



**Distribué par
Guillemot Int. Software**

BP 2
56200 La Gacilly
France

SOS LUDI

16 (1) 48 70 29 45
3615 LUDI GAMES

**UBI SOFT
Entertainment Software**

28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
France

**UBI SOFT Ltd
Finchley House**

707 High road
North Finchley
London N12 0BT



STADLBAUER

MARKETING + VERTRIEB GES GmbH
MAGAZINSTRASSE 4, 5027 SALZBURG
Tel.: A-0662-88921

WALDMEIER AG

Auf dem Wolf 30
CH-4028 BASEL
Tel.: CH-061-311-8818

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET

UBI SOFT
Entertainment Software



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

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. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ 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 PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTJD 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 KÖBER 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 LAAUIN, TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA 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 BEIGELEGT 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 PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS 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.

Actraiser 2™

SOMMAIRE

PROLOGUE.....	2
NIVEAU 1.....	2
NIVEAU 2.....	3
NIVEAU 3.....	3
NIVEAU 4.....	4
NIVEAU 5.....	4
NIVEAU 6.....	5
NIVEAU 7.....	5
CONTROLES.....	6
LANCEMENT DU JEU.....	6
OBJETS.....	7
MODES D’AFFICHAGE.....	8
ACTION.....	10
MAGIE.....	12
CONTENTS.....	13
INHALT.....	25

PROLOGUE

Le corps de TANZRA vaincu est étendu sur le sol, à vos pieds. Il essaie de respirer, mais l'air semble s'échapper de son corps dans des soubresauts profonds et courts.

Ses démons, eux aussi vaincus, assistent impuissants à la lutte de leur Seigneur pour rester en vie. Puis, finalement, la poitrine de leur maître s'immobilise.

De la brume souterraine surgissent soudain d'immenses créatures sombres, la tête recouverte d'une capuche. Ce sont les démons dont vous avez entendu parler: les 13 ELUS, les créatures les plus puissantes de TANZRA. Avec un soin méticuleux, les démons ramènent le corps de leur maître dans le monde souterrain, auquel il appartient.

Grâce à votre victoire après cette bataille héroïque, les gens ont pu vivre en paix pendant plusieurs milliers d'années.

Mais il s'est passé quelque chose. En unissant leurs pouvoirs, les 13 ELUS ont ranimé le Prince du Mal.

TANZRA, aujourd'hui ressuscité, a juré de se venger de vous et de votre peuple. Il a envoyé ses ELUS pour semer la destruction!

NIVEAU 1

ACTE 1

C'est un pays magnifique, couvert de rivières et de forêts. Autrefois, les habitants travaillaient dur pour la prospérité de leur royaume



ACTE 2

Récemment, une étrange tempête a frappé ce pays. Les habitants semblent avoir été affectés par la pluie. Ils n'ont plus le désir de vivre, ni celui de travailler.

2

NIVEAU 2

Ce pays était autrefois une île. Un jour, la reine de cette île est devenue jalouse des pouvoirs de son Maître.

Pour se venger, elle offrit aux démons un cadeau très précieux que lui avait offert son Maître.

Irrité par ce geste, le Maître fit sombrer l'île au fond de l'océan. Mais une partie de l'île fut transformée en TORTUE.

Elle dérive aujourd'hui à la surface des flots. Les habitants de ce royaume étaient autrefois très préoccupés par leurs pairs, et pensaient toujours d'abord aux autres.

ACTE 1



ACTE 2



NIVEAU 3

Le royaume de MODERO, dans les plaines basses de la rivière BENEFIC, était autrefois un pays raffiné. Les habitants, d'une grande richesse spirituelle, vivaient dans la modération.

Un jour, le démon "GOURMANDISE" a envahi ce royaume et dévoré toute la nourriture. Beaucoup de gens sont morts de faim, pour être ensuite transformés en GOULES par le démon.

Les GOULES attaquent maintenant les voyageurs et les habitants de MODERO.

ACTE 1



ACTE 2



3

NIVEAU 4

C'est un petit pays montagneux, autrefois célèbre pour sa puissante armée. Chaque guerrier avait un sens profond de la justice, et tous étaient très braves.

Le démon "FURIE" a provoqué l'éruption du volcan, recouvrant le pays de lave. Toute culture est ensuite devenue impossible.

Puis les armées ont commencé à attaquer les villes et les villages. En ce moment, ils sont en guerre contre FAVORIAN.

ACTE 1



ACTE 2



NIVEAU 5

Les habitants de ce royaume étaient autrefois très fidèles au Maître. Le roi de la ville de Lample, connu dans le monde céleste pour être un grand fervent du Maître, était également un chef puissant. Un jour, le démon de la "DECEPTION" a vaincu le roi. Les gens ont perdu rapidement leur foi en leur Maître, oubliant de le remercier pour tout ce qu'il avait fait. Ils commencèrent à servir leurs propres intérêts. Finalement, le pays perdit tout son amour et fut recouvert de glace.

ACTE 1



ACTE 2



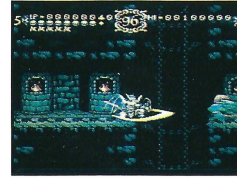
NIVEAU 6

Si le royaume de GRATIS n'a jamais été un royaume très riche, les gens y vivaient heureux et sans luxe inutile. Ils étaient modestes et humbles, et n'oubliaient jamais de remercier le Maître.

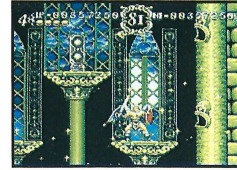
Un jour, le nouveau roi, Kolunikus, obligea les habitants à payer des impôts très lourds. Ceux qui ne pouvaient pas payer étaient jetés dans un cachot et sacrifiés aux démons souterrains.

Le roi conspire avec le démon de l'AVIDITE pour échanger les gens contre de l'argent.

ACTE 1



ACTE 2



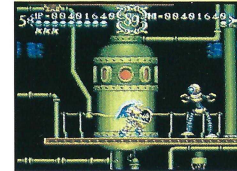
NIVEAU 7

Les habitants de ce royaume ont vécu pendant longtemps sans la foi, puis les démons sont arrivés. Ignorant la nature, ils ont construit des milliers d'usines. L'air est rapidement devenu pollué et irrespirable.

L'humilité était autrefois le credo de ce royaume, mais depuis, le démon de la DESTRUCTION a pris le dessus.

Les gens sont devenus si arrogants qu'ils construisent une tour pour atteindre le Maître.

ACTE 1



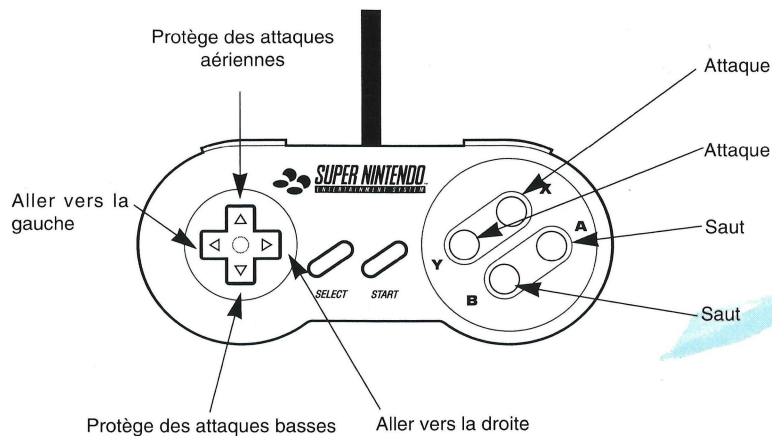
ACTE 2



CONTROLE

Les contrôles de la manette de jeu sont indiqués ci-dessous. Pour de plus amples informations, lisez les paragraphes suivants.

Les fonctions de ces boutons peuvent être différentes, en fonction de la configuration choisie (CONTROLLER).



LANCEMENT DU JEU

Sur le premier écran du jeu, vous disposez de trois options:

DEBUT DU JEU: (Start)

Commencer une nouvelle partie

MOT DE PASSE: (Password)

Permet de continuer une partie en cours

OPTIONS: (Customize)

Niveau de difficulté, configuration des boutons de la manette de jeu, son MONO ou STEREO



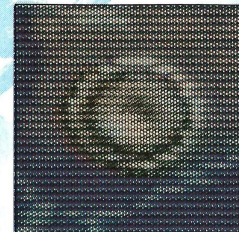
Pour obtenir la démo en français, choisissez votre langue dans l'option customize, puis faites RESET sur votre console.

OBJETS

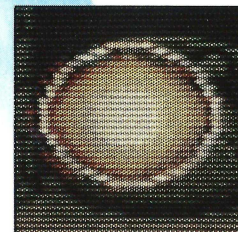
Vous trouverez les bonus ci-dessous soit dans une statue, soit après avoir vaincu un ennemi dans les niveaux d'action.



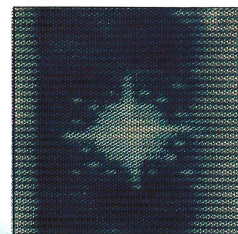
2 points de vie supplémentaires.



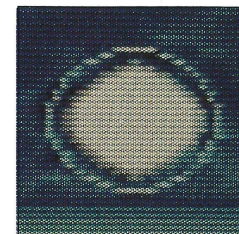
4 points de vie supplémentaires.



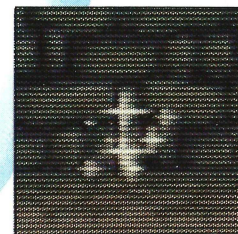
10 points de vie supplémentaires.



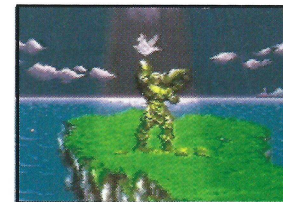
1 point de magie supplémentaire.



3 points de magie supplémentaires.



Vie supplémentaire.



MODES D'AFFICHAGE

Le jeu est composé de deux modes différents,
le mode Action et le Palais Céleste.

Mode Action



A/ Nombre de Vies:

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de vies.

B/ Meilleur Score:

Le meilleur score réalisé.

C/ Points de Vie du joueur:

Etat de santé du joueur. Si ce chiffre atteint zéro, vous perdez une vie.

D/ Score: Votre score.

E/ Points de magie:

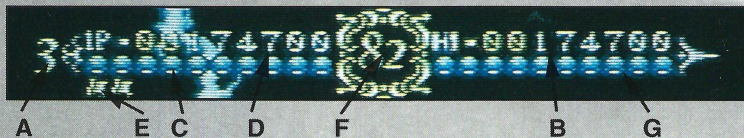
Nombre de fois où vous pouvez utiliser la magie. Les points diminueront à chaque fois.

F/ Temps:

Temps accordé pour terminer un niveau. Si ce chiffre atteint 0, vous perdez une vie.

G/ Point de Vie de l'ennemi:

Etat de santé de l'ennemi.



MODES D'AFFICHAGE

Palais Céleste



Vous pouvez déplacer le Palais Céleste n'importe où sur la carte avec la CROIX DE DIRECTION. Les options ci-dessous sont également disponibles selon les endroits en appuyant sur le bouton A ou B.

Informations:

Si vous appuyez sur le bouton lorsque le Palais Céleste est au-dessus d'une ville (son nom sera affiché), L'ANGE DETECTEUR apparaîtra et vous fournira des informations au sujet du royaume et de la ville.

Passage au Niveau d'Action:

Si vous appuyez sur le bouton A ou B et que vous êtes au-dessus d'une zone où il y a un niveau d'action (le nom du niveau sera affiché), L'ANGE DE COMBAT apparaîtra pour vous transporter dans ce niveau.

Mot de Passe:

Si vous appuyez sur le bouton A ou B lorsqu'aucun nom n'est affiché sur l'écran, L'ANGE RECORDER apparaîtra et vous communiquera un mot de passe. Si vous utilisez ce mot de passe pour reprendre le jeu plus tard, vous pourrez continuer à partir du même endroit.

ACTION

DEFENSE



Le bouclier est toujours placé vers l'avant.



En appuyant sur la touche Haut de la CROIX DE DIRECTION, vous placez le bouclier au-dessus de votre tête.



En appuyant sur la touche Bas de la CROIX DE DIRECTION, vous placez le bouclier vers le sol.

SAUT



Pour sauter, appuyez sur les boutons A ou B.



Pour sauter encore plus haut, appuyez deux fois de suite sur les boutons A ou B.



Pour atterrir doucement, appuyez sur la touche Haut de la CROIX DE DIRECTION, et deux fois sur les boutons A ou B.

ATTAQUE



Pour attaquer avec votre épée, appuyez sur les boutons X ou Y.



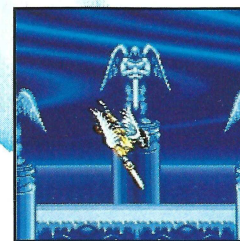
Pour attaquer au-dessus de vous, appuyez sur la touche Haut de la CROIX DE DIRECTION et sur les boutons X ou Y.



Pour attaquer au-dessous de vous, appuyez sur la touche Bas de la CROIX DE DIRECTION et sur les boutons X ou Y.



Pour atterrir rapidement, appuyez sur la touche Bas de la CROIX DE DIRECTION, et deux fois sur les boutons A ou B.



Pour donner un coup d'épée pendant un saut: Appuyez sur le bouton A ou B, sur la touche Bas de la CROIX DE DIRECTION et sur les boutons X ou Y.



Pour sauter et frapper en même temps, appuyez sur le bouton A ou B et sur le bouton X ou Y.

MAGIE

Pour faire appel à la magie, vous devez maintenir le bouton X ou Y enfoncé jusqu'à ce que le joueur devienne rouge. Vous pouvez ensuite utiliser les 7 sorts ci-dessous:



Souffle de Feu



Utilisable uniquement debout.

Etincelle



Utilisable uniquement pendant un saut

Bombe de feu



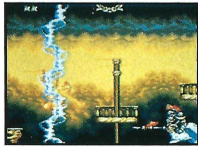
Utilisable uniquement lorsque la touche Haut de la CROIX DE DIRECTION est enfoncée.

Force Terrestre



Utilisable uniquement lorsque la touche Bas de la CROIX DE DIRECTION est enfoncée.

Foudre



Utilisable uniquement en l'air.

Aura



Utilisable uniquement en l'air.

Phénix



Utilisable uniquement lors des atterrissages rapides.

Actraiser²

CONTENTS

PROLOGUE.....	14
STAGE 1.....	14
STAGE 2.....	15
STAGE 3.....	15
STAGE 4.....	16
STAGE 5.....	16
STAGE 6.....	17
STAGE 7.....	17
CONTROLLER OPERATION.....	18
TO START GAME.....	18
ITEMS.....	19
MODE DISPLAY.....	20
ACTION.....	22
MAGIC.....	24
 INHALT.....	 25

PROLOGUE

Defeated, TANZRA lies upon the ground in front of you. As he tries to breathe, the air seems to escape his body in shallow short gasps.

His demons, themselves defeated, can only watch as their fallen lord struggles for life. Finally the chest of their leader rises no more.

From underneath the mist rise large, dark, hooded figures. These are the demons which even you have only heard about: the CHOSEN 13, TANZRA's mightiest demons. With great care, these demons transport their king back to the underworld from which they came.

Because of your victory in this great battle, people have been able to live in peace for several thousand years.

Now something has happened. Through their combined power, the CHOSEN 13 have raised the Evil Lord.

TANZRA, now alive, has vowed revenge on you and your people. He has sent forth the CHOSEN to destroy everything!

STAGE 1

ACT 1

This is a very beautiful country covered with rivers and forests. In former times, the people here worked hard at keeping their land healthy.



ACT 2

Not long ago, a bizarre storm struck this country. People seem to have been affected by the rainfall, no longer desiring to live, much less work.



STAGE 2

This country used to be situated on an island. The queen of this island became jealous of the Master's power. Out of spite, the queen gave to the demons a precious gift she had received from the Master.

ACT 1



ACT 2



Angered by this, the Master sank the island deep into the ocean. However, part of this island was turned into a TORTOISE, who now drifts along the sea.

The people of this land used to be very devoted to one another, always thinking of others before themselves.

STAGE 3

MODERO, located on the lower plains of the BENEFIC river, used to be a refined country. Rich in spirit, these people lived in moderation.

ACT 1



ACT 2



One day the demon "GLUTTONY" conquered the land and consumed all the food. Many people passed away due to starvation and were turned into GULES by the demons. The GULES have begun to attack travelers and the people in MODERO.

STAGE 4

This was a small mountain country, famous for its army. Each warrior had a strong sense of justice and was extremely brave.

The demon "FURY" caused the local volcano to erupt and cover the land with lava.

The people could no longer grow anything in this country. Soon the armies began to attack neighboring villages and towns. Currently they are at war with FAVORIAN.

ACT 1



ACT 2



STAGE 5

The people of this land used to be very loyal followers of the Master. The King of Lample City, known in the celestial world as a great believer in the Master, was also a strong leader.

One day the demon "DECEPTION" defeated the king. Soon the people began to lose faith in the Master, forgetting to thank him for what they had received. They began to serve their own desires and interests. Finally, this land was without love and was covered with ice.

ACT 1



ACT 2



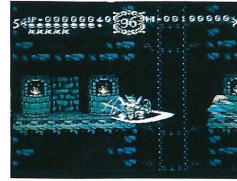
STAGE 6

Though GRATIS was not a wealthy land, the people lived happily as long as they avoided luxury. They lived modestly, always remembering to thank the Master.

One day, the new king, Kolunikus, forced the people to start paying high taxes. Those unable to pay were thrown into the dungeon as sacrifices to the roaming demons underground.

The king conspired with the demon "GREED" to exchange people for money.

ACT 1



ACT 2



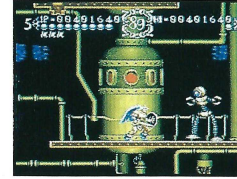
STAGE 7

The people of this country had been living without faith long before the demons came. Ignoring nature, they built miles and miles of factories. Soon the sky became polluted, the air almost unbreathable.

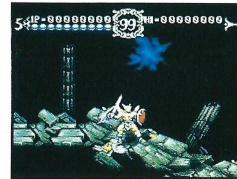
Humbleness was once the creed of this country, but since then the demon "DESTRUCTION" has taken over.

People have become so arrogant, they are constructing a tower to try to reach the Master.

ACT 1



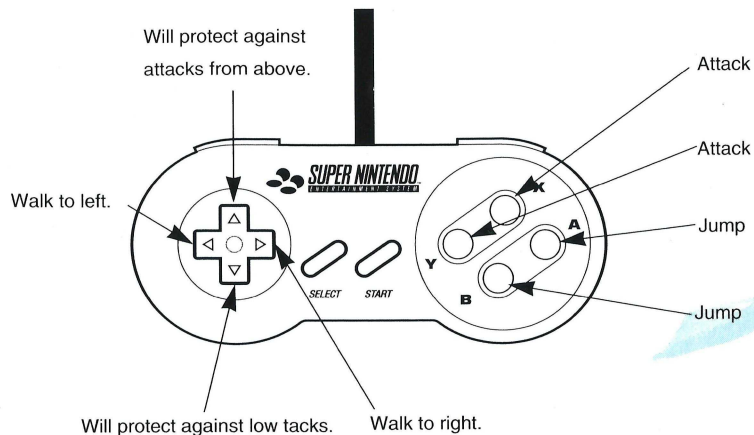
ACT 2



CONTROLLER OPERATION

The basic operation of the controller is described below. For further details, please refer to the individual explanations in the pages to follow.

The functions of these buttons may change depending on which CONTROLLER configuration you choose.



TO START GAME

There are three choices on the opening screen.

Start: To start a nex game.

Password: Continues a former game by inputting a password.

Customize: Changes the difficulty, changes the functions of the controller, changes between STEREO or MONAURAL sound.

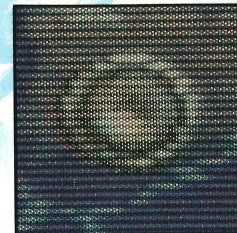


ITEMS

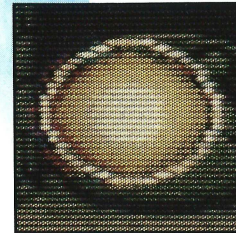
You may find one of the items listed below either in a statue or after defeating an enemy in the Action Stages.



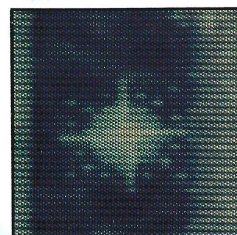
HP will recover by 2 points.



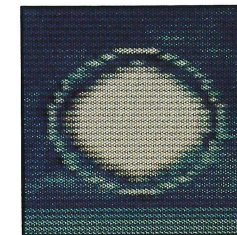
HP will recover by 4 points.



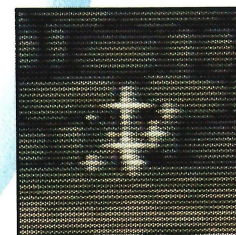
HP will recover by 10 points.



MP will recover by 1 point.



MP will recover by 3 points.



You will receive one additional player.



MODE DISPLAY

This game consists of 2 different modes,
Action and Sky Palace.

ACTION MODE



Player Count: Number of lives left. When this number reaches one and you have been defeated, the game will be over.

High Score: The best score so far.

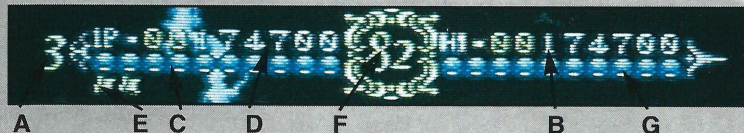
Player's Hit Points: Condition of player. Once this reaches zero, you will lose one life.

Player Score: Your current score.

Magic Points: Number of times you may use magic. With each use, the Magic Points will decrease.

Time: Amount of time given to complete an area. Once this number reaches zero, you will lose one life.

Enemy's Hit Points: Condition of enemy.



MODE DISPLAY

SKY PALACE



You may move the Sky Palace wherever you wish on the map, by using CONTROL PAD. The following functions are also available by pressing A or B Buttons in certain places.

Information:
By pressing the button when the Sky Palace is above a town (name will appear in screen panel), the **DETECTOR ANGEL** will appear and provide you with information about the land and town.

Passage to Action Stage: When you press the button above the area where an action stage exists (name of stage will appear in screen panel), the **BATTLE ANGEL** will appear and take player into action.

Receive Password: If you press the button when there is no name in the screen panel, the **RECORDER ANGEL** will appear and provide you with a password. If you input this password the next time you wish to play the game, you will continue from the point where you last received the password.

ACTION

DEFEND



The player will always position his shield out in front.

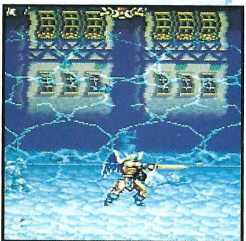


By pressing up on CONTROL PAD, player can move his shield towards the sky.

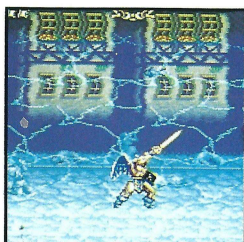


By pressing CONTROL PAD down, player can move his shield towards the ground.

ATTAK



The player will attack with his sword by pressing X or Y BUTTON.



The player can attack the area above him by pressing up on the CONTROL PAD and pressing X or Y BUTTON.



The player can attack the area below him by pressing down on CONTROL PAD and pressing X or Y BUTTON.

JUMP



The player will jump by pressing A or B BUTTON.



If you press A or B BUTTON twice, the player will hop and then jump enabling him to jump higher.



If you press A or B BUTTON twice and press up on CONTROL PAD, the player will land slowly.



If you press A or B BUTTON twice and press down on CONTROL PAD, the player will land quickl.



If you press A or B BUTTON, down on CONTROL PAD and press X or Y BUTTON while in midair, the player will thrust his sword beneath him.



If you press A or B BUTTON and X or Y BUTTON, the player will jump and swing at the same time.

MAGIC

To use magic, you must hold down X or Y BUTTON until the player turns red. You may use 7 different types of magic described below.



Fire Breath



Used from a standing position only.

Spark Element



Used while jumping only.

Raging Bomb



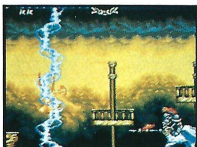
Used while pressing up on CONTROL PAD only.

Earth Force



Used while pressing down on CONTROL PAD only.

Thunder Bolt



Used while in midair only.

Aura Shoot



Used while gliding in midair only.

Phoenix



Used when making a quick landing only.

Actraiser™

INHALT

EINLEITUNG	26
1. SZENE	26
2. SZENE	27
3. SZENE	27
4. SZENE	28
5. SZENE	28
6. SZENE	29
7. SZENE	29
STEUERUNG.....	30
SPIELSTART	30
OBJEKTE	31
ANZEIGE-MODUS.....	32
ACTION	34
MAGIE	36

EINLEITUNG

Tanzra liegt besiegt vor Dir auf dem Boden. Er schnappt vergeblich in kurzen und hastigen Zügen nach Luft.

Seine Dämonen, die selbst besiegt sind, können nur zuschauen wie ihr gefallener Herr ums Leben ringt. Schließlich erhebt sich die Brust Ihres Führers nicht mehr.

Von unten aus dem Nebel erscheinen grosse dunkle verummte Gestalten. Dies sind Dämonen, von denen Du nur gehört hast: die AUSERWÄHLTEN 13, TANZRAS mächtigste Dämonen. Diese Dämonen transportieren Ihren König mit größter Vorsicht zurück in die Unterwelt, von der sie kommen.

Dank Deines Sieges in diesem grossen Kampf konnten die Menschen mehrere tausend Jahre in Frieden leben.

Es ist irgendetwas geschehen. Die AUSERWÄHLTEN 13 haben mit vereinten Kräften den teuflischen Herrn erhoben. TANZRA lebt. Er hat Dir und Deinen Leuten Rache geschworen. Er hat die AUSERWÄHLTEN losgeschickt, um alles zu zerstören.

1. SZENE

ACT 1

Dies ist ein sehr schönes Land mit zahlreichen Flüssen und Wäldern. In früheren Zeiten arbeiteten die Leute mühsam um das Land gedeihen zu lassen.



ACT 2

Vor nicht allzu langer Zeit erfaßte ein eigenartiger Sturm dieses Land. Die Regenfälle scheinen die Leute verändert zu haben; sie haben weder mehr Lust am ben, noch am Arbeiten.

2. SZENE

Dieses Land befand sich einst auf einer Insel. Die Königin der Insel wurde neidisch auf die Macht des Meisters. Sie gab aus Rache den Dämonen ein wertvolles Geschenk, das sie vom Meister bekommen hatte.

ACT 1



ACT 2



Der Meister war darüber verärgert und versank die Insel tief im Ozean. Indessen wurde ein Teil dieser Insel zu einer SCHILDKRÖTE, die im Meer dahindriftet.

Die Menschen dieses Landes waren stets einander ergeben, dachten stets an andere.

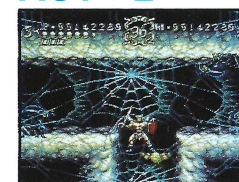
3. SZENE

MODERO, auf den unteren Ebenen des BENEFIC Flusses gelegen, war ein gepflegtes Land. Die Menschen, reich an Geist, lebten bescheiden.

ACT 1



ACT 2



Eines Tages fiel der Dämon "GIERSCHLUND" in dieses Land ein und verschlang alle Nahrung. Viele Menschen starben am Hunger und wurden von den Dämonen in GULES verwandelt. Die GULES haben angefangen, Reisende und Menschen in MODERO anzugreifen.

4. SZENE

Dies war ein kleines bergiges, für seine Armee bekanntes Land. Jeder Krieger hatte einen starken Sinn für Gerechtigkeit und war äußerst Tapfer.

Der Dämon "ZORN" brachte den Vulkan des Landes zum Ausbruch und überschüttete das Land mit Lava. Die Menschen konnten von nun an nichts mehr wachsen lassen. Daraufhin begannen die Armeen Nachbarländer und -städte anzugreifen. Sie befinden sich andauernd im Krieg mit FAVORIAN.

ACT 1



ACT 2



5. SZENE

Die Bewohner dieses Landes waren stets treue Anhänger des Meisters. Der König von Lample City, als großer Anhänger des Meisters im Himmelreich bekannt, war ebenfalls ein starker Führer.

Eines Tages besiegte der Dämon "ILLUSION" den König. Daraufhin verloren die Menschen den Glauben an Ihren Meister, vergaßen ihm für das zu danken, was sie bekamen. Sie begannen ihre eigenen Wünsche zu erfüllen und ihren eigenen Interessen zu dienen. Schließlich war dies Land ohne Liebe und von Eis bedeckt.

ACT 1



ACT 2



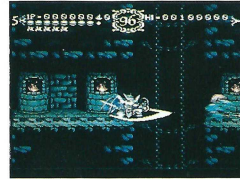
6. SZENE

Zwar war GRATIS kein reiches Land, jedoch lebten die Menschen glücklich solange sie den Luxus mieden. Sie lebten bescheiden und dachten stets daran dem Meister zu danken.

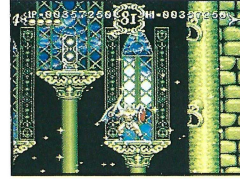
Eines Tages zwang der neue König Kolunikus die Menschen hohe Steuern zu zahlen. Die Menschen die nicht zahlen konnten, wurden in den Kerker geworfen und den irrenden Dämonen geopfert.

Der König schloß mit dem Dämon "GIER" einen Pakt, um Menschen gegen Geld zu tauschen.

ACT 1



ACT 2



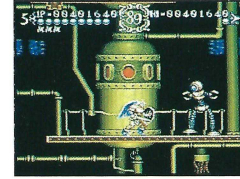
7. SZENE

Die Bewohner dieses Landes lebten ohne Glauben, lange bevor die Dämonen kamen. Ohne die Natur zu beachten, bauten sie kilometerweise Fabriken. Die Luft war schnell verschmutzt und nicht zu atmen.

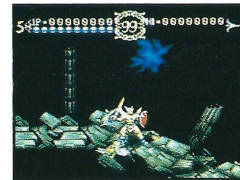
Bescheidenheit war einst das Kredo dieses Landes, doch seitdem hat der Dämon "ZERSTÖRUNG" die Macht ergriffen.

Die Menschen sind so arrogant geworden, daß sie einen Turm bauen, um zu versuchen den Meister zu erreichen.

ACT 1



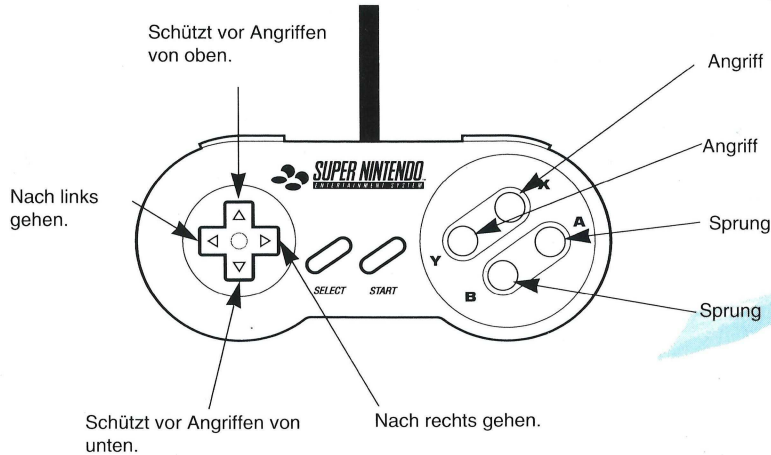
ACT 2



STEUERUNG

Die Grundsteuerung wird weiter unten beschrieben. Schau bitte für nähere Informationen in den nächsten Seiten nach.

Die Funktionen der verschiedenen Knöpfe hängen jeweils vom Steuermodus ab, den Du zuvor gewählt hast.



SPIELSTART

Während der Einführungssequenz stehen drei Möglichkeiten zur Wahl.

Start: Um ein neues Spiel zu starten.

Passwort: Führt das vorige Spiel beim Eingeben des Paßworts fort.

Konfigurieren: (Customize) Ändert den Schwierigkeitsgrad, die Steuerungen und wechselt zur Stereo-oder Mono-Tonausgabe.



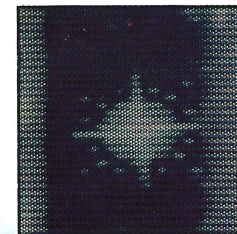
Um das deutsche Demo zu sehen, wählen Sie Ihre Sprache in der Option "customize" und drücken Sie auf RESET auf Ihrer Konsole

OBJEKTE

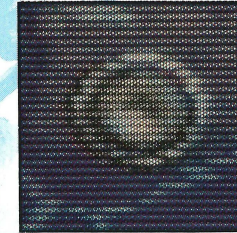
Du kannst eins der folgend aufgeführten Objekte entweder in einer Statue oder nachdem Du einen Gegner in den Action-Szenen besiegt hast, finden.



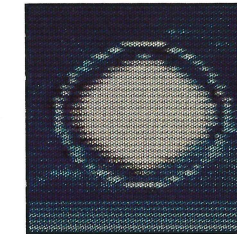
Es gibt 2 zusätzliche Kraft-Punkte.



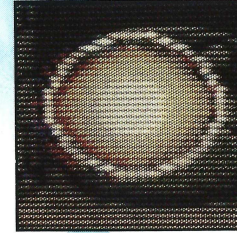
Es gibt 1 zusätzlichen magie-Punkt.



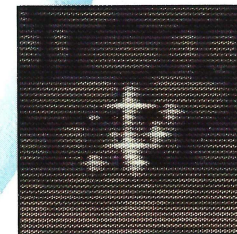
Es gibt 4 zusätzliche Kraft-Punkte.



Es gibt 3 zusätzliche Magic-Punkte.



Es gibt 10 zusätzliche Kraft-Punkte.



Du bekommst einen zusätzlichen pieler.



ANZEIGE-MODUS

Dieses Spiel enthält zwei verschiedene Modi:
Action und Himmelschloß.

ACTION-MODUS



A/ Spieler-Leben:

Zahl der verbleibenden Leben.
Wenn diese Zahl ein Leben erreicht und Du besiegt wirst, ist das Spiel zu Ende.

B/ High Score:

Die bislang höchste Punktzahl.

C/ Kraft-Punkte des Spielers:

Die Kondition des Spielers. Wird der Nullpunkt erreicht, verlierst Du ein Leben.

D/ Punktzahl:

Deine gegenwärtige Punktzahl.

E/ Magie-Punkte:

Zeigt an, wie oft du Magie benutzen kannst. Die Punkte nehmen bei jedem Gebrauch von Magie ab.

F/ Zeit:

Die gegebene Zeit um einen Bereich zu schaffen. Geht diese zu Ende, verlierst Du ein Leben.

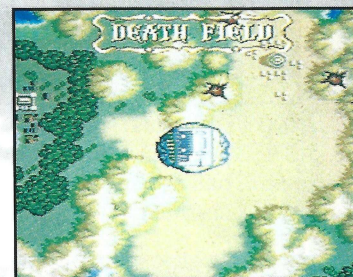
G/ Kraft-Punkte des Gegners:

Kondition des Gegners.



ANZEIGE-MODUS

HIMMELSCHLOS



Du kannst das Himmelschloß mittels STEUER-PAD frei nach Wunsch auf der Karte bewegen. Folgende Funktionen können an gewissen Stellen durch den Knopf A oder B aktiviert werden.

Information:

Drückst Du auf den Knopf, wenn sich das Himmelschloß über einer Stadt befindet - der Name erscheint dann am Bildschirm -, erscheint der **DETEKTOR-ENGEL** und gibt Dir Informationen über die Stadt und das Land.

Übergang zur Action-Szene:

Drückst Du den Knopf oberhalb eines Bereichs in dem es eine Action-Sequenz gibt - der Name der Szene erscheint dann am Bildschirm -, erscheint der **KRIEGSENGEL** und führt den Spieler zur Action-Sequenz ein.

Paßwort bekommen:

Drückst Du den Knopf wenn sich kein Name am Bildschirm befindet, erscheint der **RECORDER-ENGEL** und gibt Dir ein Paßwort. Wenn Du beim nächsten Spiel dieses Paßwort eingibst, führst Du das Spiel an der Stelle fort, an der Du das letzte Paßwort bekommen hast.

ACTION

VERTEIDIGUNG



Der Spieler hat stets sein Schild nach vorn gerichtet.



Drückst Du das STEUER-PAD nach oben, hält der Spieler sein Schild nach oben.

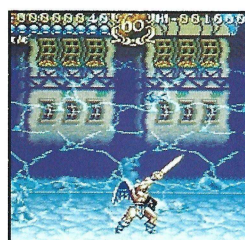


Drückst Du das STEUER-PAD nach unten, hält der Spieler sein Schild nach unten.

ANGRIFF



Drückst Du den Knopf X oder Y, greift der Spieler mit seinem Schwert an.

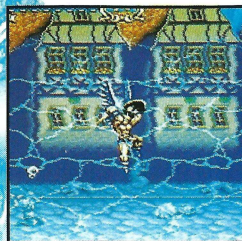


Drückst Du das STEUER-PAD nach oben und dabei auf den Knopf X oder Y, kann der Spieler den Bereich über sich angreifen.



Drückst Du das STEUER-PAD nach unten und dabei auf den Knopf X oder Y, kann der Spieler den Bereich unter sich angreifen.

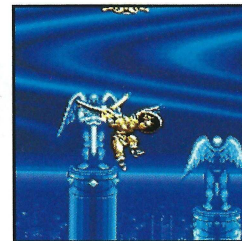
SPRUNG



Drückst Du den Knopf A oder B, springt der Spieler.



Drückst Du zweimal den Knopf A oder B, führt der Spieler einen Doppelsprung aus. Dies ermöglicht ihm, noch höher zu springen.



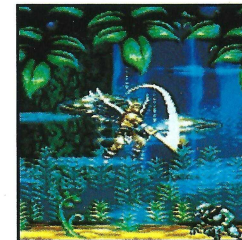
Drückst Du zweimal den Knopf A oder B, und drückst dabei den STEUER-PAD nach oben, schwebt der Spieler langsam zu Boden.



Drückst Du zweimal den Knopf A oder B, und drückst dabei den STEUER-PAD nach unten, führt der Spieler einen Sturzflug aus.



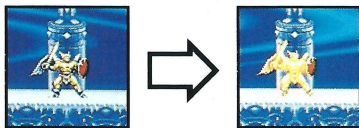
Drückst Du den Knopf A oder B, den STEUER-PAD nach unten, und den Knopf X oder Y während der Spieler sich in der Luft befindet, schlägt er mit dem Schwert unter sich.



Drückst Du den Knopf A oder B, und den Knopf X oder Y, springt der Spieler und schlägt gleichzeitig.

MAGIE

Um Magie zu benutzen, müßt Du solange den Knopf X oder Y drücken, bis der Spieler rot wird. Du kannst sieben verschiedene Arten von Magie benutzen.



Feuerspeien



Kann nur im Stehen benutzt werden.

Funke



Kann nur im Sprung benutzt werden.

Rasende Bombe



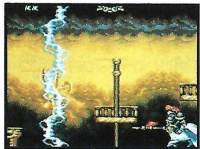
Kann nur beim Hochdrücken des STEUER-PADS benutzt werden.

Weltstärke



Kann nur beim Runterdrücken des STEUER-PADS benutzt werden.

Blitz



Kann nur in der Luft benutzt werden.

Aura-Schuss



Kann nur beim Gleiten in der Luft benutzt werden.

Phoenix



Kann nur bei schneller Landung benutzt werden.

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum LAGUNA-Freundeskreis und haben folgende Vorteile:

- * Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- * Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

IHR LAGUNA-TEAM

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O	
Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?	Haben Sie das Spiel: (a) gekauft (b) geschenkt bekommen
Name _____	Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der Anlaß zum Kauf?
Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?	<input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte
<input type="checkbox"/> 1x im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr	<input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers
<input type="checkbox"/> mehrere im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Jahr	<input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen
<input type="checkbox"/> 1x im Quartal	<input type="checkbox"/> Verpackung
	<input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname _____ Name _____

Alter: _____

Str./Nr. _____

Name des gekauften Spieles: _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Kaufdatum lt. Beleg: _____