



MODE D'EMPLOI

Ce sceau non-officiel vous garantit que ce produit a été développé avec dévotion, dans le plus pur respect des us et coutumes des années 80 et 90. Nous vous remercions de la confiance dont vous nous avez témoigné en achetant cette cartouche de jeu pour votre NES et vous souhaitons des heures d'amusement ! SaturdayMan n'est ni validé, ni approuvé, ni licencié par Nintendo.



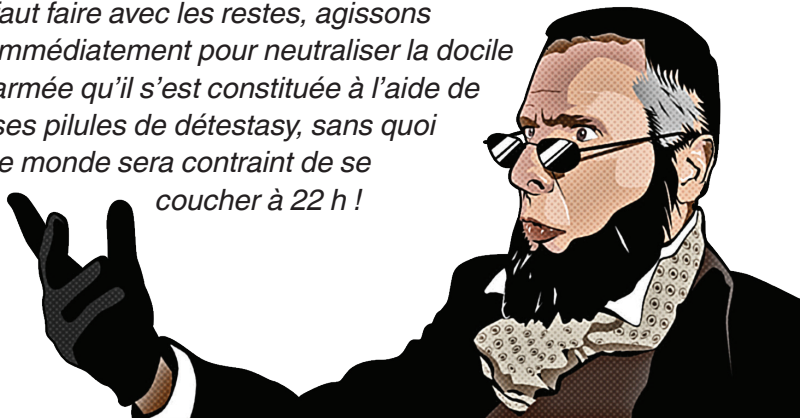


TABLE DES MATIÈRES

Allo, Dr. Doyobi ?	4
Que la fête commence !	5
Les commandes des personnages	6
L'écran de jeu	7
Le tableau de bord	8
Les objets	10
La SaturdayTeam	12
L'armée du Grand Sommeil	15
Les lieux peu fréquentables	18
Le mode versus	20
Le mode défis	23
Les conseils de Zorg	24
Notes	25
Nos remerciements	27

Palsambleu !

Ce vil gredin de Grand Sommeil projette de nouveau de soumettre la Terre à son dictat soporifique : il a capturé toute la SaturdayTeam, à l'exception de vous ! Puisqu'il faut faire avec les restes, agissons immédiatement pour neutraliser la docile armée qu'il s'est constituée à l'aide de ses pilules de détestasy, sans quoi le monde sera contraint de se coucher à 22 h !



QUE LA FÊTE COMMENCE !

Insérez votre cartouche de jeu dans la console et mettez cette dernière sous tension.

À l'écran titre **SaturdayMan**, pressez le bouton **Start** pour afficher le menu de sélection de mode de jeu.

Utilisez les flèches **haut** et **bas** pour mettre en surbrillance le mode désiré, puis pressez le bouton **A** ou **Start** pour lancer la partie.

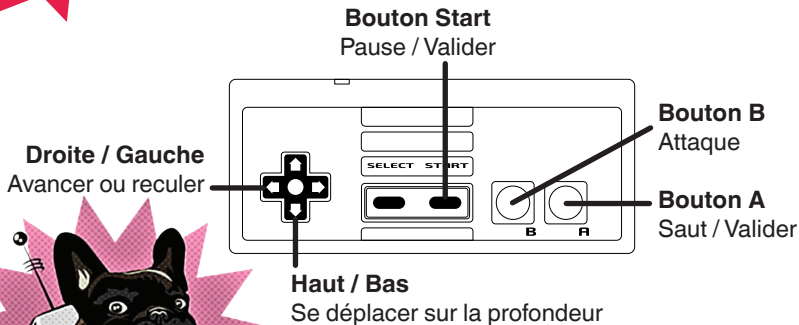


Sélectionnez **Nouvelle Aventure** pour choisir votre personnage et commencer une partie en solo.

Code défis : Voir page 23

Mode versus : Voir page 20

LES COMMANDES DES PERSONNAGES



Waf ! Profiter de la profondeur est la clé qui permet d'esquiver les pièges et les ennemis !

ATTAQUE SPÉCIALE ET DOUBLE SAUT

Lorsque vous maintenez le bouton **A** enfoncé, appuyez sur **B** pour déclencher l'attaque spéciale exclusive de votre personnage. Certaines attaques ne s'exécutent qu'en l'air et offrent un **double saut**, à vous de découvrir toutes les attaques spéciales !

Tableau de bord

Voir page 8

Objet

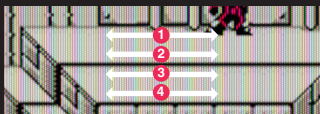
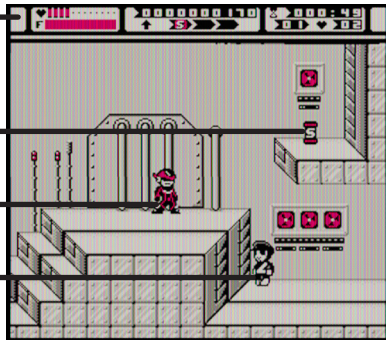
Voir page 10

Personnage

Voir page 12

Ennemi

Voir page 15



UN MONDE DE PROFONDEURS

La profondeur est composée de quatre couches. Votre personnage, les ennemis, mais aussi les objets et les plateformes se positionnent sur ces lignes.

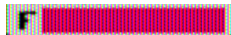
LE TABLEAU DE BORD



Points de vie

Les carrés rouges représentent les points restants, et les noirs, les points perdus. Si votre nombre de points de vie tombe à zéro, vous perdez une vie. (Il est possible d'augmenter votre maximum de points de vie en cours d'aventure)

Force



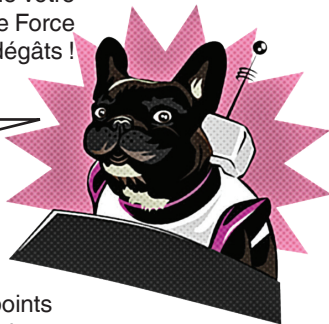
La zone rouge représente le chargement de votre Force, une barre remplie vous procure une Force décuplée : vos attaques feront le double de dégâts !

Waf ! Cette Force vous rend très puissant, mais elle a un inconvénient : elle revient à zéro au moindre dégât !



Score

Le nombre de points que vous avez accumulés depuis le début de la partie. Vous gagnez des points en battant des ennemis et en récupérant des objets.



LE TABLEAU DE BORD



Consommation Nocturne

À chaque cannette absorbée, un symbole est ajouté. Il augmente votre puissance et/ou nombre de tirs. Vous pouvez en accumuler 3 maximum.



Rien n'est éternel, vous finirez par digérer vos consommations à chaque fin de niveau. Vous commencerez chaque nouveau niveau à mains nues, jusqu'à ce que vous trouviez une cannette.



Temps

Cette valeur correspond au temps total de votre partie.



Niveau

Ce chiffre correspond au niveau dans lequel vous progressez. Plus le chiffre est élevé, plus la difficulté augmente et plus vous vous rapprochez du Grand Sommeil.



Vies

Le nombre de vies qu'il vous reste. Zéro étant votre dernière vie avant de subir le **GAME OVER**.



LES OBJETS

Zorg, le chien du Dr. Doyobi, sur son panier volant, a largué toutes sortes d'objets sur votre parcours pour vous venir en aide. Il se pourrait même que vous le croisiez...



Étincelle de Force

Libérée par les ennemis vaincus et balisant votre parcours, cette petite étincelle augmente votre Force d'un point.

Cannette de Consommation Nocture

Par la puissance des consommations nocturnes, augmentez votre puissance de tir d'un point !



Cœur

Cet objet à la forme évocatrice vous restaure un point de vie précédemment perdu.

LES OBJETS



Canette de Coeur

Augmente votre santé maximum d'un point de vie, et restaure entièrement votre santé.

Vie

Ce casque 1up augmente d'une unité votre nombre de vies pour finir l'aventure.



Photographies non-contractuelles, waf !

La forme et la couleur des objets peuvent varier suivant le personnage sélectionné.

GÉNÉREUX ENNEMIS

Avec un peu de chance, les ennemis laissent tomber une vie ou un cœur lorsqu'ils sont vaincus. N'hésitez pas à tenter le tout pour le tout, peut-être que l'issue d'une confrontation vous sera favorable !

LA SATURDAYTEAM

Choisissez le héros qui sauvera tous les autres !



SATURDAYMAN

Le héros du samedi soir, Saturnin dans sa Saturday Suit, vous plonge dans une aventure combinant précision et action.

Mode de difficulté : normal.

Arme : *Saturday Gun*, un puissant tir qui part en ligne droite à vitesse constante jusqu'à rencontrer un obstacle ou un ennemi.

Coup spécial : *Saturday Kick*, un coup de pied plongeant.

FORCE DANCE

Aussi gracieux et agile que narcissique, ce personnage rapide et maniable vous sauvera de bien des situations complexes.

Mode de difficulté : facile.

Arme : *Dance Spank*, une gifle causant un mini tourbillon.

Coup spécial : *Dance Spin*, un mouvement gracieux de toupie permettant de planer dans les airs.





FORCE SEX

Personne ne résiste à ses charmes, mais elle ne se laisse pas dompter facilement.

Mode de difficulté : difficile.

Arme : *Sex Love*, un bouclier de cœurs tournoyant autour d'elle, la protégeant de rapprochements non consentis.

Coup spécial : *Sex Bounce*, un petit rebond comme on aime.

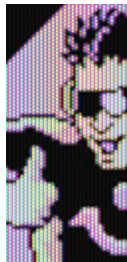
FORCE JOKE

Cet hurluberlu, roi de la mauvaise farce, est dans la place pour vous faire profiter de ses vilains tours.

Mode de difficulté : difficile.

Arme : *Joke Plane*, des avions en papier à la trajectoire incertaine.

Coup spécial : *Joke Fart*, un coussin péteur bien dissimulé, vous permettant d'exécuter un double saut.





FORCE DRUNK

Force brute par excellence, il compense sa lenteur par des coups surpuissants.

Mode de difficulté : facile.

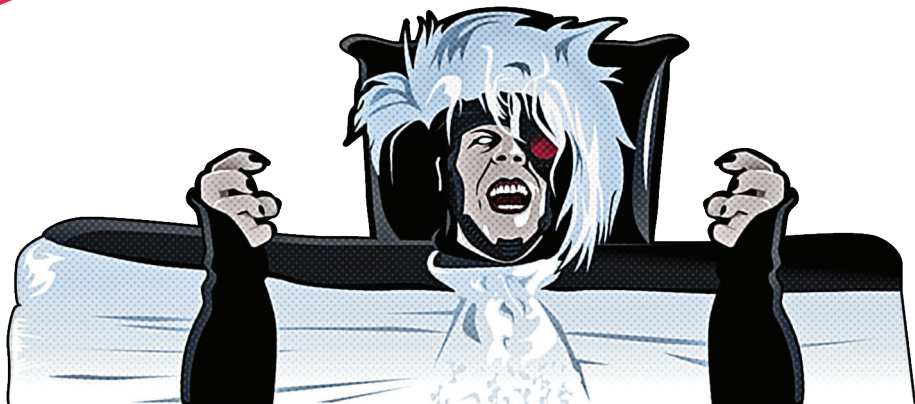
Arme : *Drunk Fist*, la puissance du coup de poing d'un type bourré, qui fonce en ligne droit en accélérant progressivement.

Coup spécial : *Drunk Dash*, on fonce dans le tas à pleine puissance !

*Nous n'avons oublié personne, je crois...
Certaines caractéristiques ne sont pas
indiquées ici, à vous de les découvrir, waf !*



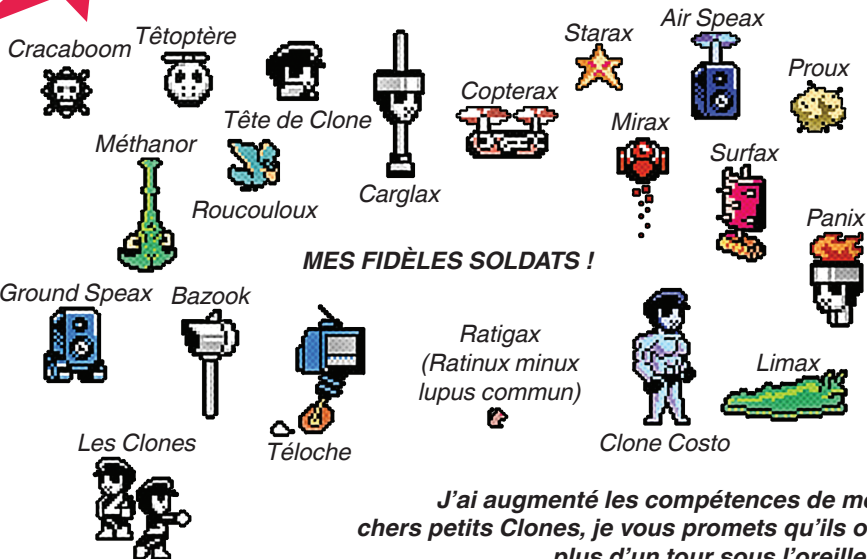
L'ARMÉE DU GRAND SOMMEIL



HA HA HA !

Vous pensiez vraiment vous en sortir avec cette bande d'endormis ? Ne vous fatiguez pas et tournez vite la page, que je puisse vous donner un aperçu de ce que je vous réserve ! Si toutefois, vous osez défier mes pouvoirs...

L'ARMÉE DU GRAND SOMMEIL



L'ARMÉE DU GRAND SOMMEIL



Général Edredon



Murphy



Truducux



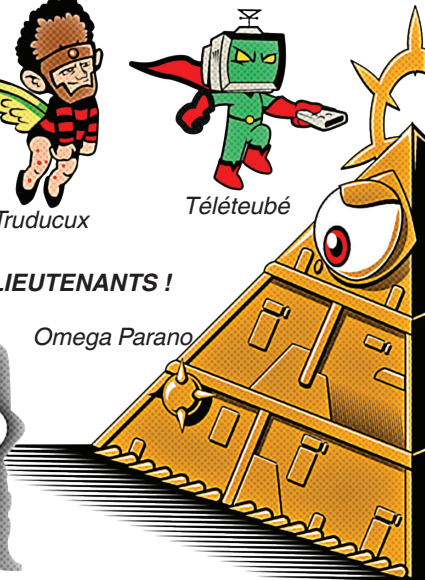
Téléteubé

MES LOYAUX LIEUTENANTS !

DJ Troll

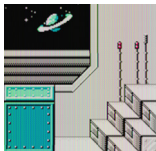


Omega Parano



LES LIEUX PEU FRÉQUENTABLES

La planète est envahie par les sbires du Grand Sommeil, votre périple ne sera pas de tout repos...



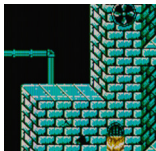
Le veryDisco

Ce bon vieux vaisseau remonté à l'envers du Dr Doyobi a été envahi par les Clones. Faites le ménage et rejoignez le poste de commande, vous êtes son dernier espoir !



Insomnipolis

Cette ville, pourtant si animée en temps normal, est devenue le royaume des terreurs nocturnes. Seuls les sbires du Grand Sommeil hantent les rues, nuit et jour !



Les Égouts

C'est un jeu sur NES.

LES LIEUX PEU FRÉQUENTABLES



La Carrière

C'est un super sentai.



Le Centre Commercial

Les voies sont aussi nombreuses que dangereuses... Les chemins s'adaptent à celui que vous incarnez, modifiant les défis et l'ambiance à chaque aventure.



Le Club SaturdayMan

Discothèque qui a donné son nom au super héros du samedi soir, elle est assiégée par l'armée du Grand Sommeil. Les stroboscopes mettront votre patience à rude épreuve. Si les cauchemars ont un niveau, c'est celui-ci !



La Forteresse du Crâne

La demeure du Grand Sommeil. Quels secrets renferme-t-elle ? Pourquoi l'ennemi juré de la SaturdayTeam fait-il tout cela ? Peu importe, filez délivrer vos compagnons !

LE MODE VERSUS

Besoin d'entraînement ? Allez donc quérir l'un de vos compagnons, et lancez vous dans le mode versus à deux joueurs !

Sélection joueur 2

Sélection joueur 1

Modifier les règles

Revenir à l'écran d'accueil

Les scores sont remis à zéro

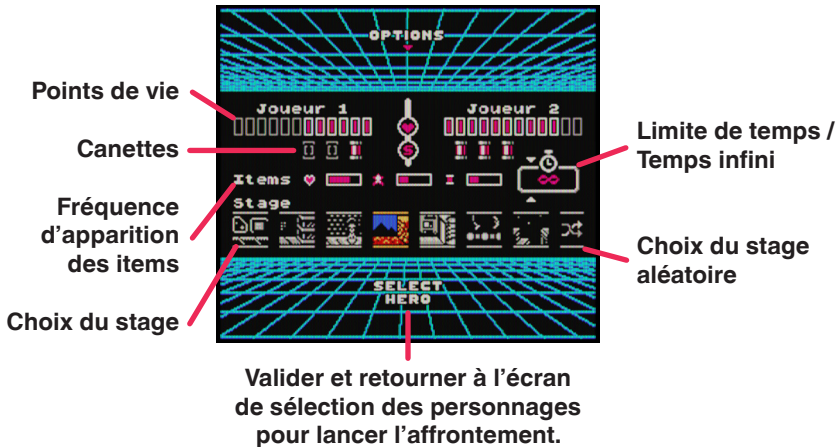


TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Lorsque les deux joueurs ont fait leur choix en appuyant sur **A**, le combat commence. Tant que votre adversaire n'a pas validé son choix, vous pouvez appuyer sur **B** pour modifier le vôtre... ou traficoter les options.

LE MODE VERSUS

La partie n'est pas équilibrée ? Ajustez les règles et expérimentez différentes combinaisons, au lieu de chercher des excuses !



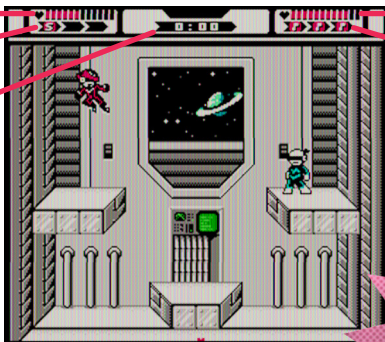
LE MODE VERSUS

Que le meilleur gagne ! À la fin de chaque combat, un écran récapitule les victoires des deux joueurs. Qui gardera la coupe ?

Points de vie joueur 1

Canettes joueur 1

Chronomètre



Points de vie joueur 2

Canettes joueur 2

*Waf ! La Force n'est pas affichée ici.
Méfiez-vous du nombre d'Étincelles de
Force qu'aura ramassé votre adversaire !*



LE MODE DÉFIS

Que ce soit en vous baladant sur le web ou lors d'une partie de jeu de société, les codes étranges que vous avez trouvés ont leur place ici...

Curseur de sélection

Presser **A** pour valider

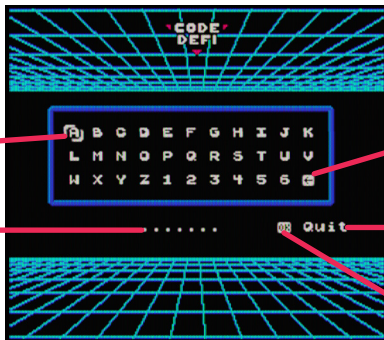
Code

Effacer

Presser **B** produit le même effet

Revenir à l'écran d'accueil

Valider le code



TOUT EST POSSIBLE

Si le code est correct, le défi commence. Les défis peuvent prendre de nombreuses formes : un boss à battre dans un temps limité, une horde d'ennemis à terrasser avec un seul point de vie... Tout peut arriver !

LES CONSEILS DE ZORG

Un ennemi trop coriace ? Souvenez-vous qu'en jouant avec la profondeur, il est possible d'esquiver facilement une attaque.

Les ennemis peuvent lâcher de nombreux bonus, pensez-y avant d'abattre ces derniers au-dessus d'un gouffre.

Parfois, les ennemis vous tendent des embuscades, le seul moyen de s'en sortir est de tous les abattre !

Vous ne perdez pas vos cannettes lorsque vous perdez une vie. Si une situation semble désespérée, n'ayez pas peur de tenter le tout pour le tout !

Si le jeu semble trop difficile, peut-être que votre choix de personnage n'est pas adapté à votre façon de jouer, pourquoi ne pas essayer avec un autre personnage ?





NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KGBVZHR



NOS REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier particulièrement toutes les personnes qui ont cru en nous tout au long du développement de ce jeu. Nous savons que nous avons mis votre patience à rude épreuve ; merci d'être restés confiants tout ce temps.

Merci à toutes celles et ceux qui nous ont soutenus, qui ont aidé à la conception des niveaux, qui ont cru en nous dès le crowdfunding de la série, qui ont testé et parlé du jeu autour d'eux, ainsi qu'à toutes celles et ceux que nous avons oubliés et qui, dans l'ombre, ont rendu cet immense délire possible.

Merci à toi, Denis, d'avoir été un collaborateur si agréable à retrouver tous les lundis pendant toutes ces années de développement. Ce jeu est ton bébé avant tout, et au nom de Sunday Pistols Studio, nous te rendons hommage directement dans le mode d'emploi de cette incroyable œuvre collaborative !

Et merci à vous, joueur ou joueuse, de vous lancer dans l'aventure, qui n'a peut-être pas encore révélé sa fin.

VOUS ÊTES UNE COMMUNAUTÉ EN OR ! MERCI !

SUNDAY PISTOLS
STUDIO

2024 © Sunday Pistols Studio

SaturdayMan is in not affiliated, endorsed or licensed by Nintendo.
SaturdayMan n'est ni affilié, approuvé ou autorisé par Nintendo.