

SNSP-R7-FAH

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUNSOFTTM

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®, 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.
RECHERCHER 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.

NOUS VOUS REMERCIONS...

d'avoir choisi le jeu **Bugs Bunny Rabbit Rampage**. Veuillez prendre connaissance de ce mode d'emploi avant de commencer à jouer. Cela vous permettra de mieux profiter de votre acquisition et d'augmenter votre plaisir. Conservez ce mode d'emploi de manière à pouvoir vous y reporter le cas échéant.

SOMMAIRE

Chasse au lapin	2
Comment lancer le jeu	3
Comment utiliser la boîte de commande	4
But du jeu	5
Page de jeu	6
Page d'entraînement	6
Techniques d'attaque	7-10
Instruments de défense ultime	11-14
Style de jeu	15



CHASSE AU LAPIN

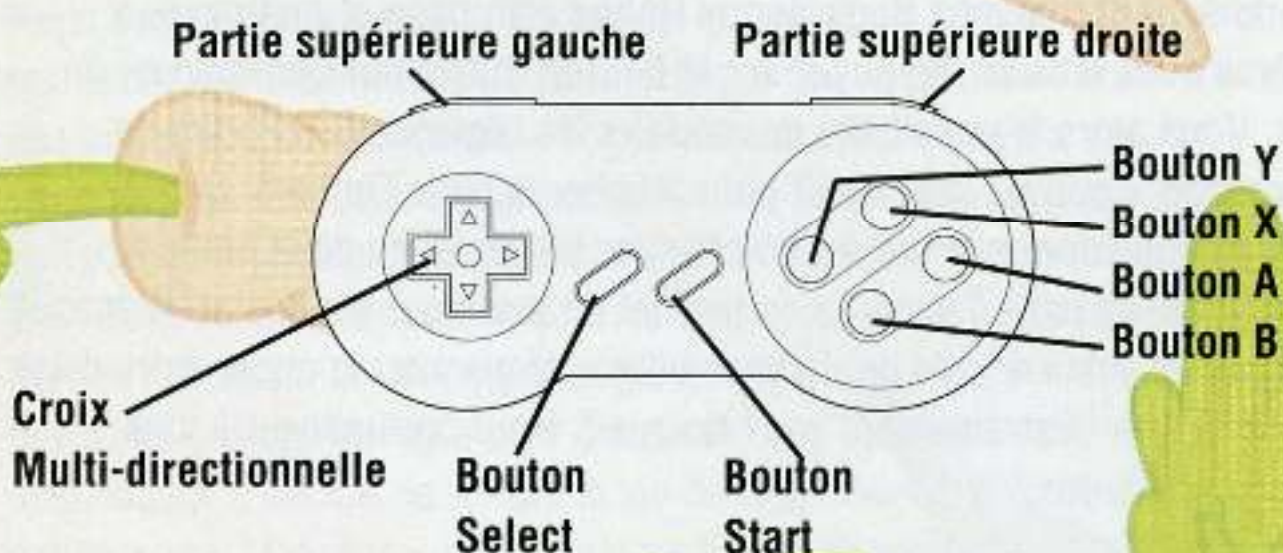
Bugs Bunny, vous savez... "Qu'est-ce qui se passe docteur?", est à la recherche du dessinateur un peu loufoque qui ne cesse de le peindre dans des situations indescriptibles. Toutefois, cela ne l'empêche pas de savourer des carottes. Heureusement pour Bugs Bunny, le dessinateur ne sait pas qu'il possède un arsenal d'instruments de défense. Bugs Bunny peut donc se défendre en lançant des tartes à la crème, en détournant des rayons rapetissants, en peignant des bandes blanches sur des chats noirs. Mais Bugs Bunny a bien d'autres tours dans sa manche. Le dessinateur a décidé de rendre la vie de Bugs Bunny difficile et dangereuse. Mais Bugs saura vaincre **Elmer Fudd** dans la forêt tout autant que **Crusher** sur le ring. A la fin du dixième et dernier niveau, vous saurez qui est ce dessinateur fou, auteur de ce chaos. Les samedis matins n'ont jamais été aussi délirants!

COMMENT LANCER LE JEU

Introduisez la cartouche Bugs Bunny Rabbit Rampage et mettez le système sous tension. Appuyez sur le bouton Start pour commencer à jouer. Vous avez alors la possibilité de modifier les réglages de la boîte de commande. Appuyez sur Select pour afficher la page Options. Set-up Controls vous donne le moyen de changer les réglages de la boîte de commande. La page Trainer vous permet de pratiquer les déplacements et de régler les instruments de défense ultime. Vous avez le choix entre deux modes de jeu: "Entraînement" ou "Normal". Pour commencer à jouer, choisissez Return.



COMMENT UTILISER LA BOITE DE COMMANDE



Croix multi-directionnelle: Déplace Bugs vers la gauche ou vers la droite
Accroupissement (Il ne s'agit pas de Daffy!)

Bouton A: Libération d'un instrument de défense

Bouton B: Saut

Bouton B + vers le haut: Grand saut en hauteur

Bouton B + vers le bas: Entrée dans un terrier

Traversée de plates-formes

Bouton B puis bouton Y: Retombée avec écrasement (en descendant)

Bouton X: Coup de pied

Bouton Y: Lancement de tartes (n'utilisez pas le turbo)

Bouton Y + bouton X: Attaque en tournant

Défilement en haut à gauche et en haut à droite:

Choix des instruments de défense ultime dans les deux sens

Bouton Start: Lancement ou pause du jeu

BUT DU JEU

Un mystérieux dessinateur est près de rendre fou Bugs Bunny en l'entraînant dans des situations de plus en plus rocambolesques. A chaque niveau, Bugs est confronté à des ennemis et à des pièges. Lorsque vous jouez seul, vous devez faire franchir neuf niveaux à Bugs pour qu'il soit enfin face à face avec le dessinateur. Au début de chaque partie, vous disposez de cinq essais dans le mode "Entraînement" et de trois essais dans le mode "Normal". Vous pouvez gagner des vies supplémentaires en recueillant des icônes "1 UP". Il y a trois options de poursuite du jeu. Une poursuite du jeu peut aussi être une récompense à la fin de chaque niveau, cela dépend des points de style acquis. Il existe plusieurs techniques de défense contre les ennemis qui vont de l'attaque tourbillonnante au lancement de tartes. Des gens merveilleux ont fourni à Bugs une variété de moyens de défense pour vaincre ses ennemis, chacun ayant un effet différent. Tentez par tous les moyens de recueillir des flèches tournantes. En effet, elles donnent à Bugs la possibilité de marquer son passage d'un "BUGS ETAIT ICI". Chaque "BUGS ETAIT ICI" sert de point de retour pour Bugs lorsqu'il a été effacé par la gomme de l'animateur. Si Bugs peut franchir sans encombre chaque dessin animé, il se trouvera face à l'animateur et pourra lui dérober, enfin, encres, crayons et gommes.



PAGE DE JEU



- 1. Lives:** Est indiqué ici le nombre de vies dont Bugs dispose encore.
- 2. Energy:** Cette jauge indique l'énergie de Bugs. Plus la carotte est entière, plus Bugs peut encaisser des coups. Elle figure également le développement des attaques tourbillonnantes. L'indication fournie par la jauge augmente quand Bugs découvre des carottes et les mange.
- 3. ACME Device:** L'instrument de défense ultime choisi est affiché ici.

PAGE D'ENTRAÎNEMENT

De manière à vous échauffer et à vous préparer pour l'aventure qui vous attend, vous pouvez jouer dans la zone d'entraînement qui est interdite aux ennemis. Vous pouvez attaquer des cibles flottantes de manière à bien maîtriser les commandes. Choisissez la page Trainer du menu Options et entraînez-vous à apprendre le rôle de chaque commande et à utiliser les instruments de défense ultime. Pour abandonner la page Trainer, appuyez sur le bouton Start.

TECHNIQUES D'ATTAQUE

Attaque tourbillonnante

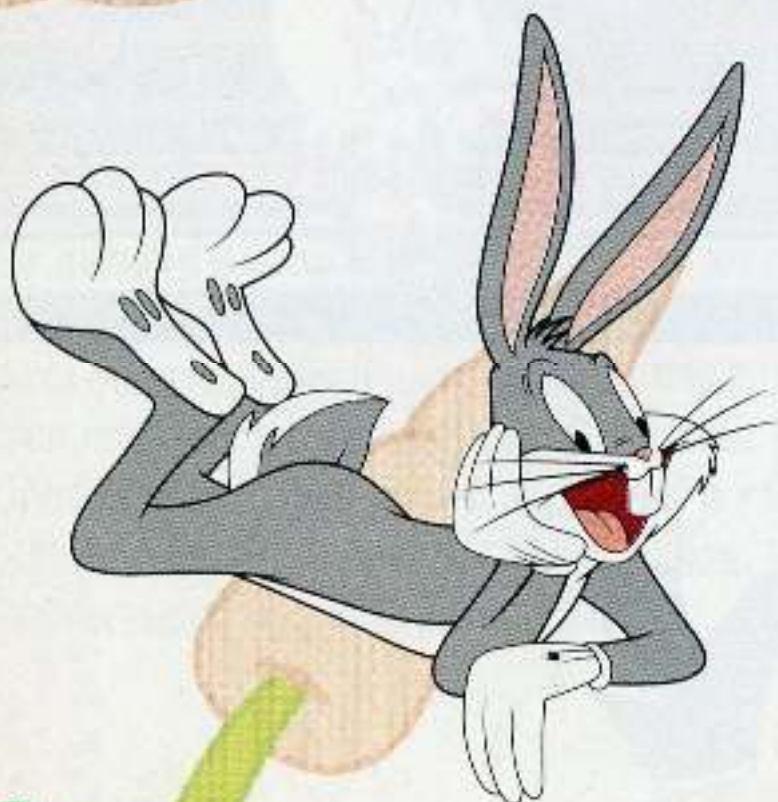
Bugs tourne sur lui-même lorsque vous appuyez en même temps sur le bouton de coup de pied et le bouton de lancement de tartes. Au cours de cette attaque, Bugs renverse l'un après l'autre ses ennemis et il est invincible, mais son énergie diminue rapidement. Cette attaque peut être employée à tout moment sauf lorsque Bugs procède au réglage d'un instrument de défense ultime, est touché par un ennemi ou saute en l'air. C'est l'attaque la plus puissante dont Bugs dispose.



TECHNIQUES D'ATTAQUE (Suite)

Coup de pied

Utilisant toute sa force, Bugs peut donner un formidable coup de pied. Malgré tout, il demeure malgré. Cette attaque est plus puissante que celle qui consiste à lancer des tartes mais moins que l'attaque tourbillonnante.



Lancement de tartes

Il n'y a rien de drôle à recevoir des tartes à la crème en plein visage, en particulier quand c'est Bugs qui les lance. Cette attaque est moins puissante que l'attaque tourbillonnante et le coup de pied mais Bugs dispose d'une quantité illimitée de tartes.



Retombée avec écrasement

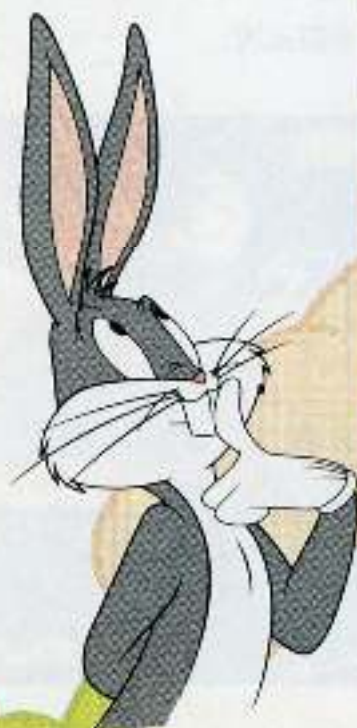
En appuyant sur le bouton de saut puis sur le bouton de lancement de tartes, Bugs retombe sur les ennemis et les écrase.



TECHNIQUES D'ATTAQUE (Suite)

Libérations des instru- ments de défense ultime

Le bouton A libère l'instrument de défense qui figure dans le coin supérieur de l'écran. Bugs doit recueillir les instruments de défense avant de pouvoir les utiliser. Il ne peut choisir l'instrument de défense à projeter vers un ennemi que s'il possède plus d'un instrument. Vous pouvez choisir l'instrument de défense après avoir commandé une pause du jeu. C'est une excellente façon de vous assurer que l'instrument de défense que vous désirez employer est effectivement disponible car à ce moment-là vous n'êtes pas confronté aux ennemis. En appuyant sur le bouton A, l'instrument de défense atterrit aux pieds de Bugs. Pour projeter au loin un instrument de défense, appuyez vers le haut et sur le bouton A. Pour projeter un instrument de défense à moyenne distance, appuyez vers le bas et sur le bouton A.



INSTRUMENTS DE DEFENSE ULTIME

Bugs doit découvrir les instruments de défense ultime qu'il utilisera contre ses ennemis. Au moment voulu, le bouton A libère l'instrument de défense. Certains instruments de défense ultime ne peuvent être déclenchés que par la proximité d'un ennemi, ou le contact avec un ennemi. Si, au bout d'un certain temps, l'instrument de défense n'est pas déclenché, il disparaît.

Les instruments de défense ultime ne se retournent jamais contre Bugs qui, en outre, est invincible lorsqu'il les manipule.

Enclume



Pour combattre le taureau, Bugs attire son attention grâce à sa cape rouge. Lorsque le taureau charge, Bugs se débarrasse de sa cape qui cachait une enclume.

Flèches



Elles marquent un point de retour pour Bugs lorsqu'il perd une vie.

Trou noir



Si Bugs laisse tomber un trou noir, l'ennemi qui tente de le franchir s'y engloutit.

INSTRUMENTS DE DEFENSE

ULTIME (Suite)

Oeil de taureau



Si Bugs laisse tomber un oeil de taureau, tout ennemi tentant de le franchir se trouve écraser par un objet (une enclume ou un coffre-fort). Ce piège ne fonctionne que si un ennemi essaie de le traverser.

Carottes



Bugs rétablit ses forces en mangeant des carottes.

Bouchon



Lorsque Bugs est face à un grand méchant loup, il peut arrêter son haleine brûlante en introduisant un bouchon dans sa bouche au moment où il prend son souffle. Le loup s'enfle alors et se met à flotter.

Os explosifs



Bugs peut lancer un os en direction des chiens de chasse; l'os explose au moment où ils s'en emparent.

Confiture



Bien que délicieuse sur une tranche de pain, la confiture est un peu collante... Quand Bugs lance un pot de confiture, elle se répand et englué les ennemis dès qu'ils marchent dessus.

Miroirs



Un miroir placé face à un martien instantané tirant des rayons rapetissants, renvoie ces rayons vers le martien qui diminue de taille à vue d'oeil.

Pinceau



Lorsque Bugs lance le pinceau, une grande traînée blanche est peinte sur un chat noir. Pépé le Putois (Pepe Le Pew) voit immédiatement son "amour perdu" et l'emporte dans un ballon libre.

Tartes et tomates



Bugs peut lancer tartes et tomates pour arrêter ses ennemis pendant quelques instants.

INSTRUMENTS DE DEFENSE

ULTIME (Suite)

Cloche



Lorsque Bugs libère la cloche, Crusher pense que c'est la fin du round. Tandis que Crusher est immobile, Bugs peut alors l'attaquer sans danger.

Tanks



Ces jolis petits tanks doivent être disposés en face de l'ennemi. Dès qu'il est ramassé, le tank explose. Très drôle!

Dinde surprise



Taz peut bien penser qu'il s'agit d'un dîner de gourmet, mais cette dinde est farcie à la dynamite... et il aura mal à l'estomac. Après avoir libéré la dinde, Taz s'en empare et elle explose dans son ventre.



TNT et boulets de canon



Bugs doit placer ces objets en face des ennemis qui déclenchent leur explosion au moment où ils les franchissent.



STYLE DE JEU

A la fin de chaque niveau, des points de style sont attribués par un meneur de jeu secret que le joueur ne voit pas. Bugs gagne des points, ou en perd, selon qu'il agit avec élégance ou non. Si vous faites usage de toute votre force, en donnant des coups de pied ou en lançant des tartes, plutôt que de votre intelligence en utilisant au mieux les instruments de défense ultime, vous gagnerez moins de points. Ce qui compte ce n'est pas de gagner mais de gagner avec style. Par ailleurs, vous obtiendrez plus de points si vous franchissez un niveau au premier essai.

En fonction de ses performances au cours de chaque étape, Bugs obtient une des vingt marques possibles selon le nombre de points recueillis. La plus petite marque est "Maroon", la plus élevée est "Super Rabbit". Si Bugs fait une belle marque, il est récompensé. Certaines récompenses se traduisent par un accroissement de son énergie, des points "1 UP", des reprises du jeu.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette 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 S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur 7.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez la HOTLINE NINTENDO au 02 - 478 92 08
du lundi au vendredi de 14h à 18h.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI S.A. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos herstellen of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI S.A.
B.P. 79, 95313 PONTOISE
FRANCE

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U van tevoren over de kosten met de BANDAI S.A. Agent Beladis tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 02/478.20.80 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

DANK JE WEL...

voor de aankoop van het Sunsoft **Bugs Bunny Rabbit Rampage** spel. Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voordat je het spel start. Je zult het spel dan beter kunnen spelen en er nog meer plezier aan beleven! Bewaar de gebruiksaanwijzing goed.

INHOUD

Konijnenjacht	22
Starten van het spel	23
Gebruik van het bedieningspaneel	24
Doel van het spel	25
Spelscherm	26
Oefenscherm	26
Aanvalstechnieken	27-30
ACME items	31-34
Score en stijlwaardering	35



KONIJNENJACHT

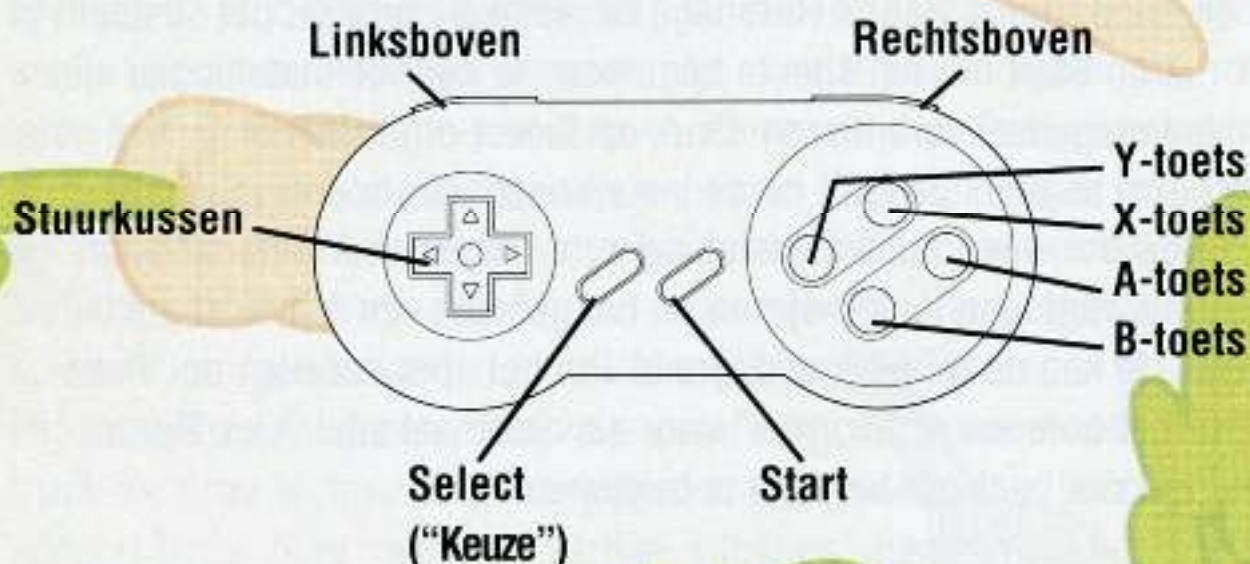
“What’s up Doc?” **Bugs Bunny**, het wortel-verorberende, “olijke vrolijke” konijn is op zoek naar zijn vijanden. Zijn vijanden kunnen het maar niet laten hem steeds weer in vreemde hoeken te drijven. Een gestoorde striptekenaar is er op uit om Bugs te grijpen. Hij weet echter niet dat Bugs over diverse ACME items beschikt waarmee hij zich kan verdedigen. Bugs aarzelt niet om taarten in het gezicht van zijn vijand te gooien, met spiegels krimpende stralen te reflekteren en stinkdierstrepen op de rugen van katten te schilderen. En dit zijn maar een paar voorbeelden van de trucs die onze slimme Bugs uit zijn mouw kan schudden. De striptekenaar slingert Bugs in de meest gevaarlijke situaties, die allemaal veel van plaatjes uit een strip weg hebben maar natuurlijk levendiger en nog spannender zijn. Bugs staat dan weer oog in oog met jachthonden in het woud met **Elmer Fudd**, en dan slechts even later in het midden van de boksring recht tegenover **The Crusher**. In het tiende en laatste niveau kom je achter wie die idiote striptekenaar die verantwoordelijk is voor de chaos nou eigenlijk is. Sorry, maar vanaf nu geen rustige zaterdagochtenden meer!

STARTEN VAN HET SPEL

Plaats de Bugs Bunny Rabbit Rampage cassette en schakel het systeem in (ON). Druk op Start om het spel te beginnen. Je kunt de instellingen van het bedieningspaneel veranderen. Druk op Select om naar het Keuzeschermb te gaan. Je kunt nu de instellingen veranderen. Stel het paneel terug om weer de basisinstellingen te krijgen. Het Oefenschermb helpt je je bewegingen te verbeteren en het gebruik van ACME items wijs te worden. Je kan de moeilijkheidsgraad van het spel instellen op "Practice" voor het oefenen of "Normal" voor een normaal spel. Kies Return wanneer je klaar bent om het spel te beginnen.



GEBRUIK VAN HET BEDIENINGSPANEEL



Stuurkussen: Bugs naar links of rechts verplaatsen
Duiken

A-toets: Loslaten van ACME item

B-toets: Springen

B-toets + Omhoog: Hogere sprong

B-toets + Omlaag: In een konijnenhol
Door platformen zakken

B-toets en dan Y-toets: Super Squat Buster (tijdens dalen)

X-toets: Trap

Y-toets: Taartgooien (gebruik geen turbo)

Y-toets + X-toets: Draai-aanval

Linksboven en Rechtsboven rollen: ACME items worden in voor- of achterwaartse richting achterelkaar getoond

Start: Beginnen/pauzeren van spel

DOEL VAN HET SPEL

Een mysterieuze, dwaze striptekenaar is er op uit Bugs Bunny gek te maken door hem steeds weer in vreemdere en vreemdere situaties te plaatsen. Ieder niveau heeft verschillende vijanden en zeer onvriendelijke konijnenvallen. In dit spel voor één speler moet Bugs zich door negen niveaus worstelen om uiteindelijk recht tegenover de striptekenaar te komen die verantwoordelijk is voor al zijn problemen. Ieder spel start met 5 pogingen in de Oefenfunktie of 3 pogingen in de Normale funktie. Je kunt extra levens verdienen door "1 UP" ikonen te verzamelen. Er zijn drie opties voor het voortzetten van een spel. Voortzetoepies worden misschien ook als beloning voor de scorepunten aan het eind van ieder niveau gegeven. Je beschikt over verschillende aanvalstechnieken. Ga je tegenstanders te lijf met een draaiende aanval of gooi een flinke taart in hun gezicht. De fantastische mensen bij ACME hebben Bugs een scala aan trucs gegeven die hij tegen zijn vijanden kan gebruiken. Deze trucs hebben allemaal een verschillende uitwerking. Vergeet niet draaiende pijlen te verzamelen. Hiermee kan Bugs een "BUGS WAS HERE" teken achterlaten. Een achter gelaten "BUGS WAS HERE" teken is een terugkeerpunt nadat Bugs door de vernietiger van de striptekenaar van de kaart is geveegd. Bugs moet zich langs al zijn rivalen in ieder stripachtig tafereel werken om uiteindelijk de striptekenaar te ontmaskeren en "korte metten" met zijn stripstreken te maken.



SPELSCHERM



- 1. Levens:** Toont hoeveel levens Bugs nog heeft.
- 2. Energie:** Deze meter toont het energiepeil van Bugs. Hoe meer de wortel op een hele wortel lijkt, des te sterker is Bugs. De draaiende aanval wordt tevens hiermee getoond. Vul de meter door wortels te zoeken en op te knabbelen.
- 3. ACME item:** Het huidige gekozen ACME item wordt in de krat getoond.

OEFENSCHERM

Je kan jezelf goed voor het avontuur voorbereiden door eerst even in het oefenscherf te spelen. In het oefenscherf heb je geen vijanden. Oefen het gebruik van de toetsen door zwevende voorwerpen aan te vallen. Kies het Oefenscherf van het Keuzemenu om je talenten uit te proberen. Raak goed gewend aan je toetsen en het gebruik van de ACME items en druk daarna op de Starttoets om het Oefenscherf te annuleren.

AANVALTECHNIEKEN

Draai- aanval

Druk tegelijkertijd op de taartgooi- en traptoetsen om Bugs te draaien. Tijdens het draaien slaat Bugs vijanden van zijn weg en is onzichtbaar. Het vreet echter wel energie. Je kan deze aanval wanneer je maar wilt gebruiken, behalve wanneer Bugs een ACME item instelt, of door een vijand is geraakt of een sprong in de lucht maakt. Dit is Bugs zijn sterkste aanval.



AANVALTECHNIEKEN (Vervolg)

Trap

Bugs spant zijn krachten en geeft een ongelooflijk harde, maar sierlijke trap. Deze aanval is sterker dan de aanval met taarten, maar echter zwakker dan de draai-aanval.



Taartgooien

Misschien lijkt het grappig maar als Bugs een slagroomtaart gooit is dat beslist niet zo. Deze aanval is zwakker dan de draai-aanval en de trap, maar Bugs heeft echter een flinke voorraad.



Super Squat Buster

Door eerst op de springtoets en daarna op de gooi-toets te drukken, zal Bugs gehurkt bovenop een vijand landen.



AANVALTECHNIEKEN (Vervolg)

Loslaten van een ACME item

Met de A-toets wordt het ACME item losgelaten dat in de bovenhoek van het scherm wordt getoond. Bugs moet de items verzamelen alvorens ze te gebruiken. Hij kan een van de items kiezen wanneer hij meerdere items in zijn bezit heeft. De speler kan tijdens een pauze tussen de verschillende ACME items schakelen. Dit is handig om jezelf ervan te verzekeren - en je wordt ondertussen niet door je vijanden lastig gevallen - dat het item dat je tegen je vijanden wilt gebruiken klaar staat. Door op de A-toets te drukken, wordt het ACME item direkt voor Bugs zijn voeten neer gelegd. Druk op de Omhoog-toets en de A-toets om een ACME item verder te gooien. Druk op de Omlaag-toets en de A-toets om het item ergens in het midden te gooien.



ACME ITEMS

Bugs komt op zijn weg ACME items tegen. Hij verzamelt deze voor gebruik tegen zijn vijanden. Druk op het juiste moment op de A-toets om een item los te laten. Sommige ACME items worden pas geactiveerd wanneer ze in de buurt van een vijand zijn of de vijand raken. Een item verdwijnt indien het niet binnen een bepaalde tijd wordt geactiveerd.

ACME items worden nooit tegen Bugs gebruikt, en Bugs is onzichtbaar wanneer een ACME item wordt geactiveerd.

Aambeeld



Bugs lokt de stier met zijn rode lap. Wanneer de stier aanvalt, trekt Bugs zijn rode lap weg en wordt een aambeeld zichtbaar....

Pijlen



Deze pijlen dienen als controlepunten voor Bugs wanneer hij een leven verliest.

Zwart gat



Wanneer Bugs een zwart gat neer plaatst, zal de vijand er doorheen storten zodra hij er over heen probeert te lopen.

ACME ITEMS (Vervolg)

Stierenoog



Als Bugs een stierenoog op de grond gooit en de vijand er over loopt, wordt de vijand door een voorwerp (bijvoorbeeld een kluis of aambeeld) geraakt wanneer hij over het oog stapt. Een voorwerp wordt alleen los gelaten wanneer de vijand over het oog stapt.

Wortels



Eet je buikje rond voor meer en meer energie.

Kurk



Wanneer Bugs de Grote Gemene Wolf tegenkomt, kan hij een kurk in zijn mond stoppen terwijl hij ademt. Hij vult zichzelf met lucht en zweeft weg....

Exploderende botten



Bugs gooit een bot als lokaas voor de jachthonden. De botten exploderen wanneer de jachthonden ze oppikken.

Jam



Lekker op een broodje maar hier behoorlijk plakkerig. Wanneer Bugs de pot met jam in de lucht gooit, zal er flink wat jam uit het potje vallen en de vijanden vastplakken wanneer ze in de kleverige troep trappen.

Spiegels



Door spiegels voor Instant Martians die krimpende stralen schieten te plaatsen, worden de krimpende stralen gereflekteerd en de Instant Martians zelf door deze stralen getroffen.

Verfkwast



Als Bugs de kwast gooit, wordt een witte streep op een zwarte kat geschilderd. Pepe LePew ontdekt direct zijn "stinkdier" en neemt het mee in een luchtballon.

Taarten en tomaten



Bugs gooit een slagroomtaart of tomaat naar zijn vijand, waardoor de vijand even geheel van slag is.

ACME ITEMS (Vervolg)

Ronde bel



Wanneer Bugs de bel rinkelt, denkt Crusher dat het eind van de ronde is bereikt. Bugs heeft wanneer Crusher stil staat even de tijd om met hem af te rekenen.

Tanks



Deze grappige kleine tanks moeten voor de vijand worden geplaatst. Wanneer ze worden opgepakt, zullen ze in het gezicht van de vijand exploderen.

Kalkoensurprise



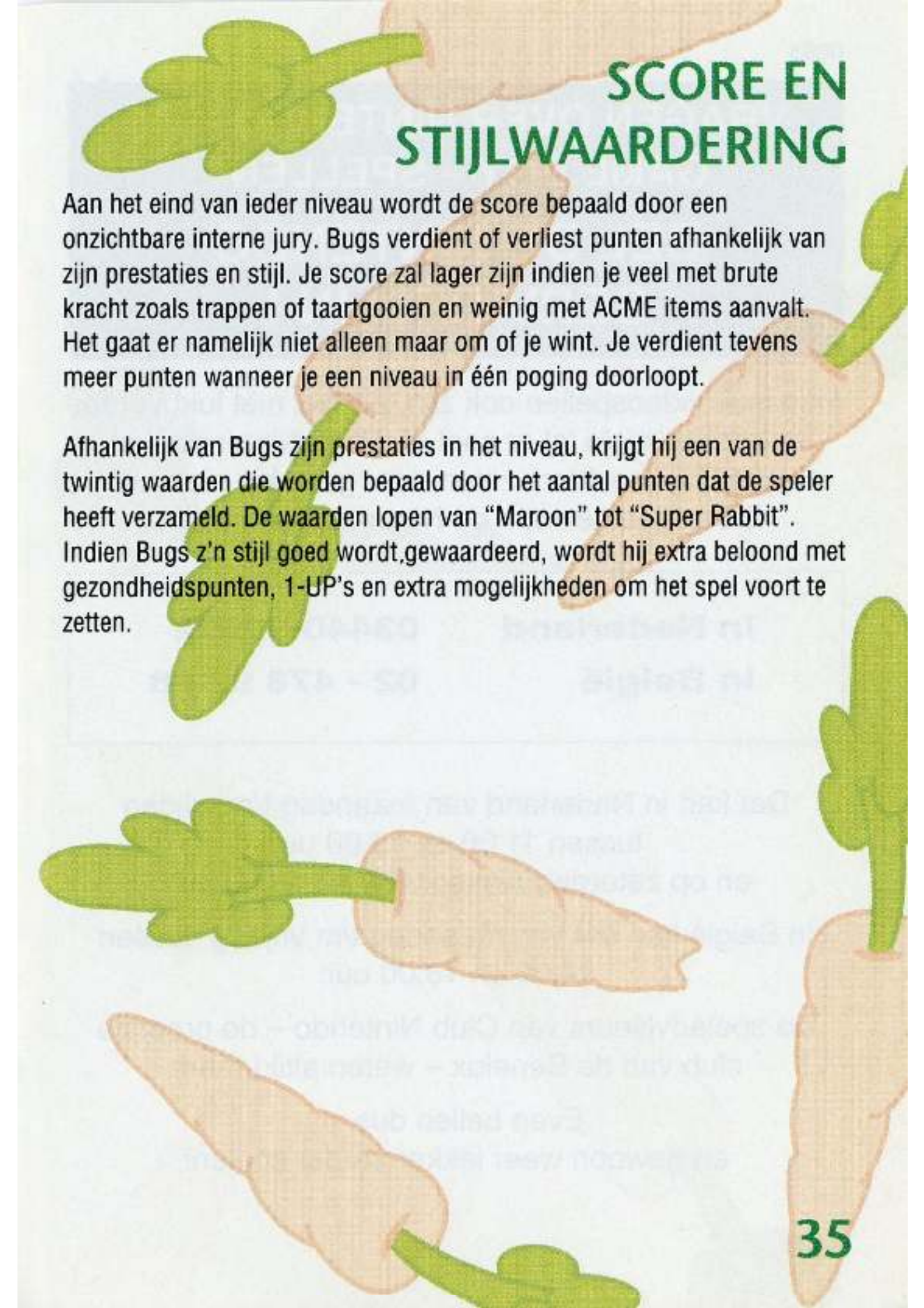
Taz denkt misschien dat een heerlijk dineetje voor hem staat, maar deze kalkoen is gevuld met gemengde dynamietsoorten die hem zeker zure maagproblemen zullen geven. Wanneer Bugs de kalkoen in het spel zet, zal Taz er zich direkt aan te goed doen....en het dynamiet dus in zijn maag exploderen.



TNT en Kanonbalbom



Bugs moet dit item voor zijn vijand plaatsen. Wanneer de vijand erover loopt, zal het TNT of de bomb exploderen.



SCORE EN STIJLWAARDERING

Aan het eind van ieder niveau wordt de score bepaald door een onzichtbare interne jury. Bugs verdient of verliest punten afhankelijk van zijn prestaties en stijl. Je score zal lager zijn indien je veel met brute kracht zoals trappen of taartgooien en weinig met ACME items aanvalt. Het gaat er namelijk niet alleen maar om of je wint. Je verdient tevens meer punten wanneer je een niveau in één poging doorloopt.

Afhankelijk van Bugs zijn prestaties in het niveau, krijgt hij een van de twintig waarden die worden bepaald door het aantal punten dat de speler heeft verzameld. De waarden lopen van "Maroon" tot "Super Rabbit". Indien Bugs z'n stijl goed wordt gewaardeerd, wordt hij extra beloond met gezondheidspunten, 1-UP's en extra mogelijkheden om het spel voort te zetten.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN? BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Game Boy-bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland

03440-32222

In België

02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

Memo



"That's all Folks!"™

SUNSOFT™

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City Aichi Pref., 483 JAPAN
Sunsoft is a trademark of Sun Corporation

Inporté per  **MITSUI & CO. FRANCE S.A.**

Inported by  **MITSUI & CO. FRANCE S.A.**



Distribué par BANDAI
Distributed by BANDAI

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1993. "WHAT'S UP DOC" (Carl Stalling) ©1959 WARNER BROS. INC. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission. "THE MERRY GO ROUND BROKE DOWN" (Cliff Friend, Dave Franklin) ©1937 WARNER BROS. INC. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission.
Sunsoft™ is a trademark of Sun Corporation.

©1994 Sun Corporation.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON