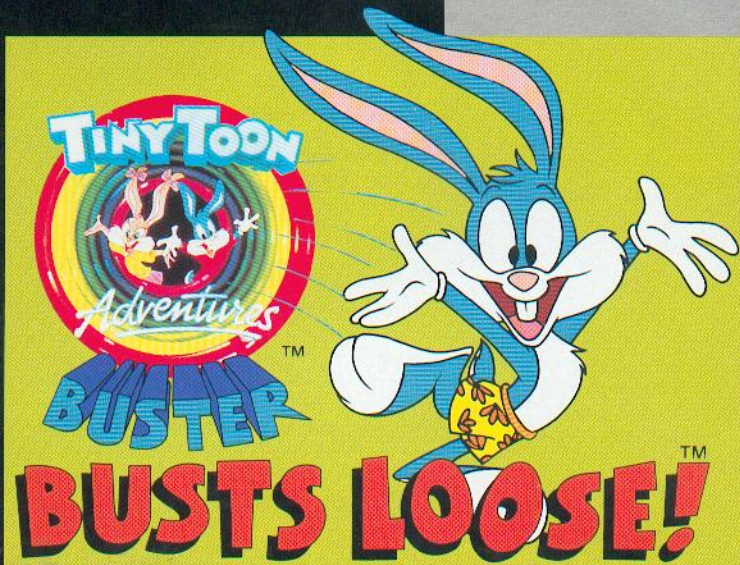


KONAMI®

SNSP-TA-FAH



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

KONAMI®



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
THE NINTENDO® PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED
AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN

Félicitations !

Vous tenez entre vos petites mains un nouveau jeu d'aventures tout à fait extraordinaire : Tiny Toon Adventures™ pour la Super NES™. D'un point de vue purement technique, tout est cool : vous avez entre les mains le mode d'emploi qui accompagne un jeu que vous allez adorer ! Il est vrai que, d'un point de vue pratique, vous n'avez peut-être pas ce livret dans vos petites mains potelées, mais qu'il est à côté de votre console et que vous êtes super occupé à manger un grand cornet de glace débordant de crème chantilly... mais ne chipotons pas... Ce qui est important, c'est que le jeu existe et que vous devez en connaître les règles... Si vous lisez attentivement ce mode d'emploi avant de commencer à jouer, vous allez tirer de ce jeu le maximum de plaisir. Mais, par pitié, ne faites pas tomber de crème glacée sur votre Super NES™ !!

Sommaire

INTRODUCTION.....	4
COMMENT JOUER	5
DEBUT DE LA PARTIE.....	6
POUR CONTINUER UNE PARTIE	7
DEPLACEMENT DE BUSTER.....	8
LA MANETTE (REGLAGES PAR DEFAUT)	9
ECRAN DE JEU	10
ELEMENTS	11
COMMENT JOUER AU FOOTBALL AMERICAIN	12
Règles du football américain	12
Sélection d'une partie.....	12
ECRAN DE FOOTBALL.....	14
PARTIES BONUS	15

Introduction

SALUT ! Bienvenue sur Tiny Toon Adventures™, version Super NES™. Je suis Buster Bunny et je serai votre hôte durant ces aventures.

Tout d'abord, nous irons à ACME Looniversity où nous suivons des cours, mes amis et moi. C'est un très bon endroit pour s'instruire, les meilleurs profs du coin y enseignent.

Nous irons également dans une ville de l'ancien Ouest.

Je serai le shérif Buster Bunny, celui qui fait respecter la loi, et j'aurai de quoi faire ... pour empêcher Montana Max de dévaster la ville.

Nous avons également prévu une petite pause pour le pique-nique. J'espère qu'il ne pleuvra pas, mais si cela arrive, je suis sûr que nous trouverons un abri.

Nous ferons ensuite un tour sur le stade d'Acme Acres. Je serai un grand athlète, et vous montrerai de quoi je suis capable au football.

Ensuite, ce sera la cinquième étape, nous nous embarquerons pour une chasse effrénée, à la recherche du trésor caché de Calamity Coyote. Une occasion de prendre un peu l'air.

Enfin, nous découvrirons que la Princesse Babs Bunny (aucun lien de parenté) du Royaume d'Acme a été kidnappée par l'Armée Impériale de la Voie Lactée... Ne vous tracassez pas, nous la tirerons d'embarras... Faites place au preux Chevalier Buster Bunny !

Comment jouer

Ce jeu est pour un seul petit lapin.

Vous dirigez Buster Bunny sur six niveaux de folie pure. Après chaque étape réussie, vous pouvez aborder une partie intermédiaire vraiment cool !

Lorsque Buster est touché, il perd l'un de ses cœurs de vie.

Lorsque tous les coeurs ont disparu, où s'ils tombent là où il n'y a pas de plancher, vous perdez un Buster Bunny. Vous commencez la partie avec trois Busters (selon le niveau sélectionné, voir les explications que vous trouverez plus loin dans ce mode d'emploi) et vous pouvez gagner des bonus de **1 UP** qui vous attribuent des Busters supplémentaires.



Début de la partie

Assurez-vous que la Super NES™ est éteinte et introduisez la cartouche de jeu dans la console. Mettez sous tension. L'écran des génériques apparaît, suivi de l'introduction.

Lorsque vous êtes prêt à commencer la partie, appuyez sur le Bouton START. Cela vous fait passer sur l'écran de sélection (écran SELECT). Utilisez le Bouton SELECT (ou appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas) pour sélectionner le mode de jeu, puis appuyez sur le Bouton START. Voici les différents choix que vous pouvez faire :

1. **Game Start** - pour commencer une nouvelle partie à l'étape UN.
2. **Password** - pour passer sur l'écran Mot de Passe.
 - Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour déplacer le curseur sur la position désirée.
 - Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner une lettre.
 - Appuyez sur le Bouton START pour valider votre choix.
3. **Option** - pour modifier les réglages.
 - Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner une catégorie.
 - Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour effectuer une modification.

Level (Niveau) - pour déterminer la difficulté du jeu.

Voici un guide des réglages :

	Nombre de Busters	Nombre de Coeurs au départ	Maximum de Coeurs disponibles	Nombre de "Continues"
Niveau :				
Children (Enfants)	3	3	5	Sans limite
Normal	3	3	5	5
Challenge (Compétition)	3	1	3	3

Control (Contrôle) - pour modifier la fonction des différents boutons de la manette de jeu.

Sound Test (Effets sonores) - pour entendre les différents bruitages utilisés dans le jeu, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite et sur le Bouton B.

Sound Mode (Mode son) - la Super NES est toujours en stéréo. Si le poste de télévision que vous utilisez est mono, vous n'entendez qu'un seul des deux canaux. La musique est alors altérée. Pour remédier à cette situation, modifiez le réglage SOUND et passez-le de *Stéréo* à *Mono*. Les deux canaux arrivent alors sur le même haut-parleur.

Exit (Sortir) - Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran Titre.

Pour continuer une partie

- Lorsque vous avez perdu la partie, vous pouvez sélectionner CONTINUE ou END (fin).
- En mode Children vous pouvez sélectionner END pour avoir un mot de passe. A utiliser ici pour commencer à jouer au début de l'étape où vous vous trouviez lorsque vous avez reçu le mot de passe.
- Sélectionnez CONTINUE pour recommencer depuis le début de la même étape.

Pour sélectionner une commande ou une option dans un menu, utilisez la manette multidirectionnelle pour obtenir l'option désirée, puis appuyez sur le Bouton START pour valider votre choix.

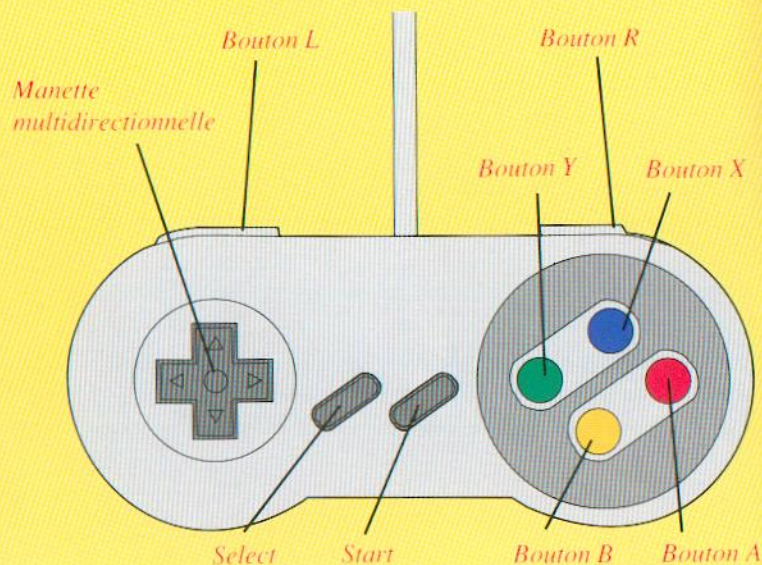
Buster détail

Buster peut filer à toute allure autour de l'écran. Il peut également grimper aux murs lorsqu'il court comme un bolide.

Une barre à l'écran vous indique la capacité de Buster à détalier. La longueur de son élan est déterminée par la barre. Si vous détaliez lorsque la barre est au maximum, votre élan sera vraiment gigantesque !

Si vous tombez près d'un mur, vous pouvez utiliser l'élan pour y grimper. Essayez d'utiliser cette possibilité à divers moments pour trouver des éléments à des places inhabituelles (voir page 11 pour les objets).

Buster peut attaquer objets et ennemis en donnant un coup de pied en avant, en effectuant une glissade à toute vitesse ou en donnant un coup de pied en détalant.



La Manette (Réglages par défaut)

Vous pouvez modifier les fonctions des boutons de la manette de jeu en choisissant **OPTION** sur le premier écran (voir page 6).

Manette multidirectionnelle ... pour contrôler les mouvements dans toutes les directions (à gauche, à droite, en haut et en bas).

START ... pour interrompre la partie ; pour sauter du texte lors de l'introduction.

SELECT ... non utilisé durant la partie.

Bouton A ... non utilisé durant la partie.

Bouton X ... pour donner des coups de pied en avant.

Bouton B ... pour sauter.

Bouton Y ... pour donner des coups de pied en avant.

Bouton R/L ... pour détalier.

Tout en détalant à toute vitesse :

Maintenez la manette multidirectionnelle vers le bas ... pour glisser.

Boutons B + X ou Y ... pour donner des coups de pied en sautant.

Tout en sautant :

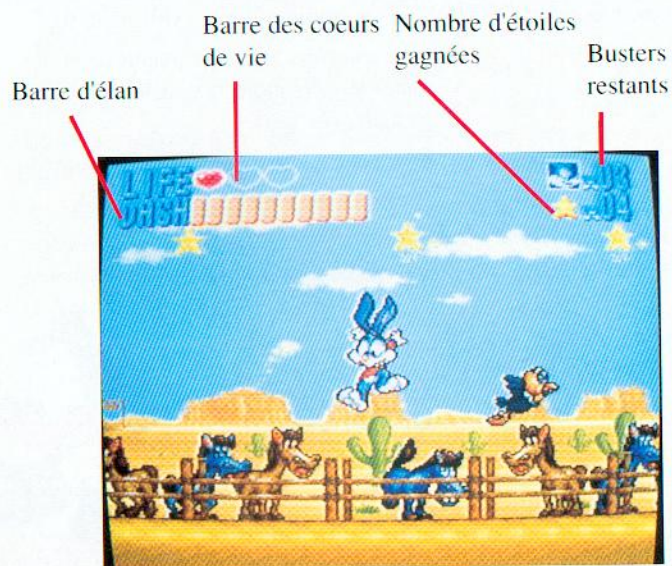
Appuyez sur Y ou X pour donner un coup de pied en avant tout en sautant. En sautant d'abord, vous pouvez obtenir une gamme plus importante de coups de pied en avant.

