



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

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.

SOMMAIRE

OBJET DU JEU	2
PREPARATIFS	3
OPTIONS	3
LES FONCTIONS DE LA MANETTE	6
LES AFFICHAGES A L'ECRAN	9
LES ELEMENTS SPECIAUX	12
LES ETAPES	13
LES ROIS DE LA RUE	16
PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO	18



LICENSED BY



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.



OBJET DU JEU

Etes-vous prêt à débarrasser la ville de l'influence diabolique de Big Al et de son gang de fous menaçants, les Rois de la Rue ? Etes-vous à la recherche d'action qui vous tord les tripes avec plaquage au sol ? Dans ce cas, vous ne serez pas déçu lorsque vous allez découvrir les rues de *Rival Turf*, une aventure au rythme rapide et trépidant mettant en vedette deux audacieux justiciers et une horde de vauriens de la rue qui ne valent pas grand chose. *Rival Turf* comprend six niveaux, dont chacun comprend au moins deux scènes séparées, totalisant 18 zones bourrées d'action. Combattez les brutes de Big Al dans les rues et les autobus, sur le stade et les toits des maisons et même au milieu de la jungle. Ces gars sont partout et ils n'abandonnent pas !

Les héros de *Rival Turf* sont Jack Flak et son ami, le fidèle Oozie Nelson. Choisissez votre personnage, puis allez au combat tout seul ou bien conjuguez vos forces à celles d'un partenaire pour défier les forces de la décadence et de la destruction ; un second joueur peut se joindre à la partie à tout moment. Donnez des coups de poing, lancez des coups de pied et écrasez vos adversaires avant qu'ils ne vous infligent un traitement similaire ou même pire. Fouillez pour trouver des provisions telles que du poulet rôti et des hot dogs pour retrouver vos forces. Ramassez des armes le long du chemin : couteaux, clefs anglaises, battes de base-ball et grenades à main, tout cela peut vous donner un avantage décisif. Chaque personnage dispose de sept mouvements mortels différents, depuis les plaquages et uppercuts, jusqu'aux coups de pied à la volée et aux coups de boule. N'hésitez pas à tirer parti du mode Angry (Mode Courroucé) pour causer de sérieux dégâts ; vous combattez comme un fou pour commencer mais lorsque vous êtes *vraiment* fâché, rien ne peut vous arrêter ! Chaque joueur commence la partie avec cinq vies. Lorsque vous perdez la dernière, vous pouvez recommencer depuis le début ou bien continuer (pas plus de huit fois). Combattez le Big Boss à la fin de chaque étape afin de pouvoir passer à la suivante. Si vous terminez





l'étape six, tenez-vous prêt pour le challenge ultime, la confrontation avec Big Al en personne. Etes-vous fatigué de combattre les forces du mal ? Alors prenez une pause et mesurez-vous à votre partenaire dans une lutte corps à corps, sans barrière, où l'adresse et l'implacabilité décideront du gagnant.

Un graphisme impressionnant en trois dimensions, et des effets sonores particulièrement efficaces vous plongent dans l'action, de la première à la dernière scène, celle de l'ultime confrontation. Aussi retroussiez vos manches et tenez-vous prêt pour un assaut à tout casser contre les Rois de la Rue et leur chef agressif. Si vous recherchez de l'action pure et acharnée, vous êtes tombé au bon endroit... *Rival Turf*.

PREPARATIFS

1. Placez la cartouche *Rival Turf* dans votre console Super NES. Mettez la console sous tension.
2. L'écran Titre apparaît.
3. Appuyez sur le bouton **START** pour commencer la partie.
4. L'écran Menu apparaît. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner une option, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer. *Rival Turf* comporte trois modes de jeu : pour jouer seul (1 Player) à deux (2 Players) ou l'un contre l'autre (VS sur l'écran Menu).

OPTIONS

Pour jouer seul

Choisissez l'option 1 Player. Lorsque l'écran "Select Player" (Sélection des personnages) s'affiche, utilisez la manette multidirectionnelle de la manette 1 pour choisir entre Jack Flak ou Oozie Nelson. Appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer la partie. Un second joueur peut se joindre à une partie à 1 joueur à n'importe quel moment ; il suffit d'appuyer sur le bouton **START** de la manette 2. Voir la section "AFFICHAGE A L'ECRAN"





pour plus d'informations sur la manière de rejoindre une partie à un joueur.

Pour jouer à deux

Choisissez l'option 2 Players. Lorsque l'écran "Select Player" apparaît, vous verrez une icône rouge pour la manette de jeu 1 et une icône bleue pour la manette de jeu 2. Chaque joueur utilise la manette multidirectionnelle sur sa manette de jeu pour sélectionner un personnage. Une fois que vous en avez choisi un, appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer votre sélection (l'icône se met à clignoter). La partie commence lorsque les deux joueurs ont appuyé sur un bouton pour confirmer leur sélection.



Si les deux joueurs choisissent le même personnage, vous pourrez les distinguer par la couleur de leurs vestes : rouge pour la manette 1, bleu pour la manette 2. Un second joueur peut se joindre à une partie à un joueur à tout moment, simplement en appuyant sur le bouton **START** de la manette 2. Voir la section "AFFICHAGE A L'ECRAN" pour plus d'informations sur la manière de rejoindre une partie à un joueur.

Pour jouer l'un contre l'autre (VS)

Choisissez l'option VS. Lorsque l'écran "Select Player" s'affiche, choisissez vos personnages en suivant les instructions ci-dessus indiquées pour une partie à deux. Vous vivrez alors trois manches endiablées, au cours desquelles vous allez pouvoir en découdre, dans un décor éblouissant : l'éruption volcanique du mont Fuji dans toute sa féérique splendeur. Le premier qui gagne deux manches est déclaré champion.

Le mouvement du joueur et les affichages écran sont identiques à ceux d'une partie normale, à une exception près : bien que les icônes des person-



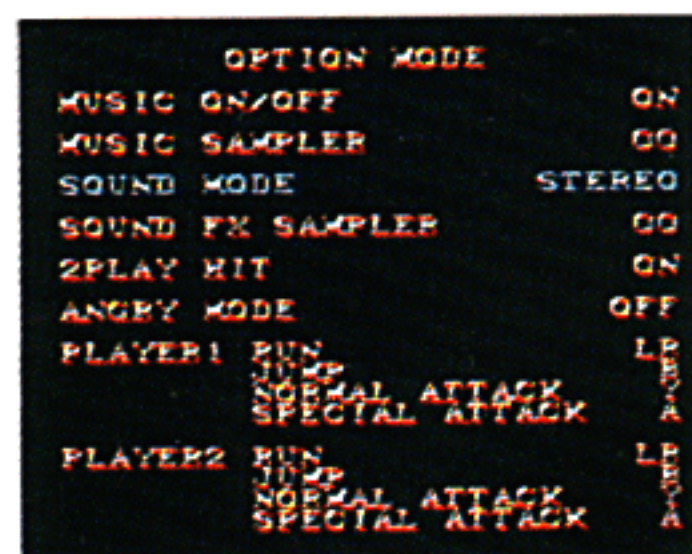


nages pour les deux joueurs affichent le mode Angry (mode courroucé) lorsqu'ils subissent une attaque importante, cela n'affecte pas leurs performances et ne les protège pas des coups de l'adversaire.

L'Ecran en Mode Configuration

Choisissez OPTION sur l'écran menu pour afficher l'écran Config Mode.

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une option, puis vers la gauche ou la droite (ou bien utilisez le Bouton A et le Bouton B) pour modifier l'option sélectionnée. Lorsque vous avez choisi vos options, appuyez sur le Bouton **START** pour revenir à l'écran menu.



```
OPTION MODE
MUSIC ON/OFF      ON
MUSIC SAMPLER     00
SOUND MODE        STEREO
SOUND FX SAMPLER  00
2PLAY HIT         ON
ANGRY MODE        OFF
PLAYER1 RUN       LE
               JUMP  LE
               NORMAL ATTACK  LE
               SPECIAL ATTACK  LE
PLAYER2 RUN       LE
               JUMP  LE
               NORMAL ATTACK  LE
               SPECIAL ATTACK  LE
```

Music On/Off

(Musique
oui/non)

Cette option vous permet de mettre en marche ou d'éteindre la musique durant la partie (par défaut, la musique est allumée).

Music Sampler

(Choix de
musique)

Permet d'écouter les 10 airs originaux du jeu. Choisissez une option entre 0 et 9 puis appuyez sur le Bouton Y pour l'écouter. Appuyez sur le Bouton X pour l'arrêter.

REMARQUE : l'option musique ci-dessus doit être ON afin de pouvoir entendre la musique.

Sound Mode

(Mode son)

Choisissez la qualité du son (stéréo ou mono). Par défaut, le son est en STEREO.

Sound FX Sampler

(Modèle d'effets
sonores
spéciaux)

Permet d'entendre les 26 effets sonores du jeu. Choisissez un effet sonore, puis appuyez sur le Bouton Y pour l'écouter. Appuyez sur le Bouton X pour arrêter.

2 Play Hit

(Coups à 2
joueurs)

Cette option n'a que deux positions ON (oui) ou OFF (non). Lorsqu'elle est sur ON, vous pouvez attaquer ou dérober quelque chose à votre adversaire dans une partie à deux. Par défaut, cette option est sur ON. Et maintenant, rappelez-vous, jouez bien !



Angry Mode (mode Courroucé)

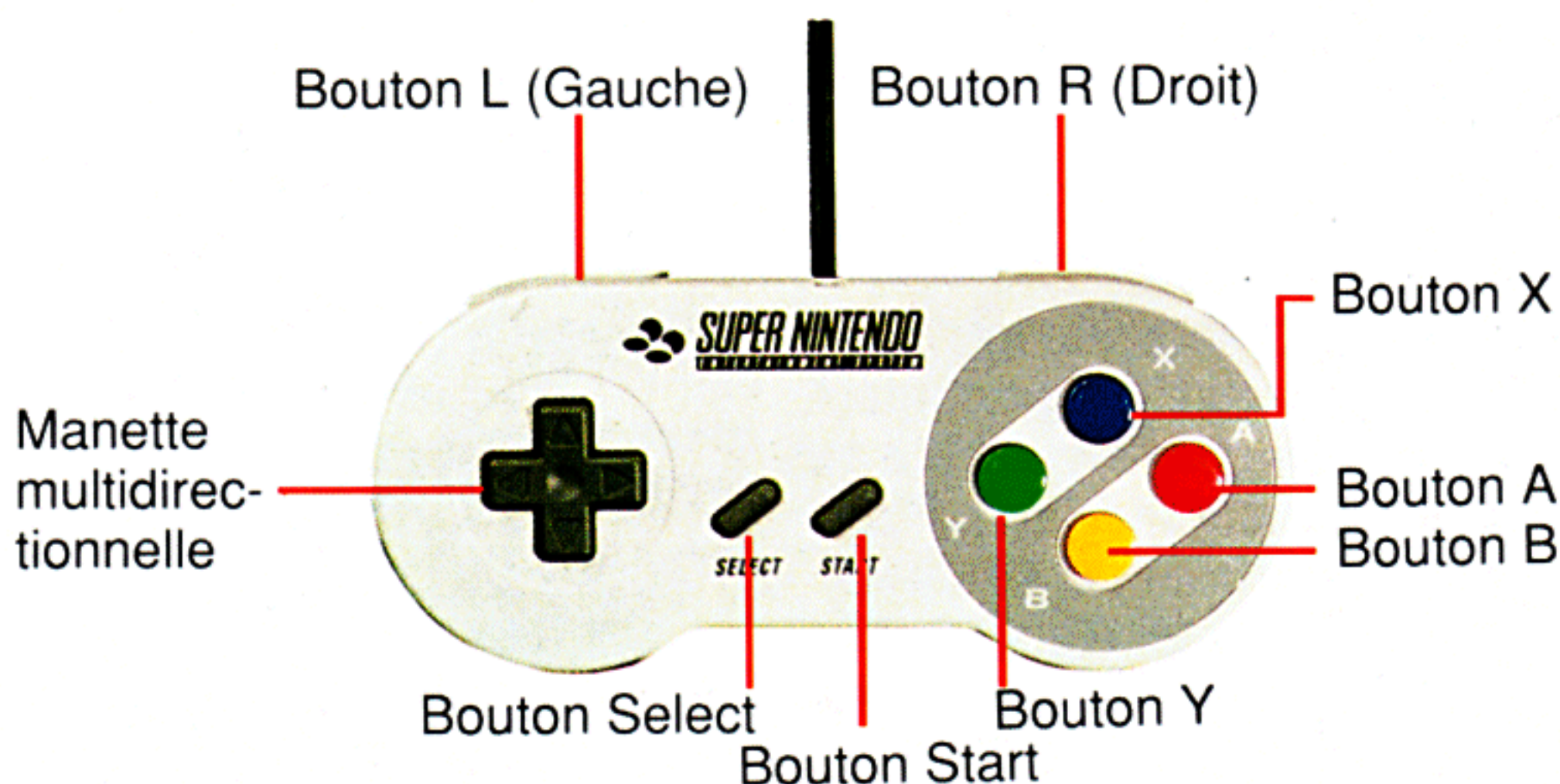
Cette option n'a que deux positions ON (oui) ou OFF (non). Si elle est sur ON, votre personnage passe sur le Mode Angry, lorsque l'ennemi l'a soumis à une attaque importante. Vous êtes plus puissant dans le Mode Angry et ne pouvez pas être touché par un adversaire. En mettant cette option sur OFF, vous rendez la partie plus difficile. Par défaut, l'option est sur ON.

Player Controls (commandes)

Vous pouvez changer les commandes des mouvements suivants : Run (courir), Jump (sauter), Normal Attack (attaque normale) et Special Attack (attaque spéciale). Si vous choisissez le même bouton pour deux mouvements différents, vous ne pourrez pas sortir de l'écran Config Mode. Les commandes pour les deux joueurs sont choisies avec la manette de jeu 1. Par défaut, les boutons sont attribués de la manière suivante :

RUN (courir)	LR	NORMAL ATTACK (attaque normale)	Y
JUMP (sauter)	B	SPECIAL ATTACK (attaque spéciale)	A

FONCTIONS DE LA MANETTE





Chaque personnage dispose d'un jeu spécifique de mouvements décrits ci-dessous. Pour interrompre la partie durant le jeu, appuyez sur le Bouton **START** de la manette 1.

Jack Flak

Déplacement

MARCHER VERS LA DROITE OU LA GAUCHE

Manette multidirectionnelle
vers la droite ou la gauche.

MONTER OU DESCENDRE

Manette multidirectionnelle
vers le haut ou vers le bas.

SAUTER Bouton B

SAUTER ET TOURNER

Manette multidirectionnelle
vers la droite ou la gauche
+ Bouton B.

FILER EN VITESSE VERS LA GAUCHE

Manette multidirectionnelle vers
la gauche + Bouton L ou R.

POUR FILER EN VITESSE VERS LA DROITE

Manette multidirectionnelle vers
la droite + Bouton L ou R.

Attaque

DONNER UN COUP DE POING

Bouton Y

COUP DE PIED TOURNOYANT

Bouton Y tout en sautant et
en tournoyant.

COUP DE PIED DE COTE

Bouton Y tout en filant en
vitesse vers la gauche ou
vers la droite.



Attaque rapprochée

Vous ne pouvez exécuter certains mouvements que lorsque votre personnage est en contact physique avec un ennemi (ce qui n'est pas toujours facile !). Pour exécuter chacun de ces mouvements, vous devez d'abord attraper votre ennemi en vous déplaçant tout près de lui.

COUP DE GENOU Bouton Y

SAISIR ET FAIRE TOURNOYER

Manette multidirectionnelle
vers la gauche ou vers la
droite + Bouton Y.

COUP DE PIED TOMBE EN ARRIERE

Bouton Y tandis que vous
attrapez un objet de derrière.



Attaque spéciale (Ouragan circulaire)

Appuyez sur le Bouton A pour exécuter le mouvement "Ouragan circulaire". Vous ne pouvez utiliser ce puissant mouvement qu'un nombre de fois limité. Chaque fois que vous l'employez, cinq ennemis sont déduits du score totalisant le nombre d'adversaires que vous avez vaincus.

Oozie Nelson

Déplacement

MARCHER VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE

Manette multidirectionnelle
vers la droite ou la gauche.

MONTER OU DESCENDRE

Manette multidirectionnelle
vers le haut ou vers le bas.

SAUTER Bouton B

FILER EN VITESSE VERS LA GAUCHE

Manette multidirectionnelle vers
la gauche + Bouton L ou R.

FILER EN VITESSE VERS LA DROITE

Manette multidirectionnelle vers
la droite + Bouton L ou R.

Attaque

DONNER UN COUP DE POING

Bouton Y

PLAQUAGE

Bouton Y tandis que vous
sautez en vous déplaçant.

AX BOMBER

Bouton Y tandis que vous
filez en vitesse vers la
gauche ou vers la droite.



Attaque rapprochée

Vous ne pouvez exécuter certains mouvements que lorsque votre personnage est en contact physique avec un ennemi (ce qui n'est pas toujours facile !). Pour exécuter chacun de ces mouvements, vous devez d'abord attraper votre ennemi en vous déplaçant tout près de lui.

COUP DE PIED Bouton Y COUP DE BOULE

Manette multidirectionnelle
vers la gauche ou vers la
droite + Bouton Y.

SAISIR ET FAIRE TOURNOYER

Bouton Y tandis que vous
attrapez un objet de derrière.



Attaque spéciale (Ouragan circulaire)

Appuyez sur le Bouton A pour exécuter le mouvement "Ouragan circulaire". Vous ne pouvez utiliser ce puissant mouvement qu'un nombre de fois limité. Chaque fois que vous l'employez, cinq ennemis sont déduits du score totalisant le nombre d'adversaires que vous avez vaincus.

Oozie Nelson

Déplacement

MARCHER VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE

Manette multidirectionnelle
vers la droite ou la gauche.

MONTER OU DESCENDRE

Manette multidirectionnelle
vers le haut ou vers le bas.

SAUTER Bouton B

FILER EN VITESSE VERS LA GAUCHE

Manette multidirectionnelle vers
la gauche + Bouton L ou R.

FILER EN VITESSE VERS LA DROITE

Manette multidirectionnelle vers
la droite + Bouton L ou R.

Attaque

DONNER UN COUP DE POING

Bouton Y

PLAQUAGE

Bouton Y tandis que vous
sautez en vous déplaçant.

AX BOMBER

Bouton Y tandis que vous
filez en vitesse vers la
gauche ou vers la droite.



Attaque rapprochée

Vous ne pouvez exécuter certains mouvements que lorsque votre personnage est en contact physique avec un ennemi (ce qui n'est pas toujours facile !). Pour exécuter chacun de ces mouvements, vous devez d'abord attraper votre ennemi en vous déplaçant tout près de lui.

COUP DE PIED Bouton Y COUP DE BOULE

Manette multidirectionnelle
vers la gauche ou vers la
droite + Bouton Y.

SAISIR ET FAIRE TOURNOYER

Bouton Y tandis que vous
attrapez un objet de derrière.



Attaque spéciale (Bombardier de tempête)

Appuyez sur le Bouton A pour exécuter le mouvement "Bombardier de tempête". Vous ne pouvez utiliser ce puissant mouvement qu'un nombre de fois limité. Chaque fois que vous l'employez, cinq ennemis sont déduits du score totalisant le nombre d'adversaires que vous avez vaincus.

AFFICHAGES A L'ECRAN

Select player (Sélection des personnages)

L'écran Select Player s'affiche lorsque vous avez fait votre sélection sur l'écran menu. Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir entre Jack Flak et Oozie Nelson, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer la partie. Dans une partie à deux, chaque joueur utilise la manette multidirectionnelle sur sa manette de jeu pour choisir un personnage. L'icône rouge représente la manette de jeu 1 et l'icône bleue représente la manette de jeu 2. La partie commence lorsque les deux joueurs ont appuyé sur un bouton pour confirmer leur sélection. Si les deux joueurs choisissent le même personnage, vous pouvez les distinguer par la couleur de leurs vestes : rouge pour la manette 1, bleu pour la manette 2.



Les cartes

Une carte apparaît au début de chaque étape et le nom de votre destination clignote. Appuyez sur n'importe quel bouton pour continuer.



Compteur d'énergie

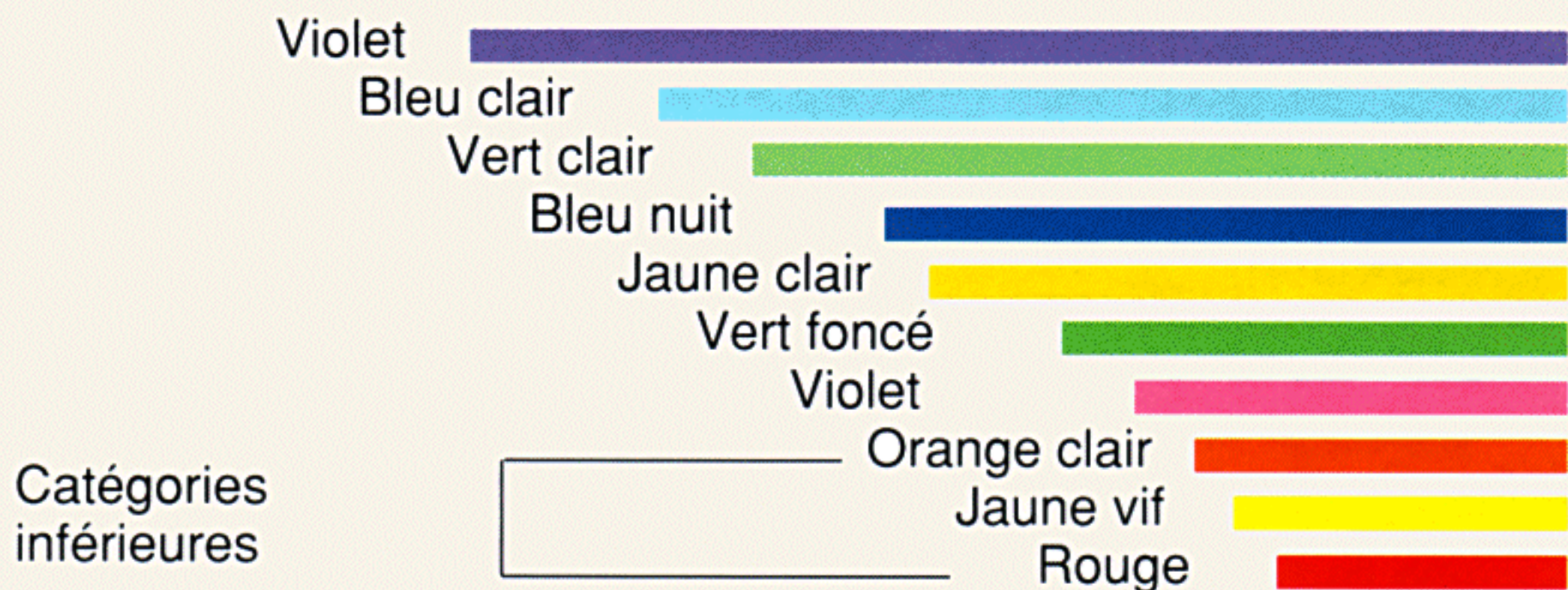
Le compteur d'énergie du joueur 1 s'affiche dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Le nom de votre personnage (FLAK ou NELSON) est affiché au-dessus du compteur. Vous perdez de l'énergie chaque fois que vous êtes touché par l'un de vos ennemis. Lorsque votre énergie est totalement épuisée, vous perdez une vie. En mode Angry, votre compteur d'énergie se met



à décompter le temps : lorsque le temps est épuisé, vous retournez en mode normal. Dans une partie à deux, le compteur d'énergie du joueur 2 et les autres informations s'affichent dans l'angle supérieur droit de l'écran.



Pendant un combat, le nom, le compteur d'énergie et l'icône du personnage de votre ennemi apparaissent en dessous du vôtre. La couleur du compteur d'énergie de l'ennemi indique son degré de puissance. Les couleurs sont énumérées ci-dessous, depuis la plus puissante (violet) jusqu'à la plus faible (rouge). Votre compteur d'énergie est toujours rouge. La plupart de vos ennemis tombent dans les 3 catégories inférieures, les plus hauts niveaux étant réservés aux chefs !



Lorsqu'un ennemi perd de la puissance, son compteur d'énergie change de couleur. Lorsque celui-ci passe au rouge, il descend progressivement au fur et à mesure que vos coups prennent effet. L'ennemi est vaincu lorsque son compteur d'énergie est épuisé.

Les vies

Vous commencez chaque partie avec cinq vies. Le nombre de vies restantes (en plus de la vie en cours) est affiché au-dessus de l'icône de votre personnage, près du compteur d'énergie.



Icône du personnage

L'icône du personnage, près de votre compteur d'énergie, change d'aspect pour vous faire savoir si vous êtes en mode Angry : le personnage semble crier. Votre personnage passe en mode Angry lorsqu'il est soumis à une attaque importante. Durant ce mode, vous êtes plus puissant et ne pouvez pas être blessé par vos adversaires. Le mode Angry est actif pendant un temps limité. Sa durée est indiquée par le compteur d'énergie qui se transforme alors et se met à décompter le temps. Lorsque le temps est épuisé, votre personnage retourne en mode normal. Lorsque vous, votre partenaire ou l'un de vos ennemis est sur le point de perdre une vie, l'icône de ce personnage commence à clignoter et il apparaît barré d'un "X".



Le score

Chaque ennemi vaincu est représenté par une petite tête qui apparaît au-dessus de votre compteur d'énergie. Dix ennemis sont représentés par un petit "10", 100 ennemis sont représentés par une étoile. L'écran des meilleurs scores s'affiche à la fin de la partie. Utilisez votre manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur, puis appuyez sur le Bouton B pour sélectionner une lettre. Si vous faites une erreur, appuyez sur le Bouton A pour effacer la dernière lettre. Vous pouvez enregistrer jusqu'à huit caractères. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer votre nom, sélectionnez EX pour sortir de cet écran.

Continuer

Après avoir perdu votre dernière vie, il vous est donné huit possibilités de continuer la partie. Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur le Bouton **START** avant que le compteur indiquant la fin de la partie n'atteigne zéro. Lorsque vous continuez une partie, vous pouvez garder le même personnage ou en choisir un autre. Pour le changer, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans n'importe quelle direction avant la réapparition du personnage (cela prend environ dix secondes). L'icône se trouvant en haut de l'écran montre le nouveau personnage choisi.



Rejoindre l'action

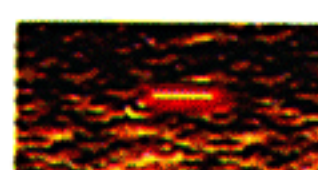
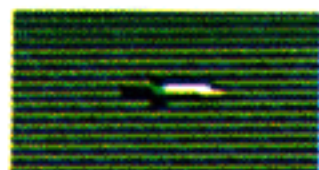
Durant une partie à un joueur, vous verrez les mots "PUSH START" clignoter dans l'angle supérieur droit de l'écran. Cela indique qu'un second joueur peut se joindre à l'action, en appuyant simplement sur le Bouton **START** de la manette 2. Une fois qu'un second joueur appuie sur le Bouton **START**, une icône de personnage apparaît sur le côté droit de l'écran. Pour changer le personnage du joueur deux, il suffit d'appuyer sur la manette multidirectionnelle dans n'importe quelle direction, avant la réapparition du personnage.

ELEMENTS SPECIAUX

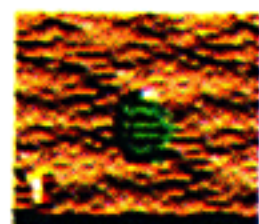
Les armes

Ramassez des armes sur le sol ou bien dérobez-les aux Rois de la Rue. Pour ramasser une arme, mettez-vous à côté et appuyez sur le Bouton Y.

- Couteau
- Clef anglaise
- Batte de Base-ball
- Dynamite



- Grenade à main



- Roc



- Brique



Les couteaux, les clefs anglaises et les battes de base-ball peuvent être utilisés aussi longtemps que vous pouvez les tenir. Si vous êtes frappé et laissez tomber votre arme, essayez de la ramasser avant qu'elle ne disparaisse. La dynamite et les grenades à main ne peuvent être utilisées qu'une fois ; assurez-vous de ne pas exploser avec elles ! Les rocs et les briques ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité.

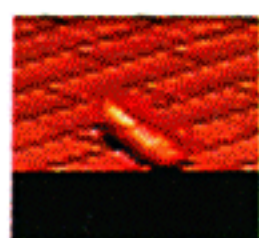
Les vivres

Ecrasez les poubelles et les caisses de bois pour trouver de la nourriture afin de retrouver vos forces. Pour ramasser la nourriture, tenez-vous près d'elle et appuyez sur le Bouton Y.



Poulet rôti

Redonne toutes vos forces



Hot dog

Redonne 1/4 de vos forces



Sushi

Redonne 1/2 de vos forces



Soda pop

Redonne 1/8 de vos forces

LES ETAPES

Rival Turf comporte six étapes et chacune d'elles est divisée en un certain nombre de scènes séparées. Pour passer au niveau suivant, vous devez terminer le précédent et combattre le chef qui vous attend à la fin... Inutile de dire que vous devez être chanceux !

Commissariat de Police

Vous commencez votre mission au Commissariat de Police. Après avoir examiné des douzaines de cartes, Jack et Oozie ont finalement localisé la planque de Big Al. Y arriver ne sera pas facile cependant, car les Rois de la Rue attendent dehors et ne perdent pas de temps. Frayez-vous un chemin vers l'arrêt de bus puis prenez l'express pour le stade de la ville. Ces vauriens de la rue vous suivent durant votre course, aussi ne vous attendez pas à un voyage de tout repos. Le bus vous laissera près du stade... si vous arrivez à survivre. Tenez-vous prêt à réaliser des mouvements plus rapides et à mener une action difficile pour arriver jusqu'à l'entrée du stade.



Stade de la Ville

Hmmm... il semble que vous soyez attendu. Le comité de bienvenue est prêt et vous attend, mais il ne semble pas que cela soit pour le goûter... Allongez la jambe et frappez fort devant les stands ; il y a une quantité de gens aujourd'hui et vous êtes



l'événement principal ! Dans les vestiaires, tout semble calme... au début tout au moins. Si j'étais vous, je continuerais à bouger (ces gars commencent vraiment à devenir fous). Prenez la sortie la plus proche et dirigez-vous vers le parking (c'est la manière la plus rapide de sortir d'ici). Soit-dit en passant, regardez bien les voitures que vous croisez. C'EST un parking, rappelez-vous !

Gratte-ciel

Vous avez vraiment atterri dans une sale partie de la ville, mon garçon ! Je ne pense pas que le seigneur de ces lieux ait jamais entendu parler de la rénovation urbaine, ni de la sélection des locataires. Ces brutes frappent d'abord et posent des questions ensuite. Lorsque vous atteignez le bâtiment principal, prenez l'ascenseur de service vers le toit. Mais attendez... ce n'est pas un toit ordinaire : c'est aussi le terrain d'atterrissage de l'hélicoptère de Big Al ! On dirait que vous êtes enfin sur la bonne piste. Inutile de dire que les gardes ne sont pas ravis de vous voir... spécialement le grand gars au masque. Restez au-dessus de la situation et vous pourrez vous retrouver sur le prochain vol pour sortir d'ici.



Montagne du Sud

L'hélicoptère vous emmène vers le sud, loin des rues dangereuses de la ville. Hé, qui fait voler cette chose ? Avant que vous ayez eu une chance de le découvrir, l'hélicoptère s'écrase dans la jungle. Vous en sortez et vous en éloignez indemne, en plein milieu d'une patrouille de reconnaissance ennemie. Qu'est-ce que vous espériez ? Le prochain arrêt est un village déserté. Déserté n'est pas





exactement le mot... vous êtes tombé au milieu d'un autre poste avancé de Big Al. Un bateau attend près de la rivière... Malheureusement, le capitaine ne semble pas très amical. Peut-être devriez-vous essayer de réparer l'hélicoptère.

Le Port du Sud

Après avoir décimé le capitaine et sa bande, vous réquisitionnez leur bateau et naviguez pour vous rendre au Port du Sud. Une chance que vous ayez apporté ces cartes avec vous. Le bateau accoste sur un débarcadère, près d'un entrepôt minable. Cela doit être l'Arsenal et le Centre de Contrebande de Big Al. Eliminez avec ardeur les subalternes agressifs sur le quai et dans l'entrepôt, puis traversez le bureau pour revenir au débarcadère. Oh... voici le premier lieutenant de Big Al et le directeur de l'entrepôt, l'Homme de Glace. Quelqu'un devrait dire à ce type de se rester "cool".



La planque

Enfin, la planque ! Le cœur de l'empire corrompu des Rois de la Rue. Cet endroit est incroyable... des banques informatiques, de lourdes machines, et même... deux réacteurs à particules. De plus, rien ne dit ce qui se trouve derrière toutes ces portes fermées... Vous devez mettre ce gars hors de combat avant qu'il ne vous cause de sérieux dégâts ! Et n'oubliez pas Heather, elle est quelque part par là aussi ! Comme vous pouvez vous en douter, l'endroit fourmille de gardes du corps de Big Al. Ils ont reçu l'ordre de vous arrêter dans votre progression et ils ont vraiment l'intention de le faire. Eliminez tout ce qui vous arrête pour écraser les meilleures troupes conduites par trois des chefs de Big Al ; il vous attend en personne pour se mesurer avec vous dans une ultime confrontation sur les toits. Vous avez réussi jusqu'ici, faites tout ce qui est en votre pouvoir pour mener à son terme ce redoutable combat !





LES ROIS DE LA RUE

- Bullet** Un gangster intégral et un homme musclé. Ne vous laissez pas intimider par son nom : il n'a que ses poignets pour se défendre.
- Case** Un mordu des deux-roues soucieux de sécurité ; ce fou de la moto porte toujours son casque. Il prend la relève là où Bullet abandonne.
- Reggie** Un immense gars misérable. Ce n'est pas un combattant mais il peut donner un méchant coup de pied lorsqu'il en a l'occasion.
- Skinny** Vous reconnaîtrez ce gars lorsque vous le verrez ; il est immense, chauve et n'a que la peau sur les os avec un mauvais caractère qui n'a d'égal que son puissant coup de pied.
- Butch** Petit, gros, chauve, myope... Ce rustaud est plus vicieux qu'il n'en a l'air et il utilise son poids à son avantage.
- Louie** Lorsque Louie jouait au football son surnom était "Slugger" (forcené). Il peut sembler déformé mais son uppercut est toujours terrible.
- Kato** Kato a vécu une vie de crime... et ses prises de judo sont plus meurtrières que jamais.
- Goro** Ceinture noire... il connaît des coups mortels. Si vous vous approchez trop près de lui, ses coups de karaté atteindront leur but et vous feront voltiger dans les airs.
- Warrior** Ne vous laissez pas abuser par son habillement : il peut ressembler à un figurant d'une production de Shakespeare Kabuki, mais ce gars est endurci.
- Dingo** Un autre guerrier ninja acharné ressemblant à Henry VIII. Celui-ci est un peu plus rapide et un peu plus brutal que son copain.





- Arnold** Il semble penser qu'il est la vedette du spectacle... et il veut vous évincer du scénario.
- Gigante** Ce gars était un catcheur professionnel et il n'a pas encore rencontré son égal.

Les Chefs

- Génie** Cet adversaire lanceur de sabres se matérialise à la fin du niveau 1. N'attendez pas de lui qu'il exauce vos désirs... quoique... il a laissé sa lampe à la maison. Attendez-vous à ce qu'il fasse une seconde apparition avant la fin de la partie.

- Sledge** Ce gars qui danse sur le niveau 2 coince des airs de musique dans sa boîte... mais cela ne l'empêche pas de vous marteler. Lorsqu'il demande de l'aide, cela veut dire que les renforts sont sur le chemin... dans une Cadillac de 63.



- Slasher** Faites attention à ce forcené masqué à la fin du niveau 3. Pour Slasher, chaque jour est fête et il ne refuse pas les festins. Lorsque vous vous arrêtez pour admirer la vue du toit, il descend en piqué et fonce sur sa proie... vous.
- Capitaine** Avant que vous n'empruntiez le bateau à la fin du niveau 4, vous aurez à convaincre son propriétaire, ce pirate infâme et ce hors-la-loi des mers, le Capitaine Crook. Il est gros... dégoûtant... et avance vers vous... Peut-être devriez-vous nager...



Homme de Glace

L'homme de glace arrive à la fin du niveau 5. Il ne vous laissera pas de glace (pardon les gars, je ne peux pas résister à cette plaisanterie). Vous pouvez trouver difficile de garder votre position lorsqu'il tournoie et tourbillonne : continuez à vous déplacer et essayez de le prendre au dépourvu. C'est amusant, je ne vois pas de glace...



Big Al

Que puis-je en dire ? C'est Big Al, et il ne ressemble en rien à ce que vous avez vu auparavant. Je vous garantis que ce sera une expérience fracassante si vous survivez pour pouvoir en parler. Vous avez besoin d'un peu de chance et de beaucoup d'adresse pour en venir à bout !

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO

- Cette cartouche de jeu Jaleco est un appareil de précision équipé de circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ou à des températures extrêmes. N'essayez jamais d'ouvrir la cartouche ou de la démonter.
- Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.
- Vérifiez que votre console Super NES soit toujours HORS TENSION quand vous insérez ou retirez la cartouche de jeu.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

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

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la 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 : 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
BANDAI B.V. («BANDAI») 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 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI 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:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
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 BANDAI 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.



JALECO™

**Jaleco™ and RIVAL TURF™ are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1992 Jaleco Ltd.**

**Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan**

**Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI**

**Printed in Japan
Imprimé au Japon**