

Disney
DONALD

"COU@K" ATT@K?!



Scanné par DrHouse64
<http://www.emulation64.fr>



MODE D'EMPLOI
MANUAL DE INSTRUCCIONES



Sommaire

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64	3
CONTRÔLES	4
L'HISTOIRE	5
LES MENUS	8
L'INTERFACE	8
LE LABORATOIRE DE GÉO	9
LES HUMEURS DE DONALD	10
OBJETS À COLLECTIONNER	11
LES PERSONNAGES	12
LES ENNEMIS DE DONALD	14
UBI SOFT À VOTRE SERVICE...	16
CRÉDITS	34



LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

Description du Stick Multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.



Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale. Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

PRISE EN MAIN DE LA MANETTE NINTENDO 64

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

En maintenant ainsi la manette de jeu, vous aurez facilement accès à la manette multidirectionnelle avec votre pouce gauche et aux boutons A, B et C avec votre pouce droit.

De plus, votre index droit et votre index gauche pourront actionner librement les boutons L et R.

CONNECTER LA MANETTE NINTENDO 64

Pour jouer à Donald Duck-Quack Attack!, vous pouvez connecter une manette sur n'importe laquelle des prises situées à l'avant de la console.

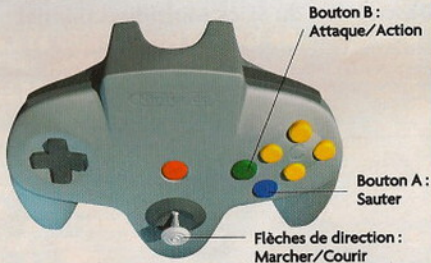
Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision ; veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.

Veillez lire attentivement la notice "Informations et Précautions d'emploi" qui accompagne la console Nintendo avant d'utiliser le controller pak et l'expansion pak.



CONTRÔLES



Flèches de direction Marcher/Courir

Bouton A Sauter
*Plus tu maintiens le bouton enfoncé, plus Donald sautera haut.

Bouton A+A Double-Saut
*Tout ce que tu as à faire est d'appuyer une deuxième fois sur le bouton A lorsque Donald est dans les airs pour sauter plus haut ou plus loin.

Bouton B Attaque/Action

Bouton Start Pause

Bouton R Inventaire
T'indique le nombre de jouets qu'il reste dans le niveau.



LA CÉLÈBRE JOURNALISTE DAISY A DISPARU

Le Journal de Donaldville – Collaboration spéciale

05 juin – La réputée journaliste Daisy a été portée disparue hier, suite à l'interruption imprévue du plus important reportage de sa carrière. À la surprise générale, Daisy avait réussi à pénétrer dans le temple secret

de Merlock, le redoutable magicien. Et hier, en matinée, des millions de téléspectateurs ont regardé son reportage en direct sur les ondes de la chaîne locale. Malheureusement, au moment où Daisy s'appêtait à nous montrer pour la première fois le terrible Merlock dans son temple, le destin a frappé : Merlock l'a surprise. L'image s'est alors brouillée et personne ne sait ce qu'il advient maintenant de Daisy. La population est consternée. Nous espérons avoir plus de détails bientôt.



Daisy, la célèbre journaliste portée disparue

DONALD DUCK À LA RESCOURSSE DE DAISY!

Le Journal de Donaldville – Collaboration Spéciale



Donald posant pour la magazine
"Nos Vedettes"

06 Juin – Le désormais célèbre et fougueux Donald Duck a entrepris un périlleux tour du monde pour secourir Daisy. C'est ce qu'a appris notre journal en questionnant l'inventeur Géo Trouvetou, un ami personnel de Daisy et Donald Duck. Grâce à une invention de M. Trouvetou, Donald pourra être téléporté

à travers le monde, puis jusqu'au temple de Merlock pour sauver Daisy. Voici ce que Géo Trouvetou avait à nous dire : " Mon téléporteur sera capable d'envoyer Donald au temple de Merlock, sans problème. Mais premièrement, nous devons le rendre plus puissant. C'est pourquoi Donald parcourt le monde entier. Je ne peux vous en dire plus que ça... " Rappelons que Daisy est portée disparue depuis hier (voir notre article du 05 juin). Tout laisse croire qu'elle est maintenant la prisonnière de l'effroyable Merlock. Le monde entier se croise les doigts pour que l'infatigable Donald parvienne à la sauver. Plus de détails dans nos prochaines éditions.



L'inventeur Géo Trouvetou dans
"le Dictionnaire des Grands Penseurs"

LE JEU

But principal

Donald devra atteindre les trois objectifs suivants afin de compléter entièrement le jeu Donald Couak Attak.

Réunir les morceaux du Téléporteur

Tout d'abord, tu devras réunir les quatre morceaux du Téléporteur de Géo. Ces pièces ont été volées et cachées dans chacun des niveaux par le méchant Merlock. Donald doit parcourir tous les niveaux afin de retrouver les différents morceaux et les réunir de nouveau. Ceci permettra à Géo de terminer son invention et de téléporter Donald au sommet du monde, où il devra vaincre les Merlock, installer le réflecteur et sauver Daisy.

Retrouver les jouets des neveux

Tu dois aider les trois neveux de Donald à retrouver leurs jouets. Ils sont malheureux depuis que Merlock s'est emparé de leurs jouets préférés et qu'il leur a jeté un mauvais sort sur ceux-ci. Tu devras briser le sort magique et reprendre possession des jouets. Lorsque tu auras réussi, les neveux seront tellement contents qu'ils te permettront d'entrer dans le niveau Bonus!!! Fais bien attention, ce ne sera pas comme dans les autres niveaux!

Battre les temps de Gontran

Lorsque tu auras complété le niveau Bonus avec succès, tu auras accès au mode Contre la Montre. Gontran mettra alors Donald au défi de battre ses records de temps pour chaque tableau. Donald devra travailler très dur, mais lorsqu'il aura réussi, Gontran lui remettra en une récompense... de nouveaux costumes!

LES MENUS



Menu Principal

Nouvelle Partie

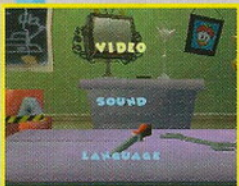
- Débuter une nouvelle aventure avec Donald.
- 3 espaces sont disponibles pour les nouvelles parties – ils deviendront ensuite des espaces pour sauvegarder les parties.

Charger une partie

- Te permet de charger une partie antérieure.

Options

- Te dirige vers un autre menu où tu pourras ajuster certaines composantes du jeu (sons, musique, etc).



Menu Options

Tu peux personnaliser :

- Le Son (Stéréo/Mono)
- Le volume de la musique
- Le volume des effets sonores

L'INTERFACE

Vue permanente

Pendant la partie, tu verras les éléments suivants à l'écran:

Compteur de Vies : Le nombre de vies qu'il te reste (et l'expression du visage de Donald t'indique son humeur)

Compteur d'Étoiles : Le nombre d'étoiles accumulées

Temps écoulé : Compte à rebours des secondes (apparaît seulement au Contre la montre)



Jouets : Le nombre de jouets trouvés (apparaît seulement lorsque tu trouves un jouet)

Compteur du livre Magique : Lorsque Donald frappe le livre magique de Merlock, un compteur est activé. Il indique combien de temps il reste à Donald pour amasser les jouets des neveux.

Écran de l'inventaire

Lorsque tu appuies sur le bouton R, l'écran d'inventaire apparaît, indiquant combien de jouets sont encore dans le tableau.



Pause

Lorsque tu appuies sur le bouton Start pendant la partie, les options suivantes apparaîtront :

Reprendre : Retourner à la partie

Options : Aller au Menu Options

Quitter : Quitter la partie

Le laboratoire de Géo : Te diriger vers le laboratoire de Géo

LE LABORATOIRE DE GÉO

Le téléporteur de Géo

Voici l'incroyable invention!!!

Te permet de:

- Accéder aux différents mondes et tableaux



L'échangeur de Costumes

Te permet de:

- Changer de costume

Appuie sur le bouton Start afin d'accéder à la page Menu où tu pourras :

- Reprendre : Retourner au laboratoire de Géo
- Sauvegarder : Sauvegarder ta partie
- Charger : Charger une partie précédente
- Effacer : Effacer une partie précédente
- Options : Te diriger au Menu Options

LES HUMEURS DE DONALD



Hyperactif

Lorsque Donald est hyperactif, il devient ultra-rapide et ultra-fort pour 10 secondes. En pleine course, Donald pourra vaincre les ennemis sur son passage.



Joyeux

C'est l'état naturel de Donald. Tu dois le garder Joyeux le plus longtemps possible.
Points de vie restants: 2

Fou de Rage

Lorsque Donald est touché, il devient Fou de Rage; il est invincible pour 3 secondes, ce qui lui permet de vaincre les ennemis.



Fâché

Prend garde! Donald est Fâché parce qu'il a été touché une fois : s'il est touché de nouveau, il perdra une vie.
Point de vie restant: 1



OBJETS À COLLECTIONNER



Gadget-Porteur :

Tu peux les retrouver dans les airs ou sur le sol. Brise les boîtes et tu trouveras des Étoiles. Essaie de toutes les avoir: elles te montreront le chemin à suivre.



Étoiles Jaunes

Lorsque tu auras amassé 100 Étoiles Jaunes, tu recevras une vie additionnelle!!!



Étoiles Bleues

Une Étoile Bleue équivaut à 5 Étoiles Jaunes.



Étoiles Rouge

Une Étoile Rouge équivaut à 10 Étoiles Jaunes.



Point de Contrôle

C'est un mécanisme qui enregistre automatiquement la position de Donald dans un niveau. Si Donald perd une vie, il réapparaîtra à l'endroit du dernier point de contrôle qu'il a atteint.



Jouet

Dans chaque niveau, tu dois trouver trois Jouets disparus des neveux. La plupart sont sur ton chemin, mais certains se trouvent dans les sections secrètes : sois attentif!



Livre Magique de Merlock

Tu dois attaquer le livre magique avant d'obtenir un jouet. C'est la seule façon de briser le sort de Merlock sur le jouet!



Vie additionnelle

Obtiens une vie en plus.



Milkshake

C'est un power-up qui permet à Donald de devenir hyperactif. Il en raffole!!!



Pièce du téléporteur

Tu dois en récolter 4 dans chaque monde pour accéder au tableau des ennemis.

LES PERSONNAGES



Donald Duck

Donald est impatient et bagarreur, c'est vrai! Et quel mauvais caractère il a, ouf!! Mais Donald, c'est aussi un ami dévoué et sincère. Il est toujours là lorsque ses amis ont besoin de lui. Il ne reculera devant rien pour leur venir en aide. Daisy est en danger? Donald est déjà en route!...

Ce n'est pas un secret : Donald aime Daisy. Le problème, c'est que son cousin, Gontran, l'aime aussi! Mais Donald ne doit pas trop s'en faire : Daisy aime être avec lui...lorsqu'il ne perd pas son calme! À lui de se surveiller!

Aujourd'hui : Donald ira jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy! Et ce n'est pas seulement pour l'impressionner. Il l'aime sincèrement et il se reposera seulement lorsqu'elle sera en sécurité...

But dans la vie : Sauver Daisy!

Citation : " Je suis le seul à pouvoir sauver Daisy!!! "



Daisy

Daisy est une remarquable journaliste respectée par tous.

Perfectionniste, elle ne cesse jamais de travailler tant que ce n'est pas à son goût. Elle fait de même avec Donald : après toutes ces années, elle croit encore qu'elle peut changer son caractère! Donald devrait être prudent ; Daisy est capable de violentes colères!!!

Aujourd'hui : Daisy n'a qu'une chose en tête : Réaliser le reportage du siècle en s'infiltrant chez Merlock, le terrible magicien!

But dans la vie : Transformer Donald en un amoureux élégant, calme et attentionné!

Citation : " Donnez-moi la liberté, je vous donnerai le monde...et un sacré bon reportage!!! "



Géo Trouvetou

Géo prétend être " l'inventeur de tout " ! Malheureusement, ses inventions ont souvent une apparence douteuse

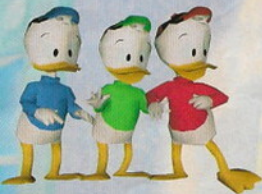


et inquiétante. Mais avec l'aide de Donald, ils devraient parvenir à les faire fonctionner. Pour Donald, Géo est un guide et un allié précieux. Grâce à son invention, le Géo-Gamma-Turbo-Téléporteur, Géo guide Donald jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy.

Aujourd'hui : Daisy est son amie, et elle est en danger! Grâce à son invention, le Géo-Téléporteur-Tubulaire, Géo guide Donald jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy.

But dans la vie : Inventer des choses qui nous permettront de vivre dans un monde meilleur.

Citation : " Vous verrez, un jour j'inventerai l'invention d'un inventeur que j'aurai inventé! "



Riri, Fifi et Loulou (Les Neveux)

Les neveux sont inséparables et ils adorent jouer de vilains tours! Leur cible est presque toujours oncle Donald. Mais ils ne sont pas méchants : ils adorent leur oncle. Les neveux sont aussi très intelligents et créatifs : ils ont développé et installé un logiciel dans le téléporteur de Géo!!!

Personne ne sait de quoi il s'agit!
C'est un secret...

Aujourd'hui : Donald s'apprête à faire un dangereux voyage autour du monde. Les neveux trouvent ça "cool"!!! Ils vont l'aider à être le plus "cool" possible!...

But dans la vie : S'amuser!!!

Citation : " 1 neveu c'est bien.
2 neveux c'est mieux.
3 neveux c'est COOL!!! "

Gontran Bonheur

Gontran est le cousin de Donald Duck. Tout comme Donald, Gontran cherche par tous les moyens à gagner le coeur de Daisy. Inutile de dire que ça peut créer une compétition dont on pourrait bien se passer entre les deux. Gontran est aussi le canard le plus chanceux du monde! Mais toute cette chance ne semble jamais le conduire jusqu'au coeur de Daisy...

Aujourd'hui : Comme Donald, Gontran entreprend un dangereux voyage autour du monde pour sauver Daisy. Mais il aurait dû d'abord écouter Géo...

But dans la vie : S'amuser... et sauver Daisy, bien sûr.

Citation : " Selon moi, le sens de la vie c'est lorsque... Hé!
Devinez quoi! Je viens de trouver une pièce! "

LES ENNEMIS DE DONALD

Merlock

Merlock est un être mauvais et sans scrupule. Il rêve de dominer le monde. Grâce au joyau qui pend à son cou, ses pouvoirs magiques sont terribles et saisissants. Il est très sournois et il est toujours prêt à se transformer pour surprendre sa proie. Il habite dans un ancien temple qui est presque impossible à trouver! Selon ses propos, c'est lui qui aurait jadis coulé Atlantis...

Aujourd'hui : Merlock construit une étrange machine. Lorsqu'elle sera terminée, il souhaite voir Daisy, sa prisonnière, témoigner de sa puissance au monde entier...

But dans la vie : Que tous reconnaissent sa supériorité et tremblent devant lui.

Citation : " Ha, ha, ha, haaaaa...!!! "



Bernadette

Bernadette est un drôle d'oiseau. On peut aussi dire sans se tromper que Bernadette est un gros oiseau!!! Elle domine le sommet de la montagne depuis plusieurs années. La légende de la montagne dit que le sommet est inaccessible parce qu'un oiseau gigantesque y fait la loi. Vous savez quoi? C'est vrai !!!

Aujourd'hui : Elle protège le sommet du Mont Donald.

But dans la vie : Protéger sa demeure, sur





Les Rapetou

Les Rapetou sont des indisciplinés, des voleurs. Ils rêvent de posséder toutes les richesses du monde. Ils sont laids, n'ont rien dans la tête et sont des incompetents... Mais ils sont plusieurs, ce qui les rend dangereux. Donald devrait se méfier : récemment, les Rapetou ont prévu de s'emparer de la plus haute tour de la ville! Les temps ont peut-être changé...

Aujourd'hui : Ils protègent leur cachette, située dans la plus haute tour de Donaldville!

But dans la vie : Être les plus riches voleurs de tous les temps.

Citation : " Les gens nous croient stupides, mais nous sommes pires que ce qu'ils croient! "

Miss Tick

Miss Tick est une redoutable sorcière. Elle habite dans un sinistre manoir. Ses pouvoirs magiques sont redoutables, mais sa haine incontrôlable pour Donald Duck la pousse souvent à commettre des bêtises! Malheureusement pour elle, ses bêtises font toujours échouer ses plans les plus diaboliques!

Aujourd'hui : Personne ne sait vraiment ce qu'elle fait. C'est un mystère...

But dans la vie : Arrêter Donald Duck et ses amis, et ensuite... qui sait!

