

# Aztec Adventure™



SEGA

## Instructions de chargement:

### Mise en marche

1. Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).
2. Installez la cartouche Aztec Adventure™ dans la console (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.
3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OFF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

### IMPORTANT:

Confirmez toujours que la console est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA.™

## L'histoire

Quelque part au fin fond des jungles de l'Amérique Centrale se trouve le Paradis Aztèque légendaire. Mais personne n'a jamais pu y aller parce que le seul chemin qui y mène traverse un terrifiant labyrinthe habité de mystérieux démons, monstres et esprits aztèques. Seul l'explorateur nonchalant et rusé Niño est suffisamment courageux pour s'aventurer dans le labyrinthe... avec une chance de s'en sortir.

Traversant les uns après les autres des paysages étranges, Nino persévère dans sa recherche du Paradis. A chaque tournant du chemin, ses ennemis essaient de lui bloquer le passage. Certains peuvent être soudoyés. D'autres doivent être abattus. Et à la fin de chaque étape, il doit affronter le chef Démon du lieu. Niño doit vaincre le Démon pour pouvoir ouvrir la porte de l'étape suivante, de façon à pouvoir poursuivre sa quête.

A quoi ressemble le Paradis? Il n'y a qu'une seule façon de le savoir.

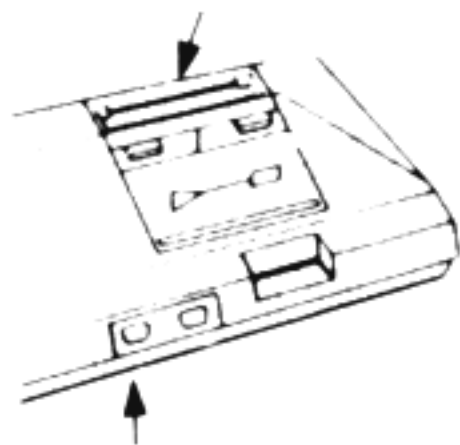
## Les étapes

L'aventure de Niño est longue et semée de dangers. Il va devoir traverser dix étapes, chacune présentant une partie différente du labyrinthe. Chaque section est gardée par son propre Démon.

Au bout du labyrinthe se trouve la région connue sous le nom de "Ombres des Fantômes"... une terre de brumes où tous les démons sont rassemblés. C'est un endroit effrayant, et il ne sera pas facile pour Niño de le traverser. Mais s'il y arrive, les portes du Paradis vont enfin s'ouvrir devant lui.

| Etapes | Région                 |
|--------|------------------------|
| 1      | Forêt                  |
| 2      | Voie d'eau souterraine |
| 3      | Désert                 |
| 4      | Marais                 |
| 5      | Ruines                 |
| 6      | Désert                 |
| 7      | Voie d'eau souterraine |
| 8      | Ruines                 |
| 9      | Forêt                  |
| 10     | Marais                 |
| 11     | Ombres des Fantômes    |

Insérez la cartouche Mega.



Insérez le bloc de commande

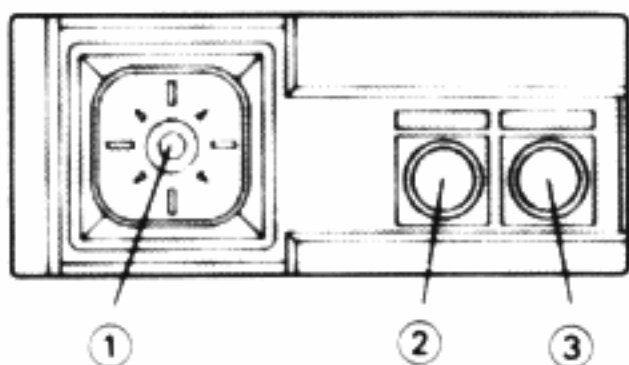
## Le but du jeu

Niño commence la partie avec trois vies. Son compteur de vie, en haut et au centre de l'écran, devient complètement rouge quand sa force vitale est à pleine puissance. Si le compteur devient complètement blanc, vous perdez une vie.

