

Nintendo

CGB-B3AE-FRA

GAME BOY COLOR



# Shantae™

Mode d'emploi

CAPCOM®

LICENSED BY



NINTENDO ®, GAME BOY™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

# Table des matières

<i>Table des matières</i> . . . . .	3	<i>Danser</i> . . . . .	16
<i>La magie à la rescousse !</i> . . . . .	4	<i>Équipement de combat</i> . . . . .	19
<i>Lancer une partie</i> . . . . .	6	<i>Découvertes</i> . . . . .	20
<i>Commandes</i> . . . . .	7	<i>Établissements en ville</i> . . . . .	25
<i>Contrôler Shantae</i> . . . . .	8	<i>Mini-jeux</i> . . . . .	26
<i>La quête de Shantae</i> . . . . .	10	<i>Sauvegarder</i> . . . . .	28
<i>Écran de jeu</i> . . . . .	11	<i>Personnages</i> . . . . .	29
<i>Explorer Sequin Land</i> . . . . .	12	<i>Crédits</i> . . . . .	33
<i>Menu de pause</i> . . . . .	14	<i>Notes</i> . . . . .	34



# La magie à la rescousse !

*Avez-vous déjà entendu parler de Sequin Land ? Jadis il s'agissait d'un endroit magique, protégé des monstres et autres malheurs par de merveilleuses génies gardiennes. Pendant de longues années de paix, beaucoup de ces génies tombèrent amoureuses de simples humains et mirent au monde des demi-génies.*

*Malheureusement, au fil des années, les génies commencèrent à disparaître peu à peu, jusqu'à ce qu'un jour il n'en reste plus aucune. Certains habitants supposaient qu'elles furent capturées à l'intérieur de lampes, tandis que d'autres croyaient qu'elles étaient retournées chez elles, au Royaume des Génies.*



*Sans l'aide des génies gardiennes, leurs filles, avec leurs pouvoirs magiques restreints, prirent la décision de combattre le mal par leurs propres moyens. Malgré leur faible nombre, ces demi-génies voyagèrent à travers le monde, chacune choisissant un royaume à protéger jusqu'à ce que la paix puisse régner à nouveau.*

*L'une d'entre-elles, Shantae, est chargée de la protection d'un petit village de pêche : Scuttle Town. Elle vit dans un ancien phare, où elle est toujours à l'affût du moindre danger. À sa surprise, une occasion de prouver son héroïsme est sur le point de se présenter. Oncle Mimic, un chasseur de reliques hautement respecté, a déterré un mystérieux engin appelé « machine à vapeur ». Lorsqu'il déclare que cette machine pourrait bouleverser le monde entier, les nouvelles de sa découverte parcourent alors les sept mers.*



*Lorsque l'infâme pirate Risky Boots apprend l'existence de ce trésor, elle lance une attaque sur Scuttle Town. C'est désormais à Shantae de sauver le monde !*



# LANCER une partie

1. Assurez-vous que la console est éteinte. Insérez la cartouche de jeu SHANTAE dans votre Game Boy™ Color.
2. Sur l'écran-titre, appuyez sur **START**.
3. Sur l'écran de choix du fichier, vous pouvez choisir entre Fich. 1, Fich. 2 et Fich. 3 (Un fichier est appelé Nouv. tant qu'aucune sauvegarde n'a été effectuée dessus.)



Pour réinitialiser un fichier, appuyez sur **SELECT** lorsque la flèche est devant celui-ci puis choisissez OUI à deux reprises.

*Attention ! Un fichier effacé ne peut plus être récupéré.*

Jouez à SHANTAE sur Game Boy Advance !

Insérez la cartouche de jeu SHANTAE dans une Game Boy™ Advance pour profiter d'un mode colorimétrique adapté. Cela permet aussi d'ouvrir l'accès à une salle secrète à Bandit Town !

6



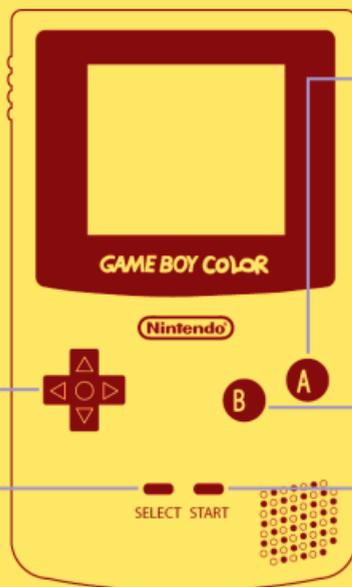
# Commandes

## Manette +

- Marcher ←/→
- Courir ←/→ (bouton B enfoncé)
- Se baisser ↓
- Ramper ↙/↘
- Utiliser un objet (↑ + bouton B)

## SELECT

- Entrer/Sortir du mode Danse



## Bouton A

- Sauter

## Bouton B

- Donner un coup de fouet de cheveux
- Changer d'écran dans le menu

## START

- Ouvrir/Fermer le menu



# Contrôler Shantae

*Comme beaucoup de demi-génies, Shantae a quelques tours de magie dans son sac.*

*Bien qu'elle ait dû apprendre à danser par elle-même, elle est née avec la capacité de donner des coups de fouet avec sa longue chevelure magique. Cette incroyable compétence lui donne un avantage certain lorsqu'elle se retrouve en situation de danger.*

*En plus de pouvoir donner des coups de fouet avec ses cheveux, Shantae possède un certain nombre de mouvements plus classiques détaillés à la page suivante.*



8



MARCHER/COURIR

Appuyez sur  $\leftarrow/\rightarrow$  de la **manette** + pour faire marcher Shantae. Maintenez le **bouton B** enfoncé après une attaque pour la faire courir.

SAUTER

Appuyez sur le **bouton A** pour faire sauter Shantae. Plus vous gardez le bouton enfoncé, plus elle sautera haut.

S'ACCROUPIR

Appuyez sur  $\downarrow$  de la **manette** + pour que Shantae s'accroupisse.

RAMPER

Appuyez sur  $\swarrow/\searrow$  de la **manette** + pour faire ramper Shantae à l'intérieur de passages étroits comme des troncs d'arbres creux.

ATTAQUER

Appuyez sur le **bouton B** et Shantae donnera un coup de fouet avec ses cheveux. Elle peut attaquer en étant debout ou accroupie, au sol mais aussi en l'air.

DANSER

Appuyez sur **SELECT** pour faire entrer Shantae en mode Danse. Appuyez à nouveau pour en sortir.



# La quête de Shantae



*Dans la peau de Shantae, votre mission consiste à empêcher Risky Boots de voler la machine à vapeur et de la transformer en arme de destruction massive. Pendant votre voyage, vous combattrez une grande variété d'ennemis, viendrez à bout d'enigmes et autres pièges, et ferez la connaissance de nouveaux amis et alliés. Gardez votre sang-froid et sauvez Sequin Land du désastre !*

*Votre aventure commence lorsque Risky Boots attaque Scuttle Town. Guidez Shantae à travers les bâtiments en feu et expulsez Risky et ses Tinkerbats de la ville !*

*Après une brève visite dans les vestiges de Scuttle Town, vous partirez à la recherche de quatre reliques magiques qui renferment la clé pour vaincre Risky Boots !*

10



# Écran de jeu



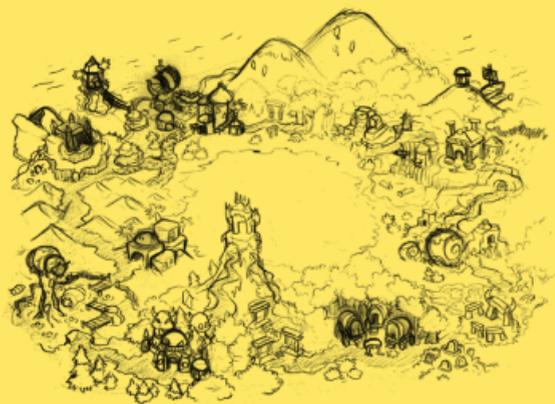
# Explorer Sequin Land

*Voici les trois types de lieux que vous traverserez à Sequin Land.*

## Boucle du monde

*Sequin Land est constitué de plusieurs régions reliées entre elles, formant une boucle. Ainsi, si vous continuez dans une direction suffisamment longtemps, vous vous retrouverez à votre point de départ !*

*Pendant votre aventure, faites attention aux endroits qui vous semblent inaccessibles. En y retournant plus tard avec la bonne transformation, vous pourriez obtenir des objets très utiles !*



12



## Villes

*La boucle du monde comporte cinq villes, dont une ne pouvant être visitée que la nuit. De jour, ces endroits regorgent de places marchandes, tandis que de nuit, d'autres activités peuvent apparaître. Dans chaque ville, vous pourrez vous reposer, sauvegarder votre partie, acheter des objets et obtenir des indices cruciaux pour avancer dans l'aventure. Pour en savoir plus sur les villes, rendez-vous à la page 25.*

## Dédales

*Ces donjons scellés renferment de légendaires reliques. On raconte qu'ils étaient jadis protégés par des génies, mais qu'ils sont aujourd'hui habités par d'horribles monstres. Chaque dédale reste verrouillé jusqu'à ce que vous demandiez de l'aide à l'un des amis de Shantae... et certains sont moins amicaux que d'autres !*



# Menu de pause

Appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause et ouvrir le menu. Celui-ci est divisé en deux écrans : l'**Inventaire** et le **Menu des danses**. Vous pouvez changer d'écran en appuyant sur le **bouton B**.

Pour utiliser un objet consommable de l'inventaire, placez le curseur dessus à l'aide de la **manette +**. Sortez ensuite du menu et maintenez **↑** enfoncé puis appuyez immédiatement sur le **bouton B**. Attention à ne pas utiliser d'objet par mégarde !

Pour sortir du menu, appuyez à nouveau sur **START**.



## Détails de l'inventaire

1. *Le portrait de Shantae affiche les pièces d'équipement de combat que vous possédez (voir page 19).*
2. *Objet sélectionné actuellement et quantité restante.*
3. *Nombre de Télécalmars actuellement en votre possession (voir page 20).*
4. *Nombre de lucioles actuellement en votre possession (voir page 21).*
5. *Objets consommables. Déplacez le curseur à l'aide de la **manette** + pour en sélectionner un.*
6. *Les reliques (Stèle Dégoulinante, Stèle Golem, Stèle Frémillante et Stèle Scintillante) s'affichent ici une fois obtenues (voir page 21).*
7. *Les talismans (Griffe de Singe, Poids d'Éléphant, Venin d'Araignée et Serre de Harpie) s'affichent ici une fois obtenus (voir page 24).*



# Danser

*Au début de l'aventure, Shantae peut déjà effectuer des mouvements de danse, mais elle ne connaît pas de danses magiques. Une fois que Shantae en apprend une grâce à un allié, celle-ci apparaît dans le menu des danses. Mémorisez les mouvements de la danse et entraînez-vous sans relâche ! Une fois exécutée, chaque danse a un effet magique distinct. Voici quelques exemples :*

*DANSE DE SINGE*

*Devenez un singe qui peut grimper aux parois.*

*DANSE D'ÉLÉPHANT*

*Devenez un puissant éléphant.*

*DANSE D'ARAIGNÉE*

*Devenez une araignée qui peut grimper aux murs.*

*DANSE DE HARPIE*

*Devenez une harpie qui peut voler à volonté.*

*DANSES DE  
TÉLÉPORTATION*

*Téléportez-vous dans la ville dans laquelle la danse a été apprise (5 danses au total).*

*En plus de ces danses, il existerait d'autres danses cachées, saurez-vous les trouver ?*

16



## Trouvez votre rythme

*Si c'est la première fois que vous dansez, n'ayez crainte ! Si vous pouvez compter jusqu'à quatre, alors vous pourrez faire danser Shantae au rythme de la musique. Voyons étape par étape comment effectuer une simple danse :*

- 1. Appuyez sur **SELECT** pour que Shantae commence à danser. Assurez-vous de vous mettre à l'abri, ou des ennemis pourraient l'attaquer !*
- 2. Regardez la note de musique en bas de l'écran. Chaque fois qu'elle s'illumine, vous pouvez effectuer un mouvement. Essayez d'appuyer sur le **bouton A** dès que la note s'illumine. Si vous avez appuyé au bon moment, Shantae joindra les mains et bougera les hanches.*
- 3. Essayez d'appuyer sur le **bouton B**. Shantae écartera les bras et se balancera de haut en bas. Assurez-vous d'appuyer sur le bouton au moment exact où la note s'illumine !*

