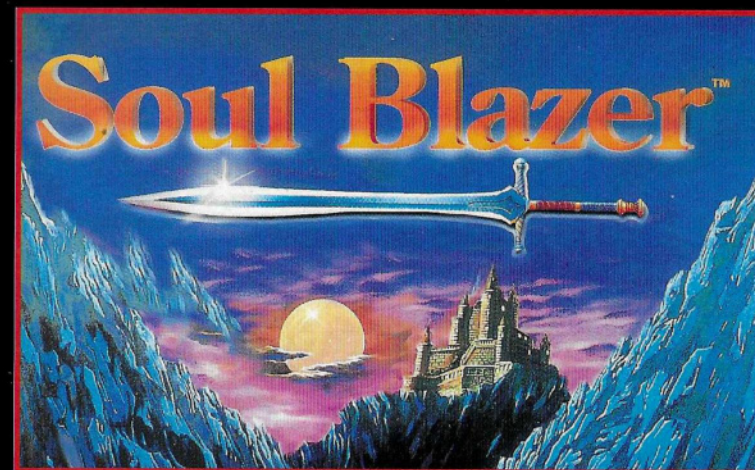




SPIELANLEITUNG

UBI SOFT
Entertainment Software

SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

PRINTED IN JAPAN

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

© 1994 QUINET / YUKIHIDE TAKEKAWA / KAZZ TOYAMA / AMENITY CO., LTD / ENIX CORPORATION



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.

LICENSED BY



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

Soul Blazer

I N H A L T

1. Bedienungshinweise

Wie man ein Spiel startet und seinen Namen eingibt.....	2
Steuerung.....	4
Den Bildschirm ablesen.....	6

2. Regeln

Warum bin ich hier?	8
Aktionsabschnitt	9

3 Aktionen

Ausrüstung und Zustand	10
------------------------------	----

1. BEDIENUNGSHINWEISE

WIE MAN EIN SPIEL STARTET UND SEINEN NAMEN EINGIBT

SPIELSTART

Stecken Sie die Soul Blazer Kassette in Ihr SNES, und schalten Sie das Gerät ein.

Ein Untermenü wird erscheinen, sobald Sie im Titelbild START gedrückt haben. Wenn Sie das Spiel zum Erstenmal spielen, wählen Sie bitte einen LEEREN Spielstand zwischen 1 - 4 aus.



Wenn Sie ein neues Spiel starten möchten, aber bereits alle 4 Spielstände belegt haben, so können Sie einen der Spielstände wieder löschen. Hierzu drücken Sie den A Knopf auf dem Feld SPIELSTAND LÖSCHEN. Sie können nun den Spielstand löschen, indem Sie ihn anwählen.

Als nächstes, sollten Sie einen Namen für Ihren Helden aussuchen. Bewegen Sie das Steuerkreuz zu dem entsprechenden Buchstaben und drücken Sie den B Knopf. Wiederholen Sie dies solange, bis Sie den gewünschten Namen eingegeben haben. Sie können bis zu 8 verschiedene Buchstaben und Zeichen wählen. Wenn Sie mit der Eingabe fertig sind, wählen Sie "ENDE" und drücken Sie START.

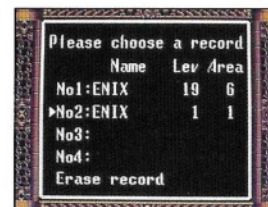
ABSPEICHERN UND/ODER STOPPEN DES SPIELS WAHREND DES SPIELENS

Es ist eine gute Idee, den Spielstand regelmäßig zu sichern. Um Ihr Spiel während des Spielens abzuspeichern, stellen Sie sich auf das BLAUE QUADRAT, welches sich in jeder Stadt befindet. Im Tempel des Meisters angekommen, begeben Sie sich auf die GELBE Fliese und wählen Sie "Speichern des momentanen Spielstandes".



WEITERSPIELEN EINES GESPEICHERTEN SPIELES

Um ein abgespeichertes Spiel wieder fortzusetzen, starten Sie das Spiel wie gewohnt, und wählen dann den von Ihnen abgespeicherten Spielstand aus der Lise aus (siehe Bild rechts).



STEUERUNG



SELECT/X-KNOPF

Wählt die verschiedenen Untermenüs zum Wechseln der Ausrüstung an.

STEUERKREUZ

Kontrolliert die Bewegungen des Helden und die Position des Cursors.



START

Wird zum Pausieren und Weiterspielen während des Spiels benutzt. Im Pausenmodus wird ausserdem die noch verbleibende Anzahl an Monsterhöhlen angezeigt.



L/R TASTE

Wenn Sie versuchen, einen JUWEL zu erreichen, der nicht in greifbarer Nähe liegt, drücken Sie die L oder R Taste, um ihn an sich heranzuziehen. Zusammen mit dem Steuerkreuz sind Sie in der Lage, durch gleichzeitiges Bewegen und Drücken einer der beiden Tasten, den Krabbenlauf zu beherrschen.



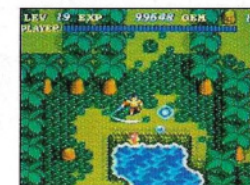
A KNOPF

Ruft den Informationsbildschirm auf, um den jeweiligen Status des Helden anzuzeigen.



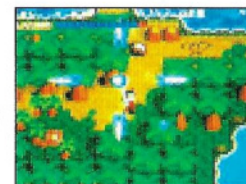
B TASTE

Mit diesem Knopf schlagen Sie im Aktionsmodus mit dem Schwert zu. Drücken Sie diesen Knopf ebenfalls, um mit anderen Personen zu sprechen oder wenn Sie einen bestimmten Gegenstand aussuchen wollen.



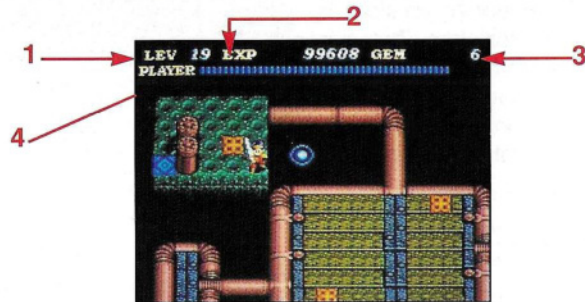
Y KNOPF

Drücken Sie diesen Knopf um die Magie zu benutzen die Sie gewählt haben. Mit diesem Knopf wechseln Sie ausserdem vom Ausrüstungsmenu zum Hauptmenü.



DEN BILDSCHIRM ABLESEN

HAUPTMENU



Dies ist ein normale Bildschirm. Ob Sie sich nun im Tempel des Meisters befinden, in einem Aktionsabschnitt oder einer Stadt, die Reihenfolge der Menüs wird immer gleich bleiben.

1. Zeigt den momentanten Level an.
2. Zeigt Ihren Erfahrungslevel (EXP) an.
3. Zeigt die Anzahl der Juwelen (JWL) an, die Sie besitzen. Die Zahl der Juwelen nimmt ab, wenn Sie Magie benutzen.
4. Zeigt Ihre HP (Hit Points) an. Die Gesamtlänge Ihrer HP kommt auf Ihren Erfahrungslevel an. Wenn sich Ihr Level erhöht, werden sich auch Ihre HP erhöhen. Beim Anschauen des HP Balken werden Sie merken, daß der grüne Bereich die verbleibende, und der rote Bereich die schon verlorene Menge an HP darstellt.

Bitte beachten Sie, dass sobald Sie Ihren EXP Level über 50 gebracht haben, sich die Farbe Ihres HP Balken verändern wird.

50-60		60-70		70-80	
80-90		90-100			

AUSRÜSTUNGSMENU

Dieses Menü erlaubt Ihnen die Wahl zwischen den verschiedenen Rüstungen, Waffen, Magie und Gegenständen, die Sie in diesem Spiel benutzen können. Der Gegenstand, der Sie im Moment benutzen, wird von einem Quadrat umgeben.

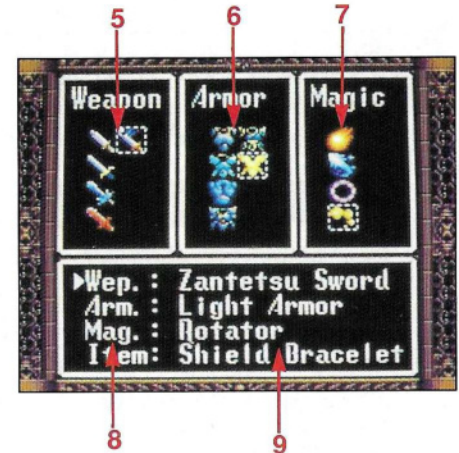
5. Fenster zur Anzeige der Waffe

6. Fenster zur Anzeige der Rüstung

7. Fenster zur Anzeige der Magie

8. In diesem Fenster können Sie den gerade benutzten Gegenstand sehen

10. Fenster zur Anzeige der Gegenstände.



10



2. REGELN

WARUM BIN ICH HIER ?

Tempel des Meisters



Begeben Sie sich zu jedem Abschnitt

Aktionsabschnitt

Zerstören Sie alle Monsterhöhlen

Seelen aller gefangenen
Kreaturen sind befreit.

Veränderungen in der Stadt

Durch Gespräche mit Bewohnern
in der Stadt erhalten Sie Infor-
mationen, und können somit
höhere Levels besuchen.

Befreien Sie weitere Leb-
ewesen um noch mehr Infor-
mationen zu erhalten.

STADT ABSCHNITT

Sprechen Sie mit den
befreiten Kreaturen

Lösen Sie die Puzzles in
anderen Abschnitten

Endkampf gegen den Boss des Abschnittes

Erledigen Sie den Boss und geben Sie der
jeweiligen Stadt Ruhe und Frieden zurück.

Begeben Sie sich zum nächsten Abschnitt in dem Sie den Tempel des Meisters benutzen.

AKTIONSABSCHNITT

Besuchen Sie zuerst die Stadt in jedem Abschnitt. Sie werden kein Zeichen von Menschen, Tieren oder Pflanzen sehen. Begeben Sie sich in den Aktionsabschnitt und fangen Sie an, gegen Monster zu kämpfen. Nachdem Sie die aus den Höhlen strömenden Monster erledigt haben, wird sich diese in eine grüne Fliese verwandeln. Dies bedeutet, dass Sie alle Monster in dieser Höhle zerstört haben. Nachdem die grüne Fliese erschienen ist, sollten Sie sich darauf stellen, und sehen, was passiert.



Denken Sie daran, alle Monster zu vernichten. Dies wird zur Folge haben, daß die Höhle versiegelt wird. Stellen Sie sich danach auf die grüne Fliese.



“Ich bin besiegt worden!”

Seien Sie nicht allzu beunruhigt, wenn dies geschieht. Es ist für einen Helden nicht ungewöhnlich, das Zeitliche zu segnen. Sollte dies geschehen, werden Sie im Tempel des Meisters wieder aufwachen. Die Anzahl Ihrer eingesammelten JUWELEN wird wieder auf Null zurückgesetzt. Die bereits verschlossenen Höhlen und geschlagenen Monster, sowie die erlangten EXP Punkte werden sich nicht verändern. Die Höhlen, welche nicht versiegelt wurden, werden wieder mit der vollen Anzahl an Monstern bestückt.

Durch Drücken der START Taste erfahren Sie, wieviele Höhlen sich noch in dem jeweiligen Abschnitt befinden.

3. AKTIONEN

AUSRÜSTUNG UND ZUSTAND

Vergewissern Sie sich, daß Sie die Gegenstände, Waffen, Magie oder Rüstung, die Sie benutzen möchten, auch Ihrer Ausrüstung hinzufügen.

WAFFEN

Sie können Ihre Angriffskraft mit einem besetzten Schwert verstärken. Der Pfeil am unteren Ende des Bildschirms zeigt die Eigenschaft des jeweiligen Schwertes an. Es gibt bestimmte Schwerter mit besonderen Eigenschaften. Der angezeigte Level ist ein empfohlener Level. Sollten Sie diesen Level noch nicht erreicht haben, kann es sein, daß Sie nicht in der Lage sind, mit diesem Schwert zuschlagen (vielleicht können Sie damit zustoßen).

RÜSTUNG

Die Stärke Ihrer Verteidigung wird sich durch die Verwendung verschiedener Rüstungen erhöhen. Die Nummer unten am Bildschirmrand zeigt Ihren momentanen Status an. Es gibt einige Rüstungen, die Sie vor bestimmten Fallen in den Aktionsabschnitten bewahren.

MAGIE

Im Laufe des Spiels können Sie acht verschiedene Arten von Magie finden. Vergewissern Sie sich, daß Sie die für jeweiligen Level beste Magie auswählen. Verfahren Sie bei der Wahl der Magie genauso wie bei der Wahl der anderen Gegenstände.



Diesen Bildschirm rufen Sie durch Drücken der SELECT Taste, oder des X Knopfes auf. Mittels des Y Knopfes kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Wählen Sie hier die neue Rüstung aus.



Wählen Sie den gewünschten Gegenstand und drücken, Sie dann den B oder Y Knopf. Die Stärke des jeweiligen Gegenstandes können Sie im unteren Fenster ablesen.

DIE SEELEN

Der Ball, welcher um den Kopf des Helden kreist, repräsentiert die Seele seiner Freunde in den Wolken. Die "Seele des Maulwurfs" eignet sich z. B. hervorragend zum Entdecken von Fallen. Die Kraft der Seelen wird automatisch angezeigt, sobald Sie vom Helden aufgenommen wurden. Sie brauchen Sie nicht Ihrer Ausrüstung beizufügen, wie z. B. die Gegenstände.

Gegenstände

Sie müssen einen Gegenstand Ihrer Ausrüstung hinzugefügt haben, um ihn zu benutzen. Das Fenster mit den Gegenständen wird sich nicht öffnen, wenn die Beschreibung des jeweiligen Gegenstandes nicht im unteren rechten Abschnitt des WahlFensters erscheint



L'équipement sélectionné est encadré en pointillé. La liste d'équipement en bas à droite est modifiée en fonction de l'équipement choisi.

Erfahrung sammeln erhöht verschiedene Kräfte.

Ihre Kräfte werden sich zusammen mit der Steigerung Ihres Erfahrungslevels erhöhen. Sie sammeln Erfahrungspunkte, wenn Sie Monster vernichten. Ihre H P, körperlichen Kräfte, Verteidigung- und Angriffsstärke werden sich erhöhen und wieder aufgefüllt werden, wenn Sie einen neuen Level erreichen.

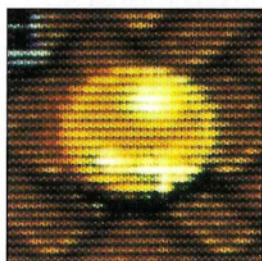
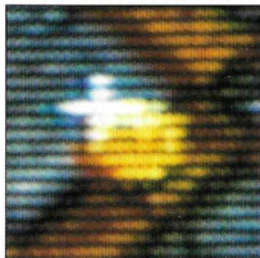


JUWELEN

JUWELEN (JWL) werden bei der Benutzung von Magie verbraucht. Wie oft Sie eine bestimmte Magie verwenden können, hängt von Ihrer bereits eingesammelten Menge an Juwelen ab. JWL sind die goldenen Kugeln, welche nach dem Tod eines Gegners liegen bleiben. Bei jedem Gegner ist der Wert des Juwels anders. Um jede Art von Magie zu benutzen, ist eine bestimmte Anzahl an JWL erforderlich. Versuchen Sie so viele JWL wie möglich zu sammeln.

Sollten Ihre HP bei Null gelangen, so werden Sie alle Juwelen die Sie besitzen, verlieren. Verschwenden Sie möglichst keine von ihnen.

Die jeweilige Ausrüstung, die Sie momentan benutzen, wird von einem Quadrat umgeben. Die Anzeige mit der Ausrüstung im unteren Bereich wird sich auch verändern.



C R E D I T S

TEAM AT ENIX

Atufusa Fujiwara

Kazunori Takado

Shinji Futami

TEAM AT UBI SOFT

Test and coordination : Serge Hascoët

Marketing : Alain Pakiry et Florence Gayet

Manual : Cynégéthic