

© Disney.

INSTRUCTION MANUAL

CASTLE
OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE

QUACKSHOT
STARRING DONALD DUCK



MEGA DRIVE

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

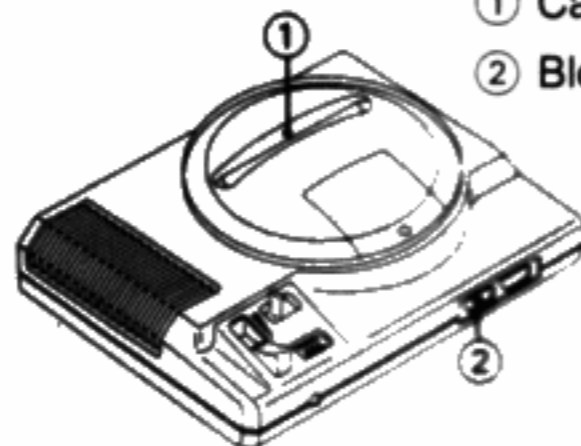
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Capturée par illusion

C'est une journée magnifique dans la ville de Vera. Le soleil brille, les oiseaux chantent et le doux parfum des fleurs remplit l'air.

Mickey et Minnie dansent joyeusement dans la prairie. Mais soudain, des nuages épais et gris cachent le soleil et les oiseaux arrêtent de chanter.

"Ne t'inquiètes pas Minnie. Le ciel va se découvrir sous peu", dit Mickey. A peine a-t-il prononcé ces mots que des éclairs traversent le ciel.

Mickey couvrent rapidement ses oreilles et ferment ses yeux. Après quelques secondes, il risque un coup d'oeil pour voir si Minnie va bien.

"Oh non! Elle n'est plus là!"

Une odeur de moisi recouvre le parfum plaisant des fleurs. Mickey lève les yeux et voit une sorcière sur un balai planer au-dessus de lui! C'est Mizrabel, la sorcière diabolique qui est jalouse de la beauté de Minnie! Ses doigts osseux saisissent le bras de Minnie!



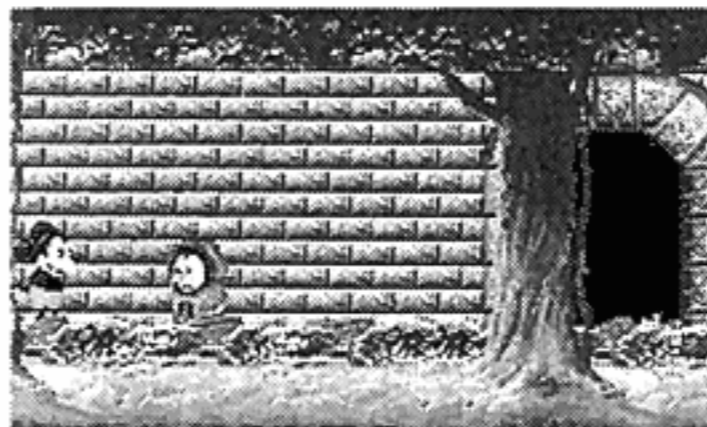


Elle s'esclaffe "cette jolie petite vient avec moi".
"Haa-haa-haa-haa-haaa!" Et elle s'enfuit avec
Minnie pleurant derrière elle.

Mickey poursuit la sorcière volante à travers la
forêt et au-delà des hautes montagnes.
Finalement, il atteint le château de l'illusion,
perché en haut d'une falaise haute et
rocailleuse. A sa porte, il rencontre un vieil
homme courbé par l'âge.

"Il y a très longtemps, j'étais le roi de ce
château", dit le vieil homme. "Mais Mizrabel me
l'a pris. Vous devez sauver Minnie avant qu'il
ne soit trop tard! Mizrabel va s'accaparer la
beauté de Minnie. Et Minnie deviendra
méchante et diabolique comme elle! Pour la
vaincre, il vous faut les 7 bijoux de l'arc-en
ciel."

"Où sont ces bijoux?" demande Mickey.



"Vous les trouverez dans le château", répond le
vieil homme. "mais ils sont gardés par les
maîtres de l'illusion. Ils ont créés des mondes
étranges et des créatures bizarres pour vous
empêcher d'atteindre Minnie. Soyez prudent!"

Mickey remercie l'homme et se précipite par la
porte. Dans le château, Mickey ouvre la porte
de chaque pièce. Chaque porte mène à un
monde d'illusion différent.

Est-ce que Mickey peut trouver les sept bijoux
de l'arc-en-ciel à temps pour sauver Minnie?
Cela dépend de vous! Errez dans les forêts et
parmi les ruines anciennes. Plongez dans une
tasse de thé et bondissez sur des petits gateaux
moelleux! Anéantissez des champignons
enchantés, des petits soldats et des chevaliers
en armure avec les attaques à rebonds de
Mickey.

Minnie a besoin de vous! Dépêchez-vous!



Aux commandes!

Afin d'aider Mickey à gagner, apprenez à utiliser votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le bas ou le haut pour vous déplacer d'une sélection à l'autre dans l'écran des options.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Mickey vers la gauche ou la droite.
- Appuyez vers le bas pour que Mickey se baisse.
- Pendant un saut, appuyez vers la gauche ou la droite pour prolonger le saut dans ces directions.

② Touche Start

- Pendant que l'histoire est affichée, appuyez pour passer les écrans.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran des options.
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran des options, l'écran de score et l'écran de poursuite de la partie.
- Appuyez pour que Mickey passe une porte du château plus rapidement.
- Appuyez pour continuer à partir de tous les écrans entre deux niveaux.
- Appuyez pour vous arrêter momentanément pendant la partie. Appuyez de nouveau pour continuer.

③ Touche A ou B (Touche de tir)

- Appuyez pour que Mickey lance des objets sur ses ennemis.

④ Touche C (Touche de saut)

- Appuyez pour que Mickey saute. Gardez la touche enclenchée pour des sauts plus élevés.
- Appuyez pour que Mickey nage vers la surface.



Les tours spéciaux de Mickey

Attaque par rebonds

- Appuyez sur la touche C. Lorsque Mickey est en l'air au-dessus d'un ennemi, appuyez de nouveau sur la touche C ou sur la touche D vers le bas avant que Mickey n'atterrisse sur lui.

Descente des pentes

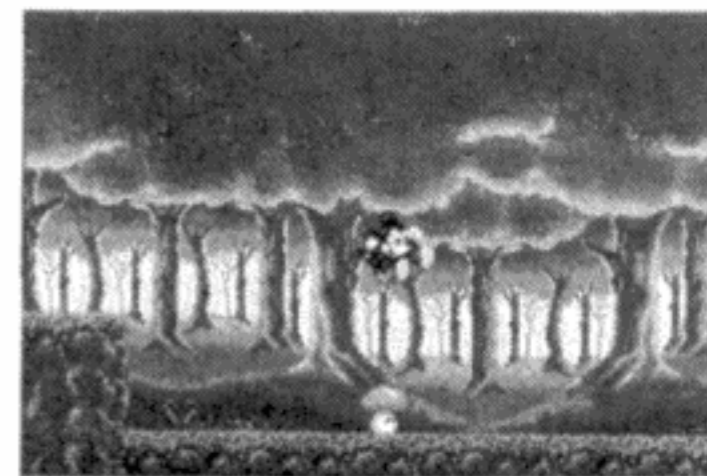
- Appuyez sur la touche D dans le sens où Mickey se dirige pour le faire aller plus vite.

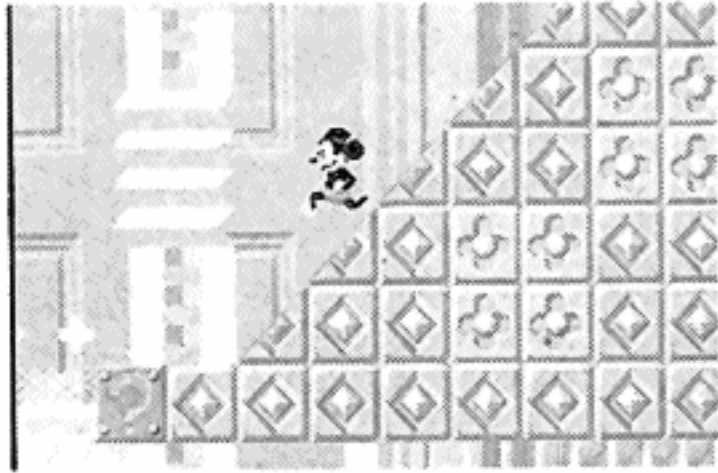
Saut en longueur

- Appuyez sur la touche C lorsque Mickey court pour sauter au-dessus de ses ennemis et des trous.

Balancement d'une corde à l'autre

- Appuyez sur la touche C pour que Mickey saute et attrape une corde. Appuyez de nouveau sur la touche C pour qu'il la relâche.



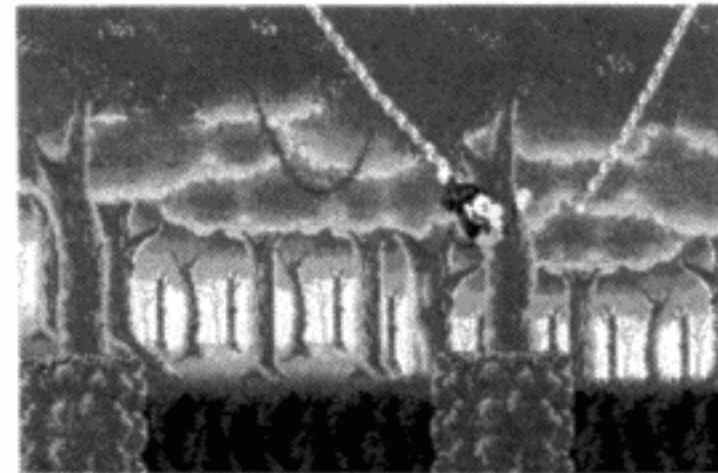
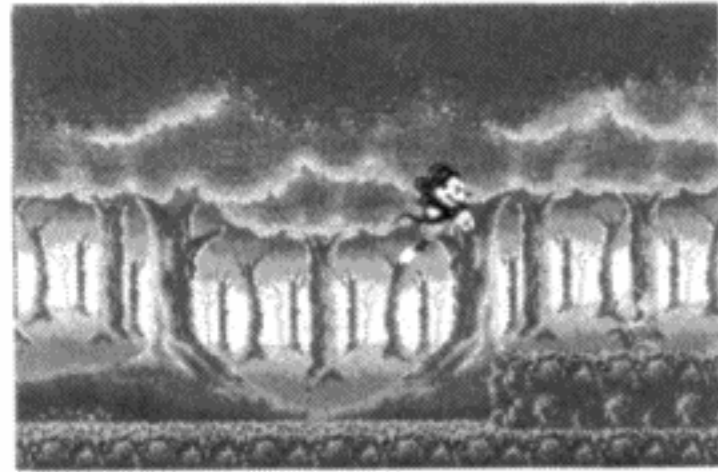


Préparatifs

Lisez les écrans relatant l'histoire pour savoir comment Minnie a été capturée et comment Mickey est arrivé au château de l'Illusion. (Ou appuyez sur la touche Start pour passer les écrans.) Sur l'écran de titre, appuyez de nouveau sur Start. L'écran des options apparaît.

Ecran des options

Sur l'écran des options, utilisez la touche D pour déplacer Mickey d'une sélection à l'autre. Appuyez sur la touche B ou C pour voir les différentes options. Puis, appuyez sur la touche Start pour commencer la partie.



Difficulté

Choisissez entre une partie pour s'entraîner (Practice), normale (Normal) ou difficile (Hard).

- **Practice:** Mickey commence avec cinq sphères de puissance, doit terminer trois niveaux et trouver trois bijoux.
- **Normal:** Mickey commence avec trois sphères de puissance, doit terminer cinq niveaux et trouver sept bijoux.
- **Hard:** Mickey commence avec deux sphères de puissance, doit terminer cinq niveaux et trouver sept bijoux.

Essai sonore

Ecoutez la musique du jeu et les effets sonores.

Commandes

Changez les fonctions des touches A, B et C. Normalement, les touches A et B sont les touches de tir et la touche C est la touche de saut. Vous pouvez choisir un des trois arrangements.

Où en est Mickey?

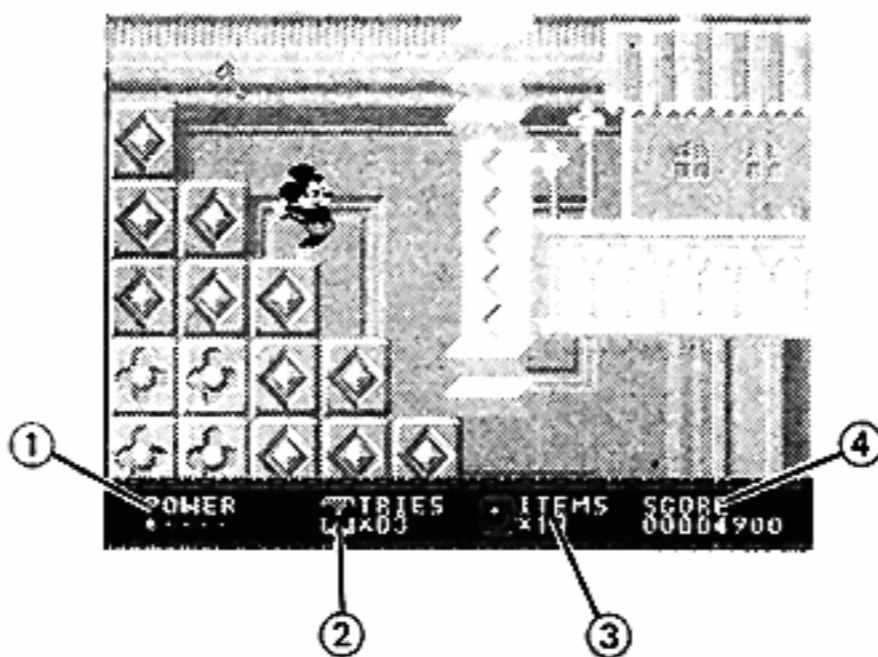
Mickey pénètre dans le château de l'Illusion avec trois chances de sauver Minnie. Il se retrouve dans un long hall avec de nombreuses portes. Derrière chaque porte, se trouvent des mystères, des enchantements et des illusions! Suivez Mickey par la première porte...

...et tout au long de la partie, gardez un œil sur les compteurs en bas de l'écran. Ils vous indiquent où Mickey, et vous, en êtes.

① **Power Gauge (Jauge de puissance):** elle indique combien il reste de puissance à Mickey. A chaque fois qu'il est touché, il perd de la puissance. S'il perd toute sa puissance, il perd un essai. Dans les parties "Practice" et "Normal", Mickey conserve tous les objets qu'il a obtenu sur la scène. Mais, lors de la partie "Hard", il peut perdre ses objets. Il doit alors recommencer cette scène.

② **Tries (Essais):** indique le nombre de chances de Mickey de passer le niveau. Il commence avec trois essais. S'il les perd tous avant d'avoir terminé le niveau, la partie est terminée.

- ③ **Items (Objets):** indique le nombre d'objets que Mickey a acquis. Les objets servent à être lancés sur les ennemis et les obstacles à les éloigner.
- ④ **Score:** indique le nombre de points que vous avez gagné jusqu'à maintenant.

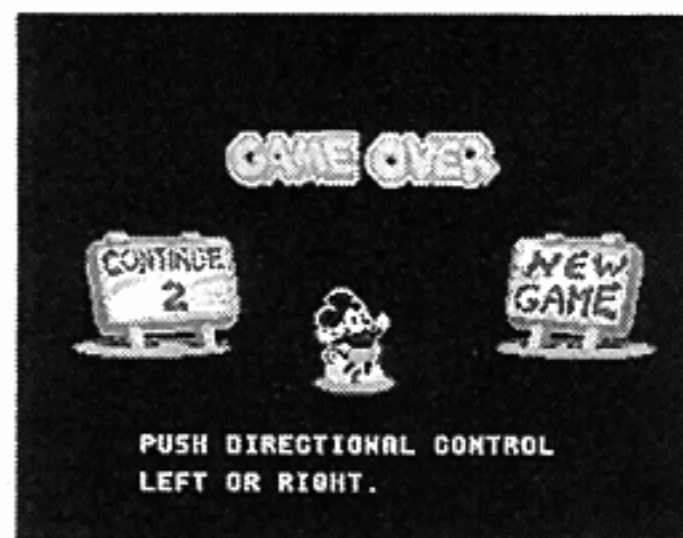


Fin de la partie...

Lorsque Mickey a perdu tous ses essais, la partie se termine. Mais Mickey est déterminé à essayer de nouveau.

...et poursuite de la partie

Mickey peut continuer jusqu'à quatre fois la partie "Practice" et deux fois la partie "Normal". Vous ne pouvez pas continuer la partie "Hard". Déplacez-le pour continuer et appuyez sur la touche Start. Vous revenez à la partie au début de la dernière scène. Mickey perd tous ses objets et votre score précédent n'est pas conservé. Si vous ne souhaitez pas continuer, déplacez Mickey sur "New Game" (nouvelle partie) et appuyez sur la touche Start. La partie recommence à partir des écrans relatant l'histoire.



Objets

Mickey peut acquérir des objets en leur courant dessus, sautant dessus ou en bondissant très haut pour les attraper.

Etoiles: Elles donnent de la puissance à Mickey. Lorsque la jauge de puissance est pleine, le fait d'attraper une étoile rapporte 1 000 points. (Cherchez également des bijoux blancs qui rapportent 100 points.)

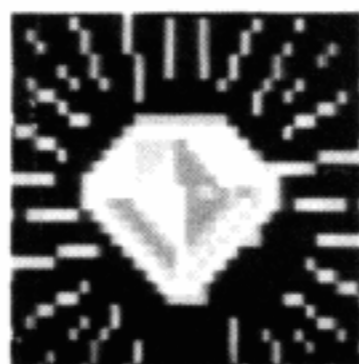
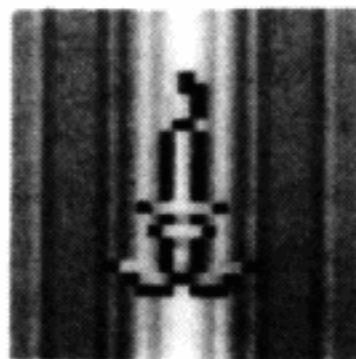
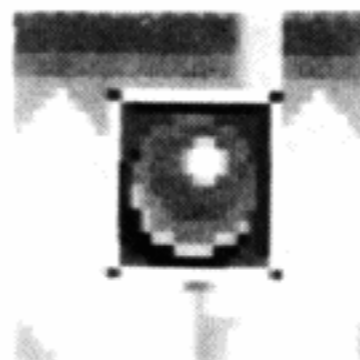
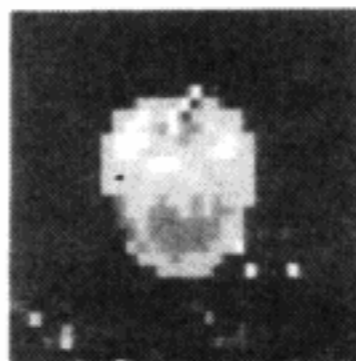
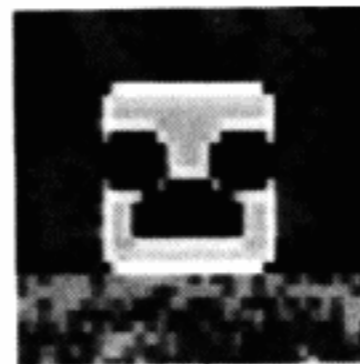
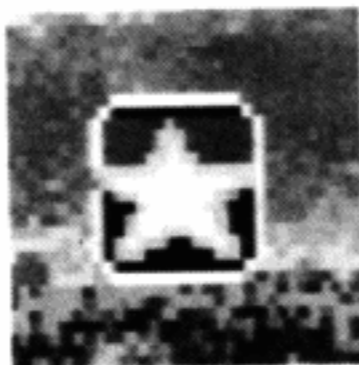
Oreilles de souris: Elles donnent à Mickey une chance supplémentaire (un essai) de terminer un niveau.

Remarque: Le fait de gagner plus de 40 000 points donnent également à Mickey un essai supplémentaire. Ensuite, pour chaque 50 000 points ajoutés au score, Mickey obtient un essai supplémentaire.

Pomme, biffe et bougie: Mickey peut les lancer sur les ennemis pour dégager son chemin et également sur les murs et autres obstacles pour chercher un échappatoire. Après avoir obtenu 30 objets, le fait d'en acquérir un nouveau rapporte 1 000 points.

Sac d'objets: Contient dix objets que Mickey peut lancer. Lorsque Mickey possède plus de vingt objets, le fait de prendre un sac rapporte 1 000 points.

Joyaux: Prenez-les tous les sept pour sauver Minnie.



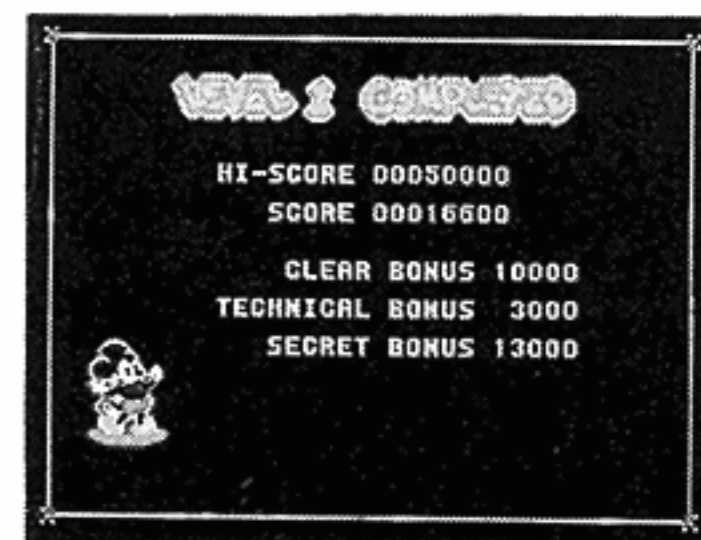
Enregistrement des points

Votre score apparaît à chaque fois que vous terminez un niveau. Le score le plus élevé, votre score et trois scores avec bonus sont indiqués.

Clear Bonus (Bonus de niveau): Points gagnés pour avoir terminé un niveau.

Technical Bonus (Bonus technique): Le nombre de sphères de puissance restantes multiplié par 1 000.

Secret Bonus (Bonus secret): Le nombre d'objets restants multiplié par 1 000.

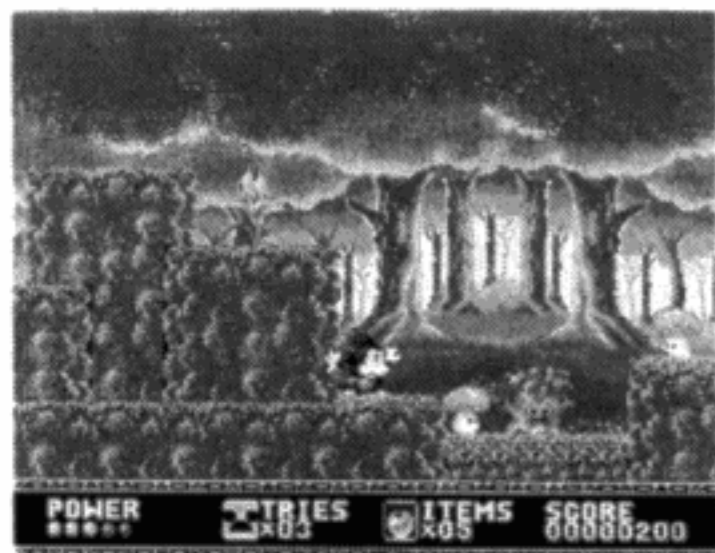


Les aventures bizarres de Mickey

Cinq portes entraînent Mickey dans l'aventure. Derrière chaque porte se trouve un monde différent d'illusion. Chaque monde comporte plusieurs scènes reliées entre elles par des tunnels et des myriades de créatures et de ruses, toutes créées par Mizrabel et ses maîtres de l'illusion. Bonne chance!

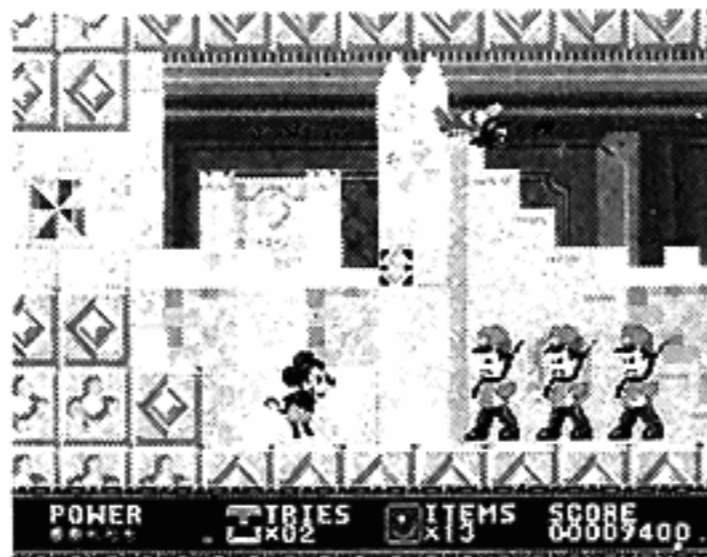
La forêt enchantée

Pénétrez une forêt rougeoyante où abondent les arbres et les champignons, des tulipes qui crachent des pépins empoisonnés, et des araignées qui attaquent depuis leurs toiles gigantesques et collantes. Saisissez une corde et balancez-vous au-dessus des pièges. Prenez garde aux déterreurs de cadavres et pommes géantes!



Le royaume des jouets

Ouvrez la deuxième porte pour découvrir un monde de jouets animés. Renversez des soldats en marche et des clowns en train de jongler! Baissez-vous ou sautez par dessus des petits avions bourdonnants! La porte est devant votre nez mais elle est peut-être fermée! Une grande surprise vous attend dans ce monde.



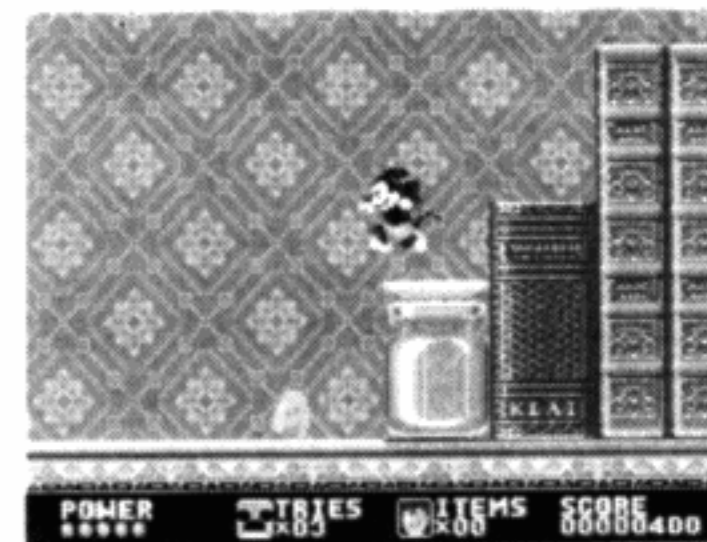
La tempête

Après la troisième porte, vous vous trouvez sur une dangereuse pente de colline alors qu'une violente tempête approche. Avancez avec précaution sur la pointe des pieds (ou courez et sautez) sur les ponts qui s'écroulent. Des poissons lumineux bondissent et mordent! Prenez garde à l'eau!



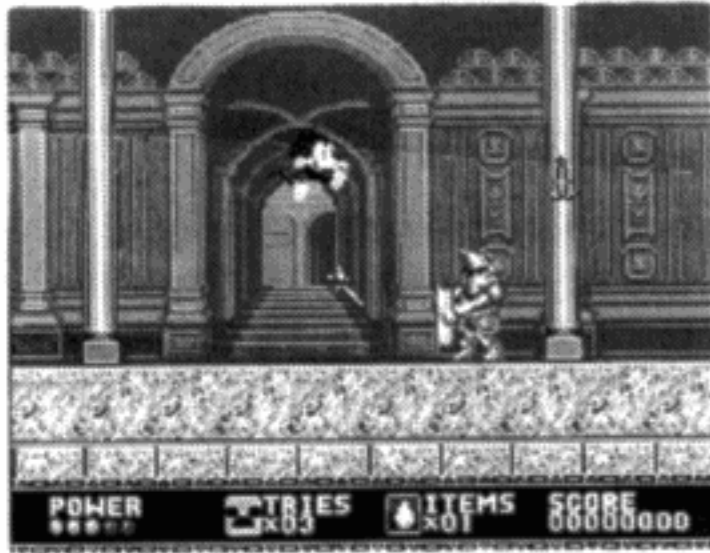
La bibliothèque

D'énormes livres et des pots en verre immenses: est-ce la chambre d'un géant? C'est possible, donc prenez garde! Balancez-vous de lampes en lampes et sautillez sur les dévoreurs de livres. Plongez dans une tasse de thé et flottez sur les morceaux de sucre! Qu'est-ce qu'il y a dans la bouteille de lait? Peut-être un autre monde? Pénétrez-y et jetez un oeil!



Le château

Maintenant, vous vous trouvez dans le château où des chevaliers en armure attaquent et de gigantesques blocs de pierre roulent vers vous. Vous êtes si près de Mizrabel et Minnie. N'abandonnez pas!



- Souvenez-vous: vous ne pouvez pas lancer d'objets lorsque vous nagez.
- Essayez d'atteindre des endroits surélevés en rebondissant sur les têtes de vos ennemis.
- Apprenez à vous baisser. Parfois, c'est la seule chose que vous pouvez faire pour éviter d'être blessés.

Les conseils de Mickey

- Rebondissez le plus possible pour décontenancer vos ennemis.
- Attrapez tout ce que vous pouvez. Vous avez besoin du plus d'objets possible lorsque vous approchez de la fin d'un niveau.
- Etudiez le comportement des différents gardiens. Il sera plus rapide et plus facile de les vaincre.

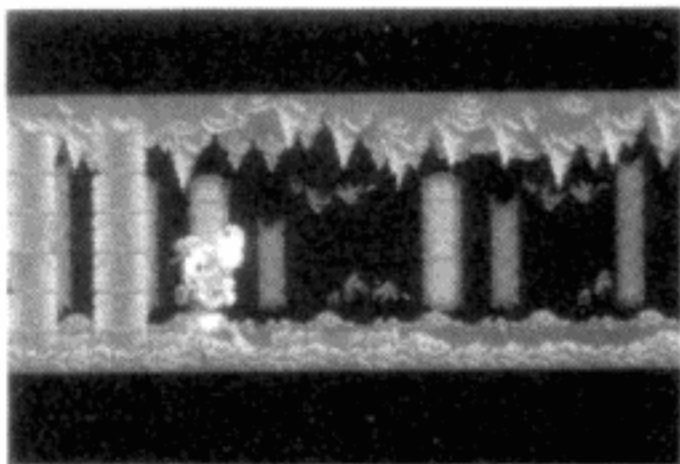
QuackShot

Une chasse au trésor à travers les continents!

Tandis que l'oncle Picsous fait une sieste, Donald feuillète des vieux livres dans la bibliothèque.

Ouaaaaah! Un morceau de papier étrange tombe de l'un des livres. C'est un message perdu depuis longtemps du roi Garuzia, l'ancien souverain du royaume Great Duck. Il a caché son trésor quelque part sur la terre et il a laissé une carte qui y conduit!

"Je vais devenir riche! Plus riche que l'oncle Picsous", songe Donald. Mais Big Bad Pete et son gang Ducky rôdent près de la fenêtre. Ils sont prêts à s'emparer de la carte mais Donald s'enfuit à toute vitesse.



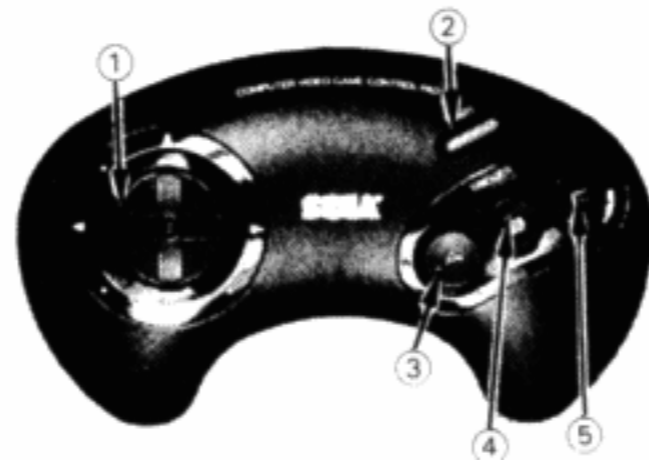
"Donald, tu es en retard!" lui reproche Daisy. "Mais, Daisy, quelque chose de fabuleux m'attend!" rouspète Donald. "Si je le trouve, tu seras surprise. Je te raconterai tout à mon retour!"

S'il revient jamais! Donald n'a aucune idée des dangers qui entourent la chasse au trésor de Great Duck. Mais il est déterminé à tout pour le trouver.

Aux commandes!

① Touche D (directionnelle)

- Change vos sélections sur les écrans précédents la partie.
- Déplace le drapeau sur l'écran de la carte.
- Déplace Donald sur les écrans de jeu.
- Déplace les accolades sur l'écran des armes/objets.



② Touche Start

- Eteint les écrans précédents la partie.
- Commence la partie à partir de l'écran de la carte.
- Fait apparaître les écrans d'armes/objets.
- Eteint les écrans d'armes/objets.

③ Touche A (Touche de fuite)

- Accélère la rapidité de Donald.

④ Touche B (Touche de tir)

- Permet à Donald de tirer.

⑤ Touche C (Touche de saut)

- Permet à Donald de sauter.
- Effectue des sélections sur l'écran d'armes/objets.

③, ④, ⑤ Touche A, B ou C

- Font défiler les écrans relatant l'histoire.
- Font défiler les cases de dialogue.

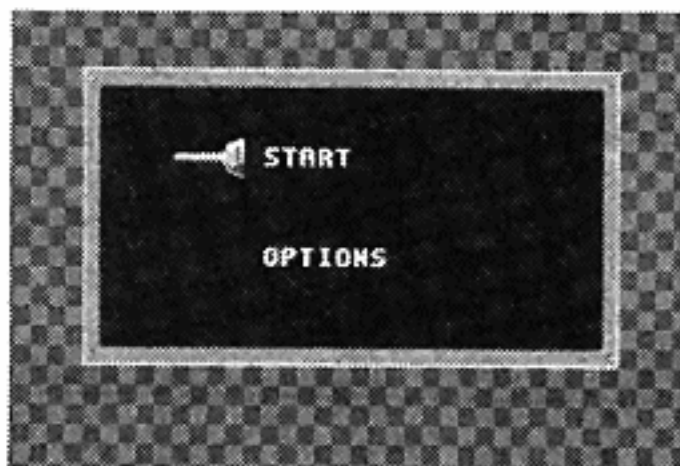
Préparatifs

Regardez Donald avancer sur la pointe des pieds dans les cavernes souterraines effrayantes des ruines Aztèques. Continuez à regarder tandis que Donald explore d'autres endroits dangereux. Appuyez sur la touche Start sur l'écran de jeu ou quand vous êtes prêts à commencer la partie.

Ensuite, l'écran de sélection de jeu apparaît. Appuyez sur la touche Start pour passer aux écrans relatant l'histoire ou appuyez vers le BAS sur la touche D jusqu'à l'inscription Option et appuyez sur la touche Start pour faire apparaître l'écran des options.

L'écran des options

Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur la touche D pour déplacer le curseur d'une option à l'autre. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour modifier les réglages



Essai sonore

Ecoutez les thèmes musicaux de chaque niveau QuackShot.

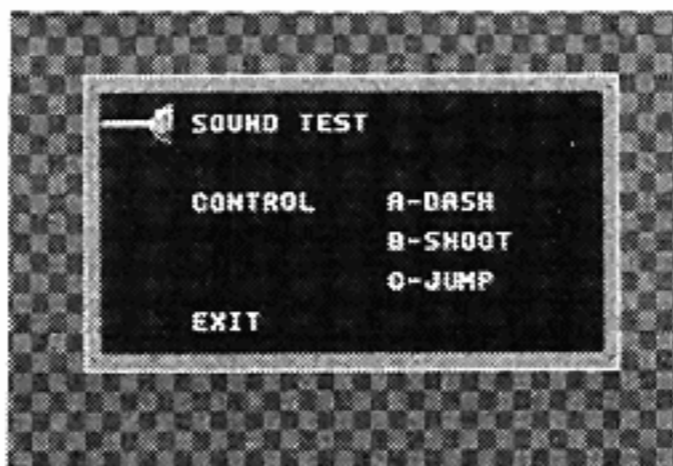
Commandes

Réglez les fonctions des touches A, B et C. Choisissez l'un des cinq réglages. Si vous ne modifiez pas les réglages, les commandes sont les suivantes:

Touche A	Fuite
Touche B	Tir
Touche C	Saut

Sortie

Appuyez sur Start sur cette option pour revenir à l'écran de sélection de jeu. Appuyez de nouveau sur Start pour aller aux écrans relatant l'histoire.



Les écrans de l'histoire

Lisez l'histoire pour apprendre comment Donald a découvert la carte au trésor de Great Duck et comment il a échappé à Big Bad Pete et son gang. Appuyez sur la touche A, B ou C pour faire défiler les écrans ou appuyez sur la touche Start pour passer l'histoire et aller directement à l'écran de la carte.

En avant pour l'aventure!

L'écran de la carte vous permet de choisir votre destination. Appuyez vers la GAUCHE, la DROITE, le HAUT ou le BAS pour déplacer le drapeau sur un point de la carte. Ensuite, appuyez sur la touche Start, pour vous envoler vers cette destination avec les neveux de Donald, Riri, Fifi et Loulou comme pilotes.



Au début, vous avez le choix entre trois destinations uniquement, Duckburg, Mexico ou la Transylvanie. Mais c'est une chasse au trésor! Vous et Donald allez vivre des aventures mystérieuses et rencontrer des ennemis perfides. Vous allez trouver des indices, des outils et des clés qui vous mèneront autour du monde, vers des destinations encore plus exotiques!

Si c'est la première aventure de Donald, emmenez-le à Duckburg.

Les mouvements de Donald

Commencez à bouger dès que Donald descend de l'avion.

<i>Touches du bloc de commande</i>	<i>Actions</i>
Touche D	Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour marcher dans ces directions. Appuyez vers le BAS pour vous baisser. Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour monter ou descendre des échelles.
Touche A (ou touche de fuite)	Appuyez en même temps que sur la touche D pour avancer rapidement dans les zones très dangereuses.
Touche B (ou touche de tir)	Pour tirer avec votre arme. Appuyez en même temps vers le HAUT sur la touche D pour tirer sur les ennemis au dessus de vous.
Touche C (ou touche de saut)	Appuyez pour sauter. Appuyez en même temps vers le BAS + la GAUCHE ou la DROITE pour glisser vers la gauche ou la droite.

Attaque Quack!

Si les choses vont mal, Donald s'énerve. Et attention, l'attaque Quack de Donald renverse tout le monde sur son passage. Quelle force incroyable! Cependant, cette attaque ne dure pas longtemps car Donald retrouve vite son humeur habituelle — c'est juste un accès de colère.

Remarque: Donald a une attaque Quack quand sa jauge de caractère est remplie.

Ecran de jeu

Donald est impatient mais il doit cependant être prudent. Les gangsters Ducky peuvent apparaître n'importe où, ainsi que des habitants fourbes des territoires étranges que Donald traverse.

Observez le bas de l'écran de jeu pour voir comment Donald se porte.

① Jauge de puissance

Au départ, la jauge a 5 cercles sur 8 énergétisés mais qui diminuent quand Donald est touché. Rétablissez le niveau de la jauge de puissance en prenant des objets de nourriture.

② Jauge de caractère

Au début, la jauge est vide mais elle se remplit à chaque fois que Donald prend un piment rouge. Quand la jauge de caractère est pleine, Donald a une attaque Quack!

③ Essais restants

Vous commencez avec trois essais. Lorsque la jauge de puissance de Donald est vide, il perd un essai. Quand il n'a plus d'essai, la partie est terminée.

④ Armes et munitions restantes

Indique l'arme que Donald est en train d'utiliser. Les ventouses ont des munitions illimitées mais pas les tireurs de popcorn et de bulles de chewing gum. Obtenez plus de popcorn en prenant du

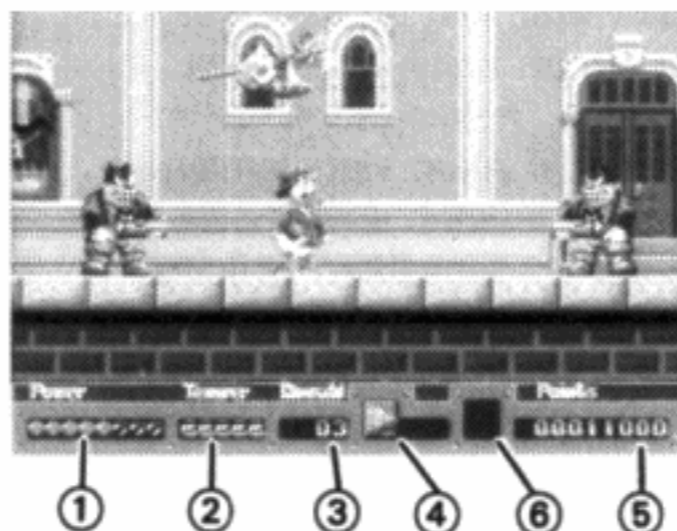
maïs. Trouvez le Gyroscopie pour charger la bourre de chewing gum ou prenez du chewing gum sur votre chemin à la course au trésor.

⑤ Points

Votre score jusqu'à maintenant. Gagnez des points en renversant des bandits et en prenant des sacs d'argent.

⑥ Signal de drapeau

Clignote quand Donald est près d'un point de contrôle d'où il peut appeler son avion.



N'abandonnez pas!

Utiliser tous les mouvements de Donald pour qu'il traverse chaque niveau sain et sauf. Ses tirs mettent les ennemis hors combat mais pour

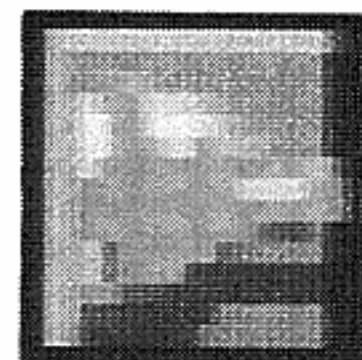
un cours instant, juste le temps pour Donald de partir en se dandinant, de sauter ou de s'enfuir loin du danger.

Donald a des trippes et du courage mais un long chemin à parcourir. S'il est touché trop souvent par ses ennemis, sa chasse au trésor deviendra un désastre. Mais une chance de canard et de la détermination le conduiront au succès et au trésor de Great Duck!

Armes

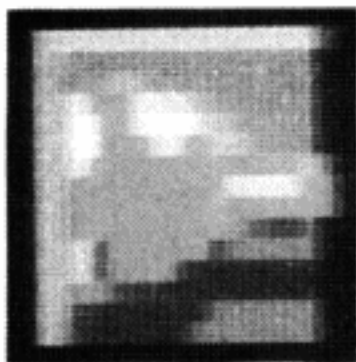
Ventouse jaune

Ces ventouses qui assomment les ennemis sont en quantité illimitée. Elles mettent les bandits hors de combat mais uniquement pour un cours instant, aussi Donald ferait bien de déguerpir!



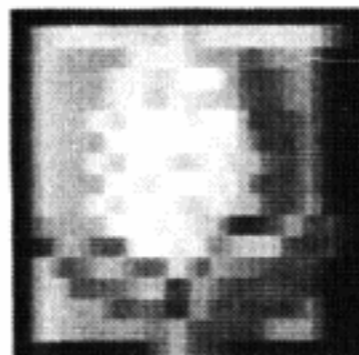
Ventouse rouge

Donald s'en sert pour grimper des obstacles élevés ainsi que pour renverser des ennemis. Mais il doit d'abord les trouver.



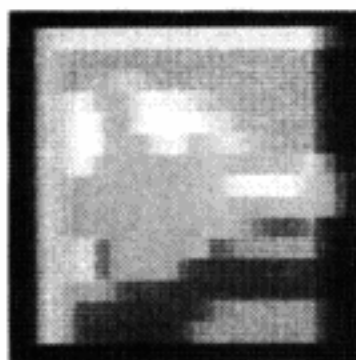
Tireur de popcorn

Donald a toujours son pistolet à popcorn sur lui. Il peut le recharger de munitions en prenant du maïs. Le pistolet tire 5 grains à la fois.



Ventouse verte

Colle aux créatures volantes. Ainsi Donald peut s'y accrocher et survoler des obstacles qui seraient autrement impossibles à franchir. Donald peut la trouver par une nuit sombre et nuageuse.



Tireur de bulles de chewing gum

Tire des bulles collantes qui peuvent briser des obstacles. Donald a toujours cette arme sur lui mais le Gyroscopie détient la plupart des munitions.

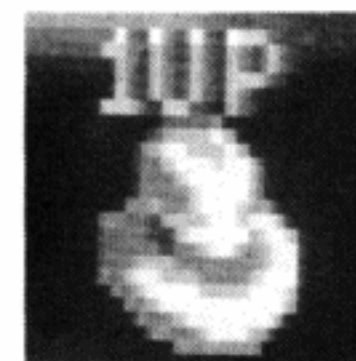


Objets de bonus

1 UP

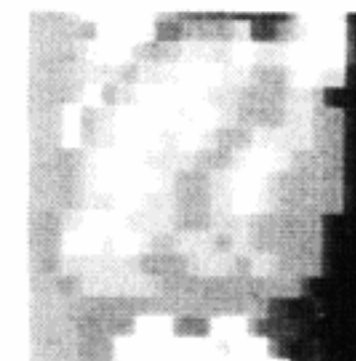
A chaque fois que Donald en prend un, il obtient un essai supplémentaire.

Remarque: Vous obtenez également un essai supplémentaire pour chaque 100 000 points que vous gagnez.



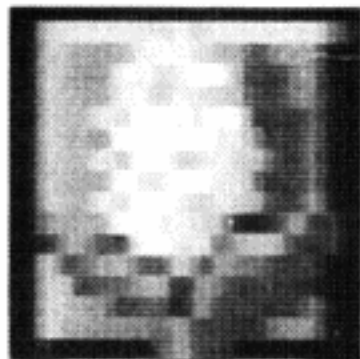
Nourriture

Augmente le niveau de la jauge de puissance de Donald.



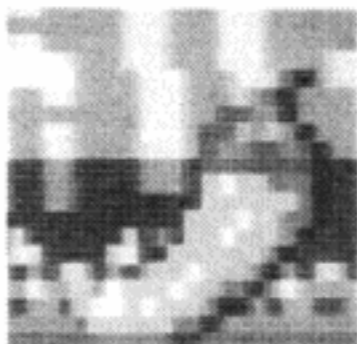
Maïs

Fournit des munitions pour le pistolet à popcorn.



Piment rouge

Cinq de ces en-cas pimentés donnent une attaque Quack à Donald!



Echange d'armes et utilisation des objets

Appuyez sur la touche Start pendant la chasse au trésor pour faire apparaître l'écran des armes/objets. Sur cet écran, vous pouvez échanger des armes, utiliser ou observer les objets importants que vous avez trouvé et appeler votre avion pour vous envoler vers une autre destination.

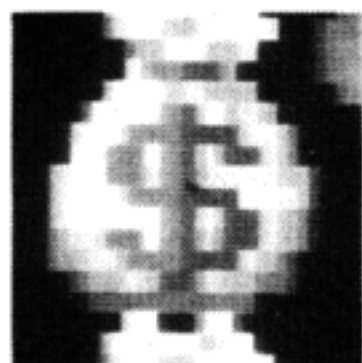
Appuyez vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE sur la touche D pour déplacer les accolades. Appuyez sur la touche C pour sélectionner un objet entre accolades. Appuyez sur la touche Start pour reprendre la chasse au trésor sans changer votre sélection.

- **Armes:** Mettez des accolades autour d'une arme, puis appuyez sur la touche A ou C pour la sélectionner et reprenez la partie.



Sac d'argent

Vous donne des points de bonus.



- **Objets importants:** Mettez des accolades autour d'un objet, puis appuyez sur la touche A ou C. Puis mettez les accolades autour de "Use" (utilisation) ou "Look" (observation), selon l'objet. Appuyez de nouveau sur la touche A ou C pour revenir à la partie. (Si vous ne pouvez pas utiliser un objet, déplacez Donald sur une autre position et essayez de nouveau.)

Départ pour une autre destination

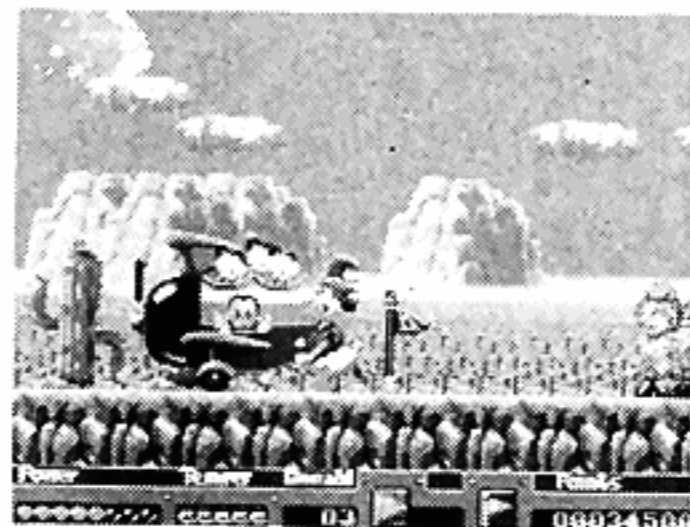
Lorsque Donald atteint un point de contrôle, il s'arrête et déploie un drapeau. Les points de contrôle sont des zones de sécurité qui mènent à des endroits encore plus dangereux. Donald ne peut pas continuer sans une arme spéciale ou un objet. Il doit pour cela chercher dans une autre partie du monde.

Un ami peut aider Donald au point de contrôle. Appuyez sur la touche A, B ou C pour faire défiler les cases de dialogue et savoir ce que la personne veut vous dire. Ensuite, déplacez Donald vers le drapeau suivant et appuyez sur la touche Start pour aller à l'écran des armes/objets. Déplacez les accolades autour de "Call" pour appeler un avion et appuyez sur la touche A ou C.

Riri, Fifi et Loulou arrivent et emmènent Donald vers une autre destination.

Quand l'écran de la carte apparaît, utilisez la touche D pour choisir votre destination et appuyez sur la touche A.

Lorsque Donald descend de l'avion dans un nouveau territoire, il recommence depuis le début. Quand il revient dans un endroit où il est déjà allé, il atterrit au dernier point de contrôle.



La chasse au trésor est commencée!

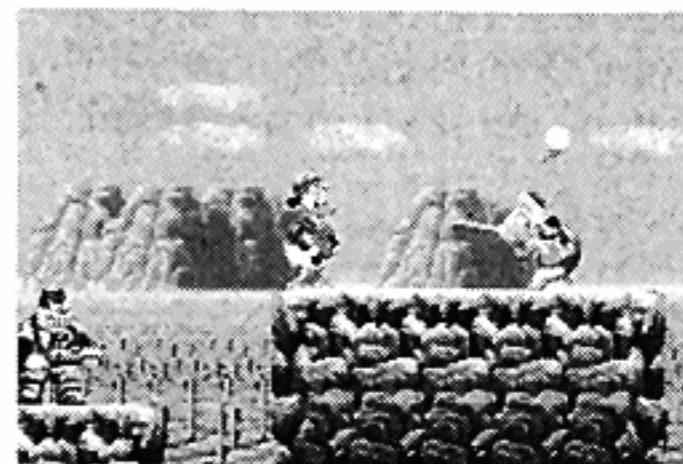
Duckburg

Une ville remplie de dangers dans laquelle Donald doit avancer en zigzag! Les grattes-ciels mènent à des lignes électriques et à une découverte importante!



Mexico

Des cactus qui explosent, des sables mouvants, des scorpions, des buses et des abeilles... Trouvez vite la jolie señorita et l'entrée d'un passage secret.



Ruines aztèques

Donald doit avancer parmi des flammes flottantes et affronter de méchants guerriers aztèques. Jusqu'où pouvez-vous ramper? Jusqu'où pouvez-vous sauter? Il est temps de le savoir!



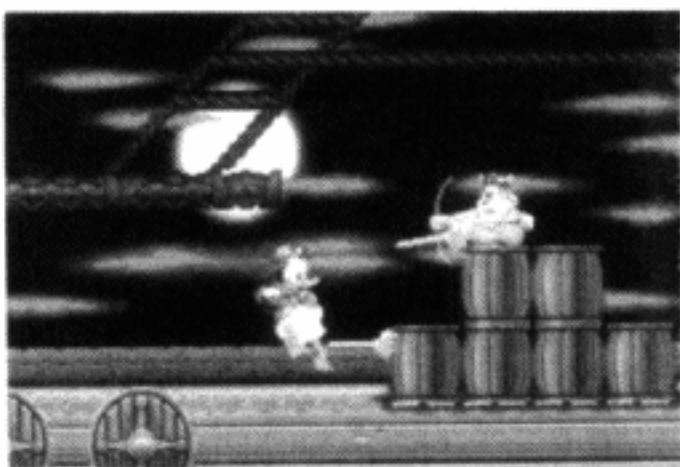
Transylvanie

Une forêt effrayante et une brume glaciale font grelotter Donald. Des chauve-souris vampires, des fantômes rondouillards et des squelettes affolent l'esprit de Donald. Il reçoit un accueil refroidissant de la part de son hôte, le comte diabolique!



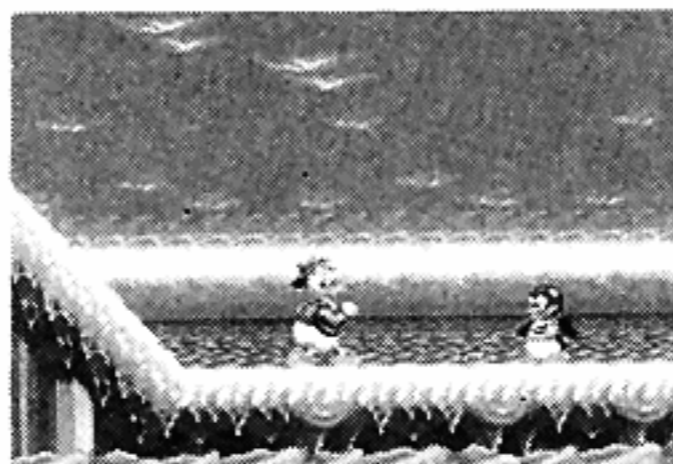
Le bateau fantôme Viking

Bateau à l'horizon! Des coups de canon font trembler les bois de ce vaisseau hanté. Sous la pleine lune mystérieuse, Donald trouve quelque chose dont il a absolument besoin.



Pôle sud

Quel exercice de passer entre les blocs de la banquise qui tombent et s'élèvent! Donald est bombardé par des ennemis de neige. La clé de ce dilemme est peut être sous la glace.



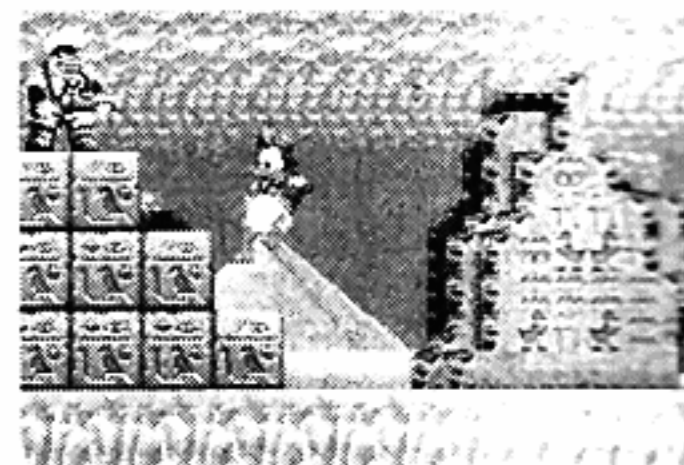
Le palace du Maharaja

Des charmeurs de serpents malicieux font tout pour arrêter Donald. Ce labyrinthe géant pourrait être la fin de tout!



Egypte

La pyramide est pleine de pièges, de puits et de chambres secrètes. Donald est coincé à moins qu'il puisse résoudre l'énigme du Sphinx.



Le repaire du gang Ducky

Big Bad Pete est ses acolytes vous réservent des surprises . . . plutôt explosives. Donald est coincé dans un labyrinthe effrayant avec un seul moyen d'en sortir!

Le trésor de l'île Great Duck

Rassemblez votre courage pour l'aventure finale. Et souvenez-vous de ne pas croire à tout ce que vous voyez!

© Disney. All Rights Reserved

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1996 SEGA ENTERPRISES, LTD.
672-3925-50

**This product is exempt from classification under UK Law
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is
considered suitable for viewing by the age range(s) indicated**