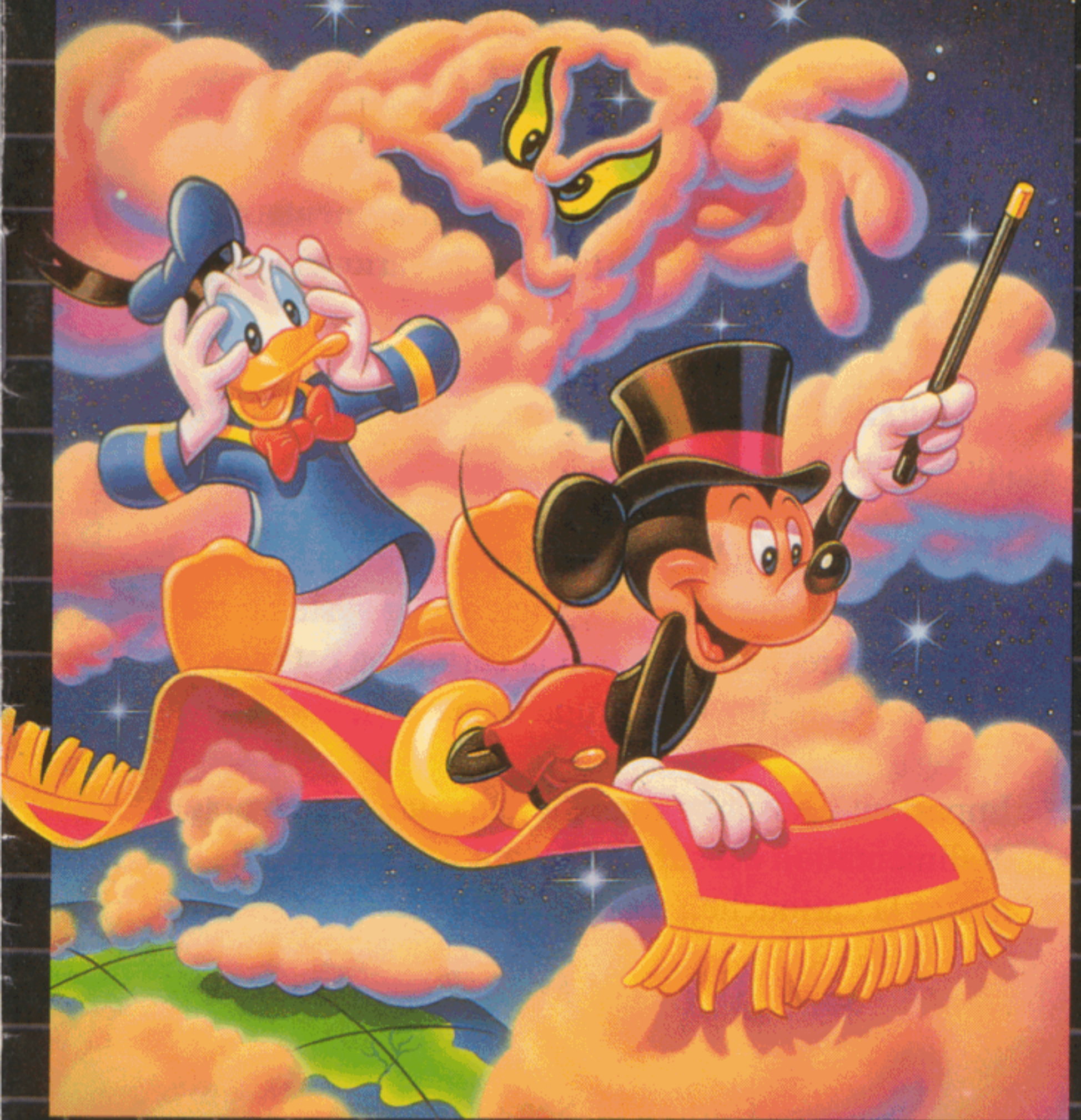


SEGA

MEGA DRIVE



# WORLD OF ILLUSION

STARRING **MICKEY MOUSE**  
AND **Donald Duck**

INSTRUCTION MANUAL

## Mise en route

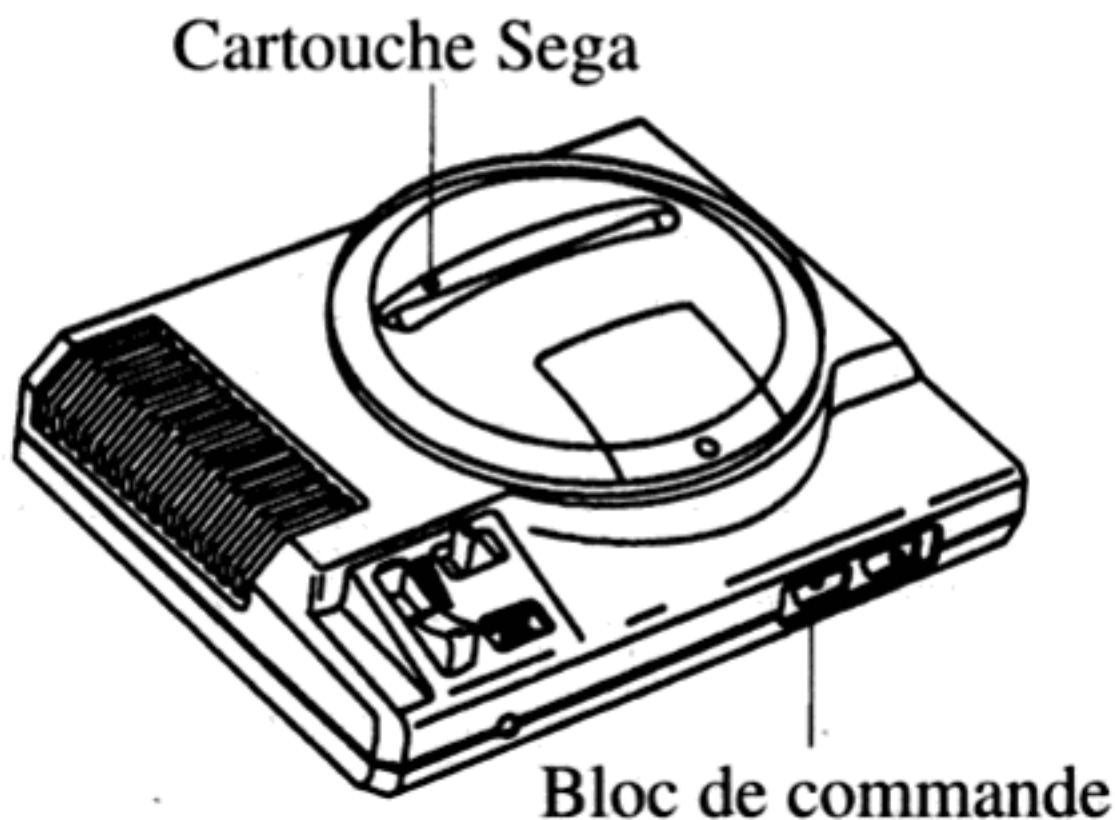
1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.

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.

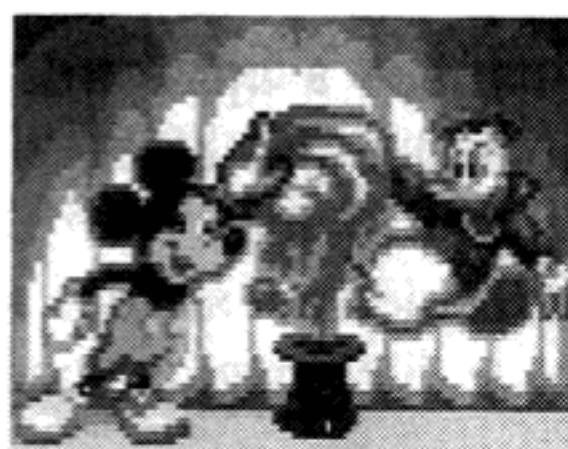


## ALAKAZAM!

Mickey et Donald étaient sur la scène d'un théâtre, où ils répétaient un numéro de magie pour un grand spectacle.

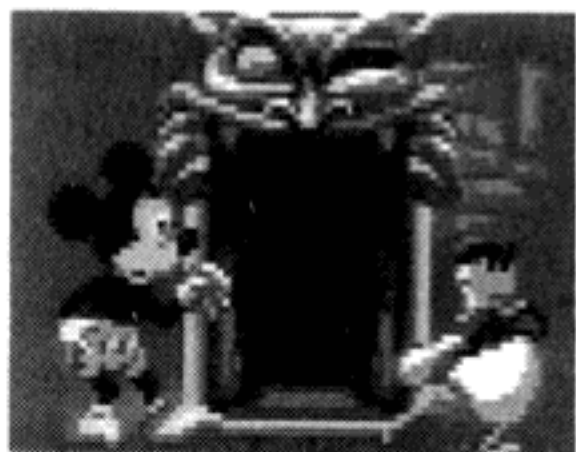
"Je ne sais pas..." disait Donald. "Il nous faudrait un nouveau tour. Quelque chose d'étonnant."

"Hmm..." Mickey réfléchit pendant un moment, puis s'illumina. "Eh, Donald, qu'est-ce que tu penses de ça?" Mickey agita sa baguette magique, et POW! un éclair et un énorme nuage de fumée s'élevèrent de son chapeau haut-de-forme. "Ça devrait bien conclure notre numéro, Donald, non? Donald? Ça va?"



Au beau milieu d'une pile de matériel au fond du décor, Mickey vit quelque chose bouger. Donald se releva, et repoussa un arbre en carton-pâte. "Pour quelque chose d'étonnant, en effet, c'est détonnant", grommela-t-il.

"Eh! Regarde ça!"



Donald se retourna pour apercevoir un étrange coffre en bois gravé en forme de visage, avec un rideau de velours entre les dents. "Un coffre magique! Génial! C'est parfait pour notre numéro!"

Mais Mickey remarqua quelque chose d'anormal - une lueur sinistre derrière le rideau.

“Euh, je ne suis pas sûr que ce soit une si bonne idée...”

“Allez, viens, de quoi as-tu peur?” Donald sauta dans le coffre, et POUF! disparu!

“Donald?” Mickey souleva le rideau. “Où es-tu?” Il entra dans le coffre, et POUF! il disparut à son tour!

Alors que Mickey et Donald chutaient dans les ténèbres, un rire diabolique et retentissant se fit écho autour d’eux. “Bienvenue dans mon Monde Magique!” dit une voix moqueuse. “Vous êtes peut-être de bons magiciens dans votre monde, mais il vous reste encore beaucoup de choses à apprendre! Si vous n’apprenez pas assez vite, vous ne ressortirez jamais d’ici! Je peux vous aider à rentrer chez vous, mais seulement si vous me trouvez et que vous êtes vainqueurs dans le duel magique contre moi! Ha ha ha ha ha!”

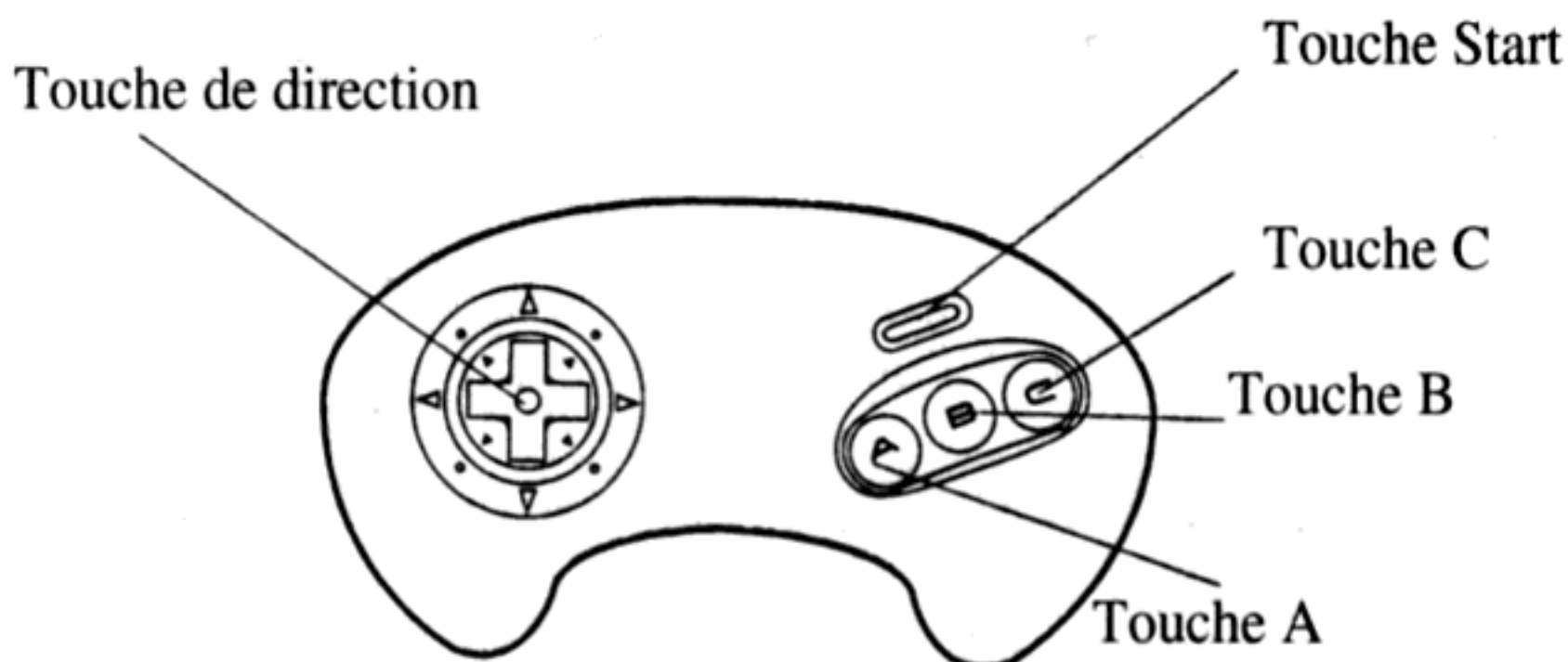


Les deux apprentis-magiciens se retrouvent dans un monde étrange et fantastique où les rêves sont réalité, et où l’inattendu se produit souvent! Seule la magie pourra les aider en cas de danger. Parviendront-ils à rentrer chez eux?

Pouvez-vous les aider?



## *Aux Commandes!*



### **Touches de direction**

- ♥ Appuyez vers la droite ou la gauche pour déplacer votre personnage dans cette direction.
- ♥ Appuyez vers le bas pour que votre personnage s'accroupisse.
- ♥ Appuyez vers le haut pour entrer dans certains passages.
- ♥ Appuyez vers le bas pour actionner le chariot de la mine en mode deux joueurs.

### **Touche Start**

- ♠ Appuyez sur cette touche pour sauter les écrans d'introduction.
- ♠ Appuyez sur cette touche pour sortir de l'écran d'options.
- ♠ Appuyez sur cette touche pour faire une pause; appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

### **Touche A**

- ♠ Appuyez sur la touche A en même temps que la touche de direction pour vous sortir de situations dangereuses.
- ♠ En mode deux joueurs, appuyez dessus pour donner un coup de main à votre ami (voir page 11).

### **Touche B**

- ♦ Appuyez sur cette touche pour attaquer avec un Sort Magique.
- ♦ Appuyez sur cette touche pour choisir un mode dans l'écran d'options.

### **Touche C**

- ♥ Appuyez sur la touche C pour sauter.
- ♥ Appuyez sur cette touche pour retourner une carte dans l'écran d'options.
- ♥ Appuyez sur cette touche en même temps que sur la touche de direction vers le BAS pour ramper sous des objets.

**Note:** le rôle de chacune de ces touches peut être modifié en utilisant la carte CONTROL dans l'écran d'options (voir page 7).

## Préparations

Après le logo Sega, une introduction apparaît. Si vous attendez un moment, vous pourrez voir une courte démonstration du jeu.

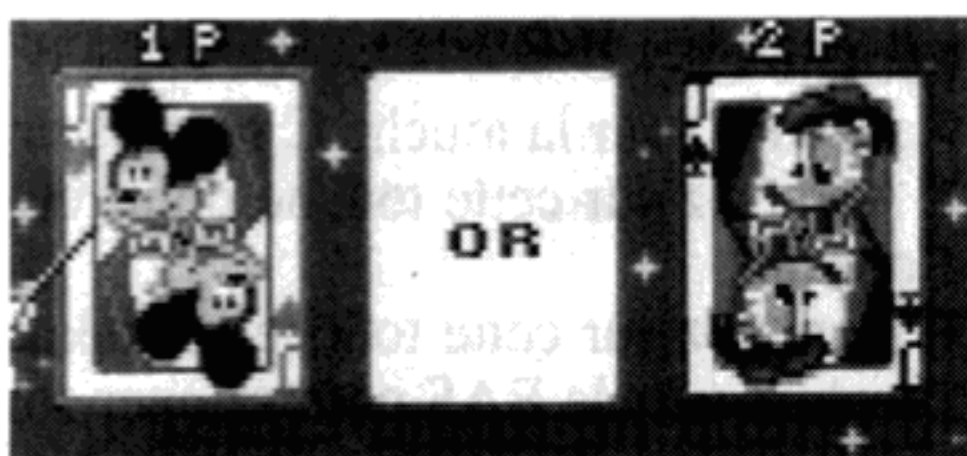
Appuyez sur la touche Start à n'importe quel moment. Vous verrez alors comment Mickey et Donald se sont fourrés dans pareille situation. Appuyez sur les touches A, B ou C pour accélérer l'histoire, ou appuyez sur la touche Start pour sauter l'histoire et arriver directement à l'écran d'options.

## Options

Sur cet écran, vous pouvez effectuer divers réglages qui vont modifier le déroulement du jeu. Utilisez la touche de direction pour déplacer le carré vert autour de la carte désirée, et appuyez sur la touche C pour retourner la carte et voir les réglages choisis.



**Player:** Choisissez si vous voulez jouer seul (1P) ou avec un ami (2P), puis appuyez sur la touche C. Choisissez ensuite le personnage que vous voulez contrôler et appuyez sur la touche B ou C. Si vous avez choisi de jouer avec un ami, le premier joueur choisit en premier. Un carré rouge apparaît autour du personnage sélectionné. Le deuxième joueur devra prendre l'autre personnage. Le même personnage ne peut pas être choisi deux fois.



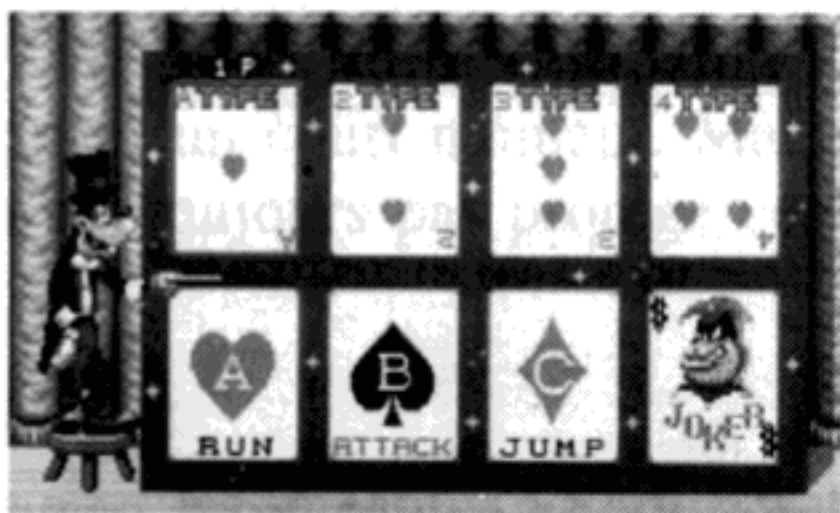
**Note:** Vous ne pourrez choisir de jouer avec un ami que si le bloc de commande 2 est branché sur votre Mega Drive.

**MOT DE PASSE:** Lorsque vous choisirez cette option, vous verrez quatre cartes. Utilisez la touche de direction pour entourer une carte et appuyez ensuite sur la touche C pour changer de carte jusqu'à ce que celle que vous désirez apparaisse. Utilisez ensuite la touche de direction pour passer à la carte suivante. Lorsque vous avez choisi les cartes du mot de passe, appuyez sur le bouton Start pour valider votre mot de passe et commencer à jouer. Si vous faites une erreur en indiquant votre mot de passe, les mots **PASSWORD ERROR!** apparaîtront en haut de l'écran et vous devrez réessayer. Pour plus d'informations sur les mots de passe, reportez-vous à la page 14.



**SOUND:** Choisissez cette option et appuyez sur la touche C pour écouter les musiques et les sons utilisés dans le jeu. Si vous choisissez une musique, il se peut qu'il faille attendre quelques instants avant qu'elle ne commence.

**CONTROL:** Cette option vous permet de changer les fonctions des touches A, B et C. Vous pouvez en choisir quatre différentes, qui sont affichées sur les quatre cartes du bas. Utilisez la touche de direction pour choisir le type désiré, puis appuyez sur la touche B ou C.



Dans les parties à deux joueurs, le premier joueur effectue ses choix le premier, alors que "P1" est inscrit au-dessus du Type choisi. Lorsque "P2" apparaît, le second joueur peut choisir.

**Note:** Si vous ne choisissez pas de Type de contrôle, la console choisira automatiquement A-TYPE.

Lorsque vous avez terminé de choisir vos options, appuyez sur la touche Start pour commencer à jouer.

### *L'aventure commence*

En tant que Mickey ou Donald, vous commencerez votre voyage par une forêt sombre et humide, entouré d'arbres immenses et de lianes emmêlées. Sautez de fleur en fleur, ou rampez dans les troncs creux. De fiers soldats fourmis vous repoussent de leurs lances, et des êtres-feuille s'agitent sur votre chemin. Appuyez sur la touche B (Sort Magique) pour recouvrir vos assaillants de votre cape, les faisant disparaître. Parfois, il faut passer la cape au-dessus d'eux plusieurs fois, alors ne traînez pas!

1 Points de Santé

2 Essais restants



**1 Points de santé:** Vous commencez le jeu avec 5 Points de Santé, représentés par des cartes à jouer. Lorsque votre personnage est touché, vous perdez une carte. Lorsque toutes les cartes sont disparues, vous perdez un Essai. Vous pouvez gagner jusqu'à 8 Points de Santé en ramassant certains objets.



**2 Essais restants:** Vous commencez le jeu avec trois Essais. Vous pouvez en perdre lorsque vous perdez vos Points de Santé ou lorsque vous chutez. Lorsque le compteur affiche "00", le jeu est terminé.

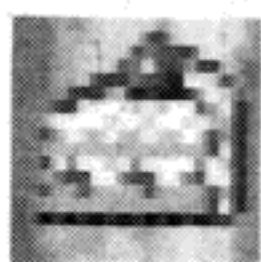
## *Objets*



Il y a un certain nombre d'objets cachés un peu partout qui peuvent vous aider. La plupart peuvent être trouvés dans de petits sacs, mais il y en a d'autres cachés dans divers endroits du jeu. Vous pouvez ramasser un objet en le touchant.



**Bonbon:** Vous donne un Point de Santé.



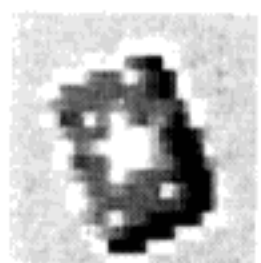
**Gâteau:** Vous donne le maximum de Points de Santé!



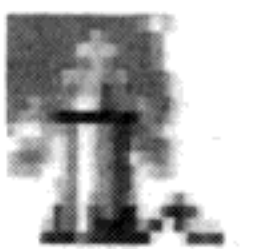
**Carte:** Ramassez-en 52 pour gagner un Essai supplémentaire.



**Chapeau Magique:** Vous donne un Essai supplémentaire!



**Carte d'Argent:** Rend votre personnage invincible pendant un court moment. Mais attention! Il n'est toujours pas protégé des chutes!



**Fusée:** Détruit tous les ennemis à l'écran de manière spectaculaire!

## *Un travail d'équipe!*

Avec un ami, en tant que Mickey et Donald, vous pouvez explorer le Monde de l'Illusion ensemble dans une aventure extraordinaire! Il y a aussi certains objets que vous ne pouvez atteindre que si vous vous aidez l'un l'autre. Partagez ce que vous trouvez et surveillez-vous mutuellement – ça n'est qu'en travaillant ensemble que vous parviendrez à trouver le chemin du retour.

### 3) Essais Restants

- 2) Points de Santé du joueur 1
- 1) Points de santé du joueur 2



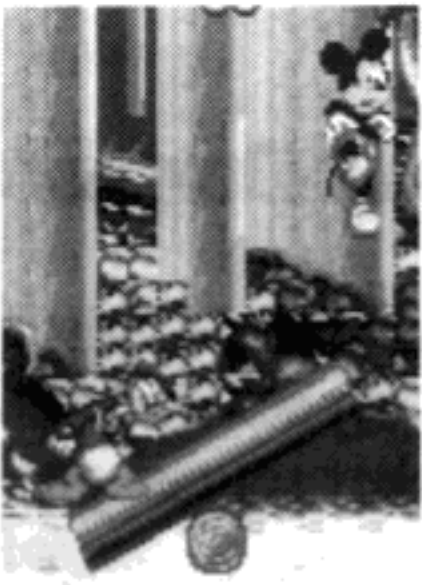
Vous com-

mencez avec 6 Essais que vous partagez. A chaque fois qu'un personnage perd tous ses Points de Santé, ou qu'il tombe, un Essai est déduit du compteur. Lorsqu'il ne reste plus qu'un Essai, la console demandera au joueur survivant s'il veut terminer la

“1 TRY IS LEFT.  
DO YOU WISH TO PLAY  
IN 1 PLAYER MODE?”  
YES    NO

partie seul, ou partager l'Essai restant. Si vous voulez continuer à jouer seul, placez la flèche à côté de “Yes” et appuyez sur n'importe quelle touche.

Vous ne pourrez pas aller très loin sans votre partenaire, et lorsqu'un personnage perd un Essai et qu'il reste encore des Essais disponibles, l'autre personnage devra le toucher pour le ranimer.



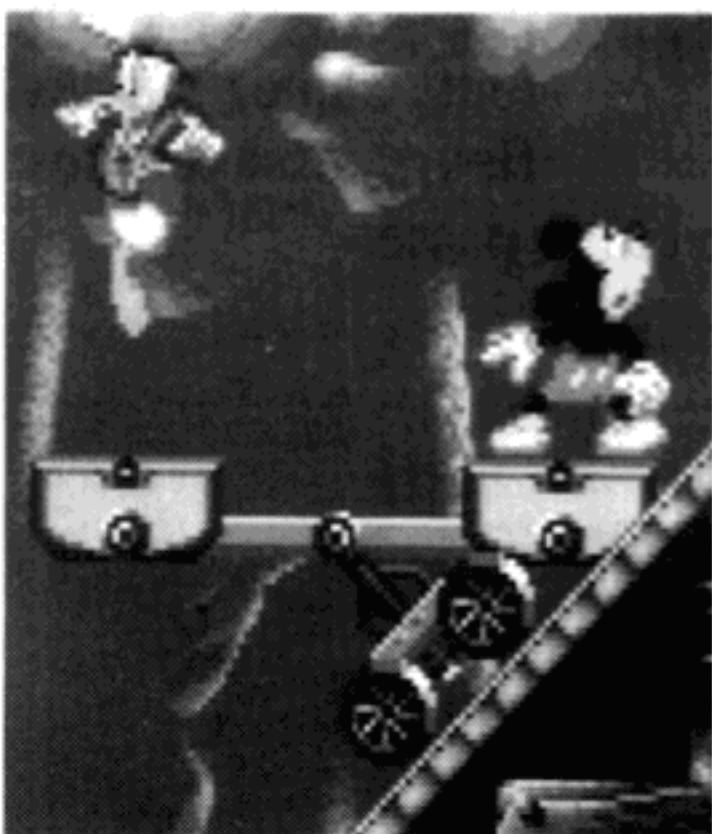
Vous pouvez vous aider de votre partenaire pour sauter très haut, ou...

...mettre votre partenaire sur vos épaules pour qu'il puisse sauter.



Allez au bord, puis appuyez sur la touche A pour lui envoyer une liane .

Mickey peut se faufiler dans des endroits réduits plus facilement que Donald. Si Donald ne passe pas, envoyez Mickey d'abord, puis Donald ensuite. Lorsque celui-ci est bloqué, amenez Mickey à côté de lui et appuyez sur la touche A pour le décoincer.



Faites avancer le chariot de la mine en appuyant sur la touche de direction vers le BAS. Le minutage est très précis, et il vous faudra vous entraîner.

## *Les Aventures magiques de Mickey & Donald*

Alors que Mickey et Donald partent à la recherche de Sorts Magiques puissants et du chemin qui les ramènera chez eux, ils passent à travers cinq Niveaux. L'aventure de Mickey sera un peu différente de celle de Donald.

À la fin de chaque Niveau, le Maître du Royaume vous défiera en duel. Si vous gagnez, vous recevrez un coffre au trésor dont le contenu vous aidera dans les Niveaux suivants. Faites attention aux écrans qui suivent, et rappelez-vous des instructions: vous en aurez besoin pour continuer.

### *Niveau 1: la Forêt Enchantée*



Votre voyage commence dans une forêt géante où les feuilles d'arbres dansent comme des ballerines et où des herbes sauvages jaillissent du sol. Même les insectes sont énormes, et pas amicaux du tout! Sautez sur les fleurs, essayez des

Sorts Magiques sur elles, et regardez ce qui se passe!

\*

\*

\*

\*

\*

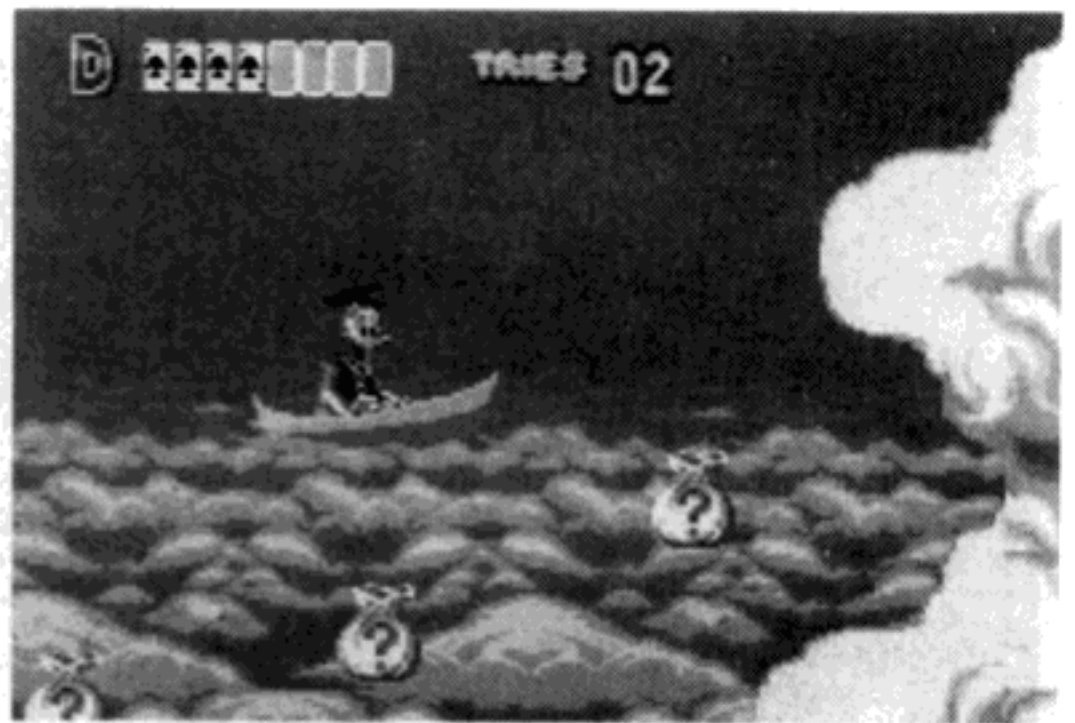
\*

\*

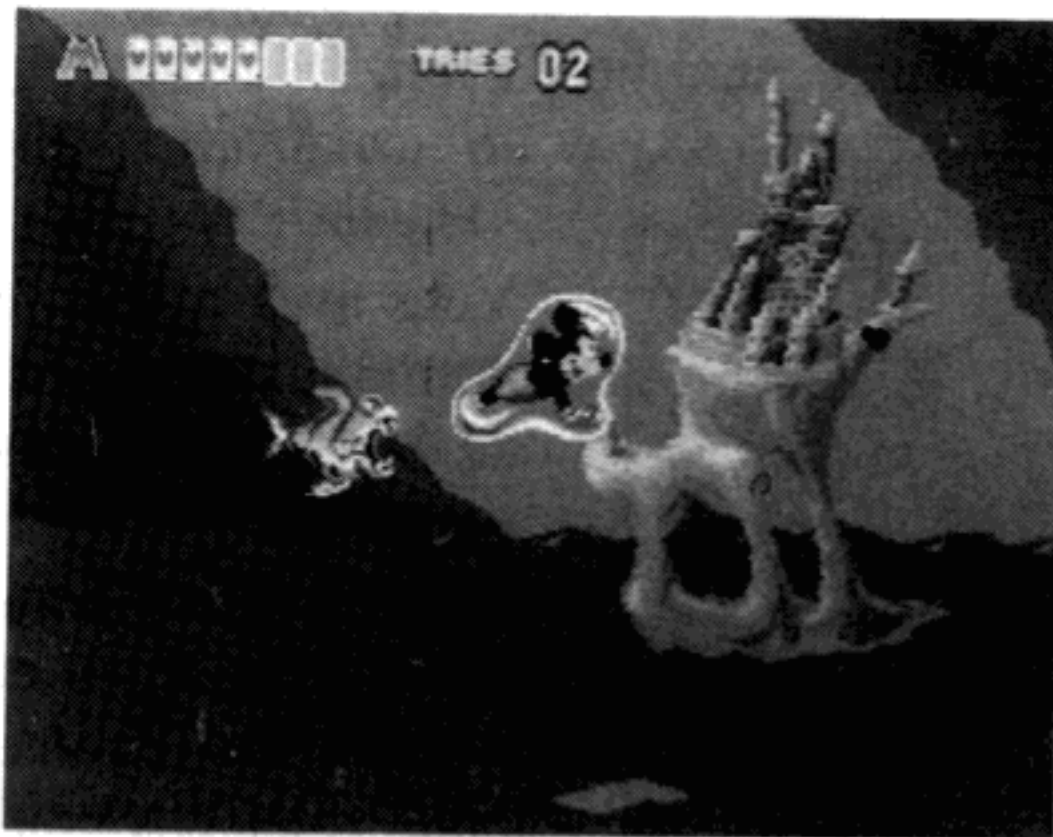
\*

## *Niveau 2: Dans les Nuages*

Faites un petit tour sur un tapis volant, esquivez les vautours et les cyclones. Vous atterrirez en haut de la montagne, où les éclairs, les rivières rugissantes et d'autres dangers rendent votre progression difficile. Dansez sur un clavier de piano, et attention à votre tête!



## *Niveau 3: l'Aventure Sous-Marine*

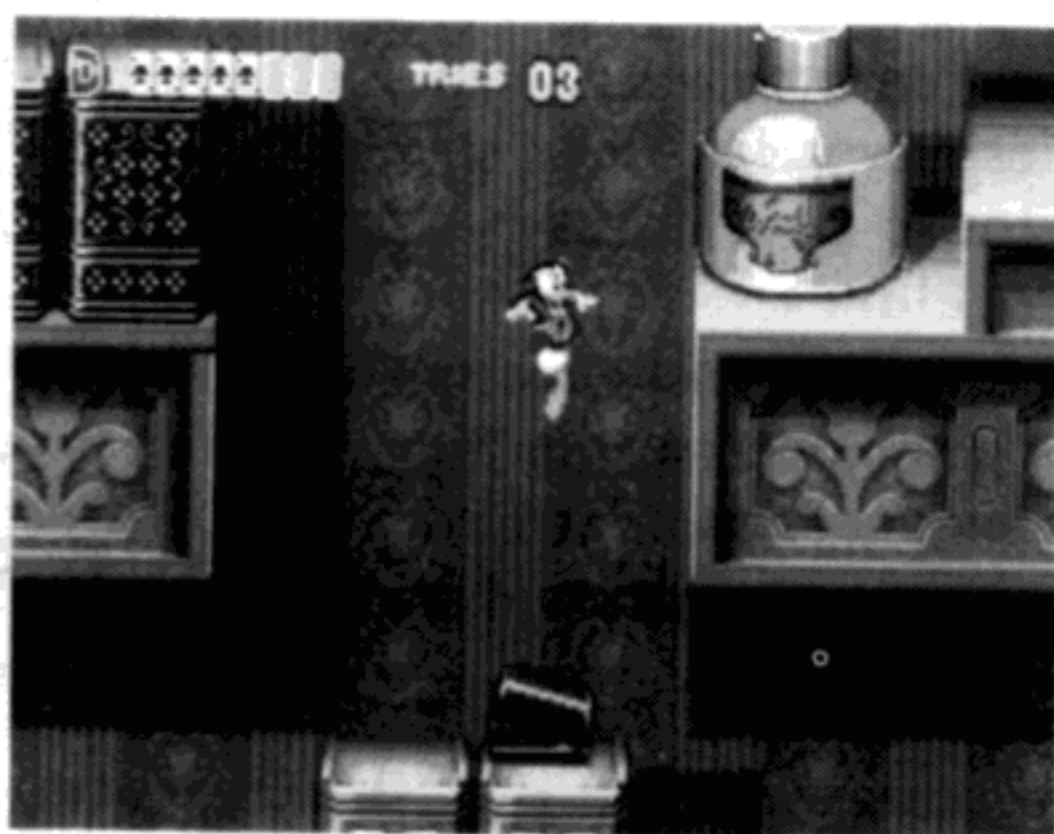


Faites apparaître un équipement de plongée, et allez vous baigner! Évitez le poisson-tigre, et ne vous piquez pas sur les oursins. Demandez aux timides palourdes de vous montrer le chemin des passages secrets. Explorez un vaisseau pirate coulé, et attention aux requins!

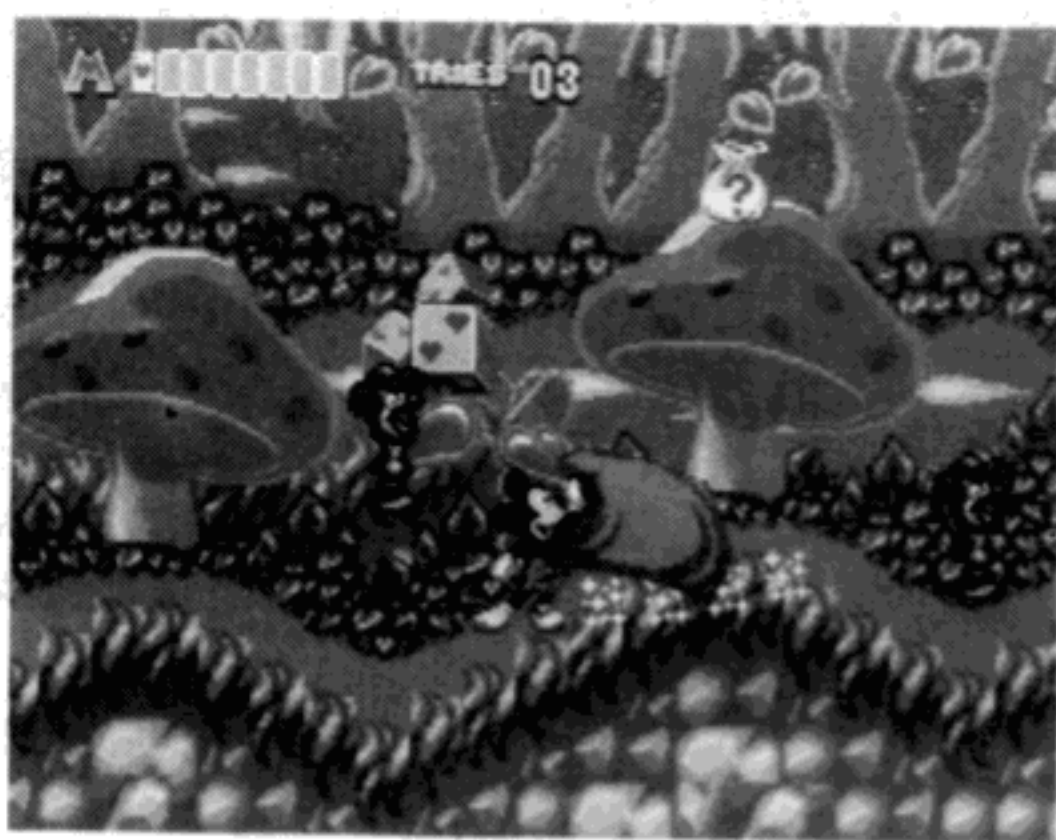
## *Niveau 4: la Bibliothèque*

Sautez au-dehors de l'aquarium dans une pièce remplie de livres et de bocaux géants. Rebondissez sur les agrafeuses et faites une promenade sur une règle. Les crayons et les stylos sont prêts à bondir rageusement, alors tenez prêts vos

Sorts Magiques! Les boîtes et les bocaux ouverts ont l'air invitants – qu'y a-t-il à l'intérieur? Sautez dedans, pour voir!



## *Niveau 5: le Coffre Magique*



Vous avez trouvé le domaine du Maître de Magie, et le plus grand défi de tous. Il vous faudra de bons Sorts Magiques et pas mal de jugeote pour vous y retrouver dans le labyrinthe qui mène au

duel final avec le Maître de Magie. Parviendrez-vous à le battre et à rentrer chez vous à temps pour le grand spectacle?

## *Fin du Jeu/Continue*

Lorsque vous n'avez plus d'Essais, le jeu se termine. Vous verrez alors un écran vous proposant de continuer le jeu ou d'obtenir le mot de passe du dernier niveau auquel vous êtes parvenu.

Appuyez simplement sur la touche de direction pour tourner votre personnage dans la direction choisie.



Si vous choisissez Continue, vous recommencerez à jouer au début du niveau où vous avez arrêté. Vous pouvez continuer à jouer indéfiniment.

Si vous ne choisissez rien, le jeu recommence à l'introduction au bout de quelques secondes.

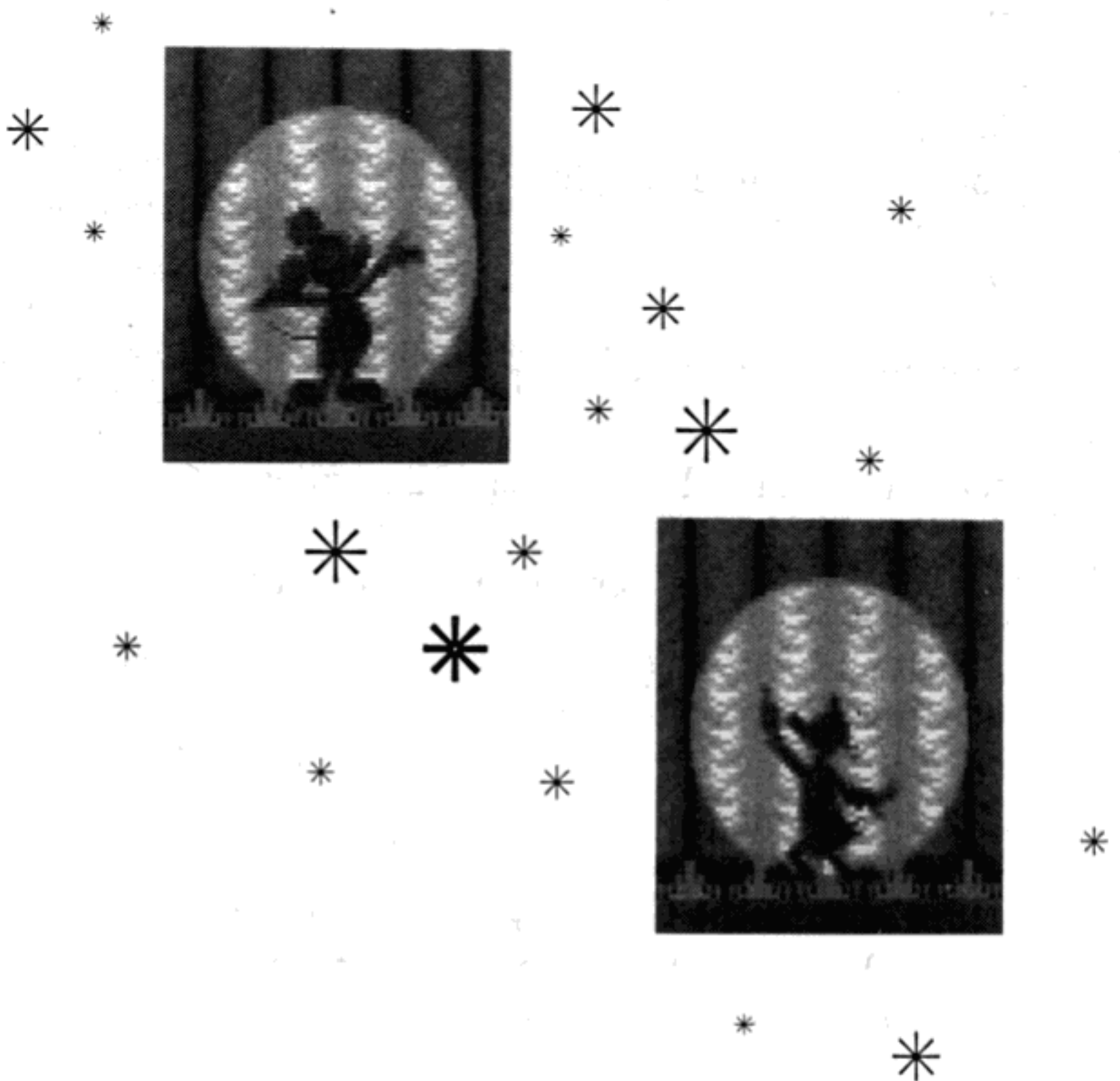
### *Qu'est-ce que le mot de passe?*

Si vous choisissez PASSWORD (mot de passe), quatre cartes vont apparaître. Notez leur nom soigneusement (par exemple: roi de cœur), dans l'ordre, pour pouvoir continuer à jouer plus tard à partir du même niveau.

Dans la carte Mot de passe de l'écran d'options, utilisez la touche de direction et la touche C pour afficher les quatre cartes qui correspondent à votre mot de passe. Le jeu commencera alors au début du niveau où vous avez obtenu ce code.

## Quelques conseils du Maître

- ♥ Explorez! Il y a des tas de bonnes choses cachées dans des endroits inattendus!
- ♠ Lorsque vous êtes sur le tapis volant, que vous flottez dans une bulle ou que vous chevauchez un bouchon, vous ne pourrez pas utiliser de Sort Magique, faites bien attention d'éviter les ennemis qui essayent de vous attaquer.
- ♣ Ne restez pas trop longtemps au même endroit, particulièrement lorsque vous marchez sur un nuage ou une toile d'araignée.
- ♦ Regardez la démonstration au début du jeu pour d'autres astuces spéciales.





## Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- 1) Ne pas mouiller.
- 2) Ne pas plier.
- 3) Ne pas soumettre à des chocs violents.
- 4) Ne pas exposer au soleil.
- 5) Ne pas abîmer.
- 6) Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- 7) Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT** : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran

**LA LIGNE DE MAITRE SEGA**  
**TÉL. : (1) 47 79 23 45**

## Mots de passe

	Carte 1	Carte 2	Carte 3	Carte 4
Niveau 1				
Mickey	Reine♠	Roi♥	Reine♥	Roi♠
Donald	R Co	D P	D Co	RT
Les deux	R Co	R Co	R P	RT
Niveau 2				
Mickey	RiT	R Co	R Co	R Co
Donald	RiP	R Co	RiT	RnP
Les deux	R P	R Co	D P	RT
Niveau 3				
Mickey	R Co	R P	R Co	D P
Donald	RT	R Co	D Co	R P
Les deux	R Co	D P	R Co	D Co
Niveau 4				
Mickey	D Co	R Co	R P	RT
Donald	D Co	R Co	R Co	R P
Les deux	D P	D Co	RT	R P
Niveau 5				
Mickey	R Co	RT	R Co	R P
Donald	R P	R Co	RT	R Co
Les deux	RT	R Co	R P	R Co

**LA LIGNE DE MAITRE SEGA**  
**TÉL. : (1) 47 79 23 45**

Another Disney Hit from Sega™!

# Disney's TALESPIN

**F**ly Full Speed Ahead with Kit and Baloo! Soar into the wild blue yonder with Kit and Baloo, your madcap buddies. Scramble to win the world's zaniest flying contest ever, in Higher for Hire's famous flying machine, the Sea Duck. The prize: a lucrative air-transport contract and glory for all!



**F**ly in the face of adversity as you compete against Shere Khan. Fend off lowdown high-altitude strikes by Air Pirate Don Karnage. This airborne bully will stop at nothing to see you fail!

- Travel to 8 exotic locations around the world, picking up cargo along the way.
- As Kit or Baloo, wing your way through 6 exciting flying scenes.



**1 OR 2**  
**PLAYERS**

US 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 © The Walt Disney Company.

© 1992 Sega Enterprises, Ltd. Printed in Japan. 672-0958-05

*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*