



INSTRUCTION MANUAL



SEGA

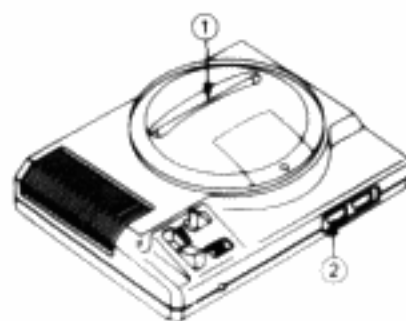
Mise en route

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.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



A vous de jouer!

Captain Planet et les Planeteers doivent faire appel à toutes leurs forces pour sauver notre planète des plus grands ennemis de la Terre, les éco-vilains.

Le diabolique Zarm a demandé à quatre de ses plus méprisables acolytes de construire des machines destructrices pour polluer la Terre. Pire encore, chaque vilain a fait prisonnier un Planeteer. Gaia, l'esprit de la Terre et Ma-Ti, le planeteer du Coeur sont retenus prisonniers sur l'île de l'Espoir.

Quand ils sont séparés, les courageux éco-guerriers peuvent utiliser uniquement leurs pouvoirs individuels. Ils doivent se réunir sur l'île de l'Espoir pour combiner les pouvoirs de leurs anneaux et faire appel à Captain Planet pour le combat final qui sauvera la Terre!

Aux commandes!

AVANT DE JOUER:

① Touche D (directionnelle):

- Appuyez vers le haut ou le bas pour déplacer le curseur sur le menu des options.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour modifier l'option choisie.

② Touche Start:

- Pour passer les écrans de présentation et aller à l'écran de titre.
- Pour afficher le menu des options sur l'écran de titre.
- Pour commencer une partie à partir du menu des options.
- Pour quitter l'écran d'alerte écologique et entrer en action.



③, ④, ⑤ Touche A, B ou C:

- Pour écouter un essai sonore réglé sur le menu des options.

PENDANT LE JEU:

① Touche D:

- Pour déplacer votre Planeteer vers la droite ou la gauche.
- Appuyez vers le bas pour que votre Planeteer s'accroupisse. Appuyez vers le bas en diagonale pour qu'il rampe.
- Appuyez en même temps que sur les touches de tir et **super** pour diriger vos tirs dans toutes les directions sauf vers le bas (voyez ci-dessous).
- Appuyez vers le bas pour que votre Planeteer descende d'un conduit. Appuyez vers le bas en diagonale pour qu'il tombe vers la gauche ou la droite.
- A l'intérieur du réacteur atomique du duc Nukem, appuyez vers le haut ou le bas pour activer un ascenseur quand votre Planeteer est dessus.

② Touche Start:

- Pour continuer à jouer à partir des écrans de texte.
- Pour faire une pause ou reprendre le jeu après une pause.

③ Touche A (Tir):

- Pour tirer un coup simple avec l'anneau Eco-Power de votre Planeteer en utilisant peu d'énergie.

④ Touche B (Super):

- Pour tirer des coups multiples avec l'anneau Eco-Power de votre Planeteer en utilisant beaucoup d'énergie.

⑤ Touche C (Saut):

- Appuyez pour que votre Planeteer saute. Appuyez brièvement pour un petit saut et maintenez enfoncée pour sauter plus haut.
- Appuyez sur la touche de **saut + la touche D** vers la droite ou la gauche pour que votre Planeteer saute dans ces directions.
- Appuyez sur la touche de **saut + la touche de tir ou super** pour que votre Planeteer tire en sautant.

- Appuyez sur la touche de **saut + la touche de tir ou super + la touche D** pour que votre Planeteer tire à droite, à gauche ou en diagonale en sautant.

Remarque: Vous pouvez modifier les fonctions des **touches A, B et C** sur le menu des options.

Les éco-guerriers

① Wheeler:

Wheeler est un dur qui a grandi dans les rues de Brooklyn, à New-York. Il réagit rapidement sans toujours réfléchir suffisamment. Son caractère impatient et coléreux, ses répliques faciles en font le boute-en-train des Planeteers. Naturellement, sa force est le Feu. Il peut lancer une seule boule de feu (**touche de tir**) ou trois boules de feu à la fois (**touche super**).

- ① Wheeler
- ② Kwame
- ③ Linka
- ④ Gi
- ⑤ Ma-Ti

② Kwame:

Elevé dans un village africain lointain, Kwame se consacre à la protection des espaces verts et des espèces en voie de disparition de la terre. Il est calme mais ferme et empreint d'une sagesse qui lui vient d'avoir vécu près de la nature. Sa force est la Terre et il peut lancer une seule boule de terre (touche **de tir**) ou trois boules de terre à la fois (touche **super**).



③ Linka:

Ce planeteer intelligent en provenance de l'ancienne Union Soviétique connaît très bien les ordinateurs et la musique. Linka réfléchit toujours avant de se lancer. Elle avance sûrement dans les zones dangereuses. Sa force est le Vent. Elle peut lancer une seule boule de vent (touche **de tir**) ou trois boules de vent à la fois (touche **super**).

④ Gi:

Gi est asiatique, très stylée et férue de technologie. C'est une fan de rock'n'roll et une linguiste accomplie qui se sent bien à proximité de la mer ou dedans. Elle peut même communiquer avec les dauphins, ses amis marins préférés. Sa force est l'Eau et elle peut lancer une seule boule d'eau (touche **de tir**) ou trois boules d'eau à la fois (touche **super**).

⑤ Ma-Ti:

Le plus jeune Planeteer, Ma-Ti, a été élevé par un Shaman indien Kayapo. Il possède les secrets des forêts pluvieuses et les pouvoirs de guérison spéciaux des plantes de la forêt. Sa force est le Coeur, ce qui lui permet de communiquer à distance avec les autres Planeteers.

⑥ Gaia:

Gaia est la principale source de sagesse, d'information et de conseils des Planeteers. En tant qu'esprit de la Terre, sa santé dépend de celle de la planète, et surtout de son lieu de naissance, l'île de l'Espoir.

⑥



Eco-vilains

① Dr. Blight:

Ce scientifique super dingue utilise ses connaissances pour fabriquer des créatures biologiques destinées à détruire l'environnement. Elle a un ordinateur très perfectionné, MAL, qui l'aide à réaliser son oeuvre de destruction!

①



② Duc Nukem:

Ce mutant hideux qui "luit dans l'obscurité" a été victime d'une de ses propres expériences catastrophiques. Il adore la radioactivité. Comptez sur lui pour aggraver toutes les catastrophes nucléaires! Leadsuit est son assistant de laboratoire.

②



③ Hoggish Greedly:

Ce porc humain vit pour dévorer les ressources de la Terre, semant la destruction sur son passage. Il garde toujours un oeil sur Rigger, son acolyte rampant pour s'assurer qu'il ne prenne pas les meilleurs morceaux.

③



④ Verminous Skumm:

Skumm ressemble à un énorme rat qui se complait dans la saleté et la maladie. Avec son acolyte, Squeak, il voyage à travers le monde pour répandre la peste et autres épidémies.

④



⑤ Zarm:

Ce mauvais esprit de la Terre est l'opposé exact de Gaia. Il veut noyer la planète dans la pollution pour détruire Gaia et les Planeteers!

Préparatifs

Appuyez sur la touche **Start** sur l'écran de titre pour afficher le menu des options.

Sur le menu des options:

- Appuyez vers le haut ou le bas sur la **touche D** pour déplacer le curseur d'une option à l'autre.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour modifier l'option choisie.
- Appuyez sur la touche **Start** à tout moment pour quitter l'écran.



Niveau de difficulté:

Choisissez entre une partie "Easy" (facile), "Normal" (normale) ou "Hard" (difficile). Si vous ne faites aucun réglage, vous jouerez une partie normale.

Touches:

Vous pouvez changer les fonctions des **touches A, B et C** en choisissant parmi six combinaisons. Si vous ne changez pas le réglage, les fonctions des touches seront:

- A** — Tir,
- B** — Super et
- C** — Saut.

Essais sonores:

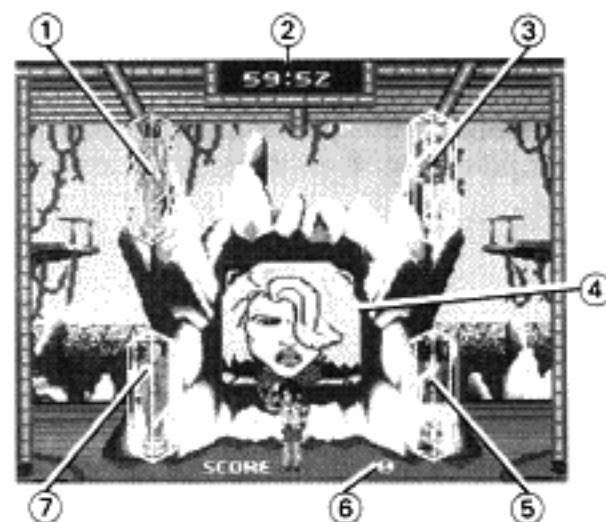
Ecoutez les musiques et les effets sonores du jeu. Choisissez un réglage, puis appuyez sur la **touche A, B ou C** pour l'écouter.

Choisissez une zone toxique

Sur le menu des options, appuyez de façon répétée sur la touche **Start** jusqu'à ce que l'écran d'alerte écologique apparaisse sur l'île de l'Espoir. Ainsi, Ma-Ti peut communiquer avec les autres Planeteers quelque soit l'endroit du monde où ils se trouvent.

Les éco-guerriers sont prisonniers dans quatre zones toxiques, contrôlées par les acolytes de Zarm. Utilisez la **touche D** pour éclairer chaque cristal afin de découvrir où ils sont retenus prisonniers. Vous verrez apparaître le visage du gardien de chaque Planeteer.

- ① Kwame
- ② Horloge du jeu
- ③ Linka
- ④ Eco-vilain
- ⑤ Gi
- ⑥ Score du jeu
- ⑦ Wheeler



Remarque: Les gardiens des Planeteers changent lors de chaque partie.

Dans chaque zone, vous devez arrêter les machines polluantes et détruire le véhicule infernal. Si vous réussissez chaque zone, les cinq Planeteers pourront se rencontrer sur l'île de l'Espoir et faire appel à Captain Planet pour le grand combat: l'affrontement final avec Zarm!

Vous n'avez que 60 minutes (temps du jeu) pour délivrer les Planeteers. L'horloge en haut de l'écran indique le temps qui s'écoule rapidement.

Choisissez votre adversaire et appuyez sur la touche **Start** pour vous lancer dans la libération du Planeteer. Ensuite, Ma-Ti vous apprend ce que vous devez faire pour vous échapper. Appuyez de nouveau sur la touche **Start** pour reprendre l'action!

Le combat pour la Terre!

Préparez votre anneau Eco-Power. Essayez d'arrêter les pires pollueurs du monde! Conduisez votre Planeteer à travers un labyrinthe de pièges et de mutants monstrueux. Chaque zone toxique est différente!

A vous de découvrir le meilleur moyen d'éviter les dommages pendant que vous menez votre mission pour détruire les abominables machines ! (Voyez pages 42 - 58 en ce qui concerne les missions.) Quand vous réussissez une zone, l'écran d'alerte écologique réapparaît et vous devez choisir un autre champ de bataille.

- ① Score
- ② Energie
- ③ Force



Les indicateurs de combat

Surveillez vos indicateurs pour ne pas manquer d'une ressource vitale pour gagner.

① Score:

Indique votre score jusqu'à présent. Le même score apparaît en bas de l'écran d'alerte écologique.

② Energie:

Vous commencez avec quatre globes d'énergie. Chaque unité est représentée par un globe entier. Chaque fois que vous subissez des dommages, le globe commence à se désintégrer. Quand un globe a complètement disparu, un autre le remplace. Ramassez tous les globes que vous voyez pendant vos combats afin de toujours avoir de l'énergie (voyez ci-dessous).

①



②

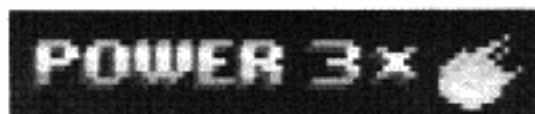


Si votre dernier globe a disparu, vous avez perdu votre combat pour la liberté. Vous revenez sur l'écran d'alerte écologique et vous devez recommencer la zone au début (ou choisir une autre zone).

③ Force:

Vous commencez avec quatre unités de force. Les unités diminuent chaque fois que vous tirez avec votre anneau Eco-Power. La touche de tir utilise peu d'énergie. Parcontre, la touche **super** diminue beaucoup plus votre niveau d'énergie. Soyez attentif à votre énergie. Vous en aurez le plus besoin pour détruire les machines polluées. Récupérez les grains de force (voyez ci-dessous) qui tombent des robots et autres ennemis détruits pour rétablir votre force.

③

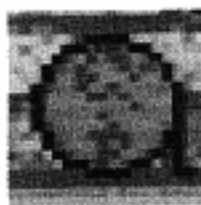


Quand vous avez utilisé vos derniers grains de force, l'indicateur commence à clignoter. Dans ce cas, vous ne pouvez plus utiliser la touche **super**. Vous pouvez tirer uniquement une fois toutes les trois secondes avec la touche de tir.

Globes d'énergie et grains de force

- ① **Les globes** vous apportent une unité d'énergie supplémentaire.
- ② **Les grains de force** rétablissent une unité de force. Ils apparaissent dans la forme correspondant à chaque Planeteer: Feu, Vent, Terre ou Eau.

①



②



Zones toxiques

L'ordinateur diabolique du Dr. Blight

Le Dr. Blight, scientifique génial mais fou, utilise les données de son ordinateur pour développer des monstruosité biologiques. Vous devez l'arrêter avant que ses horribles créatures ne prennent le contrôle du monde!

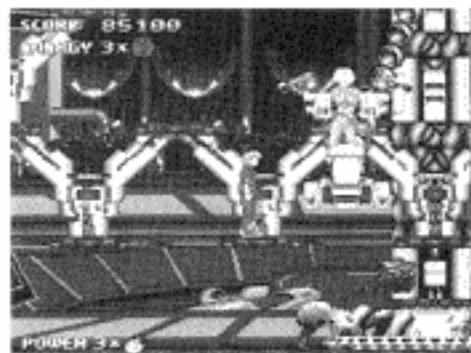
Vous devez détruire cinq ordinateurs tout en sautant entre les plateformes et en évitant les lasers meurtriers de MAL. Tirez sur les lasers (visez en diagonale). Encore mieux, pour économiser de l'énergie, prévoyez les tirs et sautez pour les éviter.



Des robots volants vous attaquent avec des canons de plasma. Détruisez-les pour récupérer des grains de force. Tirez sur les ordinateurs jaunes et la face grimaçante de MAL pour qu'ils libèrent des globes d'énergie. Tirez uniquement sur les cibles nécessaires pour ne pas gaspiller du temps et de l'énergie.

Dans le laboratoire de mutation du Dr.Blight, détruisez le bras rotatif de la plate-forme mécanique. Des créatures mutantes essaient de vous arrêter. Ignorez-les si vous pouvez. Sautez sur différents supports pour essayer de trouver la meilleure position d'attaque. Quand le Dr.Blight commence à tourner, vous avez gagné!

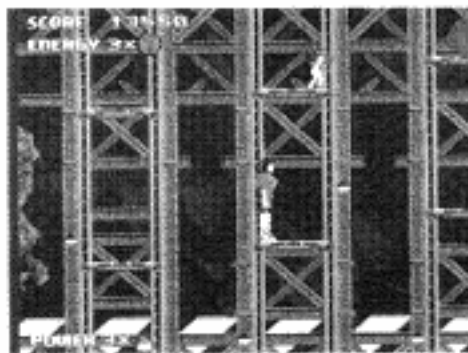
Remarque: Grâce à ses connaissances en informatique, Linka a les meilleures chances de vaincre la zone toxique.



La mine d'uranium du duc Nukem

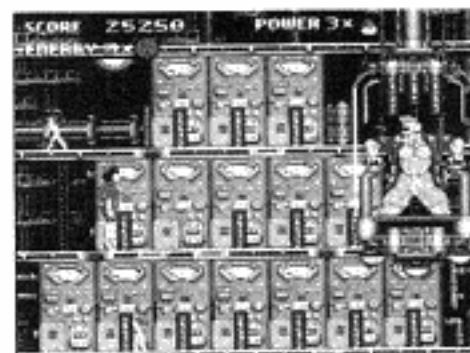
De jour comme de nuit, l'usine polluée du duc Nukem libère de l'uranium radioactif. Empruntez la chaîne pour aller vers chaque puits de mine, puis rampez pour détruire les machines de minage et les clones atomiques. Soyez prudent car la zone est infestée d'uranium et d'esclaves automates!

Dans cette zone, essayez d'éviter les ennemis plutôt que de les détruire afin de conserver le plus d'énergie possible pour les ennemis les plus dangereux. Suivez la flèche de sortie quand vous avez détruit les six machines. Attaquez Leadsuit jusqu'à ce qu'il laisse tomber un grain de force, un globe d'énergie, et qu'il s'enfuit!



Le réacteur mal construit du duc Nukem risque de provoquer un nouveau Chernobyl! Sautez sur les barils de pétrole pour les enfoncer (maintenez la touche de saut enfoncée). Sautez sur l'ascenseur rouge et utilisez la **touche D** pour monter et descendre entre les étages. Quand le duc Nukem lâche un nouveau bataillon d'automates, incinerez-les avant qu'ils ne soulèvent les barils. Poussez tous les barils sur un étage pour que Nukem ne puisse plus rien faire. Quand vous avez fait disparaître tous les barils, le duc a perdu!

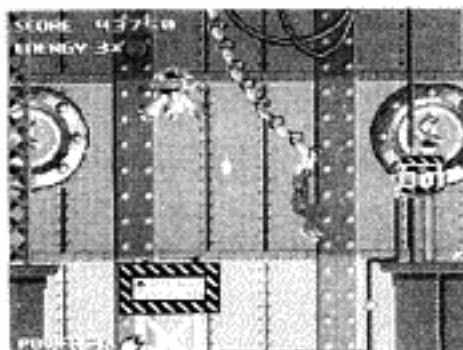
Remarque: Grâce à la force du Feu, Wheeler peut vaincre cette zone le plus rapidement.



La plate-forme pétrolière de Hoggish Greedly

Vous vous retrouvez coincé dans la station de forage, située au large de Greedly et qui pompe les carburants fossiles de la Terre, par quantités énormes. Il est temps de mettre un frein à cette opération!

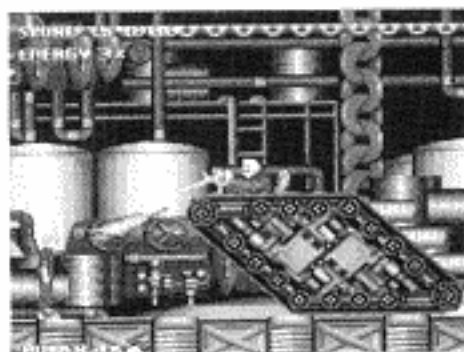
Allez à droite, sur, sous et entre les conduits. Faites attention aux vapeurs brûlantes! Passez en dessous ou par-dessus les têtes foreuses, tout en combattant les gardiens androïdes qui vous bombardent d'en haut. Visez juste pour les faire tomber et récupérer leurs grains de force. Evitez la boue toxique qui inonde la cale.



Finissez-en avec le niveau inférieur, montez avec l'ascenseur et allez à gauche. Passez entre les têtes cracheuses de pétrole des chaînes supérieures. Prenez l'ascenseur jusqu'au niveau le plus haut où vous pouvez vous balancer d'une chaîne à l'autre pour traverser rapidement le pont supérieur! Vous allez devoir affronter Rigger armé de son pistolet de graisse. Frappez-le jusqu'à ce qu'il abandonne!

Greedly vous attaque dans son tank lance-flammes. Désarmez-le, puis occupez-vous des réservoirs de pétrole. Rebondissez sur les ressorts pour prendre de la hauteur et accrochez-vous aux chaînes supérieures pour vous retrouver derrière cet horrible bandit. Ne perdez pas de temps! Quand vous l'aurez vaincu, il s'enfuira comme un cochon affolé!

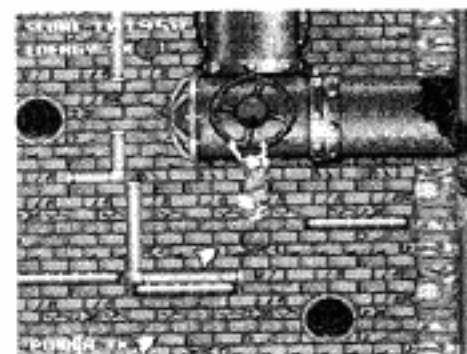
Remarque: Grâce à la force de l'Eau, Gi est la mieux préparée pour vaincre ce dangereux pollueur.



Le repaire de Skumm dans les égouts

Pas évident de ramper dans les conduits! Cependant, vous devez à tout prix trouver les huit valves qui contrôlent l'écoulement des égouts.

Aidez-vous de vos mains pour grimper le long des conduits d'eau qui forment un vrai labyrinthe. Forcez un barrage de rats et de cafards affolés. Remontez le courant des torrents d'égouts jusqu'à leur source pour localiser les valves. Quand vous avez trouvé une valve, tenez-la et appuyez sur la **touche D** vers la gauche pour la neutraliser. Ne bougez pas jusqu'à ce que le torrent cesse de se déverser. Appuyez sur la **touche D** vers le bas pour sauter.



Quand vous avez neutralisé les valves, Squeak, l'horrible homme de main de Skumm apparaît. Evitez-le, baissez-vous pour vous abriter et tirez-lui dessus dès que vous en avez l'occasion.

Quand vous en avez fini avec Squeak, vous devez affronter Skumm dans son hélicoptère. Montez sur les échafaudages pour vous positionner. Tirez d'abord sur son arme et son bouclier, puis sur la queue et le moteur de l'appareil. Vous pouvez même vous accrocher aux patins d'atterrissage pour tirer de plus près. Mais attention au décollage! Vous avez gagné la zone quand l'hélicoptère s'écrase!



Remarque: Grâce à la force de la Terre, Kwame est le mieux équipé pour cette mission.

Le navire infernal de Zarm

Il reste un seul éco-vilain, Zarm, le fléau de la Terre.

Les Planeteers se réunissent sur l'île de l'Espoir, tendent leurs anneaux Eco-Rings pour rassembler leurs forces et appeler Captain Planet.
"Que nos forces se rassemblent!"

Pendant ce temps, quelque part sur l'océan, Zarm vous prépare une sacrée surprise...





We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

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)

672-0800-50

Captain Planet TM & © 1992 TBS Productions, Inc. and DIC Enterprises, Inc. All rights reserved.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan