

KONAMI®

SNSP-PD-FAH



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

KONAMI®



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 QUA 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

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

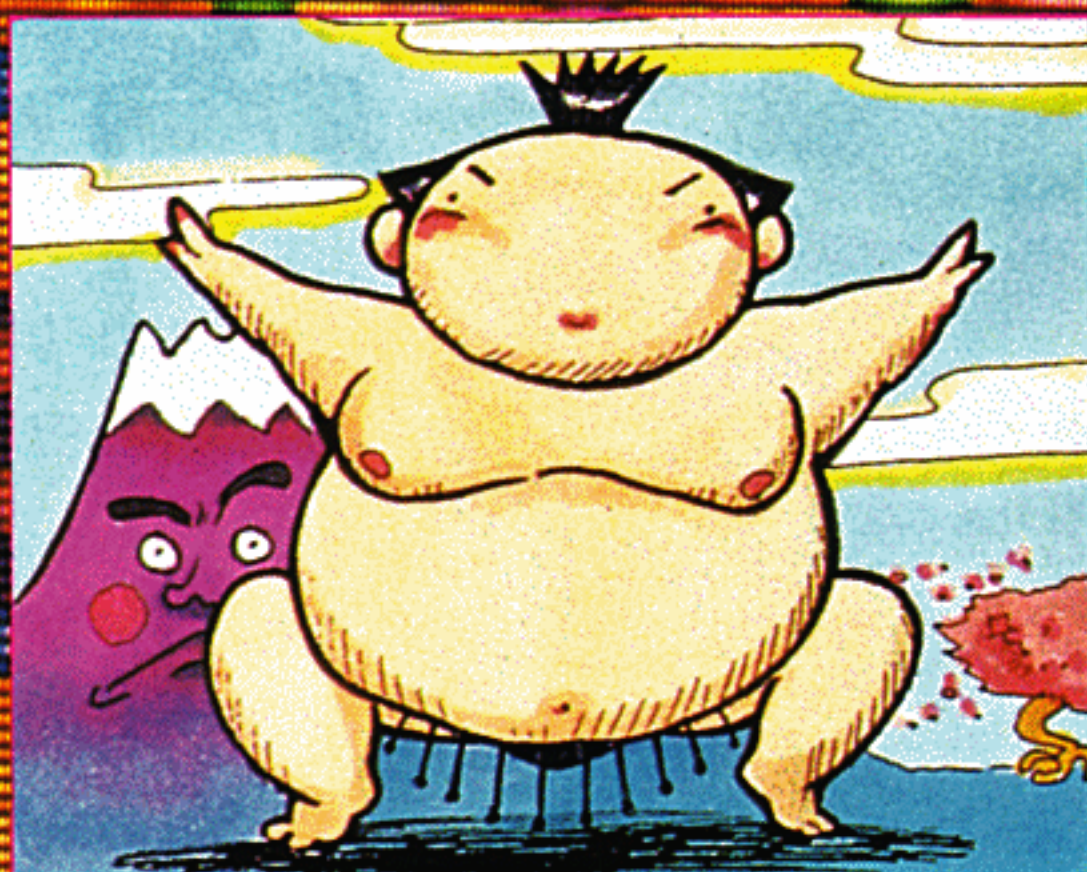


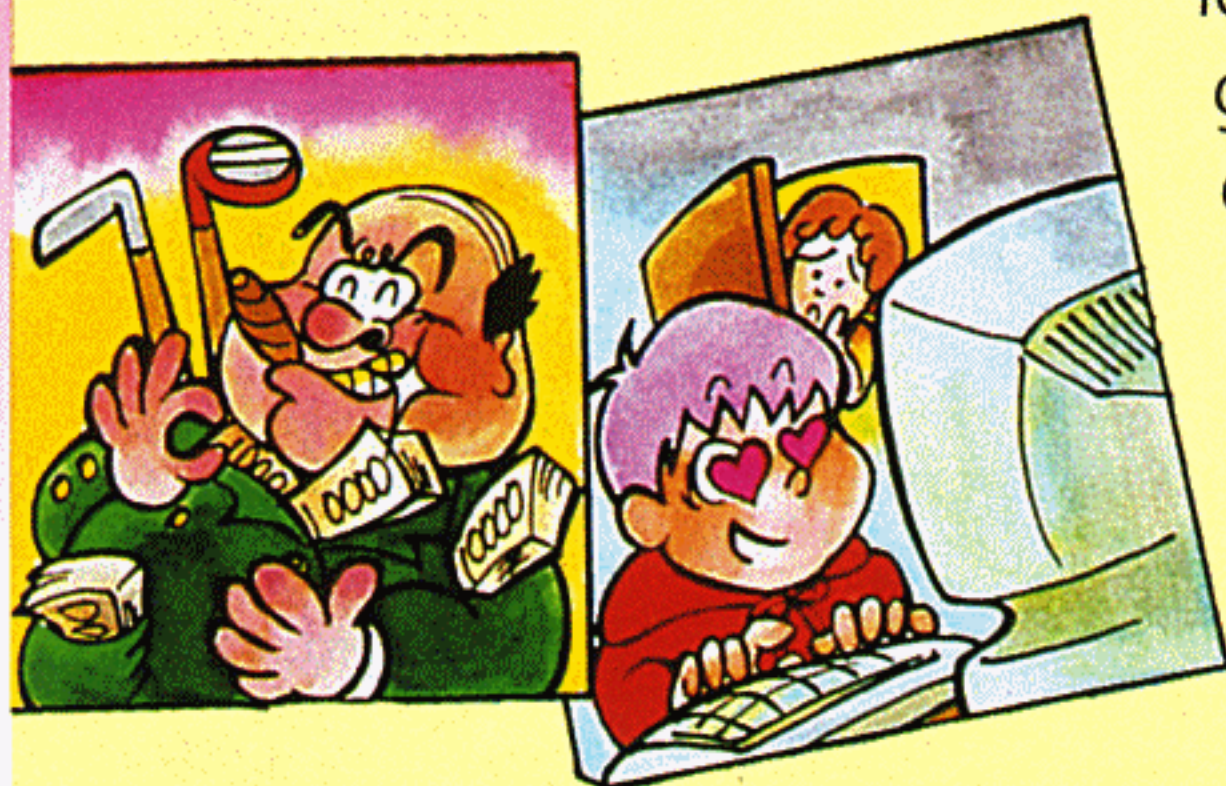
Table des Matières

Le Récit	4
Comment jouer	6
Les commandes	10
Les parties de l'écran	11
Capsules de puissance Power-Up ..	12
Cloches de puissance Power-Up ...	14
Présentation des personnages	15
