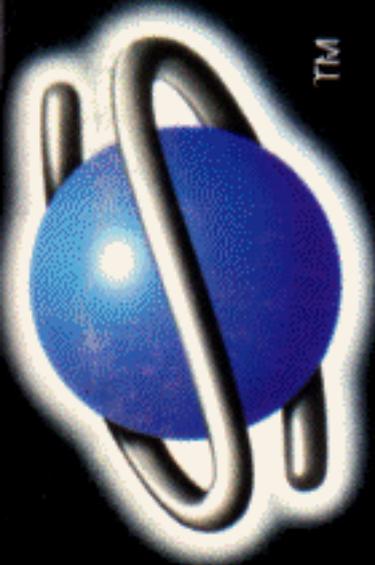


SEGA™

SEGA SATURN™



BUST- A-MOVE

ARCADE 2[™] EDITION

TAITO®

AKKlaim®

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

**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 Prendre 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.

MISE EN ROUTE : COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

***Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.**

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.

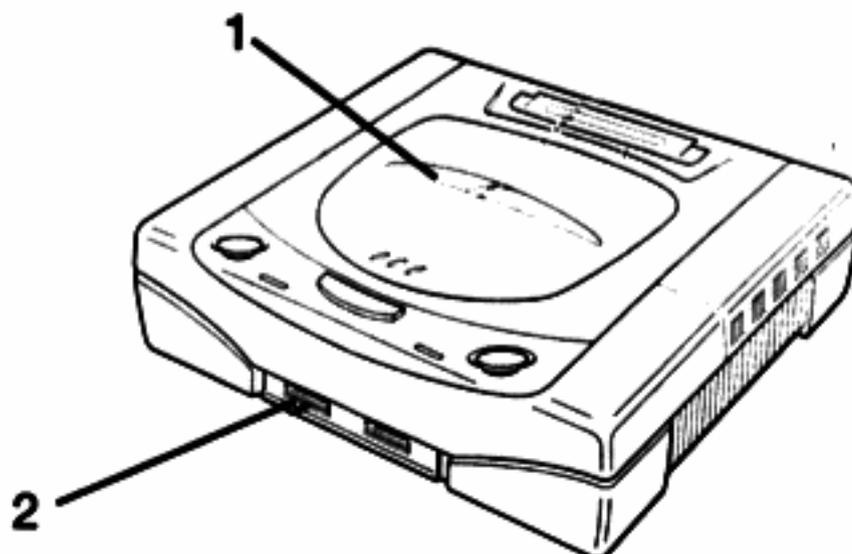
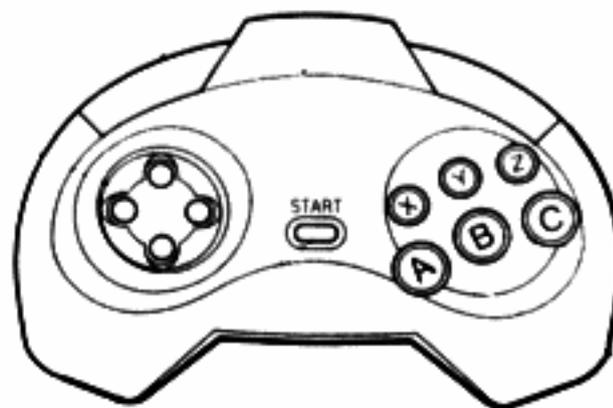
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

1 Console Sega Saturn

2 Manette 1



COMMENCER

1. Installez votre Sega Saturn™ selon les instructions de son manuel. Branchez les manettes.

Remarque: Bust A Move 2™: Arcade Edition convient à un ou deux joueurs.

2. Placez le CD Bust A Move 2™: Arcade Edition, étiquette vers le haut sur le plateau CD et fermez le couvercle.

3. Allumez le téléviseur ou le moniteur et la Sega Saturn™. Le logo de Sega Saturn™ apparaît alors à l'écran. (Si rien ne se produit, éteignez la console et vérifiez qu'elle est correctement branchée avant de la rallumer).

4. Si vous désirez interrompre la partie en cours ou qu'elle se termine, appuyez sur le bouton Reset de la Sega Saturn™ afin d'afficher le panneau de configuration.

Important: votre CD Sega Saturn™ contient un code de sécurité qui lui permet d'être lu. Assurez-vous que le CD est toujours propre et manipulez-le avec soin. Si votre console Sega Saturn™ ne peut pas lire le CD correctement, enlevez ce dernier et essuyez-le soigneusement en partant du centre et en allant vers les bords.



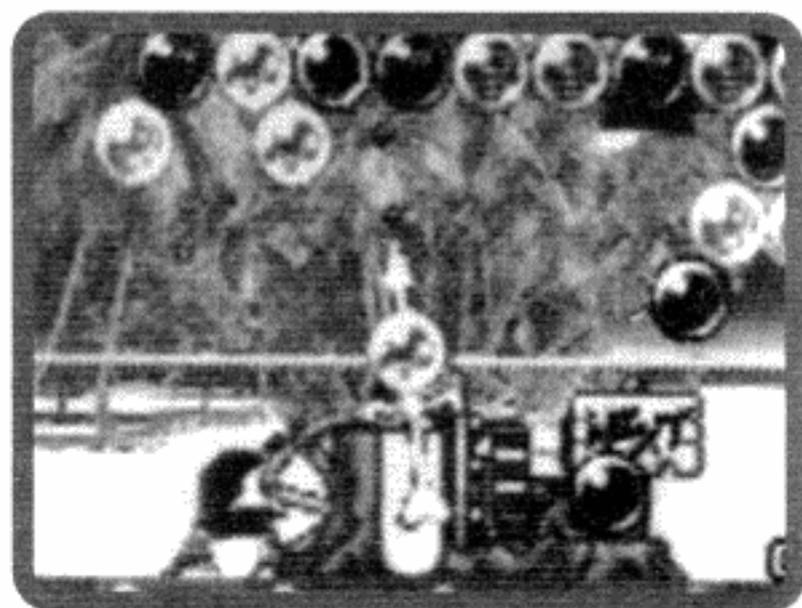
RÈGLES DE BASE

Servez-vous du bouton-D pour viser les bulles et tirez avec les boutons A, B ou C.

(Vous pouvez modifier les fonctions des boutons à partir de l'écran OPTIONS).

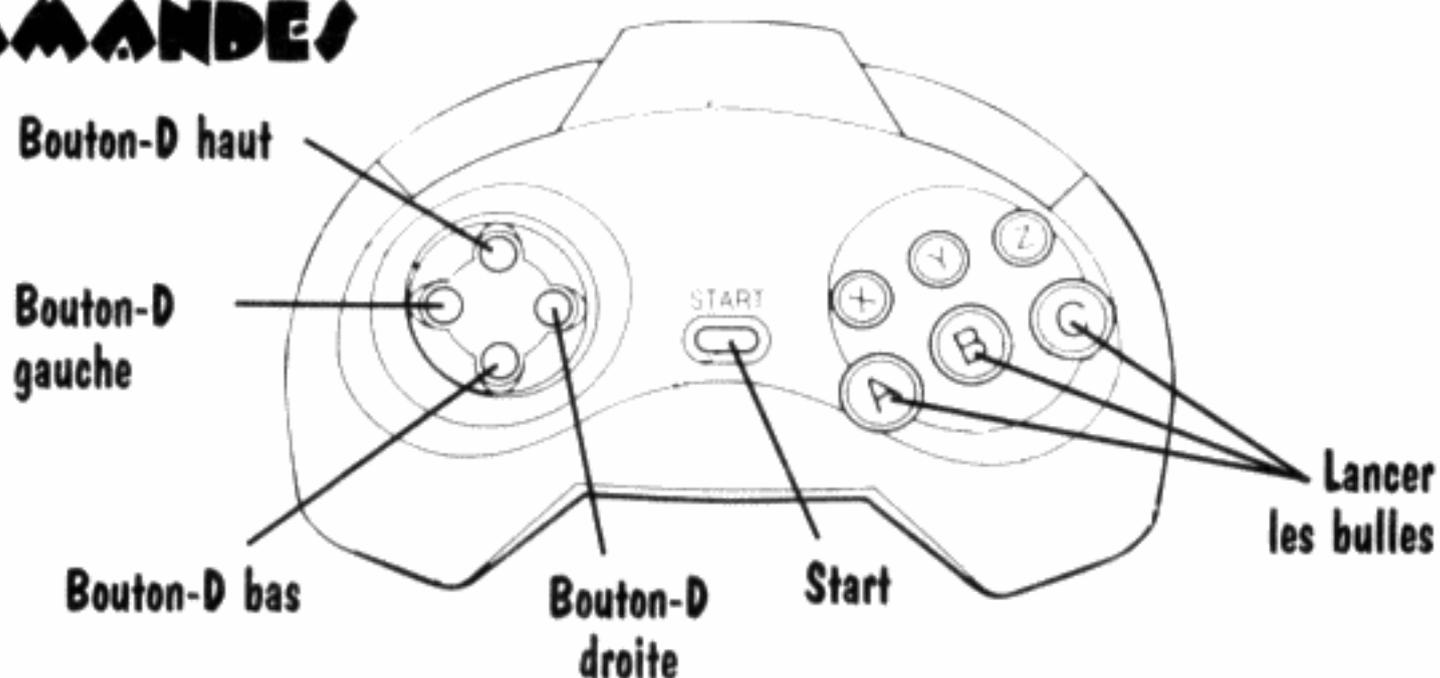
BUT DU JEU:

- Vous devez faire éclater les bulles colorées en reliant trois bulles de la même couleur.
 - Le jeu se termine lorsque les bulles dépassent la ligne de fond.
 - Pour obtenir un bon score, vous devez faire éclater autant



de bulles que possible! Mais vous devez surtout apprendre à bien viser.

COMMANDES



Bouton-D gauche: Déplace la flèche vers la gauche.

Bouton-D droite: Déplace la flèche vers la droite.

Bouton-D haut: Déplace la flèche vers le haut.

Bouton-D bas: Déplace la flèche à l'horizontale vers la droite ou la gauche, en fonction de la direction actuelle de la flèche.

START: Pour commencer, interrompre ou reprendre une partie.

BOUTON B: Lorsque le jeu est en pause, vous pouvez utiliser le bouton B pour ANNULER une fenêtre ou QUITTER une partie.

COMMANDES PAR DEFAUT

BOUTONS A, B ou C - Lancer une bulle

BOUTON A ou C - Valider une sélection

BOUTON B - Annuler la sélection.

BOUTON AVANT GAUCHE: vous permet de viser avec précision vers la gauche. Lorsque le jeu est en pause, le bouton avant gauche + HAUT ou BAS vous permettront d'ajuster la disposition de l'écran légèrement vers le haut ou vers le bas.



BOUTON AVANT DROIT: vous permet de viser avec précision vers la droite. Lorsque le jeu est en pause, le bouton avant droit + HAUT ou BAS vous permettront d'ajuster la disposition de l'écran pour les scores, etc. légèrement vers le haut ou vers le bas.

BOUTON Z: activer (ON)/désactiver (OFF) l'affichage des scores.

BOUTON AVANT GAUCHE ET DROIT (ensemble): lorsque le jeu est en pause, ces boutons affichent les commandes de positionnement de l'écran.

COMMENT COMMENCER

Lorsque l'écran logo apparaît, une démo du jeu commence. Appuyez sur le bouton **START** pour ignorer la démo et accéder à l'écran titre. A partir de ce dernier, appuyez à nouveau sur le bouton **START**. L'écran **Game Select** (Sélection de jeu) apparaît avec les choix suivants: **Bust A Move2** ou **Bust A Move2X**, 2 vous permettant d'accéder à l'écran **Game Select** (Sélection du mode de jeu) où vous pouvez choisir le type de jeu auquel vous désirez jouer; mais vous devez d'abord configurer vos options!

OPTIONS

Lorsque vous êtes en **MODE OPTION**, vous pouvez modifier le jeu de plusieurs façons:

NIVEAU DE JEU: ceci vous permet de régler le niveau de difficulté. Choisissez entre **Easy** (Facile) **Normal** et **Hard** (Difficile) (par la suite, vous pourrez régler la difficulté du jeu dans chaque mode de jeu).

MATCH POINT: ceci vous permet de régler le nombre de parties à jouer pour gagner un match lorsque deux joueurs s'affrontent.

HANDICAP: ceci vous permet d'activer/désactiver le handicap en mode Deux joueurs.

VOLUME DE LA MUSIQUE: pour ajuster le volume de la musique du jeu.
Volume des effets sonores: pour ajuster le volume des effets sonores

SON: vous avez le choix entre stéréo ou mono.

TEST DE LA MUSIQUE: vous pouvez écouter la musique du jeu. Faites défiler les numéros des extraits musicaux et appuyez sur le bouton **A** pour en écouter un.

TEST EFFETS SONORES: vous pouvez écouter les effets sonores du jeu. Faites défiler les numéros des extraits et appuyez sur le bouton A pour en écouter un.

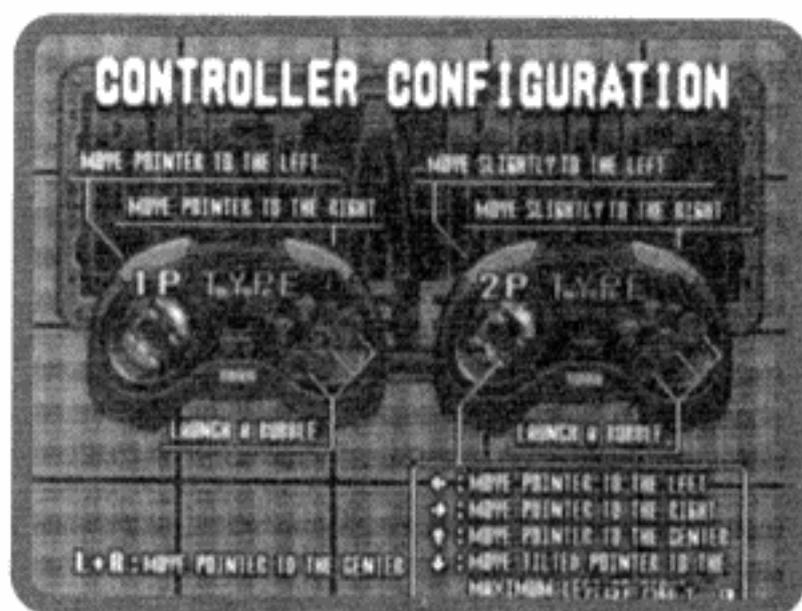
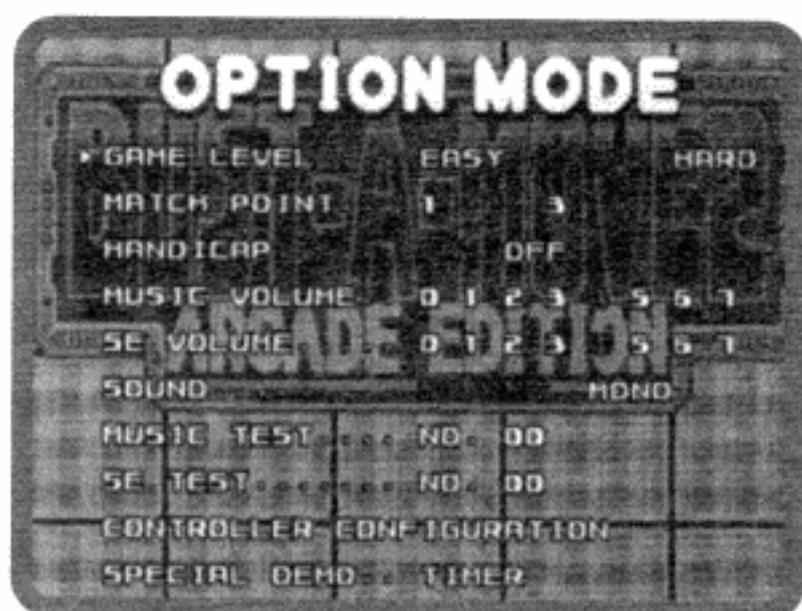
CONFIGURATION DES BOUTONS:

Chaque joueur a le choix entre trois configurations de manette prédéfinies. Permutez entre les configurations en appuyant sur le bouton-D vers la DROITE ou la GAUCHE. Appuyez sur le bouton START pour retourner à l'écran Options.

SPÉCIALEMENT POUR LA DÉMO:

cette option modifie la configuration de la démo. Lorsque vous choisissez "Timer" (Chrono), la durée de la démo sera automatiquement limitée par le chrono intégré sur l'écran principal.

SORTIE: ceci vous ramène à l'écran titre.



MODE EDIT

Lorsque vous choisissez Edit Mode sur l'écran Game Select, vous passerez à l'écran Edit, où vous pouvez créer jusqu'à 30 niveaux différents.

MODES DE JEU

Bust A Move2X et Bust A Move2 vous offrent des écrans/cartes différents pour un défi encore plus grand! Alors que vous pensiez maîtriser parfaitement le jeu, vous avez un nouveau défi à relever! Sélectionnez les modes Puzzle Game (Puzzle), Player Vs. Computer (Joueur contre ordinateur) et Player Vs. Player (Joueur contre joueur), et laissez-vous épater.

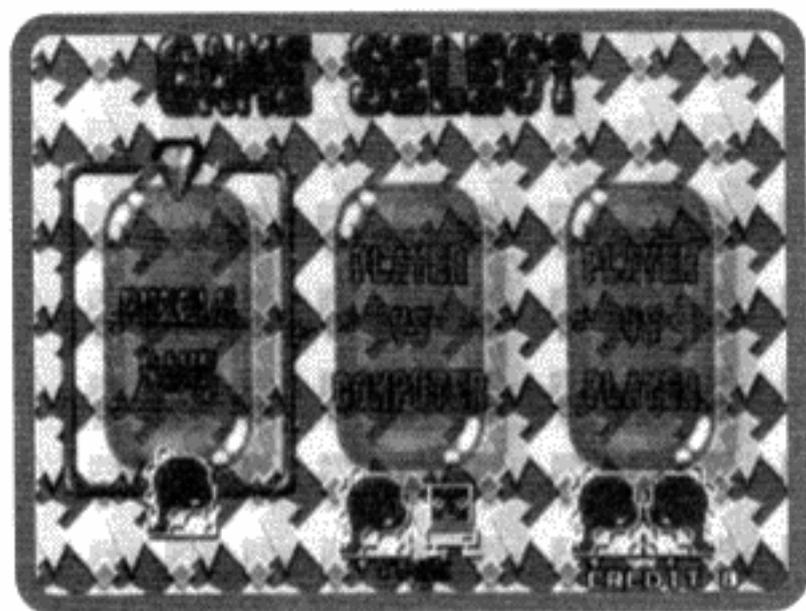
PUZZLE GAME

Choisissez le mode Puzzle Game et vous n'allez pas être déçu du

voyage! Un ou deux joueurs utilisent l'alphabet et les puzzles deviennent de plus en plus difficiles à résoudre. Il est important de faire ce qui convient au bon moment car vous risquez aussi bien de gagner un bonus que de vous faire enterrer vivant sous les bulles! Parfois une stratégie inédite réussit bien! Lorsque vous avez sélectionné Puzzle Game, vous passerez à l'écran Select Level (Sélection de niveau). Après avoir choisi le niveau de difficulté vous vous retrouverez à l'écran Course Selection (Sélection de parcours).

- Chaque parcours alphabétique est composé de cinq écrans. Si vous arrivez à les terminer tous les cinq, vous passerez aux cinq suivants.

- Choisissez votre parcours avec le bouton-D, puis appuyez sur le bouton A.

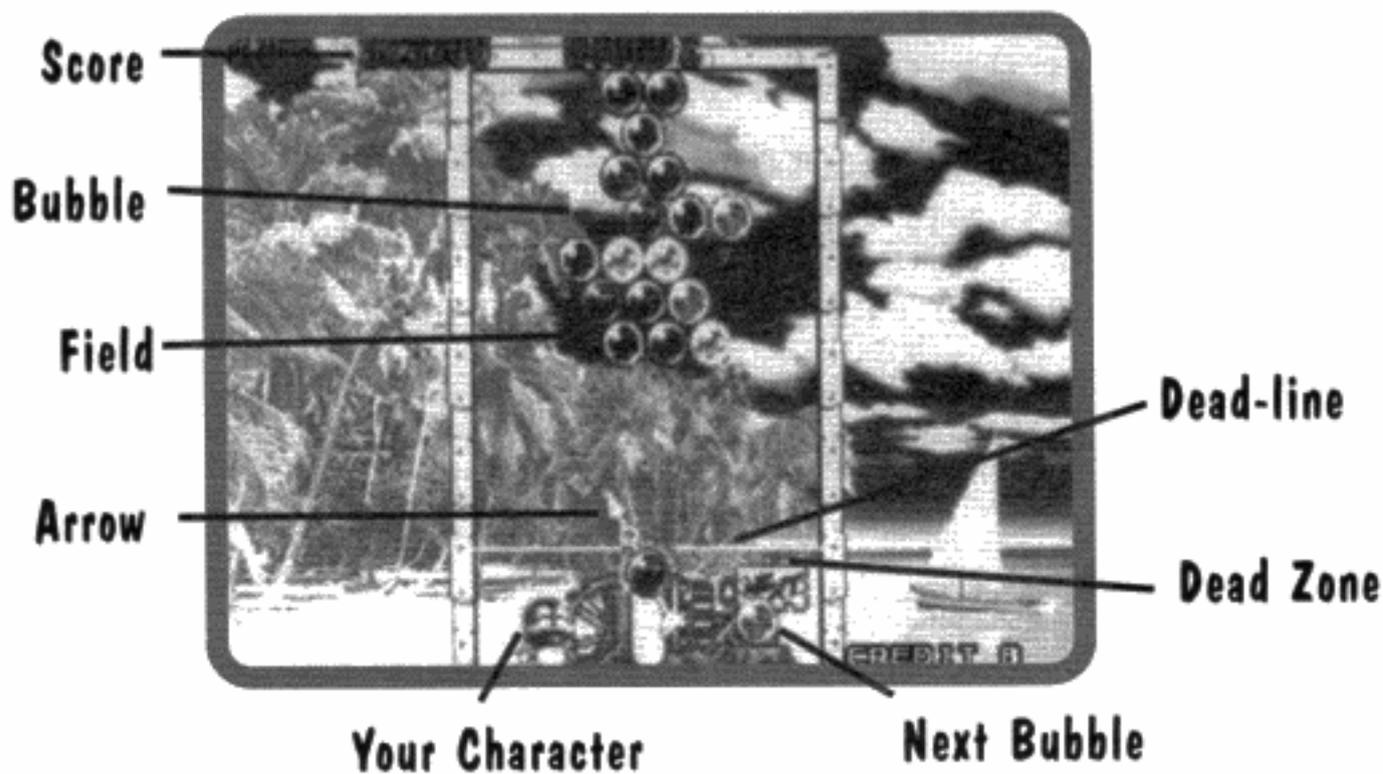
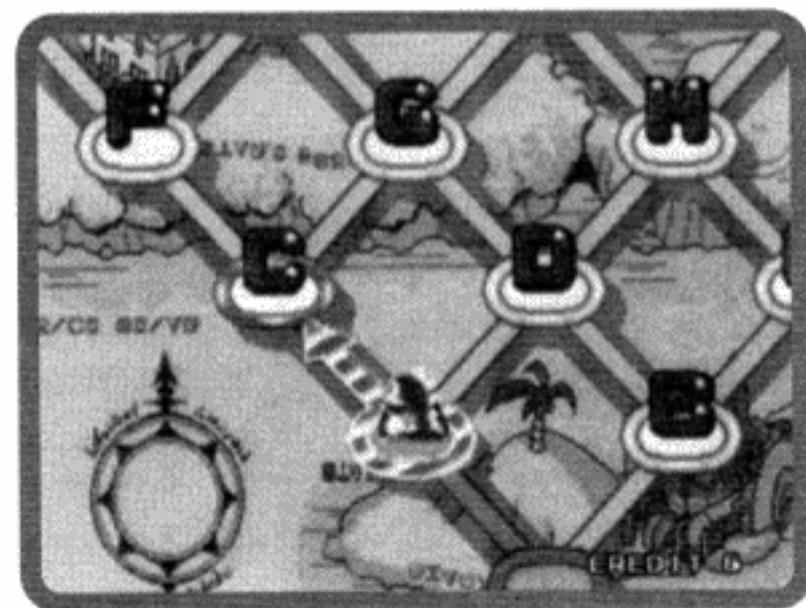


- Lorsque vous avez terminé la dernière manche, vous avez gagné la partie. Bonne chance!

CONTINUER: Lorsqu'une bulle tombe au-delà de la ligne à ne pas dépasser, la partie se termine. S'il vous reste des crédits, vous pouvez reprendre le jeu là où il a été interrompu, en appuyant simplement sur le bouton START pendant le compte à rebours CONTINUE.

BULLES SPECIALES

Des bulles spéciales peuvent apparaître n'importe quand, dans le cadre à bulles ou dans le dispositif



de lancement. Utilisez-les à bon escient, car elles peuvent vraiment vous aider! Des bulles différentes apparaissent en fonction du mode de jeu choisi.

Bulle star: elle fait éclater toutes les bulles de la couleur de la première bulle qu'elle touche. Par exemple, si elle touche une bulle rouge en premier, toutes les bulles rouges vont disparaître. Elle n'a aucun effet sur les autres bulles spéciales.

Bulle de métal: cette lourde bulle de métal détruit toutes les bulles qu'elle touche en remontant.

Bulle Jama: vous ne pouvez pas la faire éclater! Vous devez la faire tomber en faisant éclater les bulles avoisinantes.

Bloc Jama: ce bloc ne disparaît jamais! Vous ne pouvez pas le faire tomber car les bulles s'y collent!



ENTRER VOTRE NOM

Lorsque votre score fait partie des meilleurs en mode Puzzle Game (Partie Puzzle) ou Player Vs Computer (Joueur contre l'ordinateur), vous pouvez entrer jusqu'à trois lettres. Appuyez sur le bouton-D vers la GAUCHE/DROITE pour sélectionner la

lettre désirée et validez-la en appuyant sur le bouton A.

JOUEUR CONTRE ORDINATEUR

Lorsque vous choisissez cette option sur l'écran Mode Select, vous passerez à l'écran Level Select (Sélection de niveau).

(Si le chrono atteint 0, le niveau sera celui de l'endroit où se trouve le curseur à ce moment là.)

- Practice (Entraînement): une partie d'entraînement est composée de trois manches, et affiche les viseurs activés.

- Normal et Hard (Difficile): ces niveaux comportent 12 écrans au total.

Règles pour One Player Vs. Computer (Un joueur contre l'ordinateur)

C'est une question de vie ou de mort. Lorsque vous triomphez d'un adversaire contrôlé par l'ordinateur, l'adversaire suivant apparaît. Si vous êtes vaincu, la partie est terminée. Si vous parvenez à faire éclater un maximum de bulles au même moment, elles seront transférées dans le camp adverse!



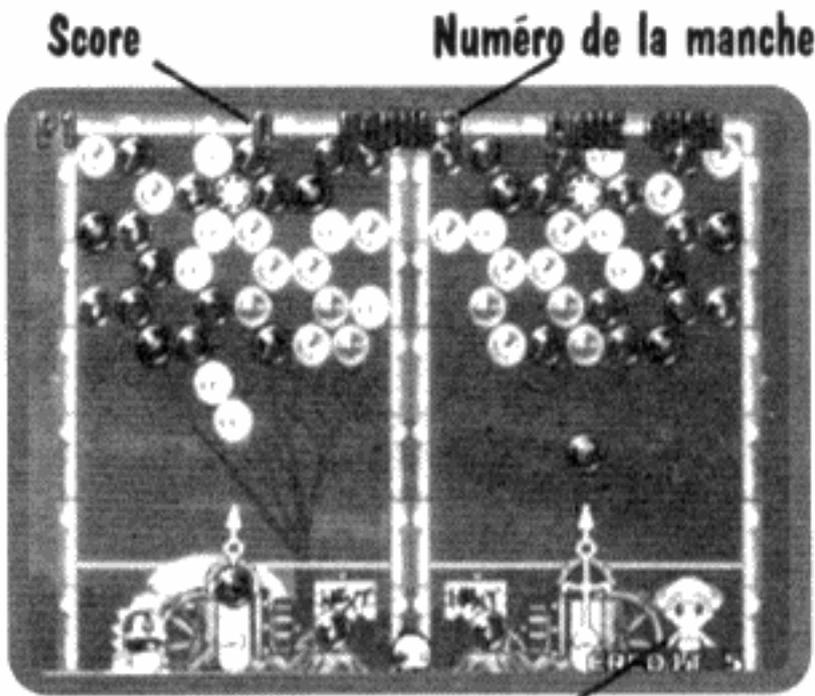
JOUER A DEUX

Un second joueur peut se joindre à la partie à 1 joueur en cours, en appuyant sur le bouton START de la manette qui n'est pas utilisée. Le joueur qui gagne la partie peut reprendre la partie précédente inachevée.

BULLE SPÉCIALE: Bulle Star

JOUEUR CONTRE JOUEUR

Lorsque vous sélectionnez Player Vs. player, vous passez à l'écran Level Select. Une fois le niveau de jeu choisi, la partie commence. Le joueur qui gagne le nombre de parties prédéterminé sur l'écran OPTIONS,



Personnage de l'adversaire

devient champion. Comme dans Player Vs. Computer, vous pouvez envoyer les bulles dans le camp adverse.

Practice (Entraînement): entraînez-vous contre un adversaire à l'aide du viseur.

Normal: c'est le niveau par défaut, difficile, mais pas trop.

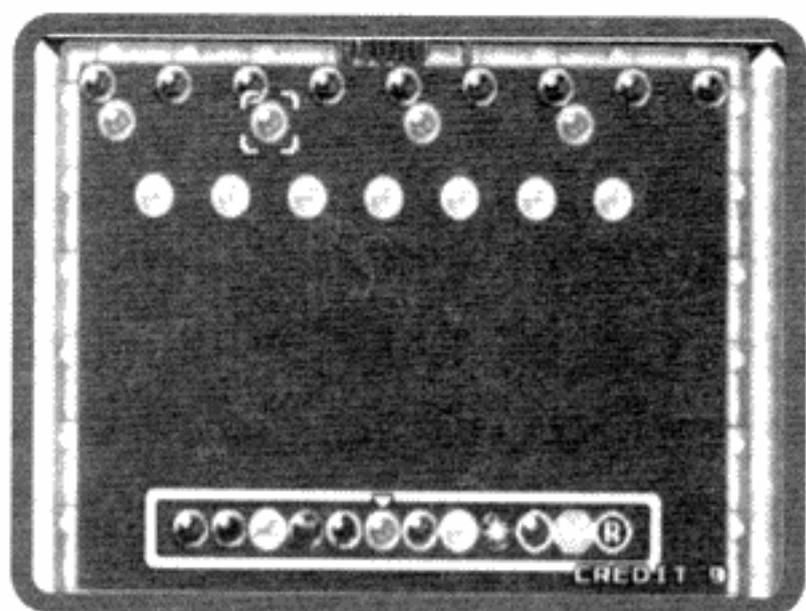
Variety: essayez ce niveau si vous voulez un défi qui décoiffe!

