

Glover

NUS-P-NGVP-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

L'HISTOIRE DE GLOVER



TOUT COMMENÇA...

...il y a bien longtemps, dans un pays magique appelé le Royaume de Cristal, où vivait un gentil sorcier. Derrière les murailles de son Château de Cristal, il utilisait deux gants magiques pour créer des élixirs étranges et des sorts envoûtants. Un jour, le sorcier mélangea accidentellement les mauvaises potions et BOUM! Une explosion gigantesque lança les gants magiques en l'air et changea le sorcier en statue! Un des gants passa

par une des fenêtres de la tour et atterrit sur le sol. L'autre n'eut pas cette chance. Il plongea dans un chaudron rempli de mal bouillonnant.

ET C'EST AINSI QU'ENSUITE...

...le gant intact, même s'il était choqué par sa chute, regarda en l'air et fut horrifié. L'explosion avait délogé les 7 cristaux de la tour du Château, la force vitale du Royaume! Sans eux, c'était le chaos assuré! Comprenant que les cristaux allaient se briser sur le sol, le gant lança un sort pour les transformer en quelque chose de plus dur: en balles de caoutchouc. Cela marcha! Les cristaux rebondirent en touchant le sol mais ne se brisèrent pas. Malheureusement, tout n'était pas réglé: 6 des 7 cristaux avaient rebondi hors de vue, dans différentes régions du Royaume.

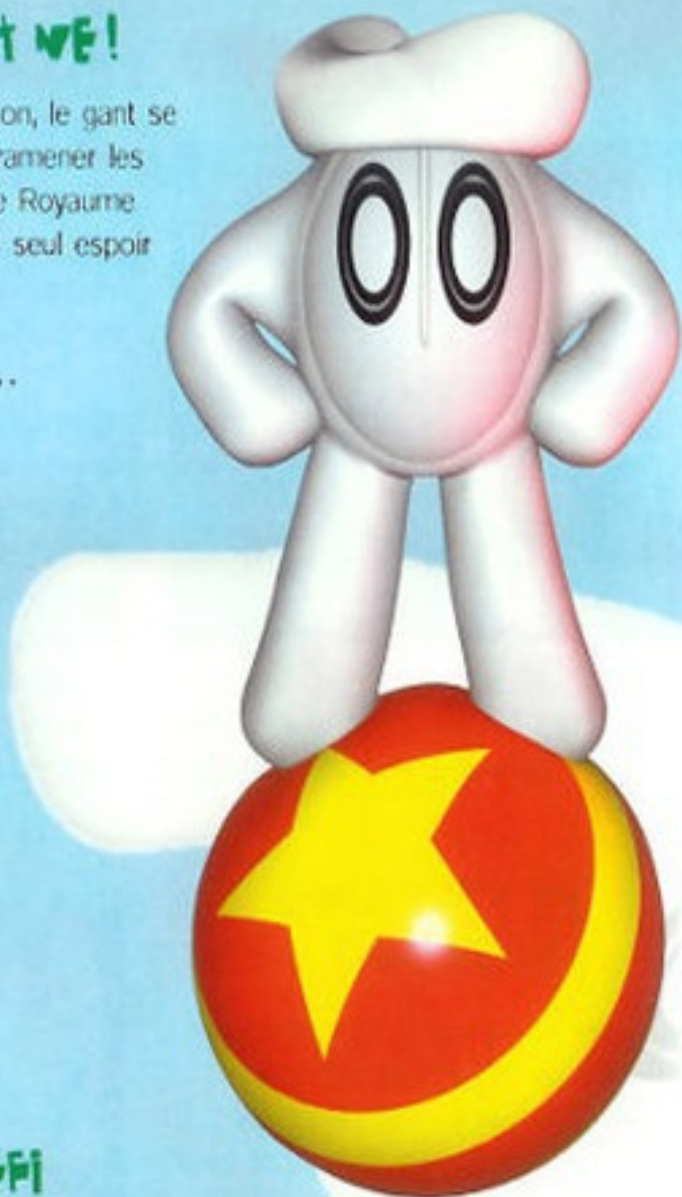


UN HÉROS EST NÉ !

Réalisant la gravité de la situation, le gant se prépare à agir. Il sait qu'il faut ramener les cristaux au Château pour que le Royaume retrouve la paix. Il représente le seul espoir du sorcier.

C'est un nouveau héros...

C'est GLOVER !



VOTRE DÉFI

Aidez Glover à traverser 6 mondes hostiles pleins de dangers et de maléfices. Ramenez tous les cristaux au Château pour désenvoûter le sorcier et sauver le Royaume ! Pour parvenir à vos fins, vous devez diriger Glover dans la recherche et la conduite d'un cristal (transformé en balle de caoutchouc) à travers chacun des mondes jusqu'au Château où il redeviendra alors un cristal magique.



6

FONCTIONS DE LA MANETTE



LES MOUVEMENTS DE GLOVER

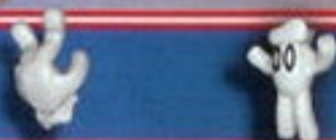
A

Saut



A → A

Double-Saut



A → Z

Coup de poing



TAPOTER



Roue



MANTENIR



Esquive



MANTENIR



Localiser la balle



B

Attraper la balle

(Une fois à proximité)



R

Jeter un sort



MANTENIR




+




Metamorphoser la balle




LES MOUVEMENTS DE GLOVER AVEC LA BALLE


A +  → **A** **Frappe**

MANTENIR MANTENIR RELÂCHER




B +  → **B** **Lancer**

MANTENIR VISER RELÂCHER




A **Lob**


TAPOTER




B → **B** → **B** **Rebond**

TAPOTER TAPOTER TAPOTER




B → **B** →  → **B** **Rebond & Lancer**

TAPOTER MANTENIR VISER RELÂCHER




B → **B** → **A** **Rebond & Frappe**


TAPOTER TAPOTER




L **Sauter sur la balle**



Z **Relâcher/annuler**



R **Metamorphoser la balle**



DIRIGER GLOVER

Glover peut accomplir beaucoup de mouvements, que ce soit avec ou sans la balle. Dans un premier temps, cela peut sembler compliqué mais ne désespérez pas. Faites le parcours d'entraînement et vous apprendrez vite à diriger Glover. Voici les mouvements de base :

STICK MULTIDIRECTIONNEL :

Sur la pointe des doigts / Marcher / Courir

Utilisez le stick multidirectionnel pour faire bouger Glover. Plus vous poussez le stick loin du centre, plus Glover prendra de la vitesse. Quand Glover rencontre la balle, il s'en saisit automatiquement. Utilisez le stick pour manœuvrer Glover et la balle de la même manière que vous dirigez Glover sans la balle.

Attention! Vous pouvez combiner les mouvements. Par exemple, quand vous faites rebondir la balle, servez-vous du stick pour contrôler la direction du rebond.

Manœuvrer tout en restant sur la balle

Vous pouvez envoyer Glover sur la balle en le faisant sauter dessus et vous en servir pour manœuvrer sur l'eau ou sur le sol. Vous pouvez également appuyer sur L pour que Glover se retrouve sur le dessus de la balle alors qu'il la tient.



Attention! Les contrôles sont inversés quand vous êtes au-dessus de la balle (sauf quand vous jouez en mode Easy).

BOUTON A :

Saut normal

Appuyez sur A pour sauter.

Double saut

A + A permet à Glover de sauter plus haut. Pour sauter vraiment haut, attendez que Glover soit à l'apogée de son premier saut et appuyez à nouveau sur A.

Lober

Appuyez brièvement sur A pour que Glover fasse un lob vers le ciel. Très pratique pour lancer la balle vers des plates-formes élevées ou des check-points à proximité.

Frapper la balle

Maintenez le Bouton A et le stick multidirectionnel pour que Glover frappe la balle dans la direction vers laquelle vous dirigez le stick. Une ligne pointillée vous indique l'endroit où la balle va atterrir. Relâchez A pour lancer la balle. Ce coup permet à la balle d'aller plus loin qu'un simple lancer et de rebondir plus loin également. En combinant ce coup avec une balle-bowling, vous pouvez assommer certains ennemis et même casser des murs.

ASTUCE : Lorsque vous visez, assurez-vous de bien maintenir le stick multidirectionnel dans la direction vers laquelle vous voulez envoyer la balle.

Balle-trampoline

Quand Glover est sur la balle, maintenez le Bouton A enfoncé pour qu'il s'en serve comme d'un trampoline afin de sauter de plus en plus haut.

Bouton B :

Trouver la balle/Niveau suivant

Maintenez B enfoncé pour que Glover vous indique la position de la balle (très utile en cas de perte). Cette fonction vous montre également les niveaux que vous pouvez explorer.

Attraper la balle

Appuyez sur B brièvement quand Glover est à proximité de la balle pour qu'il s'en empare (très utile si la balle est au bord d'une plate-forme).

Lancer la balle

Maintenez le Bouton B et le stick multidirectionnel pour que Glover lance la balle dans la direction du stick. Une ligne pointillée vous indique l'endroit où la balle va atterrir. Relâchez B pour lancer la balle. Le fait de lancer envoie la balle plus haut que la frappe. C'est pratique pour atteindre les commutateurs-cibles.

ASTUCE : Lorsque vous visez, assurez-vous de bien maintenir le stick multidirectionnel dans la direction vers laquelle vous voulez envoyer la balle. Vous pourrez ainsi viser de façon très précise.

Rebond (Dribble)

Appuyez à plusieurs reprises sur B pour que Glover fasse rebondir la balle. Puis utilisez le stick multidirectionnel pour diriger. C'est très pratique pour monter des escaliers.

Rebond-lancer

Appuyez à plusieurs reprises sur B pour que Glover fasse rebondir la balle. Puis maintenez B enfoncé à l'apogée du rebond pour faire un lancer. C'est très utile pour lancer la balle dans des zones élevées.

ASTUCE : Vous pouvez combiner la plupart de ces mouvements pour obtenir le coup parfaitement adapté à la situation. Par exemple, pour avoir une portée maximale, vous pouvez essayer le "rebond-frappé".

Cachette Z :

Faire la roue

Appuyez brièvement sur Z pour que Glover fasse une roue. Utilisez le stick multidirectionnel pour le diriger. C'est particulièrement recommandé pour négocier les virages serrés.

Ramper

Maintenez Z enfoncé pour que Glover s'aplatisse. Utilisez le stick multidirectionnel pour le diriger une fois dans cette position.



Coup de poing

Appuyez sur A puis sur Z pour que Glover saute en l'air, devienne un poing et s'abatte vers le bas. Utilisez le coup de poing pour détruire certains ennemis ou activer certains commutateurs.

Relâcher la balle ou annuler Frappe/Lancer

Appuyez sur Z n'importe quand pour relâcher la balle ou pour annuler une frappe ou un lancer.

Remarque: La possibilité de "Localiser un Garib" n'est disponible qu'en mode Easy.

Bouton R:**Localiser un Garib/Jeter un sort**

Appuyez sur R pour localiser le Garib le plus proche ou pour jeter un sort. Pour jeter un sort, vous devez ramasser le bonus approprié.

MÉTAMORPHOSE DE LA BALLE

Glover peut transformer la balle quand il la tient ou lorsqu'il se trouve à côté d'elle. Il peut lui donner différents aspects magiques:

La balle en caoutchouc:

C'est la balle de base. C'est la plus mobile: on peut la faire rebondir, la lancer ou la dingier. Elle peut également flotter sur l'eau.

La balle-bowling:

Très lourde et lente, elle s'avère très utile pour détruire des blocs et des murs ou pour assommer des ennemis.

La balle-aimant:

Petite balle très légère qui rebondit très peu et qui, évidemment, est magnétique.

La balle-cristal:

C'est l'aspect d'origine de la balle. Elle est très fragile, flotte sur l'eau et double vos points pour chaque Garib ramassé.



A proximité de la balle...

Maintenez B enfoncé et appuyez sur R. Les différents aspects de la balle défilent lorsque vous vous trouvez à côté d'elle.

En tenant la balle...

Appuyez sur R. Les différents aspects de la balle défilent alors que vous la tenez.

COMMANDES DE LA CAMÉRA

Utilisez les Boutons C pour contrôler la caméra.

C[○] pour approcher ou éloigner la caméra de Glover (3 positions).

C[◂] et C[◃] pour imposer une rotation à votre angle de vue dans la plupart des séquences du jeu.

C[▲] pour voir ce que voit Glover. Servez-vous du stick multidirectionnel pour jeter un coup d'œil aux alentours.

DEFINITIONS DU JEU**Les Garibs**

Ce sont des cartes magiques qui vous donnent des vies supplémentaires et vous ouvrent l'accès à des niveaux cachés (si vous les ramassez toutes). Vous obtenez une vie supplémentaire pour 50 Garibs ramassés (40 Garibs en mode Easy). Tous les 10 Garibs, vous obtenez un point de santé en plus.

Remarque: Les niveaux cachés ne sont pas accessibles en mode Easy.

Checkpoint

Louer ou faire rebondir la balle à travers un checkpoint vous autorise à recommencer le niveau à partir de cet endroit au lieu de repartir au début du niveau si jamais vous perdiez une vie. Les joueurs peuvent repasser par des checkpoints, qui ont déjà été traversés.



COMMENCER UNE PARTIE

Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre console Nintendo⁶⁴ et mettez-la sous tension. Ne touchez pas au stick multidirectionnel. Appuyez sur **START** pour lancer le jeu.

MODE DEMO

Ce mode peut être utile pour connaître les capacités et les commandes de Glover. Si vous attendez un peu lorsque l'écran titre est affiché, le mode Demo se lance. Les boutons utilisés pour diriger Glover et la balle sont mis en évidence sur une image de la manette Nintendo.



L'ÉCRAN TITRE

L'écran titre vous propose quatre choix : **START**, **OPTIONS**, **PRACTICE** et **TIME TRIAL**. Utilisez le stick multidirectionnel pour mettre votre sélection en surbrillance. Appuyez sur **A** pour confirmer.

Start

Lance une nouvelle partie ou vous permet de reprendre une partie sauvegardée.

Practice

C'est un parcours d'entraînement prévu pour vous apprendre les commandes de base de Glover.

Options

Vous permet de régler le volume de la musique et des effets sonores ou de regarder le générique, les meilleurs scores et les meilleurs temps.



Time Trial

Ce mode de jeu vous permet de faire une course contre la montre sur un parcours déjà terminé. Si vous n'établissez pas le meilleur temps, la partie est finie.

CHARGER ET SAUVEGARDER

Votre progression est automatiquement sauvegardée à la fin de chaque niveau que vous terminez.

Trois options s'offrent à vous :

Continue Game

Choisissez cette option pour sélectionner une partie préalablement sauvegardée. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner la partie désirée puis appuyez sur A. Si aucune partie n'a été sauvegardée, cette option en lance une nouvelle.

New Game

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie. Par défaut, elle se place automatiquement au premier emplacement vide. (**Remarque:** Vous pouvez commencer une nouvelle partie en écrasant une sauvegarde plus ancienne.) Après avoir choisi votre emplacement, entrez un nom. Vous pouvez indiquer 3 initiales. Ces initiales apparaissent à l'emplacement de la sauvegarde de la partie correspondante et de tous les "meilleurs temps" ou "meilleurs scores" que vous pourrez établir.

Copy Slot

Choisissez cette option pour désigner une partie sauvegardée et la copier sur un autre fichier. Si vous la copiez sur la sauvegarde d'une autre partie, vous perdez les données que contenait cette sauvegarde.

CHOISIR UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Après avoir lancé une nouvelle partie, vous devez choisir entre deux niveaux de difficulté : Easy et Normal.

Le mode Easy (Facile) :

- Vous fait débiter avec 10 vies.
- Rend plus simple l'acquisition de points et de vies supplémentaires.
- N'inverse pas les commandes quand Glover se retrouve sur la balle.
- Vous offre le "Dénicheur de Garib" mais ne vous donne pas accès aux niveaux cachés.

Remarque: Les niveaux cachés ne sont pas disponibles en mode Easy.

Le mode Normal :

- Vous fait débiter avec 5 vies.
- Vous permet d'acquérir des points et des vies supplémentaires de façon normale.
- Permet d'accéder aux niveaux cachés.
- Inverse les commandes quand on se trouve sur la balle.



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Maintenant que vous êtes prêt à vous lancer dans une partie, découvrons un peu le monde de Glover...

Après l'accident survenu au sorcier, Glover se retrouve en dehors du château. Le château et ses alentours ont été déformés par le mauvais sort et l'absence des cristaux. Les entrées aux six mondes dans lesquels les cristaux ont rebondi se trouvent non loin du château. A chaque fois que Glover rapporte un cristal au château, l'édifice reprend sa forme et sa brillance d'origine tout en retrouvant sa force. A chaque fois qu'un cristal est remis en place, de nouveaux mondes s'ouvrent à Glover. Trouvez le cristal (la balle de caoutchouc) qui a atterri juste à l'extérieur du château et rapportez-le à l'intérieur.

M. TIP

M. Tip est le chapeau magique du sorcier. Il vous donnera des trucs et des astuces. Pour demander son avis à M. Tip, placez Glover à côté de lui et appuyez sur le Bouton B.



PRESENTATION DE L'ECRAN

Compteur à Garibs - Il indique combien de Garibs (cartes magiques) vous avez ramassés et combien il en reste au niveau dans lequel vous jouez.

Tube à essai - Il apparaît quand vous récupérez un sort. La durée du sort est indiquée par la quantité de magie dans le tube.

Santé - Indique le niveau de santé de Glover. S'il perd trois cœurs, il perd une vie.



Score - Visez les scores élevés pour pouvoir enregistrer le vôtre. Plus le score est élevé, plus vous aurez de vies. A 10000 points, vous obtenez une vie supplémentaire (5000 points en mode Easy).

Vies - Représente le nombre de vies qu'il vous reste. Quand le chiffre atteint 0, la partie est terminée.

OPTIONS PAUSE

Lorsque vous jouez, appuyez sur le bouton START pour mettre la partie sur pause. Les options suivantes vous seront alors proposées :



CONTINUER

Vous permet de reprendre là où vous étiez arrêté (jusqu'au dernier niveau terminé).

CHECKPOINT

Vous permet de recommencer à partir d'un checkpoint que vous avez déjà passé. Vous passez ainsi rapidement d'un point à un autre au sein du niveau. Vous ne perdez ni vie ni Garib.

RETURN TO CASTLE

Vous permet de retourner au château à partir de n'importe quel point. Pratique si on veut essayer un autre monde accessible.

QUIT GAME

Vous ramène au début de la partie (écran titre). Votre progression sera sauvegardée jusqu'au dernier niveau terminé.

LES MONDES

Chacun des mondes comprend un total de 5 niveaux :

3 niveaux normaux,
1 boss et 1 niveau



caché. Localisez la balle au premier niveau de chacun des mondes. Vous devez ensuite la conduire à travers chacun des niveaux normaux, affronter le boss et la rapporter au château. Vous ne pouvez accéder au niveau caché qu'en récoltant la totalité des Garibs se trouvant dans les niveaux normaux.

Remarque : Vous ne pouvez pas ouvrir les niveaux cachés en mode Easy.



PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT

Un parcours d'entraînement se trouve juste à l'extérieur du château. Sautez dans le puits aux souhaits pour commencer ce parcours. Vous ne perdrez pas de vie à l'entraînement et en plus vous y apprendrez des mouvements utiles.

Remarque: Ce parcours est également accessible par l'écran titre.

LES ENNEMIS



Les ennemis de Glover sont très originaux. Ils peuvent être à la fois dangereux et utiles.

Par exemple, Dennis, le Bondisseur Sédéral, peut vous écraser en vous sautant dessus. Toutefois, si c'est vous qui lui grimpez dessus, vous pouvez alors le chevaucher et le contrôler pour qu'il vous emmène dans des endroits que vous n'auriez pas pu atteindre tout seul.

LES SORTS MAGIQUES



Les sorts magiques permettent d'ensorceler vos ennemis, la balle ou Glover.

Quand vous ramassez un sort, un tube à essai apparaît qui indique combien de temps il reste avant que le sort ne s'épuise. Le sort se déclenche automatiquement ou vous laisse la possibilité de le "jeter" en appuyant sur le Bouton R. Les sorts sont utiles quand il s'agit de résoudre des énigmes compliquées.

Sort Hercule

Hercule rend Glover grand et fort.



Sort Fend-la-bise

L'accélération permet à Glover de courir comme le vent.



Sort Doigts-qui-collent

Les doigts collants de Glover lui permettent de marcher sur les murs et au plafond.



Sort Grenouille

Permet à Glover de transformer ses ennemis en grenouille.

**Sort Mortel**

Réduit les ennemis en poussière.

**Sort Hélico**

Un rotor permet à Glover de s'envoler.

Pour annuler certains sorts, appuyez sur Z.

BONUS

Si vous récoltez tous les Garibs des trois niveaux précédents, la porte du niveau caché s'ouvre. À l'intérieur, vous devez jouer contre la montre pour obtenir des vies supplémentaires et d'autres Garibs. Faites attention à bien ramasser toutes ces cartes magiques.

SECRETS

Cherchez les indices indiquant les secrets. Ils sont de plusieurs sortes: des murs fragiles renfermant des bonus aux raccourcis, en passant par des points de téléportation. Les découvrir vous aidera à établir un super score et à obtenir tous les Garibs.

PROBLEMES ET SOLUTIONS

Q: Je ne vois pas où je vais, ou par où je dois passer!

R: Essayez de vous servir des boutons de la caméra. CⓈ et CⓉ doivent être utilisés constamment, pour vous aider à observer ce qui vous entoure comme si vous y étiez vraiment. Pour y regarder d'encore plus près, n'oubliez pas la vue "subjective" CⓇ. Vous pouvez également régler la position de la caméra en appuyant sur CⓇ.

Q: Je n'arrive pas à viser correctement!

R: Quand vous essayez de lancer la balle dans une direction donnée, n'oubliez pas de maintenir le stick dans cette direction. Ne laissez pas revenir le stick. Si vous maintenez le Bouton A ou B pendant plus d'une seconde, une ligne pointillée apparaît, vous indiquant la trajectoire de la balle.

Q: J'ai perdu la balle!

R: Maintenez le Bouton B enfoncé pour repérer la balle et servez-vous de la caméra pour jeter un coup d'œil autour de vous.

Q: Je ne sais pas quel est le niveau suivant!

R: Après avoir placé la balle dans la caverne et être ressorti, utilisez le Bouton B pour repérer l'entrée du monde suivant.

