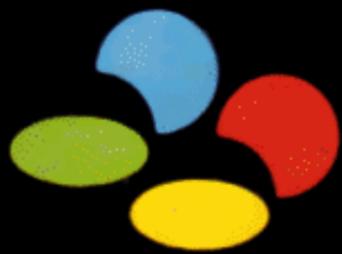


*SUPER NES*

*NINTENDO SCOPE 6™*

**MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDUNG**



***SUPER NINTENDO™***  
**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.**



*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 choisi la cartouche de jeu Super NES Nintendo Scope 6™ pour votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

**Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.**

**ATTENTION : Cette cartouche de jeu ne peut-être utilisée qu'avec l'accessoire NINTENDO SCOPE pour la console Super NES™ .**

**FRANÇAIS**

# **SOMMAIRE**

Boutons de commande et principe de fonctionnement de base .....	3
Préparation du Nintendo Scope .....	5

## **BLASTRIS**

Ecran de sélection de Blastris .....	7
Blastris A .....	8
Blastris B .....	11
Mole Patrol .....	15

## **LAZERBLAZER**

Ecran de sélection de LazerBlazer .....	19
Intercept (Interception) .....	20
Engage (Engagement) .....	25
Confront (Confrontation) .....	28

## ■ BOUTONS DE COMMANDE ET PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT DE BASE ■

**Lunette de visée**

&

**Mire**

Pour viser, regardez à travers la lunette de visée et alignez le centre de la Mire sur votre cible.

**Bouton de TIR**

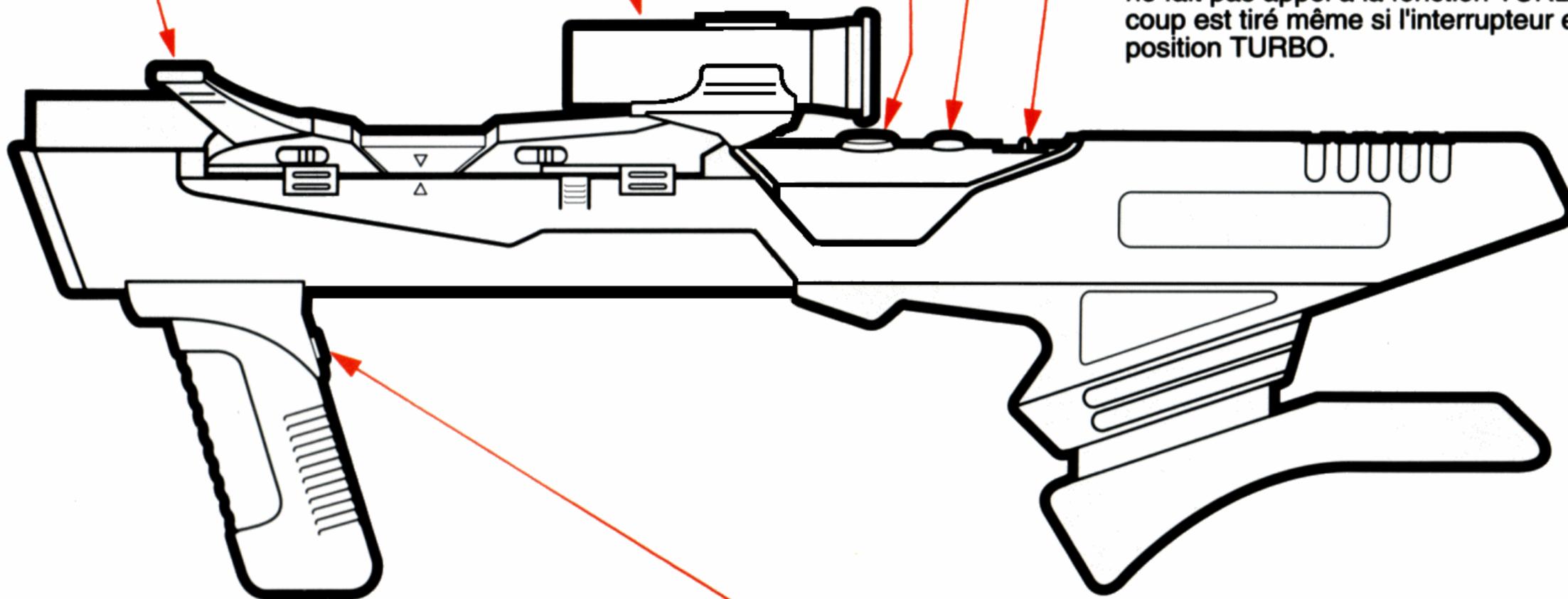
Appuyez sur ce bouton pour tirer en direction de l'écran.

**Bouton PAUSE**

Appuyez sur le Bouton PAUSE pour interrompre la partie. Appuyez à nouveau pour la reprendre. Pendant la pause, vous pouvez viser avec le Nintendo Scope en tirant au centre de la cible.

**Interrupteur**

Poussez l'interrupteur au centre pour mettre sous tension le Nintendo Scope. REMARQUE : ce jeu ne fait pas appel à la fonction TURBO. Un seul coup est tiré même si l'interrupteur est en position TURBO.



**Bouton CURSEUR**

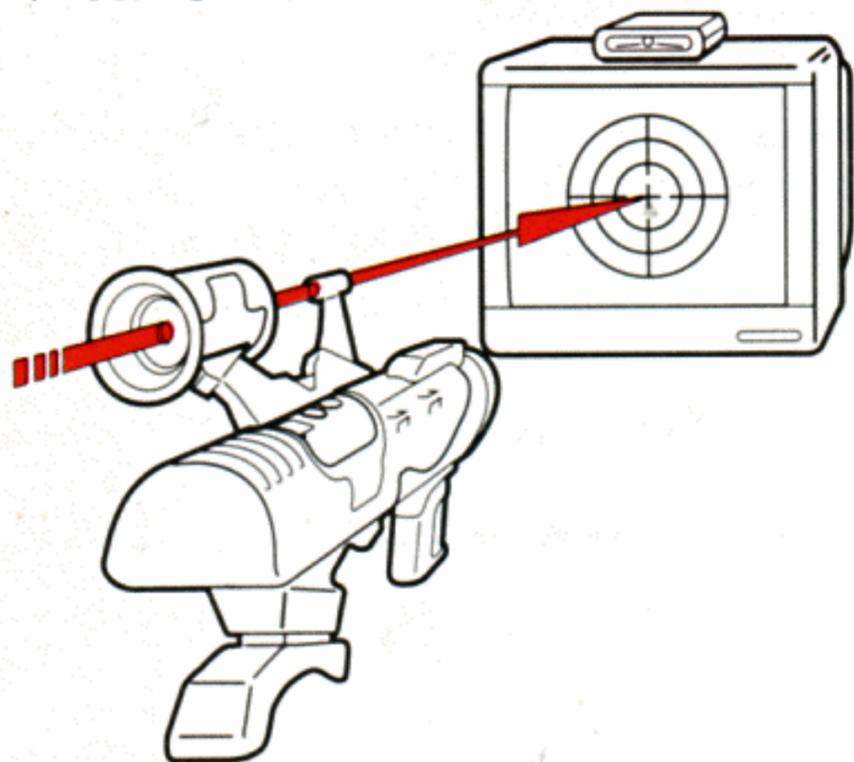
Lorsque la partie est interrompue, appuyez deux fois sur le bouton de TIR tout en maintenant enfoncé le bouton CURSEUR pour reprendre la partie et revenir à l'écran Titre.

## ■ PREPARATION DU NINTENDO SCOPE ■

Commencez par mettre en place le boîtier récepteur de votre Nintendo Scope en suivant les instructions du manuel d'utilisation. Après avoir introduit la cartouche dans la console Super NES, positionnez les interrupteurs de la console et du Nintendo Scope sur ON (marche). Lors de l'affichage de l'écran Titre, tirez une fois vers l'écran. Vous verrez alors s'afficher l'écran cible (ADJUST AIM) qui vous permet de régler le tir. Si vous tirez sur l'écran durant la démonstration, vous revenez à l'écran Titre.



### ◆ REGLAGE DU TIR ◆



En regardant par la lunette de visée, vous voyez la mire. Visez et tirez au centre de la cible en la visant par la lunette et en alignant la mire (voir illustration ci-contre).



Si une marque d'impact apparaît au centre de la cible, le réglage du Nintendo Scope est terminé.



Immédiatement après se présente un écran prévu pour réaliser un tir d'essai (TEST AIM). Tirez sur cet écran pour vérifier votre mise au point.

Si le réglage n'est pas correct, ou si vous changez de position, appuyez sur le Bouton Pause pour viser à nouveau. Pour reprendre la partie sans modifier votre manière de viser, appuyez de nouveau sur le Bouton Pause sans tirer.

### ◆ Début de la partie ◆

Après avoir terminé le réglage, vous verrez l'écran SELECT GAME qui vous permet de sélectionner le jeu auquel vous voulez jouer. Faites votre choix entre BLASTRIS ou LAZERBLAZER en tirant sur la fenêtre appropriée.



BLASTRIS .....Voir page 7

LAZERBLAZER.....Voir page 19

# BLASTRIS™

## ■ ECRAN DE SELECTION ■



## ◆ GAME SELECT (SELECTION DU JEU) ◆

Pour sélectionner l'un des trois jeux présentés dans la partie supérieure de l'écran, tirez sur la fenêtre appropriée.



## ◆ SELECTION DU NIVEAU ◆

Les trois niveaux de difficulté proposés sont LOW (lent) MED (moyen) et HIGH (rapide). Tirez sur la fenêtre au centre de l'écran pour sélectionner le niveau souhaité.



## ◆ SELECTION DU MODE ◆

Il existe deux modes pour chaque jeu. Tirez sur le mode de votre choix après avoir choisi le niveau désiré : la partie commence.



# BLATRIS A

## ■ COMMENT JOUER ■

Au début de la partie, des blocs de formes diverses comprenant quatre carrés chacun apparaissent de gauche à droite sur l'écran. Disposez ces blocs en tirant sur les carrés individuellement. Cassez-les pour composer des lignes verticales sur la droite avec les éléments restants. Lorsque vous formez une ligne verticale complète, elle s'efface et vous obtenez des points. Si vous effacez au moins deux lignes à la fois, vous obtenez encore plus de points.



Le niveau se termine lorsque cinq lignes ont été formées (et donc effacées). Vous passez alors au niveau suivant. Lors de votre progression sur des niveaux plus élevés, la vitesse des blocs augmente. La partie s'arrête si une pile de blocs accumulés finit par atteindre le côté gauche de l'écran.



## ■ SELECTION DU MODE ■

Blastris A offre deux modes d'action. L'un d'eux est prévu pour jouer seul, l'autre se joue à deux (mode VS).

Tirez sur la fenêtre du mode désiré.



**Un joueur** Jouez seul en tentant de battre votre meilleur score personnel.

**Deux joueurs** Jouez contre un autre en tentant d'obtenir un plus haut score que lui. Les deux joueurs jouent chacun leur tour après chaque étape en se servant du même Nintendo Scope.



## ■ DEBUT DE LA PARTIE ■

Ecran de jeu



- ① Nombre de lignes supprimées au cours de cette étape.
- ② Score total de cette partie.
- ③ Numéro du niveau de l'étape en cours.
- ④ Nombre de balles encore disponibles.

### ◆ Limitation du nombre de balles dans Blastris A ◆

Le nombre de balles à tirer est limité. Lorsqu'un bloc commence à tomber, votre réserve s'augmente de deux balles. Lorsqu'il ne reste plus de munitions, vous ne pouvez plus tirer jusqu'à ce qu'un autre bloc commence à tomber et que vous obteniez davantage de balles.

## ■ SCORE ■

Il existe deux manières de gagner des points.

### ◆ Points gagnés en supprimant les lignes ◆

Vous marquez des points chaque fois que vous supprimez une ligne. Pour ce faire, vous devez remplir une rangée verticale du haut vers le bas sans laisser d'espaces libres.

Suppression d'une ligne.....	300 points
Suppression simultanée de deux lignes.....	1 000 points
Suppression simultanée de trois lignes.....	5 000 points
Suppression simultanée de quatre lignes .....	10 000 points



Suppression d'une ligne !

## ◆ Points gagnés pour les balles non utilisées ◆

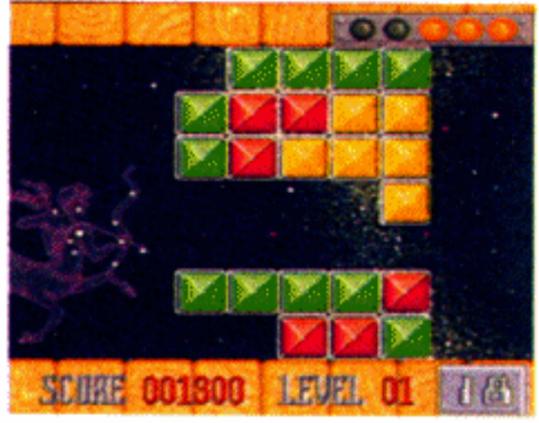
Vous recevez des points pour chaque balle non utilisée après avoir terminé une étape.

Par balle non utilisée  
..... 100 points

Lorsque vous jouez à deux, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points.



Etape terminée.



Effacer deux lignes ou plus en même temps vous fait bénéficier d'un score plus élevé.

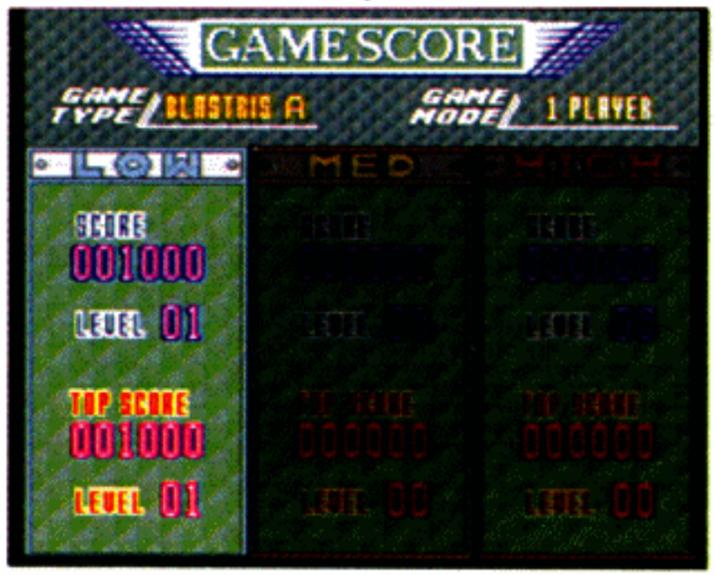
## ■ AFFICHAGE DU SCORE ■

La partie est terminée lorsqu'une pile de blocs atteint le côté gauche. Les meilleurs scores s'affichent à la fin de la partie.

Le type de jeu, votre score actuel et les meilleurs scores sont affichés pour chaque niveau.

Si votre score dépasse le meilleur score, il sera affiché comme le meilleur !

Le score et le niveau de votre dernière partie sont affichés ainsi que les meilleurs scores obtenus sur chaque niveau. Si votre score est le meilleur, il devient le TOP SCORE. Tirez sur l'écran High Score pour afficher les fenêtres SELECT et END (fin). Si vous tirez sur la fenêtre SELECT, vous retournez à l'écran GAME SELECT de Blastris. Si vous tirez sur la fenêtre END, vous reprenez le jeu au début et revenez à l'écran Titre. Le fait de choisir END remet tous les meilleurs scores à jour.



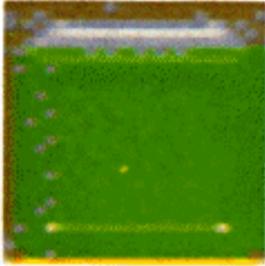
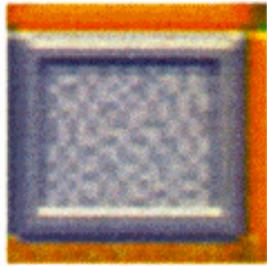
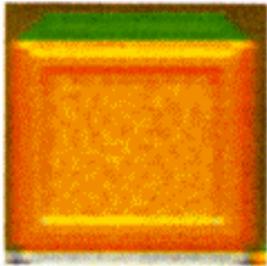
Fenêtre SELECT

Fenêtre END

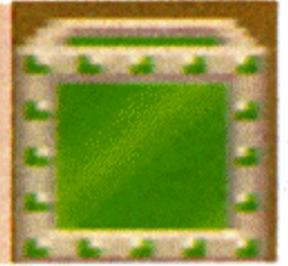
# BLATRIS B

## L'ACTION

Les blocs commencent à tomber dès le début de la partie. Il ne vous est pas possible de les déplacer horizontalement, mais vous pouvez les faire tourner pour les faire changer de couleur (il y en a trois). Les blocs métalliques sont de la même couleur sur chacune de leurs faces. Vous ne pouvez pas modifier leur couleur en tirant dessus.



Tous les côtés d'un bloc métallique sont de couleur identique.



Pour faire disparaître une rangée, disposez plus de trois blocs de la même couleur verticalement, horizontalement ou en diagonale. Vous obtenez des points pour chaque rangée supprimée.



Lorsque les piles de blocs atteignent le sommet de l'écran, la partie est terminée.

La pile de blocs a atteint le sommet. Fin de la partie !

## DEUX MODES DE JEU

Il existe deux modes de jeu, le mode A et le mode B.

La méthode de base est assez similaire d'un mode à l'autre, mais l'objectif recherché est différent.

### Mode A



Le fait de commencer la partie révèle des tas de blocs Monster. Faites tourner les blocs qui tombent tout près et sur le sommet des blocs Monster, et alignez-en au moins trois de la même couleur pour supprimer cette rangée. Vous passez à l'étape suivante lorsque les blocs Monster sont supprimés.

Blocs Monster

◆ **Mode B** ◆



Il n'y a pas de blocs à éliminer au début de la partie. Les blocs commencent à tomber et la partie continue tout en devenant de plus en plus difficile, jusqu'à ce qu'une pile d'entre eux atteigne le sommet de l'écran.

■ **ECRAN DE JEU** ■



① Niveau

② Score

- ① Niveau de jeu en cours.
- ② Score de la partie en cours.

◆ **Vitesse de chute des blocs** ◆

Dans chacun des modes, la rapidité de la chute des blocs augmente au fur et à mesure de la progression du niveau, et la distance qui les sépare diminue.

## ■ SUPPRESSION DES BLOCS ET SCORE ■

Il existe trois manières de supprimer les blocs.

### ◆ Suppression verticale ◆



Effacez les blocs en alignant les couleurs verticalement. Habituellement, seuls trois blocs peuvent être effacés verticalement mais il est possible que des réactions en chaîne se produisent sur les blocs adjacents (horizontalement ou en diagonale). Attention à ne pas empiler les blocs trop haut verticalement.

### ◆ Suppression horizontale ◆



Supprimez les blocs en alignant les couleurs horizontalement. Vous pouvez ôter jusqu'à cinq blocs avec un effacement horizontal.

### ◆ Suppression en diagonale ◆



Supprimez les blocs en alignant les couleurs en diagonale. Vous pouvez ôter jusqu'à cinq blocs avec un effacement en diagonale. Il est très facile de causer des réactions en chaîne de cette manière.

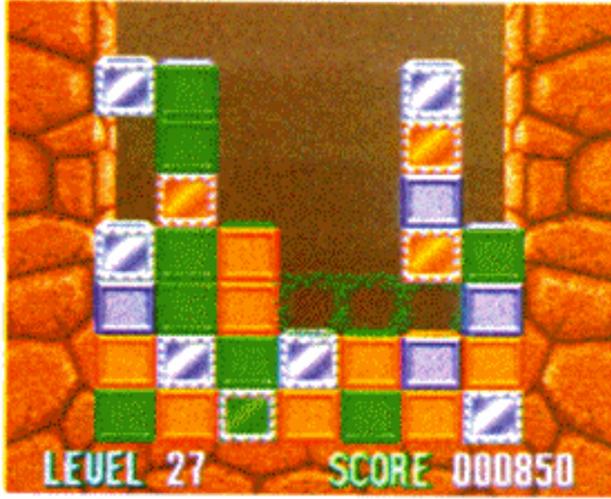
### ◆ Combinaison ◆



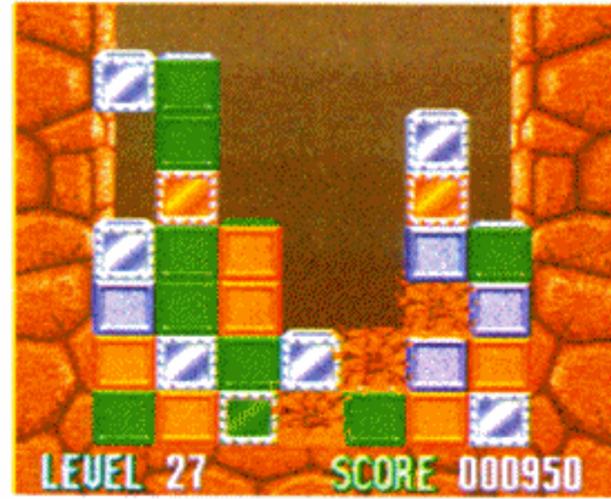
Si vous faites disparaître des rangées en combinant les trois méthodes de suppression des blocs, vous éliminerez plus de blocs et vous gagnerez plus de points.

## ◆ Réaction en chaîne ◆

En supprimant des blocs par un effacement horizontal ou diagonal, vous pouvez faire disparaître d'autres blocs en opérant une réaction en chaîne. Il est possible d'empiler les blocs délibérément de manière à entraîner une réaction en chaîne, mais habituellement cela arrive inopinément.



En faisant disparaître les trois blocs verts horizontalement....



les blocs jaunes seront effacés par réaction en chaîne.

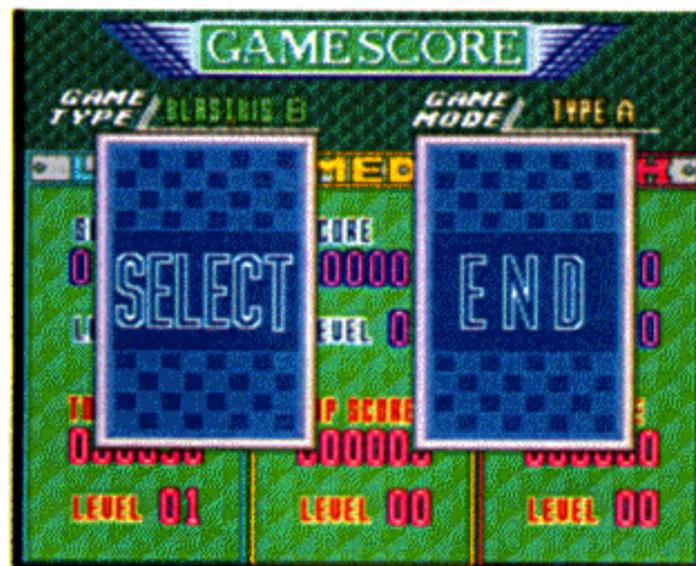
## ■ AFFICHAGE DU SCORE ■

Si une pile de blocs atteint le sommet de l'écran, la partie est terminée. Vous verrez alors s'afficher le meilleur score.

Le score et le niveau de votre dernière partie ainsi que les meilleurs scores pour chaque niveau sont affichés. Si votre score est le meilleur, il devient le TOP SCORE. Tirez sur l'écran High Score pour afficher les fenêtres SELECT et END (fin). Si vous tirez sur la fenêtre SELECT, vous retournez à l'écran GAME SELECT de Blastris. Si vous tirez sur la fenêtre END, le jeu reprend au début et vous revenez à l'écran Titre. Lorsque vous choisissez END, les meilleurs scores sont remis à jour.



Affichage des meilleurs scores de Blastris B.



Fenêtre SELECT

Fenêtre END

# MOLE PATROL

Lorsque la partie commence, une troupe de Moliens entre par la gauche et tombent dans le tuyau situé à droite (visez l'écran si vous ne voulez pas assister à toute la démonstration).



Guettez attentivement le moment où les Moliens vont sortir leur tête de l'un des douze cratères. Il vous faudra alors les faire exploser avec votre Nintendo Scope.



Molian  
bleu



Molian  
rouge

## ■ DEUX MANIÈRES DE JOUER ■

Il existe deux manières de jouer, le mode Stage et le mode Score.

### ◆ Mode Stage (Étape) ◆

La difficulté de l'action est de plus en plus grande au fur et à mesure de la progression des étapes. Votre temps est limité pour tirer sur tous les Moliens bleus et terminer l'étape. Dans les niveaux plus élevés, le nombre des Moliens augmente. Ne tirez pas par erreur sur un Molian rouge, le rythme d'arrivée des Moliens en serait sensiblement accru. Si le chronomètre tombe à zéro avant que vous ayez atteint tous les Moliens bleus de ce niveau, la partie est terminée.



## ◆ Mode Score ◆

Ce jeu est uniquement une épreuve d'habileté. Selon le choix que vous aurez fait concernant la difficulté, dix à quinze Moliens se présenteront devant vous. Votre vitesse et votre précision détermineront votre score. Votre carte de score affiche vos performances entre 0 et 100 points.



## ■ ECRAN DE JEU ■



- 1 Score actuel.
- 2 Nombre de Moliens bleus restants.
- 3 Temps restant.

Il n'y a pas d'indicateurs lorsque vous jouez en Mode Score.

## ■ SCORE ■

Le calcul du score diffère entre le Mode Stage (Etape) et le mode Score.

### ◆ Mode Stage ◆

Chaque fois que votre tir atteint un Molian bleu, vous êtes récompensé de 100 points. A la fin de chaque niveau, chaque période de temps non utilisée se voit attribuer une valeur supplémentaire de 8 points qui est ajoutée à votre score total.



- ① Points de Niveau
- ② Clear Bonus (Bonus d'Achèvement)
- ③ Coups ratés
- ④ Cibles

#### ① Points de Niveau

Vous recevez ces points lorsque vous avez terminé un niveau. Les points de niveau sont déterminés en additionnant les points gagnés pour chaque période de temps non utilisée et le Clear bonus. Il convient de déduire les points perdus pour les tirs manqués et les cibles ratées.

#### ② Clear Bonus (Bonus d'Achèvement)

Vous recevez ces points lorsque vous terminez complètement le niveau. (Ce score varie entre 3 000 points et 15 000 points selon la difficulté du niveau).

#### ③ Tirs manqués

Ces points sont perdus en fonction des tirs n'ayant pas atteint leur cible.

**Par tir manqué ..... 100 points**

#### ④ Cibles ratées

Des points sont perdus chaque fois que vous laissez en vie un Molian bleu qui montre le bout de son nez !

**Par Molian bleu ..... 250 points**

## ◆ Mode Score ◆

Le score maximum est de 100 points.



- ① Points
- ② Chronométrage
- ③ Tirs manqués
- ④ Cibles ratées

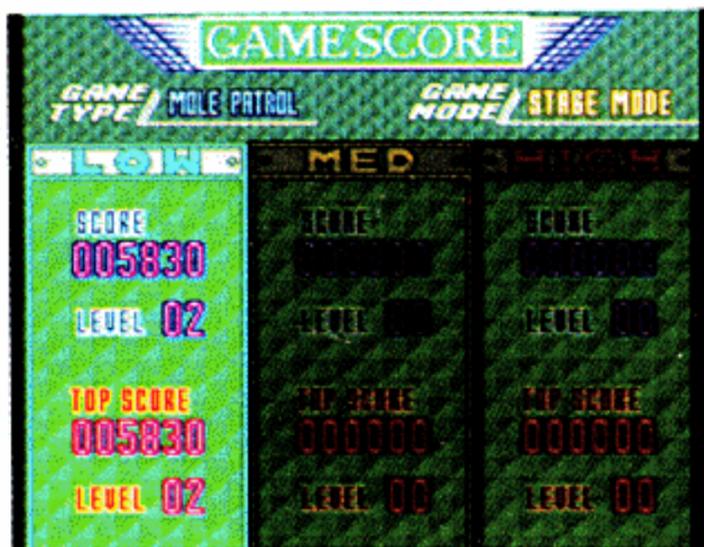
- ① **Points** Points attribués pour les Molians touchés.
- ② **Chronométrage** La liste montre la distance et le chronométrage de votre tir.
- ③ **Tirs manqués** Nombre de tirs manqués.
- ④ **Cibles ratées** Nombre de Molians bleus restants.

## ■ AFFICHAGE DU SCORE ■

Lorsque le temps est écoulé ou que votre partie est terminée, vous verrez s'afficher l'écran des meilleurs scores.

Si votre score bat le meilleur qui ait été atteint jusque-là, il est affiché comme le meilleur score.

Le score et le niveau de votre dernière partie ainsi que les meilleurs scores pour chaque niveau sont affichés. Si votre score est le meilleur, il devient le TOP SCORE. Tirez sur l'écran High Score pour afficher les fenêtres SELECT et END (fin). Si vous tirez sur la fenêtre SELECT, vous retournez à l'écran GAME SELECT de Blastris. Si vous tirez sur la fenêtre END, cela vous permet de reprendre la partie au début et de revenir à l'écran Titre. Choisir END remet les meilleurs scores à jour.



Fenêtre SELECT

Fenêtre END

# LazerBlazer™

## ■ ECRAN DE SELECTION DE JEU ■

Si vous avez choisi LazerBlazer, l'écran illustré ci-dessous s'affiche.

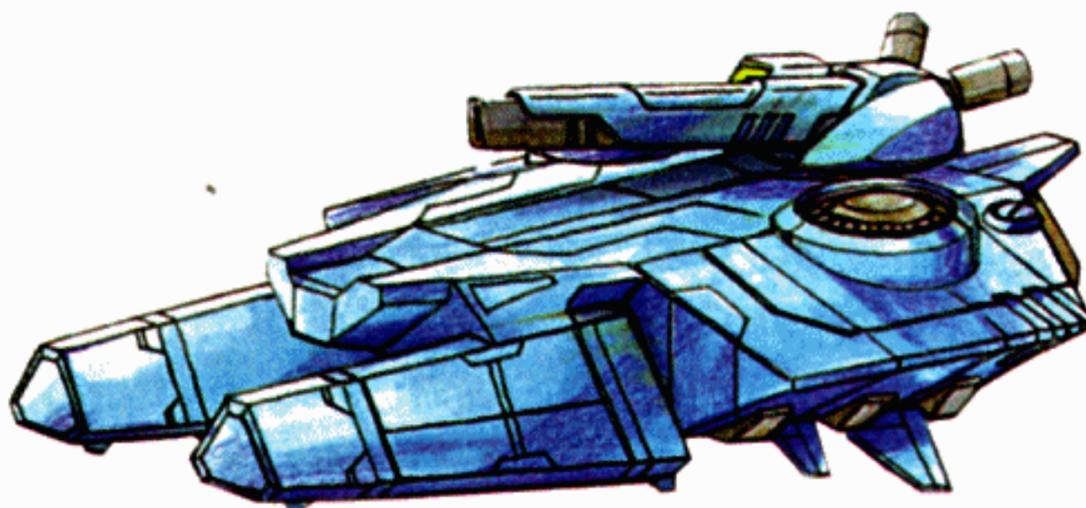


TYPE A  
INTERCEPTION

TYPE B  
ENGAGEMENT

TYPE C  
CONFRONTATION

Ces trois jeux sont différents et pour y exceller vous devez maîtriser un grand nombre de techniques. Sélectionnez un des trois jeux en tirant sur la fenêtre correspondante et commencez à jouer.



# TYPE A-INTERCEPT

## ■ IDEE DE BASE DU JEU ■

Un groupe de missiles a été lancé par l'ennemi. Votre mission est de tous les abattre en utilisant le minimum de coups possibles. Vous pouvez jouer seul ou à deux (mode VS).

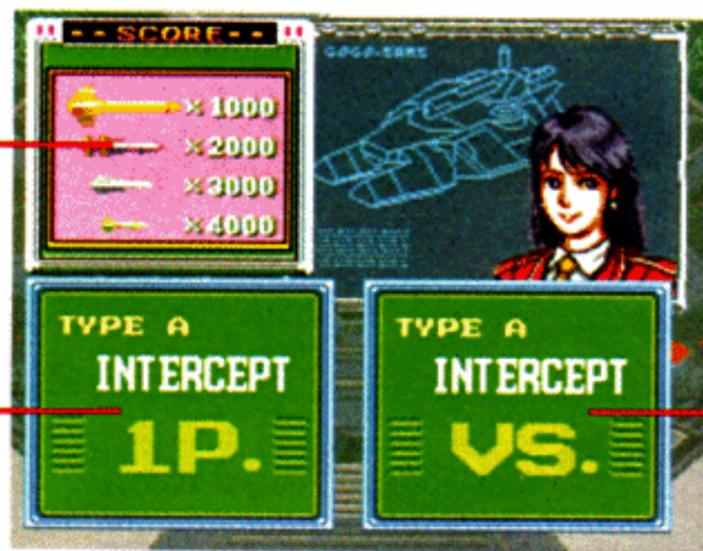


## ■ DEBUT DU JEU ■

Après avoir choisi le jeu TYPE A - INTERCEPTION, un écran apparaît vous permettant de choisir soit une partie en solitaire soit une partie à deux. Tirez sur la fenêtre du mode que vous avez choisi.

### Missiles ennemis

Les différents missiles sont indiqués dans cette fenêtre. La valeur du point pour un missile devient d'autant plus grande que sa distance du joueur augmente.



Mode 1 joueur

Mode VS

## POUR JOUER SEUL (MODE UN JOUEUR)

### ■ JEU ■

Interceptez les missiles qui déferlent sur l'écran. N'en laissez passer aucun. La partie est terminée si vous en ratez cinq.

### ■ SELECTION DU NIVEAU ■

Il y a trente niveaux de difficulté. Vous pouvez commencer à votre choix sur l'un des trois niveaux indiqués ci-dessous.

LOW (NIVEAU LENT)  
.....ETAPES 1-30

MED (NIVEAU MOYEN)  
.....ETAPES 11-30

HIGH (NIVEAU RAPIDE)  
.....ETAPES 21-30



Sélectionnez le niveau sur lequel vous voulez commencer en tirant sur la fenêtre correspondante.

### ■ L'ECRAN DE JEU ■

Voici les indications qui vous sont présentées par l'écran.

Meilleur score

Score

Tir (en vol)

Missile ennemi en vol

Missiles ennemis restant à ce niveau

Nombre total de missiles ennemis à ce niveau

Numéro du niveau

Radar

Compteur de dommages

Nombre de tirs effectués

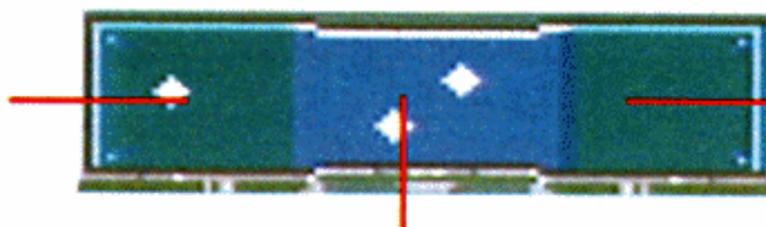
Nombre de coups chargés

Votre mission est d'intercepter les missiles ennemis. Utilisez à votre avantage les informations fournies par les indicateurs.

## ◆ Radar ◆

Les missiles ennemis sont indiqués sous forme de points blancs. Utilisez ce radar pour vous aider à déterminer le nombre et la formation du groupe de missiles.

Missiles hors de portée



Missiles hors de portée

Missiles actuellement à portée de tir

## ◆ Nombre de coups chargés ◆

Vous pouvez tirer un maximum de trois coups à la suite avant de devoir recharger. Après chaque tir, vous devez attendre que l'indicateur de tir soit rechargé.



Vous ne pouvez pas tirer tant que vos coups ne sont pas rechargés.

## ◆ Nombre de missiles ennemis et de tirs ◆

Le compteur dénombre les missiles ennemis qui se présentent à l'écran, aussi bien ceux que vous interceptez que ceux qui échappent à votre tir. Lorsque le nombre de missiles ennemis restants atteint zéro, le niveau est terminé.

Le nombre de coups tirés influence le calcul de votre score.



## ◆ Compteur de dommages ◆

Chaque fois qu'un missile ennemi passe sans être intercepté, il est compté comme un raté et enregistré sur le compteur sous la forme d'une marque rouge. Lorsque vous avez raté quatre fois, un signal d'alarme retentit. Si vous laissez le cinquième missile passer : la partie est terminée.



DANGER !!

## SCORE

Chaque fois qu'un missile est abattu, des points sont ajoutés à votre score.

Lorsque vous terminez chaque niveau, des points de bonus sont attribués. Les points de bonus sont calculés par votre pourcentage de réussite (le nombre de missiles abattus par rapport au nombre de tirs effectués).

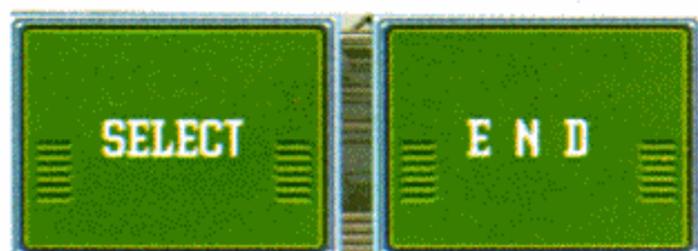
Points pour les missiles abattus

Pourcentage de réussite



Lorsque la partie est terminée, votre dernier score et le meilleur score sont indiqués. Tirez soit sur la fenêtre SELECT soit sur la fenêtre END.

Si vous tirez sur la fenêtre SELECT, vous retournez à l'écran GAME SELECT de LazerBlazer. Si vous tirez sur la fenêtre END, la partie reprend au début et vous revenez à l'écran Titre. En choisissant END, tous les scores sont remis à jour.



SELECT

END

## LE MODE VS (deux joueurs)

Le mode VS n'a pas de SELECTION DE NIVEAU ; les deux joueurs jouent sur le même niveau.

## JEU

Rivalisez avec un autre joueur dans une épreuve de précision. Deux joueurs jouent aux mêmes niveaux pendant trois manches en se servant alternativement du Nintendo Scope. Vos scores sont déterminés par le nombre de missiles ennemis interceptés par rapport au nombre de tirs effectués. Les missiles ennemis ratés ne vous sont pas décomptés, mais laissent à votre adversaire la chance de marquer des points.

## REGLAGE DU TIR

Les deux joueurs règlent leur tir à tour de rôle au moment où ils entament la première manche de la compétition. Voir page 5 pour plus de détails sur la manière de régler le tir.

## ECRAN DE JEU

Score - Joueur un



Score - Joueur deux

## ■ SCORE ■

Chaque missile abattu ajoute des points à votre score. De plus, comme en mode un joueur, vous recevez des points de bonus après chaque niveau en fonction du nombre de missiles interceptés et de tirs effectués.

Points pour les missiles abattus

Pourcentage de réussite

Lorsque le deuxième joueur termine le troisième niveau, la partie est terminée. Après le calcul des scores pour les deux joueurs, celui qui a gagné le plus de points est proclamé vainqueur.

Lorsque les fenêtres SELECT et END apparaissent, tirez sur la fenêtre de votre choix.

Tirez sur la fenêtre SELECT pour revenir à l'écran GAME SELECT de LazerBlazer. Tirez sur la fenêtre END pour reprendre la partie au début et revenir à l'écran Titre. En choisissant END tous les scores sont remis à jour.

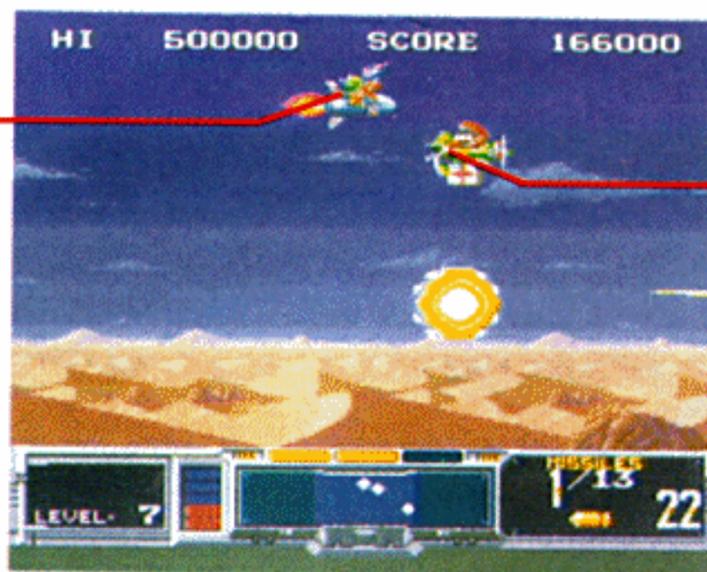


Score

## AU SECOURS ! SAUVEZ MARIO !

A l'occasion, lorsque vous jouez seul ou à deux, vous aurez la surprise de voir surgir Mario poursuivi par Bowser...

Bowser



Mario

### \* Lorsque vous jouez seul

Si vous abattez Bowser et sauvez Mario, votre compteur de dommages diminue d'une unité. Si vous tirez accidentellement sur Mario, votre compteur de dommages augmente d'une unité.

### \* Lorsque vous jouez à deux

Tirez sur Bowser augmente votre score mais tirer sur Mario vous fait perdre des points.

# TYPE B-ENGAGE

## ■ JEU ■

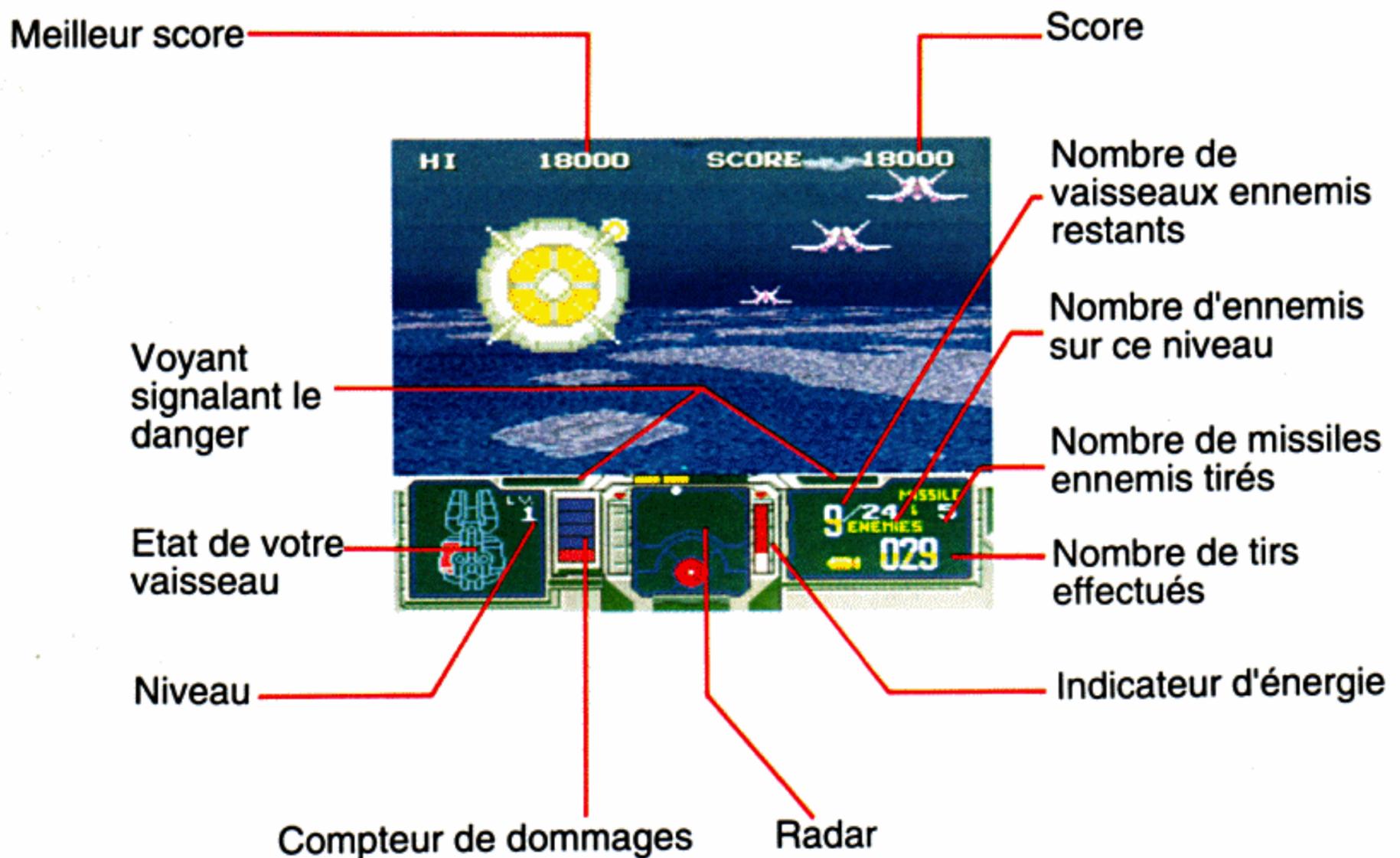
Engagez le combat contre l'aviation ennemie lorsque vous apercevez ses engins dans votre ligne de mire. Attention ! Ils sont armés de missiles. Surveillez votre carburant, il est limité et vous devez descendre tous les avions avant de tomber à sec ! Le jeu TYPE B - ENGAGEMENT ne comporte pas de mode VS (vous ne pouvez pas jouer à deux).

## ■ SELECTION DU NIVEAU ■

L'écran de sélection de niveau est le même que celui du jeu TYPE A - INTERCEPTION.

## ■ ECRAN DE JEU ■

Après avoir sélectionné un niveau de jeu, l'écran ci-dessous apparaît. Voici quelques indications qu'il vous sera prudent de consulter :



Votre mission est d'engager le combat et de vaincre les combattants ennemis. Utilisez à votre avantage les informations fournies par les indicateurs.

## ◆ Radar ◆

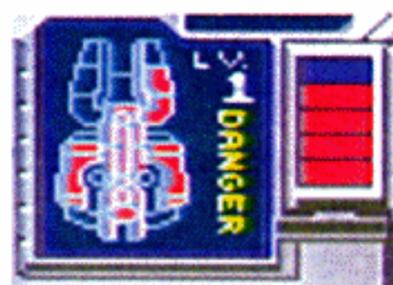
Le radar vous montre les ennemis et les missiles qu'ils ont tiré sur vous. Les ennemis sont indiqués sous forme de points blancs, les missiles ennemis sous forme de points jaunes. Ecoutez le signal d'avertissement émis lorsque le radar détecte un missile ennemi.

## ◆ Nombre de coups chargés ◆

Chaque fois que vous tirez, une unité disparaît du compteur pendant quelques secondes tandis qu'un coup est rechargé. Quatre est le nombre maximum de coups que vous pouvez tirer à la suite. Si vous tirez les quatre coups avant que le rechargement ait eu lieu, vous ne pourrez pas tirer pendant quelque temps.

## ◆ Vaisseau du joueur ◆

Lorsque un missile ennemi vous atteint, cet indicateur affiche le dommage subi.



## ◆ Nombre de combattants ennemis, nombre de missiles ennemis et de tirs du joueur ◆

Lorsque vous abattez les ennemis ou leurs missiles, le nombre d'ennemis de cette étape diminue d'une unité. Lorsque ce nombre égale zéro, le niveau est terminé. Le nombre de tirs effectués par le joueur est également pris en considération lors du calcul du score.

## ◆ Dommages portés au Vaisseau du joueur ◆

Lorsque vous êtes touché par des missiles ennemis, votre compteur de dommages tourne au rouge en cinq étapes. Lorsque vous avez été touché quatre fois, un signal d'alarme se déclenche. Si vous êtes touché une cinquième fois, la partie est terminée.

## ◆ Carburant ◆

Vous avez une réserve limitée de carburant. Si le réservoir est vide, votre vaisseau tombera à pic et la partie sera terminée. Vous devez tirer sur tous les ennemis volant dans le ciel pour terminer la manche avant de tomber à court de carburant.

## ◆ Vaisseau de ravitaillement ◆

Lorsque vous avez terminé une étape, votre vaisseau s'élèvera et se rechargera auprès du Vaisseau ravitailleur rouge. Lorsque celui-ci apparaît, vous récupérez une unité sur le compteur de dommages.



## ■ SCORE ■

Lorsque vous abattez un missile, son score est ajouté au vôtre.

A la fin de chaque étape, les points de bonus sont ajoutés à votre score. Ces points de bonus sont calculés selon votre pourcentage de réussite (nombre d'ennemis abattus par rapport au nombre de tirs effectués).



Points pour les  
ennemis abattus

Pourcentage de  
réussite

Lorsque la partie est terminée, votre dernier score est affiché ainsi que le meilleur score. Tirez soit sur la fenêtre SELECT soit sur la fenêtre END.



SELECT

END

Tirer sur la fenêtre SELECT vous permet de retourner à l'écran GAME SELECT de LazerBlazer. Tirer sur la fenêtre END vous permet de retourner à l'écran Titre. Choisir END remet tous les scores à jour.

# TYPE C - CONFRONT

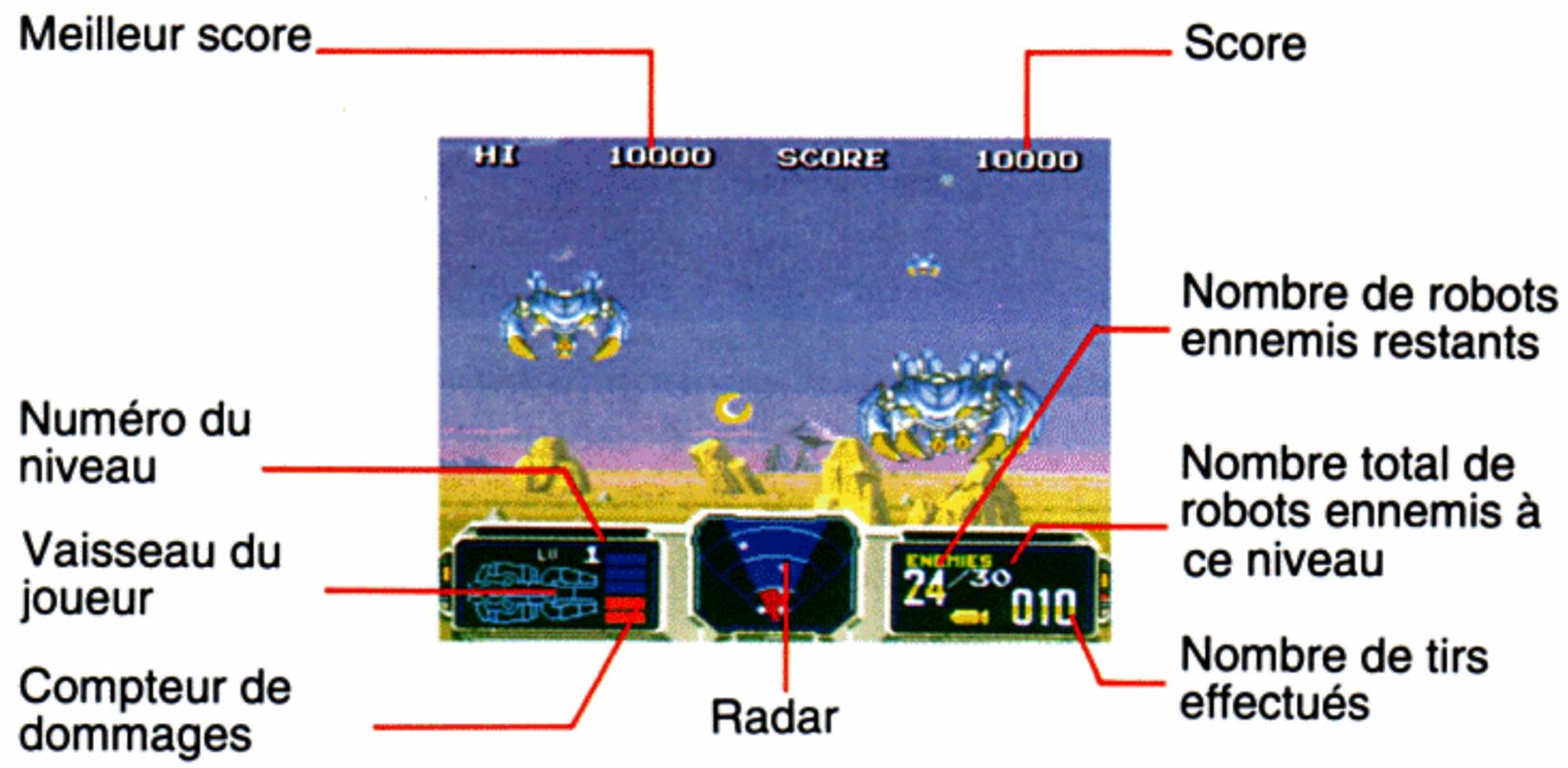
## ■ JEU ■

Affrontez l'armada de robots ennemis lorsqu'elle tente d'accoster. Vous devez les éliminer avec votre canon anti-aérien avant qu'ils ne puissent vous abattre. Le jeu TYPE C - CONFRONTATION ne comporte pas de mode VS (vous ne pouvez pas jouer à 2).

## ■ ECRAN DE SELECTION DU NIVEAU ■

L'écran de sélection du niveau est le même que celui des jeux TYPE A - INTERCEPTION et TYPE B - ENGAGEMENT.

## ■ ECRAN DE JEU ■



Votre mission est de confronter et de détruire les robots ennemis. Utilisez à votre avantage les informations fournies par les indicateurs.

### ◆ Radar ◆

Les robots ennemis sont indiqués sous forme de points blancs. Ce radar vous permet de déterminer leur position et leur distance.

### ◆ Nombre de robots ennemis et nombre de tirs du joueur ◆

Lorsque vous abattez un robot ennemi ou si un robot ennemi quitte la zone radar, l'indicateur du nombre total de robots ennemis à ce niveau décroît d'une unité. Lorsque ce nombre égale zéro, le niveau est terminé. Le nombre total de tirs effectués sera calculé dans votre score. Le nombre maximum de tirs avant rechargement est de quatre.

## ◆ Vaisseau du joueur ◆

Lorsque l'ennemi atteint votre vaisseau, l'indicateur indique le dommage qui en résulte.



## ◆ Compteur de dommages ◆

Lorsque les missiles de l'ennemi vous atteignent, votre compteur de dommages tourne au rouge en cinq étapes. Lorsque vous avez été touché quatre fois, un signal d'alarme retentit. Lorsque vous êtes touché pour la cinquième fois, votre partie est terminée. Si vous abattez un ennemi qui clignote, votre compteur de dommages décroît d'une unité.



Un robot ennemi clignotant

## ■ SCORE ■

Chaque fois que vous abattez un robot ennemi, les points marqués sont ajoutés à votre score total. Abattez un robot ennemi après que son tir soit passé au rouge et vous gagnerez le triple de la valeur de ses points.

Vous pouvez aussi recevoir des points de bonus à la fin de chaque étape et ils seront ajoutés à votre score total. Les points de bonus sont calculés d'après votre taux de réussite (le nombre de robots ennemis abattus par rapport au nombre de tirs effectués).

Points pour les ennemis abattus  
Pourcentage de réussite



Lorsque la partie est terminée, votre dernier score est affiché ainsi que le meilleur score. Tirez soit sur la fenêtre SELECT soit sur la fenêtre END.

Tirer sur la fenêtre SELECT vous fait retourner à l'écran GAME SELECT de LazerBlazer. Tirer sur la fenêtre END vous permet de reprendre la partie au début. Choisir END remet tous les scores à jour.



SELECT

END

# **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:  
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.



DISTRIBUTED BY BANDAI  
MADE IN JAPAN BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR BANDAI  
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON