



Virgin Interactive Entertainment U.K.

2, Kensington Square
London W85RB
ENGLAND

Virgin Interactive Entertainment Sarl

233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
FRANCE

Virgin Interactive Entertainment
(Deutschland) GmbH

Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY



Distribuido en España por Arcadia Software S.A.

P^o Castellana, 52
6a. Planta
28046 Madrid
SPAIN



Germany, Distributed by Avalon Vertriebs GmbH

Magnolienweg 12
D-63741 Aschaffenburg
GERMANY



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hudson Soft's is a trademark of
Hudson Soft Co., Ltd.
© 1988 HUDSON SOFT
All Rights Reserved.

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

CE SÉAL EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SÉAL LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

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

DIT ZEGEL WAARBORG T U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYTT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



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

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

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

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

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

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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

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

CONTENTS

1. STORY..... 3
2. OPERATION 4
3. PLAYING A NORMAL GAME 5
4. NEW FRIEND "LOUIE"..... 6
5. NORMAL GAME STAGES 7
6. PLAYING A BATTLE GAME 8
7. BATTLE GAME STAGES 10
8. WORLD BOMBER 11
9. ITEMS 12



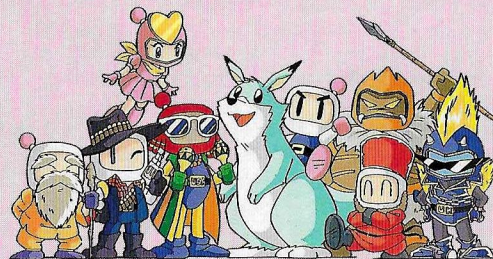
STORY

In the last episode Bomberman had defeated the "Five Bad Bombers" and had successfully defended the peace. But a new evil force was planning to disrupt the new found peace.

This new enemy was no other than "Professor Bugler", the creator of the "Five Bad Bombers". In order to carry out his plan to dominate the universe, "Professor Bugler" had repaired the "Five Bad Bombers" and was now about to invade the Bomber Nebula!

There are five planets in the Bomber Nebula and on each of these planets exists the mother computer of the United Planet Federation. These computers helped to keep peace and order through out the nebula, but the five main program chips of these computers were stolen and sealed in a control capsule by the "Five Bad Bombers"!

Unknown robots had also appeared and the functions of the five planets had completely stopped. In this time of emergency the United Planet Federation had called upon Bomberman to save the day. To save the Bomber Nebula, Bomberman's battles had begun again!



HOW TO PLAY THE GAME

A BUTTON

Use this button to have Bomberman set bombs on the ground or use in the Selection Screens to decide your Game Mode or other selections. After obtaining a Power Glove Item, press this button while on top of a bomb which has been set and Bomberman will pick up the bomb. Release the button and Bomberman will throw the bomb in the direction he is facing.



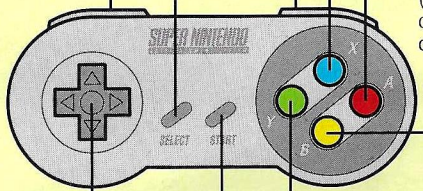
(Bomberman can also continue to move while carrying a bomb.)

X BUTTON

After obtaining a Kick Item, this button can be used to stop bombs from moving after they have been kicked.

L, R AND SELECT BUTTONS

Not used in this game.



CONTROL PAD

Use the Control Pad to move Bomberman and after obtaining a Kick Item, to kick bombs by bumping Bomberman into the bombs. Also use the Control Pad to move the cursor in the Mode Selection Screen, and to change between the different selections.

B BUTTON

After obtaining Remote Control Item, this button can be used to detonate bombs. This button is also used in the Selection Screens to cancel your selected Game Mode or other selections and also to return to the previous Selection Screen.

Y BUTTON

When Bomberman is riding on a Louie, this button can be used to use the special skill of that particular Louie.



(There are 5 different Louie's in total and they all have different skills.)

START BUTTON

Use this button to pause or start the game. This button is also used in the Selection Screens to decide your Game Mode or other selections. Also the demo sequence can be skipped by using this button.

PLAYING A NORMAL GAME

HOW TO START THE GAME



First select the Game Mode.



Second select the number of players.



Finally select "Game Start" and the game will begin.

When "PASSWORD" is selected, the game will start after the Password Entry Screen appears. In the case of 2-player simultaneous play, the number of Bombermen stock will be shared by the two players.

CONTINUING GAMEPLAY AND PASSWORDS

If you remember the 4-digit code that appears on the Continue Screen, you can continue the game from that point at a later time.



Select "CONTINUE" in this screen and it will be possible to continue your gameplay.



Use the Control Pad to enter the 4-digit Password.



If the Password is correct, then you will be able to continue your gameplay.

PLAYING A NORMAL GAME

Control Bomberman and set the bombs to destroy the enemies and soft blocks. Clear the stages of the five planets in order. To clear each stage, collect all the chips of that stage which has been sealed in the control capsule. Once all the chips of that stage has been collected you will confront the boss of that stage. When you defeat the boss, you will be able to advance to the next stage.

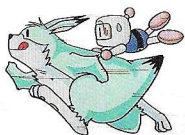
4 BOMBERMAN'S NEW HELPFUL FRIEND LOUIE

BLAST AWAY WITH LOUIE

Bomberman will be able to ride a Louie, when Bomberman overlaps the egg which appears when a soft block is destroyed. Press the Y Button while on a Louie and Bomberman will be able to use the special skill of that particular Louie. If a Bomberman on a Louie gets hit by an enemy fire or touches an enemy, the Louie will be lost but you will not lose the Bomberman.



GREEN LOUIE



DASH

PINK LOUIE



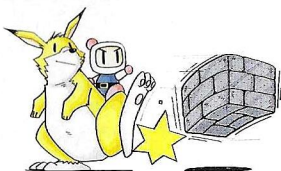
JUMP

BLUE LOUIE



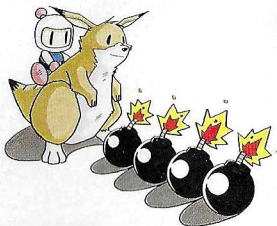
BOMB KICK

YELLOW LOUIE



BLOCK KICK

BROWN LOUIE



LINEBOMB

6

5 NORMAL GAME STAGES

1 SWAMP ATTACK



A green planet covered with a dense jungle.

2 FIRESTORM



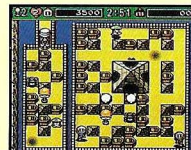
A volcanic planet where pillars of flame light the sky.

3 DEEP SEA



A beautiful deep blue water planet.

4 PYRAMID



An arid desert planet.

5 WINTERLAND



A frigid planet where it snows all year long.

6 BATTLESHIP



The final confrontation with Professor Buglar in his spaceship.

7

UP TO 5 PLAYERS
IN THE HEATED BATTLE MODE

HOW TO START THE GAME

1 SELECT THE MODE

After selecting "BATTLE GAME" in the title screen, select "SINGLE MATCH" if you wish to play a Battle Royal format game where each player fights for him or herself. Or select "TAG MATCH" to play a game where the players are separated into 2 teams to fight against each other.



2 SELECT THE NUMBER OF PLAYERS

Select whether each player will be controlled by a human "MAN", by the computer "COM", or if that player will not participate in the match "OFF". For a player which is not connected to a controller, "COM" and "OFF" are the only choices available.



3 SELECT THE RULES

Next select certain game restrictions, such as number of wins necessary for a victory, time limit for each battle, or if the option mode will be used.



COM LEVEL Sets the strength of the computer controlled Bomberman. The choices are between 1 (weak) and 3 (strong).

BATTLE Sets how many battles must be won for a victory. The choices are between 1 to 5 battles.

TIME Sets the time limit for each battle. The choices are between 1 to 5 minutes or ∞ "No time limit".

SUDDEN DEATH MODE Choose this mode to lessen the chance of a Draw Game. The choices are either "ON" or "OFF". (page 10)

THE BAD BOMBER MODE Choose this mode to have a player which is already out of the game to rejoin the battle. The choices are either "ON" or "OFF". (page 10)

SOCCER BOMBER Choose this mode to allow the winner of the battle to receive an extra power-up item before the next battle. The choices are either "ON" or "OFF". (page 10)

Up to 5 players can battle it out with each other in this game. The players may split up into 2 teams and battle it out or there are many other different rule settings to enjoy the game. If more than 2 players wish to compete in the battle a Multi-Tap (sold separately) and extra controllers for each player will be necessary.



4 SELECT THE CHARACTER

Select the World Bomber that you will be using by pressing the Control Pad. The colour is Player specific so may not be changed. Lets also select the character for the computer controlled Bomberman. (page 11)



5 SELECT THE TAG MEMBER

Each team must have at least 1 player or the selection can not be decided.

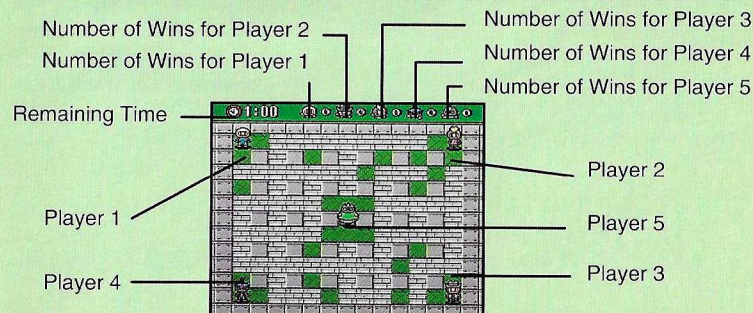


6 SELECT THE STAGE

Select the stage by pressing the Control Pad either left or right. (page 10)



THE BATTLE MODE SCREEN



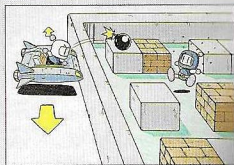
WHAT IS THE SUDDEN DEATH MODE?

When time starts to run out, blocks will begin flying on-screen from beyond the screen edges.



EVEN A BEGINNER CAN ENJOY THE GAME WITH THE BAD BOMBER MODE

If a player get blasted and is out of the Battle Game, that player can continue to attack the remaining player from the edge of the screen. The Bad Bomber can only compete until the time starts to run out and the blocks begin flying on-screen. By pressing the A Button the Bad Bomber can throw in 1 bomb from the perimeter.



WIN A POWER-UP ITEM WITH SOCCER BOMBER

This mode can only be used in the Single Match and the winner of the battle is rewarded an extra power-up item before starting the next battle. Bomberman will be awarded the item which is held by the Louie that was hit by the soccer ball.



8

WORLD BOMBER

These are the Bombermen that can be selected to battle it out in the Battle Game. When these characters are controlled by the computer, they will each have a unique battle tactics.

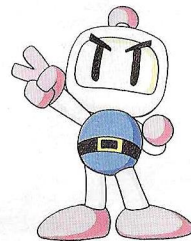


BOMBERMAN



BOMBER CHUN

PRETTY BOMBER



METAL BOMBER

MEXICAN BOMBER



BOMBER COSSACK



BOMBER UHO

BOMBER KID

11

7

BATTLE GAME STAGES

You can choose to battle it out in 1 of these 10 different stages. But be careful 'cause these stages are full of traps. Also once the stage is decided, you may not change the stage until there is a winner in that match.

- 1 BLOCKBUSTER
- 3 SPLISH-SPLASH
- 5 SLIP N' SLIDE
- 7 SANDMAN
- 9 SEESAW

- 2 MERRY-GO-ROUND
- 4 PEEKABOO
- 6 MOVE N' GROOVE
- 8 SPITFIRE
- 10 SWAMP BOOGIE



POWER UP WITH THESE ITEMS

Items marked with a (N) will only appear in the Normal Game.
 Items marked with a (X) will be lost once Bomberman is blasted.

ENGLISH

EXTRA FIRE POWER



Increases the range of explosions (the number of ground squares a bomb blast can travel) by 1. (Maximum number of fire power-up 6. For a length of 8 blocks.)

EXTRA BOMB



Increases the maximum number of bombs that can be set on the ground by 1. (Maximum number that can be carried 8.)

ACCELERATOR



Increases the speed at which Bomberman moves by 1 level. (Maximum level of speed increase 9.)

CLOG



Decreases Bomberman's speed which was increased by the Accelerator by 1 level. (Maximum level of speed decrease 1.)

EGG



When Bomberman overlaps this item, 1 of the 5 different types of Louie will appear and Bomberman will be able to ride that Louie.

FIREPROOF SUIT (N)



Bomberman will be invincible from enemy attacks and bomb blast for approximately 16 seconds.

POWER BOMB (X)



Allows the first bomb set to explode at maximum range.

SLIME BOMB (X)



Bombs turn to slime. If kicked or thrown these bombs will bounce around.



ENGLISH

KICK (X)



Allows Bomberman to kick bombs that he pushes against. Pressing the X Button stops the kicked bomb.

POWER GLOVE (X)



Allows Bomberman to pick up bombs set on the ground by pressing the A Button. The picked up bomb can be thrown in the direction Bomberman is facing by releasing the button.

MAXIMUM EXPLOSION (X)



Increase the range of explosions (the number of ground squares a bomb blast can travel) to maximum (8 blocks).

REMOTE CONTROL (X) (N)



Allows bombs to be detonated by remote control by pressing the B Button.

SUPER BOMB (X) (N)



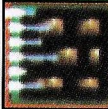
Allows bomb explosions to pass through obstacles such as soft blocks. (Does not pass through a wall.)

BOMB PASSER (X) (N)



Allows Bomberman to pass through bombs set on the ground. Once the Bomb Passer is picked up Bomberman will not be able to use the Kick.

BLOCK PASSER (X) (N)







Allows Bomberman to pass through Soft Blocks.


CLOCK (N)



The timer and all enemy characters will be motionless for 16 seconds.

1-UP (N)	ICE CREAM (N)
 <p>Increases the Bomberman stock by 1. Maximum number that can be stocked is 9.</p>	 <p>A bonus item worth 1,000 points.</p>

APPLE (N)	HEART (N)
 <p>A bonus item worth 200 points.</p>	 <p>Allows Bomberman to withstand an enemy attack or to touch an enemy for 1 time.</p>

SKULL	
 <p>This item only appears on Battle Stages. The Skull Item causes one of the unwanted effects listed below. Bomberman can be restored to his original state by touching another Bomberman and passing on the unwanted effect, or by picking up another item. A bomb blast will not destroy this item but will disappear when a bomb which was kicked passes over it.</p>	
<p>SPRINT SICKNESS Radically increases Bomberman's speed.</p>	<p>CAN'T STOP SICKNESS Bomberman will not be able to stop moving until he runs into an obstacle.</p>
<p>SLUGGISH SICKNESS Radically decreases Bomberman's speed.</p>	<p>REVERSE SICKNESS Reverses the control of Bomberman on the Control Pad.</p>
<p>DIARRHOEA Sets bombs uncontrollably.</p>	<p>SHORT FUSE SICKNESS Causes the time it takes for a set bomb to explode to decrease.</p>
<p>PARALYSIS Disallows the setting of bombs.</p>	<p>LONG FUSE SICKNESS Causes the time it takes for a set bomb to explode to increase.</p>
<p>MINIMAL SICKNESS Decreases the range of explosion to the minimum.</p>	<p>CHANGE Causes Bomberman to suddenly change places with another Bomberman.</p>

SOMMAIRE

1. LE SCÉNARIO 15
2. COMMENT JOUER..... 16
3. POUR JOUER UNE PARTIE NORMALE .. 17
4. "LOUIE", LE NOUVEL AMI 18
5. LES SCÈNES NORMALES 19
6. JOUER EN MODE COMBAT 20
7. LES SCÈNES DU MODE COMBAT · 22
8. LES MONDES BOMBER 23
9. LES ACCESSOIRES 24



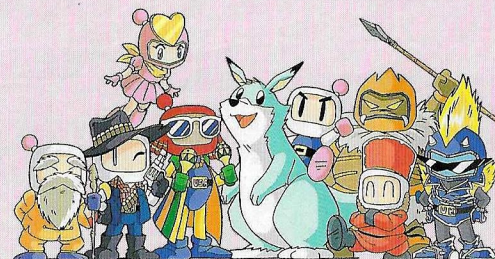
LE SCÉNARIO

Dans l'épisode précédent, Bomberman a vaincu les "Cinq Méchants Bombers" et il a réussi à maintenir la paix. Mais une nouvelle menace planait.

Le "Professeur Bugler", le créateur des "Cinq Méchants Bombers" a déclenché un nouvel assaut. Il a réparé les "Cinq Méchants Bombers" et a envahi la nébuleuse Bomber dans sa tentative de régner sur l'univers.

Il y a cinq planètes dans la nébuleuse Bomber et chacune de ces planètes abrite l'ordinateur principal de la Fédération des Planètes Unies. Ces ordinateurs contribuent à maintenir la paix et l'ordre dans toute la nébuleuse. Les méchants Bombers ont volé les cinq puces contenant les programmes maîtres de ces ordinateurs et les ont enfermées dans une capsule de commande.

Des robots inconnus sont soudain apparus de nulle part et les fonctions de ces cinq planètes se sont totalement interrompues. En cette période de crise, la Fédération des Planètes Unies n'a pas eu d'autre choix que de faire de nouveau appel à Bomberman. L'existence même de la nébuleuse Bomber dépendait de son succès!



LE BOUTON X

Après avoir obtenu un accessoire "Décocher un coup de pied", ce bouton peut être utilisé pour immobiliser les bombes après qu'elles aient été envoyées d'un coup de pied.

LES BOUTONS L, R ET SELECT

Ils ne sont pas utilisés dans ce jeu.

LE CONTROL PAD

Utilisez le Control Pad pour déplacer Bomberman et, après avoir pris l'accessoire "Décocher un coup de pied", pour lancer les bombes en les percutant avec Bomberman. Utilisez également le Control Pad pour déplacer le curseur sur l'écran de sélection de mode, ainsi que pour modifier les diverses sélections.

LE BOUTON START

Pendant la partie, vous pouvez utiliser ce bouton pour interrompre ou relancer le jeu. Ce bouton est également utilisé dans les écrans de sélection pour choisir votre mode de jeu et effectuer les autres choix. Il est également possible d'omettre la séquence de démonstration en utilisant ce bouton.

LE BOUTON A

Pendant la partie, utilisez ce bouton pour que Bomberman place des bombes sur le terrain. Ce bouton est également utilisé sur les écrans de sélection pour choisir votre mode de jeu et effectuer les autres choix. Après avoir pris l'accessoire "Gant de force" et l'avoir placé sur une bombe amorcée, appuyez sur ce bouton et Bomberman ramassera la bombe. Relâchez le bouton et Bomberman lancera la bombe dans la direction lui faisant face.



(Bomberman peut également continuer à se déplacer lorsqu'il porte une bombe).

LE BOUTON B

Après avoir pris l'accessoire "Télécommande", ce bouton peut être utilisé pour faire détonner les bombes. Ce bouton est également utilisé dans les écrans de sélection pour annuler le mode de jeu que vous avez sélectionné ou les autres choix, ainsi que pour revenir à l'écran de sélection précédent.

LE BOUTON Y

Lorsque Bomberman est monté sur un Louie, ce bouton peut être utilisé pour activer la fonction spéciale de ce Louie.



(Il y a un total de 5 différents Louies et ils ont chacun une fonction différente).

POUR COMMENCER LA PARTIE



Choisissez d'abord le mode de jeu



Ensuite, choisissez le nombre de joueurs.



Enfin, choisissez "Game Start" et la partie commencera.

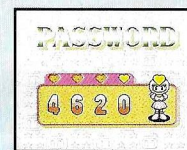
Lorsque "PASSWORD" est sélectionné, la partie commencera après que l'écran de saisie de mot de passe soit apparu. Dans le cas d'une partie comportant simultanément deux joueurs, le nombre de vies sera réparti entre les deux joueurs.

LA REPRISE D'UNE PARTIE ET LES MOTS DE PASSE

Si vous vous souvenez du code à 4 chiffres qui est apparu sur l'écran de reprise de jeu, il vous est possible de continuer le jeu à partir du point où vous l'avez interrompu lors de la dernière séance.



Sélectionnez "CONTINUE" sur cet écran et il vous sera possible de continuer votre partie.



Utilisez le Control Pad pour entrer le mot de passe à 4 chiffres.



Si le mot de passe est correct, il vous sera possible de continuer votre partie.

POUR JOUER UNE PARTIE NORMALE

Contrôlez Bomberman et placez les bombes de manière à détruire les ennemis et les blocs souples. Rassemblez les puces d'ordinateur enfermées dans la capsule de contrôle. Une fois que vous les avez toutes en votre possession, le boss de fin de niveau apparaîtra. Lorsque vous aurez réussi à le vaincre, vous pourrez passer à la scène suivante. Complétez chaque scène des cinq planètes dans l'ordre.

4

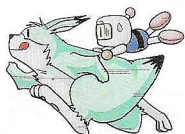
"LOUIE", LE NOUVEL AMI

OUVREZ LE FEU AVEC "LOUIE"

Pour pouvoir chevaucher un Louie, Bomberman doit monter sur l'œuf qui apparaît lorsqu'un bloc souple est détruit. Appuyez sur le bouton Y lorsque Bomberman se trouve sur un Louie et Bomberman pourra utiliser la fonction spéciale de ce Louie. Si Bomberman se trouvant sur un Louie est atteint par les tirs de l'ennemi ou s'il atteint lui-même un ennemi, il perdra le Louie, mais pas une vie.

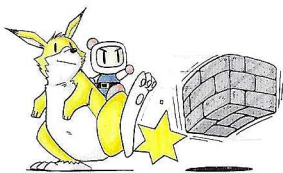


LE LOUIE VERT



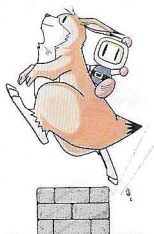
DÉPLACEMENT
FULGURANT

LE LOUIE JAUNE



DÉCOCHER UN COUP DE PIED
DANS LES BLOCS SOUPLES

LE LOUIE ROSE



SAUTER

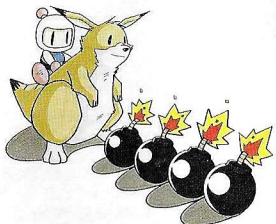
18

LE LOUIE BLEU



DÉCOCHER UN COUP DE
PIED DANS LES BOMBES

LE LOUIE MARRON



BOMBES EN SÉRIE

5

LES SCÈNES NORMALES

1 ATTAQUE DANS LES MARAIS



BOSS
BAKKELON
PILOTE
BOMBER AIMANT

Une planète verte recouverte d'une jungle épaisse.

2 LA TEMPÊTE DE FEU



BOSS
DOKGUN
PILOTE
BOMBER
FLAMME

Une planète volcanique où des colonnes de feu illuminent le ciel.

3 LA MER PROFONDE



BOSS
GAMMEBOOK
PILOTE
BOMBER MIGNON

Une belle planète aquatique d'un bleu profond.

4 LA PYRAMIDE



BOSS
PONCHOS
PILOTE
BOMBER FUTÉ

Une planète désertique et aride.

5 LE PAYS DU FROID



BOSS
FREEZER VENUS
PILOTE
BOMBER PLASMA

Une planète glacée où il neige à longueur d'année.

6 LE VAISSEAU DE GUERRE SPATIAL



BOSS
????
PILOTE
PROFESSEUR
BUGLER

La confrontation finale avec le Professeur BUGLER dans son vaisseau spatial.

19

JUSQU'À 5 JOUEURS PEUVENT S'AFFRONTER EN MODE COMBAT

COMMENCER LA PARTIE

1 SÉLECTIONNER LE MODE

Après avoir sélectionné "BATTLE GAME" sur l'écran principal, sélectionnez "SINGLE MATCH" si vous souhaitez jouer une partie de type Bataille Royale dans laquelle chaque joueur joue indépendamment. Ou sélectionnez "TAG MATCH" pour jouer une partie dans laquelle les joueurs sont séparés en deux équipes.



2 SÉLECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS

Sélectionnez pour chaque joueur si celui-ci est commandé par un humain ("MAN") ou par l'ordinateur ("COM"), et s'il choisit de ne pas participer au match ("OFF"). Pour un joueur qui n'est pas relié à une manette de jeu, seuls "COM" et "OFF" peuvent être sélectionnés.



3 SÉLECTIONNER LES RÈGLES

Après cela, sélectionnez certaines restrictions de jeu, comme le nombre de victoires nécessaires pour remporter la partie, la limite de durée de chaque bataille ou si le mode d'option est utilisé.



COM LEVEL Permet de régler la force du Bomberman commandé par l'ordinateur. Le choix possible est de 1 (faible) à 3 (fort).

BATTLE Permet de choisir le nombre de victoires nécessaires pour remporter la partie. Le choix possible est d'1 à 5 batailles.

TIME Permet de définir la limite de durée de chaque bataille. Le choix possible est d'1 à 5 minutes, ou bien pas de limite de temps du tout.

SUDDEN DEATH MODE Choisissez ce mode de mort subite pour réduire les chances d'obtenir une partie nulle. Vous avez le choix entre "ON" et "OFF". (Page 22)

THE BAD BOMBER MODE Choisissez ce mode pour permettre à un joueur précédemment mis hors jeu de venir se joindre à la bataille. Vous avez le choix entre "ON" et "OFF". (Page 22)

SOCCER BOMBER Choisissez ce mode pour permettre au vainqueur de la bataille de recevoir un Power-up supplémentaire avant la bataille suivante. Vous avez le choix entre "ON" et "OFF". (Page 22)

Jusqu'à 5 joueurs peuvent s'affronter en mode combat. Les joueurs peuvent se répartir en deux camps et s'affronter; il y a également un grand nombre de réglages différents permettant de mieux apprécier le jeu. Si le nombre des participants à la bataille est supérieur à 2, il est nécessaire de se procurer un Multi-Tap (vendu séparément) et des manettes de jeu supplémentaires pour chaque joueur.



4 SÉLECTIONNER LE PERSONNAGE

Sélectionnez le monde Bomber avec lequel vous allez jouer en appuyant sur le Control Pad. La couleur est propre à chaque joueur, aussi elle ne peut être changée. Elle permet également de sélectionner le personnage de Bomberman qui est contrôlé par l'ordinateur. (Page 23)



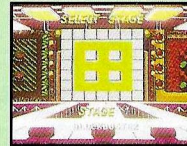
5 SÉLECTIONNER LES MEMBRES DES ÉQUIPES

Chaque équipe doit avoir au moins un joueur sinon il est impossible d'effectuer une sélection.

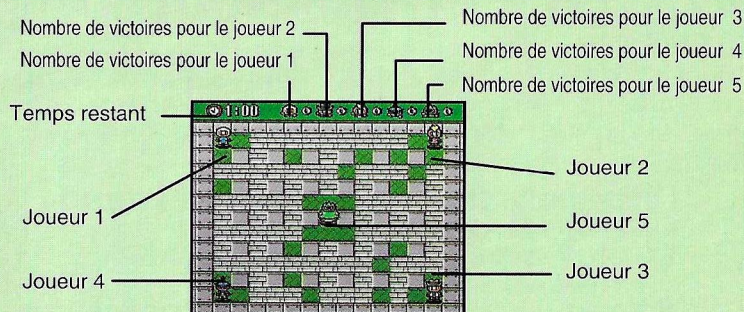


6 SÉLECTIONNER LA SCÈNE

Sélectionnez la scène en appuyant sur le Control Pad vers la droite ou la gauche. (Page 22)



L'ÉCRAN DU MODE COMBAT



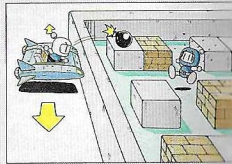
EN QUOI CONSISTE LE MODE DE MORT SUBITE ?

Lorsque le temps touche à sa fin, des blocs commencent à traverser l'écran à partir des bords.



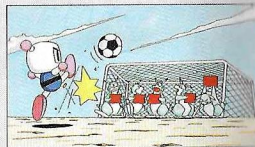
MÊME UN DÉBUTANT PEUT S'AMUSER EN MODE BAD BOMBER

Si un joueur est touché et qu'il est exclu de la bataille, ce joueur peut continuer à attaquer les joueurs restants à partir du bord de l'écran. Le méchant Bomber ne peut livrer bataille qu'au moment où le temps tire à sa fin et que les blocs commencent à traverser l'écran. En appuyant sur le bouton A, le méchant Bomber peut lancer 1 bombe à partir du périmètre.



GAGNEZ UN POWER UP AVEC SOCCER BOMBER

Ce mode ne peut être utilisé que dans la partie individuelle (Single Match) et le vainqueur de la bataille est récompensé par un accessoire Power-up supplémentaire avant de commencer la bataille suivante. Bomberman recevra l'accessoire du Louie touché par le ballon de football.



8

LES MONDES BOMBER

Ce sont les Bombermen qui peuvent être sélectionnés pour s'affronter dans le mode combat. Lorsque ces personnages sont contrôlés par l'ordinateur, ils disposent chacun d'une tactique de combat différente.

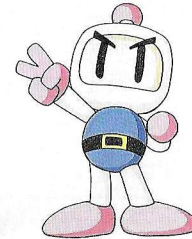


BOMBERMAN



BOMBER CHUN

BOMBER MIGNON



BOMBER COSAQUE

BOMBER MEXICAIN



BOMBER MÉTAL



BOMBER UHO



BOMBER KID

23

7

LES SCÈNES DU MODE COMBAT

Vous pouvez choisir de participer à la bataille dans n'importe laquelle des 10 scènes différentes. Mais soyez prudent, car les scènes comportent de nombreux pièges. Une fois que la scène a été choisie, il n'est pas possible d'en changer avant qu'il y ait eu un vainqueur dans cette partie.

- 1 BLOCKBUSTER
- 3 SPLISH-SPLASH
- 5 SLIP' N' SLIDE
- 7 SANDMAN
- 9 SEESAW

- 2 MERRY-GO-ROUND
- 4 PEEKABOO
- 6 MOVE' N' GROOVE
- 8 SPITFIRE
- 10 SWAMP BOOGIE

22

AUGMENTEZ VOTRE PUISSANCE AVEC CES ACCESSOIRES

Les accessoires marqués d'un (N) n'apparaissent que dans les parties normales.
Les accessoires marqués d'un (X) seront perdus lorsque Bomberman est touché.

UNE PUISSANCE DE FEU SUPÉRIEURE



Permet d'augmenter la portée des explosions (le nombre de cases que l'explosion d'une bombe peut parcourir) de 1. La valeur maximale d'augmentation de la puissance est 6, ce qui permet d'atteindre une longueur de 8 cases.

UNE BOMBE SUPPLÉMENTAIRE



Permet d'augmenter le nombre maximum de bombes qui peuvent être placées sur le terrain de 1 (le nombre maximum peut être de 8).

L'ACCÉLÉRATEUR



Permet d'accroître la vitesse à laquelle Bomberman se déplace d'1 unité. (Le niveau maximum d'augmentation de la vitesse est de 9 unités).

L'ENTRAVE



Permet de réduire d'1 unité la vitesse de Bomberman qui avait été augmentée par l'accélérateur (le niveau maximum de réduction de la vitesse est d'1 unité).

L'OEUF



Lorsque Bomberman monte sur cet accessoire, 1 des 5 différents types de Louies apparaîtra et Bomberman pourra partir faire un tour.

LA COMBINAISON IGNIFUGE (N)



Bomberman sera invulnérable aux attaques de l'ennemi et aux explosions des bombes pendant environ 16 secondes.

LA BOMBE DE PUISSANCE (X)



Permet à la première bombe d'être réglée afin d'exploser avec une portée maximale.

LA BOMBE VISQUEUSE (X)



Les bombes se transforment en boue visqueuse. Si elles sont décochées ou lancées, ces bombes continueront de rebondir.



DÉCOCHER UN COUP DE PIED (X)



Permet à Bomberman de décocher un coup de pied dans les bombes qu'il touche. En appuyant sur le bouton X, il est possible d'arrêter la bombe qui a été décochée.

LE GANT DE FORCE (X)



Permet à Bomberman de ramasser les bombes placées sur le terrain en appuyant sur le bouton A et de les lancer dans la direction faisant face à Bomberman.

L'EXPLOSION MAXIMALE (X)



Permet d'augmenter la portée des explosions (le nombre de cases de terrain que l'explosion d'une bombe peut parcourir) jusqu'à un maximum de 8 cases.

LA TÉLÉCOMMANDE (X) (N)



Permet de faire détonner les bombes par télécommande en appuyant sur le bouton B.

LA SUPER BOMBE (X) (N)



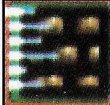
Permet aux explosions des bombes de traverser les obstacles comme les blocs souples (elles ne peuvent pas traverser les murs).

LE PASSE-BOMBE (X) (N)



Permet à Bomberman de passer à travers les bombes placées sur le terrain. Une fois que le passe-bombe est activé, Bomberman ne pourra plus donner de coup de pied dans les bombes.

LE PASSE-BLOC (X) (N)



Permet à Bomberman de passer à travers les blocs souples.

L'HORLOGE (N)



Le chronomètre et tous les ennemis seront immobilisés pendant 16 secondes.

1-UP (N)	LA CRÈME GLACÉE (N)
 <p>Permet d'augmenter le nombre de Bomberman de 1 par 1. Le nombre maximum qui peut être obtenu est 9.</p>	 <p>Un accessoire de bonification valant 1000 points.</p>
LA POMME (N)	LE COEUR (N)
 <p>Un accessoire de bonification valant 200 points.</p>	 <p>Permet à Bomberman de résister à une attaque ennemie ou de toucher une fois un ennemi.</p>
LE CRÂNE	
 <p>N'apparaît que sur les scènes de bataille. L'accessoire "Crâne" cause l'un des effets indésirables énumérés ci-dessous. Bomberman peut recouvrer la santé lorsqu'on lui fait toucher un autre Bomberman auquel il transfère son effet indésirable, ou quand on ramasse un autre accessoire. Une explosion de bombe ne détruira pas cet accessoire, mais une bombe décochée le survolant le fera disparaître.</p>	
LA MALADIE DE VITESSE	LA MALADIE DE LA COURSE FOLLE
Augmente radicalement la vitesse de Bomberman.	Bomberman ne pourra plus interrompre son déplacement jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.
LA MALADIE DE LENTEUR	LA MALADIE DE L'INVERSION
Diminue radicalement la vitesse de Bomberman.	Inverse les commandes du Control Pad.
LA DIARRHÉE	LA MALADIE DE LA MÈCHE COURTE
Provoque un amorçage incontrôlé des bombes.	Réduit le temps que met une bombe amorcée à exploser.
LA PARALYSIE	LA MALADIE DE LA MÈCHE LONGUE
Empêche l'amorçage des bombes.	Augmente le temps que met une bombe amorcée à exploser.
LA MALADIE MINIMALE	LE CHANGEMENT
Réduit au minimum la portée des explosions.	Permute les places des Bombermen.

INHALT

1. SPIELHINTERGRUND	27
2. STEUERUNG	28
3. DER NORMALE MODUS	29
4. BOMBERMANS NEUER FREUND "LOUIE" ..	30
5. DIE LEVELS IM NORMALEN MODUS ...	31
6. SPIEL IM GEFECHTSMODUS	32
7. DIE LEVELS IM GEFECHTSMODUS	34
8. WELTEN-BOMBER	35
9. GEGENSTÄNDE	36



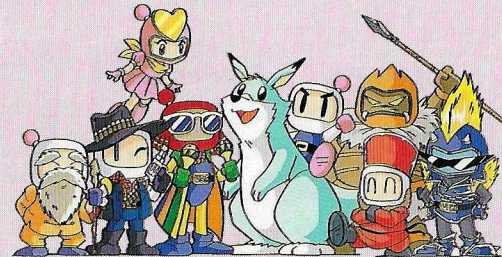
SPIELHINTERGRUND

In der letzten Ausgabe dieses Spiels hatte Bomberman die "Fünf Bösen Bomber" besiegt und erfolgreich den Frieden wiederhergestellt. Doch schon kurze Zeit später drohte eine andere Gefahr den neu gefundenen Frieden zu erschüttern.

Dieser neue Gegner war niemand anders als Professor Bugler, der Schöpfer der Fünf Bösen Bomber. Um seinen finsternen Plan zu verwirklichen und die Herrschaft über das Universum an sich zu reißen, hat Professor Bugler die Fünf Bösen Bomber repariert. Nun macht er sich auf, den Bomber-Nebel zu erobern!

Der Bomber-Nebel besteht aus 5 Planeten, auf denen sich jeweils die Mutter-Computer der Vereinten Planetenföderation befinden. Diese Computer werden zur Wahrung des Friedens im Bomber-Nebel benötigt. Unglücklicherweise wurden jedoch die 5 Haupt-Programmchips von den Fünf Bösen Bombern gestohlen und in einer Kontrollkapsel versiegelt.

Nun tauchen plötzlich bisher nicht identifizierte Roboter auf, und die Funktionen der 5 Planeten sind völlig zum Erliegen gekommen. Aufgrund dieser ausweglosen Nottlage wandte sich die Vereinte Planetenföderation mit ihrer Bitte um Hilfe an Bomberman. Also stürzt sich Bomberman erneut in den Kampf - es geht um die Rettung des Bomber-Nebels!



KNOPF A

Im Spiel kann Bomberman mit Hilfe dieses Knopfes Bomben legen, und auf den Wahlbildschirmen können der Spielmodus und andere Einstellungen damit festgelegt werden. Drücke nach dem Einsammeln eines Krafthandschuhs Knopf A, wenn Du Dich auf einer Bombe befindest, damit Bomberman sie aufheben kann. Beim Loslassen des Knopfes wirft Bomberman die Bombe dann in die Richtung, in die Du gerade schaust.



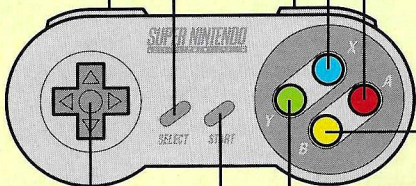
(Auch während Bomberman eine Bombe hält, kann er weiter bewegt werden.)

KNOPF X

Hast Du einen Kick-Gegenstand aufgehoben und eine Bombe gekickt, dann kann diese mit Hilfe dieses Knopfes zum Stillstand gebracht werden.

KNOPF LINKS/RECHTS UND SELECT

Werden in diesem Spiel nicht benötigt.



R-KNOPF

Während des Spiels kannst Du mit Hilfe des R-Knopfes Bomberman bewegen. Außerdem können nach dem Einsammeln eines Kicks Bomben gekickt werden, indem man Bomberman in eine Bombe hineinlaufen läßt. Benutze den R-Knopf außerdem, um den Cursor über den Modus-Wahlbildschirm (Mode Selection Screen) zu steuern und zwischen den verschiedenen Modi hin und her zu schalten.

KNOPF B

Mit diesem Knopf kannst Du nach dem Aufheben einer Fernsteuerung Bomben hochgehen lassen. Außerdem kann man damit auf den Wahlbildschirmen den Spielmodus und andere Einstellungen verändern sowie zum vorherigen Wahlbildschirm zurückkehren.

KNOPF Y

Während des Spiels kannst du mit Knopf Y die besonderen Fähigkeiten eines Louies nutzen, wenn er Bomberman gerade Huckepack



(Insgesamt gibt es 5 Louies, die sich alle durch besondere Eigenschaften auszeichnen.)

START

Dieser Knopf wird dazu benutzt, das Spiel zu unterbrechen und wieder zu starten. Außerdem werden damit auf den Wahlbildschirmen der Spielmodus und andere Einstellungen festgelegt. Mit START kann darüber hinaus die Demosequenz übersprungen werden.

STARTEN DES SPIELS



Lege zunächst den Spielmodus fest.



Bestimme anschließend die Zahl der Spieler.



Dann wählst Du 'Game Start', und schon kann's losgehen.

Hast Du Dich für "Password" entschieden, dann kann das Spiel erst nach Eingabe des Kennworts auf dem Kennwort-Bildschirm (Password Entry Screen) begonnen werden. Im Zwei-Spieler-Modus schöpfen die Spieler gemeinsam aus der Auswahl an Bombermen.

SPIELFORTSETZUNG UND KENNWÖRTER

Wenn Du den vierstelligen Code auf dem Fortsetzungs-Bildschirm (Continue Screen) im Gedächtnis behalten kannst, dann benutze ihn später, um das Spiel an diesem Punkt wieder aufzunehmen.



Wähle auf diesem Bildschirm "Continue", wenn Du das Spiel fortsetzen willst.



Mit Hilfe des R-Knopfes kann das vierstellige Kennwort eingegeben werden.



Ist es korrekt, dann geht das Spiel weiter.

SPIELEN IM NORMALEN MODUS

Kontrolliere Bombermans Aktionen, und setze Bomben gegen Feinde und weiche Blöcke ein. Versuche auf jedem Level, die gestohlenen Chips aus der Kontrollkapsel einzusammeln. Gelingt Dir dies, dann trittst Du am Ende jedes Levels gegen einen respekt einflößenden Boß an. Kannst Du ihn niederringen, dann stößt Du auf die nächste Stufe vor. Kämpfe Dich auf diese Weise nacheinander durch die Levels der 5 Planeten.

DEUTSCH

DEUTSCH

4 BOMBERMANS NEUER FREUND "LOUIE"

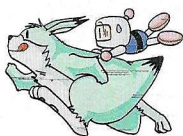
HEBE MIT LOUIE AB

Bomberman kann von einem Louie Huckepack genommen werden, wenn er nach dem Zerstören eines weichen Blocks mit dem Ei in Berührung gekommen ist, das dann an dieser Stelle erscheint. Hat Bomberman sich gerade von einem Louie Huckepack nehmen lassen, dann drücke Knopf Y, damit Bomberman dessen besondere Fähigkeiten nutzen kann. Berührt er allerdings einen seiner Kontrahenten oder wird er von einem Gegner beschossen, dann verlierst Du den Louie, aber nicht Deinen Bomberman.



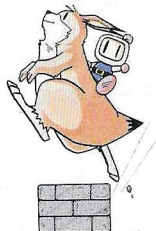
DEUTSCH

GRÜNER LOUIE



SCHNELLIGKEIT

ROSA LOUIE



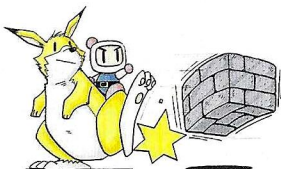
SPRUNG

BLAUER LOUIE



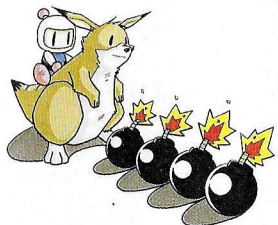
BOMBEN-KICK

GELBER LOUIE



BLOCK-KICK

BRAUNER LOUIE



BOMBENREIHEN LEGEN



5

DIE LEVELS IM NORMALEN MODUS

1 SUMPF-ANGRIFF



Ein grüner Planet, der von dichtem Dschungel überzogen ist.

2 FEUERSTURM



Ein von Feuersäulen hell erleuchteter Planet.

BOSS
BAKKELON
PILOT
MAGNET-BOMBER

BOSS
DOKGUN
PILOT
FEUER-BOMBER

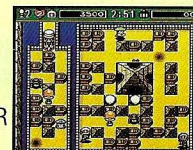
3 TIEFSEE



Ein wunderschöner Planet mit tiefen blauen Gewässern.

BOSS
GAMMEBOOK
PILOT
HÜBSCHER BOMBER

4 PYRAMIDE



Ein öder Wüstenplanet.

BOSS
PONCHOS
PILOT
BRAIN BOMBER

DEUTSCH

5 WINTERLANDSCHAFT



Ein Eisplanet, auf dem es das ganze Jahr über schneit.

BOSS
FREEZER VENUS
PILOT
PLASMA-BOMBER

6 KAMPFSCHIFF



Die letzte Auseinandersetzung mit Professor Buglar in seinem Raumschiff.

BOSS
????
PILOT
PROFESSOR
BUGLAR



DER SPANNENDE GEFECHTSMODUS FÜR BIS ZU 5 SPIELER

STARTEN DES SPIELS

1 FESTLEGEN DES MODUS

Nachdem Du Dich auf dem Titelbildschirm für den Gefechtsmodus ("Battle Game") entschieden hast, mußt Du "Single Match" wählen, wenn Du in einem "Königskampf" (Battle Royal) antreten willst. Hier kämpft jeder Spieler/jede Spielerin alleine. Im "Tag Match" dagegen treten zwei Teams gegeneinander an.



2 FESTLEGEN DER SPIELERZAHL

Lege fest, welche Spieler von Dir oder Deinen Freunden ("MAN") oder vom Computer ("COM") gesteuert werden sollen und wer vom Spiel ausgeschlossen sein soll ("OFF"). Für Spieler, die nicht an die Steuerung angeschlossen sind, gibt es nur die Alternativen "COM" und "OFF".



3 FESTLEGEN DER REGELN

Danach mußt Du die Regeln für Dein Spiel festlegen, z.B. die Anzahl an Gewinnen, die für den Gesamtsieg benötigt werden, die Zeitbegrenzung für die einzelnen Gefechte, oder ob der Options-Modus benutzt werden soll.



COM LEVEL Legt die Spielstärke des computergesteuerten Bomberman fest. Spielstärken zwischen 1 (schwach) und 3 (stark) sind möglich.

BATTLE Bestimmt, wie viele Gefechte für den Gesamtsieg benötigt werden - zwischen 1 und 5.

TIME Legt die Zeitbegrenzung für die einzelnen Gefechte fest - zwischen 1 und 5 min., bzw. 0, falls kein Zeitlimit gewünscht wird.

SUDDEN DEATH MODE Wähle diese Option zur Vermeidung von unentschiedenen Spielen.

THE BAD BOMBER MODE Wird diese Option gewählt, kann ein bereits aus dem Spiel ausgeschiedener Spieler wieder ins Gefecht eingreifen.

SOCCER BOMBER In diesem Modus erhält der Gewinner des Gefechts einen zusätzlichen Powerup-Gegenstand vor dem nächsten Kampf.

In diesem Modus können bis zu 5 Spieler, die sich auch zu zwei Teams zusammenschließen können, gleichzeitig gegeneinander kämpfen. Außerdem macht ein spezielles Regelsystem diesen Modus besonders spannend. Wollen mehr als zwei Spieler gegeneinander antreten, werden ein Multi-Tap (als Zubehör erhältlich) und zusätzliche Controller benötigt.

4 AUSWAHL DER SPIELFIGUR

Entscheide Dich mit Hilfe des R-Knopfes für den Welten-Bomber. Jeder Spieler ist durch eine andere Farbe gekennzeichnet, die nicht verändert werden kann. Lege außerdem die Figur fest, die die Rolle des computergesteuerten Bomberman übernehmen soll. (Seite 35)



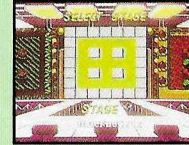
5 AUSWAHL DES TEILNEHMERS BEIM "TAG MATCH"

Jedes Team muß mindestens 1 Spieler zur Verfügung haben, sonst ist diese Wahl nicht möglich.

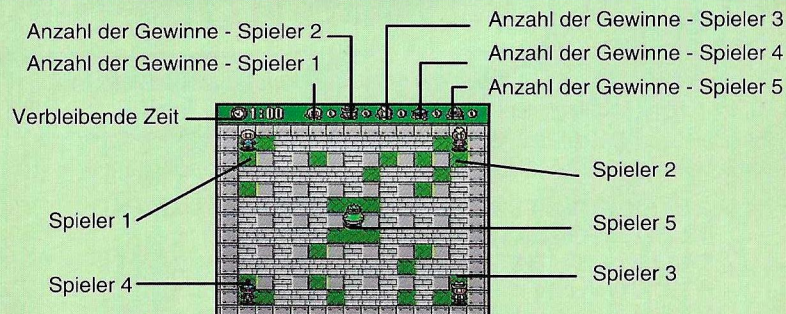


6 FESTLEGEN DES LEVELS

Betätige den R-Knopf Links oder Rechts, um den Level für das Spiel festzulegen. (Seite 34)



DER GEFECHTSMODUS-BILDSCHIRM



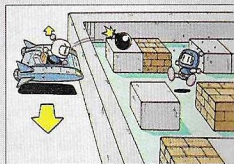
WAS IST DER SUDDEN DEATH-MODUS?

Wenn die Zeit immer knapper wird, beginnen die Blöcke aus allen Ecken über den Bildschirm zu fliegen.



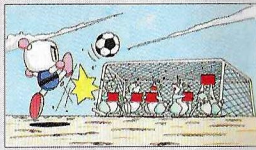
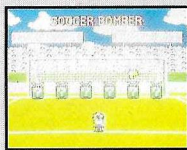
DER BAD BOMBER-MODUS IST AUCH WAS FÜR ANFÄNGER

Ist ein Spieler in die Luft gejagt worden und damit aus dem Gefechts-Modus ausgeschieden, kann er trotzdem den anderen Spieler vom Bildschirmrand aus angreifen. Der "Bad Bomber" bleibt nur so lange im Spiel, bis die Zeit ausläuft und die Blöcke über den Bildschirm fliegen. Durch Drücken von Knopf A kann der "Bad Bomber" aus dem Randbereich Bomben abwerfen.



GEWINNE IM SOCCER BOMBER -MODUS EIN POWERUP

Diesen Modus kannst Du nur im Einzelspiel wählen. Der Gewinner dieses Gefechts erhält einen Powerup-Gegenstand für die nächste Auseinandersetzung. Bomberman erhält den Gegenstand, den der Louie in der Hand hielt, der vom Fußball getroffen wurde.



7 DIE LEVELS IM GEFECHTSMODUS

Für die Gefechte können verschiedene Levels von 1 bis 10 gewählt werden. Aber immer schön vorsichtig, denn diese Levels sind gespickt mit Fallen. Hast Du Dich für einen Level entschieden, dann kann diese Wahl nicht mehr rückgängig gemacht werden, bis ein Sieger aus dem Match hervorgegangen ist.

- 1 BLOCKBUSTER
- 3 SPLISH-SPLASH
- 5 SLIP N' SLIDE
- 7 SANDMAN
- 9 SEESAW

- 2 MERRY-GO-ROUND
- 4 PEEKABOO
- 6 MOVE N' GROOVE
- 8 SPITFIRE
- 10 SWAMP BOOGIE



8

WELTEN-BOMBER

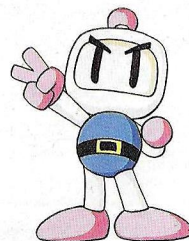
Diese Bomberman können im Gefechtsmodus gewählt werden. Sind sie computergesteuert, zeichnen sie sich durch individuelle Gefechtstaktiken aus.



BOMBERMAN



BOMBER CHUN



HÜBSCHER BOMBER



BOMBER-KOSAKE



METAL-BOMBER

MEXIKANISCHER BOMBER



BOMBER KID



BOMBER UHO



Gegenstände, die mit einem (N) gekennzeichnet sind, können nur im normalen Spiel eingesammelt werden. Die mit einem (X) versehenen Gegenstände verlierst Du, wenn Bomberman in die Luft gejagt wird.



ZUSÄTZLICHE FEUERKRAFT



Diese Bonusse erhöhen die Reichweite der Explosionen (die Anzahl der Felder, über die sich eine Explosion ausbreiten kann) um den Faktor 1. (Es gibt höchstens 6 Feuerkraft-Bonuse für eine Strecke von 8 Feldern.)

EXTRA-BOMBEN



Dieser Bonus erhöht die Gesamtzahl der Bomben, die abgeworfen werden können, um 1. (Es können höchstens 8 Bomben getragen werden.)

BESCHLEUNIGER



Mit Hilfe des Beschleunigers kann die Geschwindigkeit, mit der sich Bomberman bewegt, um eine Stufe erhöht werden. (Die höchste Geschwindigkeitsstufe ist Stufe 9.)

HINDERNIS



Dadurch wird Bombermans Geschwindigkeit nach einer Beschleunigung wieder verlangsamt. (Höchste Verlangsamungsstufe: 1)

EI



Wenn Bomberman diesen Gegenstand berührt, erscheint einer der 5 Louies auf dem Bildschirm, der den Bomberman dann Huckepack nimmt.

FEUERFESTER ANZUG (N)



Bomberman ist mit diesem Anzug für die Dauer von ungefähr 16 Sekunden unempfindlich gegenüber gegnerischen Angriffen und Bomben.

POWER-BOMBE (X)



Dadurch explodiert die erste gelegte Bombe mit größtmöglicher Wucht.

SCHLEIM-BOMBE (X)



Verwandelt Bomben in Schleim. Diese Bomben springen beim Abwerfen oder Kicken durch die Gegend.

KICK (X)



Damit kann Bomberman Bomben, gegen die er stößt, kicken. Mit Hilfe von Knopf X kann die Bombe gestoppt werden.

KRAFTHANDSCHUH (X)



Wenn Du Knopf A drückst, kann Bomberman gelegte Bomben damit aufheben und diese durch Loslassen des Knopfes in seine Blickrichtung werfen.

WAHNSINNSEXPLOSION (X)



Damit wird die größtmögliche Explosion überhaupt erreicht (die höchste Anzahl an Feldern, über die sich eine Explosion ausbreiten kann, also 8 Felder).

FERNBEDIENUNG (X) (N)



Hiermit können Bomben durch Drücken von Knopf B per Fernbedienung gezündet werden.

SUPERBOMBE (X) (N)



Diese Bomben haben auch durch Hindernisse - wie weiche Blöcke - hindurch volle Wirkung. (Allerdings können damit keine Wände gesprengt werden.)

BOMBEN-VERMEIDER (X) (N)



Dadurch kann Bomberman ohne Gefahr alle gelegten Bomben passieren. Allerdings kann er nicht gleichzeitig den Kick anwenden.

BLOCK-VERMEIDER (X) (N)



Dieser Bonus ermöglicht es Bomberman, durch weiche Blöcke hindurchzugehen.

UHR (N)



Dadurch stehen die Zeit und alle Gegner für 16 Sekunden still.

1 EXTRALEBEN (N)



Hier erhält Bomberman ein Extraleben. Maximal 9 Extraleben können eingesammelt werden.

EIS (N)



Dieser Bonusgegenstand bringt 1000 Punkte.

APFEL (N)



Hierfür bekommst Du 200 Punkte.

HERZ (N)



Damit kann Bomberman einen gegnerischen Angriff unbeschadet überstehen oder einmal mit einem Gegner in Berührung kommen.

TOTENSCHÄDEL



Dieser Bonus kann nur auf den Gefechtslevels eingesammelt werden. Der Schädel hat die unten angeführten negativen Auswirkungen. Berührt Bomberman einen anderen Bomberman, um den Effekt weiterzugeben, oder hebt er einen weiteren Gegenstand auf, dann kann er diese Auswirkungen unbeschadet überstehen. Dieser Bonus kann zwar durch eine Bombenexplosion nicht zerstört werden, er verschwindet aber, wenn eine Bombe darüber hinweggekickt wird.

SPRINTANFALL

Bomberman wird urplötzlich enorm beschleunigt.

TRÄGHEITANFALL

Dadurch wird Bomberman von einer Sekunde zur anderen sehr langsam.

DURCHFALL

Legt willkürlich Bomben.

LÄHMUNG

In diesem Zustand können keine Bomben eingesetzt werden.

MINIMALANFALL

Hier wird die Reichweite der Explosionen auf ein Minimum reduziert.

UNAUFHALTSAMKEITSANFALL

Bomberman kommt erst dann zum Stillstand, wenn er auf ein Hindernis trifft.

UMKEHRUNGSANFALL

In diesem Zustand kehrt sich die Steuerung mit dem R-Knopf um.

KURZER-ZÜNDER-ANFALL

Dadurch verringert sich die Zeit bis zur Explosion einer Bombe.

LANGER-ZÜNDER-ANFALL

Hier wird der Zeitraum bis zur Bombenexplosion verlängert.

WECHSEL

In diesem Zustand wechselt Bomberman urplötzlich mit einem anderen Bomberman den Platz.

ÍNDICE

1. LA HISTORIA DE BOMBERMAN 39
2. MANEJO 40
3. CÓMO JUGAR EN LA MODALIDAD NORMAL · 41
4. LOUIE, EL NUEVO AMIGO DE BOMBERMAN .. 42
5. NIVELES DE LA MODALIDAD NORMAL 43
6. CÓMO JUGAR EN LA MODALIDAD DE BATALLA .. 44
7. NIVELES DE LA MODALIDAD DE BATALLA .. 46
8. BOMBER MUNDIAL 47
9. ARTICULOS 48



1

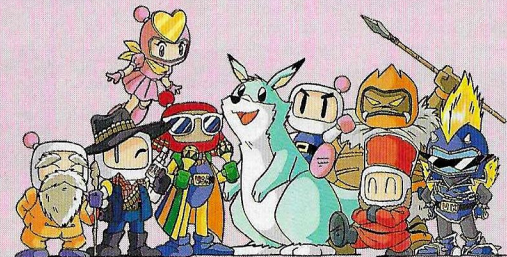
LA HISTORIA DE BOMBERMAN

La última vez que vimos a Bomberman, había derrotado a los Cinco Bombarderos Malvados y había conseguido restaurar la paz. Sin embargo, incluso en aquellos momentos, una nueva amenaza se cernía sobre él.

El profesor Bugler, creador de los Cinco Bombarderos Malvados, se había embarcado en un nuevo asalto. Reparó a sus bombarderos y puso en marcha su plan para invadir la nebulosa Bomber y así llegar a gobernar el universo.

En la nebulosa Bomber hay cinco planetas, y en cada uno hay un ordenador central de la Federación de Planetas Unidos. Estas máquinas se encargan de la tarea esencial de mantener la paz y el orden por toda la nebulosa. Los Bombarderos Malvados han robado los cinco chips principales de los ordenadores y los han encerrado en una cápsula de control, que a continuación han sellado.

De repente han aparecido robots cuyo origen se desconoce, y las funciones de los cinco planetas se han detenido por completo. La Federación de Planetas Unidos no ha tenido más alternativa que convocar otra vez a Bomberman. La existencia misma de la nebulosa Bomber depende una vez más de su éxito.



CÓMO SE JUEGA

BOTÓN X

Una vez que hayas obtenido una patada, podrás utilizar este botón para hacer que las bombas se paren después de haberles dado una patada.

BOTONES L, R Y SELECT

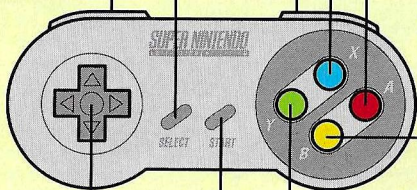
No se utilizan en este juego.

BOTÓN A

Durante el juego, utiliza este botón para que Bomberman coloque bombas en el suelo. También se utiliza en las pantallas de selección para elegir una modalidad de juego u otras cosas. Después de obtener un guante de energía, pulsa este botón cuando estés encima de una de las bombas colocadas en el suelo y Bomberman la recogerá. Al soltar el botón, Bomberman lanzará la bomba hacia delante.



Bomberman puede seguir moviéndose mientras lleva una bomba.



BOTÓN B

Después de haber obtenido un aparato de control remoto, puedes utilizar este botón para hacer detonar las bombas. También se usa en las pantallas de selección para cancelar la modalidad de juego que hayas elegido, o cualquier otra elección que hayas hecho, y volver a la anterior pantalla de selección.



En total hay 5 Louies diferentes, cada uno de los cuales tiene una habilidad particular.

BOTÓN Y

Durante el desarrollo del juego, cuando Bomberman esté montado en un Louie, puedes utilizar este botón para hacer uso de la habilidad especial de ese Louie en particular.

BOTÓN START

Durante el desarrollo del juego, utiliza este botón para detener o reanudar la partida. Este botón también se utiliza en las pantallas de selección para decidir el modo de juego, entre otras cosas. Además, sirve para saltarse las escenas de demostración.

MANDO DIRECCIONAL

Utiliza el mando direccional para mover a Bomberman. Después de haber cogido la patada, utilízalo para dar patadas a las bombas haciendo que Bomberman se tope con ellas. También sirve para mover el cursor en la pantalla de selección de modalidades y escoger entre las varias opciones disponibles.

CÓMO JUGAR EN LA MODALIDAD NORMAL

CÓMO EMPEZAR A JUGAR



Primero, selecciona el modo de juego.



A continuación, selecciona el número de jugadores.



Por último, selecciona "Game Start" y podrás empezar a jugar.

Cuando selecciones la palabra "PASSWORD" (Contraseña), podrás empezar a jugar después de que haya aparecido la pantalla de introducción de contraseñas. Si están jugando dos personas, tendrán que compartir el número de vidas.

CÓMO CONTINUAR UNA PARTIDA ANTERIOR - LAS CONTRASEÑAS

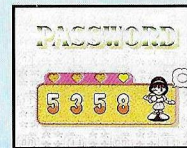
Si recuerdas el código de cuatro números que aparece en la pantalla de continuación, puedes seguir la partida desde el punto en donde la abandonaste.



Selecciona "CONTINUE" en esta pantalla y podrás seguir jugando la partida que abandonaste.



Utiliza el mando direccional para introducir la contraseña de cuatro cifras.



Si la contraseña es correcta, podrás continuar dicha partida.

CÓMO JUGAR UNA PARTIDA NORMAL

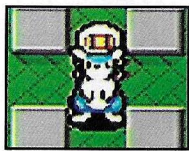
Controla a Bomberman y coloca bombas para destruir enemigos y bloques blandos. Reúne todos los chips que están guardados en la cápsula de control para completar cada nivel. Cuando hayas conseguido todos los chips de un nivel, aparecerá el jefazo de fin de nivel y tendrás que vencerlo para poder pasar al siguiente nivel. Completa por orden los niveles de los cinco planetas.

4

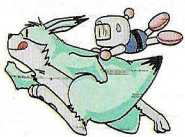
LOUIE, EL NUEVO AMIGO DE BOMBERMAN

VUELA CON LOUIE

Cuando Bomberman se superponga en la pantalla al huevo que aparece al destruir un bloque blando, podrá montarse en un Louie. Pula el botón Y mientras está montado en un Louie, y podrá utilizar la habilidad especial de ese Louie en particular. Si Bomberman toca a un enemigo o le alcanza el fuego de éste mientras va montado en un Louie, perderá al Louie pero no una vida.

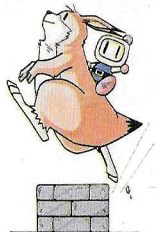


LOUIE VERDE



CORRER

LOUIE ROSA



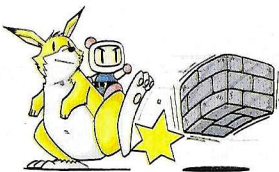
SALTAR

LOUIE AZUL



PATEAR BOMBAS

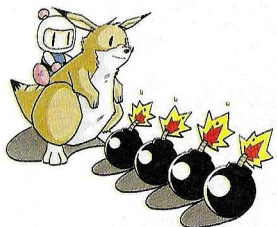
LOUIE AMARILLO



PATEAR BLOQUES

42

LOUIE MARRÓN



COLOCAR BOMBAS EN HILERA

5

NIVELES DE LA MODALIDAD NORMAL

1 ATAQUE EN LA CIÉNAGA 2 TORMENTA DE FUEGO



JEFAZO
BAKKELON
PILOTO
BOMBER
MAGNÉTICO

Un planeta verde cubierto de una espesa jungla.



JEFAZO
DOKGUN
PILOTO
BOMBER
DE FUEGO

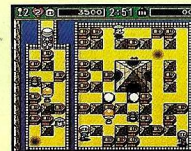
Un planeta volcánico donde las columnas de fuego iluminan el cielo.

3 FONDO DEL MAR 4 PIRÁMIDE



JEFAZO
GAMMEBOOK
PILOTO
BOMBER BONITA

Un bello planeta de profundas aguas azules.



JEFAZO
PONCHOS
PILOTO
BRAIN
BOMBER

Un planeta desierto y árido.

5 INVERNILANDIA 6 NAVE DE COMBATE



JEFAZO
FREEZER VENUS
PILOTO
BOMBER
DE PLASMA

Un planeta glacial donde nieva todo el año.



JEFAZO
????
PILOTO
PROFESOR
BUGLER

El enfrentamiento final con el profesor Bugler en su nave espacial.

43

UN MÁXIMO DE 5 JUGADORES PUEDEN JUGAR EN LA MODALIDAD DE BATALLA

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

1 SELECCIONAR LA MODALIDAD

Después de seleccionar "BATTLE GAME" en la pantalla del título, selecciona "SINGLE MATCH" si quieres jugar una partida en donde cada jugador se las tiene que arreglar por sí solo. O selecciona "TAG MATCH" para jugar una partida en la que los jugadores forman dos equipos para enfrentarse entre sí.



2 SELECCIONAR EL NÚMERO DE JUGADORES

Decide si cada jugador va a ser controlado por una persona (MAN) o por el ordenador (COM), o si ese jugador en concreto no va a participar en esa partida (OFF). Si un jugador no está conectado a un controlador, las únicas opciones que tendrá serán COM y OFF.



3 SENTAR LAS REGLAS

A continuación, establece las restricciones del juego, por ejemplo: el número de victorias necesario para ganar la batalla, el tiempo límite para cada batalla y si vas a usar las opciones de "Muerte Repentina", "Bomber Futbolista" y "Bomber Negado".



COM LEVEL (NIVEL DEL ORDENADOR) - Establece la fuerza del Bomberman controlado por el ordenador. Los niveles van del 1 (débil) al 3 (fuerte).

BATTLE (BATALLA) - Establece cuántas batallas hay que ganar para conseguir la victoria; una como mínimo, cinco como máximo.

TIME (TIEMPO) - Determina la duración de una batalla; desde un minuto como mínimo, hasta cinco como máximo. También se puede ajustar para que no haya límites de tiempo.

SUDDEN DEATH MODE (MODALIDAD DE MUERTE SÚBITA) - Activa esta modalidad (ON) para reducir las probabilidades de un empate. También se puede desactivar (OFF). (Página 46)

THE BAD BOMBER MODE (MODALIDAD DE BOMBER NEGADO) - Activa esta modalidad para permitir que un jugador que se haya quedado fuera del juego, pueda volver a entrar y unirse a la batalla.

SOCCER BOMBER (BOMBER FUTBOLISTA) - Cuando eliges esta modalidad, el ganador de la batalla recibe un artículo reforzador de energía que puede llevarse a la siguiente pelea.

En esta modalidad pueden luchar hasta cinco jugadores. Los jugadores pueden dividirse en dos equipos, pero hay muchas otras formas de modificar el juego para disfrutar al máximo. Si hay más de 2 jugadores que quieren participar en la batalla, necesitarán un Multi-Tap (de venta por separado) y más controladores.



4 SELECCIONAR PERSONAJE

Utiliza el mando direccional para seleccionar al Bomber mundial que vas a usar. El color no se puede cambiar porque es una cualidad característica del jugador. También hay que seleccionar el personaje que el ordenador va a manejar.



5 SELECCIONAR AL MIEMBRO DE TU EQUIPO

En cada equipo debe haber un jugador como mínimo, de lo contrario no se puede realizar la selección.

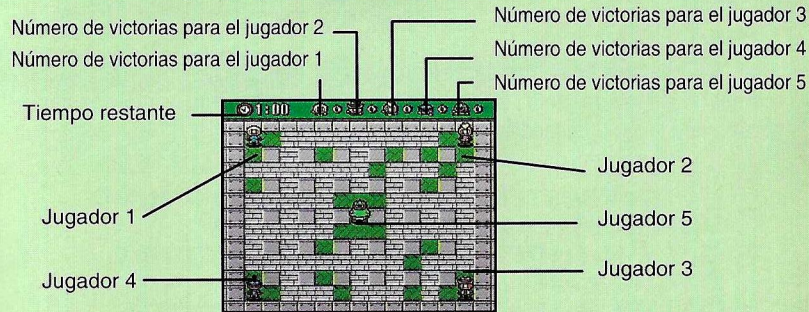


6 SELECCIONAR ESCENARIO

Selecciona el escenario pulsando la parte izquierda o derecha del mando direccional.



LA PANTALLA DE LA MODALIDAD DE BATALLA



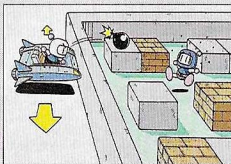
¿QUÉ ES LA MODALIDAD DE MUERTE SÚBITA?

Cuando se te empieza a acabar el tiempo, verás unos bloques flotantes que surgen de los bordes de la pantalla.



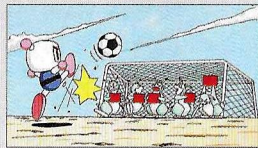
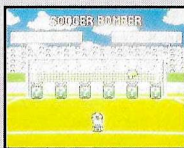
INCLUSO UN NOVATO PUEDE DISFRUTAR DEL JUEGO CON LA MODALIDAD DEL BOMBER NEGADO (BAD BOMBER MODE)

Cuando un jugador muere y queda eliminado del juego de batalla (BATTLE GAME), puede continuar atacando, desde los bordes de la pantalla, a los jugadores que quedan. El Bomber Negado sólo puede competir hasta que se acabe el tiempo y aparezcan los bloques voladores en la pantalla. Cuando pulsas el botón A, el Bomber Negado lanza una bomba desde el lateral.



CONSIGUE UN ARTÍCULO REFORZADOR DE ENERGÍA CON EL BOMBER FUTBOLISTA (SOCCER BOMBER)

Esta modalidad sólo es válida en las partidas individuales (single match). Consiste en que el ganador de la batalla recibe como recompensa un objeto extra que refuerza su energía antes de empezar la siguiente batalla. Bomberman recibirá el objeto que Louie lleve cuando le golpee el balón de fútbol.



7

NIVELES DE LA MODALIDAD DE BATALLA

Hay 10 escenarios diferentes para elegir; pero ten cuidado, porque están llenos de trampas. Una vez que se ha elegido un escenario, no se puede cambiar hasta que esa partida tenga un ganador.

- 1 BLOCKBUSTER
- 3 SPLISH-SPLASH
- 5 SLIP N' SLIDE
- 7 SANDMAN
- 9 SEESAW

- 2 MERRY-GO-ROUND
- 4 PEEKABOO
- 6 MOVE N' GROOVE
- 8 SPITFIRE
- 10 SWAMP BOOGIE

46

8

BOMBER MUNDIAL

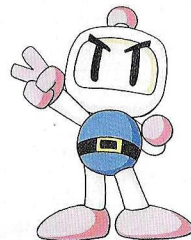
Estos son los Bomberman que puedes seleccionar para que luchen en el juego de batalla. Cuando el ordenador maneje a uno de estos personajes, demostrarán tener tácticas de batalla personales y únicas.



BOMBERMAN



BOMBER CHUN



BOMBER BONITA



BOMBER MEXICANO



BOMBER COSACO



BOMBER HEAVYMETALERO



BOMBER NIÑO



BOMBER UHO

47

REFUERZA TU ENERGÍA CON ESTOS ARTÍCULOS

Los artículos que llevan una (N) sólo aparecen en una partida normal. Los artículos marcados con una (X) se pierden cuando el enemigo acaba con Bomberman.

POTENCIA EXTRA DE DISPARO  <p>Aumenta en uno el alcance de las explosiones (el número de recuadros de terreno que recorre la explosión de una bomba). El número máximo que se puede alcanzar es el 6, lo que equivale a una longitud de 8 bloques.</p>	BOMBA EXTRA  <p>Aumenta en uno el número máximo de bombas que se pueden colocar en el suelo. Puedes transportar un máximo de ocho.</p>
ACELERADOR  <p>La velocidad a la que Bomberman se mueve aumenta un grado. El máximo es nueve.</p>	ZUECO  <p>La velocidad que Bomberman había adquirido gracias al acelerador, disminuye un grado. El nivel máximo de deceleración es uno.</p>
HUEVO  <p>Cuando Bomberman se superpone a este artículo en la pantalla, aparece uno de los cinco tipos diferentes de Louie, y Bomberman puede montarse encima.</p>	TRAJE A PRUEBA DE BALAS (N)  <p>Durante 16 segundos, a Bomberman no le afectarán los disparos ni las bombas enemigas.</p>
BOMBAZA (X)  <p>Hace que la primera bomba colocada alcance la distancia máxima al explotar.</p>	BOMBA DE LODO (X)  <p>Las bombas se convierten en barro. Al darles patadas o al ser lanzadas, estas bombas rebotan.</p>



PATADA (X)  <p>Bomberman puede darles patadas a las bombas contra las que choca. Al pulsar el botón X, la bomba a la que le ha dado una patada se para.</p>	GUANTE DE ENERGÍA (X)  <p>Con este guante, y al pulsar el botón A, Bomberman puede recoger bombas del suelo y lanzarlas en la dirección en la que esté mirando.</p>
EXPLOSIÓN MÁXIMA (X)  <p>Hace que el alcance de la explosión aumente hasta el máximo; es decir, la explosión recorrerá 8 bloques de terreno.</p>	CONTROL REMOTO (X) (N)  <p>Permite realizar una detonación por control remoto, para ello hay que pulsar el botón B.</p>
SÚPER BOMBA (X) (N)  <p>Permite que las explosiones de las bombas atraviesen obstáculos, como los bloques blandos, pero no pueden traspasar paredes.</p>	PASABOMBAS (X) (N)  <p>Hace que Bomberman pueda pasar por las bombas colocadas en el suelo. Cuando Bomberman ha recogido el pasabombas, ya no podrá utilizar la patada.</p>
PASABLOQUES (X) (N)  <p>Con él, Bomberman puede atravesar bloques blandos.</p>	RELOJ (N)  <p>Durante 16 segundos, el tiempo se detendrá, y con él, todos tus enemigos.</p>

1 REFORZADOR DE ENERGÍA (N)



Las existencias de Bomberman aumentan en uno. Puede almacenar un máximo de nueve.

HELADO (N)



Un artículo extra que vale 1000 puntos.

MANZANA (N)



Un artículo extra que vale 200 puntos.

CORAZÓN (N)



Hace que Bomberman resista un ataque o sea capaz de tocar al enemigo una vez.

CALAVERA



Este objeto sólo aparece en los escenarios de batalla. Provoca efectos no deseados, los cuales verás numerados en la lista que hay más adelante. Cuando Bomberman toca a uno de los suyos, o cuando recoge otro objeto, vuelve a su estado original y los desagradables efectos desaparecen. Las explosiones de bombas no consiguen destruir este artículo, pero si le das una patada a una bomba y le pasa por encima a la calavera, ésta desaparecerá.

EL MAL DE LA LIEBRE

La velocidad de Bomberman aumenta radicalmente.

EL MAL DE LA TORTUGA

La velocidad de Bomberman disminuye radicalmente.

DIARREA BOMBIL

Aparecen bombas de forma incontrolable.

PARÁLISIS

Paraliza el proceso de colocación de bombas.

EL MAL DEL MÍNIMO ESFUERZO

El alcance de las explosiones disminuye hasta alcanzar el nivel mínimo.

EL MAL DE SAN VITO

Bomberman no dejará de moverse, por más que lo intente, hasta que choque contra un obstáculo.

EL MAL DE LOS OPUESTOS

Se invierten los controles del mando direccional que manejan a Bomberman.

EL MAL DE LA MECHA CORTA

Se acorta el tiempo que normalmente tarda una bomba en explotar.

EL MAL DE LA MECHA INTERMINABLE

Se prolonga el tiempo que normalmente tarda una bomba en explotar.

CAMBIO

Hace que, de repente, Bomberman intercambie posiciones con otro Bomberman.



INDICE

1. STORIA DEL GIOCO 51
2. LE FUNZIONI DELLA PULSANTIERA 52
3. GIOCO NORMALE 53
4. "LOUIE", IL NUOVO AMICO DI BOMBERMAN .. 54
5. LIVELLI GIOCO NORMALE 55
6. LA BATTAGLIA 56
7. LIVELLI DELLA BATTAGLIA 58
8. BOMBER MONDIALI 59
9. OGGETTI 60



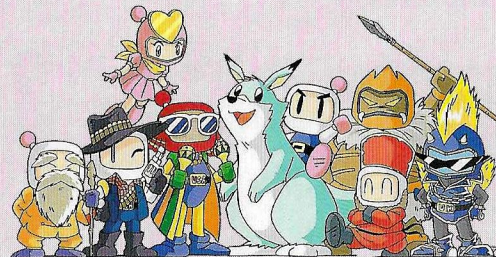
STORIA DEL GIOCO

L'ultima volta che avevamo visto Bomberman in azione aveva sconfitto i Cinque Malvagi Bomber e ripristinato la pace. Ma adesso c'è una nuova minaccia.

Il Professore Bugler, l'inventore dei Cinque Malvagi Bomber, si sta preparando a un nuovo attacco. Ha riparato i "Cinque Malvagi Bomber" e ha iniziato ad attuare il suo piano per prendere il controllo dell'universo invadendo la Nebulosa Bomber!

Nella Nebulosa Bomber ci sono cinque pianeti e su ognuno di questi si trova un computer centrale della Federazione dei pianeti uniti. Questi computer hanno il compito di mantenere la pace e l'ordine nella nebulosa, ma i cinque chip principali di questi computer sono stati rubati e sigillati in una capsula di controllo dai Cinque Malvagi Bomber.

Improvvisamente sono iniziati a comparire dal nulla dei robot e le funzioni dei cinque pianeti si sono completamente arrestate. In questa situazione d'emergenza la Federazione dei pianeti uniti è stata costretta a chiedere di nuovo aiuto a Bomberman. La sopravvivenza della nebulosa Bomber dipende ancora una volta da Bomberman!



LE FUNZIONI DELLA PULSANTIERA

PULSANTE X

Dopo aver preso l'icona Calcio, potrai utilizzare questo pulsante per fermare le bombe dopo che sono state calciate.

PULSANTI SINISTRO, DESTRO E SELECT

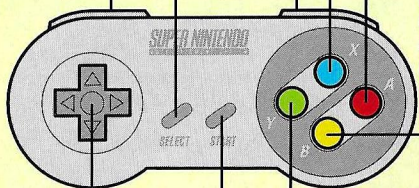
In questo gioco non vengono utilizzati.

PULSANTE A

Premi il pulsante A per far posizionare a terra una bomba a Bomberman o premilo sulle videate di selezione per scegliere la modalità di gioco o altre selezioni. Quando avrai raccolto un Guanto speciale, premi questo pulsante quando sarai sopra una bomba innescata e Bomberman la raccoglierà. Rilascia il pulsante e Bomberman lancerà la bomba nella direzione in cui è rivolto.



(Bomberman può continuare a muoversi anche quando sta portando una bomba.)



PULSANTE DIREZIONALE

Utilizza il Pulsante direzionale per muovere Bomberman e, dopo aver preso un'icona Calcio, per dare un calcio alle bombe facendo urtare Bomberman contro le bombe. Inoltre, utilizza il Pulsante direzionale per spostare il cursore sulla videata di selezione modalità e per passare da una selezione all'altra.

PULSANTE B

Dopo aver preso il Comando a distanza, questo pulsante farà scoppiare le bombe. Questo pulsante viene utilizzato anche sulle Videate di selezione per annullare la modalità di gioco selezionata o altre selezioni e per ritornare sulla precedente Videata di selezione.



(In tutto ci sono 5 diversi Louie che possiedono tutti dei poteri diversi).

PULSANTE Y

Quando Bomberman sta cavalcando un Louie, questo pulsante potrà essere utilizzato per utilizzare il potere speciale di quel Louie.

PULSANTE START

Utilizza questo pulsante per mettere il gioco in pausa o per cominciare il gioco. Questo pulsante viene utilizzato anche nella videata di selezione per scegliere la modalità di gioco o effettuare altre selezioni. Con questo pulsante potrai saltare la dimostrazione.

GIOCO NORMALE

COMINCIARE IL GIOCO



Innanzitutto seleziona la modalità di gioco.



Quindi, seleziona il numero dei giocatori.



Infine, seleziona "Game Start" (Comincia Gioco) e il gioco comincerà.

Quando selezioni "PASSWORD" (PAROLA D'ORDINE), il gioco comincerà dopo la videata Invio parola d'ordine. Nelle partite a due giocatori in simultanea, il numero dei Bomberman verrà ripartito tra i due giocatori.

CONTINUARE GIOCO E PAROLE D'ORDINE

Se ti ricorderai il codice a 4 cifre che appare sulla videata continua, potrai continuare il gioco dal punto in cui eri arrivato l'ultima volta.



Seleziona "CONTINUE" (CONTINUA) su questa videata e potrai continuare la partita.



Utilizza il Pulsante direzionale per inviare la parola d'ordine a 4 cifre.



Se la parola d'ordine è corretta, potrai continuare la partita.

GIOCO NORMALE

Controlla Bomberman e posiziona le bombe per distruggere i nemici ed i blocchi morbidi. Per pulire ognuno dei livelli, raccogli tutti i chip del livello che sono stati sigillati nella capsula di controllo. Quando avrai raccolto tutti i chip di quel livello, apparirà il nemico di quel livello. Per passare al livello successivo, uccidi quel nemico. Completa ogni stadio dei cinque pianeti in ordine.

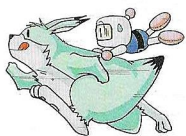
4 "LOUIE" IL NUOVO AMICO DI BOMBERMAN

FAI PIAZZA PULITA CON "LOUIE"

Bomberman potrà cavalcare un Louie se andrà sopra l'uovo che apparirà quando viene distrutto un blocco morbido. Premi il Pulsante Y quando ti trovi su un Louie e Bomberman potrà utilizzare il potere speciale di quel Louie. Se Bomberman su un Louie viene colpito dal fuoco nemico o tocca un nemico, perderai il Louie ma non perderai il Bomberman.

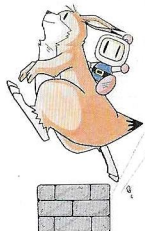


LOUIE VERDE



CORRERE

LOUIE ROSA



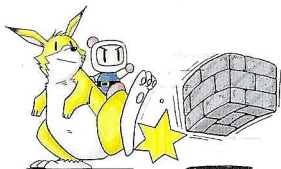
SALTARE

LOUIE BLU



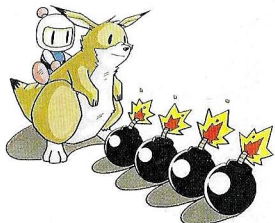
PRENDERE A CALCI BOMBE

LOUIE GIALLO



PRENDERE A CALCI I BLOCCHI

LOUIE MARRONE



ATTIVA BOMBE IN LINEA

54

5 LIVELLI GIOCO NORMALE

1 ATTACCO NELLA PALUDE 2 TEMPESTA DI FUOCO



NEMICO DI FINE LIVELLO
BAKKELON
PILOTA
BOMBER
CALAMITA

Un pianeta verde coperto da una fitta giungla.



NEMICO DI FINE LIVELLO
DOKGUN
PILOTA
BOMBER DA
COMBATTIMENTO

Un pianeta vulcanico con delle colonne di fuoco che illuminano il cielo.

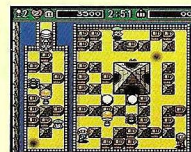
3 ABISSI MARINI



NEMICO DI FINE LIVELLO
GAMMEBOOK
PILOTA
BEL BOMBER

Un bellissimo pianeta blu.

4 PIRAMIDE



NEMICO DI FINE LIVELLO
PONCHOS
PILOTA
BRAIN BOMBER

Un pianeta desertico.

5 TERRA GLACIALE 6 BATTAGLIA NAVALE



NEMICO DI FINE LIVELLO
FREEZER VENUS
PILOTA
BOMBER
AL PLASMA

Un pianeta dal clima rigido dove nevica tutto l'anno.



NEMICO DI FINE LIVELLO
????
PILOTA
PROFESSOR
BUGLAR

Lo scontro finale con il Professore Buglar sulla sua astronave.

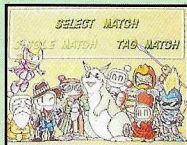
55

IN UNA BATTAGLIA POSSONO COMBATTERE UN MASSIMO DI 5 GIOCATORI

COME INIZIARE

1 SELEZIONA LA MODALITÀ DI GIOCO

Dopo aver selezionato BATTLE GAME (BATTAGLIA) sulla videata di testa, seleziona SINGLE GAME (PARTITA SINGOLA) se vuoi giocare una partita della serie Battaglia Royal dove ogni giocatore combatte da solo. Altrimenti seleziona TAG MATCH (PARTITA A SQUADRE) per giocare una partita in cui i giocatori sono divisi in due squadre.



2 SELEZIONA IL NUMERO DEI GIOCATORI

Scegli se i giocatori verranno controllati da un giocatore "umano" "MAN" (UOMO) o dal computer "COM" (COMPUTER) o se quel giocatore non parteciperà alla partita "OFF" (SPENTO). Se il giocatore non è collegato ad una pulsantiera, potrà scegliere solamente tra "COM" e "OFF".



3 SCEGLI LE REGOLE

Adesso seleziona le regole di gioco, come il numero delle vittorie necessarie per essere il vincitore, il tempo limite per ogni battaglia o se verrà utilizzata la modalità opzioni.



COM LEVEL (LIVELLO COMPUTER) - Regola la forza del Bomberman controllato dal computer. Potrai scegliere tra 1 (debole) e 3 (forte).

BATTLE (BATTAGLIA) - Stabilisce il numero delle vittorie che devi ottenere per essere il vincitore. Puoi scegliere da un minimo di 1 a un massimo di 5 battaglie.

TIME (TEMPO) - Stabilisce il tempo limite per ogni battaglia. Scegli da 1 a 5 minuti o 0 per giocare senza limite di tempo.

SUDDEN DEATH MODE (MODALITÀ A ELIMINAZIONE) - Scegli questa modalità per ridurre le possibilità di un pareggio. Puoi scegliere tra "ON" (Acceso) e "OFF" (Spento).

THE BAD BOMBER MODE (MODALITÀ BAD BOMBER) - Scegli questa modalità per far rientrare nella battaglia un giocatore già uscito dal gioco. Puoi scegliere tra "ON" (Acceso) e "OFF" (Spento).

SOCCER BOMBER (BOMBA CALCIATORE) - Scegli questa modalità per offrire al vincitore della battaglia un power-up extra prima della prossima battaglia. Puoi scegliere tra "ON" (Acceso) e "OFF" (Spento).

In questo gioco possono combattere fino a 5 giocatori. I giocatori possono dividersi in 2 squadre e combattere tra di loro o utilizzare altre regole di gioco. Per far combattere più di 2 giocatori servirà un Multi-Tap (venduto a parte) e delle pulsantiere supplementari per i giocatori.



4 SELEZIONA IL PERSONAGGIO

Seleziona il Bomber mondiale che utilizzerai premendo il Pulsante direzionale. Il colore si riferisce solamente ad un giocatore, quindi non potrà essere cambiato. Consente anche di selezionare il personaggio per il Bomberman controllato dal computer (pagina 59).



5 SELEZIONA IL MEMBRO DELLA SQUADRA

Ogni squadra deve avere almeno 1 giocatore altrimenti non potranno essere effettuate le selezioni.

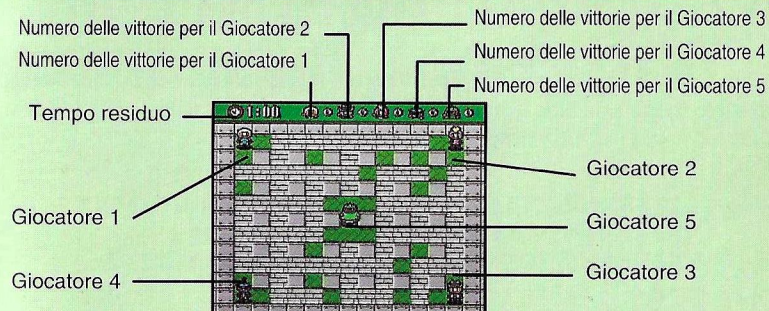


6 SELEZIONA LIVELLO

Seleziona il livello premendo il Pulsante direzionale a sinistra o a destra. (pagina 58)



LA VIDEATA DELLA BATTAGLIA



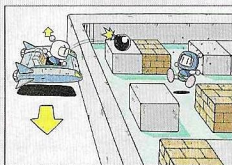
CHE COS'È LA MODALITÀ AD ELIMINAZIONE?

Quando il tempo starà per finire, sullo schermo cominceranno a volare dei blocchi.



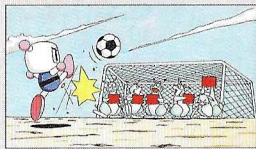
ANCHE UN PRINCIPIANTE PUÒ DIVERTIRSI A GIOCARE LA MODALITÀ BAD BOMBER

Se un giocatore viene fatto saltare in aria ed esce dalla Battaglia, quel giocatore potrà continuare ad attaccare il giocatore rimasto dal bordo della videata. Il Bad Bomber può combattere solamente fino a quando il tempo non starà per scadere e i blocchi cominceranno a volare sullo schermo. Premendo il Pulsante A, il Bad Bomber potrà lanciare 1 bomba dal perimetro.



VINCI UN POWER-UP CON BOMBER CALCIATORE

Questa modalità potrà essere utilizzata nella Partita singola e il vincitore della battaglia verrà premiato con un power-up extra prima di cominciare una nuova battaglia. Bomberman prenderà l'oggetto posseduto dal Louie che è stato colpito dal pallone.



7

LIVELLI DELLA BATTAGLIA

Puoi scegliere di combattere in 1 dei 10 livelli. Ma stai attento perché i livelli sono pieni di trappole. Inoltre, quando avrai deciso un livello non potrai cambiarlo fino a quando non ci sarà un vincitore.

- 1 BLOCKBUSTER
- 3 SPLISH-SPLASH
- 5 SLIP N' SLIDE
- 7 SANDMAN
- 9 SEESAW

- 2 MERRY-GO-ROUND
- 4 PEEKABOO
- 6 MOVE N' GROOVE
- 8 SPITFIRE
- 10 SWAMP BOOGIE

58

8

BOMBER MONDIALI

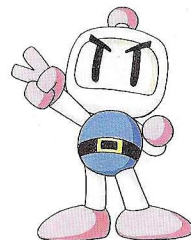
Questi sono i Bomberman che possono essere selezionati per combattere nella Battaglia. Quando questi personaggi vengono controllati dal computer, avranno diverse strategie d'attacco.



BOMBERMAN



BOMBER CHUN



BEL BOMBER



BOMBER MESSICANO

BOMBER COSACCO



BOMBER METALLARO



BOMBER KID

59

BOMBER UHO

OGGETTI POWER-UP

Gli oggetti indicati con una (N) appariranno solamente nella Partita normale. Gli oggetti indicati con una (X) andranno perduti quando Bomberman verrà fatto saltare in aria.

POTENZA DI FUOCO EXTRA



Aumenta la portata delle esplosioni (il numero delle caselle coinvolte nell'esplosione) di 1 (il power-up potenza di fuoco extra può essere al massimo di 6, per una lunghezza di 8 blocchi).

BOMBA EXTRA



Aumenta di 1 il numero massimo di bombe, che possono essere innescate a terra (il numero massimo che può essere trasportato è 8).

ACCELERATORE



Aumenta la velocità di Bomberman di 1 (l'aumento massimo di velocità è 9).

ZOCCOLO



Diminuisce la velocità di Bomberman che era stata aumentata dall'acceleratore di 1 (la diminuzione massima di velocità è 1).

UOVO



Quando Bomberman andrà sopra quest'oggetto, apparirà 1 dei 5 Louie e Bomberman potrà montare a cavallo di quel Louie.

TUTA A PROVA DI FUOCO (X)



Bomberman sarà invincibile agli attacchi nemici e alle esplosioni delle bombe per circa 16 secondi.

BOMBA SPECIALE (X)



Fa esplodere la prima bomba alla portata massima.

BOMBA FANGOSA (X)



Trasforma le bombe in fango. Se vengono prese a calci o lanciate, rimbalzeranno.



CALCIO (X)



Bomberman potrà prendere a calci le bombe che trova. Premendo il Pulsante X fermerai la bomba calciata.

QUANTO SPECIALE (X)



Bomberman potrà raccogliere delle bombe premendo il pulsante A e lanciarle nella direzione in cui è rivolto.

ESPLOSIONE MASSIMA (X)



Aumenta la portata dell'esplosione (il numero delle caselle coinvolte in un'esplosione) al massimo (8 caselle).

COMANDO A DISTANZA (X) (N)



Le bombe potranno essere fatte esplodere premendo il pulsante B.

SUPER BOMBA (X) (N)



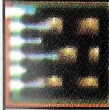
Le esplosioni delle bombe attraverseranno ostacoli come i blocchi morbidi (non attraverseranno i muri).

PASSA-BOMBA (X) (N)



Consente a Bomberman di superare le bombe innescate al suolo. Quando questo sarà attivo, Bomberman non potrà utilizzare il calcio.

PASSA-BLOCCO (X) (N)





Consente a Bomberman di attraversare i blocchi morbidi.

OROLOGIO (N)




Bloccherà l'orologio e tutti i nemici per 16 secondi.

1-UP (N)	GELATO (N)
 <p>Aumenta i Bomberman a disposizione di 1. Il numero massimo è 9.</p>	 <p>Un oggetto bonus che vale 1.000 punti.</p>

MELA (N)	CUORE (N)
 <p>Un oggetto bonus che vale 200 punti.</p>	 <p>Consente a Bomberman di resistere un attacco nemico o di toccare il nemico per una volta.</p>

TESCHIO

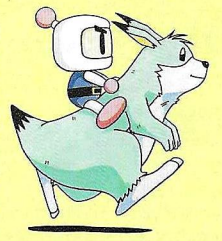
 Questo oggetto appare solamente sui livelli di Battaglia. Il teschio provoca uno degli effetti descritti più avanti: Bomberman può essere riportato allo stato originale toccando un altro Bomberman passandogli così l'effetto indesiderato o raccogliendo un altro oggetto. L'esplosione di una bomba non distruggerà quest'oggetto ma scomparirà quando una bomba calciata ci passerà sopra.

- MAL DI SCATTO**
Aumenta notevolmente la velocità di Bomberman.
- MAL DI LUMACA**
Diminuisce drasticamente la velocità di Bomberman.
- DIARREA**
Innesca bombe incontrollatamente.
- PARALISI**
Impedisce di innescare le bombe.
- MALE MINORE**
Diminuisce la portata dell'esplosione al minimo.

- MAL NON MI FERMO**
Bomberman si fermerà solamente quando urterà contro un ostacolo.
- MAL ROVESCIO**
Inverte i comandi di Bomberman sulla pulsantiera.
- MAL ACCORCIA MICCIA**
Diminuisce il tempo richiesto per far esplodere una bomba.
- MAL ALLUNGA MICCIA**
Allunga il tempo richiesto per far esplodere una bomba.
- CAMBIA**
Fa scambiare il posto a Bomberman con quello di un altro.

INHOUD

1. HET VERHAAL 36
2. BEDIENING 64
3. EEN NORMAAL SPEL SPELEN 65
4. BOMBERMANS NIEUWE MAATJE, LOUIE 66
5. STADIA VAN NORMAAL SPEL 67
6. EEN GEVECHTSSPEL SPELEN 68
7. STADIA VAN GEVECHTSSPEL 70
8. WERELD-BOMBER 71
9. ITEMS 72



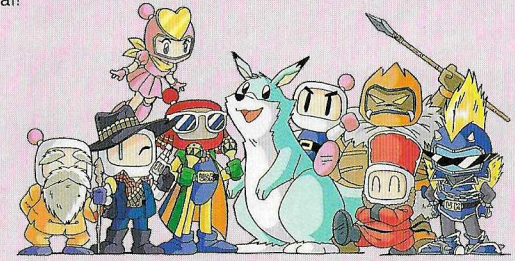
1 HET VERHAAL

In de vorige aflevering versloeg Bomberman de "Five Bad Bombers". De vrede was met succes bewaard. Maar een nieuw kwaad probeert de pas herwonnen vrede te verstoren.

Deze nieuwe vijand is niemand minder dan "Professor Bugler", de schepper van de "Five Bad Bombers". Hij heeft de "Five Bad Bombers" gerepareerd om zijn slechte plan uit te voeren: het overheersen van het universum door de Bomber Nevel binnen te vallen!

Er bevinden zich vijf planeten in de Bomber Nevel en op elke planeet staat een moedercomputer van de Verenigde Planeten Federatie. Deze computers hielpen overal in de nevel de vrede te bewaren, maar de vijf belangrijkste programmachips van deze computers zijn gestolen door de "Five Bad Bombers" en ze liggen nu verzegeld in een besturingscapsule!

Plotseling verschijnen er onbekende robots en worden de functies van de vijf planeten helemaal in de war geschopt. Om deze noodsituatie te redden, ziet de Verenigde Planeten Federatie geen andere uitweg dan nogmaals de hulp van Bomberman in te roepen. Het voortbestaan van de Bomber Nevel hangt opnieuw van hem af!



ITALIANO

NEDERLANDS

HOE SPEEL JE HET SPEL?

X-KNOP

Als je een 'Wegschoppen' voorwerp hebt gekregen, kun je deze knop gebruiken om bommen stil te leggen nadat ze zijn weggeschopt.

L-, R- EN SELECT KNOP

Worden niet in dit spel gebruikt.

A-KNOP

Druk op de A-knop om Bomberman bommen te laten plaatsen of gebruik hem in het selectiescherm om je spelwijze of iets anders te selecteren. Druk na het verkrijgen van een 'Superhandschoen' voorwerp op deze knop als je op een bom staat en Bomberman pakt hem op. Als je de knop loslaat, werpt Bomberman de bom in de richting waarin hij kijkt.



(Bomberman kan ook blijven bewegen als hij een bom heeft.)

RICHTINGTOETS

Gebruik de richtingtoets om Bomberman te bewegen. Na het verkrijgen van een 'Wegschoppen' voorwerp kun je de richtingtoets gebruiken om bommen weg te schoppen door Bomberman tegen de bommen te laten botsen. Gebruik de richtingtoets ook om de cursor te bewegen in het Selectiescherm en om van selectie te veranderen.

B-KNOP

Deze knop kan na het verkrijgen van het 'Afstandsbediening' voorwerp worden gebruikt om bommen te laten exploderen. Deze knop wordt ook gebruikt in de selectiebeeldschermen om je geselecteerde spelstand of andere selecties ongedaan te maken en ook om terug te keren naar het vorige selectiebeeldscherm.

Y-KNOP

Tijdens het spel, als Bomberman een Louie berijdt, kan deze knop worden gebruikt om de speciale vaardigheid van die bepaalde Louie te activeren.



(Er zijn in totaal vijf verschillende Louies en ze hebben allemaal een andere vaardigheid.)

START KNOP

Gebruik deze knop om het spel te starten of het spel tijdelijk te onderbreken. Deze knop wordt ook gebruikt in de selectieschermen om je spelstand, of iets anders, te selecteren. Door op deze knop te drukken, kun je ook de demonstratie overslaan.

EEN NORMAAL SPEL SPELEN

HOE START JE HET SPEL?



Selecteer eerst de spelstand.



Selecteer vervolgens het aantal spelers.



Selecteer tenslotte "Game Start" en het spel begint.

Als "PASSWORD" is geselecteerd, begint het spel nadat het paswoord invoerbeeldscherm verschijnt. Als twee spelers simultaan spelen, wordt het aantal Levens over de twee spelers verdeeld.

DOORGAAN MET EEN SPEL EN PASWOORDEN

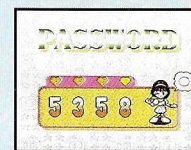
Als je de code van vier tekens onthoudt die op het vervolgbeeldscherm verschijnt, kun je later vanaf dat punt verder gaan met het spel.



Selecteer "CONTINUE" in dit beeldscherm en je kunt doorgaan met je spel.



Gebruik de richtingtoets voor het invoeren van het paswoord.



Is het paswoord juist, dan kun je verder gaan met je spel.

EEN NORMAAL SPEL SPELEN

Bestuur Bomberman en plaats de bommen om de vijanden en zachte blokken te vernietigen. Verzamel alle computerchips die in de besturingscapsule zijn verzegeld om elk stadium te voltooien. Als je eenmaal alle chips in je bezitting hebt, verschijnt de baas van dat stadium. Als je de baas verslaat, ga je door naar het volgende stadium. Voltooi elk stadium van de vijf planeten in volgorde.

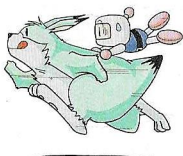
4 BOMBERMANS NIEUWE MAATJE, LOUIE

BOMBARDEER MAAR RAAK MET 'LOUIE'

Bomberman kan een Louie berijden als hij een ei overlapt dat verschijnt als een zacht blok is vernietigd. Druk, terwijl je op een Louie zit, op de Y-knop waarop Bomberman de speciale vaardigheid van die Louie kan gebruiken. Als Bomberman een vijand aanraakt of door vijandig vuur wordt geraakt terwijl hij op een Louie zit, raakt hij de Louie kwijt, maar niet een leven.

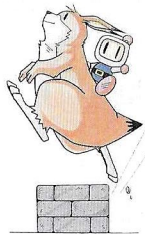


GROENE LOUIE



RENNEN

ROZE LOUIE



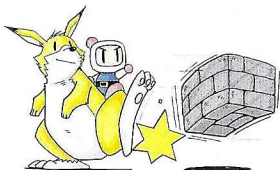
SPRINGEN

BLAUWE LOUIE



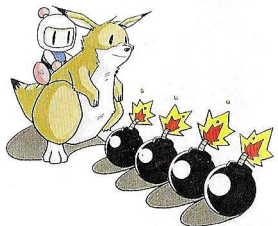
BOM WEGSCHOPPEN

GELE LOUIE



BLOK WEGSCHOPPEN

BRUINE LOUIE



LIJNBOM

66

5 STADIA VAN NORMAAL SPEL

1 MOERASAANVAL



Een groene planeet, bedekt met een ondoordringbare jungle.

BAAS
BAKKELON
PILOOT
MAGNEET-BOMBER

2 VUURSTORM



Een vulkanische planeet waar vuurzuilen de lucht verlichten.

BAAS
DOKGUN
PILOOT
VUUR-BOMBER

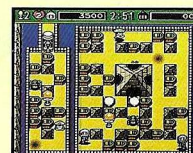
3 DIEPZEE



Een schitterende, diepblauwe waterplaneet.

BAAS
GAMMEBOOK
PILOOT
MOOIE BOMBER

4 PYRAMIDE



Een aride woestijnplaneet.

BAAS
PONCHOS
PILOOT
HERSEN-BOMBER

5 WINTERLAND



Een kille planeet waar het het hele jaar door sneeuwt.

BAAS
FREEZER VENUS
PILOOT
PLASMA-BOMBER

6 SLAGSCHIP



De beslissende confrontatie met professor Buglar in zijn ruimteschip.

BAAS
????
PILOOT
PROFESSOR
BUGLAR

67

MAXIMAAL 5 SPELERS KUNNEN HET UITVECHTEN IN DE GEVECHTSMODE

HOE START JE HET SPEL?

1 SELECTEER DE STAND

Selecteer, nadat je BATTLE GAME op het titelscherm hebt geselecteerd, SINGLE MATCH als je een gevechtsspel van gigantische omvang wilt spelen waar iedere speler voor zich speelt. Of selecteer TAG MATCH om een spel te spelen waar de spelers in 2 teams zijn verdeeld.



2 SELECTEER HET AANTAL SPELERS

Selecteer voor iedere speler of die door een mens wordt bestuurd ('MAN'), door de computer ('COM') of, als die speler niet in de match wilt meedoen, 'OFF'. Voor een speler die niet is aangesloten op een controller zijn alleen 'COM' en 'OFF' mogelijk.



3 SELECTEER DE REGELS

Selecteer vervolgens bepaalde spelbepalingen, zoals het aantal benodigde zeges voor een overwinning, tijdslimiet voor elk gevecht, en of de optiemode wordt gebruikt.



COM LEVEL Stelt de kracht in van de door de computer bestuurd Bomberman. Keuze uit 1 (zwak) tot 3 (sterk).

BATTLE Stelt het aantal gevechten in dat moet worden gewonnen voor een overwinning. Keuze uit 1 tot 5 gevechten.

TIME Stelt de tijdslimiet in voor elk gevecht. Keuze uit 1 tot 5 minuten of 0 voor helemaal geen tijdslimiet.

SUDDEN DEATH MODE Kies deze mode om de kans op een gelijk spel te verkleinen.

THE BAD BOMBER MODE Kies deze mode om een speler die al uit het spel is weer in de strijd op te nemen.

SOCCER BOMBER Kies deze mode om de winnaar van het gevecht een extra 'Power-Up' te geven voor het volgende gevecht.

In dit spel kunnen maximaal 5 spelers het met elkaar uitvechten. De spelers kunnen zich opsplitsen in 2 teams en het uitvechten maar er zijn vele andere regelinstellingen om het spel te spelen. Als meer dan 2 spelers in het gevecht willen strijden, zijn een extra Multi-Tap (apart verkocht) en extra controllers voor de andere spelers nodig.



4 SELECTEER DE WERELD BOMBER

Selecteer de wereld-Bomber die je gaat gebruiken door op de richtingtoets te drukken. De kleur is spelersspecifiek, dus kan niet worden veranderd. Je kunt ook het karakter van de Bomberman kiezen die door de computer wordt bestuurd. (zie bladzijde 71)



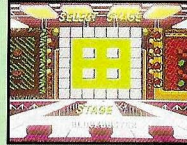
5 SELECTEER EEN METGEZEL

Elk team moet minstens één speler hebben want anders kan de selectie niet worden gedaan.

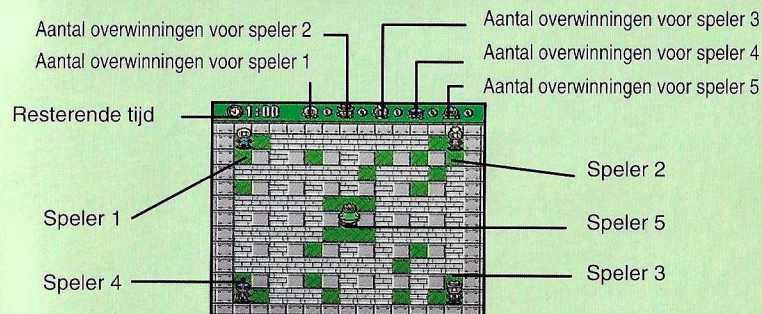


6 SELECTEER HET STADIUM

Selecteer het stadium door links of rechts op de richtingtoets te drukken. (bladzijde 70)



HET GEVECHTSMODE BEELDSCHERM



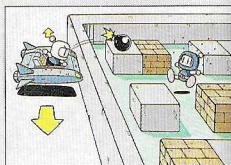
WAT IS DE SUDDEN DEATH MODE?

Als er niet veel tijd meer is, beginnen vanaf buiten de randen blokken over het beeldscherm te vliegen.



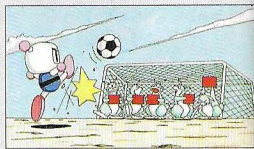
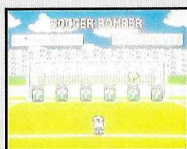
ZELFS EEN BEGINNELING KAN HET SPEL SPELEN IN DE BAD BOMBER MODE

Als een speler opgeblazen wordt en uit het gevechtsspel is kan die speler de overige spelers blijven aanvallen vanaf de rand van het beeldscherm. De Bad Bomber kan alleen mee blijven doen tot de tijd bijna voorbij is en de blokken over het beeldscherm gaan vliegen. De bad Bomber kan een bom vanaf de buitenrand inwerpen door op de A-knop te drukken.



WIN EEN POWER-UP MET SOCCER BOMBER

Deze mode kan alleen in 'single match' worden gebruikt en de winnaar van het gevecht wordt beloond met een extra 'Power-Up' voor het volgende gevecht. Bomberman krijgt het voorwerp dat door de Louie wordt vastgehouden die door de voetbal werd geraakt.



8

WERELD-BOMBER

Deze Bombermen kunnen worden geselecteerd om het in het gevechtsspel uit te vechten. Als deze karakters door de computer worden bestuurd, hebben ze ieder hun eigen gevechtstactieken.

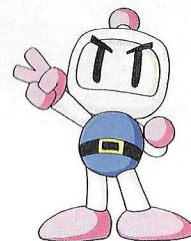


BOMBERMAN



BOMBER CHUN

MOOIE BOMBER



BOMBER KOZAK



METAAL-BOMBER

MEXICAANSE BOMBER



BOMBER UHO



BOMBER KID

71

7 STADIA VAN GEVECHTSSPEL

Je kunt het uitvechten in 1 van deze 10 verschillende stadia. Maar wees voorzichtig, want deze stadia zitten vol met valkuilen. Als het stadium eenmaal is gekozen, kan het niet worden veranderd totdat die match een winnaar heeft.

- 1 BLOCKBUSTER
- 3 SPLISH-SPLASH
- 5 SLIP' N' SLIDE
- 7 SANDMAN
- 9 SEESAW

- 2 MERRY-GO-ROUND
- 4 PEEKABOO
- 6 MOVE' N' GROOVE
- 8 SPITFIRE
- 10 SWAMP BOOGIE

70

POWER UP MET DEZE VOORWERPEN


Voorwerpen aangegeven met een N komen alleen voor in het normale spel.

Voorwerpen aangegeven met een X verdwijnen zodra Bomberman wordt opgeblazen.

EXTRA VUURKRACHT	EXTRA BOM
 <p>Vergroot het bereik van de explosies (het aantal grondvlakken dat een bomexplosie kan afleggen) met 1. (Maximum is power-up van vuurkracht 6. Voor een lengte van 8 blokken.)</p>	 <p>Verhoogt het maximum aantal bommen dat op de grond kan worden geplaatst met 1. (Maximum aantal dat kan worden gedragen 8.)</p>

VERSNELLER	BELEMMERING
 <p>Verhoogt de snelheid waarmee Bomberman zich verplaatst met 1 level. (Maximum snelheidstoename 9.)</p>	 <p>Vermindert de snelheid van Bomberman die door de 'Versneller' was verhoogd met 1 level. (Maximum snelheidsafname 1.)</p>

EI	VUURBESTENDIG PAK (N)
 <p>Als Bomberman dit voorwerp overlapt, verschijnt 1 van de 5 verschillende Louies en kan Bomberman meerijden.</p>	 <p>Bomberman is voor ongeveer 16 seconden onkwetsbaar voor de vijandelijke aanvallen en bomexplosies.</p>

KRACHT BOM (X)	SLIJMBOM (X)
 <p>Laat de eerstvolgende bom op maximaal bereik exploderen.</p>	 <p>Bom verandert in slijm. Als ze worden weggeschopt of weggegooid, springen deze bommen in het rond.</p>



WEGSCHOPPEN (X)	SUPERHANDSCHOEN (X)
 <p>Hiermee kan Bomberman bommen waar hij tegenaan duwt, wegschoppen. Door op de X-knop te drukken, stopt de bom.</p>	 <p>Hiermee kan Bomberman op de grond geplaatste bommen oppakken en weggooien in de richting waarin hij kijkt door op de A-knop te drukken.</p>

MAXIMUM EXPLOSIE (X)	AFSTANDSBEDIENING (X) (N)
 <p>Vergroot het bereik van de explosies (het aantal grondvlakken dat een bom kan afleggen) tot maximaal 8 blokken.</p>	 <p>Door op de B-knop te drukken kun je bommen op afstand laten ontploffen.</p>

SUPERBOM (X) (N)	BOM VOORBIJGANGER (X) (N)
 <p>Laat bomexplosies door hindernissen gaan, zoals zachte blokken. (Gaat niet door een muur.)</p>	 <p>Hiermee kan Bomberman langs op de grond geplaatste bommen lopen. Als deze optie gebruikt wordt, kan Bomberman geen bommen meer wegschoppen.</p>

BLOCK VOORBIJGANGER (X) (N)	KLOK (N)
 <p>Hiermee kan Bomberman de zachte blokken passeren.</p>	 <p>Bevriest de klok en alle vijanden gedurende 16 seconden.</p>

1-UP (N)



Vermeerdert het aantal Bombermannen met 1. Het maximum aantal Bombermannen is 9.

IJSJE (N)



Een bonus voorwerp ter waarde van 1000 punten.

APPEL (N)



Een bonus voorwerp ter waarde van 200 punten.

HART (N)



Hiermee kan Bomberman een vijandelijke aanval weerstaan of een vijand éénmaal aanraken.

SCHEDEL



Dit voorwerp komt alleen voor in gevechtsstadia. De doodskop veroorzaakt één van de ongewenste gevolgen die hieronder worden vermeld. Bomberman kan weer gezond worden door een andere Bomberman aan te raken en het ongewenste gevolg door te geven of door een ander voorwerp op te pakken. De doodskop wordt niet door een bomexplosie verwoest maar verdwijnt als een weggeschoten bom over hem heen komt.

SPRINT ZIEKTE

Verhoogt de snelheid van Bomberman drastisch.

LUIHEID ZIEKTE

Vermindert de snelheid van Bomberman drastisch.

DIARREE

Het plaatsen van de bommen is niet meer in de hand te houden.

VERLAMMING

Belemmert het plaatsen van bommen.

DE MINIMUM ZIEKTE

Bepert het bereik van de explosies tot een minimum.

DE "KAN-NIET-STOPPEN" ZIEKTE

Bomberman kan pas stoppen als hij tegen een hindernis aanloopt.

DE OMDRAAI ZIEKTE

Draait de besturing van Bomberman om.

DE KORTE LONT ZIEKTE

De ontstekingstijd van een geplaatste bom wordt korter.

DE LANGE LONT ZIEKTE

De ontstekingstijd van een geplaatste bom wordt langer.

VERWISSELING

Bomberman verwisselt van plaats met een andere Bomberman.

LIMITED WARRANTY

GARANTIE LIMITEE / BEGRENZTE GARANTIE / GARANTIA LIMITADA
GARANZIA LIMITADA / BEPERKTE GARANTIE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAKS

This product is guaranteed for a period required by the law of your country. This does not affect your statutory rights.

Ce produit est garanti pendant une période édictée par la loi de votre pays. Cela n'affecte en rien vos droits statutaires.

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflusst.

Este producto está garantizado por un período requerido por la ley de su país. Esto no afecta los derechos propios establecidos por la ley.

Il prodotto è garantito per il periodo richiesto nel paese. Questo non ha alcun valore rispetto al vostro statuto dei diritti.

Dit produkt wordt gegarandeerd voor de periode die in uw land wettig vereist is. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast.

Virgin Interactive Entertainment U.K.
2, Kensington Square
London W85RB ENGLAND

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris FRANCE

Virgin Interactive Entertainment
(Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg GERMANY