

**CAPCOM®**

**CAPCOM®** EUROPE GMBH  
Heltorferstr. 18 40472 Düsseldorf

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

**CAPCOM®**

SNSP-3Z-EUR

# Demon's Crest



SPIELANLEITUNG/INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

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 Sceau 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 sceau lorsque vous achetez 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 VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Dit zegel waarborgt u dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitsseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd 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 du köper för att försäkra dig om att de är kompatibla med Super Nintendo Entertainment System.

Dette segl garanterer at Nintendo har godkendt 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.

Tämä tarra vakuuttaa, että Nintendo on hyväksynyt tämän tuotteen laadun. Tarkista aina tämä tarra ennen kuin ostat pelejä ja muita tarvikkeita, jotta saat varmasti Super Nintendo Entertainment System yhteensopivia 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 BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE 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 PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER 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.

# Demon's Crest

© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

## INHALT

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Wichtige Hinweise .....                               | 4  |
| Mach' Dich bereit .....                               | 4  |
| Die Legende der zwei Länder.....                      | 5  |
| Firebrand                                             |    |
| Die Steuerung Deines Helden.....                      | 7  |
| Der Gebrauch der Feuer-Waffen .....                   | 9  |
| Die Kräfte des Crest.....                             | 10 |
| Weltenflug/Die Landkarte.....                         | 12 |
| Dein Inventar .....                                   | 14 |
| Trios Spielhallen .....                               | 16 |
| Die Läden: Schwarzer Lotus, Weiser Mann, Amulette.... | 16 |
| Firebrands Formen .....                               | 17 |
| Mit Paßwort weiterspielen .....                       | 17 |
| Das Optionsmenü .....                                 | 19 |
| Firebrands Notizen .....                              | 20 |



## Wichtige Hinweise

Folge diesen Empfehlungen, um Dein Spiel DEMON'S CREST stets in einwandfreiem Zustand zu erhalten:

1. Setze dieses Modul NIEMALS extremen Temperaturen aus, weder großer Hitze noch großer Kälte. Laß' es nicht in vollem Sonnenlicht liegen. Bewahre das Spiel immer bei Raumtemperatur auf.
2. Berühre NIEMALS die Kontakte des Moduls. Halte es sauber und staubfrei, indem Du es immer in der Plastikschtzhülle aufbewahrst.
3. Versuche NIEMALS, das Modul auseinanderzunehmen.
4. Laß' Dein Modul NIEMALS mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungs- und Reinigungsmitteln in Berührung kommen. Sie können das Spiel beschädigen.

## Mach' Dich bereit

1. Stecke das DEMON'S CREST-Modul in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte das Gerät ein.
2. Drücke START, um das Titlbild aufzurufen oder betrachte den Vorspann. Er berichtet von Firebrands Abenteuer und erklärt Deine Aufgabe.
3. Sobald das Titlbild erscheint, hast Du folgende Auswahl: START, CONTINUE und OPTIONS. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um Deine Wahl zu markieren, und drücke die START-Taste. (Die Auswahlpunkte CONTINUE und OPTIONS werden weiter hinten in der Anleitung erklärt.)
4. Um mit dem Spiel zu beginnen, wähle START und drücke die START-Taste.
5. Du kannst Dein Abenteuer jederzeit beenden, indem Du einfach Dein Super Nintendo Entertainment System abschaltest und das Modul herausnimmst.

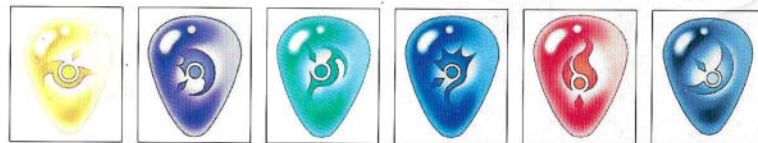


## Die Legende der zwei Länder

Vor vielen, vielen Jahren war die Zeit des Zaubers und der Rätsel. Legenden wurden von einer Generation an die nächste weitergegeben, ausgesponnen und immer neu erzählt. Nichts liebten die Menschen mehr als Heldensagen tapferer Krieger, die furchtlos gegen übermächtige Tyrannen antraten.

Eine dieser Legenden handelte von einer Welt, die in zwei Reiche zerfallen war. Die Einwohner beider Länder lebten friedlich nebeneinander her: Zwischen dem Reich der Menschen und dem der Dämonen gab es kaum einmal Streit. Doch eines Tages sollte sich das schlagartig ändern...

Sechs Zaubersteine fielen plötzlich vom Himmel. Sie landeten im Reich der Dämonen. Jeder trug ein Zeichen, Crest genannt. In einen Stein war das Feuer-Crest eingraviert, ein anderer trug das Erdzeichen, die anderen jeweils das Luft-, Wasser-, Zeit- bzw. Himmels-Crest. Wer die sechs Zeichen zusammenfügte, würde unermeßliche Kräfte erlangen.



Bald war es um den Frieden geschehen. Die Dämonen kämpften erbittert um die Steine. Ein Bürgerkrieg entbrannte und wogte hin und her, bis ein roter Kämpfer seine Gegner besiegt und fünf Steine errungen hatte. Der Dämon hieß Firebrand.



Firebrand sehnte sich nach dem Ende des Krieges. Doch war er nicht überzeugt, daß seine Crests - die des Feuers, Wassers und der Luft, Zeit und Erde - dazu genügen würden.



## Die Legende der zwei Länder, Forts.

So forderte er den Drachendämonen heraus, um auch noch das Himmelszeichen zu erlangen. Nach langem, unerbittlichen Kampf besiegte Firebrand den Drachen und gewann den letzten Stein. Doch der Preis war hoch - Firebrand rang jetzt mit dem Tod.

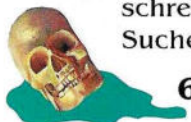
Auch war dem roten Helden nicht bewußt gewesen, daß all' seine Siege ihn nur einem Fehlschlag näher brachten. Während Firebrand einen Stein nach dem anderen errang, verfolgte der hinterhältige Dämon Phalanx ihn neidisch und verstohlen. Bald würde seine Stunde schlagen...



Und sie kam: "Ich habe den roten Dämon besiegt!", schrie Phalanx in die Welt hinaus. "Ich alleine werde mit Hilfe der Zeichen Dämonen und Menschen beherrschen! Die Welten sind mein!"

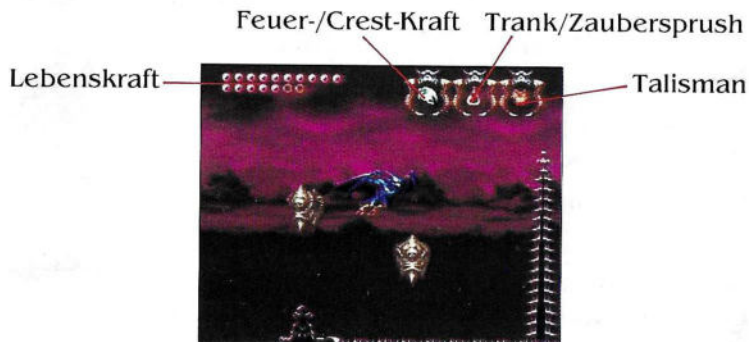
Doch Firebrand lebte noch. Unter Qualen schwor er, Phalanx zu stürzen. Aber der war schlau und unsagbar mißtrauisch. Aus Furcht um die Steine und seine Macht trennte er die Zeichen und verteilte sie über die Welt.

Jetzt ist Firebrand genesen und nimmt die Herausforderung an. Führe ihn ins Abenteuer und schreibe die Legende von Firebrand und seiner Suche nach dem Demon's Crest neu!



## Firebrand

Nach langer Heilung wacht Firebrand auf und schwört Rache. Die Welt muß vor Phalanx gerettet werden, doch wo sind die magischen Steine? Leite Firebrand durch das Land der Dämonen, finde die sechs Zeichen und entdecke zahllose Zauber, Tränke, Amulette und Münzen.



So steuerst Du Firebrand in seinen verschiedenen Gestalten:

**DIE STEUERUNG DEINES HELDEN**  
(vorgegebene Einstellungen)

Um Firebrand nach links oder rechts zu bewegen:

*Drücke das Steuerkreuz nach links bzw. rechts.*

Um mit Firebrand zu springen:

*Drücke Taste B.*

Um Firebrand in der Luft schweben zu lassen:

*Springe und drücke anschließend Taste B.*



## Firebrand, Forts.

Um mit Firebrand zu fliegen:

Schwebe und drücke dann das Steuerkreuz nach links bzw. rechts.

Um Dich an einer Wand oder Plattform festzuhalten:

Springe an bzw. zu ihr hoch.

Um Firebrands Waffe einzusetzen:

Drücke Taste Y.

Um die Waffe während des Fluges einzusetzen:

Fliege und drücke dann Taste Y.

Um einen Trank oder Zauber einzusetzen:

Drücke Taste X.

Um im Inventar zu stöbern oder eine Pause einzulegen:

Drücke die START-Taste.

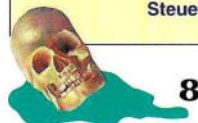
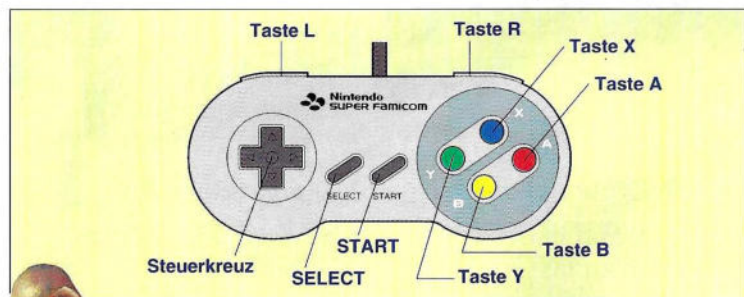
(Nur Während Firebrand das Feuerzeichen benutzt:)

Kopfstoß:

Drücke Taste A.

Kopfstoß aus der Luft:

Drücke Taste B, anschließend Taste A.

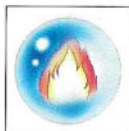


## Firebrand, Forts.



### DER GEBRAUCH DER FEUERWAFFEN

Zu Beginn seiner Reise besitzt Firebrand einen Teil des Feuer-Crests. Er muß vier weitere Waffen finden, um das Feuerzeichen zu vervollständigen. Jede Feuer-Waffe entfaltet eine andere Wirkung. Aktiviert werden sie aber alle durch Drücken der Taste B. So wirken die Waffen des Feuerzeichens:



**Fire(Feuer)** - Firebrands Grundausstattung. Sie hat eine große Reichweite, ist aber nicht sehr wirksam gegen Feinde.



**Buster(Steinbrecher)** - Der Steinbrecher hat dieselbe Reichweite wie das Feuer, aber viel mehr Kraft. Mit ihm kann Firebrand durch Steinblöcke krachen.



**Tornado(Wirbelwind)** - Mit dem Wirbelwind deckst Du größere Gebiete ab. Deshalb können immer nur zwei Tornados gleichzeitig erscheinen.



**Claw(Kralle)** - Die Kralle greift mit ihren Klauen nach stachelbewehrten Mauern. Schieße die Kralle nach den Stacheln, damit Firebrand die Waffe greifen und mit ihrer Hilfe an der gefährlichen Wand hochklettern kann.



**Demon Fire(Dämonenfeuer)** - Das mächtigste Feuer im Land!



# Firebrand, Forts.

## DIE KRÄFTE DES CREST

Suche die sechs Steine des Demon's Crest. Hast Du sie gefunden, kann Firebrand nicht nur das Dämonenreich retten, sondern sich auch verwandeln. Jeder Stein verleiht Deinem Helden unvorstellbare Fähigkeiten und Kräfte. Dies sind die Zeichen und ihre besonderen Möglichkeiten:

### ERDZEICHEN



Verwandelt Firebrand in den blitzschnellen Erddämonen, der Steinstatuen zerbrechen kann.



### SO STEUERST DU DEN ERDDÄMONEN:

Um Steinstatuen zu zerbrechen:

Drücke Taste A.

Um rasend schnell zu laufen:

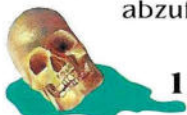
Drücke das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig Taste A.

Um eine Waffe entlang des Bodens einzusetzen:

Drücke Taste Y.

Um eine Waffe geradeaus abzufeuern:

Drücke Taste B, dann Taste Y.



# Firebrand, Forts.

## LUFTZEICHEN



Unter dem Luftzeichen verwandelt Firebrand sich in einen Flugdämonen und kann besonders hoch fliegen. Als Waffe benutzt er dann eine mächtige Wurfscheibe. In dieser Form kann Firebrand sich nicht an Mauern oder Plattformen festklammern.

### SO STEUERST DU DEN FLUGDÄMONEN:



Um zu schweben:

Springe und drücke anschließend Taste B.

Um höher zu fliegen:

Halte Taste A gedrückt.

## WASSERZEICHEN



Dank dieses Crests kann Firebrand unter Wasser atmen. Nur als Gezeitendämon überlebt er in diesem Element. In dieser Gestalt kann Firebrand die Tiefen des Meeres erforschen und seine Gezeitenwaffe kann

Schätze heben. Seine einige versunkene zertrümmern.

Steinblöcke



### SO STEUERST DU DEN GEZEITENDÄMONEN:

Um zu schwimmen:

Drücke wiederholt Taste B.



## Firebrand, Forts.

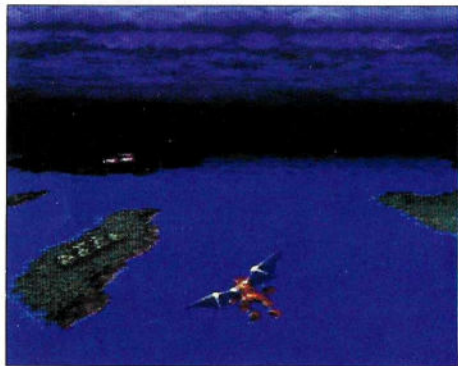
### ZEITZEICHEN



Dieser Stein verlangsamt die Zeit und macht Firebrand zum Dämonen der Legende. In dieser Gestalt wird Dein Held viel schwächer von Gegnern verwundet: Firebrands Haut wird eisenhart. Als Dämon der Legende nimmt Firebrand nur den jeweils halben Schaden.

### WELTENFLUG / DIE LANDKARTE

Am Ende jedes Abschnitts und wenn er einen bestimmten Trank benutzt, erhebt Firebrand sich hoch in die Lüfte. Dann wird die Seitenansicht durch den Blick auf Firebrand von hinten ersetzt. Im Flug kannst Du ein neues Gebiet wählen, das der Dämon erkunden soll. So steuerst Du Firebrand beim Fliegen:



## Firebrand, Forts.

Um herumzufliegen:

*Drücke das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.*

Um mit Firebrand in Bodennähe hinabzustoßen:

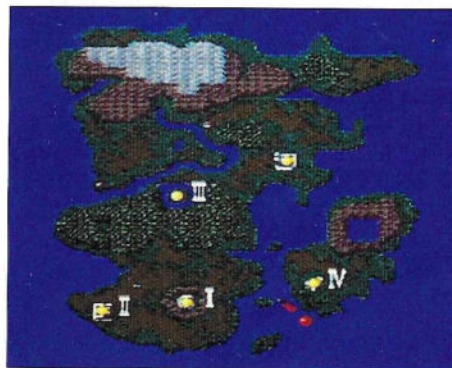
*Drücke Taste Y.*

Um ein neues Gebiet zu wählen:

*Überfliege die gewünschte Landschaft und drücke Taste Y.*

Um die Landkarte aufzurufen:

*Bewege Firebrand nicht und drücke dann im Stillstand die START-Taste.*



## Dein Inventar

Damit Firebrand seine Reise gut übersteht, solltest Du Dich mit seinen verschiedenen Kräften und Fähigkeiten vertraut machen. Für jede Lebenslage während des Abenteuers gibt es den geeignetsten Gegenstand oder die beste Fähigkeit. So wechselst Du Kräfte (FIRE POWER, CREST POWER) und Tränke (POTIONS), Zauber (SPELLS) oder Amulette (TALISMANS):

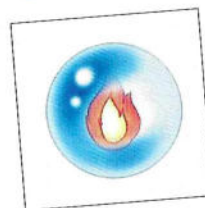


1. Drücke die START-Taste, um das Inventar aufzurufen. Hier werden alle Deine Besitztümer gezeigt.
2. Führe mit dem Steuerkreuz den Zauberstab auf den gewünschten Gegenstand.
3. Drücke Taste Y, um den Gegenstand zu wählen.
4. Jetzt erklingt ein Geräusch. Drücke die START-Taste, damit Firebrand den Gegenstand benutzt.

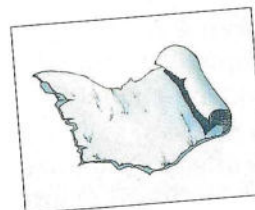
Um einen Trank oder Zauberspruch kaufen zu können, mußt Du vorher eine Flasche (URN) oder ein Pergament (VELLUM) gefunden haben. Diese Gegenstände nehmen dann den Trank oder Zauber auf, den Du kaufst.



## Dein Inventar, Forts.



Gibt volle Lebenskraft zurrück



Pergament



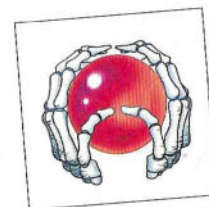
1 Goldtaler wert



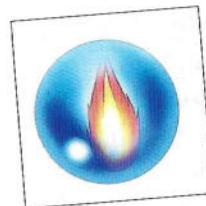
5 Goldtaler wert



Flasche



Gibt 1 Einheit Lebenskraft zurück



Gibt etwas Lebenskraft zurrück



20 Goldtaler wert



## Trios Spielhallen

Der geschäftstüchtige Trio hat im ganzen Land Spielhallen für die Dämonen gebaut. Beim Eintreten siehst Du hinter dem Ladenbesitzer einige Fackeln hängen. Wenn Du Trios Gebühr bezahlst, kannst Du durch geschickte Kopfstübe gegen einige der in den Löchern auftauchenden Schädel Goldtaler verdienen. Trio nimmt je nach Schwierigkeit des Schädelspiels unterschiedliche Beiträge. Je kniffliger die Kopfnüsse, desto mehr verlangt er - desto mehr Gold oder schöne Preise winken aber auch.

### DIE LÄDEN: SCHWARZER LOTUS, WEISER MANN, AMULETTE

In diesen Läden kannst Du Deine Pergamente (VELLUMS) oder Flaschen (URNS) füllen lassen. Der Schwarze Lotus wird von Phorapa geführt. Er verkauft Tränke. Im Weisen Mann verkauft Morack Dir Zaubersprüche für Deine Pergamente. Der Amulettladen schließlich wird von Malwous betrieben. Er beschreibt die Amulette (IDENTIFY) und verrät Dir ihre Fähigkeiten.

Wenn Du Dich in einem der Läden umschaun möchtest, bewege den Zauberstab über den gewünschten Gegenstand und drücke Taste Y. Daraufhin fragt Dich der Ladenbesitzer, ob Du das Objekt kaufen möchtest. Wähle eine Antwort und drücke START. Hastest Du genug Gold, um den Gegenstand zu kaufen, erscheint er jetzt in Deinem Inventar.



## Firebrands Formen



SOMULO



HIPPOGRIFF



BELTH



ARMA



SCULA

### MIT PASSWORT WEITERSPIELEN

Verliert Firebrand seine letzte Lebensenergie und hast Du keine Tränke ausgewählt, um weiterzuspielen, erscheint die Meldung GAME OVER im Bild. Du hast jetzt drei Möglichkeiten:

1. RETRY - Neuer Versuch Drücke START, um dort weiterzureisen, wo Firebrand zuletzt war.
2. SELECT A STAGE - Wähle einen Abschnitt Auf der Suche nach einem gewünschten Spielabschnitt überfliegt Firebrand das Land.
3. END - Spiel beenden Wähle diese Möglichkeit, wenn Du das Spiel verlassen und erst später weiterreisen möchtest. Jetzt erscheint ein Paßwort, das Du sorgfältig aufschreiben solltest. Mit seiner Hilfe kannst Du Firebrands Abenteuer später wieder aufnehmen.

Um bei der nächsten Spielesitzung weiterzureisen, wähle im Titelbild CONTINUE. So nimmst Du ein Spiel wieder auf:



## Mit Paßwort weiterspielen



1. Bewege den Zauberstab mit Hilfe des Steuerkreuzes über die Kästchen zum gewünschten Buchstaben. Bestätige jeden Buchstaben mit Taste A.
2. Drücke Taste B oder Y, um einen Buchstaben auszutauschen.
3. Wenn Du Dein Paßwort vollständig und richtig eingegeben hast, bewege den Zauberstab auf das Wort "END" und drücke START.
4. Du kannst die Paßwort-Eingabe jederzeit abbrechen und das Bild verlassen. Bewege dazu den Zauberstab auf das Wort "EXIT" und drücke START.

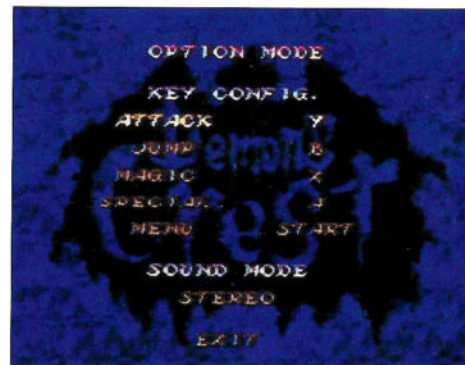
Hast Du ein verkehrtes Paßwort eingegeben, erscheint eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm. Wähle dann einfach RETRY und nimm die nötigen Änderungen am Paßwort vor.

Wenn Du nach dem GAME OVER aus den drei Möglichkeiten END wählst, erscheint das aktuelle Paßwort. Danach blendet das Spiel wieder zum Titelbild um. Wenn Du jetzt gleich neu anfängst, ohne Deine Spielekonsole auszuschalten, erscheint das Paßwort automatisch wieder auf dem Paßwort-Bildschirm, und Du kannst Firebrands Reise vom zuletzt besuchten Abschnitt aus weiterführen.



## Das Optionsmenü

Im Optionsmenü kannst Du Sound und Steuerung nach Deinen Wünschen einstellen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um den Zauberstab von KEY CONFIG (Tastenbelegung) zu SOUND MODE (Soundart) und zurück zu bewegen. Du kannst die Tasten für Firebrands Angriff (ATTACK), Sprung (JUMP), Zauber (MAGIC) und Inventar (MENU) bestimmen und, je nach Fähigkeiten Deines Fernsehers, den Ton von STEREO zu MONAURA (Mono) schalten und umgekehrt.



## Firebrands Notizen



# Demon's Crest

© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

## Table of Contents

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Safety Precautions.....                           | 22 |
| Getting Started.....                              | 22 |
| A Legend of Two Realms .....                      | 23 |
| Firebrand                                         |    |
| Controlling Firebrand .....                       | 25 |
| Using Crest of Fire Weapons.....                  | 27 |
| Powers of the Crest.....                          | 28 |
| Flying Across the Realm/Map Select .....          | 30 |
| Using the Item Screen .....                       | 32 |
| Trio the Pago's Gaming Shops.....                 | 34 |
| The Black Lotus, Wise Man and Talisman Shops..... | 34 |
| Gargoyles.....                                    | 35 |
| Continue with Passwords.....                      | 35 |
| Options.....                                      | 37 |
| Demon's Notes.....                                | 38 |



## Safety Precautions

Follow these suggestions to keep your Demon's Crest Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic sleeve.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol or any other strong cleaning agents that can damage it.

## Getting Started

1. Insert the Demon's Crest Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power on.
2. Press the START button to bring up the title screen, or watch the opening scenes to find out about Firebrand's plight in the demon realm.
3. The title screen will show you the following choices: START, CONTINUE and OPTIONS. Press the control pad left or right to highlight the option you would like and then press the START button. (For an explanation of CONTINUE and OPTIONS, please see the corresponding sections in this manual.)
4. To begin playing the game, choose START and press the START button.
5. To end the game at any time, simply turn your Super Nintendo Entertainment System off and remove your Game Pak.

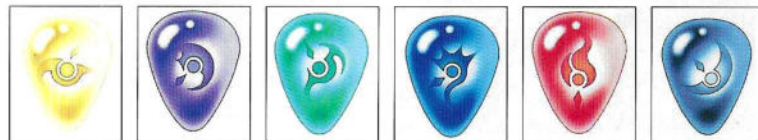


## A Legend of Two Realms

Many, many years ago it was a time of fantasy and intrigue. Legends passed from generation to generation. People loved to spin tales of great warriors rising up against the tyrannical forces of those who ruled.

One such legend spoke of a world that was once divided into two different lands. The two realms existed in harmony: one ruled by humans, the other ruled by demons. There was rarely conflict between the two realms until one fateful day.

Six magical stones fell from the sky into the demon's realm. Inscribed on the stones were the Crests of Fire, Earth, Air, Water, Time and Heaven. These crests, when united, would grant unimaginable power.



Soon the demons began to fight over these magical crests. The demon realm erupted into civil war. The land was in turmoil over the stones until finally one red demon emerged with five stones by defeating all the others. This demon was known as Firebrand.



Firebrand was not satisfied that possessing the Crests of Fire, Earth, Air, Water and Time would end the war.



## A Legend of Two Realms, cont.

He then challenged the Demon Dragon for the Crest of Heaven. After a long and desperate battle, Firebrand slayed the Dragon and gained the final Crest. But the price of victory was high. Firebrand was critically wounded.

Firebrand also did not realize that while he was obtaining the Crests, his success only moved him closer to failure. The jealous demon Phalanx secretly trailed Firebrand and waited for just the right moment.



"I have defeated the Red Demon!" Phalanx cried.  
"I shall reign supreme!  
With the power of the  
Crest, both the demon  
world and the human  
world are mine!"

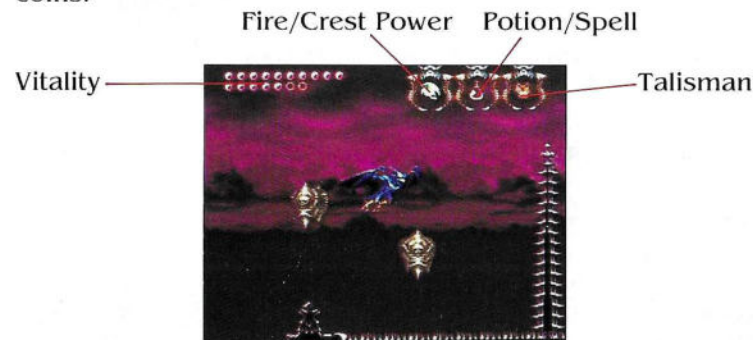
Firebrand vowed revenge on Phalanx. Phalanx was clever, though. He separated the crests in case someone did rise up to challenge the power he possessed.

And now someone has risen to the challenge. The legend of Firebrand is about to unfold in the search for the Demon's Crest!



## Firebrand

The red demon awakens to exude revenge on Phalanx and recover the stones of the Demon's Crest! It's up to you to guide Firebrand through the demon realm to locate the stones and gain spells, potions, talismans and coins.



Review the following areas for more on how to control Firebrand in his many forms:

### Controlling Firebrand (default settings)

|                                 |                                          |
|---------------------------------|------------------------------------------|
| Move Firebrand left/right       | Press control pad left/right             |
| Make Firebrand jump             | Press the B button                       |
| Make Firebrand hover in the air | Jump, then press B button                |
| Make Firebrand fly              | Hover, then press control pad left/right |



## Firebrand, cont.

Grab hold of wall  
or platform

*Jump up to wall*

Use Firebrand's weapon

*Press the  
Y button*

Use weapon while flying

*Fly, then  
press Y button*

Use spell or potion

*Press the X button*

Use Item Screen/  
Pause Game

*Press START button*

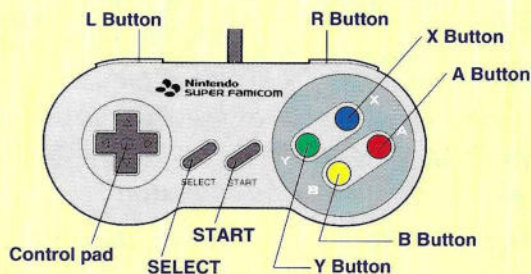
(Only when using Crest of Fire)

Head butt

*Press the  
A button*

Head butt in air

*Press the B button,  
then press the A button*

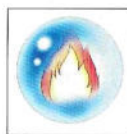


## Firebrand, cont.

### Using Crest of Fire Weapons



Firebrand begins his quest with a portion of the Crest of Fire, but must find four other weapons to complete the crest. Each weapon of the Fire Crest has a different function but all are activated by pressing the B button. Here is a description of the weapons.



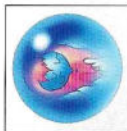
**Fire** - Firebrand's normal fire weapon has long range but little effectiveness against enemies.



**Buster** - The buster has the same range but much more power. Allows Firebrand to blast through stone blocks.



**Tornado** - Use the tornado to reach higher areas. Only two tornadoes may appear at a time.



**Claw** - The claw will grab onto walls with spikes. Shoot the claw at the spikes, and Firebrand then can grab onto the claw and climb up the dangerous walls.



**Demon Fire** - This is the most powerful fire in the realm!



## Firebrand, cont.

### Powers of the Crest

Find the stones that make up the Demon's Crest and Firebrand can morph into another form. Not only is it important to find the stones to save the Demon Realm, but there are many abilities and special powers granted by each stone. Here is a description of each stone and its powers:

#### CREST OF EARTH-



Morphs Firebrand into the Ground Gargoyle, who has great speed and the strength to break stone statues.



#### CONTROLLING GROUND GARGOYLE

Break stone statues

*Press A button*

Use great speed

*Press control pad forward + A button*

Fire weapon along ground

*Press Y button*

Fire weapon straight

*B button, then Y button*



## Firebrand, cont.

### CREST OF AIR-



Firebrand becomes the Aerial Gargoyle and can soar much higher in the air. Weapon is very powerful disc. Aerial Gargoyle cannot grab hold of walls or platforms.



#### CONTROLLING AERIAL GARGOYLE

Hover

*Jump, then press B button*

Fly upward

*Press and hold A button*

### CREST OF WATER-



Allows Firebrand to survive in the water as the Tidal Gargoyle. When morphed into any other form, Firebrand cannot survive under water. The Tidal Gargoyle allows him to breathe and search the depths. His tidal weapon can break some submerged stone blocks that are



#### CONTROLLING TIDAL GARGOYLE

Swim

*Press B button repeatedly*



## Firebrand, cont.

### CREST OF TIME-

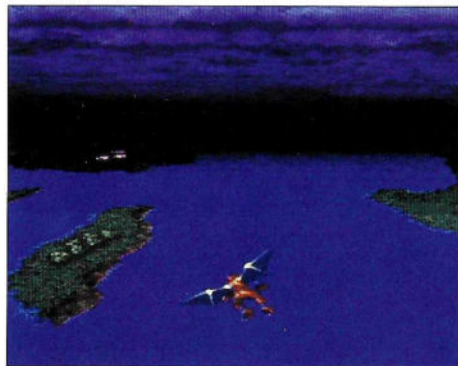


Slows time down and allows Firebrand to become the Legendary Gargoyle. It decreases the amount of damage inflicted by enemies.

Also, Firebrand's skin shall become like iron to help reduce damage. Overall, the Legendary Gargoyle reduces damage by one-half.

### Flying Across the Realm/Map Select

Once Firebrand reaches the end of an area or uses a special potion, he will fly high into the sky and the viewpoint will switch from the side to right behind Firebrand. This allows him to choose a new area in the realm to explore. Here is an outline of how to control Firebrand as he flies across the realm.



30

## Firebrand, cont.

Make Firebrand fly around

*Press control pad in any direction*

Cause Firebrand to swoop in near the ground

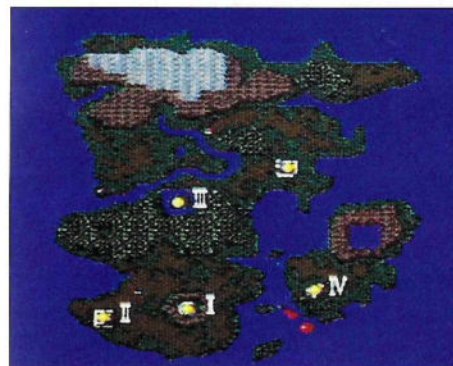
*Press the Y button*

Choose a new area to explore

*Fly above area and press the Y button*

See an overhead map

*Stop moving, then press START button*



31

## Using the Item Screen

The key to success for Firebrand is to use his powers to their ultimate abilities. Thus frequent changes in power are necessary. Follow these steps to change powers, select a potion or spell, or change the talisman you are using:

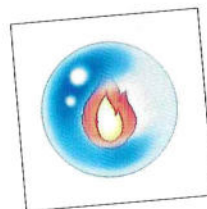


1. Press the START button to bring up the Item Screen.
2. Use the control pad to move the wand to the item you want to use.
3. Press the Y button to select the item.
4. A tone will ring, then press START to have Firebrand use the item.

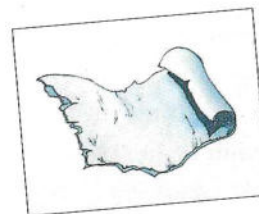
In order to buy a spell or potion, you must first locate an urn or vellum in the realm. These items will hold the spell or potion you have purchased.



## Using the Item Screen, cont.



Restores  
all vitality



Vellum



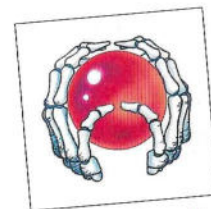
Worth 1 G.P.



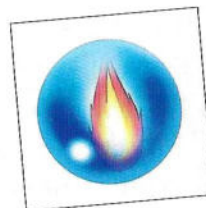
Worth 5 G.P.



Urn



Adds 1 unit  
of vitality



Restores  
some vitality



Worth 20 G.P.



## Trio the Pago's Gaming Shops

Throughout the realm, Trio has set up gaming shops for demons. As you enter the gaming shops, you see many torches burning brightly above Trio. If you pay Trio his fee, you may earn more G.P. by head-butting a certain number of skulls that appear and quickly disappear throughout the holes in the wall within Trio's shop. Depending on the skill required, Trio will ask for a larger fee, but you may earn more G.P. or other prizes if you are successful.

### The Black Lotus, Wise Man and Talisman Shops

These shops allow you to fill your vellums or urns. The Black Lotus shop is run by Phorapa, who sells potions to fill your urns. The Wise Man shop is run by Morack and offers spells for your vellums. The Talisman Shop is run by Malwous. While you find talismans in the realm, Malwous will identify the talismans and tell you what they do for you.

To use these shops, move the wand to the item you want to purchase and press the Y button. The shop owners will ask you if you want to purchase the item, so choose the response you want and press the START button. The item will then appear on your Item Screen if you have enough G.P.



## Gargoyles



SOMULO



HIPPOGRIFF



BELTH



ARMA



SCULA

### CONTINUE WITH PASSWORDS

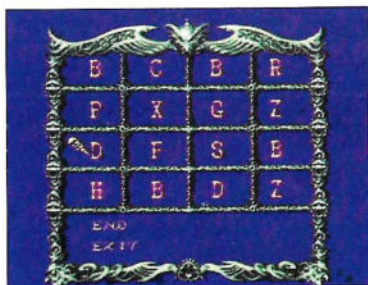
Should Firebrand run out of vitality, and no potions are selected to continue, a GAME OVER message will appear. You then have 3 options:

1. RETRY-Press START to continue where you left off.
2. SELECT A STAGE-Allows Firebrand to fly across the realm and choose a new area to explore.
3. END-Choose this to end the current game and continue later. A password will appear so copy it down.

To continue later, choose CONTINUE from the title screen.



## Continue with Passwords



1. Use the control pad to move the wand from slot to slot and input your password.
2. Press the B button or Y button to change a letter.
3. Move the wand to END and press START when you have entered your password.
4. Move the wand to EXIT and press START at any time to leave the password screen.

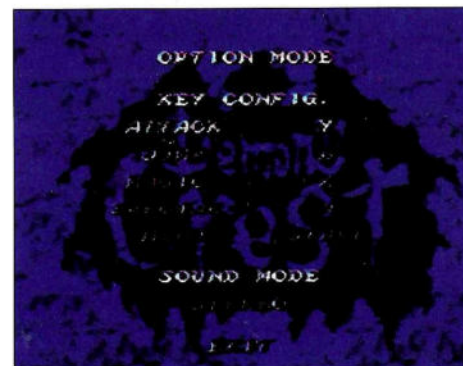
If the password you entered is incorrect, an error message will appear. Choose RETRY and make the necessary changes.

When the 3 options appear after the GAME OVER message, and you choose END the game will show the current password and then return to the title screen. If you immediately restart the game without turning off your system, the current password will automatically appear in the password entry screen.



## Options

In the Option Mode, you may adjust the configuration of the control buttons and change the sound mode. Press the control pad up or down to move the wand from KEY CONFIG to SOUND MODE. You can change the buttons for Firebrand's ATTACK, JUMP, MAGIC and MENU. Also, adjust the sound mode from STEREO to MONAURAL (Mono) based on the capabilities of your T.V.



## Demon's Notes



## Garantiehinweis

CAPCOM Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von CAPCOM Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

- Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das CAPCOM Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

CAPCOM Europe GmbH  
Heltorferstr. 18  
40472 Düsseldorf

- Die Gewährleistung ist nach Wahl von CAPCOM auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
- Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder auf nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder auf sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

