

Disney's
DUCK TALES
© The Walt Disney Company
LA BANDE A PICSOU

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM

TABLE DES MATIERES

Précautions d'emploi	18
Démarrage du jeu	20
Maniement d'Oncle Picsou	21
La Manette	23
Scénario de Ducktales	24
Le tableau de bord	25
La salle de contrôle	26
Objets et Bonus	27
Personnages amis	29
Indications et trésors de chaque pays	31

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel et observez les attentivement. Vous aurez ainsi la certitude que ce jeu vous apportera toute satisfaction sur une longue durée.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

- 1. Cette CARTOUCHE DE JEU est un appareil de haute précision qui ne doit pas être soumis à de forts écarts de température. Conservez-la à température ambiante.**
- 2. Ne touchez en aucun cas aux bornes. Conservez la CARTOUCHE DE JEU propre en la rangeant dans son étui de protection.**
- 3. N'essayez jamais de démonter la CARTOUCHE DE JEU.**
- 4. L'utilisation de diluants, solvants, benzène, alcool et autres produits concentrés de nettoyage peut endommager la CARTOUCHE DE JEU.**
- 5. Vous obtiendrez de meilleurs résultats en jouant à quelques distance de votre poste de télévision.**
- 6. Après 2 heures ou plus de jeu ininterrompu, observez une pause de 10 à 20 minutes. Cela prolongera la durée de vie de votre CARTOUCHE DE JEU.**

DEMARRAGE DU JEU

1. Insérez la cartouche de jeu **DUCKTALES** et mettez votre console NES sous tension. La page de garde sera affichée. Votre première option consistera à décider du niveau de difficulté. En appuyant à gauche ou à droite de la manette multidirectionnelle, vous pouvez choisir entre Facile, Normal ou Difficile. Appuyer sur le bouton START (Démarrage) pour commencer la partie.
2. L'écran de Sélection de Pays apparaîtra. Cet écran montre **Oncle Picsou** (Uncle Scrooge) aux commandes de sa console de contrôle à DUCKBURG.
A ce niveau, vous pouvez choisir parmi les cinq régions aux trésors celle par laquelle vous allez commencer votre jeu d'aventure. Servez vous de la manette multidirectionnelle pour orienter le curseur lumineux sur le pays de votre choix, et appuyer sur A pour commencer votre recherche.

MANIEMENT D'ONCLE PICSOU (SUITE)

Vous DEVEZ appuyez sur le bouton **B** avant qu'il ne retombe au sol sinon le saut Pogo n'est pas bon. Oncle Picsou continuera de sauter de cette façon tant que vous maintiendrez le bouton **B** enfoncé.

Il est parfois possible de faire balancer sa canne pendant qu'il saute.

Le saut Pogo est l'un des moyens qu'Oncle Picsou peut employer pour ouvrir des coffres remplis de trésors, et écarter des rochers de son chemin. L'autre moyen consiste à faire balancer sa canne. Pour qu'Oncle Picsou puisse balancer sa canne contre un objet, appuyer sur DROITE ou GAUCHE de la manette multidirectionnelle (selon la position de l'objet) et enfoncez le bouton B. Si l'objet ne contient pas de trésor, Oncle Picsou tremblera sous le choc de la canne contre l'objet.

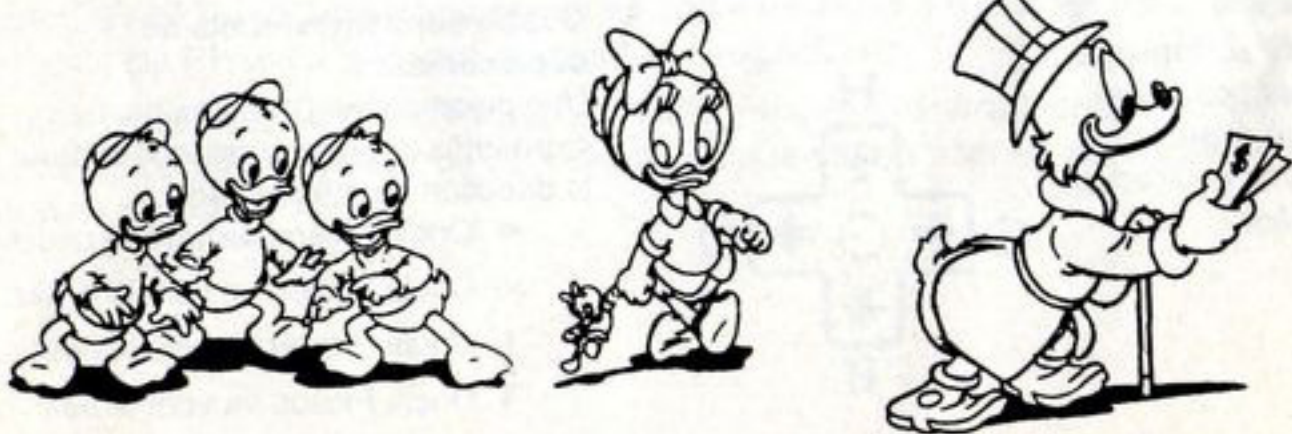
Le bouton **START** sert à faire une pause en cours de jeu et à examiner les différents objets qu'Oncle Picsou a ramassé pendant son expédition.

Un dernier détail : quand Oncle Picsou est endommagé, il est invulnérable pendant une seconde ou deux. Profitez de ce moment pour le mettre hors de portée de ses adversaires musclés.

SCENARIO DU JEU

Oncle Picsou est l'un des hommes les plus riches du monde et un grand amateur d'aventures. Son but, cette fois-ci, est de trouver cinq trésors perdus, éparpillés à travers le monde. Il part en expédition avec l'aide de Riri, Fifi, Loulou et Zaza (Huey, Dewey, Louie et Webby). Ceux-ci vont voyager avec lui dans les jungles de l'Amazonie, les cimes enneigées de l'Himalaya, la maison hantée de Transylvanie, les mines profondes de l'Afrique, et la surface de la lune.

Combien de trésors perdus serez-vous capable de découvrir ?



LA SALLE DE CONTROLE

Le jeu commence dans la salle de contrôle. Vous pouvez commencer le jeu dans n'importe lequel des cinq pays proposés. Vous ne pouvez pas choisir un pays que vous avez déjà franchi.

Quand vous prenez contact avec Flagada (Launchpad)(qui se trouve dans chacun des différents pays), il vous demandera si vous voulez retourner ou non à la salle de contrôle. Si vous répondez "oui", vous retournerez provisoirement dans la salle de contrôle. Une fois là, vous pouvez déposer dans un coffre-fort l'argent que vous avez recueilli dans le pays (résultat Somme totale). Flagada ne peut être utilisé qu'une seule fois par pays.

OBJETS ET BONUS (SUITE)



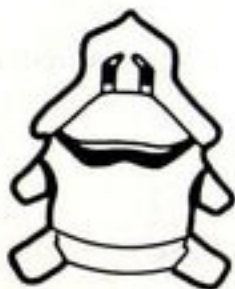
Large Diamond



Magic Coin



Cake



Scrooge Doll

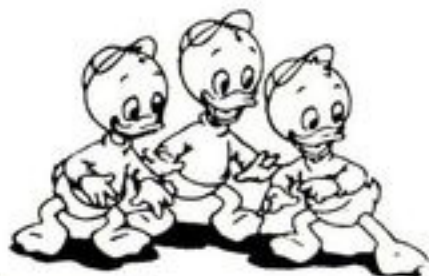


Skeleton Key

PERSONNAGES AMIS (SUITE)



Bubba Duck



Huey, Dewey, Louie



Webby



Launchpad



Mrs. Beakly



Gizmo-Duck

INDICATIONS ET TRESORS DE CHAQUE PAYS (SUITE)

THE MOON : Oncle Picsou doit trouver la télécommande pour appeler Robotik (Gizmo Duck). Celui-ci peut l'aider à trouver l'entrée du repaire du chef de la Lune. Le trésor de ce pays est le Fromage Vert de Longue Vie.

LE DERNIER COMBAT : Une fois qu'Oncle Picsou a trouvé chacun des cinq Trésors perdus, Il lui faut affronter le plus fort de tous les chefs ennemis.

INDICATIONS GENERALES POUR TOUS LES PAYS : En cas de doute, ne restez pas immobile. Beaucoup de trésors ont été éparpillés dans chaque pays, et dans des cachettes inimaginables. Vous devez faire des sauts logo à travers des rondins épineux. Vous pouvez également faire des sauts Pogo par-dessus des personnages se trouvant dans les airs.



MANIEMENT D'ONCLE PICSOU

Commander le déplacement d'Oncle Picsou ne présente aucune difficulté, mais il faudra beaucoup de pratique et d'adresse pour y réussir parfaitement.

En appuyant sur RIGHT (DROITE) et LEFT (GAUCHE) de la manette multidirectionnelle Uncle Picsou va à droite et à gauche. Cela marche même quand il est en train de sauter ou de tomber. N' OUBLIEZ PAS CELA ! C'est un point essentiel.

Les commandes UP (HAUT) et DOWN (BAS) permettent de grimper et de descendre à la corde, ou le long de chaînes ou de lianes. Chaque fois que le dispositif est poussé vers le Haut, et qu'Oncle Picsou est sur une corde, une chaîne ou toute autre surface à escalader, il commencera immédiatement à grimper.

Le bouton **A** sert à sauter. Uncle Picsou peut sauter de deux façons. La première est un saut en hauteur habituel. Plus vous appuyerez sur le bouton **A**, plus il sautera haut. Si Uncle Picsou est immobile sur une liane ou une chaîne quand vous voulez le faire sauter, il tombera. En poussant UP quand il est en train de tomber, vous arrêterez sa chute.

Le deuxième type de saut que peut effectuer Uncle Picsou est au moyen d'un bâton de Pogo. Cette technique lui permet de voyager sur un terrain dangereux et de repousser certains ennemis. Ce genre de déplacement peut être compliqué. Pour faire un saut Pogo, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle, appuyez sur le bouton **A**, et quand Uncle Picsou est en l'air, appuyez sur le bouton **B**.

LA MANETTE

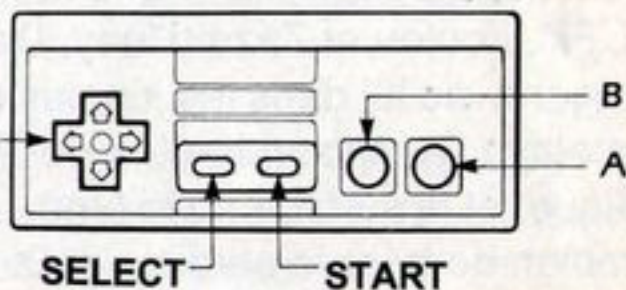
DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE.

Manette n° 1 - Mouvements d'oncle Picsou

Bouton A : Sauts.

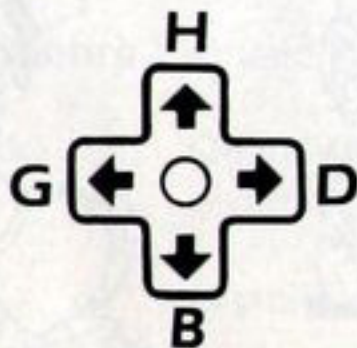
Bouton B : Continue le Saut Pogo et balance la canne.

Manette multi-directionnelle



Manette Multidirectionnelle :

Chaque pointe est marqué d'une lettre indiquant la direction indiquée.



Quatre sens individuels de déplacement :

Une pression sur l'une des quatre extrémités déplace votre joueur dans la direction du mouvement.

- ◀ Oncle Picsou va vers la gauche.
- ▶ Oncle Picsou va vers la droite.
- ▲ Oncle Picsou va vers le haut.
- ▼ Oncle Picsou va vers le bas.

LE TABLEAU DE BORD

Un tableau de bord apparaîtra au-dessus de la zone de jeu pendant chaque aventure. Les instruments indiqueront où en est Oncle Picsou dans chaque pays. Les instruments donnent les renseignements suivants :

- 1. Points de vie :** Quand les ennemis infligent des dégâts, etc ..., la couleur passe du rouge au jaune. Quand tout est jaune, une personne est éliminée.
- 2. Argent pour le pays :** Argent amassé pour ce pays. Quand le joueur est sorti du pays, ce chiffre revient à zéro.
- 3. Nombre de joueurs :** Quand il n'y a plus de joueurs, la partie est terminée.
- 4. Somme totale :** Quand l'argent du pays est rapporté à la salle de contrôle, il est ajouté au total de la partie.
- 5. Temps :** Quand le temps est à zéro, un joueur est éliminé.

OBJETS ET BONUS

Voilà quelques uns des objets qui aideront Oncle Picsou dans sa recherche des cinq trésors :

Diamonds : (Diamants)	Petit diamant - valeur 2.000 dollars Gros diamant - valeur 10.000 dollars
Red Diamond : (Diamant Rouge)	valeur 50.000 dollars
Magic Coin : (Pièce Magique)	Rend Oncle Picsou invulnérable pour quelque temps
Ice Cream : (Cornet Glacé)	Redonne un point de vie à Oncle Picsou
Cake : (Gâteau)	Tous les points de vie d'Oncle Picsou sont regagnés.
Scrooge Doll : (Poupée Picsou)	Un autre Picsou s'ajoute au nombre de joueurs.
Skeleton Key : (Clé Squelette)	C'est la clé qui vous permettra de pénétrer dans les mines africaines.
U.F.O. Key : (Clé OVNI)	Vous en aurez besoin dans l'OVNI.
Remote Controller : (Télécommande)	Quand vous l'aurez prise, vous pouvez appeler Robotik (Gizmo Duck) sur la lune.

PERSONNAGES AMIS

Voici quelques uns des amis d'Oncle Picsou. Ils viendront l'aider à rechercher les cinq trésors :

**Huey, Dewey,
Louie, and Webby**
(Riri, Fifi, Loulou
et Zaza)

- Ils donnent des indications à Oncle Picsou dans les différents pays.

Bubba Duck
(Popop)

- Il donne un trésor spécial à Oncle Picsou.

Mrs. Beakly
(Mamy Baba)

- Elle a préparé de merveilleux desserts pour Oncle Picsou.

Gizmo Duck
(Robotik)

- Si vous trouvez la télécommande sur la lune, Oncle Picsou peut demander à Robotik (Gizmo Duck) de lui venir en aide.

Launchpad
(Flagada)

- Ce célèbre pilote ramenera Oncle Picsou de chaque pays à la Salle de Contrôle à Duckburg. Il fera également faire un tour utile à Oncle Picsou (de temps en temps).

INDICATIONS ET TRESORS DE CHAQUE PAYS

THE AMAZON : Oncle Picsou doit fouiller parmi les ruines de l'Empire Incan. Il y a de nombreux pièges, et il faut faire très attention ! Le trésor de ce pays est le Sceptre du Roi Incan.

TRANSYLVANIA : Oncle Picsou doit affronter les monstres dans une maison très hantée ! Écoutez le message de Riri (Hewey) pour trouver la pièce où se trouve leur chef. Les miroirs dans cette demeure lugubre peuvent vous transporter dans d'autres parties de la maison. Le trésor de ce pays est la Pièce du Royaume perdu.

THE AFRICAN MINES : Oncle Picsou doit se procurer la clé squelette (Skeleton Key) d'un pays différent pour s'aventurer dans les mines souterraines. Cherchez-y les trésors dans les cachettes les plus farfelues ! Le trésor de ce pays est le Diamant Géant de la Terre Intérieure.

THE HIMALAYAS : Oncle Picsou doit faire attention où il met les pieds dans ces parages. S'il sautille dans la neige, il peut se trouver coincé, et la glace est très glissante. Dans ce pays, le trésor est la couronne de Gengis Khan.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Imprime au Japan
Printed in Japan