

TOHO CO., LTD.

SUPER
ALESTE™

**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

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 PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



SUPER ALESTIC™ is a trademark of TOHO CO., LTD.

©1992 TOHO CO., LTD./COMPILE

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEAL & OTHER MARKS DESIGNATED AS TM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CE SIGNE 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. RECHERCHÉZ CE SIGNE LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZIGEL WAARBORST U DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS BEKONTROLEERD EN DAT HET VAN CONFORME IS. DE ZIGEL WISLAAT U EN ENTERTAINMENT-ALTOEGE VOLLEDIG AAN OMGE HECCHE KUNNEN U TOEGANG VOEGDIT LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZIGEL. ZIGEL U VERVOLGENDE WAT UAN EEN GOED BEKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

L'HISTOIRE

Nous sommes en 2048 après JC. La terre est en proie à une crise importante. Un gigantesque objet étincelant de quinze kilomètres de diamètre a soudain surgi de l'espace pour attaquer les plus grandes villes de la planète. Les représailles lancées hâtivement par les forces défensives terrestres, réunies de toute urgence, n'ont eu aucun effet sur cet ennemi inconnu. En un instant, toutes ces grandes métropoles ont été réduites à néant. Puis les attaques ont cessé... Tout aussi rapidement, le mystérieux objet s'est envolé au-dessus des forêts tropicales d'Amérique Centrale et une ville flottante a commencé à se construire... dans les airs !

Afin de briser les défenses supérieures de cet objet mystérieux, les planètes des unités de soutien qui l'alimentent en énergie doivent impérativement être affranchies. C'est la seule manière d'arrêter son élan. Arme ultime des forces terrestres, le vaisseau ED-057 vient d'être modifié pour le combat spatial : les scientifiques les plus intelligents du monde entier l'ont réaménagé. Il renferme maintenant un nombre incalculable de super-équipements. Il est devenu une machine de guerre hyper-sophistiquée qui dépasse tout ce que l'on peut imaginer.

ED-057 vient de décoller en direction de la première planète. Vers quel type de piège se dirige-t-il ? Quelle sorte d'ennemis l'attendent ? Quel est l'objectif et la vraie nature de l'objet mystérieux ? Une bataille terrible pour la libération de la terre vient de commencer.

L'ACTION

"Super Aleste" est un jeu de tir à défilement vertical qui se joue seul. Le joueur doit contrôler le vaisseau ED-057, réunir les super armes et se rendre vers les zones où l'attendent les adversaires les plus féroces. Le but de la partie est d'utiliser efficacement les armes de tir automatique et les bombes à large rayon d'action pour traverser les douze zones ennemies.

REGLES DE BASE

Équipez votre vaisseau, le ED-057, en sélectionnant parmi les huit différents types d'armes. Puis, en réunissant les objets, donnez de la puissance à vos armes et augmentez-la de zéro à six (voir pages 6, 8 et 9). Appuyez sur le Bouton R pour modifier votre attaque avec le système de contrôle de tir intégré, ce qui vous permet une action très variée et très amusante (voir page 7). Lorsque votre vaisseau est frappé par un ennemi ou par un tir adverse, le niveau de votre arme est diminué ; lorsque l'arme est au niveau un ou zéro, vous perdez un vaisseau de réserve. Lorsque vous n'en avez plus, la partie est terminée. Si vous êtes chassé de l'écran par un objet, vous perdez un vaisseau, quel que soit le niveau de votre arme.

LES ELEMENTS

En réunissant certains objets, vous pouvez accroître la puissance de votre vaisseau. Il existe un grand nombre d'éléments. Si vous réussissez à vous rappeler leurs différentes caractéristiques, votre victoire est presque assurée !



Capsule verte :

En l'attrapant, vous améliorez immédiatement d'un niveau votre arme actuelle. C'est un élément important.



Capsule orange :

Pour améliorer la puissance de votre arme, vous devez avoir un nombre de capsules oranges indiqué au niveau en cours. Elles apparaissent plus fréquemment que les capsules vertes durant la partie.



Capsule arme (rouge) :

Votre arme devient celle du numéro indiqué. Si vous l'avez déjà, sa puissance est améliorée.



Capsule arme (verte) :

Le numéro de l'arme change constamment sur cette capsule, mais il reste le même lors du tir et fonctionne par ailleurs comme la Capsule Rouge.



Capsule bombe :

Une bombe qui détruit tous les ennemis à l'écran. Les tirs lancés par les vaisseaux ennemis s'ajoutent à votre réserve.



* Seule la Capsule Arme Verte peut être détruite et se transformer alors en un "Effaceur de l'ennemi" qui peut anéantir tous les ennemis à l'écran (voir illustration ci-contre).

VAISSEAUX SUPPLEMENTAIRES

Vous gagnez un vaisseau lorsque votre score atteint 50 000, 200 000 et 500 000 points. Des vaisseaux supplémentaires vous sont donnés ensuite par tranche de 500 000 points (une fois les premiers 500 000 points gagnés).

CONTINUE

Vous pouvez continuer la partie autant de fois que vous voulez. Lorsque vous êtes sur l'écran GAME OVER (indiquant que la partie est terminée), choisissez "START AT CHECK POINT" (commencez au point de vérification) pour continuer la partie un peu avant la destruction de votre vaisseau ou bien "START AT AREA" (commencez dans la zone) pour reprendre à son début la dernière partie que vous avez jouée ; appuyez ensuite sur le Bouton START.

POUR COMMENCER LA PARTIE

Introduisez correctement la cartouche dans votre console Super Nintendo. Allumez celle-ci (ON) et regardez la séquence de démonstration. Appuyez sur le Bouton START pour obtenir l'écran de sélection de mode (voir photo ci-dessous). Utilisez indifféremment la manette multidirectionnelle ou le Bouton SELECT pour choisir et appuyez ensuite sur le Bouton START.

Meilleur score
pour partie standard



Meilleur score
pour partie courte

STANDARD GAME (PARTIE STANDARD)

Sélectionnez cette commande pour commencer directement la partie.

SHORT GAME (PARTIE COURTE)

Cette commande vous permet de goûter à l'espace intergalactique... Les étapes sont condensées de telle manière que vous pouvez y jouer pour vous délasser ou pour tenter de marquer un maximum de points.

OPTIONS

Cette commande vous donne accès aux différentes options (réglages, musique, etc). Voir la liste des options page suivante.

LES OPTIONS

Lorsque vous êtes sur l'écran de sélection de mode et que vous choisissez "OPTIONS", l'écran ci-contre s'affiche.

```
■ 000000
MODE: NORMAL, HARD,
HYPER, 0, 1
SOUND: 0, 1
VOICE: 0, 1
TRIGGER: 1, 2, 3, 4
CUSTOM: 1, 2, 3, 4
START: 1, 2, 3, 4
SELECT: 1, 2, 3, 4
```

EXIT (QUITTER)

Pour revenir à l'écran Titre.

GAME MODE (MODE ACTION)

Les différents niveaux de difficulté de la partie peuvent être choisis en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite. Le réglage initial est "NORMAL" mais en choisissant "HARD" (difficile) ou "HYPER", vous augmentez graduellement la difficulté des mouvements de l'ennemi et des attaques. De plus, lorsque vous choisissez "TRICKY" (râqué) les ennemis détruits attaquent d'une manière spéciale. "WILD" (sauvage) correspond alors au mode "HYPER". Dans ce mode, vous devrez fournir un effort supplémentaire pour réussir à terminer les différentes étapes !

MUSIC (MUSIQUE)

Cette option vous permet d'entendre la musique d'accompagnement durant la partie. Pour l'arrêter, appuyez sur le Bouton B.

SOUND (SON)

Vous permet d'entendre les divers effets sonores.

VOICE (VOIX)

Vous permet d'entendre les différentes voix.

TRIGGER SETTINGS (RÉGLAGES DE LA GACHETTE)

Vous permet, à votre gré, de régler différemment la manette pour les commandes PAUSE, S-CTRL (contrôle du tir), FIRE (faire feu), BOMB (bombe) et SPEED (vitesse). Choisissez parmi les types de 1 à 4 avec la manette multidirectionnelle en appuyant sur la gauche ou sur la droite. Le mode "Custom Setting" vous permet également de définir la disposition des boutons. Appuyez sur le Bouton SELECT jusqu'à ce que l'affichage indique "CUSTOM" et choisissez le bouton à définir en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas ; réglez la fonction pour ce bouton en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite (vous ne pouvez pas changer le réglage du Bouton START ni du Bouton SELECT).

CONTROLLER TEST (TEST DE LA MANETTE)

Permet de tester la manette pour en vérifier le bon fonctionnement. Appuyez sur les différents boutons de la manette (1 ou 2). Si la manette fonctionne correctement, le cercle correspondant au bouton actionné devient blanc sur l'écran.

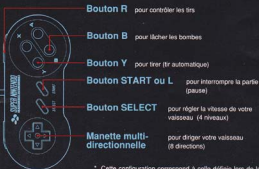
BREAK TIME

En utilisant les fonctions intégrées de la Super Nintendo, vous pouvez utiliser la manette multidirectionnelle pour faire pivoter, grandir ou diminuer les personnages sur l'écran. Pour quitter ce mode, vous devez soit éteindre la console, soit appuyer sur le Bouton RESET.

SOUND (SON)

Pour choisir entre le mode stéréo et le mode mono. Sélectionnez le réglage suivant le type de MINIViseur que vous utilisez.

UTILISATION DE LA MANETTE



* Cette configuration correspond à celle définie lors de la programmation du jeu. Vous pouvez la modifier en utilisant le mode OPTION (voir page 4).

REINITIALISATION DU JEU

Vous pouvez réinitialiser le jeu pour reprendre la partie au début, en appuyant sur le Bouton SELECT tout en maintenant enfoncés les Boutons L, R et START.

L'ECRAN DE JEU



1. Arme en cours d'utilisation

(numéro de l'arme, abréviation) et indication du niveau (LV).

2. Affichage de la vitesse

(Une fois affichée, la vitesse augmente lorsque vous appuyez sur le bouton SELECT. Vous pouvez donc faire aller votre vaisseau de plus en plus vite.)

3. Score

4. Le vaisseau ED-057 (votre appareil)

5. Nombre de vaisseaux restants

(lorsque le vaisseau ED-057 apparaît en couleur or, le joueur peut continuer à jouer même s'il vient de perdre le vaisseau qu'il utilisait).

6. Nombre de bombes en réserve

AMELIORATION DU VAISSEAU

AUGMENTATION DU NIVEAU DE BASE

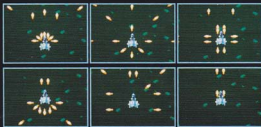
Il existe huit armes différentes pouvant équiper le ED-057. La puissance des super-armes peut encore être améliorée. Dans ce cas, les coups sont plus violents, le nombre de tirs simultanés augmente et les effets sont largement diversifiés. Plus vos armes sont puissantes, plus le combat tourne à votre avantage. Par exemple, si votre arme est du niveau 2 (ou au-dessus) vous ne perdrez pas votre vaisseau si vous êtes touché. Il est donc très utile, au départ de votre mission, de vous concentrer sur l'amélioration de vos armes.



SYSTEME DE CONTROLE DU TIR

DIFFERENTS TYPES D'ATTAQUE PEUVENT ETRE CHOISIS AVEC LE BOUTON R

Le vaisseau ED-057 dispose, en plus de la grande variété d'armes qu'il peut utiliser, d'un puissant système de combat appelé Système de contrôle du tir. Grâce à lui, une même arme peut être utilisée de différentes manières et votre attaque peut être très variée. Ce système est activé par le Bouton R. La maîtrise de ce bouton vous permet d'augmenter votre force d'attaque de plus du double. C'est un avantage considérable ! Attention, cependant, car les effets sont différents selon l'arme utilisée. L'illustration ci-dessous représente l'arme Multi-coups et la direction des coups contrôlés. Les armes telles que le Tir multi-directionnel ne peuvent être employées que si le Bouton R est enfoncé. Chaque arme a une fonction différente. Nous vous conseillons de les mémoriser (voir pages 8 et 9). Ce système est la clé de la victoire. Il vous donne les moyens de mettre en place un plan d'attaque efficace.



LES TIRS

MULTIPLE SHOT (TIR MULTIPLE)

1
MPL

C'est votre arme de base. Elle tire dans différentes directions. En utilisant le Bouton R, vous changez la direction du tir de 8 manières différentes.



LASER

2
LSR

Un très puissant rayon laser qui passe directement à travers les ennemis. Le Bouton R le change en rayon à guidage automatique.



CIRCLE (CERCLE)

3
CIR

Satellite de protection qui tourne autour de votre vaisseau. En maintenant le Bouton R enfoncé, vous arrêtez momentanément les satellites.



MULTI-DIRECTION SHOT (TIR MULTI-DIRECTIONNEL)

4
MDS

Que le Bouton R soit ou non utilisé, les coups sont tirés dans la direction indiqué par la manette multidirectionnelle.




**5
MIS**
MISSILE

Missile auto-guidé. Appuyez sur le bouton R si vous voulez que le missile effectue un tir direct.


**6
PWR**
**POWER SHOT
(TIR PUISSANT)**

Type de tir qui emmagasine de la puissance avant de libérer un rayon. Le bouton R permet de basculer entre la charge normale et la charge rapide.


**7
SPR**
**SPRITE (UNITE
D'ATTAQUE)**

Elles viennent renforcer le vaisseau ED-057. En appuyant sur le bouton R, vous fixez leur position autour du vaisseau.


**8
SCT**
**SCATTER SHOT
(TIR DISPERSÉ)**

Tir sphérique qui libère des mini-missiles lors de l'impact. Appuyez sur le bouton R pour contrôler le mouvement à gauche et à droite après avoir tiré.

LES DIFFERENTES ZONES

ZONE 1

La zone 1 est établie au-dessus des jungles de l'Amérique Centrale. L'ED-057 est attendu par les systèmes défensifs du mystérieux objet volant et d'étranges dessins sur le terrain. Exterminez le chef Zolbo et envoyez-vous vers les grands espaces extérieurs.



ZONE 2

La Zone 2 vous emporte vers l'espace. Attaquez Lono, la gigantesque station de l'espace qui s'approche ! Si ce niveau d'attaque vous semble trop fatigant, vous n'êtes pas prêt pour le reste. La bataille pour la libération de la planète vient seulement de commencer.



ZONE 3

Dans la zone 3, l'ED-057 doit absorber la base de réserve ennemie. Le système défensif ici est relativement dispersé et les chefs sont petits ! Si vous agissez avec soin, vous pourrez construire votre système.



ZONE 4

La zone 4 est un système de l'espace à flamme solaire. Les troupes ennemies, leurs renforts et un système planétaire élastique pourchassent l'ED-057. Détruisez le chef géant Jannel qui attaque avec le BIT (système d'attaque à distance).





ZONE 5

La zone 5, toujours plus proche, est formée d'une surface amochée à une planète. Les robots de la défense sont rapidement lancés depuis la surface inférieure. Une attention spéciale doit être portée au chef Nardork, dont le long bras lance des rochers dans toutes les directions.



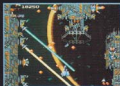
ZONE 6

La zone 6 est la base centrale des forces ennemies. Cependant, les troupes adverses sont éparpillées et très mal équipées. Le chef est petit, aussi devriez-vous pouvoir porter un coup décisif à l'ennemi.



ZONE 7

La zone 7 est un astéroïde amoché à une planète, comme dans la zone 5. Les rayons laser, les missiles, et même les rochers volants font partie des ennemis les plus dangereux. Le chef lourdement armé Rubar est un ennemi redoutable.



ZONE 8

Un gigantesque vaisseau spatial vous attend dans la zone 8. Les débris qui en tombent obstruent le passage du vaisseau ED-057, aussi devez-vous faire des efforts supplémentaires pour l'attaquer. Vous devrez également affronter le fameux chef "rotatif", Carrier Nord !

ZONE 9

La zone 9 est la dernière bataille spatiale. Si vous libérez cette base de réserve, vous pouvez retourner sur Terre. Bien que le chef soit très petit, vous devrez faire très attention... Préparez-vous et plongez dans la bataille !



ZONE 10

La zone 10 vous ramène sur Terre. Ce qui vous y attend est une jungle sans aucune végétation et un système défensif ennemi gigantesque ressemblant à un labyrinthe. En fin de niveau, vous rencontrerez à nouveau Zolbô !



ZONE 11

Dans la zone 11, l'ED-057 entre dans l'objet mystérieux et vous devez voyager dans cet organisme mi-être mi-machine. Il n'y a pas de chef ennemi mais vous ne devez pas vous permettre de vous reposer, car une erreur, même légère, peut s'avérer fatale.



ZONE 12

Enfin, voici le combat final de la zone 12. L'ED-057, volant à l'intérieur de l'objet mystérieux, rencontre l'ennemi le plus puissant, le plus diabolique qui soit.... Pouvez-vous restaurer la paix sur Terre ?



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 : 16 (1) 34.48.98.18.

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.

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

www.oldiesfishng.com

www.oldiesfishng.com

Distributed by **BANDAI**

Distributeur par **BANDAI**

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON