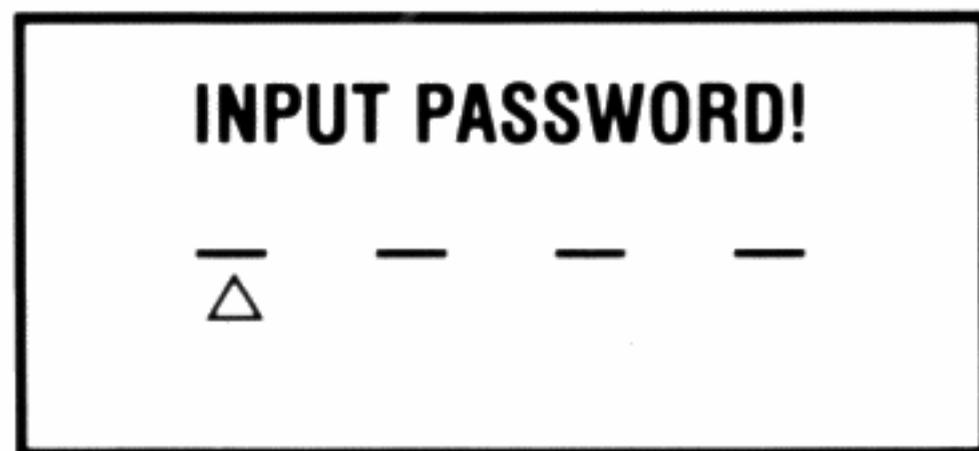


Quand le jeu est terminé, l'écran affiche les instructions ci-dessus. Vous pouvez choisir de continuer (Continue) en appuyant sur "UP" (Haut) ou d'arrêter (End) en appuyant sur "DOWN" (Bas) de la manette multidirectionnelle. Quand vous choisissez "CONTINUE", vous pouvez recommencer au début du niveau auquel le jeu vient de s'achever. Vous pouvez également activer la fonction "CONTINUE" de façon répétée.

CONTINUATION & MOT DE PASSE

Options

Option Mot de Passe



Cette demande (INPUT PASSWORD!) vient s'afficher sur l'écran titre où l'option Mot de Passe (PASSWORD) peut être choisie en début de jeu. En déplaçant latéralement la manette

multidirectionnelle, vous pouvez faire bouger le curseur (flèche) d'un caractère à un autre. De même, vous pouvez remplacer une lettre de l'alphabet par une autre en bougeant la manette multidirectionnelle dans le sens HAUT/BAS. Après avoir entré le mot de passe, vous pouvez démarrer le jeu au niveau où vous avez trouvé ce mot de passe. Quand un mot de passe a été pris dans un niveau donné après avoir été vaincu par le Chef de ce niveau, vous devez démarrer le jeu à partir du niveau précédent.

SUNSOFT®

for the Nintendo Entertainment System™

Watch for the best arcade titles from the best new
name in home entertainment software.

SUNSOFT.

SUNSOFT®

SUN ELECTRONICS CORPORATION

250. ASAHI. KOCHINO-CHO. KONAN-CITY. AICHI. 483. JAPAN.

PHONE : (0587) 55-2201

FAX : (0587) 55-3851

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION 1989. Nintendo®
and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo. 1990 SUN ELECTRONICS CORPORATION

TM & © 1990 Warner Bros., Inc. Imprime au japon Printed in Japan