

PAPERBOY™

SNSP-P2-FAH

Mode d'Emploi
Handleiding



MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

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.

Paperboy2, Copyright© 1991 Tengen. All rights reserved.

Atari Games Corporation.

Paperboy is a registered trademark of Atari Games Corporation. Mindscape® and its logo are registered trademarks of Mindscape International.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENT-WAARDE 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™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

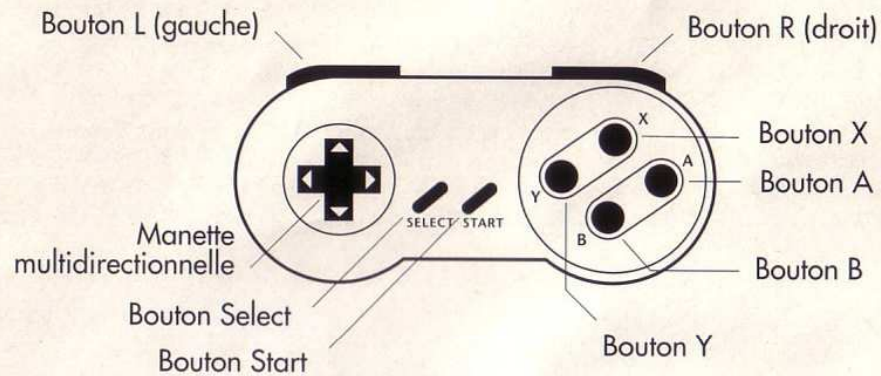
Sommaire

Les commandes	1
Préparatifs	2
L'action	3
Les niveaux	4
Le score	5
Le rapport journalier	7

Inhoud

Besturingsknoppen voor het spel.....	11
Hoe het spel gestart wordt.....	12
Hoe het spel te spelen.....	13
Levels.....	14
Scoren	15
Het dagelijks verslag	17

Les Commandes



Manette multidirectionnelle : Permet de contrôler les déplacements du distributeur de journaux (garçon ou fille) sur son vélo :

↑	Accélération
↓	Ralentissement
→	Déplacement vers la droite
←	Déplacement vers la gauche
Bouton Select	Pour passer sur l'écran <i>Options</i> ou choisir une option.
Bouton Start	Pour commencer la partie, faire une pause ou reprendre la partie.
Bouton R, A, X	Pour lancer les journaux à droite.
Bouton L, B, Y	Pour lancer les journaux à gauche.

Préparatifs

Pour commencer la partie :

1. Glissez la cartouche de *Paperboy 2* dans la console Super Nintendo Entertainment System.
2. Allumez la Super NES.
3. Lorsque l'écran Titre s'affiche, appuyez sur le Bouton Start.
4. Appuyez sur le Bouton Select pour passer sur l'écran des *Options*.
5. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l'une des options suivantes. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour modifier le numéro de l'itinéraire (route).

Route Indiquez le numéro de l'itinéraire choisi.

Paperboy Le distributeur de journaux représenté à l'écran est un garçon.

Papergirl Le distributeur de journaux représenté à l'écran est une fille.

Remarque : Lorsque vous jouez à deux, chaque joueur sélectionne ses propres options.

6. Appuyez sur le Bouton Start pour commencer la partie.

Pour jouer à deux

Lorsque vous jouez à deux, le Joueur 1 joue d'abord jusqu'à ce qu'il (ou elle) obtienne la manche bonus ou perde toutes ses vies ; c'est ensuite au Joueur 2 de prendre la relève. Le premier joueur qui atteint la course d'obstacles de la manche bonus attend l'autre joueur à cet endroit. A son arrivée, les deux joueurs apparaissent sur l'écran et terminent ensemble la manche bonus. Notez que l'action des deux joueurs se situe toujours le même jour de la semaine.

L'action

L'aurore commence à poindre et les oiseaux chantent. "TWAP !". Ce bruit familier signifie que *Paperboy 2* est de retour. *Paperboy 2* est un cycliste virtuose et casse-cou au look complètement nouveau, qui peut être suivant votre désir, garçon ou fille ! Les quartiers visités ont également changé ! Il y a des manoirs, des maisons hantées, et des clubs branchés. Il y a aussi davantage d'obstacles : gargouilles, fantômes et monstres tout droit sortis des égouts. Par chance, *Paperboy 2* a grandement amélioré sa maîtrise du vélo ! Il peut maintenant distribuer les journaux des deux côtés de la rue. Malgré cela, il a encore fort à faire pour surmonter tous les dangers de la jungle suburbaine.

Au début de la partie, l'écran affiche toutes les maisons. Celles des abonnés de *Paperboy 2* sont en blanc. Le score, les vies restantes et les journaux sont visibles dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

Gagnez des points en vous assurant que *Paperboy 2* distribue les journaux aux abonnés (les maisons avec des boîtes aux lettres). Veillez à ce que tous les souscripteurs reçoivent leurs périodiques sous peine de les voir résilier leur abonnement ! Obtenez des points en incitant *Paperboy 2* à faire de bonnes actions, comme arrêter des cambrioleurs ou circuler sans caramboler les poussettes de bébé... Il existe différentes manières d'obtenir des points bonus ; n'hésitez surtout pas à briser les vitres des fenêtres des non-abonnés, à arroser les amateurs de bains de soleil et à vous chamailler avec l'éboueur.

A la fin de la journée, attention à l'heure de vérité : votre patron analyse les performances de *Paperboy 2* ! Si elles sont satisfaisantes, vous allez vous réveiller le lendemain, en bonne forme

malgré l'heure matinale, pour recommencer votre tournée ! Si vous n'êtes pas à la hauteur, vous devrez chercher un nouvel emploi...

Les niveaux

Le jeu est composé de trois "semaines" de sept jours (du lundi au dimanche). Chacune comporte 20 maisons : 10 sont habitées par des abonnés, 10 par des non-abonnés. Si *Paperboy 2* oublie de passer chez un abonné, il perd un client. Si *Paperboy 2* distribue leur dû à tous les souscripteurs, il ou elle peut regagner un abonné perdu. Ne pas rater une seule maison d'abonné s'appelle un *Parcours sans faute (Perfect delivery)*. Un parcours sans faute vous permet d'obtenir des réabonnements (avec un maximum de 10). Ensuite, un parcours sans faute vous fait gagner une vie. Après avoir terminé une semaine avec succès, *Paperboy 2* décroche une promotion et obtient une nouvelle tournée avec des maisons plus agréables.

Semaine 1 : 20 petites maisons, une station-service et un marché.

Semaine 2 : 10 petites maisons et 10 de taille moyenne, une station-service, un marché, un carnaval et un parc.

Semaine 3 : 10 maisons de taille moyenne, et 10 de grande taille, une station-service, un marché, un carnaval, un parc, un concessionnaire automobile et un centre commercial.

Cours de formation : Par ailleurs, il existe un *cours de formation* (manche bonus) à la fin de chaque journée. Le cours de formation évolue au cours des semaines et devient de plus en plus long. Si *Paperboy 2* s'effondre dans la manche bonus, il (ou elle) ne perd pas une vie.

Score

L'indicateur de score s'affiche dans le coin supérieur gauche pour le Joueur 1 et dans le coin supérieur droit pour le Joueur 2. La ligne 1 montre le nombre de journaux et de vies qui restent. La ligne 2 montre le score de la partie. La ligne 3 est le bonus de casse qui est ajouté au score lorsqu'il reste du temps dans la manche bonus. Gagnez des points en touchant des objets avec les journaux.

Points

Objet	Points	Objet	Points
Boîte aux lettres	500	Voitures et camions	100
Enfant traversant la rue en courant	1000	Clown	100
Poussette d'enfant	1000	Enfants sur les terrains abandonnés	100
Tagger	1000	Chiens	50
Cambricoleurs	1000	Epouvantail	50
Monstre des égouts	500	Zombie	50
Grosse Dame	250	Fantôme	50
Bouteilles	250	Gargouille	50
Seuil d'un abonné	200	Momie	50
Skateur	200	Oiseau	50

Remarque : Dans la manche bonus, les points bonus sont diminués, alors que le temps est utilisé pour terminer la course.

Bonus de casse

Les joueurs gagnent des points bonus en lançant des journaux sur des objets (voir tableau ci-dessous). Le bonus de casse est ajouté au score durant le cours de formation.

Objet	Points
Capote de voiture ouverte	300
Tondeuse à gazon	300
Rôtissoire	300
Fenêtre de non-abonné	200
Homme avec un verre	200
Homme allongé	200
Eboueur	200
Retraité	100
Amateur de bain de soleil	100
Joueur de base-ball	100
Serveur	100
Déménageur de piano	100

Le rapport journalier

Après le cours de formation, l'écran *Daily Report* apparaît. Si *Paperboy* a raté certaines maisons d'abonnés (ou cassé leurs fenêtres) ces maisons *clignotent* sur l'écran, ce qui veut dire que les abonnements sont résiliés pour la prochaine tournée. Si, par contre, *Paperboy* a servi correctement tous les abonnés, il (ou elle) conserve tous ses abonnés et en gagne d'autres (avec un maximum de 10). Lorsque *Paperboy 2* réussit hardiment toutes ses tournées durant une semaine complète, il (ou elle) fait les manchettes du *Daily Sun* et gagne une promotion ! Parallèlement à cette promotion, le numéro de l'itinéraire suivant s'affiche. *Paperboy* commence la partie suivante avec une autre tournée...

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 : 16 (1) 34.48.98.18.