

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®

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

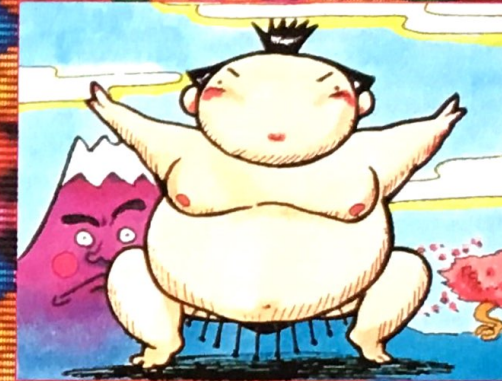


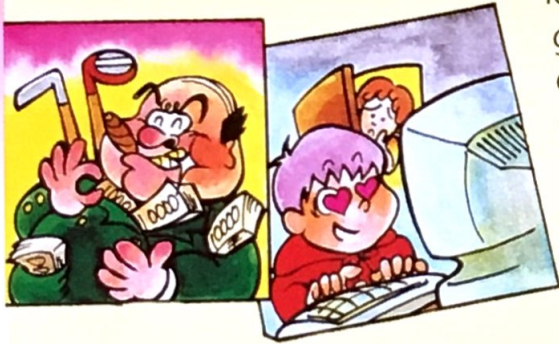
Table des Matières

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'amuse 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>



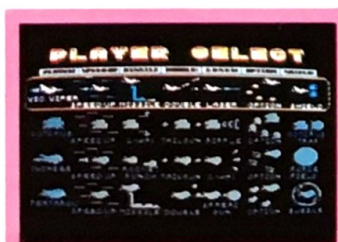
1 JOUEUR
2 JOUEURS

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).



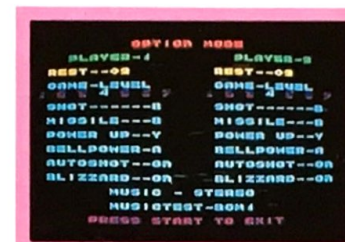
MANUEL pour une montée en puissance par vous-même.

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.

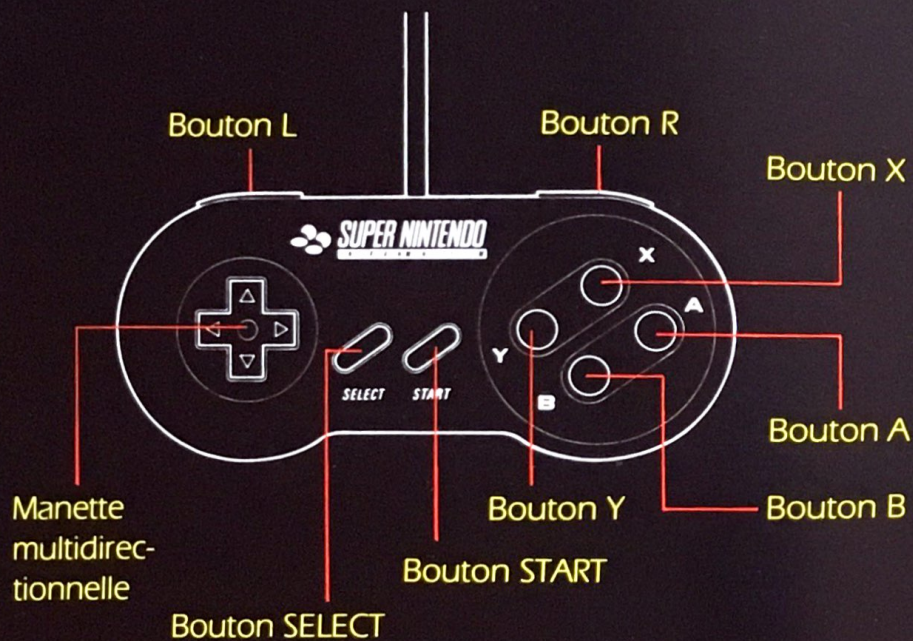
Après avoir terminé la dernière étape, il est tout à fait normal de célébrer votre victoire, mais si vous le voulez, vous pouvez jouer contre un ennemi encore plus puissant en reprenant depuis le début. Une fois que vous avez démarré, pourrez-vous vous arrêter ? Un Parodius sans fin !

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



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	Laser	Option	!?	Bouclier
 Vic Viper	 Accélération 5 niveaux	 Missile	 Double	 Laser	 4 unités maximum	 ! ?	 Bouclier
 Octopus	 Accélération 5 niveaux	 2 directions	 Avant/ Arrière	 Onde	 4 unités maximum	 ! ?	 Piège à pieuvre
 Twin Bee	 Accélération 5 niveaux	 Lance- fusée	 Avant/ Arrière	 3 directions	 3 unités maximum	 ! ?	 Champ de force
 Pentaro	 Accélération 5 niveaux	 Missile	 Double	 Mitrailleuse	 3 unités maximum	 ! ?	 Bulle

* 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.)

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 ZWAY (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



Cinq Têtes volantes



Abeille



Cloy



Pyoko-chan



Kyoo Kyoo



Aigle à cervelle de moineau



Chinchilla Rika



Crabber



Penkichi Jr.



Ukiyoe Dame



Chat destructeur



Tête de combat gigantesque en pierre



Capitaine Penguinovskiy 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.

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)

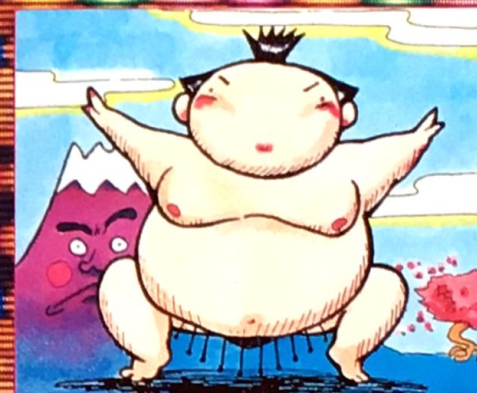
ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H

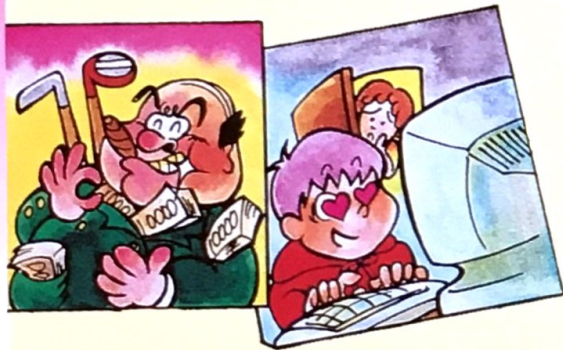


Inhoud

Het verhaal	22
Hoe het wordt gespeeld	24
Werking knoppen	28
Schermelementen	29
Capsule Power-Up	30
Bel Power-Up	32
Kennismaking met de figuren	33
Kennismaking met de vijanden	34

Het verhaal

We leven in het jaar 1992. In de wereldgeschiedenis hebben zich opmerkelijke veranderingen voltrokken en nu het nog maar acht jaar duurt voordat de 21ste eeuw begint, hebben de mensen overal ter wereld hun dromen en hun hoop laten varen. Regeringsambtenaren scheppen er een genoeg in zichzelf te verrijken.



Kleine jongens houden zich alleen nog maar met hun computers bezig en schenken geen aandacht aan hun moeders. En kinderen spelen niet meer buiten met elkaar, maar in amusementshallen tegen machines.

Men beweert dat al dit kwaad te wijten is aan de m.. mm.. mysterieuze Grote Octopus die zelfs op Mars wordt gevreesd!!



In deze tijd gaat de heer Parodius, nadat hij een gevecht op leven en dood tegen een oude vijand heeft gewonnen, naar het platteland om tijdens zijn vakantie een beetje van het boerenleven te genieten. Als hij terugkeert in zijn geprefabriceerde octopuspot, wordt hij verrast door iets wat hij in "Het Heelal", zijn krant ontdekt. Want wat ziet hij daar? Een foto van de mysterieuze Grote Octopus met de aarde in zijn armen. En dat is niemand minder dan zijn vader, die twee jaar geleden spoorloos is verdwenen!



Op dat moment komen zijn oude vrienden Vic Viper, Twin Bee en Pentaro binnenhollen. Zij hebben de krant ook gezien! Zullen vader en zoon elkaar ooit nog ontmoeten?

Opnieuw gaat de octopus samen met zijn vrienden op pad om de waarheid te achterhalen.



Hoe het wordt gespeeld

<Op het titelscherm>



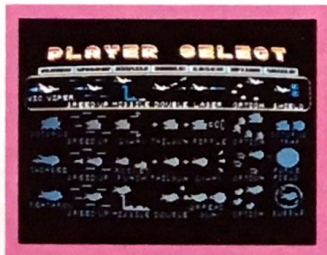
1 PLAYER (1 SPELER) 2 PLAYERS (2 SPELERS)

OPTION: Hiermee kunnen één of twee spelers naar eigen keuze de functies van de knoppen en andere instellingen veranderen.

LOLLIPOP: Geestverfrisser! Stand waarin punten kunnen worden verdiend!

Gebruik de vierpuntsdruktoets of de selectknop om keuzes te maken en de startknop om die te bevestigen.

<Spelerskeuze-scherm>



Gebruik de selectknop of de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om één van de vier figuren uit te kiezen, die elk verschillende aanvalsmethoden hanteren, en druk op de A knop om die keuze te bevestigen.

Kies vervolgens met behulp van de selectknop of de vierpuntsdruktoets de gewenste power-up-methode.



MANUAL (handmatig) Om de power-up zelf uit te voeren.

AUTO Om de power-up automatisch te laten uitvoeren zonder op een knop te drukken.

Druk op de A knop om deze keuze te bevestigen en druk vervolgens op de startknop om met spelen te beginnen!

<Option Mode scherm>

Eén of twee spelers kunnen naar eigen keuze het moeilijkheidsniveau, de functies van de knoppen en dergelijke instellen.

Gebruik de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om voor een bepaalde categorie te kiezen en de linker- of

rechterkant daarvan om die keuze te bevestigen.



REST: spelerseenheden... 0-9

GAME LEVEL: difficulty (moeilijkheid)... 1-7

Elk van de hieronder genoemde functies kan met de A, B, X, Y, L of R knop worden uitgevoerd, afhankelijk van de eigen voorkeur van de speler.

SHOT (SCHIETEN): aanval naar voren

MISSILE (RAKET): aanval naar de grond

POWER-UP: installatie power-up

BELL POWER: gebruik kracht van de bel

AUTO SHOT: snelvuurfunctie aan/uit

ROULETTE: roulettelfunctie aan/uit

MUSIC: schakelaar voor spelmuziek in mono of stereo

Met de volgende instelling kunnen alle muzieksoorten die in het spel voorkomen worden beluisterd. Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om te kiezen en de A knop om die keuze te bevestigen.

MUSIC TEST: spelmuziek

Druk nadat alles naar wens is ingesteld op de startknop om terug te gaan naar het titelscherm. Daarna kan met spelen worden begonnen!

Overal in de amusementshal klinkt gelach. Parodius komt de woonkamer binnen. Kies uit één van de vier beschikbare figuren en los het mysterie van de Grote Octopus op!

In de Option Mode (keuzestand) kunnen de functies van de knoppen en het moeilijkheidsniveau worden bepaald en kan zelfs de muziek van het spel worden beluisterd!

Als het een speler lukt een vijand te verslaan en een capsule te veroveren, kan hij of zij een power-up krijgen! Hiervoor zijn verschillende mogelijkheden. Lees daarvoor de hoofdstukken "Capsule power-up" en "Bel power-up".

Bij de oorspronkelijke instelling ontvangt de speler drie spelerseenheden (levens). 20.000 Punten leveren een 1 UP (extra leven) op en elke 100.000 punten daarna eveneens.

Als alle spelers uit zijn, is het spel afgelopen. Maar als daarna binnen tien seconden weer op de startknop wordt gedrukt, kan worden doorgespeeld. Als echter wordt besloten door te spelen, moet weer een nieuwe figuur worden gekozen en moet opnieuw de power-up worden ingesteld.

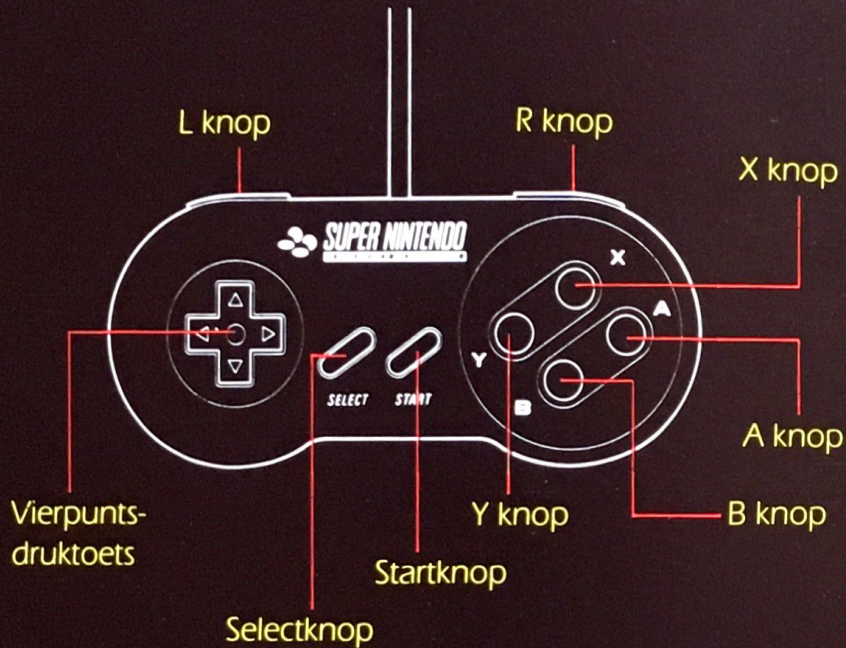
Een speler die het laatste level heeft uitgespeeld, mag deze overwinning desgewenst vieren. Maar ook is het dan mogelijk vanaf het begin tegen een nog sterkere vijand te spelen. Kan iemand die hier eenmaal mee begonnen is nog stoppen? Een eindeloze Parodius!

In sommige capsules zit een roulettecapsule. Als iemand die vangt, gaat de power-up-meter als een roulettewiel knippen. Er moet dan op een knop worden gedrukt om dat te laten ophouden! Wie geluk heeft, krijgt een power-up. Wie pech heeft, raakt kracht en vermogens kwijt. (Bij het instellen kan de roulettefunctie ook worden uitgeschakeld).

Wie na afloop van het spel tot de top 12 blijkt te behoren, mag zijn of haar naam invoeren op het "Ranking Screen" (scherm met hoogste scores).



Werking knoppen



- Vierpuntsdruktoets: Beweging speler, opties selecteren.
- Selectknop: Opties selecteren.
- Startknop: Spel starten, pauzeren.
- A knop: Opgeslagen belkracht afvuren.
- B knop: Raket, schot, laser, dubbel e.d. afvuren.
- X knop: Wordt niet gebruikt.
- Y knop: Capsule power-up.
- L knop: Wordt niet gebruikt.
- R knop: Wordt niet gebruikt.

Dit zijn de oorspronkelijke MANUAL-instellingen. Door echter voor OPTION te kiezen, kunnen de functies van de A, B, X, Y, L of R knop worden gewijzigd. Zoek naar de combinatie die het prettigst werkt! Bij AUTO power-up geschiedt de power-up automatisch. Bovendien kan met de ingestelde knop op elk gewenst moment een power-up worden verkregen.

Schermelementen



Capsule Power-Up

Als alle vijanden of formaties zijn verslagen, verschijnt een power-up-capsule! Telkens als een speler er een te pakken weet te krijgen, loopt de power-up-meter onderaan het scherm een streepje op. Druk op de "power"-knop als het gewenste level oplicht, want dan krijgt de eigen speler meer kracht of vermogens! (Bij AUTO power-up vindt de power-up automatisch plaats). Er zijn vier wapens waarmee meer kracht kan worden verkregen en vier patronen voor elk wapen; zoals hierna weergegeven.

Power Up Capsule	Speed up	Missile	Double	Laser	Option	!?	Shield
 Vic Viper	 Speed up 5 levels	 Missile	 Double	 Laser	 Maximaal 4 eenheden	 !?	 Shield
 Octopus	 Speed up 5 levels	 2 way	 Tail gun	 Ripple	 Maximaal 4 eenheden	 !?	 Octopus trap
 Twin Bee	 Speed up 5 levels	 Rocket punch	 Tail gun	 3 way	 Maximaal 3 eenheden	 !?	 Force field
 Pentaro	 Speed up 5 levels	 Missile	 Double	 Spread gun	 Maximaal 3 eenheden	 !?	 Bubble

* Blauwe capsule

De blauwe capsule is een krachtig voorwerp. Wie het te pakken krijgt, kan alle vijanden op het scherm schaden en verwonden.

* Roulettেকans

In sommige capsules zit een roulette-capsule. Als een speler die te pakken krijgt, begint de power-up-capsule onderaan het scherm te knippen als een roulettewiel! Als op de power-up-knop wordt gedrukt, houdt dat op. Wie geluk heeft, krijgt dan een power-up. Wie pech heeft, raakt kracht en vermogens kwijt. (Tijdens de instelling kan de roulettefunctie ook worden uitgeschakeld).

Bel Power-Up

Niet alleen met capsules kunnen power-ups worden verkregen, maar ook met bellen. Vijanden die een power-up-capsule voortbrengen, brengen soms ook een bel voort. Telkens als een speler op zo'n bel schiet, verandert die van kleur. Probeer hem te pakken te krijgen als hij op z'n sterkst is.



Word groter (groen)

De speler wordt gedurende een beperkte tijd groter en is dan onoverwinnelijk! Gedurende deze tijd mag gerust keihard tegen muren

en vijanden worden opgelopen. Helaas kunnen er dan geen gewone aanvallen worden uitgevoerd.



Mum Crest (rood)

Een speler mag maximaal drie "mum crest"-raketten meenemen. Vuur deze af met de "bell power"-knop. De "crest" schiet dan naar voren en wordt boven- en onderaan groter, waarbij hij

alle vijanden die hij aanraakt verwondt.



Score Up (geel)

Er zijn ook bonuspunten te verdienen! Aan het begin is deze bel 500 punten waard, maar naarmate iemand er meer te pakken weet te krijgen, loopt het aantal

punten op van 1.000 → 2.500 → 5.000 → 10.000. Wie echter ook maar één keer misgrijpt, gaat weer terug naar 500 punten.



Megafoon (wit)

Gedurende beperkte tijd verschijnt er een megafoon voor de speler! Hier komt een stroom letters uit die vijanden vernietigt.

Gedurende deze tijd kan de speler geen gewone aanvallen uitvoeren, behalve met een raket



Superbom (blauw)

Eén enkele superbom kan alle vijanden in een groot gebied uitschakelen. Gooi ermee door op de "bell power"-knop te drukken (er kunnen er maximaal drie worden meegenomen).

Kennismaking met de figuren

Mr. Parodius (octopus)



De held van dit verhaal. Is de mysterieuze Grote Octopus werkelijk zijn vader? Om de waarheid te achterhalen, wijst hij zichzelf de hoofdrol toe en gaat op pad. Hij beschikt over speciale wapens, zoals een "2 way", een "ripple"-laser en zelfs een "Octopus Trap"-schild.

Vic Viper



Zeer ruimtelijk/wereldlijk gevechtstoestel dat de planeet Gradius opnieuw van een Bacteriaanse aanval heeft gered. Nadat het te veel zelf gemaakte gebakjes had verorberd, veranderde het van vorm. Het kwam echter weer terug met zijn nieuwe schuifstap-raket die basketbalschoenen draagt.

Twin Bee



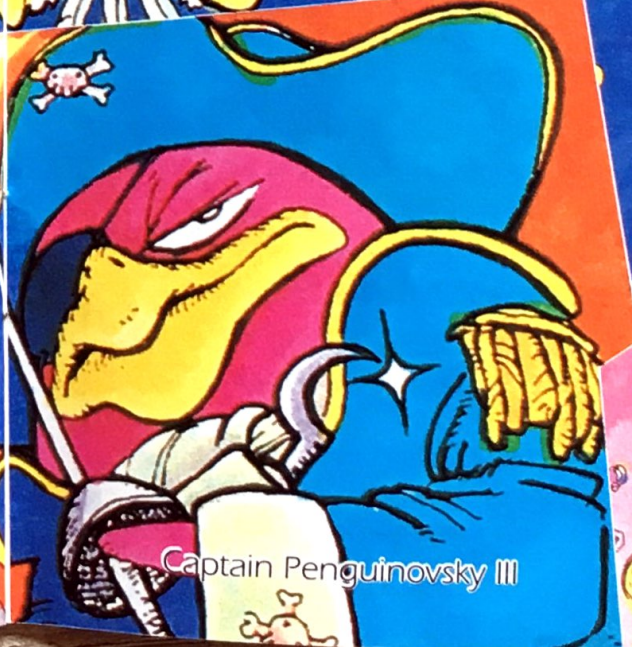
Ongelooflijk ondeugend voor zo'n aardige figuur. Nadat hij van dokter Cinnamon een nieuw wapen had gekregen, de Rocket Punch, verscheen hij als de vertegenwoordiger van de tweeling. Zijn wapen komt als een boemerang bij hem terug. Is ook goed met een schild en met de opsplits-techniek.

Pentaro



Wie heeft deze aan de Zuidpool geboren pinguin geleerd met een luchtbuks om te gaan? In ieder geval heeft hij zich door deze hobby ontwikkeld tot wat hij nu is. Zijn "spread gun" velt vijanden met een onzichtbaar schot en zijn walvis-vormige grondraket gaat met gemak door de kleinere vijanden heen. Hoewel hij er altijd stoer probeert uit te zien, ziet hij er als een dwaas uit als hij wordt geraakt.

Kennismaking met de vijanden



90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN? BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Game Boy-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!
Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland	03440-32222
In België	02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

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