



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER ADVENTURE ISLAND™

FRANÇAIS

Merci !

Tu viens de faire un choix parfait en achetant ce logiciel Hudson de haute qualité.

Nous te remercions d'avoir choisi "Super Adventure Island™". Tu devrais lire soigneusement le mode d'emploi et suivre les instructions et suggestions qui s'y trouvent, si tu veux profiter au maximum de ce jeu.

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.

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
Super Adventure Island™ is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
©1992 Hudson Soft Co., Ltd. All Rights Reserved.

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. RECHERCHEZ 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 KWAALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



Table des matières

Introduction -----	1
Précautions -----	3
Histoire -----	4
Pour commencer -----	5
Comment jouer -----	7
Personnages ennemis -----	11
Monstres -----	13
Garantie limitée -----	14



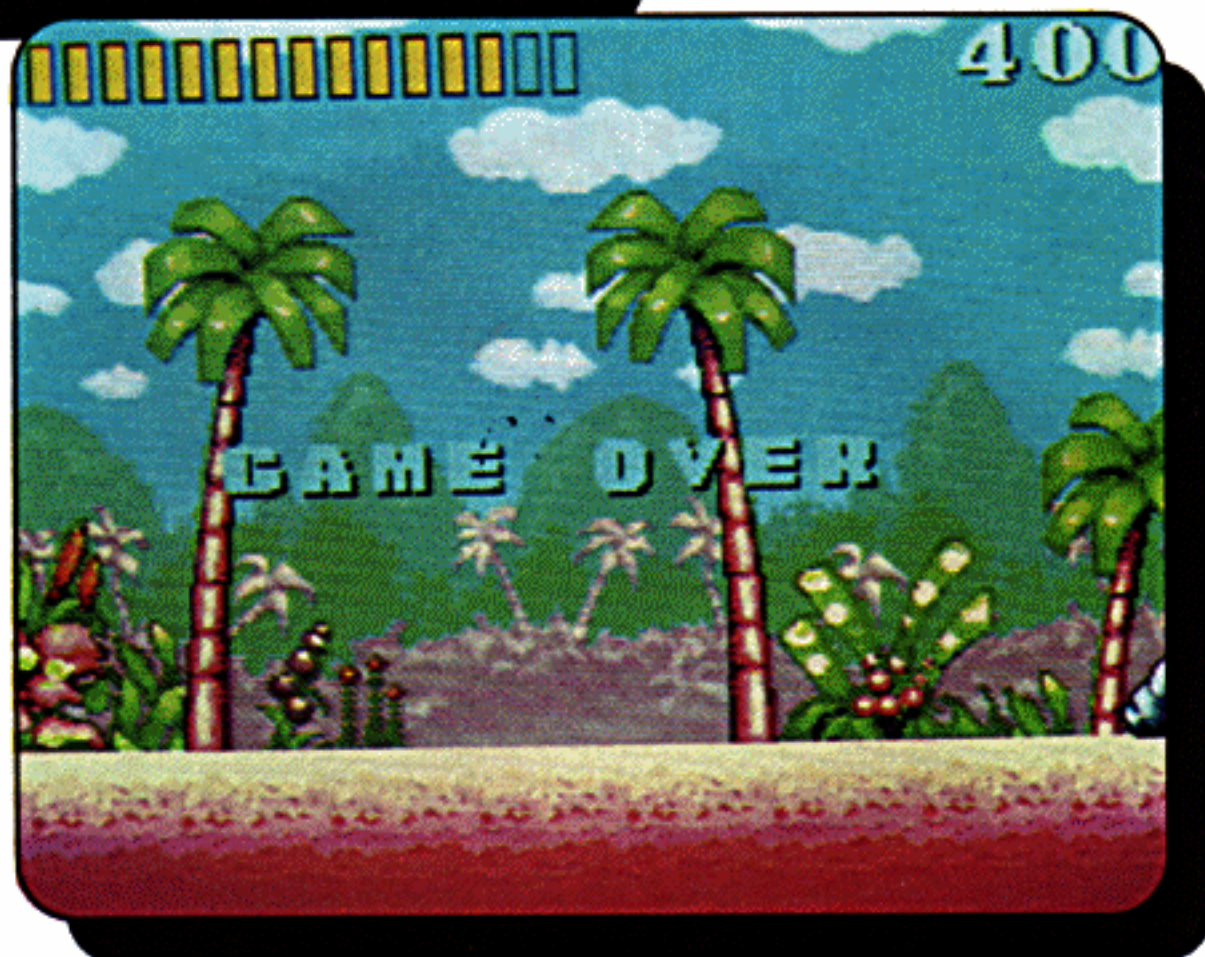
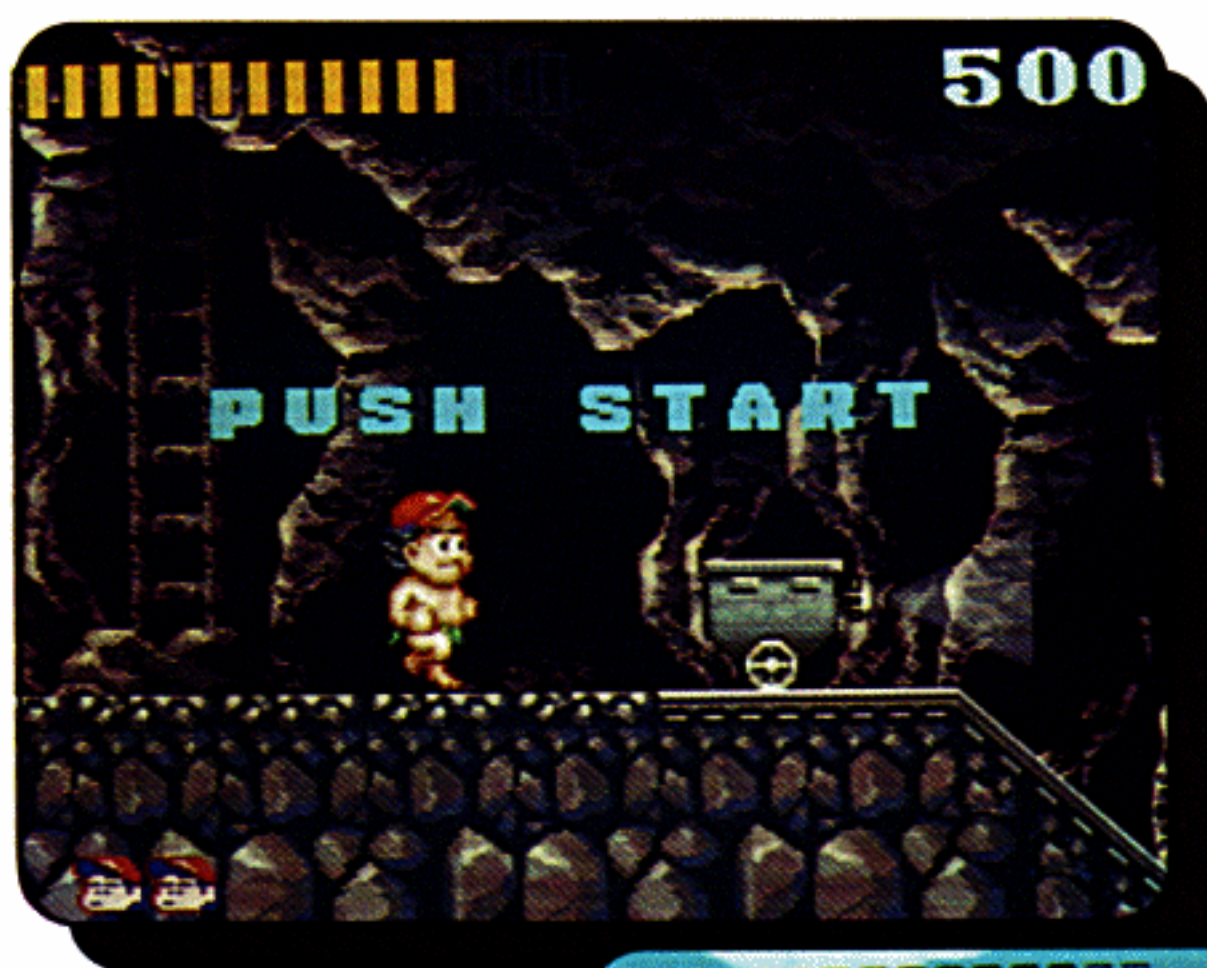
FRANÇAIS



Précautions

Prends le temps de lire ce manuel si tu veux profiter au maximum de ce jeu. Les quatre points suivants concernent l'entretien de ton jeu.

1. Evite d'exposer ta cartouche de jeu à des changements de températures extrêmes et ne lui fais pas subir de chocs.
2. Ne touche pas les connecteurs. Protège-les en laissant ton jeu dans son étui lorsque tu ne l'utilises pas.
3. Ne nettoie pas ton jeu avec des solvants, des diluants, de l'alcool, du benzène ou d'autres produits puissants, car ils pourraient endommager la cartouche de jeu.
4. Ne démonte pas la cartouche.





Histoire

Adventure Island est un pays mystérieux et magnifique qui cache de nombreux dangers. Le héros de cette île, Maître Higgins, protège ses habitants des nombreuses créatures qui les menacent de mort. Il a rétabli la paix à maintes reprises sur cette île encore inexplorée.

Mais, voici qu'un événement terrible vient de se produire. Maître Higgins et Jeanie Jungle étaient plongés dans leurs rêveries lorsqu'un dangereux individu connu sous le nom de Dark Cloak transforma Jeanie en pierre. Maître Higgins doit maintenant s'aventurer dans le château de Dark Cloak s'élevant au pied de la Montagne de Glace pour la sauver !

Il peut choisir deux armes très puissantes, la hache ou le boomerang. Il peut les trouver sur l'île et s'il en ramasse assez, il pourra les lancer en rafale !

Il dispose aussi d'un skateboard fantastique et peut faire de supers bonds. Déniche un skateboard et passe à grands bonds les territoires dangereux !



FRANÇAIS





Pour commencer

FRANÇAIS

Mets la cartouche Super Adventure Island™ dans ta console Super Nintendo Entertainment System®. Mets l'interrupteur d'alimentation sous tension (On). Tu utiliseras la première manette tout au long du jeu. Appuie sur le Bouton Start pour commencer le jeu.

Les Commandes

Manette multidirectionnelle :

Gauche : Pour déplacer Maître Higgins vers la gauche.

Droite : Pour déplacer Maître Higgins vers la droite.



Haut : Pour faire sauter Maître Higgins encore plus haut.



Bas : Pour lui faire exécuter un super bond. Tu peux utiliser aussi les flèches pour contrôler la direction du boomerang.



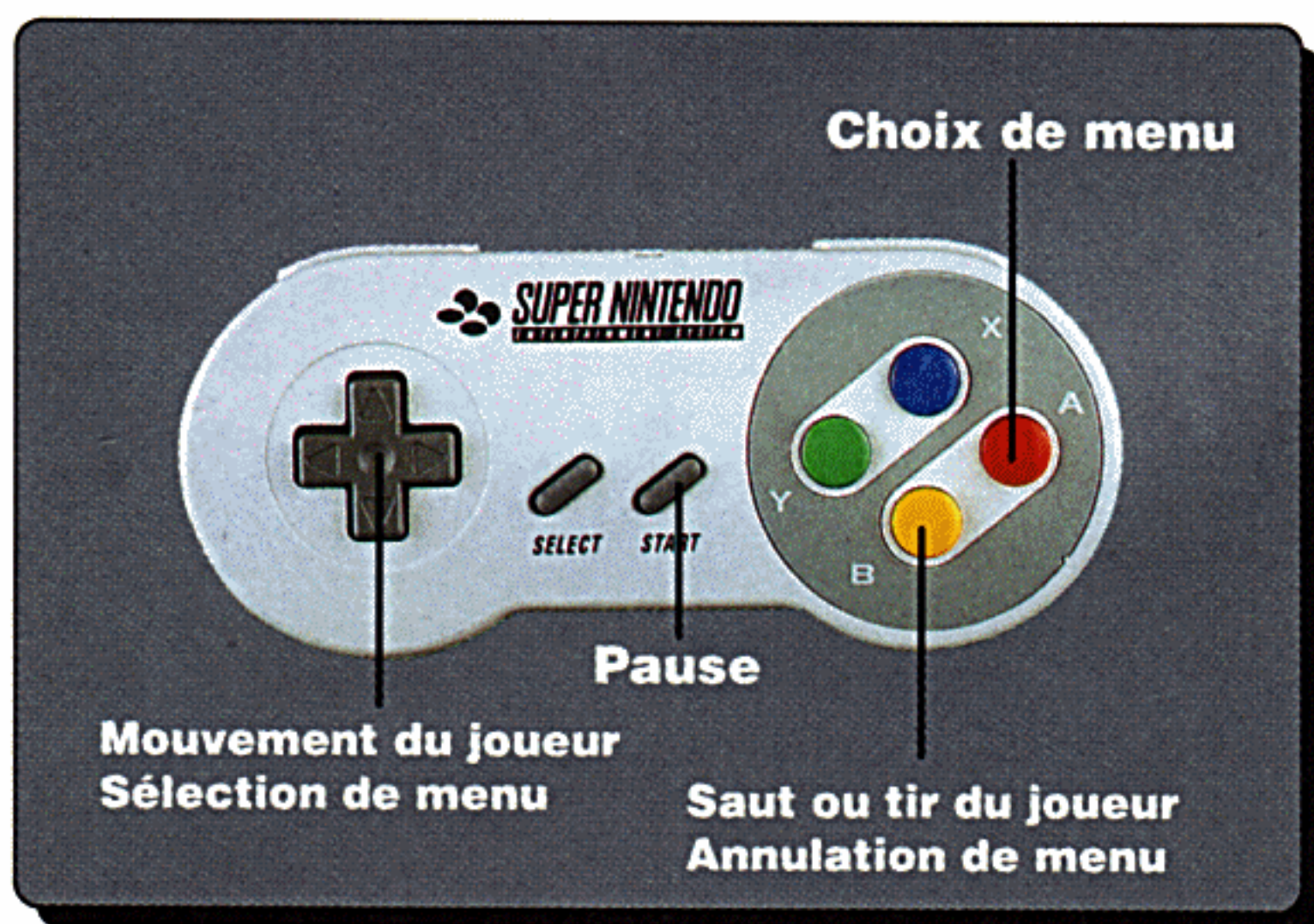
Bouton A ou Y : Pour lancer ton arme.



Bouton B ou X : Pour sauter ou nager.



Bouton Start : Pour commencer le jeu, le poursuivre ou faire une pause.
Les boutons **L** (gauche), **R** (droite) et le **Bouton Select** ne sont pas utilisées.





Comment jouer

FRANÇAIS

Dans le rôle de Maître Higgins, tu dois traverser Adventure Island et vaincre six monstres géants pour retrouver Jeanie Jungle. Tu dois te débarrasser des nombreuses créatures ennemies que tu rencontreras sur ton chemin.

Vies :

On te donne trois vies en début de jeu et tu pourras gagner un nouveau Maître Higgins chaque fois que tu auras atteint 50 000 points. Tu pourras disposer de six (6) Maître Higgins supplémentaires au maximum, mais tu en perdras un si :

- 1) tu touches une créature ennemie ou un obstacle.
- 2) tu tombes dans une vallée ou dans l'eau.
- 3) ton énergie s'épuise.

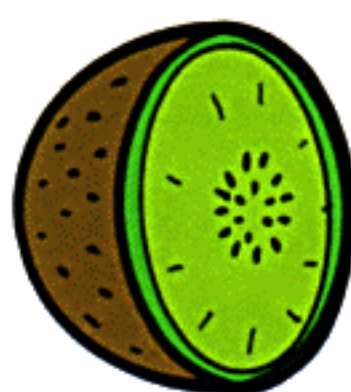
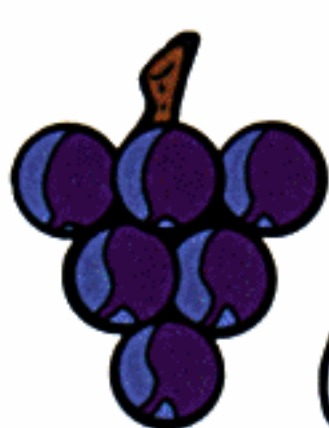
Le nombre de Maître Higgins dont tu disposes est indiqué dans le coin gauche en bas de l'écran, accompagné du visage de Maître Higgins.



Maître Higgins

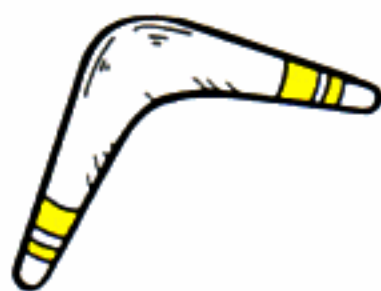
Energie :

Au début de chaque nouvelle zone, la barre indiquant ton énergie est pleine. Elle est affichée en haut de l'écran, à gauche de ton score. Elle diminue au fur et à mesure du jeu. Pour qu'elle reste toujours pleine, tu dois manger des fruits et boire du lait. Des fruits apparaissent régulièrement dans presque toutes les zones. Tu reçois des points à la fin de chaque zone selon la quantité d'énergie qu'il te reste.



Armes :

Maître Higgins peut trouver et utiliser deux sortes d'armes. Des haches et des boomerangs. Tu peux ramasser quatre haches ou boomerangs au maximum, mais pas les deux à la fois. Si tu ramasses une arme alors que tu en as une autre, Maître Higgins les échange automatiquement. Si tu parviens à la quatrième hache ou boomerang (d'un coup), ces armes se transforment en armes à feu. Les armes à feu sont deux fois plus fortes que les haches et boomerangs; en outre elles peuvent détruire des rochers (mais pas les pierres roulantes).



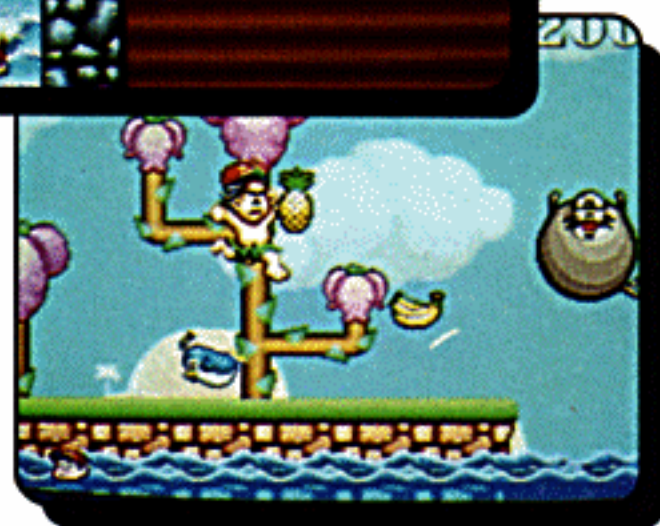
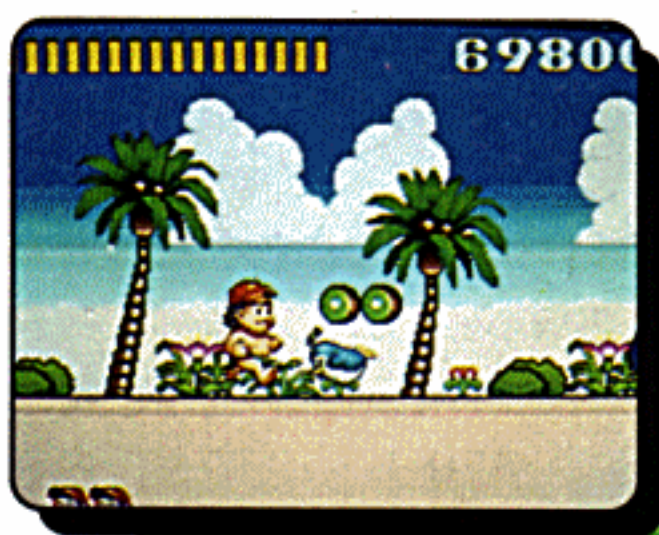
Poursuite :

Si tu perds Maître Higgins, le jeu prend fin. Toutefois, si tu le désires, tu peux continuer le jeu à partir de la dernière étape où tu en étais resté. Lorsque le jeu est terminé, le mot "Continue" apparaît sur l'écran. Si tu souhaites continuer la partie, appuie sur le Bouton Start en l'espace de 7 secondes.

On te donne deux possibilités de poursuivre le jeu. Cela veut dire que tu ne peux continuer le jeu que deux fois, car ensuite les mots "Game Over" (fin de jeu) apparaissent sur l'écran, dès que tu as perdu le dernier Maître Higgins.

Zones et étapes :

Le jeu Super Adventure Island comprend cinq zones et 4 étapes dans chaque zone. Pour terminer une étape, tu dois dénicher l'étoile à la fin de chaque étape. Et à la fin de chaque étape un monstre apparaît. Pour terminer une zone, tu dois vaincre le maître des monstres et Dark Cloak à la fin de la zone 5...



Tours de bonus cachés :

Dans chaque zone il y a un tour de bonus "Etoile" secret. Pour essayer de trouver ce tour de bonus, lance ton hache ou ton boomerang. Si tu entends un bruit retentir, va à cet endroit et saute. Si tu sautes tu vas voir une étoile apparaître au-dessus de Maître Higgins. Saute pour essayer de la prendre. C'est ainsi que tu peux commencer le tour de bonus "Etoile". Pour terminer ces tours, tu dois ramasser des éléments de bonus en sautant de tremplin en tremplin, mais sans tomber. Si tu tombes, tu ne pourras pas trouver le tour jusqu'à la fin du jeu. Lorsque tu as dépassé tous les tremplins, les mots "Perfect" et "1-up item" apparaissent sur l'écran. Essaie d'attraper l'élément "1-up" lorsque tu reviens à l'étape.





Personnages ennemis

FRANÇAIS



Shelly

On dirait une pierre, alors attention !



Bamboon

Il t'envoie des lances.



Beezer

Il te détruit d'un coup de dard.



Smokestack Sammy

Il lance des flammes par la tête si tu essaies de sauter au-dessus de lui.



Les bloobs

Ce sont de petites créatures coriaces qui ont tendance à te bondir droit dessus.



Skizzer

Un chien volant qui te suit de partout. Il n'attaque pas, mais il est vraiment collant !



Reptile bleu

Il descend avec un ballon et essaie de t'avoir en crachant du feu.



Skullfoot

Attention à ses mouvements suspects. Il faut tirer deux fois dessus pour l'arrêter.



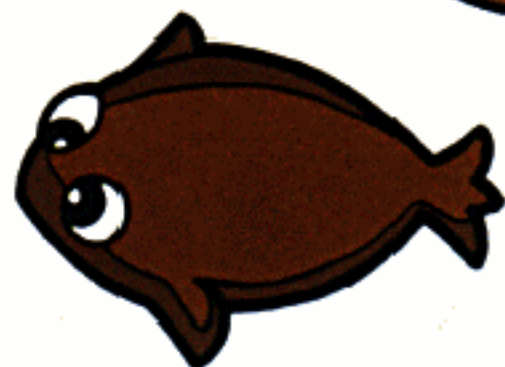
Lectron

Cette anguille électrique peut ne faire que passer, mais si elle se retourne TAC !



Wally

Il flotte ici et là, mais en fait se trouve toujours sur ton chemin.



Carrelet

Un poisson volant !



Peppy

Le pingouin filant.



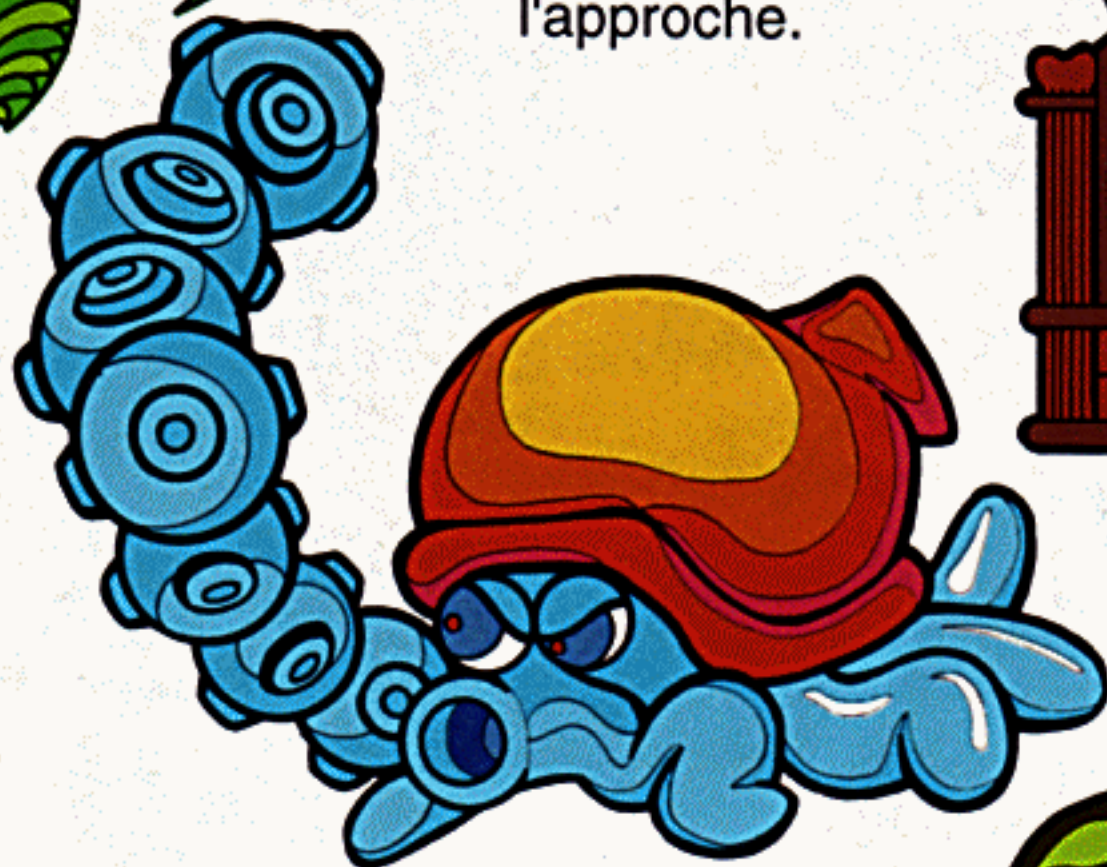


Les monstres

FRANÇAIS

Bamboozal

Cette statue lance des balles de feu sur quiconque l'approche.



Kraken

Pieuvres et tentacules.



Lavaslither

Le dragon qui vit dans un volcan. De la lave coule en dessous de lui. Alors ne tombe pas.



King Reptilian

Il vit dans la grotte près du lac. Il essaiera de te toucher avec son épée laser.



Dark Cloak

Il est minuscule, mais ouvre l'oeil ...

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 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.

MEMO

Distributed by **BANDAI.**

The distributor warrants the conformity of this product to required safety standards.

Distribué par **BANDAI.**

La conformité du présent produit aux normes obligatoires de sécurité est garantie par le distributeur.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON