

INSTRUCTION MANUAL

Bugs Bunny
in
DOUBLE TROUBLE



MEGA DRIVE

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A 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.

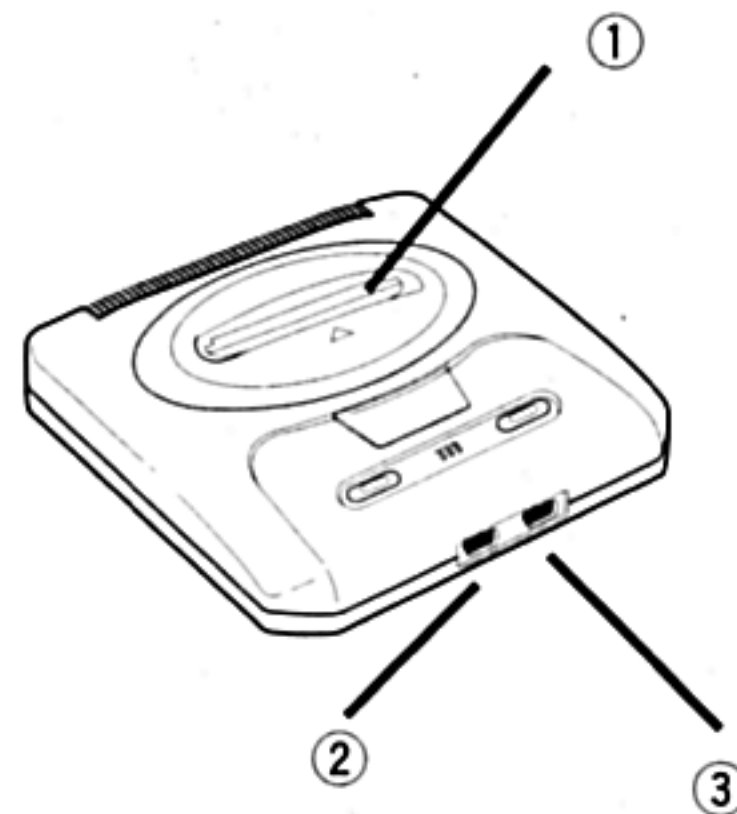
PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- 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

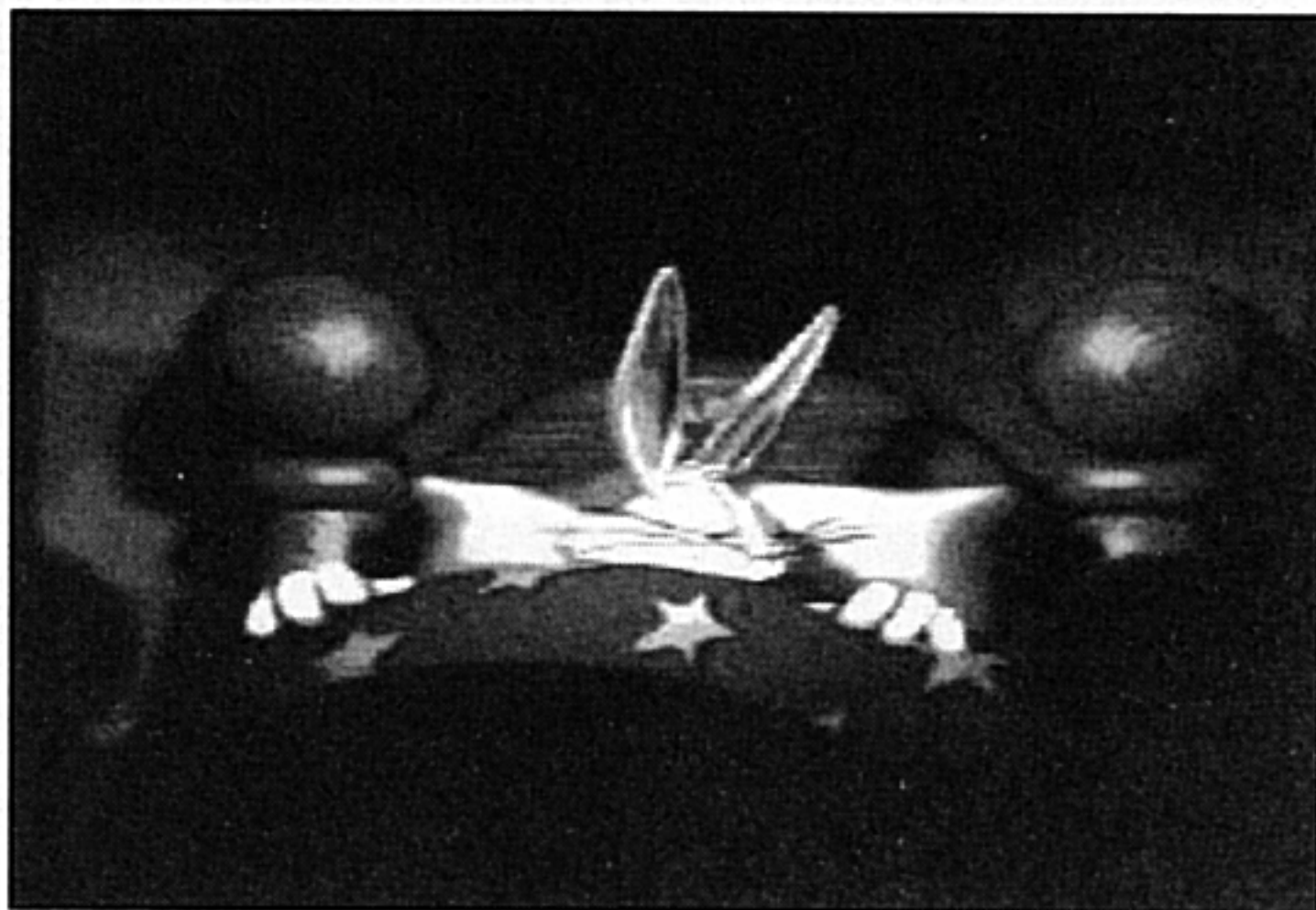
1. Installez votre Système Sega Megadrive de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console. (Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.)
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



Avertissement à l'intention des propriétaires de téléviseur à large écran de projection : les images figées peuvent provoquer des dommages permanents sur le tube d'image ou marquer le phosphore du tube à rayon cathodique. Evitez un usage répété ou prolongé des jeux vidéo sur les téléviseurs à large écran de projection.

BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE



Bugs Bunny est bien au chaud dans son lit. Très fatigué après une longue journée passée à embêter Elmer Fudd et Daffy Duck, il s'endort en quelques secondes.

Dans son rêve, Bugs se trouve dans un énorme château, véritable labyrinthe de tunnels et de couloirs partant dans toutes les directions. La porte d'une des pièces est entr'ouverte, et Bugs avance sur la pointe des pieds pour voir à l'intérieur...

"Enfin !" s'écrie un professeur fou en plein travail dans son laboratoire.
"Mon sérum à la carotte géante marche !"

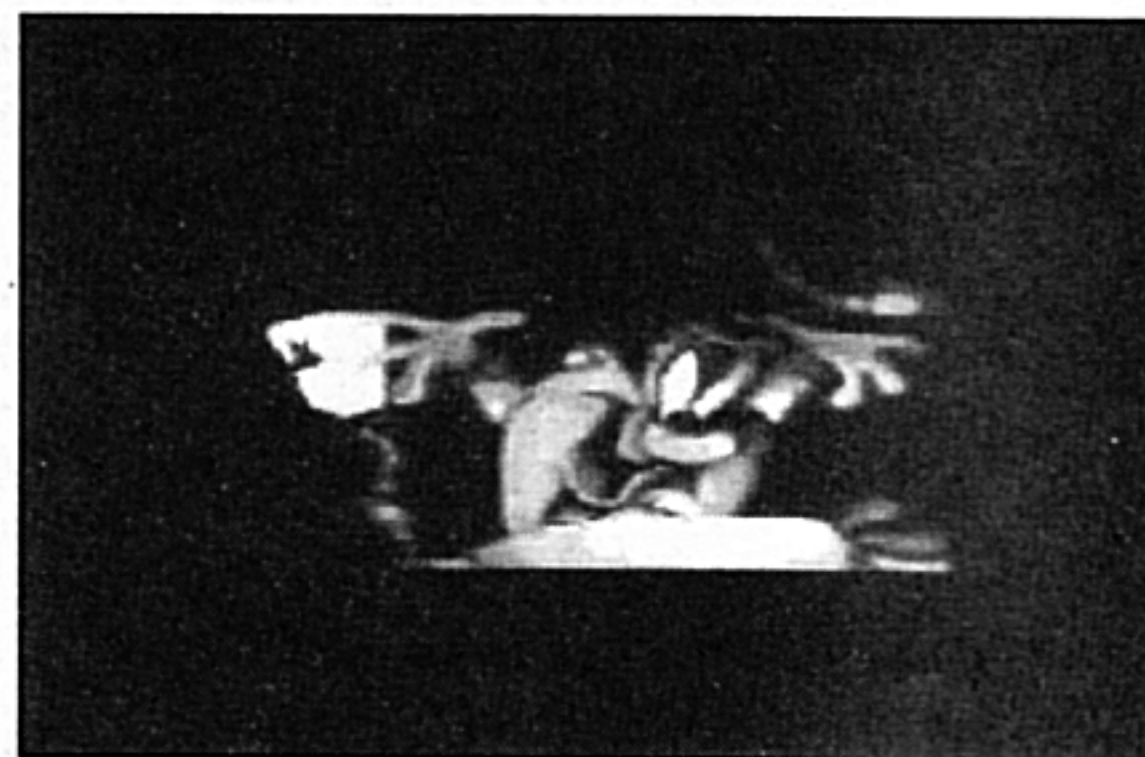
Bugs n'en croit pas ses yeux ni ses oreilles : sur un banc, devant le professeur, se trouve une énorme carotte. Soudain, le professeur se retourne pour faire face à l'oreille indiscreète !

"Ah... C'est exactement ce que je cherchais ! Un cerveau pour mon nouveau robot ! Vite, Gossamer, attrape-le !"

Le professeur fait signe à Gossamer - un monstre orange et poilu, avec des tennis aux pieds - d'attraper Bugs.

Une poursuite s'ensuit, jusqu'à ce que Bugs fausse compagnie à Gossamer en s'esquivant dans une autre pièce. Se tenant contre la porte pour reprendre son souffle, il remarque un étrange engin au milieu de la pièce.

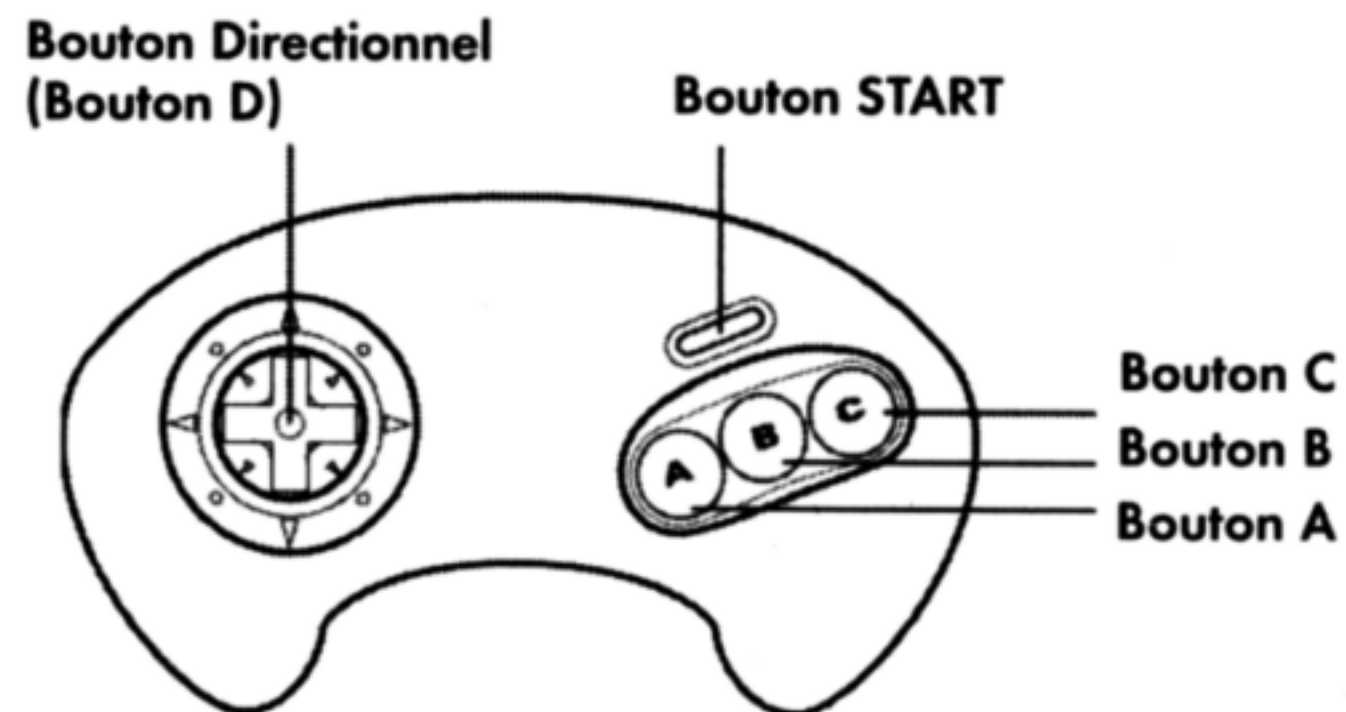
En regardant de plus près, il lui semble que cet objet soit une sorte de télévision. Bugs hausse les épaules et commence à tripoter avec le "Téléviseur".



LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de guider Bugs à travers les huit épisodes de son cauchemar, afin qu'il se réveille sain et sauf dans son lit. Le téléviseur vous donne accès au quatre premiers épisodes, qui se jouent par paires, et les quatre derniers se jouent ensuite tour à tour.

LES COMMANDES



Directional Button (D-Button):

- Le Bouton Directionnel (Bouton D)
- Sur l'écran du choix des langues, appuyez vers le Haut ou le Bas pour connaître les différents choix.
- Sur l'écran Start, faites bouger la main sur Start ou sur les Options.
- Sur le menu d'Options, appuyez vers le Haut ou le Bas pour faire bouger la main sur les différents choix, et vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner une option.
- Pendant le jeu, appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE pour diriger Bugs dans ces directions. Si Bugs se trouve en haut ou en bas d'une échelle, appuyez vers le BAS pour le faire descendre ou vers le HAUT pour le faire monter. S'il n'est pas près d'une échelle, appuyez vers le BAS pour le faire s'accroupir ou vers le HAUT pour le faire regarder en l'air.

Le Bouton Start

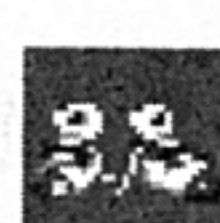
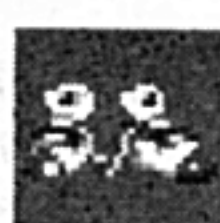
- Pour commencer un jeu.
- Pour faire une pause ou pour reprendre la partie.
- Pour sélectionner une option sur les écrans d'options, de Start et de choix de langues.

Les Boutons A, B et C:

- Appuyez sur le Bouton A pour lancer un objet/utiliser une arme.
- Appuyez sur le Bouton B pour sauter.
- Appuyez sur le Bouton C pour taquiner Daffy ou pour donner à Bugs une pointe de vitesse (s'il est déjà en mouvement).
- Appuyez sur les Boutons B et C ensemble, et sur le Bouton Directionnel vers la DROITE ou la GAUCHE pour effectuer un gros bond dans cette direction.

POUR COMMENCER LE JEU

Appuyez sur START sur l'écran-titre, et à la suite des pierres, appuyez sur le Bouton Directionnel vers la DROITE ou vers la GAUCHE pour faire défiler les épisodes disponibles. Appuyez sur START pour sélectionner l'épisode désiré.



LES OBJETS ET LES POUVOIRS UTILES :

PARTOUT :

Les carottes argentées géantes : donnent à Bugs une vie supplémentaire.

Les potions d'invulnérabilité : rendent Bugs invulnérable pendant que la musique joue et qu'il est entouré d'étoiles.

Les étoiles de Bonus : recueillez 3 de ces étoiles pour jouer le niveau bonus à la fin de l'épisode en-cours.

Les carottes en boîtes de conserve : redonnent de l'énergie à Bugs.

Le chronomètre : remet le minuteur à zéro dans les épisodes "Esquive-toi Bunny" et "Corrida pour Bunny".

Les chaussures de course : permettent à Bugs de courir sans se fatiguer pendant un temps limité.

DANS LES EPISODES

Dans "ESQUIVE-TOI BUNNY" :

La colle : quand Bugs jette la colle sur Daffy, celui-ci reste collé au sol pendant quelques secondes.

Dans "CORRIDA POUR BUNNY" :

La graisse : un piège à taureaux.

Le pinceau : un piège à taureaux.

Le pot de Colle : un piège à taureaux.

Le tremplin : un piège à taureaux.

Le papier de verre : un piège à taureaux.

Les allumettes : un piège à taureaux.

Le détonateur : un piège à taureaux.

Du TNT : un piège à taureaux.

La dynamite en parachute : Bugs doit s'y accrocher pour faire exploser les entrées des trous.

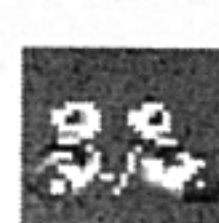
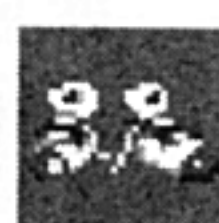
Dans "LES NUITS D'ARABIE" :

Les carottes à têtes chercheuses : cherchent automatiquement l'ennemi le plus proche, quand Bugs les lancent.

Les carottes-bombes à retardement : explosent peu de temps après que Bugs les lance.

Les carottes à lancer : volent en lignes droites, et enlèvent de l'énergie à l'ennemi qu'elles touchent.

La lampe du Génie : appelle le génie.





Dans "BONSOIR, CHEVALIER BUGS" :

L'épée dans le rocher : permet à Bugs de détruire ses ennemis et de vaincre le dragon et le Chevalier Noir.

Dans "LE LIÈVRE DE LABORATOIRE" :

Les potions de vieillard : transforme Bugs en vieux lapin pendant un moment.

Les clefs : permettent à Bugs d'ouvrir les portes dans cet épisode.

Les livres : détruisent les chauves-souris, et enlèvent de l'énergie aux autres ennemis, quand Bugs les lance.

Dans "UN LIÈVRE DANS L'ESPACE" :

Les boules jaunes et dorées : font avancer Bugs.

Les boules noires et dorées : font reculer Bugs.

Les boules bleues et dorées : redonnent de l'énergie à Bugs.

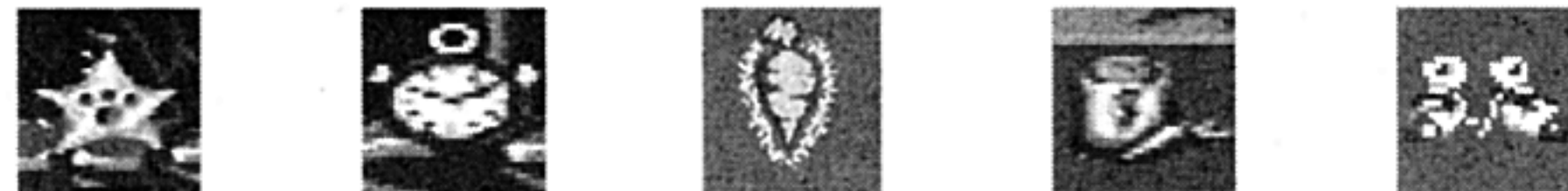
Les boules rouges et dorées : énervent Marvin.

Les boules violettes et dorées : enlèvent des balles à Bugs.

Les boules vertes et dorées : donnent des balles supplémentaires à Bugs.

Les boules blanches et dorées : rendent Bugs invulnérable pendant un moment.

Les barils de munitions : donnent à Bugs des balles supplémentaires.



Dans "LA VOIE INTERSTELLAIRE" :

L'Illudium PEW-36 : l'arme secrète de Marvin - Bugs doit le trouver pour contrecarrer ses projets.

Dans le NIVEAU BONUS :

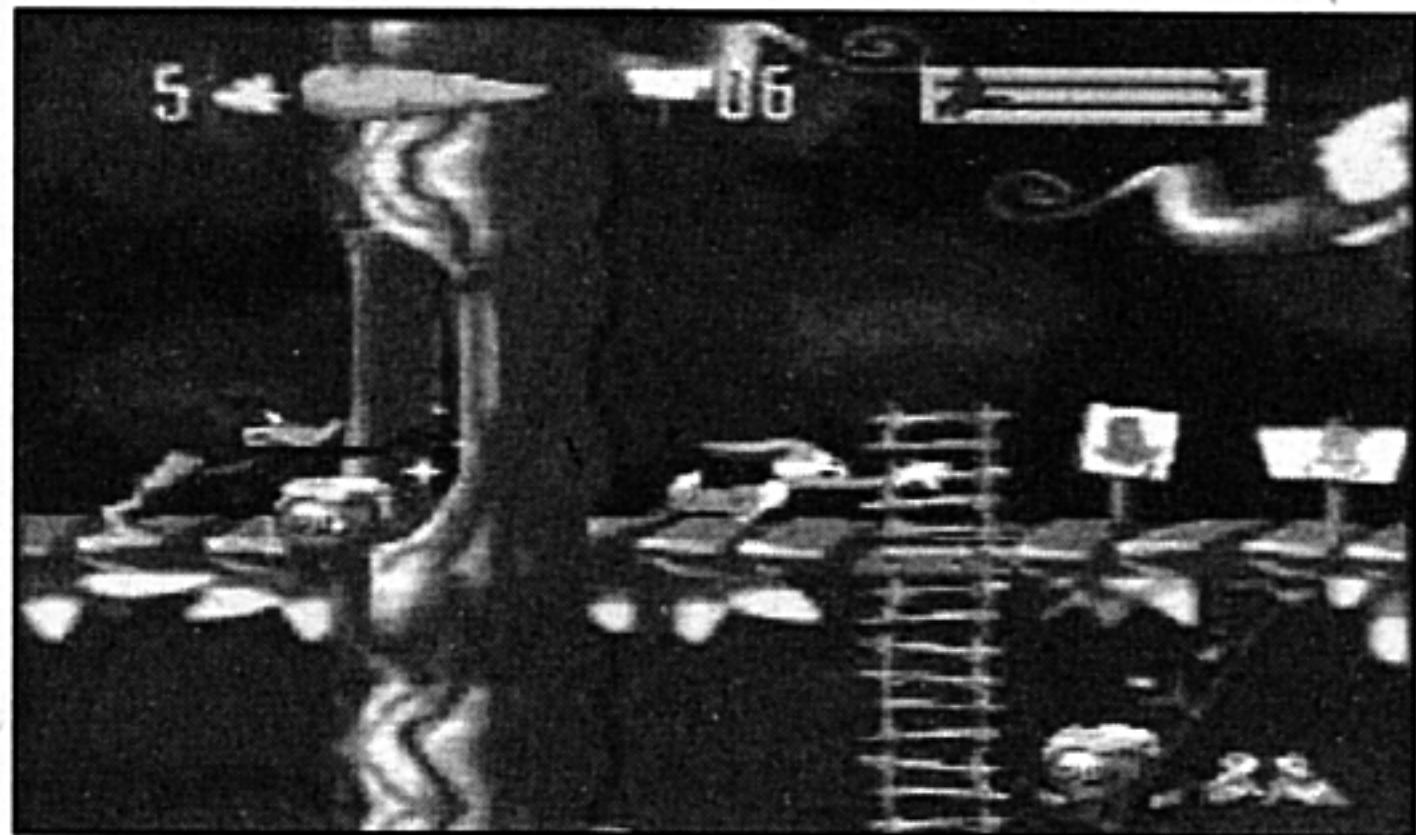
Les grosses carottes : Bugs les ramasse pour gagner des vies supplémentaires et des possibilités de continuer la partie.



LES EPISODES

ESQUIVE-TOI BUNNY

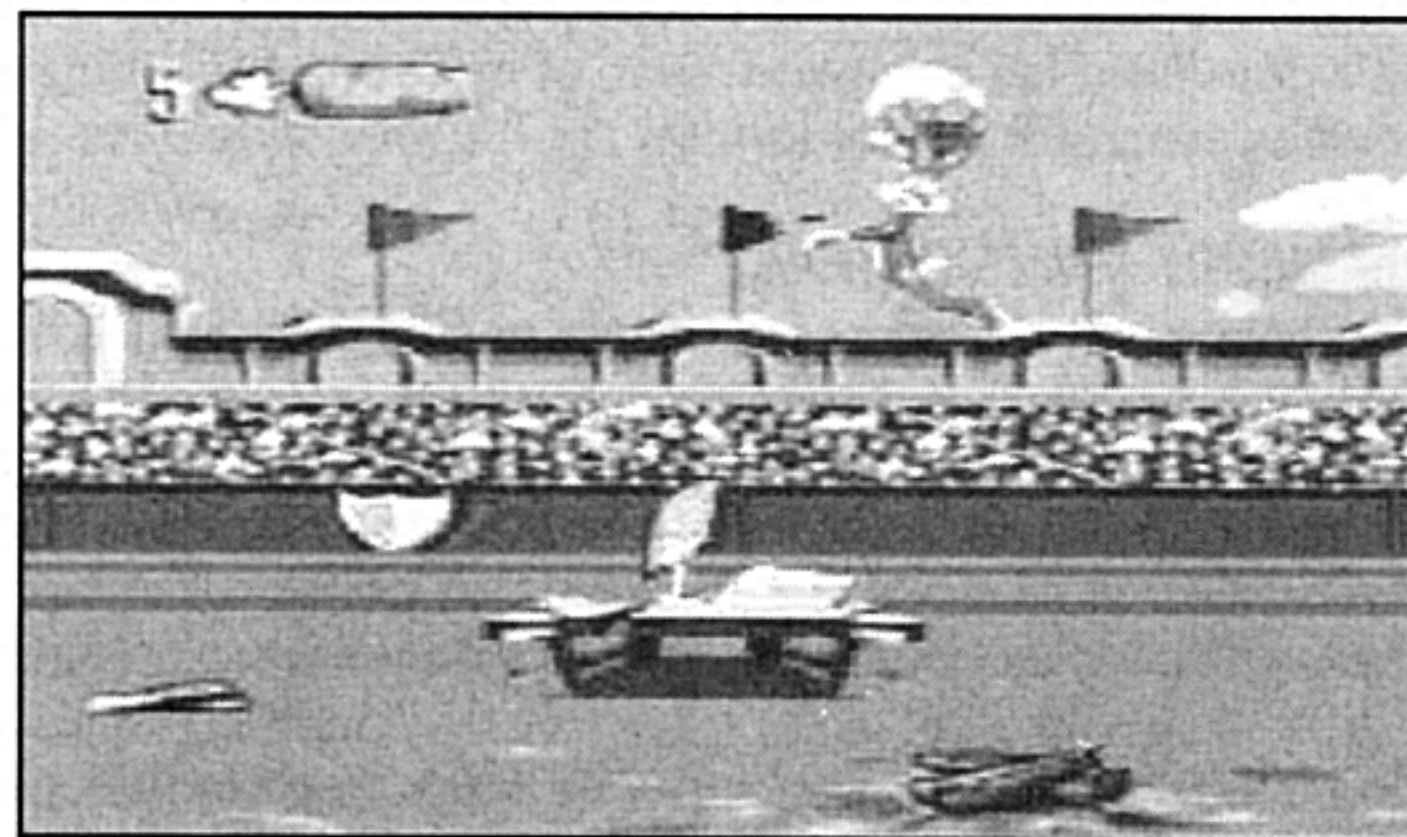
Le but de cet épisode est de duper Daffy, afin qu'il passe devant tous les panneaux et les retourne de lapins en canards. Pour y arriver, vous devez faire courir Bugs juste devant Daffy, lorsqu'ils circulent partout en retournant les panneaux.



Bugs peut ramasser les pots de colle et les jeter sur Daffy, pour le faire ralentir, par contre il doit éviter les contacts avec Daffy, la Chenille, et esquiver le petit écureuil qui lance des glands, s'il ne veut pas perdre de l'énergie ou des vies.

CORRIDA POUR BUNNY

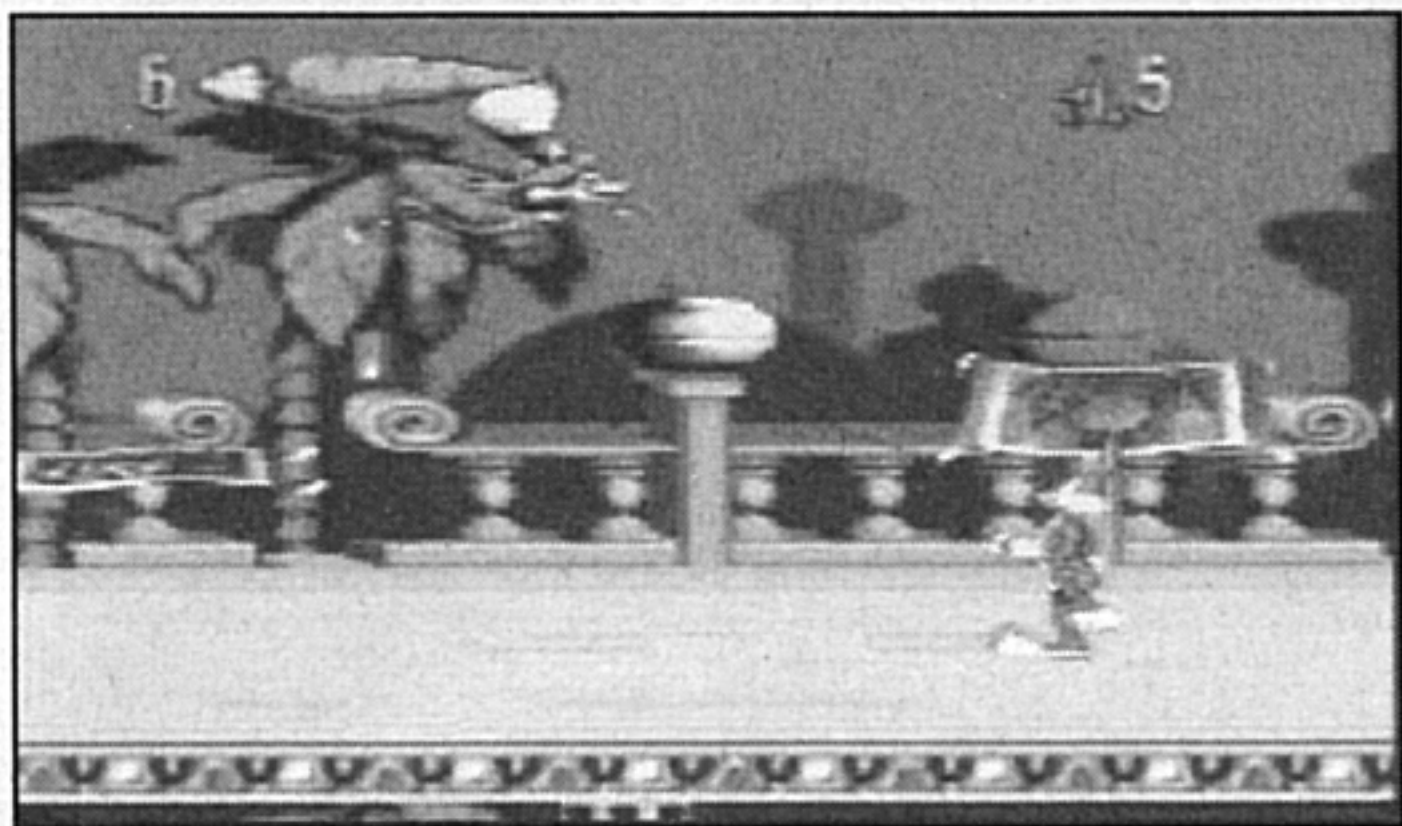
Le but de cet épisode est de ramasser les éléments nécessaires pour construire le piège élaboré que vous pouvez voir au fond de l'arène. Pour y arriver, Bugs doit sauter sur le dos du taureau pour se faire projeter en l'air et attraper le paquet de dynamite accroché à un parachute. Il doit ensuite descendre en parachute, faire tomber la dynamite sur les couvercles des trous pour les dégager et accéder aux niveaux souterrains, et trouver les éléments dont il a besoin.



Une fois sous terre, il doit mettre les lions en cages, éviter les pièges et trouver ce dont il a besoin avant de refaire surface pour assembler le piège en courant sur toute la longueur de l'arène.

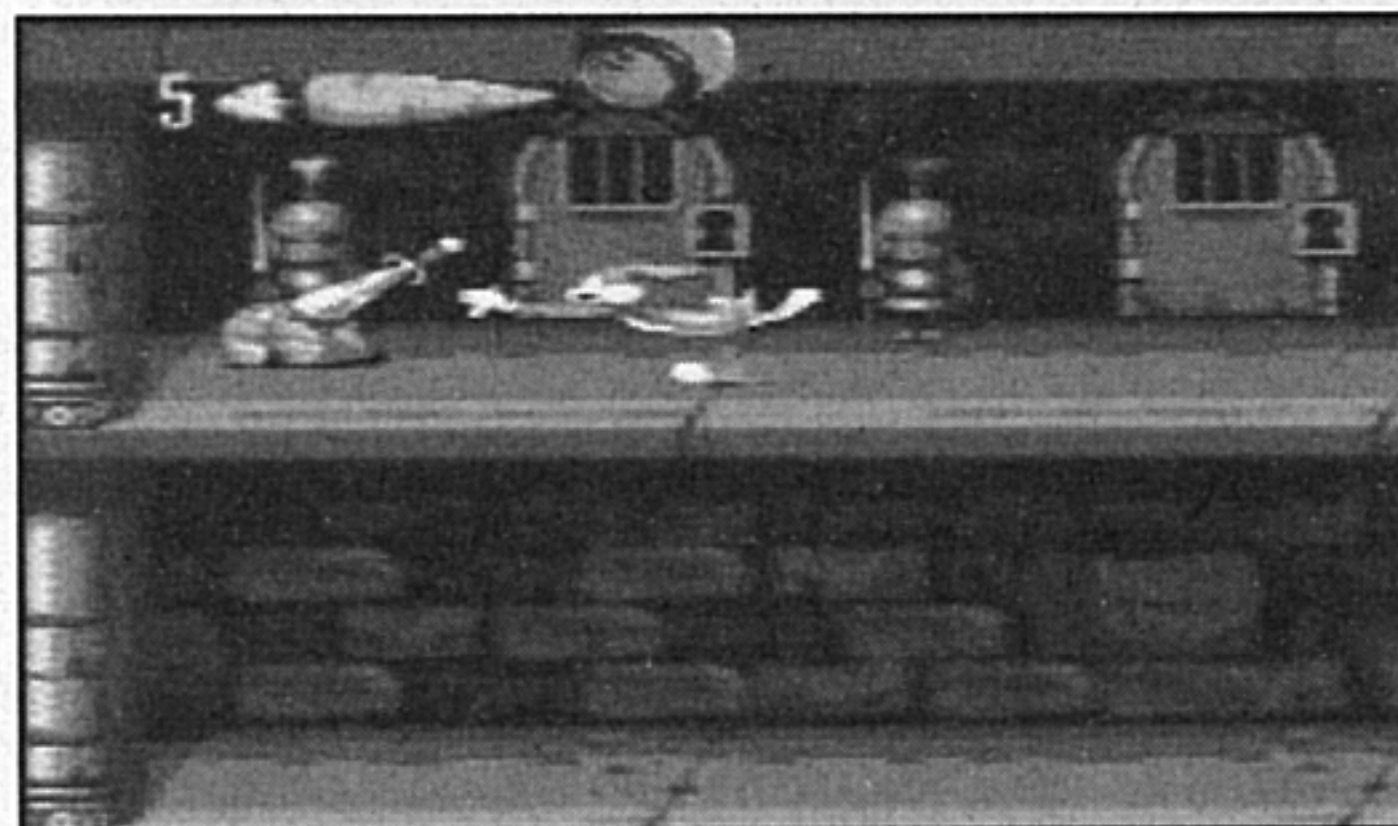
LES NUITS D'ARABIE

Bugs doit traverser la cité arabe pour affronter le vizir (Sam le Pirate) sur son tapis volant et lui prendre la lampe du génie. Il doit trouver la lampe dans chacun des trois niveaux avant que le génie n'accepte finalement de l'envoyer au prochain épisode. Partout dans ce niveau, il y a un grand nombre de salles secrètes et d'objets utiles à trouver, y compris des Carottes à têtes chercheuses, des Carottes-bombes à retardement, et des Carottes à lancer que Bugs peut utiliser pour vaincre les soldats du Vizir qui se trouvent tout autour de la cité



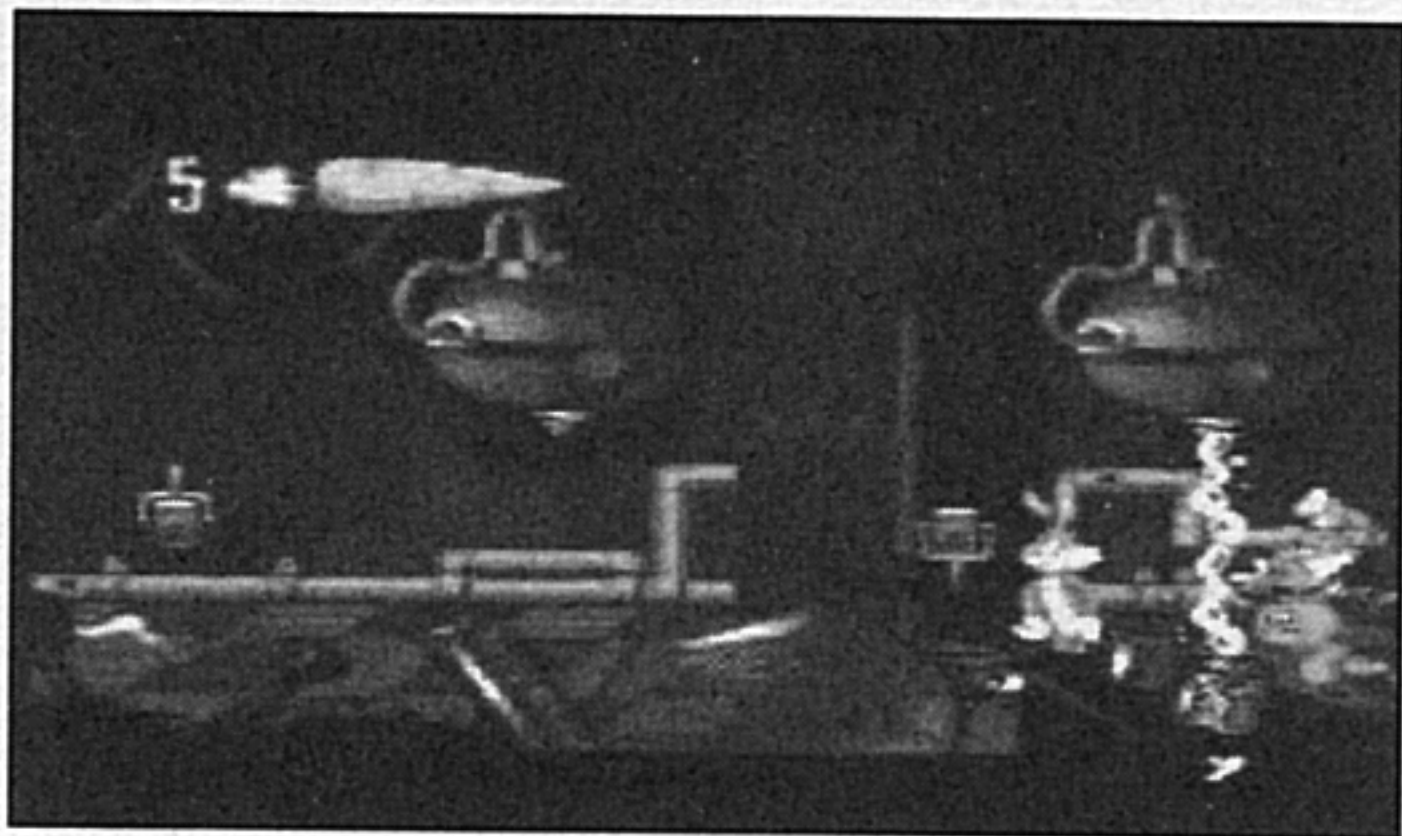
BONSOIR, CHEVALIER BUNNY

Se trouvant dans un château médiéval; Bugs doit chercher la fameuse "Epée dans le rocher" dans les salles et les donjons. Après l'avoir trouvée, il doit monter vers les remparts pour combattre le Chevalier Noir et son Dragon.



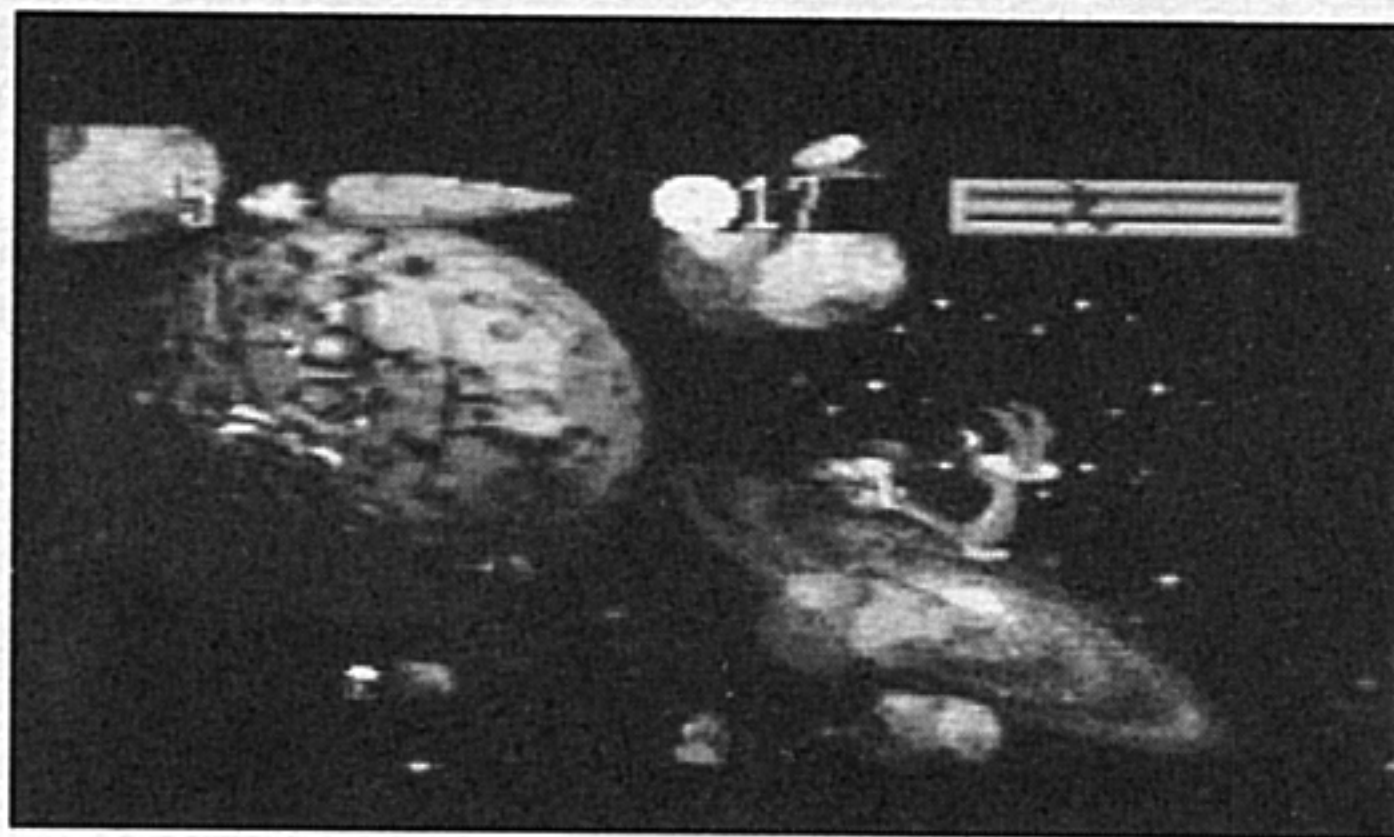
LE LIÈVRE DE LABORATOIRE

Bugs doit descendre du haut de cette maison hantée pour trouver le laboratoire souterrain du professeur fou. Une fois là, il doit vaincre Gossamer en utilisant les inventions bizarres du professeur, avant de confronter le professeur lui-même.



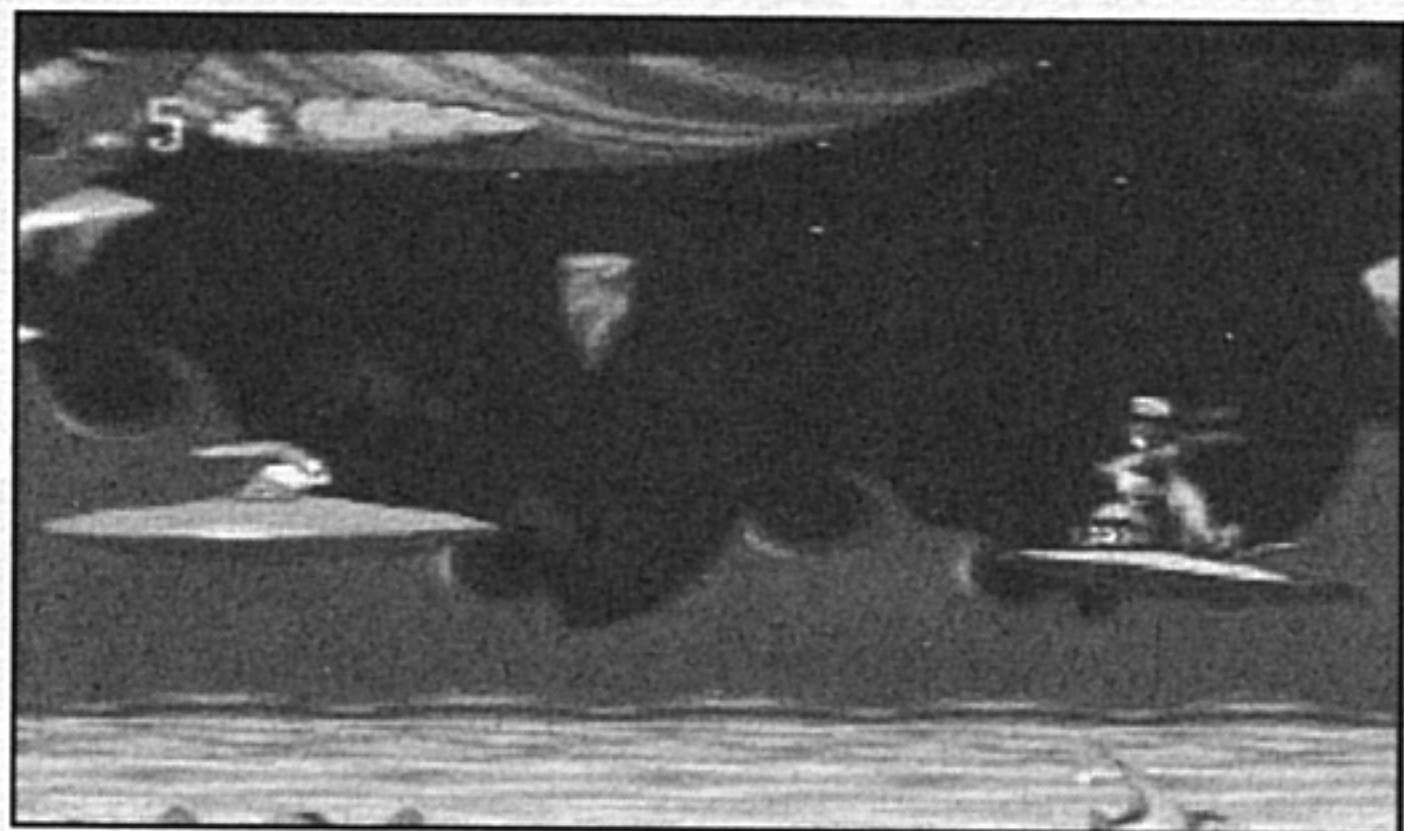
UN LIÈVRE DANS L'ESPACE

Assis sur son scooter de l'espace, Bugs doit se diriger vers la planète Mars. En chemin, il doit éviter les astéroïdes marrons et détruire les astéroïdes bleus pour gagner des objets utiles. Certains de ces objets sont moins utiles que d'autres, et Bugs doit faire attention à Marvin qui est toujours là pour profiter de sa malchance.



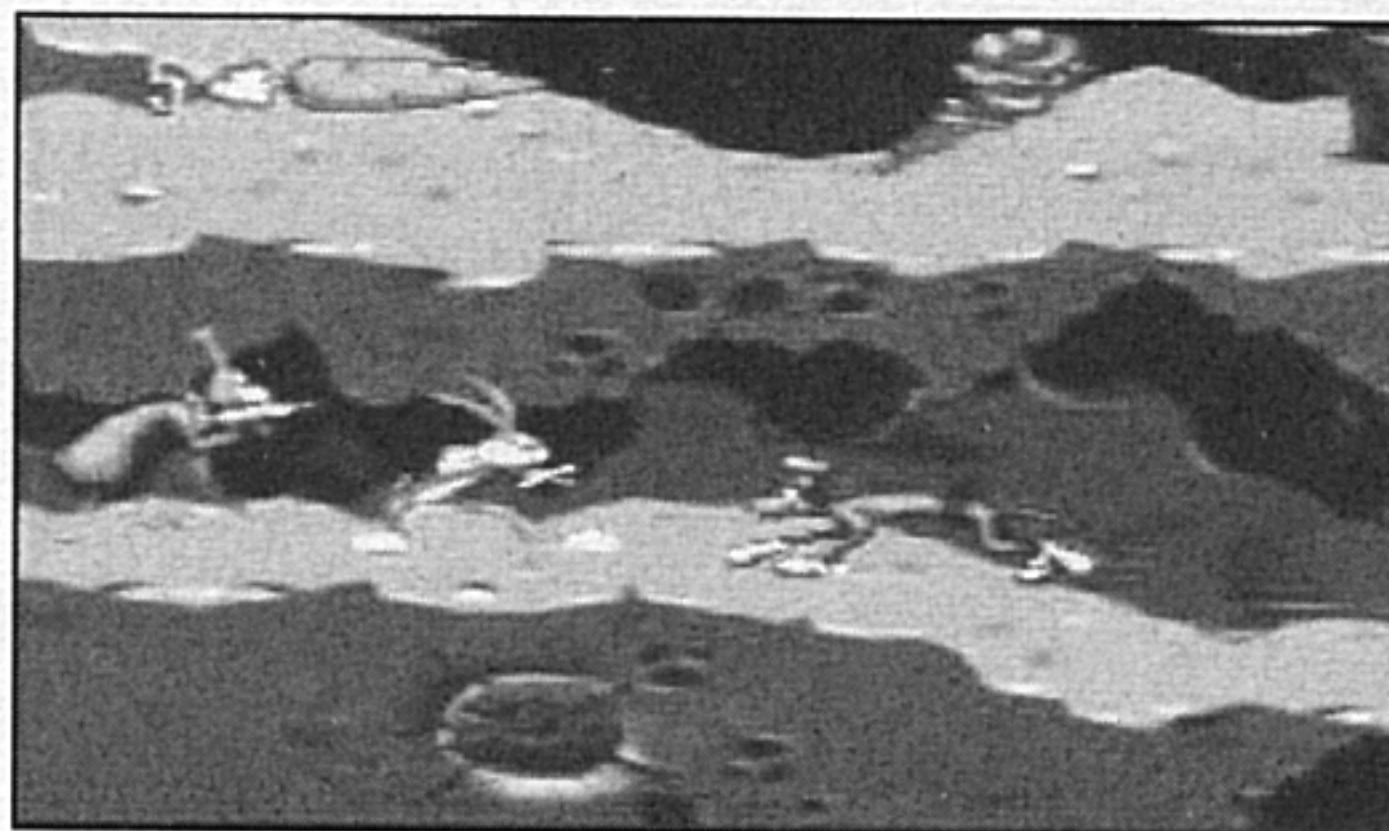
FOU COMME UN LIÈVRE SUR MARS

Rasant la surface de Mars dans un vaisseau spatial, Bugs doit éviter les stalactites aussi bien que les rochers dangereux. Tout en évitant Marvin et K9 dans leur soucoupe, il doit traverser Mars à toute allure pour trouver l'illudium PEW36, invention explosive.



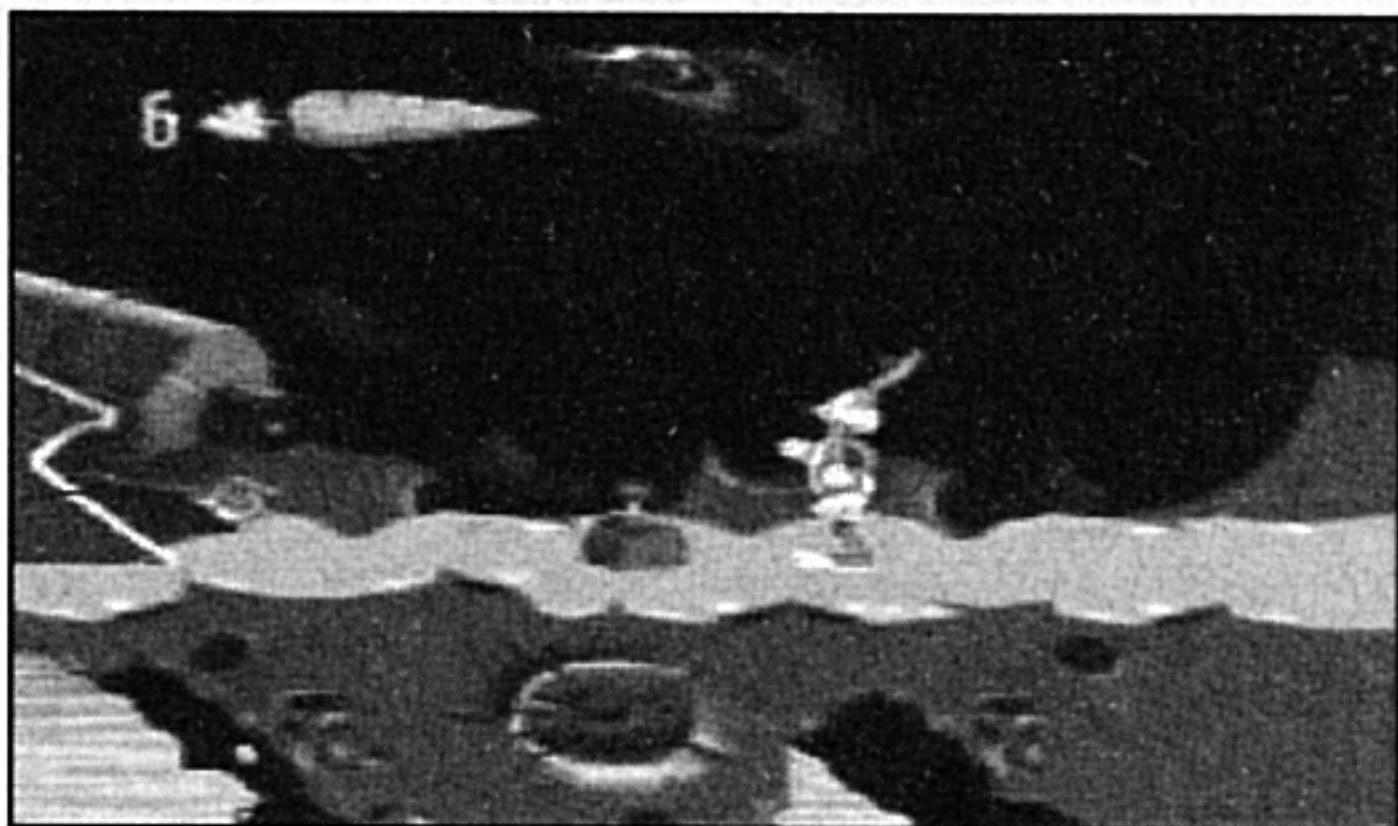
LA VOIE INTERSTELLAIRE 1

L'objectif est d'explorer Mars pour chercher l'illudium PEW36 explosif. Une foule de Martiens Instantanés et K9 essaient de l'arrêter ; Bugs doit donc les éviter ou les détruire en sautant sur leurs têtes.



LA VOIE INTERSTELLAIRE 2

Après avoir trouvé l'illudium PEW36 explosif, Bugs doit contrecarrer les plans mégalomanes de Marvin en inversant les 4 lasers interplanétaires, pour qu'ils soient braqués sur Mars et non pas sur la Terre. Bugs doit trouver chaque laser et éteindre le bouton qui doit se trouver assez près. Une foule de Martiens Instantanés et K9 tentent de l'empêcher d'atteindre les boutons.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Système Sega Mega Drive.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil
- ⑤ Ne pas abîmer
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec un diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1996

**LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are
trademarks of Warner Bros. © 1996**

**Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No.
88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.**

©1996 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-3055-50