

**SUNSOFT**<sup>TM</sup>

for the Nintendo Entertainment System<sup>TM</sup>



**MANUEL  
D'INSTRUCTIONS**

# SUNSOFT™



**THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT  
NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND  
THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR  
EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND  
ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS  
SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES  
TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH  
YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.**

LICENSED BY NINTENDO®  
FOR PLAY ON THE  
**Nintendo®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™  
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

# MERCI

Je vous remercie pour l'achat de 'Mr Gimmick» de SUNSOFT pour votre Nintendo Entertainment System. Lisez attentivement les instructions avant de jouer et préservez ce guide pour vous y référer ultérieurement.

## A NE PAS OUBLIER

- Ce jeu contient des composants électroniques de pointe. Il ne doit jamais être exposé à des températures extrêmes, ni être démonté.
- Evitez de toucher au connecteur et ne le salissez pas.
- Ne jamais nettoyer avec de l'essence, de l'alcool ou tout autre nettoyant puissant.
- Faites des pauses de temps en temps si vous jouez longtemps.

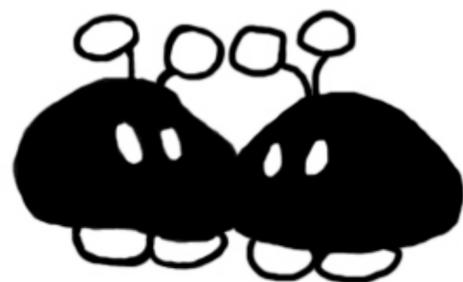
## TABLE DES MATIERES

Introduction .....	2	Ecran de jeu .....	8
Background .....	3	Points .....	8
Contrôles .....	4	Vie .....	8
Commentaires .....	5	Amis et ennemis .....	9
Etoiles filantes .....	6	Objets magiques .....	10
Objets .....	7	Points .....	11

# INTRODUCTION

Mr. Gimmick est un jeu d'aventure rempli d'action, de magie et d'un peu d'humour. Mr. Gimmick contient énormément de techniques de développement révolutionnaires pour la NES. Mr. Gimmick combine la technologie habituelle avec de superbes graphismes animés amenés à devenir la marque de fabrique de tous les produits Sunsofts.

Votre mission est de lutter contre les différents ennemis et boss que vous rencontrerez à travers les différents niveaux. Quelques-uns parmi les «ennemis» peuvent devenir vos amis et vous aiderons au cours de votre aventure. Mais pour vous en sortir vous aurez besoin de maîtriser l'étoile filante, votre seule arme. Vous devez également trouver les objets magiques qui sont cachés dans divers niveaux. Sans ces objets magiques, vous n'avez aucune chance de réussir votre mission. Bonne chance !



# BACKGROUND

Alors qu'elle soufflait ses bougies d'anniversaire, son père glissa doucement sur la table un cadeau acheté quelques jours auparavant à un vieux vendeur ambulancier. Le père de Marie l'avait acheté un matin, au vieil homme qui en apprenant la nouvelle de l'anniversaire, fouilla dans le fond de son chariot pour en ressortir un étrange animal en peluche supposé très ancien. Le père attendri par le discours du vieil homme lui acheta la peluche, mais ce qu'il ne savait pas, c'est qu'il tenait dans sa main un objet magique aux pouvoirs mystiques, autrefois appelée «Gimmick». Marie, tout heureuse à l'ouverture du paquet, courra jouer avec pendant toute la journée. Mais quand le soir fut venu, quelque chose d'étrange se passa. Ses autres jouets revinrent à la vie ! Ils étaient fâchés que Marie ne joue plus avec eux, puis en rampant et en chantant ils l'emportèrent vers une terre mystique.



Mais Mr. Gimmick parti à leur poursuite pour sauver Marie. Il sauta in extremis par la fenêtre juste avant qu'elle ne se referme. Maintenant, Mr Gimmick est le seul dans cette terre enchantée à pouvoir la sauver des forces du mal.

# CONTROLES

## CROIX DE DIRECTION

Gauche - Diriger  
Mr. Gimmick vers  
la gauche

Droite - Diriger  
Mr. Gimmick vers  
la droite.

Bas - Sélectionner  
un Objet

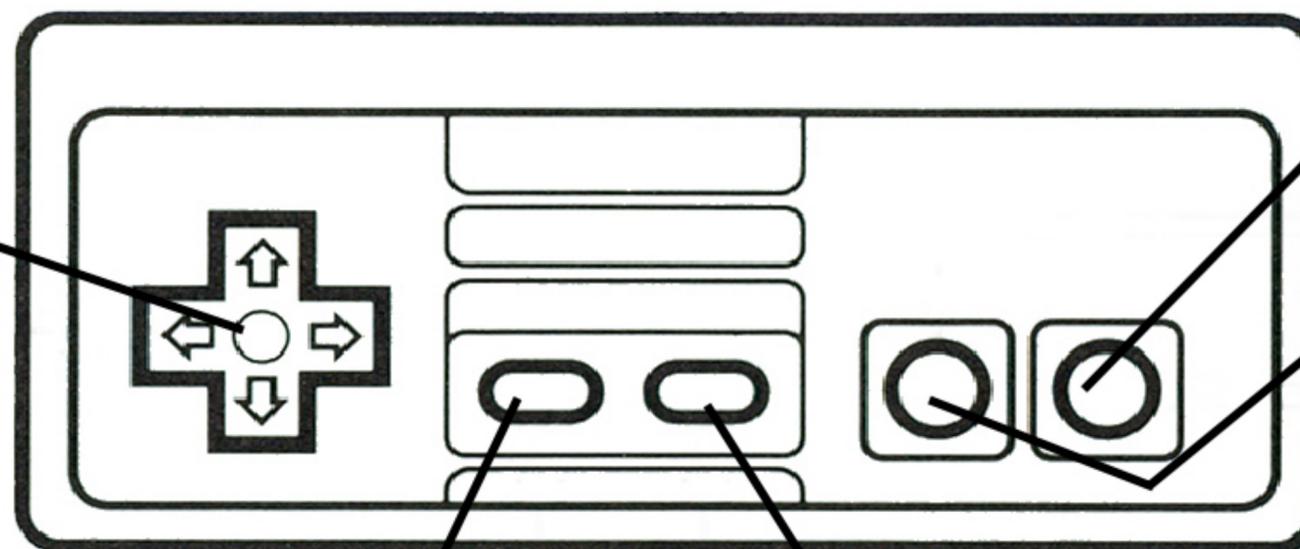
Haut + Bouton B  
- utiliser l'objet  
sélectionné

**BOUTON SELECT**  
Non utilisé

**BOUTON START**  
Appuyez dessus pour  
mettre le jeu en pause

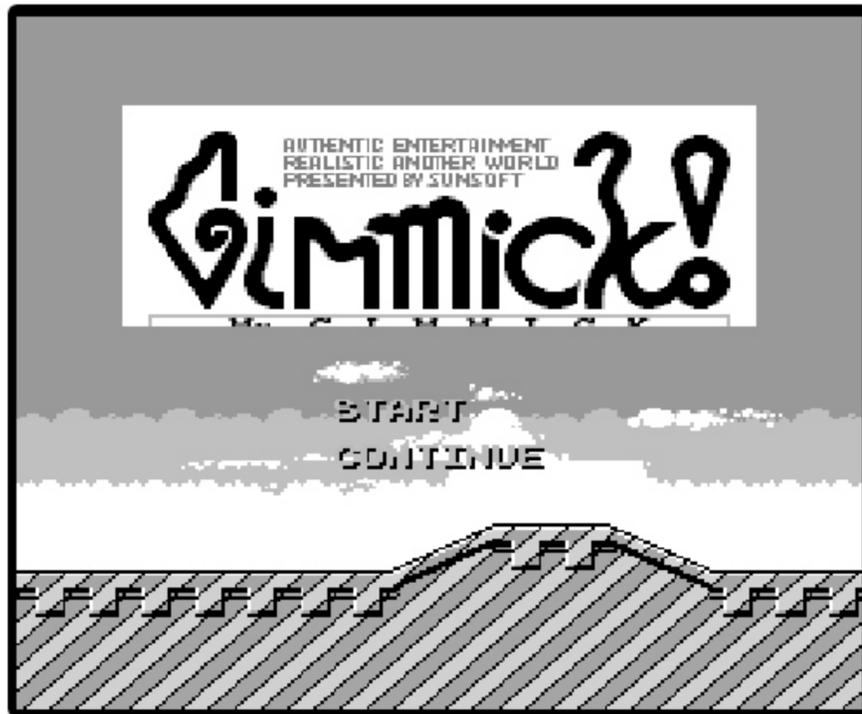
**BOUTON A**  
Appuyez dessus  
pour sauter

**BOUTON B**  
Maintenez pour  
prendre une  
étoile, relâchez  
pour la lancer.



# COMMENTAIRES

Insérez la cartouche de jeu dans votre NES et allumez la console. Après une courte introduction l'écran titre apparaît. Appuyez sur le bouton Start pour commencer sur la carte. Appuyez à nouveau sur le bouton Start pour commencer l'aventure.



# ETOILES FILANTES

La seule arme que vous ayez pour vous défendre c'est «l'étoile filante». Appuyez sur le bouton B pour la créer et relâchez pour la lancer. L'étoile rebondit sur tous les ennemis qu'elle rencontre. Vous devrez souvent viser avec soin pour atteindre les ennemis éloignés.

## A SAUT D'ETOILE

Vous ne pouvez pas créer une étoile tant que la précédente n'a pas disparue. Ainsi il ne peut y avoir qu'une étoile à l'écran.

Vous pouvez grimper sur une étoile pendant un moment. Vous pouvez ainsi rapidement sauter sur une étoile que vous venez de tirer, mais elles disparaissent rapidement, prenez donc garde à ne pas retomber dans un essaim d'ennemis. Utilisez les étoiles pour atteindre des endroits inaccessibles autrement. Faites les rebondir contre les murs puis sautez dessus pour atteindre une plateforme en hauteur. Ne perdez pas espoir ! Il n'est pas facile d'apprendre à maîtriser les étoiles. Vous devrez beaucoup pratiquer avant de les maîtriser à fond.



# OBJETS

Au cours de votre aventure vous rencontrerez de nombreux ennemis avec de puissants pouvoirs et armes. Lorsque vous les battez ils se changent en objets magiques tombés au sol. Ramassez les et stockez les pour quand vous aurez besoin d'aide. Mais vous ne pouvez avoir que 3 objets à la fois. Une fois que vous voulez utiliser un objet, maintenez la touche Haut enfoncée et appuyez sur B pour utiliser l'objet.

## POTION ROSE

- Restaure toute l'énergie



## POTION ORANGE

- Donne une portion de vie supplémentaire.
- Réinitialise toute l'énergie perdue.



## BOMBE

- Plus puissant que l'étoile filante
- Ne peut être utilisé qu'une seule fois.
- Provoque des dégâts au contact.



## BOULE DE FEU

- Plus puissant que l'étoile filante
- Ne peut être utilisé qu'une seule fois.
- Provoque des dégâts droit devant.



# ECRAN DE JEU



## POINTS

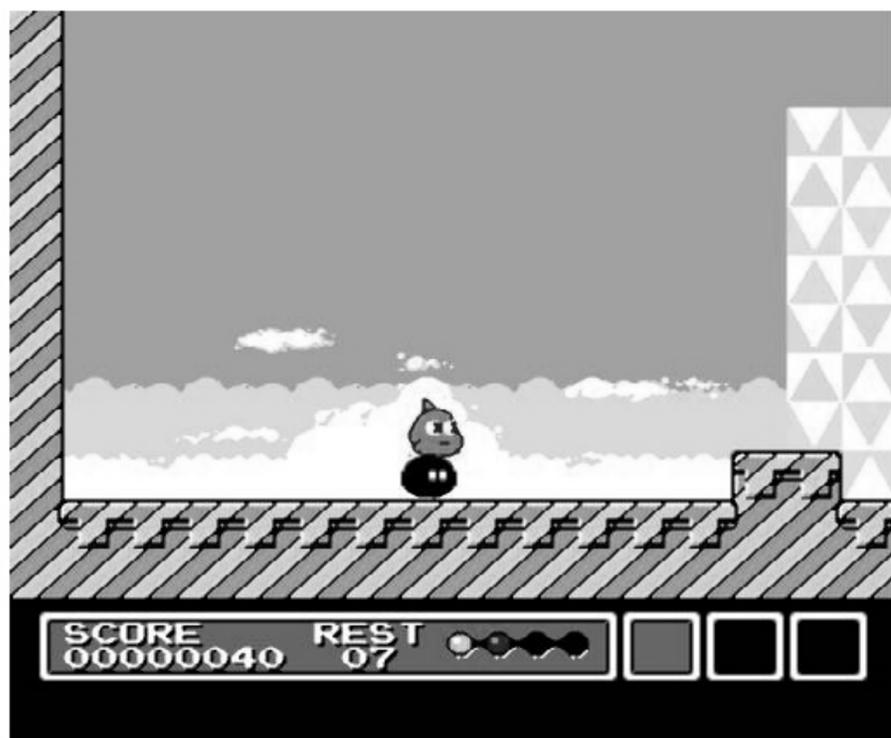
Vous remportez des points quand vous battez un ennemi. A 280 000 points et ensuite tous les 80 000 points, vous serez récompensé par une vie supplémentaire.