Maintenez la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite ... pour sauter en avant, plus loin.

Maintenez la manette multidirectionnelle vers le bas ... pour descendre sur le plancher en sautant.



L'écran de jeu



Une collection complète d'éléments intéressants

Vous pouvez gagner des quantités d'éléments intéressants lorsque vous maraudez dans les différentes étapes. Jetons un coup d'oeil sur certains d'entre eux :

- Etoile - une étoile apparaît lorsque vous frappez un ennemi. Lorsque vous avez réuni cent étoiles, vous obtenez un 1 UP (cela vaut un Buster supplémentaire).



- Carotte-trophée :

Argent - restaure un coeur de vie.

Or - restaure tous les coeurs de vie.

Cristal - augmente d'un le maximum de coeurs de vie.



- Trophée de Gogo Dodo :

Argent - la barre d'élan se remplit.

Or - vous devenez invincible pendant un certain temps.

Cristal - les ennemis à l'écran se transforment en étoiles.



- Poupée de Buster Bunny - vous donne un 1 UP.



Comment jouer au football américain (niveau 4)

La partie commence avec le coup d'envoi de l'adversaire. Attrapez le ballon et dirigez-le vers la zone de but tout en échappant aux adversaires. Si vous y parvenez, vous marquez un but et terminez la partie !

Règles du football américain

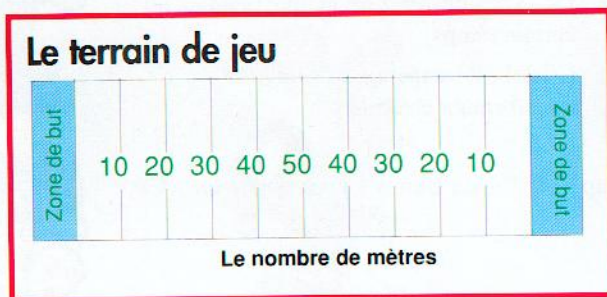
Vous commencez avec quatre essais ou **mises en jeu**. Si vous déplacez le ballon de 10 yards (mètres) au moins sur le terrain pendant les quatre essais, vous gagnez une **première mise en jeu**.

- Le fait de gagner une première mise en jeu vous donne droit à quatre autres essais.

Pour chaque mise en jeu, lorsque le joueur qui a le ballon subit un tacle de son adversaire, le ballon s'arrête à ce point. La mise en jeu suivante commence à partir de cette position.

Sélection d'une partie

Au début de chaque partie, vous sélectionnez soit un jeu de course, soit un jeu de passe. Chaque jeu commence avec Hamton "passant" le ballon à Plucky, le quart arrière.



Jeux de course

Après avoir reçu le ballon de Plucky, vous devez vous déplacer en avant et échapper à vos adversaires en sautant ou en glissant. Si vous êtes touché par la défense, la partie se termine là. Si vous glissez trop loin, la partie se termine, aussi faites attention !

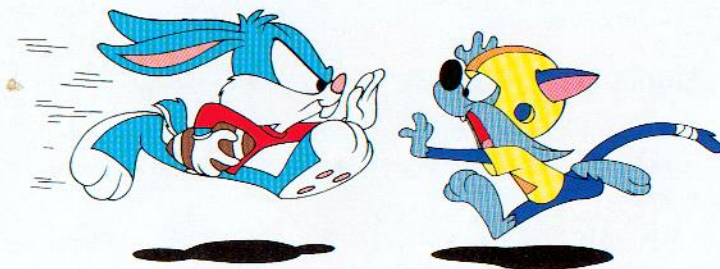
Jeux de passe

Attrapez le ballon que Plucky vous lance. La passe vole à environ sept mètres en avant, vous donnant la possibilité de gagner une première mise en jeu.

Si un adversaire fait tomber le ballon en le frappant, ou si vous ratez le ballon, la passe est *incomplète* et vous devez commencer la prochaine mise en jeu à partir du même endroit que la précédente.

Vous ne devez pas bousculer vos adversaires avant que le ballon ne soit lancé. Ils vous suivent et tentent d'intercepter la passe, aussi devez-vous essayer de les tromper et d'attraper le ballon.

Si vous manquez la passe, le reste de la partie se poursuit comme un jeu de course et vous devez avancer tout en échappant aux joueurs de l'équipe adverse.



L'écran de football

Position du ballon Nombre de mises en jeu Nombre de mètres à parcourir pour une première mise en jeu Position du ballon sur le terrain Chrono



Radar pour détecter l'emplacement du ballon lors d'une passe

Position où va atterrir le ballon

Joueur

Limite de temps

Un temps limite est indiqué par le chrono. Si vous n'avez pas réussi à marquer de but, la partie se termine à la fin du temps indiqué.

- Vous avez droit à 15 minutes au niveau *Children*, 7 minutes au niveau *Normal* et 4 minutes au niveau *Challenge*.
- Le chrono s'arrête après une passe incomplète et repart de nouveau au début du jeu suivant.

Les parties de bonus commencent !

Lorsque vous avez terminé une étape, vous pouvez jouer une partie bonus. Vous pouvez y gagner plus de Busters. Il y a cinq types de parties bonus. Un tour de roue décide de celle que vous allez jouer.

- Lorsque la roue commence à tourner, appuyez sur le Bouton B pour l'arrêter.

Le poids mystère

Cette partie se joue contre l'ordinateur, et son dispositif ACME'S WEIGHT-A-TRONIC 5000. Vous devez comparer le poids des différents personnages. Il y a cinq manches et vous gagnez un 1 UP pour chaque manche gagnée. Le personnage le plus lourd est le vainqueur.

- Sélectionnez vos personnages pour chaque manche en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite.
- Appuyez sur le Bouton B pour sélectionner un personnage.
- Appuyez sur le Bouton Y pour annuler votre choix.
- Après avoir choisi tous vos personnages, le WEIGHT-A-TRONIC 5000 fait ses propres sélections, puis le jugement commence.



Hamton l'affamé

Hamton marche le long de la ligne bleue. En dirigeant le panneau, vous pouvez le conduire vers autant de pommes qu'il peut manger. Vous recevez également un 1 UP pour chaque pomme qu'il obtient. Si vous ramassez toutes les pommes dans le temps imparti, la partie est terminée.

- Manette multidirectionnelle : pour contrôler le déplacement du panneau.
- Boutons A, B, X ou Y : pour accélérer.
- Si Hamton tombe où il n'y a ni passage ni panneau, la partie est perdue ; attention !



Le championnat de squash de Furrball

Dirigez Furrball et entraînez-vous au squash. Chaque fois que vous frappez la balle sur le mur, la barre sur la droite grimpe d'une unité. Lorsqu'elle est pleine, vous obtenez un 1 UP.

- Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour déplacer Furrball dans cette direction.
- Bouton B : pour frapper la balle.
- Même si vous loupez la balle, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à la fin.
- Si vous faites une erreur, la barre recommence au début. Vous devez réussir 15 coups à la suite.
- Essayez de frapper les autres personnages pour recevoir des bonus spéciaux.



Le loto de Plucky Duck

Dans ce jeu de loto, vous devez aligner cinq personnages de Tiny Toon Adventures, verticalement, horizontalement ou en diagonale pour gagner un 1 UP.

- Vous avez six coups.
- Appuyez sur A, B, X ou Y pour lancer la bille.
- Si vous alignez tous les personnages, vous obtenez un 12 UP !!!



Trouvez vos amis !

Dirigez Babs lorsqu'elle court et libère ses amis détenus prisonniers par Elmyra. Faites attention à Dizzy Devil et à Arnold le Pit Bull.

- Manette multidirectionnelle : pour changer de direction.
- Libérez tous vos amis dans le temps imparti.

