

SUNSOFT™

ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGA DRIVE™ SYSTEMS.

SUN CORPORATION, 250 ASAHI, KOCHINO-CHO,
KONAN CITY, AICHI, 483, JAPAN.

Sunsoft™ is a trademark of Sun Corporation.
© 1994 Sun Corporation. All Rights Reserved.

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 Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



Aero the Acro-Bat and The Aero the Acro-Bat character are trademarks of
Sun Corporation of America.™ Sun Corporation of America.

Printed in Japan



MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

AERO THE ACRO-BAT™ 2

SUNSOFT™

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING THIS VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- * Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- * Preferably play the game on a small television screen.
- * Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- * Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- * Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIESES VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang kein epileptisches Aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- * Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- * Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- * Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- * Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- * Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- * 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.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- * No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- * Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- * Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- * Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- * Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

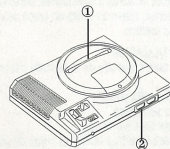
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- 1 Sega Cartridge
- 2 Control Pad 1



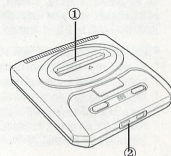
Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
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.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- 1 Cartouche Sega
- 2 Manette de contrôle 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- 1 Cartucho Sega
- 2 Mando de control 1

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- 1 Sega-Spielkassette
- 2 Control Pad 1

Handling this Cartridge

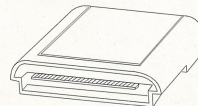
This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Manipulation de la Cartouche

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

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 du 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.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

CONTENTS

English Instructions.....	7
Instructions Français.....	17
Español Instrucciones	27
Deutsch Anleitung	37

thank you



... for purchasing the **Sunsoft Aero the Acro-Bat™ 2** Game Pak. Please read this instruction manual carefully before starting to play the game. In doing so, you will understand the game better and enjoy it even more. Be sure to keep the manual in a safe place.

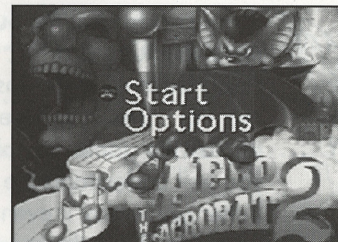
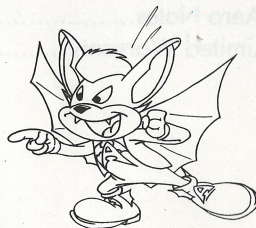
contents

Getting Started	8
Controls	9
The Objective	10
Techniques & Moves	11
Game Play Screen	13
Pick-Ups.....	14
Aero Notes.....	16
Limited Warranty.....	18

getting started

Insert the **Aero the Acro-Bat 2** game cartridge, then turn the system ON. At the title screen press the Start button or go into the Options screen.

In the Options screen you can change the controller configuration and test music and sound effects.

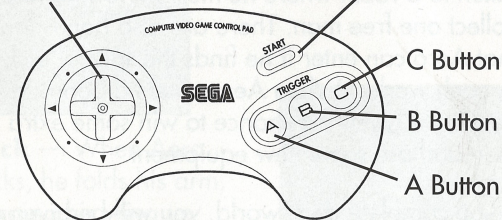


controls

Control Pad

Directional Pad

Start



Directional Pad Left/Right — Run/Push left or right when on the ground; Manoeuvre left or right when in the air

Directional Pad Down — Duck/Shield or climb down

Directional Pad Up — Climb up

A Button — Throw magical stars when on ground or in the air

B Button — Jump when on the ground; Spin/drill when in the air

C Button — Slide down ladder; Drop drill when in the air; Hold for Look feature.

Start — Begin/pause game

the objective

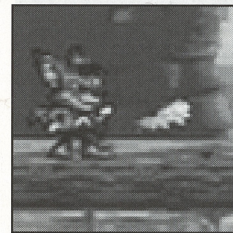
Aero must explore seven worlds each with a different objective but one ultimate goal — stop Edgar Ektor from initiating “Plan B”.

Each game begins with 3 lives and will have 2 continues. While fighting enemies, Aero should pick up icons to refill his star inventory, refill his energy and gain points. The maximum amount of energy points Aero can hold is 5. Barber poles act as checkpoints. If Aero loses a life, game play will start up again at the last checkpoint Aero activated.

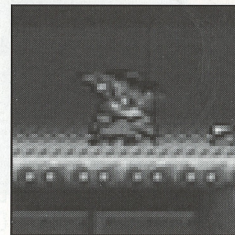
Chance rooms are hidden within the levels and can only be accessed through a specific doorway. If Aero enters the doorway, he will be taken to a room where he must perform a task to collect one free man. There are also bonus levels that Aero can enter if he finds the special pick-up in each world. When Aero enters a bonus level he will be given the chance to win some extra men and use some new equipment.

If you complete each world, you will be given a password for that world. The next time you play, you can enter the password in the Options screen and begin play in the first level of that world.

techniques & moves

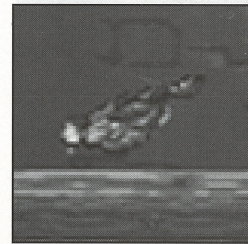


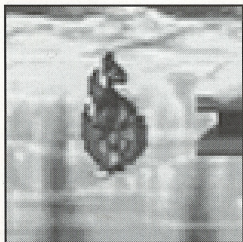
Throw stars — Aero must collect stars before he can throw them.



Duck — When Aero ducks, he folds his arm, bringing his wing up front to shield himself from snowballs and exploding objects.

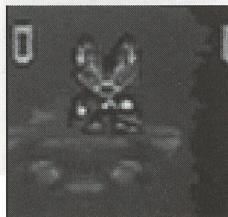
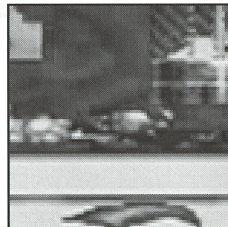
Spin/Drill — Aero’s drill technique is used to eliminate enemies. Once Aero is in the air, he may drill in most directions. To drill, Aero must first jump in the air by pressing the B Button. When he is in the air, press the direction you want to drill then press the B Button again.





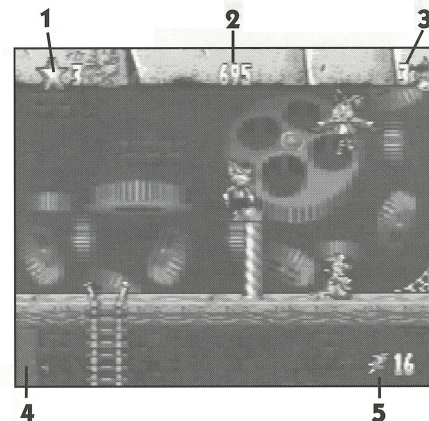
Drop Drill — This new move is similar to the spin and drill move except that Aero drills vertically downwards. To perform the drop drill move, press the B Button then the C Button. The drop drill can be used to hit enemies below if Aero has already jumped and drilled. It can also be used for locating secret floor blocks that can be broken through.

Slide — To get under tight spaces, Aero can use his slide technique. To slide, run to gain momentum then press the C Button.



Look — To help keep enemies from sneaking up on Aero, there is a Look function. To see what is just out of view, hold the C Button and move the Directional Pad.

game play screen



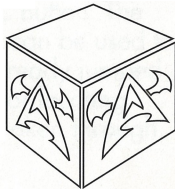
- 1 stars
- 2 player score
- 3 # of lives
- 4 energy
- 5 special icon

pick-ups



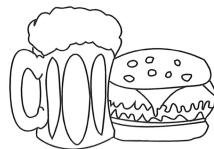
fill star inventory with these

drill into these
to release
energy pick-ups



"A" "E" "R" "O" qualify for EKTOR'S DEAL

GAIN ENERGY



gain points



qualify for **BONUS ROUND**

allow double drill while
timer lasts

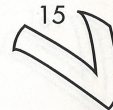


free aero



Allow quadruple Drill while
timer lasts

Allows Aero to become
powerful "Fire Aero"
while timer lasts



limited warranty

90 DAY LIMITED WARRANTY Sega Mega-Drive Cartridge

Sun Electronics Corporation, Europe (<<SUNSOFT>>) warrants to the original consumer purchaser that the Sega Mega Drive Cartridge (<<Cartridge>>) shall be free from defects in material and workmanship for the period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, SUNSOFT will repair or replace the defective cartridge, at its option, free of charge. This undertaking will not apply to alleged defects in the software programme, which is provided "as is".

Cartridges returned must have a Returned Materials Authorisation Number (<<RMA#>>) issued from SUNSOFT. To receive an RMA# call our service department at 0044-71-374-2766. The RMA# received from our service department must be included in the shipping address (see the EXAMPLE opposite).

To receive this warranty service call and receive a valid RMA#, return the cartridge postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

SUN CORPORATION, Europe Office
Sunsoft Service Dept.
RMA# EXAMPLE

Moor House, 119, London Wall, London, EC2Y 5HX, U.K.

Cartridges returned without an RMA# will be returned to the sender, "as is". If you have any questions call our service department at 0044-71-374-2766.

Cartridges returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of SUNSOFT, be repaired at the service charge then in effect for our out-of-warranty repair. Call our service department at 0044-71-374-2766 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to Sun Corporation, Europe Office.

This warranty shall not apply if the cartridge has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights.

merci



...d'avoir acheté le jeu **Sunsoft Aero the Acro-bat™2**. Nous vous conseillons de lire ce manuel avec attention avant de commencer à jouer. En effet, vous comprendrez mieux le jeu et vous vous amuserez encore plus. Faites attention à ne pas égarer le manuel.

table des matières

Comment commencer	18
Les contrôles	19
L'objectif	20
Techniques et mouvements	21
L'écran	23
Les Pick-ups (Objets à ramasser)	24
Garantie limitée	26

comment commencer

Insérez la cartouche **Sunsoft Aero the Acro-Bat™** puis allumez votre console (ON). Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton Start ou allez à l'écran des options.

Avec cet écran, vous pouvez changer la configuration du contrôleur et tester la musique et les bruitages.

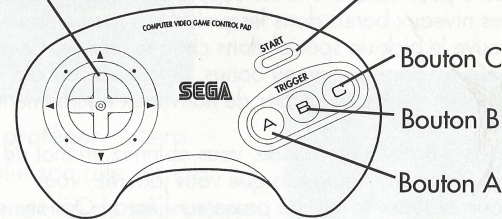


les contrôles

Control Pad

Bouton directionnel

Bouton Start



Bouton D gauche/droite - Courir/pousser vers la gauche/droite au sol, aller vers la gauche/droite dans les airs

Bouton D vers le bas - Esquiver/Se protéger ou descendre

Bouton D vers le haut - Grimper

Bouton A - Lancer des étoiles magiques lorsqu'Aero est au sol ou en l'air

Bouton B - Sauter lorsqu'Aero est au sol; vriller lorsqu'il est dans les airs

Bouton C - Glisser pour descendre d'une échelle; faire une vrille plongée lorsqu'il est en l'air; maintenir enfoncé pour la fonction 'Observation'

Start - Commencer/pauses le jeu

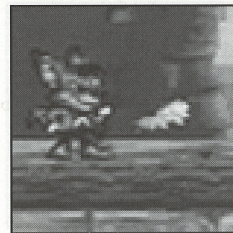
l'objectif

Aero doit explorer sept mondes qui ont chacun un objectif différent mais dont le but ultime est le même - empêcher Edgar Ektor de mettre en œuvre le "plan B". Chaque jeu commence avec trois vies et a deux Continues. Tout en se battant, Aero doit ramasser des îcones pour remplir ses réserves d'étoiles, recharger son niveau d'énergie et marquer des points. Le maximum de points d'énergie qu'Aero peut gagner est 5. Les enseignes de coiffeur servent de point de redémarrage; si Aero perd une vie, le jeu recommencera à la dernière enseigne activée.

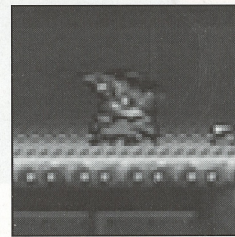
Des pièces de la chance sont dissimulées dans les niveaux et on ne peut y accéder que par des portes spécifiques. Lorsqu'Aero se trouve devant une porte, il est emmené dans une pièce où il doit effectuer une tâche pour obtenir une vie supplémentaire. Il y a aussi des niveaux bonus dans lesquels Aero peut entrer s'il trouve le pick-up spécial dans chaque monde. Quand Aero est dans un niveau bonus, il peut obtenir des vies supplémentaires et utiliser de nouveaux équipements.

Si vous finissez un monde, vous obtenez un mot de passe. La prochaine fois que vous jouerez, vous pourrez taper le mot de passe sur l'écran Options et vous commencerez à jouer au premier niveau de ce monde.

techniques et mouvements

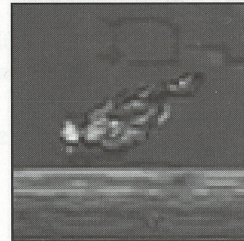


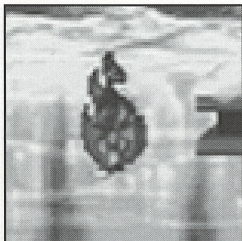
Lancer les étoiles - Aero doit ramasser des étoiles s'il veut en lancer.



Se protéger - Aero replie son aile sur lui-même afin de se protéger des boules de neige et des objets qui explosent.

Vriller - Aero utilise cette technique pour éliminer ses ennemis. Une fois qu'Aéro est en l'air, il peut vriller dans beaucoup de directions. Pour vriller, Aero doit d'abord sauter en appuyant sur le bouton B. Une fois en l'air, appuyez sur la direction dans laquelle vous voulez vriller et appuyez de nouveau sur le bouton B.

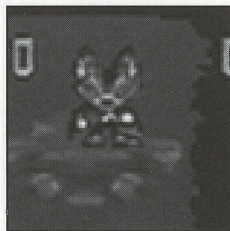
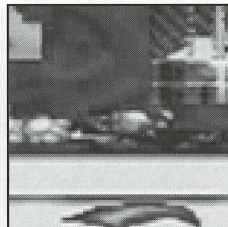




Plonger en vrille - Ce mouvement nouveau est similaire à la vrille; la différence est qu'Aero vrille verticalement en se dirigeant vers le sol. Pour mettre Aero en vrille, appuyez sur le bouton B puis sur le bouton C. Ce

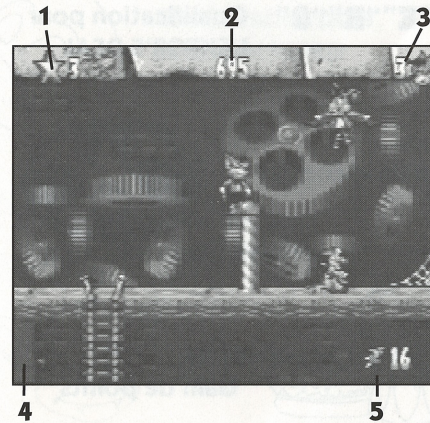
mouvement peut être utilisé pour attaquer les ennemis si Aero a déjà sauté et vrillé. Il peut aussi être utilisé pour trouver des séparations de niveaux secrètes qui peuvent être défoncées.

Glisser - Ce mouvement permet de se glisser sous des espaces étroits. Pour cela, vous devez courir pour prendre de l'élan puis appuyez sur le bouton C.



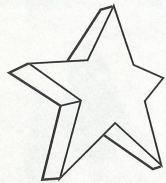
Observer - Aero utilise cette fonction pour éviter que ses ennemis ne s'approchent de lui sans qu'il le sache. Pour voir ce qui se passe hors champ, maintenez le bouton C enfoncé et utilisez le bouton D.

l'écran



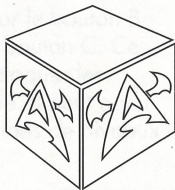
- 1 Étoiles
- 2 Score du joueur
- 3 Nombre de vies
- 4 Énergie
- 5 Icône spéciale

pick-ups



Remplir les réserves d'étoiles

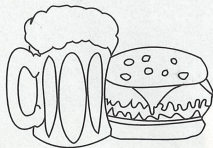
Vriller dans ces
boîtes pour obtenir
des îcones d'énergie.



"A" "E" "R" "O"

Qualification pour
L'EKTOR'S DEAL

Gain d'énergie



Gain de points

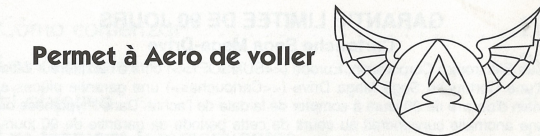


Qualification pour
le niveau bonus

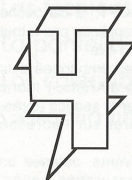
Donne une vrille doublée
pour une durée limitée



Libérer Aero

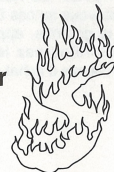


Permet à Aero de voler



Donne une vrille quadruplée
pour une durée limitée

Donne à Aero le pouvoir
de se transformer en
"Fire Aero" pour une
durée limitée



garantie limitée

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Cartouche Sega Mega-Drive

Sun Electronics Corporation, Europe (<<SUNSOFT>>) offre à l'acquéreur initial d'une Cartouche Sega Mega Drive (<<Cartouche>>) une garantie pièces et main d'oeuvre de 90 jours à compter de la date de l'achat. Dans l'hypothèse où une anomalie surviendrait au cours de cette période de garantie de 90 jours, SUNSOFT réparerait, ou remplacerait, au choix de SUNSOFT, la cartouche défectueuse sans frais pour l'acquéreur. Cette garantie ne s'applique pas à tout prétendu défaut de rédaction du logiciel, lequel est vendu "en l'état".

Toute cartouche retournée au titre de la garantie doit être accompagné d'un Numéro d'Autorisation de Retour de Matériel (<<Numéro d'ARM>>) fourni par SUNSOFT. Pour obtenir ce numéro, vous devez appeler le service après-vente 0044-71-374-2766. Le Numéro d'ARM doit figurer sur l'adresse d'expédition (reportez-vous au cas EXEMPLE ci-dessous).

Pour bénéficier de la garantie, appelez le service après-vente, obtenez un Numéro d'ARM puis retournez la cartouche, port et assurance payés, accompagnée de la preuve d'achat à:

SUN CORPORATION, Europe Office
Sunsoft Service Dept.

Numéro d'ARM EXEMPLE

Moor House, 119, London Wall, London, EC2Y 5HX, U.K.

Toute cartouche retournée sans Numéro d'ARM sera renvoyée à l'expéditeur sans intervention de notre part. Pour tout renseignement complémentaire, veuillez prendre contact avec notre service après-vente 0044-71-374-2766.

Toute cartouche retournée sans preuve d'achat, ou postérieurement aux 90 jours de garantie, sera l'objet d'une offre de réparation payante dont le montant peut être connu en appelant le service après-vente SUNSOFT 0044-71-374-2766. (La réparation n'aura lieu qu'après acceptation de l'offre.) Le paiement de la réparation pourra être effectué par chèque ou mandat adressés à Sun Corporation, Europe Office.

Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, utilisation abusive ou modification. Cette garantie ne préjuge pas des droits que la loi prévoit par ailleurs.

gracias



...por comprar el cartucho de juego de **Sunsoft Aero the Acro-Bat™**. Lea el manual de instrucciones atentamente antes de comenzar el juego. Al hacerlo, comprenderá mejor el juego y disfrutará mucho más. Guarde el manual en un sitio seguro.

contenidos

Cómo comenzar	28
Los controles	29
El objetivo	30
Las técnicas y movimientos	31
La pantalla del juego	33
Los coleccionables	34
Garantía limitada	36

cómo comenzar

Inserta tu cartucho **Sunsoft Aero the Acro-bat™** y enciende la pantalla. En la pantalla del título pulsa el botón **START** o vete a la pantalla de opciones.

En la pantalla de opciones puedes cambiar la configuración del controlador y probar la música y los efectos de sonido.

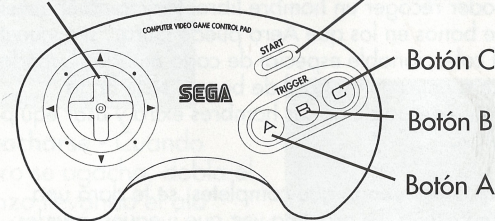


controles

El Controlador

Botón direccional

Botón Start



Parte izquierda/ derecha del botón direccional - sirve para correr y empujar a izquierda o derecha cuando estés en el suelo; o para maniobrar a izquierda o derecha cuando estés en el aire.

Parte de abajo del botón direccional - sirve para agacharse, para usar el escudo o para descender.

Parte de arriba del botón direccional - sirve para trepar.

Botón A - sirve para lanzar estrellas cuando se está en el suelo o en el aire.

Botón B - sirve para saltar cuando se está en el suelo, y para dar vueltas y hacer una barrena cuando se está en el aire.

Botón C - sirve para bajar deslizándose por una escalera y para entrar en barrena cuando se esté en el aire. Manténlo pulsado para mirar en diferentes direcciones.

Start - sirve para comenzar el juego o para hacer una pausa.

el objetivo

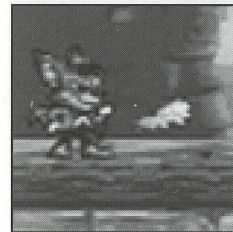
Aero explora siete mundos, cada uno con un objetivo diferente pero con una única meta final: impedir que Edgar Ektor inicie el "Plan B".

Cada juego comienza con tres vidas y dos continuaciones. Al mismo tiempo que combate con el enemigo, Aero debe recoger iconos para volver a llenar su inventario de estrellas, recargar su energía y ganar puntos. La cantidad máxima de puntos de energía que Aero puede tener es 5. Los postes de barbero actúan como puntos de control. Si Aero pierde una vida, el juego comenzará de nuevo en el último punto de control que haya activado.

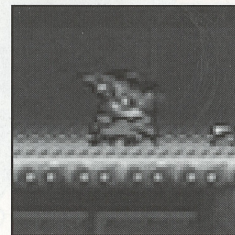
Las salas de azar se encuentran escondidas dentro de los niveles y sólo se puede acceder a ellas por una puerta específica. Si Aero entra por esa puerta, será llevado a una sala donde debe hacer un trabajo para poder recoger un hombre libre. Hay también niveles de bonos en los que Aero puede entrar, si encuentra el coleccionable especial de cada mundo. Cuando Aero entra en un nivel de bonos, se le da la oportunidad de ganar hombres extra y usar equipo nuevo.

Por cada mundo que completes, se te dará una contraseña. La próxima vez que juegues, puedes introducir la contraseña en la pantalla de opciones y comenzar a jugar en el primer nivel de ese mundo.

las técnicas y movimientos

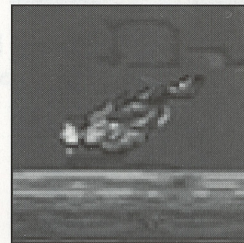


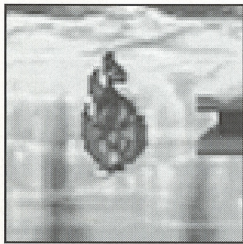
Agacharse - Cuando Aero se agacha, dobla el brazo llevando el ala hacia delante y formando un escudo que le protege de las bolas de nieve y objetos explosivos.



Lanzar estrellas - Aero debe reunir estrellas, si quiere lanzarlas.

Para girar, hacer una barrena - La técnica de Aero de hacer una barrena en el aire es utilizada para eliminar enemigos. Cuando Aero está en el aire, hace barrenas en todas las direcciones. Para hacer una barrena, Aero debe primero saltar en el aire, para ello, hay que pulsar el botón B. Cuando esté en el aire, pulsa la dirección en la que quieras hacer una barrena y el botón B otra vez.

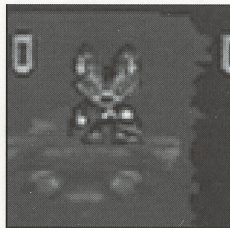




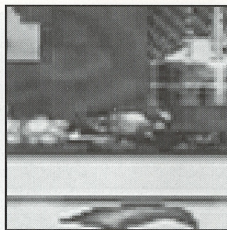
Para entrar en barrena -
Este nuevo movimiento es similar al de girar y hacer una barrena, excepto que en éste, Aero se lanza hacia abajo en vertical. Para entrar en barrena, pulsa el botón B y seguidamente el botón C. Este movimiento se usa para golpear enemigos

que estén debajo y encontrar bloques ocultos en el suelo y penetrar en ellos.

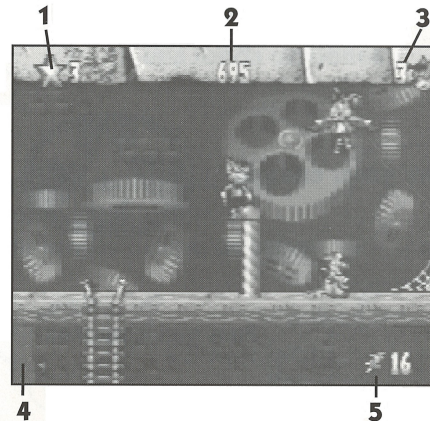
Deslizarse - Para meterse en espacios estrechos, Aero puede usar su técnica de deslizamiento. Para deslizarse, hay que correr para ganar impulso, y seguidamente pulsar el botón C.



Para mirar - Para impedir que los enemigos le salten encima sin que él los vea, existe una función de mirar. Para ver lo que está fuera del alcance de la vista, mantén pulsado el botón C y mueve el botón direccional.



la pantalla del juego



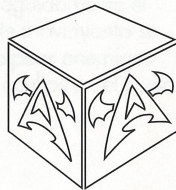
- 1 estrellas
- 2 puntuación del jugador
- 3 número de vidas
- 4 energía
- 5 icono especial

coleccionables



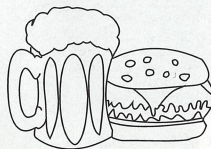
Rellena el inventario
con estas estrellas

Haz una barrena aquí
dentro para soltar
coleccionables



"A" "E" "R" "O" Esta palabra te clasifica
para el TRATO DE EKTOR

Para ganar energía



Para ganar puntos



Para clasificarse para
una ronda de bonos

Te da la posibilidad de una
barrena doble siempre y
cuando tengas tiempo de sobra

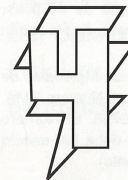


Un Aero gratis

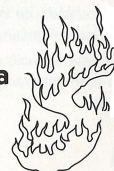
Permite volar a Aero



Te da la posibilidad de una
barrena cuádruple, siempre y
cuando tengas tiempo de sobra



Permite que Aero se convierta
en el poderoso "Aero de
fuego", siempre y cuando
tengas tiempo de sobra



garantie limitée

GARANTIA LIMITADA DE 90 DIAS Cartucho Sega-Mega-Drive

Sun Electronics Corporation, Europa (SUNSOFT), garantiza al comprador original del Cartucho Sega-Mega-Drive (Cartridge) durante un período de 90 días a partir de la fecha de su compra sobre cualquier defecto amparado por esta garantía durante este período de garantía limitada de 90 días, SUNSOFT reparará o reemplazará el cartucho defectuoso que puedan ocurrir en el programa del software.

El cartucho enviado debe llevar el Número de Autorización de Materiales de Retorno (Número RMA) emitido de SUNSOFT. Para recibir un Número RMA, llame a nuestro departamento de servicio 0044-71-374-2766. El Número RMA válido recibido de nuestro departamento de servicio debe ser escrito con la dirección del destinatario, (Véase el EJEMPLO siguiente).

Para recibir este servicio de garantía, llame y reciba el Número RMA, envíe el cartucho (con estampilla pagada), asegurado y con la prueba de la fecha de compra a:

SUN CORPORATION, Europe Office
Sunsoft Service Dept.

EJEMPLO DEL Número RMA

Moor House, 119, London Wall, London, EC2Y 5HX, U.K.

Los cartuchos enviados sin el Número RMA serán devueltos "tal como está". Si tiene alguna pregunta, llame a nuestro departamento 0044-71-374-2766.

Los cartuchos enviados sin la prueba de la fecha de compra o después del vencimiento de la garantía de los 90 días, podrán ser reparados por SUNSOFT en la condición de reparación fuera de la garantía. Llame a nuestro departamento de servicio 0044-71-374-2766 para la consulta sobre el costo de reparación. (La reparación se hará después de la aceptación de cotización). El pago debe efectuarse por cheque o giro postal pagable a Sun Corporation, Europe Office.

Esta garantía no se aplicará si el cartucho ha sido dañado por negligencia, accidente, maltratamiento o modificación después a la compra. Esta garantía no interfiere con sus derechos establecidos por la ley.

danke



... daß Du das **Sunsoft Aero the Acro-Bat™2**-Spielmodul gekauft hast. Lies Dir bitte dieses Handbuch gut durch, bevor Du das Spiel beginnst. So wirst Du das Spiel besser verstehen und mehr Spaß daran haben. Bewahre das Handbuch gut auf.

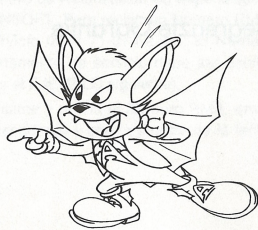
inhalt

Spielstart	38
Steuerung	39
Ziel des Spiels	40
Techniken und Bewegungen	41
Der Spielbildschirm	43
Pick-Ups	44
Begrenzte Garantie	47

spielstart

Lege das **Sunsoft Aero the Acro-Bat™2**-Spielmodul ein, und schalte dann das Gerät EIN. Wenn der Titelbildschirm erscheint, kannst Du entweder START drücken oder zum Optionsbildschirm gehen.

Auf dem Optionsbildschirm kannst Du die Steuerkonfiguration des Control Pads einstellen sowie die Musik- und Soundeffekte testen.

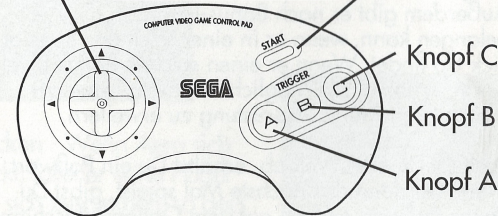


steuerung

Control Pad

R-Knopf

Start



R-Knopf Links/Rechts - Nach links oder rechts gehen/drücken (auf dem Boden); nach links oder rechts steuern (in der Luft)

R-Knopf Unten - Ducken/Abblocken oder nach unten klettern

R-Knopf Oben - Nach oben klettern

Knopf A - Magische Sterne werfen (auf dem Boden oder in der Luft)

Knopf B - Springen (auf dem Boden); Drehen/Wirbeln (in der Luft)

Knopf C - Leiter hinunterrutschen; Sturzflugwirbel (in der Luft); Umsehen (Knopf C festhalten)

START - Spiel starten/unterbrechen

ziel des spiels

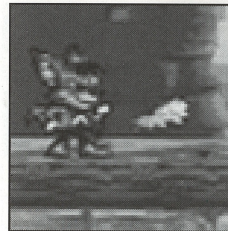
Aero hat sieben Welten vor sich, die es zu erkunden gilt. In jeder Welt wartet eine andere Aufgabe auf ihn, aber es gibt ein oberstes Ziel - Edgar Ektor davon abzuhalten, "Plan B" zu starten.

Aero beginnt jedes Spiel mit 3 Leben und 2 Fortsetzungsbonussen. Während er seine Gegner bekämpft, muß er Pick-Ups aufheben, um seinen Sternen- und Energievorrat aufzufüllen und um Punkte zu erzielen. Er kann höchstens 5 Energiepunkte besitzen. Die rot-weiß-gestreiften Stangen sind die Streckenpunkte im Spiel. Sollte Aero eines seiner Leben verlieren, wird das Spiel an dem Streckenpunkt wieder aufgenommen, den er als letztes aktiviert hat.

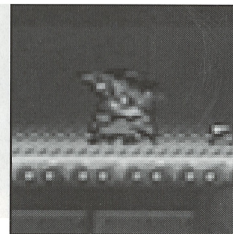
In jedem Level sind Glücks-Räume versteckt, in die man nur durch einen ganz bestimmten Eingang gelangen kann. Wenn Aero in diesen Eingang hineingeht, wird er in einen Raum geführt, wo er eine Aufgabe lösen muß, um ein Extra-Leben zu erhalten. Außerdem gibt es noch Bonus-Levels, in die Aero gelangen kann, wenn er in einer Welt das Spezial-Pick-Up findet. Wenn er einen solchen Bonus-Level betritt, erhält er die Möglichkeit, Extra-Leben zu sammeln und seine Ausrüstung zu erweitern.

Schließt Du eine Welt ab, erhältst Du ein Paßwort. Wenn Du dann das nächste Mal spielst, gibst Du dieses Paßwort einfach auf dem Optionsbildschirm ein, und kannst somit das Spiel im ersten Level dieser Welt wieder aufnehmen.

techniken & bewegungen



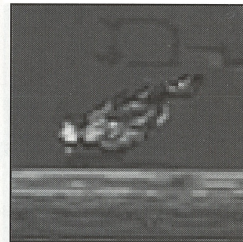
Sterne werfen - Bevor Aero Sterne werfen kann, muß er sie erst einmal sammeln.

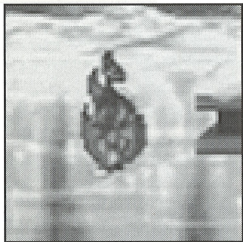


Ducken - Wenn Aero sich duckt, faltet er seine Flügel vor sich zusammen, so daß er Schneebälle und explodierende Gegenstände abblocken kann.

Drehen/Wirbeln - Mit seiner Wirbeltechnik kann Aero seine Gegner schachmatt setzen.

Wenn er sich in der Luft befindet, kann er in die meisten Richtungen wirbeln. Dazu mußt Du ihn erst einmal in die Luft bringen, indem Du Knopf B drückst. Wenn er dann in der Luft ist, drückst Du den R-Knopf in die Richtung, in die er wirbeln soll, und drückst dann Knopf B noch einmal.

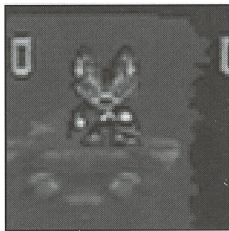
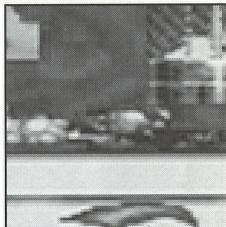




Sturzflugwirbel - Diese Bewegung ist so ähnlich wie die Drehen/Wirbeln-Bewegung, nur daß Aero sich in diesem Wirbel vertikal nach unten schraubt. Um den Sturzflugwirbel auszuführen, drückst Du erst Knopf B und dann Knopf C. Damit kannst Du Gegner unter Dir angreifen, wenn Du vorher bereits in die Luft gesprungen

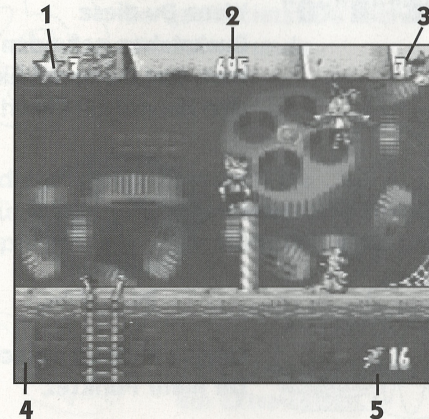
bist und einen normalen Wirbel ausgeführt hast. Diese Bewegung ermöglicht es Dir außerdem, versteckte Stellen im Boden zu finden, die Du durchbrechen kannst.

Rutschen - Benutze diese Technik, wenn Aero in enge Zwischenräume hineinrutschen soll. Dazu mußt Du zuerst rennen, um Schwung zu holen, und dann Knopf C drücken.



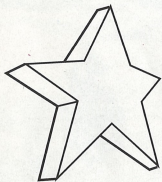
Umsehen - Damit Aero nicht von seinen Gegnern überrascht wird, gibt es die Umsehen-Funktion. Wenn Du also erkennen möchtest, was sich gerade nicht in Sichtweite befindet, halte Knopf C gedrückt, und drücke den R-Knopf in die entsprechende Richtung.

der spielbildschirm



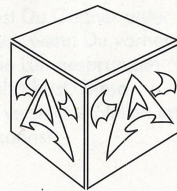
- 1 Sterne
- 2 Punktestand
- 3 Leben
- 4 Energie
- 5 Spezial-Pick-Up

pick-ups



Damit füllst Du Deinen Sternenvorrat auf.

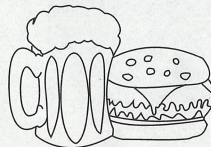
Wenn Du Dich in diese Dinger reinbohrst, setzt Du Energie-Pick-Ups frei.



"A" "E" "R" "O"

Wenn Du diese Buchstaben gefunden hast, bist Du bereit für den Handel mit Ektor!.

Damit bekommst Du mehr Energie.



Dieses Pick-Up verschafft Dir mehr Punkte.



So qualifizierst Du Dich für die Bonusrunde.

Mit diesem Pick-Up kannst Du für eine gewisse Zeit einen doppelten Wirbel ausführen.

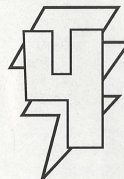


Damit bekommst Du ein Extra-Leben.

Und hiermit kann Aero fliegen.



Mit diesem Pick-Up kannst Du für eine gewisse Zeit einen vierfachen Wirbel ausführen.



Damit wird Aero für eine gewisse Zeit zum mächtigen "Feuer-Aero".



notizen

begrenzte garantie

AUF 90 TAGE BEGRENZTE GARANTIE

Sega Mega-Drive-Cassette

Sun Electronics Corporation, Europa (<<SUNSOFT>>) garantiert dem ursprünglichen Käufer für einen Zeitraum von 90 Tagen nach Kaufdatum, daß die Sega Mega-Drive-Cassette (<<Cassette>>) keine Material- und Produktionsfehler aufweist. Wenn während des Garantie-Zeitraums von 90 Tagen ein Fehler auftreten sollte, der von dieser Garantie gedeckt ist, wird SUNSOFT nach eigenem Ermessen die defekte Cassette kostenlos instandsetzen oder austauschen. Diese Garantie gilt nicht für angebliche Fehler des Software-Programms, das ausschließlich in dem vorhandenen Zustand geliefert wird.

Zurückgegebene Cassetten müssen über eine "Autorisierungsnummer für zurückgegebenes Material" (<<RMA>>) verfügen, die von SUNSOFT ausgestellt wird. Um eine RMA-Nummer zu erhalten, setzen Sie sich bitte mit unserer Kundendienstabteilung unter der Rufnummer 0044-71-374-2766 in Verbindung. Die gültige RMA-Nummer, die Sie von unserer Kundendienstabteilung erhalten haben, schreiben Sie bitte zusammen mit Ihrer Versandadresse auf (siehe nachfolgendes BEISPIEL).

Damit Ihre Garantieanfrage bearbeitet werden kann und Sie eine gültige RMA-Nummer erhalten, schicken Sie bitte die Cassette frankiert und versichert zusammen mit dem Kaufbeleg, dem das Kaufdatum zu entnehmen ist, an:

SUN CORPORATION, Europe Office
Sunsoft Service Dept.
RMA-Nummer BEISPIEL

Moor House, 119, London Wall, London, EC2Y 5HX, U.K.

Cassetten, die ohne gültige RMA-Nummer eingesandt werden, schicken wir unverändert an den Absender zurück. Falls Sie irgendwelche Fragen haben, setzen Sie sich bitte mit unserer Kundendienstabteilung unter der Rufnummer 0044-71-374-2766 in Verbindung.

Cassetten, die uns ohne Nachweis des Kaufdatums oder nach Ablauf der 90-tägigen Garantiefrist erreichen, werden nach Entscheidung von SUNSOFT auf Grundlage der zu diesem Zeitpunkt gültigen Reparaturpreise instandgesetzt. Setzen Sie sich bitte mit unserer Kundendienstabteilung unter der Rufnummer 0044-71-374-2766 in Verbindung, die Ihnen die Höhe der Kosten nennt. (Die Reparatur erfolgt, nachdem Sie den Kostenvoranschlag akzeptiert haben.) Die Zahlung erfolgt per Scheck oder Überweisung an Sun Corporation, Europe Office.

Diese Garantie ist nicht für solche Cassetten gültig, die durch Unachtsamkeit, ein Mißgeschick, Mißbrauch oder absichtliche Veränderung nach dem Kauf beschädigt worden sind. Diese Garantie hat keinen Einfluß auf Ihre gesetzlichen Rechte. In Deutschland gelten die einschlägigen rechtlichen Bestimmungen.