*Astuce : Si vous avez du mal à décider quand appuyer, essayez de compter les étoiles quand elles brillent de cette façon : « 1-2-3-4, 1-2-3-4 ». La première étoile s'illumine toujours en même temps que la note. Si vous appuyez sur un bouton différent chaque fois que vous comptez « 1 », vous aurez trouvé votre rythme !*



4. *Maintenant, le moment est venu d'enchaîner plusieurs mouvements d'affilée pour former une danse ! Essayez d'appuyer sur un bouton différent chaque fois que la note (ou la première étoile) s'illumine. Continuez de réaliser des mouvements les uns après les autres sans interruption. C'est de cette manière que vous réaliserez une vraie danse magique, comme la danse du singe une fois que vous l'aurez obtenue !*

*Rappelez-vous que vos danses n'auront aucun effet magique tant que vos alliés ne vous les auront pas enseignées (les danses apprises s'affichent alors dans le menu des danses). Jusqu'à ce que ça arrive, vous ne pourrez danser que pour vous entraîner !*

## Danse avancée

*D'après les rumeurs, quelqu'un à Bandit Town connaîtrait le secret d'une danse de transformation. Quelle est la clé permettant d'ouvrir la salle secrète de ce bandit ? Pourrez-vous résoudre cette énigme et apprendre une danse de niveau avancé ?*



# Équipement de combat

*Un magasin à Water Town est spécialisé dans l'équipement de combat. Même si elles peuvent paraître un peu chères, les pièces d'équipements permettront à Shantae d'effectuer de nouvelles attaques, outre son coup de cheveux. Réunissez les quatre pièces d'équipement de combat pour réaliser des combos dévastateurs ! Vous pouvez voir chaque pièce portée par Shantae sur son portrait dans l'inventaire.*

## *BOTTES DE COMBAT*

*Appuyez deux fois sur ↑ pour faire un double coup de pied retourné !*

## *CEINTURE DE COMBAT*

*Appuyez sur le bouton **B** pendant un coup de pied retourné pour perforer vos ennemis !*

## *BRACELETS DE COMBAT*

*Maintenez le bouton **B** enfoncé pendant 2 secondes après une attaque puis relâchez-le pour effectuer une puissante charge épaulée !*

## *TIARE DE COMBAT*

*Appuyez sur le bouton **B** pendant une charge épaulée pour effectuer une attaque tournoyante !*



# Découvertes

## Réceptacles de cœur

*Si Shantae subit des dégâts en combat, elle perdra des cœurs. Si elle perd tous ses cœurs, elle perdra une vie. Vous pouvez améliorer son endurance en récupérant des réceptacles de cœur cachés à travers le pays. Chaque réceptacle permet à Shantae de résister à plus de coups.*

## Télécalmars

*Dans chaque ville, une maman Télécalmar a égaré ses enfants. Ces petites fripouilles ont réussi à se perdre en jouant dans des dédales. En les retrouvant et en les rendant à leur maman, Shantae peut apprendre des danses de téléportation très utiles. Choisissez bien dans quelle ville vous restituez les enfants, car la destination de chaque danse de téléportation est basée sur la ville où Shantae l'a apprise.*



## Lucioles

*Ces petites bestioles ne sortent que la nuit. Si vous cherchez partout, vous pourrez en réunir 12. Avec autant d'insectes brillants, vous pourriez produire une sacrée quantité de lumière !*

## Reliques

*Ces stèles cachées reposent au plus profond de chaque dédale. Vous pouvez voir les reliques récupérées dans l'inventaire. Il y a quatre stèles en tout, et vous comprendrez vite pourquoi Risky Boots veut les réunir !*

*STÈLE DÉGOULINANTE    Une source illimitée d'eau.*

*STÈLE GOLEM            Une roche magique pouvant résister à n'importe quoi.*

*STÈLE FRÉMISSANTE    Une source infinie de feu.*

*STÈLE SCINTILLANTE    Toujours glacée, parfaite pour refroidir des machines.*



## Objets consommables

Les ennemis vaincus lâcheront parfois des gemmes qui peuvent être dépensées en ville pour obtenir des objets utiles. Chaque ville vend un assortiment d'articles différent à des prix variés. Les objets achetés peuvent être utilisés en combat en maintenant ↑ enfoncé et en appuyant sur le bouton **B** juste après. Voici une liste de tous les objets et de leur effet :



*PETITE POTION*

*Restaure quelques cœurs.*

*MOYENNE POTION*

*Restaure beaucoup de cœurs.*

*GRANDE POTION*

*Restaure tous les cœurs.*



*MUFFIN DE SURVOL*

*Fournit une protection temporaire contre les gouffres sans fin.*

*CRÈME D'INVISIBILITÉ*

*Rend Shantae invisible aux yeux des ennemis !*

*BONBON D'ESCAPETTE*

*Téléporte Shantae à l'entrée du dédale dans lequel elle se trouve.*

*MENTHES JUMELLES*

*Crée une copie de Shantae pour doubler l'attaque !*

*JARRE AVARE*

*Tant que cette jarre flotte au dessus de Shantae, les ennemis lâcheront plus de gemmes !*

*NUORAGE*

*Une attaque de foudre dévastatrice – difficile à maîtriser !*

*COUP ÉCLAIR*

*Attaque à distance avec trois coups enflammés.*

*BOULET À POINTES*

*Une arme défensive qui tourne autour de Shantae.*

*BOULE DE FEU*

*Une version améliorée du boulet à pointes. Elle tourne plus vite et inflige de plus gros dégâts.*



## Talismans

Ces objets très rares sont dissimulés un peu partout dans la boucle du monde, et donnent à Shantae la capacité d'attaquer sous ses formes animales. Plusieurs danses de transformation sont nécessaires pour retrouver ces armes inestimables :

*GRIFFE DE SINGE*

Appuyez sur le **bouton B** pour attaquer avec vos griffes de singe.

*POIDS D'ÉLÉPHANT*

Appuyez sur ↓ en étant en l'air pour provoquer un mini-tremblement de terre !

*VENIN D'ARAIGNÉE*

Envoyez des projectiles mortels en appuyant sur le **bouton B**.

*SERRE DE HARPIE*

Appuyez sur le **bouton B** pour taillader vos ennemis en l'air comme au sol.

24



# Établissements en ville

Plusieurs villes possèdent des établissements similaires qui vous seront utiles dans votre quête. Voici quelques lieux notables :

## MAGASIN

Un endroit où vous pouvez échanger des gemmes contre des objets utiles ou de l'équipement de combat.

## HUTTE DE TÉLÉPORTATION

Ramenez des Télécalmars ici pour apprendre des danses de téléportation.

## BAINS

Un établissement de bains publics où vous pouvez récupérer des cœurs gratuitement !

## HALL DE SAUVEGARDE

Sauvegardez votre progression ou reprenez votre partie à partir de ce lieu (voir page 28).

## SALLE D'AMI

Dans chaque ville se trouve un personnage qui adorerait vous aider. Après tout, les amis c'est fait pour ça, non ?



# Mini-jeux

*Vous pouvez participer à trois mini-jeux durant votre aventure :*

## Cabaret

*Choisissez un rang et tentez de rester en rythme ! Les rangs plus élevés coûtent plus d'argent à l'entrée et sont plus difficiles, mais si vous réussissez, vous pourrez gagner gros ! Regardez les icônes de danse défiler à l'écran, et appuyez sur le bon bouton lorsque l'icône associée s'illumine. Obtenez un score parfait pour remporter encore plus de gemmes !*



26



## Course à pied

*Rottytops, la zombie un peu louche, vous défie à une course à pied. Accroupissez-vous pour glisser sous certains obstacles, et sautez pour passer au dessus d'autres. La première arrivée remporte la victoire !*

## Match du gecko

*Dans ce jeu, les deux adversaires doivent miser de plus en plus d'argent à chaque lancer de dé. Le joueur dont le gecko atteint le sommet en premier est le vainqueur et gagne le pactole ! Attention ! Si vous êtes en tête, vous pouvez partir avec l'argent de vos gains. Mais si vous êtes en seconde place, abandonner signifie que vous perdez tout l'argent misé, et continuer à jouer veut dire que vous devrez miser encore plus ! Faites jouer votre chance et quittez lorsque vous êtes en tête. Plus la bataille est intense, plus la cagnotte augmente !*



