



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Imported to Europe by Virgin Interactive Entertainment



Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

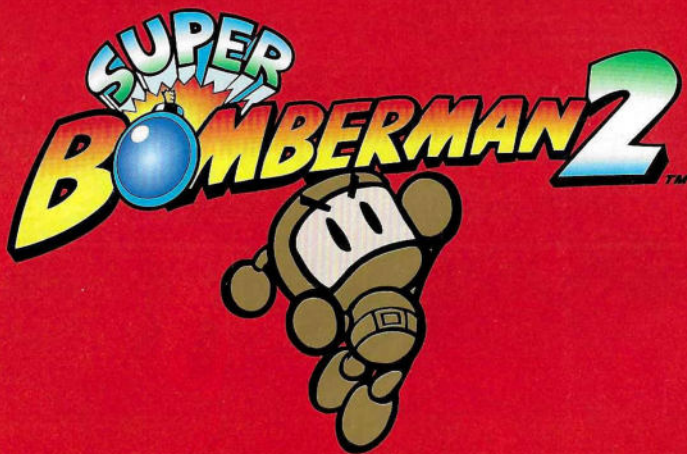
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg GERMANY

Germany, Distributed by **Avalon Vertriebs GmbH**



Magnolienweg 12
D-63741 Aschaffenburg
GERMANY

PRINTED IN JAPAN



Danke !

Du hast mit diesem Hudson Soft Produkt eine gute Wahl getroffen. Um mit Deinem SUPER BOMBERMAN 2™ optimalen Spielspaß zu haben, solltest Du die Anleitung sorgfältig durchlesen, um Dich mit den Möglichkeiten des Spieles vertraut zu machen.

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

LICENSED BY

Nintendo

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

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
©1994 Hudson Soft Co., Ltd.
All Rights Reserved.



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



BOMBERMAN STORY	3
STEUERUNG	4
SPIELEN VON "NORMAL GAME"	4
SPIELEN VON "BATTLE GAME"	8
DIE SPIELSTUFEN VON "BATTLE GAME"	11
GEGENSTÄNDE	12



BOMBERMAN STORY



Es kommt wieder eine Gefahr auf die friedliche Erde zu. Plötzlich erscheinen Magnet Bomber, Golem Bomber, Pretty Bomber, Brain Bomber und Plasma Bomber vor unserem Helden, Bomberman. Diese fünf Cyborgs, auch die "fünf bösen Bomber" genannt, sagen, daß sie von Außerirdischen Wesen gebaut wurden, die planen, das Universum zu erobern.

Die "fünf Bösen Bomber" wurden vorausgeschickt, um den Original Bomberman gefangen zu nehmen oder zu zerstören. Obwohl Bomberman tapfer gegen die fünf bösen Bomber kämpfte, wurde er am Ende doch gefangengenommen. Später erwachte Bomberman wieder in einem unterirdischen Gefängnis, welches sich im Hauptquartier der fünf bösen Bomber befand. Und wieder beschloß er, für den Weltfrieden zu kämpfen. Unsere Zukunft liegt in seiner Hand. Er muß gegen eine große Horde von feindlichen Gegnern antreten, um das feindliche Hauptquartier von den Gegnern zu säubern. Erst, nachdem er alle für ihn aufgebauten Fallen und Gefahren überwunden hat,

besteht die Möglichkeit den fünf bösen Bombern von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen und den Frieden zu sichern. Wird Bomberman all diese Kämpfe überstehen können ?



STEUERUNG



X-Knopf

Wenn Du im Besitz des "Kick" Gegenstandes bist, kann dieser Knopf benutzt werden, um die Bewegung angestoßener Bomben anzuhalten.

L,R und Select Knopf

werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Steuerkreuz

Benutze das Steuercross, um Bomberman zu bewegen. Es dient auch dazu, um den Cursor auf dem Hauptbildschirm und den Auswahlbildschirmen zu positionieren. Wähle das gewünschte Feld durch Drücken von rauf, runter, links und rechts. Wenn man im Besitz des "Kick" Gegenstandes ist, hat man die Möglichkeit, Bomben wegzuschieben, indem man mit der Bomberman Figur dagegen läuft. Das Steuercross wird auch benutzt, um Passwörter einzugeben. (Für Einzelheiten siehe unter "Eingabe von Passwörtern" auf Seite 5 nach.)

Start Knopf

Benutze diesen Knopf um das Spiel zu starten oder ein laufendes Spiel für eine Pause anzuhalten.

Y-Knopf

Dieser Knopf ermöglicht es, mit Bomberman zu springen, aber nur in Stage 10 des "Battle Mode". Bomberman springt über Blöcke, wenn dieser Knopf zusammen mit der entsprechenden Richtung des Steuercrosses gedrückt wird.

A-Knopf

Benutze diesen Knopf, um Bomberman Bomben legen zu lassen. Wenn man im Besitz des "Power Grab" Gegenstandes ist, kann man mit diesem Knopf auch bereits gelegte Bomben wieder aufnehmen. Drücke diesen Knopf, wenn Bomberman direkt vor einer gelegten Bombe steht, und die Bombe wird aufgenommen. Wird dieser Knopf wieder losgelassen, wird die Bombe wieder weggeworfen. Es besteht auch die Möglichkeit, mit einer aufgenommenen Bombe umherzulaufen.

B-Knopf

Wenn Du einen "Remote Control" Gegenstand besitzt, kann dieser Gegenstand benutzt werden, um Bomben explodieren zu lassen. Dieser Knopf ermöglicht es auch, im Passwort Bildschirm oder in dem "Battle Game" Auswahlbildschirm zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Starten des Spieles

Schiebe die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System™, und schalte den Power Schalter auf ON. Drücke den A-Knopf, um in den Hauptbildschirm zu gelangen. Wähle nun "NORMAL GAME" und drücke dann auf den Start Knopf, um das Spiel zu beginnen.



Fortsetzen eines Spiels und Passwörter



Wenn ein Spiel zu Ende ist, hast Du die Möglichkeit, das Spiel von der letzten erreichten Spielstufe fortzusetzen. Wähle dafür "YES" auf dem CONTINUE Bildschirm aus, und drücke dann den Start Knopf. Wenn Du den vierstelligen Zahlenwert aufschreibst, welcher auf dem Bildschirm angezeigt wird, kannst Du auch zu einem späteren Zeitpunkt das Spiel fortsetzen. Um dieses zu tun, wähle "PASS WORD" im Hauptbildschirm, um den Passwort Eingabe Bildschirm zu erhalten. Gib nun mit Hilfe von hoch und runter die entsprechenden Zahlen ein. Mit links und rechts kannst Du die aktuelle Eingabeposition verändern. Zum Abschluß drücke dann Start, um das Spiel fortzusetzen.

SPIELEN VON "NORMAL GAME"



Spielen eines Spieles

Eine Spielstufe (Stage) ist gelöst, wenn alle Gegner durch Bomben entfernt wurden. Einige Gegner können auch in Blöcken versteckt sein. Es wird Dir ein Bomberman abgezogen, wenn Du einen Gegner berührst, von Explosionen getroffen wirst, in eine Falle läufst oder die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. Wenn Du ein Spiel verloren hast, mußt Du die Spielstufe noch einmal von vorne beginnen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Deine Bomberman Männer verbraucht sind.



Verbleibende Zeit

Hier wird die Zeit angezeigt, die noch übrig ist, um die Spielstufe zu beenden. Du hast verloren, wenn der Zähler 0:00 erreicht.

Punkte (Score)

Dein Punktekonto wird erhöht, wenn Du Gegner entfernst.

Spielfeld

Bomberman

Der Spiel Bildschirm



Anzahl der Bomberman

Diese Zahl zeigt an, wieviele Bomberman Männer der Spieler noch zur Verfügung hat. Die Zahl wird um eins verringert, wenn ein Bomberman verloren geht. Wenn die Zahl 0 anzeigt und der letzte Bomberman verloren geht, ist das Spiel zu Ende.

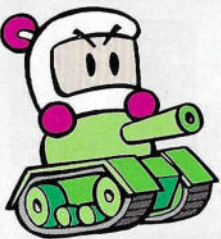
Anzahl der Bomben

Dieses zeigt die maximale Anzahl von Bomben, die Bomberman legen kann.

Explosionsgröße

Zeigt die momentane Feuerkraft (Reichweite) der eigenen Bomben an.

Tips für "NORMAL GAME" !



Es gibt zwei grundsätzliche Möglichkeiten, eine Spielstufe zu beenden. Eine Möglichkeit ist, alle Gegner in der Spielstufe zu entfernen. Zur Erinnerung: Einige Gegner sind in Blöcken versteckt! Die andere Möglichkeit ist, alle Kapseln auf dem Bildschirm zu sprengen. Sei vorsichtig und spreng nicht die Ausgänge der Spielstufe. Dadurch würden mehr Gegner auf dem Bildschirm erscheinen. Die meisten Spielstufen

müssen auf beide Arten gelöst werden.

Du kannst gegnerische Fahrzeuge stehlen und sie benutzen. Einige Blöcke reparieren sich selbstständig wieder. Oh, nein! Kein Durchgang möglich. Einige Stufen wurden von Explosionen zerstört. Versuche alle Stufen zu lösen, ohne in gefährliche Fallen zu geraten.

Art der Kapseln



Stage 1,2

Diese Kapseln können zerstört werden, wenn eine Explosion sie erreicht.



Stage 3,4,5

Diese Kapseln ändern ihre Farbe, wenn sie getroffen wurden. Bringe sie alle zum Leuchten.



Die Spielstufen (Stages)

RUNDE 1 (ROUND 1)

Das alte Schloß. Sei vorsichtig! Der Endgegner hat auch Bomben platziert.



Diese Bomben explodieren, wenn sie getroffen wurden. Das Resultat ist eine über vier Felder reichende Explosion.



Diese Magnete ziehen Bomben an. Wenn eine Explosion einen Magnet trifft, ändert sich die Richtung.



Jede Bombe, die auf diesen Punkt gelegt wird, explodiert mit maximaler Reichweite.



Magnet Bomber

RUNDE 2 (ROUND 2)

In dieser Spielstufe gibt es die gefährlichen Hochöfen. Bomberman wird binnen Sekunden in seine Einzelteile verbrennen, wenn er in diese Flammen gerät.



Wenn eine Bombe vor die Tür des Hochofen gelegt wird, erwacht der Hochofen zum Leben. Daraufhin werden in periodischen Abständen die Flammen abgelassen und laufen durch die Abflußrinne.



Blöcke wie hier gezeigt können durch die Explosion einer Bombe verschoben werden. Nutze dieses aus, um Löcher im Boden zu schließen.



Versteckte und verschiebbare Untergründe können durch Explosionen an diesem Schalter zum Vorschein gebracht werden.



Fire Bomber

RUNDE 3 (ROUND 3)



Auf Bodenstücken wie hier abgebildet kann das Steuerkreuz benutzt werden, um mit Bomberman über Blöcke und andere Hindernisse zu springen.



Wenn Bomberman in Kanonen klettert, wird er abgeschossen. So kann er auch die andere Seite des Wassers erreichen.



Nachdem Bomberman sich an Bord des Schiffes befindet, kann er sich zur Anlegestelle auf der Insel begeben.



Pretty Bomber

RUNDE 4 (ROUND 4)



Diese Stahlkugel kann nicht zerstört werden. Du wirst ein Leben verlieren, falls Du in den Boden fällst, der von diesen Kugeln umgeben ist.



Fliegende Plattformen können benutzt werden, um auf isolierte Inseln zu gelangen. Sie hören niemals auf, sich zu bewegen.



Versteckte Plattformen können gestartet werden, indem der Schalter gesprengt wird.



Brain Bomber

RUNDE 5 (ROUND 5)



Diese dunkle Spielstufe kannst Du erleuchten, indem Du diesen Schalter mit einer Explosion triffst.



Minen explodieren, wenn Du sie berührst. Einige Minen können erst entdeckt werden, wenn Du nahe genug dran bist.



Einige Bodenelemente brechen, wenn Du sie einmal überquert hast. Beim zweiten Überqueren verschwinden sie vollständig.



Plasma Bomber

Gegner



Munchie Jump

Verschlingt Bomben, welche Du gelegt hast.

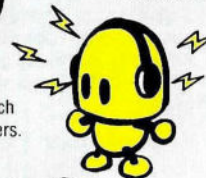


HP Schalter



Guardi

Kann vernichtet werden durch Wegbomben des HP Schalters.



Electro

Streut bei Annäherung elektrische Energie in alle vier Richtungen aus.

Mini Bomber

Erhöht die Anzahl Deiner Bomberman, wenn Du ihn berührst.



SPIELEN VON "BATTLE GAME"



Ein "Battle Game" ist ein Spiel, welches gegen andere Spieler oder Computer gespielt wird. Möchtet Ihr mit mehr als zwei menschlichen Spielern gegeneinander spielen, benötigt Ihr den Super Multitap™ und zusätzliche Control Pads.

"Battle Game" Regeln

In einem Battle Spiel bekämpfen sich die Spieler untereinander mit ihren Bomben. Der letzte überlebende Spieler (oder Team) gewinnt den Kampf. Ein Spiel gilt als unentschieden, wenn die verbleibenden Spieler zur selben Zeit explodieren, oder aber die Zeit abgelaufen ist. Der Spieler, welcher als erster so viele Runden gewonnen hat, wie im Auswahlbildschirm eingestellt wurden, gewinnt das Spiel.



Der Kampf geht so lange weiter, bis jemand die voreingestellte Anzahl von Kämpfen gewonnen hat.

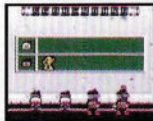
Single Match

In dieser Variante kämpft jeder Spieler für sich alleine gegen die anderen Spieler. Steuere Deinen Bomberman mit viel Geschick, um zu gewinnen.



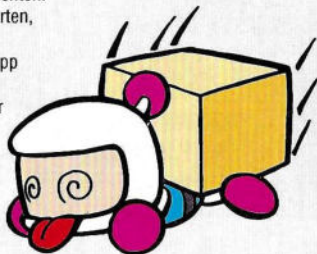
Tag Team Match

In einem Tag Team Match werden die Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Wenn alle Spieler des gegnerischen Teams zerstört wurden, hat die Gruppe mit mindestens einem verbleibendem Spieler die Runde gewonnen. Die beste Möglichkeit hier zu gewinnen ist eine enge Zusammenarbeit der Spieler in einer Gruppe.



Sudden Death Mode

Im Battle Mode wird ein unentschiedenes Spiel wiederholt. Der "Sudden Death Mode" ist vorhanden für die Spieler, die den Sieg in einem "Single Match" Spiel entschieden haben möchten. Versuche das Spiel doch mal zu starten, nachdem Du "5656" als Passwort eingeegeben hast. Wenn die Zeit knapp wird, werden die Ecken des Bildschirms mit Blöcken gefüllt. Der Spieler, der nicht zerquetscht wird, gewinnt.



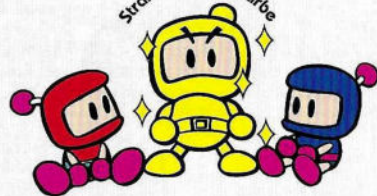
Golden Bomber

Was ist der Goldene Bomber im "Single Match"? Die G-Bomber (Goldener Bomber) Option gibt es nur im "Single Match", und es ist sinnvoll wenn mehrere Kämpfe gespielt werden. Wenn diese Option auf "ON" geschaltet wird ... Der Bomberman, der jeden Kampf gewinnt ... Wird im nächsten Spiel mit goldener Rüstung erscheinen.



Als besondere Belohnung erhält der Gewinner einen besonderen Gegenstand für den nächsten Kampf. Die Art des Gegenstandes wird zufällig mit Hilfe eines Glücksrades bestimmt. Erhalte Deinen Gegenstand und mache Dich auf zu mehr Siegen.

Strahlende Goldfarbe



Wenn Du diese Belohnung bekommst, kannst Du Dich nur langsam bewegen. Dieses ist ein schlechter Preis!

Starten des Spiels

Wähle auf dem Titel Bildschirm "BATTLE MODE" aus, und starte das Spiel wie nachfolgend beschrieben. Wenn kein Super Multitap™ angeschlossen ist, gibt es nur die Möglichkeiten "COM" oder "OFF" für 3 oder 4 Spieler Spiele.



Wähle den Modus, welchen Du spielen möchtest.

Die erste Auswahl bestimmt, ob alle Spieler alleine kämpfen (Single Match), oder ob in Gruppen (Tag Team Match) gespielt wird.



Auswahl der Spieler

Wähle aus, ob die Spieler von 1 bis 4 von Menschen ("MAN"), Computern ("COM") oder nicht ("OFF") gespielt werden.



Auswahl der Regeln

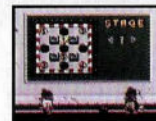
Die nachfolgenden Einstellungen bestimmen die Regeln. Sie haben auch Einfluß darauf, wer ein Spiel gewinnt. Es gibt folgende Möglichkeiten.



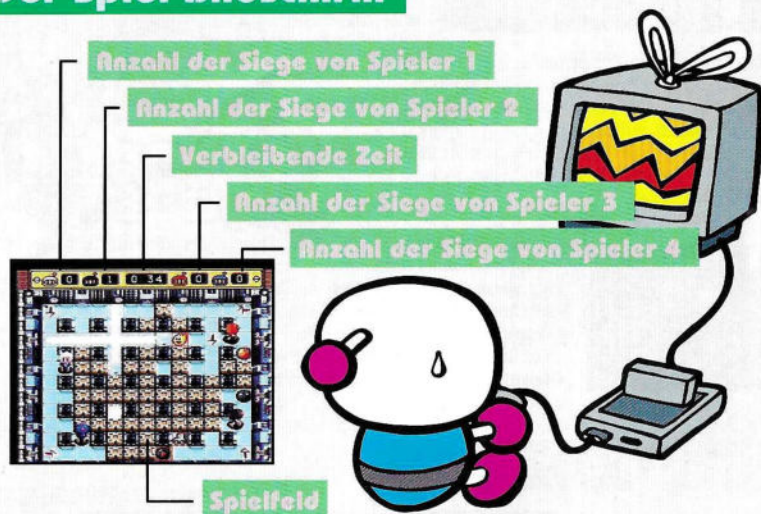
COM LEVEL	Bestimmt die Spielstärke der Computergegner.
BATTLE	Legt fest, wieviele Einzelkämpfe zu einem Spiel gehören.
TIME	Legt die maximale Zeit pro Spiel fest.
G-BOMBER	Diese spezielle Einstellung gibt es nur im "Single Match Mode".

Auswahl der zu spielenden Welt

Zum Abschluß wähle die Welt, in der gekämpft werden soll. Wenn alles ausgewählt wurde, beginnt das Spiel.



Der Spiel Bildschirm

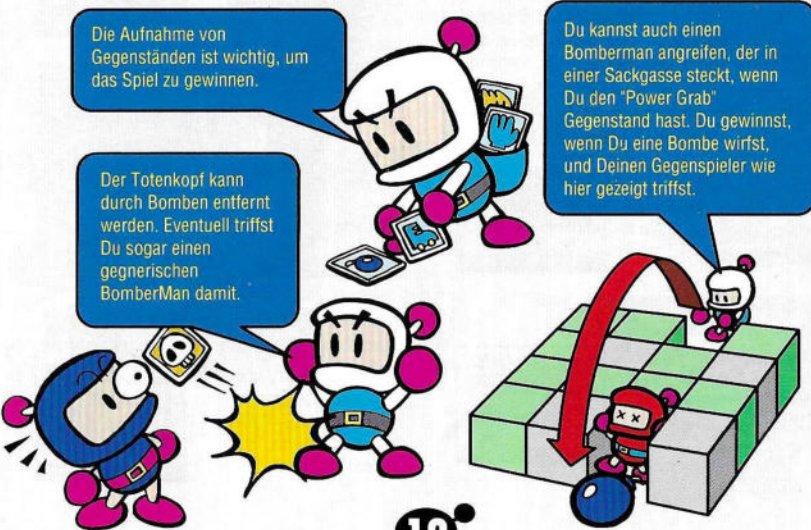


Geheime "Battle Mode" Tricks.

Die Aufnahme von Gegenständen ist wichtig, um das Spiel zu gewinnen.

Der Totenkopf kann durch Bomben entfernt werden. Eventuell trifft Du sogar einen gegnerischen Bomberman damit.

Du kannst auch einen Bomberman angreifen, der in einer Sackgasse steckt, wenn Du den "Power Grab" Gegenstand hast. Du gewinnst, wenn Du eine Bombe wirfst, und Deinen Gegenspieler wie hier gezeigt triffst.



DIE SPIELSTUFEN VON "BATTLE GAME"



Stage 1



Dieses ist die normale Spielstufe ohne irgendwelche Fallen. Die in den Blöcken versteckten Gegenstände sind der Schlüssel zum Sieg.

Stage 2



Diese Spielstufe ist durch das Eis sehr rutschig und enthält 9 Warp Holes (Teleporter). Blöcke können durch Drücken verschoben werden.

Stage 3



Diese Spielstufe unterteilt sich in inneres und äußeres Gebiet. Im inneren Gebiet gibt es viele zerstörbare Blöcke. Am oberen und unteren Bildschirmrand gibt es Übergänge.

Stage 4



In dieser Spielstufe gibt es die gefährliche Flammenrinne. Wenn eine Flamme diese Rinne berührt, wird die gesamte Rinne entzündet.

Stage 5



Hier wird die Sicht teilweise verdeckt. Es gibt hier Bomben-Verstärker, die eine Bombe mit maximaler Kraft explodieren lassen

Stage 6



Hier gibt es zwei verschiedene Arten von Warp Zonen (Teleportern). Du kannst Dich von Blau zu Blau oder aber von Rot zu Rot transportieren lassen.

Stage 7



In dieser Spielstufe bewegt sich Bomberman mit verschiedenen Geschwindigkeiten, nachdem er über Nummern gelaufen ist. Wenn er ein <1> berührt, ist er für einige Sekunden unbeweglich.

Stage 8



In dieser Spielstufe können Fließbänder benutzt werden, um Bomben zu transportieren. Der Schalter in der Mitte des Bildschirms kann benutzt werden, um die Geschwindigkeit und Richtung der Fließbänder zu ändern.

Stage 9



Nachdem ein "Kick" Gegenstand eingesammelt wurde, ändert eine geschobene Bombe die Richtung entsprechend der Pfeile auf dem Boden.

Stage 10



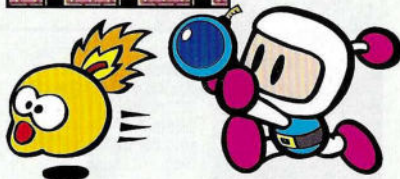
In dieser Spielstufe kann Bomberman springen, wenn der Y Knopf gedrückt wird. Bomberman kann auch über den Bildschirmrand hinweg springen und taucht dann auf der anderen Seite wieder auf.

GEGENSTÄNDE



Gegenstände können erscheinen, wenn Blöcke gesprengt wurden. Dein BomberMan wird stärker, wenn Du diese Gegenstände aufnimmst. Im "Normal Game"

gehen die Fähigkeiten aber auch wieder verloren, wenn Du einen BomberMan verlierst. Die einzigen Ausnahmen sind die Anzahl der Bomben und die Größe der Explosion. In einem "Battle Game" bleiben die Gegenstände nur für den jeweiligen Kampf erhalten. (Nur der Gegenstand vom Roulette kann in den nächsten Kampf übernommen werden).



Extra Bombe  Gibt Dir eine zusätzliche Bombe. (Die maximale Anzahl ist 9)	Extra Feuerkraft  Erhöht die Reichweite der Explosion (Die Anzahl der Bodenelemente, die eine Explosion groß ist) um eins. (Die Höchstgrenze ist 9)
Rollschuhe  Erhöht die Geschwindigkeit, mit der sich BomberMan bewegt, um eine Stufe.	Fernsteuerung  Erlaubt es, eigene Bomben mit der Fernsteuerung zu zünden. Benutze hierfür den B Knopf.
Bomben Durquerer  Erlaubt es BomberMan durch gelegte Bomben durchzulaufen.	Block Durchquerer  Erlaubt es BomberMan durch zerstörbare Blöcke hindurchzulaufen.
Kraft Handschuh  Erlaubt es BomberMan, gelegte Bomben wieder aufzusammeln. Drücke dafür den A Knopf. Die aufgesammelte Bombe wird durch das Loslassen des Knopfes wieder fortgeworfen. BomberMan kann sich aber mit einer aufgesammelten Bombe auch bewegen.	

Kick



Erlaubt es BomberMan, Bomben durch Gegenlaufen zu verschieben. Drücke den X Knopf, um die Bewegung einer Bombe wieder anzuhalten.

Herz



Gibt Deinem BomberMan ein zusätzliches Leben.

Maximale Explosion



Erhöht die Größe der Explosion Deiner Bomben auf maximale Reichweite.

Power Bombe



Die erste Deiner gelegten Bomben hat die maximale Reichweite.

Super Bombe



Deine Bombe sprengt durch alle zerstörbaren Blöcke hindurch.

Elastische Bombe



Wenn diese Bombe angestoßen wird, prallt sie an Hindernissen wieder zurück.

Totenkopf



Diesen Gegenstand gibt es nur im "Battle Mode". Wenn der Totenkopf berührt wird, tritt einer der nachfolgenden Effekte auf. BomberMan kann davon geheilt werden, indem er einen anderen BomberMan berührt und so die "Krankheit" weitergibt, oder indem er einen neuen Gegenstand aufnimmt.

Extrem schnelle Bewegung.
 Extrem langsame Bewegung.
 Bomben werden zufällig gelegt.
 Bombenlegen ist nicht mehr möglich.
 BomberMan wird unsichtbar.
 Extrem schnelle Bewegung und automatisches Bombenlegen.
 Nur eine Mini-Bombe kann zur Zeit gelegt werden.





PASS WORD

BEGRENZTE GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Die Garanztezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflusst.

**Virgin Interactive
Entertainment
(Deutschland) GmbH**

Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg GERMANY

Virgin