

# Captain Silver™



SEGA

## Instructions de chargement:

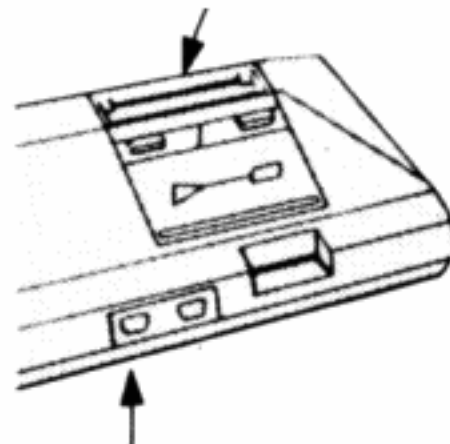
### Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez le bloc de commande 1 dans l'entrée "Control 1" de la console. Le jeu Captain Silver™ est un jeu à un seul joueur.
3. Introduisez avec précaution la cartouche de jeu Captain Silver™ dans la console. Si la cartouche est correctement alignée, elle se mettra facilement en place.
4. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que la cartouche a bien été mise en place et vérifiez le raccordement entre le bloc de commande et le téléviseur.

### IMPORTANT:

Faites toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Cartouche/Carte SEGA™.

Introduisez la Cartouche Mega



Introduisez le bloc de commande 1

### Captain Silver™

Au cours du jeu Captain Silver™, vous assumerez le rôle de Jim, un garçon courageux ayant le goût de l'aventure et qui part faire un long voyage à la recherche du trésor du célèbre capitaine Silver. Le bruit court que le trésor est caché sur une île des mers orientales. Mais le voyage est dangereux, car les monstres et les pirates sont nombreux sur ces mers. Réussirez-vous à les vaincre et à découvrir une fortune dont vous n'aviez jamais osé rêver?

### Nombre de vies

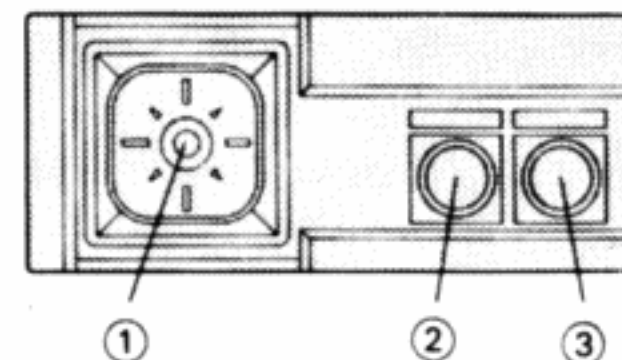
Vous commencez une partie du jeu Captain Silver™ avec trois vies. Vous perdrez une vie dans les cas suivants:

- La minuterie atteint zéro.
- Vous êtes touché par un adversaire.
- Vous tombez dans un précipice.
- Vous tombez dans l'eau.

La partie se termine lorsque vous avez perdu toutes vos vies, ou lorsque vous tuez votre dernier assaillant: le fantôme de capitaine Silver.

## Prise en main des commandes

- ① Touche de direction D
- ② Touche 1
- ③ Touche 2



Appuyez sur la **touche de direction D** pour déplacer Jim dans la direction que vous voulez.

Appuyez sur la **touche 1** pour faire sauter Jim.

Appuyez sur la **touche 2** pour attaquer à l'épée.

### Touche de direction

- ① Se déplace vers la gauche





## Touche de direction

### ② Grimpe à une échelle



### ③ Se déplace vers la droite



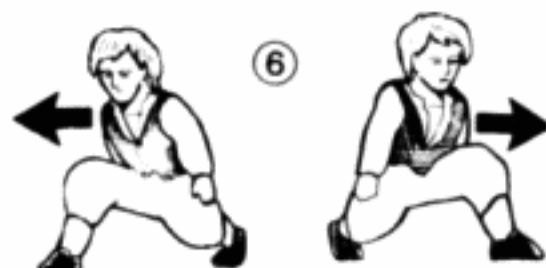
### ④ S'accroupit



### ⑤ Descend d'une échelle



### ⑥ Se déplace en position accroupie



## Mise en marche

Le jeu Captain Silver™ se joue en six manches. Votre voyage commence dans la ville de Barsend (manche 1). Si vous réussissez à gagner la bataille sur le bateau pirate (manche 2), vous pourrez vous rendre en bateau sur l'île du capitaine Silver (manche 3). Sur cette île vous allez trouver une énorme caverne mystérieuse (manche 4) qui vous conduira de plus en plus profond.

Si vous réussissez à traverser la caverne, vous vous retrouverez au milieu d'une jungle tropicale (manche 5). A l'horizon de la jungle vous pourrez voir la montagne où le trésor du capitaine Silver est caché (manche 6).

*Pour commencer une partie, appuyez sur la touche de départ.*

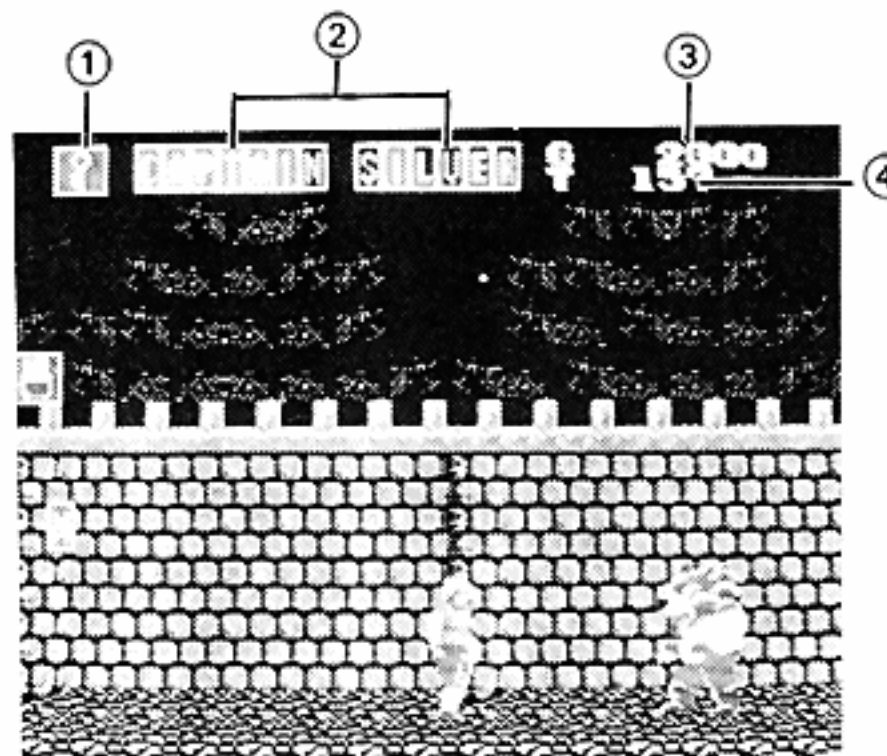


## Ecran de jeu

- ① Clef de magasin
- ② Panneau de carte
- ③ Or
- ④ Minuterie

Vos adversaires sont nombreux et variés et ils vous attaqueront de diverses manières: certains vous attaqueront de front ou de derrière, d'autres vous attaqueront du haut, et il y en a qui peuvent même voler! Si vous réussissez à vous approcher suffisamment d'un adversaire pour pouvoir l'attaquer à l'épée, vous pourrez généralement l'abattre d'un seul coup d'épée. Les créatures volantes sont plus difficiles à atteindre, mais si vous visez bien, un seul coup devrait là aussi suffire. Certains de vos adversaires, toutefois, sont plus forts que les autres... Continuez à vous battre jusqu'à ce que vous soyez sûr que votre adversaire est bien mort!

Si vous passez un objet sans le ramasser, vous pourrez vous déplacer vers la gauche pour aller le chercher. Vous trouverez également des échelles qui vous permettront de monter ou de descendre.



Pour passer un geyser, sauter au-dessus de l'eau, mais faites très attention de ne pas tomber dedans.

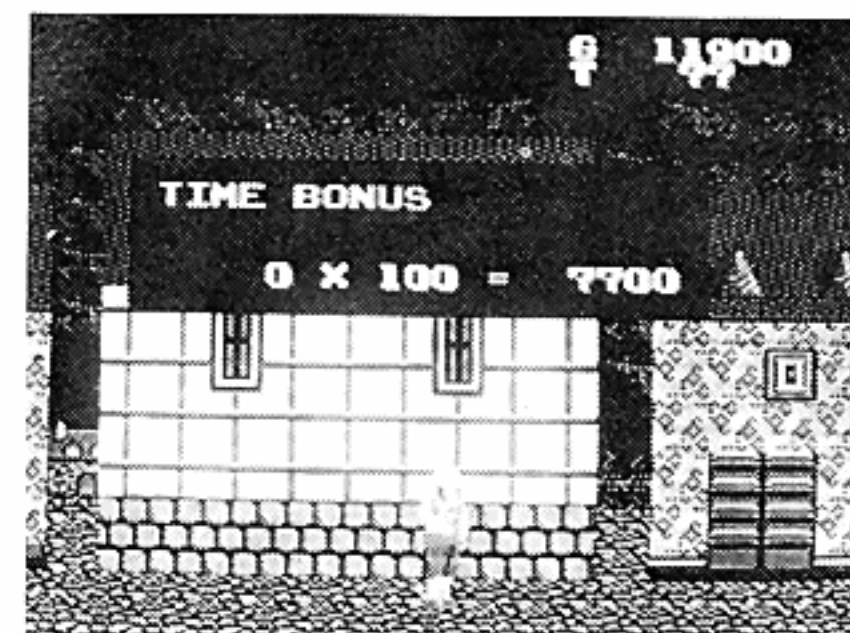
Vous devez autant que possible conserver votre force d'attaque, autrement vous aurez du mal à battre les chefs ennemis.

A la fin de chaque manche, votre chemin sera d'abord bloqué par une sorcière et ensuite par tout un assortiment de monstres et de chefs ennemis. Vous devez les abattre tous avant de pouvoir passer à la manche suivante.

- Bonus en or (que vous recevrez pour le temps qui vous reste à la fin de chaque manche)

Temps restant × 100 pièces d'or

A la fin de chaque manche que vous terminez avec succès, ce bonus en or est automatiquement ajouté à l'or que vous avez accumulé.



## Cartes, pièces et vies supplémentaires

Une carte est affichée chaque fois que vous abattez un adversaire. Il existe deux types de cartes: celles qui portent une lettre et celles qui n'en portent pas. Ces cartes valent un certain nombre de pièces d'or.

- ① Carte avec une lettre:  
300 pièces d'or
- ② Carte sans lettre:  
100 pièces d'or



Vous pouvez utiliser ces cartes dans les magasins pour acheter les objets dont vous aurez besoin pendant votre voyage. Chaque fois que vous recevez une carte, elle est affichée sur le panneau de cartes en haut de l'écran. Si vous réussissez à obtenir les cartes nécessaires pour écrire "CAPTAIN SILVER", vous recevrez une vie en bonus.

- Il y a d'autres objets que vous trouverez tout au long de la partie:

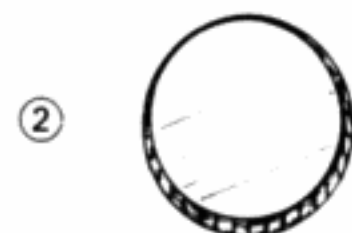
Sur le sol

- ① Jeton valant 300 pièces d'or



Sous la surface du sol

- ② Gros jeton valant 500 pièces d'or



- ③ Bague valant 2 000 pièces d'or



- ④ Petit jeton valant 300 pièces d'or



- ⑤ Couronne valant 3 000 pièces d'or



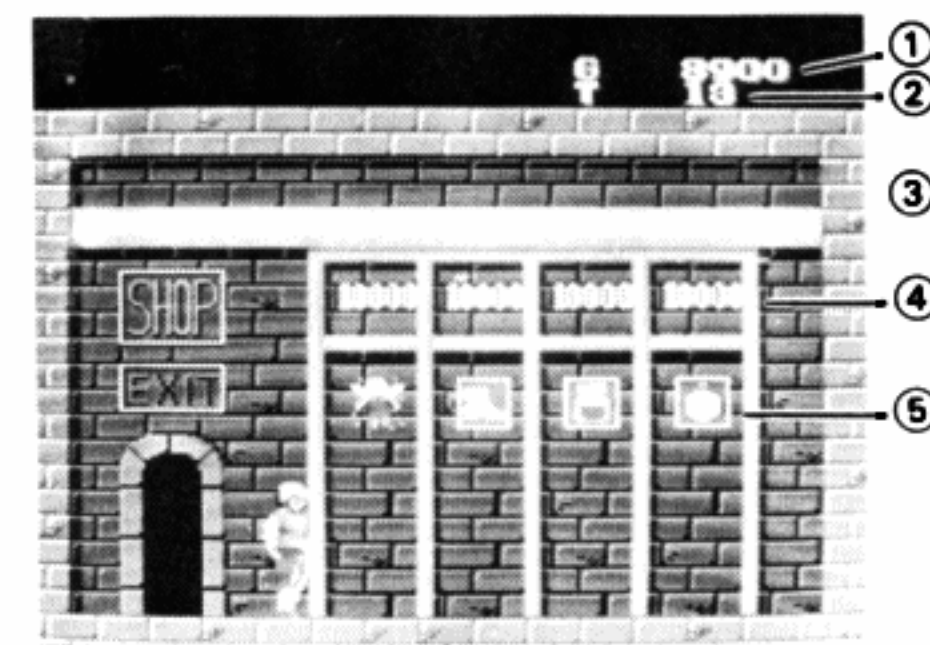
## Magasins

Pendant votre voyage vous trouverez de nombreux magasins vendant toute une variété d'article. Avant de pouvoir pénétrer dans un magasin, cependant, vous devez en posséder la clef.

Vous trouverez des clefs en divers endroits tout au long de votre aventure. Chaque fois que vous trouvez une clef, son image sera affichée dans le coin gauche supérieur de l'écran. Lorsque vous allez dans un magasin en possession d'une clef, la porte s'ouvre et vous entrez automatiquement. Une clef ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Une fois que vous êtes à l'intérieur d'un magasin, vous pouvez acheter tout ce que vous voulez, jusqu'à ce que la minuterie s'arrête ou jusqu'à ce que vous n'ayez plus de pièces d'or. Les articles que vous pouvez acheter sont des farfadets, des bottes, des herbes et des réveils.

- ① Pièces d'or
- ② Minuterie
- ③ Temps restant
- ④ Prix
- ⑤ Article





Pour acheter un article, placez-vous sous l'article et sautez pour le toucher. Si vous n'avez pas assez de pièces pour payer un article, vous ne pouvez pas l'acheter. Si vous n'avez pas de pièces d'or et que vous ne vouliez pas, entrer dans un magasin, sautez la porte du magasin au lieu de marcher devant.

## Articles spéciaux

### • Bottes

Vous pouvez acheter des bottes dans un magasin, ou vous pouvez avoir la chance d'en trouver une paire pendant votre voyage. Les bottes vous permettent de sauter momentanément plus haut, ce qui vous permet d'atteindre des endroits qui seraient normalement trop haut pour vous. Les bottes sont très utiles pour sauter au-dessus des geysers.



### • Réveils

Vous pouvez également acheter des réveils dans un magasin ou en trouver par chance. Dès que vous touchez un réveil la minuterie s'arrête momentanément.



### • Herbes

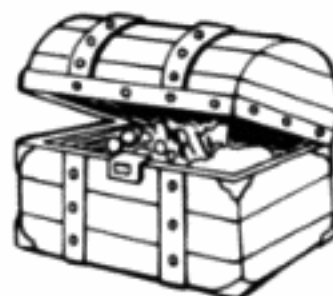
Si vous transportez des herbes, vos vêtements clignotent. Dans ce cas, vous pourrez survivre un coup d'un adversaire. Les herbes ne vous protégeront pas, toutefois, si vous tombez dans l'eau ou dans un trou; vous perdrez quand même une vie.



### • Coffres

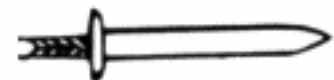
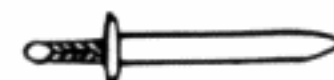
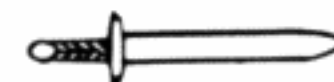
Les coffres contiennent de l'or et bien d'autres choses étranges.

Vous pourrez trouver des coffres lorsque vous explorez le bateau du pirate. Pour ouvrir un coffre, accroupissez-vous devant et balancez votre épée. En général, les coffres contiennent de l'or, mais vous pouvez parfois y trouver une couronne. Certains coffres contiennent même un magasin! Vous n'avez pas besoin de clef pour entrer dans un tel magasin. Si vous êtes en possession d'une clef lorsque vous entrez dans un magasin trouvé dans un coffre, vous pourrez l'utiliser plus tard pour entrer dans un magasin normal.



### • Farfadets

Vous pouvez acheter ou rencontrer des farfadets pendant votre voyage. Si vous réussissez à capturer un farfadet, il augmentera votre force d'attaque en vous donnant le pouvoir de tirer des étoiles magiques avec votre épée. Ceci vous permet d'attaquer vos adversaires à distance. Vous pouvez augmenter votre force d'attaque sur trois niveaux: une étoile magique, trois étoiles magiques et cinq étoiles magiques (en même temps).



# Connaissez vos adversaires

① Loup



② Chat de Cheshire



③ Chauve-souris vampire



④ Sorcière



⑤ Feu follet



⑥ Joueur de flûte de Hamelin



⑦ Rat



⑧ Pirate A

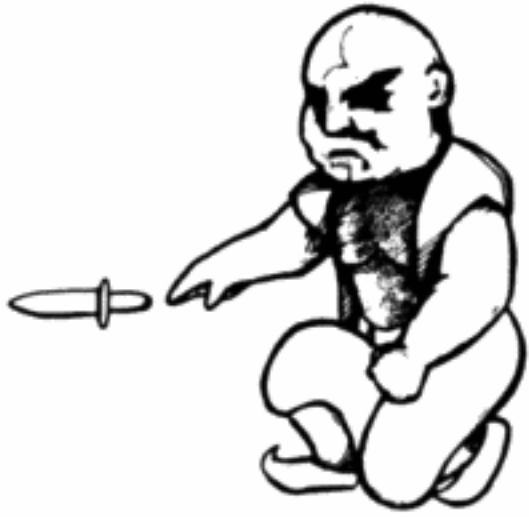


⑨ Pirate B



⑩ Pirate C

⑩



⑪ Flying fish

⑪



⑫ Seagul

⑫



⑬ Bat

⑬



⑭ Skeleton

⑭



⑮ Gost

⑮



⑯ Poison toad

⑯



⑰ Coconut

⑰



⑱ Sauvage A

⑱





①9 Crabe

①9



②2 Papillon de nuit

②2



②5 Panthère noire

②5



②3 Aigle

②3



②0 Sauvage B

②0



②1 Poisson tueur

②1



②4 Fleur mangeuse d'homme

②4



## Les chefs ennemis

① Sorcière (manche 1)



② Capitaine Cohbad (manche 2)



③ Cyclope (manche 3)



⑤ Banane folle (manche 5)



④ Dragon (manche 4)



⑥ Le fantôme du capitaine Silver (manche 6)



## **Quelques conseils utiles**

- Souvenez-vous que les créatures ennemies attaquent toujours d'une manière déterminée. Vous pouvez apprendre leur manière d'attaquer en observant la façon dont vos adversaires se déplacent sur l'écran de démonstration.  
Vos erreurs devraient vous servir de leçon!
- Essayer d'obtenir autant de vies supplémentaires que vous pouvez. Vous obtenez certaines cartes lorsque vous tuez certains adversaires. Les lettres inscrites sur les cartes ne sont pas toujours les mêmes. Utilisez les cartes pour obtenir des vies supplémentaires.
- Ne gaspillez pas votre vos pièces d'or sur des articles dont vous n'avez pas besoin. Economisez vos pièces afin d'en avoir suffisamment pour acheter un article lorsque vous en avez vraiment besoin.
- Commencez votre voyage lentement pour apprendre comment vos adversaires réagissent quand vous vous déplacez dans une direction donnée. Mais n'oubliez surtout pas de surveiller la minuterie!

***Par dessus tout, amusez-vous bien et . . . bonne chance!***



**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