# Sauvegarder

*Si vous n'enregistrez pas votre progression, vous perdrez votre partie une fois la console éteinte. Visitez un HALL DE SAUVEGARDE, que vous pouvez trouver dans n'importe quelle ville, pour sauvegarder votre partie. Il est judicieux de passer par le HALL DE SAUVEGARDE après chaque exploit. Gardez à l'esprit que les nouvelles données sauvegardées remplaceront les anciennes déjà présentes sur le fichier en cours. Vous pouvez sauvegarder dans un nouveau fichier en commençant une nouvelle partie depuis l'écran de choix du fichier.*

*Remarque : Vous trouverez aussi des statues de sauvegarde près de chaque dédale ! Pensez à les utiliser avant de vous aventurer dans un de ces donjons labyrinthiques.*

## Fin du jeu

*Si Shantae perd toutes ses vies, la partie se termine. Sur l'écran de fin de jeu, choisir « Continuer » vous ramènera à votre dernier point de sauvegarde. Tous les objets et gemmes récoltés seront perdus, sauf si vous sauvegardez régulièrement !*

28



# Personnages

## Shantae

*Shantae est une demi-génie qui s'est installée à Scuttle Town, malgré la désapprobation du maire. Elle veut prouver sa valeur en tant que génie gardienne, mais ne peut recourir qu'à peu de compétences magiques. C'est une danseuse pleine d'entrain qui possède un sens aigu de la justice.*



## Oncle Mimic

*Ce chasseur de reliques est célèbre pour ses formidables découvertes, Shantae en faisant partie ! Il garde constamment un œil sur elle et est sa plus proche famille. Les nouvelles sur sa machine à vapeur ont attiré Risky et son équipage jusqu'à sa porte !*



## Risky Boots

*Cette femme pirate est connue pour sa soif de richesse et de pouvoir. Elle n'hésite pas à se salir les mains, pressée de trouver un moyen d'améliorer la machine à vapeur et prête à terrasser quiconque se mettra sur son chemin. Elle dirige une armée infinie de loyaux Tinkerbats.*



## Tinkerbats

*Ces créatures de l'ombre suivent les ordres de Risky sans broncher. Il ne sont pas très efficaces au combat mais ont la faculté de fabriquer des choses à partir de n'importe quoi... ou n'importe qui.*



30



## Sky

*Sky est une alliée et amie de longue date de Shantae. Elle élève des oiseaux de guerre, et s'absente régulièrement de Scuttle Town pendant de longues périodes. Sky veut faire découvrir le monde à Shantae, et semble impatiente de devenir adulte. Elle ne se sépare jamais de son oiseau favori, Wrench.*



## Bolo

*Ce partenaire d'entraînement occasionnel de Shantae est un peu bizarre. Il semble toujours à côté de la plaque mais n'hésite pas, dès que l'occasion se présente, à frapper quelqu'un ou quelque chose avec son fléau.*





## Rottytops

*Amicale mais pas trop, Rottytops est une zombie qui aime les embrouilles. Elle est toujours partante pour s'amuser, surtout quand cela permet de semer la pagaille. Ces derniers temps, elle semble s'intéresser à Shantae.*

## Machine de destruction massive

*Que fabrique Risky dans son usine de Tinkerbats ? Qu'advient-il de Sequin Land si elle parvient à terminer son colosse à vapeur ? Seule Shantae peut sauver le monde !*



# Crédits

*NOTICE*

*Hanshaw Ink & Image*

*ILLUSTRATIONS*

*Matt Bozon*

*MARKETING*

*Todd Thorson, Sean Mylett, Bonnie Scott,  
Robert Johnson, Nate Williams*

*SERVICES CRÉATIFS*

*Jennifer Deauville, Marion Clifford*

*DESIGN DE LA BOÎTE*

*Michi Morita, Jamie Gibson*

*RELATIONS PUBLIQUES*

*Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood, Carrie Root*

*REMERCIEMENTS*

*Bill Gardner, Robert Lindsey, Service client*

*TRADUCTION*

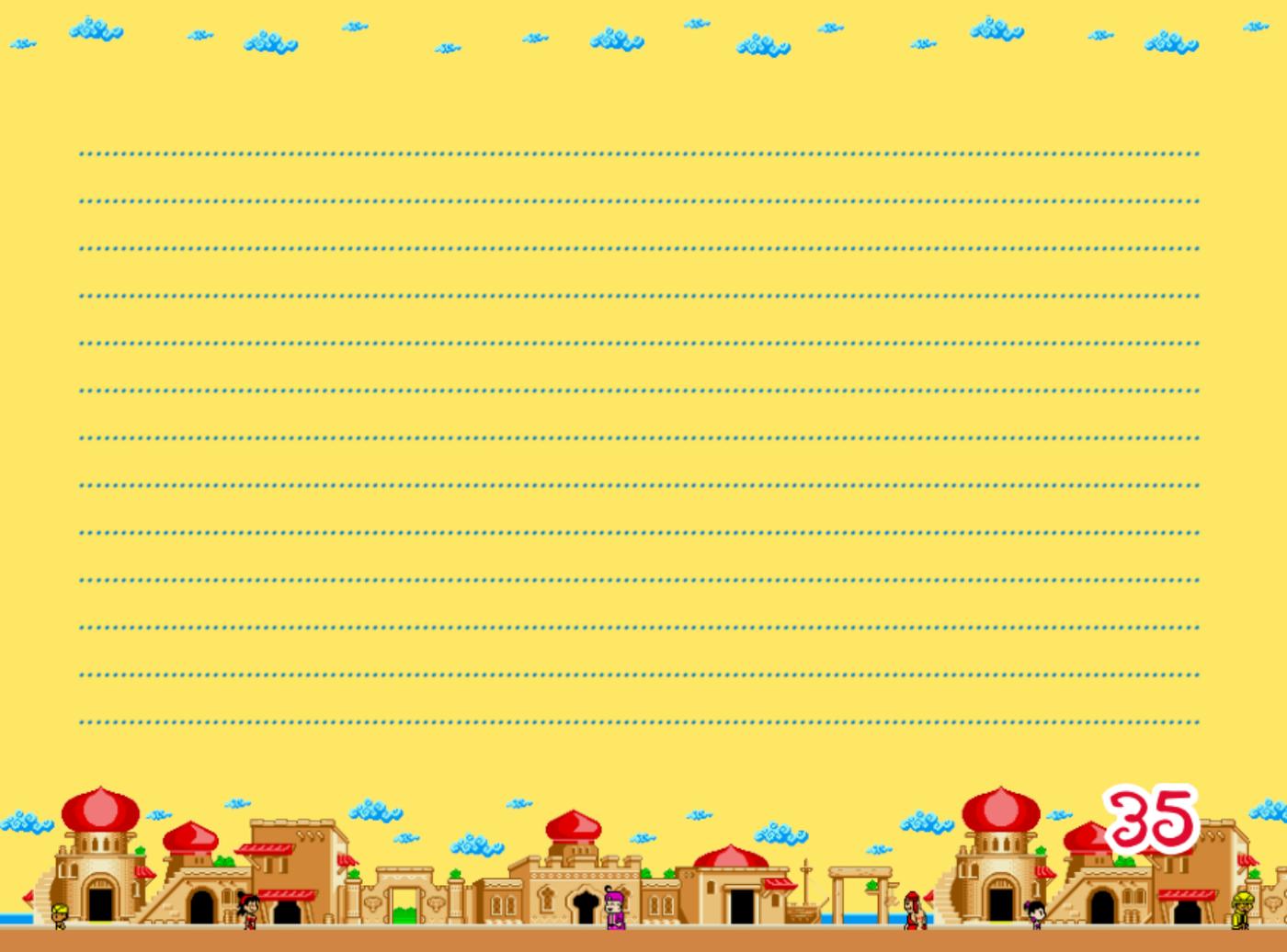
*Anthiflo*



# Notes

34





Handwriting practice lines consisting of 15 horizontal dotted lines on a yellow background.

CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE  
32 Rue du Vieil Abreuvoir, 78100 Saint-Germain-en-Laye