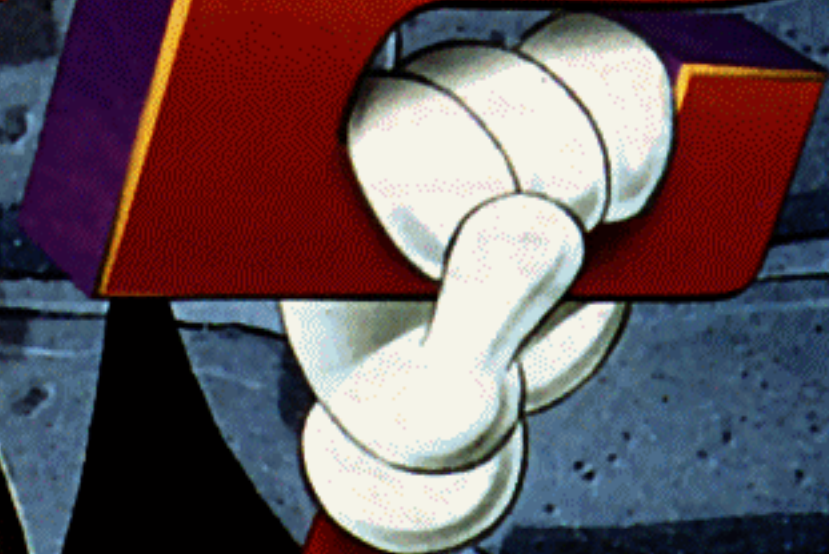


SNSP-AE2P-FAH

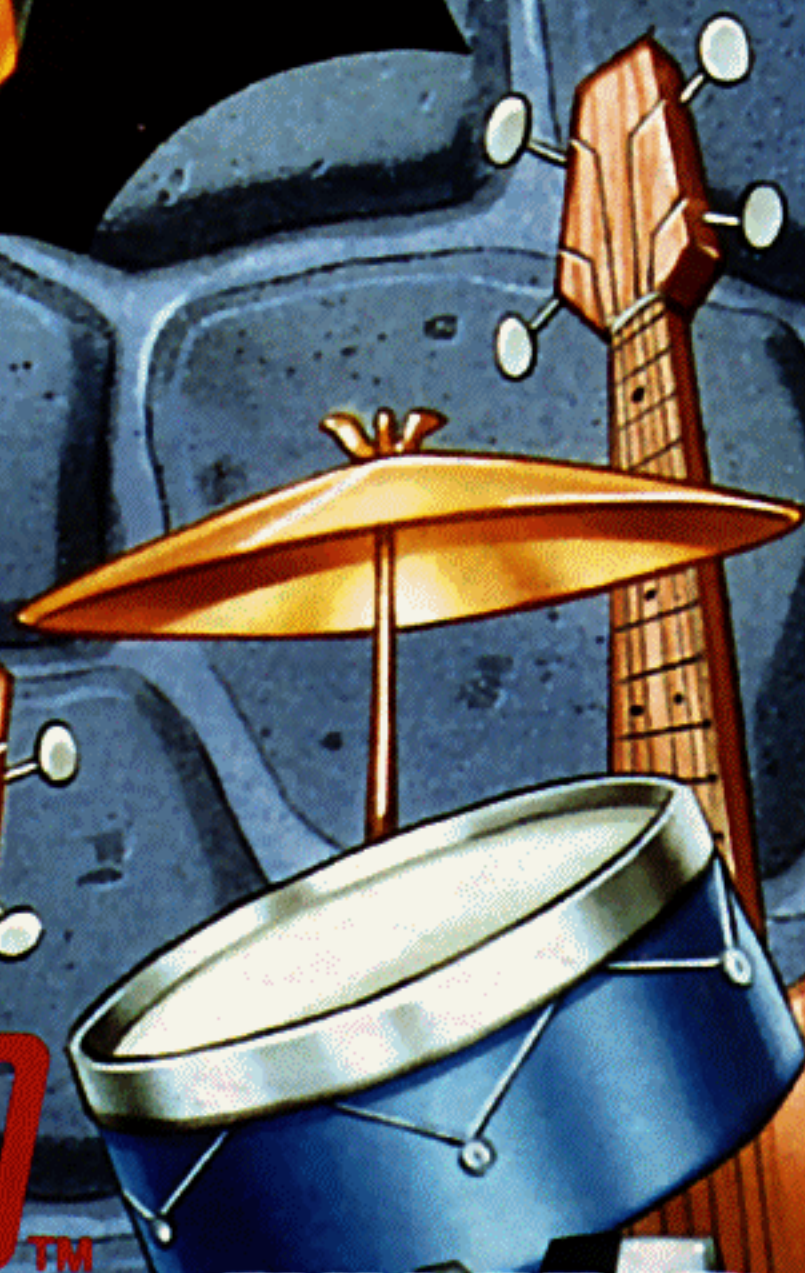
AERO ACRO-BAT™

THE

TM



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUNSOFT

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.



Pour tirer la meilleure partie de votre jeu, lisez ce manuel avec attention avant de jouer.



LICENSED BY

Nintendo®

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

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. RECHERCHER 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.

merci



...d'avoir acheté le jeu **Sunsoft Aero the Acrobat™2**. Nous vous conseillons de lire ce manuel avec attention avant de commencer à jouer. En effet, vous comprendrez mieux le jeu et vous vous amuserez encore plus. Faites attention à ne pas égarer le manuel.

L'objectif	2
Comment commencer	3
Les contrôles	4
Techniques et mouvements	5
L'écran	7
Les Pick-ups (Objets à ramasser)	8
Remarques	10
Garantie limitée	12

l'objectif

Aero doit explorer sept mondes qui ont chacun un objectif différent mais dont le but ultime est le même - empêcher Edgar Ektor de mettre en œuvre le "plan B".

Chaque jeu commence avec trois vies et a deux continues. Tout en se battant, Aero doit ramasser des îcones pour remplir ses réserves d'étoiles, recharger son niveau d'énergie et marquer des points. Le maximum de points d'énergie qu'Aero peut gagner est 5. Les enseignes de coiffeur servent de point de redémarrage; si Aero perd une vie, le jeu recommencera à la dernière enseigne activée.

Des pièces de la chance sont dissimulées dans les niveaux et on ne peut y accéder que par des portes spécifiques! Lorsqu'Aero se trouve devant une porte, il est emmené dans une pièce où il doit effectuer une tâche pour obtenir une vie supplémentaire. Il y a aussi des niveaux bonus dans lesquels Aero peut aller s'il trouve le pick-up spécial dans chaque monde. Quand Aero est dans un niveau bonus, il peut obtenir des vies supplémentaires et utiliser de nouveaux équipements.

Si vous finissez un monde, vous obtenez un mot de passe. La prochaine fois que vous jouerez, vous pourrez taper le mot de passe sur l'écran Options et vous commencerez à jouer au premier niveau de ce monde.



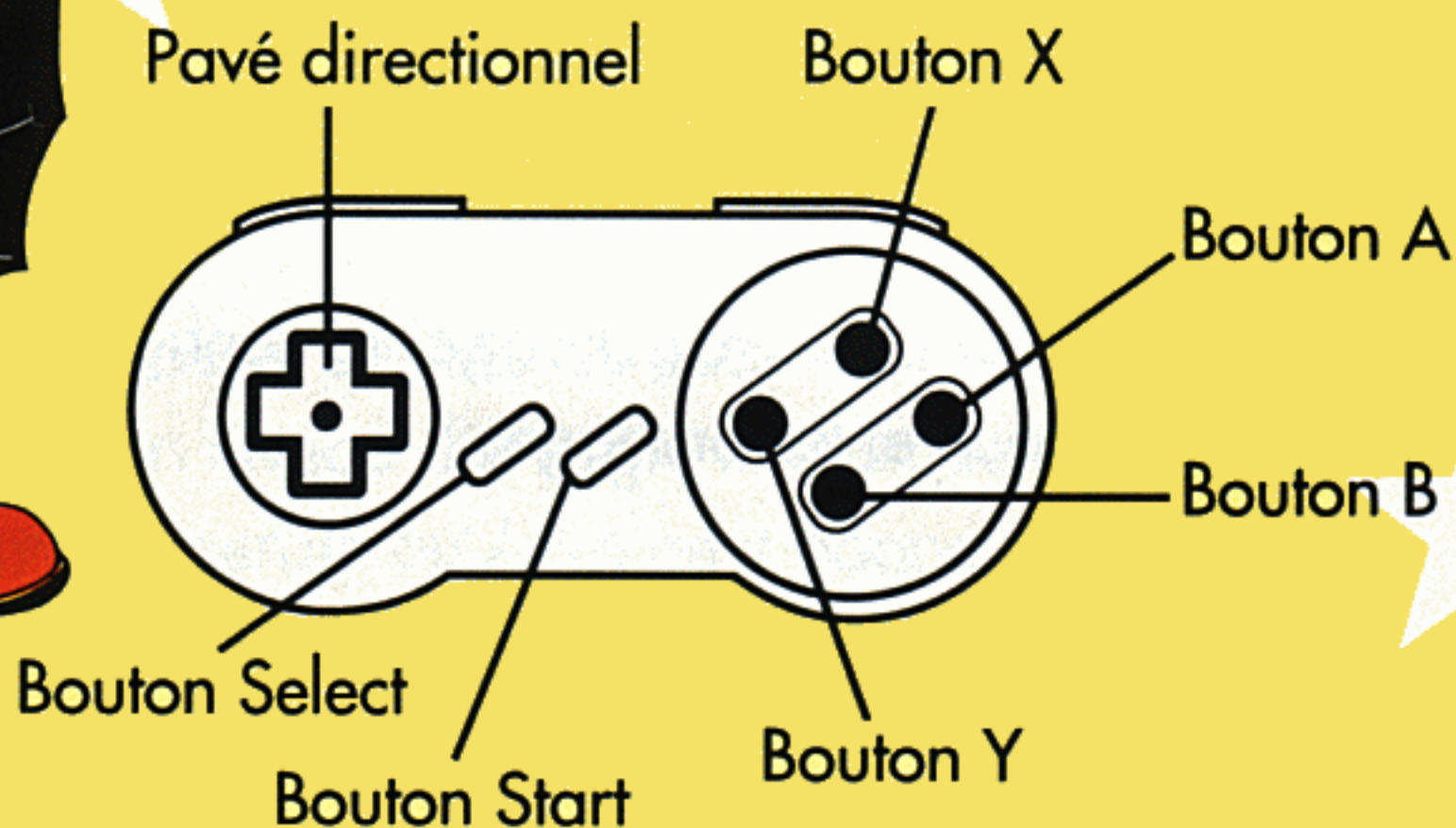
comment commencer

Insérez la cartouche **Sunsoft Aero the Acro-Bat™ 2** puis allumez votre console (ON). Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton Start ou allez à l'écran des options.

Avec cet écran, vous pouvez changer la configuration du contrôleur et tester la musique et les bruitages.



les contrôles



Control pad gauche/droite - Courir/pousser vers la gauche/droite au sol, aller vers la gauche/droite dans les airs

Control pad vers le bas - Se protéger ou descendre

Control pad vers le haut - Grimper

Bouton Y - Lancer des étoiles

Bouton X - Glisser; maintenir X enfoncé et utilisez le control pad pour observer

Bouton B - Sauter; vriller dans les airs

Bouton A - Glisser pour descendre rapidement d'une échelle

Bouton B puis Bouton A - Se mettre en vrille

Bouton supérieur droit - Se mettre en vrille; descendre rapidement d'une échelle

Bouton supérieur gauche - Aucune fonction

Start - Commencer/pauser le jeu.

techniques et mouvements



Lancer les étoiles - Aero doit ramasser des étoiles s'il veut en lancer.

Se protéger - Aero replie son aile sur lui-même afin de se protéger des boules de neige et des objets qui explosent.



Vriller - Aero utilise cette technique pour éliminer ses ennemis. Une fois qu' Aero est en l'air, il peut vriller dans beaucoup de directions. Pour vriller, Aero doit d'abord sauter en appuyant sur le bouton B. Une fois en l'air, appuyez sur la direction dans laquelle vous voulez vriller et

appuyez de nouveau sur le bouton B.





Se mettre en vrille - Ce mouvement nouveau est similaire à la vrille; la différence est qu'Aero vrille verticalement en se dirigeant vers le sol. Pour mettre Aero en vrille, appuyez sur le bouton B puis sur le bouton A ou alors appuyez sur le bouton supérieur droit. Ce mouvement

peut être utilisé pour attaquer les ennemis si Aero a déjà sauté et vrillé. Il peut aussi être utilisé pour trouver des séparations de plancher secrètes qui peuvent être défoncées.

Glisser - Ce mouvement permet de se glisser sous des espaces étroits. Pour cela, vous devez courir pour prendre de l'élan puis appuyez sur le bouton X ou sur le bouton supérieur droit.



Observer - Aero utilise cette fonction pour éviter que ses ennemis ne s'approchent de lui sans qu'il le sache. Pour voir ce qui se passe hors champ, maintenez le bouton X enfoncé et utilisez le control pad.



l'écran



- 1 Étoiles
- 2 Score du joueur
- 3 Icône spéciale
- 4 Nombre de vies
- 5 Énergie



pick-ups



Remplir les réserves d'étoiles



**Vriller dans ces boîtes
pour obtenir des icônes
d'énergie**

“A” “E” “R” “O”

**Qualification pour
l'EKTOR'S DEAL**

Gain d'énergie



Gain de points



**Qualification pour le
niveau bonus**



**Donne une ville
doublée pour une
durée limitée**



1-UP Aero (vie supplémentaire)

Permet à Aero de voler



**Donne une ville quadruplée
pour une durée limitée**



**Donne à Aero le pouvoir de se
transformer en "Fire Aero" pour
une durée limitée**



remarques





remarques



GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur 7.



POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H





SUNSOFT™

SUN CORPORATION
250 ASAHI, KOCHINO-CHO,
KONAN CITY, AICHI, 483, JAPAN.

Developed by



Iguana Entertainment, Inc.

DISTRIBUÉ PAR/DISTRIBUTED BY:



BANDAI S.A. (FRANCE)

IMPORTÉ PAR /IMPORTED BY:



MITSUI & CO. FRANCE S.A.

37 AVENUE PIERRE PREMIER DE SERBIE.
75008 PARIS

Aero the Acro-Bat and the Aero the Acro-Bat character are trademarks of Sun Corporation of America. TM Sun Corporation of America.

Sunsoft™ is a trademark of Sun Corporation. © 1994 Sun Corporation.
All Rights Reserved.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON