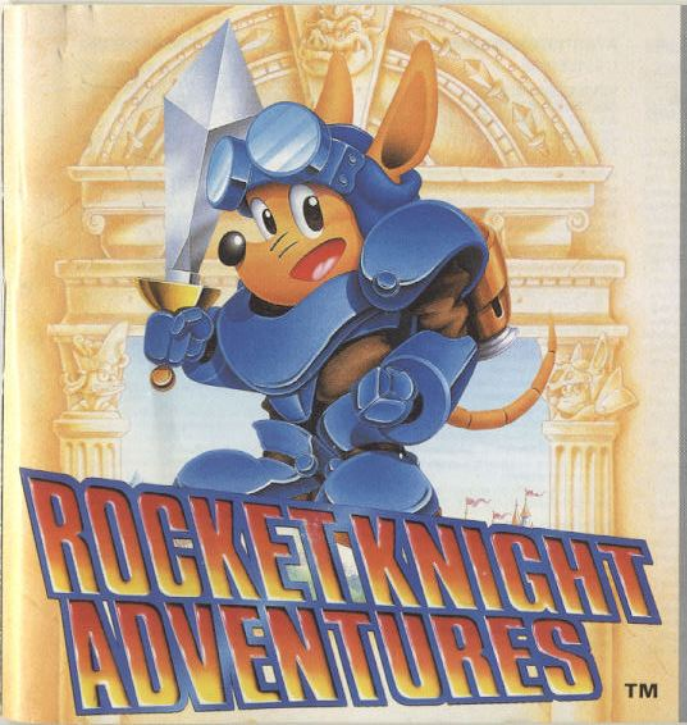


KONAMI®

INSTRUCTION MANUAL

SEGA
MEGA DRIVE

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- **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.**
- **Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence...).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de veiller à vos enfants lorqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: 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 votre médecin.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posile que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes sintomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Vóór gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur terminate 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller tidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

Innan du börjar spela

- **Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.**
- **Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.**
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- **Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Ennen käyttöä

- **Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.**
- **Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.**
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- **Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.**

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette
② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti
② Säätölaippa 1

Welcome...

to Rocket Knight Adventures from Konami. Get set to jet off into a whole new world of action and fun with Sparkster—one tough opossum, and one of the bravest of the Rocket Knights. Before you strap on your rocket pack, we recommend that you read this instruction manual. It will prepare you for the fantastic mission ahead of you in this Sega™ MEGA DRIVE™ game.

For further information on this or other Konami games, within the UK call the Konami Hotlines on 0626 56789.

Willkommen...

zu den Abenteuern mit "Rocket Knight" von Konami. Bereite dich darauf vor, in eine ganz neue Welt mit Action und Spaß zu jetten. Du fliegst mit Sparkster, einem starken Opossum, und der Held unter den Raketen-Rittern. Ehe Du Dir den Raketensatz auf den Rücken schnallst, solltest Du jedoch diese Bedienungsanleitung sorgfältig durchlesen. Damit bist Du dann gut auf Deine phantastische Mission vorbereitet, die in diesem Sega™ MEGA DRIVE™-Spiel auf Dich wartet.

Vertrieb durch:
Konemi (Deutschland) GmbH
Postfach 560180
60406 Frankfurt/Main.

Bienvenue...

dans les aventures du Chevalier Rocket, imaginées par Konami. Préparez-vous à être propulsé dans un monde entièrement nouveau d'action et d'amusement en compagnie de Sparkster—un rude opossum, et l'un des plus braves des Chevaliers Rocket. Avant de vous sangler dans votre armure, nous vous recommandons de lire ce livret d'instructions. Il vous préparera à la fantastique mission qui vous attend dans ce jeu Sega™ MEGA DRIVE™.

Bienvenido...

a las aventuras de Rocket Knights de Konami. Quédate listo para entrar en un nuevo mundo de acción emocionante con el Sparkster—un opusum recio, y uno de los más valientes de Rocket Knights. Antes de iniciar el juego, no te olvides de leer este manual de instrucciones.Y prepárate para la fantástica misión que tienes por delante con este juego Sega™ MEGA DRIVE™.

Benvenuti...

al gioco delle "Avventure dei cavalieri a razzo", della Konami. Tenetevi pronti per essere catapultati in un mondo tutto nuovo di azione e divertimento, insieme a Sparkster ("Scintilla"), un opossum ostinato, ed uno dei più coraggiosi "Cavalieri a razzo". Ma prima di allacciarsi alla schiena il pacco dei razzi, sarà opportuno leggere questo manuale di istruzioni, che servirà a preparare il giocatore alla fantastica missione che lo attende in questo gioco Sega™ MEGADRIVE™.

Välkommen...

till Raketriddarnas äventyr från Konami. Gör dig redo att flyga ut in i en helt ny värld av aktion och skoj med Sparkster—en tuff pungråtta och en av de modigaste av Raketriddarna. Innan du spänner på dig din raket rekommenderar vi att du läser denna bruksanvisning. Den kommer att förbereda dig för det fantastiska uppdrag som ligger framför dig i detta Sega™ "MEGA DRIVE™" spel.

Welkom...

By Rocket Night Adventures van Konami. Maak je klaar voor lancering in een adembenemend nieuwe wereld vol aktie en avontuur met Sparkster—een stoer buideldier en een van de dapperste Rocket Nights. Alvorens je raketpak om te gespen raden wij je aan eerst deze gebruiksaanwijzing door te lezen. Het bevat alle informatie die je nodig hebt voor het succesvol volbrengen van de zware taak die voor je ligt in dit Sega™ MEGADRIVE™ spel.

TERVETULOA...

Konamin julkaiseman Rakettiritareiden seikkailut-pelin pariin. Syöksy kokonaan uuteen maailmaan, joka on seikkailua ja huvia täynnä, yhdessä Sparksterin kanssa—joka on sitkeä pussirotta ja yksi rohkeimmista Rakettiritareista. Ennen kuin kiinnität rakettipakkauksen, suosittelemme, että luet tämän ohjekirjasen. Se valmistaa sinut edessäsi olevalle ihmeelliselle retkelle tässä Sega™ MEGA DRIVE™-pelissä.

A brief history of Zebulos

The past

The world you are about to encounter is called Elhorn. It is a world of warriors, magic and machinery. It is also the home of the kingdom of Zebulos.

Die Geschichte von Zebulos

Die Vergangenheit

Die Welt, die Du in diesem Spiel erlebst, heißt Elhorn. Es ist eine Welt von Kriegern, Magie und Maschinen. Und in ihr liegt das Königreich Zebulos.

Une brêve histoire de Zébulos

Le passé

Le monde que vous êtes sur le point d'aborder s'appelle Elhorn. C'est un monde de guerriers, de magie et de machinerie. C'est aussi le berceau du royaume de Zébulos.

Una breve historia de Zebulos

El pasado

El mundo que encontrarás se llama Elhorn. Es un mundo mágico de guerreros con maquinaria. Es también la tierra del reino de Zebulos.



Una breve storia di Zebulos

Il passato

Il mondo nel quale si sta per entrare si chiama Elhorn. È un mondo di guerrieri, di magia e di macchine da combattimento. Ed è anche il mondo del regno di Zebulos.

En kort historik av Zebulos

I det förgångna

Den värld du nu träder in i kallas Elhorn. Det är en värld fylld av krigare, magi och maskiner. Det är även Kungadömet Zebulos värld.

De geschiedenis van Zebulos in het kort

Het verleden

De wereld die je op het punt staat te betreden heet Elhorn. Het is een wereld van krijgers, magie en machines. Het is tevens de wieg von het koninkrijk Zebulos.

ZEBULOKSEN HISTORIA LYHYESTI

Menneisyys

Maailma, jonka tulet kohtaamaan, on nimeltään Elhorn. Se on taistelijoiden, taian ja koneiden maailma. Se on myös Zebulos-kuningaskunnan koti.

Zebulos is a kingdom with a long history. Its first king was El Zebulos. Now, it is difficult to sort the ancient legends and myths from the facts. The prevailing belief is that El Zebulos was a brave hero who fought a band of evil would-be invaders who sailed in a powerful evil ship called the "Pig Star." These invaders would have brought destruction to El Zebulos and his clan. They fought hard, and though the odds were against them, El Zebulos would not give up. His courage and conviction provided the leadership necessary to overcome their opponents. After defeating the invaders, El Zebulos became the ruler of the peaceful land, and the Pig Star was placed under a magical seal to keep it out of enemy hands. The "Key to the Seal" was guarded by Zebulos and his royal family.

Zebulos hat eine sehr lange Geschichte. Der erster König hieß El Zebulos. Heute ist es schwierig, die alten Legenden und Mythen von den Tatsachen zu unterscheiden. Man glaubt heute, daß El Zebulos ein tapferer Held war, der gegen eine Bande von üblen Burschen kämpfte, die mit ihrem mächtigen bösen Schiff "Pig Star" eine Invasion versuchten. Diese Eroberer hätten Tod und Verwüstung über El Zebulos und seinen Stamm gebracht. Sie kämpften verbissen, und obwohl sie im Grunde keine Chance hatten, gab El Zebulos nicht auf. Sein Mut und seine Entschlossenheit gab seinem Volk die Kraft, ihre Gegner zu überwinden. Nachdem die Eindringlinge besiegt waren, wurde El Zebulos König des friedlichen Landes, und die Pig Star wurde mit einem magischen Bannspruch belegt, der sie dem Zugriff der Feinde entzog. Der "Schlüssel des Banns" wurde von Zebulos und seiner königlichen Familie sorgsam gehütet.

Le royaume de Zébulos a une longue histoire. Son premier roi était El Zébulos. Aujourd'hui, il est difficile de faire la part des anciens mythes et légendes et des faits réels. La croyance dominante reste que El Zébulos était un héros qui combattit une bande de diaboliques envahisseurs en puissance qui naviguaient sur un navire tout aussi diabolique appelé le "Pig Star". Ces envahisseurs auraient détruit El Zébulos et son clan. La guerre fut rude, mais bien que toutes les chances soient contre lui, El Zébulos n'abandonna pas. Son courage et sa conviction en firent le chef nécessaire pour vaincre les opposants. Après la défaite des envahisseurs, El Zébulos devint le monarque du pays pacifié, et le Pig Star fut mis sous un sceau magique le mettant hors de portée des mains ennemies. La "Clé du sceau" fut mise sous la garde de Zébulos et la famille royale.

Zebulos es un reino con una larga historia. Su primer rey fue El Zebulos. Ahora es difícil clasificar las leyendas y mitos antiguos de los hechos. La creencia prevaleciente es que El Zebulos fue un héroe valiente quien luchó con una banda de invasores malvados que navegaba en un buque poderoso llamado el "Pig Star". Estos invasores habrían podido llevar a la destrucción a El Zebulos y su clan. Ellos lucharon tenazmente, y a pesar de que El Zebulos estaba en una situación crítica, no se rendía. Su coraje y su creencia fueron el gran apoyo para vencer sus oponentes. Después de derrotar los invasores, El Zebulos se convirtió en el gobernante del reino pacífico, y el Pig Star fue conservado bajo un cierre mágico para mantenerlo libre de las manos de los enemigos. La "Llave del Cierre" fue guardada por El Zebulos y su familia majestuosa.

Zebulos è un regno con una lunga storia. Il suo primo re fu El Zebulos. Dopo tanto tempo risulta ormai difficile separare le antiche leggende ed i miti dai fatti. Si ritiene comunemente che El Zebulos fosse un eroe coraggioso che aveva combattuto una banda di invasori, giunti a bordo di un infausto vascello chiamato "Pig Star" ("La stella dei porcelli"). Questi invasori avrebbero portato la distruzione a El Zebulos ed ai suoi. Tutti combatterono assai duramente, e sebbene tutte le previsioni fossero contro di loro, El Zebulos non si diede per vinto. Il suo coraggio e la sua convinzione costituirono la guida necessaria a sopraffare i nemici. Dopo aver sconfitto gli invasori, El Zebulos divenne il re di un pacifico territorio, ed il vascello "Pig Star" venne posto sotto un sigillo magico per tenerlo fuori dalla portata dei nemici. La "Chiave del Sigillo" venne posta sotto la custodia di Zebulos e della sua famiglia reale.

Zebulos är ett gammalt konungarike med lång historia. Dess första kung var El Zebulos. Nåväl, det är svårt att skilja legender och myter från fakta numera. Men enligt nuvarande uppfattning var El Zebulos en modig hjälte som slogs mot ett gäng banditer och onda invasionsstyrkor som seglade på ett fruktansvärt skepp kallat "Svinstjärnan", Dessa invasionsstyrkor skulle ha slagit ihjäl El Zebulos och hans klan. Kampen var hård och även om oddsen var emot dem så vägrade El Zebulos att ge upp. Hans kurage och övertygelse gav det ledarskap som visade sig nödvändigt för att vinna över sina opponenter. Efter att ha vunnit det sista slaget kröntes El Zebulos till härskare över det nu fredliga landet och Svinstjärnan placerades under ett magiskt sigill för att hålla det borta från fienden. "Nyckeln till sigillet" vaktades av Zebulos och hans kungafamilj.

Zebulos is een koninkrijk met een lange geschiedenis. De eerste koning heette El Zebulos. Het is vandaag de dag vrijwel onmogelijk om nog de oude legendes en mythes van de feiten te onderscheiden. In elk geval wordt het alom aangenomen dat El Zebulos een zeer dappere held was die het opnam tegen een bende zeer kwaadaardige indringers in een uitermate machtig ruimteschip dat "Pig Star" heette. De indringers wilden El Zebulos en z'n stam vernietigen. Maar El Zebulos en z'n mannen vochten hard, en hoewel ze sterk in de minderheid waren, dachten zeerniet aan om zich over te geven. Door de moed en het doorzettingsvermogen van hun aanvoerder wisten de verdedigers uiteindelijk tegen alle verwachtingen in toch de overwinning te behalen. Na de strijd werd El Zebulos aangesteld als heerser over het vredige rijk. Het gevaarlijke Pig Star schip werd onder magisch zegel geplaatst om te voorkomen dat het in de verkeerde handen zou vallen. De Sleutel (Key) tot dit zegel werd bewaakt door Zebulos en z'n koninklijke familie.

Zebulos-kuningaskunnan historia on pitkä. Sen ensimmäinen kuningas oli El Zebulos. Nyt on vaikea erottaa muinaiset legendat ja myytit tosiasioista. Uskotaan yleisesti, että El Zebulos oli urhea sankari, joka taisteli "Pig Star"-nimisellä voimakkaalla laivalla seilaavaa ilkeää tunkeilijajoukkoa vastaan. Nämä tunkeilijat olisivat tahtoneet tuhota El Zebuloksen ja hänen klaaninsa. He taistelivat urhoollisesti, ja vaikka heillä ei ollut paljonkaan mahdollisuuksia, El Zebulos ei halunnut antaa periksi. Hänen rohkeutensa ja vakaumuksensa antoivat hänelle johtajan ominaisuudet, jotka veivät hänen joukkonsa voittoon. Päihitettyään tunkeilijat El Zebuloksesta tuli rauhallisen maan hallitsija ja Pig Star sijoitettiin taikasinetin alle, pois vihollisten ulottuvilta. "Sinetin Avainta" vahtivat Zebulos ja hänen kuninkaallinen perheensä.

From generation to generation the Zebulan family has guarded the Key. Because the Pig Star had the power to destroy whole worlds, the Kingdom of Zebulos has always been subject to attack. An elite fighting force was formed—the powerful Rocket Knights. These armored warriors use rocket packs and mystical swords as well as superb fighting skills to protect and serve the kingdom.

The current leader of the Rocket Knights is the brave Sparkster. He emerged as leader when the Rocket Knight master Mifune Sanjulo was destroyed by a corrupt knight called Axle Gear. Sparkster fought Axle Gear and banished him from the land, but there are rumors that Axle Gear has returned to the kingdom.

Von Generation zu Generation hütete die zebulanische Familie den Schlüssel. Da die Pig Star in der Lage war, ganze Welten zu zerstören, war das Königreich Zebulos ständigen Angriffen ausgesetzt. Eine Elite-Truppe wurde gebildet—die kampfstarken Rocket Knights (Raketen-Ritter). Diese gepanzerten Krieger verwenden Raketensätze, Schwerter mit geheimnisvollen Kräften und ausgefeilte Kampftechniken, um ihrem Königreich zu dienen.

Der gegenwärtige Anführer der Rocket Knights ist der tapfere Sparkster. Er wurde zum Anführer, als der damalige Rocket Knights-Anführer Mifune Sanjulo von einem abtrünnigen Ritter namens Axle Gear getötet wurde. Sparkster kämpfte gegen Axle Gear und vertrieb ihn aus dem Land, aber es gibt Gerüchte, daß er wieder in das Königreich zurückgekehrt sei.

De génération en génération, la famille Zébulos a été la gardienne de la clé. Parce que le Pig Star a le pouvoir de détruire des mondes entiers, le Royaume de Zébulos a toujours fait l'objet d'attaques. Une force combattante d'élite a été formée—les puissants Chevaliers Rocket. Ces guerriers en armure utilisent des "rockets packs" et des épées mystiques aussi bien que de remarquables techniques de combat pour protéger et servir le royaume.

Le chef actuel des Chevaliers Rocket est le courageux Sparkster. Il s'est imposé comme chef des Chevaliers Rocket lorsque son Maître Mifuné Sanjulo a été détruit par un chevalier corrompu appelé Axle Gear. Sparkster a combattu Axle Gear et l'a banni du pays, mais des rumeurs courent selon lesquelles Axle Gear serait de retour dans le royaume.

De generación a generación la familia de Zebulos guarda la Llave. Como el Pig Star tiene una fuerza para destruir todo el mundo, el Reino de Zebulos está siempre expuesto al peligro de un ataque. Se formó una poderosa fuerza armada llamada Rocket Knights. Estos guerreros armados usan cohetes y espadas místicas, y son muy hábiles para proteger y servir al reino.

El líder actual del Rocket Knights es el bravo Sparkster. El surgió como el líder cuando el amo del Rocket Knights Mifune Sanjulo fue destruido por un Knight malvado llamado Axle Gear. Sparkster luchó con Axle Gear y lo venció y expulsó del reino, pero existen rumores que Axle Gear ha regresado clandestinamente.

Di generazione in generazione la famiglia zebulana ha tenuto in custodia la Chiave. Dal momento che il vascello "Pig Star" aveva il potere di distruggere interi mondi, il Regno di Zebulos è stato continuamente soggetto a vari attacchi. Per difenderlo, si decise di costituire una speciale forza di difesa, i possenti "Cavalieri a razzo". Questi guerrieri armati usano gruppi di razzi e mistiche spade che, insieme alle loro superbe tecniche di difesa, sono al servizio della difesa del regno.

L'attuale leader dei "Cavalieri a razzo" è il coraggioso Sparkster. Egli è emerso come leader dopo che il gran maestro dei Cavalieri a razzo, Mifune Sanjulo, venne eliminato da un altro cavaliere corrotto, chiamato Axle Gear. Spakster ha combattuto Axle Gear e lo ha bandito dal Paese, ma, da varie voci, pare ora che Axle Gear abbia fatto ritorno nel regno.

Under generationer har familjen Zebulos vaktat nyckeln. Detta då Svinstjärnan har kraft nog att förstöra hela världar och Kungadömet Zebulos har alltid varit föremål för attacker. En elitstryka skapades - de mäktiga Raketriddarna. Dessa beväpnade krigare använder magiska svärd såväl som en superb kampteknik för att skydda och tjäna kungadömet.

Den nuvarande ledaren är den modige Sparkster. Han tog över som ledare efter att Raketriddarnas mästare Mifune Sanjulo skadades av en korrupt riddare kallad Axle Gear. Sparkster kämpade mot Axle Gear och förvisade honom från landet, men det går rykten om att Axle Gear har återvänt till kungariket.

De Zebulan familie bewaakt de Sleutel nu reeds sinds vele generaties. Omdat het Pig Star schip het vermogen heeft om hele werelden te vernietigen, wordt het Koninrijk Zebulos regelmatig aangevallen door krachten die dit gevaarlijke wapen willen bemachtigen. Ter verdediging werd een elite garde gevormd - de krachtige Rocket Nights. Deze zwaarbewapende krijgers zijn allen uitgerust met een raketpak en magisch zwaard, en beschikken over superieure vechttechnieken om hun koninrijk te beschermen.

De fiere krijger Sparkster is de huidige leider van de Rocket Knights troepen. Sparkster werd als leider aangesteld toen de toenmalige Rocket Knight aanvoerder Mifune Sanjulo door verraad van de afvallige krijger Axle Gear werd uitgeschakeld. Sparkster nam het op tegen Axle Gear en verjoeg hem uit het rijk. Momenteel gaan er echter geruchten rond dat Axle Gear is teruggekeerd naar Zebulos.

Sukupolvelta toiselle on Zebuloksen perhe vahtinut Avainta. Koska Pig Star pystyy tuhoamaan maailmoja, Zebuloksen kuningaskunta on jatkuvasti joutunut hyökkäysten kohteeksi. Maahan muodostettiin eliittitaistelujoukko—voimakkaat Rakettiritarit. Nämä panssaroidut soturit käyttävät rakettipakkauksia ja salaperäisiä miekkoja sekä loistavaa taistelutaitoaan kuningaskunnan suojelemiseksi ja palvelemiseksi.

Rakettiritareiden tämänhetkinen johtaja on urhea Sparkster. Hänestä tuli johtaja sen jälkeen kun Rakettiritareiden mestarin, Mifune Sanjulon tuhosi turmeltunut ritari nimeltään Axle Gear. Sparkster taisteli Axle Gearia vastaan ja karkotti tämän maasta, mutta nyt kiertää huhu, että Axle Gear olisi palannut takaisin kuningaskuntaan.

The present

The kingdom has recently come under attack from the nearby Devotindos Empire. Overwhelmed by the robot-led army's attack, the Zebulan forces are nearly wiped out. The Zebulan empire is on the verge of crumbling. Sparkster feels the presence of Axle Gear behind the attack, and heads to the Castle Zebulan. Sure enough, Axle Gear has taken the Princess! He plans to use her as a hostage to blackmail the king and get the Key to the Seal, but he doesn't realize that the Princess is actually the only one left who knows of the location of the Key.

Die Gegenwart

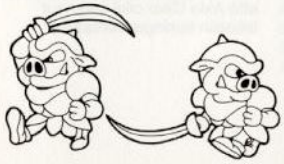
Das Königreich ist kürzlich von dem nahegelegenen Devotindos-Staat angegriffen worden. Die Streitkräfte von Zebulos wurden von der Gewalt eines Angriffs der von Robotern geführten Armee nahezu ausgelöscht. Das Königreich Zebulos droht zu zerfallen. Sparkster hat das Gefühl, daß Axle Gear hinter diesem Angriff steckt und macht sich auf den Weg zum Schloß von Zebulos. Mit Sicherheit hat Axle Gear sich der Prinzessin bemächtigt! Er will sie als Geisel benutzen, um den König zu erpressen, damit er ihm das Geheimnis des Schlüssels verrät. Aber er merkt nicht, daß die Prinzessin die einzige ist, die weiß, wo sich der Schlüssel befindet.

Le présent

Le royaume a été récemment attaqué par son voisin l'Empire Devotindos. Ecrasées par l'attaque de l'armée menée par des robots, les forces de Zébulos ont été quasiment balayées. L'Empire de Zébulos est au bord du gouffre. Sparkster pense qu'Axle Gear est derrière l'attaque, aussi se dirige-t-il vers le Palais de Zébulos. Bien entendu, Axle Gear a enlevé la Princesse! Il a l'intention de l'utiliser comme otage pour faire pression sur le roi et obtenir la Clé du Sceau, mais ce qu'il ne sait pas, c'est que la Princesse est actuellement la seule personne qui sait où se trouve la clé.

El presente

El reino ha sido recientemente atacado por el Imperio Devotindos. Agobiados por los ataques del ejército de robots, las fuerzas de Zebulan están casi destruidas. El Imperio Zebulan está a punto de desintegrarse. Sparkster siente la presencia del Axle Gear en el ataque, el cual se penetra en el Castillo Zebulan. ¡Efectivamente, Axle Gear ha secuestrado la Princesa! El trata de tenerla como rehén para amenazar el rey y lograr la Llave del Cierre, pero no se da cuenta de que la misma Princesa es la única que conoce el lugar de la Llave.



Il presente

Il regno è stato recentemente attaccato dal vicino Impero Devotindos. Sopraffatti dall'attacco dell'armata nemica, guidata da robot, le forze zebulane sono state quasi completamente spazzate via. L'impero zebulano è sull'orlo della disfatta. Sparkster sente che dietro tutto ciò vi è la presenza di Axle Gear, e si dirige verso il castello di Zebulos. Ed ecco infatti che Axle Gear ha fatto prigioniera la Principessa, ed intende usarla come ostaggio per ricattare il re ed ottenere la "Chiave del Sigillo", ma non si rende conto che la Principessa è ormai l'unica persona a conoscere l'esatta ubicazione della Chiave.

För ögonblicket

Konungadömet har nyligen kommit undan attack från det närliggande Devotindos Imperiet. Överväldigade av den robotledda armens attack är den Zebulonska styrkorna nästan utplånade. Det Zebulonska imperiet håller på att falla samman. Sparkster känner närvaron av Axle Gear bakom attacken och är på väg mot Slottet Zebulan. Precis som han trodde, Axle Gear har tagit prinsessan tillfånga! Han ämnar använda henne som gisslan för att utpressa kungen och få nyckeln till sigillet, men han vet inte att prinsessan i verkligheten är den enda som känner till var nyckeln befinner sig.

Het heden

Het koninkrijk is in staat van oorlog. Het agressieve naburige Devotindos Empire is het rijk binnengevallen en de Zebulan troepen zijn bijna volledig vernietigd door de vijandelijke robots. De situatie is zo ernstig dat het rijk Zebulos op het punt staat in te storten. Sparkster voelt dat Axle Gear op een of andere manier iets met de aanval te maken heeft en keert terug naar Kasteel Zebulan. En inderdaad, Axle Gear heeft de Prinses ontvoerd! Hij gebruikt haar als een gijzelaar om de koning te dwingen hem de Sleutel te geven tot het Zegel van het Pig Star schip. Hij weet echter niet dat de Prinses de enige is die nog weet waar de Sleutel zich bevindt.

Nykypäivä

Kuningaskunta on viime aikoina joutunut läheisen Devotindos-keisarikunnan hyökkäyksen kohteeksi. Robottijohtoisen armeijan hyökkäyksissä Zebuloksen joukot on melkein tuhottu. Zebuloksen valtakunta on tuhon partaalla. Sparkster vaistoaa Axlen Gearin läsnäolon hyökkäyksien takana ja suunnistaa kohti Zebulos-linnaa. Oikein arvattu, Axle Gear on ottanut prinsessan vangiksi! Tämä suunnittelee käyttävänsä prinssessaa panttivankina kiristääkseen kuningasta ja saadakseen Sinetin Avaimen, mutta ei tajua, että prinsessa onkin ainoa jäljellä oleva, joka tietää Avaimen sijainnin.

The future

There isn't going to be a future if Sparkster doesn't rescue the Princess from Axle Gear. It is that simple. He must crush the Devotindos army and finally end Axle Gear's threat before the Key is recovered and the Pig Star is reactivated.

The fate of Zebulos is in your hands! You control Sparkster. Are you hero enough to face the challenge of a lifetime?

Die Zukunft

Wenn es Sparkster nicht gelingt die Prinzessin aus der Gewalt von Axle Gear zu befreien, gibt es keine Zukunft. So einfach ist das. Er muß die Armee von Devotindos besiegen und die Bedrohung durch Axle Gear beenden, ehe der Schlüssel geborgen und die Pig Star reaktiviert werden kann.

Das Schicksal von Zebulos liegt in Deinen Händen! Du steuerst Sparkster. Bist Du tapfer genug, um die Herausforderung Deines Lebens anzunehmen?

Le futur

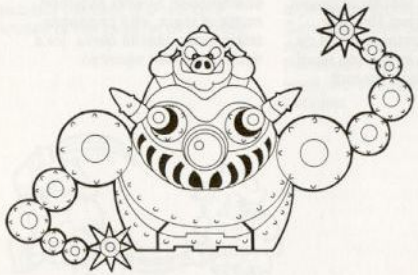
Il n'y aura pas de futur si Sparkster n'arrache pas la Princesse à Axle Gear. C'est aussi simple que ça. Il doit écraser l'armée de Devotindos et annihiler définitivement la menace que fait peser Axle Gear avant que la Clé ne soit récupérée et le Pig Star remis en état de nuire.

Le destin de Zébulos est entre vos mains! Vous contrôlez Sparkster. Etes-vous assez vaillant pour relever le défi d'un tel combat?

El futuro

No habría un futuro si el Sparkster no rescatara la Princesa del poder del Axle Gear. Es evidente. El debe destruir el ejército de Devotindos para dar término a la amenenaza del Axle Gear antes de que la Llave sea recuperada y reactivado el Pig Star.

¡El destino de Zebulos está en tus manos! Tú controla el Sparkster. ¿Eres tan valiente para hacer frente al reto de un gran combate?



Il futuro

Non vi sarà futuro se Sparkster non riuscirà a salvare la Principessa dalle grinfie di Axle Gear. Tutto qua. Egli deve distruggere l'armata Devotindos e porre fine alla minaccia di Axle Gear prima che questi riesca a ritrovare la Chiave e a rimettere in azione il Pig Star.

Il fato di Zebulos è nelle mani del giocatore, che controlla Sparkster. Sarà sufficiente l'eroismo dei partecipanti per far fronte ad una sfida unica nella vita?

I framtiden

Det finns ingen framtid om inte Sparkster kan rädda prinsessan undan Axle Gear. Men detta är ingen lätt uppgift. Han måste krossa Devotindos arme och slutgiltligt avlägsna hotet från Axle Gear innan Nyckeln kan återtas och Grisstjärnan åter aktiveras.

Zebulos öde är i dina händer! Du kontrollerar Sparkster. Är du hjälte nog att anta denna ditt livs största utmaning?

De toekomst

Er zal weinig toekomst zijn als Sparkster de Prinses niet unit de handen van Axle Gear redt. Zo eenvoudig ligt het. Hij zal het Devotindos leger moeten verslaan en voor eens en altijd korte metten moeten maken met de kwaadaardige Axle Gear voordat deze de Sleutel in handen krijgt en de Pig Star kan gebruiken.

Het lot van Zebulos ligt in jouw handen! Jij bestuurt Sparkster. Heb je genoeg lef om de uitdaging van je leven aan te gaan?

Tulevaisuus

Ei tule olemaan tulevaisuutta ellei Sparkster pelasta prinsessaa Axle Gearilta. Asia on niin yksinkertainen. Hänen täytyy nujertaa Devotindos-armeija ja saada Axle Gearin uhkailut vihdoin loppumaan ennen kuin Avain löytyy ja Pig Star tulee jälleen toimintakelpoiseksi.

Zebuloksen kohtalo on käsissäsi! Sinä hallitset Sparksteria. Oletko tarpeeksi suuri sankari kohdataksesi elämäsi haasteen?

Be a knight for a day!

Or a week, or a month, or...

There are seven levels to this game Each is divided into sub-levels. At the end of each level you will find a boss character waiting to put a stop to your rescue attempt. All you have to do is stop the end boss and move on to the next level. Doesn't that sound simple? What could be easier? Well, maybe throwing a baseball into an empty soup can from 500 feet, but that's beside the point. With enough practice you can do it.



Werde für einen Tag zum Ritter!

Oder eine Woche, oder einen Monat, oder...

Bei diesem Spiel gibt es sieben Level, von denen jeder wieder untergliedert ist. Am Ende jedes Levels stehst Du einem Boss gegenüber, der Deine Rettungsaktion beenden will. Du brauchst nur den Boss zu besiegen und schon rückst Du zum nächsten Level vor. Klingt doch einfach, oder? Was könnte leichter sein? Nun, etwa einen Tennisball auf 150m in eine leere Konservendose zu werfen, aber das liegt doch etwas neben der Sache. Wenn Du genug übst, kannst Du es bestimmt schaffen.

Soyez chevalier pour un jour!

Ou une semaine, ou un mois, ou...

Ce jeu comporte sept niveaux, chacun divisé en sous-niveaux. A la fin de chaque niveau, vous trouverez un personnage qui vous attend pour mettre fin à votre tentative de secours. Tout ce que vous avez à faire est d'arrêter ce personnage et de passer au niveau suivant. Est-ce que cela ne semble pas simple? Qu'est-ce qui pourrait être plus facile? Disons, peut-être de jeter une balle dans une boite de conserve vide à 500 mètres, mais nous sommes en dehors du sujet. Avec assez de pratique, c'est possible.

¡Seas un campeón (knight) por un día!

O una semana, o un mes, o...

Existen siete niveles en este juego. Cada uno está dividido en subniveles. Al fin de cada nivel encontrarás un sujeto que trata de impedir tu intento de rescate. Todo lo que tienes que hacer es detener el sujeto y pasar al siguiente nivel. ¿Parece ser simple? ¿Qué podría ser más fácil? Quizá, puede ser como un lanzamiento de una pelota de béisbol en una lata vacía de sopa desde una distancia de 150 metros, pero que no viene al caso. Con suficiente práctica, puedes hacerlo.

Cavaliere per un giorno!

O per una settimana, o un mese, o...

In questo gioco vi sono sette livelli, ciascuno dei quali è suddiviso in sotto-livelli. Al termine di ogni livello si trova un capoccia che attende il giocatore per mettere fine al suo tentativo di salvare la Principessa. L'unica cosa da fare è quella di fermare il capoccia alla fine del livello e passare al livello successivo. Semplice, vero? Nulla di più facile! Come far centro in una scatola di pomodori vuota con una palla da baseball ad una distanza di 200 metri! Ma non è questo il punto. Con l'esercizio ci si può arrivare.

Var en riddare för en dag!

Eller en vecka, eller en månad, eller...

Detta spel har sju nivåer. Varje nivå är indelad i undernivåer. Vid slutet av varje nivå kommer du att finna en bosstyp som kommer att försöka stoppa ditt flyktförsök. Allt du behöver göra är att stoppa denna boss och gå vidare till nästa nivå. Låter inte det enkelt? Vad skulle väl kunna vara lättare? Nå, kanske att kasta en baseboll in i en tom konservburk på 170 meters avstånd, men det var inte det det gällde. Med tillräcklig träning kan du klara av det.

Krijger voor een dag!

Of een week, of een maand, of...

Dit spel bestaat uit zeven stadiums. Elk stadium is weer onderverdeeld in een aantal nevenstadiums. Aan het eind van ieder stadium wacht er een "boss" vijand op je die zal proberen een eind te maken aan jouw heldendaden. Je kan pas door naar het volgende stadium als je ook deze "boss" hebt verslagen. Eenvoudiger kan het niet, nietwaar? Het is weliswaar misschien eenvoudiger om van 200 meter afstand een voetbal door een hoepel te schieten, maar daar gaat het nu niet om. Het punt is dat het je beslist zal lukken als je maar genoeg oefent!

OLE RITARI YHDEN PÄIVÄN AJAN!

Tai viikon, kuukauden tai...

Tässä pelissä on seitsemän tasoa. Jokainen on jaettu alatasoihin. Jokaisen tason lopussa löydät johtajahahmon, joka odottaa tilaisuuttaan pysäyttääkseen pelastusyrityksesi. Sinun tarvitsee vain pysäyttää tämä johtaja ja siirtyä seuraavalle tasolle. Eikö se kuulosta yksinkertaiselta? Mikä voisi olla yksinkertaisempaa? No, ehkä pesäpallon heittäminen tyhjään keittopurkkiin 150 metrin päästä, mutta sehän on eri juttu. Tarpeellisella määrällä harjoitusta osaat tehdä sen.

You control Sparkster. You must get past the enemies by defeating them or escaping. If Sparkster is hit by an enemy's attack, he loses some of his life gauge. When the life gauge is empty, he loses a player unit.

There are a set number of player units at the start of a game, but you can earn more by finding "1-up" power-ups in the game.

Du steuerst Sparkster und mußt die Gegner besiegen oder entkommen, um an ihnen vorbeizugelangen. Wenn Sparkster von einem gegenerischen Angriff getroffen wird, sinkt die Anzeige seiner Lebenskraftanzeige. Wenn die Lebenskraftanzeige leer ist, verliert er eine Spielereinheit.

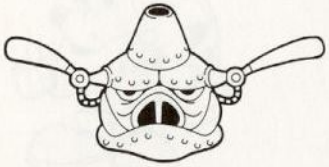
Am Anfang des Spiels gibt es eine bestimmte Anzahl von Spielereinheiten, aber Du kannst weitere Einheiten erlangen, wenn du während des Spiels die Leistungssteigerungsmittel "1-up" findest.

Vous contrôlez Sparkster. Vous devez passer les ennemis en les battant ou en vous échappant. Si Sparkster est touché par une attaque ennemie, sa mesure de vie diminue. Lorsqu'elle est vide, il perd une unité de jeu.

Un certain nombre d'unités de jeu sont à votre disposition au début du jeu, mais vous pouvez en gagner plus en trouvant des points "1-up" au cours du jeu.

Tú controla el Sparkster. Debes pasar los enemigos derrotándolos o escapándote de ellos. Si el Sparkster es golpeado por un ataque del enemigo, pierde cierta capacidad de su vida. Cuando la capacidad de vida queda agotada, pierde una unidad del jugador.

Hay un número fijo de unidades del jugador al inicio de un juego, pero puedes ganar más acumulando puntaje "1-up" en el juego.



Il giocatore controlla Sparkster. Bisogna passare oltre i nemici, o sconfiggendoli o scappando. Se Sparkster viene colpito da un attacco nemico, perde una parte della propria vita sul misuratore. Quando il misuratore della vita si esaurisce, si perde una unità di gioco.

All'inizio del gioco si dispone di un certo numero fisso di unità di gioco, ma se ne possono guadagnare altre se si riesce a trovare, nel corso del gioco, la funzione di potenziamento "1 in più".

Du kontrollera Sparkster. Du måste komma förbi fienderna genom att vinna över dem. Om Sparkster skadas av en fiendeattack förlorar han lite av sin livskraft. När livskraften är slut förlorar han en spelarenhet.

Det finns ett antal spelarenheter i början av spelet, men du kan finna flera genom att ta "1-up" krafter under spelets gång.

Jij bestuurt Sparkster. Jij moet langs je vijanden zien te komen door ze te verslaan of te ontwijken. Als Sparkster wordt geraakt door een vijandelijk aanval, dan zal hij een gedeelte van z'n levenskracht verliezen. Heeft Sparkster al z'n levenkracht verloren, dan verliest hij één leven.

Sparkster begint het spel met een vast aantal levens. Je kunt echter tijdens het spelen extra levens verdienen door "1-up" oppeppers te bemachtigen.

Hallitset Sparksteria. Sinun täytyy päästä vihollisten ohi voittamalla ne tai pakenemalla. Mikäli Sparksteriin osuu vihollisen isku, hän menettää osan elämänmittaristaan. Kun elämänmittari on tyhjä, hän menettää yhden pelaajayksikön.

Pelin alussa on tietty määrä pelaajayksiköitä, mutta voit voittaa enemmän pelin aikana löytämällä "1 enemmän"-voimapanoksia.

You can also earn extra player units by earning points.

- For 20,000 points you get one unit, for 60,000 points you get another unit, and for every 60,000 points after that you get another unit.

When all of the player units are used up, the game ends. But even at the end of a game you may select CONTINUE to resume the game from the start of the level where you left off.

Du kannst ebenso zusätzlich Einheiten erlangen, wenn du Punkte sammelst.

- Für 20.000 Punkte erhältst Du eine Einheit, für 60.000 und dann für jeweils weitere 60.000 Punkte eine zusätzliche Einheit.

Wenn Du alle Spieleinheiten verbraucht hast, ist das Spiel zu Ende. Aber selbst dann kannst Du noch CONTINUE wählen und das Spiel wieder an der Stelle aufnehmen, wo es zu Ende ging.

Vous pouvez aussi gagner des unités de jeu supplémentaires en gagnant des points.

- Pour 20 000 points, vous recevez une unité, pour 60 000 une deuxième, puis pour chaque 60 000 points une unité supplémentaire.

Lorsque toutes vos unités ont été utilisées, le jeu se termine. Mais même à la fin d'un jeu, vous pouvez sélectionner CONTINUE.

Puedes ganar también unidades extras acumulando puntos.

- Por 20.000 puntos obtienes una unidad, por 60.000 puntos logras otra unidad, y por cada 60.000 puntos subsiguientes ganas otra unidad.

Cuando se agotan todas las unidades del jugador, termina el juego. Pero aun al fin de un juego, puedes seleccionar CONTINUE para reanudar el juego desde el comienzo del nivel que dejaste.



Potete anche guadagnare altre unità di gioco accumulando un certo punteggio.

- Con 20.000 punti si ottenete un'unità di gioco in più, con 60.000 punti ne ottenete un'altra. In seguito guadagnerete un'unità di gioco per ogni 60.000 punti.

Il gioco ha termine quando avrete utilizzato tutte le unità a disposizione. Ma anche a gioco potrete sempre selezionare l'opzione "CONTINUE" ("Continuazione") per riprendere il gioco dall'inizio del livello nel quale si è stati sconfitti.

Du kan också skaffa dig extra spelarenheter genom att öka din poäng.

- För 20 000 poäng erhåller du en enhet, för 60 000 ännu en och för varje 60 000 poäng därefter får du en enhet till.

När alla spelarenheter är slut är spelet över. Men även i slutet av spelet kan du välja CONTINUE för att återuppta spelet från början av den nivå där du gav upp.

Je kunt tevens extra levens verdienen door punten te scoren.

- Voor de eerste 20.000 punten krijg je één extra leven. Daarna krijg je voor elke volgende 60.000 punten die je verdient steeds een leven erbij.

Het spel is afgelopen als je alle levens hebt verloren. Maar zelfs aan het eind van het spel kan je CONTINUE kiezen om het spel vanaf het stadium waar je bent gebleven opnieuw te starten.

Voit myös hankkia ylimääräisiä pelaajayksiköitä pisteitä ansaitsemalla.

- 20,000 pisteellä saat yhden yksikön, 60,000 pisteellä saat vielä yhden ja sen jälkeen yhden lisää aina 60,000 pisteellä.

Kun kaikki pelaajayksiköt on käytetty loppuun, peli loppuu. Mutta vielä pelin lopussa voit valita CONTINUE (jatkopeli)-mahdollisuuden aloittaaksesi pelin sen tason alusta, johon jäit.

- The number of player units that you have depend on the difficulty level you have selected on the OPTION screen.

① Remaining player units
② Energy gauge
③ Life gauge
④ Enemy
⑤ Sparkster
⑥ Score

- Die Anzahl der Einheiten hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den Du auf dem OPTION-Screen gewählt hast.

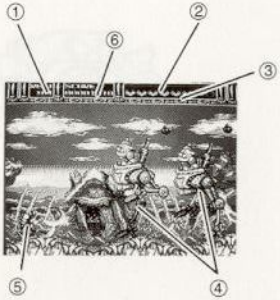
① Verbleibende Spieler-Einheiten
② Energiemesser
③ Lebenskraftanzeige
④ Gegner
⑤ Sparkster
⑥ Punktzahl

- Le nombre d'unités de jeu que vous avez dépend du niveau de difficulté que vous avez sélectionné à partir de l'écran OPTION.

① Unités de jeu restantes
② Mesure d'énergie
③ Mesure de vie
④ Ennemi
⑤ Sparkster
⑥ Score

- El número de unidades del jugador que tienes depende del nivel de dificultad que has seleccionado en la pantalla de opción (OPTION).

① Unidades del jugador restantes
② Capacidad de energía
③ Capacidad de vida
④ Enemigo
⑤ Sparkster
⑥ Puntaje



- Il numero delle unità di gioco che avete a disposizione dipende dal livello di difficoltà che avete selezionato sullo schermo delle OPZIONI.

① Unità di gioco rimanenti
② Misuratore di energia
③ Misuratore della vita
④ Nemico
⑤ Spakster
⑥ Punteggio

- Antalet spelarenheter som du har beror på den svårighetsgrad du väljer på OPTION skärmen.

① Återstående spelarenheter
② Energimätare
③ Livskraft
④ Fiende
⑤ Sparkster
⑥ Poäng

- Het aantal levens waarmee je het spel begint hangt af van het niveau waarop je speelt. Het speelniveau wordt gekozen bij aanvang van het spel in het OPTION scherm.

① Resterende levens
② Energiemeter
③ Levenskrachtmeter
④ Vijand
⑤ Sparkster
⑥ Score

- Pelaajayksiköiden määrä riippuu vaikeustasosta, jonka olet valinnut vaihtoehtoruudulla (OPTION).

① Jäljellä olevat pelaajayksiköt
② Energiamittari
③ Elämänmittari
④ Vihollinen
⑤ Sparkster
⑥ Pisteet

Controlling your destiny

① Start button...Used to start the game; in mid-game used to pause; resume play by pressing again.
② A button...Press to attack (hold for rocket pack energy build-up).
③ B button...Press to jump.
④ C button...Press to attack (hold for rocket pack energy build-up).
⑤ Directional button (D button)...Control the direction of movement and attacks.



So lenkst Du Dein Schicksal

① Starttaste...Dient zum Starten des Spiels. Während des Spiels drücken, um eine Pause einzulegen. Zur Wiederaufnahme des Spiels erneut drücken.
② A-Taste...Drücken, um anzugreifen (gedrückt halten, um die Energie des Raketensatzes aufzubauen).
③ B-Taste...Drücken, um zu springen.
④ C-Taste...Drücken, um anzugreifen (gedrückt halten, um die Energie des Raketensatzes aufzubauen).
⑤ Richtungstaste (D-Taste)...Steuert die Richtung der Bewegung und des Angriffs.

Pour contrôler votre destin

① Touche Start...Utilisée pour commencer à jouer; en milieu de jeu, pour faire une pause; pour reprendre le jeu, appuyer à nouveau.
② Touche A...Appuyer pour attaquer (maintenir appuyée pour accentuer l'énergie des "rocket pack").
③ Touche B...Appuyer pour sauter.
④ Touche C...Appuyer pour attaquer (maintenir appuyée pour accentuer l'énergie des "rocket pack").
⑤ Touche directionnelle (Touche D)...Contrôle la direction des mouvements et des attaques.

Control de tu destino

① Botón de inicio...Se usa para iniciar el juego; en el medio del juego se usa para hacer una pausa y reanudar el juego presionándolo otra vez.
② Botón A...Se presiona para atacar (mantener para acumular energía).
③ Botón B...Se presiona para saltar.
④ Botón C...Se presiona para atacar (mantener para acumular energía).
⑤ Botón direccional (Botón D)...Controla la dirección del movimiento y de ataques.

Come controllare il proprio destino

① Tasto di avvio...Usato per avviare il gioco, per interromperlo momentaneamente nel corso dello svolgimento, e per riprenderlo dopo l'interruzione.
② Tasto A...Premere per attaccare (tenerlo premuto per accumulare energia nel pacco dei razzi).
③ Tasto B...Premerlo per saltare.
④ Tasto C...Premerlo per attaccare (tenerlo premuto per accumulare energia nel pacco dei razzi).
⑤ Tasto direzionale (Tasto D)... Per controllare la direzione del movimento e degli attacchi.

Att kontrollera ditt öde

① Startknapp...Används för att starta spelet; mitt i spelet används den som pausknapp; återuppta spelet genom att trycka igen.
② A knapp...Tryck på för att attackera (håll intryckt för att bygga upp raketenergi).
③ B knapp...Tryck på för att hoppa
④ C knapp...Tryck på för att attackera (håll intryckt för att bygga upp raketenergi)
⑤ Riktningsknapp (D knapp)... Kontrollera rörelsens riktning och attackera.

Jouw lot in eigen handen

① Starttoets...Hiermee wordt het spel gestart. Druk tijdens het spelen op de toets voor een pauze, en druk daarna opnieuw op de toets om weer door te spelen.
② A toets...Indrukken voor aanvallen (ingedrukt houden om je raketpak van extra energie te voorzien).
③ B toets...Indrukken om te springen.
④ C toets...Indrukken voor aanvallen (ingedrukt houden om je raketpak van extra energie te voorzien).
⑤ Richtingskeuzetoets (D toets)...Hiermee bestuur je de bewegings- en aanvalsrichting.

OMAN KOHTALOSI HALLINTA

① Aloitusnäppäin...Pelin aloittaminen; pelin keskeytys kesken pelin; pelin aloitus uudelleen keskeytyksen jälkeen.
② A-näppäin...Tätä painamalla voit hyökätä (pidä alhaalla kun haluat lisää energiaa rakettipakkaukseen).
③ B-näppäin...Hyppäät tätä painamalla.
④ C-näppäin...Hyökkäät tätä painamalla (pidä alhaalla kun haluat lisää energiaa rakettipakkaukseen).
⑤ Suuntanäppäin (D-näppäin)...Liikkeiden ja hyökkäyksien suunnan määrääminen.

Begin the mission

When you turn on the game unit the KONAMI screen should appear. The story introduction will appear. You may want to watch it and learn some more background information. If you wish to skip this screen, press the Start button again.

Beginn der Aufgabe

Wenn Du das Spiel einschaltest, erscheint der KONAMI-Screen. Daraufhin erscheint die Einführung in die Geschichte. Du möchtest sie vielleicht lesen und weitere Hintergrundinformationen erhalten. Wenn Du diesen Screen jedoch überspringen willst, drückst Du die Starttaste erneut.

Début de la mission

Lorsque vous allumez le jeu, l'écran KONAMI apparaît, puis l'histoire de présentation. Vous pouvez vouloir la regarder et apprendre plus d'informations. Si vous désirez sauter cet écran, appuyez à nouveau sur la touche Start.

Inicio de la misión

Al encender este juego, aparecerá la pantalla KONAMI y luego el prólogo de la historia. Puedes verlo e informarte de otras cosas más. Si quieres omitir esta pantalla, presiona otra vez el botón de inicio.



Inizio della missione

Attivando l'apparecchio del gioco sullo schermo compare anzitutto il logo della KONAMI, e successivamente si passa all'introduzione della storia, che contiene ulteriori informazioni utili per conoscere più a fondo quello che è succeso nel passato. Per passare immediatamente oltre questo schermo, premete di nuovo il tasto di avvio.

Att börja ditt uppdrag

När du slår på spelet skall KONAMI skämen komma upp. En introduktion till historien kommer att visas. Du kanske vill se den och ta del av lite mera bakgrundsinformation. Om du önskar hoppa över denna skärm, tryck på Startknappen igen.

Begin van je taak

Bij het aanzetten van het spel zal het KONAMI scherm verschijnen. Er zal dan een scherm te zien zijn dat je vertrouwd maakt met het verhaal van het spel en je achtergrondinformatie levert. Als je dit scherm wilt overslaan, druk dan opnieuw op de Starttoets.

RETKEN ALOITUS

Kun kytket pelilaitteen päälle, pitäisi KONAMI-ruudun ilmestyä näyttöön. Tarinan esittely tulee ruutuun. Haluat ehkä katsoa sitä ja saada vähän enemmän taustatietoa. Jos haluat ohittaa tämän ruudun, paina Aloitusnäppäintä uudelleen.

You will get to the Title screen eventually. Select the mode of play you want with the D-button and press the Start button.

The next little box to appear will offer the following choices. Select one with the D-button and then press the Start button:

START...Select to begin the game.

OPTIONS...Select to change game settings.

Schließlich wird der Titel-Screen angezeigt. Wähle mit der D-Taste den Spielmodus und drücke die Starttaste.

Das nächste kleine Kästchen, das erscheint, bietet die folgenden Wahlmöglichkeiten. Wähle eine davon mit der D-Taste und drücke dann die Starttaste:

START...Zur Auswahl des Spielbeginns.

OPTIONS...Zur Veränderung der Grundeinstellungen des Spiels.

Vous obtiendrez alors l'écran de titre. Sélectionnez le mode de jeu désiré avec la touche D et appuyez sur la touche Start.

La petite fenêtre suivante qui apparaît vous offre les choix suivants. Sélectionnez-en un avec la touche D puis appuyez sur la touche Start.

START...Sélectionner pour commencer à jouer.

OPTIONS...Sélectionner pour modifier les réglages du jeu.

Aparecerá la pantalla del Título. Selecciona el modo del juego que deseas con el botón D y luego presiona el botón de inicio.

El próximo cuadro pequeño que aparece ofrece las siguientes opciones. Selecciona una con el botón D y luego presiona el botón de inicio (Start):

START...Para iniciar el juego.

OPTIONS...Para cambiar las fijaciones del juego.





Infine arriva alla visualizzazione del titolo. Selezionate con il tasto D, la modalità di gioco desiderata, e premete poi il tasto di avvio.

Il piccolo quadrante che appare successivamente offre le seguenti scelte. Selezionate l'opzione desiderata per mezzo del tasto D e premete il tasto di avvio per attivarla:

START... Per scegliere di iniziare immediatamente il gioco

OPTIONS... Per scegliere di modificare tutte o parte delle predisposizioni del gioco.

Efter ett tag kommer du att se Titelskärmen. Välj funktion du vill spela med D knappen och tryck på Startknappen.

Nästa lilla box som kommer upp kommer att erbjuda följande val. Välj en med D knappen och tryck på Startknappen.

START...Välj att börja spelet.

OPTIONS...Välj för att byta spelinställning.

Uiteindelijk zal het Titelscherm worden getoond. Kies dan de speelfunktie met de D-toets en druk op de Starttoets.

Hierna verschijnt een kader waarin je de volgende keuzen kunt maken. Maak je keuze met de D-toets en druk vervolgens op de Starttoets:

START...Om het spel te starten

OPTIONS... Om instellingen van het spel te veranderen.

Pääset lopulta Otsikkoruudulle (TITLE). Valitse mieleisesi pelitapa D-näppäimellä ja paina Aloitusnäppäintä.

Seuraavaksi ilmestyvä pieni kehys tarjoaa seuraavat vaihtoehdot. Valitse yksi D-näppäimellä ja paina sen jälkeen Aloitusnäppäintä:

START...(aloitusnäppäin) Tee valinta ja aloita peli.

OPTIONS...(vaihtoehtoruutu) Muuta pelisäädöt valitsemalla vaihtoehto.

Sparkster's controls

Basic controls

You can move Sparkster left/right/up/down by pressing the D-button in that direction. If he is standing on solid ground, pressing down will make him crouch.

To attack, press the A or C button (unless you change the control configuration in the Option mode).

Bedienelemente für Sparkster

Bedienelemente für Grundbewegungen

Du kannst Sparkster nach links/rechts/oben/unten bewegen, indem Du die D-Taste in die betreffende Richtung drückst.

Wenn er auf festem Boden steht, bewirkt ein Druck nach unten, daß er sich hinhockt, Für einen Angriff drückst Du die A- oder C-Taste (sofern Du nicht die Tastenbelegung im OPTION-Modus verändert hast).

Pour contrôler Sparkster

Contrôles de base

Vous pouvez faire bouger Sparkster vers la gauche/droite/haut/bas en appuyant sur la touche D dans la direction voulue. S'il se trouve sur la terre ferme, en appuyant vers le bas, Sparkster pourra ramper.

Pour attaquer, appuyer sur les touches A ou C (sauf si vous avez changé la configuration des contrôles dans le mode Option).

Controles del Sparkster

Controles básicos

Puedes mover el Sparkster a la izquierda/derecha/arriba/abajo presionando el botón D en tal dirección. Cuando el Sparkster está de pie sobre tierra firme, si presiona el botón abajo (down), lo harás agachar.

Para atacar, presiona el botón A o C (a menos que cambies la configuración de control en el modo de opción (Option).





Come controllare Sparkster

Comandi principali

Sparkster potete muoverlo muovere verso sinistra, destra, l'alto o il basso, agendo sul tasto D in quella direzione. Premendo il tasto verso il basso quando Sparkster si trova su terreno solido, potete farlo accovacciare.

Per attaccare premere il tasto A o C (a meno che non si sia agito sul quadrante delle opzioni per modificare la configurazione dei comandi).

Sparkster's kontroller

Grundläggande kontroller.

Du kan flytta Sparkster åt vänster/höger/upp/ner genom att trycka på D knappen i önskad riktning. Om han står på fast mark och du trycker honom neråt kommer han att huka sig ner.

För att attackera, tryck på A eller C knappen (om du inte förändrat kontrollfunktionen i valfunktion).

Besturen van Sparkster

Basisbesturing

Je kunt Sparkster naar links/rechts/omhoog/omlaag bewegen door de D-toets in de overeenkomstige richting te drukken. Als Sparkster vaste grond onder de voeten heeft, dan zal hij bij een omlaagbeweging gaan hurken.

Voor aanvallen, druk op de A of C toets (tenzij je de funkties van de bedieningstoetsen in het OPTION keuzescherm hebt gewijzigd).

Sparksterin säätimet

Perussäätimet

Voit liikuttaa Sparksteria vasemmalle/oikealle/ylös/alas painamalla D-näppäintä vastaavaan suuntaan. Jos hän seisoo tukevalla pinnalla, hän kyyristyy tätä näppäintä painamalla.

Kun haluat hyökätä, paina A- tai C-näppäintä (ellet ole muuttanut perussäätöjä Vaihtoehtotilassa (OPTION)).

Rocket attack

To use Sparkster's rocket pack, press and hold down the attack button to build up energy in the Energy Gauge. When the energy is full release the attack button and you will go into a rocket attack.

The rocket attack can be combined with the D-button. If you are pressing down (or not pressing the D-button at all) then you will do a spinning attack on the spot.

Raketenangriff

Zum Einsatz von Sparksters Raketensatz hälst Du die Angriffstaste gedrückt, damit sich Energie im Energiemesser aufbaut. Wenn das volle Energie-Niveau erreicht ist, läßt Du die Angriffstaste los und machst einen Raketenangriff.

Der Raketenangriff kann mit der D-Taste kombiniert werden. Wenn Du die D-Taste nach unten drückst (oder überhaupt nicht drückst), machst Du einen Rotationsangriff auf der Stelle.

Attaque à la fusée

Pour utiliser le "rocket pack" de Sparkster, appuyer et maintenir vers le bas la touche d'attaque afin de remplir la mesure d'énergie. Lorsque le plein est fait, relâcher la touche d'attaque et prenez part à une attaque à la fusée.

L'attaque à la fusée peut être combinée avec la touche D. Si vous appuyez vers le bas (ou si vous n'appuyez pas du tout sur la touche D), vous vous trouverez en attaque tournoyante sur le champ.

Ataque por cohetes (Rocket)

Para usar el Rocket Pack del Sparkster, déjalo presionado el botón de ataque para acumular energía en el indicador de energía (Energy Gauge). Cuando la energía quede completamente cargada, presiona el botón de ataque para hacer un ataque por cohetes.

El ataque por cohetes puede combinarse con el botón D. Si estas presionando o no el botón D, podrás hacer un ataque direccional en el acto.



Attacco con razzi

Per usare il pacco dei razzi di Sparkster, premete e tenete premuto il tasto di attacco per accumulare energia nel misuratore di energia. Quando il misuratore si è completamente energizzato, abbandonando il tasto avrà inizio all'attacco a razzi.

L'attacco con razzi può essere combinato con il tasto D. Se premete il tasto D verso il basso (ed anche nel caso in cui non lo si prema affatto) otterrete un attacco avvolgente immediato.

Raketattack

För att använda Sparkster's raket, tryck och håll attackknappen intryckt för att bygga upp energi i energimätaren. När energin är helt uppladdad, släpp upp knappen och du kommer att attackera med raketen.

Raketattacken kan kombineras med D knappen. Om du trycker ner (eller inte trycker på D knappen alls) kommer du att utföra en snurrande attack på stället.

Raketaanval

Als je Sparkster's raket wilt gebruiken, houdt dan eerst de aanvalstoets enige tijd ingedrukt zodat de energie in de Energiemeter oploopt. Door de D-toets omlaag te drukken (of in het geheel niet in te drukken), zal je ter plekke een wervelende aanval verkrijgen.

Rakettihyökkäys

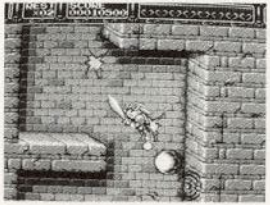
Kun haluat käyttää Sparksterin rakettipakkausta, paina hyökkäysnäppäintä ja pidä se alhaalla saadaksesi lisää energiaa Energiamittariin. Kun mittari on täyttynyt, vapauta hyökkäysnäppäin. Nyt voit suorittaa rakettihyökkäyksen.

Rakettihyökkäykseen voidaan liittää D-näppäimen vaikutus. Kun painat D-näppäimen alas (tai et paina sitä lainkaan), pystyt tekemään kierrehyökkäyksen kohteeseen.

REBOUND JUMP
Use the rocket attack to bounce off walls or other objects. This technique can be used, for example, to climb up narrow passageways.

- Before releasing the attack button for the rocket attack, press and hold the D-button to aim in the direction in which you want to fly.

SUPER JUMP
If you jump when the energy gauge is full and then use a rocket attack, you can jump even higher and attack directly to the side from an elevated position.



ABPRALLSPRUNG
Verwende den Raketenangriff, um Dich von Wänden oder anderen Objekten abprallen zu lassen. Du kannst diese Technik z.B. dazu einsetzen, enge Durchgänge hinaufzuklettern.

- Ehe Du die Taste für den Raketenangriff losläßt, drücke die D-Taste und halte sie gedrückt, um in die gewünschte Richtung zu zielen, in die Du fliegen möchtest.

SUPERSPRUNG
Wenn Du mit voller Anzeige des Energiemessers den Raketenangriff einsetzt, kannst Du sogar noch höher springen und von einer erhöhten Position aus direkt zur Seite hin angreifen.

SAUT AVEC REBOND
Utilisez l'attaque à la fusée pour rebondir des murs ou autres objet. Cette technique peut être utilisée, par exemple, pour escalader des passages étroits.

- Avant de relâcher la touche d'attaque pour une attaque à la fusée, appuyer sur la touche D et la maintenir pour vous diriger dans la direction désirée.

SUPER SAUT
Si vous sautez alors que la mesure d'énergie est pleine et utilisez à ce moment là une attaque à la fusée, vous pouvez sauter encore plus haut et attaquer directement par le côté à partir d'une position élevée.

SALTO POR REBOTE
Usa el ataque por cohetes para brincar paredes u otros objetos. Esta técnica puede usarse, por ejemplo, para trepar pasajes angostos y ascendentes.

- Antes de presionar el botón de ataque para el ataque de cohetes, deja presionado el botón D para apuntar la dirección que deseas volar.

SUPER SALTO
Con energía completamente cargada, puedes saltar más alto y atacar con cohetes directamente al costado, de una posición elevada.

SALTO CON RIMBALZO
Usate l'attacco con razzi per saltare oltre muri o altri oggetti. Questa tecnica può essere usata, ad esempio, per salire lungo stretti passaggi.

- Prima di premere il bottone dell'attacco coi robot, lasciate schiacciato il tasto D per scegliere la direzione che desiderate prendere.

SUPER SALTO
Se si salta quando il misuratore di energia è completamente energizzato, e si usa poi un attacco con i razzi, si può saltare ancora più in alto, ed attaccare direttamente sul lato, da una posizione elevata.

STUDHOPP
Använd raketattack för att studsa mot väggar eller andra objekt. Denna teknik kan användas för att tex. klättra uppför smala passager.

- Innan du släpper upp attackknappen för att utföra raketattack, tryck och håll D knappen intryckt för att ställa in den riktning du vill flyga.

SUPERHOPP
Om du vill hoppa när energimätaren är full och sedan använda en raketattack, kan du hoppa tom. högre och utföra en sidoattack utifrån en högre position.

TERUGVEERSPRONG
Met de raketaanval kan je ook via muren of andere voorwerpen terugveren. Deze techniek kan goed van pas komen als je een erg nauwe doorgang wilt beklimmen.

- Alvorens de aanvalstoets voor de raketaanval los te laten, gebruik de D-toets om de richting van de aanval te besturen.

SUPERSPRONG
Als je springt als de energiemeter vol is en vervolgens een raketaanval gebruikt, kan je nog hoger springen en van een hogere positie zelfs direkt zijwaarts aanvallen.

PONNAHDUSHYPPY
Käytä rakettihyökkäystä ponnahtaaksesi takaisin seiniltä tai muista kohteista. Tätä tekniikkaa voidaan käyttää esimerkiksi kiivätessä ylös kapeita käytäviä.

- Ennen kuin vapautat hyökkäysnäppäimen suorittaaksesi rakettihyökkäyksen, paina D-näppäintä ja pidä se alhaalla, jotta voit tähdätä suuntaan, mihin haluat lentää.

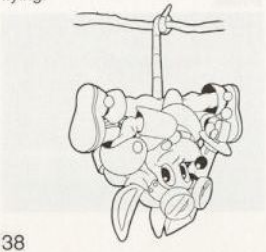
SUPERHYPPY
Jos hyppäät energiamittarin ollessa täysi ja sen jälkeen suoritat rakettihyökkäyksen, voit hypätä yhä korkeammalle ja hyökätä korkealta suoraan sivulle.

Other special moves

HANG
Hang by your tail from a branch or other object. Move left or right; get down by pressing down on the D-button and jumping.

UNDERWATER
Sparkster will float when he enters the water. Press down to make him dive. He can also grab onto an underwater pole or other objects.

FLYING
By picking up special power items, Sparkster can fly for extended periods. Move with the D-button and attack with the attack button. The jump and rocket attack can't be used when flying.



Andere besondere Bewegungen

HÄNGEN
Du kannst Sparkster am Schwanz von einem Ast oder sonstigen Objekt herabhängen lassen. Bewege ihn nach links oder rechts, dann mit der D-Taste nach unten und springe.

UNTER WASSER
Sparkster schwimmt oben, wenn er ins Wasser gelangt. Bei einem Druck nach unten taucht er. Er kann unter Wasser auch einen Pfahl oder andere Objekte ergreifen.

FLIEGEN
Wenn Du besondere kraftsteigernde Gegenstände aufsammelst, kann Sparkster eine ganze Weile fliegen. Bewege ihn mit der D-Taste und greife mit der Angriffstaste an. Der Sprung- und Raketenangriff kann während des Flugs nicht verwendet werden.

Autres mouvements spéciaux

SUSPENSION
Suspendez-vous par la queue à une branche ou à un autre objet. Bougez de gauche à droite; décrochez-vous en appuyant sur la touche D et en sautant.

SOUS L'EAU
Sparkster peut flotter dès qu'il entre dans l'eau. Appuyez vers le bas pour le faire plonger. Il peut aussi s'accrocher à un poteau sous-marin ou à d'autres objets.

EN L'AIR
En ramassant des points spéciaux de puissance, Sparkster peut voler pour des périodes prolongées. Bouger avec la touche D et attaquer avec la touche d'attaque. Les attaques en saut et en fusée ne peuvent être utilisées lors d'un vol.



Otros movimientos especiales

SUSPENSION
Cuélgate por tu rabo de una rama u otro objeto. Muévete a la izquierda o a la derecha; bájate presionando el botón D y salta.

SUBACUATICO
El Sparkster flotará cuando entre en el agua. Presiona el botón D (abajo) para hacerlo sumergir. El puede también agarrarse en un poste subacuático u otros objetos.

VUELO
Tomando ítems de poder especial, el Sparkster puede volar por un tiempo prolongado. Muévelo con el botón D y ataca con el botón de ataque.No pueden usarse el salto y el ataque por cohete durante el vuelo.



Altre mosse speciali

APPESI
Appendersi con la coda al ramo di un albero, o ad un qualche altro oggetto. Per scendere, premete il tasto D verso il basso e saltate.

SOTT'ACQUA
Sparkster galleggia quando entra in acqua. Per immergersi premere sul tasto D verso il basso. Sparkster può anche attaccarsi a dei pali, o ad altri oggetti, presenti sott'acqua.

VOLO
Se riesce ad entrare in possesso di certi particolari oggetti che contengono potenza, Sparkster può anche volare per lunghi periodi. Spostastevi usando il tasto D ed attaccare con il tasto per l'attacco. Il salto e l'attacco con i razzi non possono essere usati in volo.



Andra specialrörelser

HÄNGA
Häng dig själv från en gren eller annat objekt. Flytta till höger eller vänster; kom ner genom att trycka ner D knappen och hoppa.

UNDER VATTEN
Sparkster kommer att flyta när han stiger ner i vatten. Tryck ner för att få honom att dyka. Han kan också hålla fast vid en undervattenspåle eller annat objekt.

FLYGNING
Genom att plocka upp speciella kraftmedel kan Sparkster flyga under längre perioder. Flytta med D knappen och attackera med attackknappen. Hopp och raketattack kan inte utföras under flygning.

Andere speciale bewegingen

HANGEN
Hang met je staart aan een tak of ander voorwerp. Beweeg naar links of rechts. Kom weer naar beneden door de D-toets omlaag te drukken en vervolgens te springen.

ONDER WATER
Sparkster zal drijven als hij het water in gaat. Druk omlaag als je hem wilt laten duiken. Hij kan ook palen en andere voorwerpn onder water vastgrijpen.

VLIEGEN
Door tijdens het spel extra versterkingen te verdienen kan je Sparkster voor langere tijd laten vliegen. Stuur met de D-toets en val aan met de aanvalstoets. De spring- en raketaanval is bruikbaar tijdens het vliegen.

Muut erikoisliikkeet

RIIPPUMINEN
Riipu häntäsi varassa puunoksasta tai muusta kohteesta. Liiku vasemmalle tai oikealle; laskeudu alas painamalla D-näppäintä ja sitten hyppäämällä.

VEDEN ALLA
Sparkster kelluu veteen joutuessaan. Hän sukeltaa näppäintä painettaessa. Hän saattaa myös tarttua kiinni vedenalaiseen seipääseen tai muuhun esineeseen.

LENTO
Jos kerää erityisvoimaesineitä, Sparkster pystyy lentämään pitkiä aikoja. Liiku D-näppäimen avulla ja hyökkää hyökkäysnäppäintä käyttäen. Lennettäessä ei voida käyttää hyppy- ja rakettihyökkäyksiä.

Items of value

When you pick up items along the way, good things will happen. There are items hidden somewhere in each stage.

① Gem: Earn bonus points.

② Apple: Some life is restored.

③ Banana: A lot of life is restored!

④ 1-up: Earn an extra player unit.

⑤ Power pack: Allows you to fly.

Wertgegenstände

Wenn Du auf Deinem Weg Gegenstände aufsammelst, geschieht immer etwas Gutes. In jeder Stufe sind irgendwo Gegenstände verborgen.

① Edelstein: Du erhältst Bonuspunkte.

② Apfel: Etwas zusätzliche Lebenskraft.

③ Banane: Viel zusätzliche Lebenskraft!

④ 1-up: Eine zusätzliche Spielereinheit.

⑤ Power pack: Damit kannst du fliegen.

Points de valeur

Si vous ramassez des points en chemin, de bonnes choses vont se produire. Des points sont dissimulés quelque part à chaque étape.

① Pierre précieuse: Gagne des points en bonus.

② Pomme: Vie en rétablissement.

③ Banane: Beaucoup de vie rétablie!

④ 1-up: Gagne une unité de jeu supplémentaire.

⑤ Point de puissance: Vous permet de voler.

Items de valor

Al tomar ítems a lo largo del camino, ocurrirán cosas lindas. Hay ítems escondidos en alguna parte de cada etapa.

① Gema: Se ganan puntos de bonificación.

② Manzana: Se recupera cierta vida.

③ Banana: Se recupera gran duración de vida.

④ 1-up: Se gana una unidad extra del jugador.

⑤ Paquete (pack) de poder: Permite volar.

①



②



③



④



Oggetti importanti

Se riuscite ad impossesarvi dei seguenti oggetti nel corso del viaggio, otterrete risultati positivi. In ogni fase del gioco vi sono oggetti nascosti da qualche parte.

① Gemma: Punteggio di abbuono

② Mela: Riguadagnate parte della vita perduta.

③ Banana: Riguadagnate gran parte della vita perduta.

④ 1 in più: Una unità di gioco extra.

⑤ Pacco di potenza: Vi consente di volare

Värdeföremål

När du plockar upp föremål under vägen kommer bra saker att ske. Det finns föremål gömda lite här och var på varje nivå.

① Juvel: Tjäna bonuspoäng.

② Äpple: Lite liv återställs.

③ Banan: Mycket liv återställs!

④ 1-up: Tjäna en extra spelarenhet.

⑤ Kraftpaket: Tillåter dig att flyga.

Oppeppertjes

In elk spelstadium zijnereen aantal oppeppertjes verborgen die je goed van pas zullen komen als je ze bemachtigt.

① Juweel: Verdient bonuspunten.

② Appel: Geeft je weer wat levenskracht terug.

③ Banaan: Geeft je veel levenskracht terug.

④ 1-up: Geeft je een extra leven.

⑤ Krachtpakket: Geeft je vliegvermogen.

ARVOESINEET

Kun kerää esineitä matkan varrella, tapahtuu hyviä asioita. Jokaiseen vaiheeseen on piilotettu esineitä.

① Jalokivi: Saat hyvityspisteitä.

② Omena: Saat lisää elämää Elämänmittariisi.

③ Banaani: Saat paljon lisää elämää Elämänmittariisi!

④ 1 lisää: Hanki ylimääräinen pelaajayksikkö.

⑤ Voimapakkaus: Pystyt lentämään.

⑤



Staging your success

① Stage 1: Kingdom of Zebulos
② Stage 2: Mountain range
③ Stage 3: Going underground
④ Stage 4: Flying battleship
⑤ Stage 5: Kingdom of Devotindos
⑥ Stage 6: Deep space
⑦ Stage 7: The PIG STAR!

Stationen zu Deinem Erfolg

① Stufe 1: Königreich Zebulos
② Stufe 2: Gebirge
③ Stufe 3: Unter der Erde
④ Stufe 4: Fliegendes Schlachtschiff
⑤ Stufe 5: Königreich der Devotindos
⑥ Stufe 6: Weltraum
⑦ Stufe 7: PIG STAR!

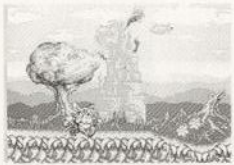
Mise en scène de votre succès

① Etape 1: Le Royaume de Zébulos
② Etape 2: Les montagnes
③ Etape 3: Sous terre
④ Etape 4: Le bateau de guerre volant
⑤ Etape 5: Le Royaume de Devotindos
⑥ Etape 6: L'espace infini
⑦ Etape 7: Le PIG STAR!

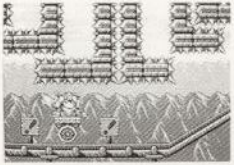
Etapas de éxito

① Etapa 1: Reino de Zebulos
② Etapa 2: Cordillera
③ Etapa 3: Acción subacuática
④ Etapa 4: Vuelo del buque de guerra
⑤ Etapa 5: Reino de Devotindos
⑥ Etapa 6: Espacio profundo
⑦ Etapa 7: ¡El PIG STAR!

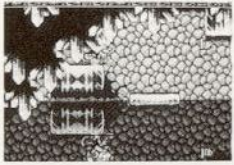
①



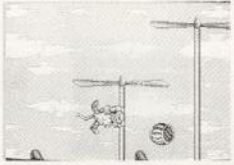
②



③



④



Il cammino verso il successo

① Fase 1: Il regno di Zebulos
② Fase 2: La catena di montagne
③ Fase 3: Sotto terra
④ Fase 4: La corazzata volante
⑤ Fase 5: Il regno dei Devotindos
⑥ Fase 6: Spazio profondo
⑦ Fase 7: Il vascello PIG STAR

Scener för din succe

① Scen 1: Kungadömet Zebulos
② Scen 2: Bergskedja
③ Scen 3: Att gå ner i underjorden
④ Scen 4: Flyga krigsskepp
⑤ Scen 5: Kungadömet Devotindos
⑥ Scen 6: I rymdens djup
⑦ Scen 7: Grisstjärnan

Succes in stadiums

① Stadium 1: Koninkrijk Zebulos
② Stadium 2: Het gebergte
③ Stadium 3: Onder de grond
④ Stadium 4: Vliegend slagschip
⑤ Stadium 5: Koninkrijk van Devotindos
⑥ Stadium 6: Ver in de ruimte
⑦ Stadium 7: De PIG STAR!

MENESTYKSESI VAIHEET

① Vaihe 1: Zebuloksen kuningaskunta
② Vaihe 2: Vuorijono
③ Vaihe 3: Maan alla
④ Vaihe 4: Lentävä taistelulaiva
⑤ Vaihe 5: Devotindoksen kuningaskunta
⑥ Vaihe 6: Kaukana avaruudessa
⑦ Vaihe 7: PIG STAR!

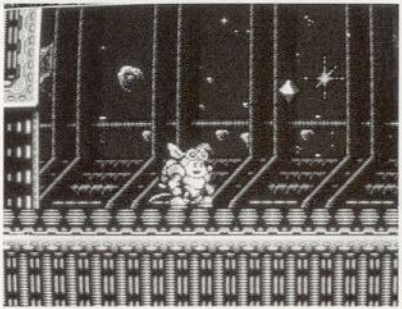
⑤



⑥



⑦



Option mode controls

At the title screen you have the choice of going to the Option screen and changing the game settings. If you do this, then use the D-button to move up/down the list of options. Press the D-button left or right to see the settings for each option. When you have all the options showing that you want, press the Start button or highlight EXIT and press the A, B or C button to return to the title screen.

Einstellungen im Options-Modus

Auf dem Titel-Screen kannst Du den Option-Screen wählen und die Grundeinstellungen des Spiels verändern. Hierbei verwendest Du die D-Taste, um die Liste der Optionen aufwärts/abwärts einzustellen. Dann drückst Du die D-Taste nach links oder rechts, um die Einstellungen für die einzelnen Optionen zu betrachten. Wenn Du alle gewünschten Optionseinstellungen vorgenommen hast, drückst Du die Starttaste oder stellst den Cursor auf EXIT und drückst die A-, B- oder C-Taste, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

Les contrôles en mode option

A partir de l'écran titre, vous avez le choix pour aller vers l'écran Options et changer les réglages du jeu. Si vous procédez ainsi, utilisez alors la touche D pour bouger vers le haut ou le bas la liste des options. Appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour voir les réglages pour chaque option. Si vous avez toutes les options montrant ce que vous désirez, appuyez sur la touche Start ou faites ressortir EXIT et appuyez sur la touche A, B ou C pour revenir à l'écran titre.

Controles del modo de opción

En la pantalla de título puedes escoger la pantalla de Opción para cambiar las fijaciones del juego. Si haces esto, usa luego el botón D para desplazar hacia arriba/abajo la lista de opciones. Presiona el botón D (derecho o izquierdo) para ver las fijaciones de cada opción. Cuando tengas todas las opciones tal como deseas, presiona el botón de inicio o Salida (EXIT) y después oprime el botón A, B o C para volver a la pantalla de título.



Modifica delle modalità dei comandi

Dopo l'apparizione del titolo di testa si può scegliere di passare allo schermo delle opzioni per modificare totalmente o parzialmente le predisposizioni del gioco. Se scegliete questa possibilità, usate poi il tasto D per spostare il cursore verso l'alto o verso il basso lungo la lista delle opzioni. Premete il tasto D verso sinistra o verso destra per visualizzare le predisposizioni disponibili per ogni voce. Una volta visualizzate tutte le nuove predisposizioni desiderate, premete il tasto di avvio, o passate alla voce EXIT ("uscita") e premete uno dei tasti A, o B o C per ritornare alla visualizzazione del titolo di testa.

Valfunktionens kontroller

På Titelskärmen har du ett val att gå vidare till valskärmen och ändra spelinställningen. Om du gör detta, använd D knappen för att flytta upp och ner på listan av val. Tryck på D knappen till höger eller vänster för att se inställningarna för varje val. När alla val du önskar visas, tryck på Startknappen eller tänd EXIT och tryck på A, B eller C knappen för att återgå till Titelskärmen.

Instellen van de speelfunkties

In het titelscherm krijg je de keuze om door te gaan naar het instelscherm (OPTION). In dit scherm kan je een aantal elementen van het spel naar wens instellen. Kies het onderwerp dat je wilt instellen door de D-toets omhoog/omlaag te drukken. Maak vervolgens de instelling door de D-toets naar links/rechts te drukken. Als je alle onderwerpen naar wens hebt ingesteld, druk dan op de Starttoets of kies EXIT en druk op de A, B of C toets om terug te keren naar het titelscherm.

VAIHTOEHTOTILAN SÄÄTIMET

Otsikkoruudulta sinulla on mahdollisuus siirtyä Vaihtoehtoruudulle, jolla voit muuttaa pelin säätöjä. Jos teet näin, käytä D-näppäintä siirtyäksesi ylös/alas vaihtoehtolistalla. Paina D-näppäintä vasemmalle tai oikealle nähdäksesi kunkin vaihtoehdon säädöt. Kun kaikki mieleisesi vaihtoehdot näkyvät, paina Aloitusnäppäintä tai valaise EXIT (lopetus) ja palaa Otsikkoruudulle painamalla A-, B- tai C-näppäintä.

CONTROL: Changes the functions of the A, B and C buttons.

LEVEL: Set the game's level of difficulty. The number of Sparkster player units and the number of Continues will vary with this setting.

SOUND: You can listen to game sound effects and music by selecting an option and pressing the A, B or C button.

EXIT: Select to return to the title screen.

CONTROL: Verändert die Funktionen der A-, B- und C-Taste.

LEVEL: Zur Wahl des Schwierigkeitsgrades. Mit dieser Einstellung kann die Anzahl der Sparkster Spieleinheiten und der Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels verändert werden.

SOUND: Du kannst die Sound-Effekte und die Musik des Spiels anhören, indem Du eine Option wählst und die A-, B-oder C-Taste drückst.

EXIT: Diese Position wählen, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

CONTROLE: Modifie les fonctions des touches A, B ou C.

NIVEAU: Règle le niveau de difficulté du jeu. Le nombre d'unités de jeu de Sparkster et le nombre de "Continue" vont varier selon ce réglage.

SON: Vous pouvez écouter les effets sonores du jeu et la musique en sélectionnant une option et en appuyant sur la touche A, B ou C.

EXIT: Sélectionner pour revenir à l'écran de titre.

Control (CONTROL): Cambia las funciones de los botones A, B y C.

Nivel (LEVEL): Fija el nivel de dificultad del juego. El número de unidades del jugador de Sparkster y el de Continúa varían con esta fijación.

Sonido (SOUND): Puedes escuchar los efectos sonoros y música del juego si seleccionas una opción y presionas el botón A,B o C.

Salida (EXIT): Para regresar a la pantalla de título.



Comandi (CONTROL): Modifica le rispettive funzioni dei tasti A, B e C.

Livello (LEVEL): Predispone il livello di difficoltà del gioco. Il numero di unità di gioco di Sparkster ed il numero di possibilità di "continuazione" variano a seconda di questa predisposizione.

Suono (SOUND): Si possono udire gli effetti sonori del gioco e la musica di sottofondo selezionando la relativa opzione e premendo uno dei tasti A, o B, o C.

Uscita (EXIT): Scegliete questa opzione per ritornare al titolo di testa.

CONTROL: Ändrar funktionerna för A, B och C knapparna.

LEVEL: Ställ in spelets svårighetsgrad. Antalet spelarenheter som Sparkster får och antalet fortsättningar (CONTINUE) kommer att varieras beroende på denna inställning.

SOUND: Du kan välja att höra på spelets ljud och musik genom att välja funktionen och trycka på A, B och C knapparna.

EXIT: Välj för att återgå till Titelskärmen.

CONTROL: Kiest de funktie van de A, B en C toetsen.

LEVEL: Stelt het speelniveau in. Het niveau wordt veranderd door het aantal levens van Sparkster en het aantal keer dat je kunt doorspelen (Continue) te veranderen.

SOUND: Luister naar geluidseffekten of muziek door een keuze te maken en vervolgens op de A, B of C toets te drukken.

EXIT: Met deze keuze keer je terug naar het titelscherm.

CONTROL (säätö): Muuttaa A-, B- ja C-näppäinten toiminnot.

LEVEL (taso): Aseta pelin vaikeustaso. Sparkster-pelaajayksiköiden ja jatkopelien (CONTINUE) määrä riippuu tästä säädöstä.

SOUND (ääni): Voit kuunnella pelin äänitehosteita ja musiikkia valitsemalla vaihtoehdon ja painamalla A-, B- tai C-näppäintä.

EXIT (lopetus): Jos valitset tämän tilan, palaat Otsikkoruudulle.

The stuff of legends

Here are some of the characters you will meet in the **Rocket Knight Adventures**. Some are heroes, some are villains, but all are important to the story.

Sparkster

A war orphan, he was taken into the house of Mifune Sanjulo, a descendant of a long line of Rocket Knights. There Sparkster was raised as a Rocket Knight himself.



Personen der Legende

Hier sind einige der Figuren, die Dir während des Spiels **"Rocket Knight Adventures"** begegnen werden. Einige sind Helden, andere Taugenichtse, aber alle sind für die Geschichte wichtig.

Sparkster

Er ist Waise und wurde als Kind in das Haus von Mifune Sanjulo aufgenommen, einem Abkömmling eines alten Rocket-Knight-Geschlechts. Bei ihm wuchs Sparkster wie ein echter Rocket Knight auf.

Un tissu de légendes

Voici quelques-uns des personnages que vous allez rencontrer dans les **Aventures du Chevalier Rocket.** Certains sont des héros, d'autres sont des méchants, mais tous sont importants pour l'histoire.

Sparkster

Orphelin de guerre, il a été adopté par la maison de Mifune Sanjulo, un descendant de haute lignée des Chevaliers Rocket. Là, Sparkster a été élevé comme Chevalier Rocket.

Personaje de la leyenda

Encontrarás muchos sujetos en el **Rocket Knight Advertures.** Algunos son héroes, otros son villanos, pero todos son importantes en la historia.

Sparkster

Un huérfano de guerra, fue recibido en la casa de Mifune Sanjulo, un descendiente de una larga línea de Rocket Knights. Allí, Sparkster ascendió a un Rocket Knight por su propia fuerza.

I personaggi della leggenda

Ecco alcuni dei personaggi che incontrerete in questo gioco delle **"Avventure dei cavalieri".** Alcuni sono eroi, altri sono dei furfanti, ma sono tutti importanti per questa storia.

Sparkster

Orfano di guerra, fu adottato dalla famiglia di Mifune Sanjulo, il discendente di una lunga linea di Cavalieri a razzo. Anche Sparkster venne allevato ed educato come uno dei Cavalieri.

Vad legender är gjorda av

Här är de personer som du kommer att möta i **Raketriddarnas Äventyr.** Vissa är hjältar och andra skurkar, men alla är viktiga för historien.

Sparkster

Föräldralös genom kriget togs han om hand av Mifune Sanjulo, en ättling till en lång familjetradition av Raketriddare. Av denne uppfostrades Sparkster till att bli Raketriddare själv.

De hoofdpersonnages in het spel

Hier is een beschrijving van de belangrijkste personnages die je in het **Rocket Night Adventures** spel tegen zult komen. Sommige zijn helden terwijl anderen zeer kwaadaardige typen zijn. Ze hebben echter allen een belangrijke rol in het spel.

Sparkster

Als oorlogswees werd hij opgenomen in het huis van Mifune Sanjulo, een telg uit een lang geslacht van Rocket Knight krijgers. Sparkster kreeg hier de opvoeding van een toekomstige Rocket Night.

MITÄ LEGENDAT KERTOVAT

Tässä on muutamia hahmoja, joita tulet tapaamaan **Rakettiritareiden seikkailuissa.** Toiset ovat sankareita, toiset roistoja, mutta kaikki ovat tärkeitä itse tarinalle.

Sparkster

Sparkster on sotaorpo ja hänet vietiin Mifune Sanjulon, Rakettiritareiden jälkeläisen, taloon. Siellä hänet kasvatettiin myös Rakettiritariksi.

Ten years back, his master Mifune was permanently disabled by the Black Knight Axle Gear.

Sparkster arrived in the Kingdom of Zebulos after searching all over for Axle Gear, upon whom he seeks revenge. He poses as a wandering outlaw, but is in fact a strong defender of justice. He also has a careless side to him and is easily pleased by praise or flattery.

Vor zehn Jahren wurde sein Vorbild Mifune für immer von dem Schwarzen Ritter Axle Gear verstümmelt.

Sparkster kam auf der Suche nach Axle Gear im Königreich Zebulos an, um sich zu rächen. Er gibt sich als wandernder Verbannter aus, ist aber in Wirklichkeit ein starker Kämpfer für Gerechtigkeit. Er hat aber auch eine unvorsichtige Seite und läßt sich leicht mit Lob oder Schmeicheleien um den Finger wickeln.

Il y a dix ans, son maître Mifuné a été définitivement estropié par le Chevalier noir Axle Gear.

Sparkster est arrivé au Royaume de Zébulos à la recherche d'Axle Gear dont il veut se venger. Il se fait passer pour un hors-la-loi, mais il est en réalité un défenseur de la Justice. Il a aussi un côté insouciant à son caractère et il est facilement satisfait par la louange et la flatterie.

Diez años atrás, su amo Mifune fue definitidamente derrotado por el malvado Axle Gear.

Sparkster llegó al reino de Zebulos después de averiguar todo sobre el Axle Gear para vengarse de él. Sparkster se hacía pasar por un fugitivo errante, aunque era un gran defensor de la justicia. El es también despreocupado de sí mismo y se contenta fácilmente por los elogios o alabanzas.



Dieci anni fa, il suo tutore Mifune venne permanentemente messo fuori combattimento da Axle Gear, il Cavaliere Nero.

Spakster è giunto nel Regno di Zebulos dopo aver cercato in lungo e in largo Axle Gear, nei confronti del quale ha giurato vendetta. Sparkster si presenta come un vagabondo fuorilegge, ma è in realtà un leale difensore della giustizia. Ma Sparkster ha anche dei lati deboli nel suo carattere, e si compiace anche troppo facilmente di lodi e lusinghe.

För tio år sedan blev hans lärare ohjälpligt handikappad av den Svarte riddaren Axle Gear.

Sparkster anlände till konungadömet Zebulos efter att ha sökt överallt efter Axle Gear som han vill ta hämd på. Han spelar rollen av en vandrande laglös, men är i verkligheten en kraftfull försvarare av rättvisan. Han har också en oförsiktig sida i sin personlighet och faller lätt för smicker eller uppskattning.

Tien jaar geleden werd z'n meester Mifune voorgoed uitgeschakeld door de verraderlijke Black Knight Axle Gear.

Sparkster keert terug naar het Koninrijk van Zebulos nadat hij overal naar Axle Gear heeft gezocht, op wie hij zich wil wreken. Hij doet zich voor als een dolende vagebond, maar is in werkelijkheid een groot verdediger van het recht. Sparkster heeft ook een zwakke mindere karaktertrek. Hij is erg gesteld op komplimentjes en vleierij.

Kymmenen vuotta sitten hänen suojelijansa Mifune vammautui pysyvästi Mustan Ritarin, Axle Gearin toimesta.

Sparkster saapui Zebuloksen kuningaskuntaan etsittyään kaikkialta Axle Gearia, jolle hän haluaa kostaa. Sparkster esiintyy kiertelevänä rikollisena, vaikka on todellisuudessa suuri oikeuden puolustaja. Hän on toisinaan vähän huolimaton ja hän on heikko kehumiselle ja imartelulle.

King Zebulos

A descendant of the royal Zebulos family that has protected the "Key to the Seal" from generation to generation. He is loved by the people for his tolerant and fair rule. In his youth he was buddies with Mifune, Sparkster's teacher, and went on numerous adventures with him. He is a widower whose only child is Princess Sherry.

Princess Sherry

She is a very kind and proper daughter, but slightly naive. Because she is to inherit the "Key to the Seal" she is the target of the attack and kidnapped by the Devotindos Imperial army.



König Zebulos

Ein Abkömmling der Zebulos-Königsfamilie, die den "Schlüssel des Banns" von Generation zu Generation gehütet hat. Er wird von seinem Volk wegen seiner Güte und Toleranz geliebt. Als junger Mann war er ein guter Freund von Mifune, Sparksters Lehrer, und bestand zahlreiche Abenteuer mit ihm. Er ist Witwer und die Prinzessin Sherry ist sein einziges Kind.

Prinzessin Sherry

Sie ist eine sehr angenehme und korrekte Tochter, aber leider etwas naiv. Weil sie den "Schlüssel des Banns" erben wird, ist sie das Ziel des Angriffs und wurde von der kaiserlichen Armee von Devotindos entführt.

Le Roi Zébulos

Descendant de la famille royale Zébulos qui protège la "Clé du Sceau" de génération en génération. Il est aimé de ses sujets pour son règne juste et tolérant. Dans sa jeunesse, il était l'ami de Mifuné, le maître de Sparkster, et a eu de nombreuses aventures en sa compagnie. Il est veuf et son unique enfant est la Princesse Sherry.

La Princesse Sherry

C'est une enfant gentille et méritante, mais assez naïve. Comme elle est sur le point d'hériter la "Clé du Sceau", elle est l'objet d'une attaque et est kidnappée par l'armée impériale de Devotindos.

Rey de Zebulos

Un descendiente de la familia real Zebulos que ha protegido la "Llave del Cierre" de generación a generación. Es respetado por el pueblo por su imperio tolerante y cabal. En su juventud fue compañero con Mifune, el maestro de Sparkster, y experimentó numerosas aventuras con él. Es viudo y tiene sólo una hija, la Princesa Sherry.

Princesa Sherry

Es una princesa muy amable, pero un poco ingenua. Como ella será la heredera de la "Llave del Cierre", es siempre expuesta al peligro de ataque y secuestro por el ejército del Imperio de Devotindos.

Re Zebulos

Il discendente della famiglia reale di Zebulos, che ha protetto di generazione in generazione la "Chiave del Sigillo". Egli è molto amato dal suo popolo per la tolleranza e la giustizia del suo modo di governare. In giovinezza era stato molto amico del tutore di Sparkster, Mifune, con il quale aveva avuto numerose avventure. È vedovo, e la sua unica figlia è la Principessa Sherry.

La Principessa Sherry

È un figlia gentile ed attenta, ma alquanto ingenua. Poichè è colei che erediterà la "Chiave del Sigillo", è stata attaccata e rapita dall'armata imperiale dei Devotindos.



Kung Zebulos

En arvtagare i den kungliga familjen Zebulos som har vaktat över "Nyckeln till Sigillet" i generationer. Han är älskad av sitt folk för sin rättvisa och toleranta regim. I sin ungdom var han kompis med Mifune, Sparkster's lärare och var ofta ute på äventyr med honom. Han är änkling med ett barn, Prinsessan Sherry.

Prinsessan Sherry

Hon är en väldigt vänlig och duktig dotter om än en aning naiv. Då hon kommer att ärva "Nyckeln till Sigillet" är hon föremål för attack och kidnappad av Devotindos Imperiets arme.

Koning Zebulos

Een afstammeling van de koninklijke Zebulos familie die van generatie op generatie de "Sleutel tot het Zegel" hebben bewaakt. Z'n onderdanen houden van hem omdat hij een eerlijk en verdraagzaam heerser is. In z'n jonge jaren was hij goede maatjes met Mifune, Sparkster's leermeester, en beleefde hij vele avonturen met hem. Hij is een weduwnaar en z'n enige kind is Prinses Sherry.

Prinses Sherry

Een goede dochter, vriendelijk en zorgzaam, maar helaas wel een beetje naïef. Omdat zij later de "Sleutel tot het Zegel" zal erven, is zij het doelwit van de aanval en wordt ze door het leger van Devotindos gekidnapt.

KUNINGAS ZEBULOS

Hän on kuninkaallisen Zebulos-perheen jälkeläinen, perheen joka on suojellut "Sinetti Avainta" sukupolvelta toiselle. Kansa rakastaa häntä hänen kärsivällisen ja oikeudenmukaisen hallitsemistapansa vuoksi. Nuoruudessaan hän oli hyvissä väleissä Mifunen, Sparksterin opettajan, kanssa ja kävi monilla seikkailumatkoilla tämän kanssa. Hän on leski, jonka ainoa lapsi on Prinsessa Sherry.

Prinsessa Sherry

Hän on erittäin ystävällinen ja kunnollinen tytär, mutta hieman naiivi. Koska hän tulee perimään "Sinetin Avaimen", hän joutuu hyökkäyksen kohteeksi ja Devotindoksen Keisarillinen armeija kidnappaa hänet.

Axle Gear, the Black Knight

The Black Knights are a band of Rocket Knights who have gone bad. Power and greed corrupted them. Axle Gear once tried to steal an ancient book that contained the secrets of the Rocket Knights. The book was kept by Mifune, whom Axle Gear wounded severely.

Now Axle Gear is the assistant to Emperor Devligus—leader of the Imperial Army. Axle Gear secretly hates the ugly Devligus, and is always looking for a chance to overthrow him and take control.

Axle Gear has one other secret—he is in love with Princess Sherry.



Axle Gear, der Schwarze Ritter

Die Schwarzen Ritter sind eine Bande von Rocket Knights, di.e sich dem Bösen verschworen haben. Macht und Gier hat ihren Charakter verdorben. Axle Gear hat einmal versucht, ein altes Buch zu stehlen, das die Geheimnisse der Rocket Knights enthält. Das Buch befand sich im Besitz von Mifune, den Axle Gear schwer verletzte.

Nun ist Axle Gear Helfer von Kaiser Devligus—Führer der kaiserlichen Armee. Axle Gear haßt insgeheim den häßlichen Devligus und wartet ständig auf eine Gelegenheit zu einem Putsch, um die Macht an sich zu ziehen.

Axle Gear hat noch ein anderes Geheimnis—er liebt Prinzessin Sherry.

Axle Gear, le Chevalier noir

Les Chevaliers noirs sont des Chevaliers Rocket déchus. Le pouvoir et l'avidité les ont corrompus. Axle a déjà essayé de voler un livre ancien qui contient les secrets des Chevaliers Rocket. Le livre était gardé par Mifuné, qu'Axle Gear a gravement blessé.

Maintenant Axle Gear est l'assistant de l'Empereur Devligus—chef de l'Armée impériale. Axle Gear déteste secrètement l'horrible Devligus, et est en permanence à la recherche d'une l'occasion pour l'éliminer et prendre sa place.

Axle Gear a un autre secret—il est amoureux de la Princesse Sherry.

Axle Gear, el Black Knight

Black Knights forman una banda malvada de Rocket Knights. El poder y la codicia los corrumpieron. Axle Gear una vez trató de robar un libro antiguo que contenía los secretos de Rocket Knights. El libro lo tenía Mifune, quien fue gravemente herido por Axle Gear.

Ahora, Axle Gear trabaja para el Emperador Devligus—Es el líder del ejército Imperial. Aunque lo oculta, Axle Gear siente odio por el repugnante Devligus, y siempre está esperando una chance para destronarlo y tomar el poder.

Axle Gear tiene otro secreto más—está enamorado de la Princesa Sherry.

Axle Gear, il Cavaliere Nero

I Cavalieri Neri sono una banda di Cavalieri a razzo rinnegati. In potere e l'avità li hanno corrotti. Axle Gear tentò una volta di rubare un antico libro che conteneva i segreti dei Cavalieri a razzo. Il libro era custodito da Mifune, che in tale occasione venne gravemente ferito da Axle Gear.

Ora Axle Gear è l'assistente dell'Imperatore Devligus, il leader dell'Armata Imperiale. Axle Gear segretamente odia il turpe Devligus, ed è sempre alla ricerca di una buona occasione per sovvertirlo e prendere egli stesso il comando.

Axle Gear ha un altro segreto: è innamorato della Principessa Sherry.

Axle Gear, den Svarte Riddaren.

De Svarta Riddarna är en grupp fd. Raketriddare som blivit onda. Makt och girighet korrumperade dem. Axle Gear försökte en gång stjäla en antik bok som innehåller Raketriddarnas hemligheter. Boken bevarades av Mifune, som Axle Gear skadade svårt.

Nu är Axle Gear assistent till Kejsare Devligus—den Imperiska Armens ledare. I hemlighet hatar Axle Gear den fule Devligus och väntar ständigt på en chans att störta honom och ta över makten.

Axle Gear har ännu en hemlighet —han älskar Prinsessan Sherry.

Axle Gear, de Black Knight

De Black Knights, oftewel de Zwarte Ridders, zijn een bende Rocket Knights die onder de verleiding naar macht en bezit zijn bezweken en op het slechte pad zijn geraakt. Axle Gear probeerde eens een belangrijk oud boek te stelen dat de geheimen van de Rocket Knights bevatte. Het boek was in het bezit van Mifune, die door Axle Gear ernstig werd verwond in de poging.

Axle Gear is nu de rechterhand van Keizer Devligius—opperbevelhebber van het Keizerlijk Leger van Devotindos. In werkelijkheid heeft Axle Gear echter een grote hekel aan Devligus, en wacht hij konstant op z'n kans om de keizer af te zetten en zelf het bevel in handen te nemen.

Axle Gear heeft nog een geheim —hij is verliefd op Prinses Sherry.

Axle Gear, Musta Ritari

Mustat Ritarit ovat joukko Rakettiritareita, jotka ovat muuttuneet pahoiksi. Axle Gear yritti kerran varastaa vanhan kirjan, joka sisälsi Rakettiritareiden salaisuudet. Kirjaa piti hallussaan Mifune, jota Axle Gear haavoitti pahasti.

Nyt Axle Gear on Keisari Devliguksen apuri—keisari Devligus on Keisarillisen Armeijan johtaja. Axle Gear vihaa salaa rumaa Devligusta ja etsii jatkuvasti mahdollisuutta kukistaa tämä ja ottaa ohjat käsiinsä.

Axle Gearillä on toinen salaisuus—hän on rakastunut Prinsessa Sherryyn.

Emperor Devligus Devotindos

Single-handedly he built the powerful army of the revived Devotindos Empire. Versed in archaeology, he dug up and revived robots from the ruins of the old Empire. With his powers of hypnosis, he controls crowds and oppresses neighboring countries and planets—his ultimate goals remain unclear.

Captain Fleagle

As the bad boy of the local aristocrats, he became captain of the Empire's great flying battleship, The Big Baroné. He is a clumsy oaf who never seems to get things right.



Kaiser Devligus Devotindos

Ganz allein hat er eine mächtige Armee des neuerstandenen Devotindos-Kaiserreich aufgebaut. Als geschickter Archäologe grub er die Roboter des alten Kaiserreichs wieder aus und erweckte sie zum Leben. Mit seinen hypnotischen Fähigkeiten beherrscht er die Massen und unterdrückt die Nachbarländer und -planeten—sein Endziel bleibt jedoch unklar.

Kapitän Fleagle

Er war immer ein Lümmel unter den aristokratischen Jugendlichen. Schließlich wurde er Kapitän des phantastischen fliegenden kaiserlichen Schlachtschiffs "The Big Barone". Er ist ein plumper Flegel, der niemals etwas richtig zu machen scheint.

L'Empereur Devligus Devotindos

Il a bati de lui même la puissante armée de l'Empire Devotindos renaissant. Versé en archéologie, il a ranimé les robots des ruines de l'ancien Empire. Grâce à ses pouvoirs d'hypnose, il contrôle les foules et tyrannise les pays et les planètes voisins—son but ultime demeure obscur.

Captain Fleagle

Mauvais garçon de l'aristocratie locale, il est devenu capitaine du navire de guerre volant de l'Empire, le Big Baroné. C'est un rustre maladroit qui semble ne jamais réaliser les choses clairement.

Emperador Devligus Devotindos

A solas formó el poderoso ejército del Imperio. Devotindos restablecido. Versado en la arqueología, él desenterró e hizo resucitar los robots de las ruinas del viejo Imperio. Con sus poderes de hipnosis, controla la multitud y ataca los países y planetas vecinos—se desconoce su objetivo final.

Capitán Fleagle

Este hombre malo de los aristócratas locales, se convirtió en capitán del gran buque de guerra volante, El Big Baroné. El es torpe que nunca toma las cosas acertadamente.

L'Imperatore Devligus Devotindos

Tutto da solo è riuscito a costituire la potente armata del rinato Impero Devotindos. Molto esperto di archelogia, ha riportato alla luce dalle rovine del vecchio Impero i robot seppelliti, facendoli rivivere. Con questo suo poetere di ipnosi, egli comanda le folle ed opprime i Paesi ed i pianeti vicini, ma il suo obiettivo rimane oscuro.

Il Capitano Fleagle

La pecora nera della locale aristocrazia, è divenuto il capitano della grande corazzata volante dell'Impero, "The Big Baroné" ("Il Grande Baroné"). È uno stupido zoticone, che non sembra mai riuscire a combinare qualcosa di giusto.

Kejsare Devligus Devotindos

Helt ensam har han byggt upp en stark arme och återtagit Devotindos Imperiet. Välutbildad arkeolog som han är, grävde han upp och återupplivade robotar från det gamla Imperiet. Med sin förmåga att hypnotisera kontrollerar han massorna och förtrycker grannländerna och planeter—hans slutgiltliga mål är ännu okänt.

Kapen Fleagle

Så som det svarta fåret bland de lokala aristokraterna blev han kapten för Imperiets stora flygande stridsskepp, The Big Baroné. Han är klumpig och verker aldrig riktigt kunna klara av något på rätt sätt.



Keizer Devligus Devofindos

Op eigen kracht blies hij nieuw leven in het machtige leger van het voorheen in verval geraakte Devotindos Empire. Devligius is een kundig archeoloog en groef de robots op uit de ruïnes van het oude Empire. Hij is bovendien een buitengewoon begaafd hypnotiseur en bestuurt met dit kunnen massa's volgelingen en onderdrukt buurlanden en andere planeten. Z'n einddoel is nog onduidelijk.

Kapitein Fleagle

De kwajongen van de lokale aristokratie die het heeft weten te schoppen tot kapitein van het grote vliegende slagschip, The Big Baroné. Hij is echter een onhandige klungel die altijd alles fout doet.

Keisari Devligus Devotindos

Hän rakensi aivan yksin uudesti syntyneen Devotindos-keisarikunnan voimakkaan armeijan. Koska hän on hyvin perehtynyt arkeologiaan, hän kaivoi ja herätti henkiin robotteja vanhan Keisarikunnan raunioista. Hypnoottisine taitoineen Devligus pystyy hallitsemaan joukkoja ja sortamaan naapurimaita ja planeettoja—hänen lopullinen päämääränsä on kuitenkin vielä hämärän peitossa.

Kapteeni Fleagle

Tästä paikallisten aristokraattien pahasta pojasta on tullut Keisarikunnan suuren lentävän taistelulaivan, Suuren Baroonin, kapteeni. Hän on vähän kömpelö ääliö, joka ei koskaan näytä saavan asioita oikeinpäin.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para utilizarlo adecuadamente

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, sécalo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpialo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colócalo en su funda.
- Durante un juego prolongado, toma algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce sul fosforo del CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Handhavande av kassetten

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt den ej för starkt solljus!
⑤ Öppna den ej eller skada den!
⑥ Förvara ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelomgång.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, med detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④ 

⑤ 

⑥ 

⑦ 

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA™ MEGADRIVE™ SYSTEM.

SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES™ AND SPARKSTER™ ARE TRADEMARKS OF KONAMI CO.,LTD.
©1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-95046-50
PRINTED IN JAPAN