## VIE

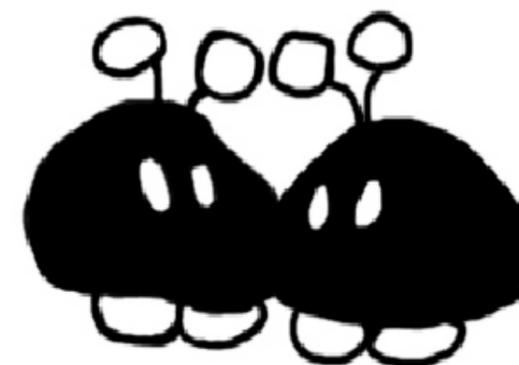
Vous commencez le jeu avec 7 vies. chaque vie est divisée en quatres parties. Lorsque vous perdez toutes les parties d'une vie, vous perdez cette vie. Si celà se produit, vous pourrez choisir de continuer à jouer en sélectionnant «Continue» sur l'écran en appuyant sur le bouton Start.

# AMIS ET ENNEMIS

Vous ferez face à de nombreux ennemis au cours de votre aventure. A la fin de chaque niveau et dans quelques sous-niveaux vous devez vaincre un boss. Il peut-être judicieux de garder quelques items recueillis précédemment en vue de cette rencontre.



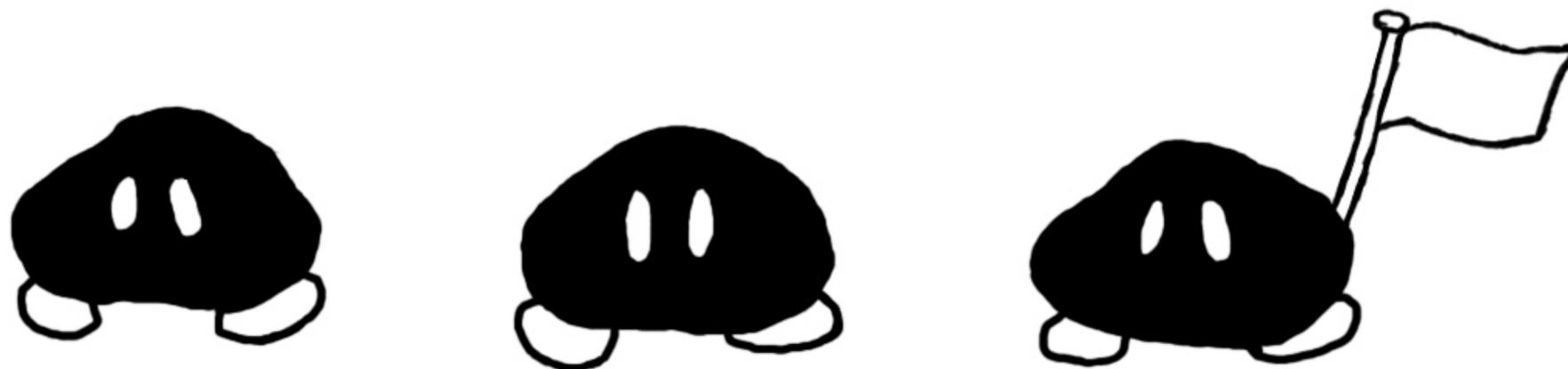
Quelques ennemis ne sont pas aussi mauvais qu'ils n'y paraissent. Quelques-uns peuvent effectivement devenir votre allié. La plupart vous laisseront grimper sur leur dos tel un cheval. Mais vous pourriez être obligé d'utiliser l'étoile filante pour les obliger à vous aider.



# OBJETS MAGIQUES

Vous devez trouver les objets magiques cachés dans le jeu. Il y a quelques objets magiques dans chaque niveau. Vous devrez chercher partout, en haut, en bas, car ils ne sont pas faciles à trouver. Si vous ne les trouvez pas tous, vous n'aurez pas la capacité de faire face aux épreuves à relever. Assurez-vous d'avoir trouvé tous les objets magiques avant de continuer au niveau suivant - à savoir que vous ne pourrez pas revenir en arrière pour les récupérer plus tard.

Lorsque vous avez trouvé tous les objets magiques présents dans le niveau, vous verrez un ennemi sur la carte agiter un drapeau rouge une fois le niveau terminé. Si vous n'avez pas trouvé tous les objets magiques présents il agitera un drapeau blanc.









# SUNSOFT™

for the Nintendo Entertainment System™



©1992, 1993 Sun Electronics Corporation

Printed in Japan