La partie est finie quand vous arrivez au Paradis ou que vous avez perdu votre dernière vie. Votre score et le nombre d'étapes que vous avez franchies s'affichent sur l'écran à la fin de la partie.

## La prise de commande

- ① Touche de direction
- ② Touche 1
- ③ Touche 2



## Touche de direction (Touche-D)

### Touche 1

- Permet de commencer la partie.
- Permet de choisir un objet parmi ceux affichés.

### Touche 2

- Si vous n'appuyez pas sur la touche 1 pour choisir un objet, appuyez sur la touche 2 pour attaquer avec votre épée.
- Si vous appuyez sur la touche 1 pour choisir un objet, appuyez sur la touche 2 pour lancer cet objet dans la direction vers laquelle Niño fait face.

## Commencez la partie

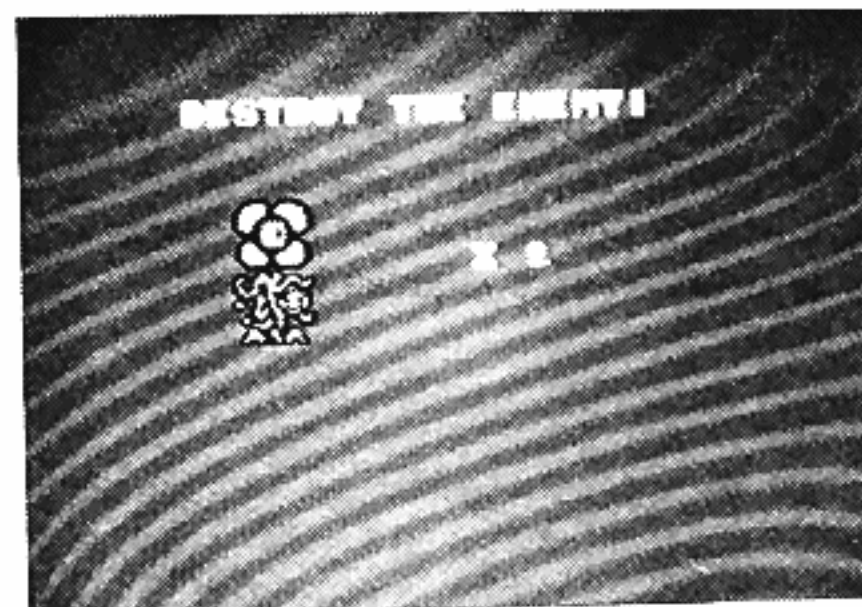
Quand vous appuyez sur la touche 1, vous voyez une image de Niño et de plusieurs de ses ennemis.

Ces ennemis peuvent devenir des alliés si vous leur donnez de l'argent. Sous le visage de chacun des ennemis, vous allez voir des sacs d'argent qui représentent la somme d'argent que vous devrez donner à cet ennemi pour qu'il devienne votre allié. Souvenez-vous de la somme que chacun des ennemis exige, et appuyez sur la touche 1 pour commencer la partie.

## Le déroulement du jeu

Au début de chaque étape, vous allez voir le numéro de l'étape et l'image du chef Démon qui règne sur cette partie du labyrinthe.

Puis, une déesse apparaît pour vous guider à l'intérieur du labyrinthe. A la fin de chacune des sections du labyrinthe se trouve un énorme Démon. Vous allez devoir vaincre ce Démon pour que la porte de l'étape suivante du labyrinthe puisse s'ouvrir.





## Les ennemis et les obstacles

De nombreux ennemis vous attendent à l'intérieur du labyrinthe. Quand vous vous trouvez près d'un ennemi, vous pouvez appuyer sur la touche 2 pour le détruire avec votre épée.

Vous allez souvent trouver votre chemin bloqué par d'étranges plantes lumineuses... des "arbres paralysants", des "fleurs sauteuses" et autres obstacles. Ces arbres et ces fleurs réduiront votre compteur de vie si vous vous faites piquer par eux... mais vous pouvez vous frayer un chemin en les brûlant si vous avez réussi à attraper une boule de feu sur votre chemin.

Votre route est également semée de dangereux esprits protecteurs, des esprits animaux et autres dangers. Tous ces êtres peuvent réduire votre compteur de vie s'ils réussissent à vous toucher. Vous pourrez les détruire avec votre épée ou d'autres armes; ou bien, vous réussirez peut-être à les esquiver. Tâchez d'avoir l'arme voulue toute prête avant de vous aventurer dans chacune des étapes.

## Comment lire l'écran

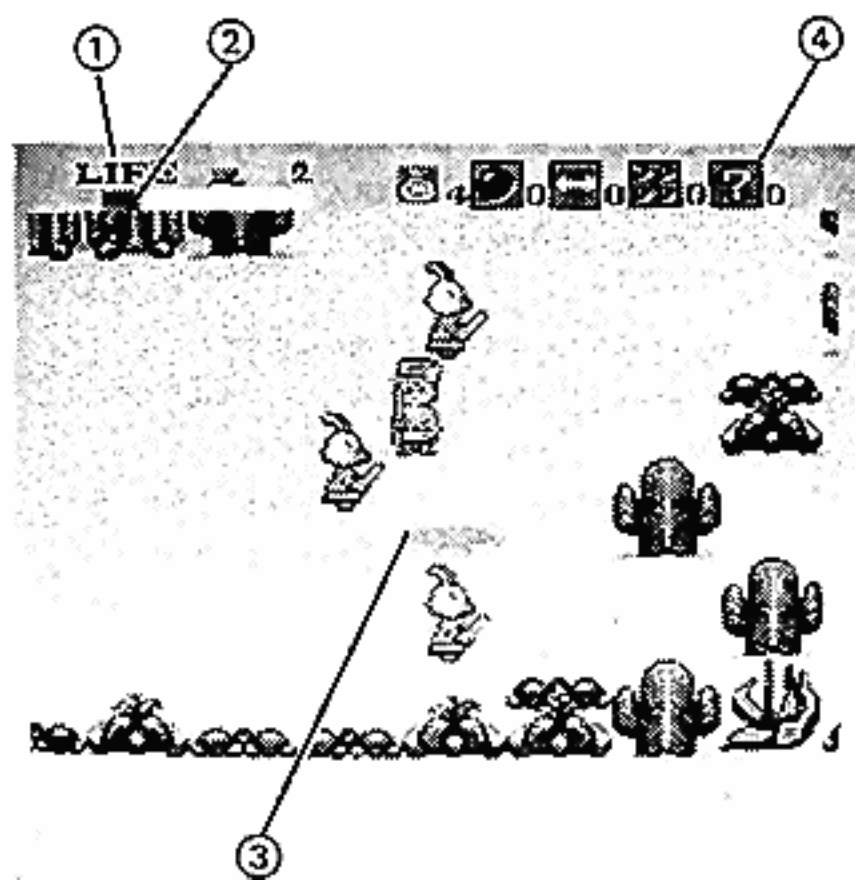
- ① Nombre de vies restantes
- ② Compteur de vie
- ③ Puits magique
- ④ Goupes d'objets

## Le compteur de vie

Le compteur de vie se trouve en haut et à gauche de l'écran. Quand il est complètement rouge, le Niño est en pleine santé. Quand il devient complètement blanc, le Niño perd une vie.

**Diminution:** Votre force vitale décroît quand vous heurtez un ennemi, un obstacle ou que vous êtes touché par une arme. Si vous tombez dans le fleuve, votre force vitale diminue également.

**Augmentation:** Un puits magique apparaît à partir de la deuxième étape. Si vous jetez un sac d'argent dans le puits, votre compteur de vie se remplit.



## Les armes

Niño commence la partie avec pour toute arme une seule épée. Quand il se trouve près d'un ennemi, vous pouvez abattre cet ennemi en appuyant sur la touche 2.

Plusieurs types d'ennemis et d'obstacles différents vont apparaître au cours de ce jeu. Vous allez devoir vous emparer de plusieurs types d'armes et apprendre à vous en servir si vous voulez parvenir au Paradis.

- Vous pourrez augmenter le nombre d'objets en votre possession en attaquant et en vainquant vos ennemis. Quand vous vainquez un ennemi, un objet apparaît. Passez au-dessus de l'objet pour le prendre; il apparaît alors sur l'affichage des objets, en haut de l'écran. Il vous arrivera parfois de trouver des objets par terre sur votre chemin. Ramassez-les en passant au-dessus.
- Les objets que possède Niño sont indiqués par un chiffre qui apparaît en haut et à droite de l'écran, à droite de l'image de l'objet. Le nombre maximal d'objets que Niño pourra posséder est de 8 pour chaque catégorie.

## Comment utiliser les armes

Sur l'affichage des objets en haut et à droite de l'écran, un cadre blanc permet de choisir l'arme que vous voulez utiliser.

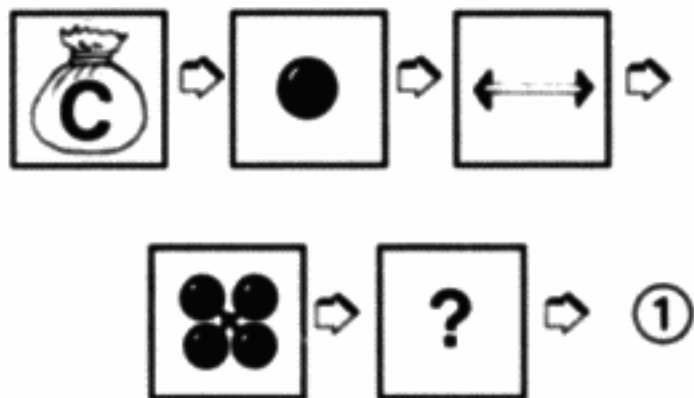
Appuyez sur la touche 1 pour que le cadre blanc encercle l'objet que vous voulez. Appuyez à nouveau sur la touche 1 pour déplacer le cadre sur la droite. (Le cadre ne s'arrêtera pas à côté d'un objet dont vous ne possédez pas une seule unité.) L'objet encadré par le cadre est celui que vous utiliserez en appuyant sur la touche 2. Si le cadre blanc n'apparaît pas, c'est l'épée que vous utiliserez en appuyant sur la touche 2.

Pour choisir l'épée, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que le cadre blanc arrive au bord extrême droit.

Pour jeter un objet dans une direction quelconque, ou pour utiliser l'épée dans cette direction,...

- utilisez la touche 1 pour choisir l'objet voulu,
- dirigez Niño dans la direction voulue,
- et appuyez sur la touche 2.

### ① Epée



## Les différents types d'objets et les façons de les utiliser

### ① Argent:

Vous pourrez parfois faire de votre ennemi un allié en lui donnant une certaine somme d'argent. Et si vous jetez de l'argent dans le puits magique, vous pourrez remplir votre compteur de vie.

①



### ② Boulet de fer:

Il vole en ligne droite. Vous pourrez abattre certains de vos ennemis en lançant le boulet de fer sur eux.

②



### ③ Lance:

Elle vole en ligne droite. Elle transpercera votre ennemi de part en part et l'abattra.

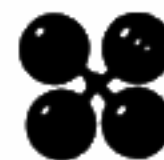
③



### ④ Boulets de fer à 4 directions:

Ils volent dans 4 directions, verticalement et horizontalement. Ils viendront à bout de certains ennemis sur lesquels un boulet de fer ordinaire serait sans effet.

④



### ⑤ Objet spécial:

Cet objet sera différent à chaque étape.

⑤



## Les différents types d'objets spéciaux

### ① Boule de feu:

Cet objet brûlera les arbres paralysants, les fleurs sauteuses et les fleurs monstrueuses.

①



## ② Bottes:

Avec elles vous pourrez marcher sur l'eau pendant un temps limité.

②



## ③ Tornade:

Elle tourbillonne dans l'air et abat certains ennemis desquels rien d'autre ne peut venir à bout.

③



## ④ Eclair:

Il vous rendra invincible pendant un temps limité.

④



## ⑤ Dynamite:

Utilisez-la pour faire sauter un mur mobile

⑤



## ⑥ Puits magique:

Si vous y jetez un sac d'argent, votre compteur de vie se remplit.

### Les objets cachés

Certains objets sont cachés dans les murs et sur le sol. Si vous frappez au bon endroit avec votre épée, l'objet apparaît.

| Etape | Objet caché                   | Comment l'utiliser | Emplacement | Nombre |
|-------|-------------------------------|--------------------|-------------|--------|
| 2     | lance                         | épée               | mur         | 2      |
| 4     | lance                         | épée               | sol         | 1      |
| 4     | boulets de fer à 4 directions | épée               | sol         | 1      |
| 5     | lance                         | épée               | mur         | 1      |
| 5     | boulets de fer à 4 directions | épée               | mur         | 1      |
| 5     | puits magique                 | dynamite           | mur         | 1      |
| 7     | lance                         | épée               | mur         | 2      |
| 7     | boulets de fer à 4 directions | épée               | mur         | 1      |
| 8     | puits magique                 | dynamite           | mur         | 1      |
| 9     | lance                         | épée               | mur         | 1      |
| 9     | boulets de fer à 4 directions | épée               | mur         | 1      |

### Un conseil:

Pour vous aider à repérer l'endroit exact où se trouve le puits magique caché à l'étape 5, jetez des objets autres que de l'argent dans sa direction. Peut-être allez-vous réussir à réveiller la Déesse courroucée qui habite dans le puits et à lui faire révéler l'endroit.

## Les personnages et leurs

Ennemis, esprits, démons et bêtes que vous allez rencontrer sur votre chemin, et points et objets que vous obtiendrez si vous les abattez:

(☆: Nom et nombre de points,  
★: Objet, ○: Traits particuliers)

### ① ☆: Papi 100

★: argent

○: avec un sac d'argent vous en ferez votre allié.

①



### ② ☆: Pupe 200

★: boulet de fer

○: avec deux sacs d'argent vous en ferez votre allié.

②



- ③ ☆: **Poh** 300  
 ★: lance  
 ○: avec quatre sacs d'argent vous en ferez votre allié.

③



- ⑥ ☆: **Chabun** 200  
 ★: lance (quelquefois)  
 ○: aucun

⑥



- ⑨ ☆: **Chankai** 200  
 ★: boulet de fer (parfois à 4 directions)  
 ○: la lance est sans effet sur lui.

⑨



- ④ ☆: **Kanego** 100  
 ★: argent  
 ○: aucun

④



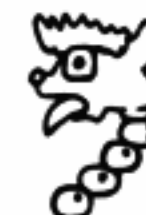
- ⑦ ☆: **Biggs** 500  
 ★: objet spécial  
 ○: vous ne pourrez l'abattre qu'avec l'épée ou un éclair.

⑦



- ⑩ ☆: **Cheemu** 300  
 ★: lance  
 ○: aucun

⑩



- ⑤ ☆: **Kanabun** 200  
 ★: lance (quelquefois)  
 ○: aucun

⑤



- ⑧ ☆: **Fukuro-tokage** 200  
 ★: boulet de fer  
 ○: aucun

⑧



- ⑪ ☆: **Tortue à cornes** 300  
 ★: lance  
 ○: vous ne pourrez l'abattre qu'avec l'épée.

⑪



(☆: Nom et nombre de points,  
★: Objet, ○: Traits particuliers)

- ⑫ ☆: **Gao-Gao** 500  
★: boulets de fer à 4 directions  
○: aucun



- ⑬ ☆: **Serpent** 200  
★: boulet de fer  
○: aucun



- ⑭ ☆: **Yunga** 500  
★: objet spécial  
○: le boulet de fer est sans effet sur lui.



## Les chefs Démons

Chaque niveau du labyrinthe est habité par un groupe de monstres différents, et chaque niveau est dirigé par un chef Démon. Vous allez devoir vaincre ce Démon avant de pouvoir passer à l'étape suivante.

(☆: Chef Démon, ★: Nombre de points, ○: Comment le détruire)

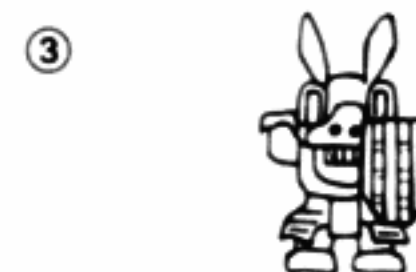
- ① ☆: **Fleur monstrueuse** (scène de forêt)  
★: 1 000  
○: épée ou boule de feu



- ② ☆: **Chauve-souris** (scène de voie d'eau souterraine)  
★: 1 000  
○: épée ou lance



- ③ ☆: **Lapin masqué** (scène de désert)  
★: 1 000  
○: épée ou tornade



- ④ ☆: **Homme d'eau** (scène de marais)  
★: 1 000  
○: épée ou lance



- ⑤ ☆: **Lion de pierre**  
★: 1 000  
○: épée ou dynamite





(☆: **Obstacles,**

★: Nombre de points,

○: Comment les détruire/Traits particuliers)

① ☆: **Ranbaïke** (étapes 3, 5, 7 et 10)

★: 1 000

○: Epée ou lance. Si vous abattez Ranbaïke, Niño gagne une vie. Les soldats de Ranbaïke pourront être abattus par n'importe quelle arme à l'exception de l'argent.

①



② ☆: **Fleur sauteuse**

★: 0

○: Boule de feu. Si elle vous pique, votre compteur de vie diminue. Vous pourrez passer à côté sans danger quand la fleur est refermée.

②



③ ☆: **Arbre paralysant**

★: 0

○: Boule de feu. S'il vous touche, votre compteur de vie diminue.

③

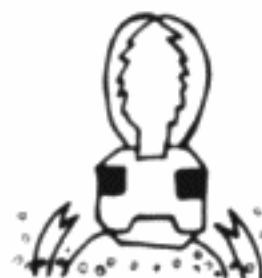


④ ☆: **Colline aux fourmis** (désert)

★: 500

○: Petite tornade.

④



⑤ ☆: **Dame** (scènes diverses)

★: 200

○: Essaie de kidnapper Pupe quand il est votre allié, ou bien essaie d'immobiliser Poh. Les armes sont sans effet sur elle: essayez de lui offrir de l'argent.

⑤



Points acquis à la fin de chaque étape:  
5 000 points.

## **Guide bref du labyrinthe**

### **Forêt**

Elle est pleine d'arbres paralysants et de fleurs sauteuses qui vous barrent le passage. Une boule de feu les fera disparaître pour que vous puissiez passer. Mais ne les touchez pas car cela ferait diminuer votre compteur de vie! Démon: La fleur monstrueuse.

### **Voie d'eau souterraine**

Si vous tombez dedans, votre compteur de vie diminue. Utilisez un radeau pour la traverser. Si vous ramassez une paire de bottes en chemin, vous pourrez marcher sur l'eau pendant un certain temps. Démon: La chauve-souris.

### **Désert**

Il est semé d'épines de cactus. Il renferme également la meurtrière colline aux fourmis. Ramassez une tornade tourbillonnante en chemin pour abattre vos ennemis. Démon: Le lapin masqué.

### **Marais**

Vous allez marcher sur quelque chose qui ressemble à une île . . . une petite parcelle de sol boueux entourée d'eau. Si les vagues vous attrapent, votre compteur de vie diminuera. Ramassez un éclair: il vous rendra invincible à vos ennemis. Démon: L'homme d'eau.

### **Ruines**

Méfiez-vous des murs qui bougent et qui crachent le feu. Ramassez la dynamite et utilisez-la pour abattre les murs mobiles. Démon: Le lion de pierre.

### **Ombres de fantômes**

Une terre sombre et brumeuse semée de dangers. Soyez sur vos gardes! Les ombres sont pleines de démons: La fleur monstrueuse, le chauve-souris, le lapin masqué, le lion de pierre, Ranbaïke et l'esprit-oiseau de Nazca. Si vous réussissez à les traverser sains et saufs, les portes du Paradis vont s'ouvrir devant vous.

**SCOREBOOK**

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

**SCOREBOOK**

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |



**SEGA®**

Printed in Japan