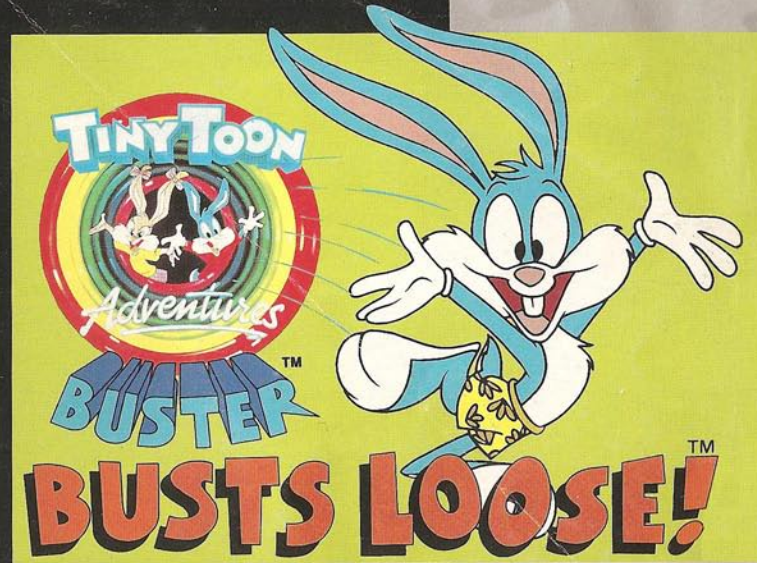


KONAMI®

SNSP-TA-ESP/SESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS., A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
©1993. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
©1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO ERBE Software S.A.
C/Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91)458 16 58 • Fax: 563 46 41



KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

KONAMI®



**ESTE SELLO ES TU
SEGURO DE QUE NINTENDO HA
APROBADO LA CALIDAD DE ESTE
PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE
ESTE SELLO CUANDO COMPRES
VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS
PARA ASEGURARTE UNA
COMPLETA COMPATIBILIDAD
CON TU 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.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR
Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO
ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®

¡Enhorabuena!

Tienes entre tus manitas un estupendo nuevo juego para tu Super NES®: Tiny Toon Adventures™. Bueno, técnicamente entre tus manos lo que tienes es el manual de instrucciones pero, viene con un juego que te va a encantar. O.K. lo acepto: a lo peor tienes el manual abierto sobre la mesa con el juego cerca y lo que realmente tienes entre las manos es un enorme helado de chocolate. Pero ese no es el tema. Lo importante es que tienes el juego en algún sitio y necesitas saber como jugar. Si lees estas instrucciones antes de empezar, le sacarás todo lo que tiene de divertido este juego. ¡Cuidado! No tires helado por encima del Super NES®, por favor.

Indice de Contenidos

INTRODUCCION.....	4
COMO JUGAR.....	5
EMPEZANDO A JUGAR.....	6
CONTINUAR EL JUEGO.....	7
MOVIMIENTOS DE BUSTER.....	8
CONTROLES (POSICION INICIAL).....	9
PANTALLA DE JUEGO.....	10
OBJETOS.....	11
COMO JUGAR AL FOOTBALL.....	12
Reglas del Football.....	12
Elegir Jugadas.....	12
PANTALLA DE FOOTBALL.....	14
NIVELES.....	15
Nivel 1: Grandes Problemas en la Universidad ACME.....	15
Nivel 2: La película de Vaqueros.....	15
Nivel 3: La Mansión Fantasmagórica.....	16
Nivel 4: Football en la Universidad.....	16
Nivel 5: Jolgorios Celestiales de Buster.....	17
Nivel 6: Opera Espacial.....	17
JUEGOS CON BONIFICACION.....	18

Introducción

¡Hola! Bienvenido a Tiny Toon Adventures™ de Super NES™. Soy Buster Bunny y seré tu anfitrión y guía.

Primero iremos a la Universidad de Dibujos Animados ACME, donde estudio con mis amigos. Es un sitio estupendo para estudiar y tenemos los mejores profesores.

Iremos a un pueblo del Viejo Oeste Americano. Seré el Sheriff Buster Bunny, “el largo brazo de la ley” y tendré que hacer todo lo posible para evitar que Montana Max domine al pueblo.

También haremos un picnic para descansar y comer. Espero que haga buen tiempo. De todas formas, si llueve, estoy seguro que encontraremos un refugio.

En el siguiente nivel estaremos en el Estadio de Acme Acres. Y yo, como soy un gran atleta, os haré una demostración de mi impresionante talento como futbolista.

El quinto nivel nos llevará a la caza de los escondidos tesoros de Calamity Coyote. Esto nos dará la oportunidad de tomar un poco el aire.

Finalmente, la Princesa Babs Bunny (que no es pariente mía) del Reino de Acme será secuestrada por la Armada Imperial de Milky Way. Pero no te preocupes, nosotros la rescataremos. ¡Abrid el camino para que pase el Caballero de Honor, Buster Bunny!



Cómo jugar

Este es un juego para 1 sólo conejo.

Tú controlarás a Buster Bunny a través de seis diferentes niveles que te pondrán los pelos de punta. Cuando logres despejar todo el escenario, ganarás una oportunidad de atacar un subjuego super divertido.

Cuando hieran a Buster, este perderá uno de sus corazones de salud. Cuando pierda todos los corazones de salud, o si se cae en algún lugar donde no hay suelo, perderás a un Buster Bunny. Empezarás el juego con 3 Buster (dependiendo del nivel que hayas elegido como explicaremos más adelante en el manual), y podrás ganar 1UP bonus, que te proporcionará extra Busters.



Empezando a jugar

Con la consola Super NES™ apagada, inserta el cartucho de juego. Luego coloca el interruptor de la consola en posición ON. Verás aparecer la pantalla de créditos seguida de la introducción.

Cuando estés preparado para empezar a jugar, pulsa el botón START. Esto te llevará a la pantalla SELECT. Usa el botón SELECT o pulsa arriba/abajo en el Panel de Control, para elegir la modalidad de juego y luego el botón START.

Estas son las modalidades de juego que tienes para elegir:

- 1. Game Start (Empezar el juego):** Empezar un nuevo juego en el Nivel Uno.
- 2. Password (Contraseña):** Ir a la pantalla de Contraseña.
 - Pulsa izquierda/derecha en el Panel de Control para colocar la letra en posición.
 - Pulsa arriba/abajo en el Panel de Control para elegir la letra.
 - Pulsa el botón START para validar tu elección.
- 3. Option (Opción):** Usa la pantalla de Opciones para cambiar de escenario.
 - Pulsa arriba/abajo en el Panel de Control para elegir una categoría.
 - Pulsa izquierda/derecha en el Panel de Control para hacer un cambio.

Nive: Esto determina la dificultad de reto del juego. Esta es una guía de los niveles:

	Número de Busters	Corazones de Vidas Iniciales	Corazones de Vidas Máximos	Número de Continuar
Nivel:				
Niños	3	3	5	Sin Límite
Normal	3	3	5	5
Reto	3	1	3	3

Control: Determina la función de los botones de control como tú quieras.

Sound Test (Test de Sonido): Puedes escuchar los sonidos del juego pulsando izquierda/derecha en el Panel de Control y pulsando el botón B.

Sound Mode (Modalidad de Sonido): El Super NES usa siempre sonido estéreo. Si la Televisión que estás usando es monoaural y usas un cable AV, sólo saldrá parte del sonido y no será muy bueno. Para remediarlo, cambia la modalidad de sonido de *Stereo a Mono*. De esta forma el sonido completo saldrá por un sólo altavoz.

Exit (Salida): Pulsa el botón B para volver a la pantalla de título.

Continuar el juego

- Cuando finalice el juego podrás elegir CONTINUE (CONTINUAR) o END (FIN).
- En la modalidad de Niños puedes elegir END para obtener una contraseña. Usa esa contraseña para volver a empezar el juego en el mismo sitio donde lo dejaste cuando obtuviste la contraseña.
- Elige CONTINUE para volver a empezar al principio del mismo nivel.

En los menús, usa el Panel de Control para elegir opción y pulsa luego el botón START para validar tu elección.

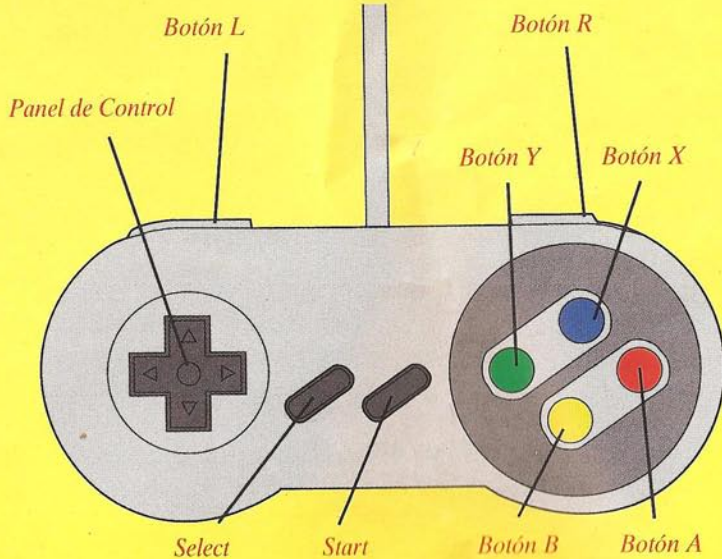
Movimientos de Buster

Buster se puede lanzar a toda velocidad en una Loca Carrera por la pantalla. También puede subir corriendo por los muros cuando está lanzado.

Hay un medidor en la pantalla que te muestra la habilidad de Buster para lanzarse a toda velocidad. La distancia a la que puede precipitarse corriendo Buster la determina el medidor. Si el medidor está lleno y te lanzas a toda velocidad, puedes llegar verdaderamente lejos.

Si estás cayendo al vacío cerca de un muro, puedes utilizar este método para subir por el muro a toda velocidad. Intenta utilizar esto en varias situaciones y encontrarás objetos en los sitios más inesperados (ver objetos en página 11).

Buster puede atacar a las antipáticas criaturas y a los objetos dandoles patadas, deslizándose mientras está lanzado a toda velocidad y dando una Patada Giratoria.



Los controles (Posición inicial)

Cambiar las funciones de los controles en la pantalla Opciones (ver página 6).

Panel de ControlControla la dirección de los movimientos: izquierda, derecha, arriba y abajo.

STARTIntroduce la pausa durante el juego; salta el texto de la Introducción.

SELECTNo se usa durante el juego.

Botón ANo se usa durante el juego.

Botón Xdar patada

Botón Bsaltar

Botón Ydar patada

Botones L/Rlanzarse a toda velocidad



Mientras estás lanzado a toda velocidad:

Mantén pulsado hacia abajo el Panel de Controldeslizarse

Botones B y X ó Ypatada saltando

Mientras saltas:

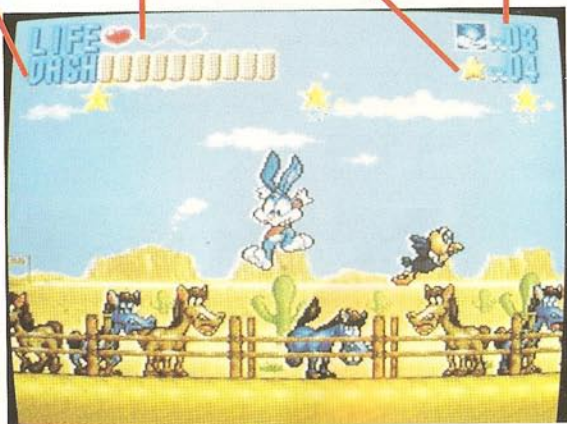
Pulsa el botón X ó Y para lanzar una patada mientras estás saltando. Saltando primero obtendrás un mayor campo de acción para dar la patada.

Presiona el Panel de Control izquierda/derechaTe permite lanzar la patada más lejos

Presiona el Panel de Control abajoPuedes hacer que un suelo descendente salte

Pantalla de juego

Medidor de Carrera Medidor de Corazones Número de estrellas ganadas Busters restantes



Estos son los objetos que todo coleccionista desearía!

Puedes conseguir un montón de estupendos objetos según vayas pasando por los niveles. Aquí puedes ver algunos de ellos:

- Estrella: cuando le das a un enemigo aparece una estrella. Cuando recoges 100 estrellas obtienes 1 UP (tiene el valor de un extra Buster).



- Trofeo Zanahoria :

Plata: restaura un corazón de salud

Oro: restaura todos los corazones de salud

Cristal: incrementa de uno el número máximo de corazones de salud



- Trofeo Gogo Dodo:

Plata: el medidor de lanzamiento se rellena

Oro: te vuelves invencible durante un tiempo limitado

Cristal: los enemigos en la pantalla se convierten en estrellas



- Muñeco Buster Bunny - te da 1UP



Cómo jugar al football (Nivel 4)

El partido empieza con el saque del equipo rival. Atrapa el balón y sal disparado hacia la zona opuesta esquivando a los jugadores rivales. Si llegas al final de la zona (end zone) habrás conseguido un "touchdown" y hecho la jugada.

Reglas del Juego

Empiezas con cuatro intentos. Si avanzas en el campo 10 yardas o más con el balón durante los cuatro intentos que tienes conseguirás un "down".

- Ganar un "down" te proporciona cuatro intentos más.

Durante un "down", si el jugador con el balón es placado por un rival, el balón se para en el sitio. El "down" siguiente empieza en esta posición.

Elegir una jugada

Al principio de cada jugada eliges una de avanzar yardas (running play) o una jugada de pase (passing play). Cada jugada empieza con Hamton lanzando el balón a Plucky que es el "quarterback".



Jugadas de Avanzar Yardas (Running Plays)

Después de recibir el balón de Plucky, tienes que avanzar y esquivar a los jugadores rivales saltando o deslizandote. Si un jugador te golpea, la jugada finalizará. Si te deslizas demasiado lejos también finalizará la jugada con que ¡ten cuidado!

Jugadas de Pase (Passing Plays)

Atrapa el balón que te pasa Plucky. El pase será de unas 7 yardas hacia adelante, dandote la oportunidad de ganar un "down" en una jugada.

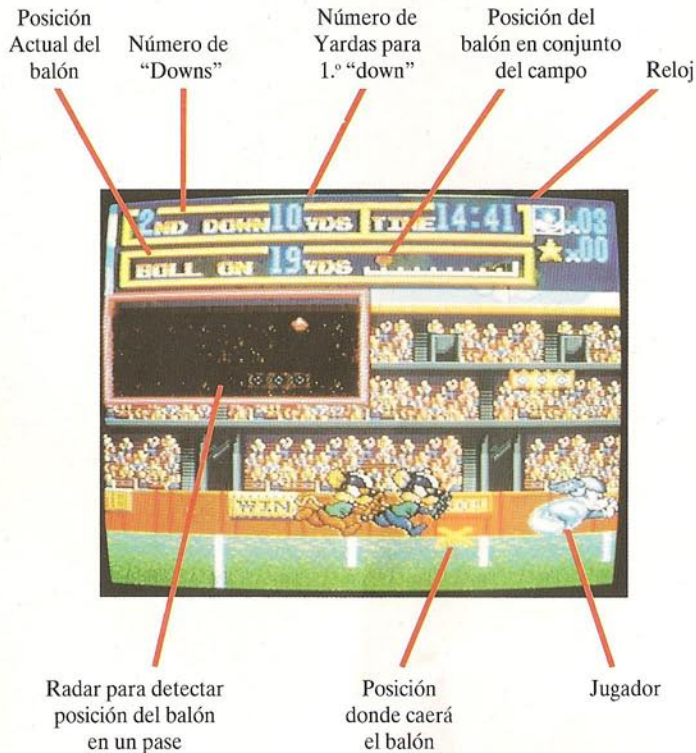
Si un rival intercepta el balón o si no logras atrapar el balón, entonces el pase será *incompleto* y tendrás que empezar el siguiente "down" en el mismo lugar que el anterior.

Antes de lanzar el balón puedes empujar a los jugadores rivales. Estos te seguirán e intentarán interceptar el pase, por lo que deberás despistarlos para atrapar el balón.

Si coges el pase, el resto de la jugada será como una jugada de avance: tendrás que avanzar yardas mientras esquivas a los jugadores del equipo rival.



La pantalla de Football



Limitación de Tiempo

Hay un tiempo límite que te marca el reloj. Si no haces un "touchdown" en ese tiempo finalizará el juego.

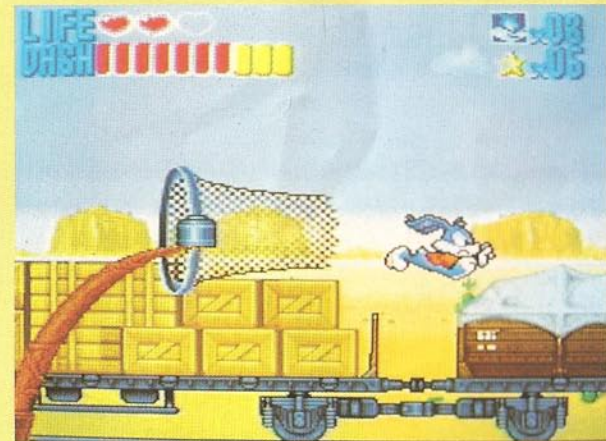
- Tendrás 15 minutos en el nivel *Niños*, 7 minutos en el nivel *Normal* y 4 minutos en el nivel *Reto*.
- El reloj se parará cuando un pase sea incompleto y volverá a ponerse en marcha al principio de la siguiente jugada.

Organiza los niveles para mayor diversión

Nivel 1: Grandes Problemas en la Universidad ACME



Nivel 2: La Película de Vaqueros



Nivel 3: Mansión Fantasmagórica



Nivel 4: Football en la Universidad



Nivel 5: Jolgorio Celestial de Buster



Nivel 6: Opera Espacial



Empieza el juego de bonificación

Cuando finalices tu lucha en un nivel, puedes elegir jugar un juego de bonificación. Hay cinco tipos de juegos de bonificación con los que puedes ganar más Busters. El juego en el que participarás se determina haciendo girar una rueda de la fortuna.

- Cuando la rueda empieza a girar, pulsa el botón B para pararla.

El Misterioso Juego del Peso

En este juego contra el ordenador WEIGHT-A-TRONIC 5000 de ACME, tendrás que comparar el peso de diversos personajes. Hay cinco turnos y puedes ganar 1UP en cada turno. El personaje más pesado es el que gana.

- En cada turno tú eliges el personaje moviendo izquierda/derecha en el Panel de Control.
- Pulsa el botón B para determinar el personaje elegido.
- Pulsa el botón Y para cancelar.
- Después de elegir a todos los personajes, el WEIGHT-A-TRONIC 5000 hace su selección y empieza a establecerse el juicio.



El Comañon Hamton

Hamton anda sobre la línea azul. Controlándolo con el Panel, podrás dirigirlo hacia cuantas manzanas sea capaz de comer. También obtendrás 1 UP por cada manzana que se zampe. Si consigues que se coma todas las manzanas durante el tiempo adjudicado, habrás completado el juego.

- Panel de Control:
Panel de movimientos
- Botones A, B, X o Y:
Para dar velocidad
- Si Hamton cae a un lugar donde no hay camino o panel, finalizará el juego con que ¡ten cuidado!



El Bingo Go-Go de Plucky Duck

En este juego de bingo tienes que alinear verticalmente, horizontalmente o diagonalmente cinco personajes de Tiny Toon Adventures para ganar 1 UP.

- Tienes seis oportunidades.
- Pulsa los botones A, B, X o Y para poner en marcha la bola.
- Si consigues rellenar todas las casillas obtendrás un impresionante 12 UP.



Campeonato de Squash de Furrball

Controla a Furrball y practica el squash. Cada vez que le des a la pelota, el medidor de la derecha aumentará de una unidad. Cuando el medidor esté completo, ganarás 1 UP.

- Izquierda/derecha en el Panel de Control: mueve a Furrball a la derecha o a la izquierda

- Botón B: da a la pelota

- Aunque no le des a la pelota, podrás seguir jugando hasta que termine el tiempo.

- Si fallas, el medidor empezará a cero. Tu meta es dar a la pelota 15 veces seguidas.

- Intenta darle a los otros personajes para obtener bonificaciones especiales.



Encuentra a tus amigos

Controla a Babs mientras corre y rescata a sus amigos capturados por Elmyra. Ten cuidado con Dizzy Devil y Arnold el Pit Bull.

- Panel de Control: cambiar de dirección

- Rescata a todos tus amigos dentro del límite de tiempo.

