

Nintendo

PALCOM™
SOFTWARE

DMG-PV-M

PARODIUS

GAME BOY™

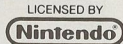


SPIELANLEITUNG



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Nintendo®, GAME BOY,™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



DIE GESCHICHTE

Im Jahre 1992, an der Schwelle zum 21. Jahrhundert, haben die menschlichen Wesen auf der ganzen Welt das Träumen verlernt. Das größte Vergnügen der Regierung besteht darin, sich selbst reich zu machen. Jungen lieben nun ihre Computer mehr als ihre Mütter. Junge Leute sind nicht mehr fröhlich mit ihren Freunden zusammen. Statt dessen spielen sie nur noch für sich allein in irgendwelchen Spielhallen. Es droht der Untergang der menschlichen Rasse. Aber die Wurzel allen Übels ist zu schrecklich, um darüber zu sprechen. Das Übel besteht in dem widerlichen, rattengesichtigen Großen Octopus.

Eines Tages kommt es zwischen unserem Freund, dem kleinen, liebenswerten Octopus, und seinem Erzrivalen, dem Käfer, zu einem Kampf auf Leben und Tod. Unser Octopus gewinnt, und die Leute nennen ihn von nun an Mr. Parodius. In seinem wohlverdienten, bezahlten Urlaub fährt er auf seine kleine Farm auf dem Lande. Zurück in seiner geliebten Wohnung, dem Octopus-Pott, liest er seine Lieblingszeitung „Persönlichkeiten des Universums“ und fällt vor Erstaunen beinahe von seinem Hackbrett. Da ist doch tatsächlich ein Foto abgebildet, das den mysteriösen Großen Octopus zeigt, wie er die Erde in seinen Fangarmen hält.

„V...Vater?“ stammelt er. Es ist sein Vater, der vor zwei Jahren verschwand und niemals mehr nach Hause zurückkehrte. So beginnt Octopus zusammen mit seinen Freunden, die Welt zu bereisen, um die Wahrheit über das Verschwinden seines Vaters herauszufinden!

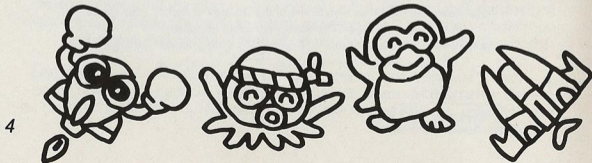
Seine alten Freunde, die das Bild in der Zeitung ebenfalls gesehen haben, sind sofort zur Stelle.

„Vic Viper“ setzte sich nach dem Krieg auf der G-Welt 'Dimension Three' zur Ruhe. Betreibt jetzt ein Heim für Pensionäre. Alter: 58.

„Pentarou“ sein Hobby sind Luftgewehre. Er ist das Kind von Penta und Penko. Alter: 9.

„Twin Bee“ einer der beiden Zwillinge. Er hat ein niedliches Gesicht und ist ein ernstzunehmender Gegner, der Feinde schnell und einfach erledigt. Alter: 17.

Wie stark kann eine solche Truppe sein? Nun ja, sie machen eine Menge Blödsinn, und man kann sich nicht immer auf sie verlassen. Was aber auch passiert, es ist nicht ihre Schuld. So machen sich Octopus und seine Begleiter auf eine Reise um die Welt, um die Wahrheit herauszufinden!



SPIELSTEUERUNG

Bezeichnungen der Steuertasten und deren Funktion

Bildschirmeinstellung

+ -Taste (hoch/runter/links/rechts)... für die Auswahl.

START-Taste... zur Bestätigung.

Auswahlbildschirm

+ -Taste (hoch/runter/rechts/links)... für die Auswahl.

START-Taste, A-Taste oder B-Taste... zur Bestätigung.

Spielbildschirm

+ -Taste... für die Steuerung des Helden.

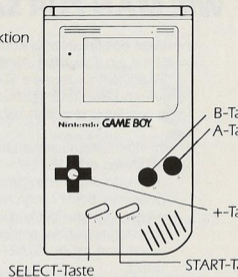
A-Taste... manuelles Power-Up handhaben. Die Roulettdrehung stoppen.

B-Taste... feuern.

START-Taste... das Spiel anhalten und wiederaufnehmen.

SELECT-Taste... nicht belegt.

Mit der A- und der B-Taste kann der Einstellungsmodus erneut aufgerufen werden.



WIE MAN ZUR SACHE GEHT

- Lege das Spielmodul korrekt in den Game Boy und schalte dann das Gerät ein. Das Wort „Nintendo“ erscheint, gefolgt von dem Symbol „PALCOM“. Drücke die START-Taste, um den Titel-Screen aufzurufen (wenn keine Taste gedrückt wird, erscheint der Titel-Screen nach einigen Sekunden von selbst).
- Im Titel-Screen kannst Du die START-Taste drücken, um das Spiel zu beginnen oder SET UP wählen, um in den Einstellungsmodus zu gelangen. Beide Möglichkeiten werden durch Drücken der +-Taste nach links bzw. rechts angewählt und mit der START-Taste bestätigt.
- Wenn Du SET UP gewählt hast, wird der Einstellungsbildschirm aufgerufen. Hier können folgende Punkte verändert werden:



TRIGGER SPEED... bestimmt die Feuergeschwindigkeit.

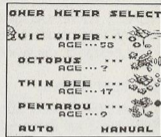
CONTROL... die A- und B-Taste gegeneinander austauschen.

STAGE... den Level wählen.

LEVEL... die Schwierigkeitsstufe einstellen.

Eine der folgenden drei Stufen kann gewählt werden: EASY, NORMAL, DIFFICULT (EINFACH, NORMAL, SCHWIERIG).

Mit der START-Taste gelangst Du wieder in den Titel-Screen.



- Wenn Du START wählst, gelangst Du in den Auswahlbildschirm. Die Auswahl in diesem Screen wird mit der A-, B- oder START-Taste getroffen.

(1) Spieler-Auswahl

Drücke die +-Taste hoch oder runter, um einen der folgenden vier Spieler auszuwählen und bestätige Deine Wahl: VIC VIPER, OCTOPUS, TWIN BEE, PENTAROU. Jeder Spieler besitzt einen anderen Power-Up-Typ.

(2) Power-Up-Methode

AUTO....automatisches Power-Up

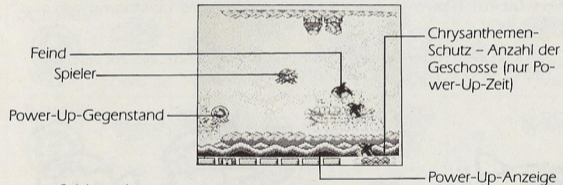
MANUAL....Power-Up mittels der A-Taste.

Wähle eine von beiden Möglichkeiten durch Drücken der +-Taste nach rechts/links und bestätige die Wahl.

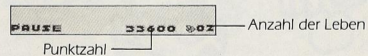
- Das Spiel beginnt.
- Dieses Spiel besteht aus acht Leveln plus einem Bonus-Level. Wenn Du den Boss am Ende eines jeden Levels besiegst, geht es zum nächsten Level. Im SET UP-Screen kannst Du nur die ersten sieben Level direkt anwählen. Level 8 kann nur erreicht werden, wenn alle vorhergehenden Level durchgespielt wurden.
- Hast Du den letzten Level gemeistert, erscheint das Schluß-Demo, und die zweite Runde beginnt. Das Spiel beginnt nun wieder bei Level 1. Der Schwierigkeitsgrad ist jetzt aber höher als in der ersten Runde.
- Wenn Du die Kapseln und Glocken einfängst, die während des Spiels erscheinen, kannst Du Deine Kräfte verstärken (Power-Up).
- Der Spieler besitzt zu Beginn des Spiels drei Leben. Immer wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht ist, erhält er ein Extra-Leben. Sind alle Leben verbraucht, ist das Spiel zu Ende. Bei Spielende kannst Du mit dem „Continue“-System in dem Level weiterspielen, in dem Dein letztes Leben verloren ging.

DER BILDSCHIRMAUFBAU

■ im laufenden Spiel



■ Spiel pausiert

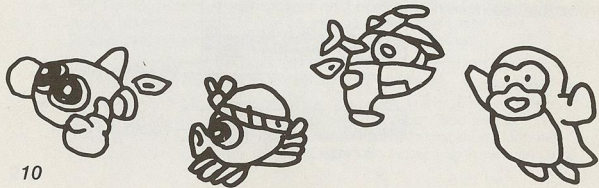


SPIELER UND POWER-UP-GEGENSTÄNDE

Spieler und Power-Up-Gegenstände

Wenn Du bestimmte Feinde vernichtest, erscheint eine Power-Up-Kapsel. Jedesmal wenn Du eine Kapsel aufnimmst, leuchten die zur Verfügung stehenden Power-Up-Level in der Power-Up-Anzeige am unteren Bildschirmrand nacheinander auf. Drücke die A-Taste, wenn der gewünschte Level aufleuchtet. (Wenn Du AUTO Power-Up gewählt hast, findet der Power-Up-Vorgang automatisch statt.)

- Im manuellen Power-Up stehen sechs Geschwindigkeits-Level zur Verfügung. Als Option sind nur zwei ABSCHÜSSE möglich.



	S	M	D		O	!?	B
VIC VIPER 	 SCHNELLER	 RAKETE	 DOPPEL	L LASER	 OPTION	?	 SCHILD
OCTOPUS 	 SCHNELLER	 2-WEGE	 HECK- GESCHÜTZ	R WELLE	 OPTION	?	 OCTOPUS- POTT
TWIN BEE 	 SCHNELLER	 RAKETEN- SCHLAG	 HECK- GESCHÜTZ	3 3-WEGE	 ABSCHUB	?	 BARRIERE
PENTAROU 	 SCHNELLER	 BODEN- RAKETE	 DOPPEL	SP FÄCHER	 ABSCHUB	?	 BLASE

DIE POWER-UP-GEGENSTÄNDE

Power-Up-Glocke

Manchmal erscheint statt einer Power-Up-Kapsel eine fliegende Glocke. Wenn Du sie mit einem Schuß triffst, verändert sie ihr Muster. Nachdem Du sie aufgenommen hast, bekommst Du den der Glocke entsprechenden Power-Up-Bonus.

Die verschiedenen Typen der Power-Up-Glocken

Sonder-Punkte

Deine Punktzahl erhöht sich. Bekommst Du diese Glocke weiterhin, erhöhen sich die Bonuspunkte wie folgt: 500 --> 1000 --> 2000 --> 5000 --> 10000. Solltest Du die Glocke aber nur einmal verpassen, geht Deine Punktzahl auf 500 zurück.



Super-Bombe

Mit einem einzigen Schuß kann die Super-Bombe alle auf dem Screen befindlichen Feinde vernichten.



Wachsen (Unsichtbarkeit)

Für eine gewisse Zeitspanne wird der Spieler groß und unsichtbar. In diesem Zustand kannst Du zwar nicht schießen, aber auch nicht verletzt werden.



Chrysanthemen-Schutz

Die Vorderseite des Spielers verlängert sich in vertikaler Richtung und verwandelt jedes auftreffende Feindgeschöß in drei Raketen, die den Gegner atomisieren.

Vernichtungs-Kapsel

Manchmal erscheint diese Kapsel anstelle einer Power-Up-Kapsel. Wenn Du sie bekommst, kannst Du alle auf dem Screen befindlichen Feinde mit einem Schlag auslöschen.

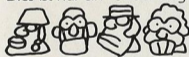


Roulett-Chance

Eine bestimmte Power-Up-Kapsel verwandelt die Power-Up-Anzeige in ein blinkendes Roulett. Drücke die A-Taste im richtigen Moment, um den bestmöglichen Level zu bekommen (gilt nur im manuellen Power-Up).

EINIGE FEINDBILDER

Dies ist nur ein Teil der Gegner, die Du im Spiel antriffst.



Vier fliegende Moai-Köpfe



Penkichi



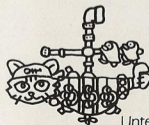
Zigzag



Biene



Pinguin-Taucher



Untersee-Kitty, Acha-ko



Hiyoko-Chan



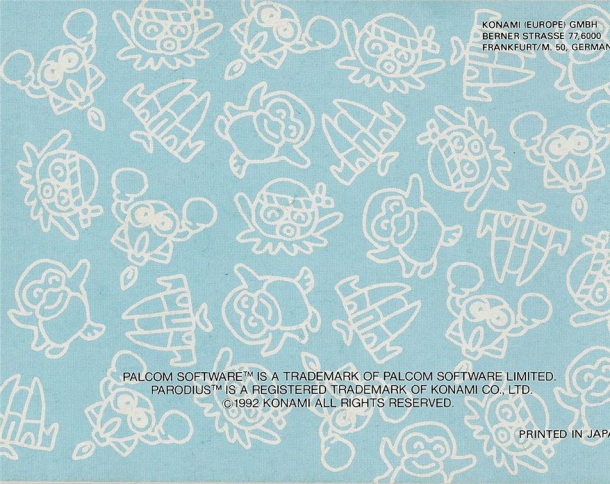
Schwarzer Delfin



Kauender Moai-Kopf



Käptn Pinguinovskiy III



KONAMI (EUROPE) GMBH
BERNER STRASSE 77, 6000
FRANKFURT/M. 50, GERMANY

PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
PARODIUS™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN