



# INSTRUCTION MANUAL

Disney's

# TALESPIN

SEGA

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

### AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de connaissance, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez-vous IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

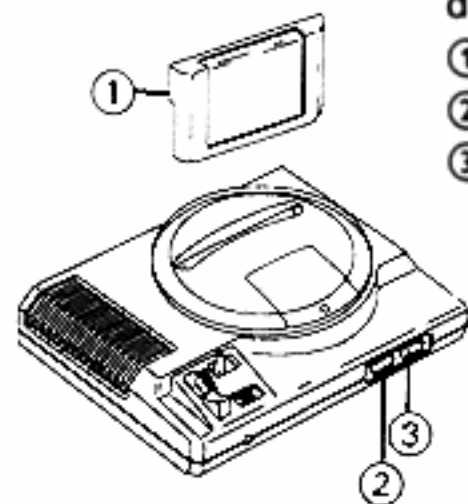
## MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
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 ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

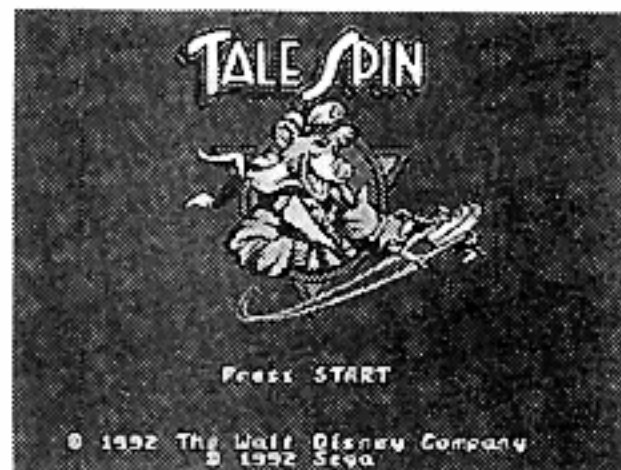


## TRANSPORTEZ CE CARGO, ET EMPOCHEZ CE CONTRAT!

Vrroooooum! Et les voilà partis! Kit et Baloo foncent à toute vitesse pour remporter un concours qui consiste à ramasser du fret en neuf endroits exotiques, disséminés dans le monde entier. Le prix de vos efforts: un contrat lucratif qui permettra pendant longtemps à Higher for Hire de ne plus avoir de soucis financiers. Mais pour battre le rival Shere Khan, ils devront terminer leur périple en sept jours seulement!

Attention, car les marchandises n'attendent pas sur le seuil de la porte. Vous devrez passer par de sombres allées et des cavernes effrayantes ou explorer des passages secrets. Chaque endroit recèle des surprises, comme des gargouilles sifflantes ou des tigres en imperméable.

Lorsque vous êtes en vol, soyez vigilants car vous rencontrerez les Pirates de l'air, envoyés par Don Karnage! Ils sont cachés derrière les nuages et arrosent votre Sea Duck de leurs bombes. Affrontez-les dans une violente contre-attaque! Puis faites face au vaisseau monstrueux de Don Karnage, la Machoire d'Acier et montrez-lui que vos héros sont — et de loin — les meilleurs pilotes du monde!

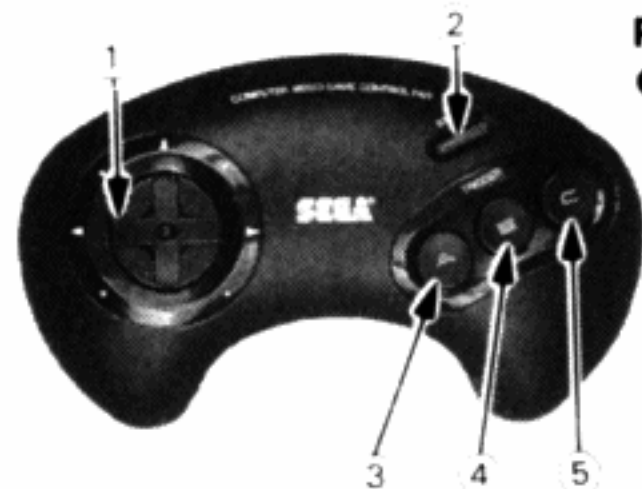


## PRENEZ LES COMMANDES!

- ① Touche D (Touche directionnelle)
- ② Touche Start (Mise en marche)
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

### Sur l'écran Sega:

- **Start** fait sortir et passer à l'écran Titre.



### Sur l'écran Start/Options:

- **Start** fait sortir de l'écran Start/Options et passer à l'écran Sélection de Personnage si "1 Joueur" (1 Player) est choisi.
- **Start** fait sortir de l'écran Start/Options et commence l'écran Story (Histoire) quand "2 Joueurs" (2 Players) est choisi.
- **Start** fait sortir de l'écran Start/Options et fait passer à l'écran Options quand Options est choisi.

### Sur l'écran Sélection de Personnage: (Jeu à 1 Joueur seulement):

- **Touche D DROITE** puis **GAUCHE** déplace l'indication accentuée de Baloo à Kit et vice versa.
- **Start** fait sortir de l'écran Sélection de Personnage et fait commencer l'écran Story (Histoire).

### Sur l'écran Options:

- **Touche D HAUT** ou **BAS** déplace l'indication accentuée d'une portion à une autre.
- **Start** fait commencer le jeu n'importe quand.

### Pendant le Jeu:

- **Start** introduit une pause dans la partie et fait continuer celle-ci.

### Sur le Sol:

- **Touche D GAUCHE** ou **DROITE** déplace Baloo ou Kit dans le niveau.
- **Touche D BAS** fait s'abaisser Baloo ou Kit.
- **Touche D BAS** fait ramasser une boîte vide quand Baloo ou Kit se trouve près d'elle. Appuyez sur la **Touche A** pour laisser tomber une boîte vide ramassée.
- **Touche D BAS** puis une poussée sur la **touche D** fait sauter Kit ou Baloo vers le bas sur certaines plates-formes.
- **Touche B** déclenche la catapulte de Kit ou le gourdin de Baloo.
- **Touche C** fait sauter Baloo ou kit vers le bas sur certaines plates-formes.
- **Start** introduit une pause dans la partie et fait continuer celle-ci.

### Deux Joueurs en vol avec Kit et Baloo:

#### Joueur 1 (Baloo)

- **Touche D DROITE** fait accélérer le Sea Duck.
- **Touche D GAUCHE** fait ralentir le Sea Duck.
- **Touche D HAUT/BAS** fait grimper/plonger le Sea Duck.
- **Touche B** déclenche de canon graisseur.

#### Joueur 2 (Kit)

- **Touche D HAUT/BAS** fait grimper/plonger l'avion.
- **Touche B** déclenche la catapulte de Kit.

### Un Joueur volant avec Kit:

- **Touche D** HAUT/BAS fait grimper/plonger l'avion.
- **Touche D** HAUT en appuyant sur la **touche C** fait grimper le Sea Duck.
- **Touche D** BAS en appuyant sur la **touche C** fait plonger le Sea Duck.
- **Touche B** déclenche la catapulte de Kit.
- **Touche C** fait revenir le Sea Duck à niveau.

### Un Joueur volant avec Baloo:

- **Touche D** HAUT/BAS fait grimper/plonger le Sea Duck.
- **Touche B** déclenche le canon graisseur.

**Remarque:** Il est possible de changer l'action des **touches A, B et C** sur l'écran Options.

## MISE EN ROUTE

Après le logo SEGA, l'écran Titre apparaît. Si vous ne faites rien à ce stade, vous verrez une démonstration. Appuyez sur **Start** pour passer à l'écran Start/Options. Appuyez sur la **Touche D** HAUT ou BAS pour accentuer l'indication "1 Player", (1 joueur) "2 Players" (2 joueurs) ou "Options", de manière à définir les conditions avant le début du jeu.

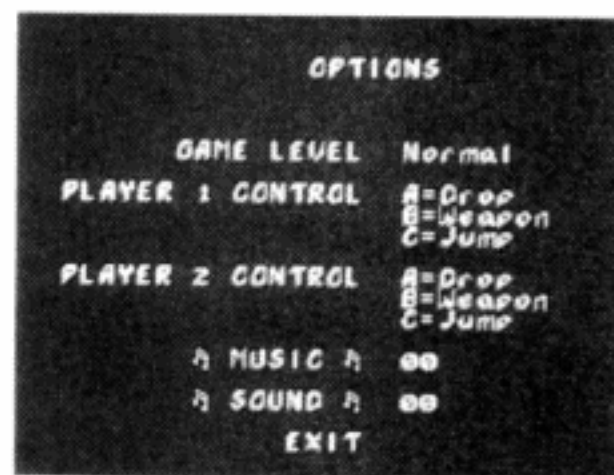


## RÉGLAGE DES OPTIONS

Appuyez sur la **Touche D** HAUT ou BAS pour accentuer une catégorie, puis appuyez sur la **Touche D** GAUCHE ou DROITE pour faire le tour des choix disponibles.

### Niveau du jeu (Game Level):

Choisissez au début un jeu facile, où vos opposants vous causeront moins de dégâts et où vos héros pourront capturer un maximum de boîtes de cargo et de puissance. Si le niveau du jeu est difficile, Kit et Baloo devront affronter des ennemis redoutables et moins de boîtes de cargo seront disponibles.



### Contrôle:

Pour changer les fonctions des Touches A, B et C, appuyez sur la **Touche D** GAUCHE ou DROITE pour faire apparaître les trois arrangements différents. Si vous préférez conserver le réglage, les touches seront: A – Drop (Chute), B – Fire Weapon (Arme à feu) et C – Jump (Saut).

### Musique et Son:

Ecoutez les tonalités et les effets sonores qui accompagnent le jeu. Choisissez ce que vous préférez, puis appuyez sur la **Touche A** pour l'entendre.

### Sortie (Exit):

Quand vous êtes satisfait des réglages, choisissez "Exit" et appuyez sur **Start**. L'écran Start/Options apparaît.

## JOUEZ LE RÔLE DE KIT OU DE BALOO OU FAITES ÉQUIPE!

Lors d'un jeu à 2, le Joueur 1 sera toujours Baloo et le Joueur 2 sera Kit. Lors d'un jeu seul, accentuez "1 Player" sur l'écran Start/Options et appuyez sur **Start** pour faire apparaître l'écran Sélection de Personnage. Appuyez sur la **Touche D** DROITE pour déplacer le repère à Baloo ou GAUCHE pour revenir à Kit.



Baloo ne peut pas lancer son gourdin aussi loin que Kit peut déclencher sa catapulte. Mais le gourdin de Baloo donne un coup plus puissant. En revanche, Kit peut sauter plus haut que Baloo et il peut se faufiler par des passages plus étroits.

Après avoir fait votre choix, appuyez à nouveau sur **Start** pour sortir et commencer aux écrans Story (Histoire).

## A CALIFOURCHON!

Lors d'un jeu à 2, Kit peut se mettre à califourchon. Pour y arriver, le Joueur 1 appuie et maintient la **Touche D** vers le BAS. Le Joueur 2 déplace Kit près de Baloo, puis il appuie sur la **Touche D** vers le HAUT pour sauter sur le dos de Baloo. Le Joueur 1 doit alors relâcher la **Touche D** pour faire relever Baloo très rapidement et éviter que Kit ne tombe.

## NOUVELLES EN PREMIÈRE PAGE!

Appuyez sur **Start** sur l'écran Sélection de Personnage pour obtenir l'exclusivité de première page à propos du concours. Appuyez à nouveau sur **Start** si vous préférez sauter l'histoire et passer directement à l'action.



## LA COURSE AUTOUR DU MONDE

Pour remporter le contrat (et éviter que Higher for Hire ne perde son travail), vous devrez rassembler 10 boîtes de cargo à chacun des huit emplacements. A chacun, vous allez devoir lutter contre des créatures

tenaces. Défendez-vous! Comme Baloo, vous pouvez éliminer vos ennemis à l'aide de votre puissant gourdin. Et comme Kit, vous pouvez les lyncher en utilisant votre catapulte.

Baloo et Kit commencent leurs voyages à travers la jungle, la première place où vous devrez rechercher le cargo.

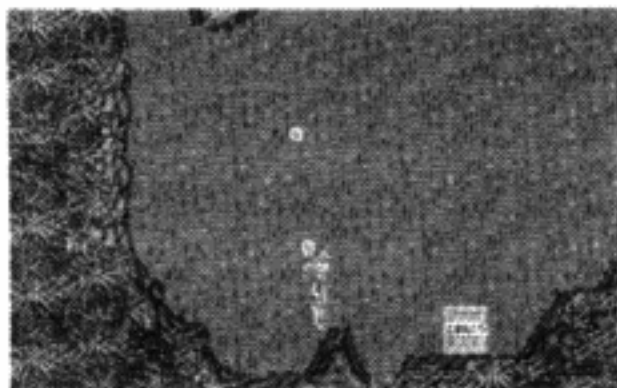
## SIGNAUX SUR ÉCRAN

- ① Informations sur Baloo
- ② Essais restants
- ③ Santé
- ④ Décompte des jours
- ⑤ Essais restants
- ⑥ Santé
- ⑦ Informations sur Kit
- ⑧ Points
- ⑨ Chrono du voyage
- ⑩ Cargo emporté
- ⑪ Points

**Remarque:** Le chrono du voyage indique la durée écoulée pendant le décompte de la journée en cours.

## ATTENTION AU MONDE SOUS-MARIN

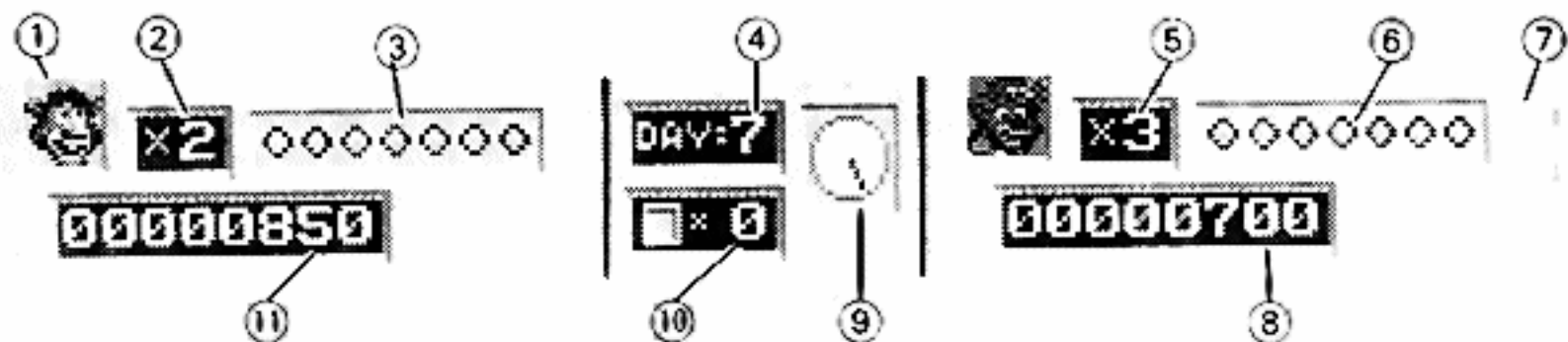
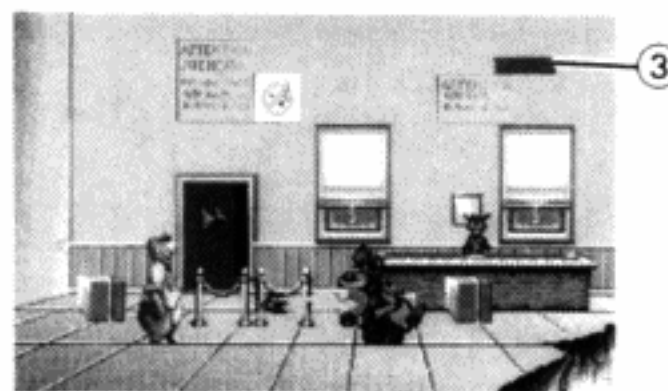
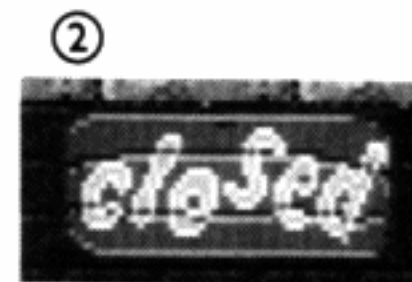
Gloup, gloup, gloup! Pour Kit comme pour Baloo, l'oxygène est une nécessité absolue! Ne les maintenez pas trop longtemps sous l'eau, car vous perdriez un essai!



## UN PASSAGE À LA DOUANE

- ①② Attention à ces signaux!
- ③ Barre de puissance de l'ennemi

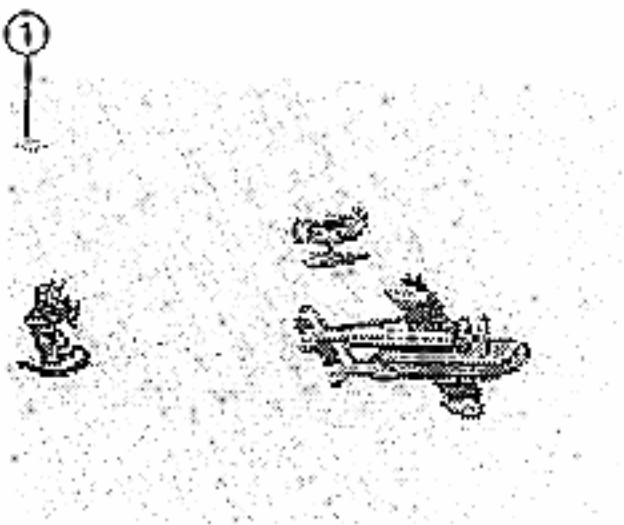
A chaque niveau, après que vous aurez rassemblé tous les 10 conteneurs de cargo, le bureau des douanes s'ouvre. Recherchez la porte et entrez. Quand vous avez vaincu votre adversaire, votre cargo est automatiquement accepté et vous pouvez continuer votre aventure!



## FONCEZ MAINTENANT DANS L'ACTION!

### ① Compteur de dégâts

Comme c'est impossible de voyager à pied, vous allez prendre place sur le Sea Duck et voler entre la Cité Perdue et l'Italie, la Grèce et l'Égypte, l'Inde et New York, San Francisco et la Caverne des Pirates. Et c'est ici que vous allez faire preuve de votre habileté en vol!



Lors d'un jeu à 2, Baloo pilote le Sea Duck et il déclenche le canon graisseur, tandis que Kit vole sur son appareil et se défend contre les attaques des pirates avec sa catapulte.

Lors d'un jeu seul, Baloo pilote l'avion et déclenche le canon graisseur. Ou bien Kit vole sur son appareil et déclenche sa catapulte, tandis que l'avion passe en pilotage automatique.

Chaque fois que le Sea Duck est touché, les dégâts augmentent, comme le montre le compteur de dégâts. Et si le Sea Duck est trop endommagé, Kit et Baloo perdent tous deux un essai.

## GAINS DE PUISSANCE

Volez vers ces objets qui rendront votre voyage plus facile.

① **Clé:** Volez vers ces objets pour réparer les dégâts, subis par votre Sea Duck!

①



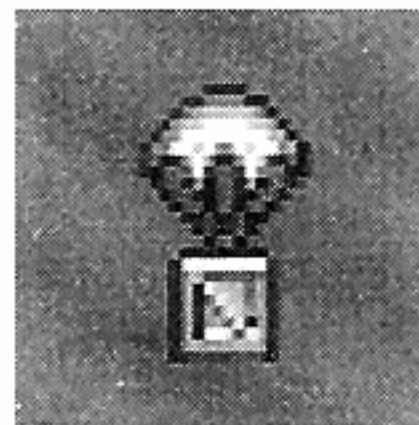
② **Pamplemousse:** Ceci élargit temporairement votre feu en trois directions en même temps!

②



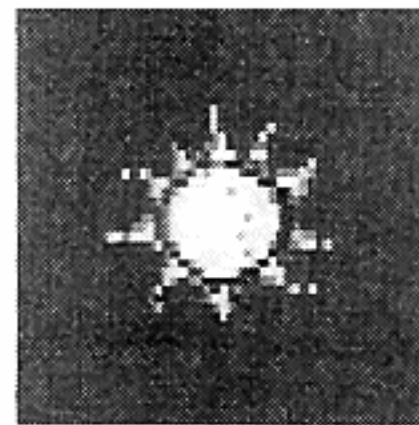
③ **Caisse en chute:** Elle vient s'ajouter à l'ensemble de votre cargo!

③



④ **Soleil:** Il élimine le nuage étincelant d'éclairs!

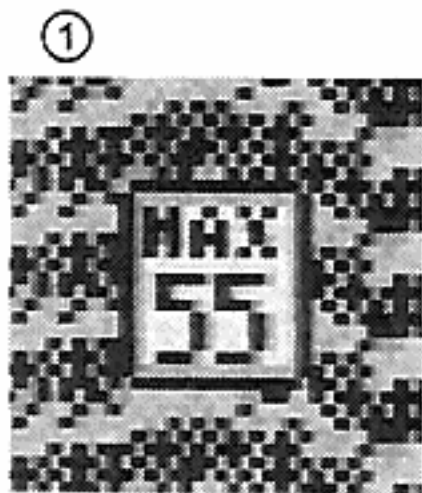
④



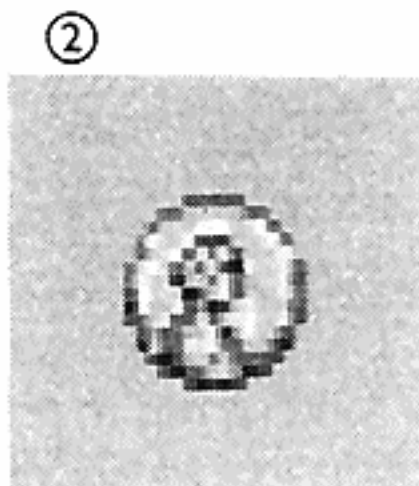
## FAITES PREUVE DE RAPIDITÉ!

Sautez ou passez sur les objets suivants quand vous les apercevez!

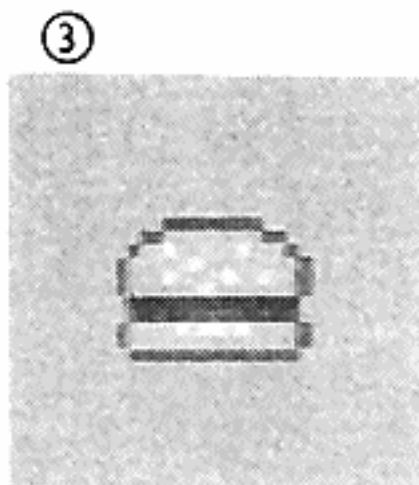
- ① **Panneau Limite de vitesse:** Il vous donne une brève accélération.



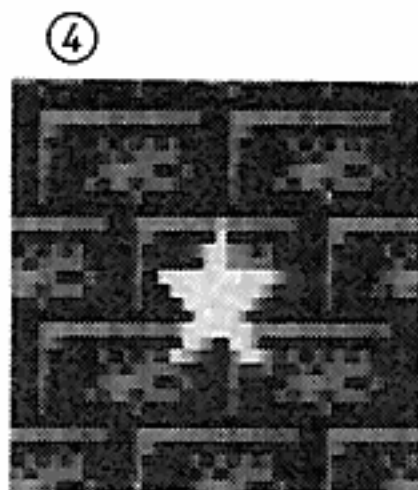
- ② **Pièce de monnaie:** Elle vous met temporairement en sécurité face à une attaque ennemie.



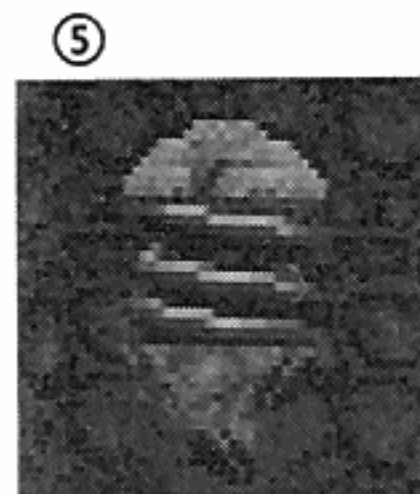
- ③ **Hamburger:** Il relève notre niveau de santé.



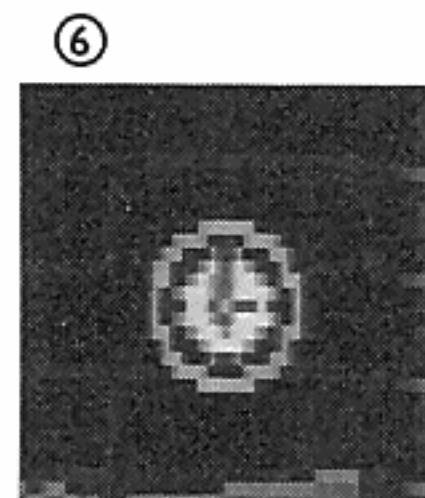
- ④ **Etoile:** Elle vous donne un essai supplémentaire.



- ⑤ **Ressort:** Sautez sur ce ressort quand vous avez besoin d'un coup de main.

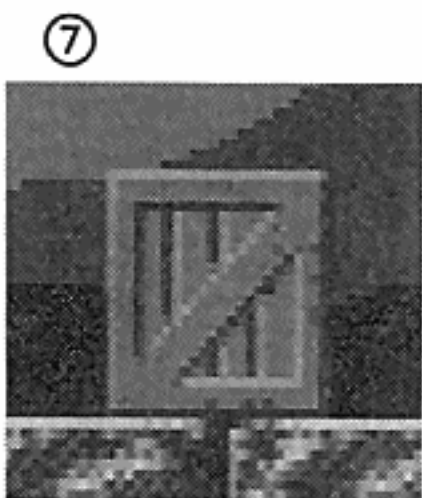


- ⑥ **Horloge:** Elle fait reculer légèrement le chrono du voyage.

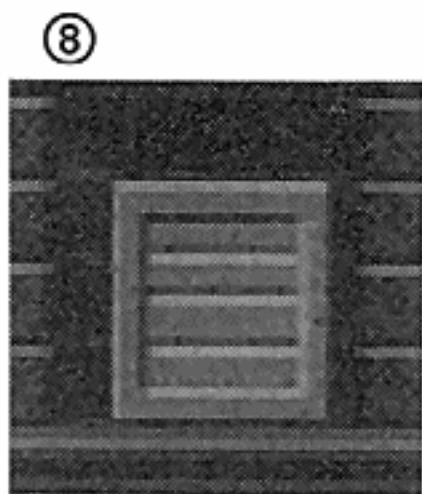




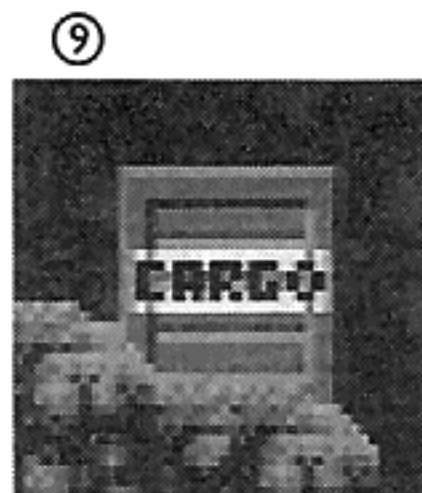
- ⑦ **Boîte vide:** Placez-vous près de cette boîte et appuyez sur la **Touche D BAS** pour la soulever. Appuyez sur la **Touche A** pour empiler les boîtes et vous permettre de grimper plus haut.



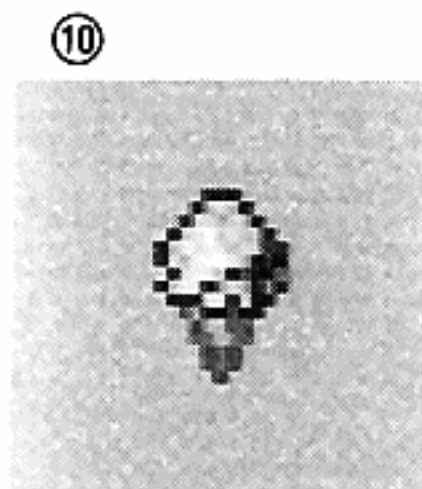
- ⑧ **Boîte de puissance:** Sautez sur cette boîte pour obtenir une surprise qui va vous aider.



- ⑨ **Boîte de cargo:** Placez-vous près de cette boîte et appuyez sur la **Touche D BAS** pour la soulever.



- ⑩ **Crème glacée:** Elle immobilise temporairement votre ennemi.

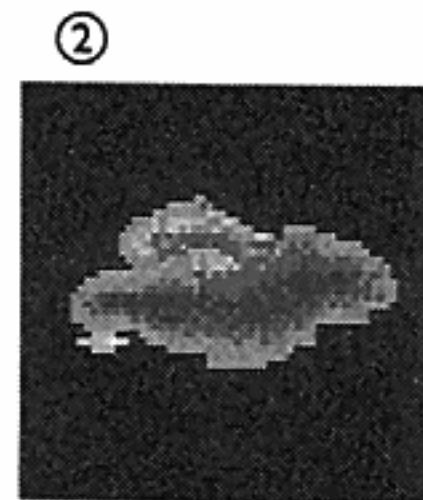


## LES MENACES AUTOUR DE VOUS

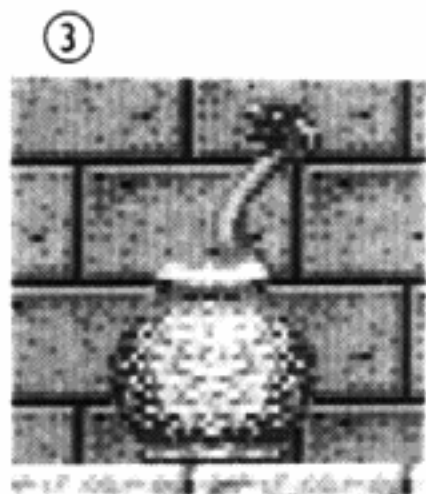
- ① **Bombe:** Attention car elle est amorcée! Ces pirates de l'air sont prêts à tout!



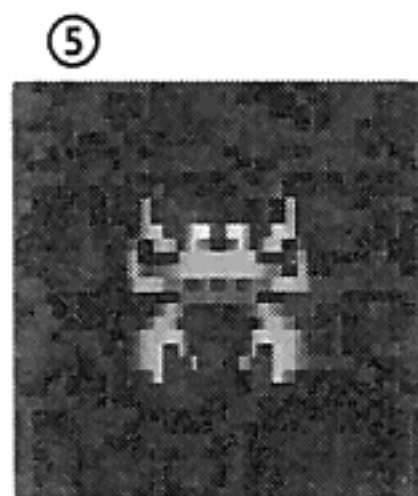
- ② **Nuage étincelant:** Il lance ses éclairs en votre direction!



- ③ **Serpents:** Ils essaient de vous mordre!



- ⑤ **Crabe:** Là où il y a de l'eau, méfiez-vous des crabes hargneux!



## FIN ET CONTINUATION DU JEU

Vous perdez un essai quand votre compteur de santé est épuisé. Et vous perdez la partie si Kit ou Baloo perd tous ses essais. A partir de là, utilisez "Continue" si vous disposez d'une chance ou recommencez au même niveau. Ou bien recommencez au début.

## MARQUAGE DES POINTS

Après les batailles aériennes, vous verrez l'écran du score. Il indique les points de bonus, le cargo accumulé et le nombre de boîtes dont vous avez encore besoin pour gagner.

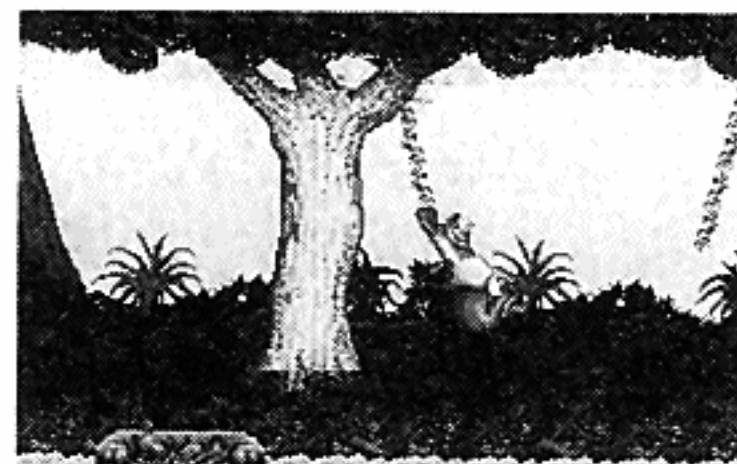
Score Tally

Bonus Points	=	00014900
Cargo Points	=	00001700
Bonus Points	=	00000000
Cargo Points	=	00000000
Cargo Collected	=	0086
Cargo needed	=	0080

## LES GUÊPES MONDIALES

### Niveau 1 — La Jungle

Faites attention aux tigres en imperméable et aux statues, lançant des noix de coco. Faites tomber ce singe, accroché à votre dos. Sautez au-dessus des sables mouvants ou des gouffres béants et sauvez-vous en grimpant sur les lianes.



- ④ **Tigre en imperméable:** C'est un espion et il sait être vilain! Attention!



### Niveau 2 — La Cité Perdue

Vous pourrez vous placer sur un extincteur pour monter. Prenez l'ascenseur pour vous rendre au bureau de douane.



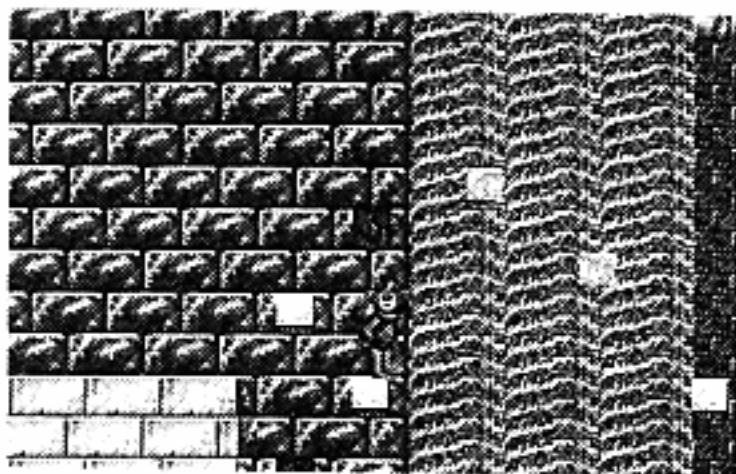
### Niveau 3 — Italie

Sautez sur un cône de crème glacée pour geler vos ennemis! Mais faites attention aux fontaines, car leur jet réduit votre niveau de santé. Toutes les plates-formes ne sont pas très solides et vous pourrez donc passer à travers certaines pour continuer votre exploration.



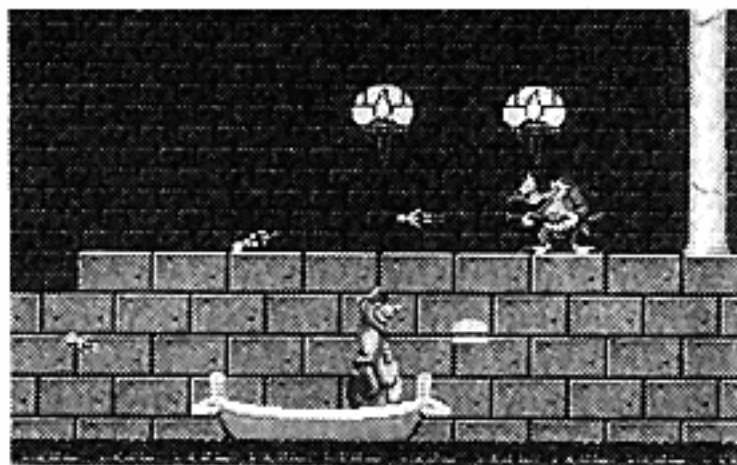
### Niveau 4 — Grèce

Grimpez vite sur les petites plates-formes contre les parois avant qu'elles ne disparaissent! Sautez pour briser les rochers des plates-formes et fabriquer des escaliers. Essayez de tirer des coups de feu contre les obstacles, surtout s'ils gênent votre passage. Mais attention aux clous!



### Niveau 5 — Egypte

Sautez dans la barque pour traverser le canal. Chassez les vautours et leurs compagnons. Faites attention aux statues. Sautez au-dessus des serpents, des araignées et des scorpions!



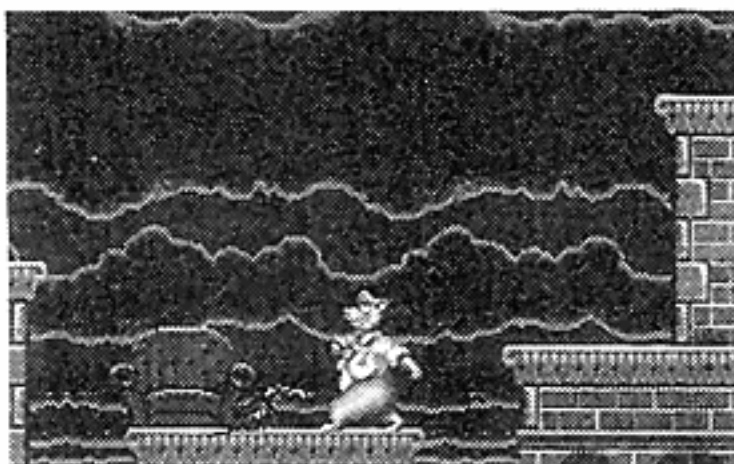
### Niveau 6 — Inde

Dans ce dédale fascinant, ne vous laissez pas happer par les crocodiles. Faites un bond sur un transporteur pour faire un saut rapide vers une autre plate-forme.



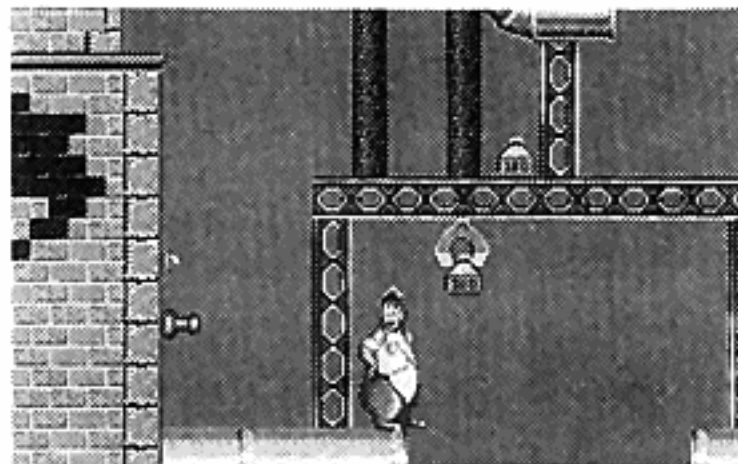
### Niveau 7 — New York

Des incendies dans les rues et des rats d'égout — que de dangers! Tous deux sont néfastes pour votre santé. Aussi, prenez vite les ascenseurs vers le haut ou vers le bas.



### Niveau 8 — San Francisco

Eloignez-vous des rats sur le pont et méfiez-vous aussi des aimants. Marchez sur les canalisations et prenez les ascenseurs pour passer plus haut.

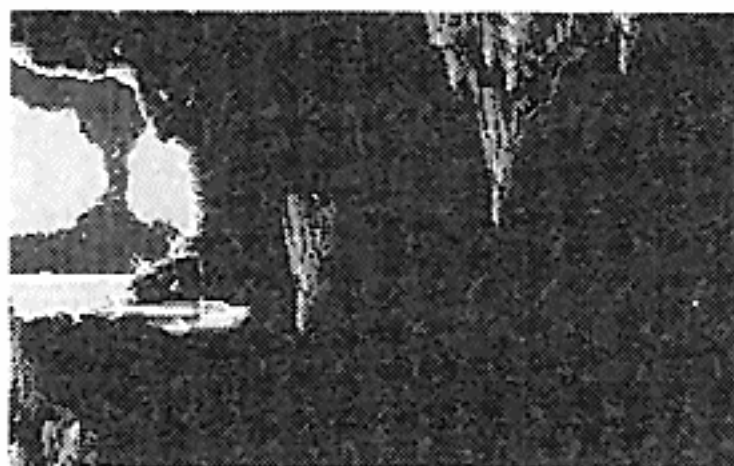


### Niveau 9 — La Caverne des Pirates

Evitez les cratères de lave, le feu des canons, les stalactites et les stalagmites!

### Niveau 10 — Rencontre avec la Mâchoire d'acier!

Et voici enfin la dernière épreuve pour montrer votre habileté en vol, car vous devrez affronter toutes les forces de Don Karnage!



## QUELQUES BONS CONSEILS POUR VOTRE VOYAGE

- Dans certains cas, il vaudra mieux fuir qu'attaquer tous vos adversaires en même temps.
- Recherchez bien les endroits cachés.
- Utilisez intelligemment vos surplus de puissance. Vous ne savez pas quand vous en aurez besoin.
- Lors d'un jeu à 2, travaillez en équipe. Par exemple, Kit peut sauter sur les épaules de Baloo quand celui-ci s'abaisse.
- Parfois, les boîtes sont trop lourdes pour être soulevées et empilées.

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)

672-0851-50

All Disney characters © The Walt Disney Company.

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan