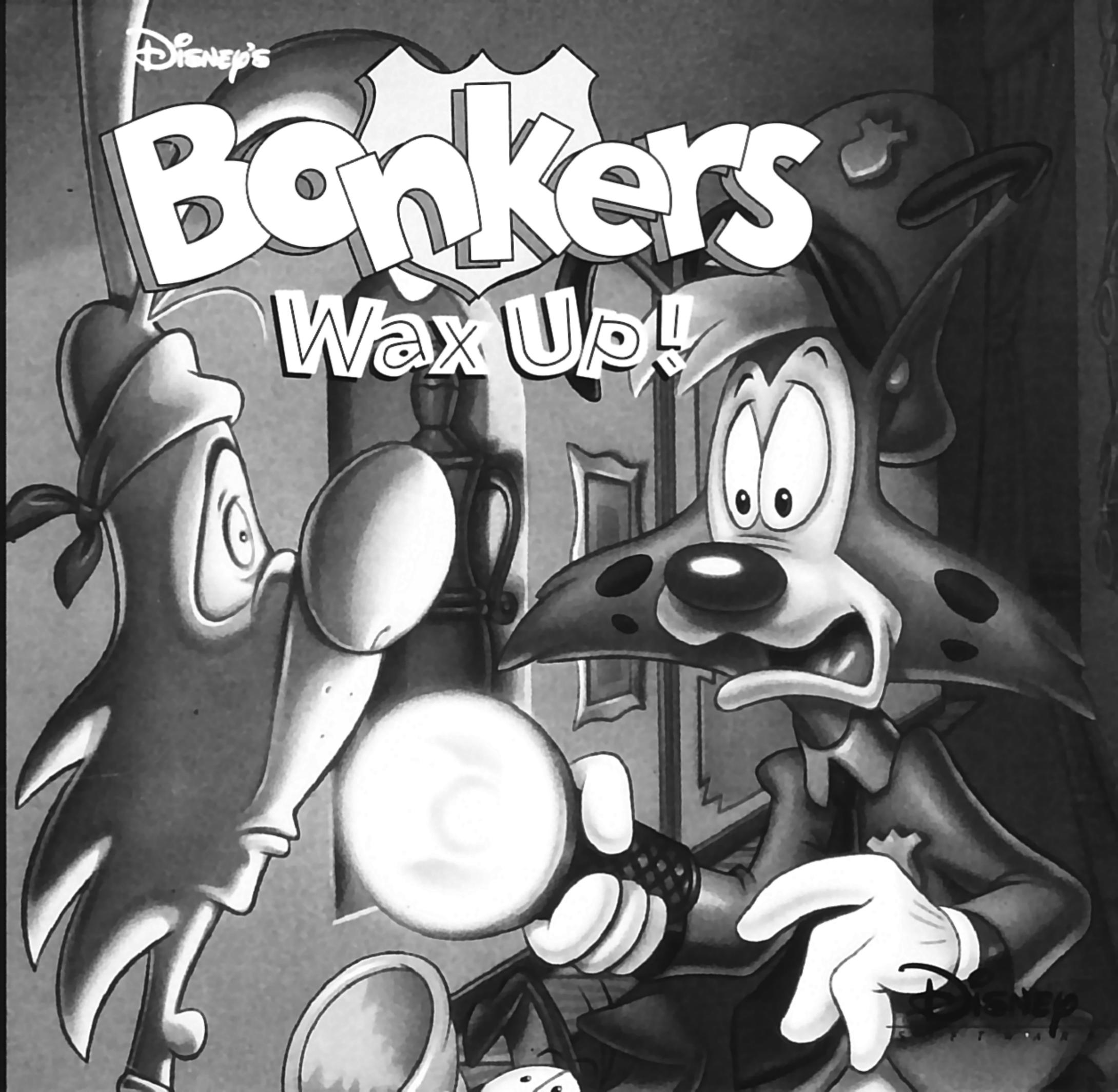


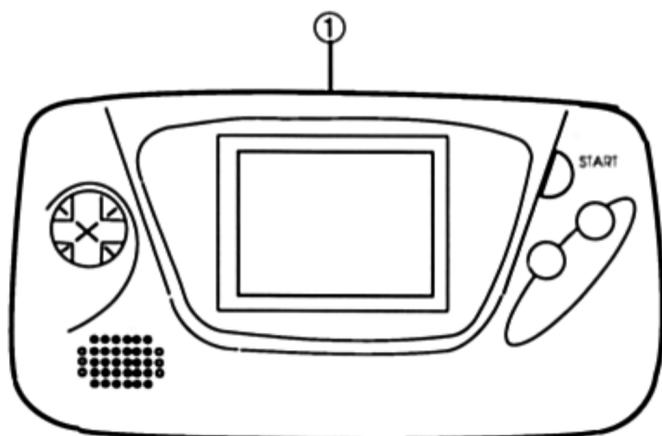
# SEEGA GAME COMPANIES



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.



### Mise en route

1. Installez votre SEGA Game Gear system de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 SEGA.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

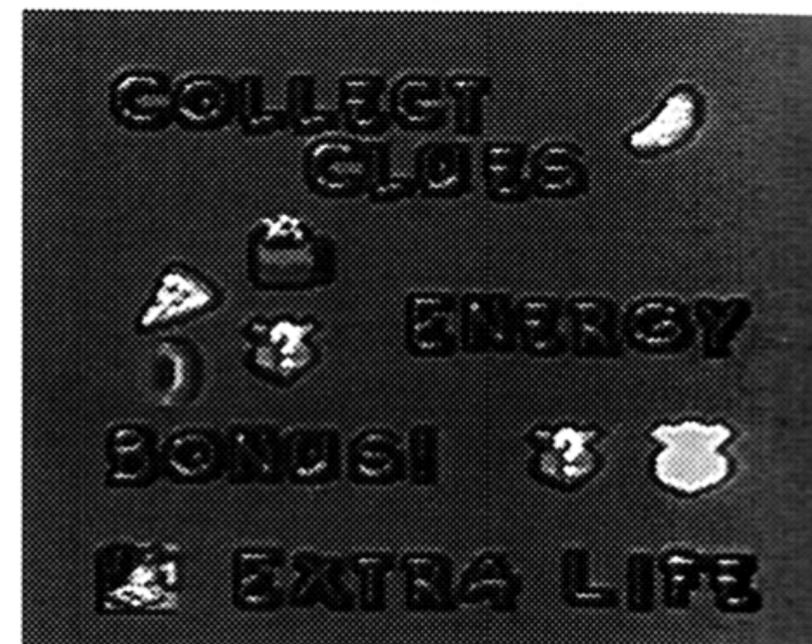
- ① Installez la cartouche SEGA

### Réglage des options

Le menu des options apparaît en premier. Appuyez sur le bouton D vers le haut ou le bas pour déplacer la flèche sur la sélection de votre choix.

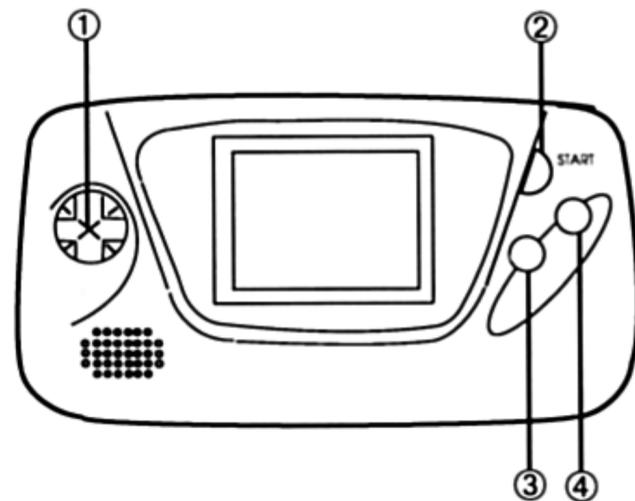
**HIGHSCORE:** C'est le score le plus élevé, obtenu dans la partie.

**CLUE PAGE** (page d'indices): Appuyez sur START (commencement) pour voir la liste des regains d'énergie et leurs effets. Par exemple, vous verrez que vous pouvez ramasser des légumes au vinaigre pour trouver des indices. Appuyez à nouveau sur START pour revenir au menu des options.



**DIFFICULTY** (difficulté): Appuyez sur le bouton D vers la droite ou la gauche pour changer le niveau de difficulté d'une partie. Jouez une partie au niveau **CLUB** (facile) ou au niveau **HARD** (avancé). Dans la partie HARD, vous êtes confronté à des méchants plus terribles et vous devez trouver encore plus de légumes au vinaigre.

**PLAY GAME** (partie): Appuyez sur START pour commencer une partie.



## Les boutons et leurs combinaisons

- ① Bouton D (directionnel)
- ② Bouton START
- ③ Bouton L
- ④ Bouton R

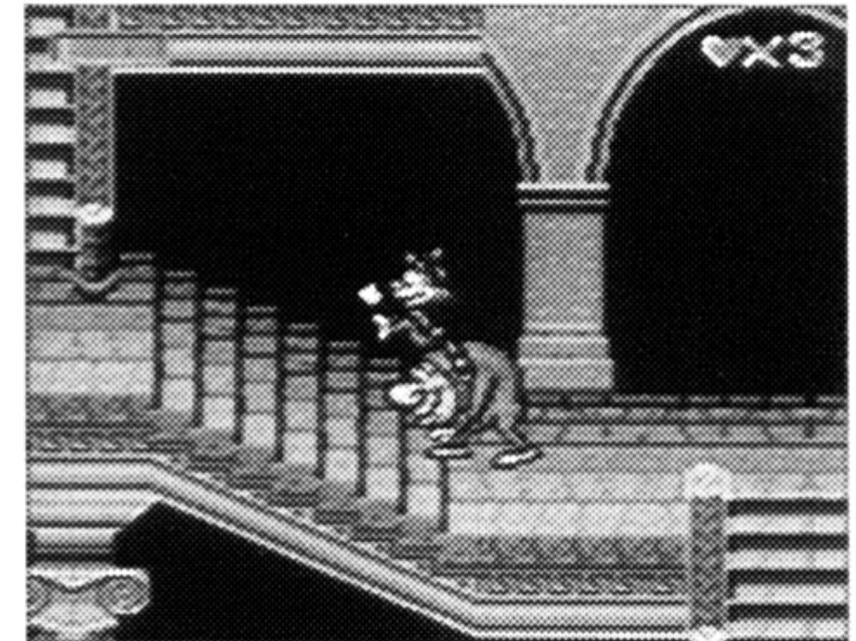
- Pour commencer ..... START  
la partie
- Pour marcher ..... Bouton D vers la gauche ou la droite
- Pour courir ..... Bouton D vers la gauche ou la droite + bouton L
- Pour grimper ..... Bouton D vers le haut
- Pour descendre ..... Bouton D vers le bas ou plonger
- Pour grimper ou ..... Bouton D vers le haut descendre vite! ou le bas + bouton L
- Pour sauter ..... Bouton R  
Maintenez le bouton enfoncé plus longtemps pour sauter plus haut et plus loin.
- Pour courir et sauter ..... Bouton D vers la gauche ou la droite + bouton R
- Pour voir la boussole ..... START  
des légumes au vinaigre et vérifier le score ou revenir à la partie

## Vos actions spéciales en tant que Bonkers

### Rebondissez sur le front des autres

Assommez les méchants en rebondissant sur leur tête!

- Appuyez sur le bouton R pour sauter.
- Appuyez sur le bouton D vers la droite ou la gauche pour vous déplacer.
- Utilisez les méchants comme ressorts pour atteindre les endroits élevés.



## Attaque au toaster d'ennemis

Le toaster d'ennemis est une machine à griller puissante. Trouvez toutes ses pièces dans les manches de bonus et vous pourrez l'utiliser pour vaincre Madame Who-Said au niveau final. Cette machine chauffe vraiment!

- Appuyez sur le bouton 1 et sur le bouton D vers la droite ou la gauche pour sortir le toaster d'ennemis.
- Appuyez sur le bouton D dans la direction de votre choix pour viser.
- Appuyez sur le bouton 2 pour déclencher le tir. Maintenez le bouton enfoncé pour un tir illimité.
- Appuyez sur le bouton 1 pour ranger le toaster d'ennemis.

**Note:** Le SEUL moment où vous pouvez utiliser le toaster d'ennemis est en affrontant Madame Who-Said, dans le dernier niveau.

## Une kyrielle de problèmes!

Des personnages animés et des problèmes! Qui semblent aller de pair. La cruelle Madame Who-Said ajoute de nouveaux personnages dans son musée de cire ancestral. Mais à la place de statues, il s'agit de personnages animés réels. Une vaporisation rapide à la cire, et voilà! L'art de figer instantanément des personnages animés!

La dernière prise de Madame n'est autre que Lucky Piquel! La diabolique vieille sorcière l'utilise comme appât pour attirer le peu soupçonneux Bonkers que vous êtes, dans son repaire. Elle vous veut comme pièce maîtresse de sa macabre collection!

Lucky a déjà été vaporisé d'une couche de cire. Si vous ne le délivrez pas rapidement, il recevra une seconde couche de cire qui le transformera en statue! Beurk!

Il reste un espoir dans tout ce gâchis. Tandis qu'il était traîné dans le musée, Lucky a réussi à semer un plein tonneau de légumes au vinaigre. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à suivre la trace de ces légumes pour rejoindre votre ami.

Avec l'aide de votre clan, Toots, Fall-Apart Rabbit et Marilyn, entre autres, vous devez trouver et assembler les pièces du toaster d'ennemis. Vous pourrez alors l'utiliser dans l'affrontement de la chef suprême et ôter la cire de Lucky!

Sauf que les légumes au vinaigre roulent de ça, delà et n'importe où...

Que le musée de cire de Madame Who-Said fonctionne en heures supplémentaires...

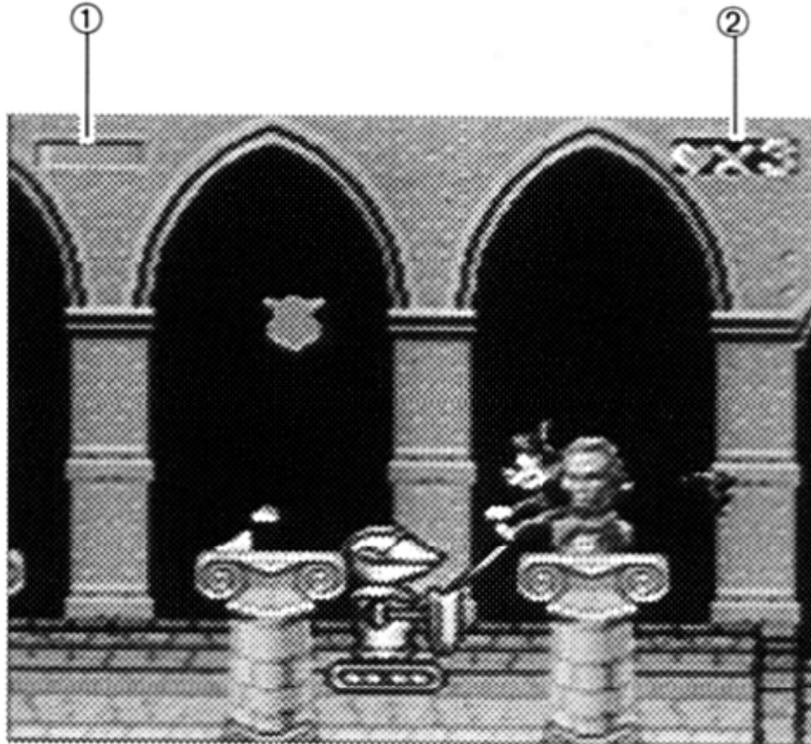
Et que la couche finale de cire est pratiquement prête!



## La santé et les vies

Gardez un œil sur deux articles importants, en haut de l'écran. Ce sont vos:

- ① **Jauge de santé:** La jauge colorée représente votre santé. Vous êtes au mieux de votre condition lorsque la jauge est pleine. Elle diminue lorsque les méchants vous frappent et elle peut s'épuiser rapidement. Évitez que cela se produise! Marchez ou courez sur des regains d'énergie ou sautez pour les attraper afin de restaurer votre jauge de santé.
- ② **Vies:** Vous disposez d'un certain nombre de vies pour venir à la rescousse de Lucky. Chaque fois que votre jauge de santé est vide, vous perdez une vie. Quand vous aurez perdu toutes vos vies, vous serez, Lucky et vous, transformés en statues de cire pour toujours! (Ou jusqu'à la partie suivante). Cherchez vos regains d'énergie pour obtenir des vies supplémentaires.



## Suivez la piste des légumes au vinaigre

Tandis que la rusée Madame Who-Said traîne Lucky vers l'atelier de cire, Lucky sème son tonneau de légumes au vinaigre! Les légumes au vinaigre roulent et rebondissent de tous les côtés et sont enrobés de cire. Certains d'entre eux collent même aux murs!

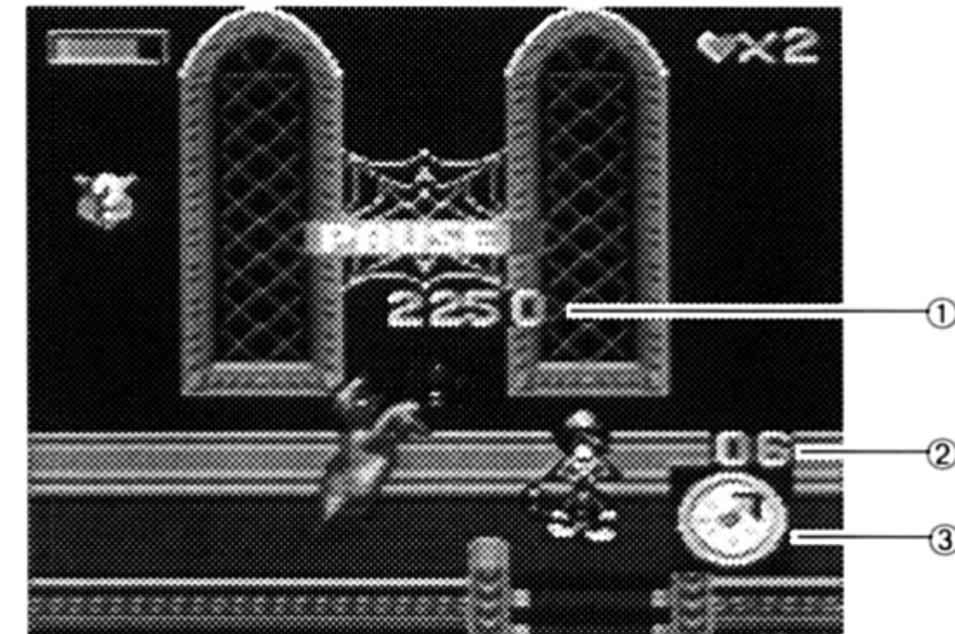
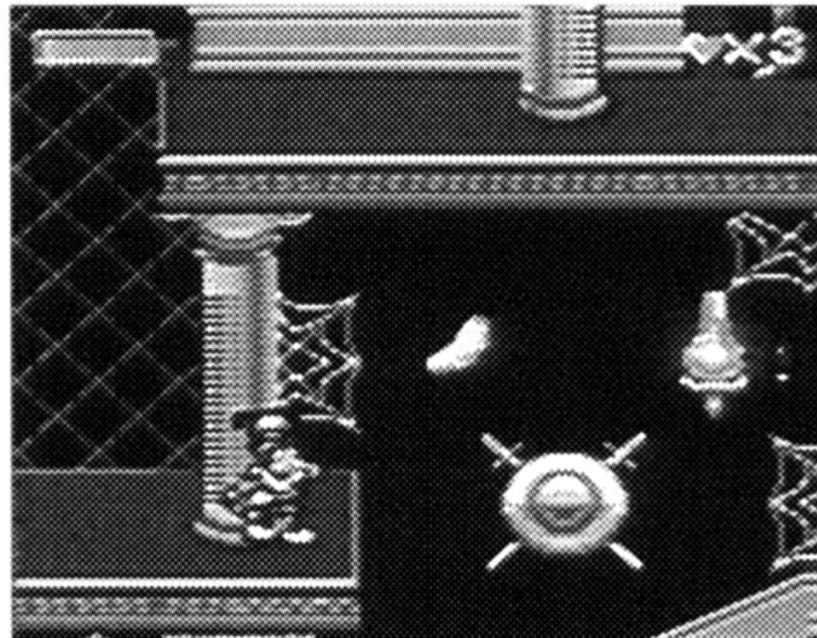
C'est à vous de les trouver tous, à chaque niveau et de les ramasser. Ils vous conduiront vers la sortie — et près de Lucky!

Certains d'entre eux sont difficiles à repérer. Si vous n'êtes pas sûr de l'endroit où ils se trouvent, appuyez sur START pour voir la boussole des légumes au vinaigre. Une flèche indique la direction du légume au vinaigre le plus proche. Au-dessus de la boussole, apparaît le nombre de légumes au vinaigre que vous devez encore trouver.

Le fait d'appuyer sur START introduit une pause de jeu et indique votre score à ce stade. Appuyez à nouveau sur START pour reprendre la partie.

**N'oubliez pas:** Ramasser TOUS les légumes au vinaigre est la SEULE manière de trouver la sortie vers le niveau suivant.

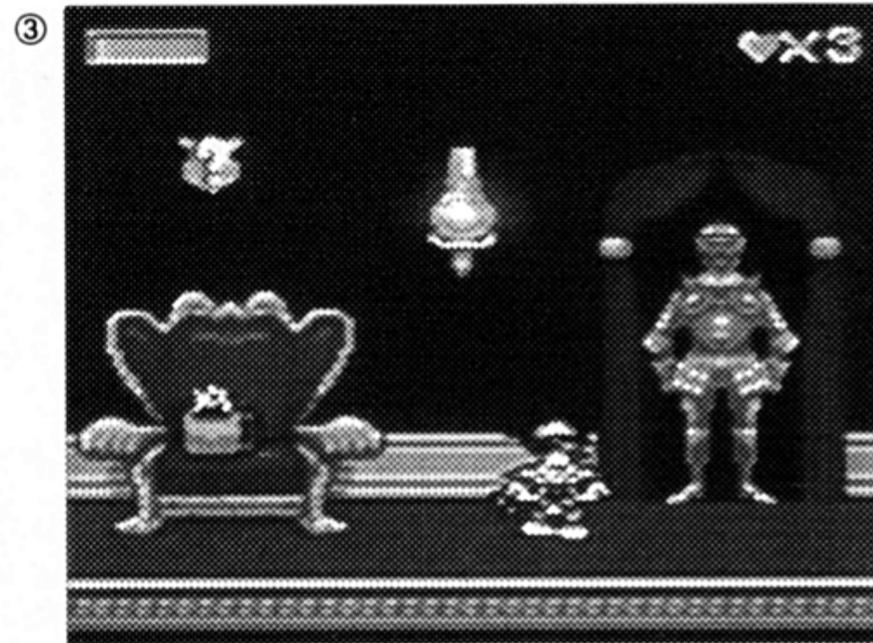
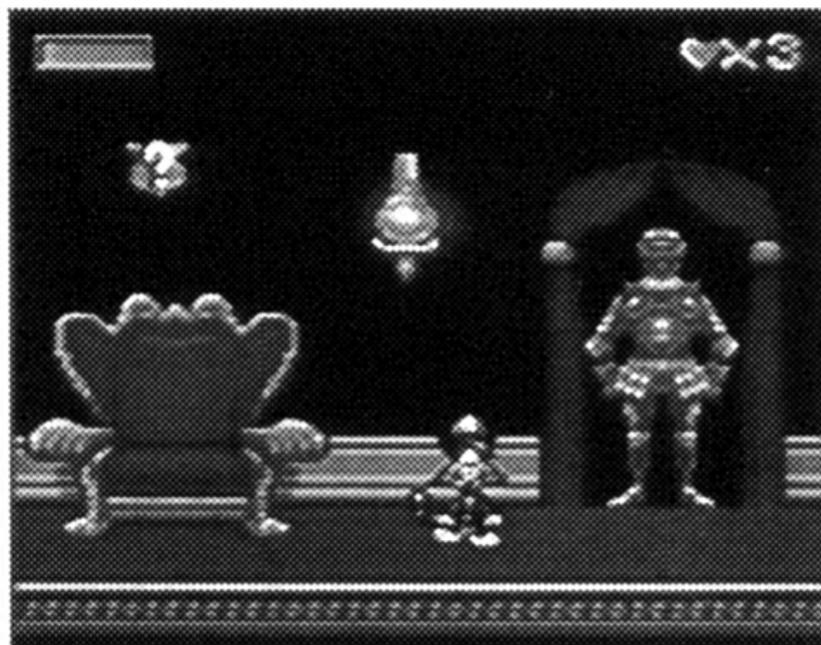
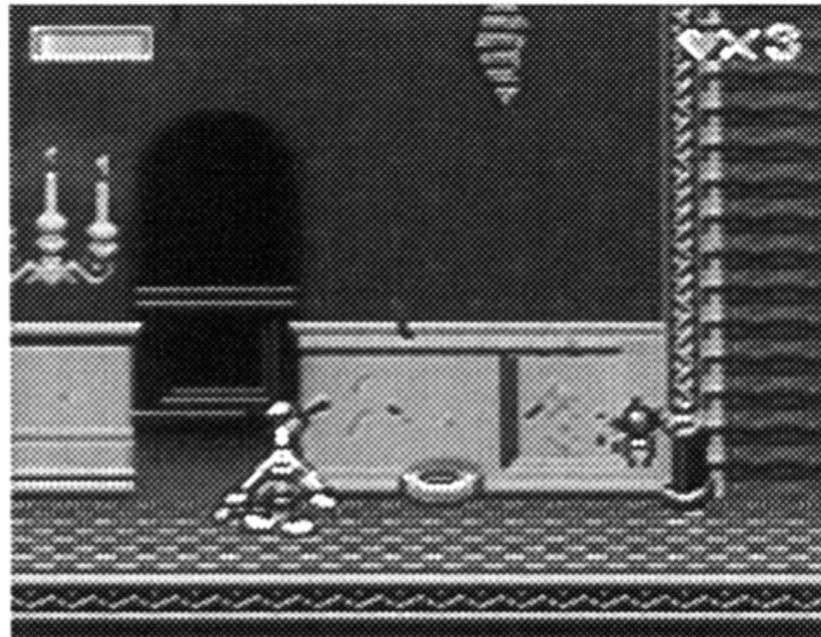
- ① Score
- ② Légumes que vous devez encore trouver
- ③ Boussole des légumes au vinaigre



## En route pour l'action!

Préservez votre forme en ramassant des regains d'énergie dans les corridors obscurs de Madame Who-Said!

- ① Un **beignet**, votre en-cas favori, vous redonne de l'énergie sur votre jauge de santé.
- ② Une **plaque d'identification mystère** cache une surprise!
- ③ Une **tasse de chocolat fumant** vous redonne aussi de la santé!

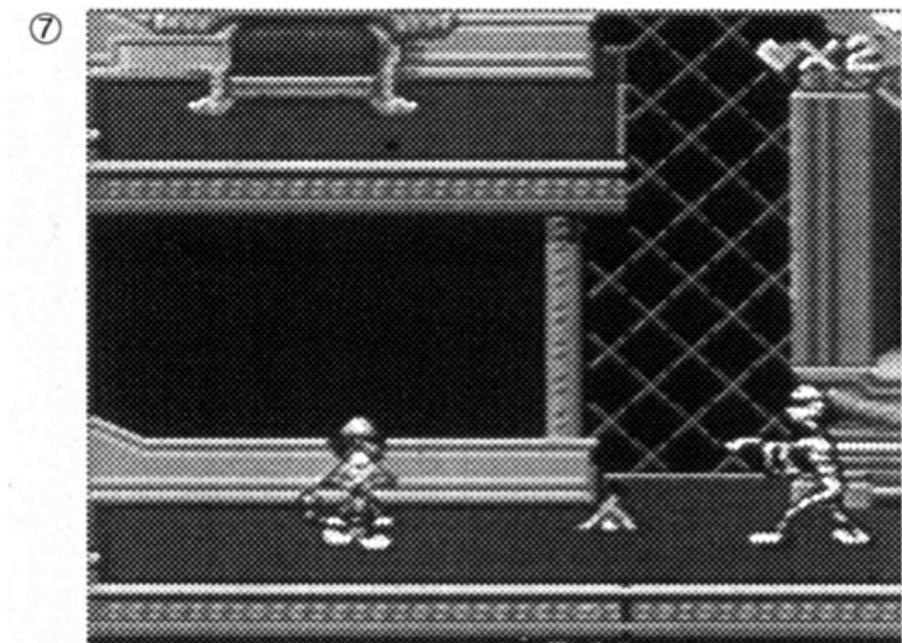
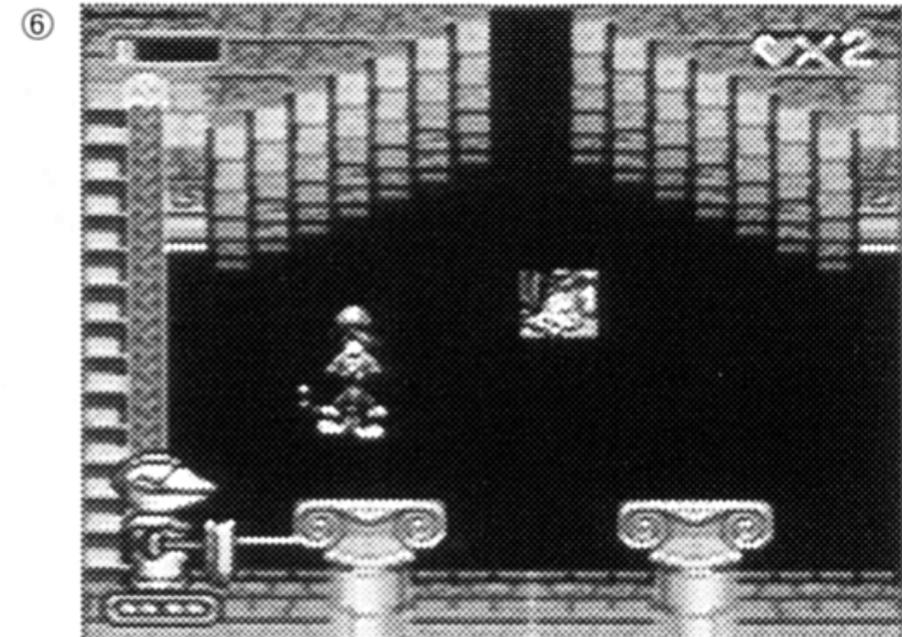
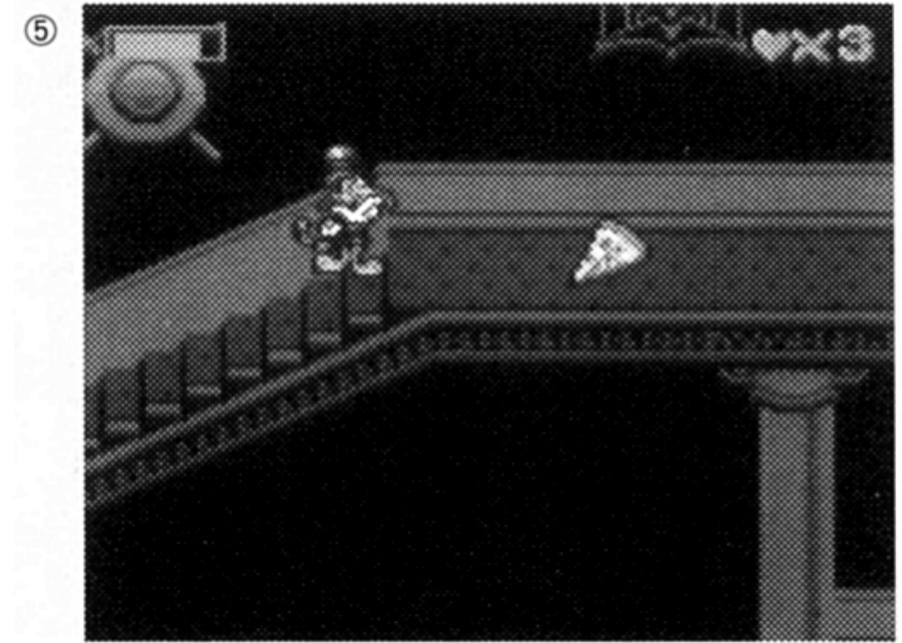
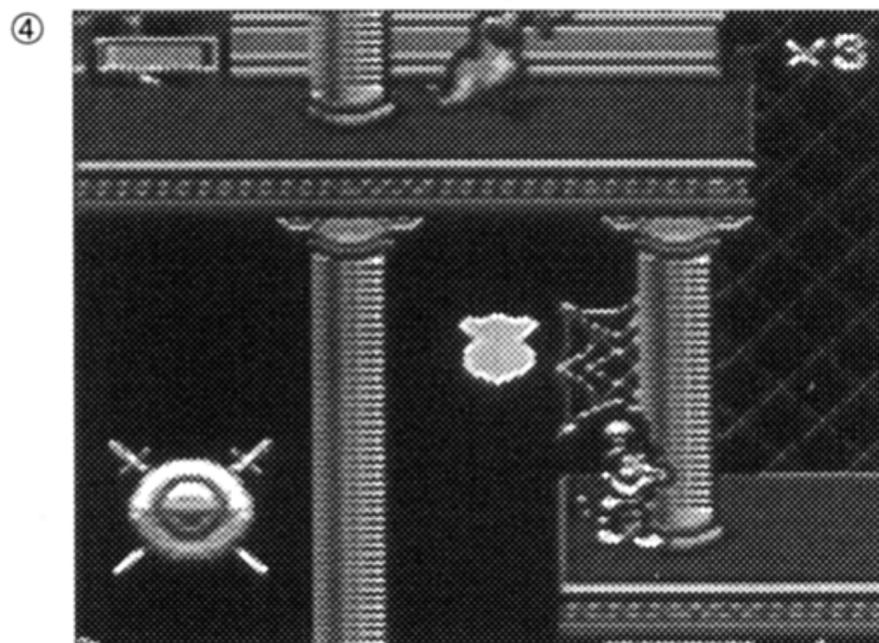


- ④ Une **plaque d'identification tournoyante** vous offre des points supplémentaires!

- ⑤ Une **tranche de pizza** restaure complètement votre santé, quel que soit son niveau. Ne les manquez pas!

- ⑥ Un **article de Bonkers** ajoute une vie, vos chances de gagner sont donc multipliées!

- ⑦ Glissez sur une **peau de banane** pour devenir invincible le temps votre glissement. Maintenant, maltraitez les méchants! "Personne ne peut résister à une glissade sur une peau de banane!"



## **Votre clan**

Certains de vos amis ont réussi à se glisser dans le musée de cire. Toots, Marilyn, Fall-Apart Rabbit, Jitters et plein d'autres sont cachés derrière les meubles, près des portes et autres endroits, prêts à intervenir pour vous aider. Lorsque vous touchez l'un de vos aides, vous obtenez souvent un regain d'énergie. Des amis particuliers vous vaudront la manche de bonus!

## **Les méchants**

Madame Who-Said a rassemblé une bande de méchants pour l'aider efficacement dans ses prises. Rebondissez sur leurs fronts pour vaincre Mr. Big, Wolfman, Wacky Weasel, Snitch, My Mummy et tous les autres filous.

A la fin de certains niveaux, vous devrez affronter un terrible méchant tel que Wolfy Wolf, Maggott ou Al Vermin. Ces personnages sont forts, pleins de ressources et plus difficiles à vaincre. Préparez-vous pour les "caïds".

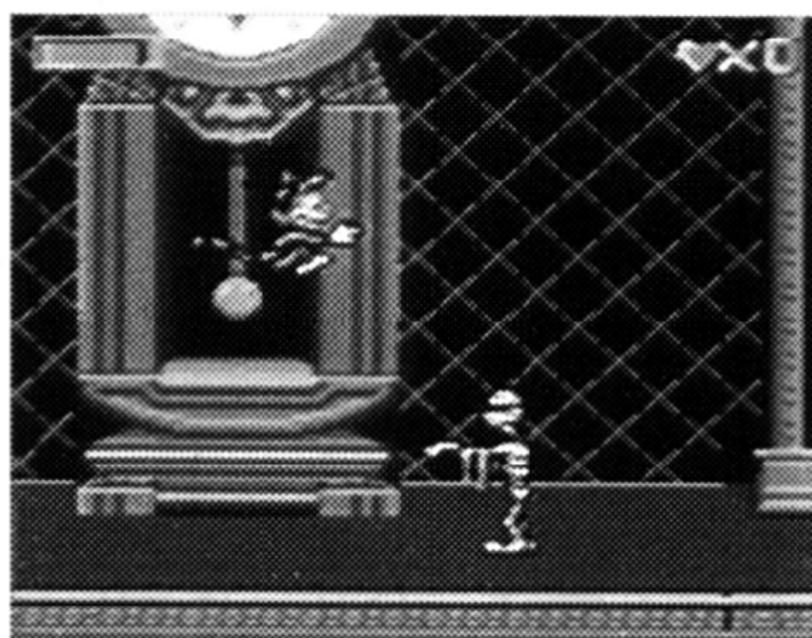
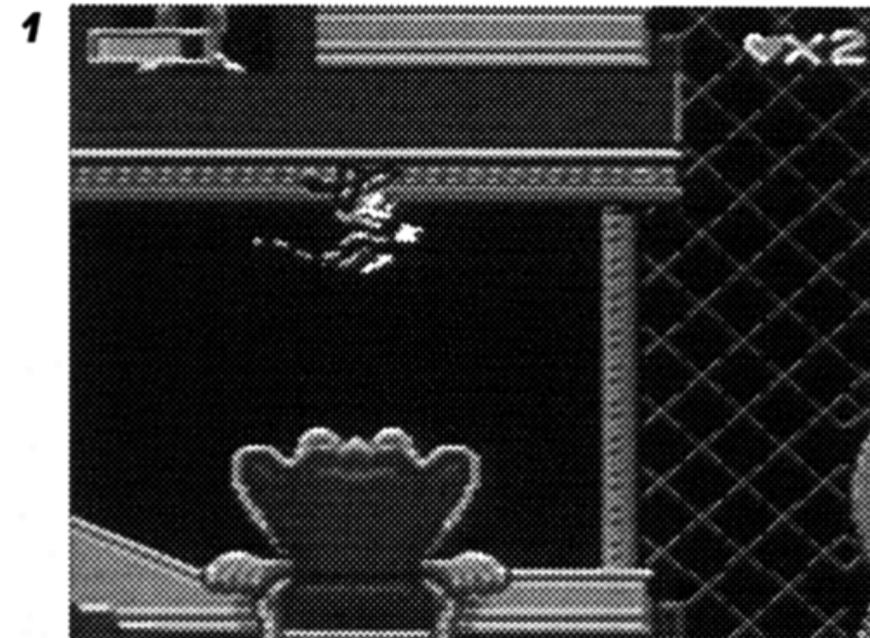
## **Le musée de cire de Madame Who-Said**

### **1 L'entrée**

Entraînez-vous à monter et descendre les escaliers. Rebondissez sur les chaises rembourrées pour atteindre les légumes au vinaigre et sautez sur les niveaux plus hauts.

### **2 La galerie des fantômes**

Wolfman, Skeleton et d'autres méchants se glissent dans les coins et recoins de la galerie. Touchez Marilyn deux fois — une fois pour obtenir un regain d'énergie et une autre pour entrer dans la première manche de bonus.

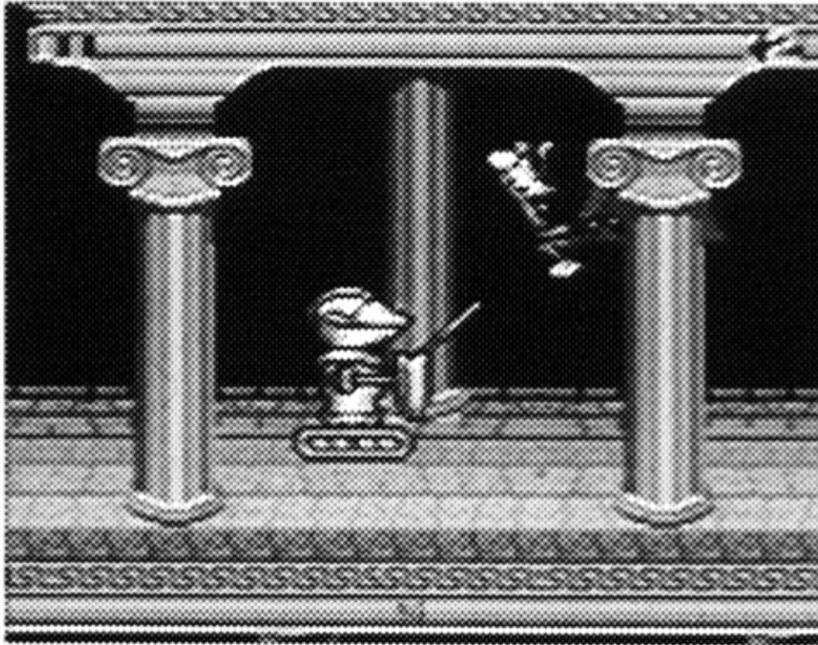


### 3 La galerie de la peur

Cherchez une galerie effrayante. Jouster et My Mummy se livrent à des violences pendant que vous essayez de conserver un saut d'avance! Glissez sur une peau de banane, pour vous rendre invincible le temps de mettre les sbires de Madame Who-Said k.-o.!

### 4 La grande galerie

"Mordez" dans l'action tandis que les ressorts à dents remontés participent à la chasse. Attention aux surprises en haut et en bas des escaliers. Boxez le très méchant Bull Dog Bully à la fin du niveau!



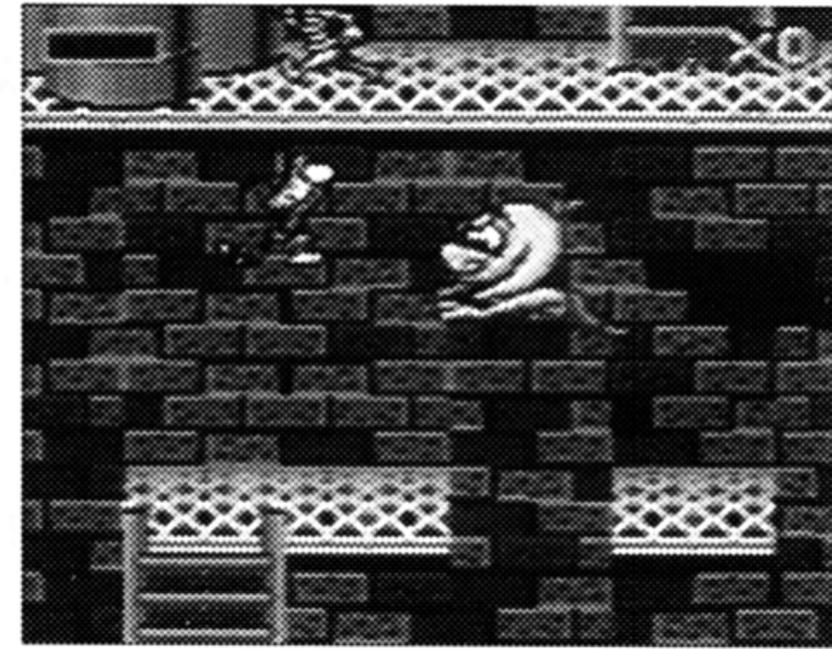
### 5 Les garages et fantômes

Passez d'un niveau à l'autre dans le garage de Madame. L'épreuve consiste à sauter! Skeleton utilise son crâne pour vous frapper. Un ami particulier, Toots, vous entraîne vers la seconde manche de bonus lorsque vous le touchez. Attention avant de sauter!

### 6 L'atelier des eaux loufoques

Des problèmes se trouvent dans les étages! Wacky Weasel vous attire dans un piège en haut des escaliers et saute d'étage en étage. Louie flotte aux alentours, juste au mauvais moment. Un piranha affamé tente de vous mordre! Empruntez le pipeline pour trouver tous les légumes au vinaigre. Le très méchant, Maggott, garde la sortie!

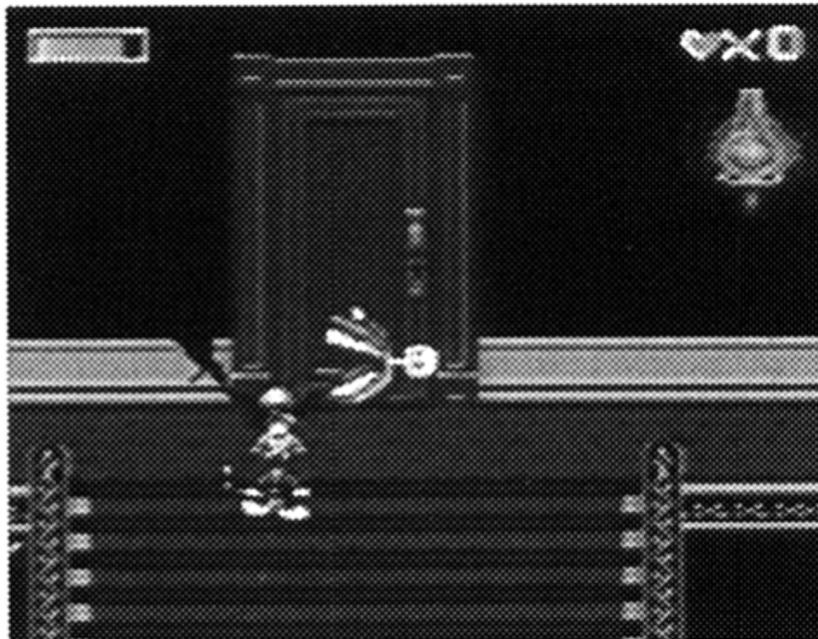
6



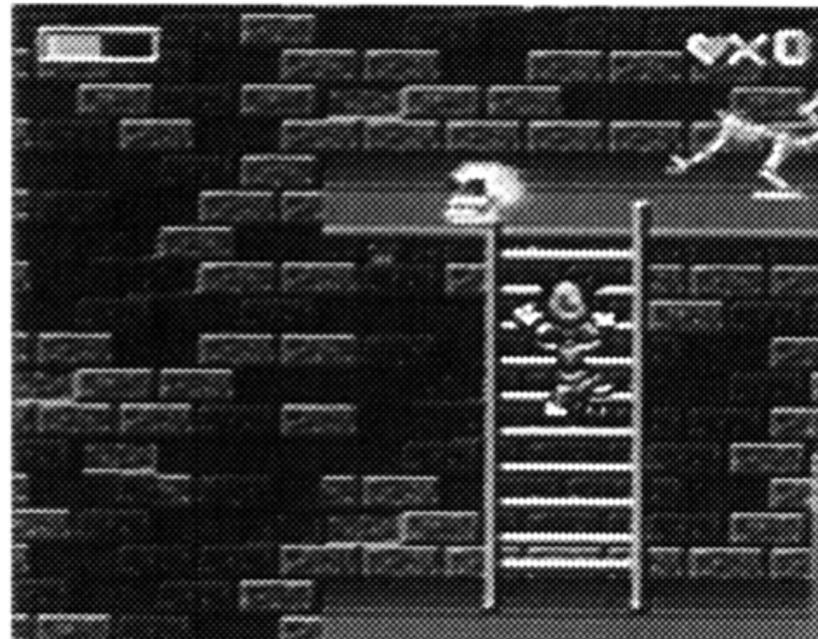
### 7 Le broyeur banne

Sortez rapidement d'un puits de mine sur une banne lancée à folle allure! Il ne faut que quelques dixièmes de seconde pour rester sur la voie. Dirigez-vous vers les seaux de charbon qui tombent.

4



5



7



## 8 Quel entrepôt de cire?

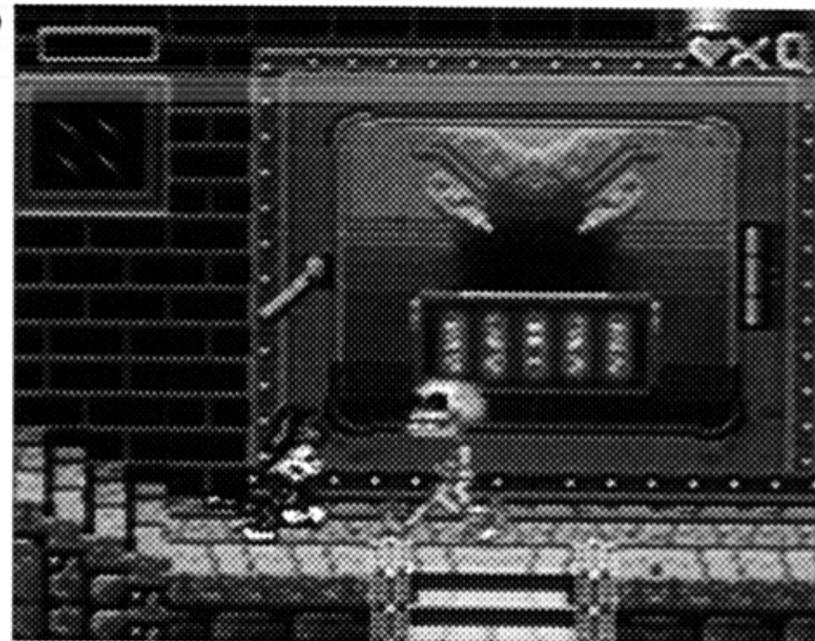
Les méchants vous attaquent quand vous vous rapprochez de l'atelier de cire de Madame. La garde est renforcée autour des légumes au vinaigre. Pour les obtenir, observez les déplacements des méchants et sautez au bon moment! A la fin du niveau, vous serez emmêlé avec cette vipère vicieuse, Al Vermin!



## 9 La salle des chaudières

Bull Dog Bully et The Rat lancent des grenades hamburger pour vous rattraper. Vous, sans peur, continuez d'avancer dans un marécage de chaudières bruyantes et de pièges dangereux. Regardez en l'air pour trouver des regains d'énergie. Touchez Jitters et tentez votre chance dans la troisième manche de bonus.

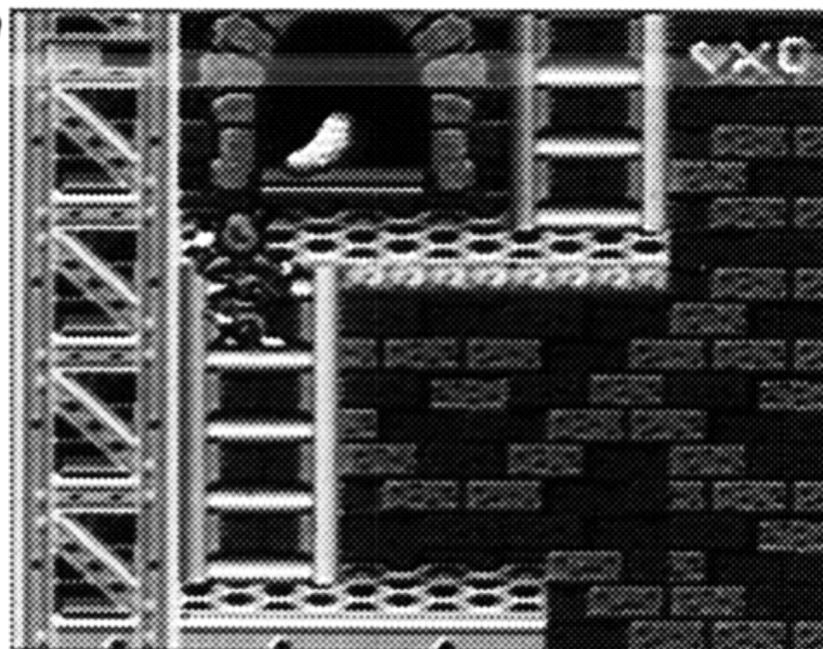
9



## 10 L'usine débordante de cire

De la cire bouillante tombe en couvrant les corniches et en encrassant les échelles. Cloak et Dagger font leurs petites affaires et arrangements secrets en vous attendant. Attention où vous mettez les pieds, sinon votre premier voyage sera le dernier! Le très méchant Wolfy Wolf vous pose un grand problème!

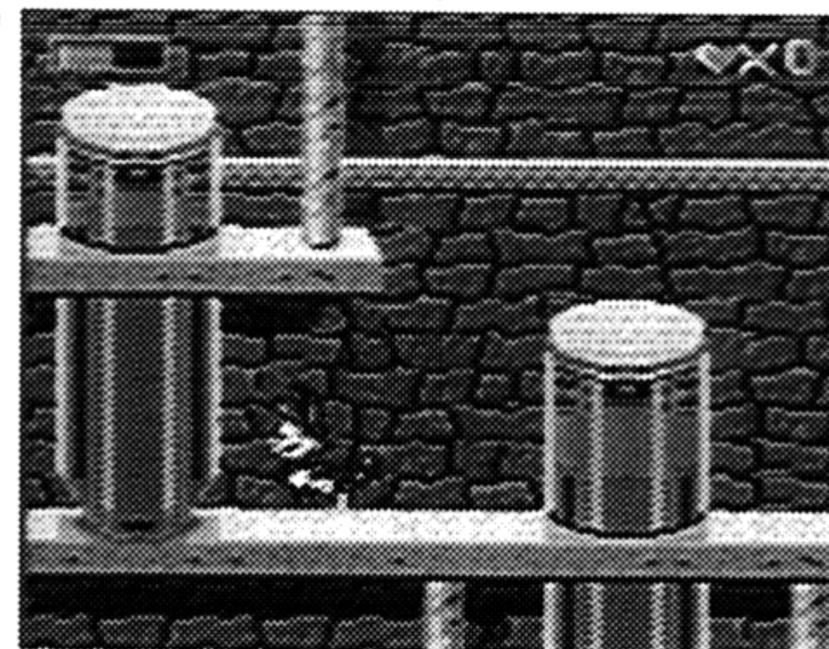
10



## 11 Le laboratoire de cire

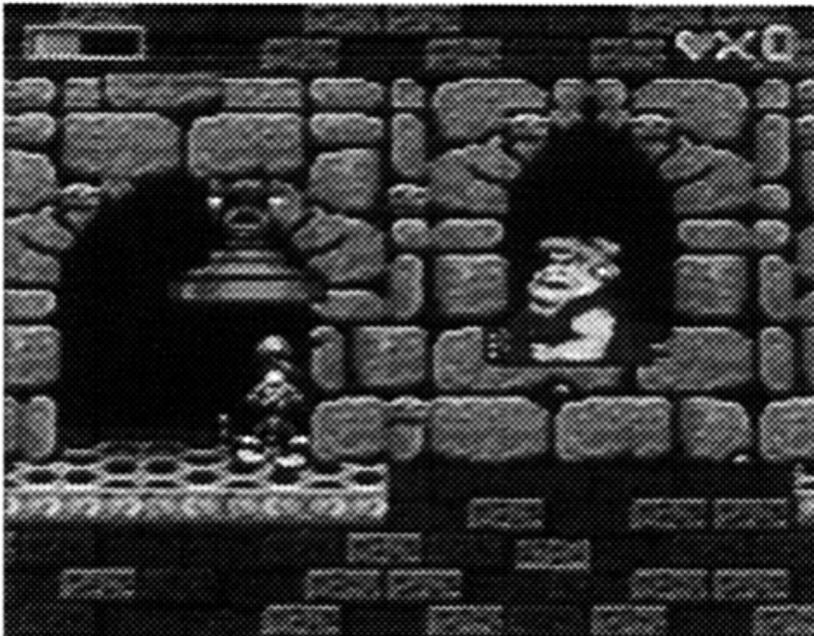
Les ateliers de cire de Madame sont un foyer de danger! D'énormes bechers, des éprouvettes et des serpentins bouillonnants prouvent que Madame est très occupée. Donnez aux méchants un échantillon de leur propre médicament!

11



## 12 L'atelier de coulée

Cire bouillante en dessous! Louie tapi et les bannes qui foncent au-dessus! Madame Who-Said ne facilite pas les choses lorsque vous atteignez la scène de ses crimes! Faites croustiller la sorcière avec le toaster d'ennemis. Puis, regardez ce qu'il se passe ensuite!



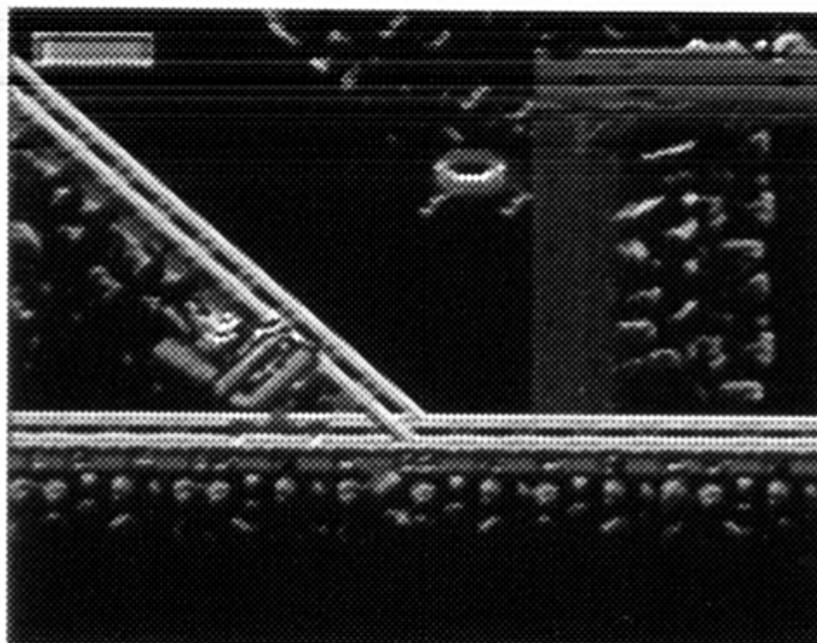
## Manches de bonus

Cherchez Toots, Marilyn et Jitters dans le musée de cire. Touchez l'un de ces aides particuliers et vous entrerez dans une manche de bonus en montagnes russes!

Longez rapidement les murs arrière du musée, pilotez la chaise de bureau à roulettes de Lucky Piquel et ramassez un maximum de regains d'énergie de bonus!

- Pour rebondir ou sauter...  
Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour sauter sur un niveau plus élevé ou pour rebondir par-dessus les puits dangereux.

**Note:** Si vous n'avez pu rassembler les pièces du toaster d'ennemis pendant une manche de bonus, vous disposerez d'une autre chance, ultérieurement.



## Conseils

- Ramassez TOUS les légumes au vinaigre. C'est la seule manière de trouver le niveau de sortie. Si vous êtes bloqué, faites le point avec la boussole de légumes au vinaigre (appuyez sur START) pour voir où vous devez vous diriger ensuite.
- Vérifiez tous les escaliers, corridors, voies pour les regains d'énergie. Certaines voies sont en impasse aussi vous devrez rebrousser chemin pour finir votre niveau.
- Assommez les méchants en rebondissant sur leurs fronts. Plus vous battez de méchants de Madame Who-Said, plus votre score sera élevé.
- Les méchants qui ont plus de ressources sont plus difficiles à battre et encaissent plus de coups avant d'abandonner.

- Pour vous échapper rapidement, vous pouvez sauter par-dessus les méchants, mais ils vous attendront si vous revenez par le même chemin.
- Les manches de bonus sont pleines de regains d'énergie. C'est une excellente manière d'obtenir de nombreux points supplémentaires — et de rassembler les pièces du toaster d'ennemis.
- Vous pouvez sauver Lucky et remporter la partie, même si n'avez pas reconstruit le toaster d'ennemis.
- Vous cherchez des points de bonus élevés? Ce sont les légumes au vinaigre qui vous les apporteront! Chaque légume au vinaigre ramassé double la valeur des points de bonus obtenus au légume précédent, à la condition, toutefois, que vous ne ramassiez pas de regain d'énergie ou de peau de banane entre deux légumes.

*Memo*

# *Memo*

SEGA  
GAME GEAR

**Bonkers**  
**Wax Up!**

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.

© DISNEY

©1994 Sega Enterprises, Ltd.

672-1786-50