



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



Alleinvertrieb Deutschland
LAGUNA
VIDEO - SPIELE
Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach
Fax. 06107 / 760680

PRINTED IN JAPAN

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

© 1992 ENIX CORPORATION

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Anleitung darf ohne Erlaubnis des Herstellers veröffentlicht oder weiterverwendet werden.
Im deutschen Vertrieb von LAGUNA.



LICENSED BY



NINTENDO (®), SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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.



INHALT

ÜBER DAS SPIEL 4

SPIELSTART 5

DER SKY PALACE 6

ACTIONMODUS 8

SIMULATIONSMODUS 9

BEFEHLSVERZEICHNIS FÜR DEN SIMULATIONSMODUS 10

ÜBER DAS SPIEL

“Entwickeln Sie das Land, um die Kraft des Gottes wiederherzustellen und Tanzra zu besiegen!”

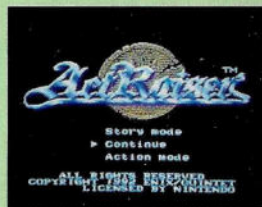
ActRaiser findet auf einer Welt statt, die von den Kräften des Tanzra geplagt wird. Sie müssen die Monster besiegen und das Land säubern, das vom Bösen beherrscht wird. Das letzte Ziel für den Spieler ist der Sieg über Tanzra.

STORYMODUS

Im ersten Teil dieses Modi betreten Sie als Gott die Statue, besiegen die Monster auf dem Land und erobern das Land von Tanzra zurück. Nachdem Sie den ersten Teil beendet haben, befinden Sie sich im Simulationsmodus, wo Sie das Land kultivieren und die Bevölkerung vermehren. Die Bevölkerung bewegt sich in die Richtung, in die Sie wollen. Indem Sie die Kraft des Gottes verwenden, können Sie sie weise führen und ihr helfen. Wenn Sie die Monster besiegt haben, kommen Sie in den zweiten Teil, wo ein noch stärkerer Gegner wartet.

ACTIONMODUS

Grundsätzlich unterscheidet sich das Geschehen nicht von dem im Storymodus, außer daß es hier keinen Simulationsmodus gibt, sondern nur Action pur.



SPIELSTART

Wählen Sie zwischen dem Storymodus oder dem Actionmodus und entscheiden Sie sich dann für einen Schwierigkeitsgrad, um das Spiel zu beginnen.

WÄHLEN SIE EINEN NAMEN

Sie entscheiden, wie Ihr Held heißt. Geben Sie dazu die Buchstaben des von Ihnen gewünschten Namens ein, wie auf dem Bildschirm beschrieben. Sind Sie damit fertig, drücken Sie den Startknopf. Wenn Sie das tun, ohne einen Namen eingegeben zu haben, beginnt das Spiel nicht.



SO SPEICHERN SIE IHR SPIEL

Wenn Sie während eines Spiels aufhören wollen, benutzen Sie dazu die Befehle im Sky Palace oder im Simulationsmodus. Wählen Sie SONSTIGES und dann SPIEL SPEICHERN. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihr Spiel zu speichern. Bitte beachten Sie, daß dieses Modul nur einen Spielstand speichern kann.

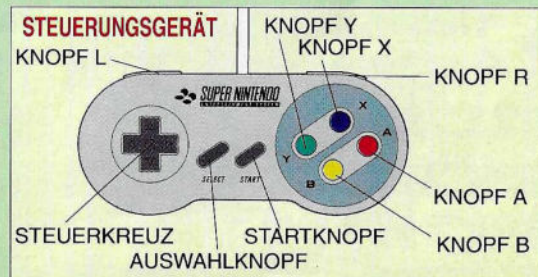


WEITERSPIELEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Um einen vorher abgespeicherten Spielstand weiterzuspielen, wählen Sie CONTINUE im Hauptbildschirm.

SPIELSTEUERUNG

Die Spielsteuerung können Sie aus nebenstehender Abbildung ersehen. Die Funktionen jedes einzelnen Knopfs können während des Spiels wechseln, was von dem Abschnitt abhängt, in dem Sie sich gerade befinden.



DER SKY PALACE

BEDIENUNG DES SPIELS IM KARTENBILDSCHIRM UND DEM SKY PALACE

- KNOPF X** Vergrößert Ihre Sicht auf der Weltkarte.
- KNOPF Y** Bricht den ausgewählten Befehl ab.
- KNOPF A** Verkleinert Ihre Sicht auf die Weltkarte.

- KNOPF B** Verkleinert Ihre Sicht auf die Weltkarte.
- STEUERKREUZ** Kontrolliert die Bewegungen des Sky Palace und zeigt Ihnen an, welchen Befehl Sie auswählen wollen.



BEWEGEN



SKY PALACE BEWEGEN

Das Auswählen dieses Icons wechselt den Bildschirm von den inneren Kammern des Sky Palace auf die Weltkarte. Benutzen Sie diesen Befehl, um eine Übersicht über die Fläche der sich entwickelnden Welt zu bekommen, indem Sie sich mit dem Steuerkreuz bewegen.



DAS VOLK BEOBACHTEN

Durch das Auswählen dieses Icons können Sie von den inneren Kammern des Sky Palace in den Simulationsmodus wechseln. Dieser Befehl kann nicht benutzt werden, bevor nicht das Land zuerst gesäubert wurde.



KÄMPFEN



MONSTER BEKÄMPFEN

Das Auswählen dieses Icons schickt Ihren Geist herab, um in die Gestalt der mächtigen Kämpferstatue zu schlüpfen.



ZAUBER AUSWÄHLEN

Durch das Auswählen dieses Icons können Sie den Zauberspruch auswählen, den Sie während eines Kampfes benutzen wollen. Verschiedene Zaubersprüche werden Ihnen erst während des Spiels zur Verfügung gestellt.



ZUSTAND



ZUSTAND DES GOTTES

LV

Zeigt die Gesamtkraft des Gottes an.

SP

Zeigt die Kraft an, die benötigt wird, um ein Wunder auszulösen.

HP

Zeigt die Körperkraft des Gottes an.

MP

Zeigt die verfügbare Zauberkraft an.

GESAMT

Zeigt die Gesamtpersonen aller Völker an, die die Welt bewohnen.

GABE

Zeigt die Gaben, die Sie während des Simulationsmodi angenommen haben.

NEXT

Zeigt die Bevölkerungszahl an, die benötigt wird, um einen Schwierigkeitsgrad höher zu kommen.

MAGIC

Zeigt die Zaubersprüche, die vom Gott benutzt werden können.

ENIX			
LV	06	HP	13
SP	120	MP	01
Next	1200		
Total	1180		
Magic			
Item			



ZUSTAND DER STÄDTE

LAND

Zeigt alle sechs Länder mit Namen.

STAT

Zeigt den Modus, in dem sich Bevölkerung der Städte vermehrt.

GABE

Zeigt die Zahl der Gaben, die in jedem Land gefunden wurden.



Zeigt die momentane Bevölkerung jedes Landes.

LV

Zeigt den kulturellen Grad jedes Landes. Je höher der Grad, desto mehr ist das Land entwickelt.

SIM 3 BLOODPOOL		440/1246		SP 126/140	
ANGEL					
Cities		Population		1246	
Area		Stat		Lv Item	
FILLMORE		734		Norm 3 1	
BLOODPOOL		440		Stop 3 2	
KASANDRA		072		Norm 2 1	
AITOS		000		None 0 0	
HARAHNA		000		None 0 0	
NORTHWALL		000		None 0 0	

MODI DER BEVÖLKERUNGSENTWICKLUNG

Es gibt fünf Modi der Bevölkerungsentwicklung. Untenstehend finden Sie die Erklärungen.

NORM

Zeigt an, daß sich die Bevölkerung normal vermehrt.

KEIN

Zeigt an, daß kein Volk das Land momentan bewohnt.

SLOW

Zeigt an, daß sich die Bevölkerung langsam vermehrt. Ihr Volk braucht vielleicht einen Spezialgegenstand oder mehr gesäubertes Land, um die Entwicklungsgeschwindigkeit zu erhöhen.

STOP

Zeigt an, daß das Volk ein Problem hat und, solange dieses nicht gelöst ist, sich die Bevölkerung nicht vermehren wird.

MAX

Zeigt an, daß die momentane Bevölkerung ihren Höchststand erreicht hat.



SONSTIGES



SPIEL SPEICHERN

Um Ihr Spiel zu speichern, wählen Sie diesen Befehl und dann entweder Ja oder Nein. Es kann immer nur ein Spiel gespeichert werden. Jedesmal wenn Sie ein neues Spiel speichern, werden vorher gespeicherte Spiele gelöscht. Denken Sie daran, den Resetknopf zu drücken, bevor Sie den Strom abstellen.



TEXTMODUS

Regelt die Textgeschwindigkeit. Die langsamste Stufe ist 9, während 0 die schnellste ist. Bewegen Sie dazu den Cursor mit dem Steuerkreuz und wählen dann mit Knopf B.

DER BILDSCHIRM VON DEN INNEREN KAMMERN

Landname

Momentane Bevölkerung des Landes / Gesamtbevölkerung der Welt



Befehlsicons

Für ein Wunder benötigte Kraft

HP des Gottes

Erklärung des angewählten Icons

Engel, der loyale Diener des Gottes

Nachrichtenfenster

ACTIONMODUS

BEFREIEN SIE DAS LAND VON ALLEN MONSTERN

VOM GOTT ZUM KÄMPFER

Ihr Geist bringt Leben in die leblose Statue. Ihre Aufgabe ist es, jedes Land von dem Bösen zu befreien, das es befallen hat. Benutzen Sie das Befehlsfenster und wählen Sie MONSTER BEKÄMPFEN, um den mächtigen Krieger zum Leben zu erwecken.

MACHEN SIE SICH BEREIT FÜR ZAUBEREI

Während des Spiels bekommen Sie verschiedene Zaubersprüche. Wenn Sie einmal einige Zaubersprüche gesammelt haben, bevor Sie MONSTER BEKÄMPFEN gewählt haben, wählen Sie aus, welchen Spruch Sie mitnehmen wollen. Jedesmal wenn Sie einen Zauberspruch benutzen, verbraucht das 1 MP.



ZAUBERFEUER



ZAUBERSTARDUST



ZAUBERAURA



ZAUBERLICHT

STEUERUNG IM ACTIONMODUS

KNOPF Y

- Steuert die Schwertbewegungen.
- Schleudert Kraftfelder vom Schwert.



Steuerkreuz nach oben drücken, wenn Sie den Knopf drücken.

KNOPF B

- Springen
- Sie können springen und angreifen, wenn Sie ihn zusammen mit Knopf Y drücken.



KNOPF A oder X

- Damit können Sie den Zauberspruch anwenden, den Sie mit sich führen. Sie müssen außerdem das



STEUERKREUZ NACH UNTEN

- Hinknien.
- Sie können hinknien und angreifen, wenn Sie ihn zusammen mit Knopf Y drücken.



STEUERKREUZ NACH LINKS UND RECHTS

- Bewegt Ihre Figur nach rechts und links. Wo es nötig ist, können Sie sich auch zurückziehen.



DIE ANZEIGE

Energieanzeige des Spielers.



Energieanzeige des Gegners.

Art des Zauberspruches.

Punktzahl.

Zeigt an, wie oft Sie einen Zauber benutzen können.

Verbleibende Leben.

Zeit : Wenn der Zähler abgelaufen ist, verlieren Sie ein Leben.

SIMULATIONSMODUS

Das Ziel des Simulationsmodus

Im Simulationsmodus sollten Sie dem Volk helfen, deren Kultur wieder aufzubauen und eine friedliche Bevölkerung zu entwickeln. Als erstes erscheint eine Gruppe von Führern und erzählt Ihnen von ihren Problemen. Führen und helfen Sie Ihrem Volk, seine Städte zu entwickeln, so daß sie florieren können. Da die Gesamtbevölkerung zunimmt, erhöht sich ebenso der Grad des Gottes und sein HP. Das macht den Fortschritt im Actionmodus einfacher. Der Zauber, der Ihnen von Ihrem Volk im Simulationsmodus angeboten wird, hilft Ihnen auch, im Actionmodus Monster zu bekämpfen.

STEUERUNG IM SIMULATIONSMODUS



KNOPF B

- Ruft das Anzeigefenster auf.
- Ruft den ausgewählten Befehl auf.



KNOPF Y

- Bricht den ausgewählten Befehl ab.
- Läßt den Engel einen Pfeil abschießen.



STEUERKREUZ

- Steuert die Richtung des Engels.
- Steuert die Bewegungen des gelben Vierecks.

GEBIETSANZEIGE

Der Name des Landes, in dem Sie sich befinden.

Momentane Bevölkerung des Landes/Gesamtbevölkerung der Welt.

Energieanzeige des Engels. Jedesmal wenn der Engel in einen Gegner rennt, verringert sich die Energieanzeige. Sie wird wiederaufgefüllt, wenn die Stadt wächst.

Für ein Wunder benötigte Energie.

Sanduhr : Jedesmal wenn der Sand durchgelaufen ist, wächst die Stadt.

Ihr ergebener Untertan.

Nachrichtenfenster.



BEFEHLSVERZEICHNIS FÜR DEN SIMULATIONSMODUS

KNOPF B ruft das Befehlsfenster auf.



BEWEGEN



ZURÜCK ZUM SKY PALACE

Bringt Sie in die inneren Kammern des Sky Palace zurück. Wenn Sie bereit sind, in den Kampfmodus zu gehen, sollten Sie zuerst zum Sky Palace mit diesem Befehl zurückkehren.



SKY PALACE BEWEGEN

Durch das Anwählen dieses Icons können Sie die sich entwickelnden Länder vom Sky Palace aus anschauen. Außerdem können Sie den Sky Palace zu anderen Ländern bewegen.



DAS VOLK FÜHREN



BAURICHTUNG

Durch das Anwählen dieses Icons können Sie Ihre Untertanen in der Richtung des Städtebaus unterweisen. Indem Sie das gelbe Quadrat in die gewünschte Richtung bewegen und Knopf A drücken, beginnen Sie den Bauprozess. Sie können sich aber in einem Zug nur acht Blöcke weit bewegen.



DAS VOLK ANHÖREN

Durch das Auswählen dieses Icons können Sie sich mit Ihren Untertanen verständigen. Wie in jeder wachsenden Bevölkerung brauchen Ihre Untertanen Ihre Hilfe beim Lösen von Problemen.

ZUM BEISPIEL...

Die zwei Fotos unten sind ein Beispiel, wie der Bauprozess funktioniert. Wenn einmal der Richtungspfeil verschwunden ist, wissen Sie, daß die Gebäude jetzt bis zu dem Punkt gebaut worden sind, den Sie angegeben haben.



PROBLEMZEICHEN



Das Erscheinen der Denkblasen (Foto links) ist ein Zeichen, daß Ihren Untertanen einige Probleme widerfahren. Sie könnten Ihre Hilfe brauchen, so passen Sie auf.



WUNDER

Mit diesem Befehl können Sie durch die Wunder Hindernisse entfernen, die Ihre Untertanen in Ihrem Fortschritt hindern oder sie stören könnten. Sie brauchen trotzdem eine gewisse Mindestanzahl an SP, um die Wunder auszulösen. Ihr SP erhöht sich, wenn Sie die Schwierigkeiten besiegen, die die Länder befallen haben. Wenn Sie einmal ausgewählt haben, was Sie benutzen wollen, bewegen Sie das gelbe Quadrat in den Bereich, wo Sie das Wunder auslösen möchten.



BLITZE

SP-VERBRAUCH 10

BEWIRKT ZERSTÖRT BÜSCHE, BÄUME, HÄUSER, FELDER UND FELSEN.



REGEN

SP-VERBRAUCH 20

BEWIRKT LÖSCHT BRÄNDE, VERWANDELT WÜSTEN IN BEWOHNBARES LAND.



SONNE

SP-VERBRAUCH 30

BEWIRKT SCHMILZT SCHNEE UND TROCKNET SÜMPFE AUS



WIND

SP-VERBRAUCH 80

BEWIRKT BLÄST ALLE GEFLÜGELTEN MONSTER WEG



ERDBEBEN

SP-VERBRAUCH 160

BEWIRKT ZERSTÖRT HÄUSER, FELDER ETC.



WARUM SOLL MAN DAS LAND ENTWICKELN UND DIE BEVÖLKERUNG VERMEHREN?

Wenn man jedes Land in organisierter Weise entwickelt, kann man so das volle Bevölkerungspotential ausnutzen, was einen sehr wichtigen Zweck erfüllt. Da die Bevölkerung jedes Landes einen bestimmten Lebensstandard erreicht, steigt der Erfahrungsgrad des Gottes ebenso. Weil wiederum dieser gestiegen ist, erhöht sich die für den Actionmodus zur Verfügung stehende Energie ebenfalls.



GABEN



GABE ANNEHMEN

Durch das Anwählen dieses Icons können Sie wählen, welche Gaben Sie annehmen wollen. Ihr loyaler Untertan, der Engel, teilt Ihnen mit, wenn Ihre Untertanen Ihnen etwas überlassen wollen.



GABE BENUTZEN

Durch das Anwählen dieses Icons können Sie verschiedene Gaben in Ihrem Benutzen. Einigen davon können anderen Ländern bei deren Entwicklung helfen.



MOMENTANER ZUSTAND



ZUSTAND DES GOTTES

Zeigt den momentanen Zustand des gottes an. Lesen sie bitte seite 6 für mehr Information. Durch das Drücken von knopf B können Sie im Actionmodus erreichte Punktzahlen ansehen.



ZUSTAND DER STÄDTE

Zeigt die momentanen Bedingungen in den Städten. Erscheint SLOW oder STOP unter STAT, dann ist das ein Hinweis, daß die Stadtbewohner Hilfe von Ihnen nötig haben.



SONSTIGES



SPIEL SPEICHERN

Speichert Ihren momentanen Spielstand. Diese Funktion kann von verschiedenen Orten im Spiel benutzt werden.



TEXTMODUS

Damit können Sie die gewünschte Geschwindigkeit des Textes einstellen, wobei 9 die langsamste, 0 dagegen die schnellste Stufe ist.

VERSCHLIESSEN SIE DIE HÖHLE DER MONSTER!

Die Höhle der monster kann verschlossen werden, indem Sie das Land darüber entwickeln. Das geht aber erst, wenn die Bevölkerung des Landes einen gewissen Grad erreicht hat. Das Volk von Fillmore gibt Ihnen einen Hinweis, welcher Grad das ist.

NOTIZEN

