

STARWING™



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 STARWING™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™

Veillez 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.

SOMMAIRE

L'histoire	3
Utilisation de la manette de jeu	5
Comment jouer à Starwing	9
Principaux niveaux	19
Informations sur l'ennemi	24
Carte des routes	28

FRANÇAIS

STARWING™



L'Histoire : Origines du conflit Lylatien

Le système solaire de Lylat, situé près du centre de la galaxie de la Voie Lactée, est formé de plusieurs planètes fertiles. Trois de ces mondes au moins furent le berceau de civilisations grouillant d'habitants acharnés au travail. Les ressources naturelles offertes par les autres planètes du système étaient quasi illimitées. Le confortable niveau de vie dont bénéficiaient les Lylatiens faisait l'envie de toute la galaxie. Jusqu'à l'arrivée du diabolique Empereur Andross...

L'Empereur Andross, autrefois connu sous le nom de Docteur Andross, est un génie scientifique ayant jadis travaillé dans le laboratoire ultra-moderne de Corneria, la quatrième planète du système Lylat. Dès son plus jeune âge, la remarquable intelligence d'Andross surpassait celle des autres enfants. Arrivé à l'âge adulte, le Dr Andross commença le développement d'un puissant appareil puisant sa force dans l'hyper-espace. Egoïste et aveuglé par une ambition démesurée, il s'acharna à mener des expériences dangereuses au cœur des plus grandes villes de Corneria. Comme il continuait à mettre en danger la vie des habitants, et ce, malgré les nombreux avertissements de l'Administration Centrale, il fut finalement banni de la planète.

"Loin des yeux, loin du cœur". Les habitants de Corneria oublièrent rapidement la menace que représentait le "Dr Andross". Mais, un jour, la petite force défensive de Corneria détecta quelques signaux inhabituels provenant de Venom, la première planète du système Lylat. D'étranges O.V.N.I. se déplaçaient en grand nombre au-dessus de la planète... Peu de temps après, le "docteur Andross", devenu "Empereur", et qui avait trouvé refuge sur Venom, déclara la guerre à Corneria.

L'Empereur Andross avait complètement transformé la planète Venom pour en faire une gigantesque base militaire. Il espérait que sa force de frappe lui permettrait de contrôler rapidement toutes les planètes du système Lylat. Pour assurer la défense de Corneria, le Général Pepper, commandant en charge des forces défensives, décida d'envoyer l'ARWING, engin de combat aux performances exceptionnelles. Pourtant, l'appareil n'existait qu'à l'état de prototype. Mais l'urgence de la menace ne laissait pas suffisamment de temps pour entraîner les pilotes...

"Il nous faut l'équipe Star Fox !!"

Tel est l'appel lancé par le Général Pepper. Vous êtes Fox McCloud, le chef de l'équipe Star Fox, un groupe d'aventuriers doté d'une adresse exceptionnelle au combat. Votre mission consiste à pénétrer les défenses de la planète Venom pour vaincre les forces conduites par l'Empereur Andross. Votre aptitude à manoeuvrer l'avion de combat ARWING va être décisive pour la suite de l'histoire.... Allez-vous aider à ramener la paix au cœur du système Lylat ou bien allez-vous précipiter la chute de Corneria qui tombera alors entre les mains de l'Empereur diabolique ? En tant que chef du groupe, vous devez également ramener sains et saufs vos coéquipiers...



UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU



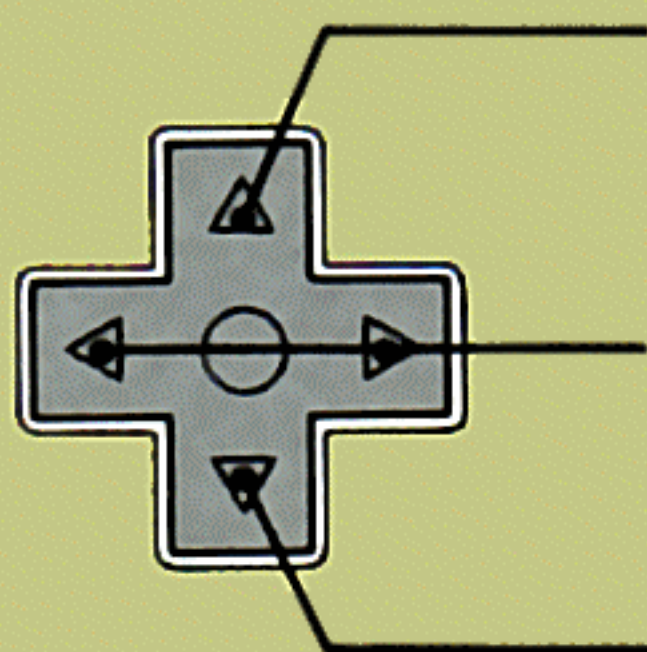
Bouton START :

Ce Bouton sert à interrompre la partie ou à valider votre choix sur un menu ou une carte. Lorsque vous faites une pause, il vous permet de reprendre la partie. Attention ! Il se peut que la partie ne reprenne pas immédiatement après une pause ; ce n'est pas une raison pour recommencer à appuyer sur le Bouton START !

Bouton SELECT :

Ce Bouton vous permet de changer de point de vue durant le jeu ou de déplacer le curseur sur un menu ou une carte. Pour plus d'informations sur les changements de point de vue, reportez-vous au chapitre "Changement de point de vue".

Manette multidirectionnelle :



Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le HAUT pour faire plonger votre ARWING.

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la DROITE ou vers la GAUCHE pour déplacer l'ARWING horizontalement.

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le BAS pour faire grimper l'ARWING.

Bouton L :

Pour incliner votre vaisseau vers la gauche.

Bouton R :

Pour incliner votre vaisseau vers la droite.

Bouton X :

Permet une accélération rapide lorsque vous avez un Accélérateur de vitesse.

Bouton A :

Pour lancer une Bombe Nova. (Appuyez une fois sur ce bouton pour lancer la bombe et une autre fois pour la faire exploser. La bombe explose aussi automatiquement lorsqu'elle frappe quelque chose ou s'est suffisamment éloignée de votre vaisseau. L'ennemi subit des pertes d'autant plus importantes qu'il se trouve près du centre de l'explosion).

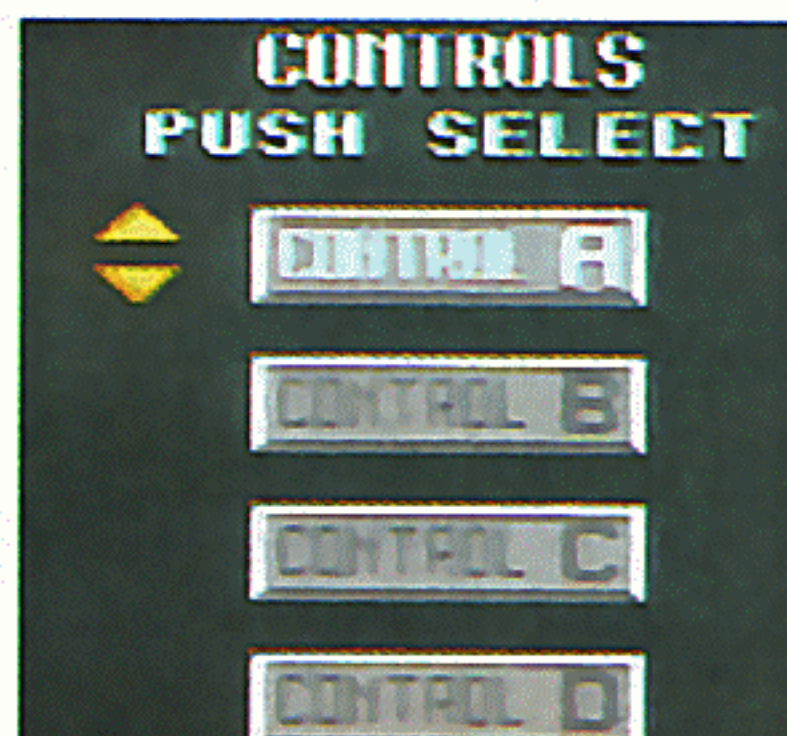
Bouton B :

Pour utiliser une Rétro-fusée qui provoque une décélération momentanée.

Bouton Y :

Pour tirer au laser (utilisation du Turbo Laser).

Ce jeu comporte un choix de quatre configurations des boutons de la manette de jeu. Pour les explications de ce manuel, nous utilisons la configuration A. Les autres sont décrites sur l'Ecran "Controls" (Ecran de Sélection de Commandes) et au chapitre "Configurations de la manette".



Configurations de la manette de jeu

Les différentes configurations que vous pouvez choisir sont décrites ci-dessous. Sélectionnez celle qui vous convient le mieux.

⟨TYPE A⟩

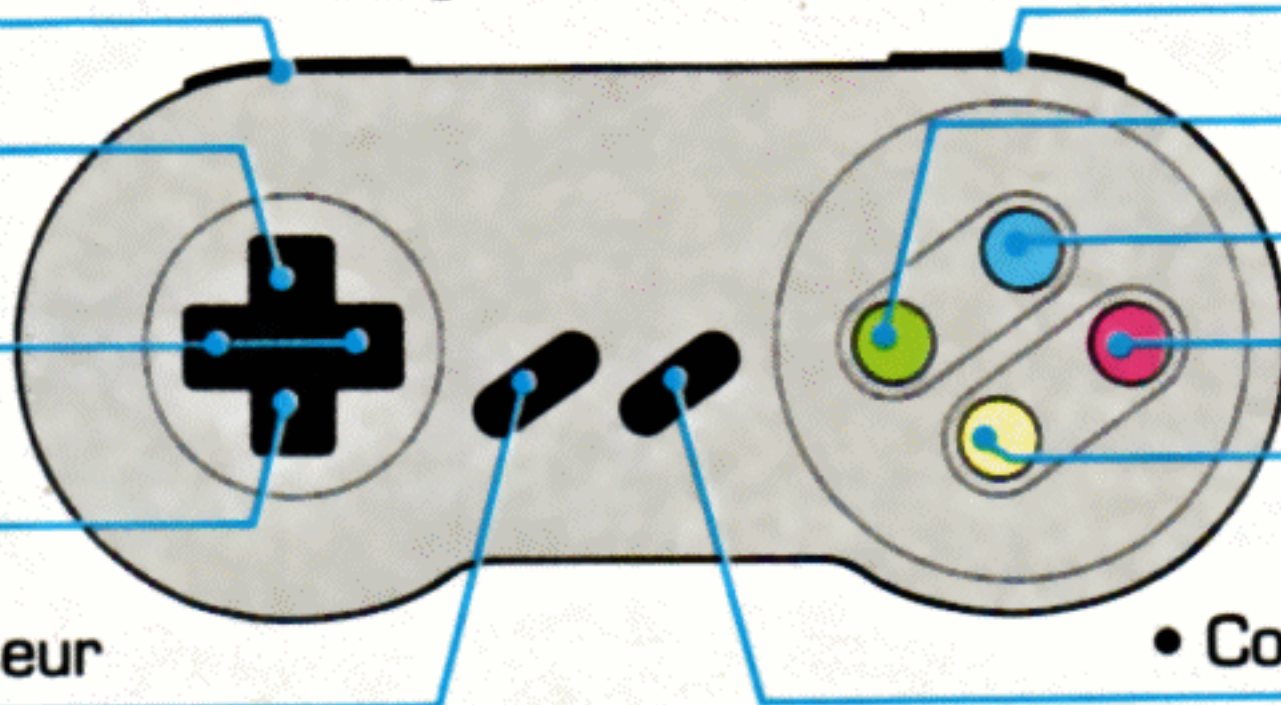
- Incliner votre vaisseau vers la gauche
- Incliner votre vaisseau vers la droite

- Plonger

- Aller à gauche/
à droite

- Grimper

- Point de vue
- Déplacer le curseur



- Turbo Laser

- Accélérateur

- Bombe Nova

- Rétro-Fusée

- Faire une pause
- Commencer la partie

⟨TYPE B⟩

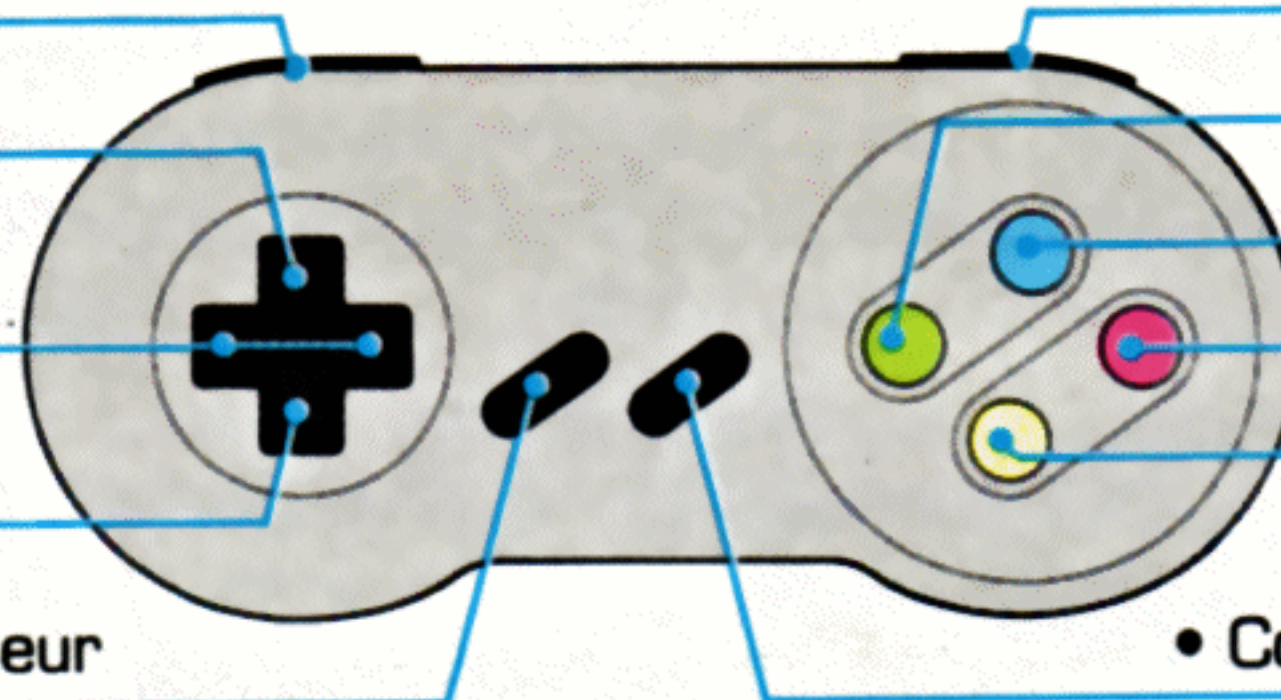
- Incliner votre vaisseau vers la droite
- Incliner votre vaisseau vers la droite

- Plonger

- Aller à gauche/
à droite

- Grimper

- Point de vue
- Déplacer le curseur



- Rétro-fusée

- Accélérateur

- Bombe Nova

- Turbo Laser

- Faire une pause
- Commencer la partie

⟨TYPE C⟩

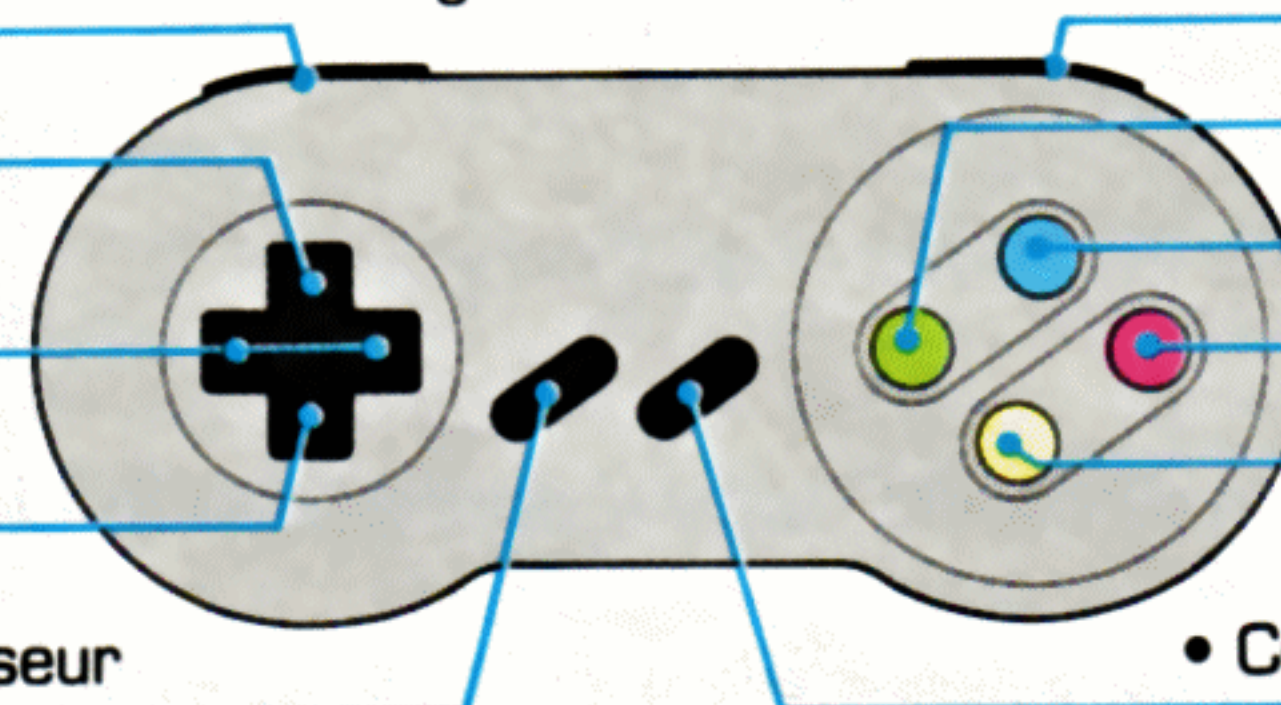
- Incliner votre vaisseau vers la gauche
- Incliner votre vaisseau vers la droite

- Grimper

- Aller à gauche/
à droite

- Plonger

- Point de vue
- Déplacer le curseur



- Turbo Laser

- Accélérateur

- Bombe Nova

- Rétro-fusée

- Faire une pause
- Commencer la partie

⟨TYPE D⟩

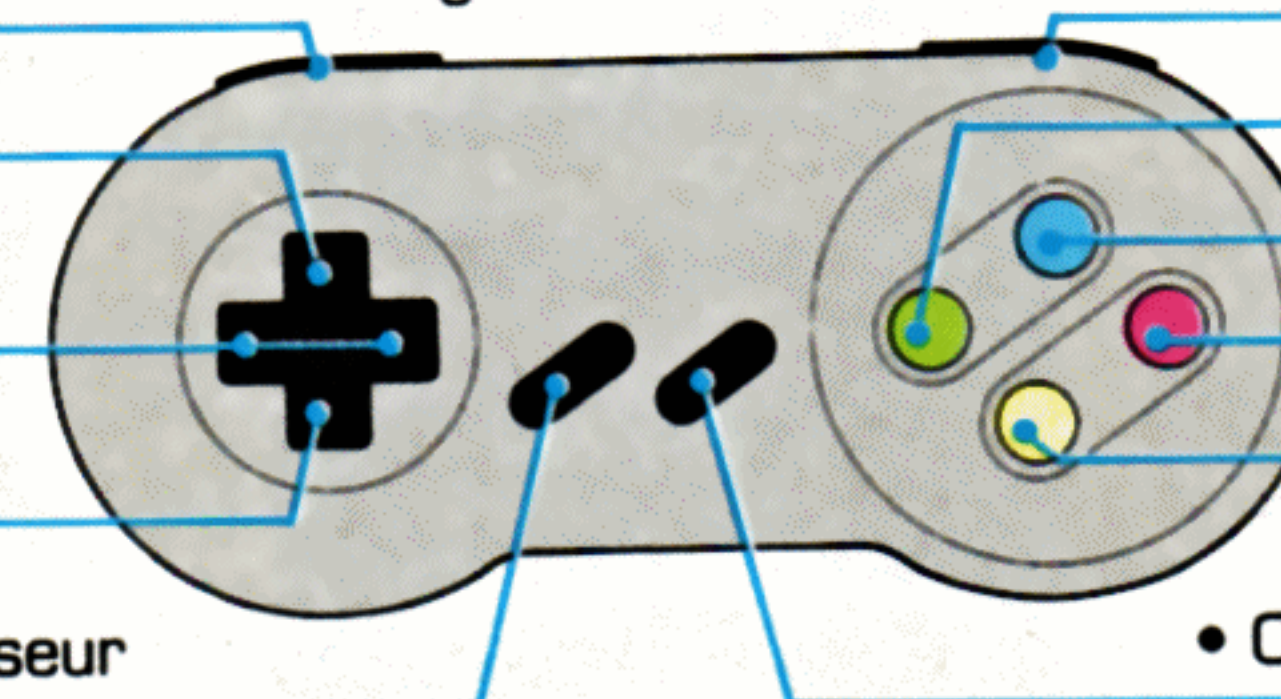
- Incliner votre vaisseau vers la gauche
- Incliner votre vaisseau vers la droite

- Grimper

- Aller à gauche/
à droite

- Plonger

- Point de vue
- Déplacer le curseur



- Retro-fusée

- Accélérateur

- Bombe Nova

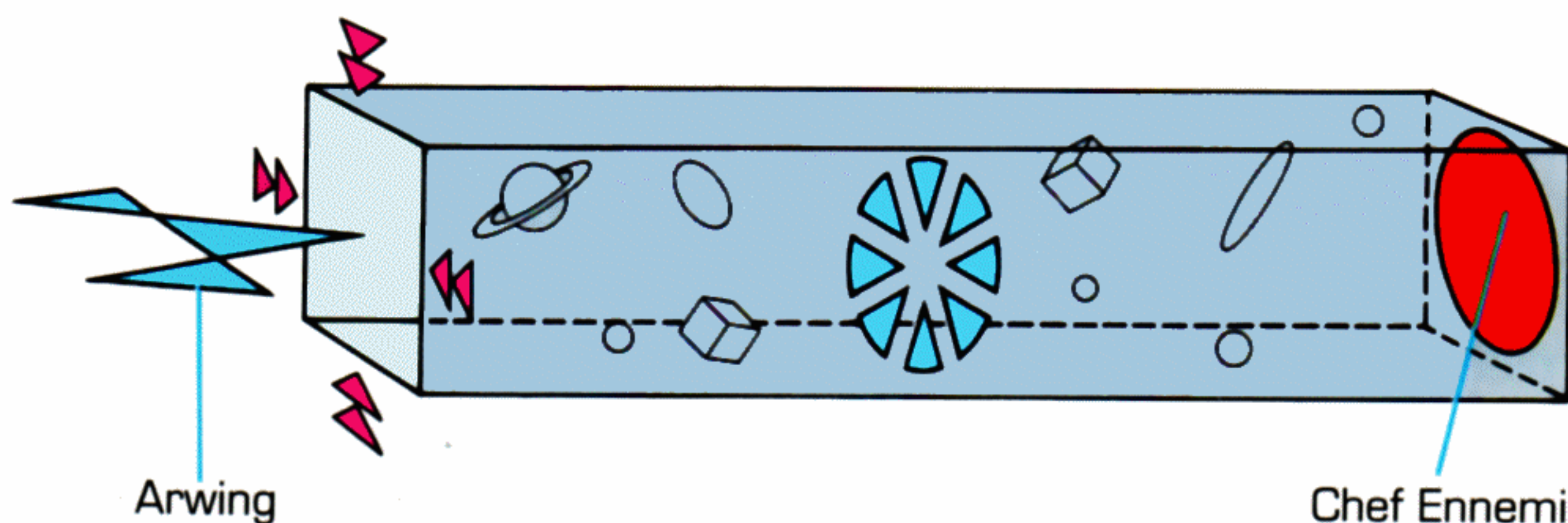
- Turbo Laser

- Faire une pause
- Commencer la partie

- Pour passer au travers d'un espace étroit, inclinez votre vaisseau sur le côté. Dans cette position, vous pouvez vous déplacer plus rapidement vers la droite ou la gauche si vous appuyez en même temps sur la manette multidirectionnelle vers la direction désirée. Si vous appuyez rapidement deux fois de suite sur le Bouton R ou L, votre engin effectue un tonneau complet. Cette manœuvre peut être utile pour éviter certaines attaques laser ou pour vous débarrasser des ennemis vous serrant de trop près.



L'objectif de la mission de chaque niveau est de détruire le Chef Ennemi qui vous attend à la fin. Votre avion est équipé d'un dispositif de pilotage automatique qui vous maintient en direction du dernier ennemi. Si vous vous éloignez de cette trajectoire, vous en êtes averti par la présence d'une flèche rouge au bord de l'écran. Vos chances d'éviter les obstacles sont meilleures si vous restez sur la trajectoire et évitez d'être trop au bord.



COMMENT JOUER A STARWING

Introduisez correctement la cartouche de jeu dans la console Super NES™ et mettez sous tension (ON). La séquence de démonstration se déroule, suivie de l'écran Titre. Appuyez alors sur le Bouton START.

- Appuyez sur n'importe quel bouton pour afficher l'écran Titre sans avoir à attendre la fin de la séquence de démonstration.



Sélection de la configuration de la manette de jeu

La manette de jeu offre quatre configurations possibles : A, B, C ou D. Le Bouton SELECT vous permet de sélectionner celle que vous préférez. Gardez en mémoire à quels boutons correspondent les diverses fonctions, puis appuyez sur le Bouton START. Prenez le temps nécessaire pour vous familiariser avec les différentes configurations en Practice Mode (Entraînement) et découvrez celle avec laquelle vous vous sentez le plus à l'aise. Le temps passé à vous entraîner n'est pas perdu... Andross vous attendra !



Choix du parcours

Des lignes vertes indiquent les différentes routes sur la carte des Missions du Système Lylat. Pour effectuer votre choix, utilisez le Bouton SELECT ou appuyez sur la manette multidirectionnelle (vers la droite ou la gauche). Trois routes différentes vous sont proposées. La première est moins difficile que les routes deux et trois. Votre mission commence au moment où vous appuyez sur le Bouton START.



Ecran de jeu



1 Nombre de vaisseaux en réserve

Le nombre de vaisseaux qu'il vous reste s'affiche ici. La partie est terminée lorsque votre dernier vaisseau se fait abattre.

2 Jauge du bouclier de Protection

La barre rouge diminue lorsque l'attaque ennemie endommage votre vaisseau ou que vous vous heurtez à un obstacle. Votre avion explose lorsque la barre est vide et vous perdez un vaisseau.

3 Indicateur de charge des Accélérateurs et des rétro-fusées

Cette barre indique le volume d'énergie consommé par vos fusées de démarrage ou vos rétro-fusées. Ces options ne sont disponibles que si cette barre est pleine. Elle se remplit progressivement lorsque vous avez déchargé vos fusées de démarrage ou vos rétro-fusées.

4 Bombes Nova Restantes

Le nombre de bombes Nova qu'il vous reste est indiqué ici. Vous commencez votre mission avec trois bombes Nova.

5 Jauge du bouclier de protection du Chef ennemi

Ce compteur apparaît lorsque commence la rencontre avec le dernier Chef Ennemi. Il vous indique si vous avez causé des dommages à l'adversaire. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce que vous l'ayez complètement détruit !

6 Mire

Ce point de repère vous aide à viser les cibles. Elle apparaît uniquement en mode COCKPIT.

