

INSTRUCTION BOOKLET

# BUST- A-MOVE

ARCADE

2

EDITION

Scanné par Raven  
<http://www.emulation64.fr>

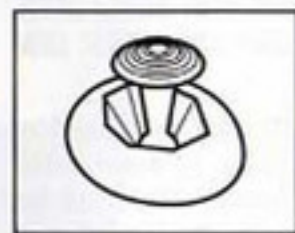
## FONCTION DU LEVIER DE CONTRÔLE

La manette de la Nintendo® 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.



Si le levier de contrôle est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre, et les jeux utilisant le levier de contrôle ne fonctionneront pas correctement.



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et de ne pas y insérer d'objets étrangers.

## CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 est bien éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Bust-A-Move 2: Arcade Edition™ en suivant les instructions du manuel d'utilisation de votre Nintendo® 64.
3. Insérez votre manette de jeu dans le port n°1. Remarque: Bust-A-Move 2: Arcade Edition™ supporte un maximum de deux joueurs (pour une partie à deux, le joueur 2 doit insérer une manette dans le port n°2).
4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Controller Pak de Nintendo (vendu séparément).
5. Allumez votre console (ON) tout en faisant attention de ne pas toucher le levier de contrôle.

Ce jeu est compatible avec un Controller Pak. Avant d'utiliser un accessoire tel que le Controller Pak, veuillez lire attentivement la notice d'utilisation qui l'accompagne. Suivez les instructions à l'écran pour savoir quand insérer ou retirer le Controller Pak.

# **BUST-A-MOVE 2™ :**

## **ARCADE EDITION™**

Bienvenue à Bust-A-Move 2: Arcade Edition™, le jeu de bulles le plus fou. Avant de commencer, avez-vous fait vos devoirs ? Donné à manger au chien ? Parlé à votre famille ? Parce qu'une fois que vous aurez commencé à jouer à Bust-A-Move 2: Arcade Edition™, le temps va passer à toute vitesse, vous allez oublier tout ce que vous deviez faire et même votre famille. Alors, faites d'abord ce que vous avez à faire, puis amusez-vous!

Et n'oubliez pas de manger!

## **RÈGLES DE BASE**

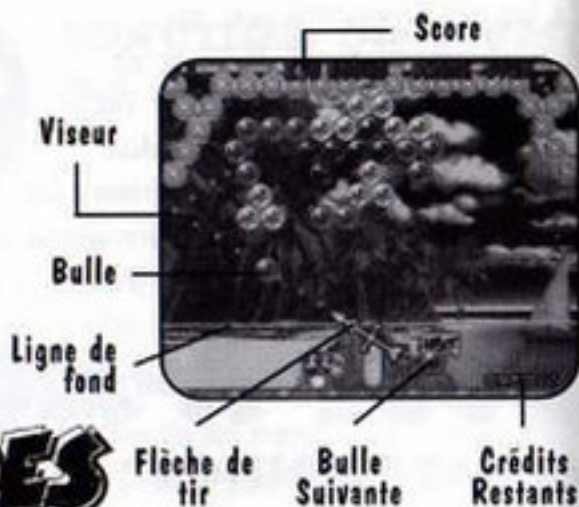
Servez-vous du bouton-D et/ou du levier de contrôle pour viser les bulles et tirez avec le **BOUTON A**. (Vous pouvez modifier les fonctions des boutons à partir de l'écran **OPTIONS**.) Facile, n'est-ce pas ? Tellement simple que vous pouvez vous concentrer sur le jeu plutôt que d'apprendre un ensemble de règles et de commandes. En fait, vous n'avez même pas besoin de lire le reste de ce manuel. Mais ça me ferait plaisir que vous le lisiez. Je serais dans les petits papiers de mon patron, si vous voyez ce que je veux dire.

### **BUT DU JEU:**

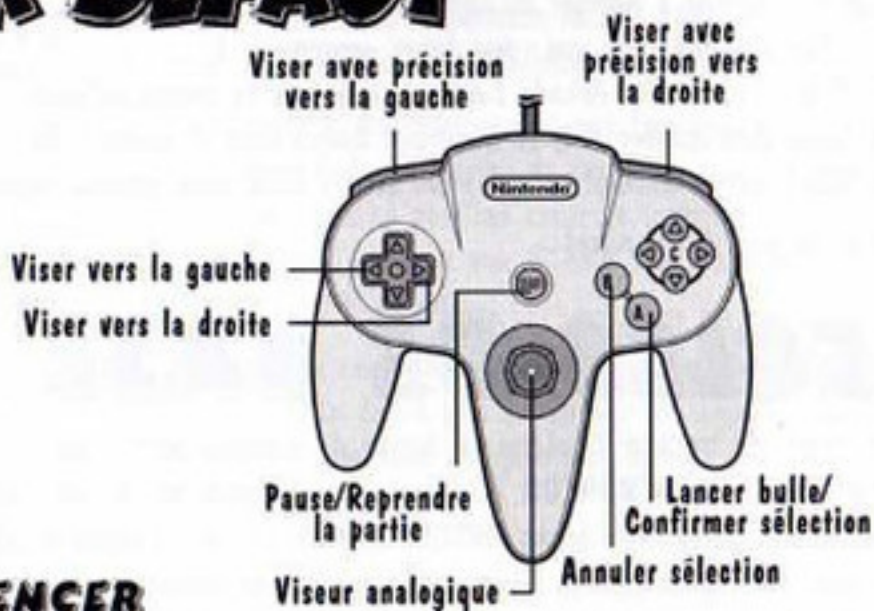
- Vous devez faire éclater les bulles colorées en reliant trois bulles de la même couleur.
- Le jeu se termine lorsque les bulles dépassent la ligne de fond (sinistrement appelée la «dernière limite»).

- Pour obtenir un bon score, vous devez faire éclater autant de bulles que possible!

Mais vous devez surtout apprendre à bien viser et vous n'y parviendrez qu'avec beaucoup d'entraînement!



# COMMANDES PAR DEFAUT



## POUR COMMENCER

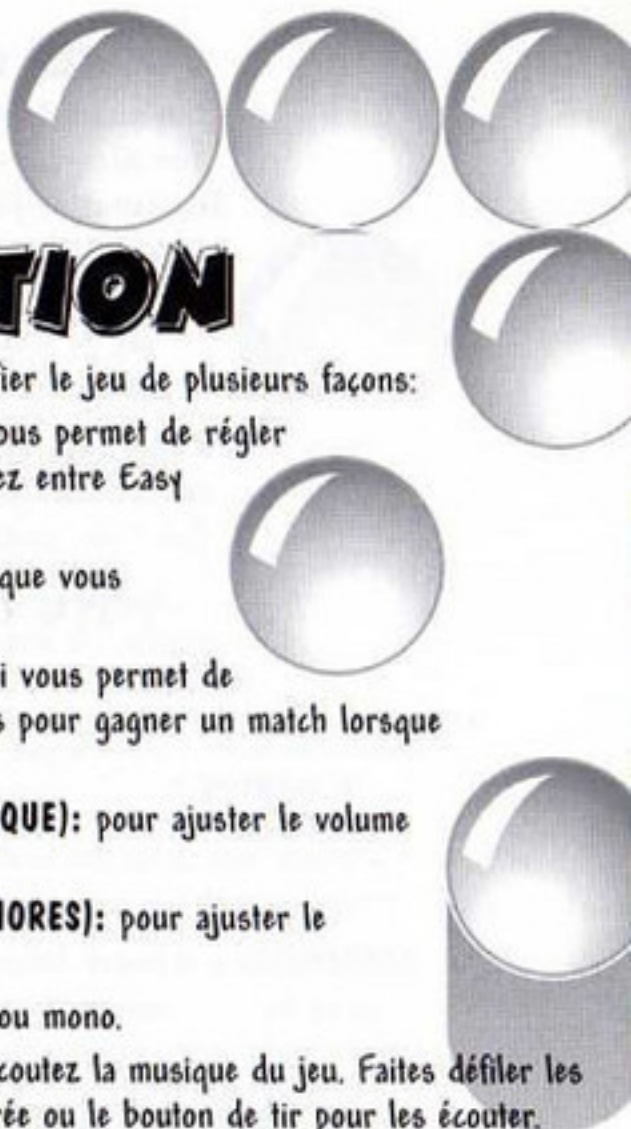
Après l'écran logo, vous verrez apparaître l'écran titre. Appuyez sur le **BOUTON START**. Le menu principal apparaîtra avec les choix suivants:

Bust-A-Move 2X<sup>™</sup>, Bust-A-Move 2<sup>™</sup>, Edit Mode (Mode Edit) et Option Mode (Mode Option).

- Si vous sélectionnez Bust-A-Move 2<sup>™</sup> ou Bust-A-Move 2X<sup>™</sup>, vous irez à l'écran de sélection du jeu à partir duquel vous pourrez choisir une partie Puzzle (Puzzle Game), une partie contre l'ordinateur (Player vs. Computer) ou une partie contre un adversaire (Player vs. Player).

- Le mode Edit vous permet de créer vos propres écrans de Bust-A-Move 2<sup>™</sup>.

- Le mode Option vous permet de changer vos réglages; c'est probablement celui où vous voudrez aller en premier!



## MODE OPTION

Le mode OPTION vous permet de modifier le jeu de plusieurs façons:

**GAME LEVEL (NIVEAU DE JEU):** ceci vous permet de régler le niveau de difficulté général. Choisissez entre Easy (Facile), Normal et Hard (Difficile).

**CREDITS:** détermine le nombre de fois que vous pouvez prolonger une partie..

**MATCH POINT (BALLE DE MATCH):** ceci vous permet de définir le nombre de parties nécessaires pour gagner un match lorsque deux joueurs humains s'affrontent.

**MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE):** pour ajuster le volume de la musique pendant une partie.

**SE VOLUME (VOLUME DES EFFETS SONORES):** pour ajuster le volume des effets sonores.

**SOUND (SON):** choisissez entre stéréo ou mono.

**MUSIC TEST (TEST DE LA MUSIQUE):** écoutez la musique du jeu. Faites défiler les extraits, puis appuyez sur la touche Entrée ou le bouton de tir pour les écouter.

**SE TEST (TEST DES EFFETS SONORES):** écoutez les effets sonores du jeu. Faites défiler les extraits et appuyez sur le bouton A pour les écouter.

**SCREEN SAVER IN PAUSE (ECONOMISEUR D'ECRAN EN MODE PAUSE):** vous avez bien compris! Bust-A-Move 2™: Arcade Edition vous est fourni avec un économiseur d'écran ! Lorsque vous ne touchez pas au jeu pendant un certain temps (1, 5 ou 10 minutes), l'économiseur d'écran s'active. Désactivez-le (OFF) si vous ne désirez pas l'utiliser.

**EXIT (SORTIE):** pour revenir au menu principal.

## MODES DE JEU

Lorsque vous choisissez Game Start, vous pouvez sélectionner un des trois modes suivants: Puzzle Game (Puzzle), Player vs. Computer (Joueur contre ordinateur) et Player vs. Player (Joueur contre joueur).



## PUZZLE GAME (PARTIE PUZZLE)

Choisissez le mode Puzzle Game et vous n'allez pas être déçu du voyage! Au fil de l'alphabet, les puzzles deviennent de plus en plus difficiles à résoudre. Il est important de faire ce qui convient au bon moment, car vous risquez aussi bien de gagner un bonus que de vous faire enterrer vivant sous les bulles! Parfois, une stratégie inédite réussit très bien!

Lorsque vous avez sélectionné Puzzle Game à l'écran de sélection des jeux, vous passerez à l'écran Course Sélection (Sélection de parcours).

- Chaque parcours alphabétique est composé de cinq puzzles. Si vous arrivez à les terminer tous les cinq, vous passerez aux cinq suivants.

- Choisissez votre parcours avec le **BOUTON-D**, puis appuyez sur le **BOUTON A**.

- Lorsque vous avez fini la dernière manche, vous avez terminé la partie.

**CONTINUER:** lorsqu'une bulle tombe au-delà de la « dernière limite », la partie est terminée. Si vous reste des crédits, vous pouvez reprendre le jeu là où il a été interrompu, en appuyant simplement sur le **BOUTON START** pendant le compte à rebours «CONTINUE».



## BULLES SPECIALES

Des bulles spéciales peuvent apparaître n'importe quand, dans le cadre à bulles ou dans le dispositif de lancement. Utilisez-les à bon escient, car elles peuvent vraiment vous aider! Des bulles différentes apparaissent en fonction du mode de jeu choisi.

**BULLE STAR:** elle fait éclater toutes les bulles de la couleur de la première bulle qu'elle touche. Par exemple, si elle touche une bulle rouge en premier, toutes les bulles rouges vont disparaître. Elle n'a aucun effet sur les autres bulles spéciales.

**BULLE DE METAL:** cette lourde bulle de métal détruit toutes les bulles qu'elle touche en remontant.

**BULLE JAMA:** vous ne pouvez pas la faire éclater! Vous devez la faire tomber en faisant éclater les bulles avoisinantes.

**BLOC JAMA:** ce bloc ne disparaît jamais! Vous ne pouvez pas le faire tomber non plus, car les bulles s'y collent!

## **ENTREE DU NOM**

Lorsque votre score fait partie des cinq meilleurs en mode Puzzle Game ou Joueur contre l'ordinateur, vous pouvez entrer jusqu'à trois caractères. Appuyez sur ← ou → sur le bouton-D et/ou le levier de contrôle pour sélectionner la lettre désirée et validez-la en appuyant sur le **BOUTON A**.

## **ONE PLAYER VS. COMPUTER (UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR)**


Lorsque vous choisissez cette option sur l'écran de sélection des jeux, vous aurez le choix entre trois niveaux de difficulté: Practice (Entraînement), Normal et Hard (Difficile). Vous n'avez qu'un temps limité pour effectuer votre choix. Lorsque le chrono affiche zéro, le niveau de difficulté attribué sera celui sur lequel le curseur est placé à ce moment-là.

- **PRACTICE (ENTRAINEMENT):** une partie d'entraînement est composée de trois manches, et affiche les viseurs activés. Cette fonction est très utile pour apprendre à bien viser!
- **NORMAL ET HARD (DIFFICILE):** Les Niveaux Normal et Difficile comprennent 12 écrans en tout.

## **REGLES POUR ONE PLAYER VS. COMPUTER (UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR)**

C'est une question de vie ou de mort. Lorsque vous triomphez d'un adversaire contrôlé par l'ordinateur, l'adversaire suivant apparaît. Si vous êtes vaincu, la partie est terminée. Etouffez votre adversaire en faisant éclater des bulles le plus rapidement possible! Les bulles qui tombent en dehors des limites de l'écran, celles qui étaient attachées à celles que vous avez fait éclater, seront transférées dans le camp adverse! Voilà une excellente stratégie!

**BULLE SPECIALE:** bulle star.




## **PLAYER VS PLAYER (JOUEUR CONTRE JOUEUR)**

Lorsque vous sélectionnez Player vs. Player, vous devrez choisir votre style de jeu:




**PRACTICE (ENTRAINEMENT):** entraînez-vous contre un adversaire à l'aide du viseur.



**NORMAL:** c'est le niveau par défaut, difficile, mais pas trop.

**VARIETY (VARIETE):** essayez ce niveau si vous voulez un défi qui décoiffe! Des écrans complexes et difficiles vous sont proposés.



Le joueur qui gagne le nombre de parties défini à l'écran **OPTION** sera sacré champion. Comme avec les parties contre l'ordinateur, vous pouvez jeter des bulles dans le champ de votre adversaire.

## **TIME ATTACK MODE (ATTAQUE CHRONO)**

Les règles sont les mêmes que pour une partie puzzle (Puzzle Game). Vous devez essayer de faire éclater toutes les bulles du champ en un temps record. Ce mode de jeu vous permet d'entrer trois lettres pour votre nom. Vous pouvez ensuite choisir la manche que vous voulez jouer. Remarque : vous ne pouvez choisir qu'une manche qui a déjà été terminée (il y a 50 champs au total). Le mode Time Attack convient à un ou deux joueurs. Si vous effectuez une partie dans ce mode, vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez.



## **1 PLAYER (1 JOUEUR)**

Dans une partie en mode Time Attack à un joueur, vous pouvez choisir la manche qui vous convient à l'aide de l'option Round Select (Sélectionner la manche).

Lorsqu'une manche est terminée, les trois meilleurs temps sont affichés. Lorsque vous jouez dans ce mode, vous ne pouvez pas envoyer de bulles sur un adversaire.

Si vous appuyez sur le BOUTON B lorsqu'une partie en mode Time Attack à un joueur est en pause, cette fenêtre s'affiche:

**CANCEL (ANNULER):** pour fermer la fenêtre.

**QUIT GAME (QUITTER LE JEU):** pour quitter le jeu.

**ROUND SELECT (SELECTIONNER LA MANCHE):** vous permet de rejouer une manche.

**2P BATTLE (COMBAT 2 JOUEURS):** si vous disputez une partie à un joueur au départ, vous pouvez passer à deux joueurs par la suite.

## **2 PLAYER (2 JOUEURS)**

Lorsque vous sélectionnez une partie en mode Time Attack à deux joueurs, les deux joueurs peuvent entrer leurs noms, suivis de leurs paramètres de BALLE DE MATCH et de POINT DE DEFI préférés.

**MATCH POINT (BALLE DE MATCH):** celui qui gagne le nombre défini par l'option MATCH POINT gagne le match.

**CHALLENGE POINT (POINT DE DEFI):** vous pouvez déterminer le nombre de tentatives accordées pour un tableau particulier, si ce tableau n'a pas été terminé par l'un des joueurs. Lorsque vous avez atteint cette valeur, le jeu commence automatiquement la manche suivante avec un nouveau tableau.

**Special Bubble (Bulle spéciale):** Invader (Envahisseur). Identique à la bulle Jama.

**REMARQUE :** appuyez sur le BOUTON C ► jaune à tout moment pour afficher ce menu, qui vous permet de régler l'affichage en fonction de votre moniteur.



# CONSEILS ET ASTUCES

1. Vous pouvez étudier la façon dont le puzzle est construit et dont les bulles sont suspendues. Notez les bulles charnière (celles auxquelles sont suspendues plusieurs bulles). Souvent, le fait d'éliminer une bulle placée dans une position stratégique peut provoquer l'effondrement du puzzle tout entier!

2. Entraînez-vous à diriger et à faire rebondir vos tirs sur les côtés. C'est la meilleure façon de dominer le jeu.

Lorsque vous maîtriserez bien cette technique, vous pourrez effectuer des tirs décisifs pour la partie.

3. Tirez rapidement ! Dès que le viseur est sur la cible, n'hésitez pas, tirez ! Tirez une rafale lorsque les bulles sont de la même couleur.

4. Vérifiez sur votre indicateur la nature de la prochaine bulle. Pour réussir, vous devez viser en anticipant la prochaine bulle sur laquelle vous allez tirer!

5. Lorsqu'il ne reste plus que quelques bulles dans le puzzle, ne tirez pas une bulle d'une nouvelle couleur sur une case vide, à moins que vous n'ayez pas le choix, car il vous faudra éliminer cette bulle séparément alors que les secondes vous sont comptées ! Tirez cette bulle de façon à ce qu'elle ne touche pas le « plafond ». Suspendez-la à une bulle qui est également d'une autre couleur et elle tombera lorsque vous éliminerez cette bulle.

6. Lorsque vous jouez contre un adversaire (humain ou ordinateur), adoptez une tactique consistant à suspendre quelques bulles à deux bulles de même couleur de façon à pouvoir envoyer des bulles « bloquantes » dans le champ de votre adversaire lorsque vous avez abattu votre grappe!