

# ARIEL

Disney's  
THE LITTLE  
MERMAID



SEGA™

# GAME GEAR

COLOR PORTABLE VIDEOTEX GAME SYSTEM



## ARIEL, THE LITTLE MERMAID

**Il s'agit d'un jeu à un joueur.**

**POUR LANCER LE JEU :** insérez la cartouche dans la console éteinte en suivant les indications du manuel d'instruction de la console. Mettez la console sous tension en mettant l'interrupteur de marche/arrêt en position ON. N'oubliez jamais d'éteindre la console avant d'insérer ou de retirer la cartouche. Appuyez sur le bouton START pour lancer le jeu.

**REMARQUE IMPORTANTE:** *n'insérez et ne retirez jamais la cartouche lorsque la console est sous tension.*

### L'HISTOIRE :

"Vous ne me vaincrez jamais!" hurla la sorcière de l'océan. Elle veut régner sur le royaume et pour cela, elle transforme les habitants du royaume de la mer en petits polypes tout tristes. Rien ne l'arrête, elle ensorcelle des créatures pacifiques et Kidnappe un membre de la famille royale. Tout semble définitivement perdu jusqu'à ce qu'Ariel ou le Triton leur vienne en aide.

Aidez Ariel à sauver son père, le King Triton ou bien aidez Triton à lancer des éclairs furieux et des boules de feu pour sauver la petite sirène Ariel. Vos ennemis surgissent de partout, des monstres des mers, des requins et la redoutable Méduse.

Mais n'ayez crainte, vos fidèles amis Sebastian, Flounder et le poisson perceur nageront à toute allure lorsque vous les appellerez. Découvrez avec eux des trésors cachés et des récifs de corail.

### LE JEU :

L'écran de présentation s'affichera, suivi de l'écran de sélection du personnage, et d'une démo. Appuyez alors sur le bouton START pour accéder à l'écran Sega. Appuyez sur la touche haute du bouton de direction pour aller d'Ariel à Triton. Réappuyez ensuite sur le bouton START pour accéder à l'écran de difficulté. Appuyez ensuite sur le bouton START pour lancer le jeu.

### LES CONTROLES :

- \* le bouton START : pour passer d'un écran à un autre.
- \* Le bouton de direction
  - lors de la présentation : pour aller d'un écran à un autre.
  - \* touche haute : pour choisir Ariel au lieu de Triton
  - \* pour accéder à l'écran des options.

## ARIEL

- sur l'écran de sélection du niveau de difficulté :
  - la touche haute fera défiler les sélections possibles.
  - le bouton 2 affichera une carte du niveau
  - le bouton 2 affichera l'écran de statut.
- sur l'écran de reprise de jeu (continue):
  - le bouton 1 permet de continuer la partie
  - le bouton 2 permet de quitter le jeu.
- Sous l'eau, pour tous les niveaux
  - \* le bouton START : pour faire une pause et afficher l'écran de statut.
  - \* le bouton START puis le bouton 2 : pour afficher une carte du niveau
  - \* le bouton de direction (pour n'importe quelle direction) : pour qu'Ariel/Triton nage. Maintenez la touche enfoncée pour nager plus vite.
  - \* le bouton 1 : pour effectuer un tir avec l'arme normale ou la super-arme. (l'arme normale d'Ariel est une note de musique, sa super-arme est une étoile. L'arme normale de Triton est un éclair magique, sa super-arme est une boule de feu).
  - \* le bouton 2 et la touche haute : pour aller de l'arme normale à la super-arme et inversement.
  - \* le bouton 2 et la touche droite : pour sélectionner Flounder, relâchez le bouton 2 tout en maintenant la touche droite enfoncée pour appeler Flounder à votre rescousse.
  - \* le bouton 2 et la touche basse : pour sélectionner Sebastian, relâchez le bouton 2 et maintenez le bouton de direction enfoncé pour appeler Sebastian à votre rescousse.
  - \* le bouton 2 et la touche gauche : pour sélectionner le poisson. Relâchez le bouton 2 tout en maintenant la touche du bouton de direction enfoncée pour que le poisson vous vienne en aide.
- **Sur l'écran des objets magiques :**
  - \* le bouton de direction (touches haute et basse) : pour mettre en évidence un objet
  - \* le bouton 1 : pour échanger votre trésor contre l'objet mis en évidence.
  - \* le bouton START : pour revenir au jeu.

*SOAR INTO ADVENTURE WITH  
DISNEY'S HIT FROM SEGA™!*

# Disney's **TALESPIN**



**Kit and Baloo  
scramble to win  
the world's  
zaniest flying  
contest ever,  
in their famous  
flying machine,  
the Sea Duck.**

Sega & Game Gear are trademarks of SEGA. All Disney characters © The Walt Disney Company.  
© 1992 SEGA, 3375 Arden Road, Hayward, CA 94545. All rights reserved.

<672-0974>

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)