

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



BOMBERMAN HERO™

Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>



SOMMAIRE

Preambule

5

Commandes

6

Préparation

7

Ecran de jeu

9

Personnages

10

Louie

11

Objets

12

Giga-matos

14

Présentation des niveaux

15

PREAMBULE

Bomberman s'entraînait jour et nuit avec acharnement sur la Bomber Base pour préserver la paix de l'univers.

Un jour, il reçut l'ordre d'aller enquêter sur le crash d'un vaisseau spatial dans les montagnes paisibles. En arrivant sur place, notre héros rencontra un étrange robot. D'après lui, la planète Primus Star a été attaquée par l'Empire garadien. Ce robot a réussi à s'échapper avec la princesse Millian à bord d'un vaisseau spatial, mais l'Empire garadien les a rattrapés et a emmené la princesse.

N'écoutant que son courage, Bomberman quitta sa planète pour voler au secours de la princesse Millian.



COMMANDES

Start

Pour mettre le jeu en pause.

Stick multi-directionnel

Pour diriger Bomberman. Plus vous appuyez le stick dans une direction, plus Bomberman se déplace rapidement.



MARCHER



COURIR

Bouton Z

Pour faire exploser une bombe à retardement.

Bouton A

Pour sauter. Si vous sautez en courant, vous atterrirez plus loin. Appuyez sur le Bouton B pour lancer une bombe en sautant.



Boutons C ↑, ← et →

Pour modifier temporairement l'angle de la caméra afin d'observer votre environnement.

Bouton R/ Bouton C ↗

Appuyez une fois pour poser une bombe. Appuyez deux fois pour larguer une bombe dans la direction de votre déplacement.



POSER
UNE
BOMBE



LARGUER
UNE
BOMBE

Bouton B

Pour lancer une bombe. Maintenez enfoncé le Bouton B pour tenir une bombe. Relâchez-le pour lancer la bombe droit devant vous. Vous pouvez marcher, courir ou sauter en tenant une bombe.



Maintenez enfoncé le Bouton B pendant un court instant et votre bras fera un moulinet.



Si vous relâchez le bouton au bon moment, vous pourrez lancer quatre bombes à la fois. Vous aurez alors réalisé une bombe-mitraille.

PREPARATION

Insérez la cartouche de Bomberman Hero dans votre console et mettez-la sous tension. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour obtenir le menu principal.

Ecran de sélection de fichier



Select: Pour sélectionner le fichier désiré. Quand vous terminez un niveau, votre progression est automatiquement sauvegardée dans un fichier.

Score: Après avoir sélectionné un fichier, désignez le niveau (la planète) dont vous voulez voir les scores. Vous verrez également les médailles gagnées dans les niveaux terminés.

Copy: Pour copier des données sauvegardées dans n'importe quel fichier.

Clear: Pour effacer les données sauvegardées.

Option: Pour écouter la musique du jeu et admirer les médailles. Collectionnez les médailles et attendez-vous à une bonne surprise...

Stereo: Pour choisir entre MONO et STEREO.



Sélection de zone

Après avoir choisi un fichier, vous devez sélectionner une zone. Si vous commencez une nouvelle partie, vous débutez en zone 1 (Bomber Base). En avançant dans le jeu, vous pouvez retourner dans des endroits que vous avez déjà terminés. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner une zone et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran de sélection de fichier.



C'est parti !

A vous de jouer ! Ramassez les cristaux et les objets sur le sol et cherchez la sortie indiquée par une flèche. Vous devez trouver un objet en particulier ou accomplir certaines tâches pour activer la sortie de certaines zones. Faites attention à bien chercher partout...



Bomberman rencontrera de nombreux ennemis et devra déjouer beaucoup de pièges au cours de ses aventures. L'art du saut et du lâcher de bombe seront alors vos meilleurs alliés contre vos ennemis. Toutefois, certains ennemis et pièges nécessitent l'utilisation d'objets précis.



Accumulez les cristaux

Obtenez 200 cristaux et votre niveau de vie sera augmenté d'une unité. Vaincre un ennemi ou découvrir un objet améliorera votre score et votre classement (de 1 à 5). Un classement plus élevé peut vous aider plus tard dans le jeu.



Plusieurs chemins...

Dans certaines zones, Bomberman peut emprunter plusieurs chemins et peut même accéder à deux fins possibles ! La plupart des zones nécessitent un retour de Bomberman dans un niveau déjà terminé. N'oubliez pas que vous pouvez retourner à un niveau accompli précédemment à n'importe quel moment.



Médailles

Suivant le classement présenté lorsque vous avez terminé un niveau, vous pouvez recevoir les médailles suivantes: Bomber Hero d'or, Bomber Hero d'argent, Bomber Hero de bronze, Bomber Hero bleue et Bomber Hero rouge.



Dégâts

Si Bomberman est un héros, il n'en est pas moins sensible et, s'il entre en collision avec un ennemi, se fait toucher, tombe dans un piège ou est emporté par l'explosion d'une de ses bombes, son niveau de vie baisse. S'il arrive à zéro, une de ses vies disparaît. Quand Bomberman perd une vie, toutes ses aptitudes diminuent d'une unité.



Si Bomberman tombe de trop haut, il perd instantanément une vie. Quand Bomberman s'agrippe au bord d'une plateforme, poussez le stick multi-directionnel vers le sol. Si le terrain devient trop dangereux, il vaut mieux le faire marcher.



La main sur le cœur.

Ramassez les objets en forme de cœur qui se trouvent sur la carte. Un cœur rose augmente votre niveau de vie d'une unité. Un cœur jaune restaure complètement votre niveau de vie. Ouvrez l'œil à la recherche de ces objets indispensables!



Fin de partie et Continue

Quand vous n'avez plus de vie, l'écran Game Over (Fin de partie) apparaîtra. Sélectionnez CONTINUE pour retourner à l'écran de sélection de fichier. La bombe et la puissance de feu de Bomberman retrouveront leur valeur initiale (1). Sélectionnez END pour retourner à l'écran de titre.

ECRAN DE JEU

Niveau de vie 8 barres maximum

Score du niveau en cours



Puissance de feu (maximum: quatre)

Nombre de cristaux collectés

Nombre de bombes que vous pouvez utiliser en une fois (maximum: quatre)

Pause...

Objets nécessaires pour atteindre la sortie



Nombre de vies restantes

Nombre de bombes interdimensionnelles

Sélectionnez QUIT pour quitter le niveau en cours.

PERSONNAGES

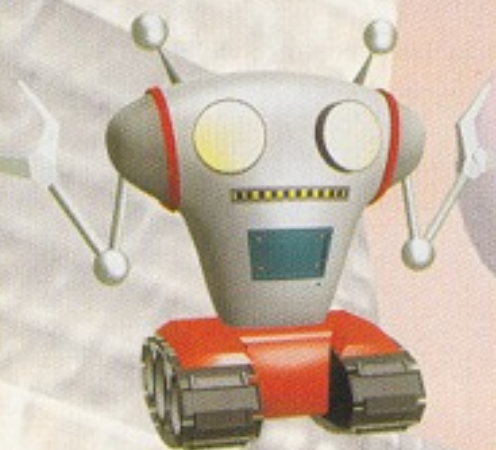


Bomberman

Protecteur attitré de Bomber Star, il doit sauver la princesse Millian des griffes de l'armée garadienne.

La princesse Millian

Princesse de Primus Star, elle a dérobé un disque de données à l'armée garadienne. Elle a essayé de s'enfuir, mais a été capturée.



Pibot

Ce petit robot est l'ami et le serviteur de la princesse. Il fera tout pour aider Bomberman à la sauver.

Nitros

Soldat de l'Empire garadien, il a pour mission d'arrêter Bomberman et de récupérer le disque.



LOUIE

Quand vous arriverez sur la planète Mazone Star, une petite créature sympathique appelée Louie fera son apparition et aidera Bomberman autant que possible.

Utilisez le stick multidirectionnel pour marcher ou courir.



Appuyer sur le Bouton A pour sauter.



Attaque

Sautez sur vos ennemis pour les vaincre.



Saut avec élan

Appuyez sur le Bouton A en sautant près d'un mur et appuyez sur le stick multidirectionnel dans la direction opposée.



OBJETS

Vous trouverez ces objets tout au long du jeu. Réfléchissez bien avant de les utiliser car ils s'avéreront fort utiles dans les derniers niveaux. Certains objets, comme les cristaux, sont indispensables pour terminer un niveau.

OBJET

EFFET



Bombe plus Pour augmenter le nombre de bombes que vous pouvez poser ou lancer.



Plein feu Pour augmenter la puissance de feu de votre bombe.



Contrôleur à distance Pour faire exploser une bombe à distance.



Cœur rose Pour augmenter le niveau de vie d'une unité.



Cœur jaune Pour restaurer tout le niveau de vie.



1 UP Pour obtenir une vie supplémentaire.



Bombe au sel Utilisez une bombe au sel pour détruire les limaces. Si vous prenez une bombe plus, vous perdrez la bombe au sel.



Bombe-glaçon Elle est pratique pour geler vos ennemis. Si vous récupérez une bombe plus, vous perdez votre bombe-glaçon.



Tenue ignifugée Pour vous protéger des conditions extrêmes telles que le vent.



Spectral Pour traverser les murs.



Gant de force Pour envoyer les bombes plus loin.

OBJET

EFFET



Panneau de bulles Pour entourer Bomberman d'une bulle lui permettant de flotter dans l'air.



Radio Touchez cet émetteur/récepteur pour obtenir des indices.



Cristal Valeur: 50 points. Ramassez-les pour augmenter votre niveau de vie.



Cristal rouge Valeur: 5 cristaux (250 points).



Pépite d'or Valeur: 500 points.



Pierre arc-en-ciel Valeur: 1 000 points.



Cristal-clef Trouvez-en quatre pour ouvrir la porte de sortie.



Carte-clef Pour ouvrir certaines portes.



Bombe interdimensionnelle Récupérez-les toutes pour obtenir quelque chose d'étrange.



Disque de données L'Empire garadien recherche ce disque. Il est indispensable pour ouvrir certaines portes.

GIGA-MATOS

Sous le terme "Giga-Matos", Bomberman a regroupé plusieurs équipements de pointe. Au cours de son aventure, il devra échapper au danger en volant, en nageant, voire en glissant, pour rejoindre la princesse.

Bomber-hélico

Stick multidirectionnel	Direction
Bouton A	Monter
Bouton B	Vol stationnaire
Bouton R, Z ou C	Larguer une bombe (maintenir enfoncé pour en lancer jusqu'à quatre)



Bomber-luge

Stick multidirectionnel	Direction
Bouton A	Sauter
Bouton B	Attaque tournoyante



Bomber-jet

Stick multidirectionnel	Direction
Bouton A	Accélérer
Bouton B	Freiner
Bouton R, Z ou C	Tirer les missiles (maintenir enfoncé pour en tirer jusqu'à quatre)



Aqua-bomber

Stick multidirectionnel	Direction
Bouton A	Avancer
Bouton B	Reculer
Bouton R, Z ou C	Lancer une torpille (maintenir enfoncé pour en lancer jusqu'à quatre)



PRESENTATION DES NIVEAUX

BOMBER STAR

Planète d'origine de notre héros, elle contient également la Bomber Base.



Zone 1 – Bomber Base

La Bomber Base est prévue pour offrir à Bomberman l'entraînement dont il a besoin. A la fin de cet entraînement, Bomberman se voit remettre le lance-bombes nécessaire pour terminer certains niveaux.



Zone 2 – La mer d'arbres.

Les grottes sombres sont nombreuses dans cette zone. Nitros va défier Bomberman à Adok.



Zone 3 – Les montagnes paisibles

Vous devez passer par des sentiers escarpés et des ponts détruits. Le sommet est très brumeux... Soyez prudent...

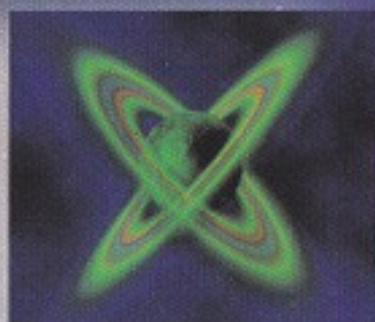


Boss – Endol

Il ressemble à un poisson-chat sous tension. Prenez garde à ses décharges électriques !

PRIMUS STAR

Cette planète luxuriante était gouvernée par la princesse Millian jusqu'à l'attaque de l'armée gardienne.



Zone 1 – Les bois d'Esuram

Une porte interdimensionnelle se trouve dans les égouts. Veillez à ramasser tous les objets avant de vous y rendre.



Zone 2 – Le château de Primus

Cette zone regorge de pièges, d'énigmes et de soldats gardiens. Vous y trouverez la princesse... en compagnie de Nitros.



Zone 3 – La tour de l'horloge géante

La princesse Millian a été emmenée dans la tour! Utilisez le bomber-hélico pour la retrouver. Une chute serait synonyme de problèmes... alors soyez prudent!



Boss – Baruda

Cet énorme oiseau porte un canon à particules sur le ventre. Bomberman devra utiliser le bomber-hélico pour combattre Baruda dans les airs.

KANATIA STAR

Kanatia est un endroit incandescent, couvert de volcans et de bâtiments mystérieux.



Zone 1 – Le volcan Lavana

La chaleur de ce volcan peut causer de nombreux dégâts. Cherchez les tours de refroidissement pour remonter votre niveau de vie.



Zone 2 – La pyramide de la mort

La princesse a été emmenée dans la salle de torture en haut de la pyramide. Dépêchez-vous de la secourir! Auparavant, vous devrez vaincre à nouveau Nitros...



Zone 3 – Le tombeau de Kanatia

Quel endroit déroutant ! Vous y ferez votre première rencontre avec les dangereuses limaces. On ne peut les vaincre qu'avec une bombe au sel. Ces bombes n'ont aucun effet sur les autres adversaires. Attention, elles redeviennent des bombes normales si vous récupérez une bombe plus.

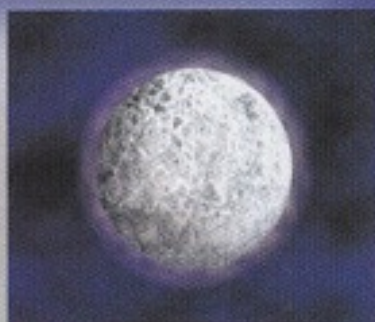


Boss – Bolban

Cette créature à l'aspect de sphinx se sert de ses canons d'épaule pour combattre Bomberman. Des barrières se dressent devant lui dès qu'il est touché.

MAZONE STAR

Le froid règne en maître sur Mazon. Mais si vous cherchez bien, vous pouvez trouver une petite jungle au milieu de toute cette neige.



Zone 1 – La jungle de Louie

C'est ici que Louie, l'ami de Bomberman, entre dans le jeu. En respectant Louie et en apprenant à maîtriser la bombe-glaçon, vous pouvez obtenir le score le plus élevé.



Zone 2 – Les montagnes fondues

Méfiez-vous des ennemis qui ressemblent à des boules de neige (ou à des bonshommes de neige.). Et soyez prudent en utilisant la bomber-luge car les bosses sont très glissantes...



Zone 3 – Le dôme de Mazon

Sous ce dôme, vous traverserez des endroits comme la salle anti-gravité, la salle aérienne et la salle-miroir. Cette dernière pièce représente un vrai challenge. Nitros vous attendra à la sortie...



Boss – Natia

Cette petite féline dynamique sait se servir de son fouet. Elle tentera de se défaire de Bomberman avec l'aide de son animal, Mecha-Cronus.

GARADEN STAR

C'est le niveau final et la base de l'armée garadienne. Tous les boss que vous avez déjà vaincus vous attendent ici.



Salle 1 - Endol

Ses décharges électriques seront plus puissantes. Évitez-les et faites pleuvoir des bombes sur Endol!



Salle 2 - Baruda

Restez en hauteur et tout ira bien. Quand Baruda plongera sur vous, sautez et lancez-lui une bombe!



Salle 3 - Cronus

A l'instant où Cronus sort de la lave, lancez-lui une bombe. Comme au niveau précédent, n'arrêtez jamais de courir et de sauter!



Salle 4 - Nitros

Détruisez d'abord les barrières d'énergie. Ensuite, lancez tout ce que vous avez sur Nitros!



Salle 5 - Bolban

Servez-vous de l'aqua-bomber pour combattre Bolban dans l'eau. Évitez ses torpilles et frappez-le au visage.



Salle 6 - Natia

Ne vous occupez pas du petit Cronus et concentrez-vous sur les deux Natios. Quand vous les aurez détruits, Cronus disparaîtra également.



Boss final

Cette sinistre créature tire des balles perforantes et se téléporte pour attaquer. Servez-vous de toutes vos techniques de combat pour la détruire et sauver la princesse Millian.