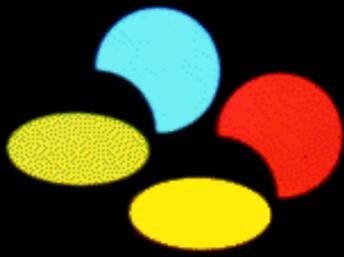




**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO® OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Super R-Type* pour votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

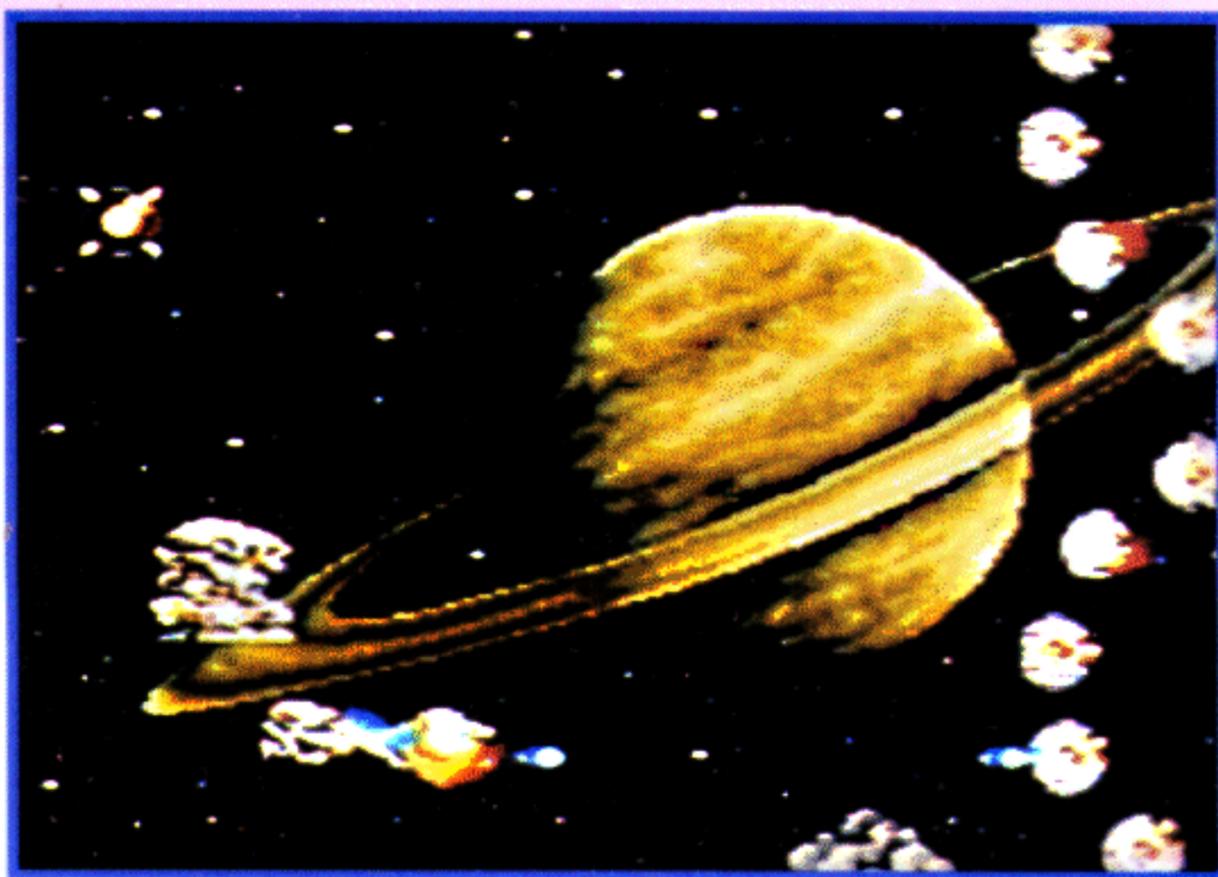


L'EMPIRE EST DE RETOUR !.....	3
GENERALITES	4
LES COMMANDES.....	5
L'ACTION.....	6
ASTUCE	6
LES ELEMENTS P-UP	7
LES LASERS (BOUCLIER BLEU)	8
LES MISSILES (BOUCLIER ROUGE)	10
LA FORCE.....	11
MULTIPLICATEUR DE PUISSANCE.....	12
LES NIVEAUX	13
PRESENTATION DES ENNEMIS.....	16



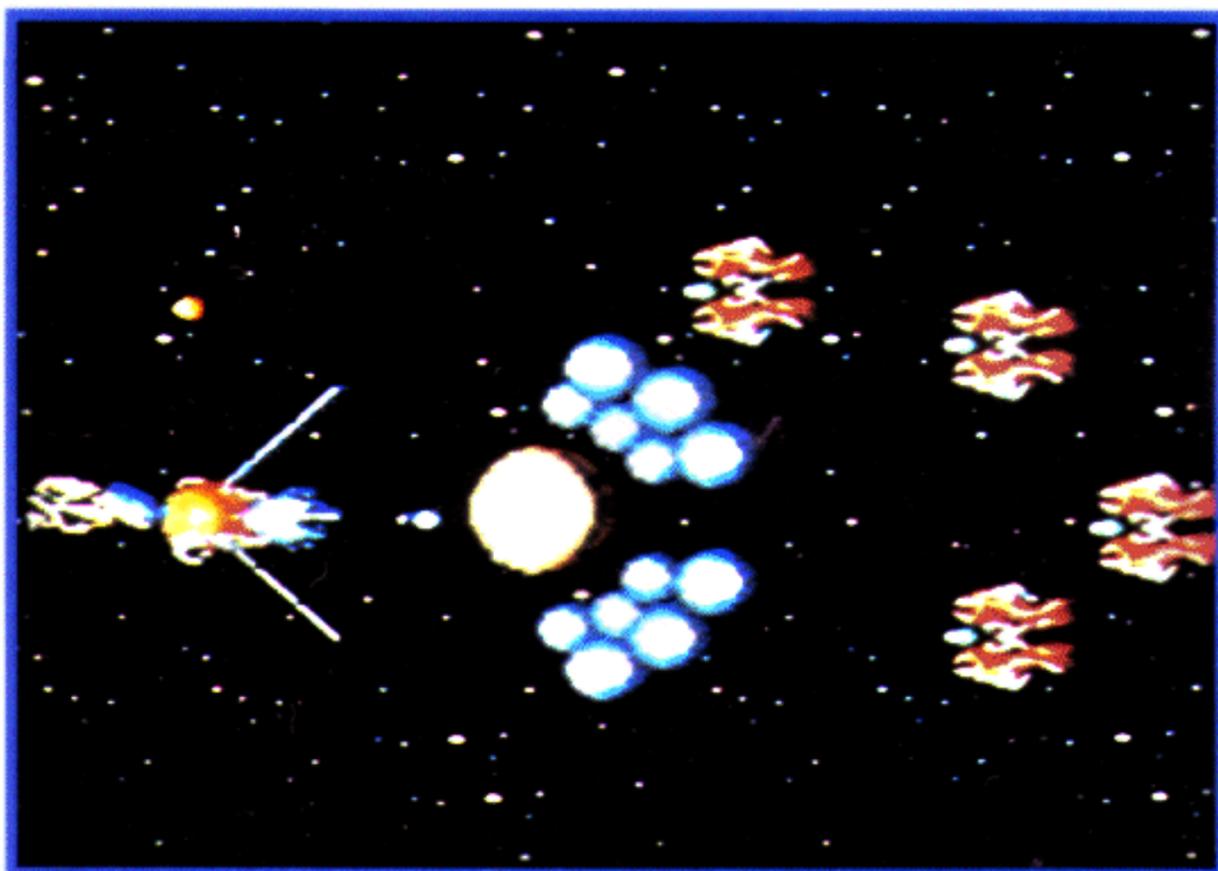
L'EMPIRE EST DE RETOUR !

Les puissances du maléfique Empire BYDO sont de retour. Plus étranges que jamais, ces diaboliques extra-terrestres ont tout planifié pour attaquer la Terre. L'humanité n'a qu'un seul espoir contre les mutants. Le formidable R-9 se dirige vers les lignes de front aux frontières de l'espace. Armé de défenses extrêmement puissantes, et doté d'une technologie avancée, c'est le summum des machines de guerre. Mais est-ce suffisant ?

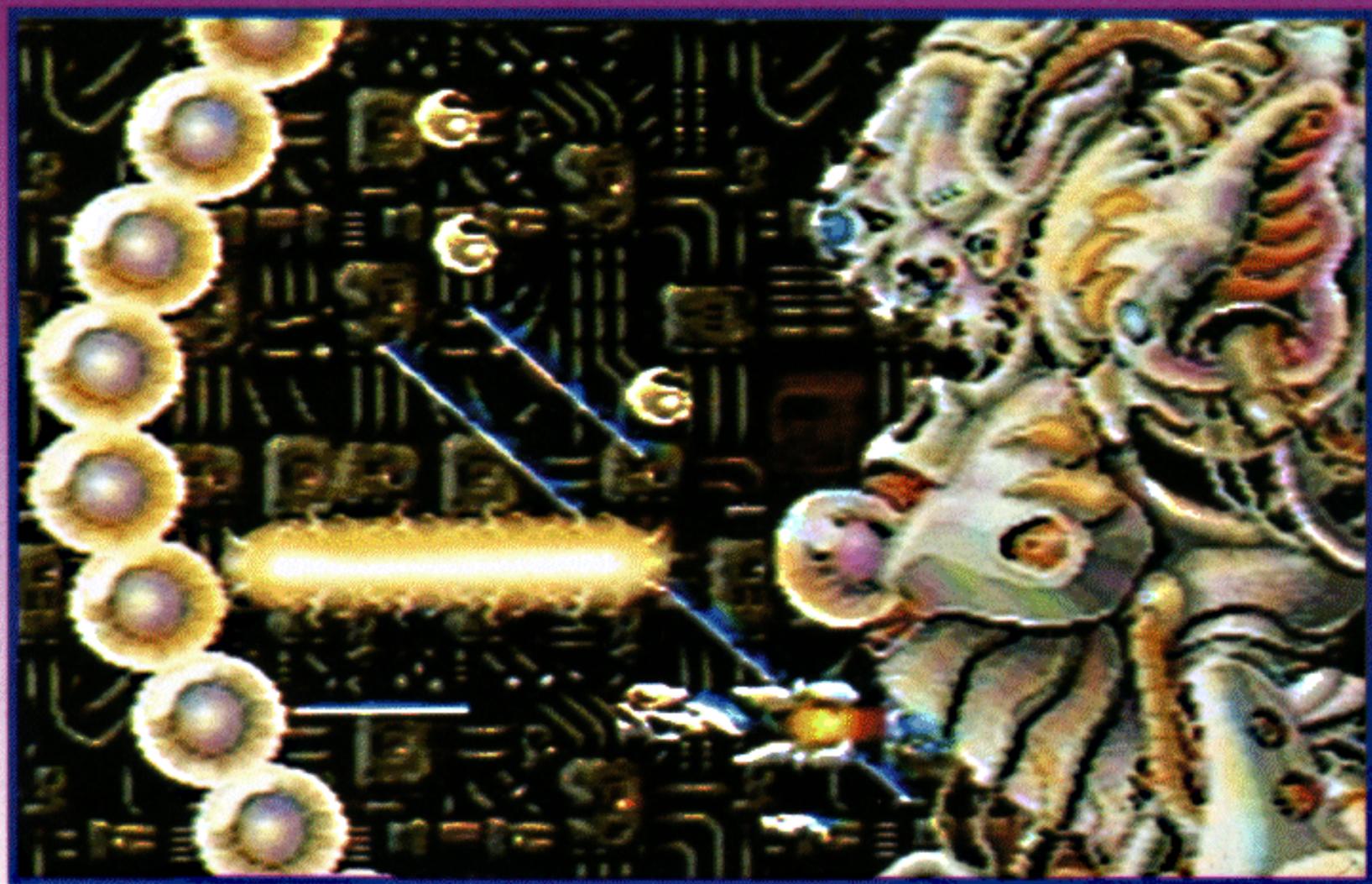


Etes-vous prêt à vous lancer dans une aventure qui vous entraînera aux frontières de l'espace ?

La puissance de tir dont les mutants sont dotés est issue d'une technologie très avancée. Mais vous aussi leur réservez des surprises "haute technologie"...



GENERALITES



Vous êtes aux commandes du R-9. Vous devez vaincre les chefs de chaque niveau afin d'éliminer une fois pour toutes l'Empire BYDO. Vous avez, dès le départ, trois R-9, ce qui vous permet de jouer en continu. Le jeu comporte sept niveaux dont chacun est contrôlé par un chef BYDO très puissant. Pour réussir dans votre entreprise, vous devez tenter d'obtenir des P-Up. Ils vous donneront un avantage certain sur l'ennemi. Lorsque vous êtes réduit à l'impuissance par un mutant extra-terrestre, vous recommencez au début du niveau en cours.

Au départ du jeu, vous avez le choix entre 4 niveaux de difficulté : **NOVICE** (Débutant), **EASY** (Facile), **NORMAL** ou **HARD** (Expert). Indiquez votre choix sur l'écran **SELECT**. Lorsque vous avez terminé tous les écrans du niveau de difficulté choisi, vous pouvez passer au suivant. Vous êtes alors confronté à de nouveaux défis et à de nouvelles aventures. Lorsque vous terminez avec succès tous les écrans du niveau **HARD**, vous avez accès à un autre niveau de difficulté, celui des **PRO**. Vous êtes alors aux portes de la victoire ultime ! Terminer avec succès les niveaux de Super R-Type en mode **PRO** demande beaucoup de courage et équivaut à un vrai challenge !

LES COMMANDES



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE :

- Pour faire évoluer le joueur.
- Pour déplacer le curseur sur l'écran SELECT (vers le haut, ou le bas).
- Pour sélectionner un élément (vers la gauche ou la droite).

BOUTON SELECT :

- Pour obtenir l'écran SELECT. (uniquement à partir de l'écran Titre).

Bouton START :

- Pour commencer la partie ou l'interrompre.

MODE SELECT :

Appuyez sur le Bouton START lorsque vous êtes sur l'écran Titre.

Vous avez alors le choix entre NORMAL et STEREO.

Appuyez sur le Bouton SELECT pour obtenir le mode SELECT.

Appuyez sur le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur lorsque vous voulez choisir une rubrique. Puis appuyez sur la gauche ou la droite pour effectuer votre choix. Aux rubriques BGM et SE, utilisez le Bouton B pour mettre en marche la musique et les effets spéciaux et le Bouton A pour les arrêter.

Après avoir choisi le NIVEAU (LEVEL) et le SON (SOUND), retournez à l'écran précédent en appuyant sur le Bouton SELECT. Appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie.

Bouton A, Bouton R :

- Pour séparer et unir la Force.
- Pour arrêter la musique et les effets spéciaux (mode SELECT).

Bouton B :

- Pour tirer.
- Pour mettre en marche la musique et les effets spéciaux (écran SELECT).

Bouton X, Bouton Y :

- Pour tirer en rafale (automatiquement).

MODE SELECT :

Utilisez la manette multidirectionnelle pour diriger le curseur vers le haut ou vers le bas.

LEVEL : Pour choisir le niveau de difficulté de la partie.

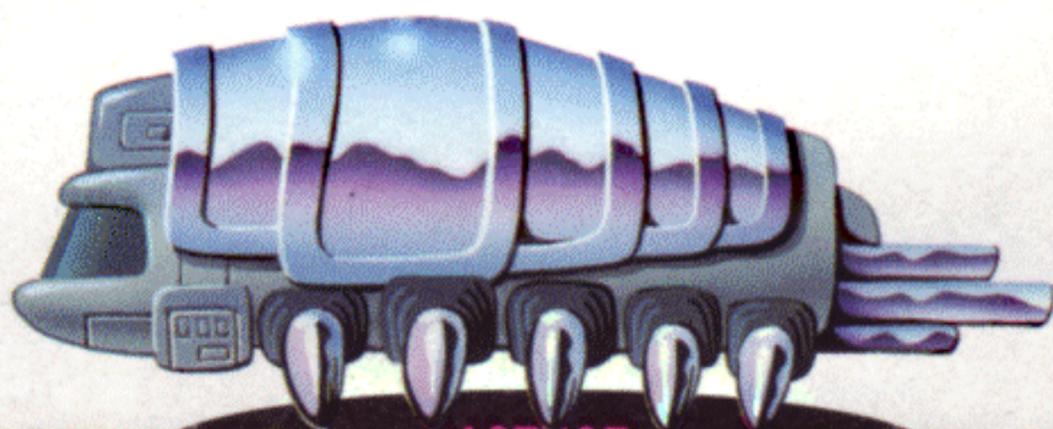
SOUND : Stéréo ou Normal.

BGM : Musique.

SE : Effets spéciaux.

L'ACTION

Votre premier objectif est d'augmenter la barre de masse énergétique en tirant en rafales. Si vous tirez assez longtemps, la barre devient rouge. Le pistolet à spires peut fonctionner lorsque la masse énergétique est au maximum de sa capacité.



ASTUCE

ZAPPEZ ZABTOM ! Le deuxième niveau vous met aux prises avec ZABTOM, chef à la ruse diabolique. Il est dangereux de vous placer dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Visez l'oeil de la créature et zappez !!!

LES ELEMENTS P-UP

Pour obtenir des P-Up, détruisez les **BOUCLIER BLEUS** ou **ROUGES**. Une fois détruit, le **BOUCLIER BLEU** permet d'accéder à cinq types de **LASERS**. Anéantissez le **BOUCLIER ROUGE** et vous accéderez à différents types de **MISSILES**. Vous allez pouvoir augmenter considérablement votre puissance, en utilisant les P-Up décrits ci-dessous.



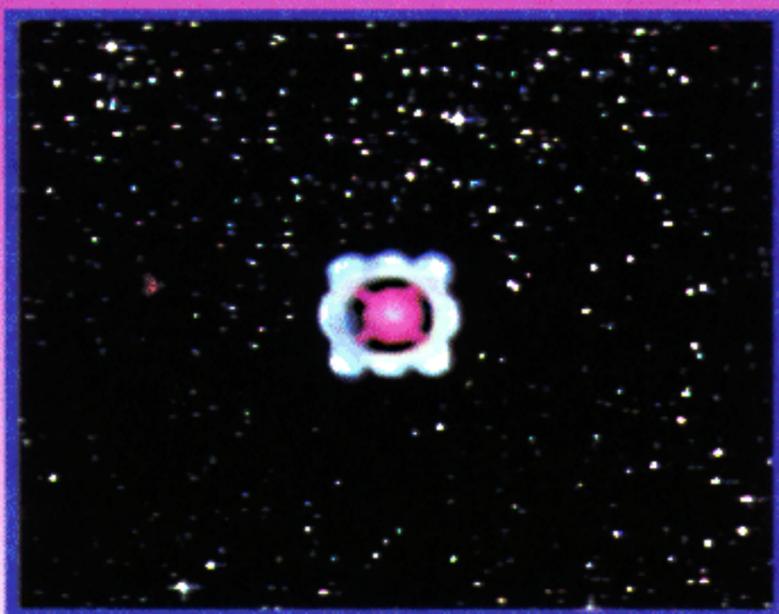
Détruisez le BOUCLIER BLEU pour obtenir ses lasers !



Le BOUCLIER ROUGE renferme une puissance phénoménale. Vous obtiendrez ses missiles si vous le détruisez !

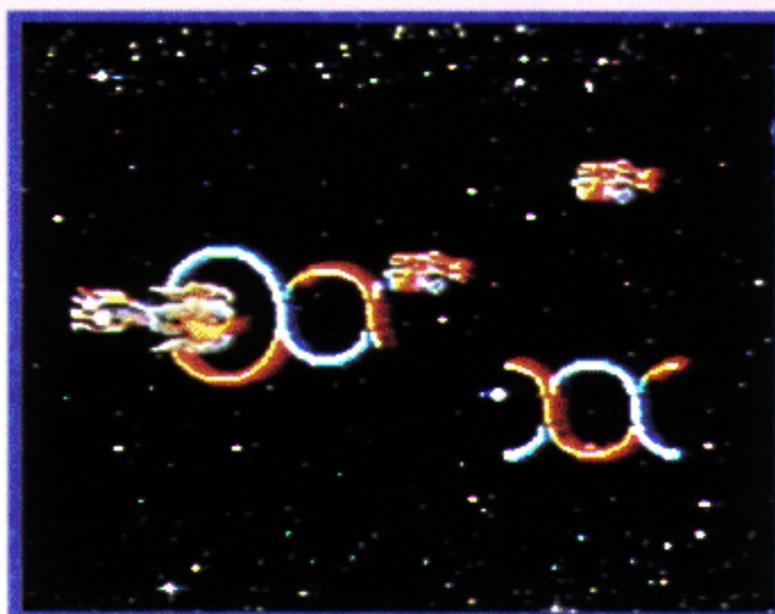
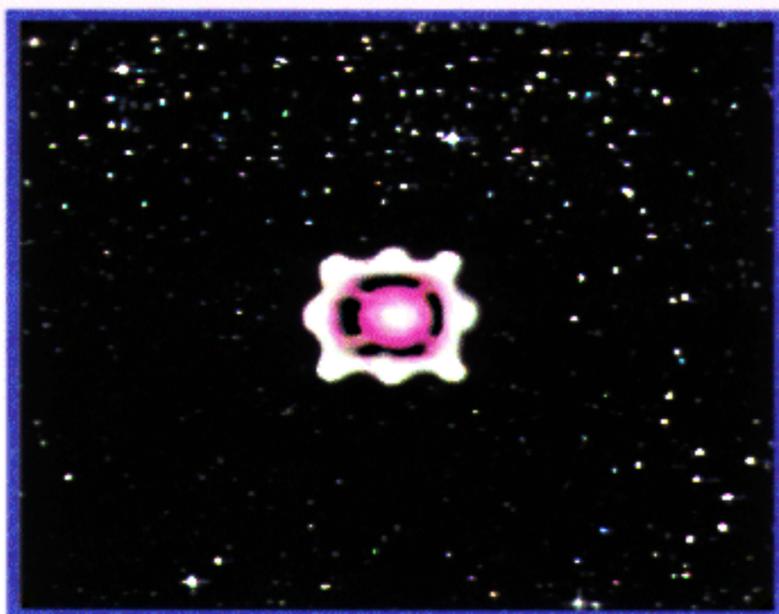


LES LASERS (Bouclier bleu)



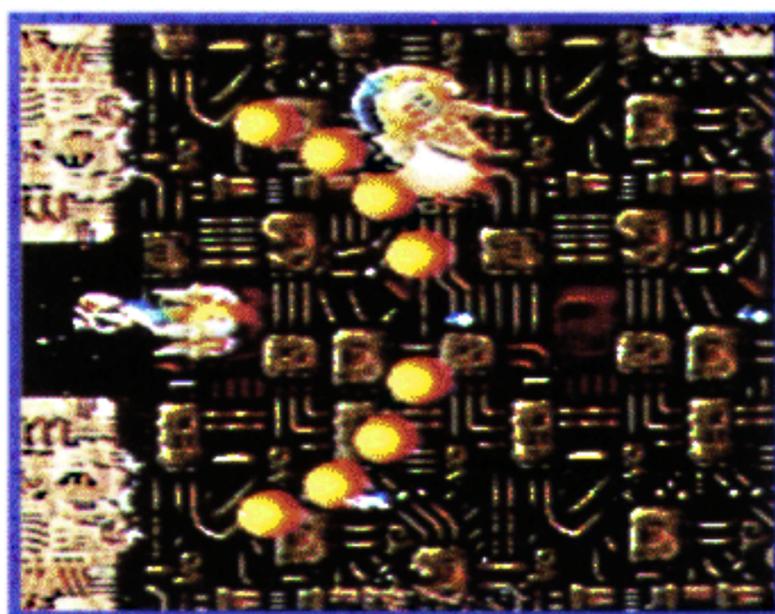
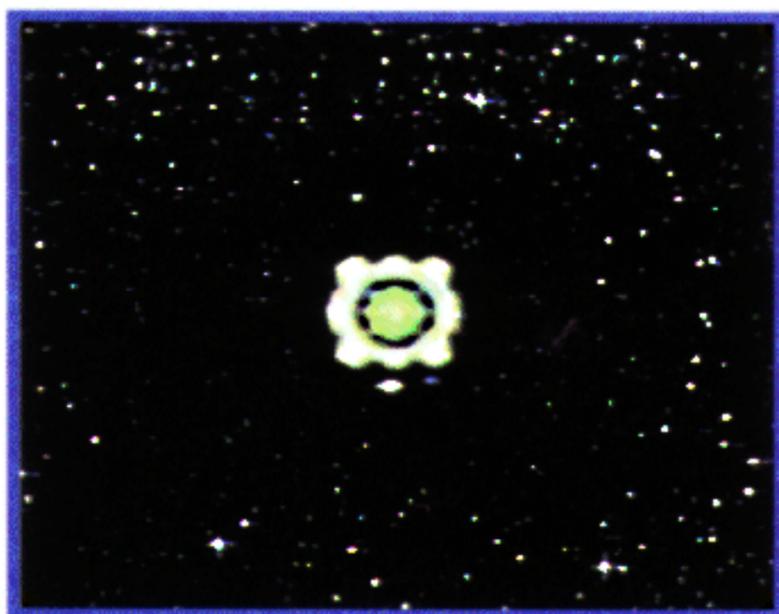
LASER REFLECHISSANT (BLEU)

Ce laser renvoie la lumière lorsqu'il heurte un obstacle.



LASER ANTI-AERIEN (ROSE)

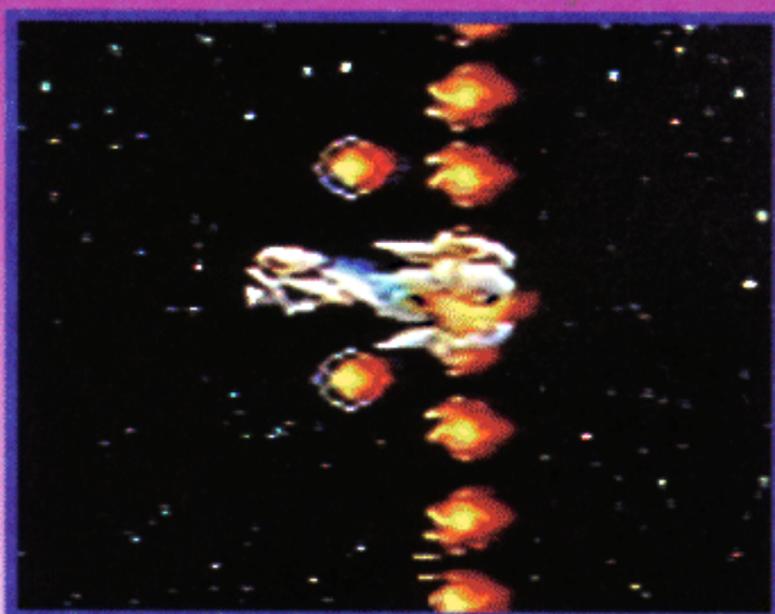
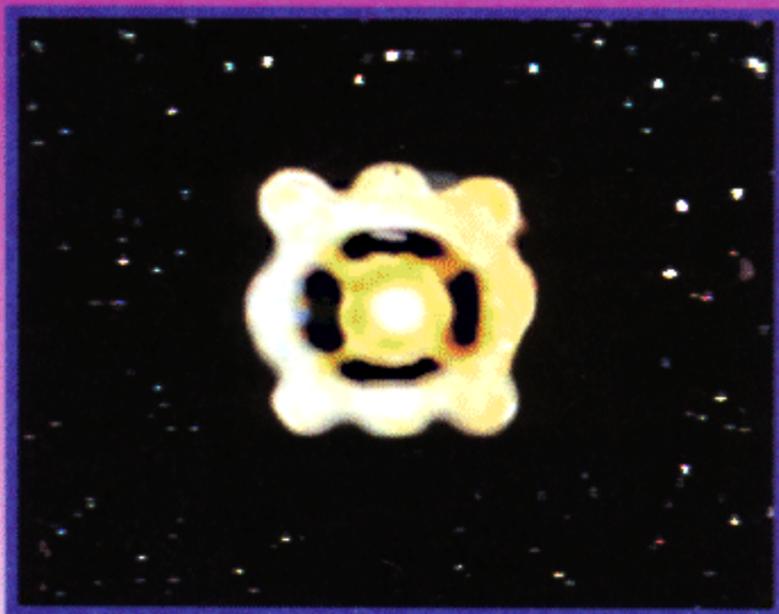
Ce laser circulaire maintient une distance fixe entre le haut et le bas de l'écran.



LASER DE SCISSION (VERT)

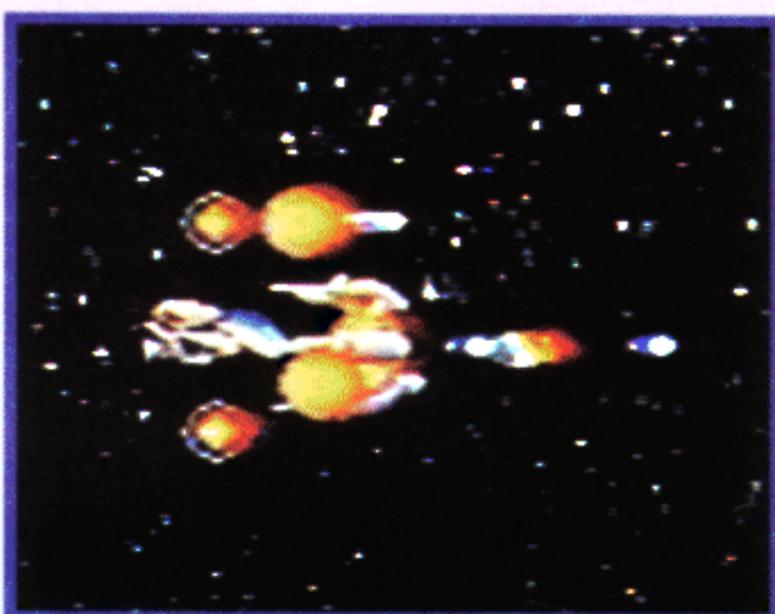
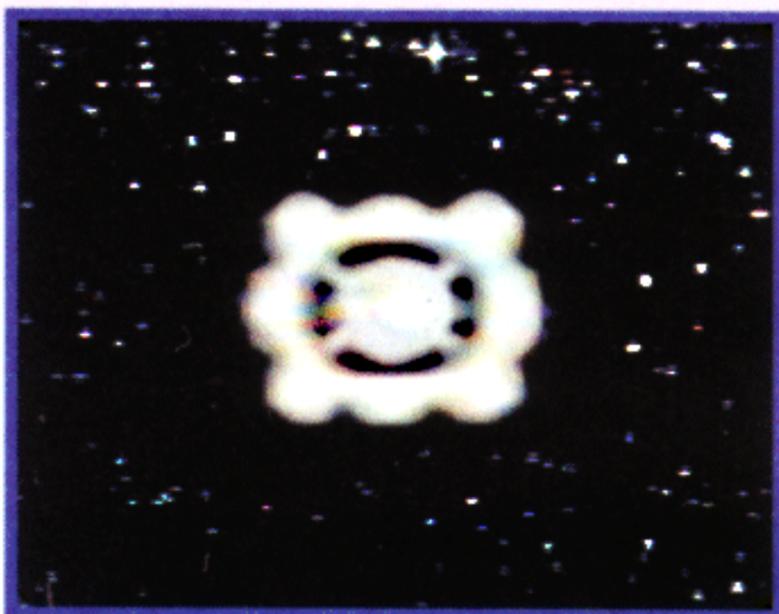
Ce laser sphérique disperse des lasers à une distance déterminée.

LES LASERS (Bouclier bleu)



LASER (JAUNE)

Ce laser renvoie en permanence la lumière lorsqu'il heurte un obstacle.



LASER DE TIR (GRIS)

Ce laser en forme de balle tire en ligne droite et peut être très destructeur.

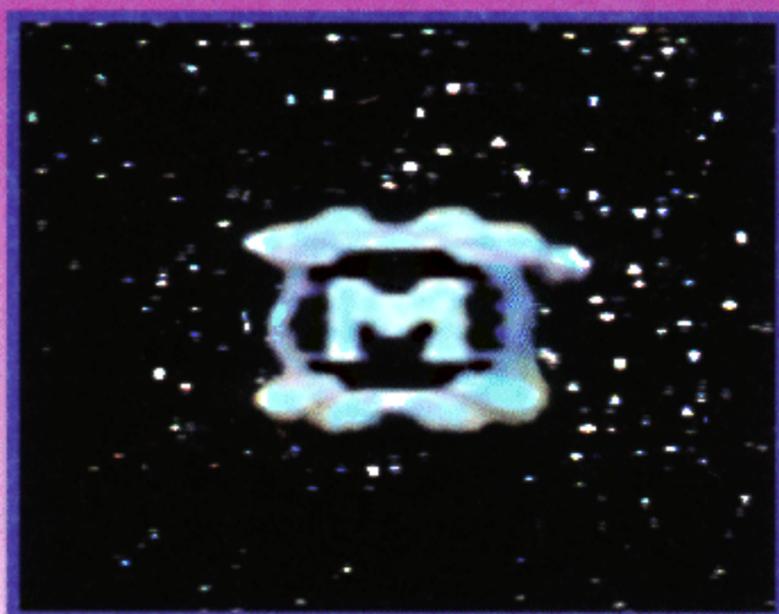


LES MISSILES (Bouclier rouge)



MISSILE DE POURSUITE (ROSE)

Ce missile poursuit et attaque les ennemis.



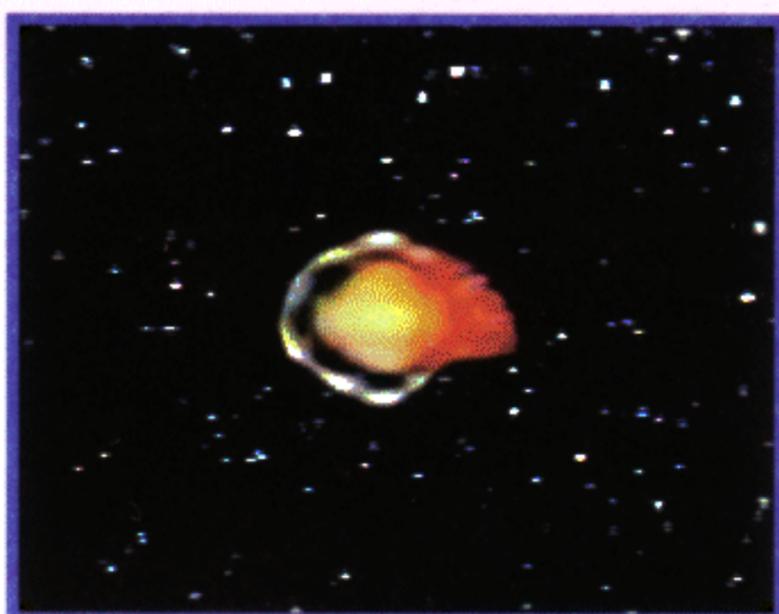
MISSILE AIR-SOL (BLEU)

Ce missile bombarde continuellement les sphères en tombant en diagonale.



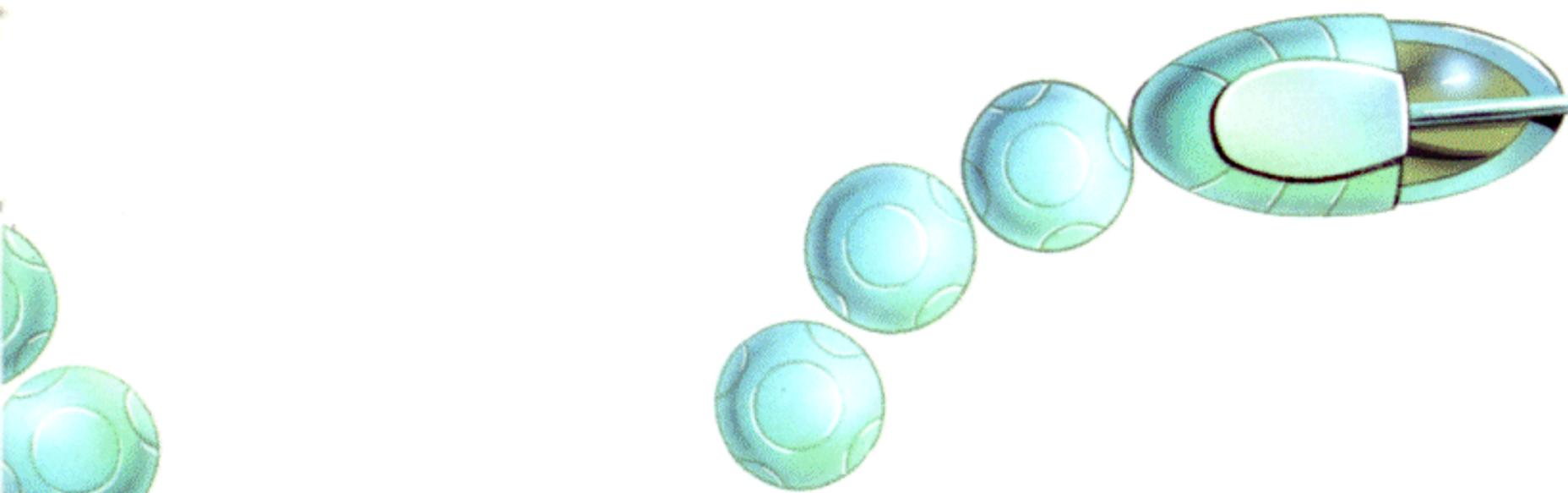
SPEED

Il permet d'augmenter la vitesse.



PIT

Reste près du joueur pour l'assister.



* LA FORCE



Une arme merveilleuse, appelée FORCE, surgit lorsque vous obtenez un laser. La FORCE est invincible et peut être unie à R-9. Elle peut aussi se multiplier.



Fixez la Force à l'arrière pour tirer en arrière.



Fixez la Force à l'avant pour tirer en avant.

Pour séparer R-9 et la FORCE lorsqu'ils sont unis, appuyez sur le Bouton A. Faites de même pour les unir lorsqu'ils sont séparés.



MULTIPLICATEUR DE FORCE

Si vous obtenez un grand nombre de lasers, la FORCE peu se multiplier en trois unités. En accumulant et en combinant plus de deux unités, la charge du laser peut être utilisée. Le laser varie suivant l'unité sélectionnée.



Une unité



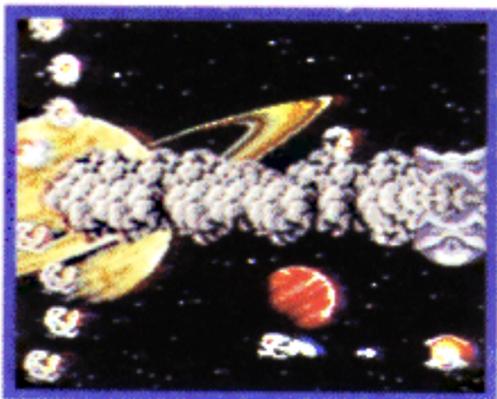
Deux unités



Trois unités

SCHEMAS D'ATTAQUE SEPARES

Une fois que la FORCE s'est multipliée, la puissance de son attaque augmente même après la séparation.



Une unité

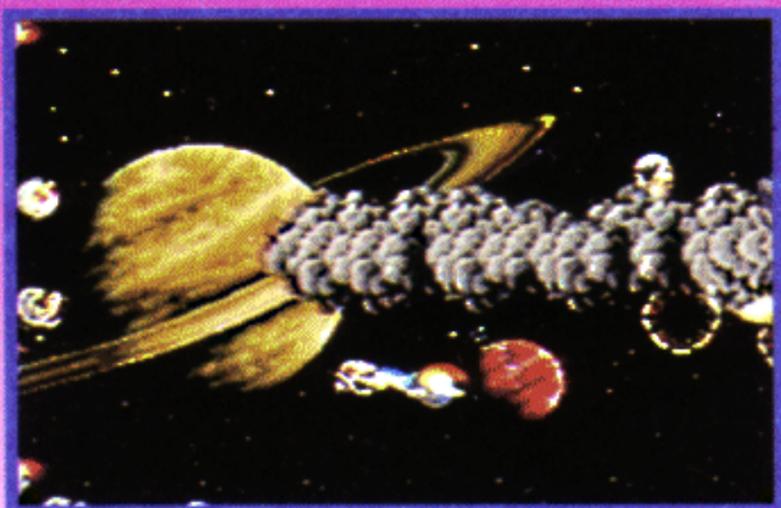


Deux unités



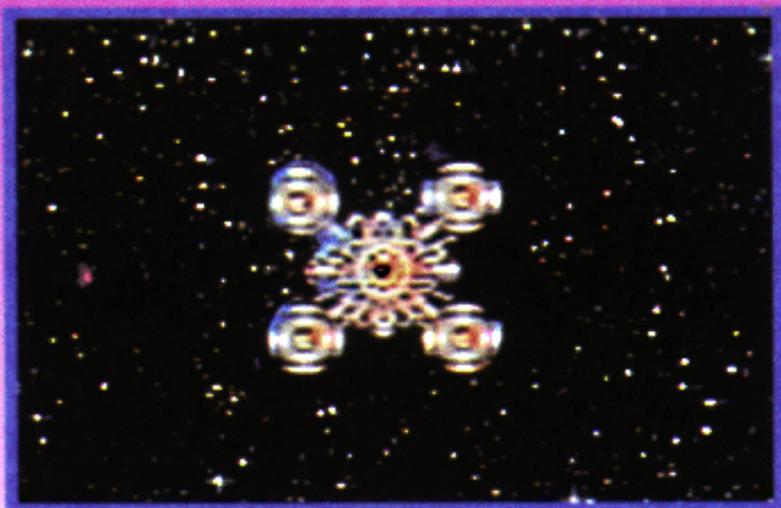
Trois unités

LES NIVEAUX



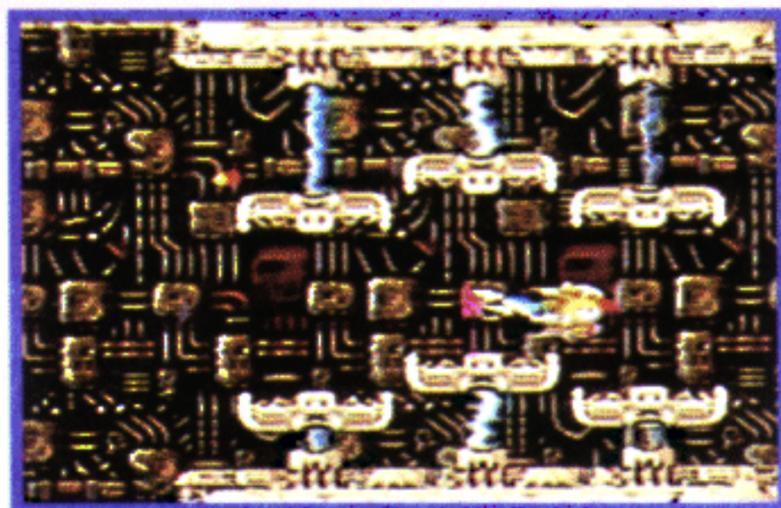
LE PREMIER NIVEAU : L'ESPACE

C'est le niveau de l'ASTEROID BELT (Anneaux de Saturne). C'est une conspiration avec Zako, les ennemis volants et le dragon. Faites attention aux mines !



LE PREMIER CHEF : ILLUMINATOR

Ce chef a quatre cuirasses pivotantes. Il tire des rochers tranchants en guise de balle, à des vitesses diverses.



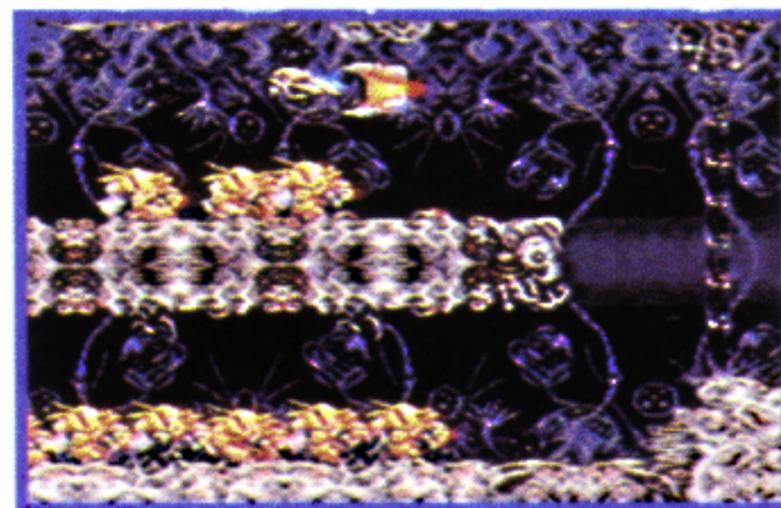
LE DEUXIEME NIVEAU : LES RUINES

Ce niveau correspond au niveau un de R-Type II (celui que vous trouvez dans le jeu d'arcade). Les ennemis surgissent de l'eau et du sol.



LE SECOND CHEF : ZBTOM

ZBTOM est une réplique (en plus féroce) du premier chef de R-Type I (que vous trouvez, encore une fois, dans le jeu d'arcade). Ce chef a plus que les mega-balles pour attaquer ! Sa tête envoie des charges laser et sa poitrine projette des mega-flashers...



LE TROISIEME NIVEAU : LA CAVERNE

Sur ce niveau, les armes n'arrêteront pas vos ennemis et vos adversaires ressembleront à des créatures bizarres.



LE TROISIEME CHEF : INEXSIS

Ce chef n'attaque pas directement mais utilise deux serpents qui s'enroulent autour de son corps et répondent au nom de TWIN THROUGH (les jumeaux...).

LES NIVEAUX



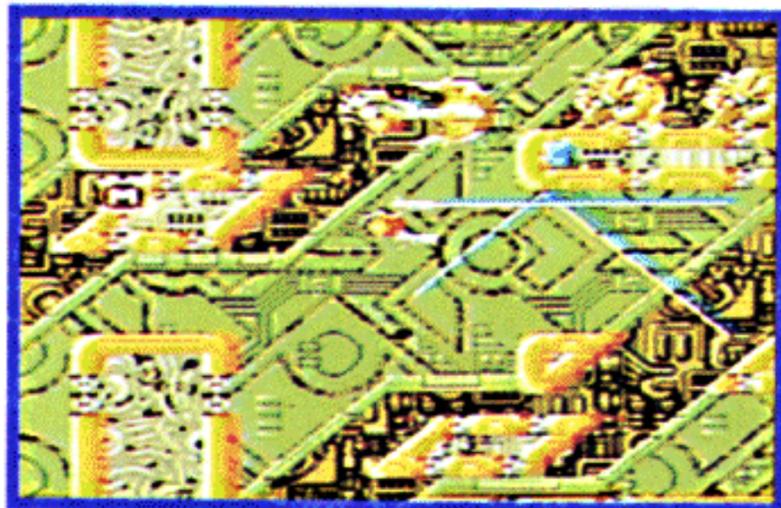
LE QUATRIEME NIVEAU : LE VAISSEAU SPATIAL GEANT

C'est la version géante du vaisseau spatial que vous avez pu voir dans le jeu d'arcade de R-Type I. Les tanks et les ennemis volants surgissent les uns après les autres du vaisseau.



