

Rocky & Rocky 2™



OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tel. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F
FRANCE



ATOLL SOFT S.A./N.V., AVENUE DE FLOREAL 3C,
FLOREALAAN 3C, BRUXELLES 1180 BRUSSEL
TEL. 32 2 346 51 11. FAX: 32 2 346 54 14

BENELUX

POCKY & ROCKY 2 IS A TRADEMARK OF NATSUME INC.
NATSUME IS A REGISTERED TRADEMARK OF NATSUME INC.
© 1994 NATSUME INC. ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



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



POCKY & ROCKY 2 IS A TRADEMARK OF NATSUME INC. NATSUME IS A REGISTERED TRADEMARK OF NATSUME INC. © 1994 NATSUME INC. ALL RIGHTS RESERVED.



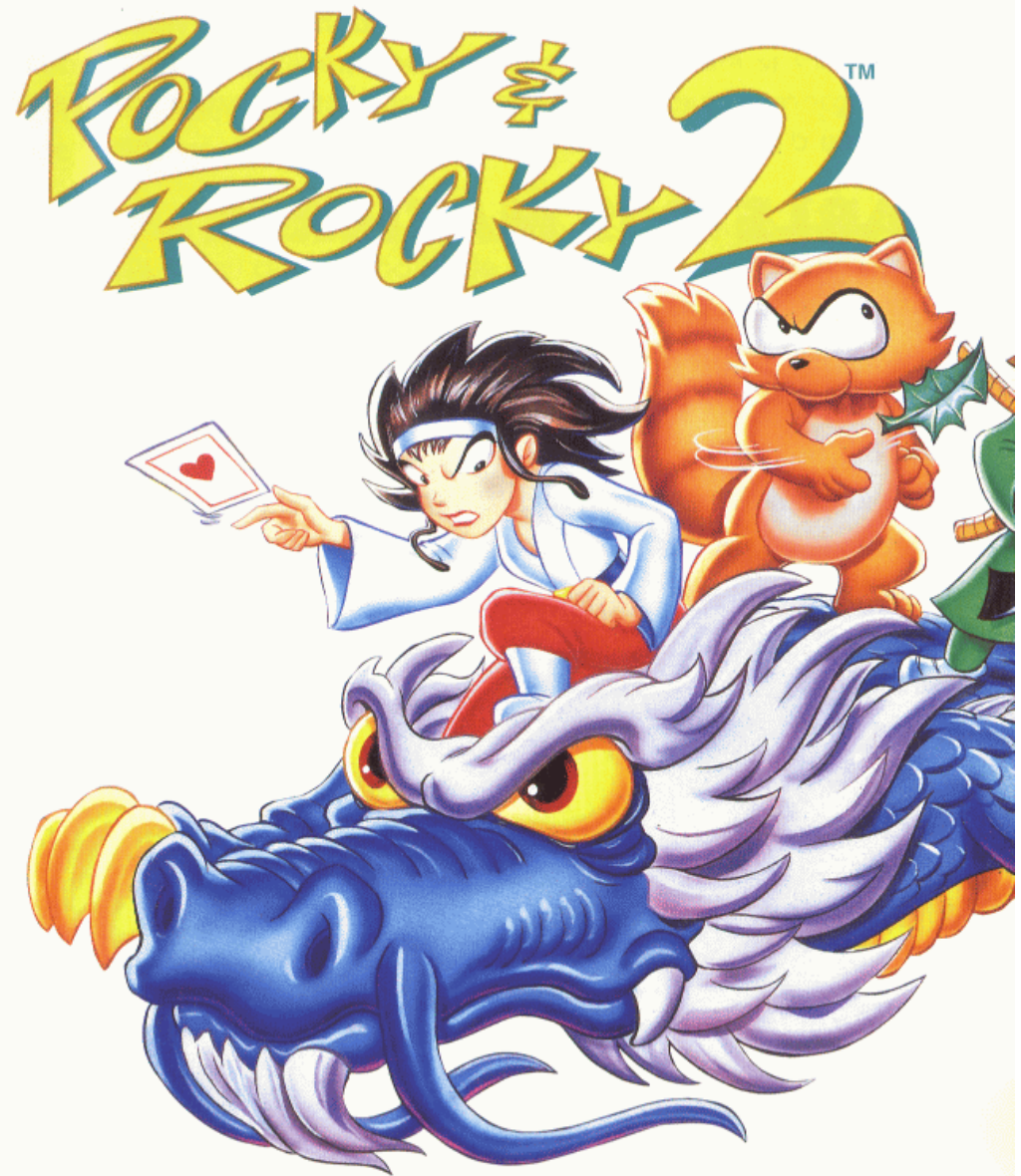
CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



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



MESSAGE DE NATSUME

Merci d'avoir acheté Pocky et Rocky 2 pour le Super Nintendo Entertainment System. Nous sommes fiers et ravis que vous ayez choisi d'ajouter notre titre à votre collection de jeux vidéo. Veuillez lire le manuel pour profiter pleinement de notre produit. Nous espérons que vous tirerez de nombreuses heures de plaisir de ce jeu d'action/aventure.

TABLE DES MATIERES

Message de Natsume	2
Mesures de sécurité	3
Le contexte	4
Objectif du jeu	5
L'étape entraînement de Rocky	5
L'écran/les méthodes d'attaque	6
Commandes du jeu	7
Articles spéciaux	8
Partenaires	10
Magie	12
Mode 2 joueurs	13
Les étapes	14
Les personnages chefs	15
Personnages	17

MESURES DE SECURITE

Pour profiter pleinement du jeu, veuillez prendre le temps de lire ce manuel. Les éléments suivants concernent l'entretien de votre jeu.

1. Evitez de soumettre le Pak de Jeu à des changements extrêmes de température ou à des chocs.
2. Ne touchez pas les connecteurs à bornes. Protégez-les en rangeant le jeu dans sa boîte de protection quand vous ne l'utilisez pas.
3. L'utilisation de solvants, de diluants, d'alcool, de benzène et autres agents forts peut endommager le Pak de Jeu.
4. Ne démontez pas le Pak de Jeu.



LE CONTEXTE

La princesse Luna était venue de la lune pour la joyeuse fête de la moisson. Tous les villageois étaient rassemblés autour de la place du festival, mangeant, dansant et s'amusant beaucoup.

Pendant ce temps, très loin, sur l'île du Diable, Dynagon préparait sa vengeance. La belle princesse Luna avait refusé de l'épouser et il avait été pris d'une rage terrible. Dynagon avait alors donné l'ordre à Impy, son plus fidèle serviteur, d'aller kidnapper la princesse à la fête de la moisson, pour la forcer à l'épouser.

"Au secours! Au secours!" criait la princesse, mais c'était trop tard. En un éclair, elle avait disparu. Voyant la princesse disparaître, Pocky en était restée béate d'étonnement.

"Va sauver la princesse Luna", dirent les sept sages, "et emmène un ami avec toi. Tu auras besoin d'un peu de travail d'équipe pour trouver et sauver la princesse, alors utilise l'aide d'autant de tes amis que tu le pourras."

Vous êtes Pocky et son partenaire et vous êtes sur le point de vous embarquer dans une aventure fantastique et dangereuse. Vous allez devoir utiliser toute votre intelligence et tout votre courage pour arriver à la fin de votre voyage. Etes-vous à la hauteur de ce défi?

OBJECTIF DU JEU

Vous êtes Pocky et votre mission consiste à sauver la princesse Luna. Vous pouvez utiliser un second joueur comme partenaire. Ensemble, vous devez utiliser tous vos talents et toute votre intelligence pour vaincre les ennemis. Chacun des partenaires de Pocky a ses propres talents spéciaux, alors choisissez vos partenaires avec soin.

L'ETAPE ENTRAINEMENT DE POCKY

Tout d'abord, les sept sages vous apprendront à maîtriser vos armes, et vous prépareront à votre aventure périlleuse. Il vous suffit de suivre les instructions qui apparaissent sur l'écran. Si vous avez déjà maîtrisé vos armes, vous pouvez sauter cette étape.



L'ECRAN



METHODES D'ATTAQUE

Cartes magiques:

Utilisez les cartes magiques pour frapper les ennemis de loin.

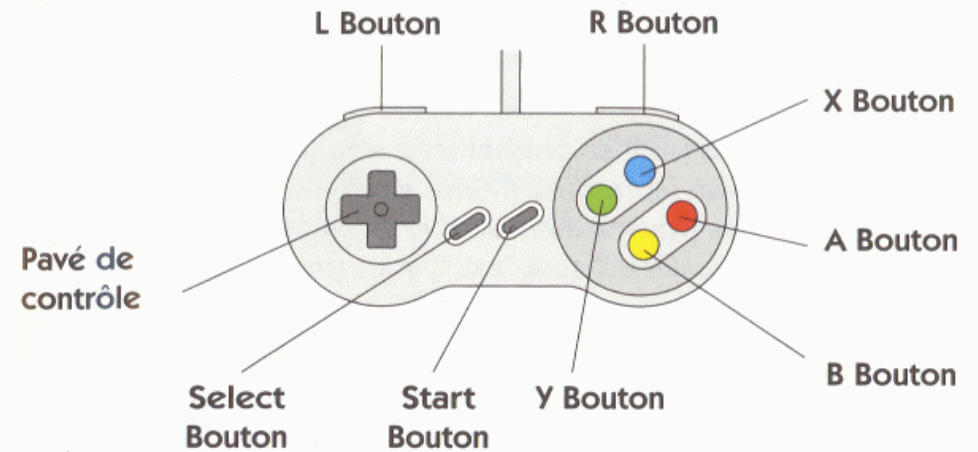
Baguette magique:

Utilisez la baguette magique repousser les ennemis de près.

Lancer de Partenaire:

Vous pouvez lancer votre partenaire contre l'ennemi. (Ne vous inquiétez pas, vous ne ferrez pas mal à votre partenaire; en fait, ils adorent ça).

COMMANDES DU JEU



Bouton Y - Lance les cartes magiques

Bouton B - Agite la baguette magique

Bouton R - Pour lancer votre partenaire

Bouton A - Magie et réversion

Bouton Y - Pour tirer tout en utilisant la magie

Bouton B - Mouvement spécial, tout en utilisant la magie.

• Les configurations des boutons du contrôleur peuvent être changées à l'écran des options.

COMMANDES DU JEU SUITE

START - Pour commencer la partie, mettre sur pause.

SELECT - Ecran de titre. Fait déplacer le curseur.

Ecran des options

- Options - Vous pouvez programmer le mode (normal, facile, difficile), le son (stéréo ou mono) et la configuration des boutons. Vous pouvez aussi vérifier la musique et les effets sonores du jeu. En utilisant "exit", vous pouvez retourner à l'écran de titre.



ARTICLES SPECIAUX

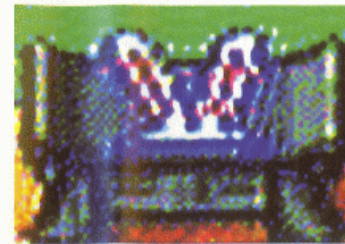
Vous trouverez des articles spéciaux dans des boîtes, des coffres à trésor et dans des magasins éparpillés dans tout le jeu.



Vêtements:

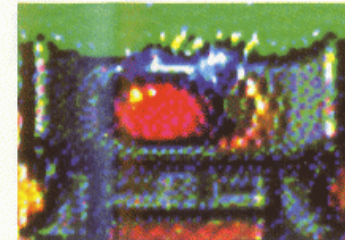
Pocky commence le jeu avec des vêtements neufs. Quand elle est atteinte une fois, ses vêtements sont déchirés. Si elle est atteinte une seconde fois, elle perd une vie.

En ramassant quelques vêtements elle pourra restaurer ses habits.



Oreilles de lapin:

En ramassant les oreilles de lapin, Pocky pourra supporter d'être atteinte une fois sans faire diminuer son niveau d'habillement.



Armure:

Avec une armure, Pocky peut supporter d'être atteinte trois fois avant de perdre une vie.



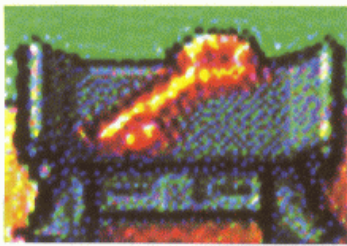
Unité d'énergie:

Augmente la puissance de tir des cartes magiques d'un niveau.

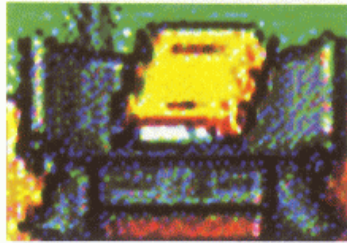


Super Article:

Vous donne une vie supplémentaire.

**Clés:**

Permet à Pocky d'ouvrir les portes et les coffres à trésor fermés à clé.

**Livre de stratégie:**

Donne des informations très utiles sur comment vaincre les chefs ennemis.

PARTENAIRES

Pocky commence le jeu en choisissant un partenaire parmi trois.

Le partenaire choisi suit Pocky de très près et chaque partenaire a sa propre arme. (En mode à 1 joueur, les armes sont utilisées automatiquement par le partenaire.)

**Rocky:**

Vit dans les montagnes derrière le tombeau. Il est maintenant un lutin réformé et le meilleur ami de Pocky. Il utilise des feuilles comme armes.

**Petite Ninja:**

Elle est très mignonne, mais ne vous laissez pas tromper, elle est experte en arts martiaux. Petite Ninja lance des couteaux sur ses ennemis.

**Bob la Bombe:**

Bob est très fort. Bob la Bombe lance des bombes et peut endommager plusieurs lutins à la fois.

**Tengy:**

Lance des feuilles. Les feuilles qu'il lance rebondissent sur des objets durs et continuent à infliger des dégâts aux ennemis.

**Epouvantail:**

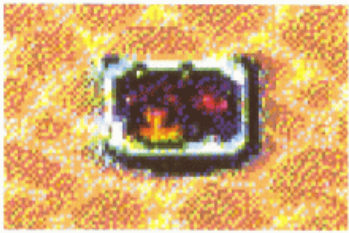
A deux jambes, grand et mince, il est plutôt cool. L'arme de l'épouvantail est la faucille.

**Creuse-trous:**

Creuse-trous est une taupe qui a beaucoup d'amis pour l'aider à vaincre les ennemis.

**Ottobot:**

Ottobot le robot est la création du Docteur Kabuki. Avec ses missiles, il peut faire mal à n'importe quel ennemi.



Changements de partenaire:

Un partenaire apparaîtra quand vous vaincrez les boules de feu rondes. En prenant un article de partenaire, vous pourrez changer votre partenaire actuel. Les articles de partenaire montrent les visages des partenaires dans l'ordre.

Nota:

Si votre partenaire est touché, ou si manquez votre cible, ou s'il ne vous reste plus de temps ou si vous êtes atteint pendant que vous utilisez de la magie, votre partenaire sera atteint et disparaîtra pendant un court instant.

MAGIE

Quand vous utilisez la magie, Pocky et son partenaire ne font plus qu'un et vous aurez des pouvoirs spéciaux en fonction du partenaire que vous choisirez pour exécuter votre magie. Pocky retournera à son état normal après un certain temps, ou après avoir été touchée. Pocky pourra retourner à son état normal si vous appuyez sur le bouton A.

Combinaisons magiques

Pocky & Rocky:

Vous pourrez trouver des trésors cachés.

Pocky & Petite Ninja:

Vous pouvez ouvrir un coffre à trésor fermé à clé sans la clé. Vous pouvez aussi faire du mal à l'ennemi avec l'épée.

Pocky & Bob la Bombe:

Vous pouvez soulever et lancer des objets lourds, et révéler des trésors cachés.

Pocky & Tengy:

Vous pouvez voler au-dessus des fleuves et atteindre des endroits hors de portée.

Pocky & l'Épouvantail:

Saut en hauteur: en enfonçant le bouton B et en le relâchant, vous pouvez sauter très haut au-dessus des fleuves et des rochers.

Pocky & Creuse-trous:

Vous pouvez creuser un tunnel, et passer au-dessous de vos ennemis. Vous pouvez aussi trouver de l'argent caché.

Pocky & Ottobot:

Vous pouvez lancer des rochers, et voler au-dessus des fleuves et des rochers, et atteindre des endroits hors de portée.

MODE A 2 JOUEURS

En mode à 2 joueurs, le second joueur contrôle le partenaire. Le partenaire est un assistant, et son rôle est plus limité que celui de Pocky. Cependant, un jeu à deux joueurs nécessite beaucoup de stratégie.

- 1 Les tirs viennent du partenaire.
- 2 Le partenaire ne peut pas agiter la baguette magique.
- 3 Le partenaire ne peut pas prendre d'autres articles que les pièces et les articles de partenaire.
- 4 Quand Pocky prend un article de partenaire, le partenaire change.

5. Le partenaire ne peut pas entrer dans les magasins et les maisons. Quand Pocky meurt, le partenaire meurt aussi, mais réapparaîtra dans un court instant.

LES ETAPES

- Etape 2:** **Route de campagne exotique.** Cette étape vous amène sur des chemins bucoliques. Faites attention aux démons qui se font passer pour des bébés qui pleurent pour que vous ayez pitié d'eux.
- Etape 3:** **Champs d'octobre.** Dans cette scène de crépuscule, vous rencontrerez beaucoup de méchants. Explorez les nombreuses cabanes que vous trouverez sur votre chemin.
- Etape 4:** **Pont sur la Rivière Kappa.** Vous ne manquerez pas de vous mouiller les pieds dans cette magnifique scène de rivière.
- Etape 5:** **Corridor du Démon.** Montez le chien fou dans ce long et étroit corridor sauvage.
- Etape 6:** **Pays d'hiver merveilleux.** On dirait peut-être Noël mais vous avez encore beaucoup de chemin à faire pour arriver là où vous pourrez vous détendre et faire la fête.
- Etape 7:** **Ile du démon.** Vous approchez de la fin de votre voyage mais cette étape infernale n'est pas une partie de pique-nique.
- Etape 8:** **Dragon dans les Cieux.** Allez vous promener dans les cieux avec Gordon le Dragon. Faites attention aux ennemis volants.

- Etape 9:** **Château du Démon.** Pénétrez dans ce magnifique château tout orné. Battez-vous contre des hordes de Ninjas et un Impy encore plus fort avant le dernier combat contre Dynagon.

PERSONNAGES CHEFS



Chef d'Etape 2

Animal:

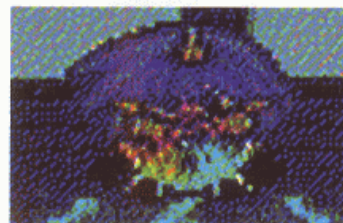
Animal est un très bon cuisinier, mais assurez-vous que vous êtes très loin quand il prépare l'un de ses plats spéciaux.



Chef d'Etape 3

Foxy:

Foxy est très sournois. Faites attention aux petits renards qu'il envoie à votre poursuite.



Chef d'Etape 4:

Impy:

Impy est un démon petit mais puissant. En tant que plus fidèle serviteur de Dynagon, Impy fait tout son possible pour protéger son maître.



Chef d'Etape 5:

Volta:

Volta est le fils du tonnerre. Il cavale sur un nuage et lance des éclairs dans votre direction.



Chef d'Etape 6:

Portail du démon:

Portail du démon garde l'entrée du Château du Démon. N'oubliez pas de lire le Livre de Stratégie pour obtenir des conseils sur comment vaincre ce puissant monstre.



Chef d'Etape 7:

Beady:

Beady est un dur à battre. Un gros collier de perles est son arme primaire.



Chef d'Etape 8:

Bolta:

Bolta est le grand frère de Volta. Il veut venger la défaite de son frère.



Chef d'Etape 9:

Dynagon:

Autrefois un Seigneur puissant et influent, Dynagon fut pris d'une rage terrible quand la princesse Luna refusa de l'épouser. Vous devez vaincre Dynagon pour finir la partie, et guérir Dynagon. Mais pour y arriver, vous devez d'abord le trouver, et démasquer sa véritable identité!

PERSONNAGE



Cyclopes



Spooky



Skelety



Kappa



Michel



Gizmo



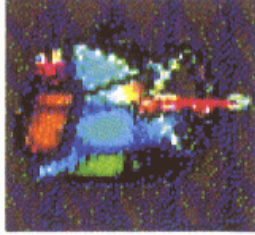
Masky



Thundercat



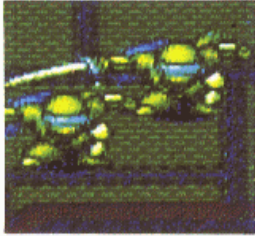
Abominy



Archer



Kristel



Shadow Warriors

Rocky & Rocky 2™

