

KONAMI®

INSTRUCTION MANUAL

SEGA
MEGA DRIVE

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

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

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

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

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión la más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.

giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel 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, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

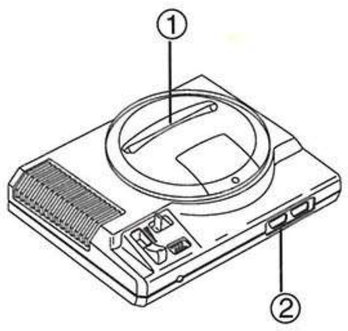
Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



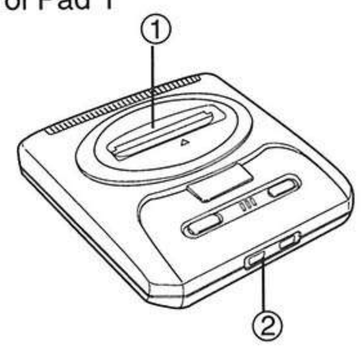
Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

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

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1



Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamante preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Mando de control 1

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Control Pad 1

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Sega-spelkassett
② Kontrollplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer 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 altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

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

① Sega Cassette
② Bedieningsblok 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti
② Ohjauslaippa 1

This is the story of the strange world of Elhorn, a world of valiant knights and magic...and machines. Near the center of Elhorn lies the peaceful and enchanted Kingdom of Zebulos.

Long ago, the army of the Devotindos Empire invaded Zebulos using the evil and powerful spaceship called the “Pig Star.” But thanks to the courage of Sparkster, leader of the elite fighting force known as the “Rocket Knights”, the vicious imperial army was destroyed. For a time, it looked as though Zebulos would find peace once again.

Dies ist die Geschichte der fremdartigen Welt Elhorn, eine Welt mit tapferen Rittern und Magie... und Maschinen. Nahe dem Zentrum von Elhorn liegt das friedliche und bezaubernde Königreich von Zebulos.

Vor langer Zeit hat die Armee des Devotindos-Königreichs Zebulos erobert und dabei ein niederträchtiges und starkes Raumschiff namens “Pig Star” verwendet. Doch Dank des Mutes von Sparkster, dem Anführer der Elite-Kampftruppe mit dem Namen “Rocket Knights” (Raketen-Ritter) konnte die hinterlistige königliche Armee zerstört werden. Eine Zeitlang sah es so aus, als könnte Zebulos wieder Frieden finden.

Voici l’histoire du monde étrange d’Elhorn, monde de chavaliers fervents, de magiciens... et de machines. Au centre d’Elhorn se trouve le royaume paisible et enchanteur de Zebulos.

Il y a fort longtemps, l’armée de l’Empire Devotindos envahit Zebulos grâce au puissant vaisseau spatial dénommé “Pig Star (Etoile de Cochon)”, vaisseau qui était peut-être l’oeuvre du démon. En raison du courage déployé par Sparkster, chef des combattants d’élite que sont les “Rocket Knights (Chevaliers de l’Ordre de la Fusée)”, l’armée impériale fut battue à plates coutures. Pendant quelques années, il sembla que Zebulos dût jouir de la paix et de la tranquilité.

Esta es la historia del mundo extraño de Elhorn, un mundo de valientes caballeros y magia...y máquinas. Cerca del centro de Elhorn se extiende el Reino de Zebulos, un reino pacífico y encantador.

Hace mucho tiempo, el ejército del Imperio de Devotindos invadió el Reino de Zebulos haciendo uso de la malvada y poderosa nave espacial llamada “Pig Star”. Pero gracias a la valentía de Sparkster, el líder de la poderosa fuerza luchadora conocida como “Rocket Knights”, el depravado ejército imperial fue destruido. Durante un tiempo, parecía haberse recuperado la paz y tranquilidad en el Reino de Zebulos.



Questa è la storia dello straordinario mondo di Elhorn, una terra di valorosi cavalieri, di magia... e di macchinari. Quasi al centro di Elhorn si trova il pacifico e meraviglioso regno di Zebulos.

Molto tempo fa, l'esercito dell'Impero Devotindos invase Zebulos valendosi del potente ed infausto vascello spaziale "Pig Star" ("La stella dei porcelli"). Ma grazie al coraggio di Sparkster ("Scintilla"), leader delle forze combattenti scelte conosciute col nome di "Cavalieri a razzo", il malvagio esercito imperiale venne schiacciato. Per qualche tempo parve che Zebulos avesse ritrovato la pace perduta.

Detta är historien om den märkliga världen Elhorn, en värld av stolta riddare och magi... samt maskiner. Nästan i mitten av Elhorn ligger det fredliga och förtrollade kungadömmet Zebulos.

För länge sedan invaderades Zebulos av Devotindos imperie med hjälp av det onda och mäktiga rymdskeppet Pig Star. Men tack vare Sparksters kurage som ledare för elitstyrkan känd som Raketriddarna, kunde imperiéarmen förstöras. Ett slag såg det faktiskt ut som om Zebulos åter skulle kunna finna frid.

Dit is het verhaal van de mysterieuze wereld Elhorn, een wereld van dappere ridders, magie ... en machines. In het midden van Elhorn bevindt zich het vredige en bekoorlijke Koninkrijk van Zebulos.

Lang geleden overviel het leger van het Devotindos Rijk het nietsvermoedende Zebulos met het kwaadaardige en uiterste krachtige ruimteschip "Pig Star". Maar dankzij de heldenmoed van Sparkster, aanvoerder van de elitestrijders de "Rocket Knights" werden de vijandige keizerlijke indringers verslagen. Het leek er weer op dat de rust en vrede weer was teruggekeert in het koninkrijk Zebulos.

Tämä on kertomus kummallisestä Elhornin maailmasta, rohkeiden ritareiden, taian...ja koneiden maailmasta. Lähellä Elhornin keskustaa sijaitsee rauhallinen ja lumottu Zebuloksen kuningaskunta.

Kauan sitten Devotindos-valtakunnan armeija valloitti Zebuloksen käyttäen pahaa ja tehokasta avaruuslaivaa nimeltään "Pig Star". Mutta kiitos rohkealle Sparksterille, "Rakettiritareiden" nimeä kantavan valiotaistelujoukon johtajalle: ilkeä keisarillinen armeija tuhottiin. Hetken näytti siltä kuin Zebulos löytäisi rauhan uudelleen.

But alas. It was not to be. All the lands of Elhorn were again engulfed in war. In every region of Elhorn, tribes formerly held in the evil grip of the Devotindos Empire turned violent. From this mass confusion there arose the evil empire of "Gedol." The Gedol empire soon swelled, using sorcery to take control of every region of Elhorn. The King of Gedol then learned of the existence of Sparkster, the legendary Rocket Knight, and sent out the order to destroy him.

Sparkster stands alone, the sole hope of Elhorn against the giant Gedol Empire. Let the adventure begin!

Aber das war ein Irrtum, leider sollte es nicht so sein. In allen Länder von Elhorn wütete bald wieder der Krieg. In jedem Gebiet von Elhorn griffen Stämme, die vorher unter der eisernen Knute des Devotindos-Königreichs standen, zur Gewalt. Aus diesem Wirrwar entstand dann das bösartige Königreich von "Gedol". Das Gedol-Königreich wurde rasch größer und verwendete Zauberei, um alle Gebiete von Elhorn unter seine Kontrolle zu bringen. Der König von Gedol erfuhr dann von Sparksters Existenz, dem legendären Rocket Knight, und gab den Befehl, ihn zu töten.

Sparkster ist völlig auf sich allein gestellt — die einzige Hoffnung von Elhorn gegen das gigantische Gedol-Königreich. Mach dich bereit! Das Abenteuer beginnt!

Hélas! Les choses ne se passèrent pas ainsi. Une fois encore, les riches terres de Zebulos se transformèrent en champs de bataille. Dans toutes les régions, des tribus qui avaient antérieurement été soumises au joug de l'Empire Devotindos se soulevèrent. De ces jacqueries naquit l'Empire diabolique de Gedol. Faisant usage de sorcellerie, cet empire s'accrût et chercha à prendre le contrôle d'Elhorn. L'Empereur de Gedol apprit alors l'existence de Sparkster, ce légendaire Chevalier de l'Ordre de la Fusée, et donna l'ordre qu'on s'en empare.

Sparkster est aujourd'hui le seul espoir d'Elhorn contre l'immense Empire de Gedol. L'aventure commence!

Pero ¡qué lástima!. No fue así. Toda la tierra de Elhorn fue de nuevo amenazado por la guerra. En cada región de Elhorn, los tribus anteriormente bajo el dominio del Imperio de Devotindos se convirtieron en una fuerza violenta. De esta situación confusa apareció el imperio malvado de "Gedol". El imperio de Gedol muy pronto acrecentó su poderio, usando la magia malvada para controlar cada región de Elhorn. El Rey de Gedol se enteró luego de la existencia de Sparkster, el Rocket Knight legendario, y ordenó que lo destruyera su muerte.

El único deseo de Sparkster es recuperar la paz de Elhorn derrotando al gigantesco Imperio de Gedol. Ahora, ¡dejémos que comience la aventura!

Ma purtroppo non era così. Tutte le regioni di Elhorn vennero ancora una volta inghiottite dalla guerra. In ogni parte di Elhorn, le tribù, che in passato erano state strette dalla morsa malvagia dell'Impero Devontindos, si ribellarono. Da questa confusione generale ebbe origine l'impero del male di "Gedol". L'impero di Gedol in breve tempo dilagò, e si impadronì di tutte le zone di Elhorn con l'aiuto delle arti magiche. E quando il re di Gedol apprese dell'esistenza di Sparkster, il leggendario Cavaliere a razzo, emise l'ordine di annientarlo.

Sparkster è solo, ed è l'unica speranza di Elhorn control il gigantesco impero di Gedol.
Bisogna dunque prepararsi a partire per l'avventura!

Men..så skulle det inte bli. Snart var hela riket inblandat i krig igen. I varje provins i Elhorn började stammar som tidigare kontrollerats av det onda Devotindos Imperiet gå bärsärkargång. I denna massförvirring började ett nytt ont rike bildas, Gedol. Gedol Imperiet växte fort med hjälp av trollkonster och började ta kontrollen över alla delar av Elhorn. Gedols Kung fick då höra talas om Sparkster, den legendariske Raketriddaren, och sände ut en order att döda honom.

Sparkster står ensam, Elhorns enda hopp mot det onda Gedol Imperiet, Låt äventyret börja!

Maar helaas, het mocht niet zo zijn. Een nieuwe oorlog is uitgebroken in de landen van Elhorn. Stammen die vroeger onder heerschap van het Devotindos Rijk stonden zijn in alle regio's van Elhorn tot geweldadige opstand gekomen. Dit leidde tot een grote chaos van waaruit het kwaadzinnige "Gedol" rijk ontstond. Dankzij magische toverkrachten verspreidde de invloed van het sinistere Gedol rijk zich alras tot de verste uithoeken van Elhorn. Toen de Koning van Geldol vernam van het bestaan van de dappere Sparkster, de legendarisch Rocket Knight, gaf hij onmiddellijk het bevel om het te vernietigen.

Sparkster staat weer alleen als enige hoop van Elhorn tegen het gigantische Gedol Rijk. Laat het avontuur van start gaan!

Mutta voi! Niin ei käynyt. Kaikki Elhornin maat olivat taas sodan jaloissa. Elhornin joka kolkassa Devotindos-valtakunnan ilkeässä otteessa aikaisemmin olleet heimot kävivät sotaisiksi. Tästä joukkosekasorrosta nousi paha "Gedolin" valtakunta. Gedolin valtakunta laajeni nopeasti ja sai noituuden avulla hallintaansa jokaikisen Elhornin osan. Gedolin kuningas kuuli sitten Sparksterin, legendaarisen Rakettiritarin olemassaolosta ja lähetti käskyn tuhota hänet.

Sparkster on aivan yksin, hän on Elhornin ainoa toivo jättiläismäistä Gedolin valtakuntaa vastaan.
Annetaan seikkailun alkaa!

Operations

This is a single-player game. Plug Control Pad 1 into your Sega Mega Drive System.

Ⓐ Direction button (D-button): Press the D-button left or right to move horizontally and down to squat. Press in these directions also to make selections in the Option screen.

Ⓑ Start button: Press the Start button to start the game or select the play mode. During play, press the Start button once to pause and again to continue play.

Bedienung

Dies ist ein Spiel für eine Person. Schließe das Control Pad 1 an Dein Sega Mega Drive System an.

Ⓐ Richtungs-Taste (D-Taste): Drücke die Richtungs-Taste nach links oder rechts, um dich horizontal zu bewegen und abwärts, um Dich hinzuhocken. Mit dieser Taste triffst Du auch die Wahl auf dem Option-Screen.

Ⓑ Start-Taste: Drücke die Start-Taste, um das Spiel zu starten oder um den Spielmodus zu wählen. Wenn Du während des Spiels die Start-Taste einmal drückst, legst Du eine Pause ein, die mit einem weiteren Druck beendet wird.

Fonctionnement

Ce jeu est prévu pour un seul joueur. Branchez la boîte de commande 1 sur le "Sega Mega Drive System".

Ⓐ Bouton de direction (bouton D): Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour déplacer le personnage horizontalement et pour qu'il s'accroupisse. Ces mêmes actions sur ce bouton permettent de choisir les options.

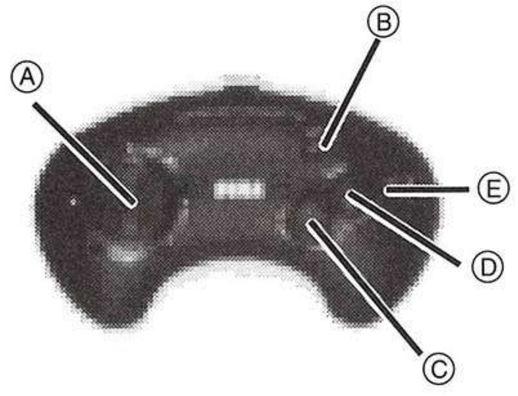
Ⓑ Bouton Start: Appuyez sur le bouton Start pour lancer le jeu ou choisir le mode de jeu. Pendant la partie, ce bouton permet de marquer une pause puis de poursuivre.

Operaciones

Este es un juego para un jugador. Enchufa el Control Pad 1 en tu Sega Mega Drive System.

Ⓐ Botón direccional (Botón D): Presiona la derecha o izquierda del botón D para el movimiento horizontal y posición acuclillada. Presiona también este botón para seleccionar en la pantalla de opciones.

Ⓑ Botón de inicio: Presiona el botón de inicio para comenzar el juego o seleccionar el modo de jugar. Durante el juego, presiona una vez el botón de inicio para hacer una pausa y otra vez para continuar el juego.



Funzionamento

Questo è un gioco per un solo giocatore. Inserire la tastiera di comando n. 1 nel sistema Sega Mega Drive.

Ⓐ Tasto di direzione (Tasto D): Premere il tasto D verso sinistra o verso destra per muoversi orizzontalmente, e verso il basso per accovacciarsi. Premere in queste direzioni anche per effettuare delle scelte sullo schermo delle opzioni.

Ⓑ Tasto di avvio: Premere il tasto di avvio per dare inizio al gioco o per selezionare la modalità del gioco. Durante il gioco, premere il tasto di avvio una volta sola se si vuole interrompere temporaneamente il gioco, e ancora una volta per riprendere a giocare dopo l'interruzione.

Funktioner

Detta är ett spel för en person. Koppla in din kontrollpanel 1 i ditt Sega Mega Drive System.

Ⓐ Riktningsknapp (D-knapp): Tryck på D-knappen åt vänster eller höger för att flytta horisontalt och för att huka ner. Tryck också i dessa riktningar för att göra val på Valskärmen.

Ⓑ Startknapp: Tryck på Startknappen för att starta spelet eller välja spelfunktion. Under spel, tryck en gång på Startknappen för paus och åter en gång för att fortsätta spelet.

Bediening

Dit is een 1-speler spel. Sluit bedieningspaneel 1 aan op je Sega Mega Drive System.

Ⓐ Stuurkussen (D-toets): Druk de D-toets naar links of rechts om horizontaal te verplaatsen en omlaag om te hurken. Druk tevens in de gewenste richting voor het maken van keuzes in het Options scherm.

Ⓑ Starttoets: Druk op de Starttoets om het spel te beginnen of om de speelfunktie te kiezen. Druk tijdens het spel op de Starttoets als je even wilt pauzeren en nogmaals als je weer door wilt spelen.

Käyttö

Tämä peli on vain yhtä pelaajaa varten. Kytke säätölaippa 1 Sega Mega Drive-järjestelmään.

Ⓐ Suuntanäppäin (D-näppäin): Kun painat D-näppäintä vasemmalle tai oikealle, liikut vaakasuoraan tai kyykistyt alas. Paina myös näihin suuntiin tehdessäsi valintoja Vaihtoehtoruudulla (Option).

Ⓑ Aloitusnäppäin: Aloita peli tai suorita pelimuodon valinta Aloitusnäppäinta painamalla. Aloitusnäppäintä painamalla voidaan pelin aikana pysäyttää peli hetkeksi ja aloittaa jälleen uudestaan.

Ⓒ A button: Press to attack.
Ⓓ B button: Press to jump.
Ⓔ C button: Rocket button for Rocket and Screw attacks.

* The X, Y and Z buttons on a 6-button Control Pad are not used.

* Button assignments for the A, B and C buttons can be changed in the Option screen.

Ⓒ A-Taste: Drücken, um anzugreifen.
Ⓓ B-Taste: Drücken, um zu springen.
Ⓔ C-Taste: Raketen-Taste für Raketen- und Schrauben-Angriffe.

* Die Tasten X, Y und Z auf einem Control Pad mit 6 Tasten sind nicht belegt.

* Die Tasten-Belegung der Tasten A, B und C können im Options-Screen verändert werden.

Ⓒ Bouton A: Appuyez sur ce bouton pour attaquer.
Ⓓ Bouton B: Appuyez sur ce bouton pour sauter.
Ⓔ Bouton C: Bouton Fusées. Appuyez sur ce bouton pour attaquer avec fusées et vis.

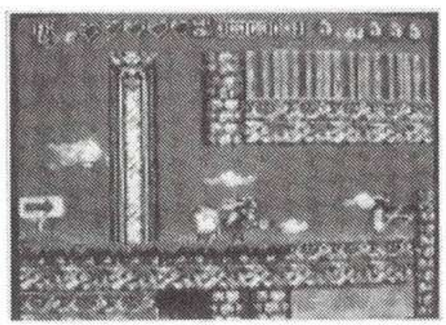
* Les boutons X, Y et Z d'une boîte de commande à 6 boutons sont sans effet.

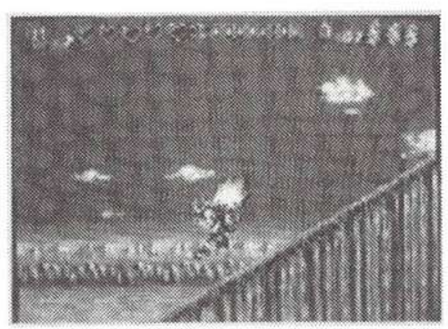
* Le rôle des boutons A, B et C peut être modifié grâce à la page des options.

Ⓒ Botón A: Presiónalo para atacar.
Ⓓ Botón B: Presiónalo para saltar.
Ⓔ Botón C: Botón Rocket para ataques por cohetes y ataques espirales.

* No se utilizan los botones X, Y y Z situados en el Control Pad, botón 6.

* La asignación para los botones A, B y C puede cambiarse en la pantalla de opciones.





Ⓒ Tasto A: Premere per attaccare
Ⓓ Tasto B: Premere per saltare
Ⓔ Tasto C: Tasto a razzi per attacchi con razzi e attacchi a vite

* I tasti X, Y e Z non possono venire utilizzati con la tastiera di comando a 6 tasti.

* Le predisposizioni assegnate ai tasti A, B e C possono venire modificate tramite lo schermo delle opzioni.

Ⓒ A kanppen: Tryck på för att attckera.
Ⓓ B kanppen: Tryck på för att hoppa.
Ⓔ C knappen: Raketknapp för Raket och Skruvattacker.

* X, Y och Z knapparna på Kontrollpanelen med 6 knappar används inte.

* Knapparna funktioner för A, B och C knapparna kan ändras på Valskärmen.

Ⓒ A-toets: Indrukken om aan te vallen.
Ⓓ B-toets: Indrukken om te springen.
Ⓔ C-toets: Rakettoets voor Raket- en Schroefaanvallen

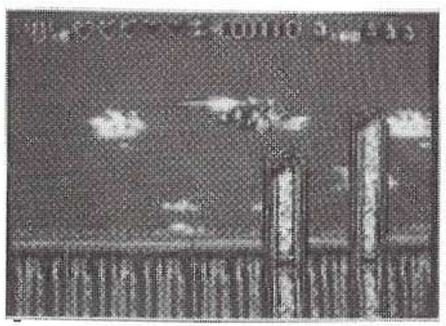
* De X, Y en Z toetsen van het 6-toets Bedieningspaneel worden niet gebruikt met dit spel.

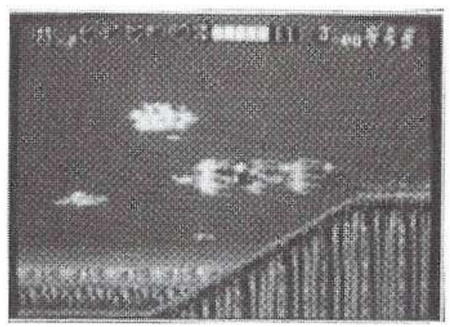
* De funktie van de A, B en C toetsen kan worden gewijzigd in het Options scherm.

Ⓒ A-näppäin: Hyökkäys tätä painamalla.
Ⓓ B-näppäin: Hyppy tätä painamalla.
Ⓔ C-näppäin: Rakettinäppäin raketti- ja ruuvihyökkäyksille.

* 6-näppäimisen säätölaipan X-, Y- ja Z-näppäimiä ei käytetä.

* A-, B- ja C-näppäimen näppäinsäädöt voidaan muuttaa Vaihtoehtoruudulla (Option).





- **Rocket and Screw Attacks**

The Rocket Energy Gauge is located at the center of the Score display and turns red as power is stored. When it's completely red, press the Rocket button to attack. When the gauge turns from red to all white, press the Rocket button for the Screw Attack. Energy is stored automatically.

Rocket button only: Rotating somersault attack from present position

D-button: Press the Rocket button while pressing the D-button for a Rocket or Screw attack in that direction.

- **Raketen- und Schrauben-Angriffe**

Die Raketen-Energieanzeige befindet sich in der Mitte des Ergebnis-Displays und wird rot, sobald genug Leistung gespeichert ist. Wenn die Anzeige vollständig rot geworden ist, drücke die Raketen-Taste, um anzugreifen. Wenn die Anzeige ganz von Rot auf Weiß gewechselt ist, drücke die Raketen-Taste um den Schrauben-Angriff durchzuführen. Energie wird automatisch gespeichert.

Nur Raketen-Taste: Rotierender Salto-Angriff von der gegenwärtigen Position.

D-Taste: Drücken die Raketen-Taste, während Du die D-Taste drückst, um einen Raketen- oder Schrauben-Angriff in die betreffende Richtung durchzuführen.

- **Attaques avec fusées et vis**

La jauge d'énergie des fusées est située au centre de la marque; elle devient rouge au fur et à mesure que la puissance est emmagasinée. Lorsqu'elle est complètement rouge, appuyez sur le bouton Fusées pour attaquer avec une fusée. Lorsqu'elle devient complètement blanche, appuyez sur le bouton Fusées pour attaquer avec une vis. La puissance est automatiquement emmagasinée.

Bouton Fusées: Attaques par sauts périlleux à partir de la position actuelle.

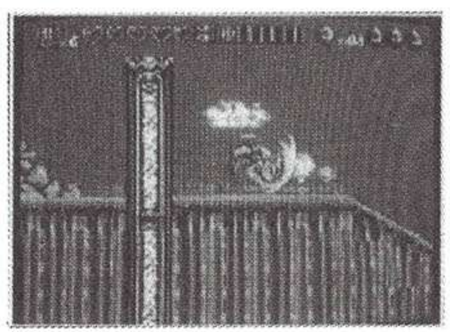
Bouton D: Appuyez sur le bouton Fusées et sur le bouton D pour obtenir une attaque avec une fusée ou une vis dans cette direction.

- **Ataques por cohete y ataques espirales**

El indicador de energía del cohete está situado en el centro del visualizador de puntuación y se va enrojeciendo a medida que se almacene la potencia. Cuando quede completamente rojo, presiona el botón Rocket para atacar. Cuando el color del indicador cambia de rojo a completamente blanco, presiona el botón Rocket para iniciar el ataque espiral. La energía se almacena automáticamente.

Sólo el botón Rocket: Ataque de saltos mortales desde la posición actual.

Botón D: Presiona el botón Rocket mientras mantienes oprimido el botón D para un ataque por cohete o ataque espiral en tal dirección.

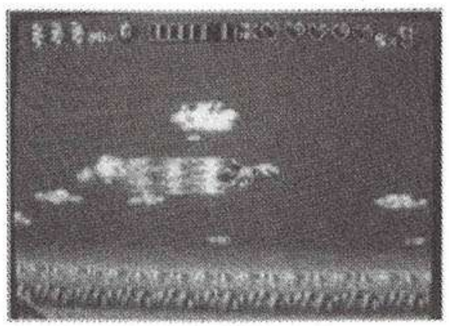


- **Attacchi con razzi e attacchi a vite**

Il Misuratore di energia a razzi è posizionato al centro dell'indicazione del punteggio, e diventa rosso quando viene accumulata energia. Quando il misuratore è diventato completamente rosso, premere il tasto a razzo per attaccare. Se invece il misuratore passa da rosso a completamente bianco, premere il tasto a razzi per effettuare l'attacco a vite. L'immagazzinamento dell'energia avviene automaticamente.

Tasto a razzo (da solo): Attacco con salto mortale roteante, in partenza dalla posizione del momento.

Tasto D: Premere il tasto a razzi contemporaneamente al tasto D per effettuare un attacco con razzi o un attacco a vite in quella direzione.



- **Raket och Skruvattacker**

Raketens energimätare sitter i mitten av Poängvisningen och blir röd när energi lagras. När den är helt röd, tryck på Raketknappen för att attackera. När mätaren går från röd till vit, tryck på Raketknappen för Skruvattack. Energi lagras automatiskt.

Bara Raketknappen: Roterande saltomortalattack från platsen du befinner dig på.

D-kanppen: Tryck på Raketknappen medan du trycker på D-knappen för Raket eller Skruvattack i den riktningen.

- **Raket- en Schroefaanvallen**

De Raketenergiemeter bevindt zich middenin het Scoredisplay en wordt rood tijdens het opbouwen van kracht. Als de meter helemaal rood is kan je met de Rakettoets een Raketaanval uitvoeren. Als de meter van rood naar wit overgaat, kan je met de Rakettoets een Schroefaanval uitvoeren. Energie wordt automatisch opgeslagen.

Alleen Rakettoets: Draaiende radslagaanval vanaf de huidige positie.

D-toets: Druk op de Rakettoets voor een Raket- of Schroefaanval terwijl je tegelijk daarbij met de D-toets (stuurkussen) de richting van de aanval kiest.

- **Raketti- ja ruuvihyökkays**

Raketin energiamittari sijaitsee Pistenäytön keskellä ja se muuttuu punaiseksi kun energiaa tallentuu. Kun se on aivan punainen, suorita hyökkäys painamalla Rakettinäppäintä. Kun mittari muuttuu punaisesta kokonaan valkoiseksi, on Ruuvihyökkäys mahdollinen Rakettinäppäintä painaen. Energia varastoituu automaattisesti.

Ainoastaan Rakettinäppäin: Pyörivä kuperkeikkahyökkäys senhetkisestä asennosta.

D-näppäin: Raketti- tai Ruuvihyökkäys tiettyyn suuntaan tapahtuu painamalla Rakettinäppäintä ja samanaikaisesti D-näppäintä haluttuun suuntaan.

Application 1: Rebound

You rebound when hitting obstacles like walls diagonally. This is particularly effective when going up narrow paths. You do not rebound when hitting obstacles straight up, down or sideways.

Application 2: Press the switch to break walls and poles.

This lets you plunge into places where characters cannot go during Rocket and Screw Attacks. Sometimes either a switch appears or walls and poles disintegrate and another course appears.

Anwendung 1: Abprallen

Du kannst Dich abprallen lassen, wenn Du diagonal gegen Hindernisse prallst, wie z.B. Wände. Dies ist insbesondere dann wirksam, wenn Du enge Wege hinaufgehst. Du prallst jedoch nicht ab, wenn Du gerade nach oben, unten oder seitlich gegen Hindernisse stößt.

Anwendung 2: Drücke den Schalter, um Wände und Pfähle zu zerbrechen.

Hierdurch kannst Du zu Orten gelangen, wo die Spielfiguren während eines Raketen- und Schrauben-Angriffs normalerweise nicht hingelangen können. Manchmal erscheint entweder ein Schalter, oder Wände und Pfähle fallen auseinander, und ein anderer Weg erscheint.

Application 1: Rebond

Le personnage rebondit lorsqu'il touche un obstacle tel qu'un mur avec un angle aigu. C'est très utile pour les déplacement le long de chemins étroits. Il ne rebondit pas s'il touche l'obstacle avec un angle droit, tombe sur l'obstacle ou vient à sa rencontre par le côté.

Application 2: Appuyez sur le bouton pour casser murs et poteaux.

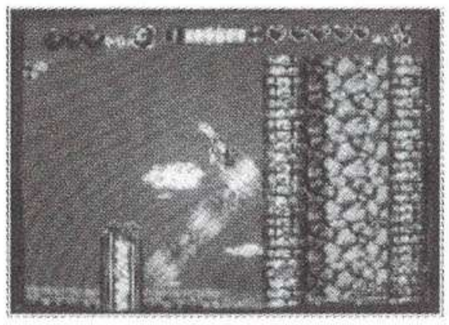
Cela donne au personnage la possibilité d'accéder à des endroits qui sont normalement inaccessibles pendant une attaque de fusées et de vis. Parfois un bouton apparaît, parfois murs et poteaux se désintègrent et une autre voie s'ouvre.

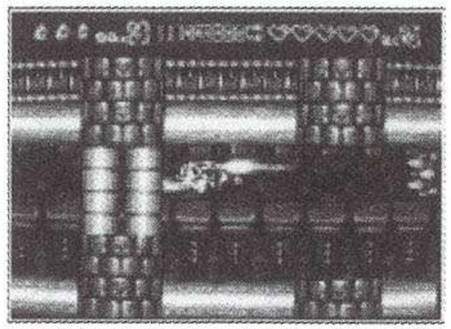
Aplicación 1: Rebote

Tú rebotas cuando chocas diagonalmente con obstáculos tales como paredes. Esta aplicación es particularmente efectivo cuando subes caminos estrechos. No rebotas cuando chocas directamente hacia arriba, hacia abajo o lateralmente.

Aplicación 2: Presiona el interruptor para romper paredes y postes.

Esta aplicación te permite meterte donde los personajes no pueden ir durante los ataques por cohete y ataques espirales. Algunas veces aparece un interruptor o las paredes o postes se desintegran y se desintegran y aparece otra ruta.





Applicazione 1: Rimbalzo

Si rimbalza se si urta in diagonale contro un ostacolo (per esempio un muro). Particolarmente utile se si sta salendo lungo una via stretta. Non si rimbalza qualora si colpisca un ostacolo in alto, in basso o lateralmente.

Applicazione 2: Premere l'interruttore per demolire muri o pali.

Permette di catapultarsi in luoghi nei quali i personaggi non possono entrare durante gli attacchi con razzi o gli attacchi a vite. Talvolta compare sullo schermo un interruttore, oppure muri e pali si disintegrano e appare un altro percorso.

Användning 1: Studsa

Du studsar när du slår emot väggar diagonalt. Detta är särskilt användbart när du ska uppför smala stigar. Du studsar inte när du slår emot hinder rakt upp, ner eller sidledes.

Användning 2: Tryck på för att bryta sönder väggar eller pålar.

Detta låter dig kasta dig in på platser dit figurerna inte kan ta sig under Raket och Skruvattacker. Ibland visas antingen en omkopplare eller så försvinner väggar eller pålar och en ny väg visar sig.

Toepassing 1: Terugveren

Je veert terug als je diagonaal tegen muren of dergelijke obstakels aankomt. Dit is erg handig als je door een erg nauwe doorgang gaat. Je veert niet terug als je een obstake recht omhoog, omlaag of zijwaarts raakt.

Toepassing 2: Druk op deze schakelaar om door muren en palen te breken.

Op deze wijze kan je op plaatsen terecht komen die je anders met een Raket- of Schroefaanval niet kunt bereiken. Soms verschijnt er een schakelaar, of de muren en palen vallen uiteen en er openbaart zich een nieuwe route.

Käyttötapa 1: Takaisinponnahdus

Ponnahdat takaisin osuessasi esteisiin, kuten esimerkiksi seiniin viistossa. Tämä on erittäin tehokasta silloin kun noustaan kapeita polkuja. Et ponnahda takaisin osuessasi esteisiin suoraan ylöspäin, alaspäin tai sivuttain.

Käyttötapa 2: Paina kytkintä halutessasi särkeä seiniä ja pylväitä.

Näin pystyt sukeltamaan paikkoihin, mihin hahmot eivät pääse Raketti- ja Ruuvihyökkayksen aikana. Joskus tulee esiin kytkin tai sitten seinät ja pylväät hajoavat ja toinen reitti tulee näkyviin.

- **Dangling**

You can dangle from tree branches and ropes using your tail. You can attack using a sword and use the Rocket Attack from a dangling position.

D-button up/down: Keep the Jump button held down and press the D-button up to climb, or down to dangle.

- **Herabhängen**

Du kannst Dich von Baumästen und Seilen herabhängen lassen, indem Du Deinen Schwanz bènutzt. Du kannst mit einem Schwert angreifen und aus der hängenden Position heraus einen Raketen-Angriff durchführen.

D-Taste aufwärts/abwärts: Halte die Sprung-Taste gedrückt und drücke die D-Taste aufwärts, um zu klettern oder abwärts, um Dich herabhängenzulassen.

- **Balancement**

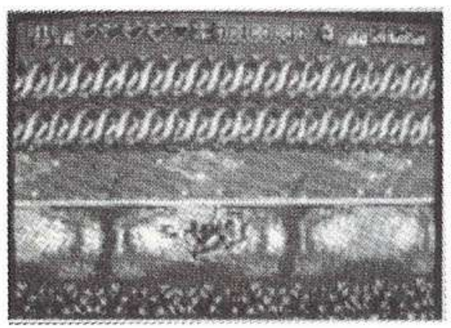
En faisant usage de sa queue, le personnage peut se balancer aux branches des arbres et aux lianes. Dans cette position, il peut attaquer avec une épée ou avec une fusée.

Bouton D vers le haut/le bas: Maintenez la pression sur le bouton Saut et appuyez sur le bouton D vers le haut pour grimper, ou vers le bas pour se balancer.

- **Suspensión**

Puedes colgarte de las ramas de los árboles y cuerdas usando tu cola. Puedes también atacar empleando una espada y hacer uso del ataque por cohete desde una posición suspendida.

Botón D hacia arriba/abajo: Manteniendo oprimido el botón de salto (Jump), presiona hacia arriba el botón D para trepar o abajo para colgarte.



- **Per dondolarsi**

Ci si può dondolare con la coda appesi al ramo di un albero o ad una corda. Da questa posizione è possibile effettuare attacchi con la spada e attacchi con razzi.

Tasto D verso l'alto o verso il basso: Tenere premuto il tasto del Salto (tasto B) e allo stesso tempo premere il tasto D verso l'alto per arrampicarsi, o verso il baso per dondolarsi.

- **Hänga**

Du kan hänga i trädgrenar och rep med hjälp av din svans. Du kan attackera med ditt svärd och använda Raketattack från en hängande position.

D-knappen upp/ner: Håll Hoppknappen intryckt och tryck på D-knappen upp för att klättra, eller ner för att hänga.

- **Hangen**

Je kunt met je staart aan boomtakken en touwen hangen. Je kunt aanvallen met een zwaard en de Raketaanval vanuit een hangende positie gebruiken.

D-toets omhoog/omlaag: Houd de Springtoets ingedrukt en druk de D-toets omhoog om te klimmen en omlaag om te hangen.

- **Riippuminen**

Voit riippua puunoksista ja köysistä häntääsi käyttäen. Voit suorittaa miekkahyökkäyksen ja Rakettihyökkäyksen riippuvasta asennosta.

D-näppäin ylös/alas: Pidä Hyppynäppäin alhaalla ja paina D-näppäintä ylös halutessasi kiivetä ja alas halutessasi riippua.



- **Controlling the giant robot, "Sparkrobo"**

Sparkster controls the gigantic robot that appears in the opening of the game.

D-button left/right: Moves you forward and backwards

D-button down: Stores punch power

A button: Delivers straight punch (medium strength)

B button: Delivers uppercut (maximum strength)

C button: Guards (You incur no damage when in a guard position.)

Pressing the Punch button after storing power makes your punch stronger.

- **Steuerung des riesigen Roboters "Sparkrobo"**

Sparkster steuert den gigantischen Roboter, der am Anfang des Spiels erscheint.

D-Taste links/rechts: Bewegt Dich vorwärts und rückwärts

D-Taste abwärts: Speichert Schlagkraft.

A-Taste: Gerader Schlag (mittlere Stärke)

B-Taste: Aufwärtshaken (maximale Stärke)

C-Taste: Abwehr (Du wirst nicht verletzt, wenn Du Dich in der Abwehr-Position befindest.)

Wenn Du die Schlag-Taste drückst, nachdem Du ausreichend Kraft gesammelt hast, wird Dein Schlag stärker.

- **Contrôle du robot géant, Sparkrobo**

Sparkster peut commander le robot géant qui apparaît au début de la partie.

Bouton D vers la gauche/la droite: Pour les déplacements vers l'avant ou l'arrière

Bouton D vers le bas:
Pour emmagasiner de la puissance pour les coups de poing

Bouton A: Coup de poing (force moyenne)

Bouton B: Uppercut (puissance maximale)

Bouton C: Mises en garde (le personnage ne peut pas être atteint lorsqu'il est en garde)

Si vous appuyez sur le bouton Coup de poing après avoir emmagasiné de la puissance, le coup de poing est plus puissant.

- **Control del robot gigante, "Sparkrobo"**

Sparkster controla el gigantesco robot que aparece al comienzo del juego.

Botón D hacia la derecha/izquierda: Para moverte hacia adelante y hacia atrás.

Botón D hacia abajo: Almacena la potencia del golpe.

Botón A: Un puñetazo recto (de mediana fuerza)

Botón B: Un gancho (de fuerza máxima)

Botón C: Defensa (No te haces daño cuando estás en la posición de defensa.)

Si presionas el botón de golpes después de almacenar fuerza, tu golpe se hace con mayor fuerza.



- **Comando del gigantesco robot "Sparkrobo"**

Sparkster comanda il gigantesco robot che compare all'inizio del gioco.

Tasto D verso sinistra o verso destra: per muoversi in avanti o all'indietro

Tasto D verso il basso: per immagazzinare l'energia per i pugni

Tasto A: per assestare un diretto (di media potenza)

Tasto B: per colpire con un montante (di massima potenza)

Tasto C: per restare in guardia. In questa posizione non si può subire alcun danneggiamento.

Se si preme il tasto dei Pugni dopo aver accumulato energia, si rende il pugno più potente.

- **Kontroll av jätteroboten Sparkrobo**

Sparkster kontrollerar jätteroboten som visas när du öppnar spelet.

D-knappen höger/vänster: Flyttar dig framåt eller bakåt.

D-knappen: Lagrar slagkraft.

A-knappen: Levererar ett rakt slag (halv styrka)

B-knappen: Levererar en uppercut (maximal styrka)

C-knappen: Vaktar (Du skadas inte när du vaktar.)

Om du trycker på Slagknappen efter att ha lagrat kraft så blir slaget hårdare.

- **Besturen van de robotreus "Sparkrobo"**

Sparkster bestuurt de reusachtige robot die aan het begin van het spel verschijnt.

D-toets links/rechts: Verplaats je naar voren en achteren

D-toets omlaag: Bouwt stootkracht op

A-toets: Geeft een rechte stoot (middelmatige kracht)

B-toets: Geeft een uppercut (maximale kracht)

C-toets: Schermt af (Je loopt geen schade op in een afschermpositie.)

Door op de Stoottoets te drukken na het opbouwen van kracht wordt je stoot nog sterker.

- **"Sparkrobo"-jättiläisrobotin ohjaus**

Sparkster ohjaa jättiläismäistä robottia, mikä näyttäytyy pelin alussa.

D-näppäin vasemmalle/oikealle: Siirtää sinua eteen- ja taaksepäin.

D-näppäin alas: Tallentaa iskuvoimaa.

A-näppäin: Suuntaa suoran iskun (keskinkertaisen voimakas)

B-näppäin: Suuntaa koukkuiskun (erittäin voimakas)

C-näppäin: Antaa suojan (Et vahingoitu kun olet suoja-asennossa)

Jos painat Iskunäppäintä sen jälkeen kun olet varastoinut energiaa on iskusi entistä voimakkaampi.

Playing the Game

- **Advancing**

Sparkster defeats enemies by using Sword and Rocket Attacks while gaining items to advance through all 6 stages.

To clear each stage you must defeat the final Boss character. After you've defeated the Boss, your score will be displayed, and you'll move on to the next stage.

- **Game start**

Press the D-button to select the desired game on the Title screen and press the Start button to start the game.

Spielverlauf

- **Vorrücken**

Sparkster besiegt seine Gegner mit Schwert- und Raketen-Angriffen, während er Gegenstände aufsammelt, um durch alle sechs Stages vorzurücken.

Um die einzelnen Stages zu überwinden, mußt Du den Boß am Ende besiegen. Nachdem Du den Boß besiegt hast, wird Deine Punktzahl angezeigt, und Du rückst weiter in die nächste Stage vor.

- **Spielbeginn**

Drücke die D-Taste, um das gewünschte Spiel auf dem Titel-Screen zu wählen, und drücke die Start-Taste, um ins Spiel zu gelangen.

Comment jouer

- **Avance**

Sparkster défait ses ennemis en utilisant les attaques à l'épée et avec des fusées, tout en recueillant des objets qui lui permettent de progresser et de franchir les six étapes.

Pour franchir un niveau, vous devez vaincre le personnage qui représente le chef. Cela fait, votre marque s'affiche et vous êtes au début du niveau suivant.

- **Lancement du jeu**

La page de titre étant affichée, appuyez sur le bouton D pour sélectionner la partie désirée puis appuyez sur le bouton Start pour commencer la partie.

Desarrollo del juego

- **Avance**

Sparkster derrota a sus enemigos mediante ataques por espada y cohete mientras va ganando objetos para avanzar a lo largo de las seis etapas.

Para pasar cada etapa, debes vencer al Boss (jefe) final. Después de vencer al Boss, se indicará tu puntuación y así podrás seguir a la siguiente etapa.

- **Inicio del juego**

Presiona el botón D para seleccionar el juego deseado en la pantalla de títulos y presiona el botón de inicio (Start) para comenzar el juego.

Come si gioca

- **Per avanzare**

Sparkster sconfigge i nemici usando attacchi con la spada e attacchi con razzi, procurandosi allo stesso tempo degli oggetti per procedere attraverso i sei livelli.

Nella parte finale di ogni livello compare un Boss nemico, che deve essere sconfitto per poter completare il livello stesso. Con la sconfitta del Boss nemico, sullo schermo appare l'indicazione del punteggio ottenuto, ed il giocatore può accedere al livello successivo.

- **Per dare inizio al gioco**

Premere il tasto D per selezionare il gioco desiderato sullo schermo dei titoli, poi premere il tasto di avvio per iniziare il gioco.

Att spela spelet

- **Att avancera**

Sparkster besegrar fiender genom att använda Svärd och Raketattacker medan han samlar in föremål som ska ta honom igenom alla sex nivåerna.

För att gå vidare till nästa nivå måste du besegra den sista Boss figuren. När du gjort det kommer dina poäng att visas och du går vidare till nästa nivå.

- **Att starta spelet**

Tryck på D-knappen för att välja önskat spel på Titelskärmen och tryck på Startknappen för att starta spelet.

Spelen van het spel

- **Doorlopen van het spel**

Sparkster verslaat vijanden middels Zwaard- en Raketaanvallen terwijl hij tevens oppeppertjes oppikt die hem helpen alle zeven stadiums te doorlopen.

Aan het eind van elk stadium wacht een "Boss" vijand op je. Pas als je deze hebt verslagen mag je door naar het volgende stadium. Je score wordt getoond bij het doorgaan naar het volgende stadium.

- **Starten van het spel**

Kies met de D-toets de gewenste spelfunktie in het Titelscherm en druk op de Startoets om het spel te starten.

Pelin pelaaminen

- **Eteneminen**

Sparkster päihittää viholliset Miekka- ja Rakettihyökkäyksen avulla esineitä samalla poimien ja etenee kaikkien kuuden vaiheen läpi.

Jotta voisit selvittää vaiheen, sinun tulee päihittää viimeinen Pomo-hahmo. Kun olet tuhonnut Pomon, pistemääräsi tulee näyttöön ja siirryt seuraavaan vaiheeseen.

- **Pelin aloitus**

Valitse mieleisesi peli Otsikkoruudulta (Title) D-näppäintä painamalla ja aloita peli Aloitusnäppäimellä.

• **START:** Starts the game.

• **PASSWORD:** Using a password lets you start the game from the beginning of an incomplete stage. Make sure you input the password correctly - if you input the wrong password, it won't work.

Move the D-button left/right to choose an item, and the A button to select a color. Press the B button to input your selection, and the C button to move the cursor backwards. Press the Start button to set.

• **START:** Startet das Spiel.

• **PASSWORD:** Wenn Du das Paßwort benutzt, kannst Du das Spiel am Anfang einer unbeendeten Stage neu beginnen. Achte unbedingt darauf, daß Du das Paßwort richtig eingibst - bei einer falschen
Eingabe des Paßworts wirst Du zurückgewiesen.

Bewege die D-Taste nach links oder rechts und wähle eine Position und dann die A-Taste, um eine Farbe zu wählen. Drücke die B-Taste, um Deine Wahl einzugeben und die C-Taste, um den Cursor rückwärts zu bewegen. Drücke die Start-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.

• **START:** Pour commencer la partie.

• **PASSWORD:** L'utilisation d'un mot de passe vous permet de commencer une partie au début du dernier niveau non franchi. Veillez à taper correctement le mot de passe, faute de quoi vous ne pourrez pas reprendre la partie.

Appuyez à droite ou à gauche sur le bouton D de manière à choisir un poste, appuyez sur le bouton A pour choisir une couleur. Le bouton B vous permet de valider votre choix et le bouton C de déplacer le curseur vers l'arrière. Appuyez sur le bouton Start pour confirmer.

• **START (Inicio):** Inicia el juego.

• **PASSWORD (Contraseña):** El uso de una contraseña te permite iniciar el juego desde el comienzo de una etapa incompleta. La contraseña debe registrarse correctamente - si la registras mal equivocadamente, no tendrás acceso al juego.

Mueve hacia la derecha/izquierda el botón D para escoger un objeto, y el botón A para seleccionar un color. Presiona el botón B para seleccionar, y el botón C para mover el cursor hacia atrás. Presiona el botón de inicio para la fijación.

• **START (avvio):** Per iniziare il gioco.

• **PASSWORD (parola d'ordine):** L'uso di una parola d'ordine permette di dare inizio al gioco ripartendo direttamente dall'inizio di un livello rimasto non completato. La parola d'ordine deve essere inserita correttamente: in caso contrario la funzione non viene attivata.

Per inserire la parola d'ordine, spostare il tasto D verso sinistra o verso destra per scegliere un oggetto, ed agire sul tasto A per scegliere un colore. Agire sul tasto B per inserire la propria selezione, e sul tasto C per far retrocedere il cursore. Per memorizzare la scelta fatta, premere poi il tasto di avvio.

• **START:** Startar spelet

• **LÖSENORD:** Genom att använda ett lösenord kan du starta ett spel från början av en oavslutad nivå. Se till att du matar in rätt lösenord - om du matar in fel ord kommer det inte att fungera.

Flytta D-knappen vänster/höger för att välja ett föremål, A-knappen för att välja färg. Tryck på B-knappen för att mata in ditt val och C-knappen för att flytta markören bakåt. Tryckt på Start knappen för att ställa in.

• **START:** Start het spel

• **PASSWORD:** Met behulp van een passwoord kan je het spel vervolgen vanaf het begin van het stadium tot waar je het laatst bent gekomen. Let erop het juiste paswoord in te voerenvoer je het verkeerde paswoord in dan werkt het niet.

Druk de D-toets naar links/rechts om een onderdeel te kiezen, en kies met de A-toets een kleur. Druk op de B-toets om je keuze in te voeren, en op de C-toets om je cursor terug te bewegen. Druk op de Starttoets om in te stellen.

• **START (Aloitusnäppäin):** Aloittaa pelin.

• **PASSWORD (Salasana):** Käyttämällä salasanaa voit aloittaa pelin keskenjääneen vaiheen alusta. Näppäile salasana oikein - jos salasana on väärä, ei tapahdu mitään.

Valitse esine liikuttamalla D-näppäintä vasemmalle /oikealle ja väri A-näppäimellä. Syötä valintasi painamalla B-näppäintä. Liikuta kursoria taaksepäin C-näppäintä painamalla. Lopullinen säätö suoritetaan painamalla Aloitusnäppäintä.



• **OPTIONS:** Changes the game settings.

Press the D-button up or down to select a setting.
Press the D-button left or right to change the setting.
Press Start to go back to the Title screen.

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

(PLAYERS)
Changes the number of Sparkster player units.

(CONTINUE)
Changes the number of times you can continue.

(LEVEL)
Changes the level of difficulty of the game.

(SOUND)
Press the A button to listen to game sounds.

• **OPTIONS:** Verändert die Einstellungen des Spiels.

Drücke die D-Taste aufwärts oder abwärts, um eine Einstellung zu wählen.
Drücke die D-Taste nach links oder rechts, um die Einstellung zu verändern.
Drücke Start, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

(CONTROL)
Verändert die Funktionen der Tasten A, B und C.

(PLAYERS)
Verändert die Anzahl der Spieleinheiten von Sparkster.

(CONTINUE)
Verändert die Anzahl der Wiederholungsmöglichkeiten.

(LEVEL)
Verändert den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

(SOUND)
Drücke die A-Taste, um die Sounds des Spiels zu hören.

• **OPTIONS:** Pour modifier les conditions de la partie.

Appuyez sur le bouton D, vers le haut ou vers le bas, pour choisir un paramètre.
Appuyez sur le bouton D, vers la gauche ou vers la droite, pour modifier une valeur.
Appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de titre.

(CONTROL)
Pour modifier le rôle des boutons A, B et C.

(PLAYERS)
Pour modifier le nombre d'unités de Sparkster.

(CONTINUE)
Pour modifier le nombre de reprises possibles.

(LEVEL)
Pour modifier le niveau de difficulté du jeu.

(SOUND)
Appuyez sur le bouton A pour écouter les bruits du jeu.

• **OPTIONS (Opciones):**
Cambia las fijaciones del juego.

Presiona el botón D hacia arriba/abajo para seleccionar una fijación.

Presiona el botón D hacia arriba/abajo para cambiar la fijación.

Presiona el botón Start para volver a la pantalla de títulos.

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

JUGADORES (PLAYERS)
Cambia el número de jugadores de Sparkster.

CONTINUAR (CONTINUE)
Cambia el número de veces que puedes continuar.

NIVEL (LEVEL)
Cambia el nivel de dificultad del juego.

SONIDO (SOUND)
Presiona el botón A para escuchar los sonidos del juego.

• **OPTIONS (opzioni):** Modifica le predisposizioni del gioco. Premere il tasto D verso l'alto o verso il basso per scegliere la predisposizione.

Premere il tasto D verso sinistra o verso destra per modificare la predisposizione.

Premere il tasto d'avvio per ritornare allo schermo dei titoli.

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

PLAYERS (giocatori)
Per cambiare il numero di unità di gioco di Sparkster.

CONTINUE (continuazione)
Per modificare il numero di volte in cui il gioco può essere proseguito anche dopo l'uso totale di tutte le unità di gioco.

LEVEL (livello)
Modifica il livello di difficoltà del gioco.

SOUND (suono)

Premere il tasto A per ascoltare gli effetti sonori del gioco.

• **VAL:** Ändra spelinställningarna

Tryck på D-knappen upp eller ner för att välja en inställning.

Tryck på D-knappen åt vänster eller höger för att ändra inställningen.

Tryck på Startknappen för att gå tillbaka till Titelskärmen.

(CONTROL)
Ändrar funktionerna för A, B och C knapparna.

(PLAYERS)
Ändrar antalet Sparkster spelarenheter.

(CONTINUE)
Ändrar antalet gånger du kan fortsätta.

(LEVEL)
Ändrar svårighetsgraden på spelet.

(SOUND)

Tryck på A-knappen för att höra spelets ljud.

• **OPTIONS:** Verandert de instellingen van het spel.

Kies een instelling door de D-toets omhoog of omlaag te drukken.

Verander een instelling door de D-toets naar links of rechts te drukken.

Druk op Start om terug te gaan naar het Titelscherm.

(CONTROL)
Verandert de funkties van de A, B en C toets.

(PLAYERS)
Verandert het aantal Sparkster spelereenheden.

(CONTINUE)
Verandert het aantal keer dat je kunt doorspelen.

(LEVEL)
Verandert de moeilijkheidsgraad van het spel.

(SOUND)

Druk op de A toets om naar de spelgeluiden te luisteren.

• **OPTIONS (Vaihtoehdot):** Muuttaa pelisäädöt.

Valitse säätö painamalla D-näppäintä ylös tai alas.

Muuta säätö painamalla D-näppäintä vasemmalle tai oikealle.

Palaat Otsikkoruudulle (Title) painamalla aloitusnäppäintä (START).

(CONTROL) (Ohjaus)
Muuttaa A-, B- ja C-näppäimen toiminnot.

(PLAYERS) (Pelaajat)
Muuttaa Sparkster-pelaajayksiköiden lukumäärän.

(CONTINUE) (Jatkopeli)
Muuttaa jatkopelien lukumäärän.

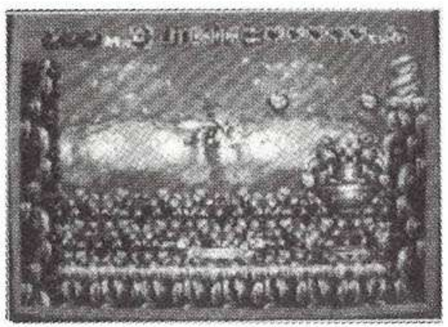
(LEVEL) (Taso)
Muuttaa pelin vaikeustason.

(SOUND) (Ääni)

A-näppäintä painamalla kuuluvat peliäänet.

• Screens

1) Sparkster mark: Shows how many Sparkster player units are left. When this number reaches 0, the game is over.
2) Life gauge: Shows Sparkster's strength level.
3) Rocket gauge: Changes colors as energy is automatically stored.
   All red: Rocket Attack is possible.
   All white: Screw Attack is possible.
4) Gem number: The slot machine spins once every time you collect ten blue gems, or one red gem.
5) Slot machine: When three matching items line up in the slot machine, that item falls from the top of the screen.



• Screens

1) Sparkster-Marken: Diese zeigen an, wieviele Sparkster-Spieleinheiten Dir noch verbleiben. Wenn die Zahl 0 erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.
2) Lebenskraft-Anzeige: Zeigt die Stärke von Sparkster an.
3) Raketen-Anzeige: Verändert seine Farbe, während automatisch Energie gespeichert wird.
   Vollständig rot: Raketen-Angriff möglich.
   Alles weiß: Schrauben-Angriff möglich.
4) Edelstein-Nummer: Der Spielautomat fängt sich jedesmal an zu drehen, wenn Du 10 blaue Edelsteine oder einen roten Edelstein aufgesammelt hast.
5) Spielautomat: Wenn drei passende Gegenstände im Fenster des Spielautomaten erscheinen, fällt der betreffende Gegenstand von der Oberseite des Screens herab.

• Pages écran

1) Marque de Sparkster: Elle indique le nombre de guerriers guerriers Sparkster encore en jeu. Lorsque ce nombre est nul, la partie est terminée.
2) Jauge d'énergie: Elle indique la force de Sparkster.
3) Jauge des fusées: Elle change de couleur au fur et à mesure de l'emmagasinage d'énergie.
   Entièrement rouge: L'attaque avec fusées est possible.
   Entièrement blanche: L'attaque avec vis est possible.
4) Nombre de pierres précieuses: La machine à sous tourne chaque fois que vous recueillez dix pierres précieuses bleues, ou une pierre précieuse rouge.
5) Machine à sous: Lorsque trois mêmes objets sont alignés, cet objet descend de la partie supérieure de l'écran.

• Pantallas

1) Marca de Sparkster: Muestra la cantidad restante de unidades del jugador de Sparkster. Cuando este número llega a 0, termina el juego.
2) Indicador de vidas: Muestra el nivel de fuerza de Sparkster.
3) Indicador de Rocket: Cambia los colores a medida que se almacene la energía.
   Todo rojo: Es posible el ataque por cohete.
   Todo blanco: Es posible el ataque espiral.
4) Número de piedras preciosas: El tragamonedas gira una vez cada vez que colecciones diez piedras preciosas azules, o una roja.
5) Tragamonedas: Cuando tres objetos iguales se alinean en el tragamonedas, el objeto especificado cae de la parte superior cumbre de la pantalla.

- **Indicazioni presenti sullo schermo**

1) Contrassegno di Sparkster: Indica quante unità di gioco Sparkster sono ancora disponibili. Quando questo numero raggiunge lo 0, il gioco ha termine.
2) Misuratore della vita: Indica il grado di forza di Sparkster.
3) Misuratore razzi: Cambia colore quando viene immagazzinata automaticamente energia.
4) Numero di gemme: Quando si sono raccolte dieci gemme blu oppure una gemma rossa, la slot machine ruoterà una volta.
5) Slot machine: Quando tre oggetti uguali si trovano allineati nella slot machine, uno di quegli oggetti verrà fatto calare dalla parte superiore dello schermo.

- **Skärmar**

1) Sparkster markering: Visar hur många Sparkster spelarenheter som finns kvar.
   När denna siffra visar 0 är spelet över.
2) Livmätare: Visar Sparksters styrkenivå.
3) Raketmätare: Ändrar färg varefter energi automatiskt lagras.
   Helt Röd: Raket attack möjlig;
   Helt vit: Skruvattack möjlig.
4) Ädelstenssiffra: Den enarmade banditen spinner runt vaje gång du samlat in 10 blå ädelstenar eller en röd.
5) Enarmad Bandit: När tre likadana föremål sitter på mittlinjen ramlar föremålet ner från skärmens översida.

- **Schermen**

1) Sparkster symbool: Toont hoeveel Sparkster spelereenheden (levens) er nog over zijn. Het spel is afgelopen als dit 0 wordt bereikt.
2) Levensmeter: Toont het sterkteniveau van Sparkster.
3) Raketmeter: Verandert van kleur naarmate energie automatisch opbouwt.
   Geheel rood: Raketaanval mogelijk.
   Geheel wit: Schroefaanval mogelijk.
4) Juweelnummer: De fruitautomaat draait eenmaal telkens als je tien blauwe juwelen oppikt, of één rode juweel.
5) Fruitautomaat: Als er drie gelijke symbolen in de fruitautomaat verschijnen, zal dat symbool van bovenuit het scherm vallen.

- **Ruudut**

1) Sparksterin merkki: Näyttää kuinka monta Sparkster-pelaajayksikköä on jäljellä. Kun tämä luku nollautuu (0), peli päättyy.
2) Elämämittari: Näyttää Sparksterin voimatason.
3) Rakettimittari: Vaihtaa väriä kun energiaa tallentuu automaattisesti.
   Kokonaan punainen: Rakettihyökäys on mahdollinen.
   Kokonaan valkoinen: Ruuvihyökkäys on mahdollinen.
4) Jalokivien lukumäärä: Rulettikone pyörähtää kerran aina kun poimit kymmenen sinistä jalokiveä tai yhden punaisen jalokiven.
5) Rulettikone: Kun kolme samanlaista esinettä tulee riviin rulettikoneeseen, kyseinen esine putoaa ruudun yläosasta.

Items

Acquiring items will help you in your quest to save Elhorn. You can get items during stages or by winning on the slot machine.

1 Up mark: Gives you one extra Sparkster player unit.

Blue Gem: Collect 10 blue gems for one spin on the slot machine.

Red Gem: Collect 1 red gem for one spin on the slot machine.

Rocket Pack: Screw Attack (Directional button depressed) or Rotating Attack.

Gegenstände

Wenn Du Gegenstände aufsammelst, hilft Dir das bei Deiner Aufgabe, Elhorn zu retten. Du kannst die Gegenstände in den einzelnen Stages erlangen, oder indem Du sie mit dem Spielautomaten gewinnst.

1-Up-Marke: Gibt Dir einen Extra-Sparkster.

Blauer Edelstein: Sammle 10 blaue Edelsteine für ein Spiel am Spielautomaten.

Roter Edelstein: Sammle 1 roten Edelstein für ein Spiel am Spielautomaten.

Raketensatz: Schraubenangriff (Richtungstaste gedrückt) oder Rotationsangriff.

Objets

L'acquisition d'objets vous aidera dans le sauvetage d'Elhorn. Vous pouvez recueillir des objets au cours d'une étape ou en gagnant à la machine à sous.

1 marque Up: Vous gagnez un guerrier Sparkster.

Pierre précieuse bleue: Dix pierres précieuses bleues permettent de jouer une fois à la machine à sous.

Pierre précieuse rouge: Une pierre précieuse rouge permet de jouer une fois à la machine à sous.

Jeu de fusées: Attaque en spirale (appuyer sur le bouton de direction) ou attaque tournoyante.

Objetos

La adquisición de objetos te ayuda a salvar Elhorn. Puedes obtener objetos durante las etapas del juego o ganando en el tragamonedas.

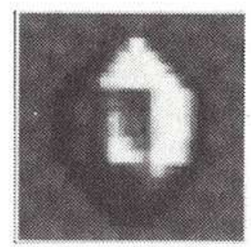
1 Marca "Up": Te da una unidad extra del jugador Sparkster.

Piedra preciosa azul: Colecciona 10 piedras azules para jugar una vez en la máquina tragamonedas.

Piedra preciosa roja: Colecciona 1 piedra roja para jugar una vez en la máquina tragamonedas.

Rocket Pack: Ataque atornillado (Botón direccional oprimido) o ataque rotatorio.





Oggetti

L'acquisizione di oggetti aiuta nella lotta per salvare Elhorn. Gli oggetti possono essere ottenuti nel corso di un livello, oppure conquistati con la slot machine.

Contrassegno "1 up" ("1 in più"): attribuisce una unità di gioco di Sparkster extra.

Gemma blu: con dieci gemme blu si può far ruotare una volta la slot machine.

Gemma rossa: con una gemma rossa si può far ruotare una volta la slot machine.

Pacco dei razzi: Attacco a vite (con il tasto di direzione premuto) o attacco a rotazione.

Föremål

Att samla på dig föremål hjälper dig att rädda Elhorn. Du kan erhålla föremål under spelets gång eller vinna dem på den enarmade banditen.

1 Up märke: Ger dig en extra Sparkster sparenhet.

Blå ädelsten: Samla in 10 för att snurra den enarmade banditen en gång.

Röd ädelsten: Samla in 1 för att snurra den enarmade banditen en gång.

Raketpaket: Skruvattack (riktningsknappen intryckt) eller roterande attack.

Oppeppertjes

Door oppeppertjes op te pikken zal je worden gesterkt in je taak om Elhorn te redden. Je kunt oppeppertjes bemachtigen in elk speelstadium door ze te winnen met de fruitautomaat.

1 Up symbool: Geeft een extra Sparkster leven.

Blauw juweel: Verzamel 10 blauwe juwelen om de fruitautomaat eenmaal te draaien.

Rood juweel: Bemachtig 1 rood juweel om de fruitautomaat eenmaal te draaien.

Raketpak: Schroefaanval (richtingstoets ingedrukt) of draaiende aanval.

Esineet

Keräämällä esineitä helpottuu yrityksesi pelastaa Elhorn. Hankit esineitä pelin aikana tai voittamalla ruletilla.

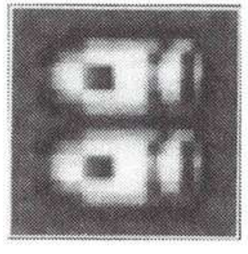
1 Up (1 lisää)-merkki: Antaa sinulle yhden ylimääräisen Sparkster-pelaajayksikön.

Sininen jalokivi: Kun keräät 10 sinistä jalokiveä, pyörähtää rulettikone kerran.

Punainen jalokivi: Kun saat yhden punaisen jalokiven, pyörähtää rulettikone kerran.

Rakettipakkaus: Ruuvihyökkäys (Suuntanäppäintä painettu) tai Pyörivä hyökkäys.





Apple: Restores some life.

Meat: Restores life completely.

Bomb: Watch out — you'll be damaged if you touch one of these!

Power Up Capsule: Powers up your sword into a Flaming Sword. (The sword's power returns to normal as soon as you receive any damage.)

Keys to the Seals: They're called keys, but nobody actually knows what they really look like. Collect all seven keys to give Sparkster a special sacred power.

Apfel: Stellt die Lebensernergie etwas wieder her.
Fleisch: Stellt die Lebensernergie vollständig wieder her.

Bombe: Paß sorgfältig auf! Du erleidest Verletzungen, wenn Du eine von diesen berührst!

Leistungssteigerungs-Kapsel: Steigert die Leistung Deines Schwerts zu einem Flammenschwert. (Die Kraft des Schwertes wird wieder normal, sobald Du verletzt wirst.)

Schlüssel zu den Siegeln: Sie werden als Schlüssel bezeichnet, aber niemand weiß wirklich, wie sie aussehen. Sammle alle sieben Schlüssel auf, um Sparkster eine besondere, heilige Kraft zu verleihen.

Pomme: Accroît l'énergie vitale.

Viande: Porte l'énergie vitale au maximum.

Bombe: Attention! Vous serez blessé si vous touchez l'une d'elles.

Capsule d'augmentation de puissance: Elle accroît la puissance de l'épée qui devient flamboyante. (La puissance de l'épée redevient normale dès que vous êtes blessé.)

Clefs de la Chambre des Sceaux: On dit que ce sont des clefs, mais en réalité personne n'en sait rien. Recueillez les sept clefs qui donneront à Sparkster une puissance sacrée.

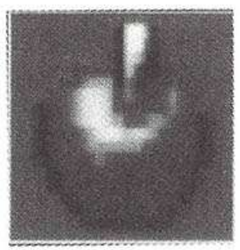
Manzana: Restablece alguna vida.

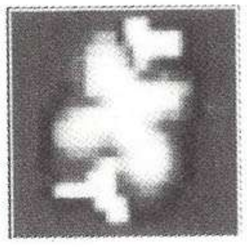
Carne: Restablece completamente la vida.

Bomba: ¡Cuidado - te harás daño si la tocas!

Cápsula de fortificación: Aumenta la fuerza de tu espada; se convierte en una espada en llamas. (La potencia de la espada se normaliza tan pronto como te hagas daño.)

Llaves para los Sellos: se llaman llaves, pero nadie sabe realmente a qué se parecen. Colecciona todas las siete llaves para dar a Sparkster una especial potencia sagrada.







Mela: si riguadagna parte della vita perduta.

Carne: si riguadagna tutta la vita perduta.

Bomba: Attenzione: toccandone una, si subisce un danneggiamento.

Capsula di aumento di energia: dona ulteriore potenza alla spada trasformandola in una Spada Fiammeggiante (la potenza della spada ritorna al livello normale qualora si riporti un danneggiamento).

Chiavi dei sigilli: vengono chiamate chiavi, ma nessuno sa in realtà che aspetto abbiano. Raccogliendo tutte le sette chiavi, si assegna a Sparkster uno speciale potere sacro.

Äpple: Ger lite liv tillbaka.

Kött: Ger allt liv tillbaka

Bomb: Se upp - du kan skadas om du rör en av dessa!

Kraftkapsel: Gör ditt svärd till ett flammande svärd. (Svärdet återgår till normalt svärd så fort du skadas)

Nycklar till sigillen: De kallas nycklar, men ingen vet egentligen hur de faktiskt ser ut. Samla ihop alla sju nycklarna för att ge Sparkster en speciell helig styrka.

Appel: Geeft je een weinig levenskracht terug.

Vlees: Herstelt je levenskracht volledig.

Bom: Pas op - als je dit aanraakt zal je veel schade oplopen!

Extra kracht capsule: Verandert je zwaard in een extra krachtig Vlammend Zwaard. (De kracht van het zwaard wordt weer normaal zodra je schade oploopt.)

Sleutels tot de Zegels: Ze heten wel sleutels, maar eigenlijk weet niemand hoe ze eruit zien. Verzamel alle zeven de sleutels om Sparkster een speciale, geheime kracht te geven.

Omena: Palauttaa elämää jonkin verran.

Liha: Palauttaa elämän täydellisesti.

Pommi: Varo - vahingoitut jos kosket tällaiseen!

Voimaa lisää -kapseli: Tekee miekastasi Tultaleiskuavan miekan. (Miekan voima palaa normaaliin heti kun vahingoitut.)

Sinettien avaimet: Niitä nimitetään avaimiksi, mutta kukaan ei oikeastaan tiedä, miltä ne todellisuudessa näyttävät. Kerää kaikki seitsemän avainta, niin Sparkster saa erityisen pyhän voiman.





- **Game over and Continue**

The game ends when all Sparkster player units are gone.

Continue

YES: When there are still some Continues left, you can continue to play from the stage where you were last defeated.

NO: Moves you to the Password screen. If you input a password, the next time you play the game you'll be able to start from the stage you were last defeated.

Press the Start button to move to the Title screen.

- **Spielende und Fortsetzung**

Das Spiel endet, wenn alle Sparkster-Spieleinheiten verloren sind.

Fortsetzung

YES: Wenn Dir noch Wiederholmöglichkeiten zur Verfügung stehen, kannst Du das Spiel von der Stufe fortsetzen, wo Du zuletzt besiegt wurdest.

NO: Bringt Dich zum Password-Screen. Wenn Du hier ein Paßwort eingibst, kannst Du das nächste Mal, wenn Du spielst, in dem Stage beginnen, wo Du zuletzt gescheitert bist.

Drücke die Start-Taste, um zum Titel-Screen weiterzuschalten.

- **Fin de partie et reprise**

La partie se termine lorsque tous les guerriers Sparkster ont disparu.

Reprise

YES: Si les reprises sont encore possibles, vous pouvez jouer en commençant à l'étape où vous avez été battu.

NO: Pour afficher la page du mot de passe. Si vous tapez un mot de passe, vous serez en mesure, lors de la partie suivante, de commencer à partir du niveau où vous avez été battu.

Appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de titre.

- **Fin del juego y continuar**

El juego termina cuando se agotan todas las unidades del jugador de Sparkster.

Continuar

SI: Si queda aún algunos "Continues", puedes seguir jugando desde el nivel donde te derrotaron por última vez.

NO: El juego vuelve a la contraseña (password). Si registra una contraseña, la próxima vez que juegues, podrás iniciar el juego desde el nivel donde te derrotaron por última vez.

Presioa el botón de inicio para mover a la pantalla de títulos.

- **Termine del gioco e Continuazione**

Il gioco ha termine quando si sono esaurite tutte le unità di gioco di Sparkster.

Continuazione

YES (sì): Se sullo schermo sono ancora presenti delle indicazioni "Continue" (continuazione), si può riprendere il gioco dal livello nel quale si era stati sconfitti.

NO (no): Si passa allo schermo della parola d'ordine. Inserendo una parola d'ordine di propria scelta si avrà la possibilità, successivamente di riprendere il gioco dall'inizio dello stesso livello nel quale si era rimasti sconfitti.

Per passare allo schermo dei titoli premere il tasto di avvio.

- **Spelet över och Fortsätt**

Spelet är över när alla Sparkster spelarenheter är slut.

Fortsätt

YES: När det fortfarande finns några Fortsätt kvar kan du fortsätta från det steg där du sist förlorade.

NO: Flyttar dig till Lösenordskärmen. Om du matar in ett lösenord kan du nästa gång starta spelet från den nivå på vilken du sist blivit besegrad.

Tryck på Startknappen för att flytta till Titelskärmen.

- **Einde van het spel en Doorspelen**

Het spel is afgelopen als je alle Sparkster speeleenheden (levens) hebt verloren.

Doorspelen (Continue)

YES: Als je nog steeds een aantal doorspeelkansen (Continue) hebt, dan kan je doorspelen vanaf het stadium van waar je het laatst werd verslagen.

NO: Je keert nu terug naar het paswoordscherm. Als je een paswoord invoert, zal je de volgende keer dat je speelt het spel beginnen vanaf het stadium tot waar je het de vorige keer hebt gebracht.

Druk op de Starttoets om terug te gaan naar het Titelscherm.

- **Peli lopussa (Game Over) ja Jatkopeli (Continue)**

Peli loppuu, kun kaikki Sparkster-pelaajayksiköt ovat loppuneet.

Jatkopeli (Continue)

YES (Kyllä): Kun on vielä muutama Jatkopeli jäljellä, voit jatkaa peliä vaiheesta, jossa sinut viimeksi päihitettiin.

NO (Ei): Siirryt Salasanaruudulle. Jos syötät salasanan, seuraavalla kerralla peliä pelatessasi voit aloittaa vaiheesta, jossa sinut viimeksi kukistettiin.

Aloitusnäppäintä painamalla siirryt Otsikkoruudulle.

Stages

Stage 1: Ancient ruins and forest

Stage 2: Desert pyramids

Stage 3: Air battle

Stage 4: High-speed robot battle

Stage 5: The Battle of Gedol

Stage 6: Final battle

Stages

Stage 1: Antike Ruinen und Wald

Stage 2: Pyramiden in der Wüste

Stage 3: Luftschlacht

Stage 4: Hochgeschwindigkeits-Roboterschlacht

Stage 5: Die Schlacht von Gedol

Stage 6: Endkampf

Etapes

Etape 1: Ruines et forêts

Etape 2: Pyramides dans le désert

Etape 3: Combat aérien

Etape 4: Bataille de robots

Etape 5: La bataille de Gedol

Etape 6: Le combat final

Etapas

Etapa 1: Ruinas y selva antiguas

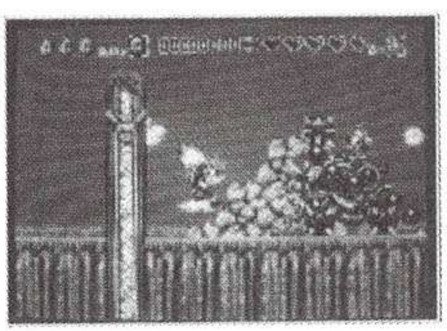
Etapa 2: Ruinas antiguas y bosques

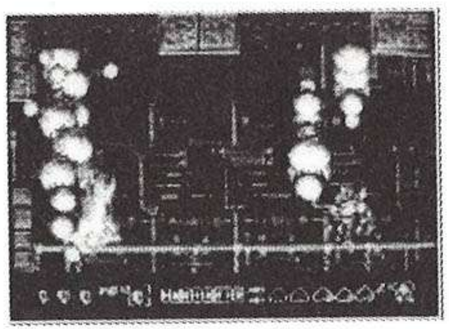
Etapa 3: Batalla aérea

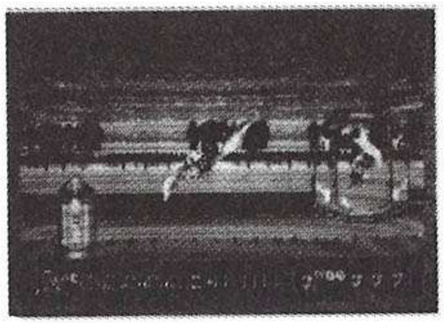
Etapa 4: Batalla con robots a alta velocidad

Etapa 5: Batalla de robots

Etapa 6: Batalla final







Livelli

Livello 1: Antiche rovine e foresta

Livello 2: Piramidi del deserto

Livello 3: Battaglia aerea

Livello 4: Battaglia di robot ad alta velocità

Livello 5: Battaglia di Gedol

Livello 6: Battaglia finale

Nivåerna

Nivå 1: Antika ruiner och skog

Nivå 2: Ökenpyramider

Nivå 3: Luftstrider

Nivå 4: Robotstrider i hög hastighet

Nivå 5: Slaget om Gedol

Nivå 6: Det slutgiltliga slaget

Stadia

Stadium 1: Oude ruïnes en wouden

Stadium 2: Woestijn pyramiden

Stadium 3: Luchtslag

Stadium 4: Snelle robotslag

Stadium 5: De slag om Gedol

Stadium 6: De laatste slag

VAIHEET

Vaihe 1: Muinaiset rauniot ja metsä

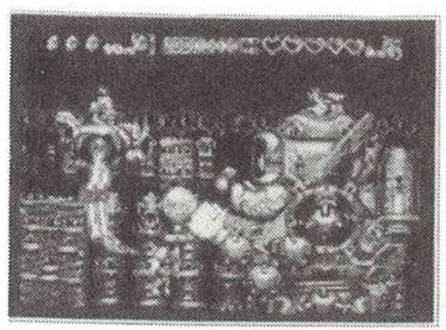
Vaihe 2: Erämaan pyramiidit

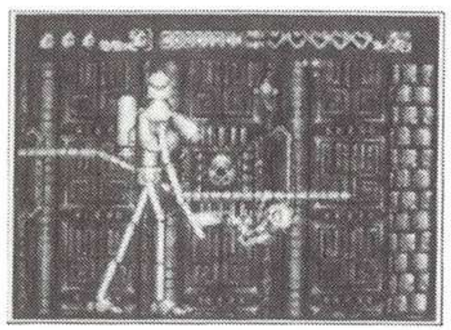
Vaihe 3: Ilmataistelu

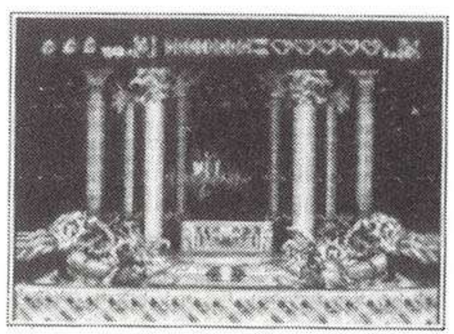
Vaihe 4: Nopea robottitaistelu

Vaihe 5: Gedolin taistelu

Vaihe 6: Lopullinen taistelu







Characters

Rocket Knight Sparkster

The strongest of the Rocket Knights. Armed with a sword and armor made of steel, Sparkster flies through the air at high speed with a rocket pack on his back.

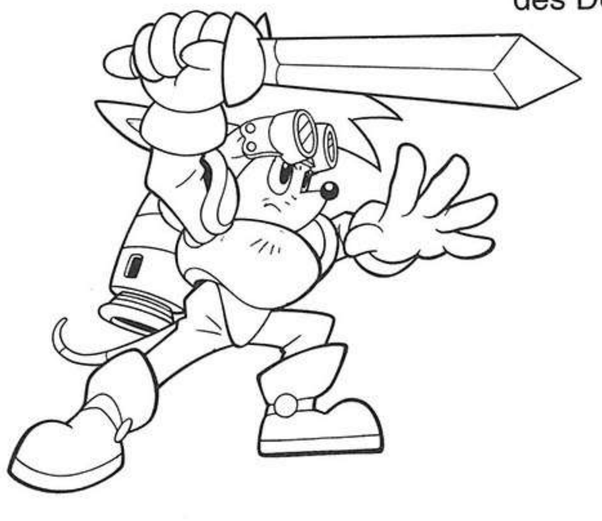
Sparkster arrived in the Kingdom of Zebulos after journeying in search of his arch enemy Axle Gear, the Black Knight. A number of years previously, Axle Gear had destroyed Sparkster's master and foster father, the Rocket Knight Mifune Sanjulo. Sparkster, his fighting skills honed and polished from his travels, finally won the battle to save Zebulos from the evil designs of the Devotindos Empire.

Spielfiguren

Rocket Knight Sparkster

Der stärkste der Rocket Knights. Bewaffnet mit einem Schwert und einer Stahlrüstung fliegt Sparkster mit Hilfe eines Raketensatzes auf seinem Rücken mit hoher Geschwindigkeit durch die Luft.

Auf der Suche nach seinem Erzfeind Axle Gear, dem schwarzen Ritter, ist Sparkster auf seiner Reise im Königreich Zebulos eingetroffen. Vor einigen Jahren hat Axle Gear den Herren und Adoptivater von Sparkster getötet, den Rocket Knight Mifune Sanjulo. Auf der Reise hat Sparkster seine Kampftechniken verfeinert und schließlich den Kampf gewonnen, und Zebulos von der bösen Macht des Devotindos-Königreichs befreit.



Personnages

Sparkster, Chevalier de l'Ordre de la Fusée

C'est le plus vigoureux chevalier qui soit. Il possède une épée; une armure d'acier le protège. Il vole, propulsé par les fusées qu'il porte dans le dos.

Sparkster arrive au Royaume de Zebulos après être parti à la recherche de son ennemi juré, Axle Gear, un Chevalier de l'Ordre Noir. Quelques années auparavant, Axle Gear a vaincu le maître de Sparkster qui était aussi son père adoptif, Mifune Sanjulo, Chevalier de l'Ordre de la Fusée. Grâce aux compétences guerrières acquises au cours de ses voyages, Sparkster sauvera Zebulos des noirs desseins de l'Empire Devotindos.

Personajes

Rocket Knight Sparkster

El caballero más poderoso de los Rocket Knights. Armado con una espada y armadura de acero, Sparkster vuela a alta velocidad con un equipo de cohete que lleva en la espalda.

Sparkster llegó al Reino de Zebulos después de que salió a la busqueda de su principal enemigo Axle Gear, el Caballero Negro. Hace algún tiempo, Axle Gear mató al maestro y padre adoptivo de Sparkster, el Rocket Knight Mifune Sanjulo. Sparkster emprendió un viaje tormentoso para perfeccionar su habilidad de lucha. Finalmente, regresó y ganó la ardua batalla con su maldito pero poderoso enemigo, salvando así el Reino de Zebulos de las malvadas intenciones del Imperio de Devotindos.

Personaggi

Sparkster, Cavaliere a razzo

Il più forte dei Cavalieri a razzo. Armato di una spada e di un'armatura d'acciaio, Sparkster vola attraversando l'aria ad alta velocità con un pacco di razzi sul dorso.

Sparkster è giunto nel regno di Zebulos dopo un viaggio alla ricerca del suo nemico dichiarato Axle Gear, il Cavaliere Nero. Diversi anni prima, Axle Gear aveva eliminato il maestro e padre adottivo di Sparkster, il cavaliere a razzo Mifune Sanjulo. Sparkster, con la sua abilità combattiva affinata e migliorata grazie ai suoi numerosi viaggi, aveva infine vinto la battaglia per salvare Zebulos dai disegni malefici dell'impero Devotindos.

Figurer

Raketriddare Sparkster

Den starkaste av raketriddarna. Beväpnad med svärd och rustning av stål flyger Sparkster genom luften i hög hastighet med ett raketpaket på ryggen.

Sparkster anlände i kungadömmet Zebulos efter en resa sökande efter sin ärkefiende Axle Gear, den svarte riddaren. Ett antal år tidigare hade Axle Gear dödat Sparksters lärare och fosterfar, raketriddaren Mifune Snajulo. Med sin kampteknik finslipad efter sina resor kunde sparkster slutligen vinna slaget om Zebulos och rädda landet undan de onda planerna som Devotindos Imeriet hade för det.

Spelpersonages

Rocket Knight Sparkster

De sterkste van de Rocket Knights. Gewapend met een zwaard en een pantser van staal, Sparkster vliegt door de lucht op hoge snelheid dankzij het raketpak op z'n rug.

Sparkster kwam in het Koninkrijk Zebulos terecht na een speurtocht naar z'n aartsvijand Axle Gear, de Black Knight. Een aantal jaar daarvoor had Axle Gear Sparkster's leermeester en pleegvader, de Rocket Night Mifune Sanjulo, omgebracht. Dankzij de moedige en bekwame krijger Sparkster werd de slag om Zebulos tegen het tiranische Devotindos Rijk gewonnen.

Hahmot

Rakettiritari Sparkster

Voimakkain Rakettiritareista. Varusteisiin kuuluu miekka ja teräksestä tehty panssari. Sparkster lentää ilman halki nopeasti rakettipakkaus selässään.

Sparkster saapui Zebulos-kuningaskuntaan matkattuaan tovin arkkiviholliston Axle Geariä, Mustaa ritaria etsien. Muutama vuotta aiemmin Axle Gear oli tuhonnut Sparksterin isännän ja kasvatusisän, Rakettiritari Mifune Sanjulon. Sparkster, jonka taistelutaidot ovat hioutuneet matkan aikana, voittaa lopulta taistelun ja pelastaa Zebuloksen Devotindos-valtakunnan pahuudelta.

Axle Gear, the Black Knight

Axle Gear belongs to the Black Knights, a band of former Rocket Knights gone bad. He is utterly possessed by evil ambition. After he killed Mifune, Sparkster's master, he became Sparkster's arch rival. He awaits Sparkster at a palace somewhere in Elhorn.

Axle Gear, der Black Knight

Axle Gear gehört zu den schwarzen Rittern, den Black Knights, einer Bande früherer Rocket Knights, die sich dem Bösen verschrieben haben. Er ist völlig von seinen bösen Absichten besessen. Nachdem er Mifune, Sparksters Herren, getötet hatte, wurde er Sparkster Erzrivale. Er erwartet Sparkster in einem Palast irgendwo in Elhorn.

Axle Gear, Chevalier de l'Ordre Noir

Axle Gear est un membre de l'Ordre Noir qui, en fait, n'est rien d'autre qu'une bande de renégats de l'Ordre de la Fusée. Il est animé d'intentions diaboliques. Après avoir vaincu Mifune, le maître de Sparkster, celui-ci est devenu son ennemi mortel. Il attend Sparkster dans un palais, quelque part en Elhorn.

Axle Gear, el Caballero Negro

Axle Gear pertenece a los Caballeros Negros, una banda maldita de los anteriores Rocket Knights. El está totalmente poseído por un espíritu malvado. Desde el día que Axle Gear mató a Mifune, el maestro de Sparkster, él se convirtió en el rival fatal de Sparkster. El espera a Sparkster en un palacio de Elhorn.



Axle Gear, il Cavaliere Nero

Axle Gear fa parte dei Cavalieri Neri, un gruppo di ex-cavalieri a razzo divenuti malvagi. Posseduto da ambizioni malefiche, dopo aver ucciso Mifune, maestro di Sparkster, è diventato il nemico numero uno di Sparkster. Attende Sparkster in un palazzo da qualche parte a Elhorn.

Axle Gear, den Svarte Riddaren

Axle Gear tillhör de Svarta Riddarna, ett gäng fd. Raketriddare som blivit onda. Han är helt besatt av sin onda ambition. Efter att ha dödat Mifune, Sparksters lärare, blev han Sparksters ärkerival. Han väntar på Sparkster i ett palats någonstanns i Elhorn.

Axle Gear, de Black Knight

Axle Gear behoort tot de Black Nights, een bende voormalige Rocket Nights die op het slechte pad zijn geraakt. Axle wordt volledig verteerd door kwaadaardige ambities. Na de moord op Mifune, Sparkster's leermeester, werd hij de aartsrivaal van Sparkster. Hij wacht op Sparkster in een paleis ergens in Elhorn.

Axle Gear, Musta ritari

Axle Gear kuuluu Mustiin ritareihin, joukkoon entisiä Rakettiritareita, jotka ovat tulleet hulluiksi. Hän erityisesti on ilkeän vallanhimon vallassa. Sen jälkeen kun Axle tappoi Mifunen, Sparksterin isännän, hänestä tuli Sparksterin arkkiviholinen. Hän odottaa Sparksteria jossain päin Elhornia sijaitsevassa palatsissa.

Princess Sherry

The Princess of the Kingdom of Zebulos, and Sparkster's girlfriend. Her cousin Princess Cherry is like a younger sister to her.

Princess Cherry

Princess Sherry's cousin. She is also in love with Sparkster. She has been kidnapped by the evil empire and is now confined in some secret location.

Prinzessin Sherry

Die Prinzessin des Königreichs Zebulos und Sparksters Freundin. Ihre Cousine, Prinzessin Cherry, ist wie eine jüngere Schwester für sie.

Prinzessin Cherry

Prinzessin Sherry's Cousine. Sie liebt Sparkster ebenfalls. Sie wurde von den Bösen entführt und befindet sich nun an einem geheimen Ort.

La Princesse Sherry

Elle est l'héritière du trône de Zebulos et la petite amie de Sparkster. Elle considère sa cousine, la princesse Cherry, comme une jeune soeur.

La Princesse Cherry

La cousine de la princesse Sherry. Elle est également amoureuse de Sparkster. Elle a été enlevée sur les ordres de l'Empereur qui la tient enfermée dans un cachot.

Princesa Sherry

La princesa del Reino de Zebulos y la novia de Sparkster. Para ella, la Princesa Cherry es como una hermana pequeña.

Princesa Cherry

Prima de la Princesa Sherry. Ella también está enamorada de Sparkster. Cherry ha sido secuestrada por el imperio malvado y está ahora aprisionada en un lugar secreto.





Principessa Sherry

Principessa del regno di Zebulos, e fidanzata di Sparkster. Sua cugina, la Principesa Cherry, è per lei come una sorella minore.

Principessa Cherry

Cugina della Principessa Sherry, è anche lei innamorata di Sparkster. È stata rapita dal malefico impero ed è ora imprigionata in qualche località segreta.

Prinsessan Sherry

Är prinsessa i kungadömmet Zebulos och Sparkster flickvän. Hennes kusin Prinsessan Cherry är som en yngre syster för henne.

Prinsessan Cherry

Prinsessan Sherrys kusin. Hon älskar också Sparkster. Hon har kidnappats av det onda imperiet och sitter nu inlåst på hemlig plats.

Prinses Sherry

De Princes van het Koninkrijk Zebulos en Sparkster's vriendin. Haar night Prinses Cherry is als een jongere zuster voor haar.

Prinses Cherry

Prinses Sherry's nicht. Ook zij is verliefd op Sparkster. Ze werd ontvoerd door het kwaadaardige rijk en wordt nu ergens op een geheime plaats gevangen gehouden.

Prinsessa Sherry

Zebulos-kuningaskunnan prinsessa ja Sparksterin tyttöystävä. Hänen serkkunsa, Prinsessa Cherry on kuin pikkusisko hänelle.

Prinsessa Cherry

Prinsessa Sherryn serkku. Hän on myös rakastunut Sparksteriin. Hän on joutunut pahan valtakunnan kidnappaamaksi ja häntä pidetään nyt jossain salaisessa paikassa.

Paeli

The leader of the Gedol Ninja.

Evil King Gedol

The king of darkness who plots to destroy the world using wicked sorcery.

Paeli

Der Anführer der Gedol Ninja.

Böser König Gedol

Der König der Dunkelheit, der das Ziel hat, die Welt mit Boshaftigkeit zu zerstören.

Paeli

C'est le chef des Ninjas de Gedol

L'Empereur diabolique de Gedol

Empereur des ténèbres, il vise la destruction totale du monde par la sorcellerie.

Paeli

El líder del Ninja Gedol.

Malvado Rey Gedol

El rey de la oscuridad quien planea destruir el mundo utilizando brujería malvada.





Paeli

Il capo dei Ninja di Gedol.

Gedol, Re del Male

Il re delle tenebre che trama la distruzione del mondo con la sua malvagia stregoneria.

Paeli

Ledare för Gedols Ninja

Den onde Konungen Gedol

Mörkrets konung som planerar att förstöra världen med hjälp av ond magi.

Paeli

De leider van de Gedol Ninja.

De boze Koning Gedol

De koning van het duister die erop uit is om de wereld te vernietigen middels kwaadaardige toverkracht.

Paeli

Gedol Ninjan johtaja.

Paha Kuningas Gedol

Pimeyden kuningas, joka suunnittelee maailman tuhoamista ilkeää noituutta käyttäen.

The "Legendary Armor"

In Elhorn there is an ancient legend of the "Seven Seals".

One of the Rocket Knights' weapons is the armor known as the "Legendary Armor", which possesses a special sacred power. If a warrior wearing the Legendary Armor obtains all seven "Keys to the Seals", the warrior will be able to release the sacred power of the Armor and become invincible. The seven "Keys to the Seals" exist somewhere in Elhorn, but nobody knows what they look like.

Find the Keys, break the Seals, and release the sacred power that will thwart the evil ambitions of King Gedol! It's time for Sparkster to head into battle once again to save Elhorn!

Die "Legendäre Panzerung"

In Elhorn gibt es eine alte Sage der "Sieben Siegel".

Eine der Waffen der Rocket Knights ist die Panzerung, die als "Legendäre Panzerung" bekannt ist und die eine besondere heilige Kraft besitzt. Wenn ein Krieger, der die legendäre Panzerung trägt, alle sieben "Schlüssel der Siegel" erlangt, ist der Krieger in der Lage, die heilige Kraft der Panzerung freizusetzen und unverletztlich zu werden. Die sieben "Schlüssel zu den Siegeln" gibt es irgendwo in Elhorn, aber niemand weiß, wie sie aussehen.

Finde die Schlüssel, öffne die Siegel und befreie die heilige Kraft, die die bösen Absichten des Königs Gedol durchkreuzen wird! Es ist wieder einmal Zeit für Sparkster, in den Kampf zu gehen und Elhorn zu retten!

L'Armure Légendaire

Dans les demeures d'Elhorn, on raconte, le soir à la veillée, la vieille légende des Sept Sceaux.

Un des atouts des Chevaliers de l'Ordre de la Fusée est une armure connue sous le nom d'Armure Légendaire. Elle confère à celui qui la porte un pouvoir sacré et le rend invincible s'il est capable de recueillir les sept Clefs de la Chambre des Sceaux. Ces sept Clefs de la Chambre des Sceaux existent quelque part en Elhorn, mais personne ne sait à quoi elles ressemblent.

A vous de trouver les Clefs, de rompre les Sceaux et de libérer la puissance sacrée qui réduira à néant les noires ambitions de l'Empereur de Gedol. Le moment est venu pour Sparkster de se lancer au combat... et de sauver Elhorn!

La "Armadura Legendaria"

En Elhorn hay una leyenda antigua de los "Siete Sellos".

Uno de los armas de los Rocket Knights es la armadura, conocida como "Armadura Legendaria", que posee una fuerza sagrada especial. Si un guerrero que lleva la armadura legendaria obtiene todas las siete "Llaves a los Sellos", él podrá hacer uso de la fuerza sagrada de la armadura y hacerse invencible. Las siete "Llaves a los Sellos" se encuentran en alguna parte de Elhorn, pero nadie sabe cómo son.

Encuentra las llaves, rompe los Sellos y lanza la fuerza sagrada para frustrar las ambiciones malvadas del Rey Gedol! ¡Ya es hora que Sparkster empiece otra vez la batalla para salvar Elhorn!

L'"Armatura leggendaria"

A Elhorn c'è un'antica leggenda, quella dei "Sette Sigilli".

Una delle armi dei cavalieri a razzo è l'armatura conosciuta con il nome di "armatura leggendaria", che possiede uno speciale potere sacro. Se un guerriero che indossa l'armatura leggendaria ottiene tutte e sette le Chiavi dei Sigilli, quel guerriero potrà liberare il sacro potere dell'armatura e diverrà invincibile. Le sette Chiavi dei Sigilli esistono da qualche parte a Elhorn, ma tutti ignorano che aspetto abbiano.

Trova le chiavi, rompi i Sigilli, e libera il potere sacro che frustrerà le ambizioni malvage del re gedol. È arrivato il momento per Sparkster di dirigersi ancora una volta sul campo di battaglia per salvare Elhorn!

Den Heliga Rustningen

I Elhorn finns det en gammal legend som berättar om de "Sju Låsen".

En av Raketriddarnas vapen är rustningen känd som den "Heliga Rustningen", vilken innehar speciella heliga krafter. Om en krigare i denna legendariska rustning kan samla ihop alla sju "Nycklar till Låsen" kommer krigaren att kunna släppa loss den heliga kraften i rustningen och bli osynlig. De sju "Nycklar till Låsen" finns någonstans i Elhorn, men ingen vet hur de ser ut.

Finn nycklarna, lås upp låsen och släpp loss den heliga kraften som kommer att stoppa Kung Gedols onda ambitioner! Det är dags för Sparkster att ännu en gång ta upp kampen med ondskan för att rädda Elhorn.

Het "Mythisch Harnas"

In Elhorn kent men de oude legende van de "Zeven Zegels".

Eén van de wapens van de Rocket Knights is een harnas dat bekend staat als "Mythisch Harnas" omdat het zeer speciale krachten heeft. Als een strijder die dit pantser draagt alle zeven "Sleutels tot de Zegels" in handen krijgt, dan zal de strijder de geheime kracht van het harnas aktiveren en onverslaanbaar worden. De zeven "Sleutels tot de Zegels" bevinden zich ergens op Elhorn, maar niemand weet hoe ze er uit zien.

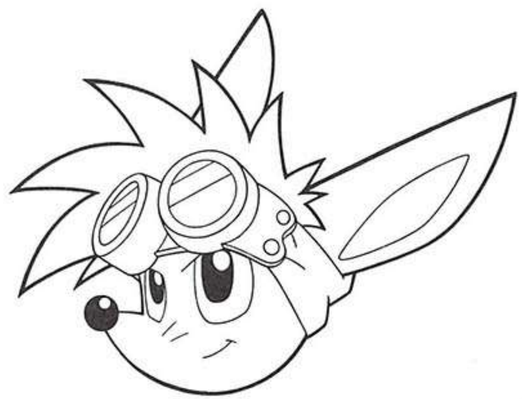
Vind de sleutels, verbreek de Zegels, en aktiveer de geheime kracht waarmee je de kwaadaardige ambities van Koning Gedol kunt stoppen! Het is tijd voor Sparkster om opnieuw ten strijde te trekken om Elhorn te redden!

"Legendaarinen panssari"

Elhornissa on muinainen tarina nimeltään "Seitsemän sinettiä".

Yksi Rakettiritareiden aseista on panssari, joka tunnetaan nimellä "Legendaarinen panssari", joka sisältää erityistä pyhää voimaa. Jos soturi, jolla on Legendaarinen panssari yllään, saa kaikki seitsemän "Sinettien avainta", hän pystyy vapauttamaan panssarin pyhän voiman ja muuttu näkymättömäksi. Seitsemän "Sinettien avainta" ovat olemassa jossain Elhornissa, mutta kukaan ei tiedä, miltä ne näyttävät.

Etsi avaimet, riko sinetit ja vapauta pyhä voima, joka tekee tyhjäksi Kuningas Gedolin ilkeät aikeet! Sparksterin on jälleen aika lähteä taisteluun Elhornin pelastamiseksi!



Handling This Cartridge

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

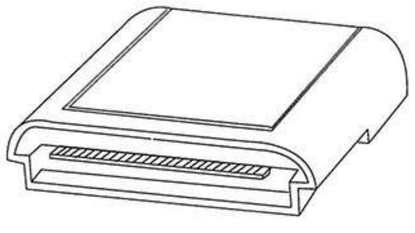
For Proper Usage

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.

①



Manipulation de la Cartouche

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

Pour une utilisation appropriée

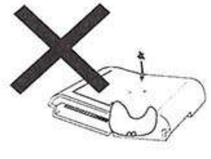
① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- 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.

②



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, límplalo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colócalo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tómate 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 videojuegos en televisores de proyección de grandes pantallas.

③



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.

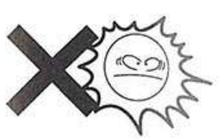
Asianmukainen käyttö

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.

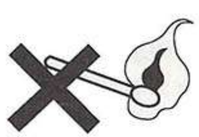
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.

* 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 

THIS GAME IS 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.
SPARKSTER™ IS TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
©1994 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.
ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGA DRIVE SYSTEM.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

T-95166-50
PRINTED IN JAPAN