



## **NIBBLER**

**(Konami, 1990)**

guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
<http://asthalis.free.fr>

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>	<b>2</b>
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>	<b>4</b>
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Bonus et armement évolutif	5
Clochettes	5
Boss	5
<b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b>	<b>6</b>
Interface de MAME et modes de jeu	6
Déplacements et tir principal	6
Missiles	6
Evolution de l'armement	7
Clochettes à retardement	7



## **1. A PROPOS DE CE DOCUMENT**

### **En bref**

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Parodius DA!**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Parodius DA ! (World)**.

### **Conditions d'utilisation**

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



## Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

### 12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature
- ! quelques erreurs corrigées

### 03/12/06 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

**Parodius DA!** est un jeu de type « combat aérien », jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y contrôle un vaisseau dont la mission est de survivre en allant le plus loin possible.

Ce jeu de la société Konami est une parodie de la célèbre série Gradius, d'où son nom. Le vaisseau par défaut (Vic Viper) est d'ailleurs repris de l'original, mais le joueur a le choix entre 4 variantes.



### Architecture

**Parodius DA!** est un jeu à scrolling horizontal continu dont les niveaux s'enchaînent linéairement, chacun se terminant par un duel face un « boss ».

Tout comme dans Gradius, la majorité des phases de ce jeu fait aussi intervenir un scrolling vertical qui rend le décor « continu » : tout élément (décor, ennemi, tir, bonus, etc.) disparaissant par le haut ou le bas de l'écran réapparaît de l'autre côté.



### Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vie en réserve est rappelé dans le coin supérieur gauche ou droit de l'écran.

En temps normal, le joueur perd une vie si son vaisseau est touché par un tir ou un ennemi ou s'il heurte le décor. Lorsqu'il est équipé d'un bouclier, il peut encaisser plusieurs impacts venant de l'avant avant d'être détruit. Le joueur peut récolter des vies supplémentaires s'il parvient à atteindre un score suffisant.

Dans la limite du scrolling continu imposé, le temps pour terminer un niveau est illimité.





### Bonus et armement évolutif

Le joueur commence la partie avec un « vaisseau » peu maniable et à l'armement limité. Certains ennemis et escadrilles d'ennemis libèrent une fois détruits des bonus que le joueur peut ramasser.

Ces bonus permettent d'améliorer les caractéristiques du vaisseau du joueur lorsqu'ils sont « activés » (voir la partie **commandes et actions de jeu** pour plus de détails).

Les différentes options disponibles sont rappelées au bas de l'écran dans une série de cases.



### Clochettes

Certains ennemis ou escadrilles d'ennemis libèrent une fois détruits une clochette de couleur. Cette clochette a divers effets en fonction de sa couleur lorsqu'elle est « activée » (voir la partie **commandes et actions de jeu** pour plus de détails).

Chaque tir reçu par la clochette la repousse vers la droite de l'écran et plusieurs tirs répétés la font changer de couleur, et donc d'effet si le joueur la récolte.



### Clochettes

Chaque niveau de Parodius DA! se termine par un face-à-face avec un « boss » (des « semi-boss » sont mêmes présents dans certains niveaux).

Le joueur doit tenter de détruire chaque « boss » pour continuer sa route. Toutefois, s'il n'y parvient pas au bout d'un certain délai, le « boss » se retire et le joueur poursuit son chemin sans récolter de bonus.





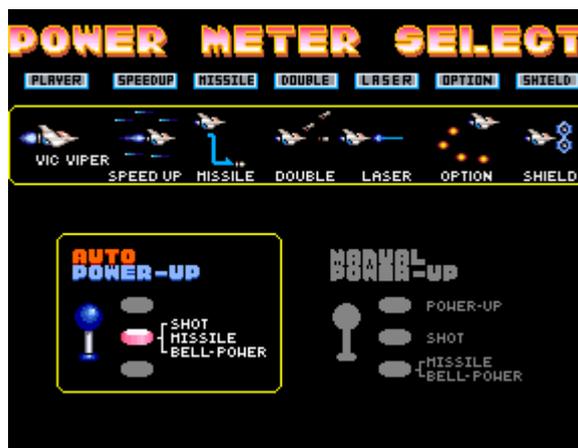
### 3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans **Parodius DA!**, le joueur dispose uniquement d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 3 boutons :

- bouton 1 (**Ctrl** par défaut)
- bouton 2 (**Alt** par défaut)
- bouton 3 (**Space** par défaut)

En début de partie, le joueur choisit son mode de jeu (« auto » ou « manual ») à l'aide des directions gauche et droite. Ce choix conditionne les commandes de jeu par la suite (voir plus loin).



#### Déplacements et tir principal

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son vaisseau dans n'importe quelle direction.

En mode « manual », c'est le bouton 2 (**Alt** par défaut) qui commande le tir principal.

En mode « auto », les commandes sont couplées et n'importe lequel des 3 boutons commande le tir principal.



#### Missiles

Les « missiles » sont les projectiles que le joueur peut envoyer vers le haut ou le bas de l'écran, selon le vaisseau choisi. Le tir de missiles n'est possible que si le joueur a « validé » l'option d'amélioration correspondante de son vaisseau (voir plus loin).

En mode « manual », c'est le bouton 3 (**Space** par défaut) qui commande le tir de missiles.

En mode « auto », les commandes sont couplées et n'importe lequel des 3 boutons commande également le tir de missiles.





### Evolution de l'armement

Le joueur peut améliorer son armement en ramassant les bonus libérés par certains ennemis, puis en les « validant ». Chaque bonus ramassé fait avancer d'une case le repère visible au bas de l'écran parmi les options disponibles.

En mode « manual », c'est le bouton 1 (**Ctrl** par défaut) qui « valide » une amélioration. A noter que le joueur peut ramasser plusieurs bonus d'affilée pour choisir une amélioration plus avancée sans avoir « validé » les précédentes.

En mode « auto », toutes les améliorations sont gérées automatiquement en obéissant à une séquence pré-configurée.



### Clochettes à retardement

La plupart des clochettes (voir plus haut) ont un effet instantané lorsque le joueur les ramasse. Lorsque cet effet peut être déclenché à retardement, le symbole correspondant apparaît dans un petit cadre dans le coin inférieur droit de l'écran.

En mode « manual », c'est le bouton 3 (**Espace** par défaut, idem pour missile) qui déclenche l'effet voulu.

En mode « auto », les commandes sont couplées et n'importe lequel des 3 boutons déclenche l'effet voulu.

