

SNSP-TW-FAH

ANOTHER WORLD™



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

IMPRIME AU JAPON
PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™



ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS 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.

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.

Table des Matières

1) L'Histoire de Lester Knight Chaykin	2
2) Les Commandes	4
3) Pour débiter	5
4) Description de la Première Scène	6
5) Suggestions	8
6) Générique	9
7) Sauvegardez les mots de passe	10



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 QA 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.

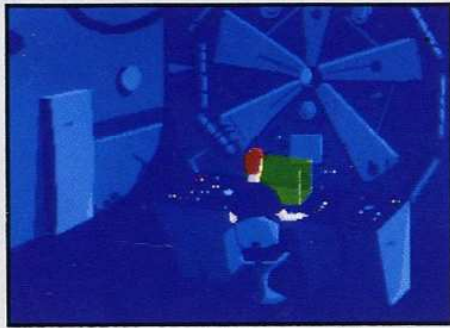
LICENSED BY



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

L'Histoire de Lester Knight Chaykin

Le laboratoire avait disparu sous la violence de l'orage. Cela ne décourageait pas le jeune savant nucléaire, Lester Knight Chaykin, qui fonçait, au volant de sa Ferrari, vers le laboratoire. Il fallait davantage qu'une tempête pour l'empêcher de tenter sa nouvelle expérience. Dans son



Lester conduit son expérience

excitation, il voyait à peine les nuages noirs menacer à l'horizon. Et même s'il les avait vus, il n'aurait jamais pu imaginer les événements qui étaient sur le point de se produire.

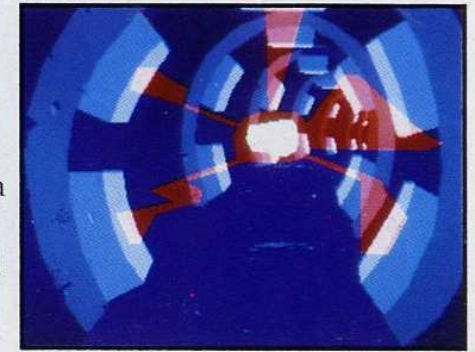
Dès que Lester pénétra dans le calme de l'ascenseur, la violence de la tempête menaçante se dissipa. La lente descente vers le laboratoire ne fit qu'accroître la tension. Lester pouvait presque sentir l'électricité dans l'air. Le fait d'être resté éloigné, quelque temps, du laboratoire l'avait aidé à comprendre ses erreurs passées. Fort de ce nouveau savoir, Lester était convaincu que ses nouvelles expériences sur l'accélération des particules seraient couronnées de succès.

Avant de pouvoir pénétrer dans le Laboratoire, Lester dut se soumettre avec impatience aux contrôles de Sécurité. Il était prêt à commencer son expérience, et ne voulait pas consacrer du temps à ce qu'il considérait comme d'inutiles mesures de sécurité. Franchissant la porte de sûreté, il s'avança dans le désordre qu'il appelait son bureau. Des piles de documents, des boîtes vides de boissons gazeuses et des

cartons à pizza témoignaient des longues heures de travail passées dans cet endroit. Lester appuya sur l'interrupteur et, avec un signal sonore, son ordinateur se mit en marche. Il entra rapidement son mot de passe, puis commença à introduire les paramètres de sa nouvelle expérience.

Maintenant, il n'avait plus qu'à attendre. Comme il l'avait fait des centaines de fois

auparavant, il s'installa, sirotant un soda bien froid, pendant que l'ordinateur ronronnait en procédant au test. D'un moment à l'autre, la machine allait lui sortir les résultats, et il saurait enfin s'il avait vraiment fait une découverte. Mais dehors, la tempête avait d'autres plans



L'expérience de Lester ne se déroule pas normalement

restait assis à regarder son expérience se dérouler à la perfection, la tempête émit un formidable éclair. Comme un scalpel, l'onde électrique découpa l'air froid de la nuit et frappa le laboratoire avec une précision meurtrière. Lester ne se doutait pas de ce qui se passait dehors. Alors qu'assis il sirotait sa boisson glacée, l'instrument exterminateur se dirigeait vers lui, à travers l'accélérateur, à la vitesse de la lumière. L'éclair atteignit l'extrémité de l'accélérateur et explosa à travers le mur, libérant la furie que seul un éclair peut produire. Tel un python, il s'enroula autour de Lester jusqu'à ce qu'une charge monstrueuse se soit accumulée. Alors, il explosa dans une lumière éblouissante, ne laissant qu'un vide là où Lester se trouvait d'habitude...

Les Commandes

Manette multidirectionnelle GAUCHE/DROITE :

Pour se déplacer à gauche et à droite.

Manette multidirectionnelle BAS :

Pour s'accroupir. Sert également à ramasser des objets. Si vous nagez ou que vous êtes dans un ascenseur, vous fait descendre. Si vous êtes sur un téléporteur, vous téléporte vers le bas.

Manette multidirectionnelle HAUT :

Si vous nagez ou que vous êtes dans un ascenseur, vous fait monter. Si vous êtes sous un téléporteur, vous téléporte vers le haut.

Bouton Y :

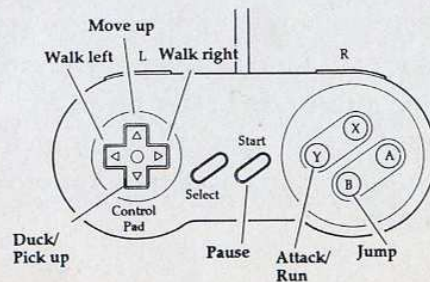
Utilisé essentiellement pour attaquer. Si vous n'avez pas d'arme, vous fait donner des coups de pied. Si vous êtes armé, vous fait tirer. Peut également être utilisé en combinaison avec les flèches GAUCHE/DROITE pour courir.

Bouton B :

Pour sauter.

START :

Pour faire une pause.



Pour débiter

Introduisez la cartouche et mettez la Super Nintendo en marche (ON). Dès la disparition du logo "Another World", appuyez sur n'importe quel bouton pour obtenir l'écran Start/Continue (Début/Continuation). Vous pouvez choisir de débiter (Start) ou de continuer (Continue) en appuyant sur les flèches HAUT ou BAS de la manette multidirectionnelle. Choisissez "Start" et appuyez sur le Bouton B pour commencer à jouer. Une fois le jeu commencé, appuyez sur la flèche HAUT de la manette multidirectionnelle pour atteindre à la nage la surface de l'eau.



Le Laboratoire est touché par un éclair

Description de la Première Scène

ATTENTION !!!

CETTE SECTION CONTIENT DES INFORMATIONS DEVOILANT CERTAINES PARTIES DU JEU. NE LISEZ CES PAGES QUE SI VOUS ETES COINCE !



Comment écraser les sangsues

Appuyez sur la flèche HAUT de la manette multidirectionnelle en entrant dans l'eau pour nager à la surface. Une fois parvenu à la surface, allez à droite jusqu'à l'écran suivant. Des sangsues hostiles tomberont du plafond. Vous devez les attaquer à coups de pied pour les écraser. Vous pouvez, tout à la fois, vous accroupir et attaquer, pour écraser une sangsue qui est trop loin de vous. Faites attention que l'une d'elles ne vous atterrisse pas dessus.

Après avoir écrasé toutes les sangsues de ce deuxième écran, allez à droite jusqu'à l'écran suivant. Là, il y a encore beaucoup d'autres sangsues à écraser. Vous devez écraser toutes les sangsues de ces deux écrans avant de passer à l'écran suivant sur la droite.

Après avoir accédé au quatrième écran, allez à droite jusqu'à ce que la bête vous attaque. Dès que vous l'avez vue, allez à gauche et appuyez sur le bouton d'attaque : cela fera s'enfuir votre joueur. Continuez de courir vers la gauche

jusqu'à ce que vous arriviez à l'écran où se trouve une liane. Continuez de courir jusqu'au rebord et sautez pour vous agripper à la liane. Vous resterez là suspendu pendant un instant jusqu'à ce que la liane se casse. Vous serez alors projeté à nouveau à droite et vous atterrirez sur l'écran suivant. Au moment où vous vous posez, commencez à courir vers la droite. Continuez de courir à travers tous les écrans. A la fin du dernier écran, les habitants de cette terre vous délivreront des griffes de la bête. Mais ils ne sont pas toujours aussi amicaux qu'ils le paraissent...



Tenu par un fil

Suggestions

SI VOUS ETES BLOQUE, PRENEZ CONNAISSANCE DE CES SUGGESTIONS ET VOYEZ SI L'UNE D'ELLES S'APPLIQUE A VOTRE CAS.

Surtout n'oubliez pas de trouver et de ramasser votre pistolet.

Ne laissez pas votre copain derrière vous.

Il y a d'autres manières de détruire les gardes que de leur tirer dessus.

Avant de quitter la ville souterraine, n'oubliez pas de secourir votre copain.

Tirer sur les gardes n'est pas TOUJOURS prudent.

Vous pouvez créer un champ de force avec votre pistolet en maintenant le bouton pendant un bref instant, puis en le relâchant.

Vous pouvez réaliser un super coup en maintenant le bouton enfoncé plus longtemps.



Ramassage d'une arme indispensable

Générique

Conception

Eric Chahi

Programmation

Eric Chahi

Création artistique

Eric Chahi

Programmation Super Nintendo

Bill Heineman

Programmation supplémentaire

Jim Sproul, John Philip Britt

Musique

Charles Deenen, Jean-François Freitas

Son

Jean-François Freitas, Eric Chahi, Charles Deenen

Animation des Titres

Jason Magness

Directeur de l'Assurance Qualité

Jacob R. Buchert III

Essais

Jeremy Airey, Jason Ferris, Steve Nguyen,
Scott Everts, Feargus Urqhart, Eric Demilt,
Christopher Benson, Christopher Jones

Nos remerciements à

Jesus Martinez, Daniel Morais, Frederic Savoir,
Cecile Chahi, Philippe Delamarre, Philippe Ulrich,
Sebastien Berthet, Pierre Gousseau, Chris Taylor

Produit par

Alan Pavlish

0292 BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI B.V. («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 accompagnée 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 ou 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 le 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