

KONAMI®

SNSP-MH-FAH



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

KONAMI®



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 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.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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.

FELICITATIONS !

Vous avez fait un excellent choix en achetant le jeu TMHT IV - Turtles in Time™ pour votre Super NES™. Afin d'éviter l'extinction des tortues, nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel....

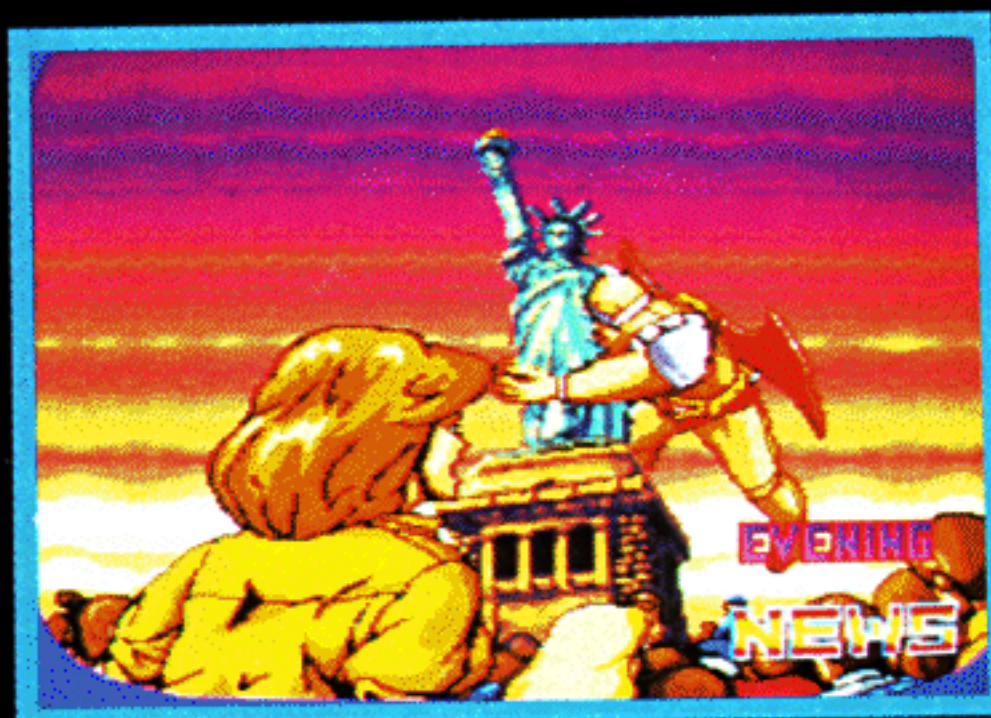
SOMMAIRE

LE RAPT DE LADY LIBERTY	4
COMMENT JOUER	5
DEBUT DE LA PARTIE	6
DIRIGEZ VOTRE TORTUE.....	8
NOUVELLES TECHNIQUES D'ATTAQUE.....	9
LEONARDO.....	10
MICHAELANGELO.....	11
DONATELLO	12
RAPHAEL.....	13
ENNEMIS ET NIVEAUX	14

LE RAPT DE LADY LIBERTY

Dimanche soir. Vous êtes assis autour de l'égout et observez votre journaliste préférée, April O'Neil, réaliser un reportage en direct de la Statue de la Liberté. Et voici que, tout à coup, tout bascule. Un géant androïde surgit du ciel en hurlant et arrache la belle statue de ses fondations, précipitant des centaines de touristes éberlués dans le port. "Pas question" crie Raphaël. "Si" rétorque Donatello. "Je vous parie tous les pepperoni de Little Italy que c'est encore cet odieux tas de déchets qui vient de faire le coup". Leonardo saisit ses lames Katana, "Rendons une petite visite à Shredder ; allons inspecter le Technodrome du coin...".

Avec l'ingéniosité des meilleurs guerriers ninja, vous franchissez les trois premiers niveaux qui vous conduisent au coeur du Technodrome. Là, vous trouvez Shredder contrôlant à distance l'androïde de la terreur. "Ce que vous venez de faire est immonde, espèce de gros sac de haricots" hurle Leo. "Rien de tel qu'une bonne râclée pour réparer tout cela !". Lorsque Shredder est vaincu, il passe par-dessus bord, et renverse tout le monde avec son Rayon de transportation à matrice. En un éclair, vous êtes renvoyé dans le temps... Vous devez maintenant combattre Shredder et sa horde de vandales sur six niveaux très étranges. Vous avez appris l'histoire à l'école... vous devez maintenant la réécrire...



COMMENT JOUER

Débarrassez-vous de votre carapace, saisissez vos sabres et commencez à débroussailler le chemin. Vous avez devant vous quatre niveaux menaçants plus six autres avec voyage dans le temps. Ils regorgent littéralement de membres du Foot Clan, d'assassins androïdes et autres mutants, rescapés d'accidents génétiques. Et si vous parvenez à leur survivre, un guerrier plus inquiétant encore vous attend à la fin de chaque étape. Plutôt affreux, non ?

Au début, utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour sélectionner votre tortue dans l'écran option et appuyez ensuite sur le Bouton START pour valider votre choix.

FAITES LE PLEIN DE VIE

Contrairement à la plupart des autres créatures, une tortue peut choisir entre trois, cinq ou sept vies. Recherchez activement les pizzas pour recouvrer votre vitalité reptilienne. Lorsque toutes vos vies sont épuisées, la partie est terminée. Si vous avez de l'estomac, sélectionnez "Continue" et vous serez projeté en arrière dans le temps, sur l'étape dans laquelle vous vous étiez arrêté. En mode Easy (Débutant) vous pouvez sélectionner "Continue" trois fois ; quatre fois en mode Normal et cinq fois en mode Hard (Difficile).

LA SECURITE EN PLUS

Lorsqu'un joueur joue, un second peut choisir une autre tortue avec la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE et se joindre à l'action en appuyant sur le Bouton START.

DEBUT DE LA PARTIE

Introduisez la cartouche de jeu dans votre Super NES™ . Mettez celle-ci sous tension (ON). Lorsque l'écran Titre s'affiche, vous disposez de cinq choix : 1 PLAYER, 2 PLAYER, TIME TRIAL, VERSUS et OPTION.

1. **1 PLAYER (1 joueur) :** Vous permet de jouer seul.
2. **2 PLAYER (2 joueurs) :** Vous permet de faire équipe avec un autre joueur contre Shredder et sa bande.
3. **TIME TRIAL (épreuve chronométrée) :** Ce mode vous permet de lutter contre le Foot Clan.... et le temps. Vous êtes projeté dans trois épreuves comportant chacune cinq rounds. Le but est d'éliminer les guerriers de Shredder aussi rapidement que possible. Vous n'avez qu'une vie... faites vite !
4. **VERSUS (contre) :** Ce mode vous permet de décider du nom du meilleur guerrier ninja. Retrouvez votre adversaire sur le Champ d'Honneur et révisez vos techniques de combat ninja. Celui qui gagne deux fois sur les trois est déclaré vainqueur. Si le temps imparti expire avant l'issue du combat, le joueur ayant le plus grand nombre de vies peut faire valoir ses droits.
5. **OPTION :** Vous permet de définir les éléments suivants : boutons de commande, nombre de vies ainsi que les autres options.



LEVEL (NIVEAU) : Choisissez entre Normal, Easy (Débutant) et Hard (Difficile).



CONTROL (COMMANDE): Vous permet de personnaliser les boutons de la manette de jeu.



REST (REPOS) : Pour choisir le nombre de vies.



PLAYER DASH (DEPART SOUDAIN DU JOUEUR) : Grâce à cette option, un joueur peut s'élancer sur un ennemi pour le frapper. Pour faire cela manuellement, appuyez deux fois sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans la direction désirée, en maintenant le bouton enfoncé la deuxième fois. Ou bien choisissez Auto pour que l'action soit automatique.



BACK ATTACK (ATTAQUE ARRIERE) : Vous permet d'attaquer l'ennemi placé derrière vous.



SOUND TEST (TEST DU SON) : Vous permet d'écouter les effets spéciaux du jeu. Pour ce faire, appuyez sur le Bouton B.



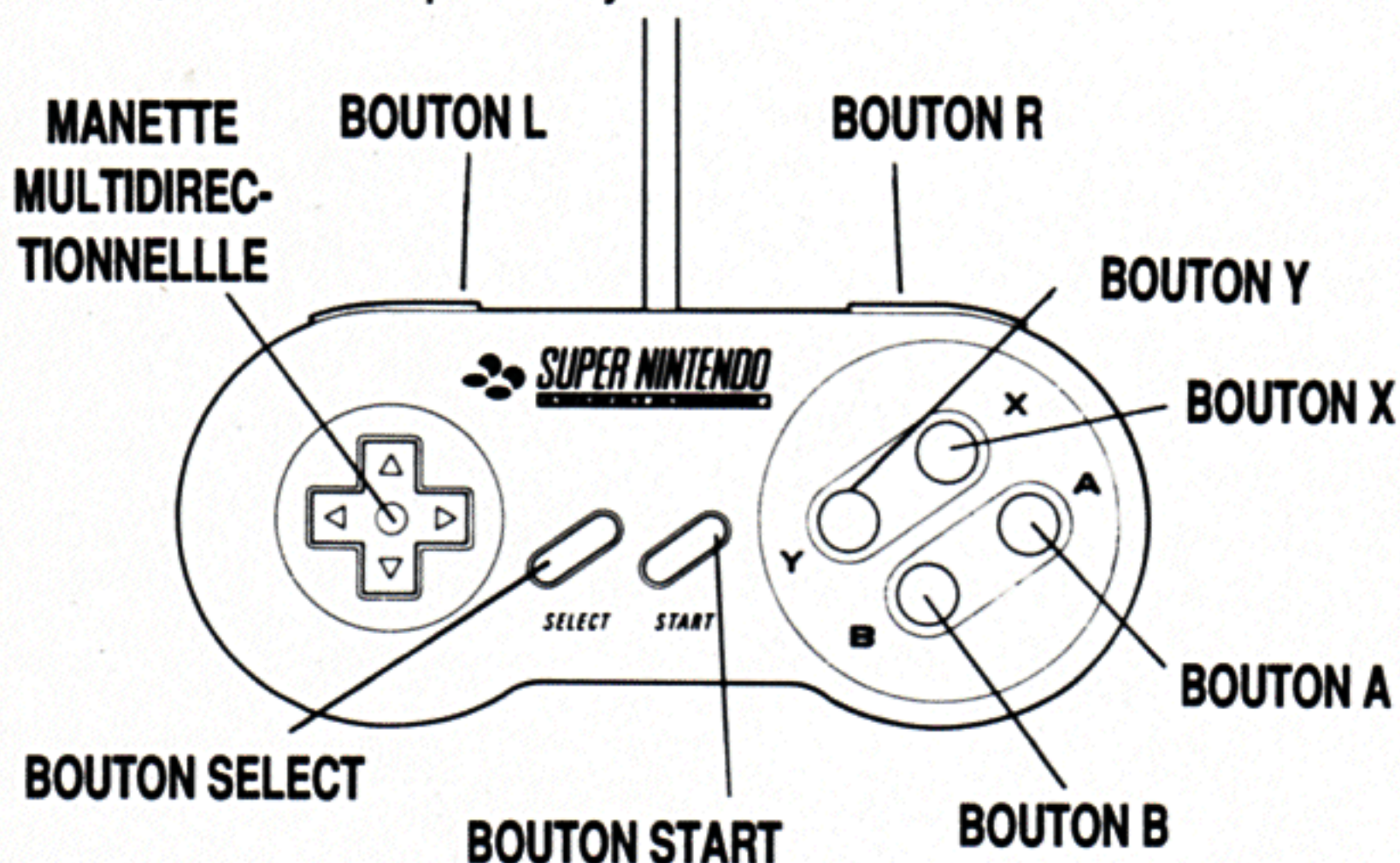
COLOR MODE (MODE COULEUR) : Vous permet de choisir entre des écrans aux couleurs lumineuses et des écrans aux teintes plus proches de la réalité des égouts et du style des BD dont sont issues nos amies les tortues.



EXIT (QUITTER) : Pour revenir à l'écran Titre.

DIRIGEZ VOS TORTUES

Garder une tortue sous le contrôle de votre pouce peut être difficile, mais vous pouvez y arriver.



BOUTON START

Pour valider toutes vos décisions.

BOUTON SELECT

Pour faire une pause.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

A utiliser pour faire vos choix sur l'écran Titre. Sert également à déplacer votre tortue durant la partie.

BOUTON B

Pour sauter.

BOUTON Y

Pour attaquer.

BOUTONS L, R, A ET X

Voir écran des options.

NOUVELLES TECHNIQUES D'ATTAQUE

Toute l'équipe des tortues a passé la morte-saison à travailler de nouvelles techniques d'attaque ninja propres à venir à bout des hommes de main de Shredder.

CATAPULTE : Pour projeter le Foot Clan dans les airs, placez-vous prudemment à côté de l'ennemi et appuyez sur le Bouton Y, tout en maintenant enfoncée la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le bas.

FOUET : Pour saisir les ennemis par le bras et les plaquer sur l'asphalte, placez-vous à côté d'eux et appuyez sur le Bouton Y.

BULLDOZER : Utilisez l'option Dash et appuyez sur le Bouton Y.

COUP DE PIED ENVOLE : Tout en vous précipitant sur l'ennemi (option Dash), appuyez simultanément sur les Boutons B et Y pour effectuer un coup de pied envolé qui remplit d'effroi le cœur des membres du Clan.

TUEUR-SERPENT : Tout en vous précipitant sur l'ennemi (option Dash), appuyez sur le Bouton B puis sur le Bouton Y, pour effectuer un coup de pied glissé qui coupe les jambes des hommes du Clan.

