

# StarTropics

1 Commandes

2 Commencer

3 Présentation du jeu

4 L'histoire

5 Écran de jeu

6 Déroulement de la partie



7 Armes

8 Objets

9 Sauvegarder

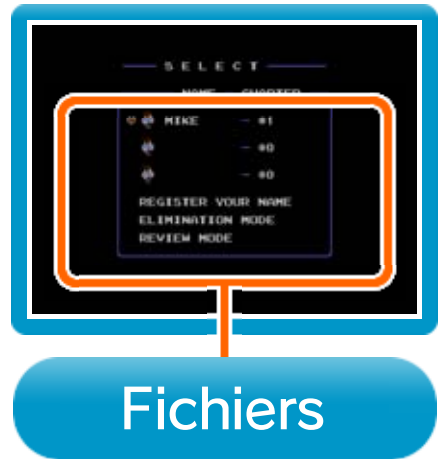
10 Supplément du manuel

## Commandes principales

Se déplacer/Naviguer dans les menus	
Confirmer/Parler/Sauter	<b>A</b>
Attaquer	<b>B</b>
Commencer/Confirmer/Mettre en pause	START
Sélectionner/Changer d'arme/ Consulter le statut	
Changer d'arme	SELECT

À l'écran titre, appuyez sur START pour faire apparaître trois fichiers de jeu.

Appuyez sur START pour sélectionner REGISTER YOUR NAME (saisir votre nom) et saisissez votre nom pour créer un nouveau fichier. Choisissez les lettres avec  $\oplus$  puis confirmez avec **A**.



Une fois votre nom saisi, utilisez SELECT pour sélectionner END (fin) puis appuyez sur START pour revenir à l'écran précédent. Appuyez sur START pour commencer une nouvelle partie.

### ● Jouer à un ancien chapitre et effacer des données

Pour rejouer à un ancien chapitre, sélectionnez REVIEW MODE (rejouer). Ce mode n'endommage pas les parties sauvegardées.

Aucune sauvegarde ne peut être effectuée dans ce mode.

Sélectionnez ELIMINATION MODE (suppression) pour supprimer un fichier de jeu.



◆ Les données supprimées ne peuvent être récupérées, alors faites attention.

### 3 Présentation du jeu

Aidez Mike, un lycéen amateur de baseball originaire de Seattle, à traverser les îles de la mer de Corail pour retrouver son oncle, Dr. Jones, qui vient d'être enlevé. Vous aurez besoin de toutes les capacités de Mike pour vaincre ses ennemis, sauver son oncle et résoudre le mystère des ruines abandonnées. Si vous touchez un ennemi ou que vous tombez dans un piège, vos cœurs (jauge d'énergie) se videront d'une certaine quantité. Lorsque vous n'avez plus de cœurs rouges, que vous tombez dans certains pièges ou dans l'eau vous perdez une vie. L'aventure se termine lorsque vous n'avez plus aucune vie.

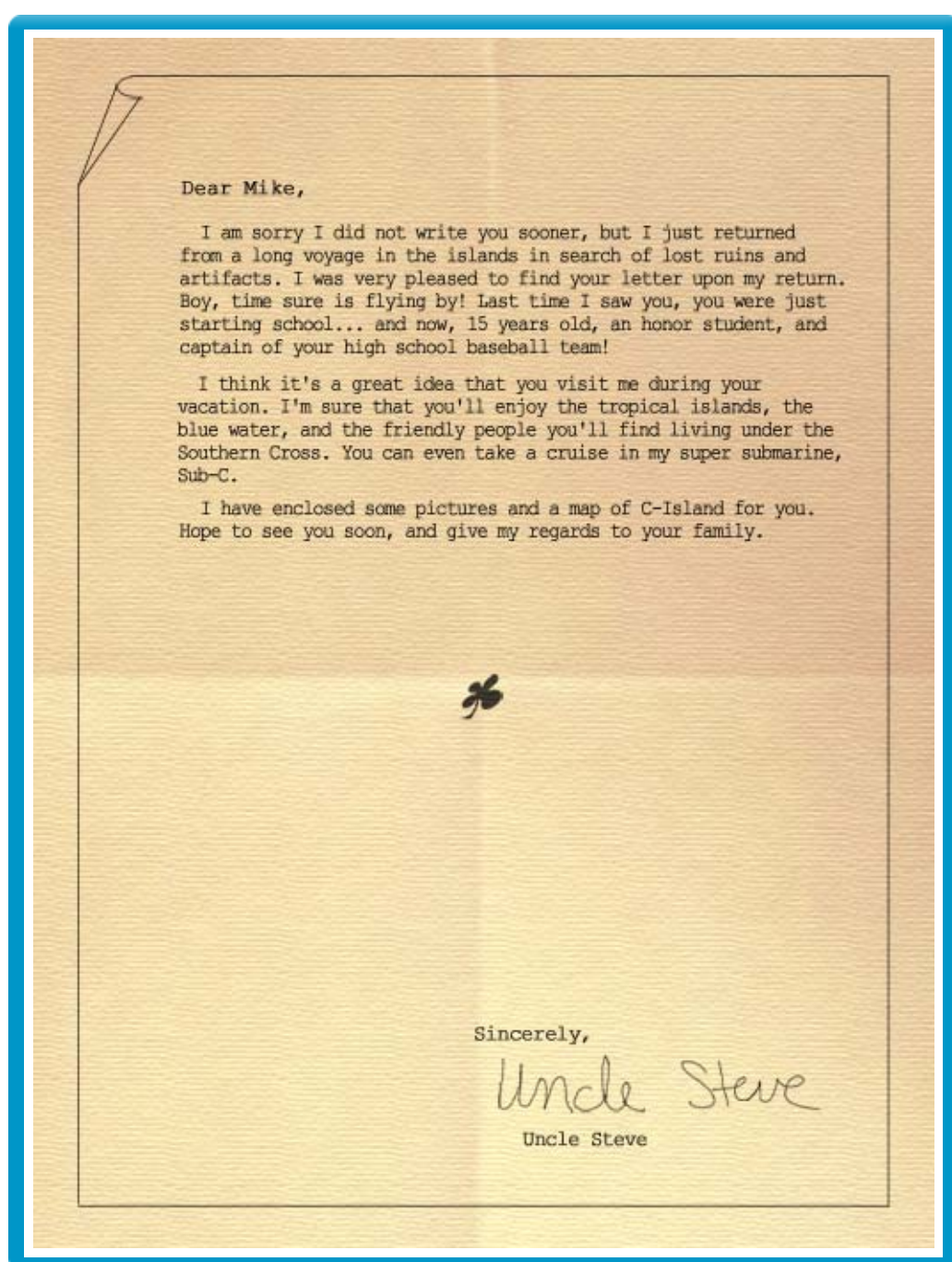


Salut. Je m'appelle Michael Jones, mais mes amis m'appellent Mike. J'ai quinze ans et j'habite à Seattle dans l'état de Washington.



Avez-vous entendu parlé de mon oncle Steve ? La plupart des gens ne le connaissent pas sous ce nom, ils l'appellent plutôt Dr. Jones. C'est un archéologue célèbre à la recherche de ruines abandonnées dans la mer de Corail. Je ne l'ai jamais rencontré mais la semaine dernière j'ai reçu une lettre de sa part. Il m'invite à venir dans son laboratoire sur C-Island.

Je pars demain en hélicoptère ! Je parie que je ne vais pas fermer l'œil de la nuit. Sur ce, bonne nuit.





1 Coeur (jauge d'énergie)

2 Objet/Arme spéciale

3 Potion de soins

4 Étoile

5 Vie

StarTropics a deux phases de jeux différentes : la phase de voyage et la phase de combat.

### Phase de voyage

Baladez-vous sur la terre ferme et parlez aux habitants de l'île pour rassembler des informations sur la disparition du Dr. Jones. Appuyez sur **A**



lorsque vous vous trouvez face à une personne pour débiter une conversation et appuyez à nouveau sur **A** pour faire défiler le texte sur l'écran. Les flèches indiquent que votre interlocuteur a plus de choses à dire.

Lorsque Mike se trouve dans le super sous-marin, le Sub-C, appuyez sur **B** pour plonger et voyager d'îles en îles.

- ◆ Mike ne peut pas utiliser d'armes en phase de voyage.

### Phase de combat

Lorsque Mike entre dans un tunnel ou une grotte, la phase de combat commence. Appuyez sur **START** afin de mettre le jeu en pause puis utilisez **+** pour choisir une arme ou un objet magique. Si vous sélectionnez une arme, appuyez sur **START** pour reprendre le combat. Si vous sélectionnez un objet magique appuyez sur **B** afin de l'utiliser puis appuyez sur **START** pour reprendre le combat. Sinon, vous pouvez faire défiler rapidement vos armes dans le jeu en appuyant sur **SELECT**.





## Armes de base



## Étoile des îles

Arme légendaire transmise par les ancêtres de C-Island. Oui, c'est bien un yo-yo.



## Étoile filante

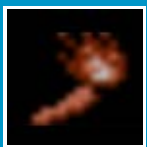
L'arme de la reine Shecola. Pour utiliser cette arme, vous devez disposer de six cœurs rouges.



## Supernova

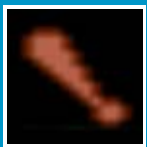
Personne ne sait si cette arme existe vraiment. Il faudrait 11 cœurs rouges pour pouvoir l'utiliser.

## Armes spéciales



## Feu

Utilisez cette torche pour éliminer vos ennemis.



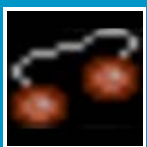
## Batte de baseball

Vous permet de faire mordre la poussière à tous vos ennemis.



## Fronde

Cette arme est efficace mais sa portée est courte.



## Bola

Vous permet d'atteindre des ennemis éloignés.



## Balle de baseball

La balle préférée de Mike. Plus rien n'arrête cet as du baseball lorsqu'elle est en sa possession !



## Super rayon laser

Arme de couleur blanche tirant jusqu'à 99 rayons laser.





### Mega rayon laser

Arme de couleur rouge. Plus puissante que le Super rayon laser mais ne peut tirer que 20 fois.



### Double-lame

Cette arme vous permet de lancer des lames dans des directions opposées (appuyez sur **B**).



### Piques

Ça alors ! Des chaussures à crampons !  
Vous pouvez sauter sur plusieurs ennemis à la fois !



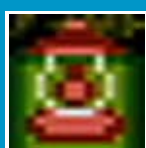
### Gros cœur

Ajoute un cœur à votre jauge d'énergie et la remplit complètement.



### Bracelet de cheville

Cet accessoire vous permet de sauter deux casses à la fois.



### Lanterne

Éclaire les pièces sombres pendant quelques secondes.



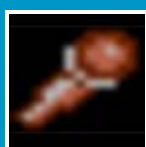
### Potion de soins

Remplit cinq cœurs de votre jauge d'énergie.



### Miroir miracle

Renvoie les sorts contre vos ennemis.



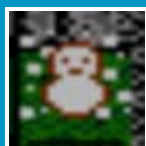
### Baquette de voyant

Révèle les ennemis invisibles.



### Petit cœur

Remplit un cœur de votre jauge d'énergie.



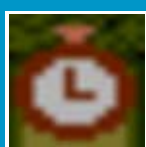
### Bonhomme de neige

Congèle sur place certains ennemis.



### Étoile

Remplit un cœur de votre jauge d'énergie chaque fois que vous en ramassez cinq.



### Minuteur

Il arrête ou ralentit les ennemis pendant un court instant.



### Panneau chance

Ce panneau vous permet de gagner ou de perdre des vies.

## Vitamine X



Remplit temporairement votre jauge d'énergie (22 unités), qui se vide ensuite progressivement jusqu'au nombre de cœurs que vous possédez.

Votre progression est automatiquement sauvegardée lorsque vous entrez dans un donjon ou que vous en sortez, lorsque vous finissez un chapitre et quand vous perdez votre dernière vie.



Le manuel original de StarTropics comprenait une lettre du Dr. Jones à Mike écrite sur un parchemin. Lorsque celle-ci était plongée dans l'eau des instructions supplémentaires apparaissaient. Regardez ci-dessous pour voir la version immergée de la lettre.