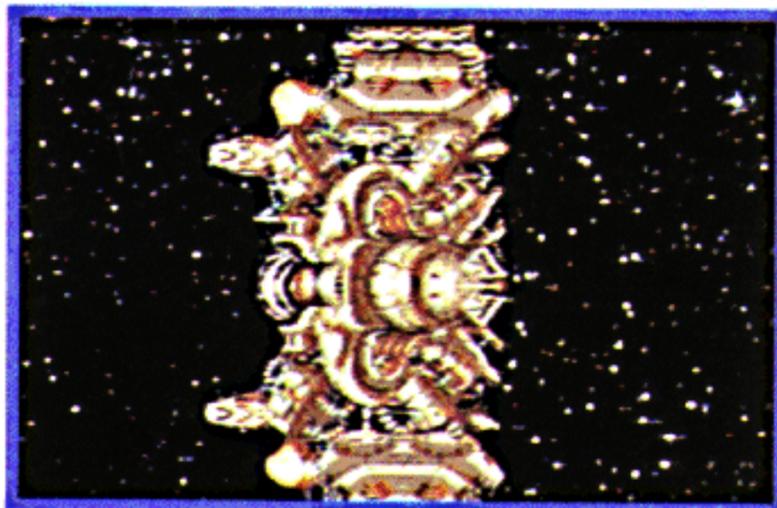
LE QUATRIEME CHEF : PRISONER

Ce chef attend dans le vaisseau spatial. Il lance des lasers réfléchissants en utilisant des objectifs.



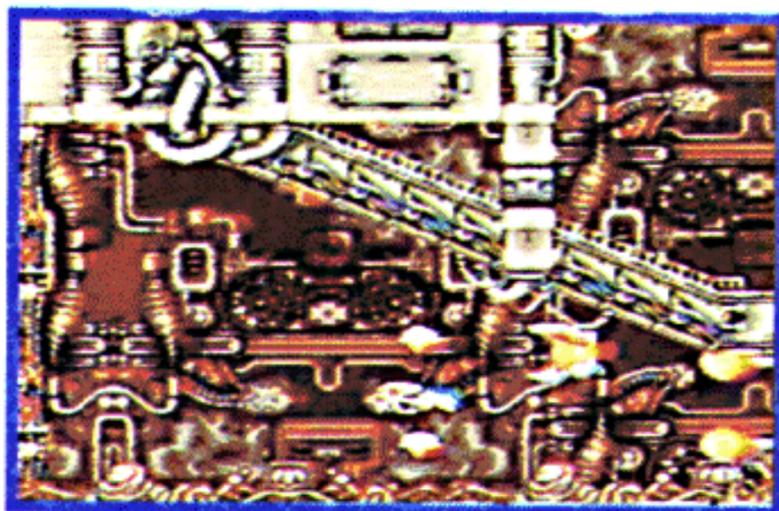
LE CINQUIEME NIVEAU : CHAMP DE MINES

C'est le même niveau que le quatrième de R-Type II dans le jeu d'arcade. L'action se passe dans un labyrinthe bourré de casse-tête et de complexités.



LE CINQUIEME CHEF : RIOS

C'est également le même que celui du quatrième niveau de R-Type II, dans le jeu d'arcade. Ce chef se déplace rapidement à travers le labyrinthe compliqué en utilisant, pour attaquer, missiles et lasers.



LE SIXIEME NIVEAU : USINE DE RECYCLAGE

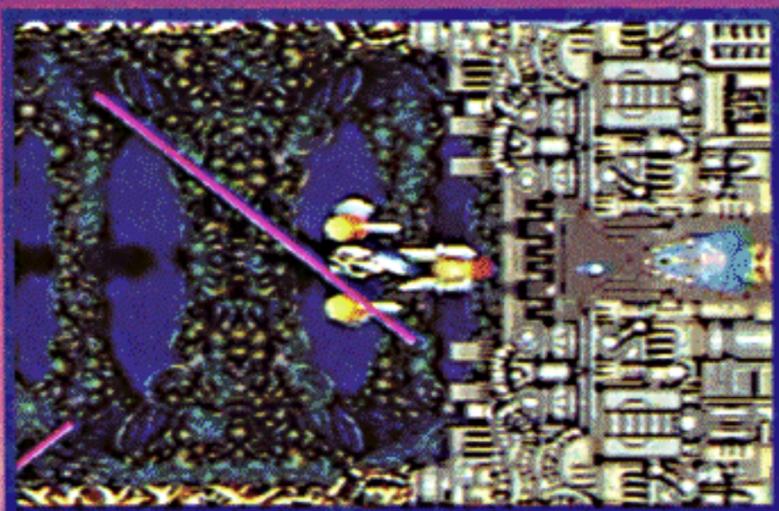
C'est là que les restes des ennemis vaincus sont réunis et recyclés. Les ascenseurs et les tapis roulants fonctionnent sans relâche dans cette usine.



LE SIXIEME CHEF : RECYCLER

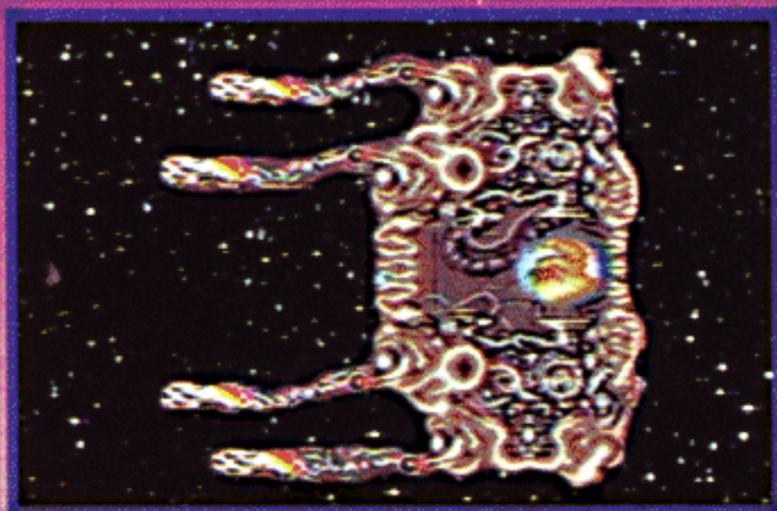
Ce chef mécanique trie les restes des ennemis vaincus et se sert du contenu des poubelles comme projectile lorsqu'il attaque. Il peut aussi utiliser les lasers...

LES NIVEAUX



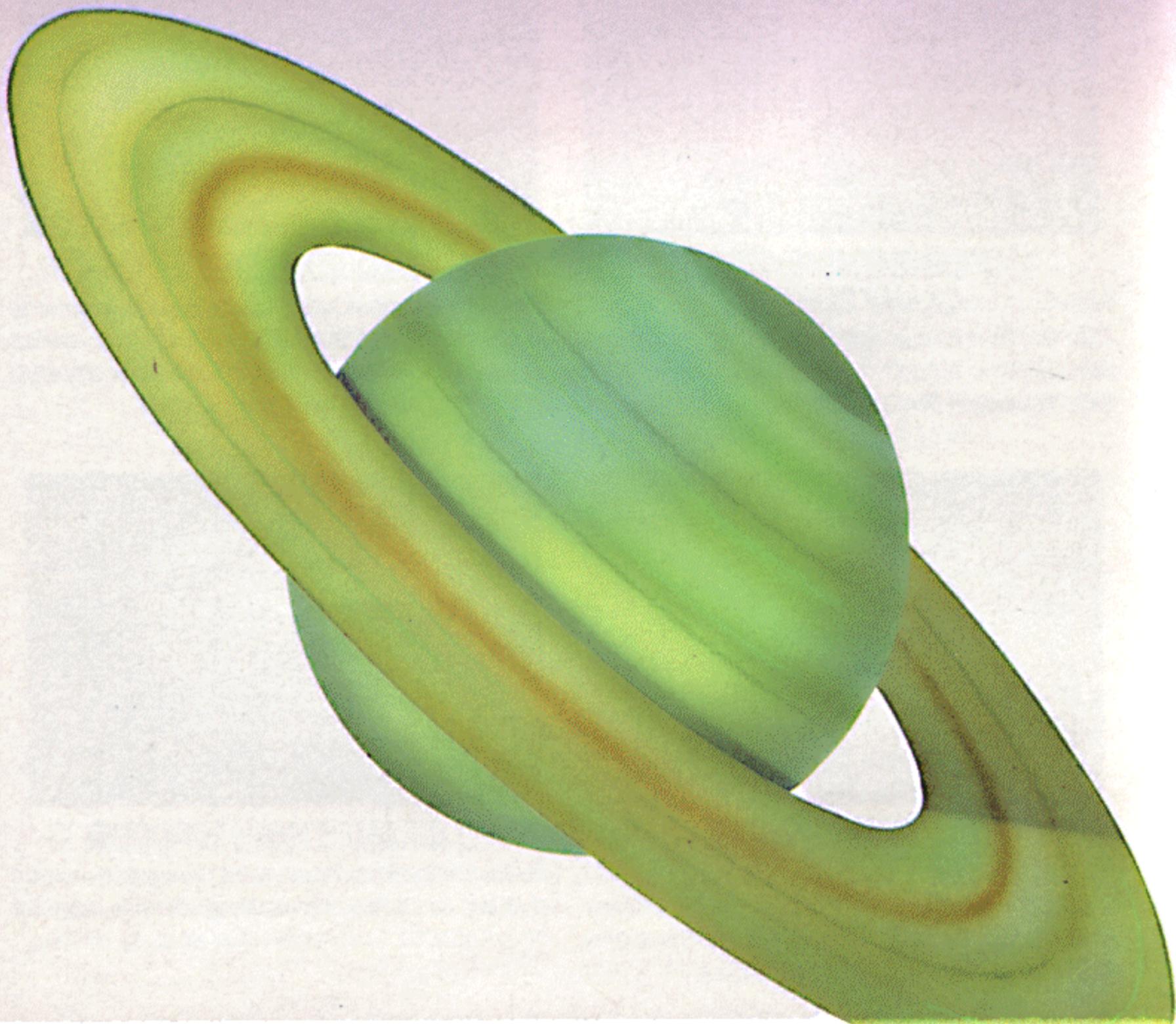
LE SEPTIEME NIVEAU : BAIDO EMPIRE

Ce niveau correspond au dernier niveau de R-type II, dans le jeu d'arcade. Vous allez rencontrer des créatures diverses et variées tels que de terribles serpents ressemblant à des insectes et ZAKO qui peut bondir en avant à une vitesse ahurissante.



LE SEPTIEME CHEF : WOOM

C'est le même que le dernier chef de R-Type II dans le jeu d'arcade.



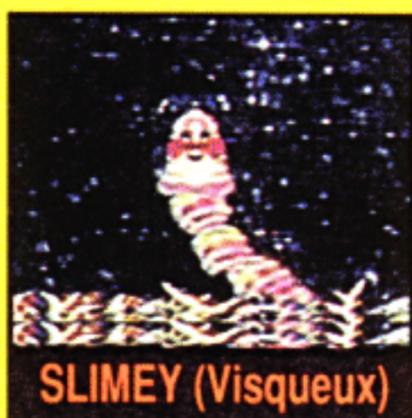
PRESENTATION DE VOS ENNEMIS

Voici dix des mutants extra-terrestres contre lesquels vous devrez combattre dans Super R-Type. Nous vous laissons découvrir les autres... Surprise !!



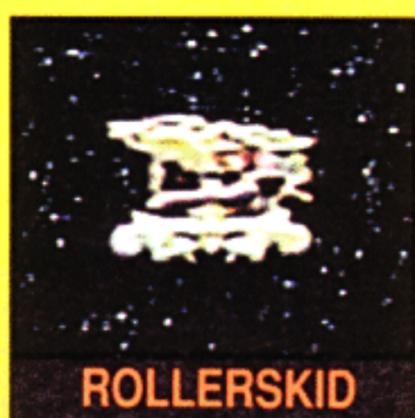
CLERK (Employé)

Ne vous laissez pas berner par ce nom inoffensif ! Il a la force d'un 757 et utilise un Balkan.



SLIMEY (Visqueux)

Ce serpent de l'espace sait bien comment se glisser derrière vos défenses.



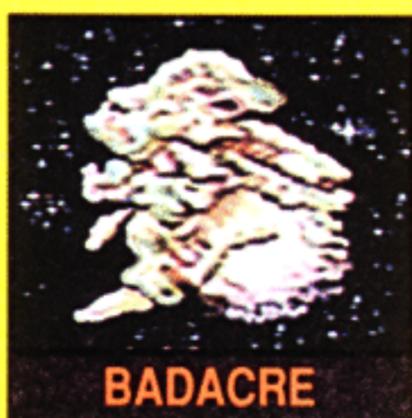
ROLLERSKID

Déplacez-vous vite car cet extra-terrestre se déplace comme un tank.



IRONCLAW (Griffe)

Au début, ce cadet de l'espace semble inoffensif jusqu'à ce qu'il commence à planer sur votre tête. Les difficultés commencent alors...



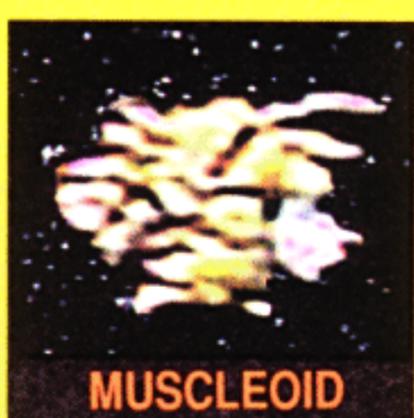
BADACRE

Ce mutant itinérant a la personnalité de Godzilla. Bonne chance !



ASTERJET

Si, à sa vue, votre premier réflexe est de courir, vous avez raison. Ce personnage répugnant tire pour de bon. Attention !



MUSCLEOID

Construit comme un vaisseau spatial et armé d'un Balkan, Ozborn est d'un sérieux acabit.



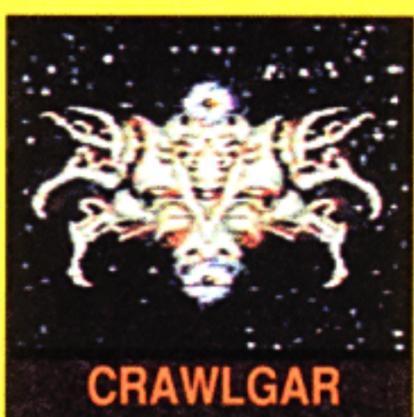
GUARDGOYLE

Le Balkan est l'arme favorite de Togra, et la manière dont ce gars l'utilise fait penser qu'il l'a inventée...



MANGLER

Cet animal de l'espace a le charme d'un astéroïde et des défenses en proportion. Attaquez avec circonspection !



CRAWLGAR

Lorsque l'araignée de l'espace apparaît devant vous, il n'y a plus beaucoup d'espoir pour vous. Etes-vous prêt ?

FRANCE SEULEMENT 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:
16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 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.

Nintendo®



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON