

KONAMI®**SPIELANLEITUNG**

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

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 KONAMI (EUROPE) GMBH
 POSTFACH 560180 6000 FRANKFURT 50 GERMANY

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

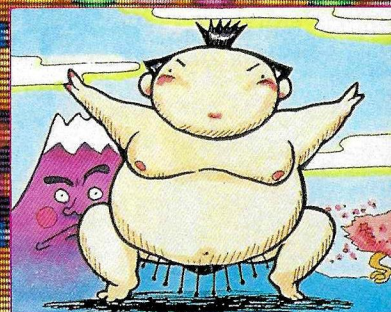


DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



INHALTSÜBERSICHT

DIE GESCHICHTE	4
SPIELABLAUF	6
SPIELSTEUERUNG	10
BILDSCHIRMANZEIGEN	11
POWER-UP-KAPSELN	12
POWER-UP-GLOCKEN	14
DIE FREUNDE	16
DIE FEINDE	18

DIE GESCHICHTE

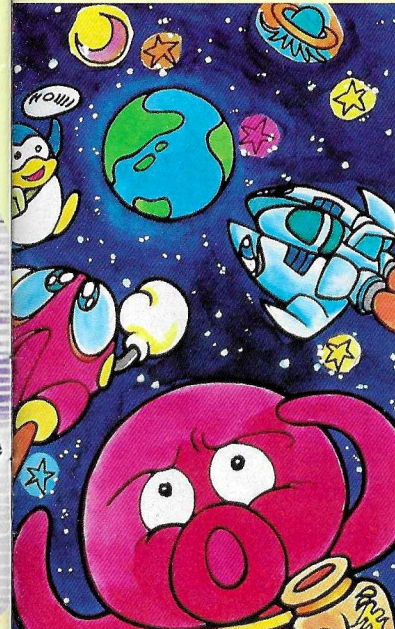
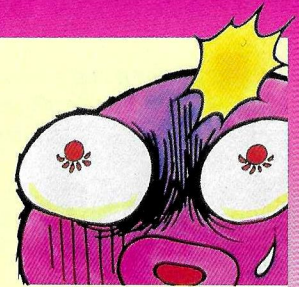
Im Jahre 1993, an der Schwelle zum 21. Jahrhundert, haben die menschlichen Wesen auf der ganzen Welt ihre Träume und Hoffnungen verloren. Das größte Vergnügen der Regierung besteht darin, sich selbst reich zu machen. Kleine Jungen lieben nun ihre Computer mehr als ihre Mütter. Kinder spielen nicht mehr zusammen im Freien, sondern in



Spielhallen gegen irgendwelche Maschinen. Diese Zustände schreibt man dem Treiben des mysteriösen Großen Octopus zu, der selbst auf dem Mars gefürchtet wird!!!



Zu jener Zeit führt Mr. Parodius auf seine Farm auf dem Land, um seinen bezahlten Urlaub zu genießen, den er dringend nötig hat, nachdem er den Kampf gegen einen alten Feind gewann. Hier, in seinem geliebten Heim, wartet eine Überraschung auf ihn, als er die Zeitung "Das Universum" liest. Er findet ein Foto des mysteriösen Großen Octopus, auf dem dieser die Erde in seinen Fangarmen hält. Dieser Schurke ist kein anderer als sein Vater, der vor zwei Jahren spurlos verschwand!



Genau in diesem Augenblick stürmen seine alten Freunde Vic Viper, Twin Bee und Pentaro herein. Auch sie haben die Zeitung gelesen! Werden sich Vater und Sohn wirklich begegnen? Und wieder macht sich der friedliebende Octopus mit seinen Freunden auf den Weg, die Wahrheit herauszufinden.

SPIELABLAUF

Im Titel-Screen



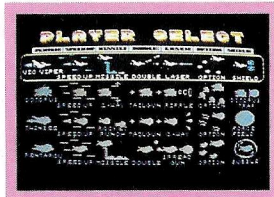
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTION:

Im 1- oder 2-Spieler-Modus können die Tastaturbelegung und andere Einstellungen frei gewählt werden.

LOLLIPOP: Stimmungsmacher! Modus zum Punkte machen!

Treffen Sie Ihre Wahl mittels der + Taste oder der SELECT-Taste, und bestätigen Sie mit der START-Taste.

Im Spieler-Auswahl-Screen



Drücken Sie die SELECT-Taste oder die + Taste nach oben/unten, um einen der vier Charaktere zu wählen, von denen jeder eine andere Angriffstechnik besitzt. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der A-Taste.

Nun benutzen Sie die SELECT-Taste oder drücken die + Taste nach oben/unten, um die Power-Up-Methode zu wählen.



MANUAL
Manuelle Power-Up-Steuerung.

AUTO
Automatische Power-Up-Steuerung, ohne daß eine Taste gedrückt werden muß.

Drücken Sie zur Bestätigung die A-Taste, und das Spiel beginnt!

Im Options-Modus-Screen

Spieler 1 und Spieler 2 können den Schwierigkeitsgrad, die Tastenbelegung etc. individuell einstellen. Drücken Sie die + Taste nach oben/unten, um die Kategorie zu wählen und zur Bestätigung nach links/rechts.



REST: Anzahl der Restleben ...0-9
GAME LEVEL: Schwierigkeitsgrad ...1-7

Jede der unten aufgeführten vier Funktionen kann mit folgenden Tasten durchgeführt werden: A, B, X, Y, L oder R. Bestimmen Sie die Taste, die Sie der jeweiligen Funktion zuordnen möchten.

SHOT: Angriff nach vorn

MISSILE: Angriff vom Boden aus

POWER-UP: Power-Up-Einstellungen

BELL POWER: Einsatz der Power-Up-Glocken

AUTO SHOT: Dauerfeuerfunktion ein/aus

BLIZZARD: Blizzard-Funktion ein/aus

MUSIC: Musik-Mono/Stereo-Schalter

In der nächsten Kategorie können Sie sämtliche im Spiel vorkommenden Musikstücke abspielen. Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie die + Taste nach links/rechts drücken, und bestätigen Sie mit der A-Taste.

MUSIC TEST: Musikstücke im Spiel

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, betätigen Sie die START-Taste und kehren zum Titel-Screen zurück. Nun kann das Spiel beginnen!

Die Spielstube ist außer sich vor Freude: Parodius betritt das Wohnzimmer. Wählen Sie eine der vier zur Verfügung stehenden Spielfiguren, und lösen Sie das Rätsel um den Großen Octopus!

Im Options-Modus können Sie die Tastaturbelegung und den Schwierigkeitsgrad beliebig einstellen und sich sogar die Musikstücke des Spieles anhören!

Wenn Sie einen Gegner besiegen und eine Kapsel aufnehmen, können Sie Ihre Kräfte steigern. Es gibt verschiedene Wege, Power-Ups einzusetzen. Näheres finden Sie auf den Seiten 12-15.

In der Grundeinstellung stehen Ihnen drei Leben zur Verfügung. Sie erhalten ein weiteres nach den ersten 20.000 Punkten und danach nach allen 100.000 Punkte.

Sind alle Leben verbraucht, endet das Spiel. Sie können aber weiterspielen, wenn Sie innerhalb von zehn Sekunden die START-Taste drücken. Sie müssen allerdings erneut Ihre Spielfigur wählen und die Power-Up-Einstellung vornehmen.

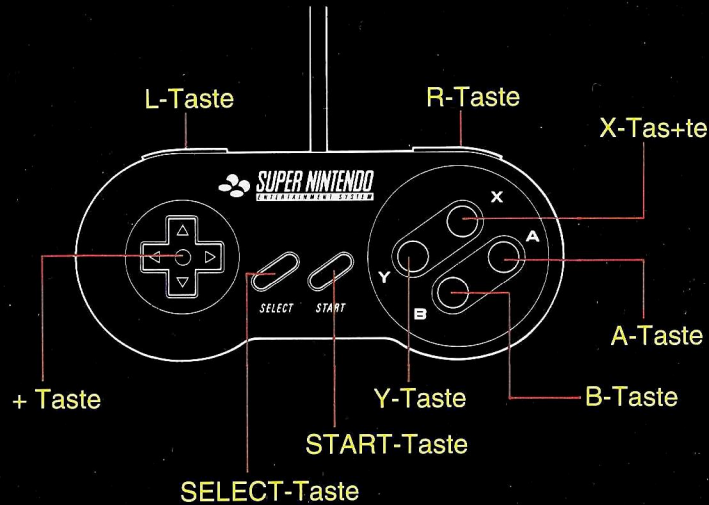
Nachdem der letzte Level gemeistert wurde, können Sie Ihren Sieg feiern. Wenn Sie möchten, können Sie aber auch erneut beginnen und gegen einen noch stärkeren Gegner antreten. Kann man aufhören, wenn man einmal angefangen hat? Parodius endet niemals!

Innerhalb der Kapseln befindet sich eine Blizzard-Kapsel. Wenn Sie diese aufnehmen, blinkt die Power-Up-Anzeige wie ein Roulette. Drücken Sie eine Taste, um sie zu stoppen! Wenn Sie Glück haben, werden Ihre Kräfte gesteigert. Haben Sie Pech, vermindern sich die Kräfte (In der Grundeinstellung kann die Blizzard-Funktion ausgeschaltet werden).

Sollten Sie beim Ende des Spiels unter den besten Zwölf sein, wird die Bestenliste eingeblendet, wo Sie Ihren Namen eintragen



SPIELSTEUERUNG



- + Taste: Spielfigur steuern, Kategorie wählen.
- SELECT-Taste: Kategorie wählen.
- START-Taste: Spiel starten. Pause.
- A-Taste: Glockenkraft abfeuern.
- B-Taste: Raketen, Kugeln, Laser, Doppel etc. abfeuern.
- X-Taste: nicht belegt.
- Y-Taste: Kapsel Power-Up.
- L-Taste: nicht belegt.
- R-Taste: nicht belegt.

Das ist die Grundeinstellung des manuellen Power-Up. Mittels OPTION können die Funktionen der Tasten A, B, X, Y, L und R geändert werden. Wählen Sie die Tastenbelegung, die Ihnen am besten zusagt! Bei AUTO-Power-Up läuft die Power-Up-Funktion automatisch ab. Zusätzlich können Sie jederzeit mit der von Ihnen bestimmten Taste ein Power-Up ausführen.

BILDSCHIRMANZEIGEN



POWER-UP-KAPSELN

Haben Sie alle Gegner oder Formationen beseitigt, erscheint eine Power-Up-Kapsel! Sobald Sie die Kapsel aufnehmen, blinken die Elemente der Power-Up-Anzeige. Betätigen Sie die Power-Taste, wenn der gewünschte Level aufleuchtet, so daß Ihre Kräfte zunehmen! (bei Auto Power-Up läuft der Power-Up-Vorgang automatisch ab).

Die Power-Up-Funktion bietet vier Waffenarten und vier Modi für jede Waffe (siehe Tabelle!).

Power-Up-Kapsel	Schneller	Rakete	Doppel	Laser	Option	!?	Schild
 Vic Viper	 Schneller 5 Level		 Doppel	 Laser	 Max. 4 Einheiten		 Schild
 Octopus	 Schneller 5 Level	 2-Weg	 Heckkanone	 Ring	 Max. 4 Einheiten		 Octopus-Falle
 Twin Bee	 Schneller 5 Level	 Raketenschlag	 Heckkanone	 3-Weg	 Max. 3 Einheiten		 Kraftfeld
 Pentaro	 Schneller 5 Level	 Rakete	 Doppel	 Spreizkanone	 Max. 3 Einheiten		 Blase

* Blaue Kapsel

Die blaue Kapsel ist äußerst durchschlagkräftig. Mit ihr können Sie allein auf dem Screen befindlichen Gegnern empfindlich zusetzen.

* "Roulette"-Chance

In der Kapsel befindet sich eine Blizzard-Kapsel. Wenn Sie diese aufnehmen, blinkt die Power-Kapsel am unteren Bildschirmrand wie ein Rouletterad! Drücken Sie die Power-Taste, um das Rad zu stoppen. Haben Sie Glück, werden Ihre Kräfte gesteigert. Haben Sie Pech, vermindern sie sich! (In der Grundeinstellung kann die Blizzard-Funktion ausgeschaltet werden)

POWER-UP-GLOCKEN

Neben den Power-Up-Kapseln gibt es noch die Power-Up-Glocken. Manchmal geben die Gegner Glocken statt Kapseln frei. Bei jedem Treffer, dem Sie der Glocke verpassen, ändert diese ihre Farbe. Nehmen Sie die Glocke auf, wenn Sie die größte Kraft besitzt.

Wachsen (Grün)



Für begrenzte Zeit wird der Spieler größer und unsichtbar! Nun kann er schadlos mit Gegnern und Hindernissen kollidieren. Leider sind normale Attacken nicht möglich.

Wellentod (Rot)



Sie können bis zu drei von diesen Raketen sammeln. Mit der Glockenkraft-Taste abgefeuert, schießt die Rakete nach vorn und bewegt sich wellenförmig nach

oben und unten, wobei der Kontakt alle Gegner beschädigt bzw. eliminiert.

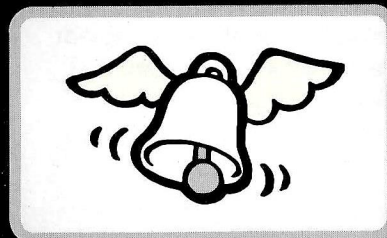
Punkte (Gelb)



Holen Sie sich Bonuspunkte! Zu Beginn ist diese Glocke 500 Punkte wert. Wenn Sie diese Glockenart immer wieder aufnehmen, erhöhen sich die Punkte auf 1.000, 2.500,

5.000 und schließlich 10.000. Sollten Sie die Glocke aber nur einmal verpassen, vermindert sich ihr Wert wieder auf 500 Punkte!

Megaphon (Weiß)



Vor dem Spieler erscheint für kurze Zeit ein Megaphon! Aus diesem fließt ein Strom von Buchstaben, der dem Gegner hart zusetzt. Während dieses Vorgangs können Sie keine

normalen Attacken durchführen (Raketenangriffe ausgenommen).

Superbombe (Blau)



Ein einzige Superbombe kann die Gegner in einem großen Umkreis vernichten. Werfen Sie die Bombe durch Betätigung der Glockenkraft-Taste (Sie können bis zu drei

Superbomben sammeln).

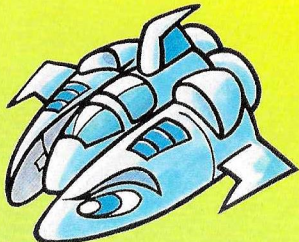
Parodius ist da! Die vier Freiheitskämpfer!

**Mr. Parodius
(octopus)**



Der Held unserer Geschichte. Ist der mysteriöse Große Octopus wirklich sein Vater? Um die Wahrheit herauszufinden, übernimmt er die Hauptrolle und beginnt seine Suche. Er besitzt Spezialwaffen wie etwa den 2-Wege-Schuß, einen Ring-Laser und sogar einen Octopus-Fangschild.

Vic Viper



Ein Hochgeschwindigkeits-Kampfschiff, das den Planeten Gradius vor einem Angriff der Bacterians gerettet hat. Nachdem es zuviele hausgemachte Kuchen verspeist hatte, veränderte es seine Form. Nun hat es aber ein Comeback mit seinen brandneuen Raketen, die Basketball-Schuhe tragen.

Twin Bee



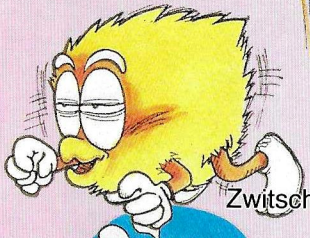
Unglaublich tapfer für so ein niedliches Wesen. Nachdem er eine neue Waffe, den Raketenschlag, von Doktor Zimt erhalten hat, tritt er als Repräsentant der Twins in Erscheinung. Seine Waffe kommt wie ein Bumerang zu ihm zurück. Er ist auch gut mit dem Schild oder seiner Split-Up-Technik.

Pentaro



Wer hat diesem südpolgeborenen Pinguin den Umgang mit einem Luftgewehr beigebracht? Wie auch immer, aus diesem Hobby entwickelten sich seine heutigen Fähigkeiten. Seine Spreizkanone vernichtet die Gegner mit einem unsichtbaren Schlag, und seine walförmigen Raketen machen kurzen Prozess mit schwächeren Feinden. Er mimt zwar immer den Starken, sieht aber sehr belämmert aus, wenn er getroffen wird.

DIE GEGNER



Zwitschi



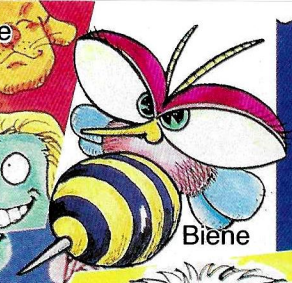
Pyoko-Chan



Kyoo Kyoo



Fünf fliegende Köpfe



Biene



Clown



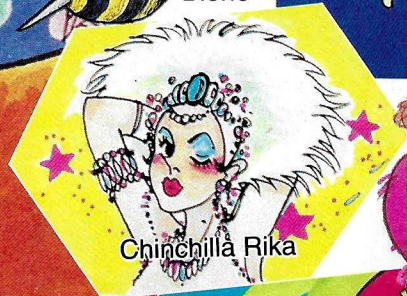
Dame Ukiyoe



Fenkichi Jr.



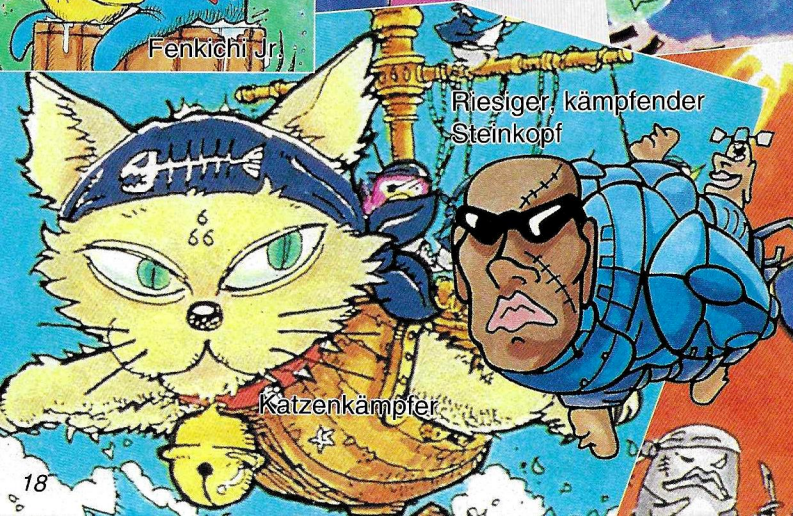
Adler mit Vogelhirn



Chinchilla Rika



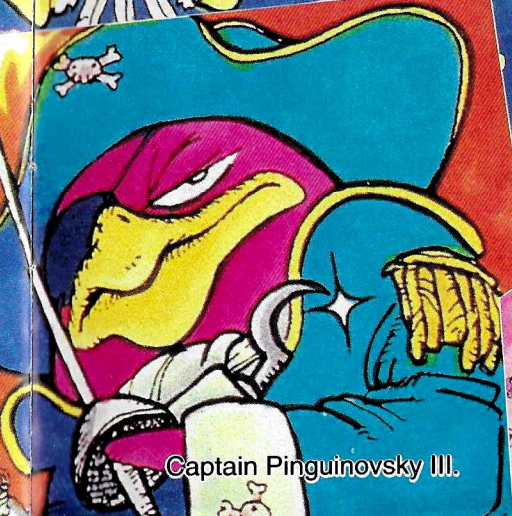
Greifer



Katzenkämpfer



Riesiger, kämpfender Steinkopf



Captain Pinguinovsky III.



Großer/Kleiner Zickzack



Honigmädel