Présentation des ennemis	16

Le Récit

Nous sommes en 1992. Le monde a connu des changements considérables et, à peine huit ans avant d'atteindre le 21ème siècle, les habitants de la planète ont perdu leurs espoirs et leurs rêves. Les dirigeants ne

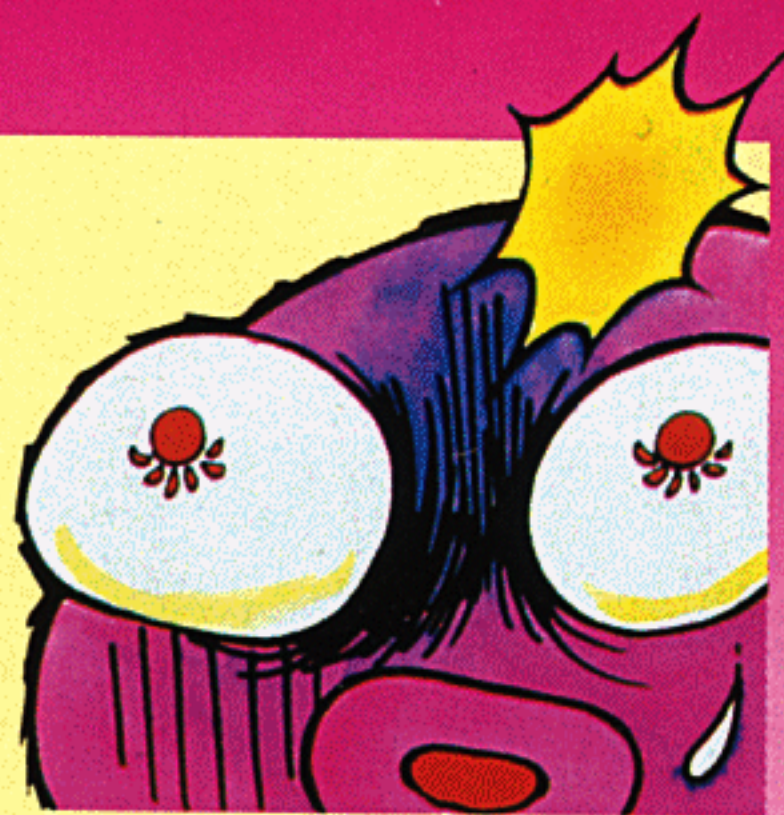
s'amusent qu'à se remplir les poches. Les petits garçons se retranchent derrière leurs ordinateurs et ignorent leurs mères. Les enfants ne jouent plus dehors entre eux, mais dans des espaces de jeu contre des machines.



On dit que ce fléau est l'œuvre de la m.. m.. mystérieuse Grande Pieuvre, dont on a peur même sur Mars !!



A l'heure qu'il est, après avoir remporté une lutte à mort contre un vieil ennemi, Mr. Parodius s'en va à la campagne pour jouer un peu au fermier pendant ses congés payés. De retour dans son F2 pour pieuvre préfabriqué, il remarque avec surprise quelque chose dans notre journal "L'Univers". En effet, il y voit une photographie de la mystérieuse Grande Pieuvre serrant la Terre entre ses bras. Ce n'est personne d'autre que son père disparu il y a deux ans !



Juste à ce moment-là, ses vieux amis, Vic Viper, Twin Bee et Pentaro, arrivent en courant. Eux aussi ont vu le journal ! Le père et le fils vont-ils vraiment se rencontrer ?

A nouveau, la pieuvre se met en route avec ses amis pour découvrir la vérité.



Comment jouer

<A l'écran Titre>



1 JOUEUR

2 JOUEURS

OPTION : Permet au(x) joueur(s) de changer librement la fonction des boutons et d'autres réglages.

LOLLIPOP (SUCETTE) : Générateur d'humeur ! Mode d'acquisition de points !

Utilisez la manette multidirectionnelle ou le bouton SELECT pour faire votre choix, et le bouton START pour confirmer.

<Ecran de Sélection des Joueurs>



Utilisez le bouton SELECT ou la flèche Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir l'un des quatre personnages ayant chacun des méthodes d'attaque différentes, et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Ensuite, utilisez le bouton SELECT ou la flèche Haut ou Bas pour choisir le mode Power-Up (montée en puissance).



MANUEL pour une montée en puissance par vous-même.

AUTO pour une montée en puissance automatique, sans appuyer sur un bouton.

Appuyez sur le bouton A pour confirmer, et commencez à jouer !

<Ecran MODE OPTION>

Il est très facile, en mode 1P ou 2P (1 ou 2 joueurs), de déterminer le niveau de difficulté, les fonctions des boutons, etc. Servez-vous de la flèche Haut ou Bas pour faire votre choix et de la flèche Droite ou Gauche pour confirmer.



REPOS : unités de joueurs...0 à 9

NIVEAU DE JEU : difficulté...1 à 7

Chacune des quatre fonctions mentionnées ci-dessous peut être réalisée par n'importe quel bouton : A, B, X, Y, L ou R. Définissez le bouton que vous voulez pour chaque fonction.

TIR (SHOT) : Attaque frontale.

MISSILE : Attaque à partir du sol.

POWER-UP : Réglage de montée en puissance.

PUISSANCE DE LA CLOCHE (BELL POWER) : Utilisation de la puissance de la cloche.

TIR AUTOMATIQUE (AUTO SHOT) : Marche/Arrêt de la fonction Tir en continu.

ROULETTE : Marche/Arrêt de la fonction Roulette.

MUSIQUE : Commutateur de musique mono/stéréo.

Avec l'option suivante, vous pouvez entendre tous les types de musique disponibles en cours de jeu. Utilisez la flèche Droite ou Gauche pour faire votre choix et le bouton A pour confirmer.

ESSAI MUSICAL (MUSIC TEST) : Musique d'accompagnement du jeu.

Quand vous avez terminé les réglages, appuyez sur le bouton START et vous revenez à l'écran Titre. Alors, commencez à jouer !

Le jeu est dominé par des éclats de rire. C'est Parodius qui entre dans la salle de séjour. Choisissez votre joueur parmi les quatre personnages disponibles et tirez au clair le mystère de la Grande Pieuvre !

En mode Option, vous pouvez ajuster les boutons et le niveau de difficulté à votre gré, et vous pouvez même entendre la musique d'accompagnement !

Si vous battez un ennemi et capturez une capsule, vous pouvez monter en puissance ! Il y a différentes manières de monter en puissance, aussi reportez-vous aux sections "Capsules P-Up" et "Cloches P-Up".

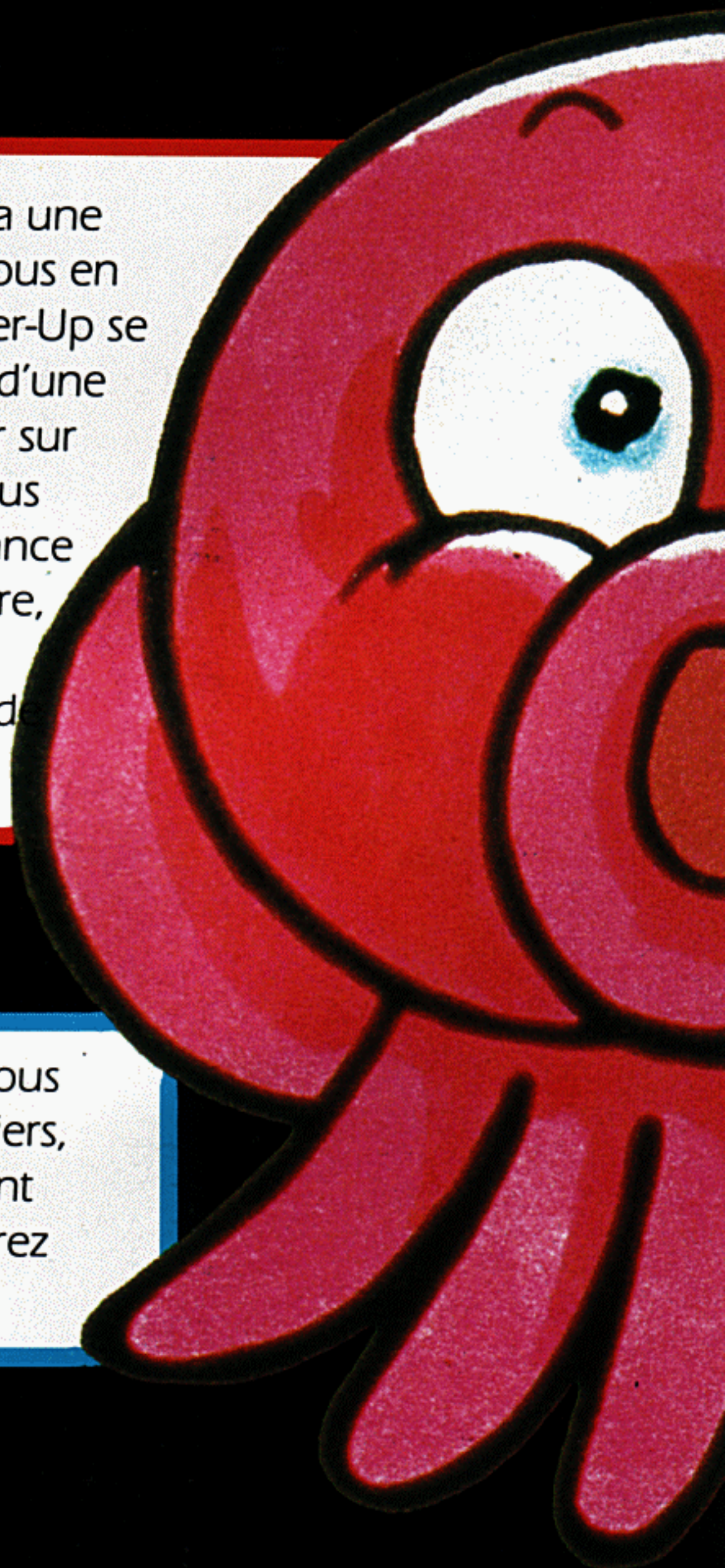
Trois joueurs vous sont attribués d'entrée de jeu ; vous obtenez un UP (un joueur supplémentaire) après 20.000 points et un autre par tranche supplémentaire de 100.000 points.

Quand tous les joueurs sont éliminés, la partie est perdue. Cependant, vous pouvez poursuivre la partie si vous appuyez sur le bouton START dans les 10 secondes. Mais alors, vous devez à nouveau sélectionner votre joueur et régler votre montée en puissance.

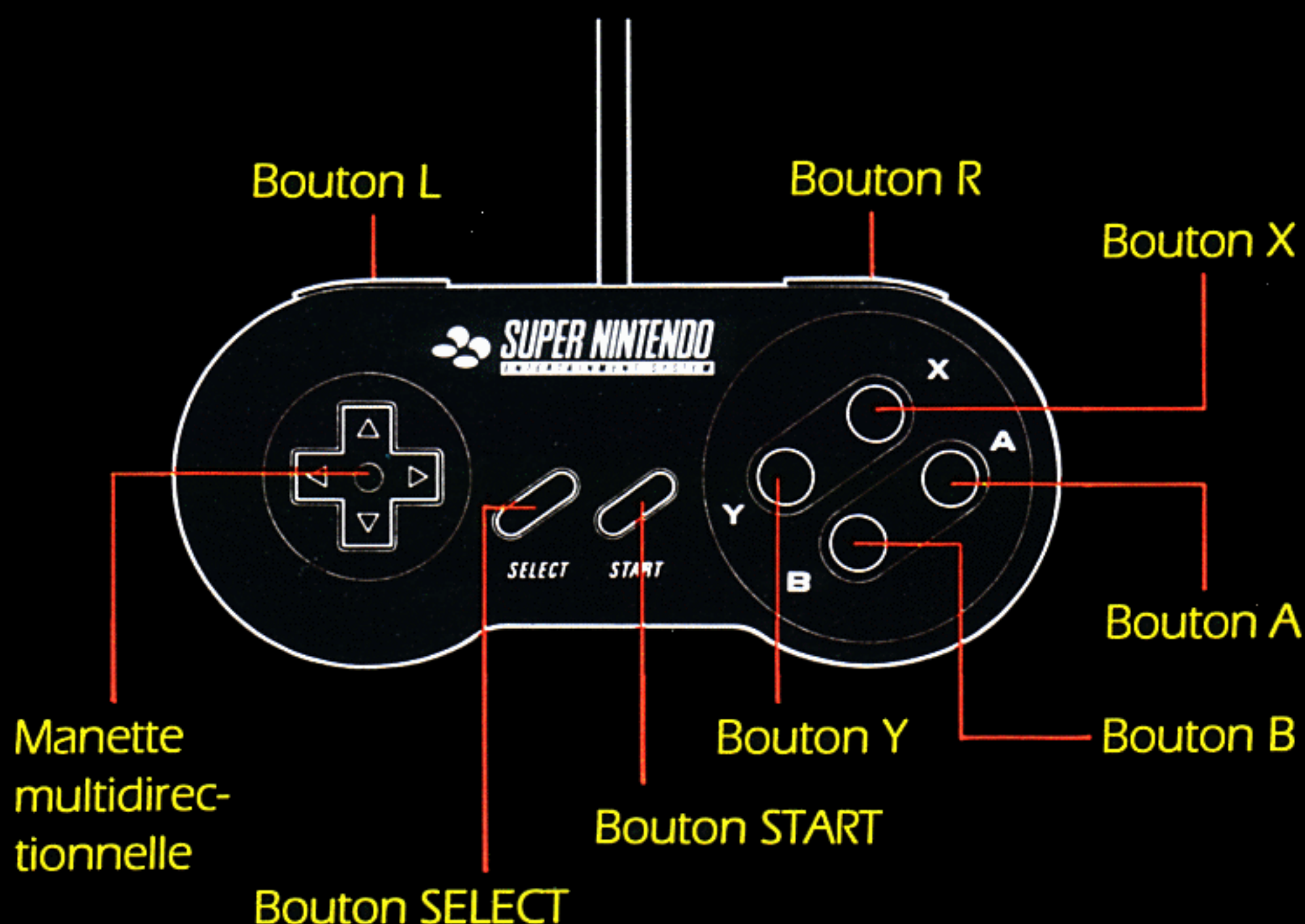
Après avoir terminé la dernière étape, il est tout à fait normal de célébrer votre victoire, mais si vous le voulez, vous pouvez jouer contre un ennemi encore plus puissant en reprenant depuis le début. Une fois que vous avez démarré, pourrez-vous vous arrêter ? Un Parodius sans fin !

A l'intérieur d'une capsule, il y a une roulette (de capsule). Si vous vous en emparez, le compteur de Power-Up se met à scintiller comme la roue d'une roulette, et il vous faut appuyer sur un bouton pour l'arrêter ! Si vous avez de la chance, votre puissance augmente ; dans le cas contraire, elle baisse. (Vous pouvez également éliminer la roulette de vos réglages).

Une fois la partie terminée, si vous vous classez parmi les 12 premiers, vous irez à l'écran de Classement (Ranking Screen) où vous pourrez inscrire votre nom.



Les commandes



Manette multidirectionnelle : Déplacements du joueur, choix de catégorie.

Bouton SELECT : Choix de catégorie.

Bouton START : Démarrage du jeu, pause.

Bouton A : Utilisation de la puissance de la cloche en réserve.

Bouton B : Utilisation de missile, tir, laser, double, etc.

Bouton X : Inutilisé.

Bouton Y : Capsule Power-Up.

Bouton L : Inutilisé.

Bouton R : Inutilisé.

Ce sont les réglages initiaux de Power-Up en MANUEL (MANUAL). Toutefois, en utilisant OPTION, vous pouvez permuter les fonctions des boutons A, B, X, Y, L ou R. Trouvez les combinaisons qui vous conviennent le mieux ! En mode AUTO, la montée en puissance est automatique. De plus, vous pouvez réaliser cette opération n'importe quand avec le bouton que vous avez défini.

Les parties de l'écran



Score du joueur 1

Score maximum

Score du joueur 2

Nombre restant d'unités de joueurs

Capsule de Power-Up

Joueur

Compteur de Power-Up

Réserve de puissance de cloche

Cloche

Ennemi

Capsules Power-Up

Si vous gagnez contre tous les ennemis ou toutes les formations, une capsule Power-Up apparaît ! Chaque fois que vous en attrapez une, le compteur de puissance au bas de l'écran éclaire un cran supplémentaire. Appuyez sur le bouton de puissance quand le niveau qui vous convient est éclairé et votre joueur monte automatiquement en puissance ! (En mode AUTO, cette opération se déroule automatiquement.)

Quatre armes permettent la montée en puissance, chacune d'un modèle différent comme indiqué ci-dessous.

Capsule Power-Up	Accélération	Missile	Double
 Vic Viper	 Accélération 5 niveaux	 Missile	 Double
 Octopus	 Accélération 5 niveaux	 2 directions	 Avant/ Arrière
 Twin Bee	 Accélération 5 niveaux	 Lance- fusée	 Avant/ Arrière
 Pentaro	 Accélération 5 niveaux	 Missile	 Double

* Capsule Bleue

La capsule bleue est un objet puissant. Si vous l'attrapez, vous pouvez infliger des dommages à tous les ennemis à l'écran.

* Roulette de la Chance

A l'intérieur de chaque capsule se trouve une roulette. Si vous vous en emparez, la capsule Power-Up située au bas de l'écran scintille comme la roue d'une roulette ! Quand vous appuyez sur le bouton Power-Up, le scintillement s'arrête. Si vous avez de la chance, votre puissance augmente ; dans le cas contraire, elle baisse. (Vous pouvez également arrêter la fonction roulette par réglage).

Laser



Laser

Option



4 unités
maximum

!?



Bouclier



Bouclier



Onde



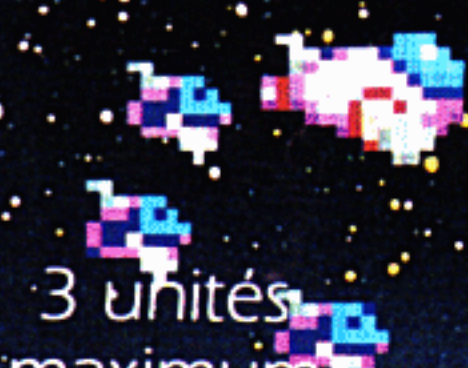
4 unités
maximum



Piège
à pieuvre



3 directions



3 unités
maximum



Champ
de force



Mitrailleuse



3 unités
maximum



Bulle

Cloches Power-Up

En plus de la montée en puissance avec des capsules, vous avez la possibilité de monter en puissance avec des cloches. Les ennemis produisant une capsule Power-Up produisent parfois une cloche. Chaque fois que vous touchez la cloche, elle change de couleur, aussi attrapez-la du mieux que vous pouvez quand elle a le plus de puissance.



Croissance (Vert)

Pendant un court moment, le joueur grandit et devient invincible ! C'est alors qu'il est recommandé de heurter les murs et les ennemis. Malheureusement, vous ne

pouvez pas utiliser les attaques ordinaires.



Mum Crest (Rouge)

Vous pouvez stocker jusqu'à trois missiles "mum crest". Faites feu avec le bouton de puissance de cloche, et le missile part comme un trait, puis vers le haut et vers le

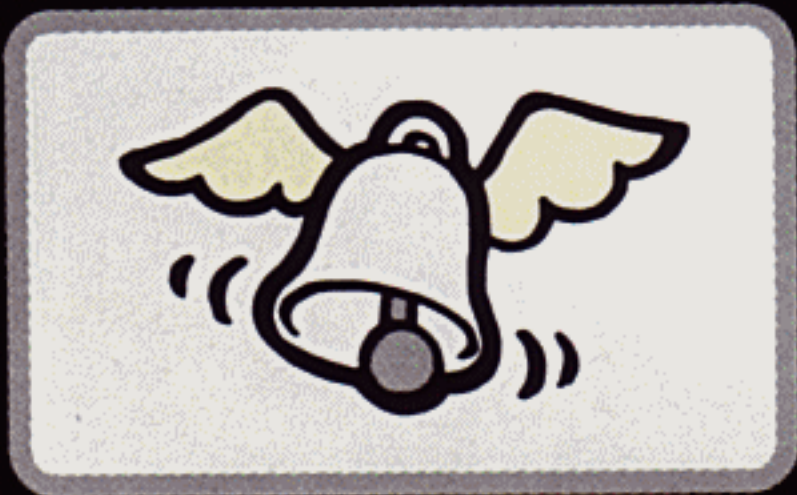
bas, endommageant tous les ennemis qu'il touche.



Augmentation de Points (Jaune)

Vous pouvez obtenir des points bonus ! Au départ, cette cloche vaut 500 points, mais quand vous continuez à l'attraper, les points

passent de 1.000 à 2.500, puis à 5.000, et à 10.000. Mais si vous la ratez seulement une fois, vous revenez à 500 points !



Porte-voix (Blanc)

Un porte-voix apparaît devant le joueur pendant un bref instant ! Un flot de lettres en sort pour démolir les ennemis. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas

utiliser les attaques ordinaires, sauf celles par missiles.



Super Bombe (Bleue)

Une seule super bombe peut anéantir les ennemis dans une vaste zone.

Lancez-la en appuyant sur le bouton de puissance de

cloche. (Vous pouvez en stocker 3 au maximum).

C'est Parodius ! Les Quatre Révolutionnaires

**Mr. Parodius
(octopus)**



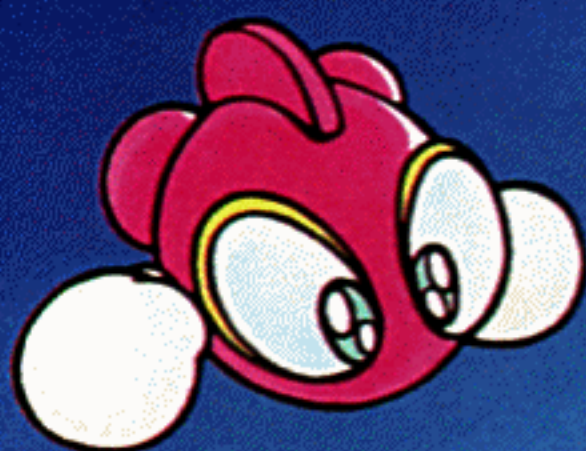
C'est le héros de l'histoire. La mystérieuse Grande Pieuvre est-elle vraiment son père ? Pour le savoir, il s'attribue le rôle principal et commence les recherches. Il dispose d'armes spéciales comme le 2WAY (deux directions), un laser à onde, et même un bouclier "Piège à Pieuvre".

Super vaisseau de combat spatio-temporel qui a sauvé la planète Gradius de plus d'une attaque bactérienne. Après avoir mangé une trop grosse quantité de gâteaux, il a changé d'aspect, mais est revenu en scène avec son nouveau missile à la démarche nonchalante, doté de chaussures de basket-ball.

Vic Viper



Twin Bee



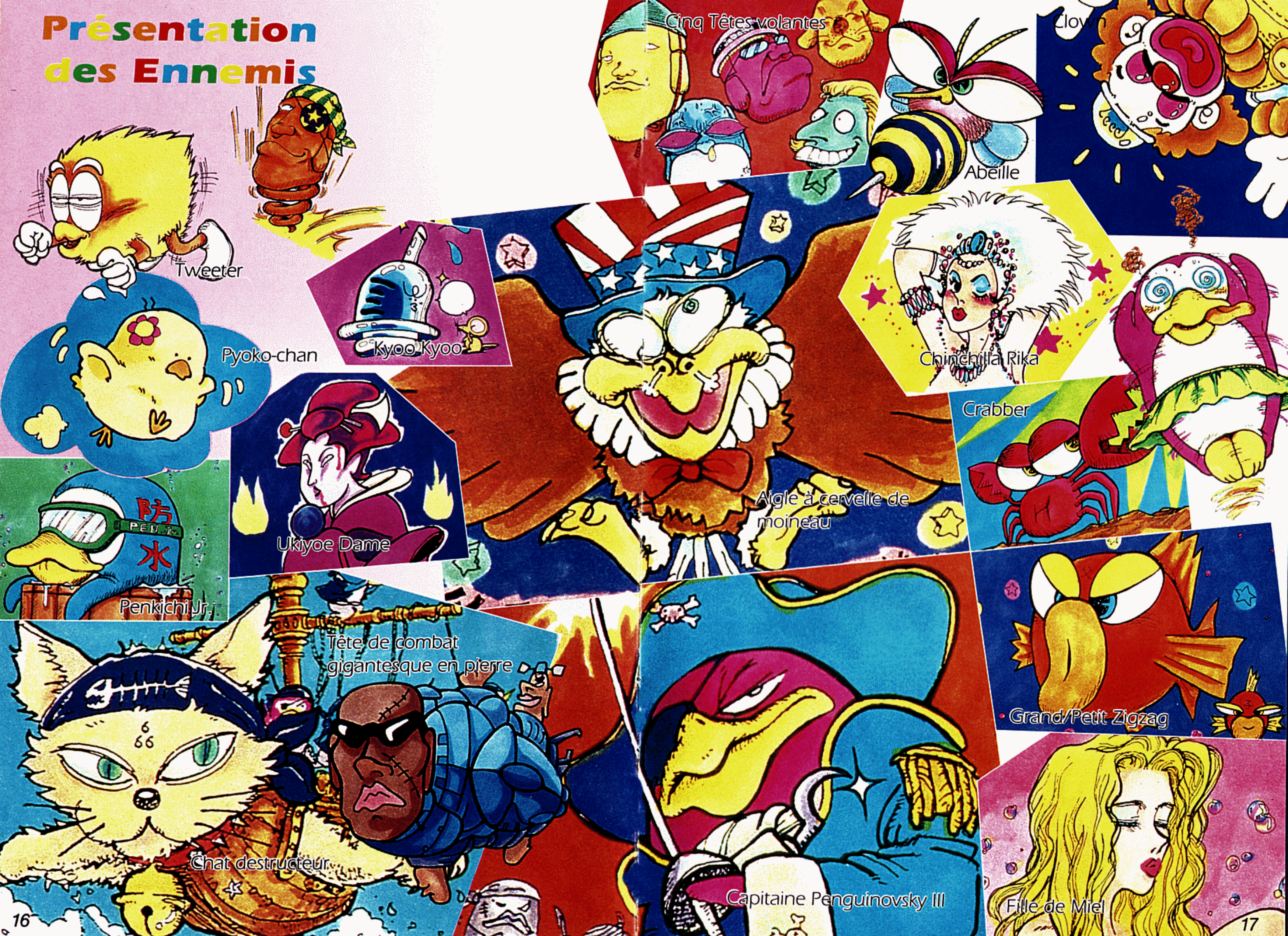
Ce gentil personnage est incroyablement malicieux ! Après avoir reçu une nouvelle arme du Docteur Cinnamon, le lance-fusée, il apparaît comme le digne représentant des jumeaux. Son arme revient sur lui comme un boomerang. Il se montre bon également avec un bouclier, alors qu'il utilise la méthode du dédoublement.

Qui a appris à ce pingouin né au Pôle Sud à se servir d'un fusil à air comprimé ? De toute façon, ce loisir est devenu ce qu'il est aujourd'hui. Sa mitrailleuse démolit les ennemis de son souffle invisible, et son missile en forme de baleine fait voler facilement en éclat les adversaires de petite taille. Bien qu'il essaie de toujours avoir l'air d'un dur, quand il est touché, il a l'air idiot.

Pentaro



Présentation des Ennemis



Tweeter

Pyoko-chan

Kyoo Kyoo

Cinq Têtes volantes

Abeille

Clow

Chinchilla Rika

Crabber

Aigle à cervelle de moineau

Ukiyoe Dame

Penkichi Jr.

Tête de combat gigantesque en pierre

Chat destructeur

Capitaine Penguinovsky III

Grand/Petit Zigzag

Fille de Miel

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 S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
PARODIUS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON