



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu BATTLE-TOADS* IN BATTLEMANIACS pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

TABLE DES MATIERES

<i>Tous les Battlemaniacs à l'appel !.....</i>	<i>2</i>
<i>Les commandes.....</i>	<i>5</i>
<i>Ecran des scores.....</i>	<i>6</i>
<i>Méthode de jeu.....</i>	<i>7</i>
<i>Les Vauriens.....</i>	<i>10</i>
<i>Les Obstacles.....</i>	<i>17</i>
<i>Les Super Coups.....</i>	<i>19</i>

TM & R are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1993 Nintendo Co., Ltd.

*BATTLETOADS TM & © 1993 RARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC. SUBLICENSED FROM TRADEWEST, INC. TO NINTENDO CO., LTD.

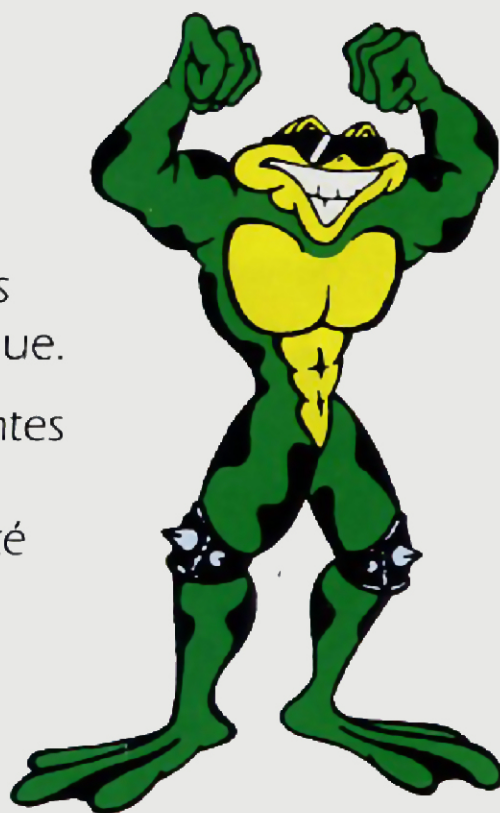
TOUS LES BATTLEMANIACS A L'APPEL !

2

Gyachung-La, une forteresse isolée au milieu des hautes montagnes Tibétaines. C'est là que la société Psicone teste sa dernière découverte, la Total Reality Integrated Player System (Console de Jeux à Réalité Totalement Intégrée), aussi appelé le T.R.I.P.S. 21.

Le T.R.I.P.S. 21 permet à une personne d'entrer dans l'espace virtuel d'un Jeu-évasion en empruntant une porte imaginaire contrôlée par ordinateur. Quiconque passe au travers voit ses atomes s'intégrer dans le Jeu-évasion grâce à un procédé complexe d'osmose basée sur les principes de mécanique quantique.

Plusieurs personnes sont présentes lors des tests : Madame Yuriko Tashoku, Présidente de la société Psicone, sa fille Michiko, le Professeur T. Bird, et le trio de choc, Zitz, Rash et Pimple, plus connus sous leur nom de guerre : les **BATTLETOADS** (les Crapauds Guerriers).



La porte virtuelle est ouverte. Le décor du Jeu-évasion, une plaine ondulée, se dévoile sous nos yeux. Quatre silhouettes se profilent à l'horizon. Peu à peu, elles s'approchent à cheval. Ce sont les quatre **Cochons Psychopathes - Les Cochons de l'Apocalypse...**

Soudain les Cochons se mettent à galoper droit vers la porte virtuelle qu'ils réduisent en morceaux avant de pénétrer dans la salle



des tests. L'un d'eux s'empare de MichikoTashoku et disparaît dans l'espace imaginaire. Quand Zitz tente de les arrêter, il est immédiatement assommé et enlevé

également. Avant même que quiconque ne puisse faire un geste, les Cochons de l'Apocalypse sont déjà loin, galopant vers l'espace virtuel du Jeu-évasion avec leurs deux prisonniers. Et, comme si cela ne suffisait pas, le monde virtuel se met à s'infiltrer dans notre monde réel !



Un message pré-enregistré apparaît sur l'écran du Jeu-évasion, ne faisant que confirmer les craintes du Professeur T. Bird :

Silas Volkmire et sa misérable complice, la **Reine Noire**, sont bel et bien les responsables de ce double kidnapping et de l'invasion de la réalité virtuelle dans le monde réel. Silas s'est branché à l'un des Super ordinateurs du Jeu-évasion, dans l'intention de transformer le monde entier en Royaume virtuel qu'il commandera avec la complicité de la Reine Noire. Michiko et Zitz



sont emmenés vers son repaire terrifiant, la Tour Noire. C'est là qu'ils seront confinés jusqu'à la fin des temps si personne ne vient les sauver.



Silas doit être arrêté !

Rash et Pimple restent seuls pour mener à bien cette mission... mais ils sont de taille à réussir !

Haut - Déplacement vers le Haut.

Bas - Déplacement vers le Bas (sauf pour les niveaux "Vengeance de Karnath" et "Tracktor" où ce bouton sert à s'accroupir.

Gauche - Déplacement vers la gauche.

Droite - Déplacement vers la droite.

Double pression vers la droite ou la gauche - Courir vers la droite ou vers la gauche.

Double pression vers la droite ou la gauche, puis pression sur le bouton B - Courir vers la droite ou vers la gauche, puis frapper un Super Coup.

Bouton B - Action.

Bouton A ou Y - Saut.

Bouton X - Soulever / Poser.

Boutons du haut (L et R) - non utilisés.

Start - Commencer une partie / pause.

SUR L'ECRAN DE SELECTION :

Select - Sélection des options Stéréo / Mono / Effets sonores seulement.

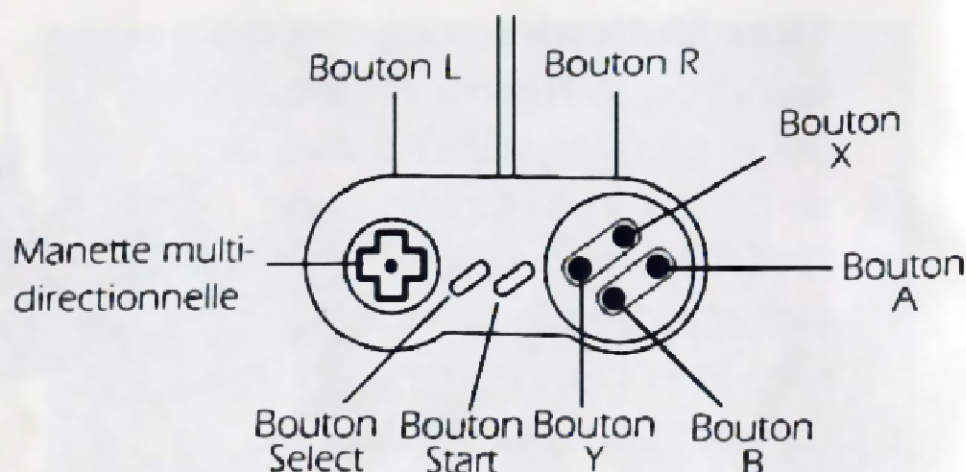
Manette multidirectionnelle vers le haut / vers le

bas - Vous permet de sélectionner une des options suivantes :

1 PLAYER (1 Joueur)

2 PLAYERS A (2 Joueurs) - Les crapauds peuvent se battre les uns contre les autres.

2 PLAYERS B (2 Joueurs) - Les crapauds ne peuvent pas se battre les uns contre les autres.



ECRAN DES SCORES

6

Les Vies sont indiquées par des têtes de crapauds.

L'Energie, c'est le petit truc qui permet aux Battletoads de combattre !

Les Points apparaissent sous forme numérique.



Dès que les BATTLETOADS se matérialiseront dans le Jeu-évasion sur les Monts de Khaos, vous verrez tout de suite que l'environnement n'est pas des plus accueillants. Des Cochons Psychopathes fous furieux, des squelettes terrifiants et un Cochon géant pétrifié feront tout leur possible pour vous empêcher d'aller plus loin. Un conseil, n'hésitez pas à frapper fort !



Niveau 1 : Les Monts de Khaos

Mais attention, tout cela n'est qu'une mise en appétit. L'affreux duo a prévu d'autres obstacles : arbres infestés, tunnel de l'horreur, fosses à serpents, montagnes russes et bien d'autres choses encore... Dans chaque recoin, sont cachés soit des vauriens prêts à tuer soit des pièges en tous genres... parfois même les deux !

Les vauriens sont d'horribles créatures conçues par ordinateur, toutes sorties de l'esprit malade de Silas Volkmire. Leur but : vous empêcher d'atteindre la Tour Noire, où le génie diabolique a enfermé vos amis.



Niveau 2 : La forêt



Niveau 3 : Speeder Bikes

bien votre mission, vous devez éliminer tous les vauriens et éviter les obstacles à tous les niveaux !

Mais attention ! Ils n'hésiteront pas une seconde à vous attaquer ! Et si vous recevez trop de coups, vous pourrez dire adieu à ce beau monde et retenir votre place au cimetière ! N'oubliez pas : chaque Battletoad a une durée de vie limitée.



Niveau 4 : La vengeance de Karnath

Heureusement, vous ne faites pas que prendre des coups, vous pouvez aussi en distribuer ! Vous avez tout un éventail de Super Coups à votre disposition, que seuls les Battletoads peuvent utiliser : donner des coups de poing, des coups de pied, écraser, jeter... Bien que les crapauds soient de véritables experts du combat au corps

à corps, n'hésitez pas à utiliser les objets comme projectiles si l'occasion se présente.

Si ces techniques de combat sont suffisantes dans la plupart des situations, certains niveaux, tels que Speeder Bike et Traktor, mettront à l'épreuve vos talents de coureur à pied ! N'oubliez jamais que seuls les plus rapides survivent !

Enfin, vous atteindrez le repaire de Volkmire. Hélas, vous n'êtes pas au bout de vos peines !

Une fois à l'intérieur, vous aurez la chance de connaître les peurs et les dangers que seul peut offrir un endroit comme la Tour Noire. Attention, des surprises désagréables vous attendent. Une fois tous ces dangers passés, il ne vous restera plus qu'à anéantir la Reine Noire et Volkmire avant de libérer vos amis de leur horrible prison.



Niveau 5 : Traktor



SILAS VOLKMIRE - Il est le génie maléfique qui pénètre dans le Jeu-évasion pour transformer le monde en royaume virtuel. Il a emprisonné Zitz et Michiko dans sa Tour Noire et usera de tous les moyens possibles pour vous empêcher de les libérer.

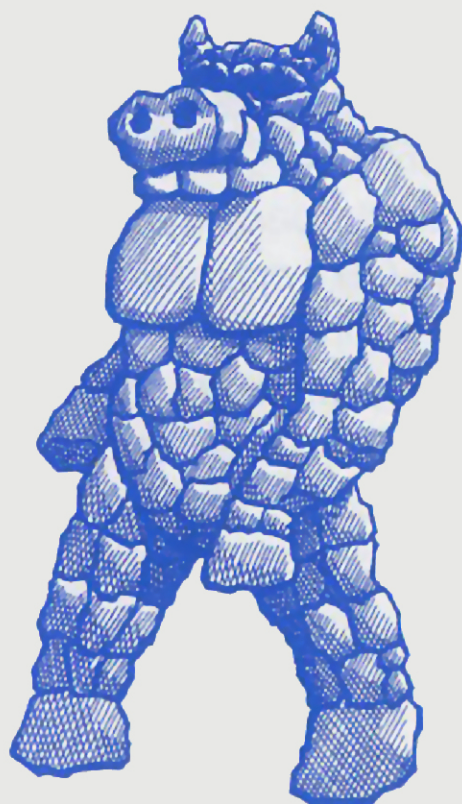
LA REINE NOIRE - Elle prépare sa vengeance contre les Battletoads depuis sa défaite dans le Canyon de Ragnarok. Mais maintenant elle a appris de nouveaux coups et, si vous réussissez à franchir suffisamment d'étapes, il y a fort à parier que vous tâtiez quelques-uns d'entre eux !





KARNATH - Ces horribles serpents sinueux sortent de leurs fosses et tentent de vous piquer. Prenez garde à Karnarth, il est le plus rapide et le plus dangereux de tous.

ROCKY - Ce cochon de pierre adore le rock and roll ! Il est peut-être dur comme un roc, mais votre Super Marteau pourra le réduire en poussière.





FUZZ - Ce Fuzz est une vraie fusée ! Armé d'une scie à l'avant de son Tracktor, son seul plaisir est de couper et trancher. Restez sur la montagne russe jusqu'au bout si vous ne voulez pas finir en chair à pâté.

SCUZZ - C'est l'arrière garde de Volkmire. Sa mission : vous arrêter à tout prix. C'est une véritable course de vitesse. Et ne comptez pas sur le règlement pour vous aider... il n'y en a pas. L'essentiel n'est pas de participer, mais de gagner !



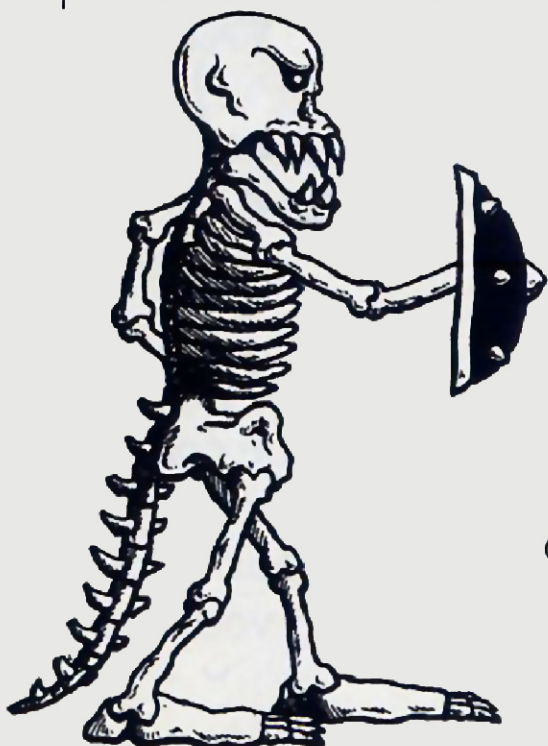
LES COCHONS PSYCHOPATHES -

Ils sont armés de haches de combat et savent très bien s'en servir. Vous serez coupé en morceaux si vous ne les transformez pas vous-même en jambon.



PORKA PIG - Un gros lourdaud qui se cache en hauteur pour mieux sauter et écraser les gens qui passent. Evitez de vous retrouver en dessous si vous ne voulez pas être transformé en crêpe.

GROGG - Trop peureux pour affronter les crapauds de face, il se contente d'apporter les Cochons Psychopathes sur le champ de bataille et de les larguer au-dessus de vos petites têtes vertes.



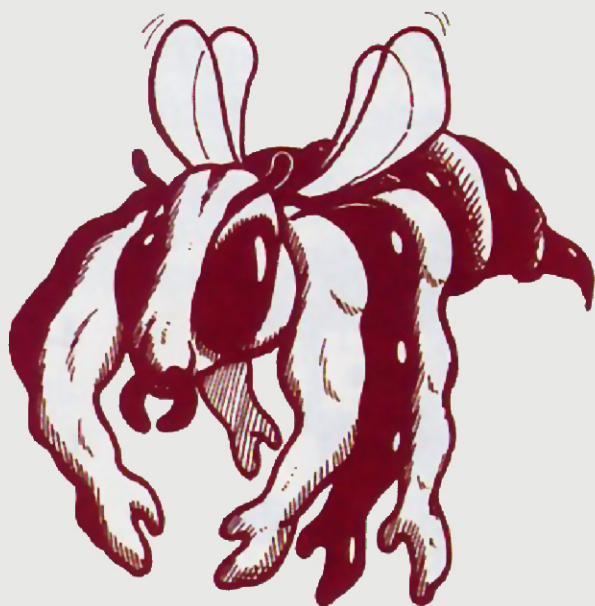
SKELLINGTON BONE - Ce type un peu bizarre n'a besoin de personne pour vous anéantir. Secouez sa cage thoracique sinon vous vous souviendrez longtemps des coups d'os qu'il vous donnera.



SATURN TOADTRAP -

Survivants de la première version, ces Pièges-à-crapauds ont eu le temps de prendre des forces pour pouvoir lutter à armes égales contre vous.

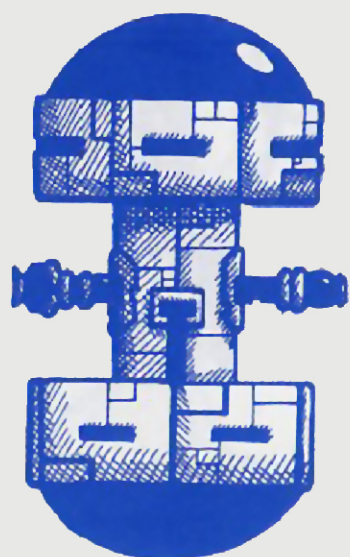
WASPLING - Inutile de demander à ce monstre volant de partir, il ne le fera pas. Une seule solution : une bonne claque. Et ne le ratez pas, sinon son dard vous fera chanter.





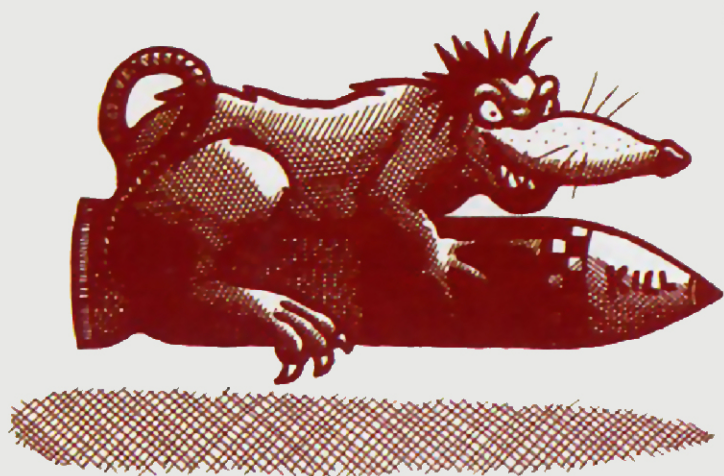
SPARKZ - Ce petit monstre à la coiffure en pointe a un certain charme auquel les crapauds ne peuvent résister. Ne vous laissez pas attirer car il tient plus de 20.000 Volts entre les mains !

LE GRAND RATSO - Bien que s'étant fait renvoyé du cirque, Rasto persiste à se propulser dans les airs à une vitesse terrifiante. Evitez d'être dans sa trajectoire ou vous risquez de pleurnicher !

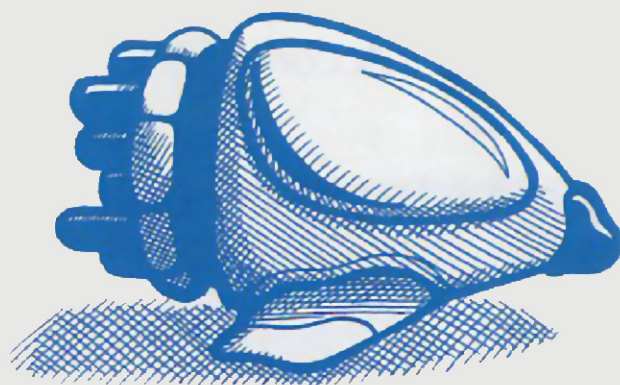


LAZBOT - Il est petit, rapide et armé d'un gros laser. Désactivez-le d'un coup avant qu'il ne vous brûle.

RAT ROCKET - Avec ses auto-propulseurs, ce monstre aéroporté essayera soit de vous faucher, soit de mettre des obstacles mortels sur votre chemin.



RAT POD - Comme ils bougent constamment, vous devrez faire preuve d'une grande habileté pour éviter ces rongeurs fous du volant.



BURNIN' BRIDGE - Le Pont Infernal - Ce qui, au premier abord, peut vous sembler un superbe point d'observation deviendra rapidement un enfer lorsqu'il se mettra à brûler. Une seule solution : courir aussi vite que possible.

ROCKFIRE - Les Pierres Brûlantes - Ces blocs de pierres crachés par les volcans vous laisseront un souvenir impérissable s'ils vous tombent sur la tête.

EARTHQUAKES - Les Tremblements de Terre - Il ne s'agit pas de petites secousses, vous vous en rendrez compte assez tôt par vous-même ! Les élévations du sol sont généralement moins dangereuses que les effondrements. Attention aux dégâts...

POINTY LOGS - Les Bûches Pointues - Quand vous les croiserez, vous verrez qu'il n'est pas facile de s'en débarrasser. Accompagnées de Fanz, le combat devient piquant...

LOW BARRIER - Les Barrières Basses - A moitié enterrées dans le sol, elles attendent votre venue. Attention aux coups bas !

WALLMOVERS - Les Murs Mouvants - Leur vitesse varie de l'allure d'un escargot à celle d'une F1. Mais s'ils vous touchent, vous pouvez dire au revoir au Spider Bike et faire vos prières.

HIGH STOPPER - Le Stoppeur en l'Air - Le plus vicieux des trois vous attend au-dessus de votre Speeder Bike en espérant que vous allez sauter. Ne vous faites pas attraper ou vous risquez de le regretter.

BALL BLADES - Les Boules-Rasoirs - Jetées depuis le repaire de Karnath, ces boules vous réduiront en rondelles si l'une d'elles vous effleure.

TRACK-GAPS - Les Crevasses - Attention, vous rirez moins si vous tombez dans l'une de ces parties pourries des montagnes russes. Gardez les yeux ouverts et partez en l'air !

PLANKX - Plankx - Clouées entre les supports des montagnes russes, ces barrières de bois vous obligeront à vous baisser avant de poursuivre votre chemin.

NESTZ - Nidz - Ce sont les ruches où habitent les Petits Frelons. Quand on les dérange, ils attaquent dare-dare en piqué. Inutile d'appeler le service de désinsectisation, vous allez devoir vous occuper d'eux tout seul... avec vos mains. Quelques coups leur feront du bien !

FANZ - Fanz -
Placées
stratégiquement
à l'opposé des
Bûches Pointues,
tout ce que
veulent ces
machines sans
cervelle c'est
vous transformer
en brochettes !



LES SUPER COUPS

BIG BOOT BLOCK

SIDEARM SLICE

FLYING BATTLEAXE

BALL N' CHAIN

FULL METAL EARMUFFS

SPRINGIN' STAMP

PUSH N' CRUSH

BATTLETOAD BUTT

BT BIG HAMMER

ANVIL SWIPE

BIG BAD BOOT

JAWBUSTER

WUN-TUN STOMP

TAKE OUT THE TRASH



[0493SSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.

BP 797

95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information 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/7.

[0493SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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 DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE 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

[0493]



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON