

THE  
LEGEND  
OF THE  
LOST CITY



NES-8D-FRA

*LIVRET  
D'INSTRUCTIONS*







## THE LEGEND<sup>OF</sup> THE LOST CITY

1 joueur

---

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu DIGGER parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

**MB**  
JEUX

# IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veuillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs; remplacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.
- Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veuillez à bien laisser l'interrupteur sur "off". Insérez le jeu DIGGER comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System™. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "on".





# COMMENT TOUT A COMMENCE?

---

Faites connaissance avec Digger T. Rock, un brave mineur qui ose creuser là où personne n'a été auparavant! Il est toujours à la recherche de fabuleux trésors enfouis au plus profond de la terre. Il rêve de découvrir une cité enterrée pleine de merveilleuses richesses et d'objets anciens.

Ce matin, au fond d'une cave froide et glissante, Digger trébuche contre une pancarte lui indiquant la direction à suivre pour atteindre la cité perdue au centre de la terre. Quelle découverte! Le rêve de Digger est-il en train de se réaliser? Ce sera la plus grande fouille de tous les temps! Mais...

La pancarte n'est-elle qu'une plaisanterie? La cité existe-t-elle? Digger peut-il réellement creuser aussi profond?

Tant de questions! Tant de coups de pelle à donner! Et les cavernes doivent être pleines de dangers inconnus. Après réflexion, Digger décide de se mettre à l'ouvrage.

Pour Digger et vous, l'aventure ne fait que commencer! Pouvez-vous aider Digger à retrouver cette mystérieuse cité perdue? Quels secrets allez-vous découvrir? Quels dangers devrez-vous affronter?

Creusez avec Digger mais n'oubliez pas de retourner toutes les pierres se trouvant sur votre passage.

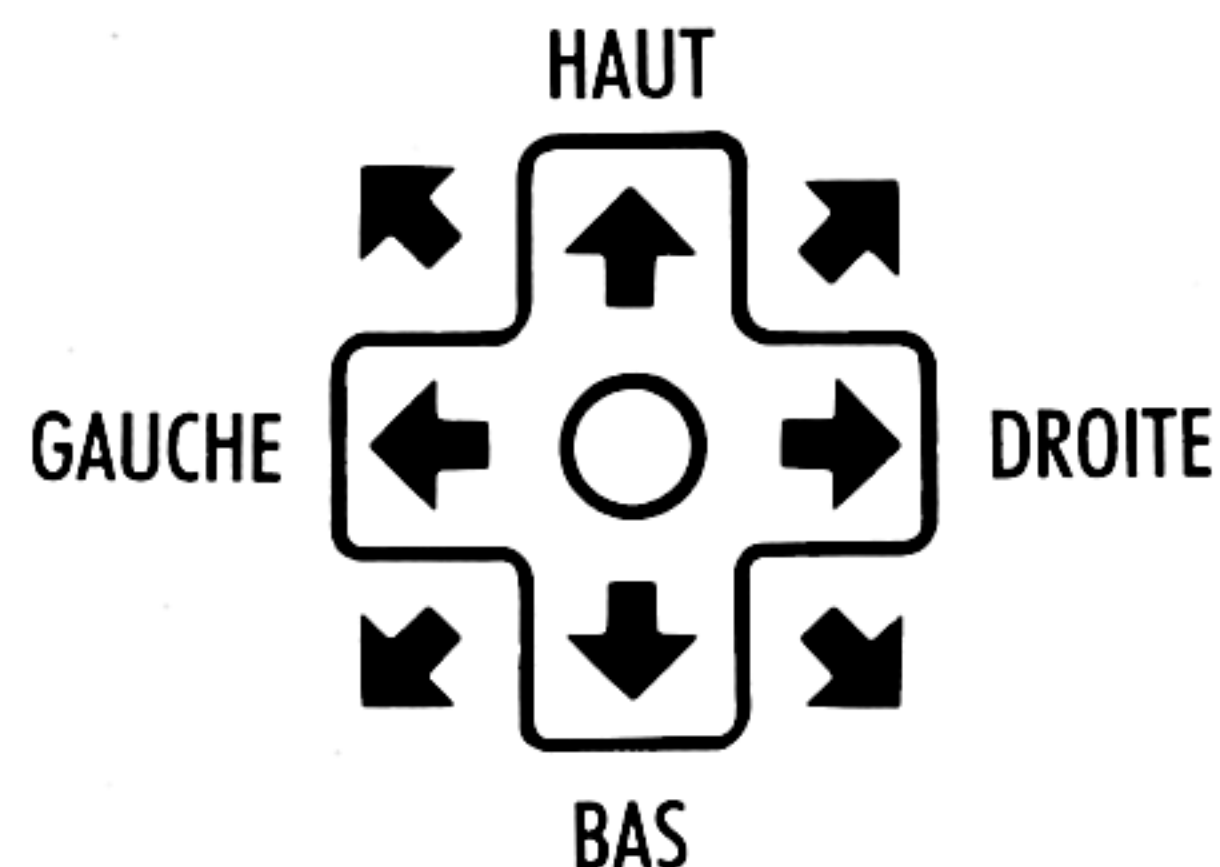
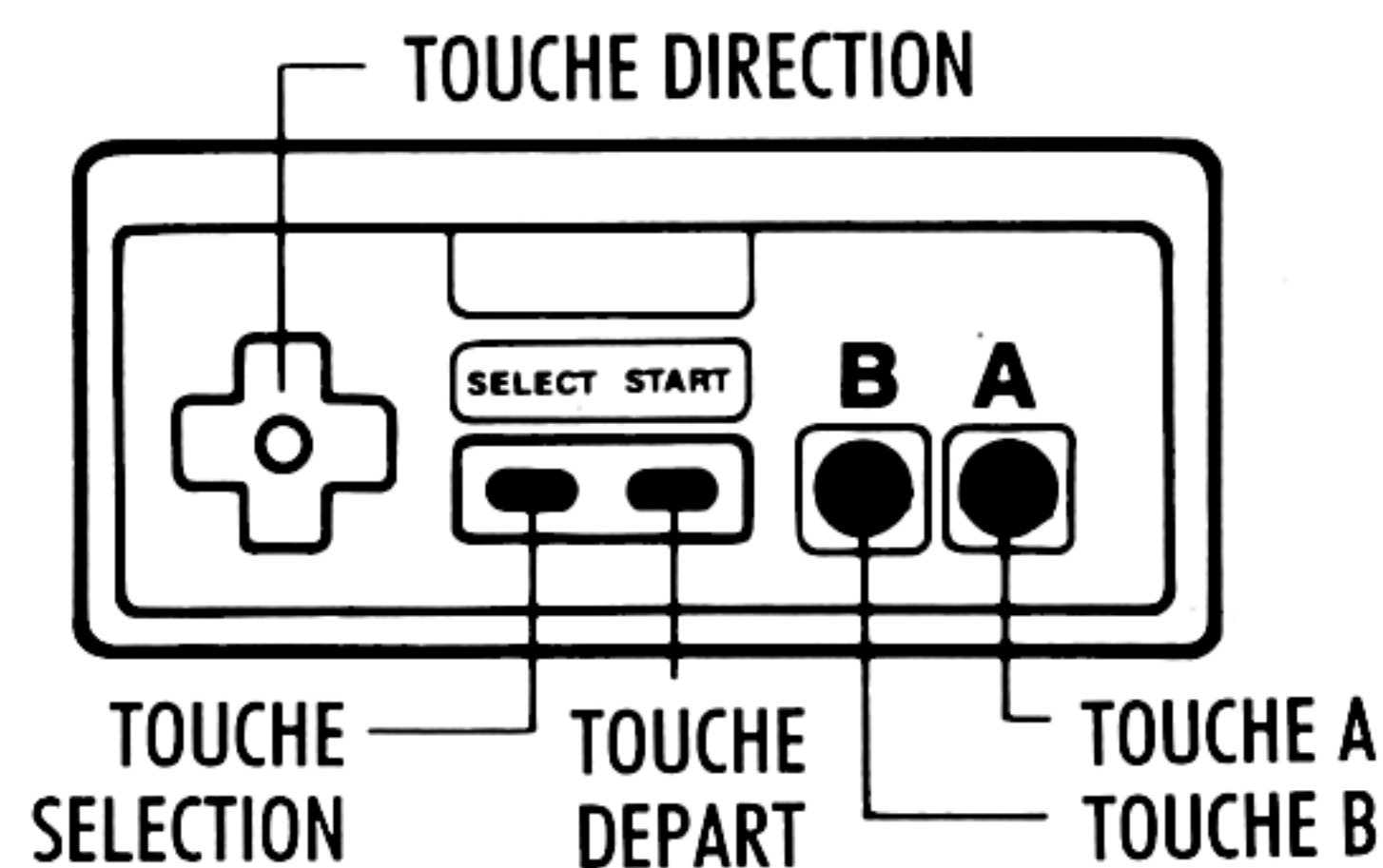


# UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

---

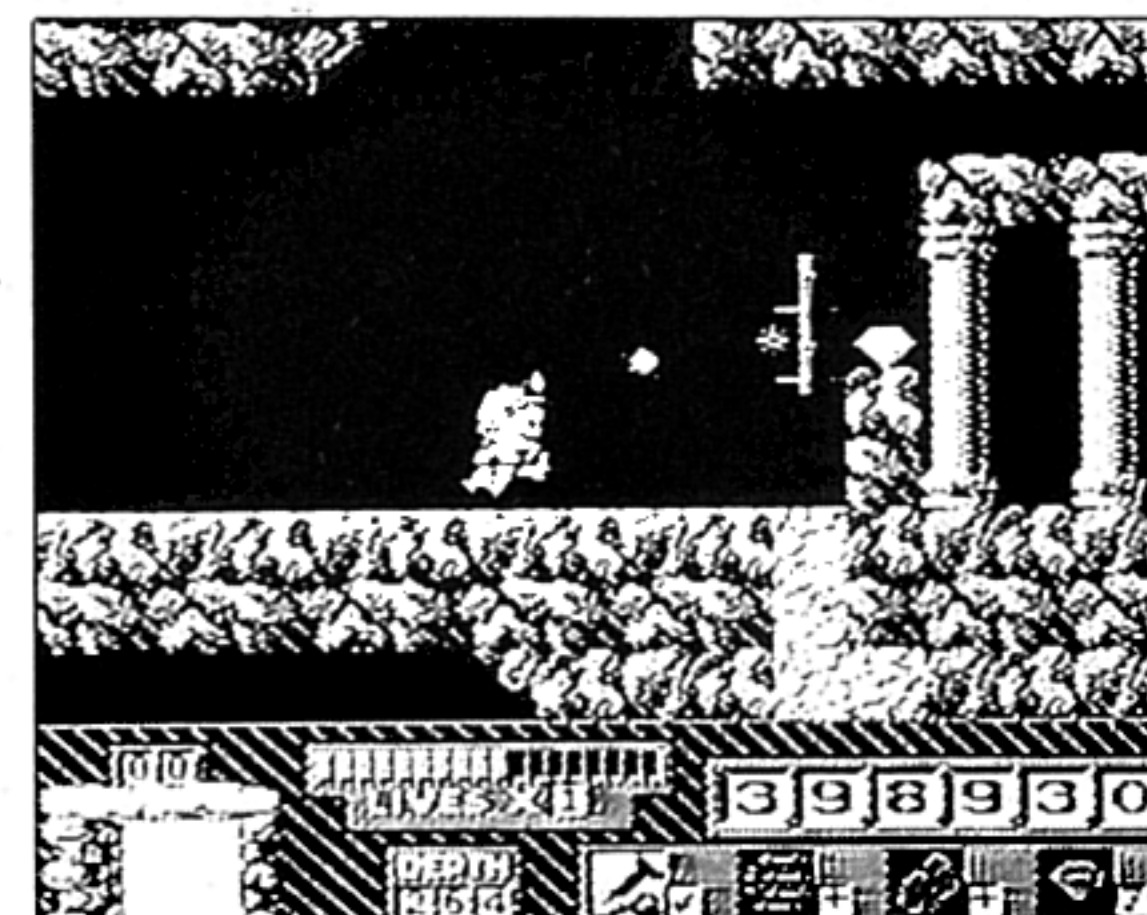
L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

- Pour vous déplacer, creuser ou grimper, appuyez sur la **TOUCHE DIRECTION**, comme indiqué ci-après.
- Pour sauter, appuyez sur la **TOUCHE A**.
- Pour sélectionner du matériel, appuyez sur la **TOUCHE SELECTION**.
- Pour lancer ou utiliser le matériel sélectionné, appuyez sur la **TOUCHE B**.
- Pour marquer une pause, appuyez sur la **TOUCHE DEPART**.
- Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la **TOUCHE DEPART**.



# L'ECRAN

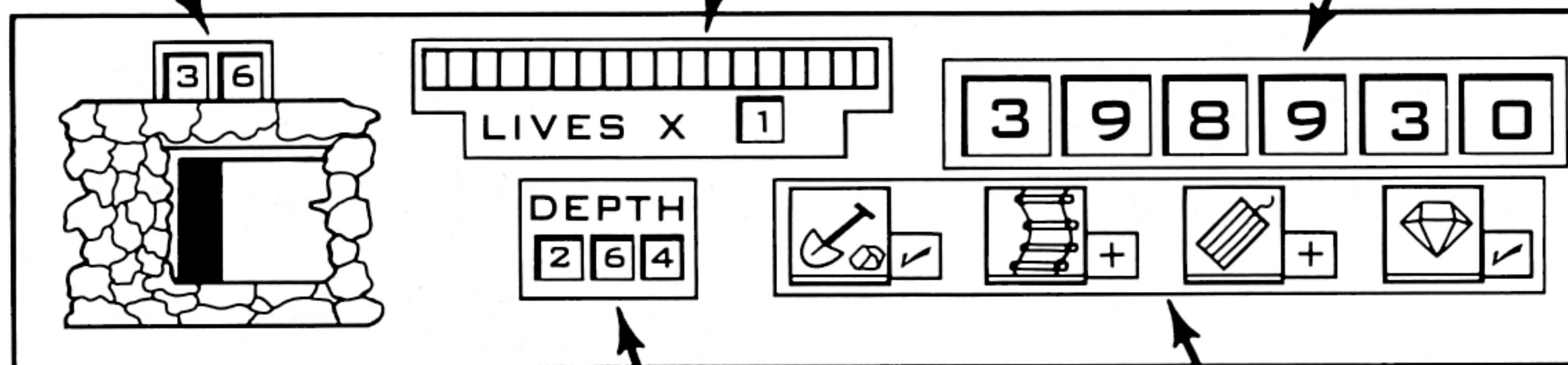
Le tableau au bas de l'écran de jeu montre les informations suivantes :



**LE COMPTEUR INDIQUE LE NOMBRE DE SECONDES RESTANT AVANT QUE LA PORTE DE LA CAVERNE NE SE REFERME**

**ENERGIE ET NOMBRE DE VIES DONT VOUS DISPOSEZ**

**VOTRE SCORE**



**NOMBRE DE METRES AU DESSOUS DU NIVEAU DE LA TERRE**

**VOTRE MATERIEL :**  
PELLE/PIERRES, ECHELLE DE CORDE, BATON DE DYNAMITE ET BIJOUX  
LE GRAPHIQUE INDIQUE LE NOMBRE DE PIECES QUE VOUS AVEZ RASSEMBLEES ET PERMET DE SELECTIONNER LE MATERIEL DONT VOUS AVEZ BESOIN



# LA GRANDE FOUILLE

---

## DEPLACEMENT

Pour atteindre la cité perdue, vous devez creuser et traverser de nombreuses cavernes toutes aussi dangereuses les unes que les autres. Il y a cependant 2 éléments que vous trouverez toujours dans chaque caverne : un pilier secret, et une porte de sortie donnant sur un tunnel d'accès à la caverne suivante.

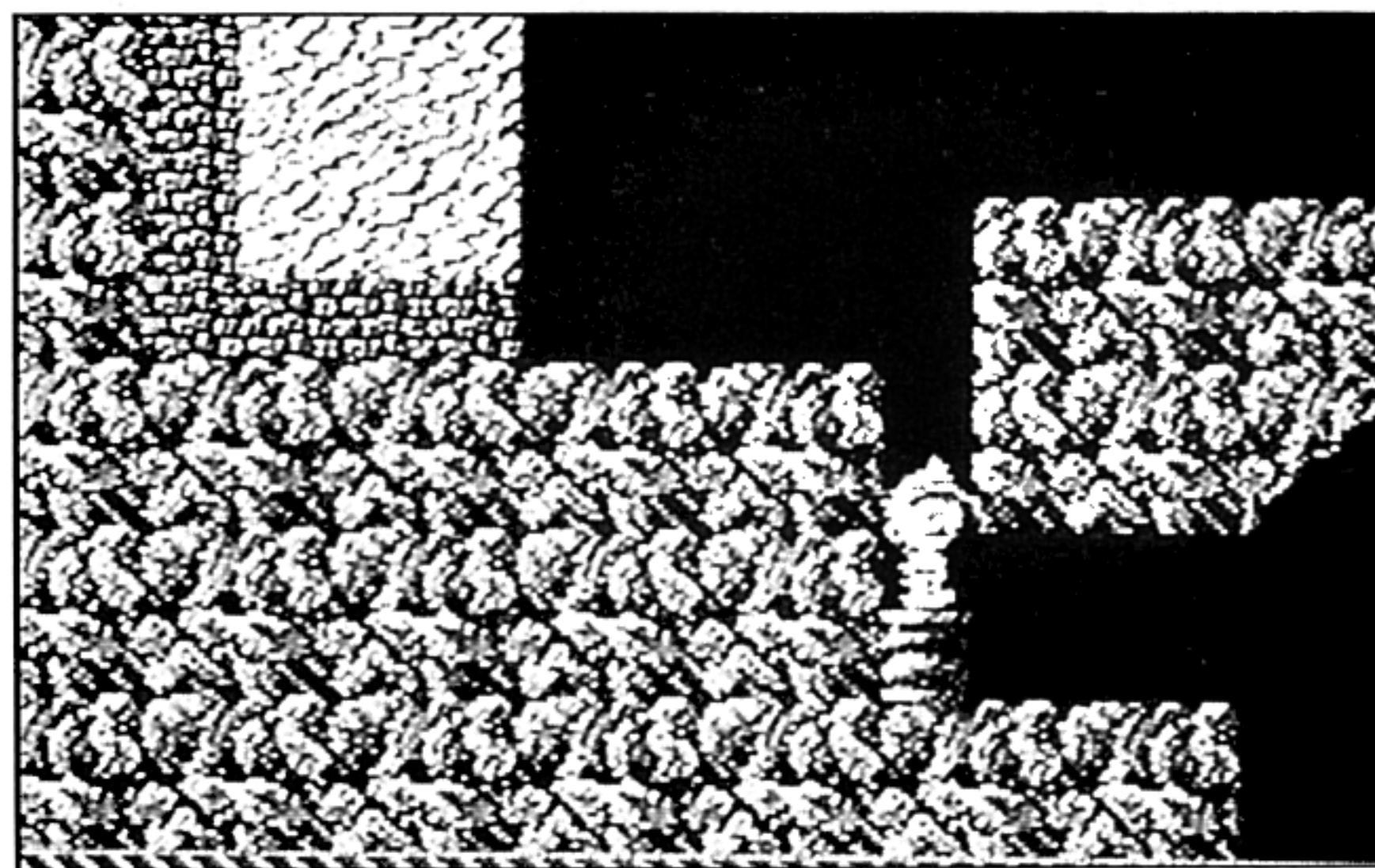
Dans chaque caverne, vous devez :

1. Trouver puis pousser le pilier secret ; la porte de sortie s'ouvrira alors automatiquement pendant 60 secondes.
2. Sortir au plus vite de la caverne avant que la porte ne se referme.

Le compteur au bas de l'écran indique le nombre de secondes restant avant que la porte ne se referme. Une fois qu'il atteint 0, la porte de sortie se ferme.

Si vous n'avez pas eu le temps de franchir la porte, vous devez retourner jusqu'au pilier et le pousser une nouvelle fois. La porte s'ouvrira à nouveau pendant 60 secondes. Recommencez aussi souvent que nécessaire jusqu'à ce que vous parveniez à franchir la porte.

La première caverne que vous trouverez sur votre parcours va vous enseigner les principes de jeu que vous devrez appliquer chaque fois que vous vous trouverez dans une caverne.



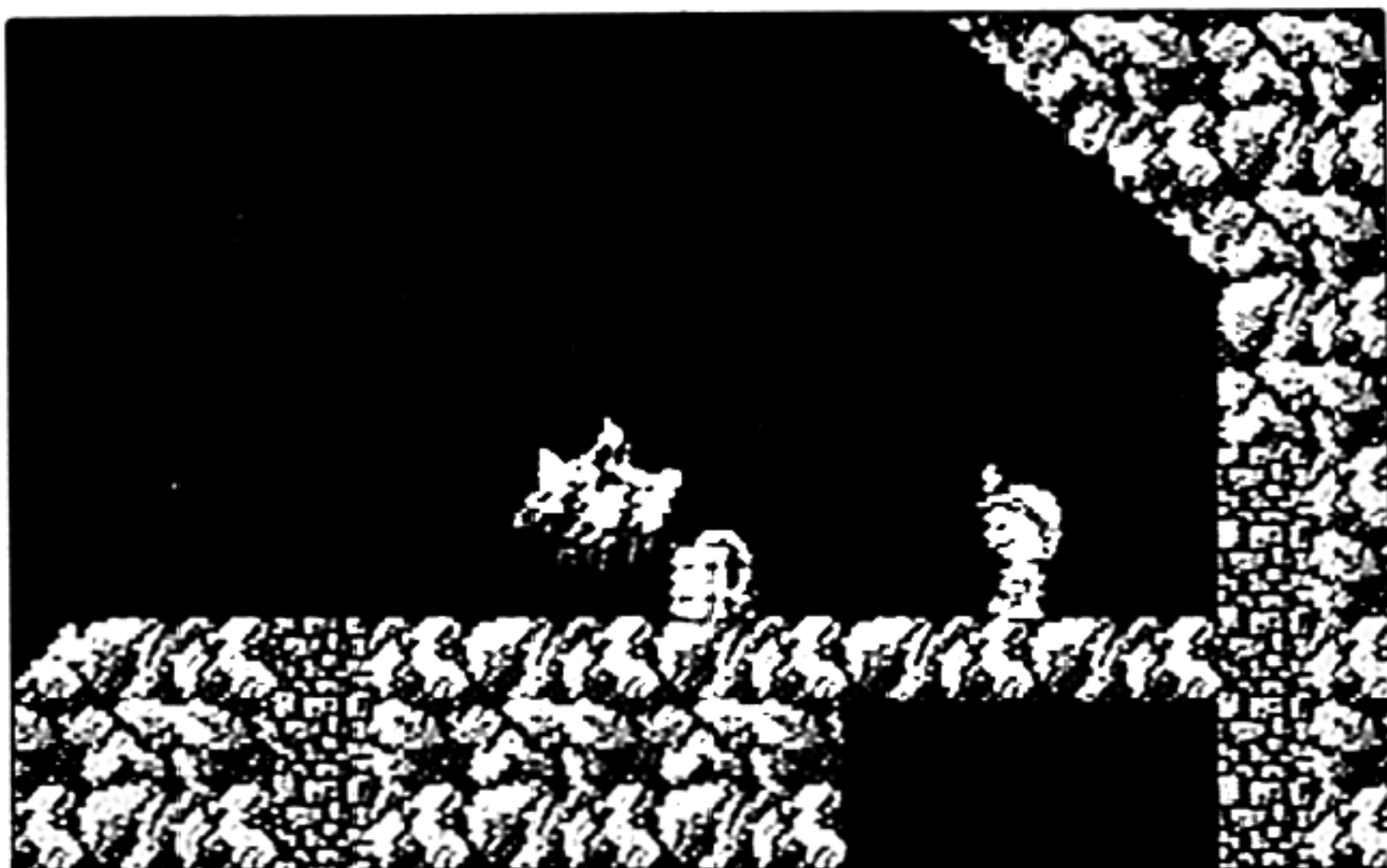
**Poussez le pilier pour ouvrir la porte de sortie et franchissez-la au plus vite.**



## VOS ENNEMIS

---

Une armée d'ennemis vous attend dans chaque caverne pour contrecarrer vos recherches. Pour les éliminer, vous devrez faire preuve d'habileté et quelquefois même utiliser des armes.



**Ne prenez pas ce vampire pour un morceau de granite. Si vous ne pouvez le vaincre avec des pierres, n'hésitez pas à utiliser un bâton de dynamite.**



## VOS VIES

---

Lorsque vous commencez le jeu, vous avez droit à 3 vies. Vous perdez une vie lorsque vous n'avez plus assez d'énergie. Votre énergie baisse lorsque vos ennemis vous touchent lors d'une attaque, lorsque vous êtes touchés par une chute de pierres ou l'explosion d'un bâton de dynamite, ou encore, lorsque vous tombez dans un gouffre.

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies, vous devez recommencer le jeu.

## VOTRE SCORE

---

Vous marquez des points en éliminant vos ennemis, en rassemblant du matériel et en collectionnant des "champignons magiques". Si vous parvenez à quitter une caverne avant les 60 secondes qui vous sont accordées, vous marquez des points pour chaque seconde inutilisée.

La plupart des cavernes ont des passages secrets — tunnels qui permettent de se déplacer rapidement d'un endroit à un autre de la caverne. Chaque fois que vous utilisez un passage secret, vous marquez des points supplémentaires.

**Essayez aussi de gagner des points et des vies supplémentaires dans les salles de la "chance"!  
(voir page 26).**



## LE MATERIEL

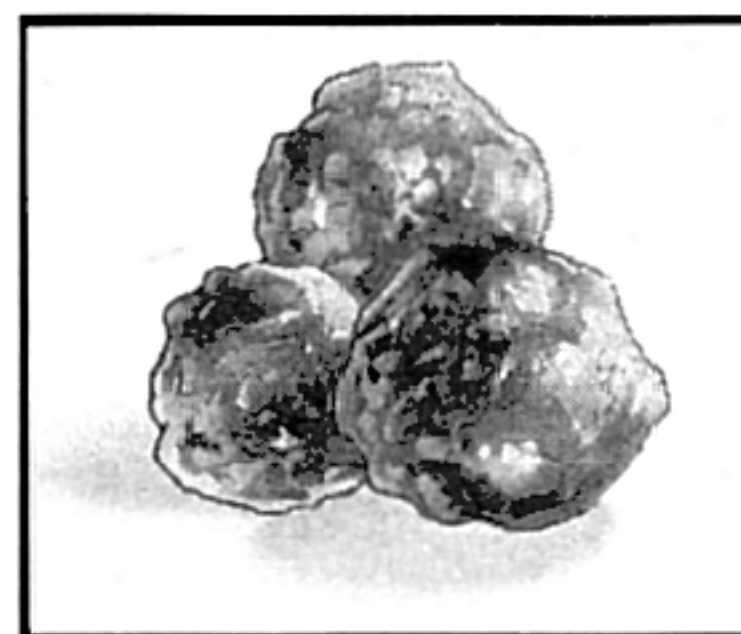
Le matériel — pelle/pierres, échelle de corde, bâton de dynamite et bijoux — est représenté graphiquement au bas de l'écran de jeu. Le nombre inscrit à côté de chaque pièce indique le nombre de pièces que vous avez. Si ce nombre est supérieur à 9, un + apparaîtra (ou un "✓" signifiant quantité illimitée).

Pour rassembler du matériel, il suffit de se positionner sur la case montrant une pièce. Cherchez soigneusement ces éléments chaque fois que vous jouez, il ne se trouvent pas toujours aux mêmes endroits.

Pour utiliser une pièce, appuyez sur la TOUCHE SELECTION et positionnez-vous sur la case représentant graphiquement l'élément concerné (au bas de l'écran), puis appuyez sur la TOUCHE B.

Vous pouvez aussi échanger des bijoux contre du matériel (voir page 25).

## La pelle / les pierres



Vous êtes toujours en possession de votre pelle pour vous défendre contre les ennemis ou les objets qui s'approchent de vous. Pour atteindre des ennemis qui se trouvent un peu loin, vous devez

trouver des pierres, ce en creusant des murs se trouvant juste au dessus de vous.

A moins de sélectionner une pièce de matériel différente, la case, représentant graphiquement la pelle et les pierres (au bas de l'écran), est toujours en surbrillance.

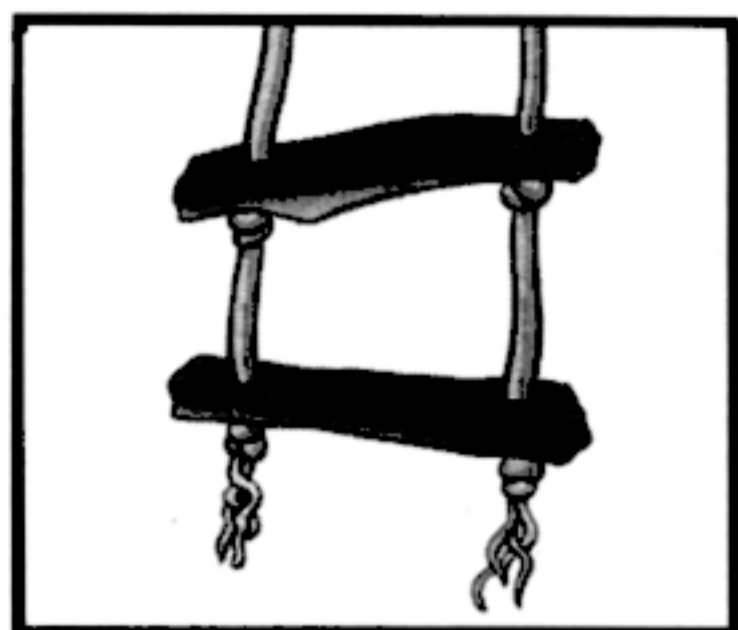
Appuyez simplement sur la TOUCHE B, pour utiliser la pelle.





## **L'échelle de corde**

---



Pour faire une échelle de corde, sélectionnez la case représentant graphiquement l'échelle (au bas de l'écran), placez-vous au bord d'une falaise et appuyez sur la **TOUCHE B**.

Vous pouvez descendre en juxtaposant plusieurs échelles à la suite les unes des autres, ce en appuyant sur la **TOUCHE B** chaque fois que vous arrivez au bas de l'échelle que vous êtes en train de descendre.

## **Le bâton de dynamite**

---



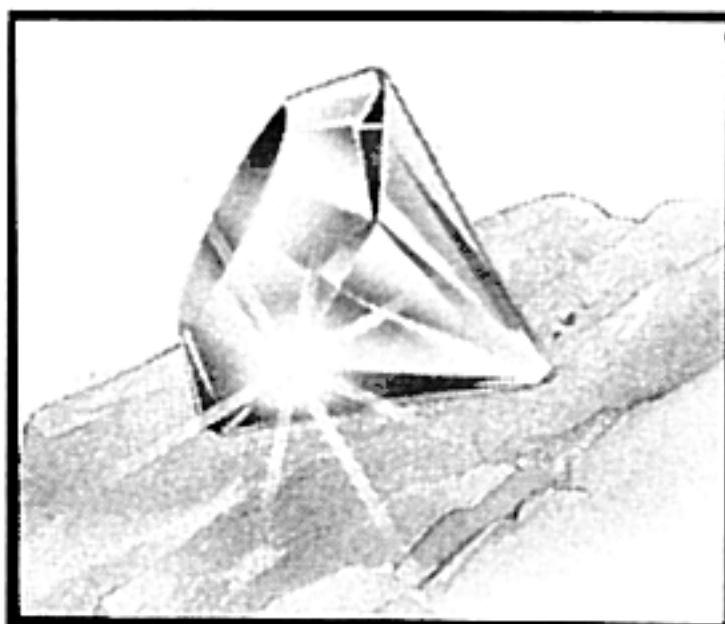
Il est parfois nécessaire d'utiliser un bâton de dynamite pour éliminer les ennemis les plus résistants et les obstacles. Pour faire exploser un bâton de dynamite, sélectionnez la case représentant graphiquement l'explosif (au bas de l'écran),

appuyez sur la **TOUCHE B** et courez vous mettre à l'abri ou donnez un coup de pied dans le bâton (en appuyant sur la **TOUCHE B**) avant qu'il n'explose. Sinon, vous risquez de perdre beaucoup d'énergie !



## Les Bijoux

---



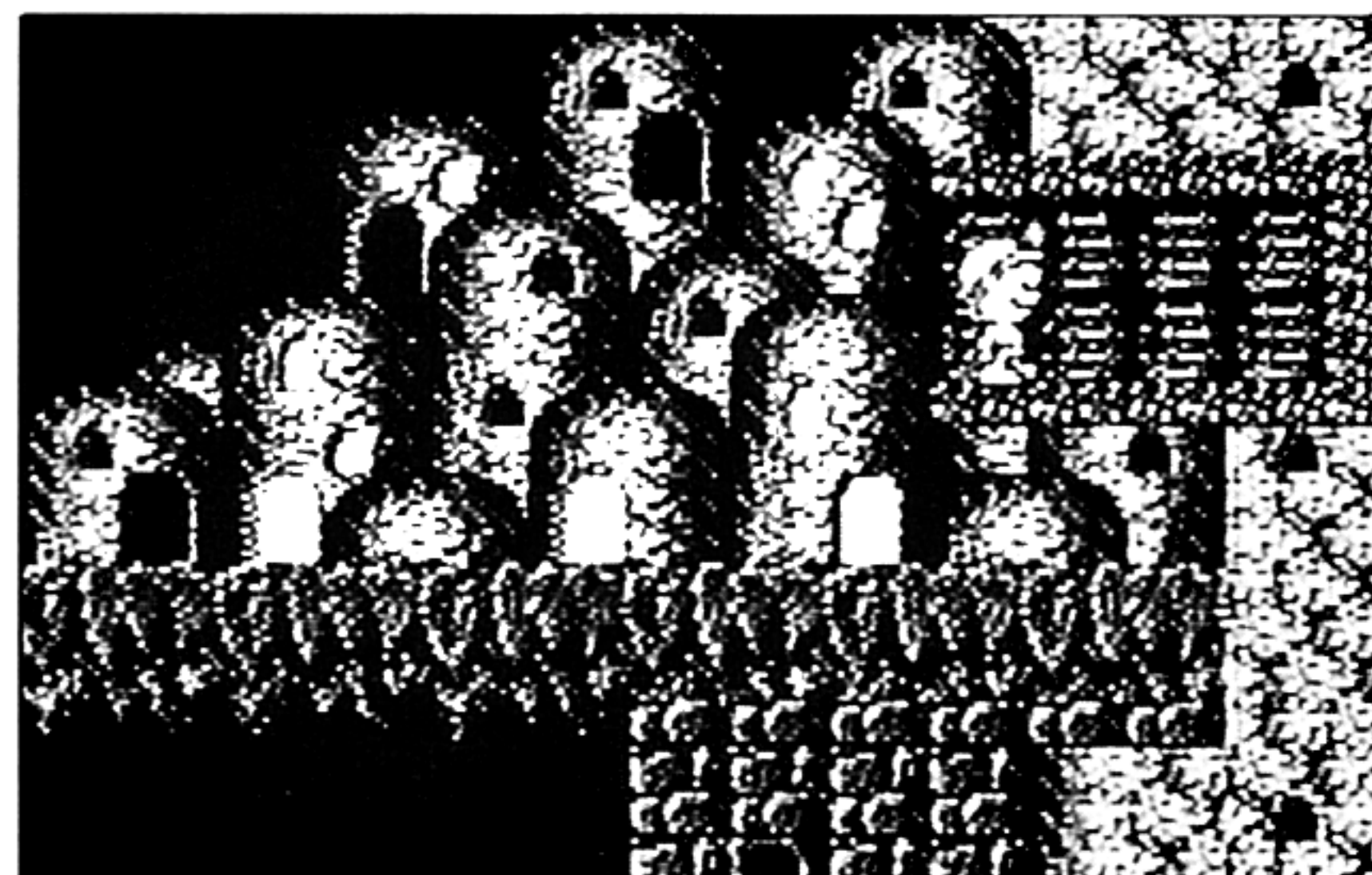
Dans certaines cavernes, il y a des repaires où vous pouvez échanger des bijoux contre du matériel. Un bijou vous permet d'obtenir soit 8 bâtons de dynamite, soit 8 échelles de corde, soit 26 pierres.

Encore vous reste-t-il à trouver les magasins d'échange bien cachés dans ces villes repaires ! Pour pénétrer dans un repaire, vous devez grimper le long des murs et entrer par la fenêtre. Cherchez l'entrée cachée. Une fois que vous l'avez trouvée, entrez donc !

Pour effectuer votre échange, sélectionnez la case représentant graphiquement les bijoux (au bas de l'écran), et appuyez sur la TOUCHE B.

Dans chaque magasin d'échange, vous ne pouvez échanger qu'un seul bijou. Cependant, vous pouvez quitter puis retourner dans un même magasin plusieurs fois de suite.

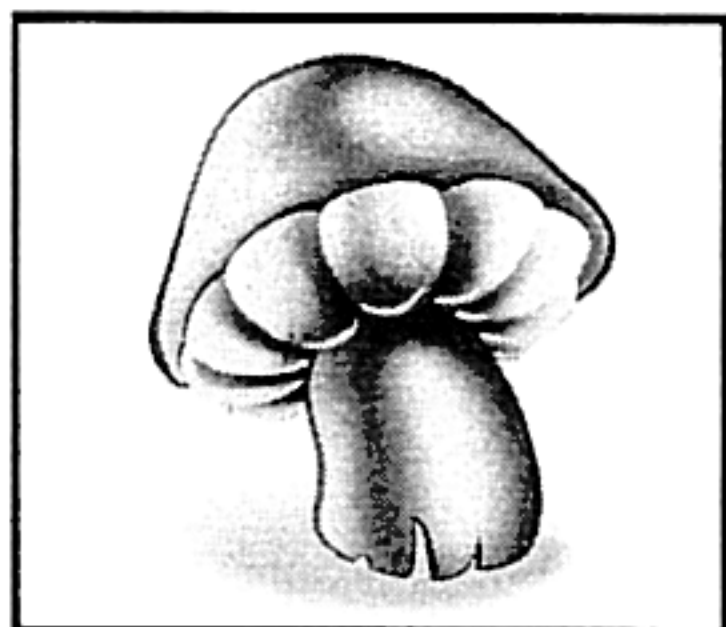
Une fois que vous avez amassé suffisamment de matériel (ou si vous ne voulez pas faire d'échange), quittez le magasin et le repaire.



**Dans ce magasin, vous obtiendrez 8 échelles de corde contre un bijou.**



## LES CHAMPIGNONS MAGIQUES



Ces produits de grande valeur n'apparaissent pas sur le tableau au bas de l'écran. Vous devez les utiliser juste après les avoir ramassés : ils ne peuvent pas être mis de côté.

Tout comme les pierres, les champignons magiques se

récoltent en creusant des murs se trouvant juste au dessus de vous. Lorsqu'un champignon magique tombe à vos pieds, donnez un coup de pied dans le champignon puis rattrapez-le. Vous deviendrez rose à l'écran pendant quelques secondes et serez alors invincible ! Vous pourrez donner des coups de pied dans des colonnes, des blocs de pierres et autres obstacles.

Les champignons magiques vous permettent aussi d'augmenter votre énergie.



## LES SALLES DE LA "CHANCE"

Ces salles se trouvent entre les cavernes. Collectez-y les coffres à trésor rapidement et gagnez des points supplémentaires, mais attention aux chutes de pierres.

Si vous parvenez à rassembler les 8 coffres à trésor pendant le temps qui vous est alloué, il vous sera accordé une vie supplémentaire.

Si vous quittez une caverne avec au moins 40 secondes inutilisées, vous pourrez pénétrer dans la salle de la "super chance" qui contient 2 coffres à trésor supplémentaires.





## LE GAGNANT

Franchissez la dernière porte de la caverne la plus profonde et vous serez déclaré grand gagnant!

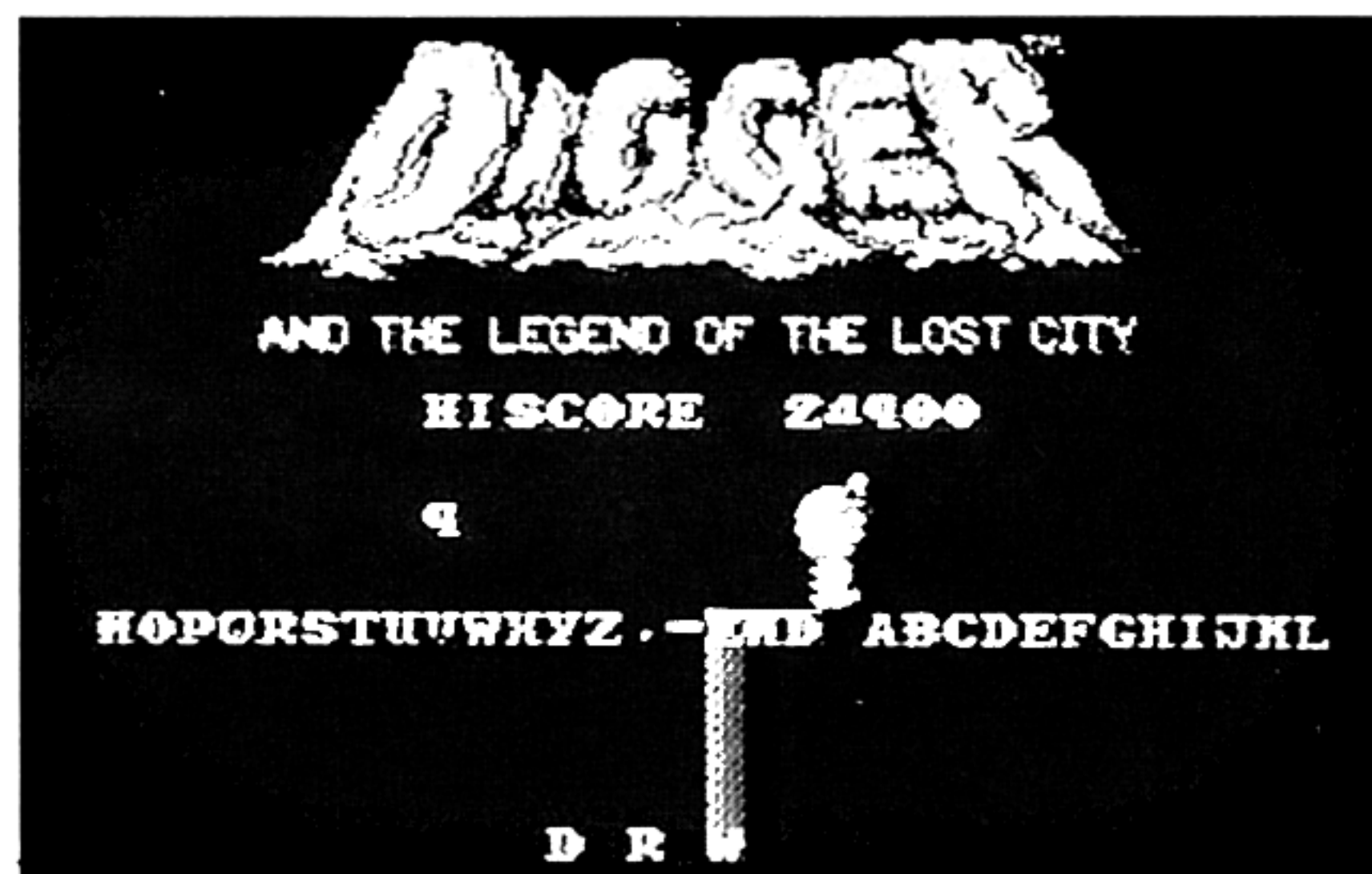


## L'ECRAN DES GRANDS CHAMPIONS

Si votre score est suffisamment élevé, vous pouvez être sacré Grand Champion. Pour afficher votre nom sur l'écran des Grands Champions, vous devez le saisir.

Utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE) pour choisir chaque lettre. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre (vous pouvez sélectionner un maximum de 3 lettres). Pour effacer une lettre sélectionnée, appuyez sur la TOUCHE B.

Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres, et appuyez sur la TOUCHE A.





## **3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO**

### **à utiliser avec le Nintendo Entertainment System**

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE: 3 MOIS à compter de la date d'achat. PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à:

MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants: détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires: prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

## **BON DE GARANTIE**

Date d'achat . . . . .

Votre nom et adresse . . . . .

. . . . .

Nom et adresse du magasin . . . . .

. . . . .

Cachet du magasin . . . . .

. . . . .





## **A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR**

**Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.**



## **SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS**

(France) appelez le 79 96 48 48

(Belgique) appelez le 02/522 2020

## **VRAGEN OVER HET SPEL?**

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.

(België) 02/522 2020



Printed in Japan

Imprimé au Japon

©1990 Milton Bradley