



KONAMI®

INSTRUCTION MANUAL

SEGA
MEGA DRIVE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

Mise en route

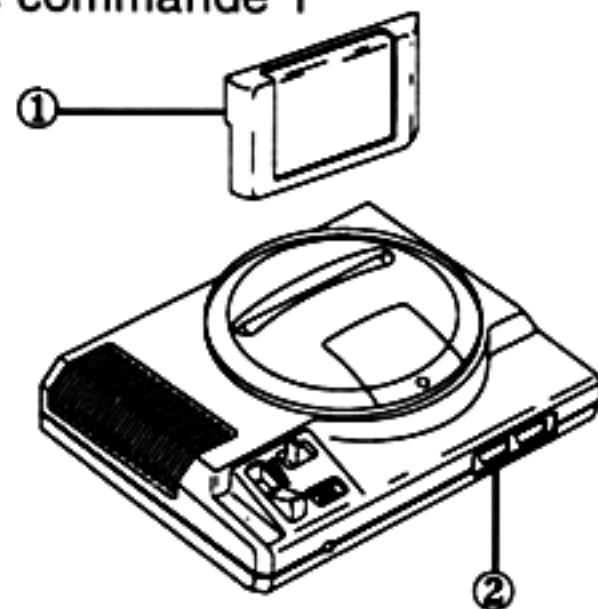
1. Installez votre Sega Mega Drive/ de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega

② Bloc de commande 1



Un jour, dans un entrepôt...

de l'ACME Looniversité, Buster Bunny aidait ses amis à faire le nettoyage de printemps, oh combien nécessaire. Alors qu'il balayait derrière des cageots d'enclumes et de fusées, Buster remarqua un vieux morceau de papier sur le sol. Etant un balayeur consciencieux - et un lapin très curieux - il ramassa le papier.



"Hmmm, on dirait bien une carte," dit-il à haute voix, "mais je ne reconnais pas cette île." Soudain, la carte lui fut arrachée des pattes.

"Fais voir ça," s'écria Montana Max, qui avait si rudement pris la carte à Buster. Il la regarda rapidement, et ajouta, "C'est la carte d'un trésor, sans aucun doute, et maintenant ce trésor est à moi - rien qu'à moi!"

"Pas si vite, Monty. C'est moi qui ai trouvé la carte, et c'est à moi qu'elle appartient," répliqua Buster. "Tu connais le dicton: "Celui qui découvre possède."

Avec un ricanement, Monty tourna le dos et s'enfuit vers la porte. "Ouais, on dit aussi: "posséder sont les neuf-dixièmes de la loi, Jeannot lapin, aussi je garde la carte. Tu pourras faire le balayeur pour tout le reste de ta vie."

Peu après...

Montana Max s'assura l'aide du Dr. Gene Splicer pour le seconder. Il créa un casque spécial qui permet à Monty de contrôler la personne qui le porte à l'aide d'une télécommande. Monty força Dizzy Devil à mettre le casque en premier. Puis il obligea Plucky Duck, Calamity Coyote et Hamton à mettre des casques. Cette tâche accomplie, il utilisa les contrôles de la télécommande pour les forcer à l'aider à rechercher le trésor.

Comme si cela ne suffisait pas, Monty fit kidnapper Babs Bunny, Fifi et Shirley the Loon par Elmyra, espérant ainsi mettre Buster hors de sa piste.

"Montana Max, sale coyote," fulmine Buster. Mais plutôt que de perdre encore plus de temps, Buster appelle Gogo Dodo et quelques autres amis - Sneezer, Concord Condor et Little Beeper - à la rescousse, pour l'aider à sauver ses amis kidnappés et retrouver le trésor caché.

Avant de jouer

Ce jeu est pour un seul joueur à la fois. Avant de commencer, vérifiez que le bloc de commande est correctement installé.

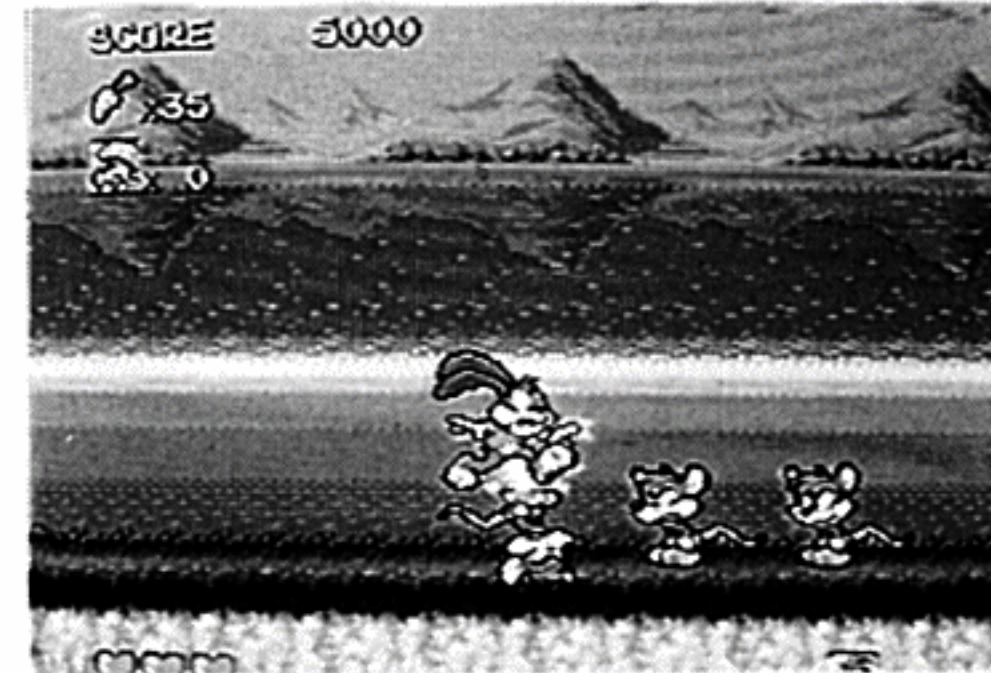
Comment jouer

Le but de ce jeu est pour Buster de trouver le trésor et de sauver ses amis. Voilà, allons-y!

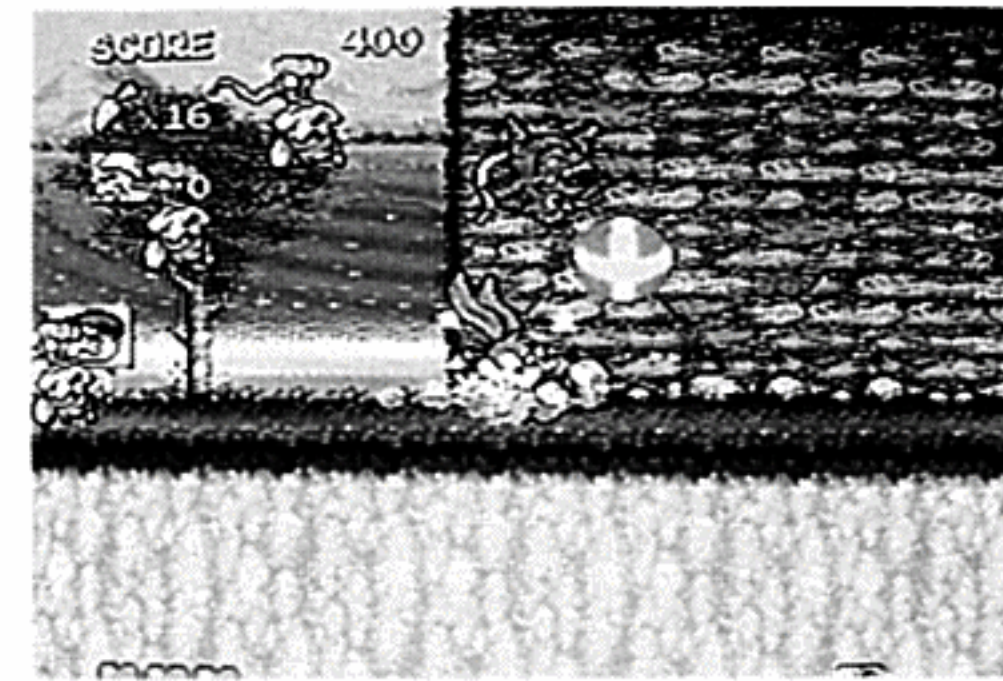
Encore en train de lire? Okay, nous allons vous en dire plus. Vous devez battre les ennemis et trouver les sorties cachées pour avancer

- Vous pouvez battre les ennemis de trois façons:

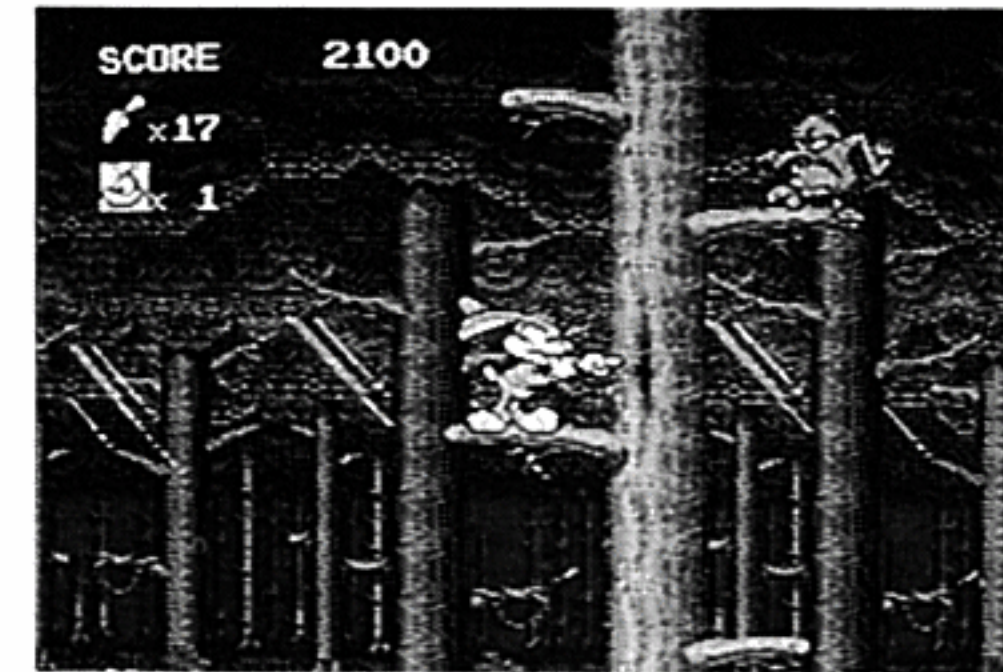
1. Sautez leur dessus—ça marche pratiquement chaque fois, sauf si l'ennemi dispose d'un casque à haut voltage ou d'un autre dispositif.



2. Glissez sur eux—ça peut être fait dès que Buster est lancé à pleine vitesse.



3. Utilisez un auxiliaire—Little Beeper, Concord ou Sneezy peuvent vous assister si vous trouvez un pouvoir spécial ou si vous ramassez assez de carottes. Nous en reparlerons plus loin.



- Certains ennemis ne peuvent pas être vaincus. Contentez-vous de les éviter ou trouvez le moyen de les passer.

- Certains objets (rochers, bâtons, barils, etc.) peuvent être déplacés, aussi ne vous en privez pas.
- Touchez Gogo Dogo afin qu'il vous ouvre une sortie.

Face au boss

Après avoir franchi différentes étapes, vous allez vous retrouver face au boss. Vous rencontrerez le Dr. Gene Splicer, qui contrôle vos amis grâce à son casque spécial. Il est l'homme à abattre, car c'est lui qui tient la télécommande.

- Attaquez Dr. Splicer et battez le pour libérer vos amis.
- Ne touchez pas vos amis—vous pourriez vous faire mal sur les épines des casques.
- Lorsque vous aurez vaincu Dr. Splicer, vous aurez dégagé la scène pourrez continuer.

La barre d'énergie de Buster

Non, ce n'est pas une nouvelle barre hautement protéinée à déguster, c'est la façon dont le niveau d'énergie de Buster est estimé.

- Buster perd de l'énergie lorsque il est touché par un ennemi ou un obstacle dangereux. Certains obstacles peuvent blesser Buster, d'autres lui font perdre tous ses coeurs d'énergie.
- Lorsque Buster a perdu ses coeurs d'énergie, il perd une vie.
- Lorsque Buster a perdu toutes ses vies, le jeu se termine.
- Lorsque le jeu se termine, vous pouvez sélectionner CONTINUE pour recommencer à jouer à partir de la scène que vous avez quitté.

Vous pouvez sélectionner CONTINUE autant de fois que vous voulez - jusqu'à un certain point. A un peu plus de la moitié du jeu, Le CONTINUE ne pourra plus être activé, alors attention!

- Vous pouvez également sélectionner END lorsque le jeu se termine pour arrêter de jouer ou donner à quelqu'un d'autre une chance d'essayer.

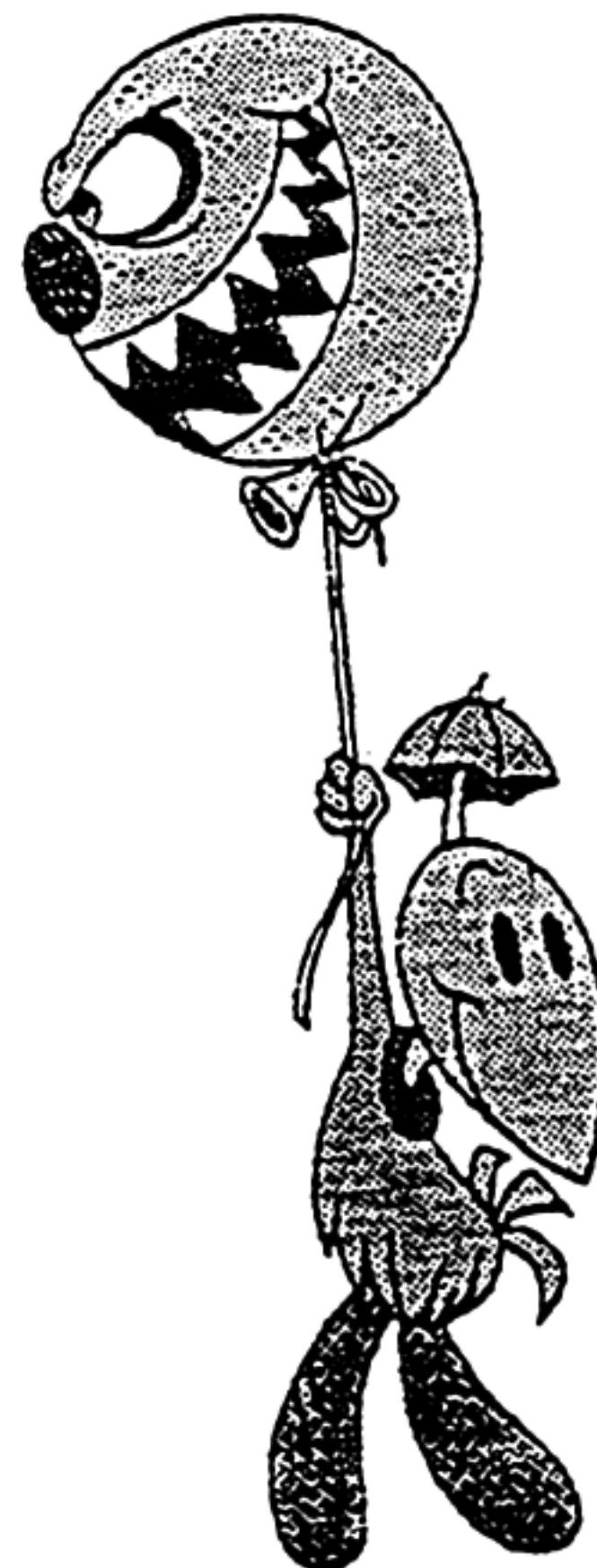
Comment opérer

Ceci sont les réglages pour le bloc de commande lorsque vous mettez le jeu en route pour la première fois. Vous pouvez changer les réglages du bloc de commande en sélectionnant l'écran OPTION avant de commencer à jouer (voir page 36).

- ① **Touche de direction (touche D):** Appuyez pour contrôler les mouvements de Buster.
 - Gauche/droite: Bouge de gauche à droite, maintenez vers le bas pour courir dans cette direction.
 - Vers le haut
 - Vers le bas: Pour s'accroupir
 - En diagonale vers le bas: Pour ramer.
- ② **Touche START:** Appuyez pour commencer à jouer; pendant le jeu, appuyez pour mettre en pause ou recommencer.



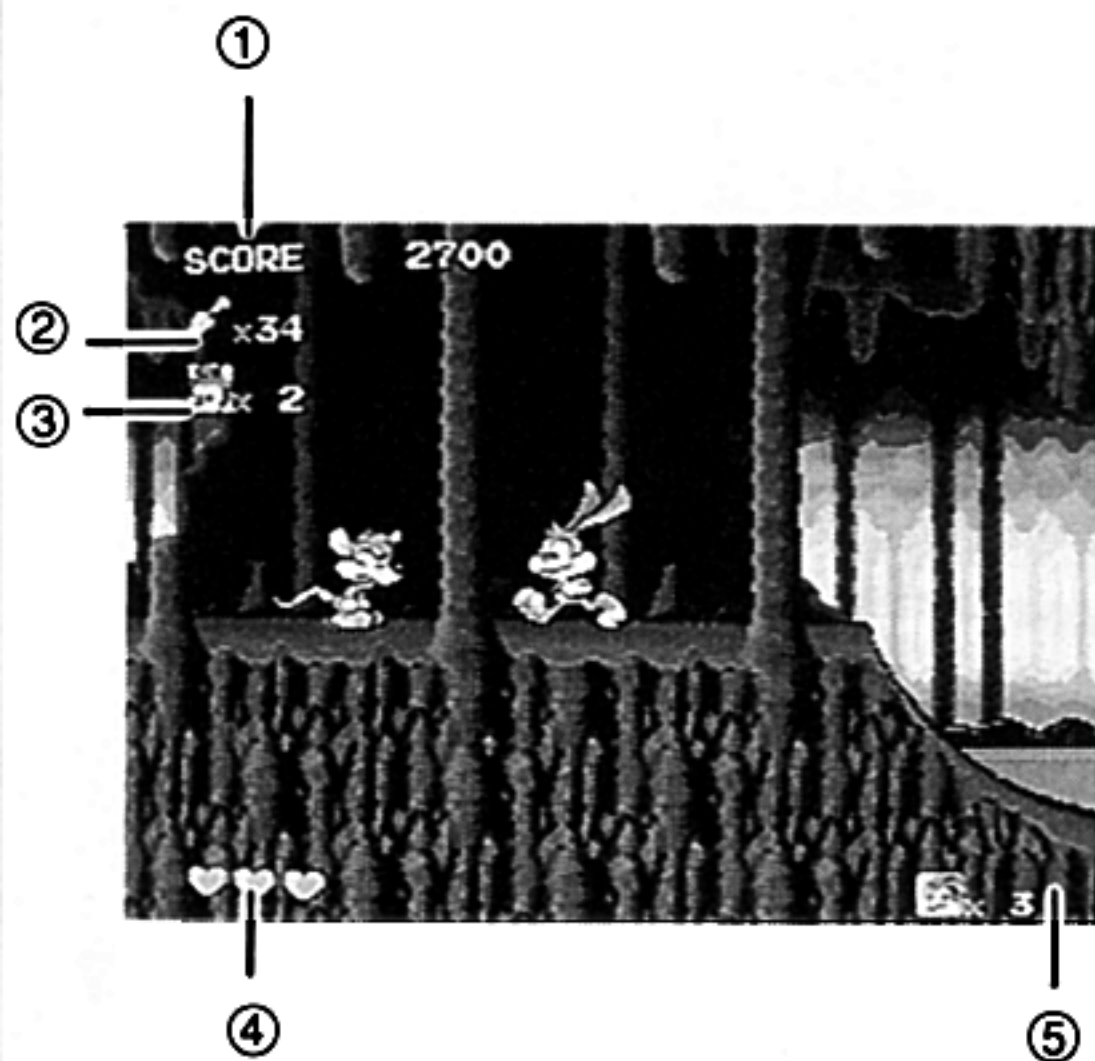
- ③ **Touche A:** Pour utiliser une aide spéciale (détails page 44).
- ④ **Touche B:** Pour esquiver tout en galopant.
- ⑤ **Touche C:** Pour sauter; sous l'eau, appuyez pour nager.



L'écran de jeu

Que Buster voyage sur terre, en l'air ou dans l'eau, les écrans vous donneront les informations importantes dont vous avez besoin pour réussir.

- ① Score
- ② Carottes
- ③ Aide spéciale
- ④ Barre d'énergie
- ⑤ Vies restantes



Que la chasse commence!

La première chose que vous verrez en commençant le jeu est l'écran de titre. Ensuite se trouve l'écran de sélection. Appuyez sur la touche START pour appeler l'écran de sélection. C'est là que vous commencez un nouveau jeu, utilisez un mot de passe (si vous en avez un d'un jeu précédent) ou changez les options. Choisissez le mode désiré en bougeant la touche D vers le haut et le bas, puis appuyez sur la touche START.

Nouveau jeu

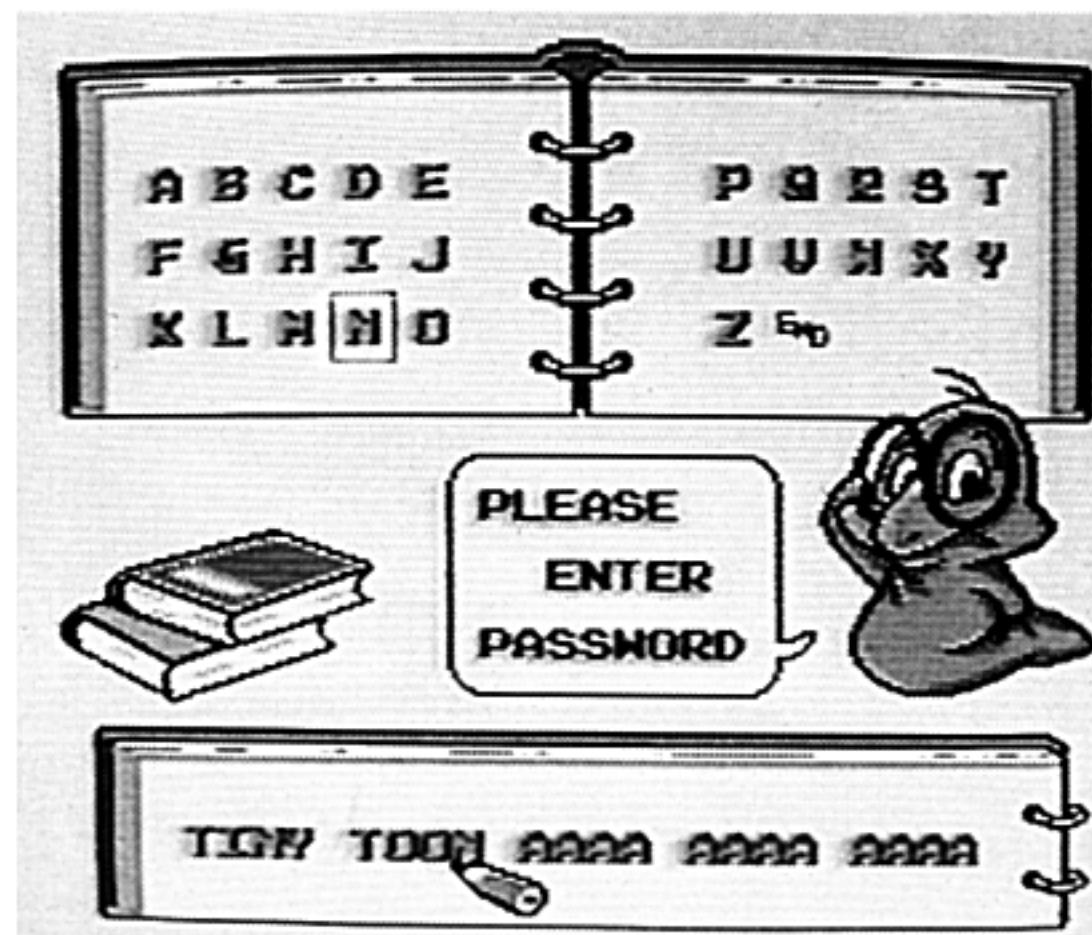
- Pour commencer une nouvelle chasse au trésor, appuyez sur la touche START (lorsque Buster pointe sur **Start Game**).

Buster commence son voyage sur la carte à l'écran. Chaque fois que vous terminez un niveau une ligne est tracée sur la carte. Gogo Dodo apparaîtra à un certain point sur la ligne pour marquer les scènes. Il peut aussi sauter de ci-de là, indiquant ainsi que toutes les sorties n'ont pas été dégagées, parce qu'il y a parfois plusieurs sorties.

- Un marqueur rouge sur la ligne indique une scène de face à face avec le boss.
- Buster peut toujours retourner sur n'importe quel point de la carte (où se trouve Gogo). Déplacez Buster avec la touche D et appuyez sur la touche START pour entrer en scène.

Le mode mot de passe

Si vous sélectionnez Mot de passe au début, vous pouvez utiliser un mot passe pour retourner au début de la scène. Vous recevrez un mot de passe à la fin du jeu lorsque les vies de Buster sont épuisées.

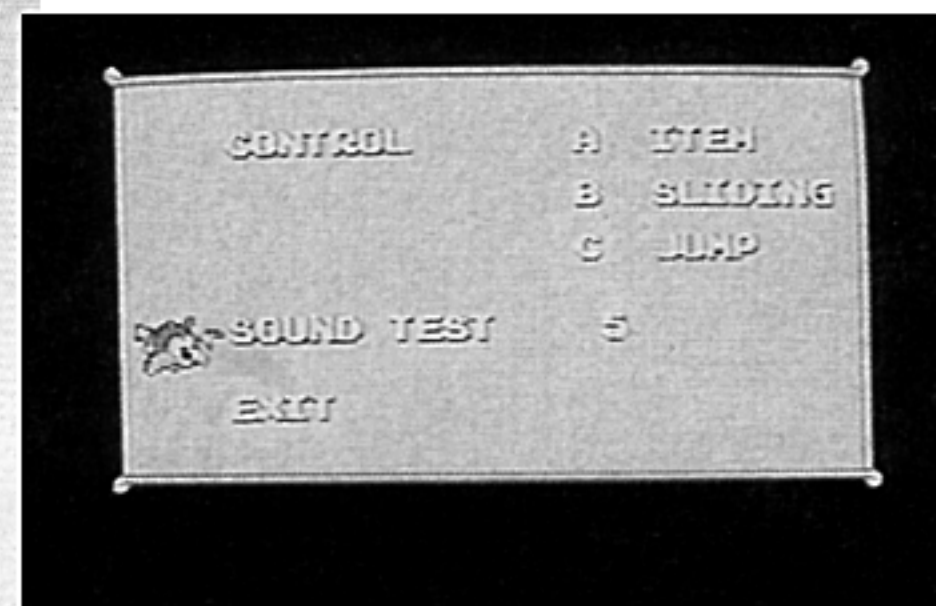


- Pour entrer un mot de passe:

1. Utilisez la touche D pour sélectionner une lettre.
2. appuyez sur la touche B pour fixer la lettre en place.
3. Appuyez sur la touche A pour déplacer le curseur vers la gauche ou sur la touche C pour déplacer le curseur vers la droite.
4. Lorsque vous avez entré le mot de passe, sélectionnez END ou appuyez sur la touche START pour commencer à jouer à partir de la position CONTINUE. Si vous faites une erreur, un bourdon se déclenche et vous pouvez essayer à nouveau.

Les options sont les vôtres

Sélectionnez les options pour modifier la configuration du bloc de commande ou pour écouter les différentes musiques.



- **Contrôle**—Choisissez les fonctions des touches A, B et C en appuyant à gauche ou à droite sur la touche D.
- **Son**—Choisissez la mélodie qui vous plaît en appuyant à gauche ou à droite sur la touche D, puis appuyez sur A, B ou C pour écouter.
- **Sortie**—Lorsque vous avez effectué les changements, choisissez EXIT et appuyez sur A, B ou C pour retourner à l'écran de sélection.
- Vous pouvez utiliser la touche START à tout moment pour passer de l'écran options à l'écran de titre.

Mouvements cool & items spéciaux

Buster—qui est un lapin très athlétique—peut prendre de la vitesse rapidement. Si vous appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite, il se met à marcher. Plus vous maintenez la touche appuyée, plus il va vite. Avant que vous ayez pu réaliser, il ira à fond la caisse.

- Appuyez sur la touche de saut lorsque Buster court pour obtenir un bond formidable!

Le super saut

Cette caractéristique permet à Buster de grimper aux murs en sautant de mur en mur. Voici comment ça marche:

1. Buster étant face à un mur, appuyez sur la touche D en direction du mur, puis appuyez sur la touche de saut. (Tenez la touche D appuyée vers le mur.)
2. Lorsque les pieds de Buster touchent le mur, il prend son élan pour un autre saut. Appuyez à nouveau sur la touche de saut avec la touche D appuyée vers le mur.
3. Dès que Buster s'éloigne du mur, vous pouvez appuyer sur la touche D dans la direction où vous voulez bondir.

La collection d'items

Voici les items spéciaux que Buster peut trouver sur son chemin:

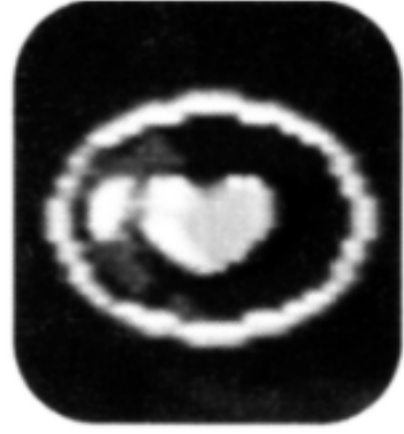
- ① **Carottes**—le nombre de carottes collectées peut faire gagner des bonus supplémentaires. Si vous amassez 50 carottes, vous avez droit à un bonus d'aide spéciale. Vous récupérez des points pour toutes les carottes non utilisées.

①



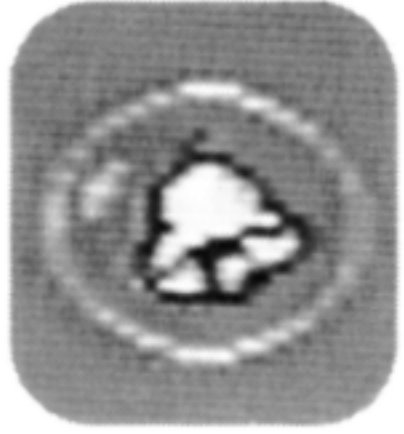
- ② **Cœur**—Une unité d'énergie est récupérée.

②



- ③ **Cloche**—Le compteur d'énergie augmente d'un cœur (jusqu'à cinq cœurs maximum).

③



- **Contrôle**—Choisissez les fonctions des touches A, B et C en appuyant à gauche ou à droite sur la touche D.
- **Son**—Choisissez la mélodie qui vous plaît en appuyant à gauche ou à droite sur la touche D, puis appuyez sur A, B ou C pour écouter.
- **Sortie**—Lorsque vous avez effectué les changements, choisissez EXIT et appuyez sur A, B ou C pour retourner à l'écran de sélection.
- Vous pouvez utiliser la touche START à tout moment pour passer de l'écran options à l'écran de titre.

Mouvements cool & items spéciaux

Buster—qui est un lapin très athlétique—peut prendre de la vitesse rapidement. Si vous appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite, il se met à marcher. Plus vous maintenez la touche appuyée, plus il va vite. Avant que vous ayez pu réaliser, il ira à fond la caisse.

- Appuyez sur la touche de saut lorsque Buster court pour obtenir un bond formidable!

Le super saut

Cette caractéristique permet à Buster de grimper aux murs en sautant de mur en mur. Voici comment ça marche:

1. Buster étant face à un mur, appuyez sur la touche D en direction du mur, puis appuyez sur la touche de saut. (Tenez la touche D appuyée vers le mur.)
2. Lorsque les pieds de Buster touchent le mur, il prend son élan pour un autre saut. Appuyez à nouveau sur la touche de saut avec la touche D appuyée vers le mur.
3. Dès que Buster s'éloigne du mur, vous pouvez appuyer sur la touche D dans la direction où vous voulez bondir.

La collection d'items

Voici les items spéciaux que Buster peut trouver sur son chemin:

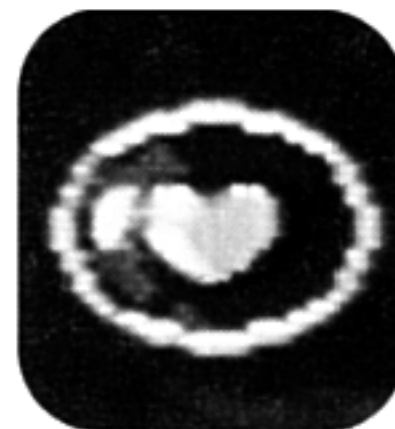
- ① **Carottes**—le nombre de carottes collectées peut faire gagner des bonus supplémentaires. Si vous amassez 50 carottes, vous avez droit à un bonus d'aide spéciale. Vous récupérez des points pour toutes les carottes non utilisées.

①



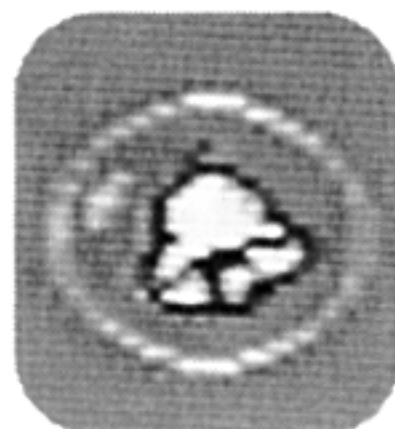
- ② **Cœur**—Une unité d'énergie est récupérée.

②



- ③ **Cloche**—Le compteur d'énergie augmente d'un cœur (jusqu'à cinq cœurs maximum).

③



- ④ **Cristal**—Procure l'invincibilité pour un temps limité.

④



- ⑤ **Marqueur Buster Bunny**—Ajoute une vie.

⑤



- **Marqueurs aide spéciale**—Permettent l'utilisation spéciale des amis de Buster: soit Little Beeper, soit Concord Condor ou Sneezer (voir page suivante pour plus d'information).

Des amis sur lesquels vous pouvez compter

Pour obtenir une aide spéciale des amis de Buster "Toony", appuyez sur la touche A. L'ami adéquat viendra à l'écran et le débarrassera des ennemis.

- ① Little Beeper—il zigzague si vite à travers l'écran que tous les ennemis sont balayés.



- ② Concord Condor—Il vole à travers l'écran et lâche un gros poids sur le sol. Ca secoue dur et tous les ennemis s'enfuient.



- ③ Sneezer—Planant accroché à des ballons, il éternue d'une façon qui jette (réellement) tout le monde. La force de son éternuement est telle que lui-même se trouve expédié dans l'autre direction!



Les rôles sont distribués

- ① Buster Bunny



- ② Babs Bunny (sans rapport)



- ③ Hamton



- ④ Plucky Duck



⑤ Dizzy Devil



⑦ Concord Condor



⑨ Fifi



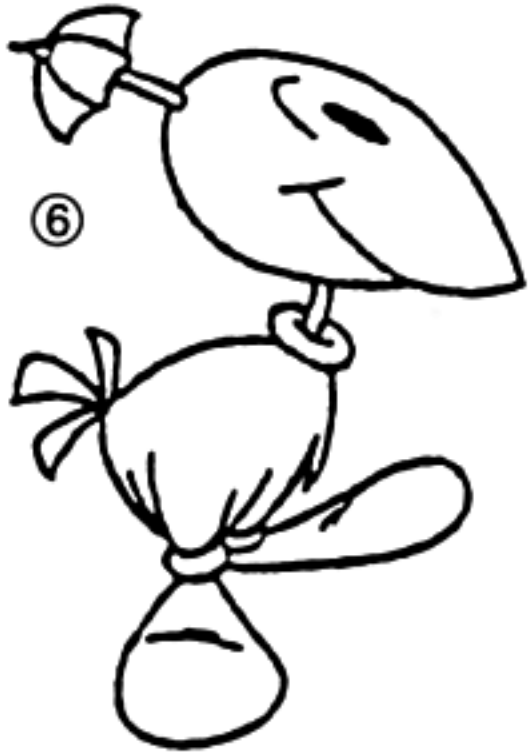
⑪ Little Beeper



⑬ Montana Max



⑥ Gogo Dodo



⑧ Shirley the Loon



⑩ Sneezer



⑫ Calamity Coyote



⑭ Elmyra



Code:

[illegible]

Code:

[illegible]

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA™ MEGADRIVE™ SYSTEM.

KONAMI (EUROPE) GMBH
POSTFACH 560180 6000 FRANKFURT 50 GERMANY
SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED
INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. ©1992.
©1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-95036-50
PRINTED IN JAPAN