NES-DL-FRA/FRA

Disney's DuckTales 2

La Bande à Picsou

MODE D'EMPLOI

CAPCOM®



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 une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Le vieux Manuel

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour garder votre cartouche de jeu **DuckTales 2** (La Bande à Picsou) en bon état :

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 ni à la poussière. Rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
3. Ne démontez pas votre cartouche de jeu.
4. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.

EPILEPSIE

(FRENCH)

AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques très rares personnes — la population dite "photosensible" — encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise.
Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommandé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.
Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI 3
PRÉPARATIFS 5
LE TRÉSOR PERDU DE MCDUCK 6
POUR DIRIGER ONCLE PICSOU 7
POUR TROUVER LE TRÉSOR 9
LE MAGASIN 11
GÉO TROUVETOUT À LA RESCOUSSE 13
OBJETS SPÉCIAUX 14
CONSEILS STRATÉGIQUES 15
GARANTIE 17-18

Le Vieux Manuel

PREPARATIFS

1. Introduisez la cartouche de jeu **DuckTales 2** dans votre console Nintendo Entertainment System, puis mettez-la sous tension.

2. Prenez quelques instants pour revoir l'histoire du Trésor Perdu de McDUCK ou bien appuyez sur le bouton **A** pour passer directement à l'écran Titre.

3. Lorsque l'écran Titre apparaît, appuyez sur le bouton **START** : les trois niveaux de difficulté s'affichent (celui que vous choisissez déterminera le degré de résistance que vous opposeront les gardiens du trésor). Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour déplacer la flèche près du niveau de difficulté choisi ; validez votre choix avec le bouton **A**.

4. L'écran suivant est une carte du monde indiquant l'emplacement des fragments manquants. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner celui que vous voulez visiter, puis sur le bouton **A**. Flagada Jones décrit rapidement le trésor que vous recherchez et le genre d'ennemi que vous pouvez rencontrer. Il vous demande ensuite si vous voulez vous rendre à cet endroit. Dans l'affirmative, appuyez sur le bouton **A** et vous serez propulsé vers une aventure passionnante. Ou bien, appuyez sur le bouton **B** pour choisir un autre lieu.

5. Pour finir la partie, il vous suffit d'éteindre la console et de retirer la cartouche.

Le Vieux Manuel

LE TRESOR PERDU DE McDUCK !

"Oncle Piscou, nous avons trouvé ce morceau de papier dans le sous-sol. On dirait qu'il fait partie d'une carte au trésor. Regarde ce qui est marqué : "le trésor sacré de McDuck". Zut ! Grand-oncle Fergus doit avoir déchiré la carte et en avoir éparpillé les morceaux à travers le monde !"

"Saperlipopette ! Je pense que vous avez raison !
Tout laisse à croire que nous entamons une autre chasse au trésor, mes chers neveux.
Ne ménageons pas notre peine !"



Le Vieux Manuel

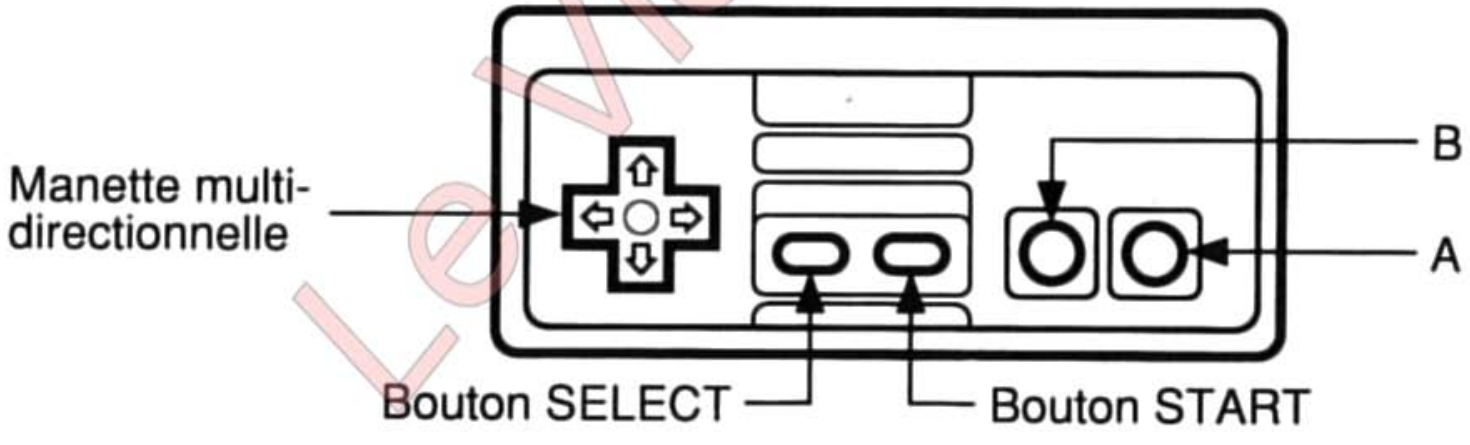
POUR DIRIGER ONCLE PICSOU

Pour :	Action à effectuer :
Diriger Oncle Picsou vers la Droite ou la Gauche	Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la **Droite** ou la **Gauche.**
Sauter	Appuyez sur le bouton **A**.
Faire un saut Pogo	Appuyez sur le bouton **A** pour sauter, puis maintenez enfoncé le bouton **B**.
Attraper la corde	Sautez vers la corde et appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le **Haut**.
Faire un swing avec la canne	Tenez-vous sur le bord d'une boîte ou d'un rocher et appuyez dessus en utilisant la manette multidirectionnelle jusqu'à ce que l'Oncle Picsou remue la queue. Puis appuyez sur le bouton **B** pour balancer la canne de l'Oncle Picsou et frapper l'objet.

Le Vieux Manuel

POUR DIRIGER ONCLE PICSOU (SUITE)

Pour :	Actions à effectuer :
Attirer une boîte de métal ou un interrupteur	Tenez-vous à côté d'une boîte ou d'un rocher et appuyez dessus en utilisant la manette multidirectionnelle jusqu'à ce que l'Oncle Picsou remue la queue. Appuyez ensuite sur le bouton **B** pour balancer sa canne. Lorsqu'elle s'accroche à la boîte, appuyez sur la manette multidirectionnelle pour l'attirer vers Oncle Picsou.
Interrompre la partie et voir vos possessions (adaptateurs spéciaux et éléments disponibles)	Appuyez sur le bouton **START**.



Le Vieux Manuel

POUR TROUVER LE TRESOR

Les six autres éléments de la carte du Trésor Perdu de McDuck sont éparpillés autour du globe. Cachés dans des coffres à trésor et derrière des murs secrets, ils permettront à l'Oncle Picsou de découvrir le trésor... s'il est assez rusé !



Argent réuni

Compteur d'énergie

Argent total

Chances en réserve

Au fur et à mesure de son voyage dans les différents pays, Oncle Picsou rencontre des quantités d'animaux rampants ; ils font l'impossible pour l'empêcher d'avancer. Utilisez le saut Pogo pour rebondir sur leur tête et les chasser de l'écran. Ne les laissez surtout pas toucher Oncle Picsou, sinon il perdra une balle de son compteur d'énergie. Si Oncle Picsou gaspille toute son énergie, il verra l'une de ses chances s'évaporer. Lorsqu'il les a toutes perdues, c'est la fin de la quête du Trésor Perdu de McDuck.

Le vieux Manuel

POUR TROUVER LE TRESOR (SUITE)

Chacun des pays étranges et mystérieux qu'Oncle Picsou visite possède un trésor de grande valeur protégé par un Gardien. Si Picsou a suffisamment de chance pour trouver l'entrée où se tient le Gardien du trésor, il peut s'emparer du magot en faisant des sauts Pogo sur lui jusqu'à ce qu'il disparaisse. S'il réussit, Oncle Picsou gagne le trésor spécial et revient vers Donald Ville pour se précipiter vers l'aventure suivante.



Le Guide Manuel

LE MAGASIN

Chaque fois qu'Oncle Picsou revient à Donald Ville, il dépose son butin dans le coffre-fort, puis il se dirige vers la boutique où il peut dépenser une partie de son argent si chèrement gagné.



Lorsqu'il entre dans le magasin, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le **HAUT**, le **BAS**, la **GAUCHE** ou la **DROITE**, pour déplacer la flèche près de l'objet que vous voulez acheter puis appuyez sur le bouton A. Le marchand vous décrit l'objet et vous demande si vous désirez l'acheter. Lorque vous avez terminé vos achats, il vous suffit de déplacer la flèche près de la sortie (EXIT) et d'appuyer sur le bouton **A** pour quitter la boutique.

Le vieux manuel

LE MAGASIN



Belle Poupée Picsou : Choisissez-la pour permettre à Oncle Picsou de gagner une autre chance de trouver le trésor.



Globe "Continue" : Pour permettre à Oncle Picsou de continuer la partie après l'expiration de toutes ses chances.



Morceau de la carte : Un élément de la carte du trésor perdu de McDuck.



Coffre-fort : Pour mettre l'argent d'Oncle Picsou en sécurité durant une étape. Une bonne garantie contre les vols et les pertes.



Energie supplémentaire : Ajoute une balle supplémentaire au compteur d'énergie d'Oncle Picsou (2 maximum).

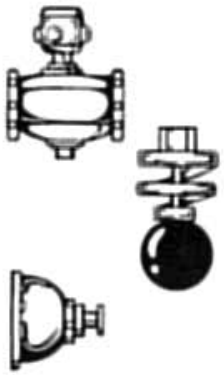


Gâteau : Le gâteau restaure toute l'énergie d'Oncle Picsou. Ce dernier le transporte tant qu'il en a besoin et l'utilise à tout moment durant la partie en appuyant sur le bouton **START**. Pendant les pauses, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut pour faire apparaître le gâteau, puis appuyez sur le bouton **SELECT** pour vous en servir !

Le Vieux Manuel

GEO TROUVETOUT A LA RESCOUSSE

Gripsou ne recule devant rien pour trouver le trésor, mais Oncle Picsou a plus d'un tour dans son sac. Géo Trouvetout, son ingénieux inventeur, a créé trois adaptateurs spéciaux pour augmenter la puissance de sa canne.



Marteau : Pour augmenter la puissance de la canne lors des swings.

Fer : Pour augmenter la puissance du saut Pogo d'Oncle Picsou.

Puissance : Pour augmenter la puissance de traction de la canne d'Oncle Picsou.

Chacun de ces adaptateurs spéciaux donne à Oncle Picsou la puissance nécessaire pour venir à bout des pièges difficiles. Mais avant de pouvoir les utiliser, il doit d'abord trouver Géo Trouvetout et ce dernier se cache un peu n'importe où....

Une fois qu'Oncle Picsou le déniche, Géo Trouvetout lui donne l'un des adaptateurs spéciaux. Si vous voulez connaître les adaptateurs que vous avez réunis, appuyez sur le bouton **START**.
(Remarque : les adaptateurs spéciaux sont automatiquement utilisés en cas de besoin. Vous n'avez pas à les sélectionner).

Le Vieux Manuel

OBJETS SPECIAUX



Crème glacée : Elle redonne de l'énergie à Oncle Picsou (une balle de santé).



Gâteau : Il restaure toute l'énergie d'Oncle Picsou.



Belle Poupée Picsou : Choisissez-la pour donner à Oncle Picsou une chance supplémentaire de trouver le trésor.



Grand Diamant : Ajoute 50 000 dollars au compte d'Oncle Picsou.



Diamant Moyen : Ajoute 10 000 dollars au compte d'Oncle Picsou.



Petit Diamant : Ajoute 1 000 dollars au compte d'Oncle Picsou.

Le Vieux Manuel

CONSEILS STRATEGIQUES

1. Certains des Gardiens du trésor ne peuvent pas être éliminés avec un saut Pogo. Essayez donc une autre des aptitudes d'Oncle Picsou.

2. La plupart des morceaux de la carte sont cachés dans des faux murs. Vérifiez avec soin tous les coins et recoins.

3. Utilisez votre canne pour tirer les objets, les fleurs et les interrupteurs et vous aurez de bonnes surprises !

4. Si vous parlez à Flagada Jones, vous réapparaîtrez près de lui au cas où Oncle Picsou ne termine pas l'étape.

5. Oncle Picsou peut sauter et faire un swing pour se débarrasser des rochers et des blocs élevés.

Le Vieux Manuel

⚠ 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.

Le vieux Manuel

[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

Le vieux Manuel

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

Le vieux Manuel

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]

Le Vieux Manuel

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by Nintendo
Distribué par Nintendo

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993

Printed in Japan
Imprime au Japan