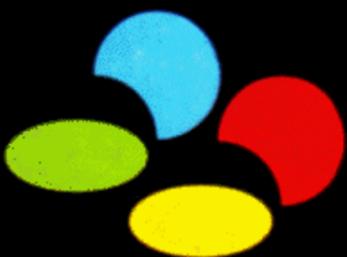


# LOONEY TUNES™

## ROAD RUNNER™



**MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING**



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**SUNSOFT**

**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.**

**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.**



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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. RECHERCHEZ 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.

**SUNSOFT**

LICENSED BY



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



# MERCI

...d'avoir fait l'acquisition du jeu Looney Tunes™ Road Runner™ de SUNSOFT. Lisez très attentivement les instructions de ce livret avant de commencer à jouer. Ainsi vous jouerez mieux et pourrez apprécier au maximum ce jeu. Prenez soin de placer ce manuel en lieu sûr.



## TABLE DES MATIERES

<b>"BEEP! BEEP!"</b>	<b>2</b>
<b>POUR COMMENCER</b>	<b>2</b>
<b>COMMENT UTILISER LES COMMANDES</b>	<b>3</b>
<b>LES ENNEMIS ET LES METHODES D'ATTAQUE</b>	<b>4-5</b>
<b>OBJETS</b>	<b>6</b>
<b>DRAPEAUX</b>	<b>6</b>
<b>TEMPS</b>	<b>7</b>
<b>POINTS</b>	<b>7</b>
<b>ECRAN DES BONUS</b>	<b>7</b>
<b>ECRAN DE JEU</b>	<b>8</b>
<b>NIVEAUX DES CHEFS</b>	<b>9</b>
<b>TOP SECRET</b>	<b>9</b>
<b>TITRES DES NIVEAUX</b>	<b>10</b>
<b>PETITS TUYAUX</b>	<b>11</b>



# “BEEP! BEEP!”

Voici la plus amusante aventure de poursuite du siècle pleine d'actions ayant pour héros le Road Runner et Wile E. Coyote. Le jeu Looney Tunes™ Road Runner™ utilise des graphismes sous forme de dessins animés de 20 niveaux et d'un jeu d'action amusant qui vous passionnera. Wile E. Coyote vous défiera avec des bouffonneries irrésistibles comme le TNT, les catapultes, les fusées à patins, etc. — courtoisie de ACME, bien sûr. En tant que Road Runner, vous devez sauter des ravins, gagner de la puissance et donner des coups de bec pour mettre hors de combat les appareils bizarres et éviter tout danger en Turbo-Vitesse.