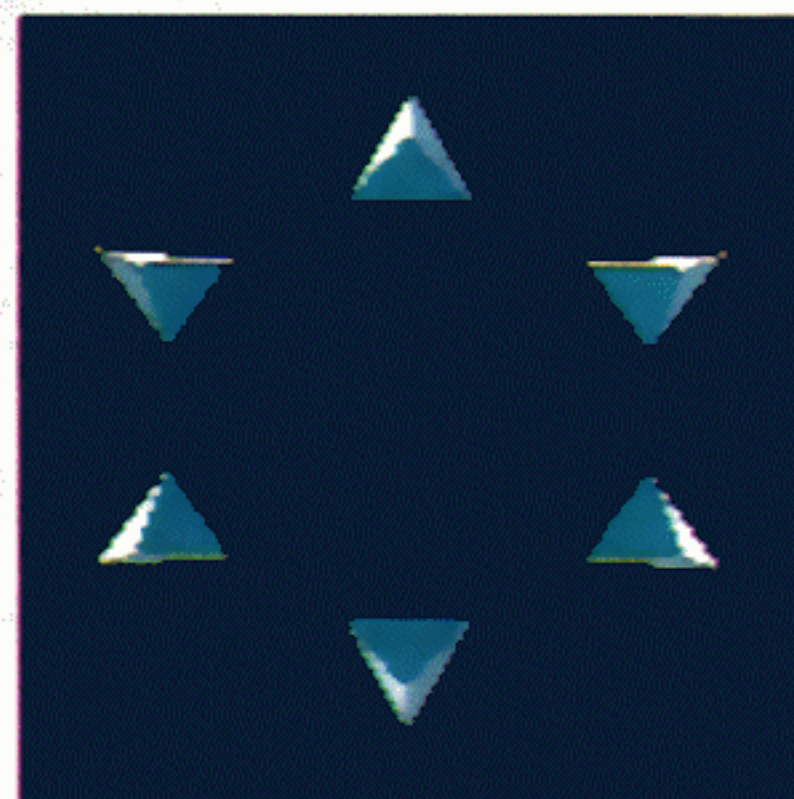
Les éléments

Durant le combat, vous verrez surgir divers éléments spéciaux qui vous aideront dans votre difficile mission. Vous pouvez obtenir l'énergie dont vous avez besoin pour vous protéger en passant au travers d'un Anneau d'énergie. Des P-ups apparaissent sous forme d'objets avec lesquels vous devez entrer en collision. Si vous avez besoin de ralentir pour réussir cette manœuvre, utilisez vos rétro-fusées. Certains P-ups n'apparaissent que sous certaines conditions (destruction d'un ennemi spécifique, par exemple).

Anneau d'énergie

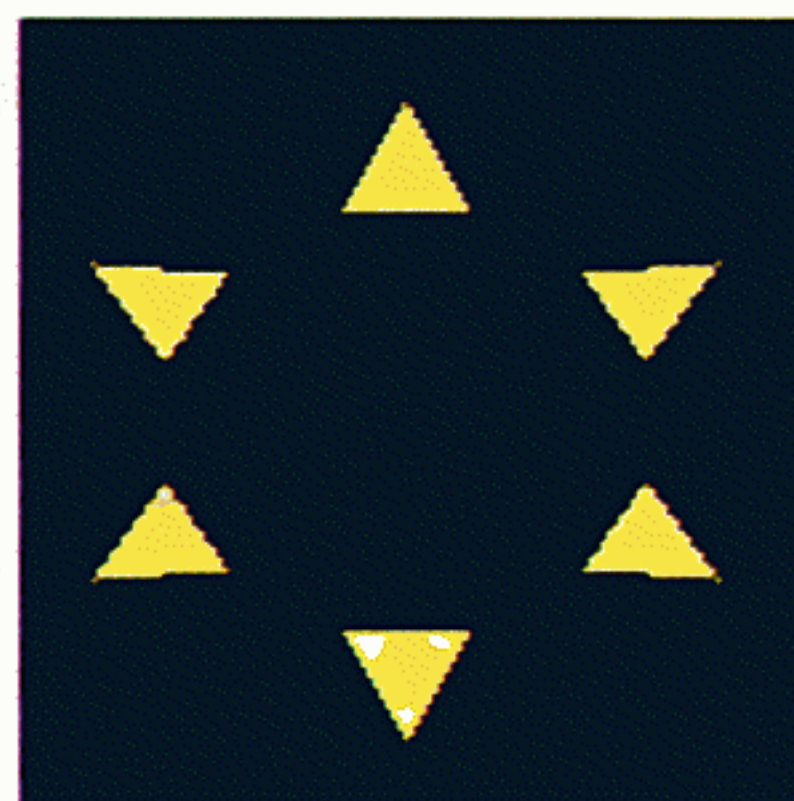
Une fois que vous avez traversé cet anneau, il devient votre point de départ si votre vaisseau est détruit avant que vous ayez fini un niveau. Le fait de traverser cet anneau régénère également la plus grande partie de votre bouclier de puissance.

- Si vous ratez l'Anneau d'énergie, vous serez obligé de recommencer un niveau non terminé à partir du début.



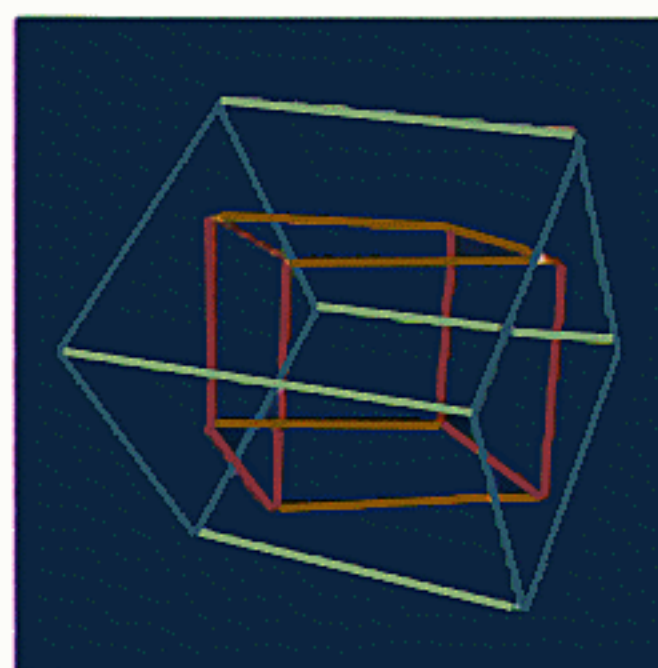
Petit anneau d'énergie

Ce petit anneau apparaît lorsque vous avez détruit certains ennemis ou missiles. Une partie de votre énergie est régénérée si vous le traversez.

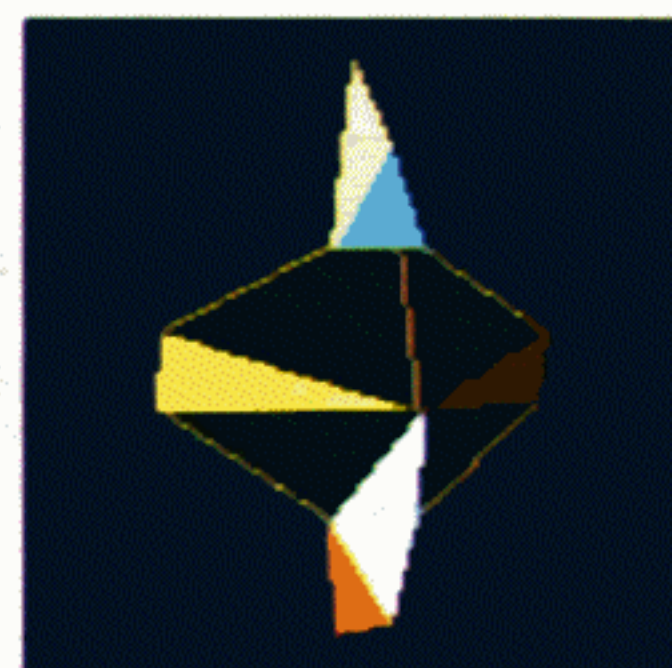


Bouclier de Puissance

Cet élément vous permet de devenir invincible et les prochaines attaques ennemies ne vous atteindront pas. Vous pouvez obtenir cet écran protecteur en entrant en collision avec l'objet indiqué ou en éliminant l'ennemi représenté.



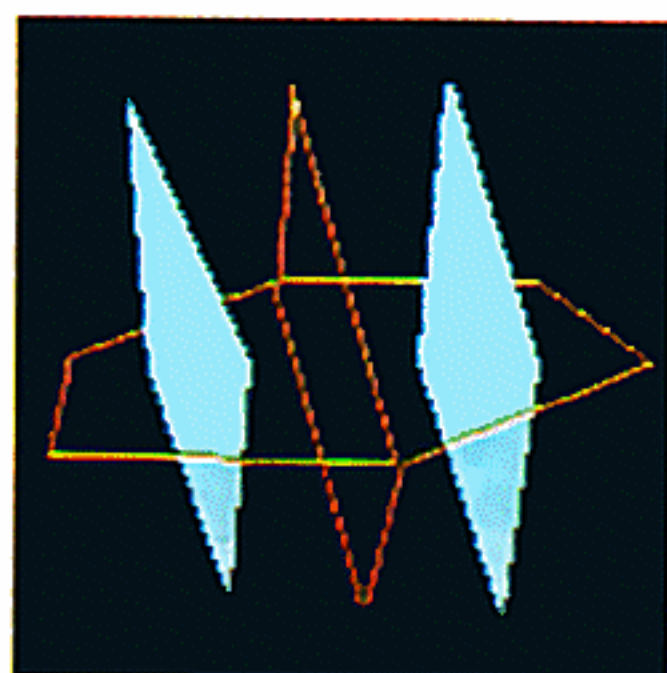
Objet



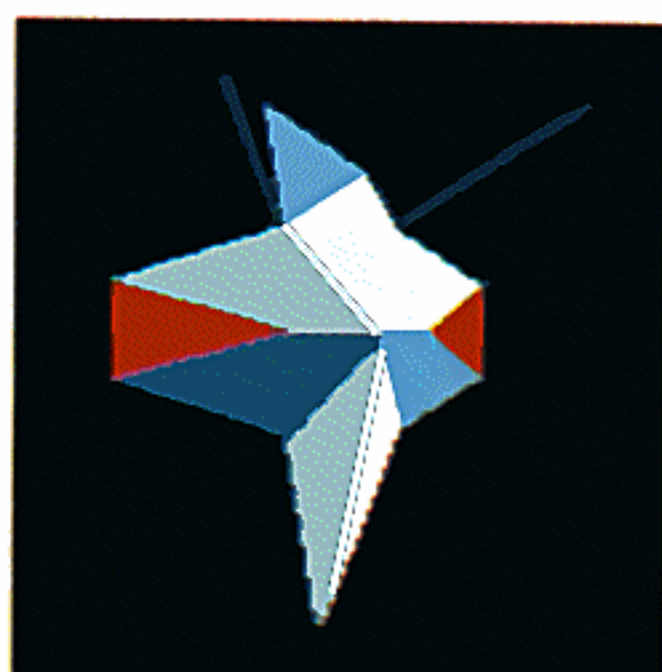
Ennemi

Double Turbo ou Aile gyroscopique

Cet élément agit sur votre vaisseau en fonction de son état. Si ses ailes sont intactes lorsque vous ramassez cet élément, il vous permet de tirer en même temps deux rayons laser (Double Turbo Type A). Si l'une de vos ailes est endommagée, une Aile gyroscopique apparaît et répare votre aile. (Remarque : dans ce cas, vous n'obtenez pas de Double Turbo). Si vous ramassez un second élément de ce type (Double Turbo/Aile gyroscopique) alors que vous en possédez déjà, leur puissance sera augmentée (Double Turbo Type B).



Objet



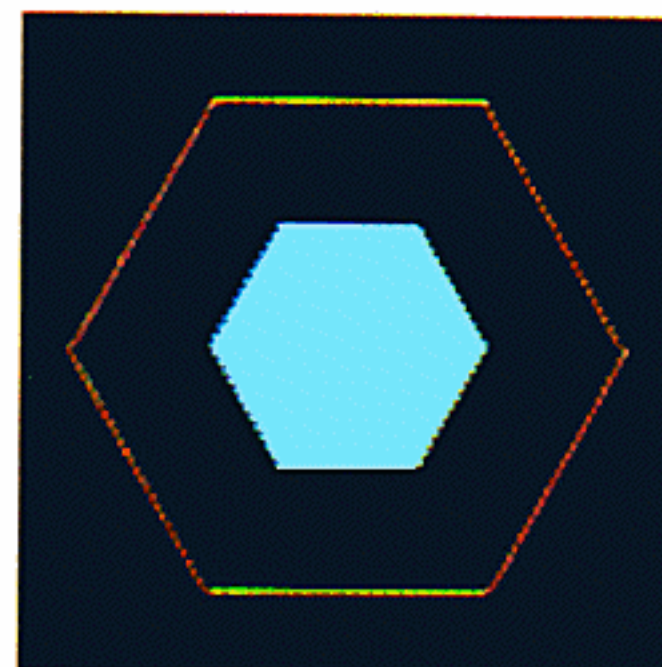
Ennemi



Aile gyroscopique

Bombe Nova

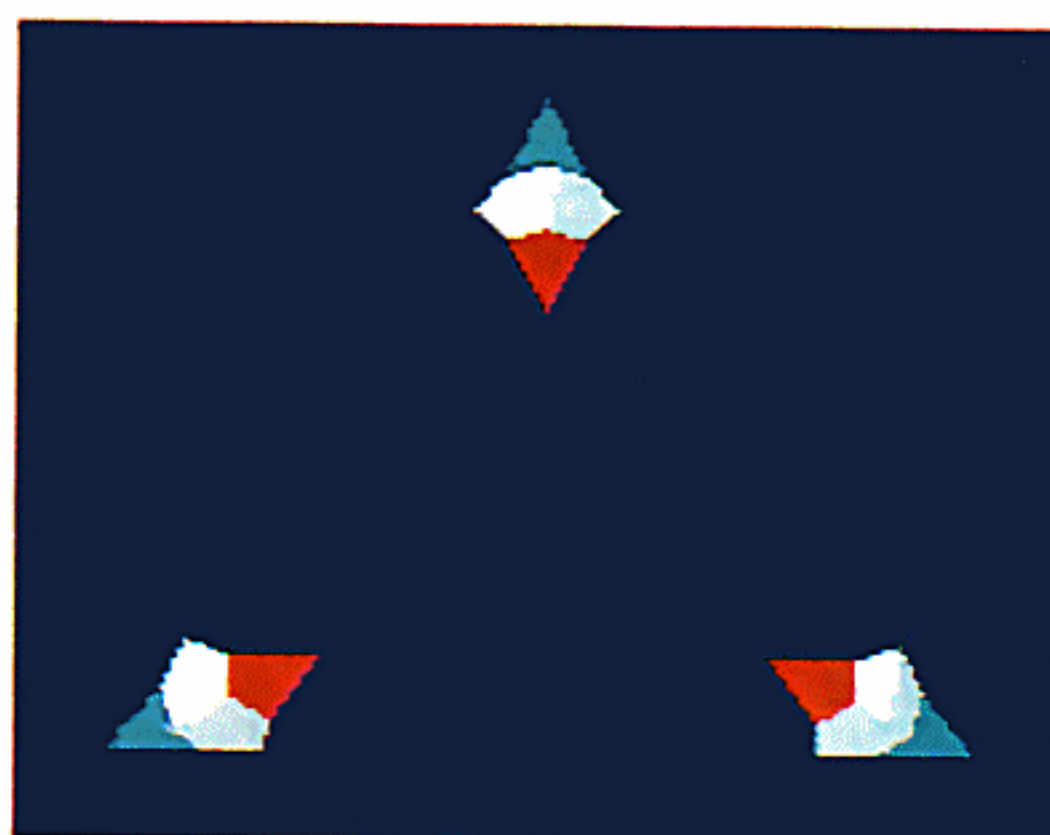
Votre vaisseau est doté d'une autre Bombe Nova à chaque fois que vous ramassez un de ces éléments. Mais il ne peut en transporter que cinq à la fois, aussi n'est-il pas utile d'en ramasser davantage si cette limite est atteinte.



Objet

Vaisseau Supplémentaire

Cet élément vous permet de recevoir un autre vaisseau ; c'est un "1-Up", en d'autres termes. Lorsque vous tirez sur les trois objets illustrés dans la photo ci-contre, un petit avion apparaît au centre de l'écran. Foncez sur lui pour bénéficier du 1-Up.



Les trois objets

L'Arsenal de l'Arwing

Turbo Laser

Ce canon laser, qui se trouve à l'avant de votre appareil, projette un puissant rayon destructeur.

Double Turbo

En ramassant cet élément, vous pouvez lancer en même temps deux rayons laser (un à partir de chaque aile). Mais en cas de destruction de vos ailes ou de l'une d'elles, vous revenez à un seul rayon tiré de l'avant de l'appareil.

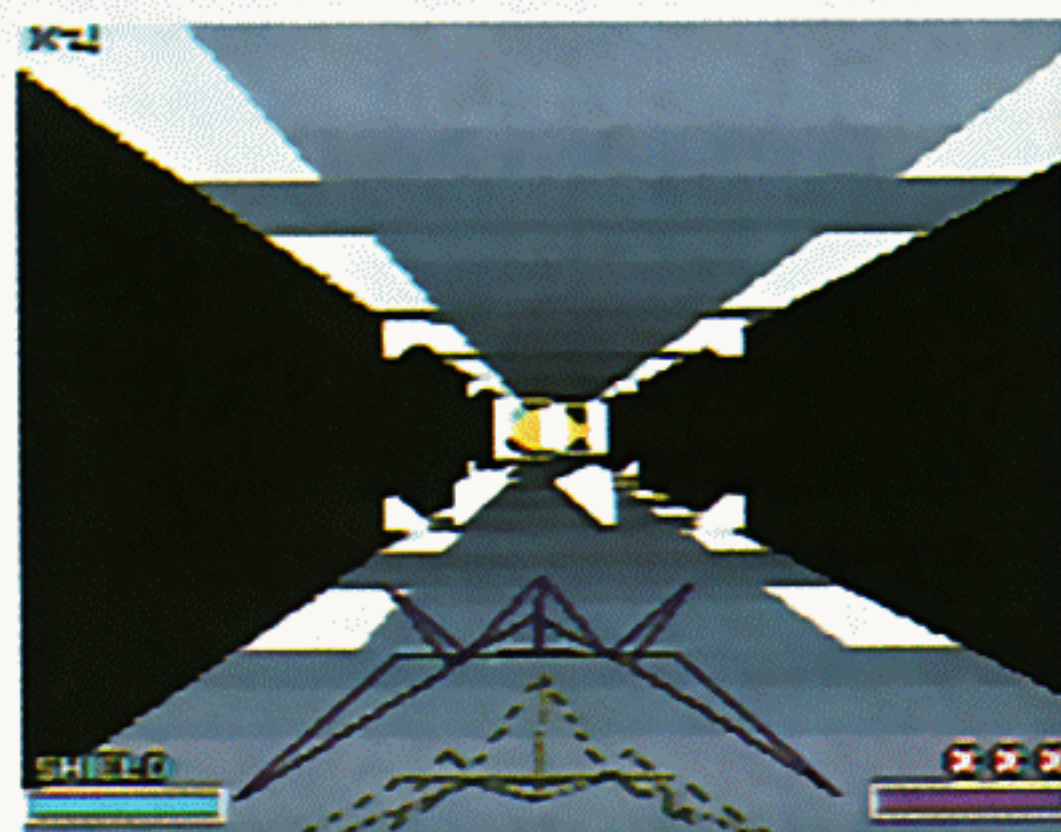
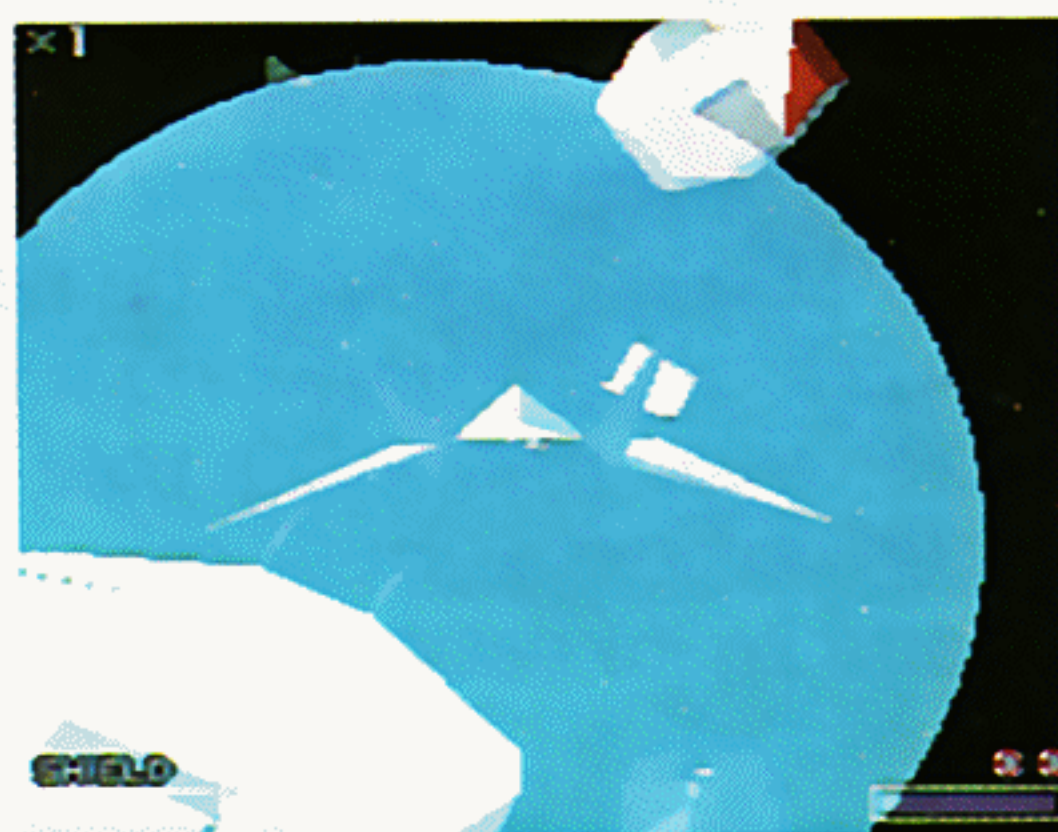
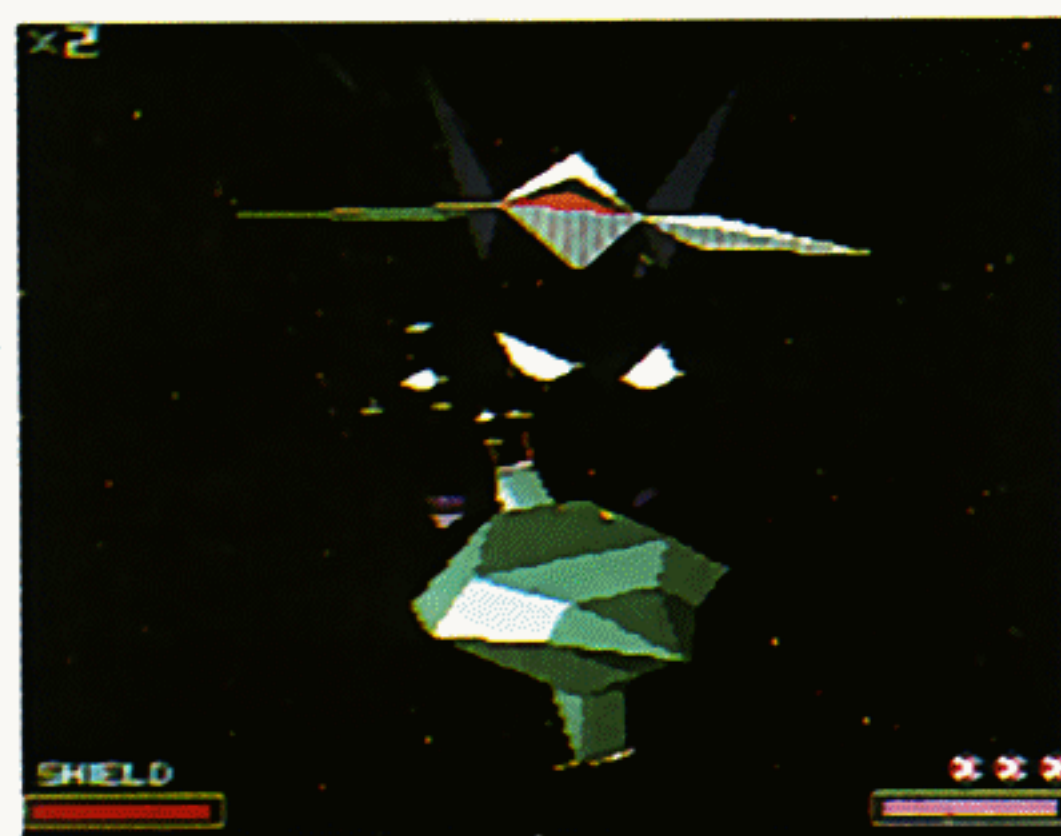
Bombe Nova

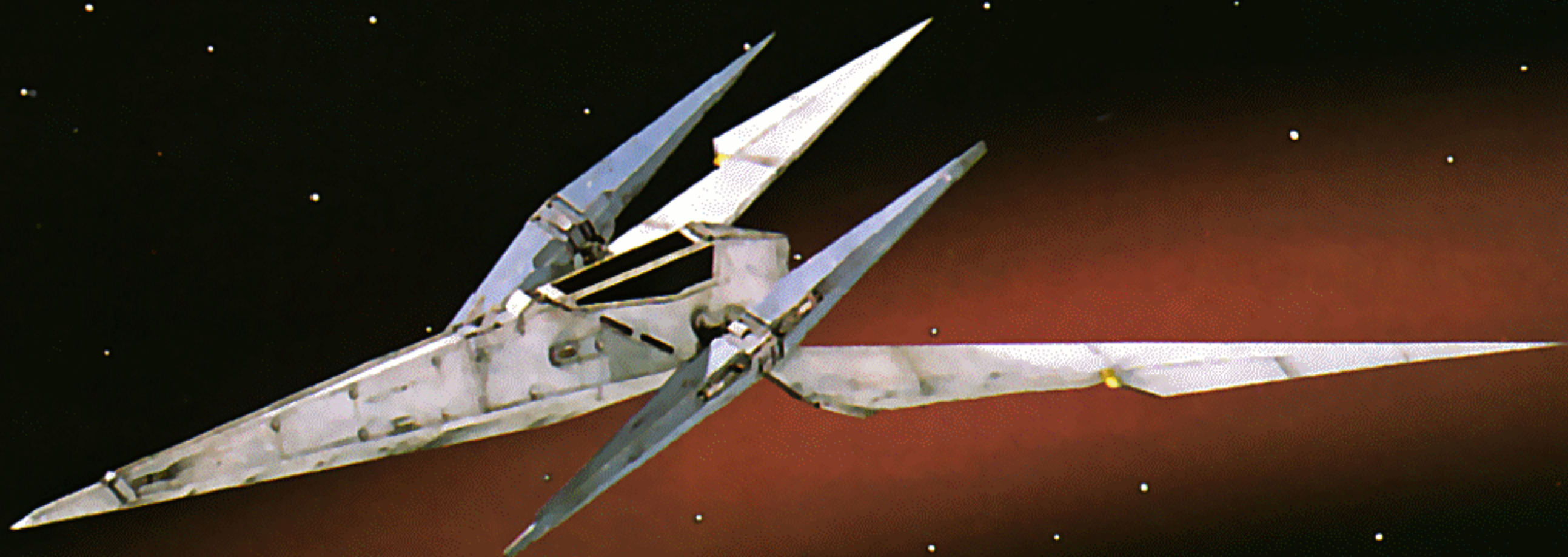
Elle cause des dégâts à tous les ennemis se trouvant dans le champ de l'explosion. Certains d'entre eux seront complètement détruits mais les plus résistants ne subiront que quelques avaries. Vous pouvez transporter au maximum cinq de ces bombes à la fois ; vous les obtenez en réunissant les éléments Bombe Nova.

Bouclier de Puissance

Cet écran de protection peut être obtenu en ramassant un élément Bouclier.

Lorsque cette protection est active, votre appareil devient transparent et il n'est pas endommagé par les attaques ou les collisions ennemies. Après avoir subi un certain nombre d'attaques ou être entré en collision avec un certain nombre d'objets, l'effet protecteur s'épuise et votre vaisseau revient à sa forme première ; les dégâts qu'il subit sont alors normaux.





Les dégats

La perte d'énergie enregistrée par votre compteur dépend de la partie de l'appareil qui est atteinte (ou endommagée dans une collision avec un obstacle). Par exemple, un choc sur l'aile provoque moitié moins de pertes qu'une collision détruisant une partie du fuselage de votre appareil. L'aile est détruite si la quantité de dommages qu'elle subit dépasse le degré de tolérance permise par la charge du compteur. Vous serez bien avisé de jeter un coup d'œil, de temps à autre, sur la barre indiquant l'état de votre bouclier.



Réparation - restauration

La jauge de votre bouclier se régénère chaque fois que vous terminez un niveau. Certains éléments vous aident également à réparer les dommages. Si votre aile est seulement abîmée, elle sera réparée lors de la réparation de l'appareil tout entier. Mais si elle est complètement détruite, cette condition persistera. La seule manière de réparer une aile cassée est de trouver une Aile Gyro.

Le score

Votre score dépend de la quantité d'ennemis que vous détruisez dans un niveau. Le score s'affiche à la fin de chacun d'entre eux. Il peut également être vérifié sur la Carte (Map Screen). Le total du score vous est indiqué à la fin de votre mission. Si vous ratez un ennemi et qu'il vous dépasse, n'abandonnez pas ! L'un de vos hommes peut l'anéantir.

- Il est dans votre intérêt que vos hommes survivent, parce qu'ils peuvent abattre les ennemis que vous avez ratés. Vous recevez des points pour les ennemis qu'ils abattent.



Les Crédits et les Continues

Vous pouvez continuer à jouer si vous disposez de crédits lorsque la partie est terminée. Vous gagnez un "Continue" chaque fois que votre score atteint 10 000, 30 000 et 50 000 points. Si vous en avez un lorsque la partie se termine, Fox McCloud apparaît et vous demande si vous voulez ou non continuer. Dans l'affirmative, déplacez le curseur sur YES (OUI) et appuyez ensuite sur le Bouton START. La partie recommence au début du dernier niveau auquel vous avez joué. Il est important de gagner régulièrement des crédits en accumulant le plus de points possible (vous n'en avez pas au début de la partie).

- Si vous choisissez de répondre par la négative (NO), tous vos crédits/continues s'effacent et vous retournez à l'écran Titre.



Les hommes de votre escadre

N'oubliez pas les hommes de votre escadre qui combattent à vos côtés mais hors de votre vue. Lorsque l'un d'eux se fait prendre, il appartient à Fox McCloud (VOUS !) de le sauver. Si vous ne l'aidez pas, il subira le feu ennemi et sera peut-être même abattu ! Comme vous êtes le chef de ces aventuriers de l'espace, il est de votre responsabilité de vous assurer que tous survivent à la mission.

FOX MCCLOUD

Fox, le Renard, est le jeune leader de l'équipe Star Fox. Toujours en tête de l'attaque, c'est un combattant agressif qui doit souvent compter sur son adresse pour tirer son escadre d'un mauvais pas. Votre adresse détermine si l'histoire retiendra son nom comme celui d'un héros populaire ou d'un scélérat de l'espace.



FALCO LOMBARDI

Digne représentant de la race Faucon dont il est issu, Falco Lombardi est heureux comme un poisson dans l'eau lorsqu'il virevolte dans les cieux ou dans l'espace et son adresse dépasse même celle de McCloud. Son manque de calme peut l'entraîner à se quereller avec son chef mais, lorsque sonne l'heure du combat, tous deux redeviennent de bons amis et de fidèles alliés.

PEPPY HARE

Peppy, le Lièvre, est l'élément modérateur de l'équipe. Son gentil caractère et la richesse de ses connaissances lui permettent d'équilibrer de manière inappréciable l'amalgame chaotique des autres membres de l'équipe Star Fox. Ses talents de pilote ne sont pas négligeables.



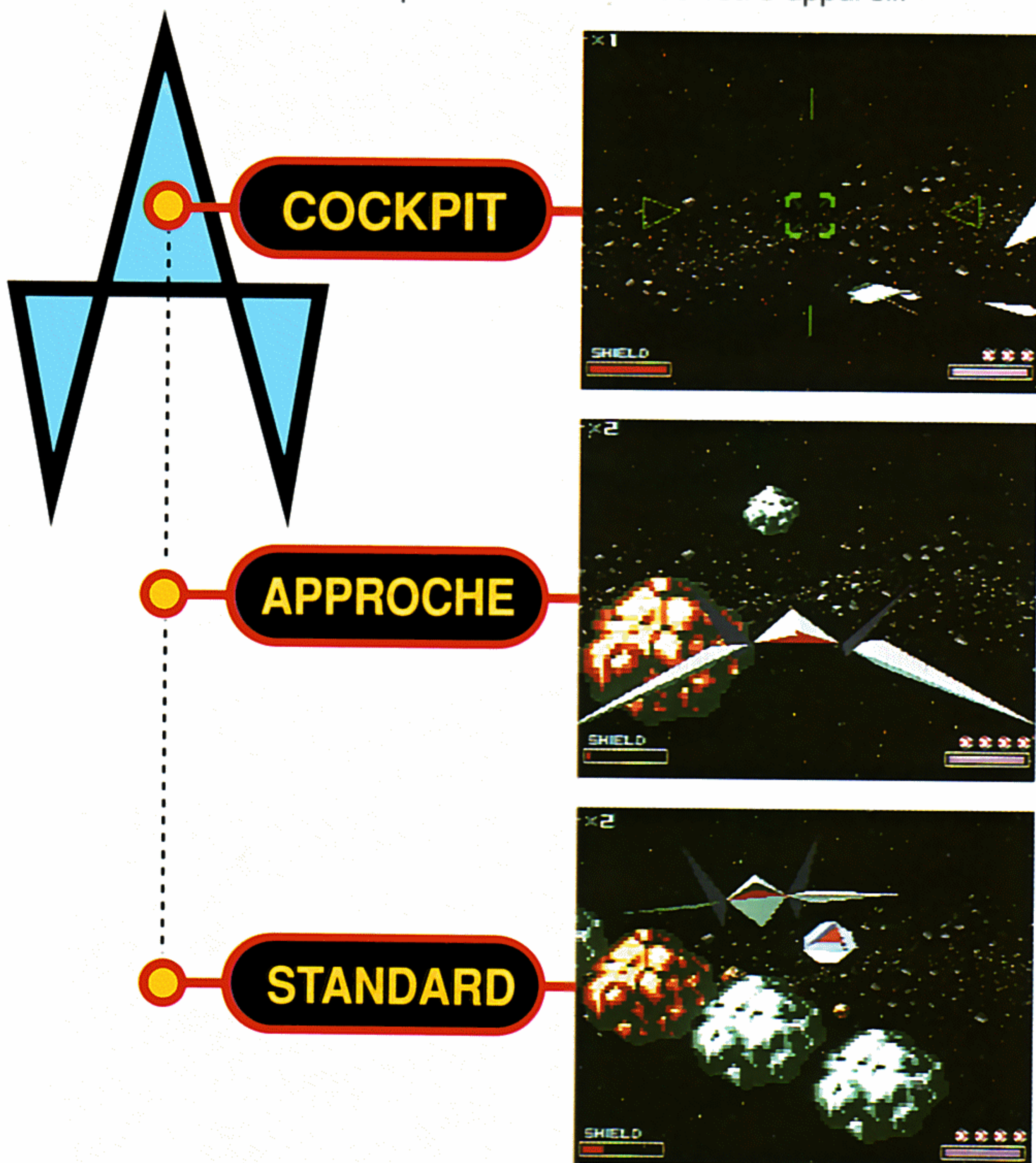
SLIPPY TOAD

Bien que Slippy puisse parfois sembler timide et passif, il garde toujours une attitude positive vis-à-vis des événements. Les mauvais pas dans lesquels il se met lui-même peuvent ajouter un côté comique aux situations dangereuses dans lesquelles vous vous retrouverez durant votre mission.

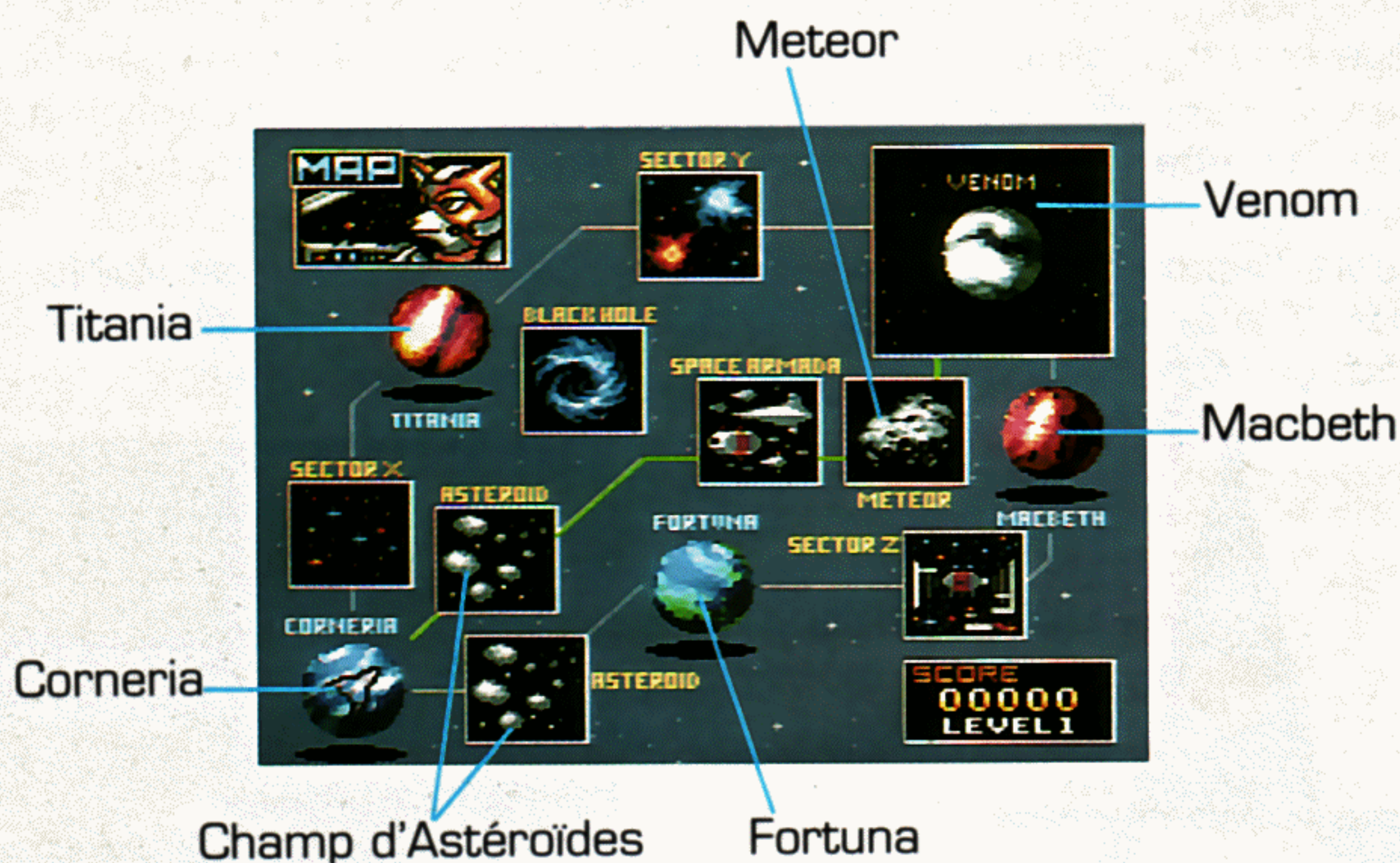
- A la fin de chaque niveau, vous pouvez vérifier l'importance des dommages subis par vos hommes.

Changement de point de vue

Vous pouvez vivre l'action depuis trois points de vue. **APPROACH** (APPROCHE) vous donne une vue extérieure de votre appareil, et légèrement à l'arrière aussi. **STANDARD** est similaire mais permet de voir, d'un peu plus loin, l'arrière du vaisseau. Le dernier choix qui vous est offert, **COCKPIT**, n'est disponible que dans les scènes cosmiques. Il vous permet de voir de l'intérieur du cockpit et de suivre l'action du point de vue du pilote. La mire verte n'est visible que dans ce mode. Dans ce mode, des repères, en bas et sur le côté de l'écran, vous indiquent l'orientation de votre appareil.



LES PRINCIPAUX NIVEAUX



Planète IV : Corneria

La quatrième planète du système Lylat, Corneria, est connue comme le "grenier à blé" du système. Ce monde fertile contient une grande variété de climats et de terrains différents. La plupart des habitants vivent à l'abri au coeur des montagnes, là où se situent les plus productifs des terrains à cultiver. Corneria est une planète paisible avec une force défensive insignifiante. La plupart des machines sont destinées à l'exploration et aux déplacements. Lorsque la planète a été menacée d'invasion par Andross, le Général Pepper dut improviser la défense de la planète. Il engagea l'équipe Star Fox pour piloter l'Arwing, un prototype expérimental.



Champ d'Astéroïdes

Il existe deux constellations d'astéroïdes qui consistent en milliers de petites planètes entourant Corneria. Ces myriades de gros rochers forment une dangereuse barrière naturelle contre l'invasion de la planète. Il faut, en effet, une grande attention pour les contourner. Andross a développé un vaisseau de combat nouveau et puissant, connu sous le nom de Rock Crusher. Les appareils de ce type peuvent réduire les astéroïdes à l'état de poussière cosmique. L'équipe Star Fox doit détruire ces machines infernales avant qu'elles n'aient ouvert la route à l'armada de combat dirigée par Andross.



Meteor

Cette nuée géante d'étoiles est en fait un astéroïde artificiel créé pour devenir un grand parc d'attractions, du nom de "Meteor Land". Cependant, le diabolique Empereur Andross l'a transformé en une base avancée, n'ayant que peu de rapport avec sa fonction d'origine. Ce dépôt bien garni de stocks militaires s'élance en direction de Corneria derrière l'Armada de l'Espace dirigée par Andross.



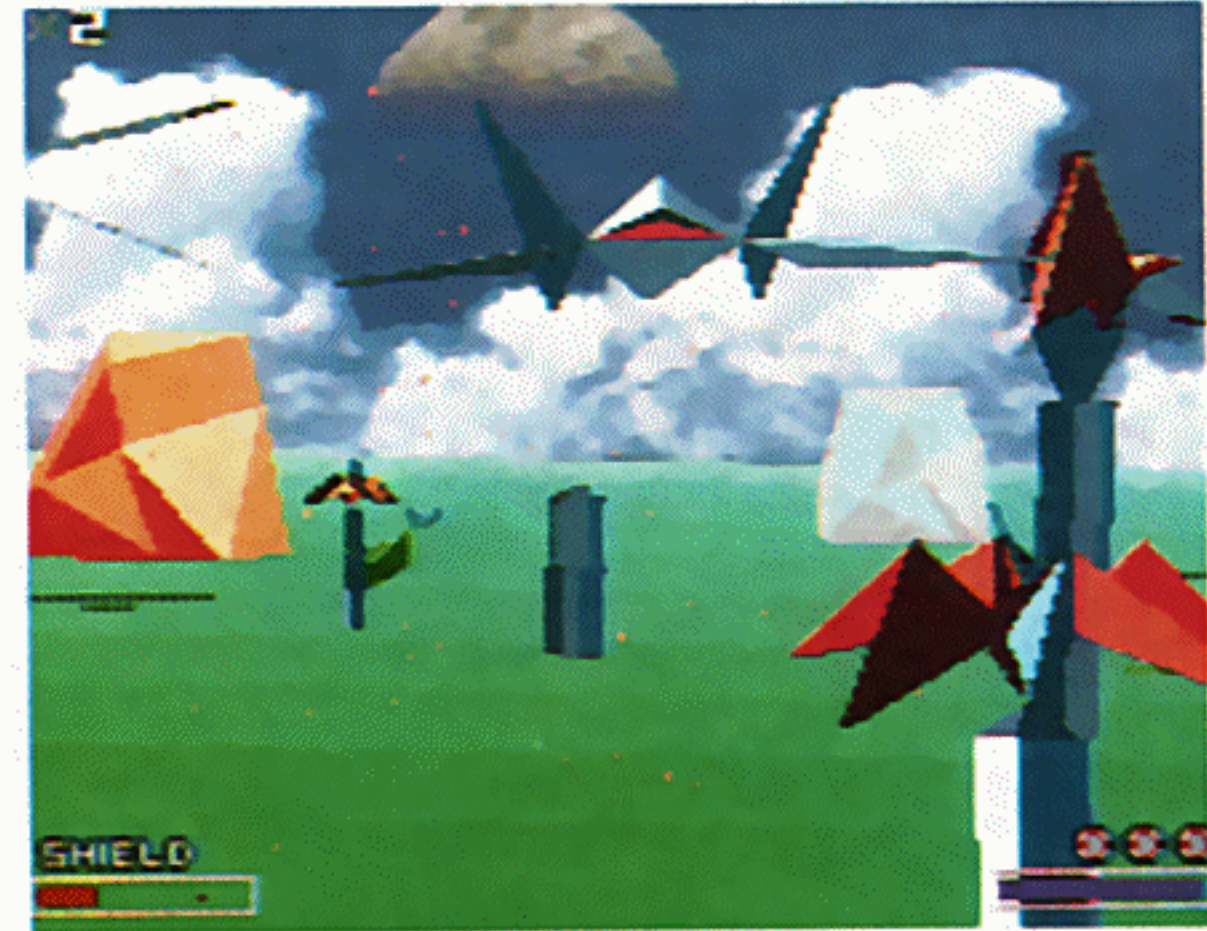
Planète II : Titania

Titania n'est pas habitée et un brouillard très dense l'enveloppe presque constamment. Les abondants minerais de matières premières qui s'y trouvent ont donné à cette planète une réputation de "monde de trésors". Elle n'a pas subi aussi fortement que certaines autres planètes l'impact de la flotte d'invasion d'Andross, mais est néanmoins occupée par l'une de ses garnisons. Ses ressources sont d'une grande importance pour les projets de conquête future élaborés par Andross.



Planète V : Fortuna

Fortuna est également connue comme la planète des dinosaures. Des créatures sauvages et brutales en ont fait leur terrain de prédilection. Andross les a nourries et apprivoisées. Il projette de les transformer en armes vivantes. Le dragon géant, Monarch Dodora, anime cette planète et ses pouvoirs dépassent la puissance des armes les plus sophistiquées. Son nom est redouté dans tout le système Lylat.



Planète III : Macbeth

Une longue histoire de désastres géologiques a radicalement transformé l'essence même de Macbeth. Lors d'un événement exceptionnel, le cœur de la planète s'est rétréci alors que son écorce restait de la même taille ; désormais, la planète est creuse. Andross a utilisé cette caractéristique à son avantage, en y stockant des armes, des munitions et des engins de réserve. Du fait de la quantité exceptionnelle d'armements qui sont ainsi mis en réserve, la planète constitue une bombe gigantesque prête à exploser.



Planète I : Venom

Lorsque Andross a été chassé de Corneria par le Général Pepper, cette planète lui servit de base. Autrefois connue comme la "planète verte" et considérée comme la plus belle juste après Corneria, elle est maintenant transformée par Andross en un monde ténébreux, infesté de machines militaires. Les indigènes un peu frustrés furent mis en esclavage par Andross et affectés à sa machine de guerre. Bien qu'au service d'Andross, ils espèrent, en leur for intérieur, que les forces de Corneria parviendront à gagner et à libérer le système Lylat.





INFORMATIONS SUR L'ENNEMI

Armement ennemi

ARMES

FORCE DE FRAPPE

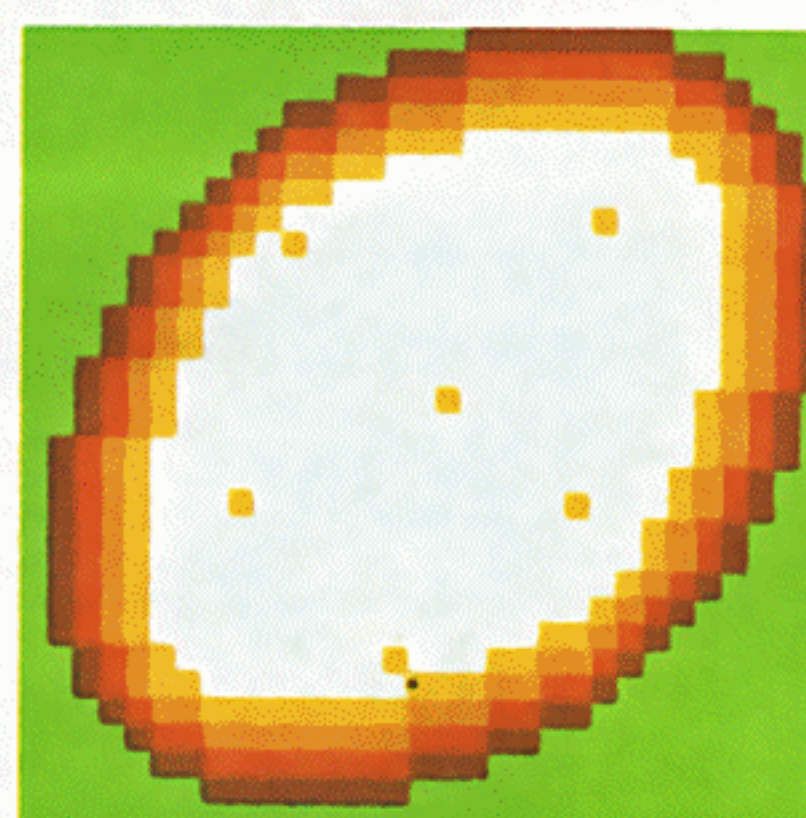
Missile	Importante
Ballon Plasma	Importante
Rayon ovale	Importante
Anneau Laser	Moyenne
Laser normal	Faible



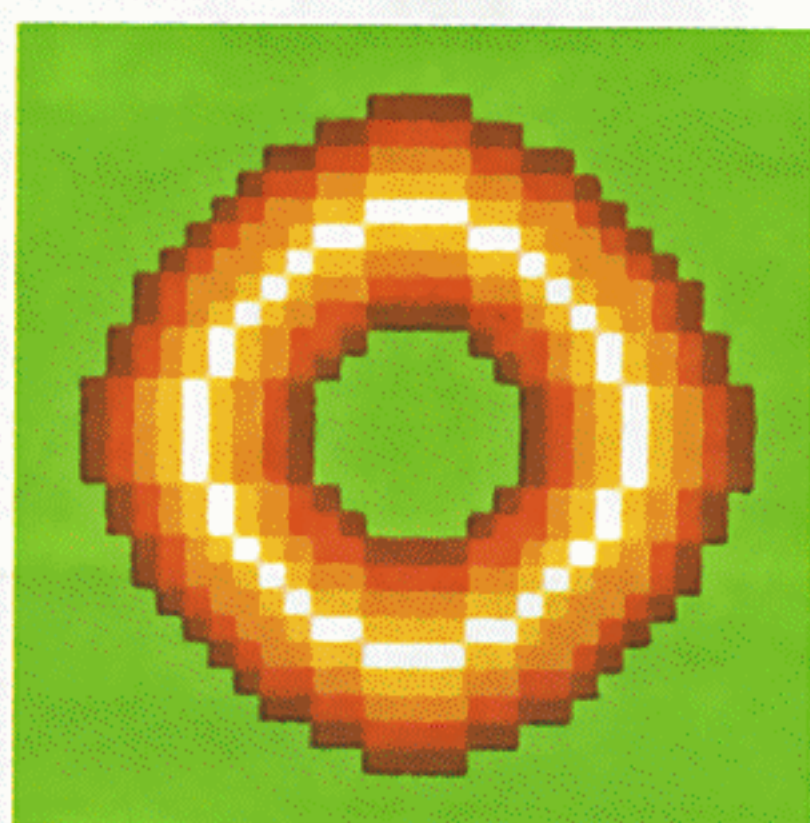
Missile



Ballon plasma



Rayon ovale



Anneau Laser



Laser normal

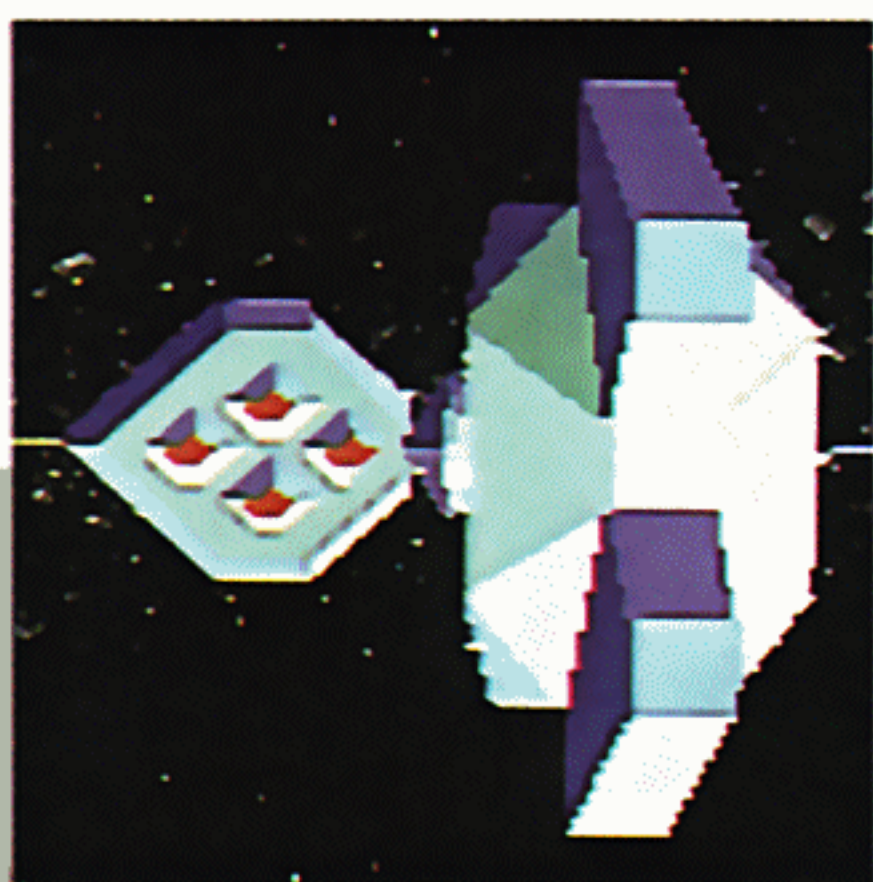
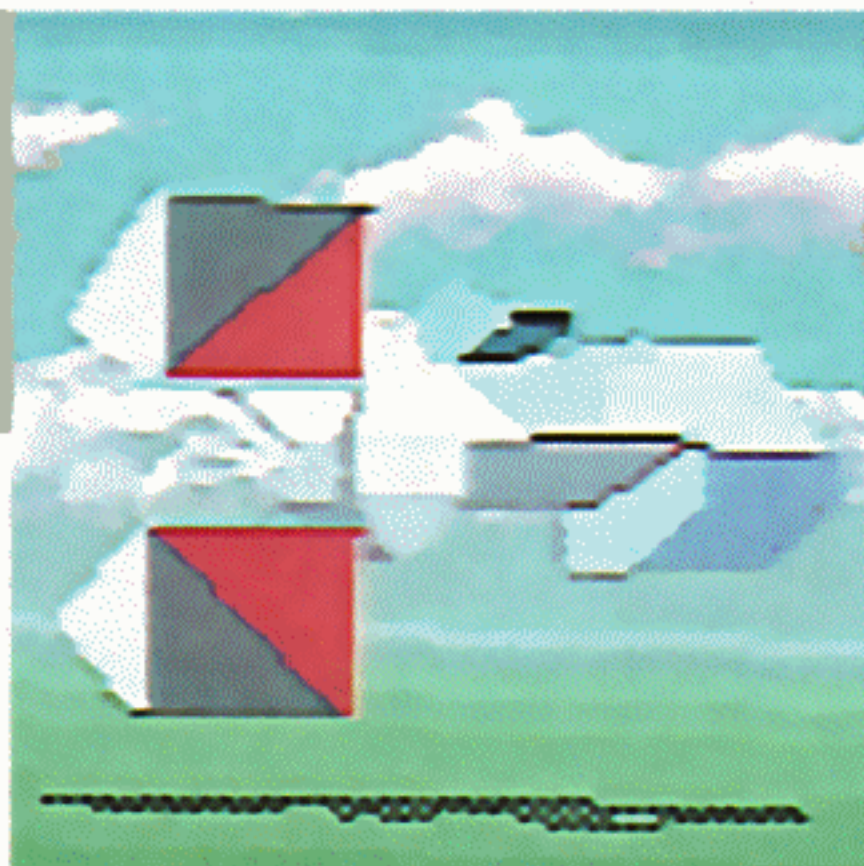
Les commandants de la force ennemie

Voici les Commandants de la Force Ennemie qui apparaissent à la fin de chaque étape.

Vaisseau Amiral d'exploration avancée

ATTACK CARRIER

Transporteur blindé



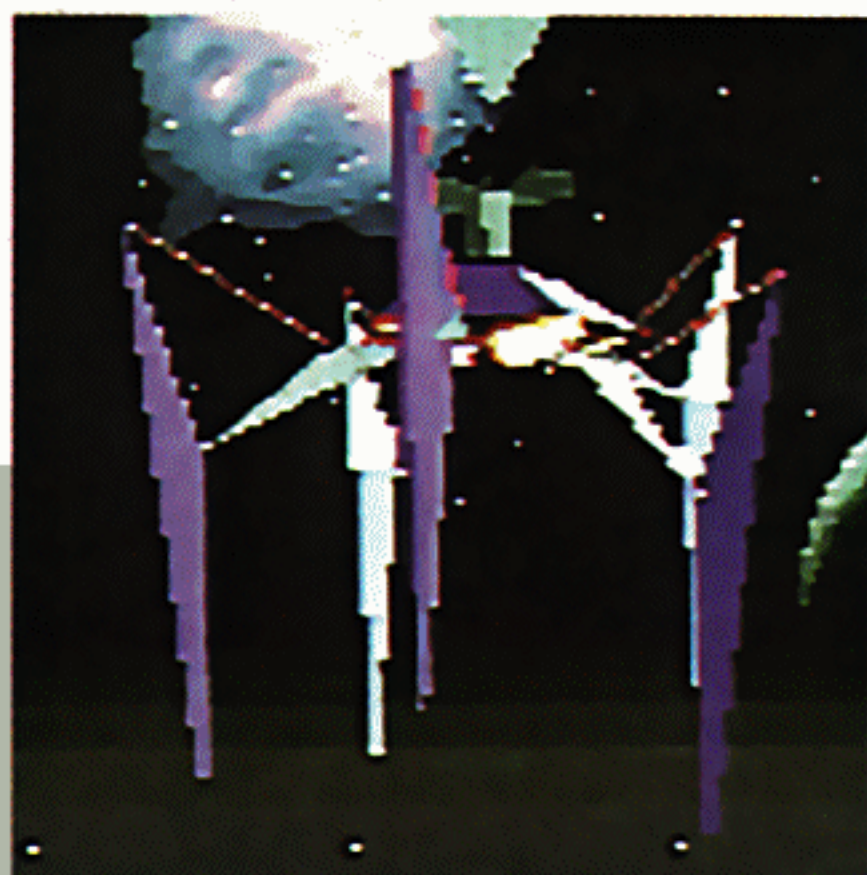
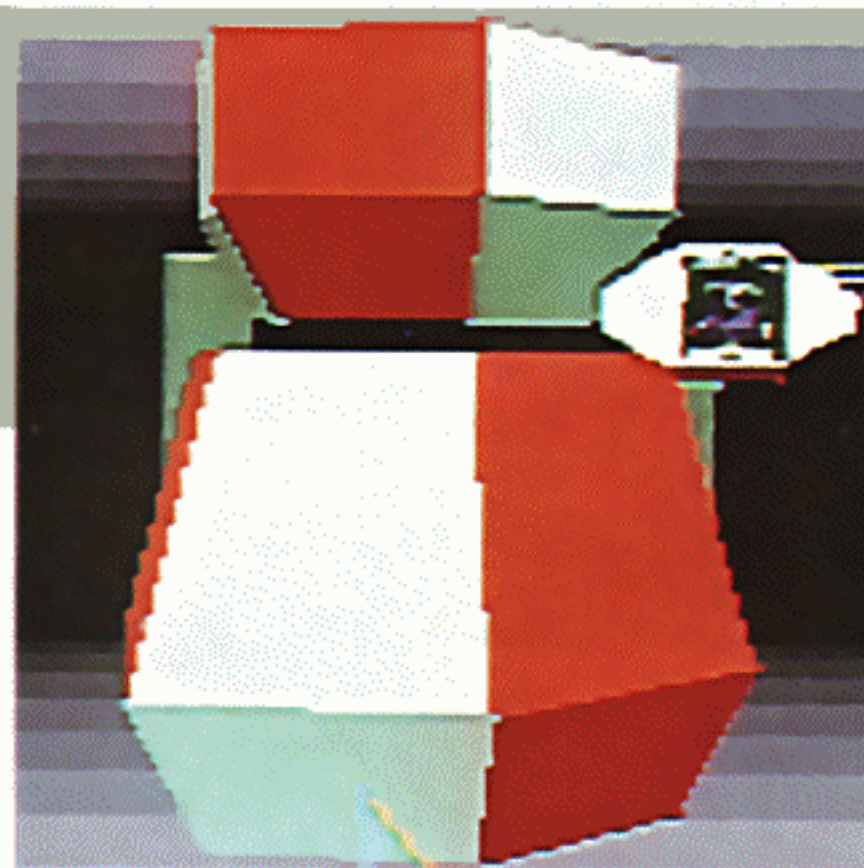
Destroyeur d'Astéroïdes

ROCK CRUSHER

Ecraseur de rochers

Bombardier Planétaire à Noyau atomique

ATOMIC CORE



Machine arachnéenne infernale

DANCING INSECTOR

Insecte dansant

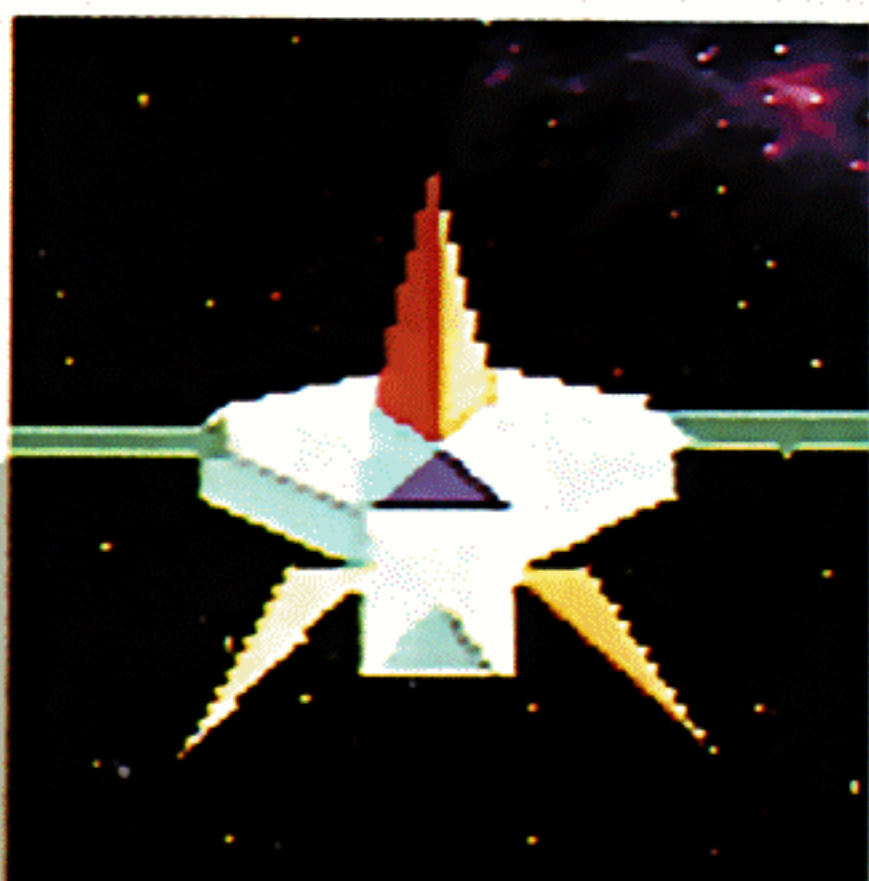
Robot Orbital Spécial

PHANTRON



Maître-ès Informatique

PROFESSOR HANGAR

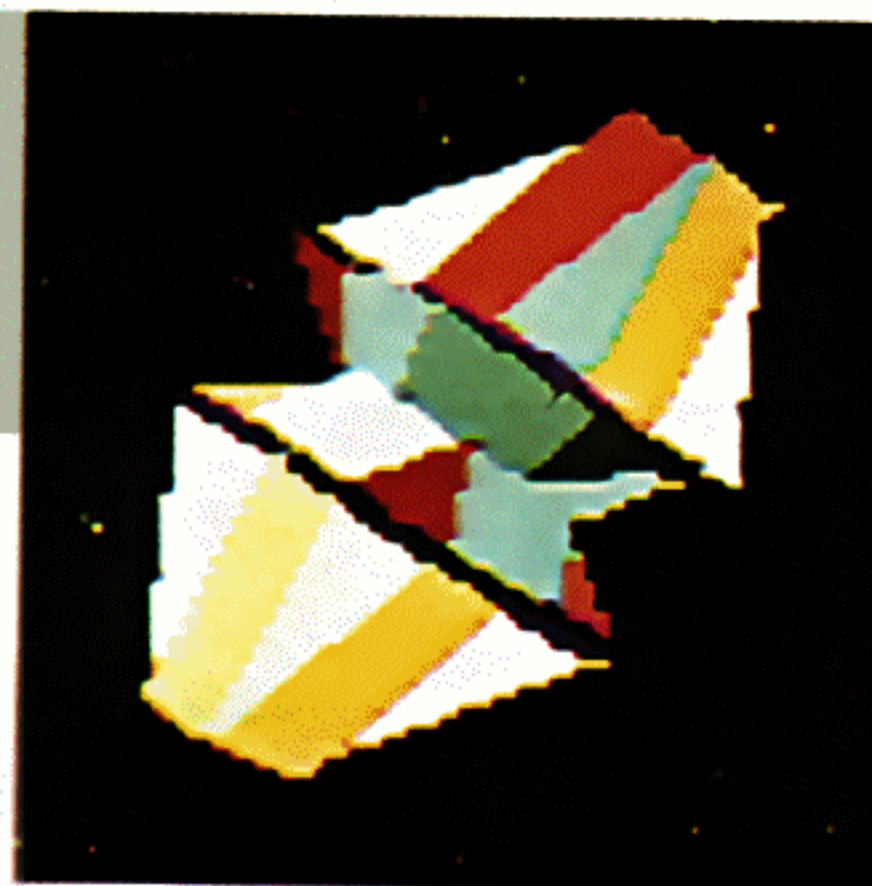


Engin infernal à hydrogène

PLASMA HYDRA

Ecraseur de métal à inversion gravitationnelle

METAL SMASHER



Machines infernales de l'hyper-espace

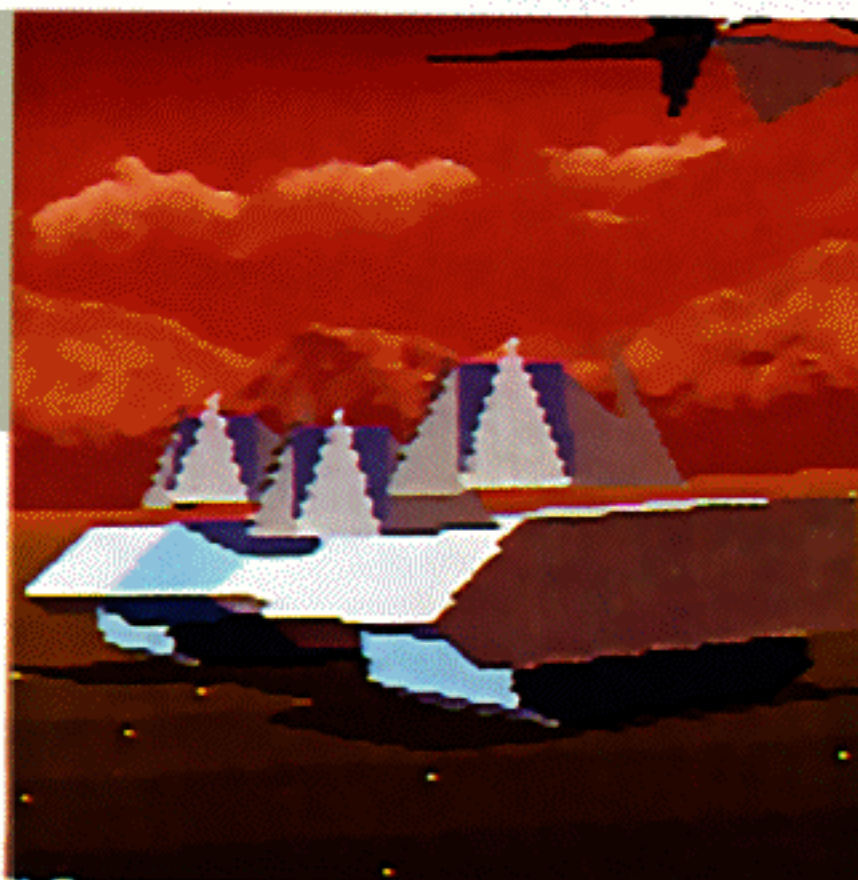
GALACTIC RIDERS

Cavaliers galactiques

Engin polyvalent sol-sol

DESTRUCTOR

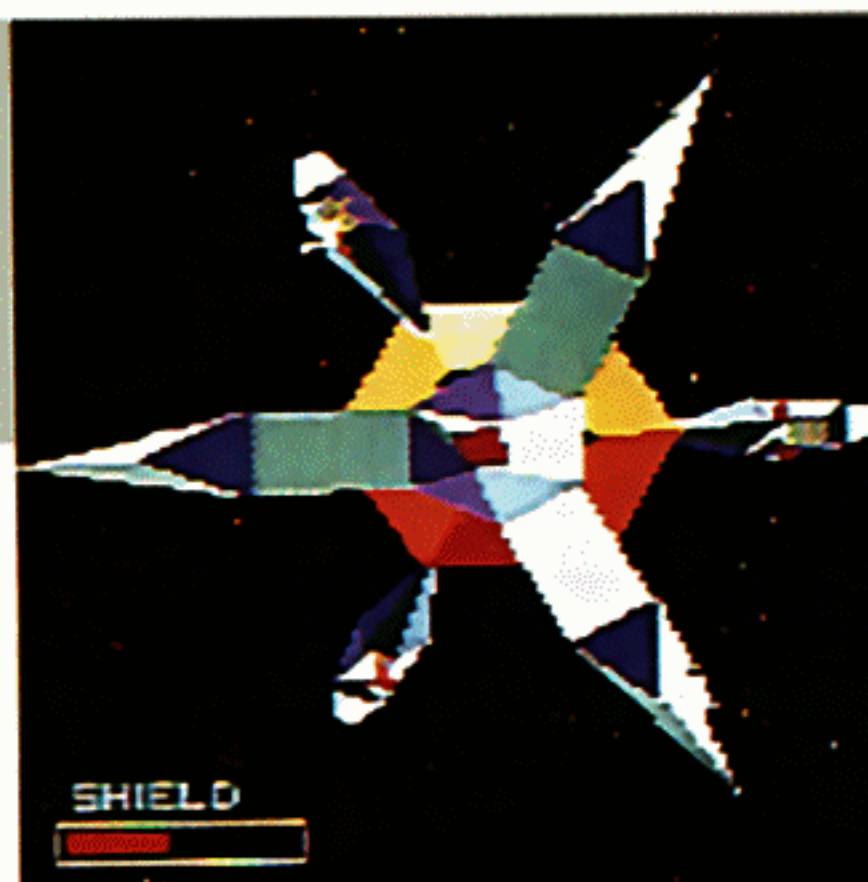
Destructeur universel



Station Spatiale

BLADE BARRIER

Barrière coupante



Dinosaure primitif

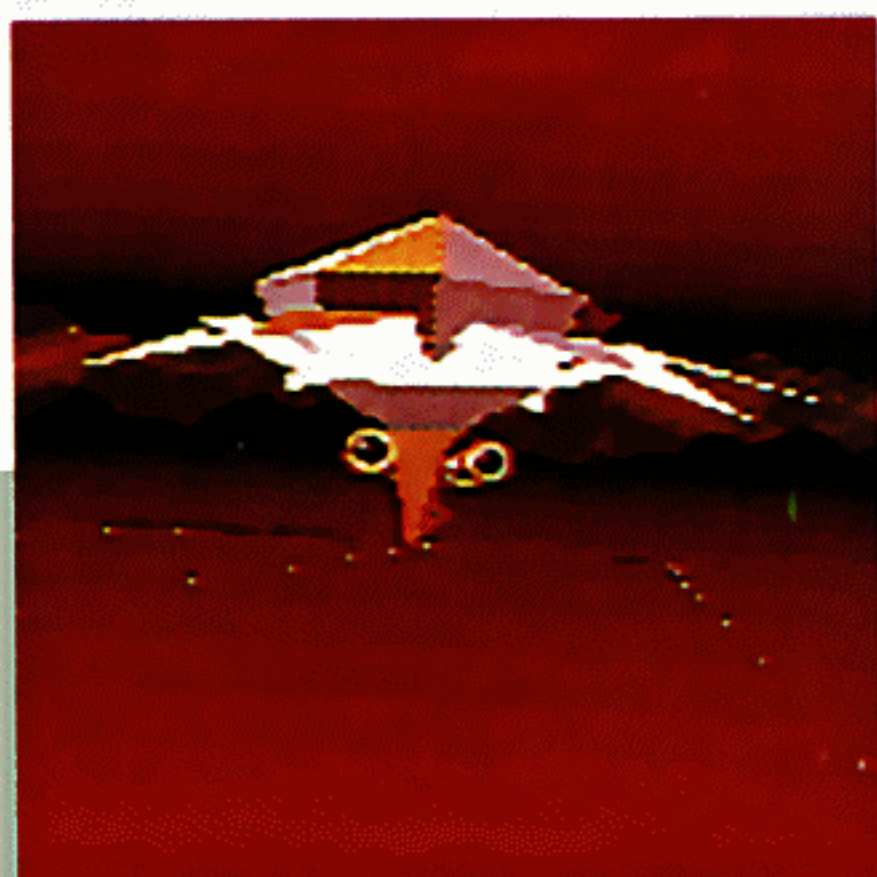
MONARCH DODORA

Dodora le monarque

Avion de transport des troupes d'invasion

ATOMIC BASE II

Base atomique II



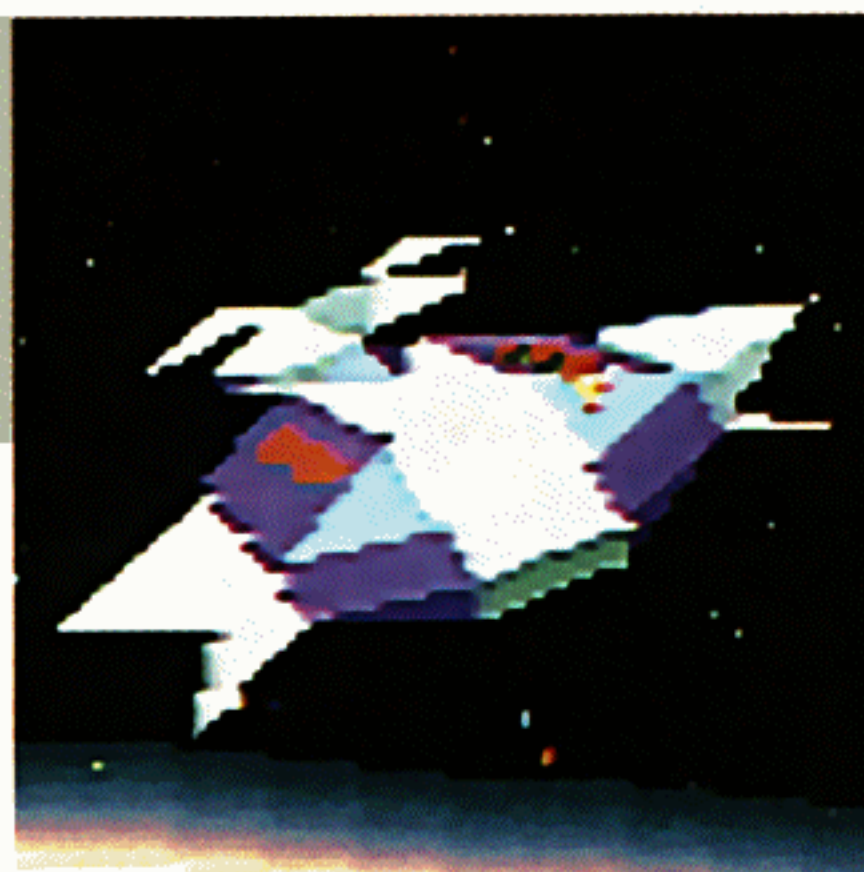
Noyau hyper-tournoyant

SPINNING CORE

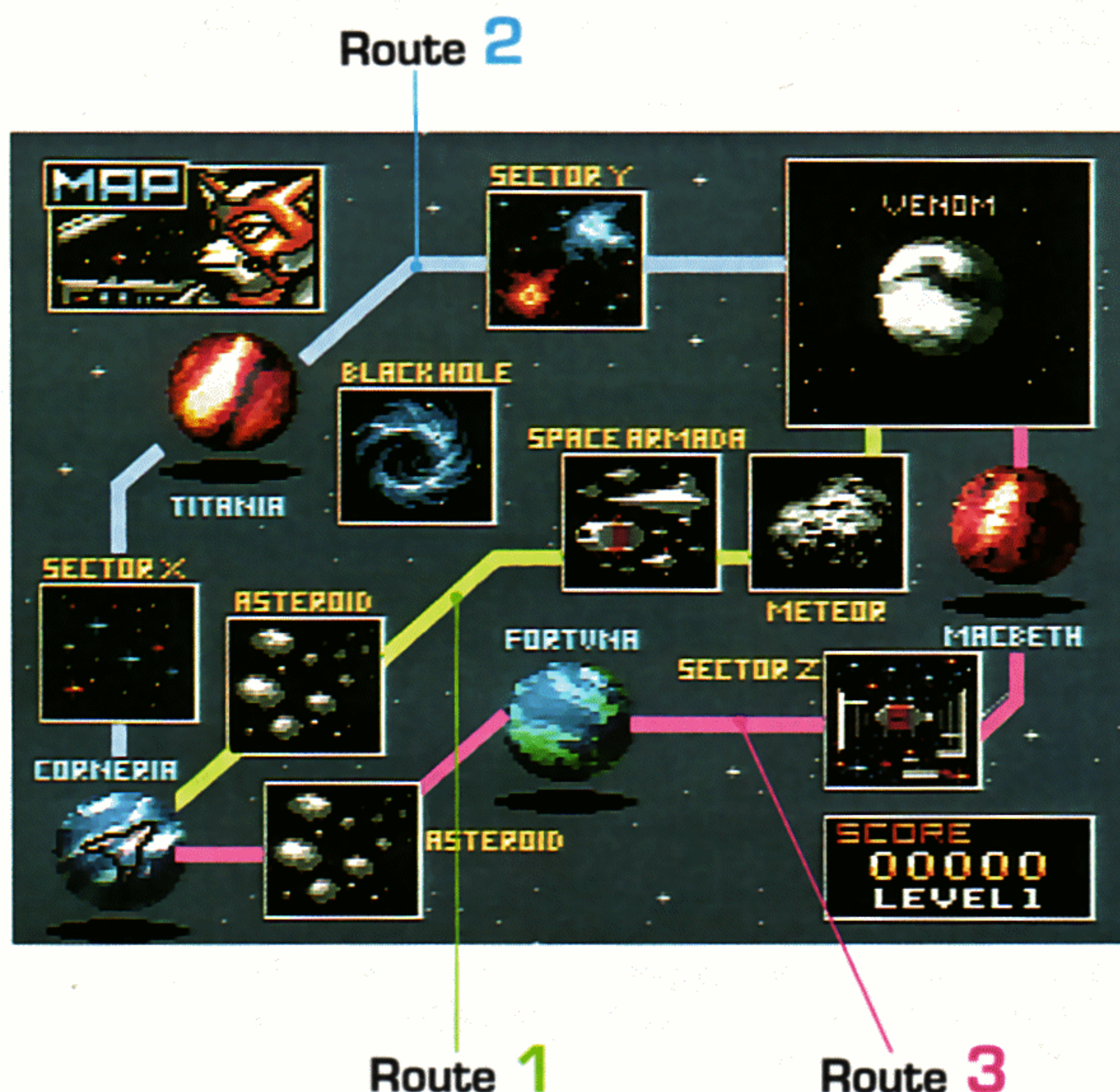
Combat final

GREAT COMMANDER

Commandant suprême



CARTE DES ROUTES



Il existe trois routes différentes que vous pouvez prendre pour atteindre la planète Venom. La Route 3 est la plus difficile. Les niveaux sont indiqués sur la Carte dans l'ordre suivant : Route 2, Route 1 et Route 3. Quoique votre mécanisme de pilotage automatique vous maintienne sur le bon chemin pendant la plus grande partie de votre mission, il reste toujours possible que vous vous perdiez et erriez parmi d'étranges endroits tels que le "Trou Noir" (Black Hole). Pour choisir une route sur la Carte, utilisez le Bouton SELECT ou appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche.

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