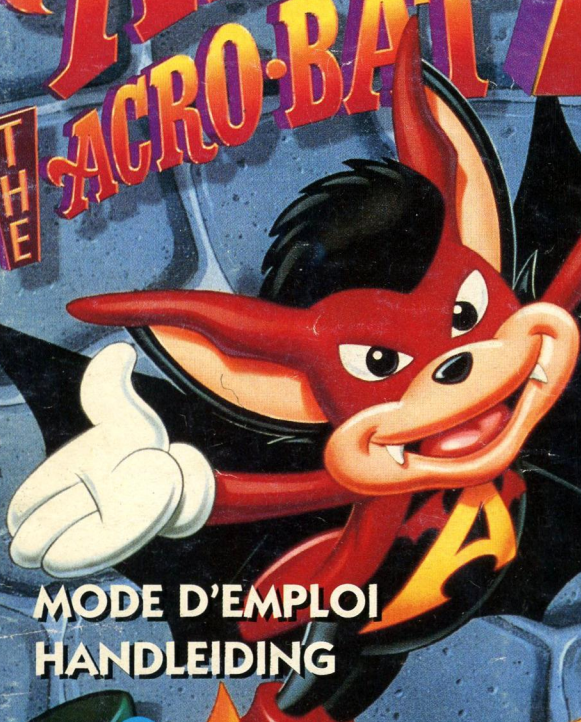


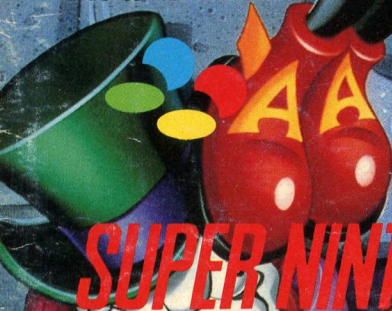
SNSP-AE2P-FAH

AERO ACRO-BAT™

THE



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 SPEL CASSETTE 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 Acro-bat™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.



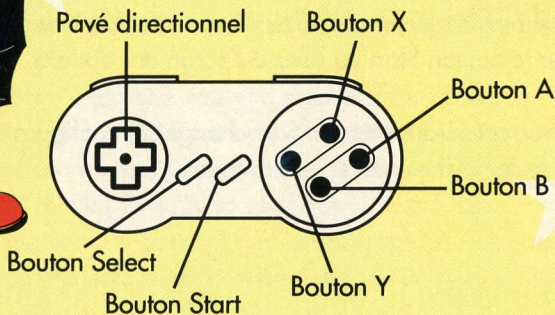
comment commencer

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

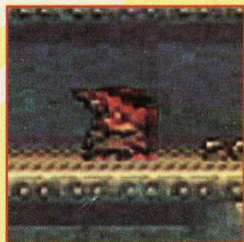
Start - Commencer/pauser le jeu.

techniques et mouvements



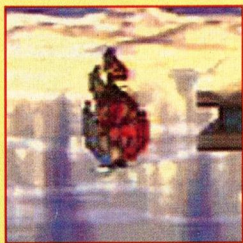
Lancer les étoiles - Aero doit ramasser des étoiles s'il veut en lancer.

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

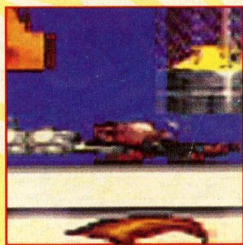
appuyez de nouveau sur le bouton B.



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

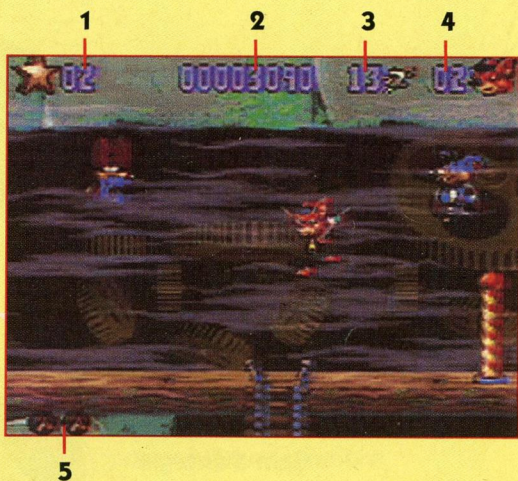
peut être utilisé pour attaquer les ennemis si Aero a déjà sauté et vrillé. Il peut aussi être utilisé pour trouver des séparations de plancher secrètes qui peuvent être défoncées.

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

7

pick-ups



Remplir les réserves d'étoiles

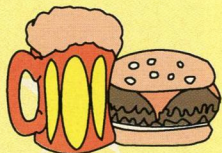


Vriller dans ces boîtes
pour obtenir des îcones
d'énergie

"A" "E" "R" "O"

Qualification pour
l'EKTOR'S DEAL

Gain d'énergie



Gain de points



Qualification pour le
niveau bonus



**Donne une vrille
doublée pour une
durée limitée**



1-UP Aero (vie supplémentaire)

Permet à Aero de voler



**Donne une vrille quadruplée
pour une durée limitée**

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



niveau :

remarques

SNOWBOARD

②

TABASHI - AERO - AERO - ECU
CHAUVE
FOU

③

FORT REDSTAR
ECUREUIL - ECUREUIL - TABASHI - FOU

AERO: (A)

TABASHI: (T)

ECUREUIL: (E)

EKTOR: (EK)

SAVANT FOU: (SF)

CHAUVE SOURIS: (CS)

≡

⑤

CS
T | SF | E |

longue

4

4

4443242

10
✓

00

NIVEAU

remarques

2 : SNOW BOARD

(T) (A) (A) (E)

3 : FORT RED STAR

(E) (E) (T) (S)

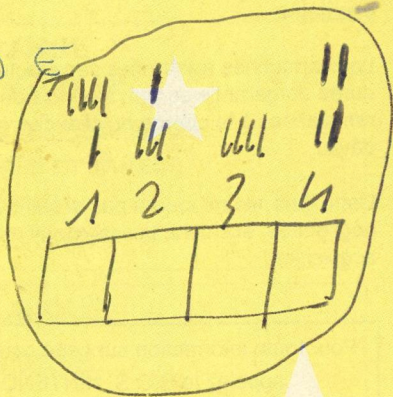
4 DISCO

(A) (S) (E) (I)

FILLE A A E

4 2 3 4

4 4 2 3 2 4 4



~~1 2 3 4~~

~~1 2~~



FRANCE SEULEMENT

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 sur7.



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



90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPEL CASSETTE

BANDAI S.A. («BANDAI») garandeert aan de eerste consumentkoper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos herstellen of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

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

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U van tevoren over de kosten met de BANDAI S.A. Agent Beladis tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 02/478.20.80 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN? BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Game Boy-bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland	03440-32222
In België	02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!



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 retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la 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. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez la HOTLINE NINTENDO au 02 - 478 92 08
du lundi au vendredi de 14h à 18h.



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.





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