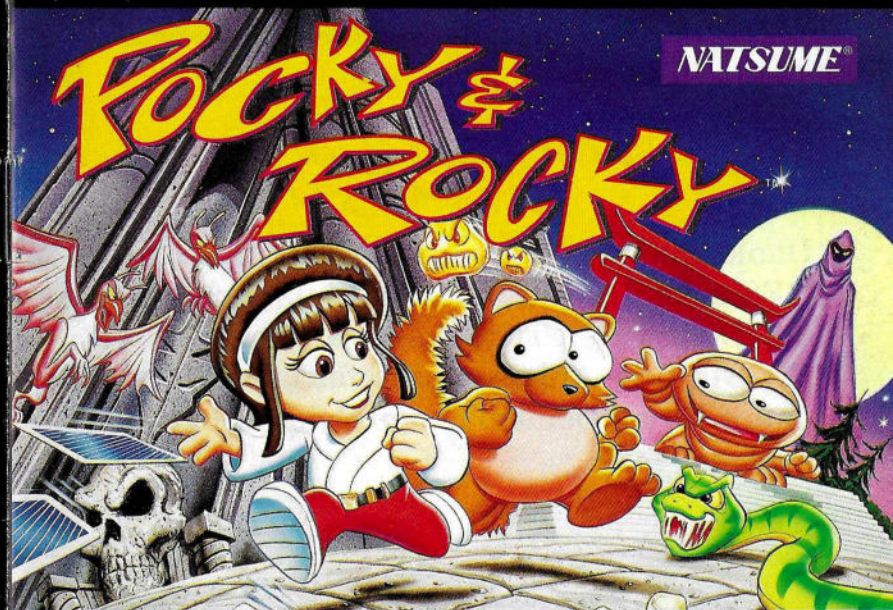




Exclusive Agent : Euro Media Sales
 USA : Germany : Europe
 001-818-908-8092

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Mitteilung von Natsume



Danke, daß du Pocky & Rocky für das Super NES gekauft hast. Wir sind stolz und erfreut, daß Du unseren Titel ausgewählt hast. Bitte lies Dir diese Anleitung sorgfältig durch, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast.

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

NATSUME CO., LTD.
Hagi Building 2 Fl.
39 Kikucho, Shinjuku-ku
Tokyo 162 JAPAN
phone: 03-3232-5251
fax: 03-3232-5252

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,
DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN.
ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL,
WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE
SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Inhalt

Mitteilung von Natsume	2
Zur Beachtung.....	4
Hintergrund	5
Spielkontrollen	6-7
Bewegungen	8
Angriffsmethoden.....	9-10
Unterschiede zwischen Pocky und Rocky im Spiel	11-12
Spezielle Gegenstände	13-15
Spielfiguren	16-17
6-Monats-Garantie	18-19

Zur Beachtung

Um Dir den Spaß an Deinem Spiel zu garantieren, lies Dir bitte diese Anleitung sorgfältig durch. Folgendes ist wichtig zur Pflege Deines Spiels.

1. Setze das Spiel keinen extremen Temperaturen aus und behandle es nicht grob.
2. Berühre die Kontakte nicht. Bewahre das Spiel nach der Benutzung in der dafür vorgesehenen Schachtel auf.
3. Verwende keine flüchtigen Lösungsmittel wie Alkohol, Verdünner oder Benzin, um Dein Spiel zu reinigen.

Hintergrund

Vor einiger Zeit stifteten die Nopinokobolde Unfrieden und Pocky mußte dem ein Ende setzen. Seither waren sie sehr friedlich.

Eines Tages kam plötzlich Rocky, der Waschbär, ein Nopinikobold zu Pockys Schrein gelaufen. Er sagte "Etwas Schreckliches ist passiert. Meine Freunde, die Nopinokobolde haben den Verstand verloren. Als ich aufwachte, waren sie sehr aufgeregt. Als ich versuchte, sie zu beruhigen, liefen sie mir nach."

"Warum? Ich dachte, sie wären geheilt."

"Ich weiß auch nicht. Auf jeden Fall kann ich das nicht alleine schaffen. Ich brauche Deine Hilfe."

In diesem Moment erschienen die Kobolde.

Während des Kampfes mit den Nopinokobolden finden Pocky und Rocky heraus, daß sie unter dem Einfluß einer fremden Macht stehen. Wer in aller Welt hat diesen Fluch auf die Nopinokobolde gelegt? Und weshalb?

Spielkontrollen

Steuerkreuz - Bewegt den Spieler in die gewünschte Richtung.

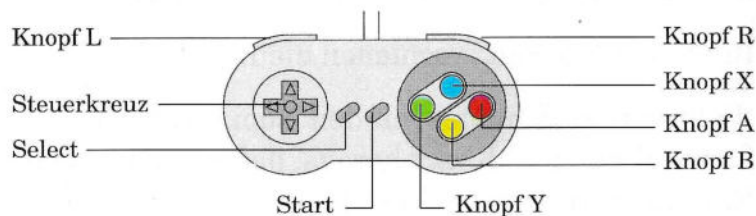
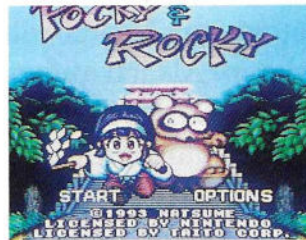
Knopf A - Pocky wirft den magischen Stab und Rocky die magischen Blätter.

Knopf B - Angriff mit dem magischen Stab durch Pocky und durch den magischen Schwanz für Rocky.

Knopf X - Schlittern

Knopf Y - Dauerndes Werfen der magischen Karten und magischen Blätter.

Knopf L und R - Bomben



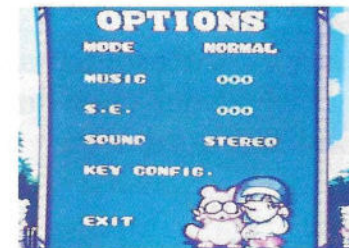
*Die Konfiguration der Tastenbelegung kann auf dem Optionsbildschirm verändert werden.

Spielkontrollen Forts.

Start - Beginnt das Spiel, Pause.

Select - Titeld Bildschirm. Bewegt Cursor.

***Optionen** - Du kannst den Modus (normal, easy (leicht), hard (schwer) festlegen, den Sound (Stereo oder Mono) auswählen und die Tastenbelegung verändern. Du kannst auch die Musik und die Soundeffekte anhören. Indem Du auf Exit gehst, kommst Du zurück zum Titeld Bildschirm.



Der zweite Spieler kommt ins Spiel, wenn es auf dem Bildschirm heißt "You can try too" (Du kannst es auch versuchen).

Bewegungen

1. Gehen - Der Spieler kann sich in 8 Richtungen bewegen. Pocky und Rocky bewegen sich unterschiedlich schnell.

2. Schlittern - Schlittern kann verwendet werden, wenn man vor Feinden wegläuft oder aus Fallen entkommen will. Die Geschwindigkeit und die Weite des Schlitterns von Pocky und Rocky sind unterschiedlich. Schlittern kann auch als Waffe verwendet werden, wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen.

Wenn man beim Schlittern den anderen Spieler trifft, wirbelt der über den ganzen Bildschirm und besiegt dadurch jede Menge Feinde.



Angriffsmethoden

1. Magische Karten (Pocky)

Magische Blätter (Rocky)

Wenn Du den selben Gegenstand im Spiel auf sammelst, kannst Du die magischen Karten verstärken. Wenn Du getroffen wirst, verringert sich die Kraft der magischen Karten.

Weitschuß

Hebe die blauen Bälle auf, um Deinen magischen Karten die Fähigkeit zum Weitschuß zu verleihen.



Feuerschuß

Sammele die roten Bälle auf, um mit Deinen magischen Karten den Feuerschuß ausführen zu können.



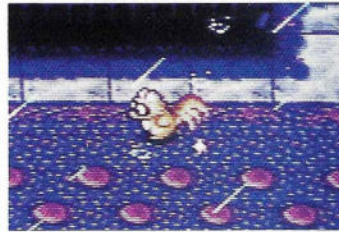
Angriffsmethoden Forts.

2. Magischer Stock (Pocky)

Magischer Schwanz (Rocky)

Kann zum Angriff und zur Verteidigung verwendet werden. Wenn Du den Knopf gedrückt hältst, `kannst Du eine Wirbelattacke durchführen.

Wenn der Spieler Rocky ist, halte den Knopf gedrückt und Rocky verwandelt sich in eine Steinstatue und wird unbesiegbar.



3. Bombe

Zerstört die Feinde in der Umgebung. Du bekommst am Anfang drei Bomben und kannst während des Spiels mehr einsammeln.



Unterschiede zwischen Pocky und Rocky im Spiel

Es gibt einige Unterschiede zwischen den Aktionen von Pocky und Rocky.

Gehen - Pocky kann schneller gehen als Rocky.

Schlittern - Pocky schlittert schneller, aber weniger weit. Rocky schlittert langsamer, kommt aber weiter.

Bomben - Sie sind eigentlich für beide Spieler, aber Pockys Bomben können Feinde zerstören, während Rockys Bomben nur kleine Feinde besiegen können, aber dafür weiter reichen.



Pockys Bombenangriff in viele Richtungen.



Rocky: So wie bei Pocky, seine Angriffe erstrecken sich über den ganzen Bildschirm, haben dafür aber weniger Power.

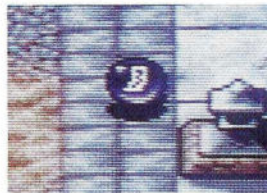
Unterschiede zwischen Pocky und Rocky im Spiel

Wirbelangriff - Pocky kann einen Wirbelangriff machen, wenn Knopf B gedrückt wird. Das ist eine Verteidigung gegen jede Art von Waffe. Rocky kann sich für fünf Sekunden in eine unbesiegbare Steinstatue verwandeln.



Spezielle Gegenstände

Gegenstände werden von Feinden getragen oder sie befinden sich in Körben überall im Spiel.



Blauer Ball - Damit kannst Du einen Weitschuß machen.



Roter Ball - Damit kannst Du einen Feuerschuß machen.

Wenn Du einen anderen Ball nimmst, als einen, den Du bereits besitzt, kommst Du wieder auf die erste Powerstufe zurück.



Magischer Schild



Bombe - Damit bekommst Du eine Bombe.

Spezielle Gegenstände Forts.

Verrücker Hund

Man kann auf dem verrückten Hund reiten. Er springt eine Weile herum und besiegt Feinde. Der Spieler kann keine Karten oder Stäbe verwenden, während er auf dem verrückten Hund reitet.



Lebenswiederherstellung



Magischer Imbiß -
Füllt das gesamte
Leben wieder auf.

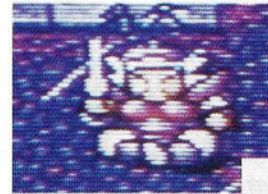


Magisches Getränk -
Füllt einen Teil des
Lebens wieder auf.

Spezielle Gegenstände Forts.

Helfer

Der Helfer versteckt sich irgendwo in jeder Stufe. Wenn er erscheint, läßt er einen Gegenstand für Dich fallen. Er besitzt einige sehr spezielle Gegenstände, wie z.B. einen Schutzschild.



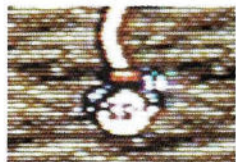
Spielfiguren



Unby



Skelety



Snakey



Wing Obo



Mr. Obo

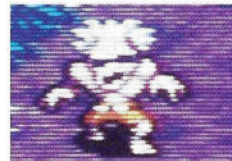


Kappa



Jack-O

Spielfiguren



ZombeeZ



Dämonenkopf



Geisterritter



Piraten Pete



Joker



Verrückter Löwe



Bazooka Männer

6-Monats-Grantie

Die Firma NATSUME INC. garantiert dem Erstkäufer, daß dieses NATSUME Game Pak ("PAK") für einen Zeitraum von 6 Monaten ab Verkaufsdatum fehlerfrei in Bezug auf Material und Herstellung sein wird. Sollte während dieser 6-monatigen Garantiezeit ein Fehler auftreten, der durch die Garantie gedeckt ist, so wird die Firma NATSUME nach eigenem Ermessen das "PAK" kostenlos entweder reparieren oder ersetzen.

Um diese Garantie-Dienstleistung zu erhalten:

1. Senden Sie das defekte Game "PAK" nicht an den Verkäufer zurück.
2. Setzen Sie sich mit unserer Kundendienstabteilung in Verbindung, wenn Sie ein Problem haben, das von der Garantie gedeckt ist. Sollten Sie ein Problem haben, teilen Sie uns Ihren Namen, Ihre Adresse und Telefonnummer sowie Verkaufsdatum und -ort und eine Schilderung des Problems an folgende Adresse mit (Senden Sie uns nicht das "PAK"):

Natsume Warranty Department
Hauptstraße 80
23845 Oering

3. Ein Repräsentant der Firma wird sich mit Ihnen schriftlich oder telefonisch in Verbindung setzen, um Ihnen weitere Anweisungen zu erteilen. Falls erforderlich, wird er Ihnen eine Berechtigungsnummer geben, damit Sie Ihr "PAK" zur Reparatur zurücksenden können. Notieren Sie die Nummer außen auf der Verpackung Ihres defekten "PAKS" und senden Sie dieses, frachtfrei und versichert gegen Verlust oder Beschädigung, an die obige Adresse. Die Verkaufsquittung oder einen ähnlichen Beweis, daß die 6-monatige Garantiezeit nicht abgelaufen ist, sollte mitgeschickt werden.

Dieses Garantie findet keine Anwendung, wenn das "PAK" durch Fahrlässigkeit, Unfall, unsachgemäßen Gebrauch, Modifikation, oder andere Ursachen beschädigt wird, die nicht auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen.

GARANTIE-EINSCHRÄNKUNGEN:

ALLE ANWENDBARE, SICH ERGEBENDE GARANTIEEN
EINSCHLIEßLICH VERKAUFGGARANTIEEN UND GARANTIEEN
IN BEZUG AUF DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN
ZWECK, SIND HIERMIT AUF 6 MONATE AB
VERKAUFSDATUM BEGRENZT UND UNTERLIEGEN DEN
HIERIN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN, UNTER GAR
KEINEN UMSTÄNDEN HAFTET DIE FIRMA NATSUME FÜR
FOLGE - ODER BEGLEITSCHÄDEN, DIE DURCH DIE
VERLETZUNG IRGENDWELCHER AUSDRÜCKLICHEN ODER
SICH ERGEBENDEN GARANTIEEN ENTSTEHEN.