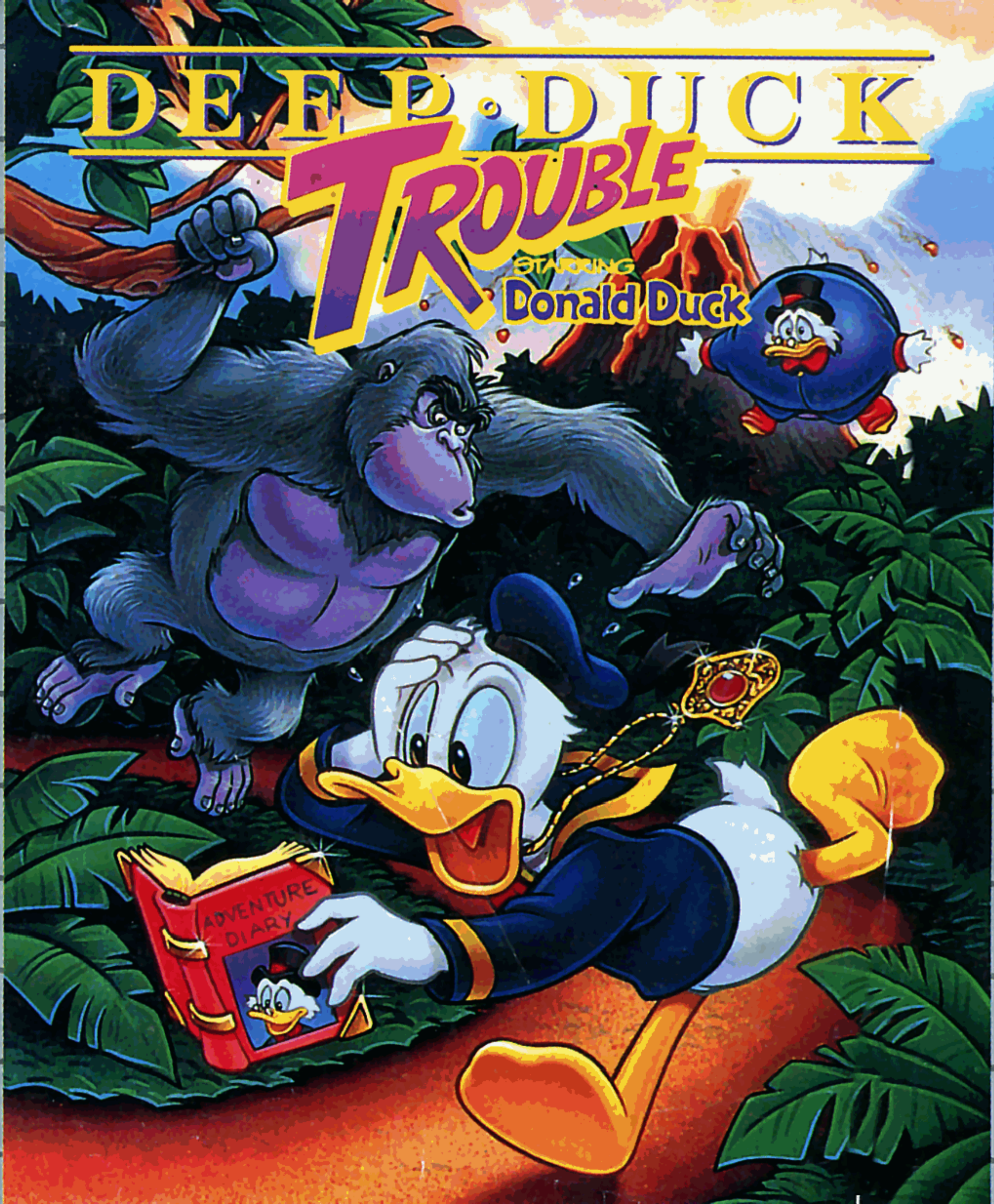


SEE GA GAME



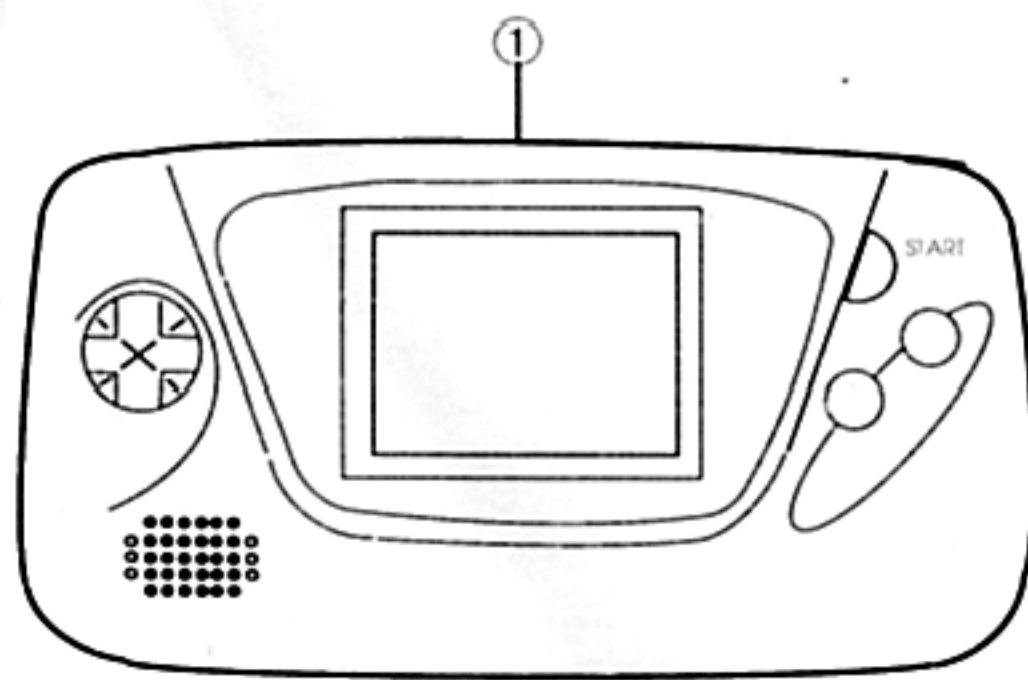
Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Installez la cartouche Sega



Le Sortilege de l'île au Talisman!

Peut-être avez-vous déjà entendu parler du Talisman d'Or légendaire — un talisman sans prix, caché au fond d'une île inexplorée. Personne ne savait où l'île se trouvait avant que l'Oncle Picsou ne trouve une carte ancienne dans un livre.

Oncle Picsou fait donc ses bagages et se précipite à la recherche du trésor — pour se retrouver dans une situation difficile. Picsou ne le sait pas, mais le talisman lui jette un sort et en revenant chez lui, il se retrouve gonflé comme une baudruche!

Heureusement, Riri, Fifi et Loulou l'attendent et dès qu'ils l'aperçoivent, ils appellent Donald Duck à l'aide! Donald se précipite et...

"Oncle Picsou! Que s'est-il passé?"

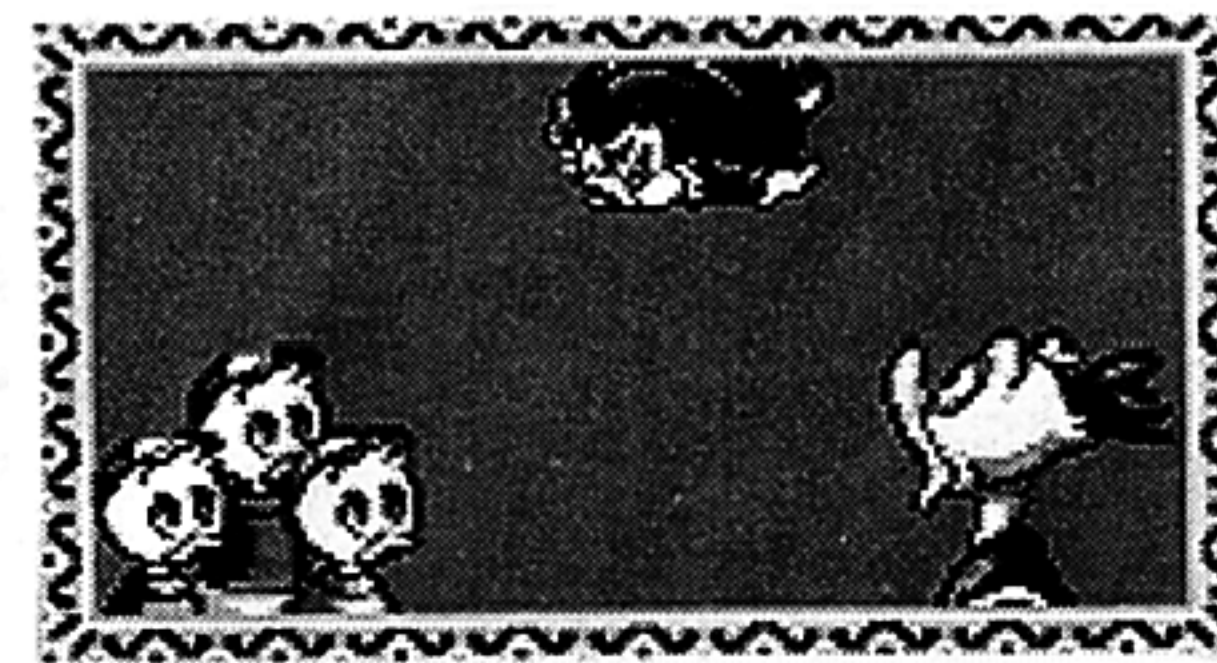
"C'est le talisman, Donald, il m'a jeté un sort! Une fois que j'ai quitté l'île, mon corps a commencé à se remplir d'air chaud. Et regarde-moi maintenant, une vraie montgolfière!"

"Comment exorciser ce maléfice, Oncle Picsou?"

"Tu dois ramener le talisman sur l'île et le remettre sur la statue de la déesse de l'île. Sinon, je flotterai dans l'air jusqu'à la fin de mes jours!"

"C'est toute une aventure! Je serais ravi de t'aider!"

"Alors, prends mon journal, Donald. J'y ai consigné toutes mes notes — et cela peut s'avérer pratique. Bonne chance".



Prenez les commandes en main!

① Bouton directionnel (bouton D)

- Utilisez-le pour déplacer le curseur Donald sur la carte de l'île.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour vous déplacer sur l'écran.
- Appuyez vers le haut pour passer les entrées.
- Appuyez vers le bas pour plonger.

② Bouton START

- Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour faire une pause/appuyez à nouveau pour reprendre votre partie.

③ Bouton 1

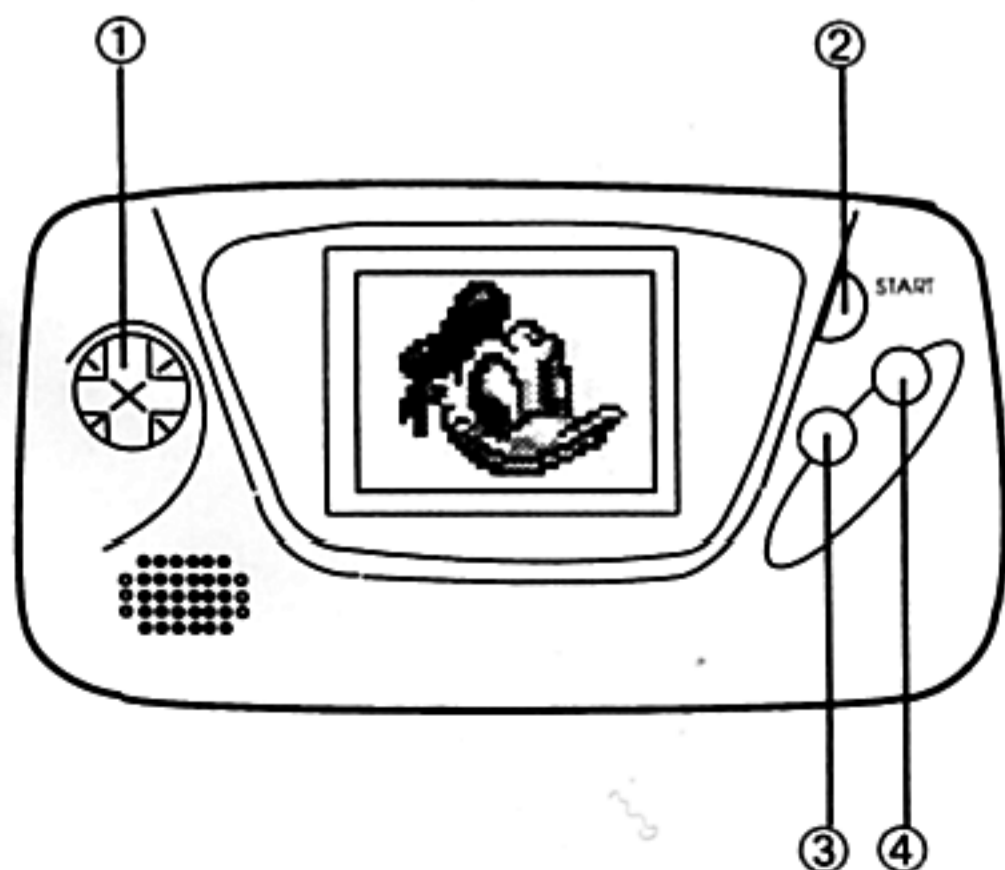
- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour valider une zone sur la carte de l'île.
- Appuyez pour donner un coup de pied.
- Lorsque la carte de l'île apparaît, appuyez pour voir votre score et savoir combien il vous reste de vies.

④ Bouton 2

- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour sauter.
- Appuyez de manière répétitive pour nager.
- Lorsque la carte de l'île apparaît, appuyez pour voir votre score et savoir combien il vous reste de vies.

Pour Commencer

Une fois votre Game Gear allumé, la démonstration de jeu apparaît, suivie de l'écran titre *Deep Duck Trouble starring Donald Duck*. Vous pouvez découvrir ce qui est arrivé à l'Oncle Picsou en regardant la démonstration de jeu ou en pressant START deux fois pour aller directement sur la carte de l'île au Talisman.



Une aventure insulaire!

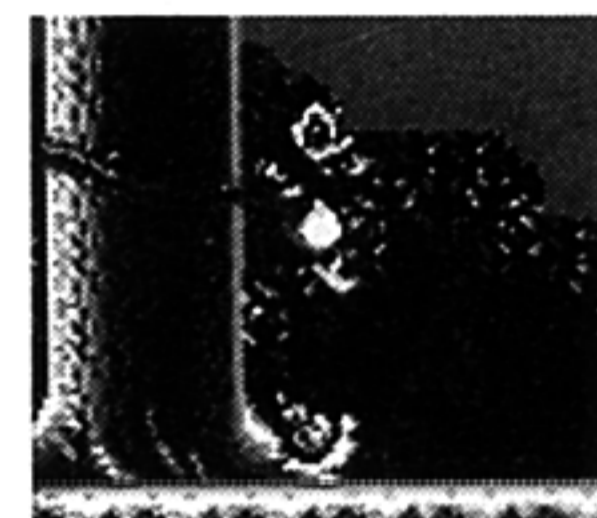
L'île que doit visiter Donald est divisée en quatre zones: la jungle, l'intérieur, le volcan et la montagne. Décidez où vous voulez commencer votre aventure en déplaçant le curseur Donald avec le bouton D et en pressant le bouton 1. Donald doit faire des randonnées, galoper, sauter et même nager dans ces quatre zones pour résoudre le mystère, remettre le talisman à sa place et exorciser le sortilège qui frappe ce pauvre Oncle Picsou.



La Recherche Commence!

- ① Vies restantes
- ② Malle au trésor
- ③ Pierres de vie
- ④ Caisse

Il y a trois manières d'éviter les périls de l'île du Talisman. Premièrement, vous pouvez les sauter (pressez le bouton 2 pour sauter en l'air et appuyez sur le bouton D vers la gauche ou la droite pour diriger votre saut).



Deuxièmement, Donald peut sauter d'en-haut sur une créature et rebondir dessus! Pressez et maintenez enfoncé le bouton 2 pour sauter en l'air et appuyez sur le bouton D pour diriger votre saut. Tombez bien sur vos ennemis et non devant eux, sinon vous perdrez une de vos pierres de vie.

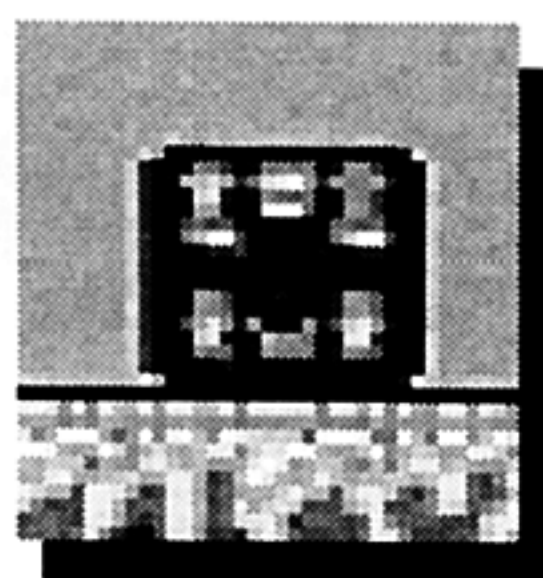
Note: Vous devrez parfois rebondir sur vos ennemis pour atteindre un endroit plus élevé. Mieux vaut vous entraîner sérieusement!

Tôt ou tard, vous trouverez un rocher ou une caisse, dans lesquels vous pourrez donner un coup de pied pour qu'ils atterrissent sur l'ennemi. Placez-vous à côté et pressez le bouton 1 pour donner un coup de pied dedans.



Il y a un Trésor, les Amis!

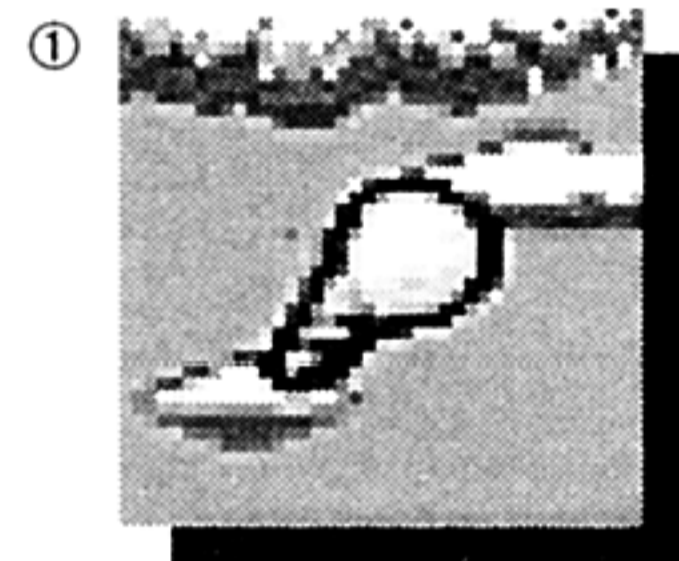
Selon le journal de l'Oncle Picsou, vous devez trouver un article magique dans chacune des quatre zones de l'île pour pouvoir entrer dans le temple du Talisman. Il y a aussi de nombreuses malles aux trésors et vous êtes aussi avide de trésors que l'Oncle Picsou! Les malles au trésor peuvent contenir (parmi d'autres) de la nourriture en quantité appréciable — juste ce dont vous avez besoin pour satisfaire votre estomac! Pour ouvrir une malle au trésor, vous devez donner un bon coup de pied dedans et lorsqu'elle tombe, marchez dessus pour ramasser ce qu'elle contient.



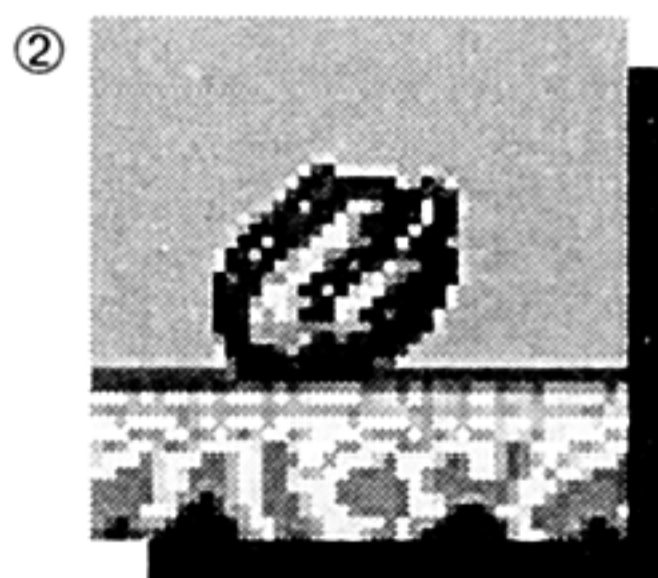
Trésor alimentaire

Chaque fois que vous vous heurtez à un obstacle dangereux ou à une créature, vous perdez une pierre de vie et si vous en perdez trois, vous perdez une vie. Heureusement, il y a plein de nourriture sur l'île pour vous rendre votre force!

① **La Glace à la vanille:** Vous rend une pierre de vie.

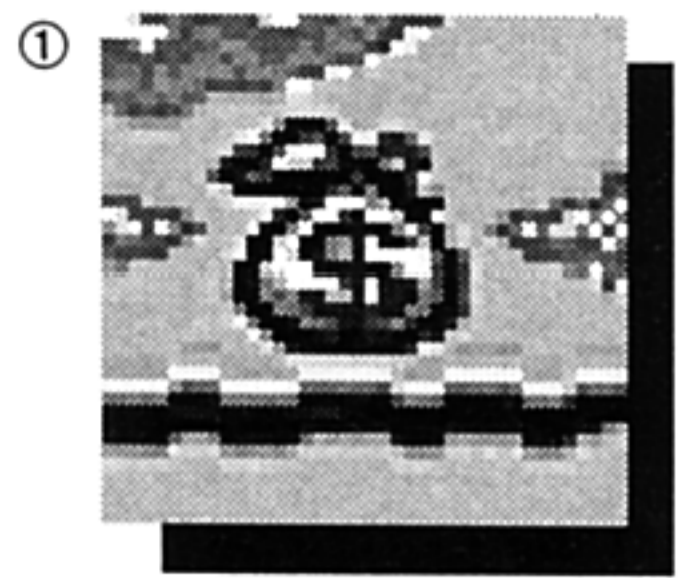


② **La Dinde rôtie:** Vous rend vos trois pierres de vie.

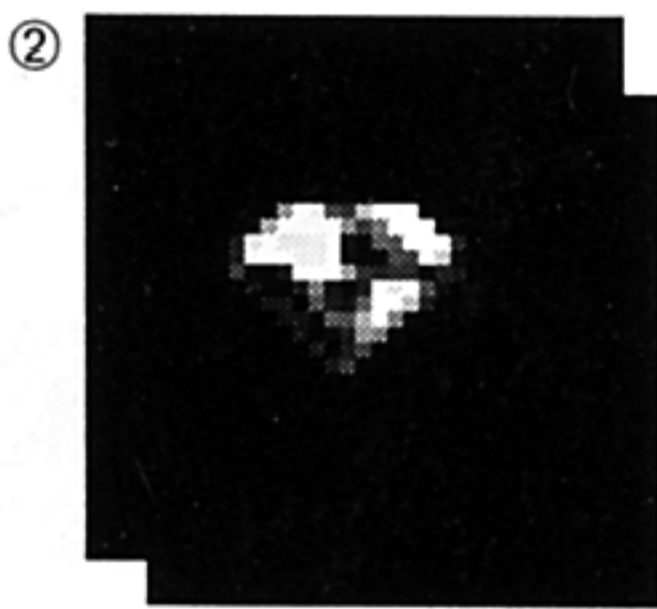


Autres trésors et articles

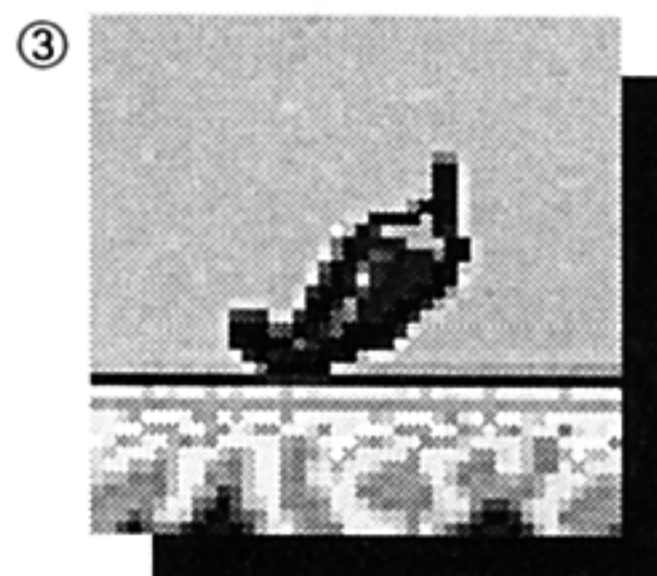
① **La Bourse:** Chaque bourse vous donne 500 points de bonus.



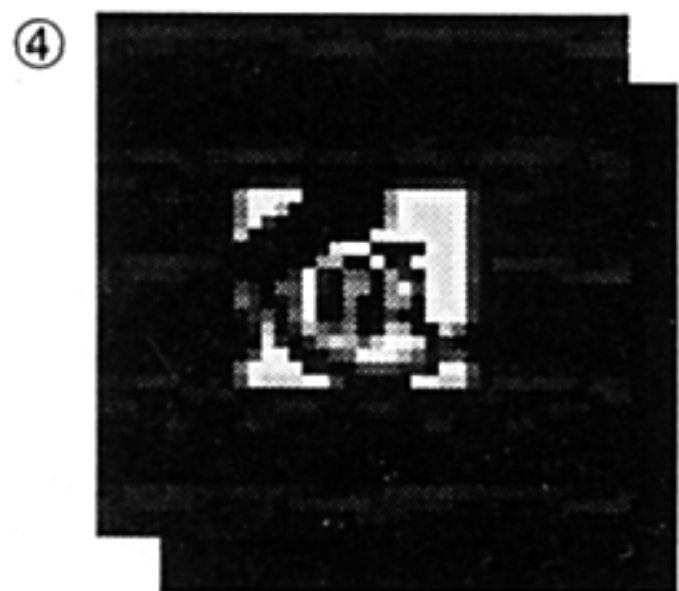
② **Le Diamant:** Chaque fois que vous trouvez un diamant, vous recevez 2 000 points.



③ **Le piment rouge:** Cet en-cas épicé vous met le corps en feu pour vous faire passer devant vos ennemis et les obstacles comme un météorite!



④ **1 UP:** Prenez cet article pour recevoir une vie supplémentaire!



En Route!

Des rochers, des blocs de glace et des objets mobiles sont utilisés dans ce jeu pour vous permettre de vous déplacer dans les zones dangereuses. Une fois que vous avez sauté sur un objet, vous n'avez plus qu'à penser à conserver votre équilibre jusqu'à votre départ. Naturellement, sur une île qui comporte tant d'aventures, vous ne savez jamais ce qui vous attend à l'arrivée.

Oncle Picsou sauvé? Donald vaincu?

Vous commencez sur l'île au Talisman avec trois vies et un nombre illimité de Continues (possibilités de continuer). Pendant que vous cherchez votre chemin, vous pouvez ramasser des 1 Up supplémentaires dans les malles au trésor.

Chaque fois que vous perdez une vie, vous revenez au début du niveau où vous étiez. Si vous n'avez plus de vies, l'écran CONTINUE (possibilité de continuer) apparaît. Sélectionnez **YES** (oui) pour continuer à jouer ou **NO** (non) pour arrêter. Avec le bouton D, placez la flèche sur votre choix et validez votre sélection avec le bouton 1 ou 2. **Note:** Vous continuez la partie à partir de la carte de l'île avec trois vies et toutes vos pierres de vies. Toutes les zones que vous avez franchies restent acquises.

Les carnets d'aventure de l'Oncle Picsou

Quelle chance! J'ai découvert une carte de l'île où le Talisman d'Or légendaire est caché. Selon le livre du célèbre explorateur, le Dr. Ganderstone, le Talisman d'or se trouve à l'intérieur d'un temple secret. Je n'ai plus qu'à partir.

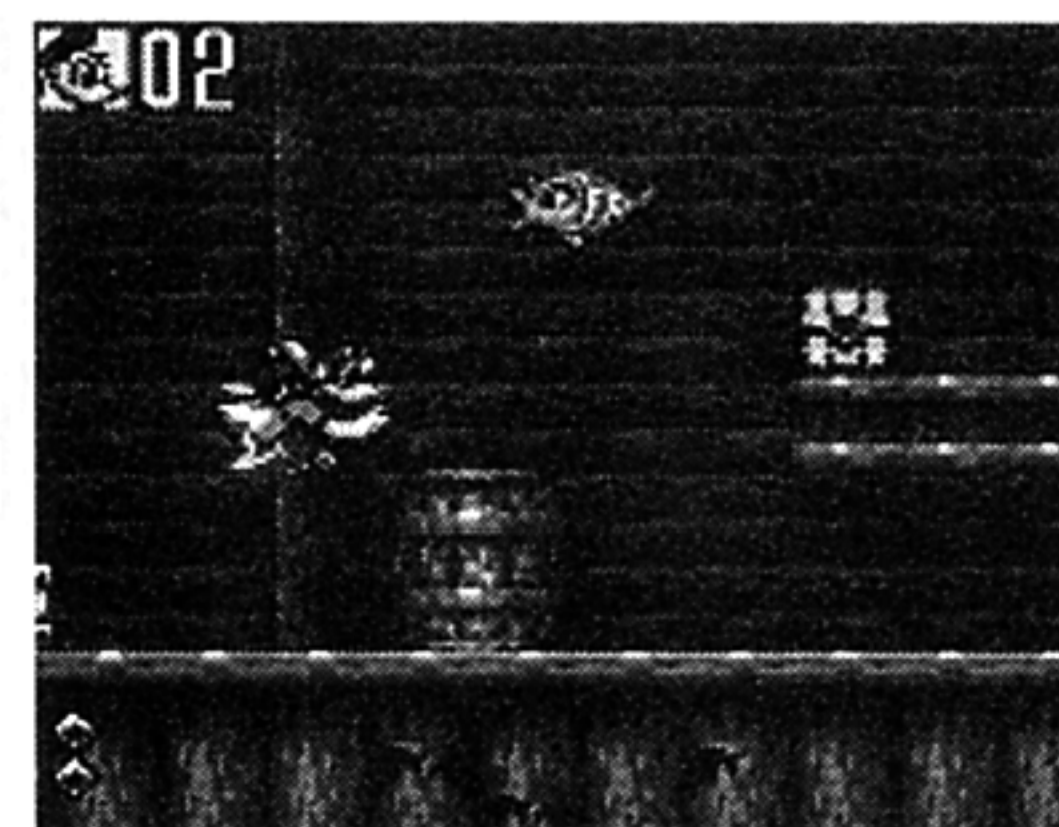
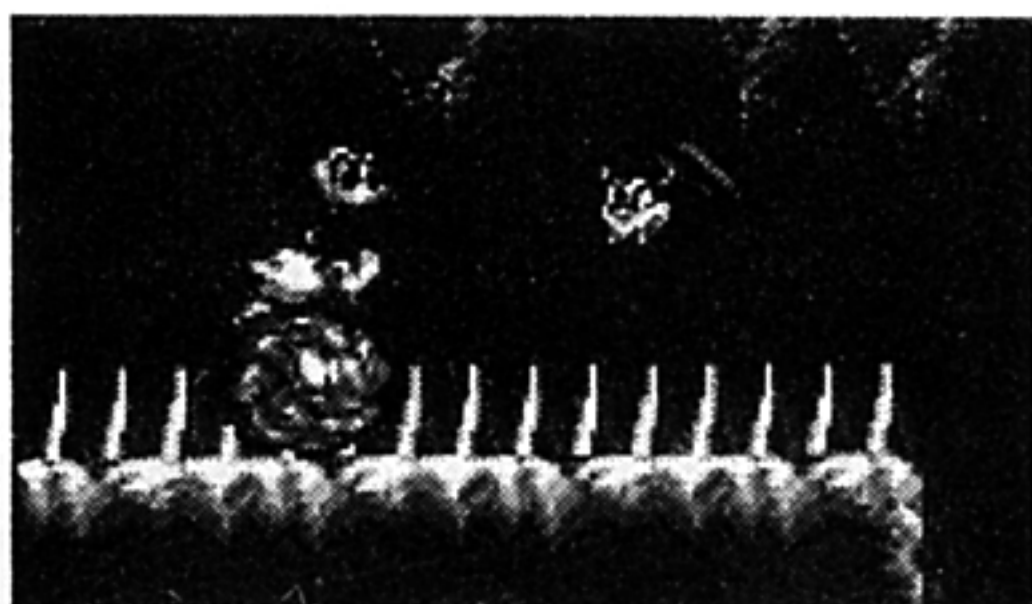
La première chose à faire en arrivant sur l'île est de trouver les quatre objets sacrés. Ce livre ne dit pas exactement où ils se trouvent. Et alors? Voyons un peu... La légende dit "Celui qui peut survivre aux quatre épreuves trouver les objets sacrés aura accès au temple". Il parle aussi d'un sortilège... Peu importe! Personne ne croit plus à ce genre de sornettes de nos jours!

La couronne du roi de la jungle

J'ai commencé mon aventure par la jungle. L'objet que je recherche est la couronne du roi de la jungle. J'espère qu'il me permettra de l'emprunter pendant un petit moment! Je dois traverser la savane pour atteindre la jungle. Je dois faire attention aux chacals affamés.

La dent en or

C'est vraiment très bizarre! Qui a déjà entendu parler d'une dent dans l'océan? Peu importe! La carte indique un vieux navire de pirates. Peut-être y a-t-il encore des lingots d'or dedans!



Le bijou de feu

Le bijou devrait être caché quelque part dans le volcan de l'île et il semble que le volcan soit toujours actif. S'il entre en éruption pendant que je suis dans les grottes, je vais avoir des suées froides! (ou chaudes!).

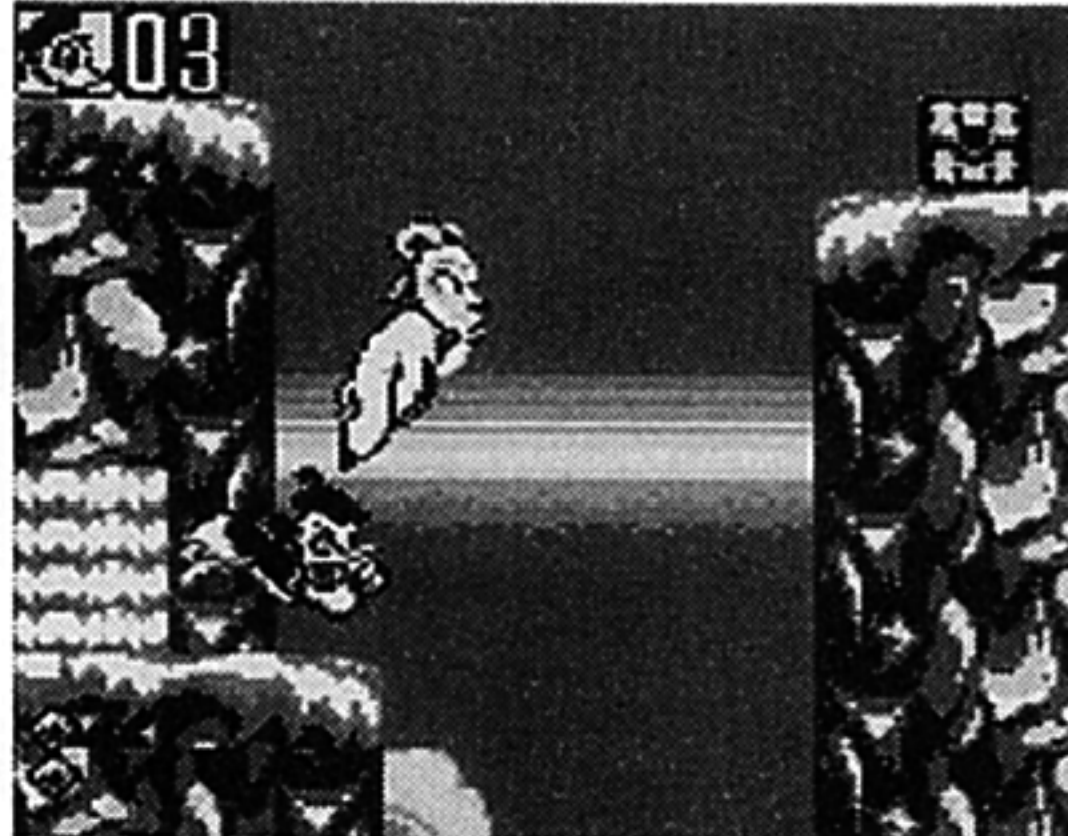
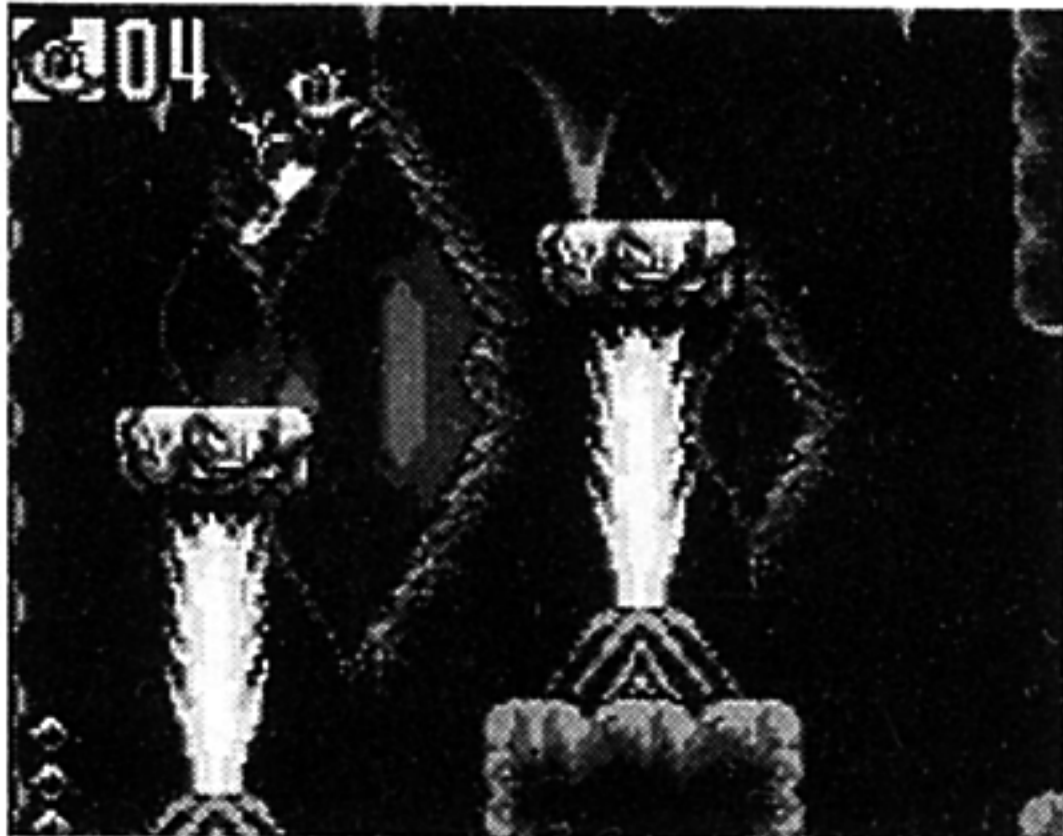
La plume du faucon

D'après cette carte, les montagnes sur l'île au Talisman sont très pentues. Mieux vaut mettre mes chaussures de randonnée. La carte indique aussi des grottes dans la montagne. Mais, qu'est-ce que c'est? Les abominables hommes des neiges? J'espère que le Talisman d'Or vaut le déplacement!

Dans le temple...

Il y a de nombreuses histoires et légendes sur les périls qui attendent ceux qui osent entrer dans le temple du Talisman d'Or. Des crabes bizarres, des araignées effrayantes, des fantômes horribles et des visages en pierre respirant du feu...

De nombreux aventuriers sont entrés dans le temple à la recherche du Talisman d'Or — et maintenant vous devez braver ces périls pour remettre le Talisman sur la statue la déesse de l'île et exorciser le sortilège de l'Oncle Picsou.



SEGA GAME GEAR

DEEP DUCK
TROUBLE
STARRING
Donald Duck

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

All Disney Characters ©Disney
©1993 Sega Enterprises, Ltd.



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Kaytämme palautettavaa paperiä.

PRINTED IN JAPAN

672-1388-5