BOULET DE CANON : Voici une prise tournoyante, assez incroyable : vous vous précipitez sur l'ennemi (option Dash), en appuyant sur le Bouton B. Lorsque le tournoiement ralentit, appuyez sur le Bouton Y.

BOITE POUR COUPS SURPUISSANTS : Cette technique d'attaque est si puissante qu'elle vous coûte une vie lorsque vous l'utilisez. Empoignez la boîte rouge avec une balle noire et votre tortue donnera un coup de pied surmultiplié, détruisant tout sur son passage.

L'ESQUIVE : Disponible en mode Versus *uniquement*. Cette technique peut vous sauver la vie en appuyant simultanément sur les Boutons B et Y. C'est une super défense qui vous épargnera de nombreux maux de tête.

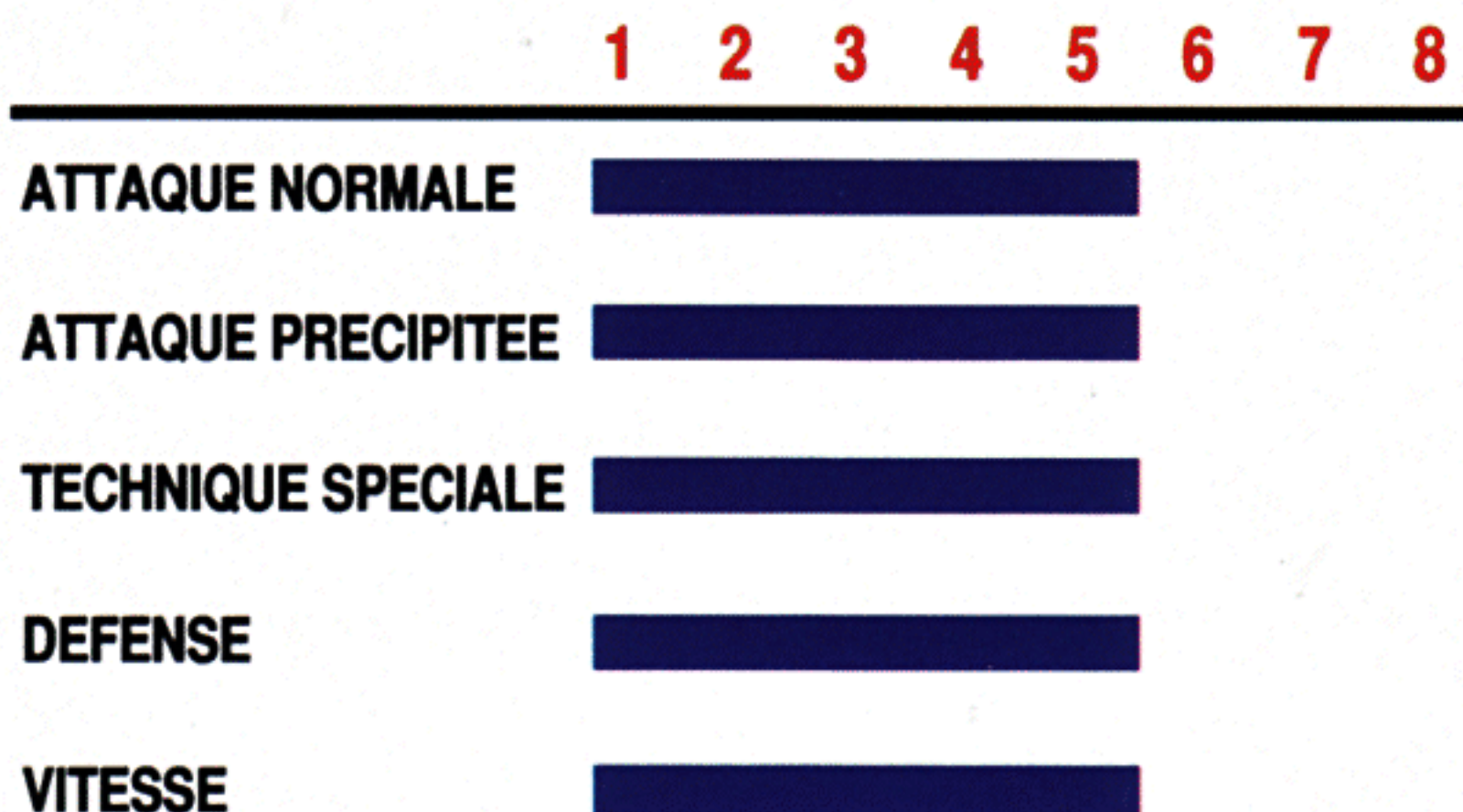
RUEE SUBITE : Disponible en mode Versus *uniquement*. Appuyez sur le Bouton d'attaque lorsque vous êtes proche de votre adversaire. C'est plus amusant que de lancer des gâteaux !

Remarque : Si vous avez modifié l'attribution des boutons sur l'écran des options, le "Bouton d'Attaque" permet d'effectuer les mouvements ci-dessus.

NIVEAU DE PUISSANCE DE LEONARDO

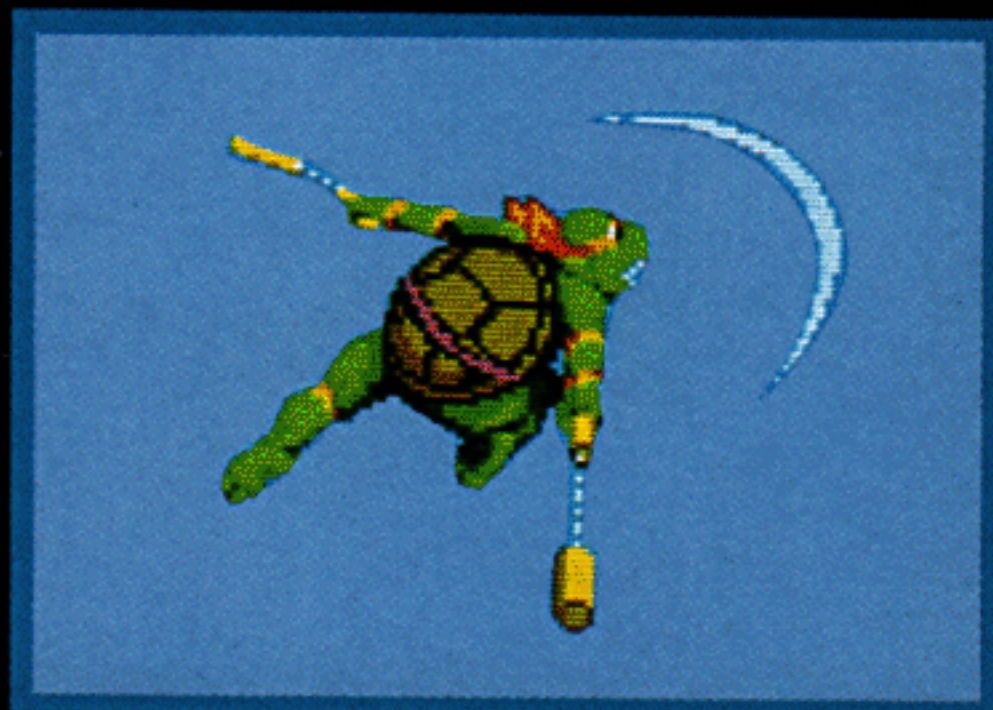


Leo est un gars très équilibré. Pratiquement tout ce qu'il fait est bien fait surtout lorsqu'il en vient à manger des pizzas ! Son attaque spéciale est le mouvement tournoyant, celui qui donne des picotements dans le dos !

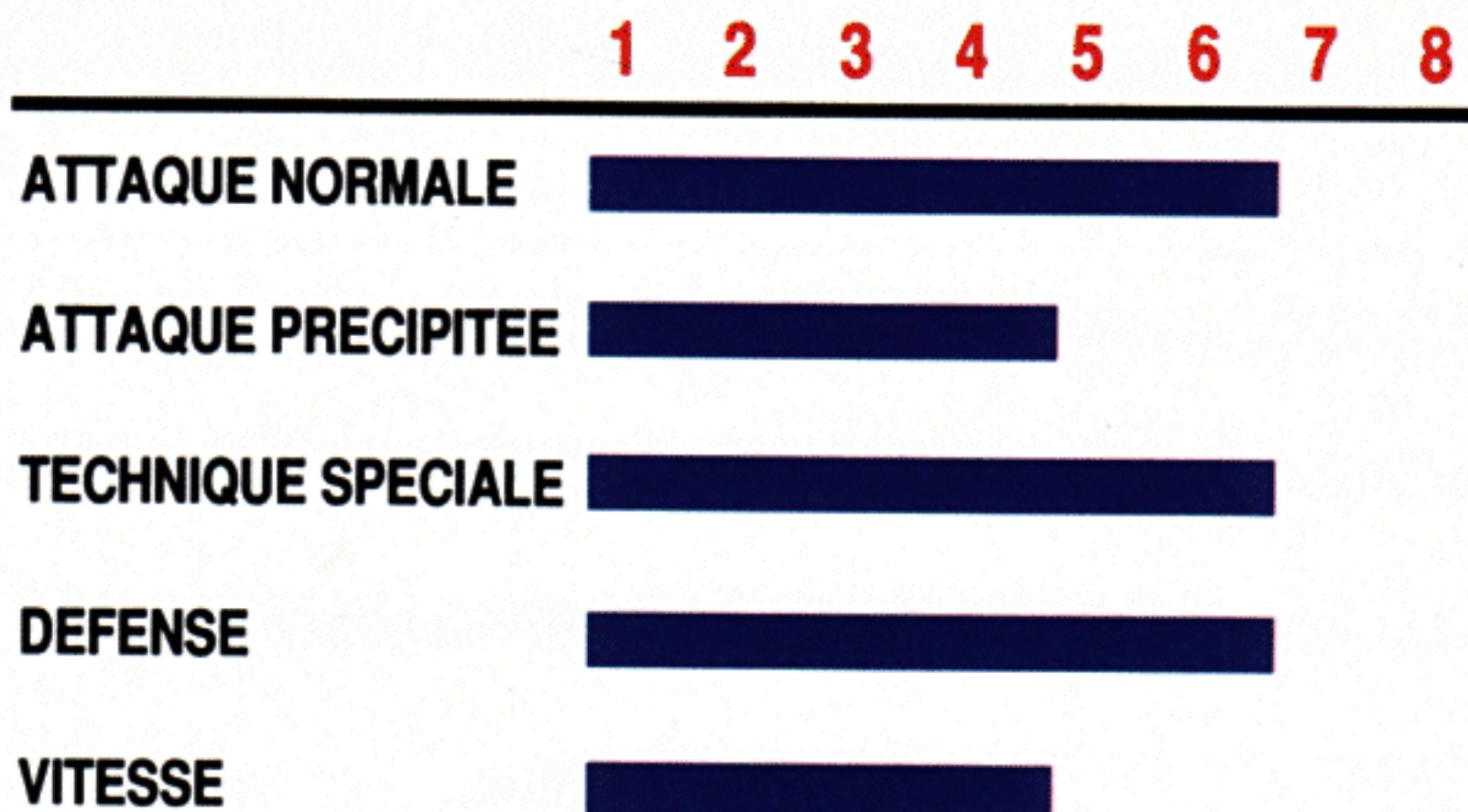


Remarque : Chaque fois qu'une tortue utilise son attaque spéciale, une bonne partie de sa ligne de vie disparaît.

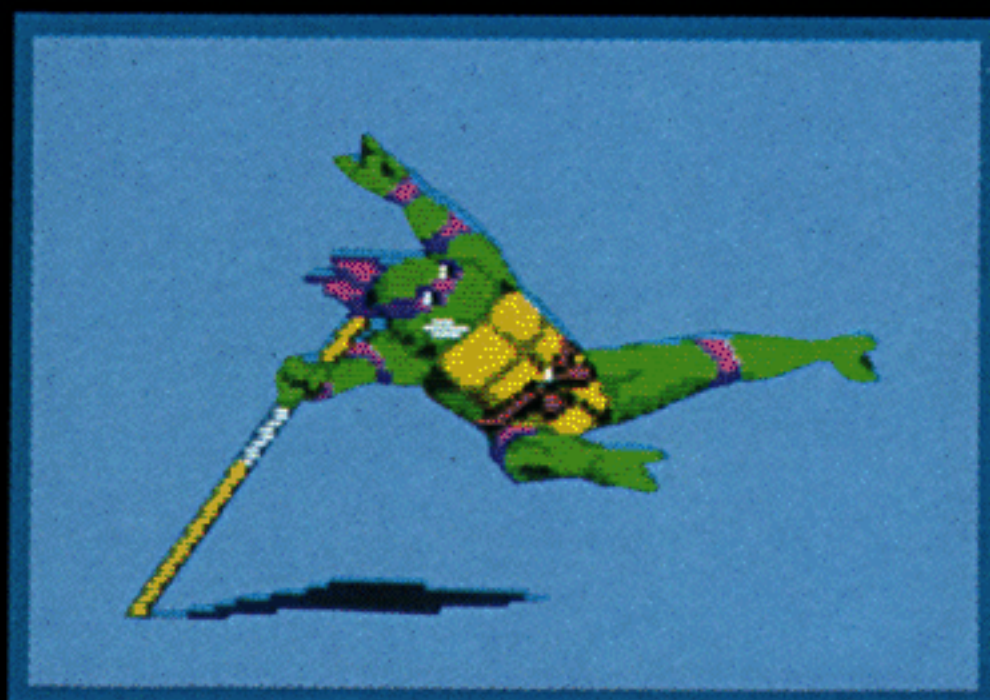
NIVEAU DE PUISSANCE DE MICHAELANGELO



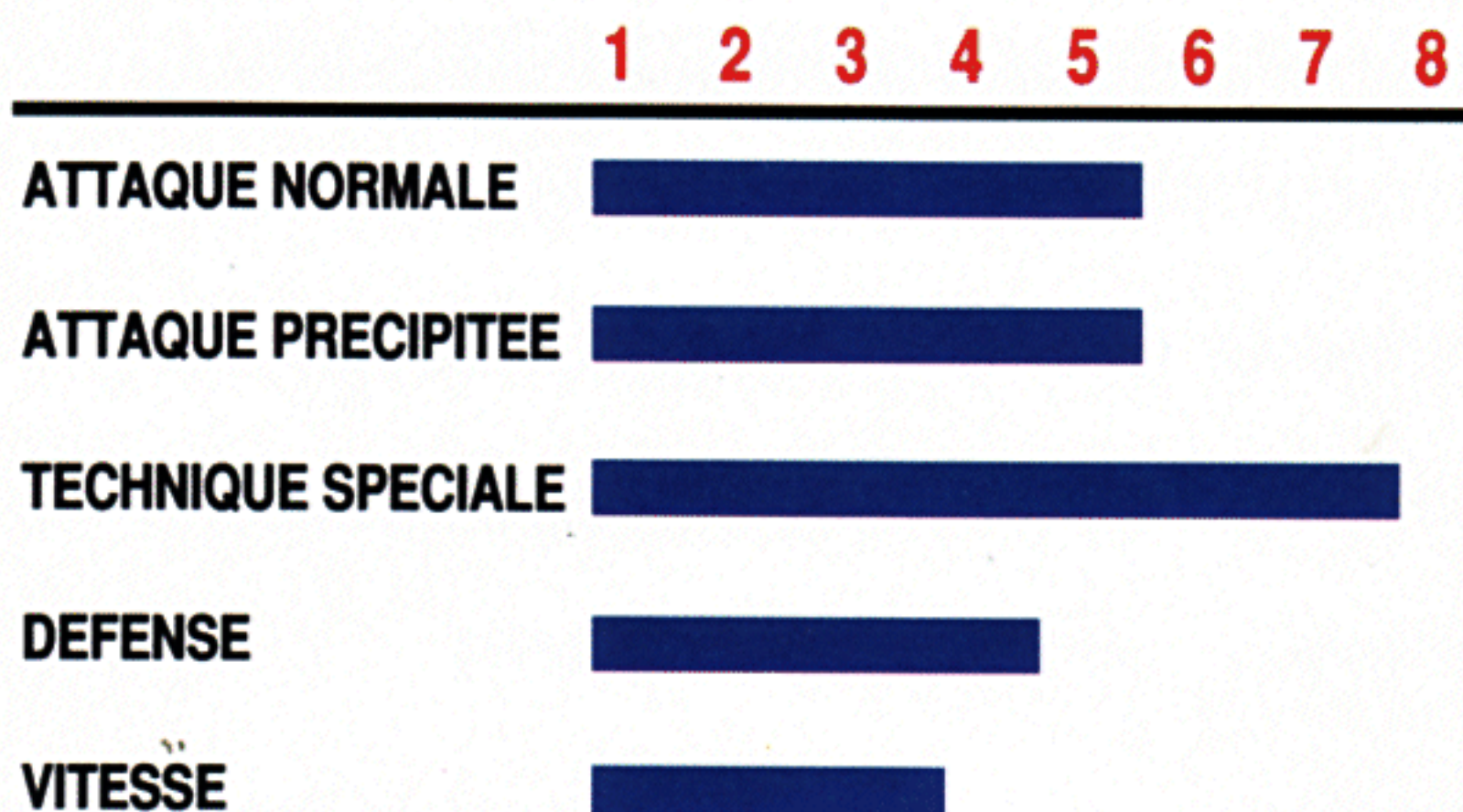
Michaelangelo tire sa puissance de son arme. Elle lui permet tout aussi bien de couper que de trancher. Il a appris cette technique en faisant des Frites Julienne dans la classe "Cuisine familiale", section "Eco". L'attaque spéciale de Mike est la 4F (Far Flung Flying Fongula). C'est une super manière de casser les figures !



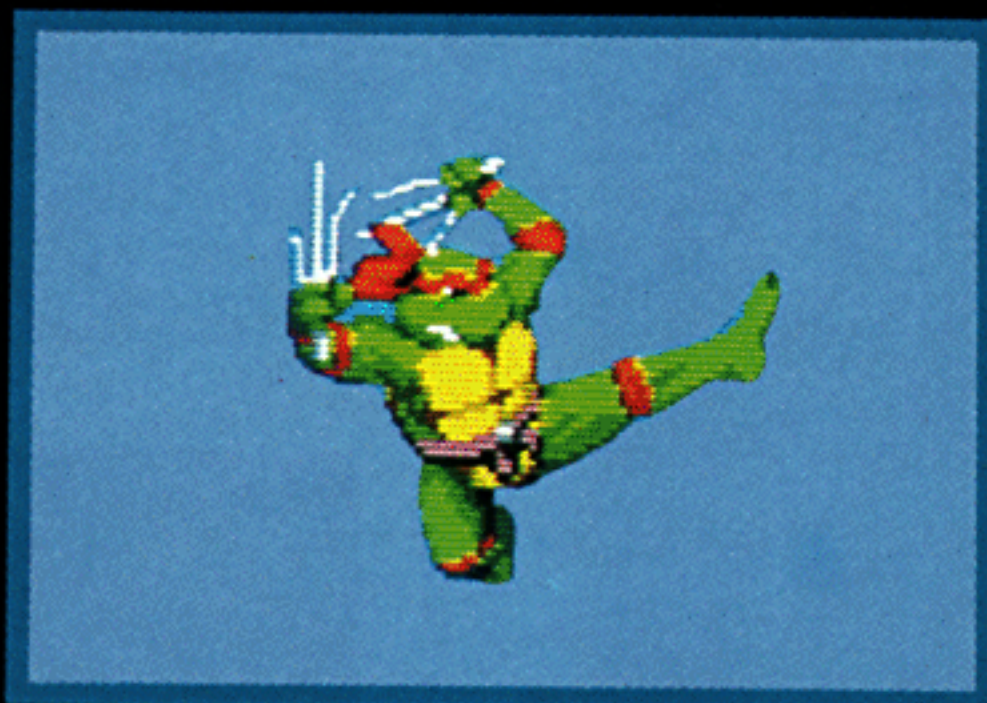
NIVEAU DE PUISSANCE DE DONATELLO



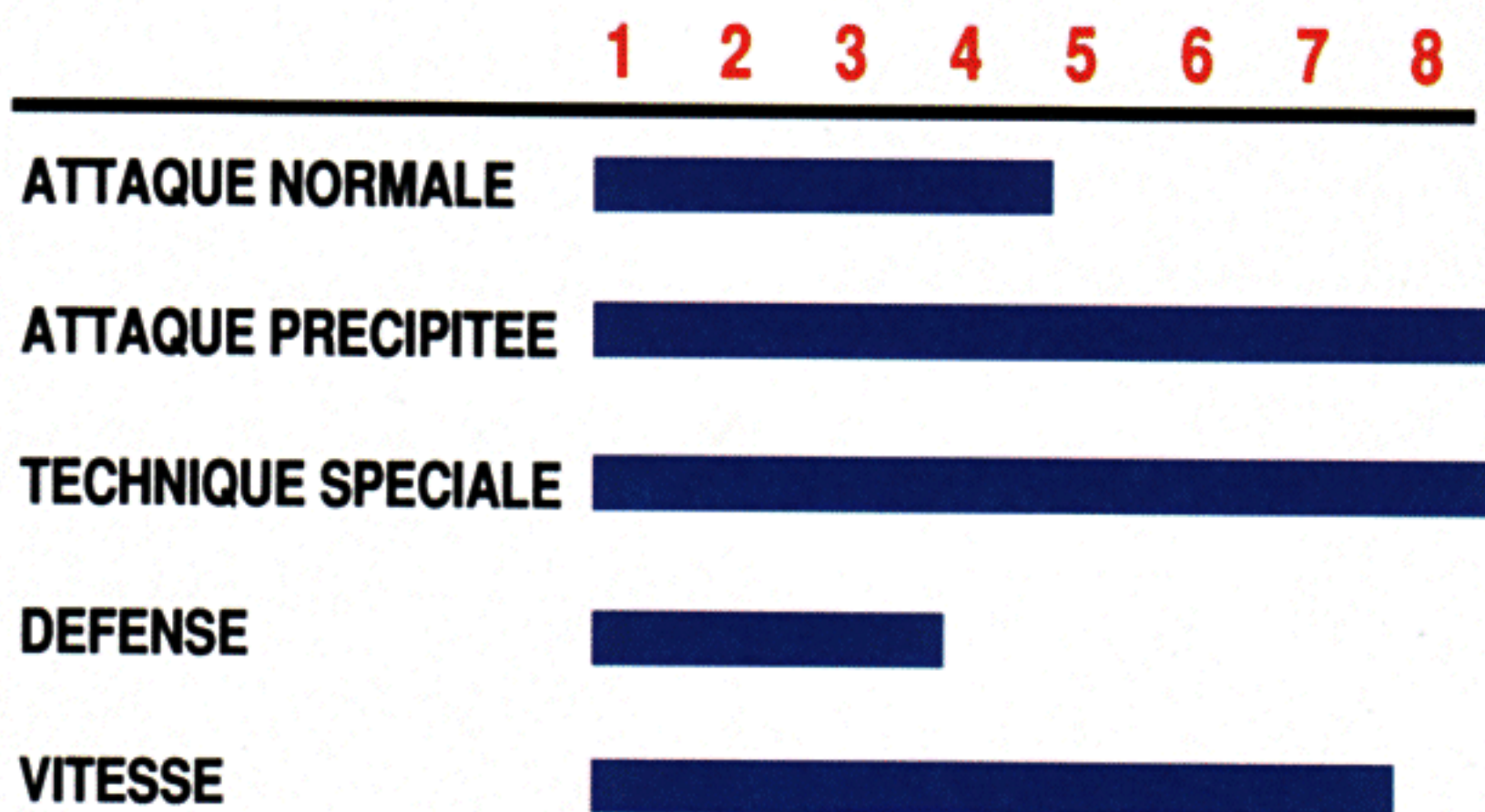
Don a dévoré trop de double-pizzas aux pepperoni. Et il est un peu lent ces derniers temps. Mais il regagne aisément son handicap grâce à son arme qui lui permet de tenir les ennemis à distance. L'attaque spéciale de Don est son Super coup volant dans les dents.



NIVEAU DE PUISSANCE DE RAPHAEL



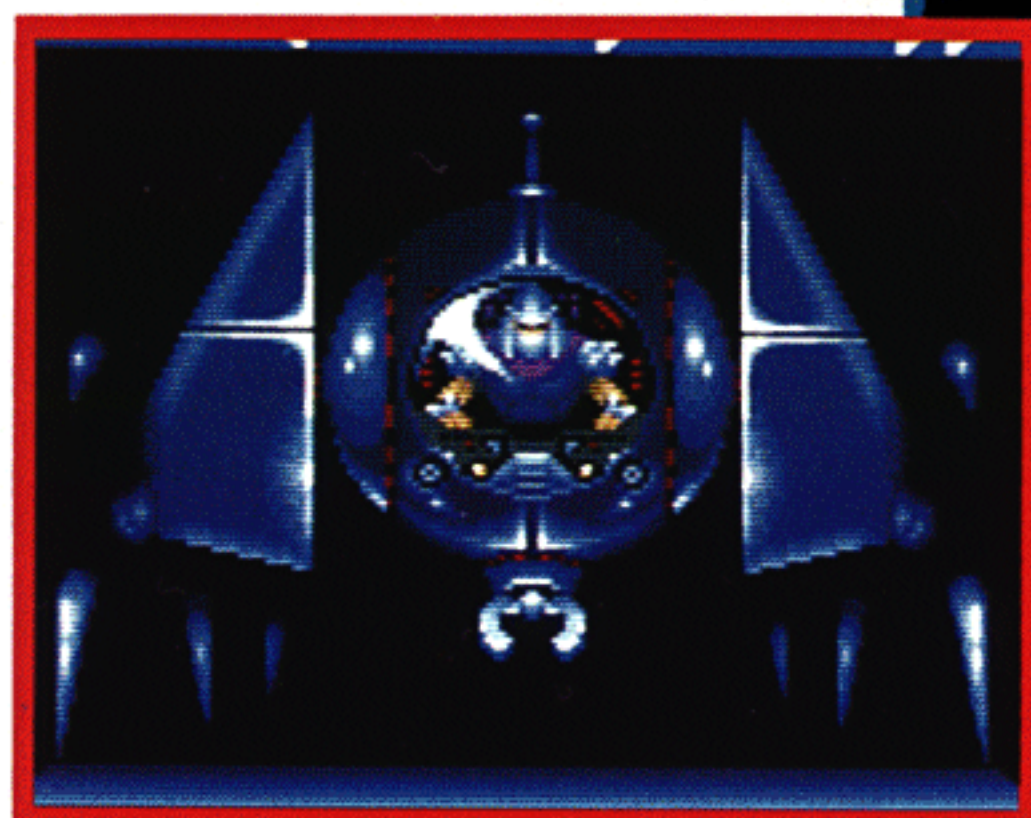
Raph est une *tortue rapide* (excusez le paradoxe). En fait, de nombreuses équipes nationales lui ont demandé d'entraîner leurs équipes de relais. Malheureusement, son système de défense en fait une cible facile s'il est attrapé. L'attaque spéciale de Raph est son Super Coup de Pied immobile grandiose. C'est un vrai briseur de mâchoires.



ENNEMIS ET NIVEAUX



Niveau 1
Le Centre ville



Shredder



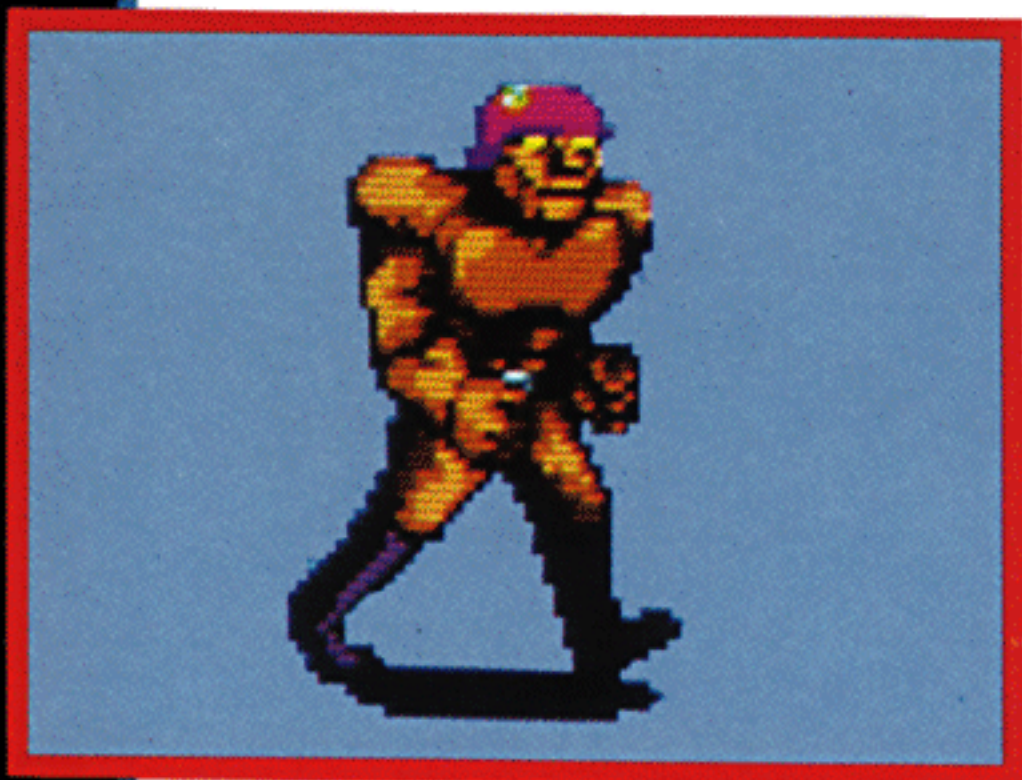
Niveau 2
Alleycat Blues



Krang



Les soldats
du Foot Clan



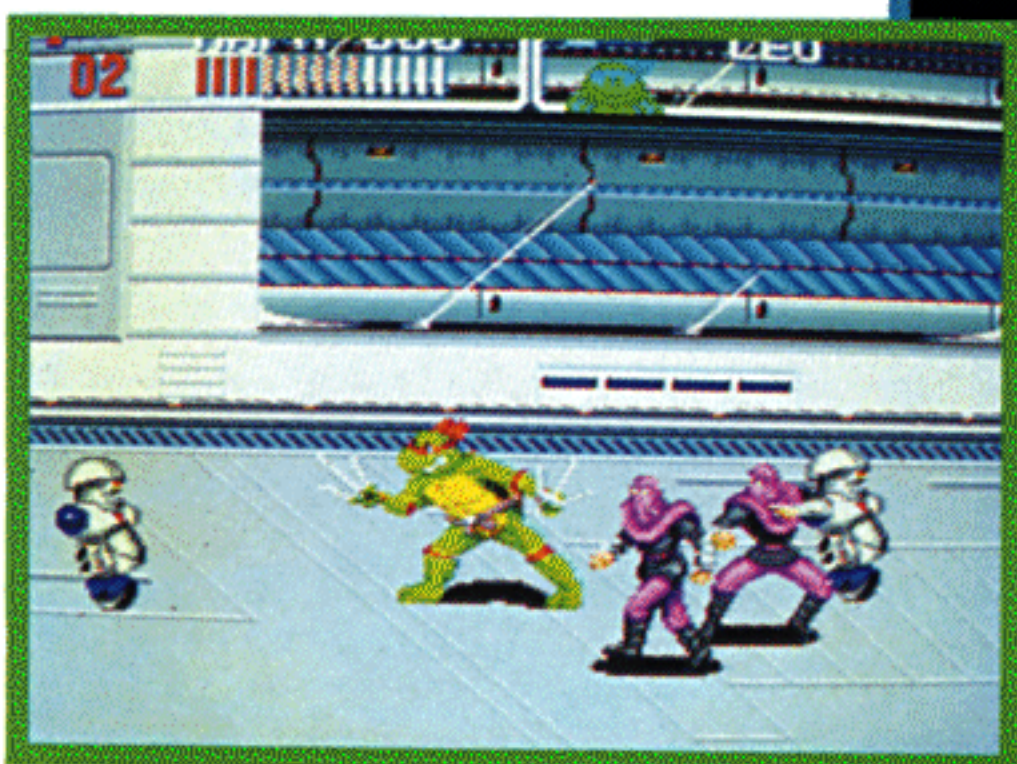
Guerrier de pierre



A6 Destructeur



Niveau 3
Surf dans les égouts
GAGNEZ DES POINTS DE BONUS !



Niveau 4
Technodrome



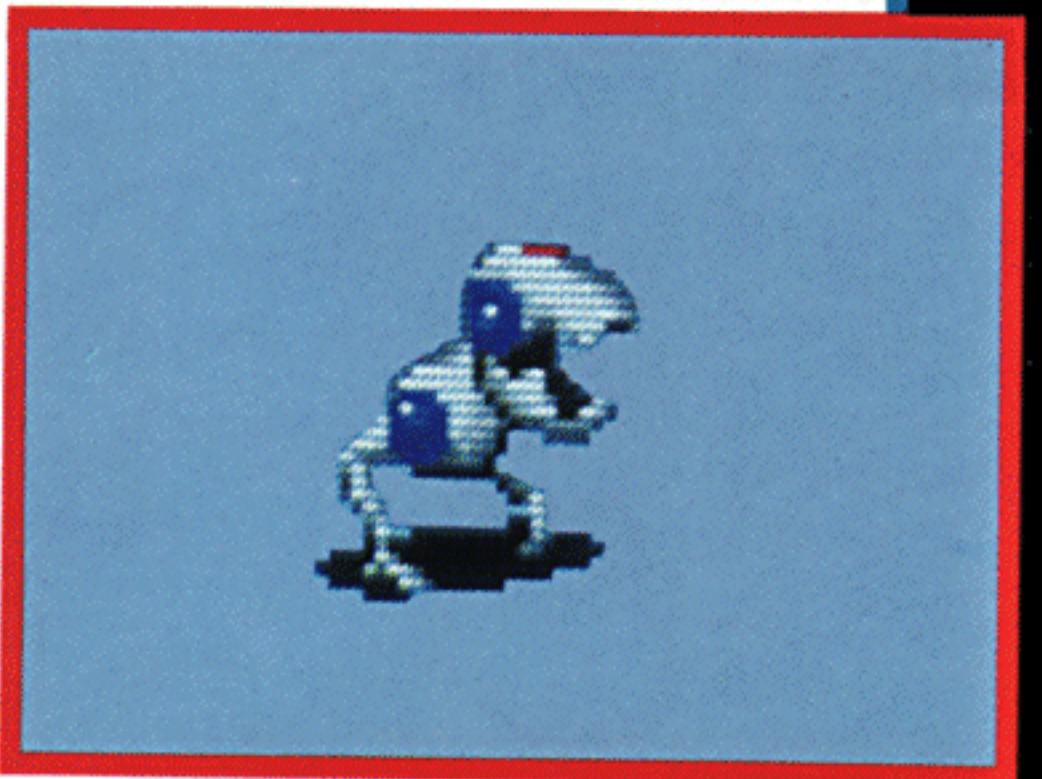
Niveau 5
2.500.000 avant Jésus-Christ
Tortue préhistorique



Niveau 6
1530
Tête de mort



Pizza monstre
aux gros morceaux
de fromage



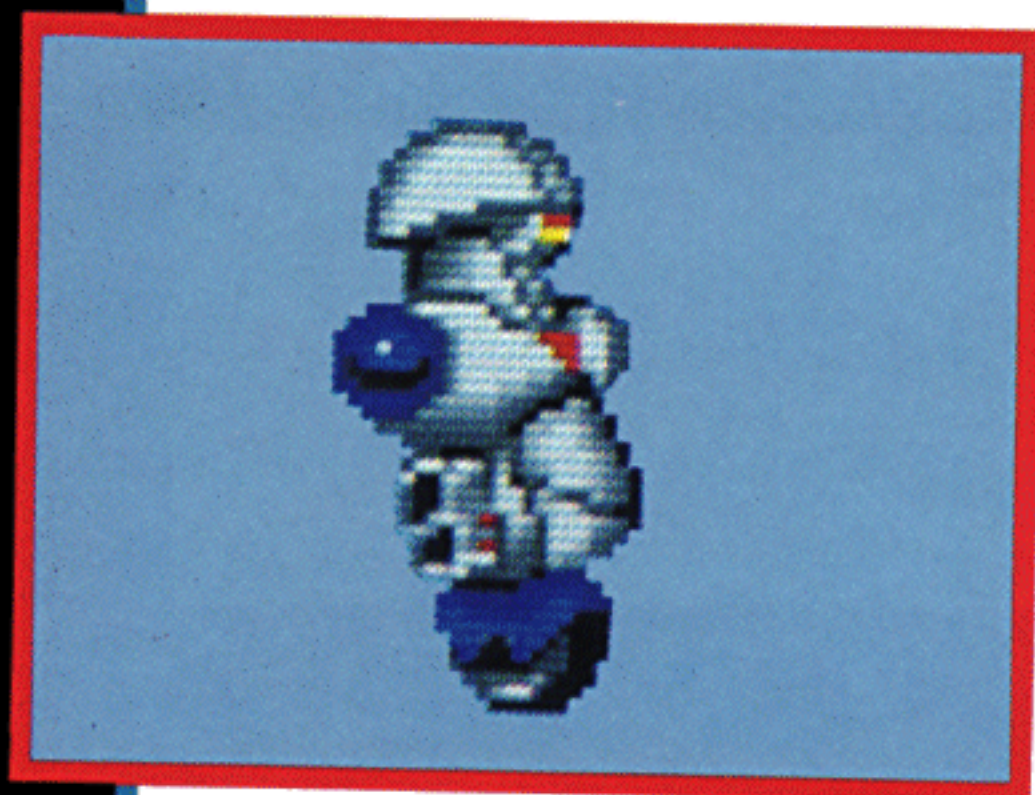
Souris diabolique



Baxter Stockman



Le Rat



Roadkill Rodney



Tortue mécanique



Niveau 7

1885

Enterrez ma carapace à
Wounded Knee



Niveau 8

2020

Cavaliers de la nuit fluorescents
GAGNEZ DES POINTS BONUS



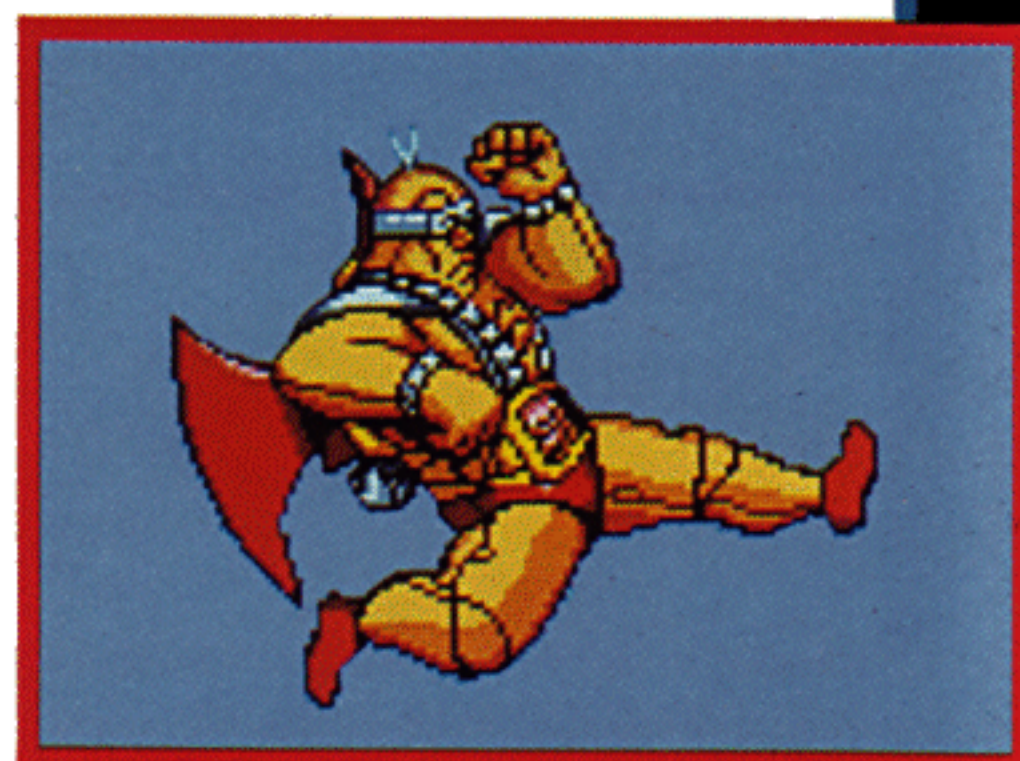
Niveau 9
2100
Base Etoile
 où aucune tortue
 n'est venue auparavant



Slash



Bebop



Squelette de Krang



Rock Steady



Niveau 10
1992
Le choc ultime



Tokka



Rahzar



Tête de cuir



Super Shredder

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.

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.

**KONAMI[®] IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES[®] AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF
ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS.
EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC.**

**TURTLE IN TIME[™] IS A TRADEMARK OF KONAMI
NINTENDO[®] , SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM[™], THE NINTENDO
PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO**

© 1992 KONAMI All rights reserved.

**DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI**

***KONAMI*[®]**

**PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON**