

Disney
ADVENTURES
In The Magic Kingdom

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM

SOMMAIRE

Conseils d'utilisation

Préparatifs

L'action

La fonction Select

Diriger votre personnage

Les pirates des Caraïbes

La Maison Hantée

La Grande Montagne de la Foudre

Autopia

La Montagne de l'Espace

Les ennemis

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Veillez lire attentivement les précautions de cette notice. En suivant point par point ses indications et en respectant les avertissements qui y sont contenus, vous bénéficierez pleinement de votre nouveau jeu.

Précautions d'emploi

- 1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes.**
- 2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.**
- 3. Ne tentez jamais de le démonter.**
- 4. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.**
- 5. Maintenez votre console à une certaine distance de votre téléviseur.**
- 6. Lorsque vous jouez pendant de longues périodes, observez une pause de 10 à 20 minutes, toutes les 2 heures environ. Cela prolongera la durée d'utilisation de votre cartouche de jeu.**

PREPARATIFS

1. Introduisez la cartouche de jeu **Adventures in the Magic Kingdom** dans votre Nintendo Entertainment System et mettez votre console sous tension. L'écran Titre apparaît. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le Bouton **START**.
2. L'écran suivant vous permet d'indiquer votre nom. Pour ce faire, déplacez la flèche sur les lettres désirées et appuyez sur le Bouton **A**. Pour effacer une lettre, appuyez sur le Bouton **B**. Lorsque votre nom est écrit, appuyez sur le Bouton **START** pour passer à l'étape suivante.
3. Mickey, Donald, et Goofy apparaissent devant le Château Enchanté et expliquent l'étape à venir. Appuyez sur le Bouton **A** si vous voulez les écouter jusqu'à ce qu'ils aient terminé et sur le Bouton **START** si vous désirez commencer à jouer sans plus attendre.

L'ACTION

Il existe six jeux différents dans **Adventures in the Magic Kingdom**. Cinq d'entre eux sont des attractions dans le parc et le sixième comprend une série de questions simples sur le monde merveilleux de Disney : elles vous seront posées au cours de votre traversée du Royaume Magique. Une partie réussie vous donne droit à une clé d'argent. Lorsque vous avez gagné six clés, vous pouvez passer au château enchanté pour commencer le défilé.



LA FONCTION SELECT

Dans la plupart des attractions, ou lorsque vous marchez dans le parc, vous pouvez utiliser le Bouton **SELECT** pour aider votre personnage. Un écran d'options vous propose des informations et des éléments utiles vous permettant de terminer l'étape suivante.

Cet écran indique le nombre de joueurs disponibles, le temps restant (si vous êtes sur une attraction) et combien de clés et d'étoiles ont été réunies.



LA FONCTION SELECT (suite)

Vous trouverez des étoiles dans chaque attraction excepté la Montagne de l'Espa-
ce. Echangez-les contre des éléments utiles. Le coût de chaque élément en étoiles
est indiqué en face de l'élément concerné. Pour obtenir un élément, appuyez sur le
Bouton **A**. Les éléments disponibles sont les suivants :

"Life Up" (Vie supplémentaire) : chacune donne au joueur un coeur de plus dans
une attraction.

"Invincible" (Invincibilité) : vous ne pouvez pas être atteint par l'ennemi lorsque
vous en êtes revêtu.

"Freeze" (Congélation) : tous les ennemis s'arrêtent de bouger pendant un court
instant. Remarque : le joueur peut néanmoins être blessé par eux s'il les touche
alors qu'ils sont en cours de congélation.

Le joueur reçoit une étoile pour chaque étoile collectée dans la Maison Hantée ou
auprès des Pirates des Caraïbes et cinq pour
chacune de celles ramassées sur Autopia ou
la Grande Montagne de la Foudre.



DIRIGER VOTRE PERSONNAGE

Chacune des attractions obéit à des instructions différentes. Certaines actions sont cependant constantes : le Bouton **START** et les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la manette multidirectionnelle. Le Bouton **START** sert à interrompre la partie et la manette multidirectionnelle permet de faire évoluer le personnage (ou le véhicule dans lequel il se trouve) à **GAUCHE** ou à **DROITE**.

