

PAPERBOYZ™



MINDSCAPE
INTERNATIONAL

PO BOX 1019, LEWES
EAST SUSSEX, BN8 4DW
E N G L A N D



SCENARIO

Ce sont les premières heures du matin, les oiseaux chantent. Ce «TWAP!» familier ne veut rien dire d'autre si ce n'est que le Paperboy est en ville. Vos paupières sont encore lourdes de sommeil, mais vous livrez les journaux à vos fidèles clients. Cela peut paraître facile comme boulot, cependant, vous aurez besoin de toute votre adresse à vélo pour sortir vivant de votre parcours en plein milieu de la jungle suburbaine.

En fin de journée, votre patron (il n'est pas drôle) évalue votre performance. Si vous avez bien travaillé, vous devrez vous réveiller frais et dispos le lendemain pour recommencer vos livraisons. Si vous n'avez pas été à la hauteur, il y a peut-être un petit job qui vous attend au fast-food du coin.

DEROULEMENT DU JEU

Un écran de choix de jeu apparaît aussitôt après l'écran titre. Appuyez sur le bouton SELECT pour choisir une partie à 1 ou à 2 joueurs. Pour revenir à l'écran de choix après la séquence de démonstration, appuyez sur le bouton SELECT. Appuyez sur le bouton START pour débiter la partie. Quand cette dernière commence, vous verrez un écran montrant vos clients (maisons bleues) et ceux qui ne le sont pas (maisons rouges). Votre score, le nombre de vies restantes, et les journaux sont indiqués dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Marquez des points en livrant les journaux à vos clients - les maisons peintes en blanc, en jaune et en bleu ont des boîtes à journaux par devant. Veillez à ce que ces clients reçoivent bien leurs journaux, sinon ils annuleront leur abonnement! Vous marquez également des points en cassant les vitres des non-abonnés. Accumulez des points supplémentaires en touchant des poubelles, des lampes, des buissons et des pierres tombales.

Vous débutez la partie avec quatre vies. Evitez tous les obstacles parsemant votre trajet; si, en les heurtant, vous tombez de bicyclette, vous perdez une vie. Vous débutez avec 10 journaux - ramassez des paquets supplémentaires de journaux au fur et à mesure de votre parcours afin de terminer votre tournée.

PARCOURS D'ENTRAINEMENT

Après avoir terminé votre tournée, vous avez la possibilité de montrer tous vos talents et de gagner de nouveaux points supplémentaires sur la piste du Parcours d'Entraînement. Vous disposez de 45 secondes pour franchir la ligne d'arrivée - au moment où vous pénétrez sur le parcours, une horloge décomptant le temps restant apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Lancez des journaux sur les cibles en cours de route, tout en contournant les obstacles. Sautez par dessus des rampes pour refaire le plein de journaux. Si vous terminez le Parcours d'Entraînement, le nombre de secondes restantes sera multiplié par 100 et ajouté à votre score.

RAPPORT QUOTIDIEN

L'écran Rapport Quotidien est affiché après le Parcours d'Entraînement. Si vous avez manqué des maisons d'abonnés (ou cassé leurs fenêtres), ces maisons clignoteront à l'écran pour indiquer qu'elles ont annulé leur abonnement. Si vous avez fait toutes vos livraisons, vous gardez vos clients et vous avez de nouveaux abonnés. Au bout de toute une semaine d'audacieuses livraisons, vous serez à la une!

ECRAN DES TOP 10

Si vous arrivez au niveau des 10 meilleurs, vous aurez le droit d'inscrire vos initiales dans l'écran des Top 10. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers l'avant ou vers l'arrière pour faire défiler les lettres de l'alphabet, et appuyez soit sur le bouton A soit sur le bouton B pour choisir une lettre. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite pour passer à la lettre suivante.

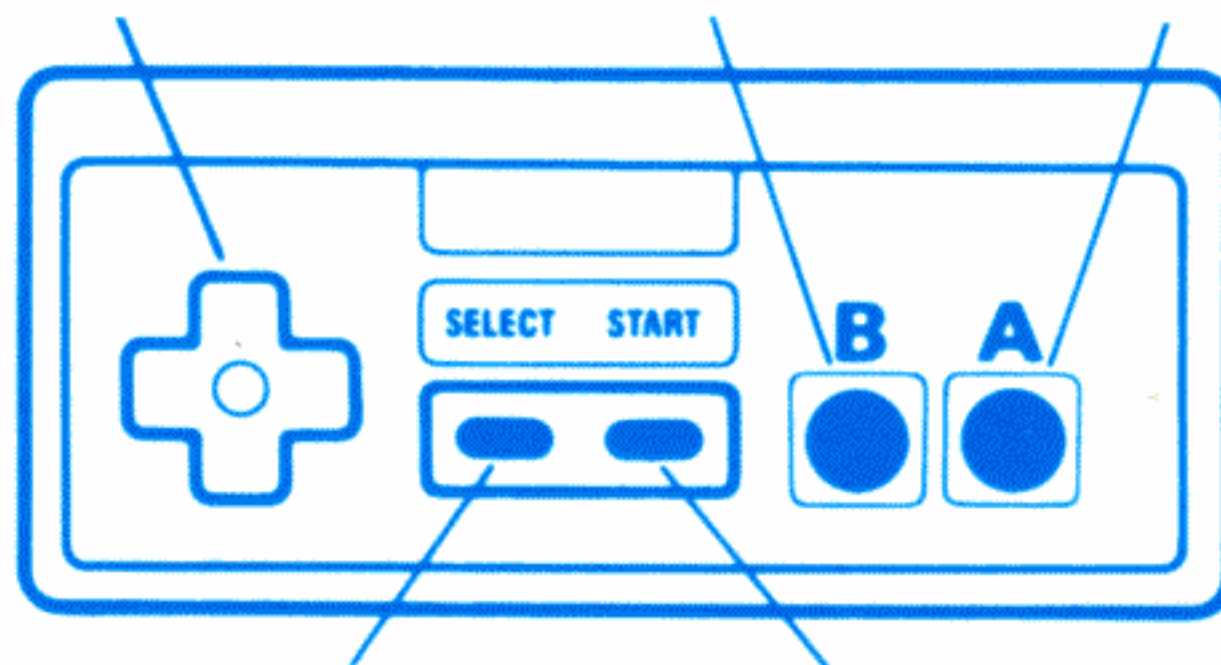
COMMANDES

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers l'avant ou vers l'arrière pour accélérer ou ralentir. (Remarque: pour conserver votre vitesse maximum, vous devez continuellement appuyer sur la manette vers l'avant; dès que vous relâchez votre pression, votre vitesse diminue). Appuyez sur les parties gauche ou droite de la manette multidirectionnelle pour aller dans la direction correspondante. Appuyez soit sur le bouton A ou sur le bouton B pour lancer un journal. Appuyez sur le bouton START pour faire une pause. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour relancer la partie. Remarque: Vous ne pouvez pas faire de pause pendant que des effets sonores sont perceptibles. Attendez tout simplement que le bruit s'arrête, et appuyez ensuite sur le bouton START pour faire une pause.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

BOUTON B

BOUTON A



BOUTON SELECT

BOUTON START

POINTS

Jeter un journal dans la boîte d'un abonné	750 points
Jeter un journal sous le porche d'un abonné	300 points
Casser une fenêtre d'un non-abonné	300 points
Toucher un buisson, une tombe, une lampe ou une poubelle	300 points
Toucher une cible circulaire dans le parcours d'entraînement	200 points
Toucher un objet en forme de boîte dans le parcours d'entraînement	100 points
Ramasser un paquet supplémentaire de journaux	50 points

OBSTACLES

Loustics sur skateboards

Ouvriers

Tornades

Motocyclettes

Arbres

Pneumatiques

Tondeuses à gazon

Pierres tombales

Grilles

Bouches d'incendie

Breakdancers

La Camarde

Automobiles

Chiens

Barrières

Décors de pelouse

Tricycles

Poubelles

Niches

Regards



ATTENTION



**A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU
TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON