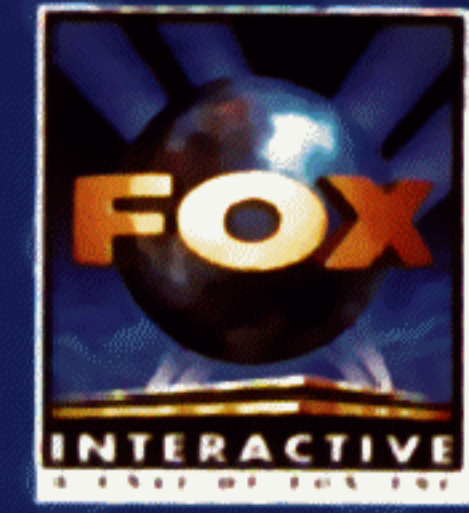




INSTRUCTION MANUAL



MEGA DRIVE

SEGA

ADVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PREDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Couverture

L'histoire

Les commandes

Le début du voyage

Le panneau de commandes

Les mondes de Pagemaster

Les objets

Les éléments à réunir

Décor spécial

La chambre des bonus

Bonus de jeu : vol en 3-D

Conseils

L'Histoire

L'histoire commence alors que Richard se rend en ville à bicyclette. Un violent orage éclate soudain et Richard va s'écraser contre un arbre, sa bicyclette est complètement démolie et sa tête toute étourdie.

Abasourdi et encore confus, Richard pénètre dans le premier bâtiment qui s'offre à lui, la bibliothèque municipale. Il avance en titubant le long des couloirs faiblement éclairés formés par les immenses rangées de livres. Quand, tout à coup, il se retrouve faisant partie d'une illustration dans un nouveau monde fantastique.

Un mystérieux personnage du nom de Pagemaster, informe alors Richard que s'il désire réintégrer le monde réel, il doit trouver la sortie de la bibliothèque.

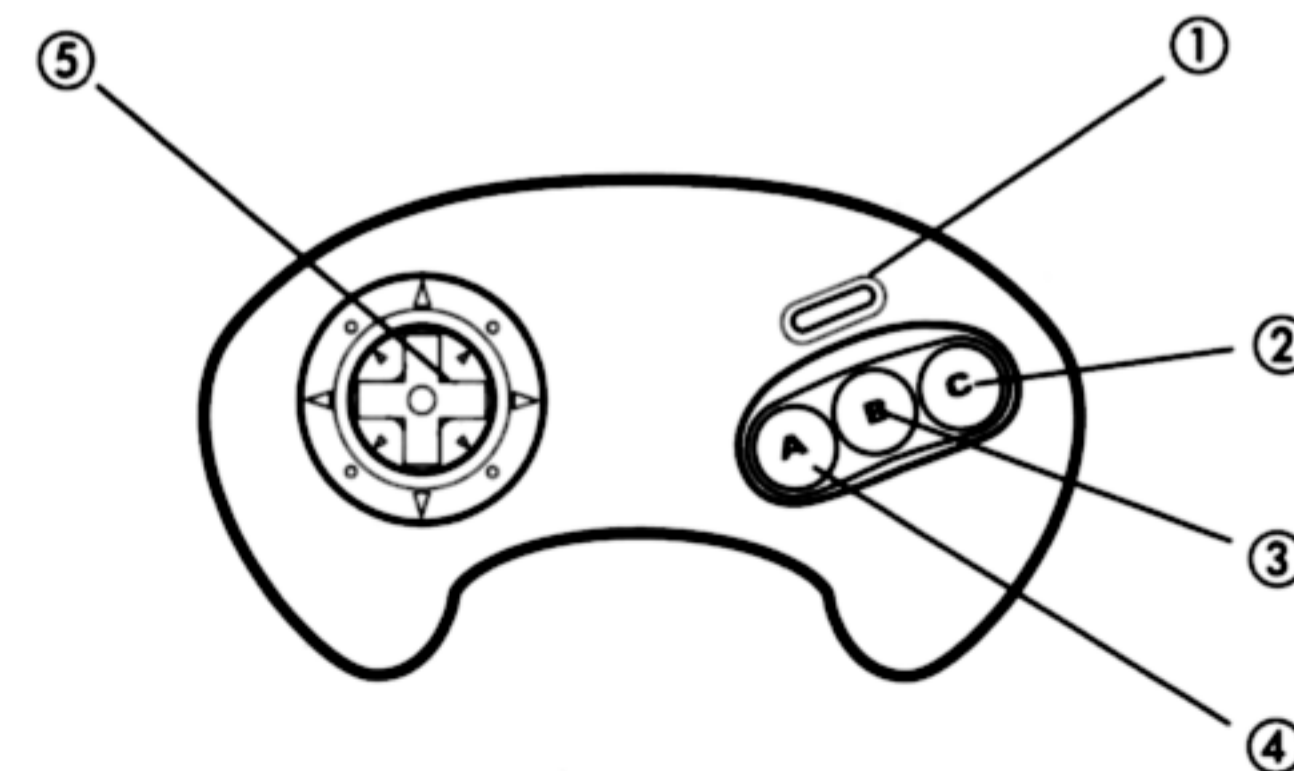
Au cours de cette aventure, Richard rencontre de nombreux personnages plutôt bizarres, parfois sympathiques mais assez enclins à le transformer en signet! Lors de ses affrontements avec ses méchants adversaires, Richard a la possibilité de réunir toutes sortes d'objets précieux, dont des cartes de bibliothèque. S'il réussit à réunir huit de ces cartes, il pourra libérer ses amis Horreur, Aventure et Fantastique et voir une conclusion de l'histoire que peu auront le privilège de connaître! Et maintenant, courageux aventurier il est grand temps de pénétrer dans l'univers de Pagemaster!



Les Commandes

- ① Bouton Start
- ② Bouton C
- ③ Bouton B
- ④ Bouton A
- ⑤ Bouton directionnel (Bouton D)

Les boutons de commande Mega Drive de ce manuel sont ainsi nommés: **Bouton A, bouton B, bouton C, bouton Start et bouton directionnel (bouton D).**



Les commandes générales sont les suivantes :

- **Bouton Start** Appuyez sur le bouton Start pour faire vos sélections ou pour faire une pause.
- **Bouton Directionnel**
Appuyez vers la droite ou la gauche pour marcher dans l'une ou l'autre de ces directions. Appuyez vers le haut pour grimper aux cordes et aux échelles.

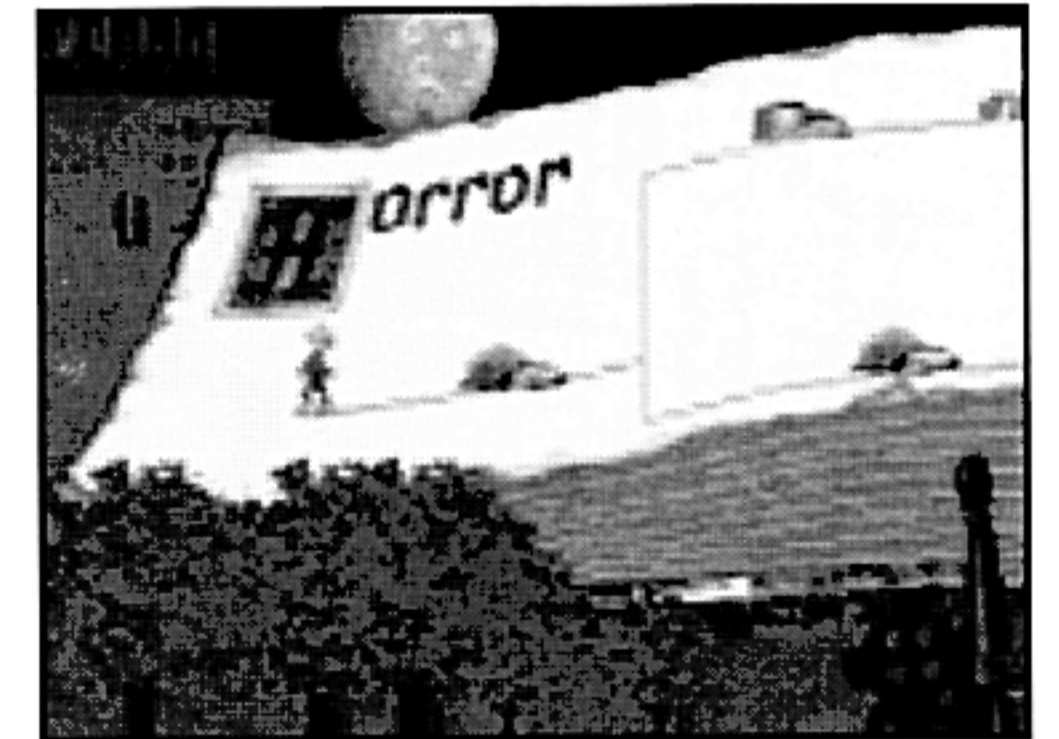
Appuyez vers le bas pour descendre ou vous baisser pour ramasser des objets sur votre passage. Le bouton **Attaque (Bouton B)** permet de lancer cet objet.

Le bouton **Saut**, ou appuyer vers le bas, permet de poser l'objet. Appuyez vers la droite ou la gauche lorsque vous êtes sur une corde ou une échelle pour progresser avec les mains.

- **Boutons A et C – Bouton Saut**
Richard saute plus ou moins haut et loin selon le temps que vous appuyez sur le bouton et l'espace disponible sur l'écran, ou s'il porte les souliers magiques ou non.
- **Bouton B – Bouton Attaque**
Appuyez sur ce bouton pour utiliser un objet que Richard a ramassé. Si ce dernier ne possède aucun objet, le bouton est inactif. Parmi les objets à réunir se trouvent des Epées de pirates, des Sacs de billes, etc. Consultez la section Objets pour une liste plus détaillée.

Le Debut Du Voyage

L'aventure commence lorsque vous voyez Richard debout sur les pages d'un livre ouvert. Ce livre lui sert de carte tout au long de son voyage. Chaque décor en relief représente un niveau que Richard doit découvrir. Lorsque Richard arrive devant l'un d'eux, appuyez sur le bouton **Start** pour qu'il quitte le livre et entre dans le niveau en question. Si le décor ne s'élève pas en relief, cela signifie que le niveau est terminé.



Le Panneau de Commandes

Chaque niveau regorge de dangers et de nouveaux pièges pour Richard qui peut surmonter la plupart de ces obstacles en sautant par dessus.

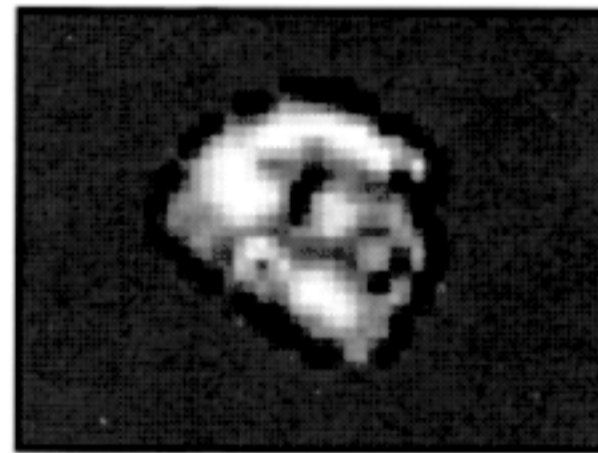
Quand il glisse le long d'une pente, appuyez sur le bouton vers le bas pour lui permettre d'éliminer ses ennemis en leur fonçant ainsi dessus. Si Richard est en possession d'au moins un objet lorsqu'il reçoit une attaque, il perd cet objet et peut continuer dans le même niveau.

Certains éléments ne peuvent être obtenus que s'il possède un objet précis. Par exemple, si un élément est hors d'atteinte, Richard aura besoin des souliers magiques pour sauter suffisamment haut et réussir à l'attraper.

Une fois dans le jeu, le statut de Richard est indiqué à l'écran par les icônes suivantes:

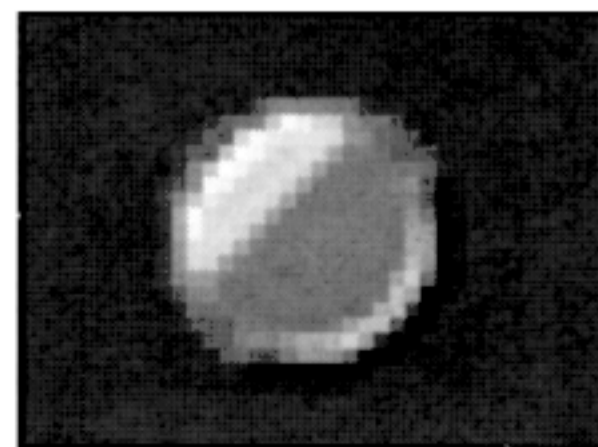
- **Les Visages de Richard:**

Indiquent le nombre de vies restantes. Richard perd une vie s'il n'a aucun objet en sa possession et se heurte à un adversaire ou touche une partie fatale du décor. Le seul moyen de d'obtenir des vies supplémentaires est de gagner des visages de Richard.



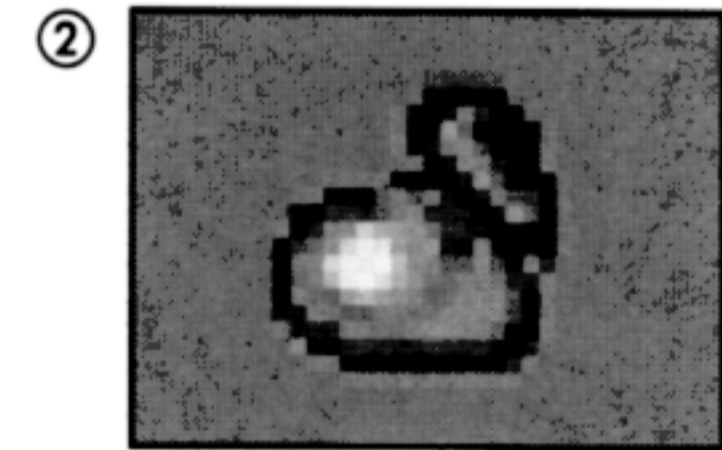
- ① **Jetons en or:**

Chaque fois que Richard réunit 100 jetons en or (clés, pièces, oeufs), le compteur revient à zéro et Richard dispose d'une vie supplémentaire. Le nombre de jetons réunis est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.



- ② **Objets:**

Ces objets réunis par Richard sont affichés dans le coin inférieur droit de l'écran. Un ou plusieurs objets peuvent être affichés. Si Richard est touché par un ennemi (ou un missile), il perd un objet.



- **Horloge:**

Certaines parties du jeu doivent être accomplies en un temps minimum. Dans ce cas, l'horloge de jeu s'affiche à l'écran et vous pouvez contrôler le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau.

Les Mondes De Pagemaster

La quête de Richard l'entraîne dans trois mondes différents composés de 68 niveaux, de difficulté croissante, sans oublier les Chambres Secrètes et les Bonus.

Richard doit affronter des adversaires plus tenaces que d'autres et il faudra plus d'un coup avec Effets spéciaux pour en venir à bout. Certains sont si coriaces qu'il est impossible de s'en débarrasser!

Le Monde de L'Horreur:

a pour toile de fond des récits célèbres tels que Frankenstein, Dr Jekyll et Mr. Hyde, et autres histoires de fantômes à vous donner le frisson. Dans ce niveau, les ennemis sont déterminés à faire mourir Richard de peur !

① Les Livres:

Certains marchent, ouvrant leurs pages comme des cartes, d'autres volent! Les livres apparaissent dans les trois mondes.

② Les Chauve-Souris:

Pas de quoi s'affoler, elles sont relativement faciles à éviter... avec un peu de pratique !

① Les Fantomes:

Attention ! Ils surgissent de nulle part !

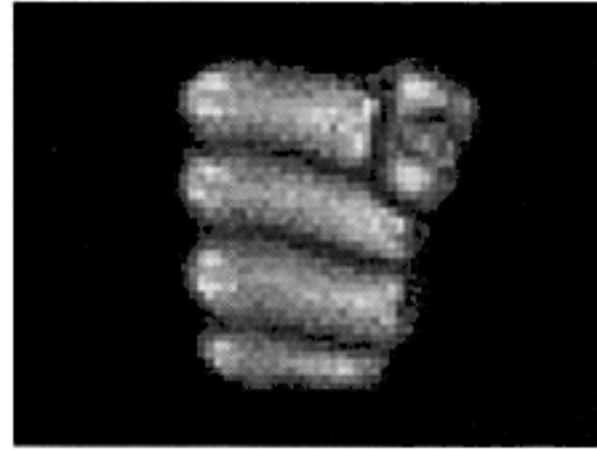
①



② Le Poing de Frankenstein:

Ne le laissez pas mettre Richard K.O. !

②



③ Mr. Hyde:

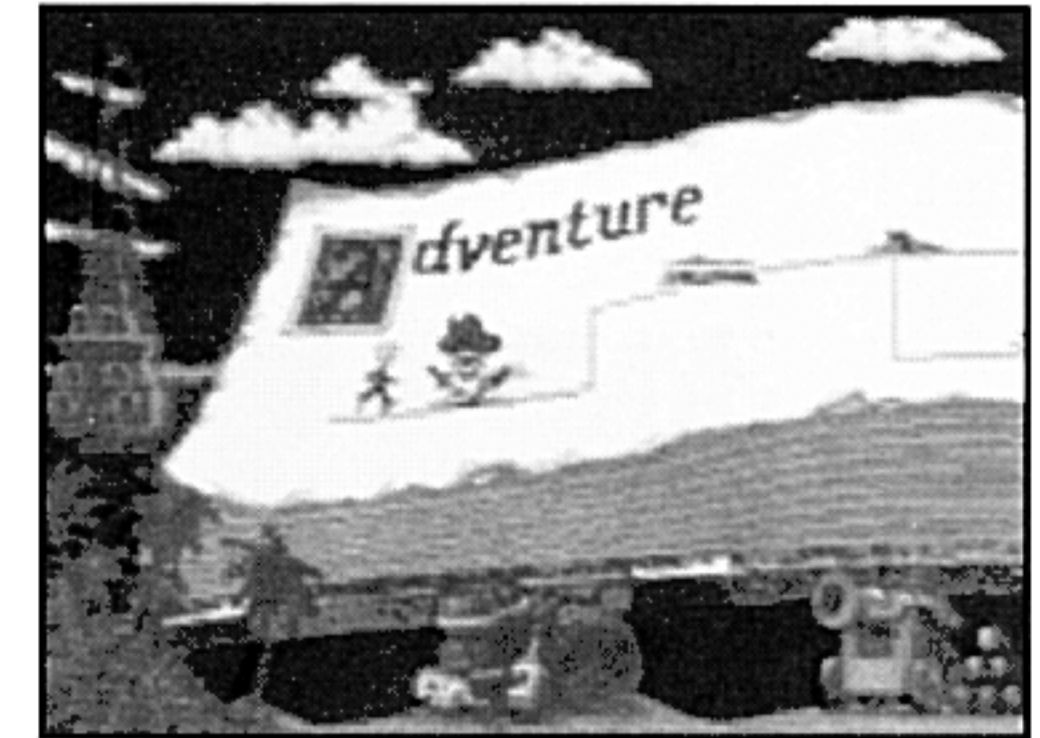
Lance des flacons qui rebondissent sur le sol. Assurez-vous qu'aucun de ces flacons n'atteint Richard !

②



Le Monde de L'aventure:

Tombez les voiles et parés à l'abordage ! Richard est cette fois entraîné dans l'univers des pirates et des trésors enfouis. Inspiré de récits classiques tels que Moby Dick et l'Île au trésor, vous retrouvez les personnages de Long John, le capitaine Achab et une horde de méchants pirates tous prêts à croiser le fer avec notre jeune héros.



① Le Capitaine Achab:

Est à la poursuite de Moby Dick depuis des années mais lance son harpon sur quiconque entrave son chemin.

①



② **Le Perroquet de Long John:**

Pas si gentil que ça, se met à voler dans tous les sens sous l'emprise de la panique.



③ **Les Joyeux Pirates:**

Le sont encore plus lorsqu'ils arrivent à empêcher la progression de Richard. Prenez garde aux joyeux pirates qui surgissent par dessus les murs et lancent toutes sortes de projectiles sur Richard.



④ **Les Pirates Acrobates:**

Sont si heureux qu'ils se balancent au gré de cordes.



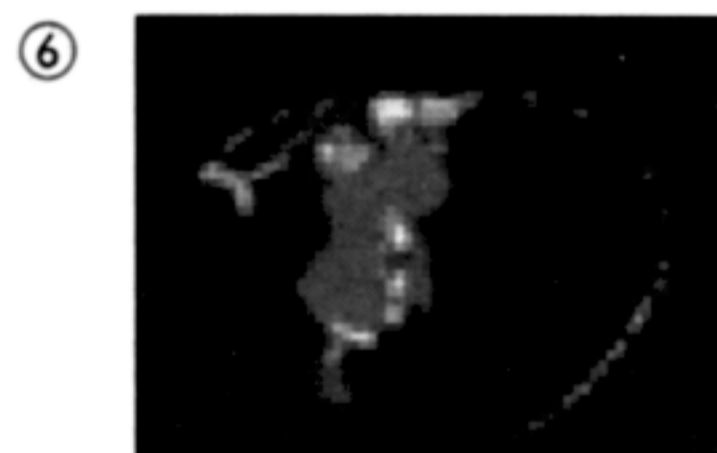
⑤ **George Merry:**

Personnage imposant et joyeux, aime à se cacher dans des tonneaux dont il n'émerge que pour lancer des bouteilles sur quiconque passe à portée.



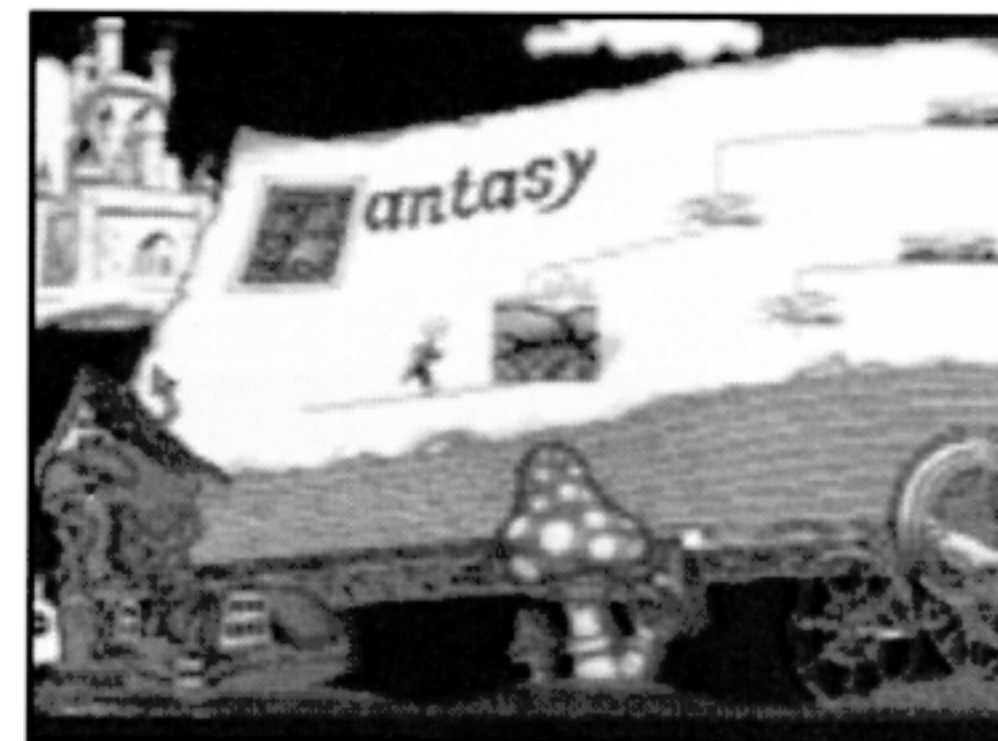
⑥ **Long John:**

Méchant personnage, est toujours à la recherche de plus de doublons. Il est préférable que Richard garde ses distances, autrement Long John risque de l'éliminer d'un boulet de canon.



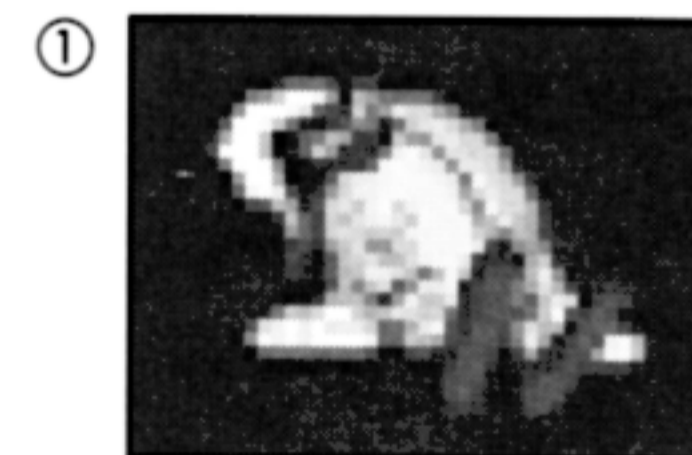
Le Monde du Fantastique

Magie et enchantement ! Nous retrouvons ici toute une collection de personnages sortis tout droit d'ouvrages relatant les mythes et légendes du passé jusqu'à Alice au pays des merveilles.



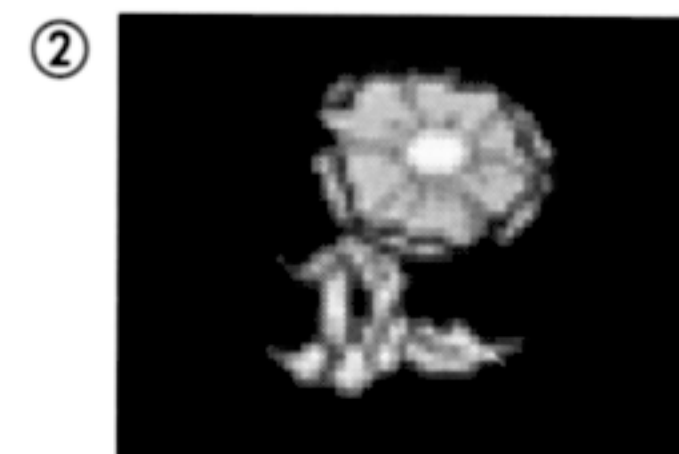
① **Humpty Dumpty:**

se trouve sur les plates-formes dont il tombe à l'approche de Richard.



② **Les Fleurs Colereuses:**

Peuvent paraître inoffensives mais prenez garde, elles crachent des graines lorsqu'elles éclosent.



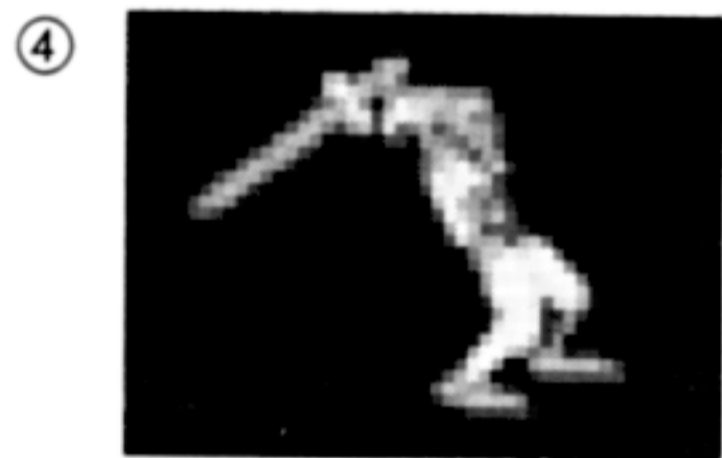
③ Les Créatures de feu:

Aïe, ça brûle. Ne vous en approchez pas!



④ Le Squelette:

Est armé d'une épée et n'a pas peur de s'en servir. Attention ! Il est très fort!



⑤ Les Lilliputiens:

Sont armés de lances qu'ils utilisent normalement comme aiguillons mais n'hésiteront pas à lancer sur vous!



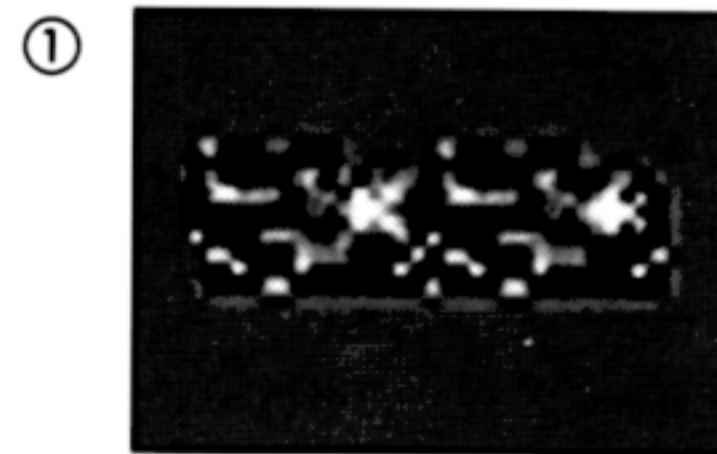
Les Objets

Les objets décrits ci-après se trouvent dans la plupart des niveaux. Ils ont tous leur utilité. Ramassez-les dès que vous les voyez. Le plus grand avantage qu'ils représentent est celui de vous protéger. Si Richard est touché mais possède un objet, il perd cet objet mais pas la vie!

Les objets suivants aident Richard à progresser à travers les différents niveaux:

① Les Souliers Magiques:

Lui permettent de sauter plus loin et de rebondir sur les murs. Lorsqu'il porte ces souliers, Richard ne peut posséder qu'une seule arme. Le prochain objet ramassé remplacera celui en sa possession. Mais lorsque Richard porte les souliers magiques et une arme, il est évident qu'il a deux chances de survie en plus !



② Les Mains Collantes:

Avec cet objet, les mains de Richard sont enduites de glu verte grâce à laquelle il réalise des prouesses techniques telles qu'avancer en collant simplement ses mains au plafond.



③ Les Sacs de Billes:

Ces billes collantes sont destinées à être lancées sur les adversaires. Regardez-les rebondir de tous les côtés ! Tant que vous possédez le sac, l'approvisionnement est ininterrompu.



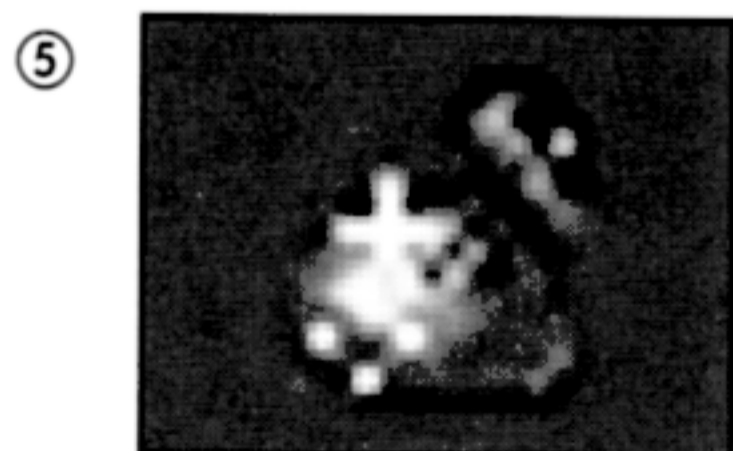
④ Les Epees de Pirates:

Un seul coup d'épée peut éliminer l'ennemi. Richard peut utiliser l'épée même s'il est accroupi, ou en train de courir ou de grimper.



⑤ La Poussiere Magique:

Permet à Richard de lancer de la poussière magique sur ses adversaires. Plus il tient longtemps (tout en maintenant le bouton B), plus les étincelles seront grosses. Lancez de courtes rafales sur les adversaires pour les éliminer du jeu.

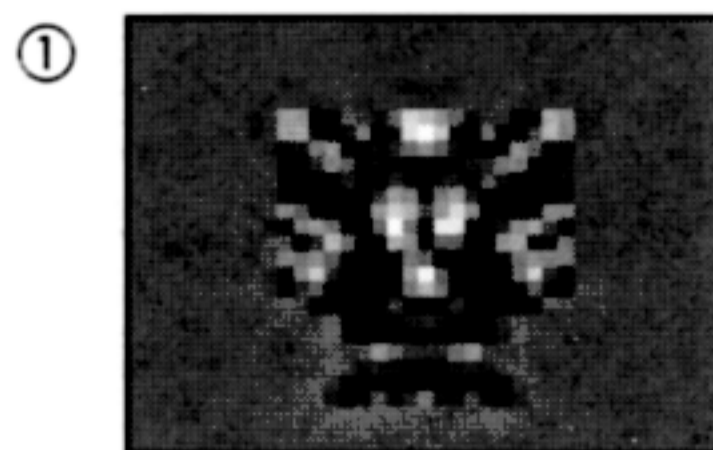


Les Elements a Reunir

Ces éléments sont présents dans tous les niveaux et ont tous une utilité bien définie. Dépêchez-vous de les ramasser dès que vous les avez repérés.

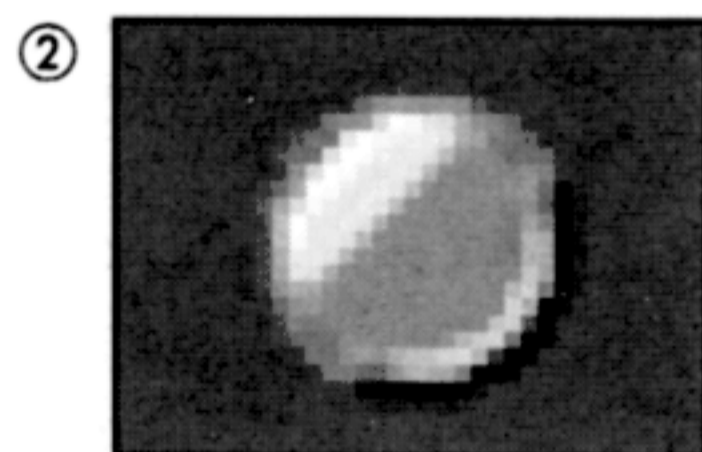
① Le Jeton du Jeu Bonus 3-D:

Vous donne accès à un jeu supplémentaire, mais seulement si vous avez terminé le niveau.



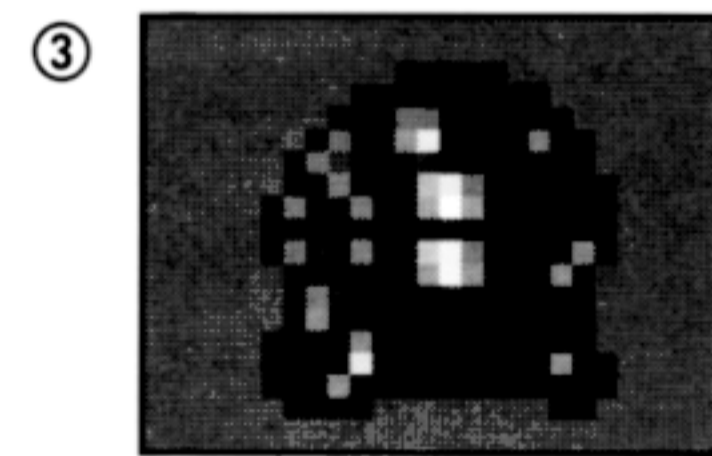
② Le Jeton en or:

Dans le monde de l'Horreur ces jetons sont des clés, dans le monde Aventure ce sont des pièces, et dans monde Fantastique ce sont les oeufs de l'oie d'or. Avec 100 jetons, Richard a droit à une vie supplémentaire.



③ Le Casque:

Assure une invincibilité momentanée contre tout adversaire ou élément de décor fatal. Lorsqu'il utilise le casque, Richard est entouré d'un nuage de poussière magique. Lorsque l'énergie du casque s'épuise, Richard clignote. L'utilisation du casque n'a pas d'effet sur les objets que Richard porte sur lui.



④ Les Cartes de Bibliotheque:

Se trouvent partout dans les différents niveaux. Restez attentif!



Decor Special

Richard peut courir et sauter sur la scène et sur certains objets. Il peut même sauter pour traverser certains décors, ramasser et lancer certains objets ou les pousser ! Dès que vous avez repéré un type de décor spécial décrit ci-après, n'hésitez pas à l'utiliser.

- Appuyez sur le **bouton D** vers le bas pour ramasser et garder un objet, seulement si ce dernier n'est pas trop lourd.
- Appuyez sur le **bouton B** pour lancer l'objet que vous tenez.
- Appuyez sur le **bouton A** ou sur le **bouton D** vers le bas pour poser l'objet.

① Horreurle Livre Cabosse:

Comme vous le voyez, il dort. Vous pouvez le prendre et le poser où vous voulez, mais faites en sorte de le placer dans un endroit utile.

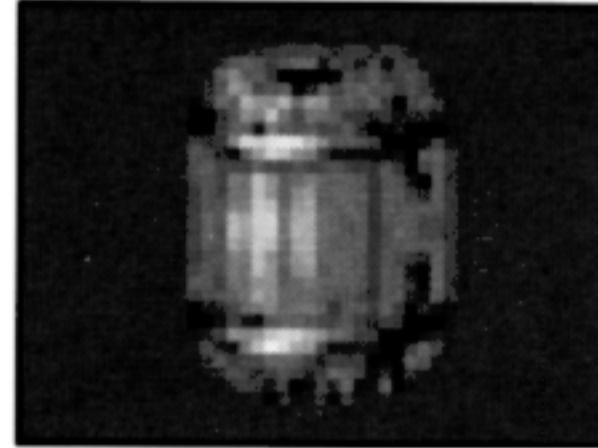
①



② Le Tonneau:

Comme Horreur, vous pouvez le ramasser et le placer où bon vous semble.

②



③ Le Crane:

Richard peut le ramasser et s'en servir pour sauter dessus et gagner ainsi une hauteur supplémentaire.

③



④ Fantastique:

Ce livre amical n'est pas étranger au monde de la magie. Sautez avec Fantastique pour voler au-dessus des objets.

④



⑤ Le Chapeau de Pagemaster:

Ne peut être ni ramassé ni poussé. Mais si Richard le touche, il se met à tourner comme une toupie et la position de Richard dans le niveau est relevée. Si Richard perd une vie maintenant, il ne sera pas renvoyé au début du niveau mais à l'endroit où il a touché le chapeau de Pagemaster.

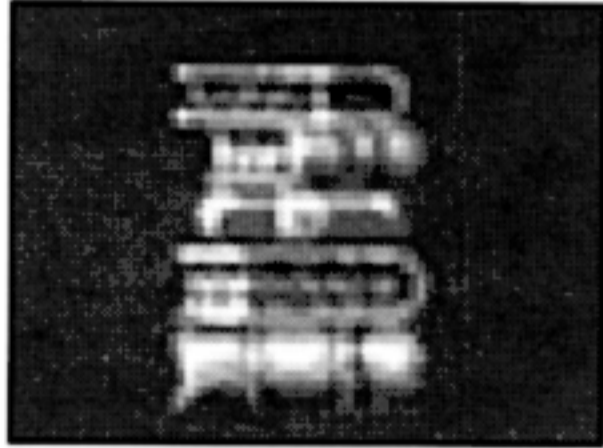
⑤



⑥ Les Livres:

Impossible de les pousser, mais vous pouvez les ramasser et les poser ailleurs.

⑥



La Chambre des Bonus

Richard s'y trouve propulsé lorsque sa tête heurte un livre invisible. Le livre apparaît alors et Richard y plonge dedans pour accéder à la chambre secrète. Vous devrez examiner avec soin tous les endroits pour trouver l'un de ces livres. Une fois à l'intérieur de ces livres, Richard peut se livrer à une collecte effrénée d'objets utiles.

La chambre secrète renferme parfois une vie supplémentaire qui n'est pas des plus faciles à gagner. Vous devrez survivre à toute une série de tests pour obtenir le prix convoité.

Bonus de Jeu

Lorsque Richard a accompli un niveau dans l'un des trois mondes (Horreur, Aventure ou Fantastique) et gagné un jeton de bonus, il sera transporté dans le jeu spécial Vol en 3-D. Là, Richard survole terre et mer, ramassant jetons en or et sacs de poussière magique dont le niveau au compteur augmente. Si le niveau de poussière magique indique zéro, ou si Richard heurte un objet, son pouvoir de voler est réduit à néant. Si Richard survit jusqu'à la fin, il aura droit à un bonus ... un supplément d'un vie ou deux !

Instructions de Vol en 3-D

Le **bouton D** vous permet de vous déplacer vers le haut, le bas, la droite ou la gauche. Le **bouton A** fait aussi sauter votre passager (le cas échéant). Ce dernier peut vous aider en ramassant des objets pour vous. Le **bouton B** permet de refermer le livre et de vous faufiler ainsi dans des passages étroits. Vous pouvez réunir les sacs de poussière magique et de jetons en or (ceux-ci s'ajoutent au nombre de jetons comptabilisés dans le jeu principal). Les sacs de poussière magique font également remonter le compteur de poussière magique affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Si vous entrez en collision avec un pilier ou si vous êtes à court de poussière magique, vous ne serez plus aéroporté, et le joueur bénéficiera de deux chances supplémentaires dans le bonus. Lorsqu'il a épuisé ses 3 chances, le joueur est renvoyé à la carte de niveau et reprend le jeu principal.

LE NOMBRE DE VIES DANS LE JEU PRINCIPAL EST INDEPENDANT DU NOMBRE QUE VOUS AVEZ DANS LE BONUS.

Conseils

- Recherchez autant de moyens que possible pour traverser une scène. Les modes de transport et de déplacement de Richard sont variés. Utilisez votre imagination!
- On ne juge pas un livre d'après sa couverture. Soyez à l'affût des métamorphoses et des ennemis qui surgissent de nulle part. Restez sur vos gardes!
- Il existe une multitude d'objets dissimulés et de passages secrets. Vous avez déjà visité cette pièce, mais vous n'en connaissez peut-être pas encore tous ses secrets...

- Attention aux boucliers ! Ils rebondissent à l'approche de Richard et peuvent servir de plates-formes.
- Pour franchir les pentes abruptes le plus rapidement possible, il est préférable de sauter par dessus.
- Richard peut sauter sur la tête de certains de ses adversaires et ainsi les éliminer du jeu.
- Regardez le capitaine Achab lancer son harpon mais n'oubliez pas de sauter pour l'éviter. Si le harpon heurte un morceau de décor, il y restera planté et vous pourrez l'utiliser pour sauter plus haut.
- Lorsqu'Humpty Dumpty se frotte la tête, il est incapable d'attaquer Richard.
- Pour obtenir une rafale de poussière magique plus puissante, appuyez sur le **bouton B** et maintenez-le enfoncé avant de le relâcher. Cette technique est particulièrement utile pour se débarrasser des squelettes.
- Si Richard réussit à trouver le livre Bonne Fée Fantastique, il pourra l'utiliser pour se déplacer en volant.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

The Pagemaster™ & © 1994 Turner Pictures, Inc and Twentieth Century Fox
Film Corporation. All Rights Reserved.
©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD. All Rights Reserved.

672-2257-50

**This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is
considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.**