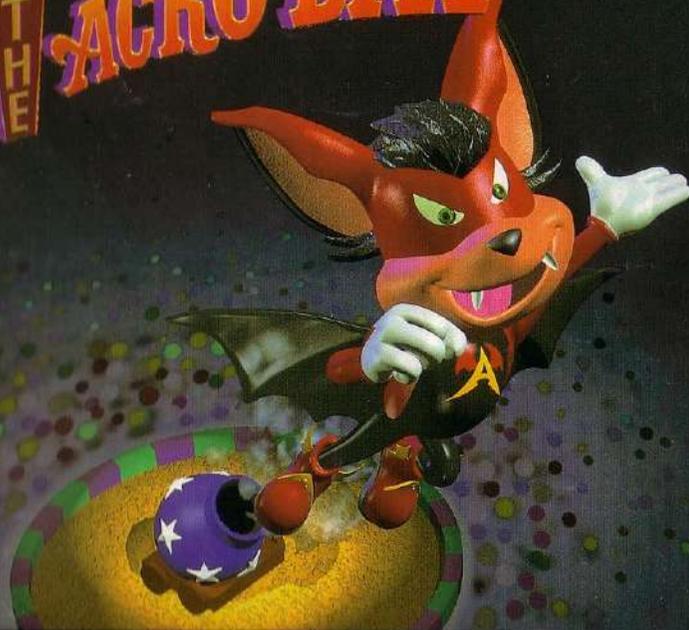


AERO THE ACRO-BAT™



SUNSOFT™



GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2
59200 LA GACILLY
SOS LUDI : 16 (1) 48.70.29.45
38 15 LUDI GAMES

Creation and Design by David Siller.



Developed by Iguana Entertainment. "AERO THE ACRO-BAT" and Aero the Acro-bat character, are trademarks of Sun Corporation of America. ©1993. All Rights Reserved. ©1993 Sun Electronics Corporation.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUNSOFT™

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.



SUNSOFT™

LICENSED BY

Nintendo

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

CE SÉAL 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 SÉAL LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET GUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPIËN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZO DAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

MERCI

... d'avoir choisi le jeu vidéo AERO L'ACROBATE pour le Super NES de Sunsoft. Lis attentivement le livret d'instructions avant de commencer le jeu. En faisant cela, tu comprendras mieux le jeu et tu t'amuseras encore plus. Fais bien attention de garder le livret d'instructions dans un endroit sûr.

SOMMAIRE

L'Histoire du Jeu.....	4
Comment Démarrer le Jeu.....	4
L'Ecran du Nouveau Jeu ou des Options.....	4
Comment Utiliser la Commande.....	5
Les Techniques d'Aero.....	6-7
L'Ecran de Jeu.....	8
Voici le Plan de Jeu.....	8
Les Acrobaties et Objets de Cirque.....	9
Les Articles.....	10
Les Points et Bonus.....	11-13
Continuer.....	13
Description des Niveaux	
Le Cirque.....	14
Le Parc d'Attractions.....	15
Le Bois.....	16
Le Musée.....	16
Scores Elevés.....	17

L'HISTOIRE DU JEU

Porte ton attention sur le ring central!!

L'étoile du spectacle - AERO L'ACROBATE - va bientôt faire son apparition et t'éblouir avec ses exploits courageux. Aujourd'hui, nous avons un spectacle spécial pour toi. Le Cirque et le Parc d'Attractions "Le Monde des Divertissements" a été saboté par le méchant Edgar Ektor, un ex-clown de cirque vindicatif. Parmi les compagnons d'Ektor il y a l'implacable Zéro, un acrobate qui est jaloux du succès d'Aero et d'autres artistes dangereux.

Voilà maintenant le moment tant attendu. J'aimerais vous présenter l'unique et stupéfiant

AERO L'ACROBATE!!

Le maître des acrobaties sort au coup du canon, plonge dans les cerceaux enflammés, se jette dans les réservoirs d'eau, s'agrippe à une voiture des montagnes russes qui a perdu tout contrôle et saute dans le vide attaché par le pied au-dessus des eaux rocheuses. Et il ne s'agit là que de quelques uns des exploits qu'il va accomplir pour rendre le Monde des Divertissements totalement sûr pour les spectateurs.

Aero utilise sa perceuse et ses étoiles magiques pour se débarrasser des ennemis du cirque. Il doit détourner les mangeurs de feu et les lanceurs de couteaux tout en faisant son numéro dans le Cirque et dans le Parc d'Attractions. Puis Aero va traverser le Bois pour arriver au Musée des Horreurs. C'est ici qu'il va y avoir le défi final entre Aéro, Edgar Ektor et Zéro. Aucun autre spectacle de cirque ne peut rivaliser avec celui-ci.

Ce jeu est complètement différent des autres jeux. On frissonne, on tressaille et du sang est parfois versé; fais donc attention, voici AERO!



COMMENT DEMARRER LE JEU

Contrôle que le bouton de mise sous tension soit en position éteinte. Insère le Game Pak AERO L'ACROBATE dans la fente. Mets le bouton de mise sous tension sur marche.

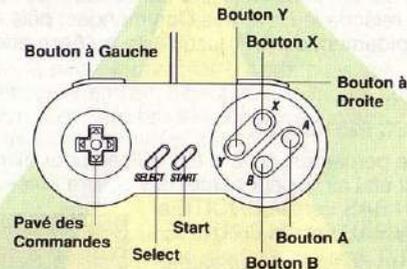
NOUVEAU JEU OU OPTIONS

A l'écran d'ouverture appuie sur "START" pour démarrer le jeu.

Si tu veux changer le réglage de ta commande, passe au mode "OPTION" en appuyant sur Down et puis sur START. L'épreuve du son est aussi une option. Passe à l'option "EXIT" et appuie sur "START" pour démarrer le jeu.

COMMENT UTILISER LA COMMANDE

- **Pavé des Commandes** — Aero peut marcher et voir.
- **Bouton Start** — Interrompt momentanément et recommence le jeu. Appuie sur ce bouton pour démarrer le jeu.
- **Bouton Y** — Lance les étoiles.
- **Bouton B** — Saute et Perce.
- **Bouton X** — Voit et Vole.



Remarque: Toutes les commandes correspondent au réglage prédéfini.

Bouton Start

Appuie sur ce bouton pour démarrer le jeu.

Appuie sur ce bouton pour passer à l'écran d'informations.

Appuie sur ce bouton pour interrompre momentanément le jeu et appuie de nouveau pour redémarrer le jeu.

Pavé des Commandes

A l'Écran d'Ouverture

- Appuie sur UP ou DOWN pour sélectionner "START" ou "OPTION".

Mouvements des Personnages

- Appuie sur le Pavé des Commandes vers la Droite ou vers la Gauche et garde appuyé pour marcher dans cette direction.
- Appuie vers le bas pour te défendre contre les boutons (qui jallissent).
- Lorsque tu te trouves devant ou sous une échelle appuie sur UP ou DOWN pour monter ou descendre de l'échelle. (Aero peut sauter sur les échelles et descendre en glissant).

LES TECHNIQUES D'AERO

Boutons Y, B ou X

SAUTER:

Tout au long de sa mission Aero va rencontrer des ennemis tels que les Nains, les Pivoteurs de Lave et les Jesters. Appuie sur B pour SAUTER et éviter ces clowns fous ou reste sur place pour les percer.

Lorsqu'il monte sur les échelles, Aero est capable de sauter. Pendant que tu montes, relâche le Pavé des Commandes, puis appuie sur B et enfin appuie rapidement sur UP, jusqu'à ce qu'Aero atteigne le sommet de l'échelle.

ATTAQUE AVEC PERCEUSE:

La technique de perçement d'Aero est utilisée pour éliminer les ennemis. Quand Aero est en l'air, il peut percer des quatre côtés. Aero peut percer EN HAUT et EN BAS vers la DROITE et EN HAUT et EN BAS vers la GAUCHE.

Pour percer, Aero doit avant tout sauter en l'air. Appuie sur B une seule fois. Lorsqu'il est en l'air, appuie sur le Pavé des Commandes du côté où tu veux percer, puis appuie de nouveau sur le Bouton B. Fais bien attention d'appuyer sur le Pavé des Commandes du côté où tu veux percer.



BAISSER LA TETE:

Aero peut se défendre contre certains objets qui sont lancés par les ennemis. Appuie sur DOWN et Aero va se préparer à baisser la tête avec son aile devant pour se protéger. Cependant, cette défense n'empêchera pas l'ennemi de percuter et de blesser Aero.

LANCER:

Comme deuxième méthode d'attaque (autre que le perçement), Aero peut lancer des étoiles, mais avant de lancer les étoiles, Aero doit les récolter. Appuie sur Y pour lancer une étoile. Remarque: Aero peut seulement lancer des étoiles lorsqu'il est debout immobile ou lorsqu'il est en train de sauter en l'air.

LES TECHNIQUES D'AERO

S'AGRIPPER:

Avec son étreinte exceptionnelle, Aero peut marcher sur la corde raide. Aero peut également se suspendre à la corde raide pour traverser les passages étroits et éviter les ennemis. Lorsque tu es debout sur la corde raide, appuie sur le Bouton X pour te suspendre. Appuie sur UP pour remonter sur la corde raide. Lorsqu'il est suspendu à la corde, Aero peut sauter par terre en appuyant sur DOWN.

VOLER:

Ne sous-estime pas le pouvoir des ailes d'Aero; elles sont totalement fonctionnelles. Si Aero est en l'air, il peut voler pendant quelque temps. Appuie sur le Bouton X et Aero bat ses ailes brièvement. Toutefois Aero doit toucher le sol avant de s'envoler à nouveau.

VOIR:

Lorsqu'Aero est debout sans bouger, il peut voir les dangers qui l'attendent. Appuie sur le Bouton X et garde-le appuyé. Puis appuie sur le Pavé des Commandes du côté où tu veux qu'Aero regarde. Aero peut regarder dans huit directions différentes.

DEPLACEMENT TRIDIMENSIONNEL:

Des cerceaux spéciaux de déplacement tridimensionnel fournissent une voie rapide pour aller d'un endroit à l'autre. Aero doit trouver les cerceaux de déplacement tridimensionnel pour sortir de chaque niveau.



L'ECRAN DE JEU

POINTS ETOILES OBJECTIF NOMBRE DE VIES



SANTÉ ICONE DOUBLE PERCEUSE TEMPS

VOICI LE PLAN DE JEU:

L'objectif du jeu est donné sur l'écran d'informations juste avant qu'Aero ne commence le jeu.

Pendant qu'Aero essaie d'achever sa mission, il va ramasser des articles de nourriture, des étoiles et des "A" de santé. Si Aero réussit à ramasser tous les articles de nourriture et les étoiles et il lui reste encore du temps, il reçoit une "MANCHE PARFAITE" et un Aero gratuit.

Il y a des poteaux rayés à spirales avec une balle à leur pied. Ces poteaux vont servir de "points de repère" pour Aero.

Lorsque tu as achevé l'objectif, cherche des étoiles dorées qui tournent en rond et indiquent la fin d'un niveau. C'est la sortie.

LES ACROBATIES ET OBJETS DE CIRQUE



BALLONS: Aero peut sauter sur les ballons et rentrer en flottant dans les pièces cachées et les zones de danger.



APPAREIL À BULLES: Aero peut sauter sur les bulles pour explorer et désamorcer les pièges. Mais ne reste pas trop longtemps sur les bulles car elles vont éclater. Aero peut pousser l'Appareil à Bulles pour mieux y accéder.



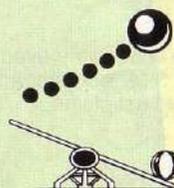
CANON: Aero peut pousser les Canons dans un endroit à l'abri et en sortir comme le font les plus grands artistes du Cirque. Avant tout, va sur le canon et appuie sur DOWN et Aero va rentrer dans le canon. Il peut contrôler la puissance du canon en appuyant sur le bouton JUMP. Utilisez l'indicateur à l'écran pour sélectionner la puissance du tir.



TRAVERSEES EN MONOCYCLE: Pendant qu'Aero se promène en monocycle sur la corde raide, il est invincible.



TREMPLIN: Aero utilise les tremplins pour sauter en l'air et récolter les étoiles et d'autres articles. Plus Aero rebondit, plus il va haut. Appuie sur DOWN pour diminuer la hauteur.



TRAPEZE: Le trapèze oscille sans arrêt et Aero doit passer d'un trapèze à l'autre.

BASCULES: Celles-ci sont beaucoup plus compliquées avec une seule personne. Mais ne t'en fais pas, Aero est très habile et il va utiliser les ballons pour monter en l'air.

ARTICLES



ARTICLES DE NOURRITURE: Aero utilise la nourriture pour marquer des points. Les Petits Gâteaux et les Hot Dogs sont parmi les articles de nourriture.



ARTICLE BONUS: Si Aero réussit à trouver l'article bonus caché, il peut jouer dans la manche bonus.



PARACHUTE: Lorsqu'Aero attrape cet objet, il peut descendre en flottant et manoeuvrer adroitement jusqu'à ce qu'il trouve un endroit sûr.



AILES AERO: Avec l'énergie qu'il reçoit de ses ailes, Aero peut voler pendant quelque temps.



ETOILES MAGIQUES: Pendant tout le numéro, Aero va récolter des étoiles. Il peut les lancer pour vaincre ses ennemis.



HORLOGE: Cette icône ajoute une minute supplémentaire à ton heure; toutefois, si le compte-minutes devient "0:00", l'icône n'a aucun effet.



ECLAIR: Lorsqu'Aero récolte une icône éclair, il peut faire un percement double. Ceci lui permettra d'atteindre des plateformes plus hautes.



NOTES DE SANTE: Aero commence chaque vie avec 3 "A" de santé. Il peut récolter jusqu'à 5 "A" et rester en bonne santé. Lorsque la barre de santé est pleine, chaque "A" vaut 100 points.



AERO GRATUIT: En récoltant des adorables têtes d'Aero, Aero l'Acrobate peut gagner des vies gratuites.



ETOILES D'INVINCIBILITE: Lorsqu' Aero ramasse cette icône, il devient invincible pour ses ennemis.

POINTS ET BONUS

On reçoit des points en récoltant les articles de nourriture, en faisant certaines acrobaties et en se défaisant de certains ennemis.

NOURRITURE



Sucettes - 100



Fromage - 150



Soda - 200



Hot Dogs - 250



Petits Gâteaux - 300

ACROBATIES

Cerceau - 100

Cerceau de Papier - 150

Cerceau Enflammé - 100

BONUS

20,000 pts - Aero gratuit

Manche parfaite - Aero gratuit

ENNEMIS



Clown Tournant - 50



Nain - 100



Bruno le
Trapéziste - 150

POINTS ET BONUS

ENNEMIS



Marko Helmet-150



Baz le
Bombardier - 150



Ferris Freddy-150



Bertha la
Ballerine - 200



Franco le Mangeur
de Feu - 200



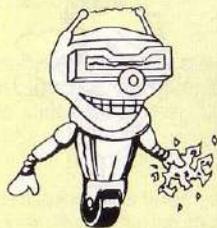
Jester-100



Fantôme - 50



Colin le Clown
Fou - 50



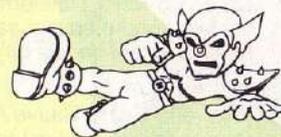
Mike le
Mécanicien - 50

POINTS ET BONUS

ENNEMIS



Marvin le Magicien - 50



Boutons - 900

CONTINUER

Lorsqu' Aero a perdu toutes ses vies, une option continuer (continues) apparaît. Aero peut obtenir 3 "continues" au total.

L'option "continues" te permet de reprendre à partir du dernier monde qu' Aéro a visité. Si Aero perd toutes ses vies dans l'Acte 3 du Parc d'Attractions, il recommence le jeu à l'Act 1 du Parc d'Attraction.

LE CIRQUE

Le spectacle commence sous la Grande Tente devant des sièges bondés. L'ambiance est tendue, mais Aero fait tout ce qu'il peut. Aero doit débarasser le cirque des saboteurs, mais si la foule apprend qu'il y a du danger, la panique va éclater. Comme on dit: "Que le spectacle continue!".

1er Acte: Saute sur 7 Plateformes à Etoiles. Sur ce niveau, l'objectif est de trouver 7 plateformes bleues étoilées et ensuite de les faire fondre en leur sautant dessus. Tu dois leur sauter dessus autant de fois qu'il y a d'étoiles.

2ème Acte: Trouve la Clef et Sauve Aerial. Sur ce niveau, Aero doit trouver une clef qui est cachée quelque part. Les hommes d'Ektor ont kidnappé Aerial et l'ont enfermée dans une cage. Dès qu'Aero a trouvé la clef, il doit aller secourir Aerial qui est prise au piège dans une cage.

3ème Acte: Saute sur 15 Plateformes à Etoiles.

4ème Acte: Saute à travers 25 Cerceaux Magiques. Lorsqu'Aero saute à travers ces cerceaux, ces derniers disparaissent.



5ème Acte: Allume Toutes Les Lumières. Sur ce niveau les Lumières sont éteintes et Aero a comme tâche d'allumer les 4 interrupteurs pour que les spectateurs puissent le voir en action.

PATRON: Voici les Frères Stilt. Pendant que les deux frères jonglent, tu dois les aplatir par terre avec une perceuse. Mais fais attention aux flammes. Garde-les au même niveau.

NUMÉRO BONUS: Dans l'un des actes précédents, il y a un "B" caché quelque part dans la pièce. Aero doit le trouver pour jouer dans le Numéro Bonus.

LE PARC D'ATTRACTIONS

A l'extérieur du cirque il y a un parc d'attractions plein des attractions foraines les plus fantastiques. En plus des montagnes russes et des grandes roues ordinaires, il y a des sièges tournants et des balançoires géantes. Si seulement ils étaient sans danger pour le bonheur des foules du cirque. C'est la tâche d'Aero de s'assurer que personne ne se fasse mal sur ces attractions ou soit attaqué par l'un des dangereux artistes du cirque.

1er Acte: Saute sur 5 plateformes à étoiles. A ce niveau tu dois trouver 5 plateformes à étoiles.

2ème Acte: Aero monte sur les montagnes russes. Pendant qu'il est sur les montagnes russes, Aero peut sauter et baisser la tête pour éviter les murs à pointes et les fossés profonds.

3ème Acte: Les Clefs ouvrent les Portes. Cet acte est divisé en 4 sous-niveaux. Aero doit tout d'abord trouver une clef pour ouvrir chaque porte. Il y a 4 portes à ouvrir au total.

4ème Acte: Monte sur les Sièges Tournants. Aero est attaché et prêt à partir. Appuie sur UP ou DOWN du pavé des commandes pour le manoeuvrer. Tu dois compléter 3 tours différents. Regarde autour de toi!

5ème Acte: Saute à travers 25 Cerceaux Magiques. N'oublie pas de ramasser les boulons éclairs pour un percement double.

PATRON: CLOWN MECANIQUE: Zéro va faire n'importe quoi pour arrêter Aero. L'objectif est de lui percer le nez. Même si le Clown commence à pleurer, ne t'arrête pas. Essaie de ne pas rester au même endroit pendant trop longtemps ou tu te feras étouffer par la main mécanique.

BONUS: Reste vivant.



Ce saut est plutôt difficile, voilà donc une astuce. Avant que les rails ne commencent à remonter, Aero doit sauter. Un "X" marque l'endroit.

LE BOIS

Aero s'est perdu dans le bois et il doit trouver le chemin pour arriver au quartier général du méchant Edger Ektor. Si seulement Aero savait ce qui l'attend!

1er Acte: Trouve la sortie. Ne te laisse pas tromper Aero. La carte est très grandé et Aero peut se perdre très facilement.

2ème Acte: Le Tonneau qui Roule. Aero monte et descend les collines en roulant dans un tonneau en bois. Appuie sur le bouton Jump pour éviter l'eau et les pointes.

3ème Acte: Sauts dans le vide. Aero va faire un saut dans le vide attaché par une corde. Pendant qu'il fait ce saut, il doit ramasser une clef et ouvrir la porte pour continuer. Il y a 3 sauts au total.



4ème Acte: Descend les Rapides. Prépare-toi à glisser car Aero doit franchir les rapides. Aero peut maintenant sauter et baisser la tête pour éviter de toucher les pointes.

LE MUSEE

Le mystère du musée rempli d'horreurs attend Aero. Une chose aussi perverse que le Musée des Horreurs ne peut venir que du méchant Edgar Ektor. C'est ici qu'Aero doit trouver Zéro et Edgar et les achever. Prépare-toi à la Boue Gluante Verte, aux boulons éclairs, à Marvin le Magicien et à Mike le Mécanicien. Bonne chance "tu en auras besoin!".



SCORES ELEVES