LE QUESTIONNAIRE DE DISNEY

Au cours de votre traversée du Royaume Magique, vous rencontrerez quelques-uns des amis de Mickey. Chacun d'eux vous posera une question simple sur un détail concernant les personnages ou les événements de Disney. Si vous répondez correctement, l'endroit où vous pouvez rencontrer la personne suivante vous sera indiqué. Lorsque vous répondez convenablement à la dernière question, vous recevez une clé d'argent.

LES PIRATES DES CARAIBES

Six villageois ont été kidnappés et ils ont besoin de votre aide pour recouvrer la liberté. Vous devez éviter les pirates jusqu'à ce que vous trouviez la bougie spéciale. Lorsque vous détenez cette bougie, vous pouvez soit la jeter sur les ennemis soit l'utiliser pour mettre le feu aux canons. Lorsque vous avez rassemblé tous les villageois, vous devez allumer le feu de détresse pour terminer cette section. Remarque : toutes les attractions se font en temps limité. Un signal sonore se fait entendre lorsque le temps imparti touche à sa fin.

Appuyez sur le Bouton **A** pour sauter. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus le saut est impressionnant. Appuyez sur le Bouton **B** pour jeter la bougie et allumer les mèches du canon. Pour vous baisser, appuyez sur le **bas** de la manette multidirectionnelle.



LA MAISON HANTEE

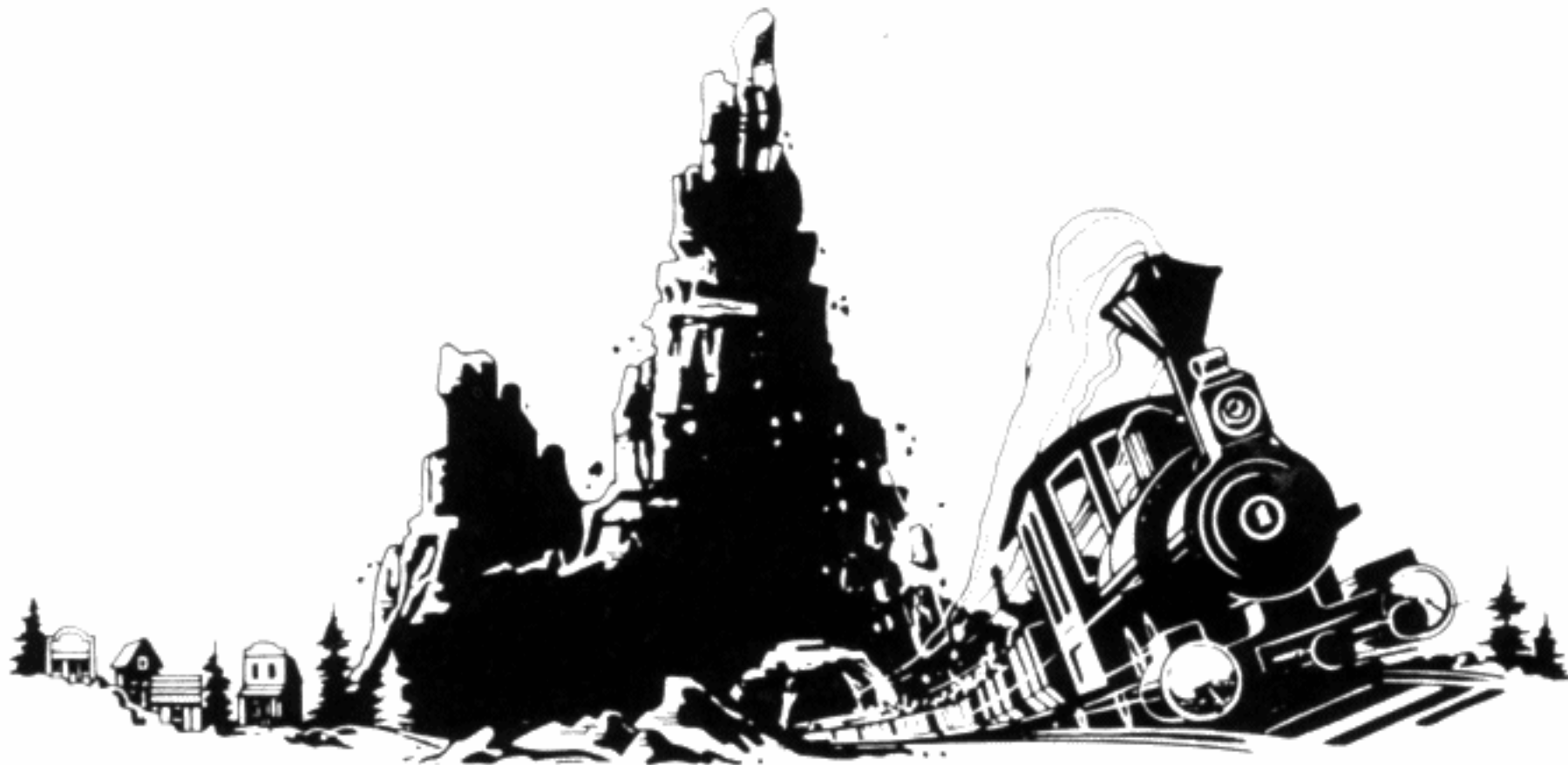
Cette étape pleine de suspense renferme les goules et les fantômes les plus redoutables du Royaume Magique ! Vous commencez ce niveau avec un nombre limité de bougies (les monstres détestent la lumière). Vous devrez en collecter d'autres tout en progressant dans ce monde cauchemardesque. Il vous faudra beaucoup de bougies pour vaincre le Master Spectre !

Le Bouton **A** permet de sauter. Ici aussi, la hauteur du saut dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton enfoncé. Le Bouton **B** permet de lancer les bougies. Pour vous baisser, appuyez sur le **bas** de la manette multidirectionnelle. Remarque : vous pouvez lancer des bougies tout en sautant ou en courant !



LA GRANDE MONTAGNE DE LA FOUDRE

Dans cette attraction, vous devez conduire un train à charbon à travers des pistes difficiles. Evitez les culs-de-sac, les aiguillages qui vont dans la mauvaise direction et les rochers qui dégringolent en tous sens ! Gardez toujours votre but en tête : la Gare. Pour ralentir le train, appuyez sur le Bouton **B**.



AUTOPIA

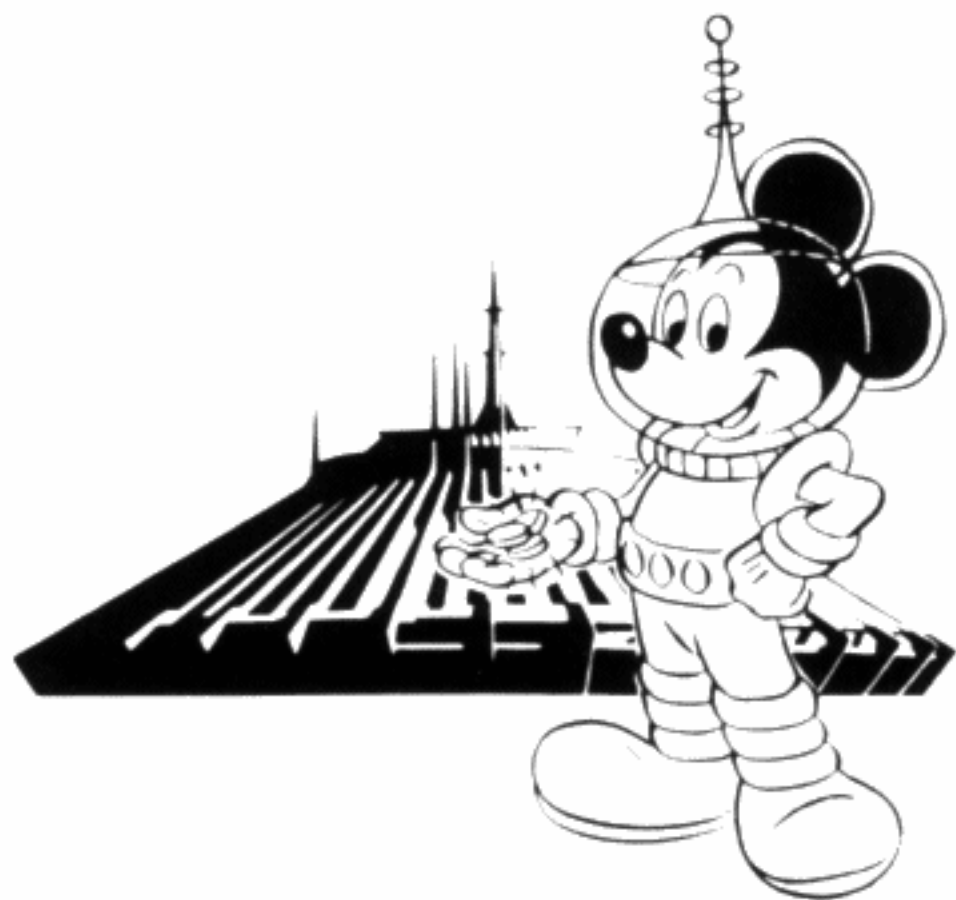
Peg leg Pete vous provoque dans une compétition automobile qui n'est pas de tout repos. Prenez le dessus afin de pouvoir revendiquer une des clés d'argent comme prix de votre victoire. Faites attention à ne pas heurter les cônes de signalisation placés sur le bord de la piste sous peine de ralentir l'allure de votre voiture. Si vous quittez la piste, vous devrez recommencer...

Poussez la manette multidirectionnelle vers le **haut** tout en appuyant sur le Bouton **A** pour changer de vitesse. Appuyez sur le Bouton **B** pour freiner.
Remarque : Certains fossés sont trop larges pour pouvoir les franchir d'un saut ; vous devez trouver un pont pour les traverser.

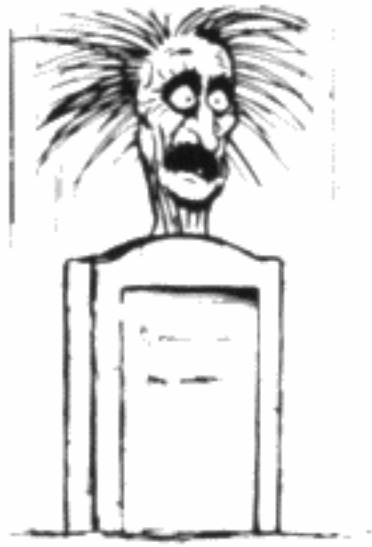


LA MONTAGNE DE L'ESPACE

Prenez les commandes d'un vaisseau spatial lorsque Mickey vous donne des indications vous permettant d'atteindre l'étoile "F". L'écran montre le tableau de bord et l'espace intersidéral qui vous entoure. L'un des six signaux clignote sur le mini-écran du panneau de commande pour diriger votre vaisseau. Suivez les instructions données par la flèche (haut, bas, gauche ou droite) et actionnez la manette multidirectionnelle dans ces directions. Lorsqu'un météore apparaît sur l'écran principal, un bouton s'affiche sur le côté gauche ou droit du mini-écran. Appuyez sur le Bouton **A** si le bouton est sur le côté droit et sur le Bouton **B** s'il est sur le côté gauche.



LES ENNEMIS



LA GOULE DE LA PIERRE TOMBALE



LE SPECTRE MAITRE



LES FANTOMES DANSANTS



LES ZOMBIES HURLEURS

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16 (1) 34.48.98.18.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1990

Printed in Japan
Imprime au Japon