MODE EDIT

Lorsque vous sélectionnez EDIT MODE à partir de l'écran Game Selection, vous passerez à l'écran Edit Menu (Menu Edit). Choisissez Make A Map pour créer une nouvelle carte ou en modifier une ancienne. Pour jouer sur une carte sauvegardée (ou une série de cartes), sélectionnez Play (Jouer).

JOUER SUR L'ÉCRAN QUE VOUS AVEZ CRÉÉ

Les règles de base sont les mêmes que dans Puzzle Game. Il y a six parcours, de A à F, comportant cinq manches chacun. Lorsqu'un parcours est terminé, vous passez à l'écran Course Selection et au parcours suivant. Lorsque vous avez achevé le parcours F, la partie se termine. A moins d'avoir créé les trente écrans au préalable, la partie se termine lorsque tous les parcours personnalisés ont été accomplis.



COMMENT CRÉER UN ÉCRAN PUZZLE:

Placez les bulles où vous voulez pour créer un écran original. Essayez d'écrire des mots avec les bulles ou de faire des dessins psychédéliques... laissez libre cours à votre imagination! Vous pouvez sauvegarder un total de 30 écrans originaux.

1. Choisissez Make A Map et validez la sélection.
2. Déplacez le curseur à l'aide du bouton-D afin de positionner les bulles.
3. Choisissez les types de bulles dans la boîte à outils à l'aide des boutons avant droit et gauche. (La bulle R colorera les bulles au hasard).
4. Appuyez sur le bouton A ou C pour placer les bulles; vous pouvez les effacer avec le bouton B.

*Vous ne pouvez pas tester le jeu si l'écran contient seulement une bulle JAMA et un bloc JAMA, ou sur un écran où aucune bulle ne touche le "plafond". Au cas où un tel écran apparaîtrait en mode Play, la partie s'achève).

OPTIONS DU MODE EDIT:

Lorsque vous appuyez sur le bouton START à partir de l'écran Make A Map, la fenêtre des options Edit apparaît. Pour sélectionner ou désélectionner une option, appuyez sur les

BOUTONS A ou C. Permutez les réglages à l'aide du bouton-D. Si vous faites une erreur ou que vous désirez retourner à la fenêtre d'options sans valider la fonction de cette option, appuyez sur le **BOUTON B**.

SÉLECTION DE MANCHE: cette option vous permet de sélectionner la manche à créer.

COULEUR AU HASARD: la couleur des bulles sera déterminée au hasard. Vous pouvez choisir la couleur d'une bulle affichée à l'aide du bouton ON/OFF. (vous ne pouvez pas choisir OFF pour toutes les couleurs).

TAILLE DU CHAMP: lorsque vous sélectionnez cette option et que vous la validez, appuyez sur le bouton A ou C pour permuter entre Wide (large) et Narrow (étroit).

EFFACER CARTE: cette option va effacer toutes les bulles placées sur l'écran.

COPIER DONNÉES: utilisez cette option pour copier les données de la carte d'une manche à l'autre.

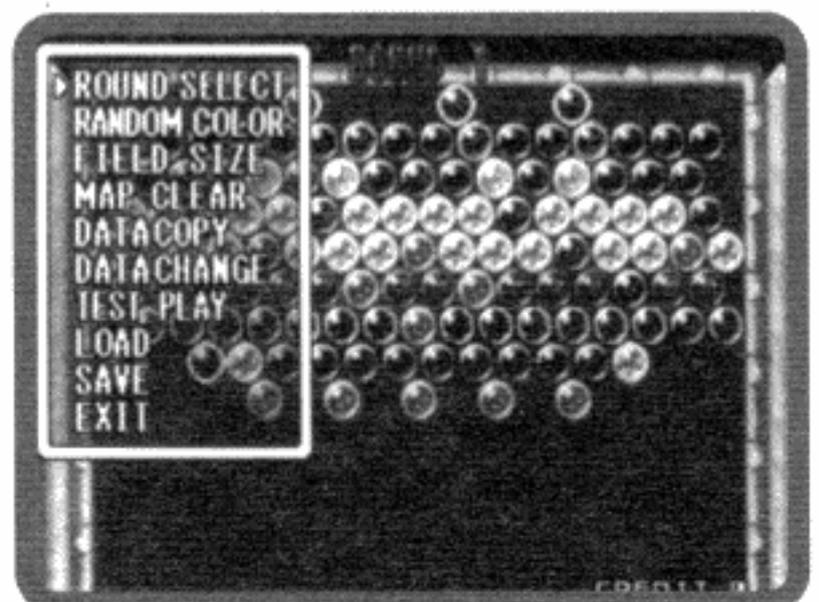
ECHANGE DE DONNÉES: échangez les données de la carte avec les données éditées de la manche désignée.

TESTER: vous pouvez tester une manche (celle qui est actuellement affichée) lorsque vous l'éditez. Si vous effacez cette manche ou que vous la perdez, vous retournerez à l'écran Edit. Pour retourner à l'écran Edit lorsque vous êtes en train de tester, appuyez sur le **BOUTON X**.

CHARGER: cette option vous permet de charger les données éditées (pour les 30 écrans).

SAUVEGARDER: pour sauvegarder les données (des 30 écrans) qui ont été éditées.

SORTIR: cette option vous ramène à l'écran Menu.



GARANTIE LIMITÉE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au revendeur SEGA accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit du logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Comptez un délai de 28 jours pour recevoir votre logiciel.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du logiciel Acclaim résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIÈRE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim (infos, trucs, astuces, support technique), vous pouvez consulter :

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

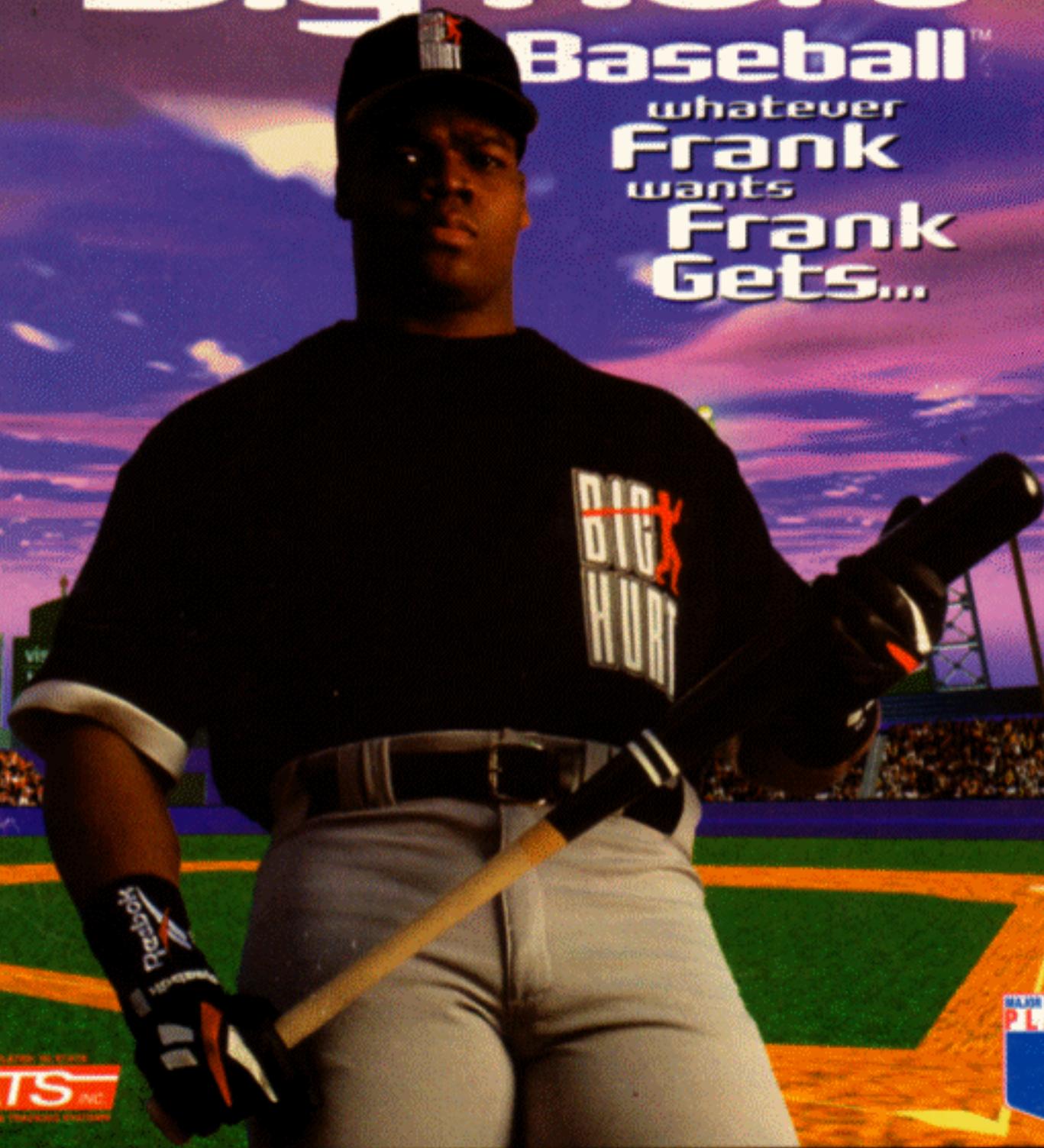
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1996 Acclaim Entertainment.
Tous droits réservés.



LOOK FOR

Frank Thomas Big Hurt Baseball™

whatever
Frank
wants
Frank
Gets...



STATS INC.
SPORTS TEAM ANALYSIS & TRAINING SYSTEM



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England. Acclaim Entertainment, GmbH, Fürstenfelder Strasse 9/4, D-80331 München, Deutschland. DISTRIBUË PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France. DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España. DISTRIBUTED BY: ROADSHOW ENTERTAINMENT, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia. DISTRIBUTED BY: Scanbox Danmark A/S, Hirsemarken 3, 3520 Farum, Denmark, Tel: 45 44996200. DISTRIBUTED BY: Halifax S.R.L. Via G Labus 15 / 3, 20147 Milan, Italy



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

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.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos: 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.

■ 82066

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.