



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

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.



Sommaire

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

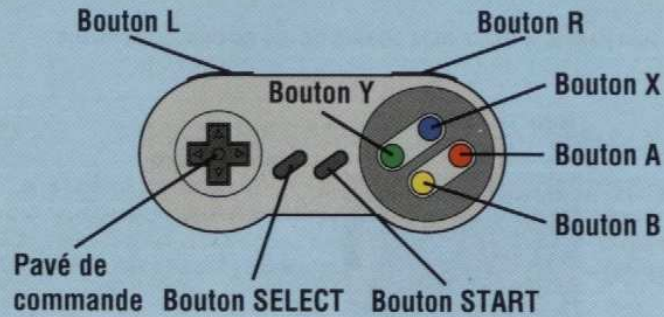


- Neuf étapes sont prévues; un Chef apparaît à la fin de chaque étape. Il faut battre le Chef pour franchir l'étape.
- L'armée ennemie et divers traquenards empêchent la progression de Sparkster. Utilisez les attaques à l'épée (bouton Y), les sauts (bouton B) et les attaques de fusée (bouton X maintenu 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

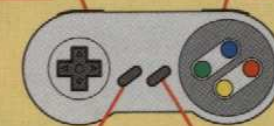


Bouton B: Saut (Balancement)

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



Equivalut à plusieurs coeurs.

1UP



Gain d'un Sparkster

3UP



Gain de trois Sparkster

Demi-pomme



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

Banane



Equivalut 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 apparait. Vous gagnez l'objet sur laquelle elle s'arrête.

Personnages



Princesse Flora



Stampey-Do



Canon-O'yarge

Colonel Wolfheim



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.