



DISTRIBUTED BY KONAMI UK LTD.
 KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
 DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
 POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
 SPARKSTER™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
 KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
 © 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



SNSP-ASSP-EUR



SPARKSTER™

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidá táma tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU 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 SCAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KOPEL. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA TUOTTEITA.

GUARANTEE

Konami guarantees that this Game Boy Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase, Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY KONAMI UK LTD.

KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

**For any further information on
this or other Konami Game Paks call the
Konami Hotline on 0626 56789**

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Sparkster Story

Sparkster earned his reputation among the knights of the world as their most able fighter when he destroyed the spaceship "Pig Star", the incarnation of evil. People have since passed down the story of the valiant Sparkster from generation to generation as the Legend of the Rocket Knights.

A few years after that momentous battle, the Wolf Army, lead by Master Lyoness, carried out a coup d'etat in the mechanically advanced kingdom of Eginasem. King Eginasemu had a pendant which had been passed down through the generations and that was believed to possess the power to **preserve peace**. He entrusted this pendant to Princess Flora and sent her away from the embattled castle.

As these events took place, Sparkster was training and studying day and night, developing new techniques, and growing into an even more powerful Rocket Knight.

Sparkster has departed on his journey to prevent the Wolf Army from conquering the world and to rescue Princess Flora.



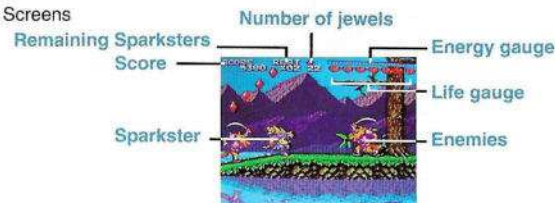
Explanation of Game	5
Starting the Game	6
Set Up	7
Password	8
Button Operations	9
Sparkster Operations	10
Upright Shooting	12
Stampy-Do and Powered Gear Operations	13
Items	14
Characters	15

Explanation of Game

This game pits the **legendary Rocket Knight Sparkster** against the Wolf Army that would conquer the world. Our hero's mission is to save Princess Flora.

- This is a single-player game. There are three Sparkster units at the start of the game.

- Game Screens

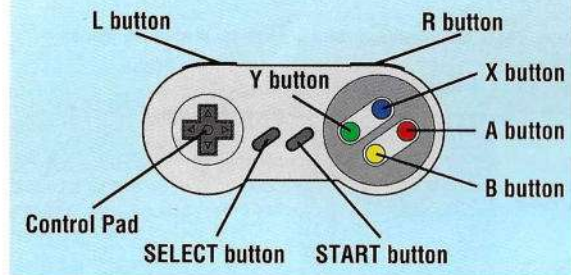


- There are a total of nine stages with a Boss at the end of every stage. Defeat the Boss to clear each stage.
- The opposing army and diverse traps stand in Sparkster's way. Use sword attacks (Y button), jumps (B button) and rocket attacks (Y button depressed) to stay out of their way.
- Sparkster is damaged when he runs into Wolf soldiers, takes a bullet hit or is hit by a trap. The hearts of the Life gauge at the upper right of the screen decrease as Sparkster is damaged. When the Life gauge is completely empty, that Sparkster is out. The game ends when there are no remaining Sparksters.
- When there are no remaining Sparksters, a password is displayed. Since you will need to input this password later to continue play, write it down so that you won't forget it.
- Once the game has ended, the Continue screen appears. Select **YES** if you want to continue play from the beginning of the stage at which the game ended. The number of Continue screens available to you varies with the difficulty level of the game.

EASY (DIGEST):	9
NORMAL:	7
HARD:	5
- Each stage contains such items as jewels, apples and bananas. You can gain Sparksters and restore life by taking these items.

Starting the Game

The Controller



Game Start

To start the game, insert the Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and switch the power ON. The demo screen will appear followed by the Title screen.



START: Starts the game.
SET UP: Changes game and Controller settings.
PASSWORD: Continues game play when input.

1. In the Title screen, press the Control Pad up/down to move the cursor to **START**, then press the **START** button to launch the game.



SET UP

In the **Set Up** screen, you can change game settings and the button configurations of the Controller.

1. In the Title screen, press the Control Pad up/down to move the cursor to **SET UP**, then press the **START** button to go to the **Set Up** screen.
2. Press the Control Pad up/down to select items and left/ right to change the content of the settings.



Content of Set Up Screen

Initial Settings

LEVEL:	NORMAL	EASY, HARD
ATTACK:	Y button	
JUMP:	B button	
ROLLING R:	R button	
ROLLING L:	L button	
SOUND:	STEREO	You can set the sound to stereo or monaural.

3. When you've completed your settings, press the **START** button to return to the Title screen.



PASSWORD

The password is displayed in the **Items Panel**. Inputting the password allows you to continue game play from the stage where you were last defeated.

Password

1. Password is displayed in the Continue screen.
2. Write out the password on a piece of paper. Select **YES** when you want to continue as you are and **NO** when you want to stop and pick up play later.



Inputting a Password

1. In the Title screen, press the Control Pad up/down to move the cursor to **PASSWORD**, then press the START button to go to the **Password screen**.
2. Use the Control Pad to operate Sparkster and input your password. You can use sword attacks (Y button), rolling attacks (L, R buttons) or rocket attacks (Y button depressed) to go from panel to panel to input the password.



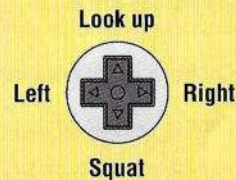
3. When you finish inputting the password, go to the exit at the bottom right of the screen.



4. If you have input the correct password, the game will pick up from where you previously ended play. If you have input the password incorrectly, a buzzer will sound and the Title screen will return to let you input the correct password.

BUTTON OPERATIONS

These are the basic button operations (initial settings) used during game play.



Y button: Normal attack

Y button + Control Pad down: Squatting attack

Y button held down: Rocket attack



B button: Jump (dangling)

B button + Control Pad down: Jump down (not dangling)

L button: Left rolling attack

R button: Right rolling attack



SELECT button: Not used

START button: Pause (press again to cancel pause)

Sparkster Operations

Basic Operations

These are Sparkster's basic movements and attacks.

Look up (down): Control Pad up/down from a stopped position

Walk: Control Pad left/right

Squat and walk: Control Pad left and down or right and down simultaneously to walk diagonally in a squat position.

Sword attack: Y button

Since a shock wave emanates from the sword, you can attack enemies even from a distance.

Jump (dangling): B button

Sparkster uses his tail to suspend himself from trees and other objects when jumping.

Rolling attack: L button (left), R button (right)

Cut with the sword while rolling forward. Although a very useful technique, if you overuse it, Sparkster loses his balance.

Dangling

When Sparkster jumps in places occupied by trees and other similar objects, he suspends himself by his tail. Even from this position, he can use rocket attacks, jump and use rolling attacks.



Sparkster Operations

Rocket Attack

When you keep the Y button held down, the Energy gauge at the upper right of the screen will flicker, charging Sparkster's energy. Release the Y button to launch the rocket attack.

Rocket jump: Hold down the Y button, press the Control Pad up, left and up, or right and up (for diagonal directions), then release the Y button.

Use the rocket jump to reach higher places you can't reach by normal jumping. You can also jump into mid-air. If you lose your balance while in air, press the L or R button to regain your balance.

Spinning slash: Hold down the Y button, press the Control Pad down and release the Y button.

You will rotate rapidly while swinging your sword.

Rocket attack: Hold down the Y button, press the Control Pad left and right and release the Y button.

You will tackle the enemy at high speed. Press the L or R button to put the emergency brake on your tackle.

Dangling

When Sparkster jumps in places occupied by trees and other similar objects, he suspends himself by his tail. Even from this position, he can use rocket jumps, spinning slashes and rolling attacks.



UPRIGHT SHOOTING

In the shooting stage, Sparkster shoots down his enemies.

Upright Shooting Stage Screen



Movement: Control Pad up, down, left and right

Vulcan Gun: B button

Shooting: Y button

Rolling: L and R buttons



STAMPEDE and POWERED GEAR OPERATIONS

These are used when riding Stampede or Powered Gear.

Stampey-Do

Tip toe or squat: Control Pad up or down, respectively

Left and right movement: Control Pad left or right, respectively

Ring laser: Y button

Forward and backward fall: L or R button, respectively

Even when riding Stampey-Do, you can jump, rocket jump and spin slash just as with normal operations.

Powered Gear

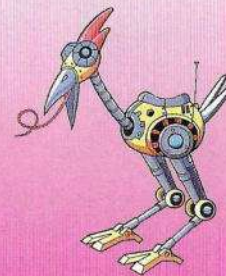
Movement: Control Pad up, down, left and right

Punch: L and R buttons

Guard: L and R buttons at the same time

Shoot: Y button

Powered Gear rocket attack: Hold down the Y button, press the Control Pad in the desired direction and release the Y button.



Items

Jewels



Earns bonus points. For every 100 points gained, you get another Sparkster.

Apple



Restores a few hearts.

1UP



Adds one Sparkster.

3UP



Adds three Sparksters.

Half Apple



Restores one half of a heart in the Life gauge.

Banana



Restores many hearts.

2UP



Adds two Sparksters.

Weird 1UP

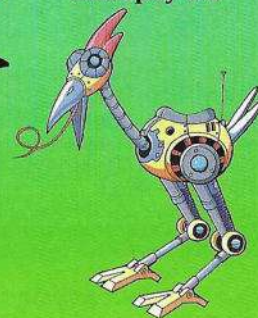


Usually adds one Sparkster. When Sparkster is slashing with his sword, it becomes like a roulette wheel. You get the item it happens to stop on.

CHARACTERS



Princess Flora



Stampey-Do



Canon-O'yarge

Colonel Wolfheim



Generalissimo Lioness



Axle Gear



Die Geschichte von Sparkster

Sparkster hat sich seinen Ruf unter den Rittern der Welt als unerschrockener Kämpfer erworben, als es ihm gelang, das Raumschiff "Pig Star" zu zerstören, diese Ausgeburt des Bösen. Die Bevölkerung hat seitdem die Geschichte des tapferen Sparkster von Generation zu Generation als Legende des Rocket Knights (Raketen-Ritters) nachfolgenden Generationen weitererzählt.

Einige Jahre nach dieser schicksalsreichen Schlacht hat die Wolf-Armee, angeführt von Meister Lyoness, einen Putsch in dem technisch sehr hochentwickelten Königreich Eginasem ausgeführt. König Eginasemu besaß einen Kettenanhänger, der in seiner Familie von Generation zu Generation vererbt worden war, und von dem man glaubte, daß er die Kraft besäße, den **Frieden zu bewahren**. Er vertraute diesen Kettenanhänger Prinzessin Flora an und schickte sie aus dem umkämpften Schloß fort.

Während dies geschah, trainierte Sparkster Tag und Nacht, um neue Techniken zu studieren und einzuüben und sich zu einem noch stärkeren Rocket Knight zu entwickeln.

Sparkster ist zu seiner Reise aufgebrochen, die Wolf-Armee daran zu hindern, die Welt zu erobern, und um Prinzessin Flora zu retten.



Erläuterung des Spiels	17
Spielvorbereitung	18
Set Up	19
Password	20
Funktionen der Tasten	21
Steuerung von Sparkster	22
Aufrechtes Schießen	24
Bedienungsvorgänge für Stampey-Do und Powered Gear	25
Gegenstände	26
Spielfiguren	27

ERLÄUTERUNG DES SPIELS

In diesem Spiel tritt der **legendäre Rocket Knight Sparkster** gegen die Wolf-Armee an, die sich das Ziel gesetzt hat, die Welt zu erobern. Die Aufgabe unseres Helden ist es, Prinzessin Flora von Eginasem zu retten.

- Dies ist ein Spiel für einen Spieler. Am Anfang des Spiels stehen drei Sparkster-Figuren zur Verfügung.

- Screen-Anzeige des Spiels

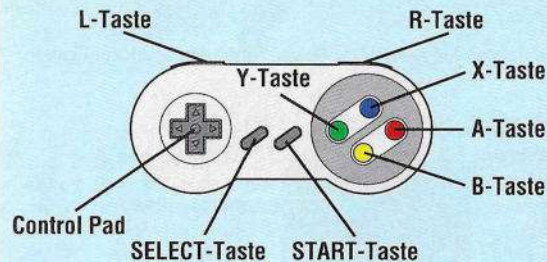


- Dieses Spiel besteht aus insgesamt neun Spielstufen, wobei am Ende einer jeden Spielstufe ein Boß zu besiegen ist. Wenn Du den Boß besiegt hast, rückst Du in die nächste Stufe vor.
- Die gegnerische Armee und verschiedene Fallen stehen Sparkster im Weg. Verwende Schwert-Angriffe (Y-Taste), Sprünge (B-Taste) und Raketen-Angriffe (Y-Taste gedrückt), um ihnen aus dem Weg zu gehen.
- Sparkster wird verletzt, wenn er in einen Soldaten von Wolf hineinrast, von einer Kugel getroffen wird oder in eine Falle gerät. Je stärker Sparkster verletzt ist, desto geringer wird die Anzahl der Herzen der Lebenskraft-Anzeige in der oberen rechten Ecke des Screens. Wenn die Lebenskraft-Anzeige vollständig leer ist, scheidet dieser Sparkster aus. Das Spiel endet, wenn kein Sparkster mehr übrig ist.
- Wenn keine Sparkster mehr vorhanden sind, wird ein Password (Codewort) angezeigt. Da Du dieses Password später eingeben mußt, um das Spiel fortzusetzen, schreibe es auf, damit Du es nicht vergißt.
- Wenn das Spiel zu Ende ist, erscheint der Fortsetzungs-Screen CONTINUE. Wähle **YES**, wenn Du das Spiel vom Anfang der Stufe, in der das Spiel geendet hat, fortsetzen möchtest. Die Anzahl der Fortsetzungs-Screens, die Dir zur Verfügung stehen, ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Spiels.

EASY (DIGEST):	9
NORMAL:	7
HARD:	5
- In jeder Spielstufe gibt es Gegenstände wie Juwelen, Äpfel und Bananen. Du kannst zusätzliche Sparkster gewinnen und Deine Lebenskraft wieder auffüllen, indem Du diese Gegenstände aufsammelst.

SPIELVORBEREITUNG

Der Controller



Starten des Spiels

Um das Spiel zu starten, schiebe das Game Pak in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte die Stromversorgung ein. Daraufhin erscheint der Demo-Screen, dem der Titel-Screen folgt.



START: Startet das Spiel.
SET UP: Verändert die Spiel-Parameter und die Controller-Einstellungen.
PASSWORD: Fortsetzung des Spiels, wenn Eingabe dieses Passwords erfolgt.

1. Drücke im Titel-Screen das Control Pad aufwärts bzw. abwärts, um den Cursor auf **START** zu stellen, und drücke dann die **START**-Taste, um das Spiel zu beginnen.



SET UP

Im **Set Up-Screen** kannst Du die Rahmenbedingungen des Spiels und die Tastenbelegung des Controllers verändern.

1. Drücke ausgehend vom Titel-Screen das Control Pad aufwärts bzw. abwärts, um den Cursor auf **SET UP** zu stellen, und drücke dann die **START**-Taste, um zum **Set Up-Screen** umzuschalten.
2. Drücke das Control Pad aufwärts bzw. abwärts, um Positionen auszuwählen und nach links bzw. rechts, um den Inhalt der Einstellungen zu verändern.



Inhalt des Set Up-Screens

Grundeinstellungen

LEVEL (Schwierigkeitsgrad):	NORMAL	EASY, HARD
ATTACK (Angriff):	Y-Taste	
JUMP (Sprung):	D-Taste	
ROLLING R (Rollen nach rechts):	R-Taste	
ROLLING L (Rollen nach links):	L-Taste	
SOUND (Musik- und Geräuschwiedergabe):	STEREO	Du kannst den Sound auf STEREO oder MONAURAL stellen.

3. Wenn Du alle Voreinstellungen beendet hast, drücke die **START**-Taste, um zum Titel-Screen zurückzukehren.



PASSWORD

Das Codewort (Password) wird auf **dem Screen der Gegenstände** angezeigt. Wenn Du das Password eingibst, kannst Du das Spiel von der Stufe fortzusetzen, wo Du zuletzt besiegt worden bist.

Password

1. Das Password wird auf dem Fortsetzungs-Screen angezeigt.
2. Schreibe das Password auf ein Stück Papier. Wähle YES, wenn Du das Spiel fortsetzen möchtest, wo es unterbrochen wurde und **NO**, wenn Du aufhören möchtest und das Spiel später fortsetzen willst.



Eingabe eines Passwords

1. Im Titel-Screen drücke das Control Pad aufwärts/abwärts, um den Cursor auf die Position **PASSWORD** zu stellen, und drücke die START-Taste, um auf **den Password-Screen** umzuschalten.
2. Verwende das Control Pad, um Sparkster zu bedienen, und gib Dein Password ein. Du kannst Schwert-Angriffe (Y-Taste), Roll-Angriffe (L, R-Tasten) oder Raketen-Angriffe (Y-Taste gedrückt gehalten) verwenden, um von Anzeige zu Anzeige zu wandern und das Password einzugeben.



3. Wenn Du die Eingabe des Passwords abgeschlossen hast, gehe zur Position Exit in der unteren rechten Ecke des Screens.



4. Wenn Du das password richtig eingegeben hast, fängt das Spiel von der Stelle wieder an, wo Du das letzte Mal das Spiel beendet hast. Wenn Du das Password falsch eingegeben hast, ertönt ein Summer, und der Titel-Screen kehrt erneut zurück, um Dir die Eingabe des richtigen Passwords zu ermöglichen.

TASTENFUNKTIONEN

Nachfolgend sind die grundlegenden Tastenfunktionen (werkseitige Grundeinstellungen) angegeben, die während des Spiels verwendet werden.

Nach oben blicken



Y-Taste: Normaler Angriff

Y-Taste + Control Pad
abwärts: Hockender Angriff

Y-Taste gedrückt gehalten:
Raketen-Angriff

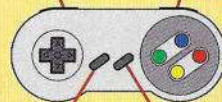


B-Taste: Sprung
(herabhängen)

B-Taste + Control Pad
abwärts: Abwärts springen
(nicht hängen)

L-Taste: Rollangriff nach links

R-Taste: Rollangriff nach
rechts



SELECT-Taste: Nicht belegt

START-Taste: Pause (erneut
drücken, um die Pause zu
beenden)

STEUERUNG VON SPARKSTER

Grundfunktionen

Hierbei handelt es sich um die Grundbewegungen und Angriffe von Sparkster.

- Aufwärts (abwärts) blicken:** Drücke aus einer gestoppten Position das Control Pad aufwärts/abwärts
- Gehen:** Control Pad nach links/rechts
- Hocken und gehen:** Drücken das Control Pad gleichzeitig nach links und abwärts oder rechts und abwärts, um diagonal in eine gehockte Position zu gehen.
- Schwert-Angriff:** Y-Taste
Da das Schwert Schockwellen aussendet, kannst Du Deine Gegner sogar aus der Entfernung angreifen.
- Sprung (herabhängen):** B-Taste
Sparkster verwendet seinen Schwanz, um sich von Bäumen und anderen Objekten nach einem Sprung herabhängen zu lassen.
- Roll-Angriff:** L-Taste (links), R-Taste (rechts)
Schlage mit dem Schwert, während Du vorwärts rollst. Obwohl dies eine sehr praktische Technik ist, wird Sparkster schwindelig, wenn Du sie zu häufig verwendest.

Herabhängen

Wenn Sparkster zu Stellen springt, wo Bäume oder andere ähnliche Objekte stehen, hängt er sich an seinem Schwanz auf. Selbst aus dieser Position kann er Schwert-Angriffe, Sprünge und Roll-Angriffe durchführen.



STEUERUNG VON SPARKSTER

Raketen-Angriff

Wenn Du die Y-Taste gedrückt hältst, flackert die Energie-Anzeige in der oberen rechten Ecke des Screens, und die Energie von Sparkster wird aufgeladen. Wenn Du die Y-Taste losläßt, greift Sparkster mit einem Raketen-Angriff an.

- Raketensprung:** Halte die Y-Taste gedrückt, drücke das Control Pad aufwärts, links und aufwärts, oder rechts und aufwärts (für Diagonalrichtungen) und lasse dann die Y-Taste los.
Verwende den Raketensprung, um höher gelegene Stellen zu erreichen, die Du mit normalen Sprüngen nicht erreichen kannst. Du kannst auch springen, während Du Dich mitten in der Luft befindest. Wenn Du Deine Balance verlierst, während Du Dich in der Luft befindest, drücke die L- oder R-Taste, um Deine Balance wiederzugewinnen.

- Drehender Schwertstreich:** Halte die Y-Taste gedrückt, drücke das Control Pad abwärts und lasse die Y-Taste los.
Du drehst Dich rasch und schwingst dabei Dein Schwert.

- Raketen-Angriff:** Halte die Y-Taste gedrückt, drücke das Control Pad nach links und rechts und lasse die Y-Taste los.
Du greifst den Gegner mit hoher Geschwindigkeit an. Drücke die L- oder R-Taste, um während Deines Angriffs die "Notbremse" zu ziehen.

Herabhängen

Wenn Sparkster zu Stellen springt, wo Bäume oder andere ähnliche Objekte stehen, hängt er sich an seinem Schwanz auf. Selbst aus dieser Position kann er Raketen Sprünge, drehende Schwertstreiche und Roll-Angriffe verwenden.



AUFRECHTES SCHIESSEN

In dieser Schieß-Spielstufe schießt Sparkster seine Gegner nieder.

Screen der Spielstufe für aufrechtes Schießen



Bewegung: Control Pad aufwärts, abwärts, links und rechts

Vulkan-Kanone: B-Taste

Schießen: Y-Taste

Rollen: L- und R-Taste



BEDIENUNGSVORGÄNGE FÜR STAMPEY-DO UND POWERED GEAR

Diese werden verwendet, wenn Du Stampey-Do oder Powered Gear reitest.

Stampey-Do

Tippeln oder hocken: Control Pad jeweils aufwärts oder abwärts

Bewegungen nach links und rechts: Control Pad jeweils nach links oder rechts

Ring-Laser: Y-Taste

Fall nach vorn und hinten: Jeweils L- oder R-Taste

Selbst wenn Du Stampey-Do reitest, kannst Du springen, einen Raketen-Sprung und einen Schwertstreich mit Drehung durchführen, genau wie unter normalen Spielbedingungen.

Powered Gear

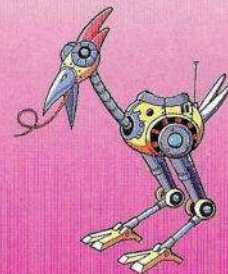
Bewegungen: Control Pad aufwärts, abwärts, links und rechts

Schlag: L- und R-Taste

Abwehr: L- und R-Tasten gleichzeitig

Schießen: Y-Taste

Powered Gear-Raketenangriff: Halte die Y-Taste gedrückt, drücke das Control Pad in die gewünschte Richtung und lasse die Y-Taste los.



Gegenstände

Juwelen



Du verdienst Bonus-Punkte. Für jeweils 100 Punkte erhältst du einen weiteren Sparkster.

Apfel



Du erhältst einige Herzen.

1 UP



Du erhältst einen Sparkster.

3 UP



Du erhältst drei Sparkster.

Halber Apfel



Du erhältst ein halbes Herz auf dem Lebenskraft-Messer.

Banane



Du erhältst viele Herzen.

2 UP



Du erhältst zwei Sparkster.

Zufalls-1-UP

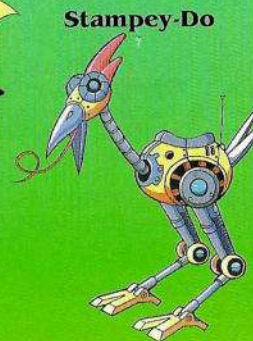


Normalerweise erhältst Du einen Sparkster. Wenn Sparkster jedoch mit seinem Schwert schlägt, rotiert es wie ein Glücksrad. Du erhältst den Gegenstand, wo das Schwert stoppt.

SPIELFIGUREN



Prinzessin Flora



Stampey-Do



Cannon-O'yarge

Colonel Wolheim



Generalissimo Lioness



Axle Gear



Histoire de Sparkster

Sparkster jouit d'une grande réputation parmi les chevaliers du monde en raison de sa victoire éclatante contre les êtres diaboliques qui étaient aux commandes du vaisseau spatial "Etoile de Cochon" dont il provoqua la destruction totale. De là naquit la légende des "Chevaliers de la Fusée" qui n'est, en fait, rien d'autre que le récit de cette aventure.

Quelques années après cette bataille fantastique, l'armée des Loups conduite par Maître Lioness s'empara du pouvoir en Eginasem, un royaume connu pour son avance technologique. Le roi Eginasemu avait reçu de ses ancêtres un tasliman qui donnait à celui qui le possédait le pouvoir de **préserver la paix**. Il le confia à sa fille, la princesse Flora, qu'il éloigna du château autour duquel les combats faisaient rage.

Tandis que ces événements prenaient place, Sparkster s'entraînait et étudiait jour et nuit, mettant au point de nouvelles techniques et devenant chaque jour un Chevalier de la Fusée plus puissant encore.

Sparkster vient de partir pour empêcher que l'armée des Loups ne conquière le monde mais aussi pour délivrer la belle princesse Flora.



Présentation du jeu	29
Lancement du jeu	30
Mise en oeuvre	31
Mot de passe	32
Rôle des boutons	33
Mouvements et attaques de Sparkster	34
Tir vertical	36
Stampey-Do et engin motorisé	37
Objets	38
Personnages	39

Présentation du jeu

Ce jeu met en scène le **légendaire Sparkster** et l'armée des Loups qui cherchent à conquérir le monde. La mission de notre héros est de sauver la princesse Eginasem.

- Ce jeu est prévu pour un seul joueur. Il existe trois phases de jeu au début de chaque partie.

- Pages écran

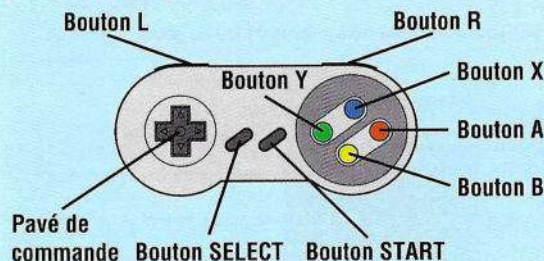


- Neuf étapes sont prévues; un Chef apparaît à la fin de chaque étape. Il faut battre le Chef pour franchir l'étape.
- L'armée ennemie et divers traquenards empêchent la progression de Sparkster. Utilisez les attaques à l'épée (bouton Y), les sauts (bouton B) et les attaques de fusée (bouton Y maintenu enfoncé) pour frayer la voie de Sparkster.
- Sparkster est blessé lorsqu'il rencontre les soldats de l'armée des Loups, est touché par une balle ou tombe dans un piège. Le nombre de coeurs de la ligne de vie, à la partie supérieure droite de l'écran, diminue à chaque blessure de Sparkster. Lorsque la ligne de vie est vide, Sparkster est hors jeu. La partie se termine si tous les Sparkster ont été mis hors jeu.
- A ce moment-là, un mot de passe s'affiche. Etant donné qu'il vous faudra taper ce mot de passe pour poursuivre, notez-le par écrit de manière à ne pas l'oublier.
- Lorsque la partie est terminée, la page de reprise, "Continue", s'affiche. Choisissez **YES** pour reprendre la partie au début de l'étape où vous avez été battu. Le nombre de pages de reprise dépend du niveau de difficulté.

Facile ((EASY) DIGEST):	9
Normal (NORMAL):	7
Difficile (HARD):	5
- A chaque étape vous pouvez recueillir des bijoux, des pommes et des bananes. Ces objets vous permettent de gagner des Sparkster ou de restaurer son énergie.

Lancement du jeu

La boîte de commande



Démarrage du jeu

Pour démarrer le jeu, introduisez la cartouche dans le Super Nintendo Entertainment System et mettez l'ensemble sous tension. La page de démonstration s'affiche, suivie de la page de titre.



- Départ (START):** Pour démarrer la partie.
Mise en oeuvre (SET UP): Pour modifier les réglages.
Mot de passe (PASSWORD): Pour continuer la partie après frappe du mot de passe.

1. La page de titre étant affichée, appuyez, vers le bas ou vers le haut, sur le pavé de commande pour placer le curseur sur **START** puis appuyez sur le bouton **START** pour démarrer la partie.



Mise en oeuvre

La **page de mise en oeuvre (SET UP)** permet de modifier les conditions de la partie et le rôle des boutons de la boîte de commande.

1. La page de titre étant affichée, appuyez, vers le bas ou vers le haut, sur le pavé de commande pour placer le curseur sur **SET UP** puis appuyez sur le bouton **START** pour afficher la **page de mise en oeuvre**.
2. Appuyez, vers la droite ou vers la gauche, sur le pavé de commande pour choisir une option, et vers la droite ou vers la gauche pour modifier sa valeur



Contenu de la page de mise en oeuvre

Réglages initiaux

Niveau (LEVEL):	Normal (NORMAL) Facile (EASY), Difficile (HARD)
Attaque (ATTACK):	Bouton Y
Saut (JUMP):	Bouton B
Roulement à droite (ROLLING R):	Bouton R
Roulement à gauche (ROLLING L):	Bouton L
Son (SOUND):	Stéréo (STEREO) Vous pouvez choisir la stéréophonie ou la monophonie.

3. Lorsque tous les réglages sont terminés, appuyez sur le bouton **START** pour afficher à nouveau la page de titre.



Mot de passe

Le mot de passe est affiché sur **le panneau des options**. La frappe du mot de passe permet de reprendre la partie au début de l'étape où vous avez été battu.

Mot de passe

1. Le mot de passe est affiché sur la page de reprise (Continue).
2. Notez le mot de passe par écrit. Choisissez **YES** pour poursuivre immédiatement et **NO** pour arrêter la partie et ne la reprendre que plus tard.



Frappe du mot de passe

1. La page de titre étant affichée, appuyez, vers le bas ou vers le haut, sur le pavé de commande pour placer le curseur sur **PASSWORD** puis appuyez sur le bouton START pour afficher **la page du mot de passe**.
2. Utilisez le pavé de commande pour déplacer Sparkster et taper le mot de passe. Vous pouvez employer les attaques à l'épée (bouton Y), les attaques par roulement (bouton L et R) ou les attaques par fusée (bouton Y maintenu enfoncé) pour passer de case en case et taper le mot de passe.



3. Lorsque la frappe du mot de passe est terminée, quittez cette page par la sortie qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran.

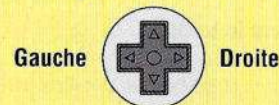


4. Si vous avez tapé le mot de passe correct, la partie reprend là où vous l'avez interrompue. Dans le cas contraire, un signal se fait entendre et la page de titre s'affiche à nouveau de manière que vous puissiez taper le mot de passe.

Rôle des boutons

Voici le rôle des boutons tel que prévu par les réglages initiaux

Regarder vers le haut



Accroupissement

Bouton Y: Attaque normale

Bouton Y + Pavé de commande vers le bas:
Attaque avec accroupissement

Bouton Y maintenu enfoncé:
Attaque par fusée

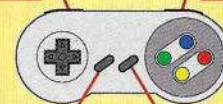


Bouton B: Saut
(Balancement)

Bouton B + Pavé de commande vers le bas: Saut vers le bas (sans balancement)

Bouton L: Attaque par roulement vers la gauche

Bouton R: Attaque par roulement vers la droite



Bouton SELECT: Pas utilisé

Bouton START: Pour marquer une pause (appuyez à nouveau sur ce bouton pour poursuivre)

Mouvements et attaques de Sparkster

Mouvements et attaques ordinaires

Voici les mouvements et les attaques dont Sparkster est capable.

Regarder vers le haut (vers le bas):

Pavé de commande vers le haut/vers le bas à partir d'une position arrêtée

Marcher:

Pavé de commande vers la droite/vers la gauche

Accroupissement et marche: Pavé de commande vers la gauche et vers le bas, ou vers la droite et vers le bas, pour marcher en position accroupie

Attaque à l'épée:

Bouton Y

Etant donné que de l'épée jaillit une onde de choc, il est possible d'attaquer les ennemis à distance.

Saut (Balancement):

Bouton B

Sparkster utilise sa queue pour se suspendre aux branches des arbres et à d'autres objets quand il saute.

Attaque par roulement:

Bouton L (gauche), bouton R (droite)

Coupe à l'épée tout en roulant vers l'avant. Bien que ce soit une technique très utile, son emploi excessif peut entraîner une perte d'équilibre.

Balancement

Lorsque Sparkster saute dans des endroits où se trouvent des arbres ou des objets élevés, il peut se suspendre par sa queue. De ces positions il est capable d'attaquer à l'épée de sauter ou de rouler.



Mouvements et attaques de Sparkster

Attaque par fusée

Si vous maintenez la pression sur le bouton Y, la jauge d'énergie, à la partie supérieure droite de l'écran, clignote pour indiquer que l'énergie de Sparkster augmente. Relâchez la pression sur le bouton Y pour lancer une attaque par fusée.

Saut assisté par fusée:

Maintenez la pression sur le bouton Y, appuyez sur le pavé de commande, vers le haut ou vers la gauche et vers le haut ou encore vers la droite et vers le haut (mouvements en diagonale) puis relâchez le bouton Y.

Utilisez le saut assisté par fusée pour atteindre des endroits autrement inaccessibles par saut normal. Il est également possible de s'élever dans les airs. En cas de perte d'équilibre en l'air, appuyez sur le bouton L ou le bouton R.

Coupe à l'épée en tournant: Maintenez la pression sur le bouton Y, appuyez, vers le bas, sur le pavé de commande puis relâchez le bouton Y.

Sparkster tourne alors rapidement et balaie l'air de son épée.

Attaque par fusée:

Maintenez la pression sur le bouton Y, appuyez, vers la droite ou vers la gauche, sur le pavé de commande puis relâchez le bouton Y.

Sparkster se dirige à toute vitesse vers les ennemis. Appuyez sur le bouton L ou sur le bouton R pour utiliser le frein d'urgence.

Balancement

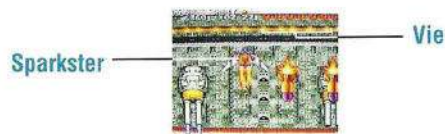
Lorsque Sparkster saute dans des endroits où se trouvent des arbres ou des objets élevés, il peut se suspendre par sa queue. De ces positions il est capable d'attaquer à l'épée de sauter ou de rouler.



Tir vertical

Pendant l'étape de tir, Sparkster attaque ses ennemis.

Page de l'étape de tir vertical



Mouvement: Pavé de commande vers le haut, le bas, la droite ou la gauche

Fusil Vulcain: Bouton B

Tir: Bouton Y

Roulement: Boutons L et R



Stampey-Do et engin motorisé

Pour utiliser Stampey-Do et l'engin motorisé (Powered Gear).

Stampey-Do

Tête au pied ou accroupissement:

Pavé de commande vers le haut ou vers le bas, respectivement

Déplacement à gauche ou à droite:

Pavé de commande vers la gauche ou vers la droite, respectivement

Anneau laser:

Bouton Y

Chute en avant ou en arrière:

Boutons L ou R, respectivement

Même pendant le chevauchement de Stampey-Do il est possible de sauter assisté par fusée ou de couper en tournant, comme dans les situations normales.

Engin motorisé (Powered Gear)

Déplacement:

Pavé de commande vers le haut, le bas, la droite et la gauche

Coup de poing:

Bouton L et R

Garde:

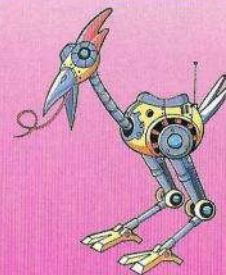
Boutons L et R en même temps

Tir:

Bouton Y

Attaque par fusée de l'engin motorisé:

Maintenez la pression sur le bouton Y, appuyez sur le pavé de commande dans la direction voulue puis relâchez le bouton Y.



Objets

Bijoux



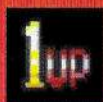
Pour gagner des points. Un Sparkster tout neuf vous est attribué pour chaque 100 points.

Pomme



Equivalait à plusieurs coeurs.

1UP



Gain d'un Sparkster

3UP



Gain de trois Sparkster

Demi-pomme



Equivalait à un demi-coeur de l'ajauge de vie.

Banane



Equivalait à un grand nombre de coeurs.

2UP



Gain de deux Sparkster

Weird 1 UP (Bizarre)

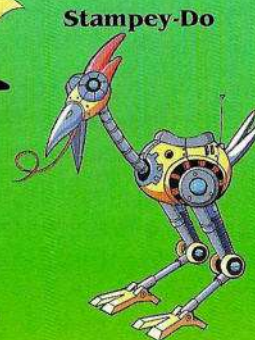


En principe, gain d'un Sparkster. Lorsque Sparkster fend de son épée, une roulette apparaît. Vous gagnez l'objet sur laquelle elle s'arrête.

Personnages



Princesse Flora



Stampey-Do

Colonel Wolfheim



Canon-O'yarge

Généralissime Lioness



Axle Gear



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

KONAMI FRANCE
91, rue du Faubourg Saint-Honoré
75008 Paris
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

NOTES

[illegible]

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface. There is no handwriting or other markings on the paper.

Sparkster verhaal

Sparkster verkreeg zijn reputatie als beste vechter van de ridders ter wereld toen hij het ruimteschip "Pig Star", de incarnatie van het kwaad, vernietigde. Sindsdien is het verhaal van ridder Sparkster van mond tot mond van generatie naar generatie overgebracht als de legende van de "Rocket Knights" elitestrijders.

Een paar jaar na die zo bekende slag, pleegde het Wolf leger onder leiding van Master Generalissimo Lioness een staatsgreep in het mechanisch vooruitstrevende koninkrijk Eginasem. Koning Eginasem bezat een hanger die generaties lang in de familie van hand tot hand was gegaan. Men geloofde dat deze hanger een bepaalde kracht bezat waarmee **de vrede kon worden gehandhaaft**. De koning vertrouwde deze hanger aan Prinses Flora toe en stuurde haar weg van het kasteel dat in ernstige moeilijkheden verkeerde.

Ondertussen was Sparkster dag en nacht hard aan het trainen en studeren. Hij ontwikkelde nieuwe technieken en werd hierdoor een zelfs nog sterkere Rocket Knight.

Sparkster is nu vertrokken. Hij wil voorkomen dat het Wolf leger de wereld veroverd en natuurlijk wil hij Prinses Flora redden. Lukt het hem?



INHOUDSOPGAVE

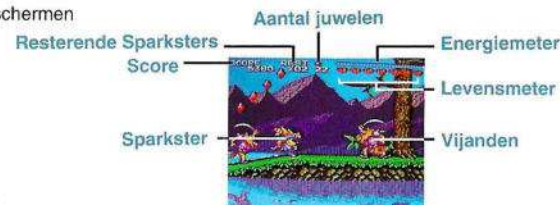
Uitleg van het spel	45
Starten van het spel	46
Set Up	47
Paswoord	48
Gebruik van de toetsen	49
Besturing van Sparkster	50
Recht-omhoog schieten	52
Stampey-Do en versterkte middelen	53
Items	54
Karakters	55

UITLEG VAN HET SPEL

Dit spel gaat om de strijd van onze **legendarische Rocket Knight**, Sparkster, tegen het Wolf leger dat de wereld wil veroveren. Onze held's missie is Prinses Eginasem te redden.

- Dit is een spel voor één speler. Er zijn drie Sparkster eenheden (levens) bij het begin van het spel.

- Spelschermen

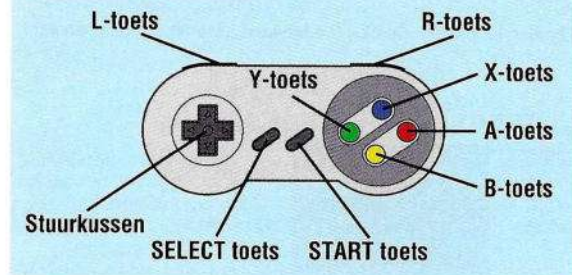


- Er zijn totaal negen stadia met een Boss aan het eind van ieder stadium. Versla de Boss om een stadium geheel te overwinnen.
- Natuurlijk staan de tegenpartij en diverse vallen Sparkster flink in de weg. Val met een zwaard aan (Y-toets), spring (B-toets) en gebruik raketten (Y-toets ingedrukt) om je doel te bereiken.
- Sparkster wordt flink beschadigd wanneer hij tegen een van de Wolf soldaten oploopt, door een kogel wordt geraakt of in een val is gelopen. De harten van de levensmeter rechtsboven op het scherm verminderen en verminderen afhankelijk van hoe erg Sparkster is beschadigd. Een Sparkster kan het schudden wanneer de levensmeter geheel leeg is. Het spel eindigt wanneer er geen resterende Sparksters meer zijn.
- Je ziet een paswoord wanneer er geen resterende Sparksters meer zijn. Schrijf dit paswoord even op want je moet het later invoeren wanneer je het spel wilt voortzetten.
- Je ziet het Doorgaanscherf wanneer het spel uit is. Kies **YES** (ja) wanneer je weer verder met het spel wilt gaan vanaf het begin van het laatst gespeelde stadium. Het aantal Doorgaanschermen dat verschijnt is verschillend per moeilijkheidsgraad.

EASY (gemakkelijk):	9
NORMAL (normaal):	7
HARD (moeilijk):	5
- Ieder stadium biedt diverse items als juwelen, appels en bananen. Je kunt extra Sparksters verdienen en levens terugkrijgen door deze items te verzamelen.

STARTEN VAN HET SPEL

Bedieningspaneel



Starten van het spel

Steek de spelcassette in je Super Nintendo Entertainment systeem en schakel de spanning in (ON). Het demonstratiescherm verschijnt eerst. Hierna zie je het titelscherm.



START: Starten van het spel.
SET UP: Veranderen van spel en opstelling van bedieningspaneel.
PASSWORD: Voer paswoord in om spel voort te zetten.

1. Druk bij het titelscherm het stuurkussen omhoog/omlaag om de cursor naar START te verplaatsen. Druk daarna op **START** om het spel te starten.



SET UP

Met het Set Up scherm kan je de spelinstellingen en de opstelling van de toetsen van het bedieningspaneel veranderen.

1. Druk bij het titelscherm het stuurkussen omhoog/omlaag om de cursor naar **SET UP** te verplaatsen. Druk daarna op **START** om naar het **Set Up scherm** te gaan.
2. Druk het stuurkussen omhoog/omlaag om items te kiezen en naar links/rechts om de inhoud van de instellingen te veranderen.



Inhoud van het Set Up scherm

Basisinstellingen

LEVEL (Moeilijkheidsgraad):	NORMAL (normaal)	EASY (gemakkelijk), HARD (moeilijk)
ATTACK (aanval):	Y-toets	
JUMP (sprong):	B-toets	
ROLLING R (naar rechts rollen):	R-toets	
ROLLING L (naar links rollen):	L-toets	
SOUND (geluid):	STEREO	Je kunt STEREO of MONOAURAL (mono) instellen.

3. Nadat je de instellingen hebt gemaakt druk je op de **START** toets om weer naar het titelscherm te gaan.



PASWOORD

Het paswoord wordt bij **het itempaneel** getoond. Door het paswoord in te voeren kun je het spel vanaf het begin van het laatst gespeelde stadium voortzetten.

Paswoord

1. Het paswoord wordt bij het Doorgaanscherf getoond.
2. Schrijf het paswoord op een velletje papier. Kies **YES** (ja) wanneer je door wilt gaan en kies **NO** (nee) wanneer je wilt stoppen en later misschien wilt doorgaan.



Invoeren van een paswoord

1. Druk bij het titelscherf het stuurkussen omhoog/omlaag om de cursor naar **PASSWORD** te verplaatsen en druk dan op **START** om naar **het paswoordscherf** te gaan.
2. Bestuur Sparkster met het stuurkussen en voer je paswoord in. Je kunt een zwaard (Y-toets) gebruiken, rollen (L,R-toetsen) of raketten (Y-toets ingedrukt) in werking stellen om van paneel naar paneel te gaan om je paswoord in te voeren.



3. Nadat je het paswoord hebt ingevoerd, ga je naar de rechteronderkant van het scherm.



4. Wanneer je het juiste paswoord hebt ingevoerd, start het spel weer vanaf het punt waar je hiervoor was gestopt. Indien je een foutje met het paswoord hebt gemaakt, zal je een pieptoon horen en naar het titelscherf terugkeren. Probeer nog eens - maar dan het juiste - paswoord in te voeren.

GEbruik VAN DE TOETSEN

Dit zijn de basisinstellingen van de toetsen voor het spel.



Y-toets: Normale aanval

Y-toets + stuurkussen ingedrukt: Hurlende aanval

Y-toets ingedrukt: Aanval met raket

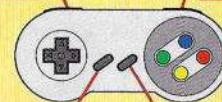


B-toets: Sprong (slingeren)

B-toets + stuurkussen ingedrukt: Sprong omlaag (niet slingeren)

L-toets: Rollende aanval naar links

R-toets: Rollende aanval naar rechts



SELECT toets: Wordt niet gebruikt

START toets: Pauzeren (nogmaals drukken om verder te gaan)

BESTURING VAN SPARKSTER

Basisbediening

Dit zijn de basisbewegingen en aanvallen van Sparkster.

Omhoog (omlaag) kijken: Stuurkussen omhoog/omlaag vanuit stilstaande positie

Lopen: Stuurkussen naar links/rechts

Hurken en lopen: Stuurkussen naar links en omlaag of rechts en omlaag om in diagonaal richting tegelijk te hurken en te lopen.

Zwaardaanval: Y-toets
Een schok golft uit het zwaard. Je kunt dus ook vanaf een afstand de vijand te lijf gaan.

Sprong (slingeren): B-toets
Sparkster gebruikt zijn staart om zichzelf aan bomen en andere voorwerpen vast te houden wanneer hij springt.

Rollende aanval: L-toets (links), R-toets (rechts)
Sla met je zwaard terwijl je naar voren rolt. Een zeer handige techniek, maar gebruik het niet te vaak want anders verliest Sparkster zijn evenwicht.

Slingeren

Wanneer Sparkster springt in een ruimte waar bomen en andere voorwerpen zijn, kan hij zich met zijn staart vasthouden. Vanuit deze positie kan hij tevens met een zwaard aanvallen, springen of rollende aanvallen uitvoeren.



BESTURING VAN SPARKSTER

Raketaanval

Wanneer je de Y-toets ingedrukt houdt, zal de energiemeter rechtsboven op het scherm flikkeren en Sparkster zijn energievoorraad worden aangevuld. Laat de Y-toets los om een raketaanval uit te voeren.

Raketsprong: Houd de Y-toets ingedrukt en druk het stuurkussen omhoog, naar links en omhoog of naar rechts en omhoog (voor diagonale richting). Laat de Y-toets vervolgens los.

Gebruik de raketsprong om zeer hoge plaatsen te bereiken die je met een gewone sprong niet kunt halen. Je kunt tevens in de lucht springen. Druk op de L of R-toets wanneer je je evenwicht in de lucht verliest zodat je weer in balans komt.

Draaiend erop in hakken:
Houd de Y-toets ingedrukt en druk het stuurkussen omlaag. Laat de Y-toets los.

Je zult snel draaien terwijl je zwaard rond zwaait.

Raketaanval: Houd de Y-toets ingedrukt en druk het stuurkussen naar links en rechts. Laat de Y-toets los.

Je kunt de vijand met hoge snelheid tekkelen. Druk op de L of R-toets als je de tekkel met nood moet afremmen (noodrem).

Slingeren

Wanneer Sparkster springt in een ruimte waar bomen en andere voorwerpen zijn, kan hij zich met zijn staart vasthouden. Vanuit deze positie kan hij tevens raketsprongen maken, draaiend erop in hakken en rollende aanvallen uitvoeren.



RECHT OMHOOG SCHIETEN

Sparkster schiet zijn vijanden neer in het schietstadium.

Recht omhoog schietstadium



Beweging: Stuurkussen omhoog, omlaag, naar rechts en links

Vulkaangeweer: B-toets

Schieten: Y-toets

Rollen: L en R-toetsen



GEBRUIK VAN HEFTIGE ATTRIBUTEN

Deze worden gebruikt wanneer krachtige hulpmiddelen ("Powered Gear") worden bereiden.

Stampey-Do

Op de tenen of gehurkd: Stuurkussen respectievelijk omhoog of omlaag

Beweging naar links en rechts: Stuurkussen respectievelijk naar links of rechts

Ringlaser: Y-toets

Val naar voren en achteren: Respektievelijk L of R-toets

Zelfs wanneer je Stampey-Do berijdt, kan je als normaal springen, raketsprongen maken en draaiend erop in hakken.

Powered Gear

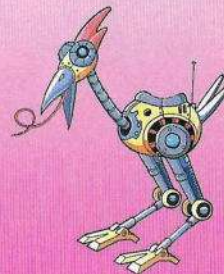
Beweging: Stuurkussen omhoog, omlaag, naar links en rechts

Stoot: L en R-toetsen

Bescherming: L en R-toetsen tegelijk indrukken

Schieten: Y-toets

Powered Gear raketaanval: Houd de Y-toets ingedrukt en druk het stuurkussen in de gewenste richting. Laat de Y-toets los.



Items

Juwelen



Voor extra bonuspunten. Voor iedere verdiende 100 punten krijg je een extra Sparkster.

Appel



Een paar hartjes worden hersteld.

1UP



Er wordt één Sparkster toegevoegd.

3UP



Er worden drie Sparksters toegevoegd.

Halve appel



Een half hartje van de levensmeter wordt hersteld.

Banaan



Meerdere hartjes worden hersteld.

2UP



Er worden twee Sparksters toegevoegd.

Gekke 1UP

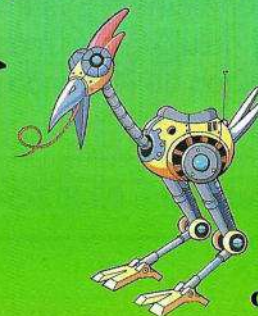


Normaal wordt er één Sparkster toegevoegd. Wanneer Sparkster met zijn zwaard slaat, wordt het een roulettewiel. Je krijgt het item waarop de roulette toevallig wordt gestopt.

KARAKTERS



Prinses Flora



Stampey-Do



Canon-O'yarge

Kolonel Wolfheim



Generalissimo Lioness



Axle Gear



BEL DE NINTENDO SERVICELIJN!

Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - wenten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Historia de Sparkster

Sparkster gana su fama entre los Knights del mundo como el luchador más valiente y poderoso cuando destruyó la nave espacial "Pig Star", la encarnación del diablo. A partir de este acontecimiento, la gente fue transmitiendo la historia del valiente Sparkster de generación a generación como la Leyenda de Pocket Knights.

Unos años después de la grandiosa batalla, el Ejército Lobo "Wolf Army", dirigido por el Master Lyoness, levantó un golpe de estado en el reino mecánicamente avanzado de Eginasem. El Rey Eginasem tenía un pendiente pasado de mano a mano a través de las generaciones y que se creía poseer la fuerza para **preservar la paz**. El rey confió este pendiente a la Princesa Flora y la hizo escapar del castillo en batalla.

Cuando ocurrió este suceso, Sparkster se encontraba entrenándose día y noche, desarrollando sus nuevas técnicas para convertirse en un Rocket Night aun más poderoso.

En vista del peligro que se acercaba, Sparkster salió de viaje con la firme decisión de impedir que el Ejército Lobo conquiste el mundo y de salvar a Princesa Flora.



INDICE

Explicación del juego	59
Inicio del juego	60
Ajuste inicial	61
Palabra de paso	62
Operaciones de los botones	63
Operaciones del Sparkster	64
Disparo vertical	66
Operaciones de estampida y equipo motorizado	67
Ítemes	68
Caracteres	69

EXPLICACION DEL JUEGO

Este juego opone **el legendario Rocket Knight Sparkster** contra el Ejército Lobo que ambicia conquistar el mundo. La misión de nuestro héroe es salvar la Princesa Eginasem.

• Este juego es para un jugador. Hay tres unidades de Sparkster al comienzo del juego.

• Pantallas del juego



• Hay un total de nueve etapas con un Boss (Jefe) al final de cada etapa. Debes derrotar al Boss para pasar cada etapa.

• El ejército enemigo y diversas trampas se presentan en el camino del Sparkster. Usa ataques por espada (botón Y), saltos (botón B) y ataques por cohete (botón Y oprimido) para eludirlos.

• Sparkster queda dañado cuando tropieza con los soldados de Wolf, recibe una bala o cuando es golpeado por una trampa. Los corazones del indicador de vidas situado a la derecha superior de la pantalla disminuyen a medida que Sparkster es dañado. Cuando el indicador de vidas queda completamente vacío, el presente Sparkster se pone fuera de combate. El juego termina cuando ya no quede ningún Sparkster.

• Cuando no quede ningún Sparkster de reserva, se visualiza una palabra de paso. Como necesitarás registrar posteriormente esta palabra de paso para continuar el juego, anótalo para no olvidarte.

• Una vez terminado el juego, aparece la pantalla Continue (Continuar). Selecciona **YES** si quieres continuar el juego desde el comienzo de la etapa en que terminó el juego. El número de pantallas Continue disponible varía según el nivel de dificultad del juego.

EASY (Fácil) (DIGEST): 9

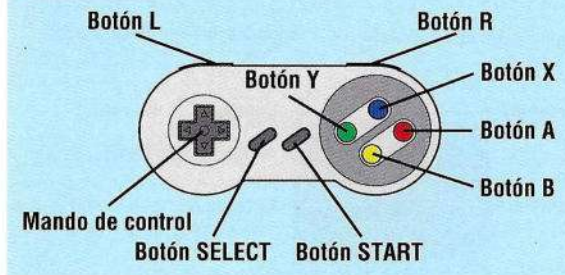
NORMAL: 7

DIFÍCIL (DIFÍCIL): 5

• Cada etapa contiene tales ítemes como joyas, manzanas y bananas. Tú puedes ganar Sparksters y restablecer la vida tomando estos ítemes.

INICIO DEL JUEGO

El control



Inicio del juego

Para iniciar el juego, inserta el Juego en tu Sistema de Entretenimiento Super Nintendo y pon el interruptor en la posición ON. La pantalla de demostración aparecerá seguida por la pantalla de títulos.



START (Inicio):

SET UP (Ajuste inicial):

PASSWORD (Palabra de paso):

Inicia el juego.

Cambia las fijaciones del juego y del control.

Continúa el juego al registrarlo.

1. En la pantalla de títulos, presiona arriba/abajo del mando de control para mover el cursor hacia **START**, luego presiona el botón START (Inicio) para comenzar el juego.



SET UP (Ajuste inicial)

En la **pantalla de ajuste inicial**, puedes cambiar las fijaciones del juego y las configuraciones de los botones del control.

1. En la pantalla de títulos, presiona arriba/abajo del mando de control para mover el cursor hacia **SET UP**, luego presiona el botón START (Inicio) para pasar a la **pantalla de ajuste inicial**.
2. Presiona arriba/abajo del mando de control para seleccionar ítemes y derecha/izquierda para cambiar el contenido de las fijaciones.



Contenido de la pantalla de ajuste inicial

Fijaciones iniciales

LEVEL (Nivel):	NORMAL (Normal)	EASY (Fácil), HARD (Difícil)
ATTACK (Ataque):	Botón Y	
JUMP (Salto):	Botón B	
ROLLING R (RODAMIENTO DER.):	Botón R	
ROLLING L (RODAMIENTO IZQ.):	Botón L	
SOUND (Sonido):	STEREO (ESTEREO)	Puedes fijar el sonido a ESTEREO o MONAURAL.

3. Cuando hayas terminado las fijaciones, presiona el botón START para restablecer la pantalla de títulos.



PASSWORD (Palabra de paso)

La palabra de paso se visualiza en **el panel de ítems**. El registro de la palabra de paso te permite seguir jugando desde la etapa donde has perdido.

Password (Palabra de paso)

1. La palabra de paso se visualiza en la pantalla de Continue (Continuar).
2. Escribe la palabra de paso en un papel. Selecciona **YES** si quieres continuar y **NO** cuando quieras hacerlo.

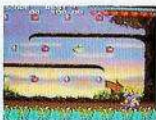


Registro de una palabra de paso

1. En la pantalla de títulos, presiona arriba/abajo del mando de control para mover el cursor hacia **PASSWORD**, luego presiona el botón START para visualizar **la pantalla de Password**.
2. Use el mando de control para operar el Sparkster y registrar tu password. Puedes usar ataques con espada (botón Y), ataques por rodamiento (botones L, R) o ataques por cohete (con el botón Y oprimido) para ir de panel a panel para registrar la palabra de paso.



3. Cuando termines el registro de la palabra de paso, dirígete a la salida que hay a derecha inferior de la pantalla.



4. Si has registrado la correcta palabra de paso, el juego se restablecerá desde el punto precisamente donde terminaste el juego. Por el contrario, si la has registrado incorrectamente, sonará el zumbador y regresará la pantalla de títulos para que puedas registrar la correcta palabra de paso.

OPERACIONES DE LOS BOTONES

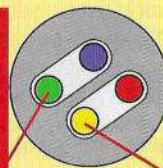
Estas son las operaciones básicas de los botones (fijaciones iniciales) que se usan durante el juego.



Botón Y: Ataque normal

Botón Y + Mando de control oprimido: Ataque agachado

Botón Y mantenido oprimido: Ataque por cohete

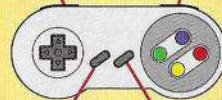


Botón B: Salto (suspensión)

Botón B + Mando de control oprimido: Salto (sin suspensión)

Botón L: Ataque por rodamiento izquierdo

Botón R: Ataque por rodamiento derecho



Botón de selección (SELECT): No usado

Botón START (Inicio): Pausa (Presionarlo nuevamente para cancelar la pausa)

OPERACIONES DEL SPARKSTER

Operaciones básicas

Estos son los movimientos y ataques básicos del Sparkster.

- | | |
|-------------------------------|--|
| Mirar arriba (abajo): | Arriba/abajo del mando de control desde una posición detenida |
| Caminar: | Derecha/izquierda del mando de control |
| Agachar y caminar: | Izquierda y abajo o derecha y abajo del mando de control al mismo tiempo para caminar diagonalmente en una posición agachada. |
| Ataque con espada: | Botón Y
Como emana una onda de choque de la espada, puedes atacar los enemigos de lo lejos. |
| Salto (suspensión): | Botón B
Cuando salta, Sparkster usa su cola para suspenderse de los árboles y otros objetos. |
| Ataque por rodamiento: | Botón L (izquierdo), botón R (derecho)
Corta con la espada durante el rodamiento hacia adelante. Aunque es una técnica muy útil, si la utiliza excesivamente, Sparkster pierde su equilibrio. |

Suspensión

Cuando Sparkster salta en lugares ocupados por árboles y otros objetos similares, se cuelga por su cola. Aun de esta posición, puede realizar ataques por espada, saltar y atacar por rodamiento.



OPERACIONES DEL SPARKSTER

Ataque por cohete

Cuando mantienes oprimido el botón Y, parpadea el indicador de energía situado a la derecha superior de la pantalla y se carga la energía del Sparkster. Suelta el botón Y para hacer un ataque por cohete.

- | | |
|-------------------------|---|
| Salto de cohete: | Mientras mantiene oprimido el botón Y, presiona arriba, izquierda y arriba, o derecha y arriba (para las direcciones diagonales) del mando de control, luego suelta el botón Y.
Usa el salto de cohete para llegar a lugares más altos mediante salto normal. Puedes saltar también en el aire. Si pierdes el equilibrio en el aire, presiona el botón L o R para recuperar el equilibrio. |
|-------------------------|---|

- | | |
|-----------------------------|--|
| Cortadura giratoria: | Mientras mantienes oprimido el botón Y, presiona el mando de control y suelta el botón Y.
Girarás rápidamente mientras menea tu espada. |
|-----------------------------|--|

- | | |
|---------------------------|--|
| Ataque por cohete: | Mientras mantiene oprimido el botón Y, presiona la izquierda y derecha del mando de control y luego suelta el botón Y.
Atajarás al enemigo a alta velocidad. Presiona el botón L o R para poner el freno de emergencia en tu atajo. |
|---------------------------|--|

Suspensión

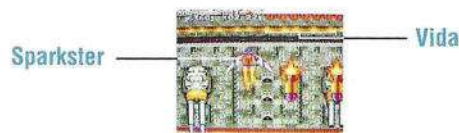
Cuando Sparkster salta en lugares ocupados por árboles y otros objetos similares, se cuelga por su cola. Aun de esta posición, puede hacer saltos de cohete, cortadura giratoria y ataques por rodamiento.



DISPARO RECTO

En la etapa de disparo, Sparkster dispara a sus enemigos rectamente hacia abajo.

Pantalla de la etapa de disparo recto



Movimiento: Arriba, abajo, izquierda y derecha del mando de control

Pistola volcana: Botón B

Disparo: Botón Y

Rodamiento: Botones L y R



OPERACIONES DE ESTAMPIDA y EQUIPO MOTORIZADO

Se aplican cuando se monta la Estampida o el Equipo Motorizado (Powered Gear).

Stampey-Do

Punta del pie o agachado: Arriba o abajo del mando de control, respectivamente

Movimiento a la derecha e izquierda: Derecha o izquierda del mando de control, respectivamente

Laser circular: Botón Y

Caída hacia adelante y hacia atrás: Botón L o R, respectivamente

Aun cuando montes el Stampey-Do, podrás hacer saltos, saltos de cohete y cortaduras giratorias como en caso de las operaciones normales.

Equipo motorizado

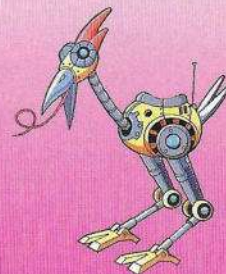
Movimiento: Arriba, abajo, izquierda y derecha del mando de control

Puñetazo: Botones L y R

Defensa: Botones L y R al mismo tiempo

Disparo: Botón Y

Ataque por cohete con equipo motorizado: Manteniendo oprimido el botón Y, presiona el mando de control en la dirección deseada y suelta el botón Y.



Ítemes

Joyas



Se ganan puntos de bonificación. Por cada 100 puntos ganados, tú obtienes otro Sparkster.

Manzana



Restablece unos cuantos corazones.

1UP



Añade un Sparkster.

3UP



Añade tres Sparksters.

Media manzana



Restablece una mitad de un corazón del indicador de vidas.

Banana



Restablece muchos corazones.

2UP



Añade dos Sparksters.

1UP sobrenatural

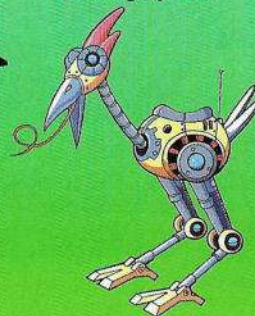


Usualmente añade un Sparkster. Cuando Sparkster está meneando su espada, se vuelve como una rueda de la ruleta. Obtienes el ítem si lo detiene.

CARACTERES



Princesa Flora



Stamper-Do



Cannon-O'yarge

Colonel Wolfheim



Generalísimo Lioness



Axle Gear



La storia di Sparkster

Sparkster si è guadagnato una reputazione fra i cavalieri del mondo, perché in effetti è il più in gamba. È riuscito a distruggere la nave spaziale "Pig Star", l'incarnazione delle forze del male. L'episodio è diventato quasi una favola, trasmessa da padre in figlio come "la leggenda dei cavalieri razzo".

Qualche anno dopo quell'importantissima battaglia, l'armata dei lupi guidata dal Generalissimo Lyoness ha portato a termine un colpo di stato nel regno di Egisanem, tecnologicamente molto avanzato. Re Egisanem ha un pendente trasmesso di padre in figlio da generazioni in grado di **mantenere la pace** nel regno. Lo ha dato alla Principessa Flora e la ha mandata a nascondersi lontano dal castello, dove la battaglia infuria.

Contemporaneamente, Sparkster si stava preparando, esercitandosi e studiando giorno e notte, sviluppando nuove tecniche e divenendo sempre più potente.

Sparkster deve partire per evitare che l'armata dei lupi conquisti il mondo e per salvare la Principessa Flora.



Struttura del gioco	71
Per iniziare il gioco	72
Preparativi	73
Parola d'ordine	74
Uso dei pulsanti	75
I movimenti di Sparkster	76
Sparo in posizione normale	78
Stampey-Do e Powered Gear	79
Oggetti	80
Personaggi	81

Struttura del gioco

In questo gioco il **leggendario Cavaliere Razzo Sparkster** si scontra con l'armata dei lupi che desidera conquistare il mondo. Il nostro eroe deve salvare la Principessa Flora.

• Questo gioco è per un solo giocatore. Al suo inizio vi sono tre unità Sparkster.



• Ci sono in tutto nove stadi di gioco, ciascuno con un Boss alla fine di ogni fase. Per superare una fase dovete sconfiggere il Boss.

• L'armata nemica e molte trappole si frappongono fra Sparkster ed il successo. Usate l'attacco con la spada (pulsante Y), i salti (pulsante B) e gli attacchi con razzi (pulsante X mantenuto premuto) per tenervi fuori dai guai.

• Se si imbatte in guerrieri lupi, viene colpito da una pallottola o cade in una trappola, Sparkster viene ferito. Il numero di cuori nel misuratore delle vite in alto a destra sullo schermo diminuisce mano a mano che Sparkster riceve nuove ferite. Esaurite le vite, lo Sparkster in gioco è esaurito anch'esso e ne dovete usare un altro. Il gioco termina quando non avete più Sparkster rimasti.

• Quando avete finito gli Sparkster, sul display appare una parola d'ordine che vi serve per poter continuare il gioco in seguito. Trascrivetela per non perderla.

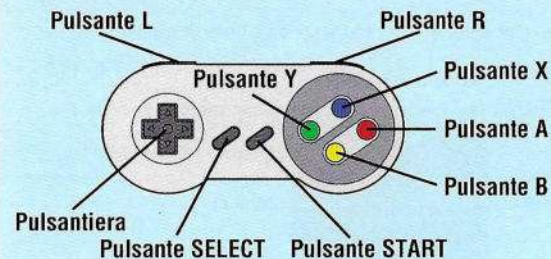
• Terminato il gioco, appare lo schermo Continue (continuare). Scegliete **YES** (sì) se volete continuare il gioco dall'inizio della fase dove il gioco è terminato. Il numero di schermi Continue dipende dal livello di difficoltà del gioco che avete scelto.

FACILE (CONDENSATO):	9
NORMALE:	7
DIFFICILE:	5

• Ciascuna fase contiene oggetti di valore, ad esempio gioielli, mele e banane. Raccogliendoli potrete guadagnare altri Sparkster ed acquisire vite.

PER INIZIARE IL GIOCO

I comandi



Inizio del gioco

Per iniziare il gioco, inserite il Game Pak nel vostro sistema Super Nintendo Entertainment System ed accendetelo. Lo schermo di dimostrazione appare seguito da quello del titolo.



START: Dà inizio al gioco.
SET UP: Cambia le regolazioni del gioco e dei comandi.
PASSWORD: Se introdotta, permette la continuazione del gioco.

1. Nello schermo del titolo, premete la pulsantiera in alto o in basso per portare il cursore su **START** (partenza), quindi premete il pulsante **START** per avviare il gioco.



Preparativi

Nello schermo dei preparativi, potete cambiare le opzioni del gioco e la configurazione dei pulsanti di comando.

1. Nello schermo del titolo, portate il cursore su **SET UP** premendo la pulsantiera in alto o in basso, quindi premete il pulsante **START** per passare allo schermo dei preparativi.
2. Premete la pulsantiera in alto o in basso per scegliere le voci e a destra o sinistra per cambiare una regolazione.



Contenuto dello schermo dei preparativi

Regolazione iniziale

LIVELLO:	NORMALE	FACILE, DIFFICILE
ATTACCO:	Pulsante Y	
SALTO:	Pulsante B	
ROTOLARE A DESTRA:	Pulsante R	
ROTOLARE A SINISTRA:	Pulsante L	
SUONO:	STEREO	Potete scegliere la riproduzione del suono STEREO o MONO.

3. Completate le regolazioni, premete il pulsante **START** per tornare allo schermo del titolo.



PAROLA D'ORDINE

La parola d'ordine viene visualizzata **nel pannello oggetti**. Introducendola, potete continuare il gioco dalla fase in cui siete stati sconfitti.

Parola d'ordine

1. La parola d'ordine viene visualizzata sullo schermo Continue.
2. Trascrivetela su di un foglio di carta. Scegliete **YES** (sì) se volete continuare il gioco e **NO** per interromperlo e continuare più tardi.



Introduzione di una parola d'ordine

1. Nello schermo del titolo, premete la pulsantiera in alto o in basso per portare il cursore su **PASSWORD**, quindi premete il pulsante START per passare **allo schermo della parola d'ordine**.
2. Servitevi della pulsantiera per azionare Sparkster ed introdurre la parola d'ordine. Potete usare gli attacchi di spada (pulsante Y), con rotolamento (pulsanti L ed R) o con i razzi (tenendo premuto il pulsante Y) per passare da un pannello all'altro ed introdurre la parola d'ordine.



3. Terminata l'introduzione della parola d'ordine, il gioco inizia da dove era terminato in precedenza.



4. Se avete introdotto una parola d'ordine corretta, il gioco riprende da dove era stato interrotto. Se però ne avete introdotto una scorretta, un cicalino suona e verrete riportati allo schermo dei titoli per avvisarvi che dovete ripetere l'introduzione della parola d'ordine.

USO DEI PULSANTI

Le seguenti sono le funzioni base dei pulsanti (funzioni iniziali) usate durante il gioco.



Pulsante Y: Attacco normale

Pulsante Y + pulsantiera premuta in basso: Attacco da accovacciati

Pulsante Y mantenuto premuto: Attacco con razzi

Pulsante B: Salto (sospesi)

Pulsante B + pulsantiera premuta in basso: Salto verso il basso (non sospesi)

Pulsante L: Attacco con rotolamento verso sinistra

Pulsante R: Attacco con rotolamento verso destra

Pulsante SELECT: Non usato

Pulsante START: Pausa (Premerlo di nuovo per cancellare la pausa)

I MOVIMENTI DI SPARKSTER

Operazioni base

Quelli che seguono sono i movimenti e gli attacchi base di Sparkster.

Guardare in alto (basso): Pulsantiera in alto/basso da fermi

Camminare: Pulsantiera a sinistra/destra

Camminare accovacciati: Pulsantiera a sinistra/destra o in alto/basso contemporaneamente per camminare in diagonale da accovacciati.

Attacco con spada: Pulsante Y

Dato che la spada emette un'onda d'urto, potete attaccare nemici anche a distanza.

Salto (sospesi): Pulsante B

Sparkster usa la coda per appendersi ad alberi o altri oggetti mentre sta saltando.

Attacco con rotolamento: Pulsante L (sinistra) o R (destra)

Sparkster fa roteare la spada mentre rotola in avanti. Una tecnica molto utile, ma da usare con cautela perché tende a far perdere l'equilibrio a Sparkster.

Sospensione

Quando Sparkster salta in luoghi occupati da alberi o oggetti simili, si appende per la coda. Anche da quella posizione, può attaccare con la spada, saltare e fare attacchi con rotolamento.



I MOVIMENTI DI SPARKSTER

Attacchi con razzi

Se tenete premuto il pulsante Y, il misuratore dell'energia a destra in alto sullo schermo lampeggia, ricaricando di energia Sparkster. Per lanciare l'attacco con i razzi, lasciate andare il pulsante Y.

Salto con razzi: Tenete premuto il pulsante Y, premete la pulsantiera in alto, a sinistra ed in alto o a destra ed in alto (per movimenti in diagonale), quindi lasciate andare il pulsante Y.

Usate il salto con i razzi per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili con i salti normali. Potete anche saltare a mezz'aria. Se perdetevi l'equilibrio a mezz'aria, premete il pulsante L o R per riprenderlo.

Piroetta con la spada: Tenete premuto il pulsante Y, premete in basso la pulsantiera e lasciate andare il pulsante Y.

Roterete velocemente tenendo in mano la spada.

Attacco con razzi: Tenete premuto il pulsante Y, premete a destra e sinistra la pulsantiera e lasciate andare il pulsante Y.

Attaccherete il nemico ad alta velocità. Premendo il pulsante L o R innesterete i "freni d'emergenza" che arresteranno l'attacco.

Sospensione

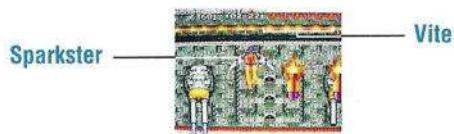
Quando Sparkster salta in luoghi occupati da alberi o oggetti simili, si appende per la coda. Anche da quella posizione, può attaccare con la spada, saltare e fare attacchi con rotolamento.



SPARO

Nella fase di sparo, Sparkster spara ai suoi nemici.

Schermo della fase di sparo



Movimento: Pulsantiera in alto, in basso, a sinistra o a destra

Pistola Vulcan: Pulsante B

Sparo: Pulsante Y

Rotolamento: Pulsanti L ed R



STAMPEDE e POWERED GEAR

Usati quando si cavalcano Stampede e Powered Gear.

Stampey-do

Camminare in punta di piedi o accovacciarsi:

Pulsantiera in alto o in basso, rispettivamente

Movimento a sinistra o destra:

Pulsantiera a sinistra o destra, rispettivamente

Anello laser:

Pulsante Y

Caduta in avanti o all'indietro:

Pulsante L o R, rispettivamente

Potete saltare, fare attacchi con razzi e fare una piroetta con la spada anche quando cavalcate Stampey-Do.

Powered Gear

Movimento:

Pulsantiera in alto, basso, sinistra o destra

Dar pugni:

Pulsanti L ed R

Stare in guardia:

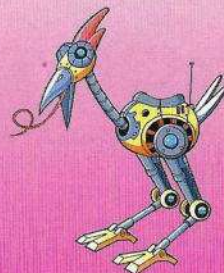
Pulsanti L ed R contemporaneamente

Sparo:

Pulsante Y

Attacco con razzi da Powered Gear:

Tenete premuto il pulsante Y, premete la pulsantiera nella direzione desiderata e lasciate andare il pulsante Y.



Oggetti

Gioielli



Vi fanno guadagnare punti bonus. Ogni 100 punti guadagnerete un altro Sparkster.

Mela



Vale qualche cuore.

1UP



Vale uno Sparkster.

3UP



Vale tre Sparkster.

Mezza mela



Vale mezzo cuore nel misuratore delle vite.

Banana



Vale molti cuori.

2UP



Vale due Sparkster.

1UP strano

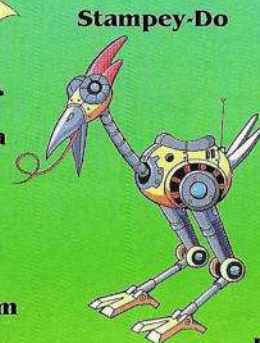


Solitamente vale uno Sparkster. Se Sparkster sta agitando la spada, diventa una roulette e vi dà l'oggetto su cui si ferma.

PERSONAGGI



La Principessa FLora



Il Colonnello Wolfheim



Axle Gear



Cannon-O'Yarge

Il Generalissimo Lioness



ATTENZIONE

Una piccola percentuale di persone potrebbe soffrire di un attacco epilettico trovandosi a guardare alcuni tipi di luci lampeggianti comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni. Queste persone potrebbero soffrire di un attacco di epilessia mentre guardano alcuni tipi di immagini televisive o mentre giocano con alcuni tipi di Videogames, inclusi quelli per Super Nes, Control Deck, e Game Boy. Anche persone che non hanno mai sofferto di epilessia, potrebbero trovarsi in condizione di soffrirne, giocando con un VideoGame. Consultate il Vostro medico di fiducia se voi, o qualcuno della vostra famiglia, avvertite uno stato di epilessia. Cessate immediatamente l'uso e consultate il Vostro Medico di fiducia se, mentre giocate con un VideoGame, avvertite uno dei seguenti sintomi: alterazione della vista, contrazioni muscolari e degli occhi, movimenti involontari di qualsiasi altro genere, senso di disorientamento e di stordimento, confusione mentale, capogiri, malessere o convulsioni.



D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or printed text on the paper.