

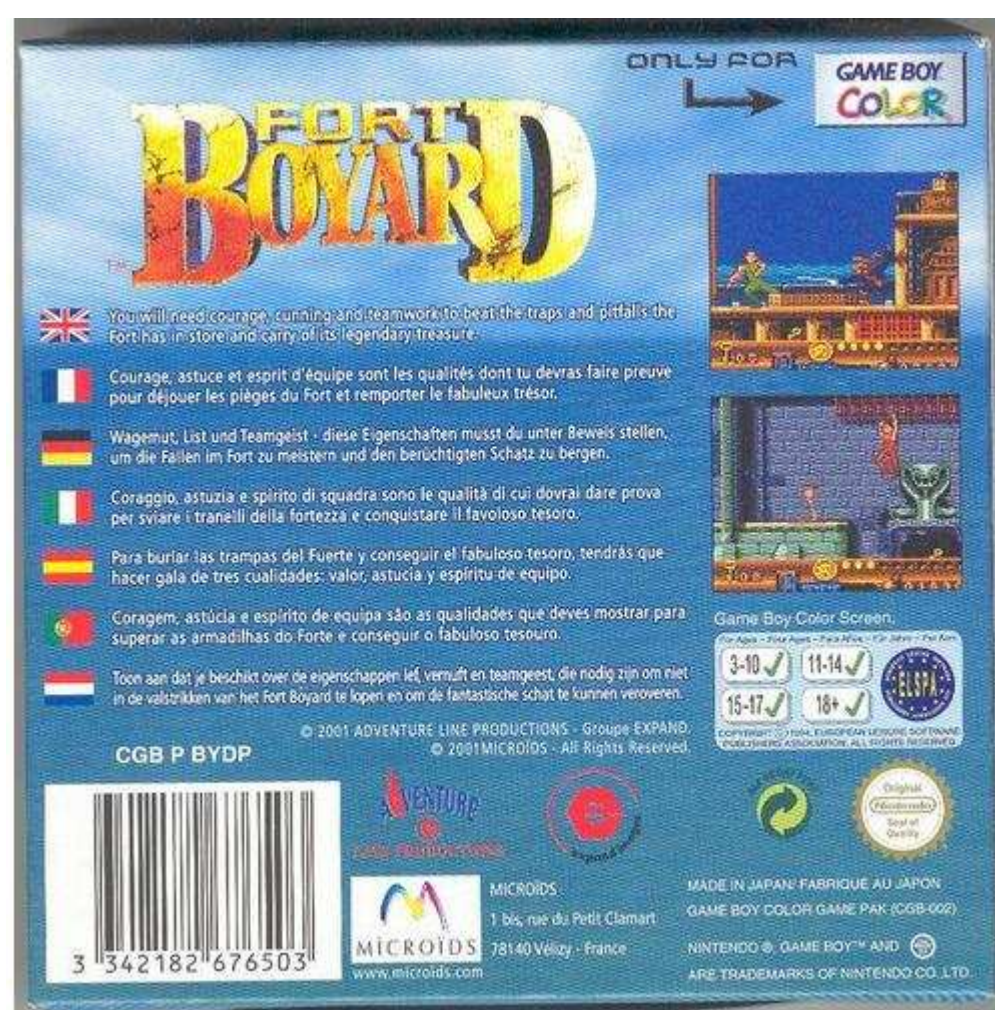
REGLES DU JEU VIDEO

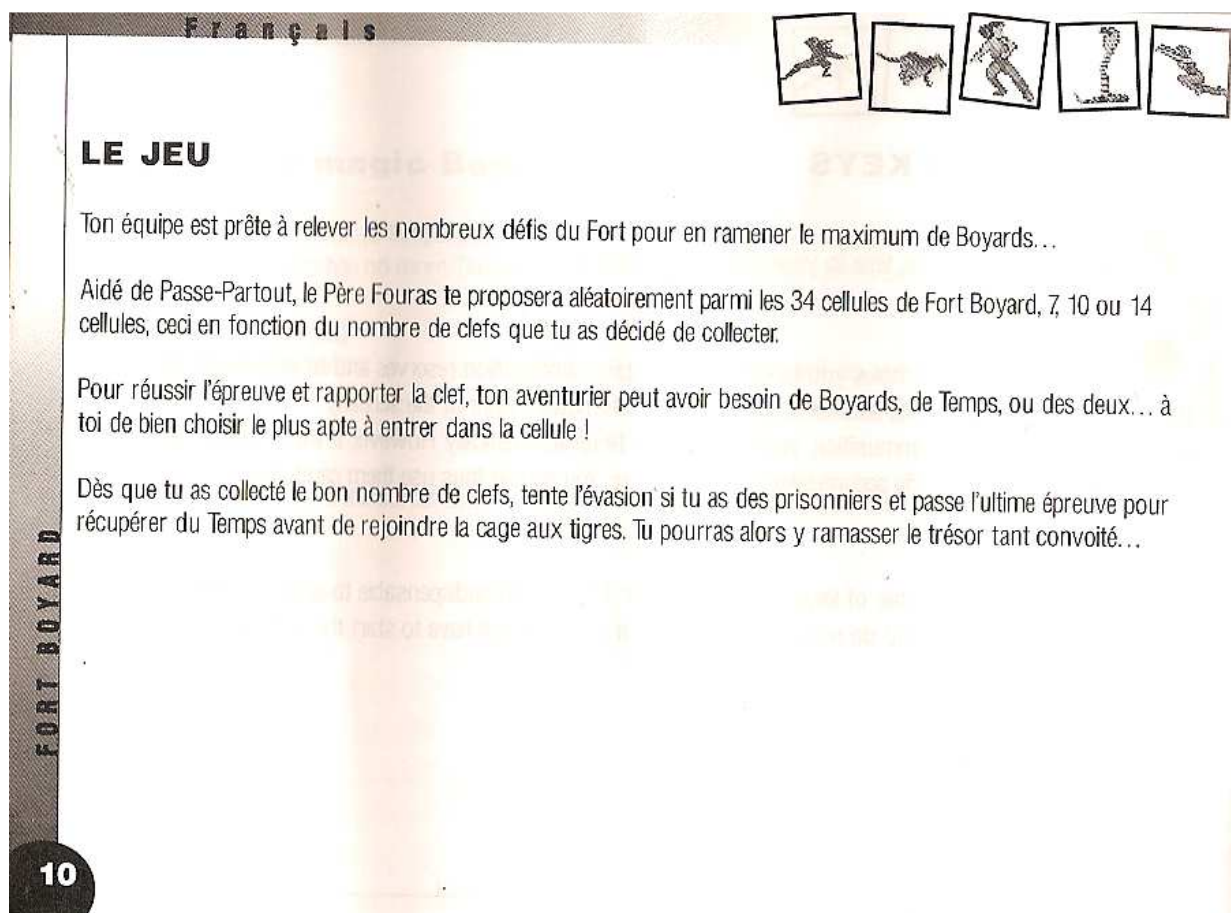
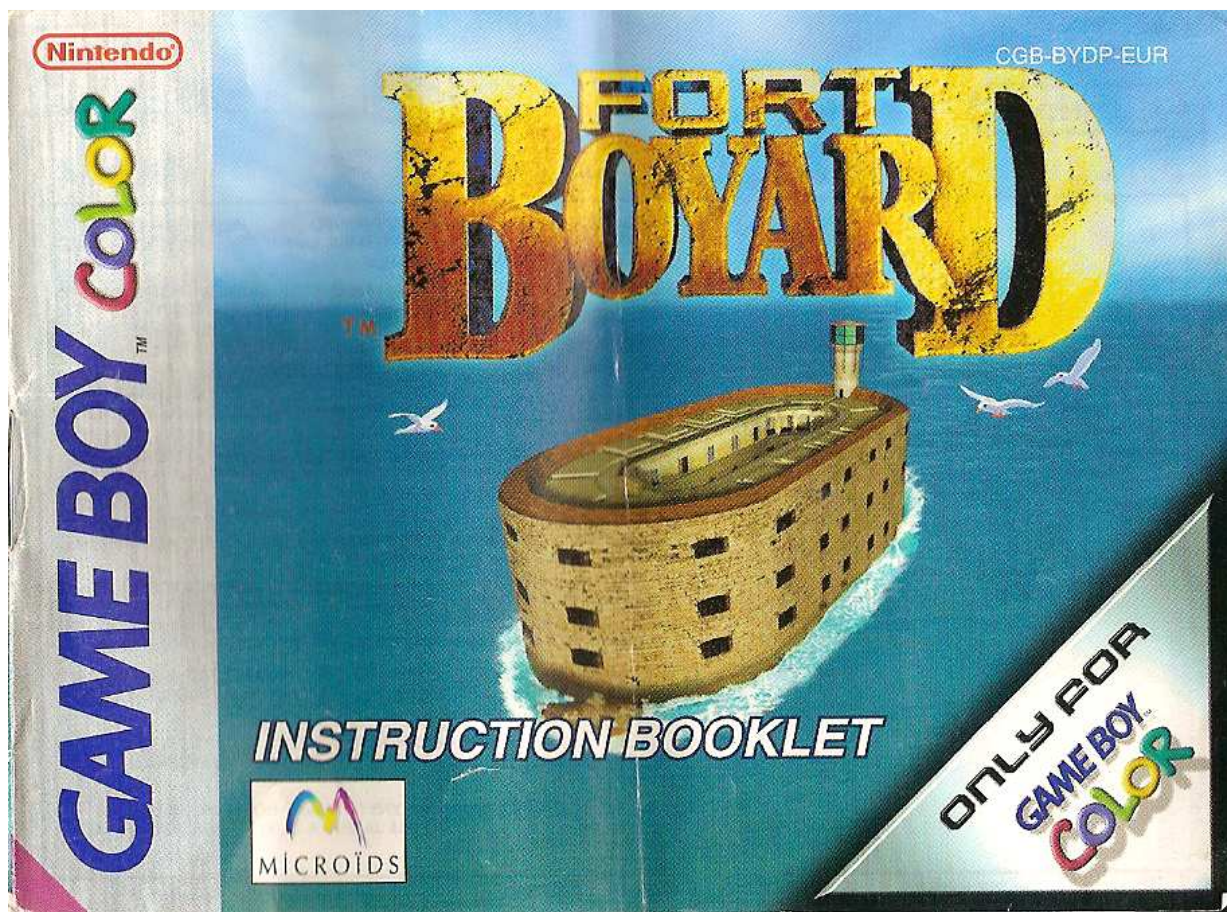
Fort Boyard, Nintendo Game Boy Color

Année 2001



Dossier et Scan www.fan-fortboyard.fr / contact@fan-fortboyard.fr







Remarque :

Note bien le code qui t'est donné à chaque fin de cellule ; il te permettra de reprendre ultérieurement une partie en cours.

Pour reprendre une partie en cours, sélectionne CODE dans le menu principal puis entre le code en te déplaçant à l'aide des boutons directionnels. Confirme avec le bouton START ou appuie sur le bouton SELECT pour revenir au menu principal.



COMMANDES DE JEU

Navigation dans les menus :

Effectuer une sélection	Boutons directionnels
Confirmer une sélection	Bouton START
Revenir au menu principal	Bouton SELECT
Faire une pause dans le jeu	Bouton START
Déplacement	Manette Multidirectionnelle
S'accroupir	Flèche du bas
Ramper	Flèche droite ou gauche quand l'aventurier est accroupi
Sauter en hauteur	Flèche du haut quand l'aventurier est debout, à l'arrêt
S'accrocher en hauteur	Flèche du haut + Bouton A enfoncé
Déplacement accroché	Manette Multidirectionnelle + Bouton A enfoncé
Lâcher prise (plafond/corniche)	Relâcher le Bouton A
Petit pas	Bouton A quand l'aventurier est debout, à l'arrêt
Courir	Flèche gauche ou droite quand l'aventurier marche déjà
Saut en longueur	Bouton A quand l'aventurier marche ou court (plus l'aventurier a d'élan et de vitesse, plus il saute loin)



S'accrocher à une corniche	Bouton A enfoncé quand l'aventurier est en saut
Ramasser un Bonus, une Clef	Toucher le Bonus, la Clef (Il est parfois nécessaire de sauter pour l'atteindre)
Utiliser une échelle	Flèche du haut pour monter, flèche du bas pour descendre (dans la zone de l'échelle)
Actionner un levier	Bouton B (dans la zone du levier)
Sortir par une porte	Bouton B (dans la zone de la porte)

Remarque : l'aventurier se met automatiquement de dos quand il est debout et arrêté dans une zone active du terrain.



Tirer des Boyards magiques

Tu peux tirer des Boyards magiques pour endormir momentanément les monstres que tu rencontreras, ceci pour éviter qu'ils ne te volent tes points de Temps. Si un de tes aventuriers n'a plus de Temps en réserve, il rejoindra les geôles de Laboule (prison).

Tirer en mouvement (tir droit)

Bouton B

Tirer debout, à l'arrêt

Bouton B enfoncé pour viser, flèche du haut et du bas pour déplacer la mire, Bouton B relâché pour lancer le Boyard.

Remarque : le tir est impossible si l'aventurier est accroché ou n'a plus de Boyard.



BONUS ET CLEFS



Le " bonus Temps " remet du temps dans la réserve de ton aventurier



Le " bonus boyard " te permettra de remplir la réserve de munitions de ton aventurier et d'augmenter le nombre de Boyard à son compteur (le compteur se situe en bas à droite de ton écran)

Attention, si tu tires toutes tes munitions, ta réserve se remplira automatiquement, mais en puisant dans les Boyards déjà amassés pour le Trésor... utilises-les donc avec intelligence !



Les clefs dont tu choisis le nombre à collecter (7, 10 ou 14) sont indispensables pour ouvrir la salle du trésor. Il n'y en a qu'une par cellule. Tant que tu n'as pas ramassé la clef, tu dois recommencer la cellule pour passer à la suivante