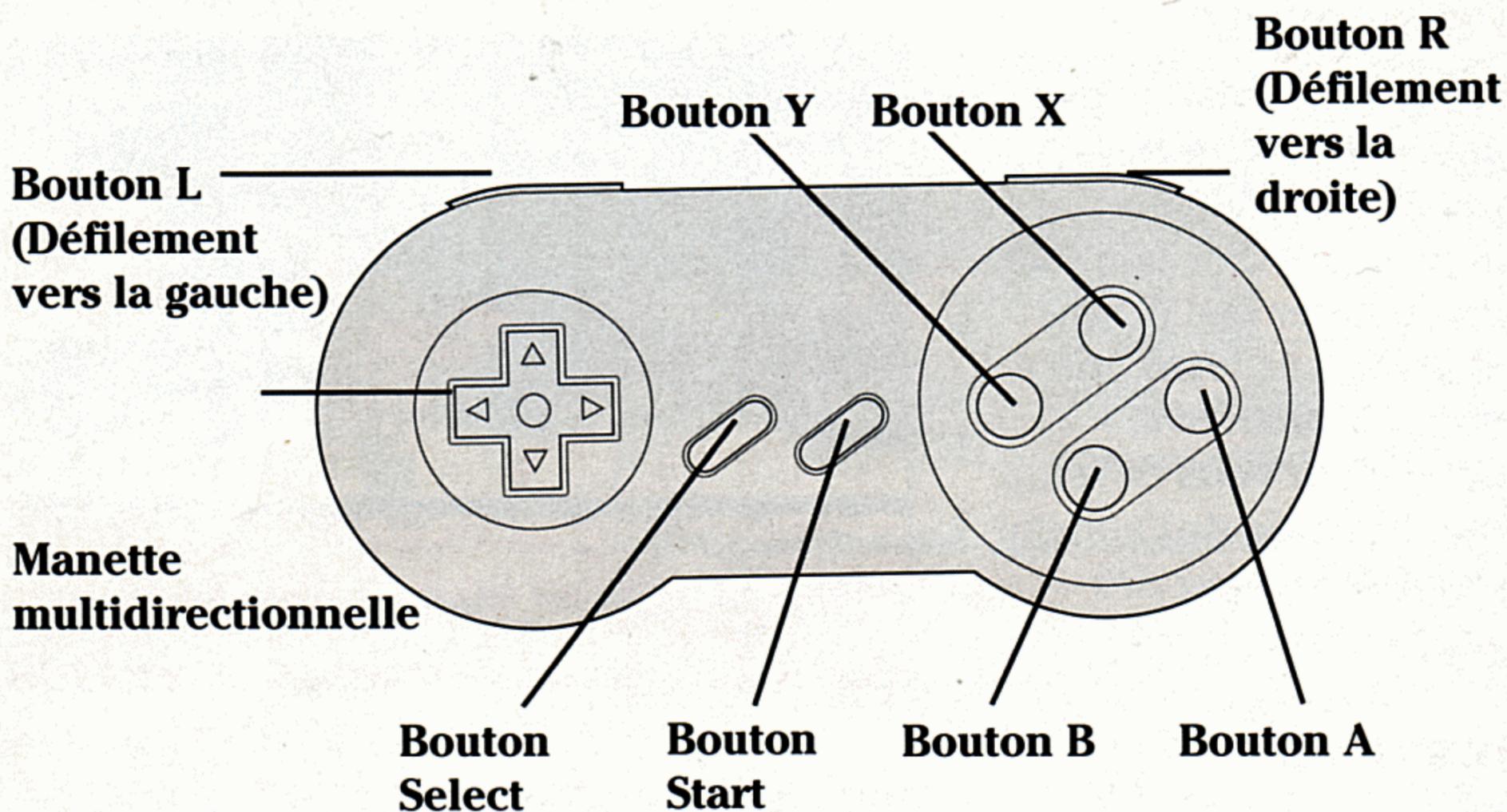


## POUR COMMENCER

Introduisez la cartouche de jeu Looney Tunes™ Road Runner™ dans la console et mettez celle-ci sous tension. Une courte séquence d'essai apparaît. Appuyez sur le Bouton “Start” pour faire apparaître l'image de début de jeu. Pour vous lancer tout de suite dans la poursuite, appuyez sur le bouton X pendant l'écran de présentation.



# COMMENT UTILISER LES COMMANDES



**Bouton L** "Beep! Beep!"

**Bouton R** "Thup Thup"

**Manette multidirectionnelle:** Gauche — Déplace les personnages vers la gauche  
Droite — Déplace les personnages vers la droite  
Bas — Pour esquiver

**Manette multidirectionnelle + Bouton L** = Saut et "Beep Beep"

**Bouton A:** Coup de bec d'attaque  
Coup de bec pour attraper les graines pour oiseaux

**Bouton B:** Saut

**Bouton X:** Non utilisé

**Bouton Y + manette multidirectionnelle gauche/droite** = Turbo-Vitesse

**Bouton Start:** Pour démarrer le jeu ou faire une pause

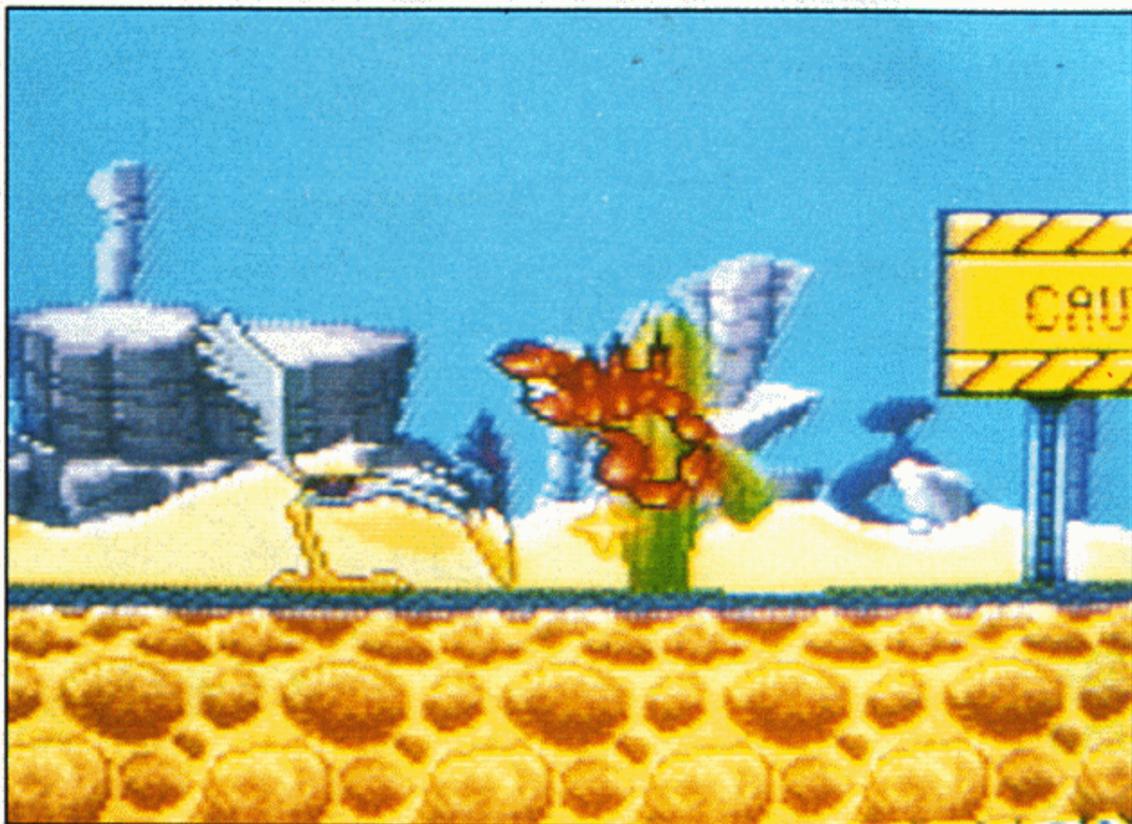
**Bouton Select:** Non utilisé

# LES ENNEMIS ET LES METHODES D'ATTAQUE



## COUPS DE BEC

A chaque niveau vous allez rencontrer de nombreux ennemis qui se déplacent sur le sol. Pour les éliminer de l'écran appuyez sur le bouton A pour les picorer. Cependant vous devez être à portée de l'ennemi avant de donner des coups de bec.



## DERAPAGE

Une autre façon d'éliminer les ennemis est de dérapage sur eux. Pour réussir une attaque par dérapage appuyez sur la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche jusqu'à ce que vous courriez, puis appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction

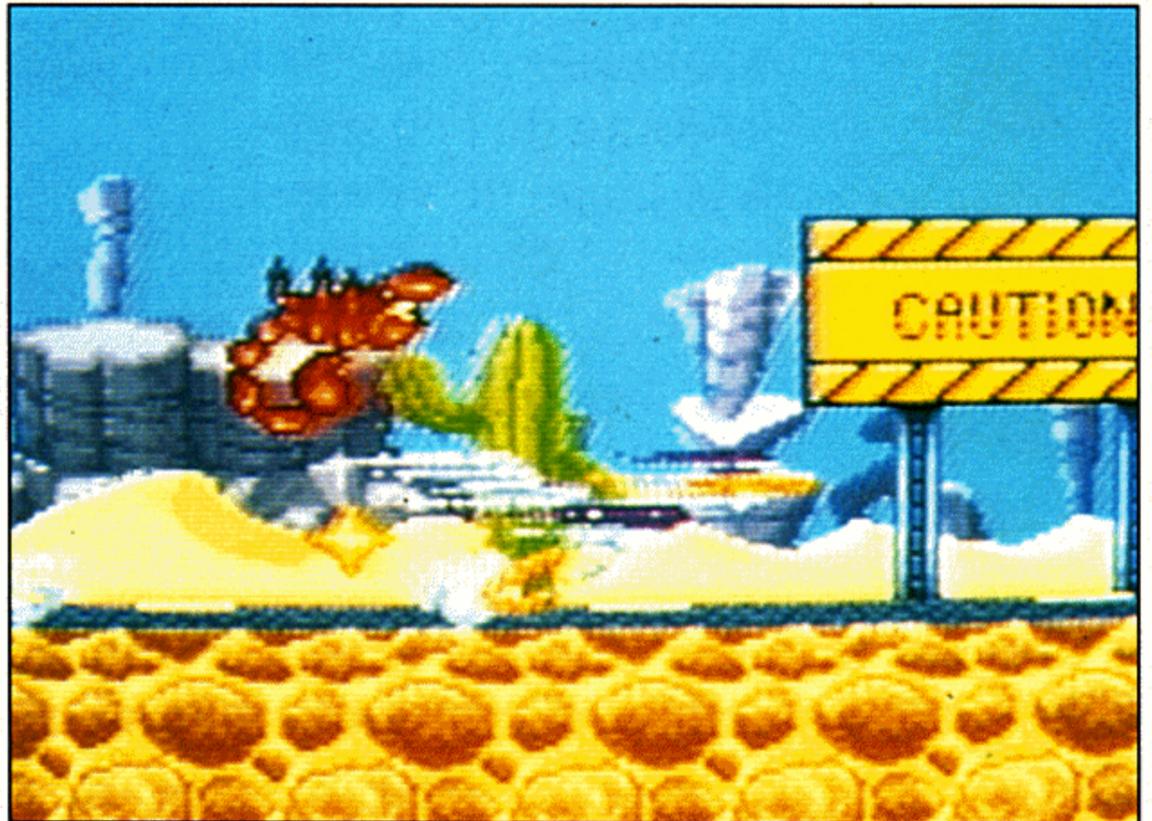
opposée à celle où vous allez pour freiner brusquement. Tout ennemi qui se trouve sur votre chemin sera automatiquement éliminé de l'écran. Assurez-vous de bien connaître la position de l'ennemi avant de vous mettre à courir. Sinon, vous courrez droit dans la masse et perdrez des points sur le compteur de santé.





## TURBO-VITESSE

Appuyez sur le bouton A pendant que vous courez pour activer la Turbo-Vitesse. La quantité de Turbo-Vitesse que vous devez utiliser est indiquée sur la jauge du coin supérieur gauche de l'écran. Picorer les graines pour oiseaux vous aidera à remplir le compteur de Turbo-



Vitesse. Quand vous courez en Turbo-Vitesse vous devenez invulnérable face à vos ennemis et leurs attaques. De plus, vous pourrez sauter plus loin et courir sur des pentes qui normalement nécessiteraient beaucoup plus d'effort.

## AUTRES POINTS A NOTER

Les obstacles au sol qui bloquent le chemin (cactus, clous etc.) doivent être évités en sautant par-dessus ou en faisant un détour sans vous blesser. Ils ne peuvent être détruits ni par coups de bec ni par dérapages. Evidemment, votre principal ennemi est Wile E. Coyote. Rien ne l'empêchera de voir en vous son prochain repas. A chaque niveau il intriguera pour vous faire tomber dans des pièges par une multitude de farces amusantes. En tant que Road Runner, vous devez l'éviter ainsi que ses objets mécaniques bizarres pendant que vous recherchez les drapeaux, les objets et les points de contrôle. Les coups de bec et les dérapages n'affectent nullement Wile E. Coyote. Vous devez l'éviter en sautant ou en le contournant. Seulement après avoir atteint le point de contrôle de chaque sous-niveau, Wile E. Coyote est hors combat.... pour un certain temps. Vous pouvez être sûr que dans les niveaux suivants il reviendra avec des gadgets ACME beaucoup plus difficiles à vaincre.

# OBJETS



## GRAINES POUR OISEAUX

- Coup de bec pour attrapper
- Ajoute de l'énergie à la jauge de vitesse



## REVEIL

- Paralyse tous les ennemis et le temps pour un laps de temps



## 1 UP

- Ajoute une vie supplémentaire



## COEUR

- Remplit le compteur de santé

**500**

## 500

- Ajoute 500 points à votre score



## BOUCLIER

- Rend invincible pour un laps de temps

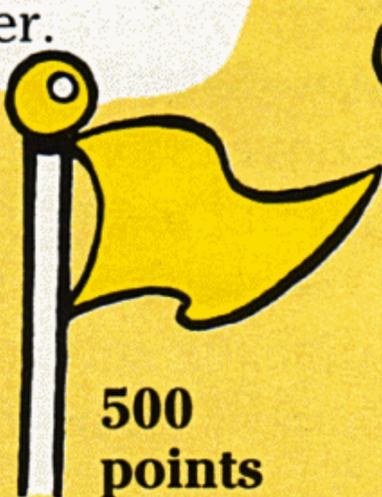


## PARACHUTE

- Une fois touché terre, donner un coup de bec pour l'ouvrir
- Tous les objets cités plus haut (excepté les graines pour oiseaux) peuvent être inclus

# DRAPEAUX

Dispersés parmi les différents niveaux il y a des drapeaux de différentes couleurs que vous devez trouver afin d'accumuler des points et continuer. Pour chaque groupe de 20 drapeaux trouvé, à la fin de la partie vous recevrez une option pour continuer. Les drapeaux de différentes couleurs valent un nombre différent de points. Evidemment, plus le nombre de points est élevé plus le drapeau peut être difficile à trouver.



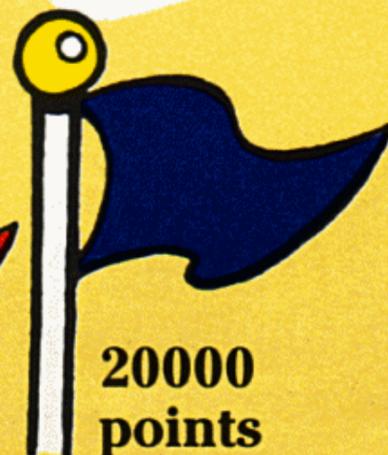
**500 points**



**1000 points**



**5000 points**



**20000 points**

# TEMPS



Une limite de temps a été ajoutée pour rendre la poursuite plus excitante. Vous avez 5 minutes pour compléter chaque sous-niveau. Si vous ne réussissez pas à compléter le sous-niveau dans cette limite de temps, vous n'obtiendrez pas de points de bonus mais le jeu continuera.



# POINTS

Pendant la durée du jeu, les points sont accumulés par élimination des ennemis et en trouvant des drapeaux. Une fois que le sous-niveau est complété, des points supplémentaires seront répartis sur le tableau de bonus alors sur l'écran. Vous serez récompensé d'une vie supplémentaire pour chaque 50.000 points gagnés.



# ECRANS DES BONUS

A la fin de chaque sous-niveau (sauf pour les niveaux des Chefs) un tableau des bonus apparaîtra. Vous recevrez des points de bonus pour le temps restant et la vitesse restant sur votre Compteur Turbo-Vitesse. Le tableau indiquera aussi le nombre de drapeaux de différentes couleurs



qu'il y avait au sous-niveau et le nombre que vous avez trouvé. Si vous trouvez tous les drapeaux, 10.000 points de bonus vous seront décernés en plus des 100 points pour chaque drapeau.

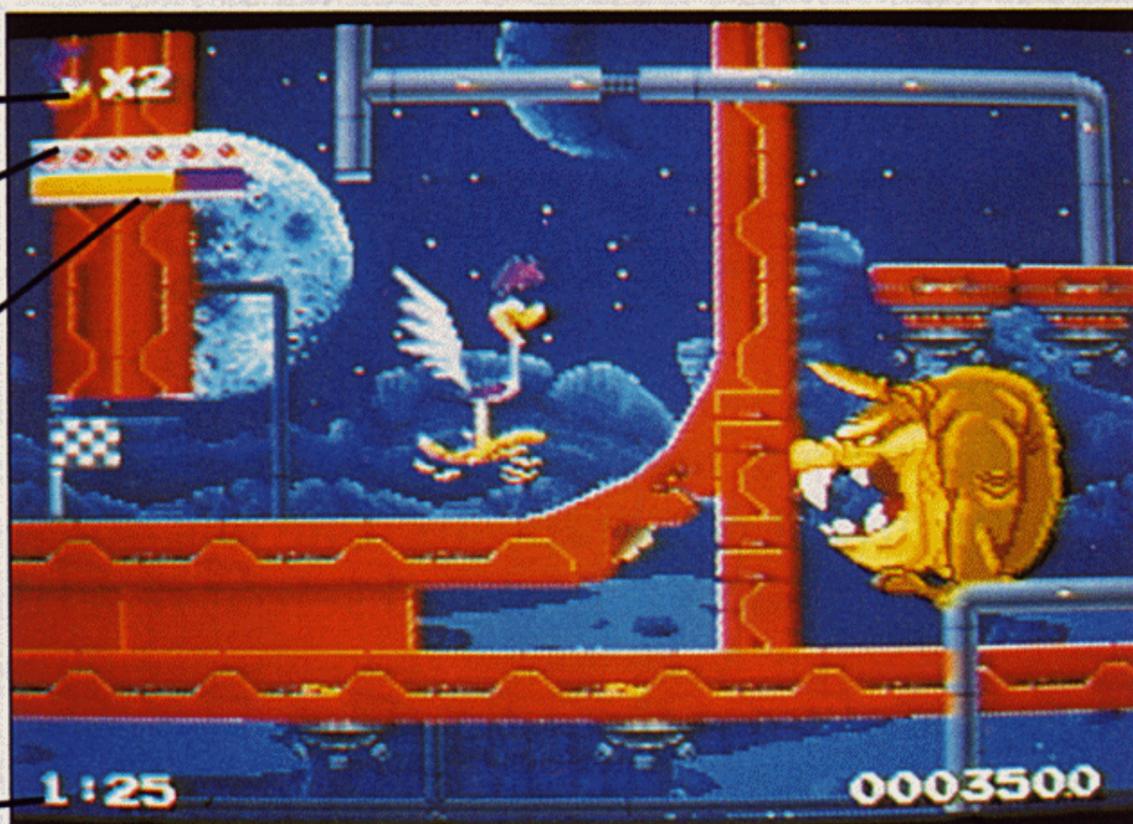
# ECRAN DE JEU



Nombre de vies

Compteur  
d'énergie

Compteur Turbo-  
Vitesse



Temps

Score



# NIVEAUX DES CHEFS



Ce jeu consiste en 5 niveaux comprenant chacun 4 sous-niveaux pour une partie. La fin de chaque sous-niveau est indiqué par un drapeau de point de contrôle (vérificateur). Une fois le point de contrôle passé, les plans de Wile E. Coyote rentreront plus que jamais en action ce qui provoquera l'hilarité et des séquences de dessins animés. Puis il sera prêt pour le prochain niveau de la poursuite. Après avoir passé 3 drapeaux de points de contrôle, le quatrième sous-niveau qui suit vous demandera de vaincre le Chef. Plus spécialement; vous devez donner un coup de bec pour démanteler un énorme engin ACME commandé par Wile E. Coyote avant qu'il ne vous extermine. Une fois que vous avez mis en déroute un Chef vous gagnerez 5.000 points et avancerez sur le niveau suivant.



## TOP SECRET

Tout au long de la partie il y a plusieurs endroits secrets où vous pourrez vous procurer des points supplémentaires, des suppléments d'énergie, des drapeaux et des reccourcis. A l'arrivée du tableau des bonus vous vous rendrez peut-être compte que vous n'avez pas découvert tous les drapeaux qui étaient disponibles. Cela est une bonne indication qu'ils peuvent être cachés quelque part dans un endroit secret du sous-niveau. Cherchez partout pour les trouver. Ces endroits secrets peuvent se trouver n'importe où!



# TITRES DES NIVEAUX

NIVEAU 1: "ZIPPITY PLOUF"



NIVEAU 2: "ROCK'N' RIVET"

NIVEAU 3: "TRAIN COUREUR"

NIVEAU 4: "HOPALONG ACCIDENT"

NIVEAU 5: "QUANTUM BEEP"



# PETITS TUYAUX



- Alors que vous vous déplacez à gauche et à droite, maintenez enfoncé le bouton du turbo-vitesse et relâchez la manette multidirectionnelle pour arrêter net.
- Alors que vous vous déplacez vers le bas sur un angle de 90°, tenez le bouton du turbo-vitesse enfoncé et relâchez la manette multidirectionnelle pour réduire la vitesse de la chute de Road Runner.
- A grandes vitesses Road Runner peut voler au loin à des angles de 90° pour atteindre les endroits plus hauts.
- Pour économiser les graines des oiseaux, appuyez rapidement sur le bouton turbo-vitesse pour maintenir la vitesse de pointe plutôt que de le maintenir enfoncé.
- En sautant à gauche et à droite vous pouvez contrôler la direction de Road Runner pendant qu'il est en l'air et l'aider ainsi à atterrir sur de petites plate-formes.
- Regardez attentivement les légendes. Elles vous donnent des indications sur la manière de détruire les Chefs à la fin.
- Regardez les panneaux routiers. Ils aident Road Runner à trouver les drapeaux à damier et préviennent des zones dangereuses.
- Appuyez sur le bouton X pour sauter les présentations du niveau.
- Saisissez 500 points. Ils vous rapprochent d'une vie supplémentaire.
- Avoir tous les drapeaux d'un niveau vous donnera une prime de 10.000 points!



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 le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

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

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

## **GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

BANDAI S.A. ("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 accompagné 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 soit 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 la 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.

**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU  
CONTACTEZ NOTRE 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 10H A 13H ET DE 14H A 18H**



# MEMO

A memo form consisting of two columns of horizontal lines for writing. The left column has 20 lines, and the right column has 20 lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of each column.



# MEMO

A memo form consisting of two columns of horizontal lines for writing. The left column has 20 lines, and the right column has 20 lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of each column.

# SUNSOFT

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City Aichi Pref. 483 JAPAN

**Distributed by BANDAI**  
**Distribué par BANDAI**

**Developed by ICOM SIMULATIONS, INC.**

LOONEY TUNES, Characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. ©1992. "MERRILY WE ROLL ALONG" (Charles Tobias, Murray Mencher, Eddie Cantor) ©1935 WARNER BROS. INC. & CHED MUSIC & EDDIE CANTOR PUB. DES. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission.

©1992 Sun Electronics Corporation.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON