

SNSP-AF2P-EUR



INSTRUCTION BOOKLET





SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

CAPCOMTM

Laguna
VIDEO GAMES

LICENSED BY

Nintendo

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. RECHERCHEZ 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 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 ALTDI 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 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 SPIELUNGSANLEITUNGEN, 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-SYSTEM, 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.

ADVÆRSEL : 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.

INHALT

Sicherheitshinweise	4
Starten des Spiels	5
Steuerung	7
Befehlsmenü	8
Items	9
Spell	10
Equip	11
Stats	12
Swch	15
Opt	16
End	16
Kampf	17
Bildschirmmeldungen	17
Kampfbildschirm	17
Jagen & Fischen	20
Charaktere	23
Waren & Dienste	26
Item Shop	26
Armoury	28
Inn	29
Bank	29
Dragon Shrine	30
Church of St. Eva	30
TownShip	31
Das Abenteuer beginnt	32
Tips	34
Garantie	35

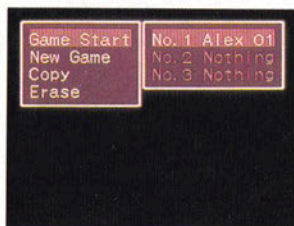
SICHERHEITSHINWEISE

BEFOLGE DIESE ANWEISUNGEN, DAMIT DAS BREATH OF FIRE II MODUL NICHT BESCHÄDIGT WIRD.

1. SETZE DAS MODUL NIEMALS EXTREMEN TEMPERATUREN AUS. BEWAHRE ES IMMER BEI ZIMMERTEMPERATUR AUF.
2. FASSE NIEMALS DIE STECKERLEISTE AN DER UNTEREN SEITE DES MODULS AN. HALTE DAS MODUL SAUBER UND STAUBFREI, INDEM DU ES IMMER IN DER DAFÜR VORGEGEHENEN PLASTIKHÜLLE AUFBEWAHRST.
3. VERSUCHE NICHT, DAS MODUL AUSEINANDERZUNEHMEN, DENN DANN ERLISCHT DIE GARANTIE.
4. BRINGE DAS MODUL NIEMALS MIT VERDÜNNERN, LÖSUNGSMITTELN, BENZIN, ALKOHOL ODER ANDEREN AGGRESSIVEN REINIGUNGSMITTELN IN BERÜHRUNG.

STARTEN DES SPIELS

1. Stecke das BREATH OF FIRE II Modul in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es an.
2. Schau Dir die Einleitung an und drücke START, um zum Titelschirm zu springen.
3. Wenn der Titelschirm erscheint hast Du folgende Auswahlmöglichkeiten: GAME START, NEW GAME, COPY oder ERASE. Benutze das Control Pad, um den Cursor auf eine der drei Optionen zeigen zu lassen und drücke die START-Taste.



GAME START: Wenn Du diesen Menüpunkt anwählst und die START- oder A-Taste drückst, bekommst Du eine Liste vorher gespeicherter Spiele. Wenn vorher keine Spiele gespeichert wurden, bewegt sich der Cursor auf NEW GAME.

NEW GAME: Wähle diese Option, um ein neues Spiel zu beginnen. Es erscheint die Liste mit gespeicherten Spielen; es stehen drei Speicherfächer zur Verfügung. Um eines der drei auszuwählen, bewege das Control Pad und drücke dann die A-Taste. Gib einen Namen ein, der aus maximal vier Buchstaben besteht, indem Du das Control Pad hoch und runter bewegst. Nun kannst Du dieses Spiel anwählen, indem Du die START- oder A-Taste drückst. Nun beginnt das Spiel. Bei einem ganz neuen Spiel wird Dir die Vorgeschichte gezeigt. Nachdem Du sie gesehen hast, erscheint das Titellogo und das Spiel wird normal fortgesetzt.

COPY

Mit diesem Befehl kannst Du den Inhalt eines Speicherfaches in ein anderes kopieren. Wähle das Spiel, welches Du kopieren möchtest aus und drücke die A-Taste. Wähle dann das Fach aus, in dem es landen soll und drücke erneut die A-Taste. Nun ist das gespeicherte Spiel kopiert.

ERASE

Wenn Du ein gespeichertes Spiel löschen möchtest, wähle diesen Befehl und dann das Speicherfach, welches gelöscht werden soll. Drücke die A-Taste. Daraufhin wirst Du gebeten, den Löschvorgang zu bestätigen.



STEUERUNG

A-Taste	Action-Taste. Wird auf der nächsten Seite beschrieben
B-Taste	Drücke die B-Taste, um in einem der Befehlsmenüs in den vorherigen Bildschirm zu wechseln
X-Taste	Drücke die X-Taste, um die Befehlsmenüs aufzurufen
Y-Taste	Hiermit aktivierst Du einen Spezialgegenstand
L-Taste	Stellt den aktiven Charakter nach hinten, während Du Dich im Feld befindest
R-Taste	Stellt den aktiven Charakter nach vorne, während Du Dich im Feld befindest
START-Taste	Nicht belegt
SELECT-Taste	Wenn Du Dich im Feld befindest, kannst Du hiermit eine Karte aufrufen
Control-Pad	Benutze das Control-Pad, um deine Charaktere im Spiel und den Cursor in den Befehlsmenüs zu bewegen

A-TASTE

Die A-Taste ist Deine Allzweck-Action-Taste. Benutze sie, um Deine Auswahl in den Befehlsmenüs zu bestätigen und um Aktionen im Feld auszuführen. Auch um Leute in Schlössern und Städten anzusprechen, um Kisten und Türen zu öffnen und um Hebel umzulegen, benutzt Du diese wichtigste Taste.

X-TASTE

Die X-Taste benutzt Du hauptsächlich, um in die Befehlsmenüs zu gelangen. In diesen Befehlsmenüs kannst Du viele Dinge, die Deine Gruppe betreffen beeinflussen und ansehen, wie im folgenden beschrieben ist.

BEFEHLSMENÜ

Hier kannst Du viele Dinge kontrollieren und verändern, die mit Deinen Charakteren zu tun haben. Du erreichst das Menü durch drücken der X-Taste.



Während des Kampfes ist es nicht möglich, in das Befehlsmenü zu gelangen. Unten siehst Du das Hauptmenü.

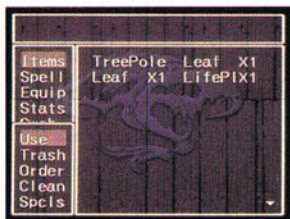
Oben links siehst Du, wo Du Dich gerade befindest. Die kleine Figur oben in der Mitte ist das Monster-Meter; wenn die Figur schläft, sind keine Monster in der Nähe. Je nervöser der kleine wird, desto gefährlicher ist die Umgebung in der Du Dich gerade befindest. Oben rechts wird die Anzahl der Münzen eingeblendet, die Du mit Dir herumträgst.

Das größte Feld des Hauptmenüs ist den Charakteren Deiner Gruppe zugedacht. Folgendes kannst Du hier sehen: Ein Bild, den Namen, Hit Points (HP), Ability Points (AP), Experience Points, den aktuellen Level und die Menge Experience Points, die benötigt werden, um den nächst höheren Level zu erreichen. Mehr dazu unter 'STATS'.

Links im Hauptmenü befinden sich die verschiedenen Untermenüs, die Du von hier erreichen kannst. Darunter ist die aktuelle Kampfaufstellung der Gruppe zu sehen.

ITEMS

Wähle dieses Untermenü und drücke die A-Taste. Eine Auflistung aller Gegenstände, die Du mit Dir trägst, erscheint. Hier sind fünf Befehle möglich: Use, Trash, Order, Clean und Spcls. Alle diese Befehle kannst Du anwählen, indem Du den Cursor auf den gewünschten Befehl bewegst und die A-Taste drückst. Wenn Du den Cursor über die Gegenstände bewegst, wird jedesmal eine kurze Beschreibung am oberen Bildschirmrand zu dem gerade hervorgehobenen Gegenstand eingeblendet. Du kannst jederzeit die B-Taste drücken, um in den vorherigen Bildschirm zu gelangen.



USE

Mit diesem Befehl kannst Du einen Gegenstand aus Deinem Inventar benutzen. Bewege den Cursor auf den Gegenstand, den Du benutzen willst. Wenn der Gegenstand auf einen bestimmten Charakter angewendet werden kann, wirst Du nach dem Charakter gefragt. Gegenstände, die nicht benutzt werden können, werden grau dargestellt.

TRASH

Mit diesem Befehl kannst Du dich unerwünschter Gegenstände entledigen, um Platz für solche zu schaffen, die Du aufnehmen willst. Bewege den Cursor auf den Gegenstand, den Du wegwerfen willst und drücke die A-Taste. Du wirst gefragt, ob Du auch sicher bist, um zu vermeiden, daß Du versehentlich eine Sache wegwirfst Die Du eigentlich behalten möchtest.

ORDER

Mit dem Befehl ORDER kannst Du Gegenstände innerhalb Deines Inventars bewegen. Wähle mit dem Cursor den Gegenstand aus, den Du bewegen willst und drücke die A-Taste. Dann bewege den Cursor dorthin, wo Du den Gegenstand haben möchtest und drücke wieder die A-Taste. Der Gegenstand, den Du zuerst ausgewählt hast wird mit dem getauscht, der sich an dem Platz befand, den Du als Ziel ausgewählt hast.

CLEAN

Dieser Befehl organisiert Dein Inventar, so daß bis zu neun gleiche Gegenstände gestapelt werden (z.B. werden neun Roasts als 'Roast x 9' dargestellt). Bevor dieser Befehl ausgeführt wird, mußt Du ihn bestätigen.

SPCLS.

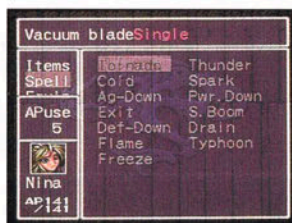
Hiermit werden die 'Special Items', die sich in Deinem Besitz befinden, aufgelistet. Sie werden nicht im normalen Inventar dargestellt und können nur zur richtigen Zeit am richtigen Ort benutzt werden.

SPELL

Mit diesem Befehl kannst Du einen Zauberspruch von einem der Charaktere aussuchen und anwenden. Als erstes wirst Du gefragt, wessen Zaubersprüche Du anwenden willst. Bewege den Cursor und drücke die A-Taste um einen Charakter auszuwählen. Daraufhin erscheint eine Liste mit den Zaubersprüchen,





über die der ausgewählte verfügt; Sprüche die im Moment nicht angewendet werden können, sind in grauer Schrift dargestellt. Wähle den gewünschten Zauberspruch mit dem Cursor aus. Die Menge an APs, die für diesen Spruch benötigt werden, wird auf der rechten Seite in der Mitte eingeblendet. Um die Spruchauswahl zu bestätigen, drückst Du die A-Taste. Nach der Bestätigung kann es sein, daß Du einen Charakter aussuchen mußt, auf den der Spruch wirken soll.



EQUIP.



Mit 'EQUIP' kannst Du Deine Charaktere mit Ausrüstungsgegenständen, die Du gekauft oder gefunden hast, ausstatten. Wenn Du diesen Befehl nicht benutzt, wirst Du die schön glänzende Rüstung, die Du gefunden oder gekauft hast, nicht tragen. Sie nimmt einfach nur Platz in Deinem Rucksack weg, ohne auch nur das geringste für Deine Defensive zu tun.

Wenn Du den Befehl ausgewählt hast, wirst Du gefragt, welchen Charakter Du ausstatten willst. Wähle einen Deiner Streiter und drücke die A-Taste. Nun werden einige Attribute des Charakters, sowie dessen Waffen und Rüstung eingeblendet. Während Du den Cursor bewegst, werden auf der rechten Seite die verfügbaren Gegenstände für den Platz eingeblendet, auf dem sich der Cursor gerade befindet. Wenn Du die A-Taste drückst, wenn ein oder mehrere Gegenstände verfügbar sind, siehst Du, was sich an den Attributen des Charakters verändern wird, wenn Du ihn mit diesem Gegenstand ausrüstest. Drücke dann noch einmal die A-Taste und den Gegenstand anzulegen.

	Katt LV29		HP 148/190 AP 18/18 EXP 131485 140676
Off.	161		
Def.	118		
Vigor	128		
Wisdom	47		
Luck	106		
Wepn	HeatST	Shld	BlindedM
Armr	BreathAR	Helm	CrmsnRB
Etc.	Collar	Etc.	

STATS.

Mit dem Befehl 'STATS' bekommst Du den Status eines Charakters eingeblendet. Nachdem Du die A-Taste gedrückt hast, mußt Du den Charakter aussuchen, den Du untersuchen willst. Auf dem Bildschirm wird folgendes gezeigt:

	Nina LV24		HP 121/121 AP 75/155 EXP 66027
Str.	43	Off.	88
Stmna	38	Def.	105
Agil.	60	Vigor	56
Wisdom	115	Cond.	Good
Luck	78	Guts	★★
Wepn	HushRG	Shld	BlindedM
Armr	OceanRB	Helm	RoyalHT
Etc.	WiseHoop	Etc.	Charm

LV.

Level: Zeigt an, wie erfahren der Charakter ist, spiegelt die Qualität seiner Fähigkeiten wieder.

HP.

Hit Points: Je mehr Hit Points ein Charakter hat, desto mehr kann er einstecken, bevor er bewußtlos wird. Die linke Zahl ist die aktuelle, die rechte das momentane Maximum.

EXP.

Experience: Die aktuelle Anzahl der Experience Points des Charakters, gefolgt von der für das Erreichen des nächsten Levels noch benötigten.

AP.

Ability Points: Sie werden benötigt, um Zaubersprüche (Spells) auszusprechen. Die linke Zahl ist die aktuelle Anzahl, die rechte ist die momentan maximal mögliche.

STR.

Strength: Dieser Wert beschreibt die Angriffsfähigkeiten des Charakters. Je höher die Zahl, desto stärker schlägt der Charakter zu.

STMNA.

Stamina: Die Ausdauerkraft des Charakters

AGIL.

Agility: Die Agilität des Charakters. Je höher die Zahl, desto schneller kann er sich bewegen und zuschlagen.

WISDOM

Das Maß der Intelligenz eines Charakters. Dieser Wert hat direkten Effekt auf die Fähigkeit Spells auszusprechen.

LUCK

Jeder braucht Glück (Luck), speziell in einer so gefährlichen Welt wie dieser.

OFF.

Offense: Das Maß der Offensivkraft eines Charakters.

DEF.

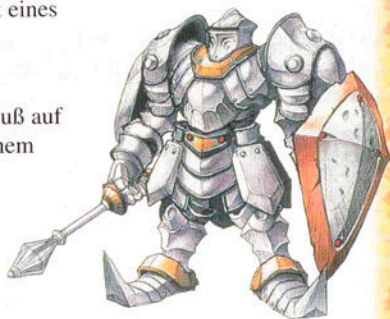
Defense: Das Maß der Defensivkraft eines Charakters.

VIGOR

Der Wert der Tapferkeit nimmt Einfluß auf das Verhalten eines Charakters in einem langen Kampf.

COND.

Condition: Zeigt die generelle Gesundheitsverfassung des Charakters.



GUTS

Dieser Wert zeigt, wie zäh ein Charakter ist. Wenn er hoch genug ist, kann ein Charakter sogar noch kämpfen, wenn er keine Hit Points mehr hat.



WEPN.

Weapon: Zeigt die Waffe an, die der Charakter im Moment benutzt. (Benutze den 'EQUIP'-Befehl, um die aktuelle Waffe zu ändern).

ARMR.

Armour: Zeigt die Rüstung an, die der Charakter im Moment trägt. (Benutze den 'EQUIP'-Befehl, um den aktuellen Schild zu ändern).

SHLD.

Shield: Zeigt den Schild an, den der Charakter im Moment benutzt. (Benutze den 'EQUIP'-Befehl, um den aktuellen Schild zu ändern).

HELM.

Helmet: Zeigt den Helm an, den der Charakter im Moment benutzt. (Benutze den 'EQUIP'-Befehl, um den aktuellen Helm zu ändern).

ETC.

Diese beiden Felder zeigen, welche zusätzlichen Gegenstände der Charakter im Moment noch benutzt. (Benutze den 'EQUIP'-Befehl, um dies zu ändern).

SWCH.

Dieser Befehl macht es Dir möglich, die Reihenfolge und Formation der Gruppe zu ändern. Wenn Du SWCH auswählst und die A-Taste drückst, kommst Du in das ORDER-Menü, welches die Reihenfolge der Charaktere oben, und die Kampfformation unten im Bildschirm zeigt. Hier gibt es drei Befehle: SWCH, ORDER und END.



Swch.

Mit diesem Befehl änderst Du die Formation. Du kannst die Charaktere in folgenden Formationen aufstellen: Normal, Scramble, Defense oder Parallel. Jede der Aufstellungen hat verschiedene Wirkungen im Kampf. Charaktere in der vorderen Reihe werden leichter getroffen als die, die in der hinteren Reihe stehen.

Order

Hier kannst Du dir Reihenfolge beeinflussen, in der die Charaktere marschieren (du änderst damit auch die Position in der gewählten Kampfformation). Wähle entweder 'Manual' oder 'Auto'; 'Manual' läßt Dich zwei beliebige Charaktere in der Marschreihenfolge austauschen, während 'Auto' die verletzbarsten Charaktere auf die sichersten Positionen stellt.

End

Wähle diesen Befehl, um ins Hauptmenü zu gelangen.

OPT.

Dieser Befehl ruft den Game Options Bildschirm auf. Hier kannst Du die Geschwindigkeit, mit der der Text auf dem Bildschirm ausgegeben wird (fast, normal oder slow), den Sound (Stereo oder Mono) und die Musikausgabe (Yes oder No) beeinflussen.

Wähle 'End', wenn Du alle Einstellungen vorgenommen hast, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

END

Wähle diesen Befehl und drücke die A-Taste, um zum Spiel zurückzukehren. (Du kannst ebenfalls durch drücken der B-Taste immer ein Menü zurückspringen).



KAMPF

Kämpfen ist in BREATH OF FIRE II keine Seltenheit, deshalb gibt es eine Menge Einstellungsmöglichkeiten die den Kampf betreffen.



BILDSCHIRMMELDUNGEN

Während des Kampfes erscheinen des öfteren Mitteilungen auf dem Bildschirm, die Dir Informationen über das geben, was gerade passiert. 'Special' weist auf einen besonders gelungenen Schlag hin, 'Lead-off Attack' bedeutet, daß alle Mitglieder der Gruppe die Möglichkeit haben, einmal zuzuschlagen, bevor die eigentliche Kampfrunde beginnt. 'Defense' zeigt an, daß ein Gegner für diese Runde eine verteidigende Position eingenommen hat, anstatt anzugreifen. Es können auch andere Meldungen erscheinen.

KAMPFBILDSCHIRM

Der obere Abschnitt des Bildschirms zeigt Deine Gruppe und ihre Gegner in Aktion und die Effekte aller Aktionen, eingeschlossen Spells. Der untere Teil des Bildschirms ist sozusagen Deine Kommandozentrale, von der aus Du Deine Charaktere im Kampf steuerst. Jeder Charakter ist mit seinen aktuellen HP, AP und seinem Level. Wenn Du die X-Taste gedrückt hältst, werden Statusbalken eingeblendet, die die aktuellen HP von jedem Charakter wiedergeben, in Relation zu ihrer maximalen Anzahl von Hps. Die Befehle, die Dir zur Verfügung stehen, siehst Du in der Mitte des Schirms.

Wähle das Kommando, das Du ausführen lassen möchtest und drücke die A-Taste zur Bestätigung (drücke die B-Taste, um einen Schirm zurückzugehen, wenn Du das falsche Kommando ausgewählt hast). Mit dem ersten Charakter in der Reihenfolge fängst Du an. Wenn Du ihm die Anweisungen gegeben hast, springst Du automatisch zum nächsten usw.. Wenn Du die Eingabe für den letzten Charakter abgeschlossen hast, werden die Befehle für diese Runde ausgeführt und Du siehst was passiert.

AUTO

Dieser Befehl ist sehr nützlich, wenn es gegen Gegner geht, hinter denen man keine große Bedrohung vermutet. Wenn Du 'Auto' auswählst und die A-Taste drückst, wird jeder Charakter seine Waffe einsetzen, um den ersten Gegner zu bekämpfen. Wenn dieser erste Gegner vernichtet ist, wird der zweite angegriffen usw., bis der letzte Gegner zerstört ist. Wenn Du in den Kampf eingreifen möchtest, um neue Anweisungen zu geben, drücke die B-Taste; sobald die aktuelle Runde vorüber ist, verläßt Du den 'Auto'-Modus und kannst neue Instruktionen geben.

ATC.

Dieser Befehl bewirkt, daß der aktive Charakter einen Feind mit seiner Waffe angreift. Du wirst dann gefragt, welche Gegner angegriffen werden soll.

SPECIAL

Jeder Charakter hat ihm eigene spezielle Fähigkeit im Kampf. Probier sie aus und sieh, was passiert.



SPL.

Hiermit suchst Du den Spell aus, den Du den Charakter sprechen lassen möchtest. Eine Liste mit Zaubersprüchen erscheint, wenn Du die A-Taste gedrückt hast. Die Spells, für die Du nicht genug APs hast, erscheinen in grauer Schrift. Bewege das Control-Pad, um einen der Sprüche auszuwählen und drücke die A-Taste, um den Spell zu aktivieren. Wenn der Spell mehr als ein mögliches Ziel hat, kannst Du das Ziel aussuchen, indem Du das Control-Pad bewegst und die A-Taste drückst.



ITEM

Hier kannst Du einen der Gegenstände benutzen, den die Gruppe mit sich führt. Wenn Du diesen Befehl aussuchst, und die A-Taste drückst, erscheint eine Liste mit den Gegenständen (Wenn ein Gegenstand im Kampf nicht benutzbar ist, erscheint er in grauer Schrift). Bewege das Control-Pad um den Gegenstand Deiner Wahl auszusuchen und drücke die A-Taste, um ihn zu aktivieren. Wenn der Gegenstand mehr als ein mögliches Ziel hat, kannst Du das Ziel aussuchen, indem Du das Control-Pad bewegst und die A-Taste drückst.

RUN

Mit diesem Kommando veranlaßt Du die Gruppe, einen Fluchtversuch zu unternehmen. Um einem unerwünschten Kampf auszuweichen, ist dies ein probates Mittel, aber Vorsicht - wenn der Versuch zu fliehen fehlschlägt, kann die gegnerische Gruppe einmal zuschlagen.

SWCH.

Drücke die L-Taste um die 'Swch'-Option aufzurufen. Wenn Du diesen Befehl aufrufst, kannst Du die Kampfformation verändern. Die Reihenfolge, in der die Charaktere marschieren, kannst Du im Kampf nicht verändern.

DEF.

Drücke die R-Taste, um die Defense-Option aufzurufen. Wenn Du 'Defense' auswählst, geht der Charakter für diese Runde in Verteidigungsposition, von der aus er nicht angreifen kann, dafür aber weniger Schaden nimmt, wenn er getroffen wird.

X-Taste

Zeigt vorübergehend die Hit Points eines jeden Charakters



JAGEN UND FISCHEN

Diesen beiden Aktivitäten kannst Du nachgehen, wenn Du auf offenem Feld umherziehst. Wenn Du Erfolg hast, kannst Du Deine Beute verkaufen, oder andere Dinge, wie z.B. heilen, damit anstellen.



JAGEN

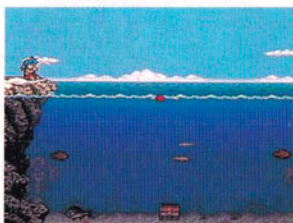
Oftmals, nachdem Du Feinde auf offenem Feld geschlagen hast, findest Du ein kleines Stück Gras, wie oben abgebildet. Das ist das Signal, daß Du jagen gehen kannst; bewege die Gruppe auf das Gras und drücke die B-Taste um in die Jagdgründe zu gelangen. Ausschließlich Bow und Katt können jagen; einer der beiden muß die Gruppe anführen, wenn Du die

Jagdgründe betrittst. Wenn Du die Tiere siehst, drücke die Y-Taste, um anzugreifen. Katt wird ihren Stab benutzen, um zu attackieren, während Bow seine Armbrust benutzt. Wenn Du ein Tier zweimal getroffen hast, findest Du eine Belohnung.



FISCHEN

Manchmal, nach einem Kampf auf offenem Feld, siehst Du einen Fisch aus dem Wasser springen. Dies ist das Signal, daß Du fischen gehen kannst, falls DU über die geeignete Ausrüstung verfügst; Du gelangst in die Fischgründe, indem Du bei dem Fisch die B-Taste drückst. Ausschließlich der Held (Hero) kann fischen, wenn er eine Rute (pole) und einen Köder (bait) hat. Diese Gegenstände findest Du sicher in einem der zahlreichen Shops. Sie müssen zum fischen unter den 'Etc.'-Gegenständen des Helden installiert sein.



Wenn Du fischen gehst, erscheint folgendes im Menü: 'Casting', 'Equip rod/bait' und 'Return to Map'.

CASTING

Wähle 'Casting' um mit dem Fischen anzufangen; Wenn Du bis hierhin die Rute und den Köder nicht angelegt hast, wirst Du darauf hingewiesen, dies doch bitte erst zu erledigen. Drücke die A-Taste, um den Haken auszuwerfen. Drücke noch einmal die A-Taste, um den Haken wieder einzuholen. Drücke die B-Taste, um den Haken ganz einzuholen und erneut auszuwerfen.

EQUIP ROD/BAIT

Wähle diesen Befehl und drücke die A-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Hier kannst Du den 'Equip'-Befehl anwenden, um die Rute und den Köder fertig zu machen.

RETURN TO MAP

Wähle dies aus, um die Fischgründe zu verlassen, und zurück zur Karte zu kommen.



CHARAKTERE

Im Ganzen gibt es acht Charaktere, die irgendwann im Spiel Deiner Gruppe beitreten. Ein jeder ist von Wichtigkeit und hat seine eigenen speziellen Talente, die Dir helfen, im Spiel voranzukommen. Es zahlt sich aus, zur richtigen Zeit die richtigen Charaktere in der Gruppe zu haben. Es können immer nur vier Charaktere gleichzeitig der Gruppe angehören. Während der Reise durch die Landen, werden sich die Spielfiguren weiterbilden und an nützlichen Fähigkeiten dazulernen.



DER HERO

Nach der Geburt von seinen Eltern getrennt wuchs der Held unabhängig auf. Er ist tapfer, mutig und ein geborener Anführer. Des weiteren verfügt er über die mysteriösen Kräfte des Drachens, die sich in der Zukunft bestätigen werden.

BOW

Dieb, Räuber und der beste Freund des Heros seit ihrer Kindheit. Er ist sehr fingerfertig und ein Köhner am Bogen. Außerdem ist er ein sehr guter Jäger und ein wertvoller Kamerad.





RAND

Einen Giganten von einem Mann mit immenser Kraft stellt Rand dar, der außerdem mit etwas Magie ausgestattet ist. Er ist mutig, ehrlich und ein ausgezeichnete Kämpfer.



KATT

Sie ist schnell und tödlich, eine Arenakriegerin von höchstem Können. Sie liebt den Kampf und ist sehr loyal, neugierig und stellt sich beschützend vor ihre Freunde.



NINA

Die im Exil lebende Prinzessin von Windia ist eine Magierin von großer Macht. Zwar ist sie nicht so widerstandsfähig, wie manch andere in der Gruppe, doch verfügt sie über fast unglaubliche magische Kräfte, die im Kampf von großer Hilfe sein können.

STEN

Einst ein Elite-Soldat, zieht er nun seine Späße treibend durch die Gegend. Hat man ihn jedoch einmal in vollem Einsatz erlebt, fängt man an ihn sehr ernst zu nehmen. Seine extrem langen Arme können in bestimmten Situationen von großem Nutzen sein.



JEAN

Ist oft in sich selbst vertieft und ein wenig unaufmerksam, jedoch sehr ritterlich und gutherzig. Ebenso ist er ein guter Krieger und verfügt über ein paar außergewöhnliche Kräfte, die von großem Wert für die Gruppe sein können.



SPAR

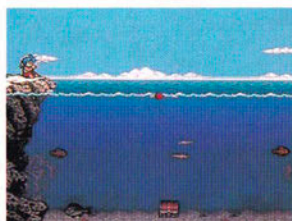
Als eine Kreatur des Waldes ist es ihm möglich, mit Pflanzen zu kommunizieren. Seine ungewöhnlichen Kräfte sind, im richtigen Moment eingesetzt, von großer Wichtigkeit. Immer ruhig und scheinbar emotionslos, ist er sehr stark und sehr verlässlich.



WAREN UND DIENSTE



In fast jeder Stadt finden sich verschiedene, sehr hilfreiche Geschäfte, die Waren und Dienste anbieten. Besuche diese Läden unbedingt, denn manche der dort angebotenen Dinge wirst Du anderenorts nicht finden. Betrete diese Geschäfte und sprich mit Ihren Besitzern, indem Du Dich neben sie stellst und die A-Taste drückst.



Eines sei angemerkt: Händler kaufen immer billig und verkaufen immer teuer. Du bekommst generell immer nur die Hälfte des Neupreises, wenn Du eine Sache wieder verkaufst.



ITEM SHOP

Du erkennst dieses Geschäft an dem Schild mit der Flasche am Eingang. Hier gibt es die verschiedensten Gegenstände zu kaufen. Wenn Du die A-Taste gedrückt hast, erscheint eine Liste der zum Verkauf angebotenen

Waren, die aktuelle Menge Geld, die Du hast und drei Befehle aus denen Du wählen kannst: Buy (kaufen), Sell (verkaufen) und Exit.

Die Befehle bewirken in Armoury und Item Shop dasselbe.



BUY

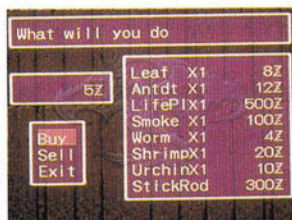
Wähle diesen Befehl und drücke die A-Taste, um zu sehen, wer einen Gegenstand nehmen kann und um eine kurze Beschreibung des Gegenstandes zu bekommen. Durch nochmaliges drücken der A-Taste wird der Gegenstand Deinem Inventar zugefügt (er ist dadurch noch nicht angelegt oder benutzt, dazu mußt Du ins Hauptmenü gehen) und die Kosten werden von Deinem Konto abgebogen. Drücke die B-Taste, um zurück ins Befehlsmenü zu gelangen, ohne zu kaufen.

SELL

Wähle diesen Befehl und drücke die A-Taste um Dein Inventar zu begutachten und zu sehen, wieviel Geld Du hast und der ausgewählte Gegenstand wert ist. Bewege das Control-Pad um zwischen den Gegenständen zu wechseln. Wenn Du die A-Taste erneut drückst, wird der Gegenstand verkauft und sein Wert wird Deinem Konto gutgeschrieben. Drücke die B-Taste, um zurück ins Befehlsmenü zu gelangen, ohne zu kaufen. Wenn Du mehrere Exemplare eines Gegenstandes besitzt, kannst Du aussuchen, wieviele davon Du verkaufen möchtest. Aber Achtung! Wenn der Händler den Gegenstand, den Du verkaufst, planmäßig nicht im Angebot hat, kannst Du ihn nicht zurückkaufen, wenn Du ihn erst einmal verkauft hast!

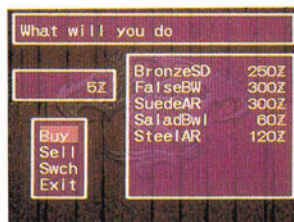
EXIT

Wähle diese Option, wenn Du den Befehlsschirm verlassen möchtest.



ARMOURY

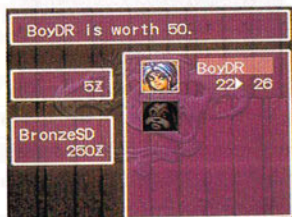
Dieses Geschäft erkennst Du am Schild mit der Waffe am Eingang. Hier kannst Waffen und Rüstung sowohl kaufen als auch verkaufen. Auch andere Gegenstände nimmt man hier gerne in Zahlung, damit Du Deine Wünsche finanzieren kannst. Wenn Du die A-Taste gedrückt hast, erscheint eine Liste der zum Verkauf angebotenen Waren, die aktuelle Menge Geld, die Du hast und vier Befehle aus denen Du wählen kannst: Buy (kaufen), Sell (verkaufen), Swch und Exit. (Buy, Sell und Exit sind oben schon beschrieben).



SWCH

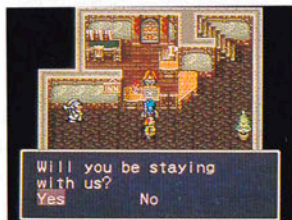
Wähle diesen Befehl und drücke die A-Taste, um zu sehen, wer einen Gegenstand nehmen kann und um eine kurze Beschreibung des Gegenstandes zu bekommen. Drücke erneut die A-Taste, um für jeden

einzelnen Charakter sehen zu können, wie sich ein Kauf des Gegenstandes auf seine Offense oder Defense auswirken würde. Wenn Du die A-Taste wieder drückst, bekommst Du die Chance, den Handel zu bestätigen (wähle zwischen YES und NO und drücke die A-Taste). Wenn Du Dich für das Geschäft entscheidest, wird der Gegenstand automatisch gegen den eingetauscht, den Du schon hast (Du brauchst ihn dann nicht extra anzulegen) und das Geld wird von Deinem Konto abgebucht. Drücke die B-Taste, um zurück ins Befehlsmenü zu gelangen, ohne zu tauschen.



INN

Hier kannst Du die Nacht verbringen und Dich von den Strapazen des Abenteuers erholen, d.h. verlorene HPs oder APs werden wieder aufgefüllt. Sogar Charaktere, die all ihre HPs verloren haben, erholen sich durch eine Nacht im Hotel. Natürlich ist das Übernachten nicht umsonst und die Preise variieren von Ort zu Ort.

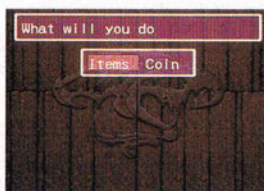


BANK

Auf der Bank kannst Du Geld oder Gegenstände in Sicherheit deponieren, um sie später von irgendeiner anderen Bank an einem anderen Ort wieder abzuheben. Dies ist nützlich, wenn Du



zu viele Sachen mit dir herumträgst, oder jemand Deine Sachen stehlen will. Benutze die A-Taste und folge den Befehls-Menüs, um etwas zu deponieren oder abzuholen. Du kannst jederzeit die B-Taste drücken, um einen Schritt zurückzunehmen.



DRAGON SHRINE

In einem solchen Drachenschrein kannst Du Dein laufendes Spiel abspeichern, um später von diesem Punkt an das Spiel fortzusetzen, falls Deine Gruppe umkommt oder Du Dein Super Nintendo ausschaltest. Desweiteren kannst Du hier Gruppenmitglieder austauschen.



CHURCH OF ST. EVA

In der Kirche der Heiligen Eva kannst Du mehrere Aktionen ausführen. Du kannst speichern (wie im Dragon Shrine), Dir wertvolle Tips geben lassen, indem Du den 'Consult'-Befehl benutzt oder einfach eine Spende entrichten. Benutze die A-Taste, um Befehle auszuführen und die B-Taste um einen Schritt zurückzugehen.



TOWNSHIP

Wenn das Spiel weitervorgeschritten ist, bekommt Dein Held die Möglichkeit seine eigene Stadt zu bauen. Dein Held kann Leuten von fernen Plätzen, die ein neues Leben suchen, die Möglichkeit geben, sich hier niederzulassen. Diese Leute werden die Stadt Township nennen. Wer weiß - vielleicht gibt es in Township ja dann Geschäfte und Dienste, die Dinge anbieten, die es sonst nirgendwo gibt.

Eine Einwohnerin der neugegründeten Stadt wird eine Zauberin von ungeheurer Macht sein, die in der Lage ist, absonderliche, seelenvereinende Experimente mit Schamanen und Mitgliedern Eurer Gruppe durchzuführen. Die Zauberin wird einen Vereinigungsraum erbauen, in dem sie diese Experimente vollführt. Du wirst sicherlich selbst herausfinden, wozu die Produkte dieser Wissenschaft in der Lage sind. Es gibt über 100 mögliche Kombinationen und faszinierende Fähigkeiten werden zu ergründen und zu beherrschen sein. Wenn es soweit ist, folge einfach den Instruktionen auf dem Bildschirm. Bewege das Control-Pad um ein Kommando auszuwählen, die A-Taste um es zu bestätigen und, wie üblich, die B-Taste, um einen Schritt zurückzukommen. Ein oder zwei Schamanen können mit einem Gruppenmitglied kombiniert werden, manche Zusammenstellungen ergeben auch gar keinen Sinn. Aber experimentiere selbst...



DAS ABENTEUER BEGINNT

HOMETOWN

Dein alter Freund Bow ist Dein einziger Kumpan, als Du losziehst ein verlorenes Tierchen wiederzufinden. Was verspricht die Zukunft für Dich und Bow?



MT. FUBI

In diesem Berg ist ein großer Schatz versteckt. Um ihn zu finden mußt Du Dich allerdings noch größeren Gefahren stellen. Und hinter dem Berg liegt Deine zukünftige Heimat.....wenn Du sie lebend erreichst!



THE JOKER GANG

Diese Strolche machten den Leuten in der Gegend das Leben zur Hölle. Kannst Du sie stoppen?

DIE TAGWOODS

Im tiefsten inneren des großen Waldes findest Du den Förster, der Dir den Weg ins Coliseum zeigt....wenn Du ihn besiegst!



DAS COLISEUM

Hier in der Arena mußst Du einen tödlichen Gegner besiegen; aber auch außerhalb des Coliseums ist es enorm gefährlich!



TIPS

Jeder Charakter ist in irgendeiner Art und Weise wertvoll und wichtig für das erfolgreiche beenden des Spiels. So gewinnen sie Extrakräfte hinzu, abhängig von den Experience Points. Diese bekommen sie nur, wenn sie sich den Herausforderungen stellen. Vernachlässige keinen von ihnen, denn das herumsitzen in Hotels bringt keine Experience Points.

Drücke die Y-Taste, um die speziellen Fähigkeiten des anführenden Charakters zu aktivieren, während Du auf offenem Feld bist. Manche dieser Fähigkeiten sind überraschend und extrem nützlich. Experimentiere!

Sprich mit jedem; man weiß nie, wer wertvolle Tips für einen hat. Und wenn Du etwas herausragendes erreicht hast, besuche Orte, die Du vorher schon gesehen hast erneut. Die Dinge könnten sich geändert haben.

Wenn Du nicht mehr weiterweißt, stelle sicher, daß Du alle Orte, an die Du gelangen kannst, noch einmal besuchst, mit jedem sprichst und jeden der Gruppenmitglieder an auffälligen Plätzen einsetzt, um zu sehen, ob nicht vielleicht einer von ihnen eine spezielle Fähigkeit besitzt, die Dir weiterhelfen kann.



GARANTIE-ZERTFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spiels.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite 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:

1. 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 / 945-145 anrufen. Unsere Spielexperten werden Ihnen dann gerne weiterhelfen.
2. 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**

Vorname	Name	Geburtsdatum
Straße/Hausnummer		Name des Spiels
PLZ/Ort	Konsole	
Telefon	Kaufdatum lt. Beleg	

ENGLISH

TABLE OF CONTENTS

Safety Precautions	38
Getting Started	39
Controls	41
Command Screens	42
Items	43
Spell	44
Equip	45
Stats	46
Swch	49
Opt.	50
End.	50
Fighting Scenes	51
Combat Messages	51
Combat Screen	51
Hunting & Fishing	54
Characters	57
Goods & Services	60
Item Shop	60
Armoury	62
Inn	63
Bank	63
Dragon Shrine	64
Church of St. Eva	64
TownShip	65
The Adventure Begins	66
Hints & Tips	68
Warranty	69

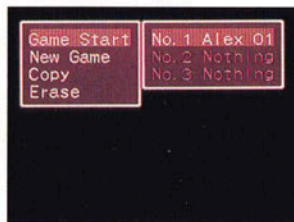
SAFETY PRECAUTIONS

FOLLOW THESE SUGGESTIONS TO KEEP YOUR BREATH OF FIRE II 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 BOX.**
- 3. DO NOT TRY TO DISASSEMBLE YOUR GAME PAK. THIS WILL VOID YOUR WARRANTY.**
- 4. DO NOT LET YOUR GAME PAK COME INTO CONTACT WITH THINNERS, SOLVENTS, BENZENE, ALCOHOL OR ANY OTHER STRONG CLEANING AGENTS THAT CAN DAMAGE IT.**

GETTING STARTED

1. Insert your BREATH OF FIRE II Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power ON.
2. Watch the introduction or press the START button to skip to the title screen.
3. When the title screen appears, you will see the following choices: GAME START, NEW GAME, COPY or ERASE. Use the control pad to move the cursor next to an option and press the START button. For more on the above options, see below.

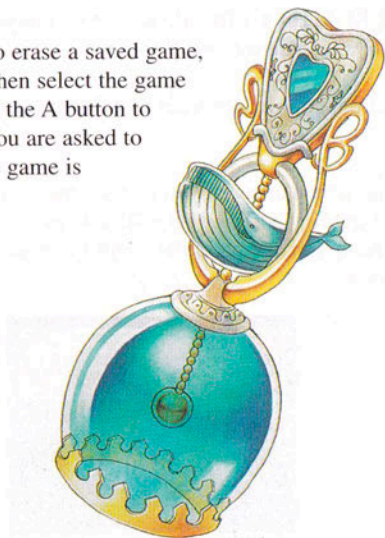


GAME START: Select this option and press the START or A button to display a list of the previously saved games. If no games have been saved, this takes you to the NEW GAME option (see below).

NEW GAME: Select this option to begin a new game. The list of saved games appears: there are up to three game slots available. To select one of these slots use the control pad, then press the A button. Enter your name, using only four characters, by pressing the control pad Up or Down. Your game is now entered, and you can select that game and press START or the A button to begin your game. With a new game, there is an introduction to the story that you must play through: once the introduction is done, the title logo appears and play proceeds normally.

COPY: This lets you copy a saved game from one slot to another. Select the game you want to copy, press the A button, then select the slot where you want the game copied to, and press the A button again. The game is copied to that slot.

ERASE: If you want to erase a saved game, select this command, then select the game you want erased. Press the A button to erase the game, then you are asked to confirm this before the game is erased.



CONTROLS

A BUTTON:	Action controller; see next page
B BUTTON:	Press the B button to back up one step in any Command screen.
X BUTTON:	Press the X button to display your Command screens.
Y BUTTON:	Press the Y button to activate a special power (when available).
L BUTTON:	Shift the current character order back one while in the field.
R BUTTON:	Shift the current character order forward one while in the field.
START BUTTON:	Not used.
SELECT BUTTON:	When in the field, this button displays the Map
CONTROL PAD:	Used the control pad to move your characters in the field and move the cursor in the Command screens.

A BUTTON

The A button is the all-purpose action controller. Use it to confirm your choices in the Command Screens and to perform actions in the field. Press the A button to talk to characters in castles and towns (once you move up next to them), and to open treasure chests and doors, and to operate switches.

X BUTTON

The X button is mainly used to access your Command Screens. In the Command Screens, you can view and manage various aspects of your party.

COMMAND SCREENS

These screens let you control and manage various aspects of your characters. The Command Screens are accessed by pressing the X button

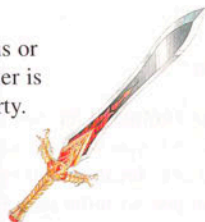


(though it's not available during combat: see Fighting Scenes). The main command screen is shown below.

The upper left shows the town, castle or dungeon that you are in (if your in one, that is). The little figure in the upper middle is the Monster Meter: when he's sleeping, there are no monsters around, but the more active he gets, the more dangerous things are! To the upper right is the current amount of coins you have, with a slashed Z after the amount.

The large area of the Main Command Screen is devoted to your characters, showing their picture, name Hit Points (HP), Ability Points (AP), Experience points, their current Level, and the amount of Experience points needed to reach the next level. (For more information, see the Stats section).

The list to the left shows the other Command Screens or commands that are available. At the bottom left corner is a diagram showing the current battle order of the party.



ITEMS

Select this command and press the A button to display your inventory of items. There are five commands available here: Use, Trash, Order, Clean, and Spcls. All of these commands are selected by moving the highlight to the command and pressing the A button. As you move the highlight from item to item in your inventory, a brief description of the item appears at the top of the screen. At any time, press the B button to back up the previous screen.



USE

This command lets you use an item in your inventory. Move the highlight to find the item you want to use. If the item is used on a specific character, you'll be asked to select the character. Items that can't be used are grayed out.

TRASH

This command lets you throw one of your items away to make room for other items. Move the highlight to the item you want to throw away, and press the A button. You'll be asked to confirm your decision to throw away an item.

ORDER

This command lets you move items in your inventory. Move the highlight to the item you want to move and press the A button. Then move the highlight to a new location and press the A button. The item you first selected is swapped with the item (if any) in the new location you selected.

CLEAN

This command organises the inventory, putting up to nine of one item in one place (for example, nine Roasts would be shown as Roast x 9) and filling in any blank spots automatically. You are asked to confirm this order before it happens.

SPCLS.

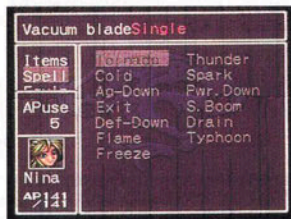
This command lists any special items that you may have. These special items that you may have. These special items do not appear in your regular inventory, and may not be used until the right time and place.

SPELL

This command lets you select one of the spells from any character and use it. First, you're asked to select the character whose spells you're planning to use; move the highlight and press the A button when you have the desired character. Next, you are shown a list of the





character's spells: spells that can't be used in the current location are grayed out. Use the control pad to select the desired spell; you'll see the spell's AP cost shown in the box in the middle of the right of the screen. Press the A button to confirm your selection of a spell. After you select the spell, you may need to select the character to be affected by it.





EQUIP.

This command lets you put on and use any equipment you've found or purchased. If you don't use this command, you won't be wearing that lovely shiny armour you found or bought; it'll just be taking up space in your backpack and not doing a thing for your defence. Once you select this command and press the A button, you're asked to select the character to equip. Move the highlight to desired character and press the A button. A display of some of the character's stats appears, along with the character's weapons, armour, and space for two other items. As you move the highlight from spot to spot, available items for that spot are shown in the window on the right side of the screen. If you press the A button when an available item (or more than one) is shown in the window, then you're shown what will happen to the character's stats if that item is Equipped. Press the A button again to Equip the item shown.

	Katt LV29		HP 148/190 AP 18/18 EXP 131432 140678
Off.	161		
Def.	118		
Vigor	128		
Wisdom	47		
Luck	106		
Wepn	HeatST	Shld	BlndedML
Arm	BreathAR	Helm	CrmsnRB
Etc.	Collar	Etc.	

STATS.

This command lets you see the overall status of a character. After pressing the A button to select this command, then select the character to examine. The screen displays the following things (each of which is explained here):

	Nina LV24		HP 121/121 AP 78/88 EXP 68027
Str.	43	Off.	88
Stmna	38	Def.	106
Agil.	60	Vigor	56
Wisdom	115	Cond.	Good
Luck	78	Guts	★★
Wepn	HushRG	Shld	BlndedML
Arm	OceanRB	Helm	RoyalHT
Etc.	WiseHoop	Etc.	Charm

LV.

Level: This shows how experienced the character is, which reflects how good they are with their abilities

HP.

Hit Points: This is how much damage a character can take before going unconscious. The left number is the current amount; the right number is the maximum possible at the time.

EXP.

Experience: This is how many experience points the character has, followed by how much is needed to achieve the next level.

AP.

Ability Points: These are used to cast spells. The left number is the

current amount: the right number is the maximum possible at the time.

STR.

Strength: This affects the character's offensive capability.

STMNA.

Stamina: A measure of the character's ability to endure.

AGIL.

Agility: The character's ability to move and strike fast.

WISDOM

A measure of the character's intelligence, which affects their ability to perform magic.

LUCK

Everyone needs luck, especially in a dangerous world such as this one.

OFF.

Offence: Measuring the character's attacking ability.

DEF.

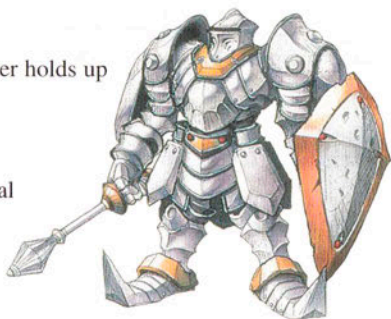
Defence: Measuring the character's defensive ability.

VIGOR

This shows how well the character holds up in long battles.

COND.

Condition: This shows the general health of the characters.



GUTS

This shows how tough the character is; with a high enough Guts rating, a character can actually fight even after being taken to OHP.



WEPN.

Weapon: Shows the weapon the character is currently using (use the Equip command to change this).

ARMR.

Armour: Shows the armour the character is currently wearing (use the Equip command to change this).

SHLD.

Shield: Shows the shield the character is currently carrying (use the Equip command to change this).

HELM.

Helmet: Shows the helmet the character is currently using (use the Equip command to change this).

ETC.

These two slots show what other items the character is currently using (use the Equip command to change this).

SWCH.

This command lets you change the order and formation of the party. When you select Swch and press the A button, you are taken to the Order screen, showing the marching order of the characters at the top of the screen, and the combat formation at the bottom of the screen. There are three commands here: Swch, Order, and End.



Swch.

Select this command to change the formation. The characters can be lined up in Normal, Scramble, Defence, or Parallel formation. Each has different effects on combat. Characters in the front of the formation are more likely to be hit.

Order

Select this command to change the marching order of the characters (which also changes their position in the formation you've chosen). Choose Manual or Auto; Manual lets you swap any two characters in the marching order, while Auto places the most vulnerable characters in the most protected positions.

End

Select this command to bring you back to the Main Command Screen.

OPT.

This command displays the Game Options screen. Here you can select the Message Speed (Fast, Normal, or Slow), the Sound (Stereo or Mono), and whether you want the music on or not (Yes or No). Select End to return to the Main Command Screen when you have the desired settings.

END

Select this command and press the A button to return to the game. (You can also do this merely by pressing the B button.)



FIGHTING SCENES

Fighting is common in Breath of Fire II, and there are a number of options for you to use in combat.



COMBAT MESSAGES

During combat, you'll often see messages appear that give you some information about what's happening. „Special“ indicates a very good hit. „Lead-off Attack“ means that all of your party gets a chance to strike before the normal combat round begins. „Defence“ means that an enemy has adopted a defensive posture instead of attacking this turn. Other messages may appear, too.

COMBAT SCREEN

The upper area of the screen shows your characters and you opponents in action, and the effects of all the action (including spells). The bottom area of the screen is your command centre for controlling your characters during combat. Each character is listed with their current HP, AP, and their Level. If you press and hold the X button, you'll see status bars showing the current HP level of each character compared to their total HP. The commands you can use are shown in the centre area. Select the commands by using the Control Pad to move around, and press the A button to give the command

(press the B button to back out of the command you gave; unless it's the last character, in which case you've got to wait until the next round to give new orders). You'll start with the first character, and then once you've given a command to that character, you're automatically switched to the next character. When all characters have their orders, that round of combat takes place, showing you what happens.

AUTO

This command is useful when you're fighting enemies that you don't think are a big threat. When you select this and press the A button, each character will use their weapon to attack the first enemy. Once that enemy is destroyed, they'll attack the next enemy, until all enemies are destroyed. If you want to break in and give new orders, press the B button; as soon as the current round of combat is finished, you'll leave Auto mode and be able to give new orders.

ATC.

This means the character will attack one of the enemies with their weapon; you get to select which enemy.

SPECIAL

This varies by character; each character has their own special ability in combat. Try them out and see what happens!



SPL.

This lets you select one of the character's spells to cast. When you select this command and press the A button, a list of spells appears. (If you don't have enough AP to cast a spell, its name appears grayed out.) Use the control pad to select the spell you want, and press the A button to activate the spell. If the spell has more than one possible target, you can then select the target by using the Control Pad and the A button.



ITEM

This lets you select one of the party's items to use. When you select this command and press the A button, a list of items appears. (If an item isn't usable in combat, its name appears grayed out.) Use the control pad to select the item you want, and press the A button to activate the item. If the item has more than one possible target, you can select the target by using the Control Pad and the A button.

RUN

Select this command to tell the entire party to try and run away. This is great for avoiding an unwanted combat, but beware! If it doesn't work, the enemies get a free shot at your party.

SWCH.

Press the L Button to make the Swch (Switch) option appear. If you select this option, you can switch your combat formation. You cannot, however, change the marching order while in combat.

DEF.

Press the Right Button to make the Def. (Defence) option appear. If you select Defence, the character will go into a defensive posture for this round. They won't attack, but they'll take less damage if attacked.

X BUTTON

Temporarily shows the Hit Point status of each character (see screen shot).



HUNTING & FISHING

These are both activities that you can indulge in while you're adventuring. If you're successful, you'll get certain foods that can be sold for a profit or in some cases have other uses (such as curing wounds).



HUNTING

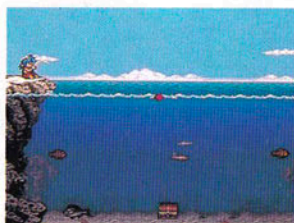
Often after you have beaten some enemies in the field, when you return to the field after the combat you'll see a small patch of grass (see screen above). This is a signal that you can go hunting: move up to that spot and press the B button to enter the hunting grounds. Only Bow and Katt can hunt; one or the other of those characters must be in the lead after you

enter the hunting spot. When you see the animals, press the Y button to attack. Katt will use her staff to attack, while Bow will use his crossbow. If you can hit an animal twice, you'll find a prize.



FISHING

Sometimes after you've beaten some enemies in the field, when you return to the field after the combat you may see a fish jumping out of the water (see screen left). This is a signal that you can start fishing, if you have the right equipment; move to the fish and press the B button to enter the fishing spot. Only the Hero can fish, and he has to have a fishing pole and bait. You'll be able to find these items at some of the shops. Your rod and bait have to be Equipped as the Hero's Etc. items.



When you're fishing, the following command menu appears: Casting, Equip rod/bait, and Return to Map.

CASTING

Select Casting to start fishing; if you haven't yet Equipped your rod and bait, you are asked to do that first. Press the A button to cast, and press the A button again quickly for a shorter cast. The bait will sink, so you can reel in the bait by pressing the A button. Press the B button to reel the bait all the way in and be ready to cast again.

EQUIP ROD/BAIT

Select this command and press the A button to bring up the Main Command Screen, where you can use the Equip command to get your rod and bait ready.

RETURN TO MAP

Select this to leave the fishing spot and return to map.



CHARACTERS

There are a total of eight characters who will join you at some point in your adventure. Each character is important, and each has their own special talents that will come into play to help you in your quest. It pays to know their attributes when you are deciding who to bring to your party. You can only have four characters at one point or another. As they continue to adventure and gain experience, these characters will gain new and useful special abilities.



THE HERO

Separated from his parents at birth, the Hero has grown up strong and independent. He is brave and a born leader, and he also has mysterious powers of the dragon that will manifest themselves in the future.

BOW

He's a thief, a rogue, and the Hero's best friend since childhood. He's good with his hands and an expert with a bow. He's a great hunter and worthy companion in the Hero's quest.





RAND

A giant of a man with immense strength, Rand also commands some magic. He's brave, honest, and a fearsome fighter.



KATT

She's fast and deadly, an arena fighter of amazing skill. She loves to fight, and she's very competitive. She's also very loyal, inquisitive, and fiercely protective of her friends.



NINA

The exiled princess of Windia is a magician of great power. While she's not as tough as some of the party, she wields tremendous magic that can be very effective in a fight.

STEN

A travelling entertainer who was once an elite soldier, he's always joking around. But once you see him in action, you'll take him very seriously. Those long arms of his can come in very handy in special situations.



JEAN

He's very self-absorbed and often unaware of what's going on, but he's very chivalrous and good-hearted. He's also a good warrior and possesses some unusual powers that can be of great value to the party.



SPAR

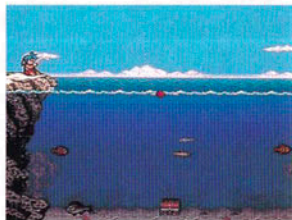
He's a creature of the forests, and can communicate with plants. His unusual powers are invaluable at the right times. Calm and unemotional, he's also strong and reliable.



GOODS AND SERVICES



In almost every town you'll find several useful establishments that offer goods and services. Make sure you visit these places, as they may offer things you can't get elsewhere. Walk in to these places and talk to the proprietor by standing next to him or her and pressing the A button.



One thing to note when buying and selling: Merchants always buy low and sell high. You'll only get half of what you paid for an item when you sell it.



ITEM SHOP

You'll recognize this shop by the sign of the bottle in front. Here's where you can buy and sell items of various kinds. Once you press the A button,

you'll see a list of what's for sale, how many coins you have, and three commands to choose from: Buy, Sell, and Exit.

These commands work the same in an Armoury or an Item shop.



BUY

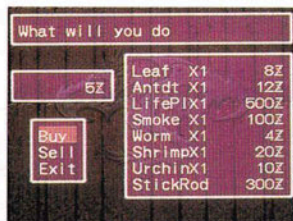
Select this command and press the A button to see who an item applies to and get a short description. If you press the A button again, the item is added to your inventory (though it's NOT Equipped: you'll have to go to the Main Command Screen to do that) and the cost is taken from your money. Press the B button to get back to the command menu without buying.

SELL

Select this command and press the A button to see your item inventory, how much money you have, and the sale price of the item selected. Use the Control Pad to move to different items. If you press the A button again, the item is sold and the price is added to your money. Press the B button to get back to the command menu without selling. If you have multiple items of a single type, you can select how many you want to sell. Beware! Unless the merchant regularly carries the item in stock, you won't be able to buy it back once you sell it!

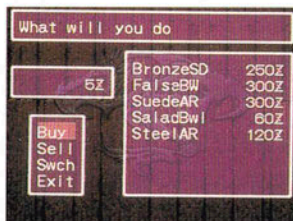
EXIT

Select this command to leave the command screen.



ARMOURY

You'll recognise this shop by the sign of the weapon in front. Here's where you can buy and sell weapons and armour, and sell other goods to finance your purchases. Once you press the A button, you'll see a list of what's for sale, how many coins you have, and four commands to choose from: Buy, Sell, Swch and Exit (Buy, Sell, and Exit are described above).



SWCH

Select this command and press the A button to see who an item applies to and get a short description. Press the A button again to see each character and how buying this weapon or armour would affect their Offence or Defence. If you press the A button again, you get a chance to confirm the

trade (select Yes or No and press the A button). If you choose Yes, the item is automatically traded for the equivalent item you already have (no need to Equip it) and the cost is taken from your money. Press the B button to get back to the command menu without switching.



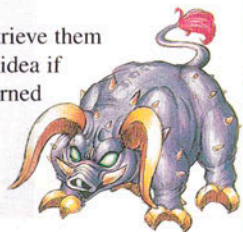
INN

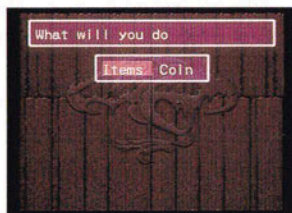
Here's where you can spend the night and recover any lost HP or AP. Even characters who have lost all their HP can recover by spending the night in an Inn. It does cost you some money, though the price varies from place to place.



BANK

At the Bank, you can store items or coins and retrieve them from any other Bank later. This might be a good idea if you're carrying too many things, or you're concerned that someone might steal your money. Use the A button to follow the command menus to Store or Remove your items from the Bank. At any





DRAGON SHRINE

Here's where you can record your party's adventures, so you can pick up again from that point if disaster strikes (or you have to turn off your Super Nintendo). You can also Change the party here, select different party members to join your band.



CHURCH OF ST. EVA

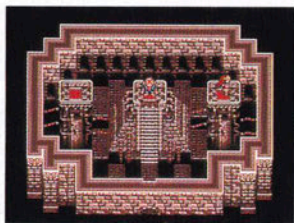
The Church offers several services, including the chance to record your adventures (the same as the Dragon Shrine). You can also get some hints from the priest by using the Consult command. Or, if you feel the need, you can even make a Donation to the Church. Use the A button to confirm commands, use the B button to back out at any time.



TOWNSHIP

Later in the game, your hero gets the opportunity to start building his/her own town. Your hero may gather people from far places who are seeking to build a new life: these people will add on to the hero's town, and call it TownShip. Eventually, TownShip may contain its own shops and services that you can't find anywhere else.

One of the people that may come to your TownShip is a powerful sorceress who can perform amazing soul mixing experiments with shamens and members of your party. The sorceress will build a Unity Room where she can perform these experiments. You can find out for yourself what these combinations of characters can do: there are over a hundred possible combinations, and many amazing abilities can be found in this way. Simply follow the instructions presented on screen; use the Control Pad to highlight the commands, the A button to confirm command, and the B button to leave a command. One or two shamens can be combined with each character, though some combinations won't work at all. Experiments and discover these abilities for yourself!



THE ADVENTURE BEGINS

HOMETOWN

Your old friend Bow is your companion as you set forth to find a lost pet. What does the future hold for you and Bow?



MT. FUBI

Hidden in this mountain is great danger and treasure. And beyond the mountain lies your future home...if you can survive to reach it!



THE JOKER GANG

The hoodlums have been making life miserable for the people of the area. Can you stop their evil?

THE TAGWOODS

Deep in the forest, you'll find the woodsman who can show you the way into the Coliseum... if you can defeat him!



THE COLISEUM

You must fight a deadly opponent in the arena; but danger lurks outside, too!



HINTS & TIPS

Each character is valuable in some way, and they get extra powers as they get experience. You only get experience while adventuring, so don't let some of the characters spend all their time sitting in an inn!

Press the Y button to activate the special powers of the lead character in the marching order while you're in the field. Some of these powers are surprising and extremely useful. Experiment!

Talk to everyone; you never know who may have valuable information for you. And when you accomplish something important, you may want to visit places you've been before; things might have changes.

When you don't know what else to do, make sure that you've visited every place you can go, talked to everyone you can talk to, and tried each character in any especially sticky spots to see if they have a special ability that can help you out.



90 - DAY LIMITED WARRANTY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAKS

MARUBENI SANKI CORP. ('MARUBENI') warrants to the original consumer purchaser that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during 90-day limited warranty period, MARUBENI will repair or replace the defective Game Pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, contact either your Game Pak dealer or return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to: MARUBENI SANKI CORP. / 120 Moorgate / London EC2M 6SS

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will at MARUBENI's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to MARUBENI SANKI CORP.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not interfere with your statutory rights.

FRANÇAIS

TABLE DES MATIERES

Mesures de sécurité	72
Pour commencer	73
Contrôles	75
Ecrans des ordres	76
Items (Objets).....	77
Spells (Sorts)	78
Equip (Equiper)	79
Stats (Statistiques)	80
Swch (Changer formation)	83
Options.....	84
Fin	84
Scènes de combat.....	85
Messages de combat.....	85
Ecran de combat.....	85
Chasse et pêche	88
Personnages	91
Biens et services.....	94
Le magasin.....	94
L'armurerie.....	96
L'auberge	97
La banque.....	97
Le tombeau du dragon	98
L'église Ste Eve	98
La municipalité	99
Et l'aventure commence... ..	100
Trucs et astuces	102
Garantie	103

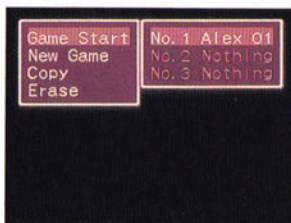
MESURES DE SECURITE

SUIVEZ CES CONSEILS POUR PRESERVER VOTRE CARTOUCHE BREATH OF FIRE II EN PARFAIT ETAT.

1. NE SOUMETTEZ PAS VOTRE CARTOUCHE A DES TEMPERATURES EXTREMES. CONSERVEZ-LA DANS UN LIEU A TEMPERATURE AMBIANTE.
2. NE TOUCHEZ PAS LES CONNECTEURS DE VOTRE TERMINAL SUR VOTRE CARTOUCHE. GARDEZ-LA PROPRE EN LA RANGEANT DANS SA BOITE PROTECTRICE.
3. N'ESSAYEZ PAS DE DEMONTER VOTRE CARTOUCHE. VOTRE GARANTIE SERAIT IMMEDIATEMENT ANNULEE.
4. EVITEZ TOUT CONTACT AVEC LES DISSOLVANTS, LES DILUANTS, LE BENZENE, L'ALCOOL OU TOUT AUTRE AGENT NETTOYANT SUSCEPTIBLE DE L'ENDOMMAGER.

POUR COMMENCER

1. Insérez votre cartouche Breath of Fire II dans la Super Nintendo Entertainment System et allumez votre console.
2. Vous verrez une séquence d'introduction mais si vous voulez la passer, appuyez sur le bouton START pour accéder à l'écran titre.
3. Lorsque l'écran titre apparaît, les choix suivants vous seront proposés: GAME START (COMMENCER JEU), NEW GAME (NOUVEAU JEU), COPY (COPIER) ou ERASE (EFFACER). A l'aide du control pad, placez le curseur près d'une option et appuyez sur le bouton START. Pour en savoir plus sur les options mentionnées ci-dessus, lisez ce qui suit.

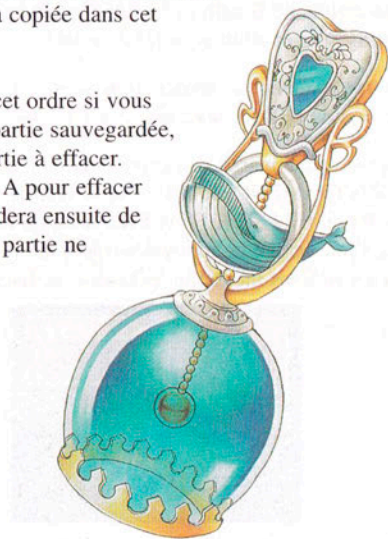


GAME START: en sélectionnant cette option et en appuyant sur START ou le bouton A, vous ferez apparaître une liste des parties préalablement sauvegardées. Si aucune partie n'a été sauvegardée, l'option NEW GAME apparaîtra (voir ci-dessous).

NEW GAME: sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie. La liste des parties sauvegardées apparaît: il y a jusqu'à trois emplacements de jeu disponibles. Sélectionnez un de ces emplacements à l'aide du control pad, puis appuyez sur le bouton A. Tapez votre nom en appuyant sur le control pad vers le Haut ou vers le Bas, mais n'utilisez pas plus de quatre caractères. Votre nom est alors enregistré; sélectionnez ce jeu et appuyez sur START ou sur le bouton A pour commencer la partie. Si la partie est nouvelle, une introduction historique apparaît: lorsqu'elle est terminée, le logo titre s'affiche et le jeu commence.

COPY: cet ordre vous permet de copier une partie sauvegardée d'un emplacement à un autre. Sélectionnez la partie que vous souhaitez copier, appuyez sur le bouton A, sélectionnez l'emplacement sur lequel vous allez la copier, puis appuyez sur le bouton A à nouveau. La partie sera copiée dans cet emplacement.

ERASE: sélectionnez cet ordre si vous souhaitez effacer une partie sauvegardée, puis sélectionnez la partie à effacer. Appuyez sur le bouton A pour effacer le jeu. On vous demandera ensuite de confirmer avant que la partie ne s'efface.



CONTROLES

BOUTON A:	Manette d'action; voir page suivante
BOUTON B:	Appuyez sur le bouton B pour revenir en arrière dans l'écran des ordres.
BOUTON X:	Appuyez sur le bouton X pour afficher les écrans des ordres.
BOUTON Y:	Appuyez sur le bouton Y pour activer un pouvoir spécial (lorsqu'il est disponible).
BOUTON L:	Rétrograder d'un dans l'ordre des personnages.
BOUTON R:	Avancer d'un dans l'ordre des personnages.
BOUTON START:	Non utilisé.
BOUTON SELECT:	Lorsque vous êtes dans le champ, ce bouton affiche la carte.
CONTROL PAD:	Déplacez vos personnages dans le champ à l'aide du control pad et déplacez le curseur dans les écrans des ordres.

BOUTON A

Le bouton A est le moyen de contrôle pour les actions à objectifs multiples. Il vous permet de confirmer vos choix dans les écrans des ordres et d'exécuter des actions dans le champ. Appuyez sur le bouton A pour parler aux personnages dans les châteaux et les villes (une fois que vous y êtes) et pour ouvrir des malles aux trésors et des portes, ou encore pour activer des boutons.

BOUTON X

Le bouton X est principalement utilisé pour appeler les écrans des ordres. Vous pouvez visualiser et gérer différents aspects de tout votre petit monde.

ECRANS DES ORDRES

Ces écrans vous permettent de contrôler et gérer différents aspects concernant vos personnages. On accède aux écrans des ordres en appuyant sur le bouton X

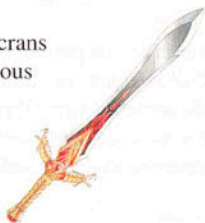


(bien qu'il ne soit pas disponible pendant le combat: voir Scènes de combat). L'écran des ordres principal apparaît ci-dessous.

Dans la partie supérieure gauche apparaît la ville, le château ou le donjon où vous vous trouvez (si le cas se présente). La petite illustration au milieu de la partie supérieure représente le Compteur de monstres: lorsqu'il dort, cela signifie qu'il n'y a pas de monstre, et plus il est actif, plus la situation s'aggrave! En haut à droite, vous pouvez voir la quantité de pièces dont vous disposez, suivie d'un Z barré.

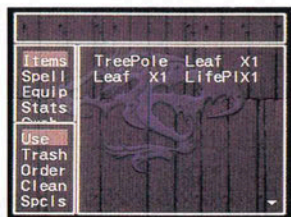
La zone la plus grande de l'écran des ordres principaux est consacrée à vos personnages. Elle affiche leur photo, leur nom, les Points de coups (HP), les Points de compétences (AP), les Points d'expérience, leur niveau actuel et le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant (pour plus d'informations, voir la section Statistiques).

La liste apparaissant à gauche répertorie les autres écrans des ordres ou ordres disponibles. En bas à gauche, vous devriez voir un schéma indiquant l'ordre de bataille actuel de votre équipe.



ITEMS

Sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A pour afficher votre inventaire d'objets. Cinq ordres sont disponibles: Use (Utiliser), Trash (Jeter), Order (Ordre), Clean (Nettoyer) et Spots (Emplacements). Tous ces ordres sont sélectionnés en déplaçant la surbrillance objet par objet dans votre inventaire, une brève description de l'objet apparaîtra alors en haut de l'écran. Vous pouvez appuyer sur le bouton B à tout moment pour enregistrer l'écran précédent.



USE

Cet ordre vous permet d'utiliser un objet de votre inventaire. Déplacez la surbrillance pour trouver l'objet que vous souhaitez utiliser. Si l'objet est utilisé par un personnage particulier, il vous sera demandé de sélectionner ce personnage. Les objets ne pouvant être utilisés sont en grisé.

TRASH

Cet ordre vous permet de jeter un de vos objets afin de faire place à d'autres objets. Placez la surbrillance sur l'objet à jeter et appuyez sur le bouton A. Il vous sera demandé de confirmer votre choix.

ORDER

Cet ordre vous permet de déplacer des objets dans votre inventaire. Mettez l'objet souhaité en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Mettez ensuite autre chose en surbrillance puis appuyez à nouveau sur le bouton A. L'objet que vous avez sélectionné en premier sera remplacé par l'objet (en l'occurrence) du nouvel endroit sélectionné.

CLEAN

Cet ordre organise l'inventaire. Il peut stocker jusqu'à 9 objets identiques dans un seul emplacement (par exemple, neuf Rôtis apparaîtront de la manière suivante: Rôti x 9) et remplit tous les emplacements vides automatiquement. Vous devrez donner une confirmation.

SPCLS

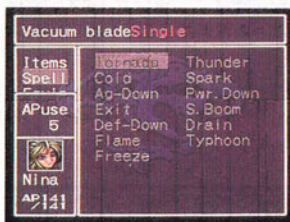
Cet ordre vous donne la liste des objets spéciaux dont vous disposez. Ces objets spéciaux n'apparaissent pas dans votre inventaire normal et ne peuvent être utilisés qu'aux bons moment et endroit.

SPELL

Cet ordre vous permet de sélectionner un des sorts des personnages et de l'utiliser. Vous devrez commencer par sélectionner le personnage dont vous pensez utiliser les sorts; mettez le personnage de votre choix en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Une liste des sorts de chaque personnage vous sera alors proposée: les sorts ne pouvant être utilisés





à l'endroit courant sont en grisé. Utilisez le control pad pour sélectionner le sort désiré; vous verrez les coûts AP de sorts dans la boîte au milieu du côté droit de l'écran. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection. Après avoir sélectionné un sort, vous pouvez sélectionner le personnage qu'il affectera.





EQUIP

Cet ordre vous permet de porter et utiliser les équipements trouvés ou achetés. Si vous n'utilisez pas cet ordre, vous ne pourrez pas porter la jolie armure étincelante que vous aurez préalablement trouvée ou achetée; de plus, elle encombrera votre sac à dos et ne vous sera d'aucune utilité lorsqu'il s'agira de vous défendre. Une fois que vous avez sélectionné cet ordre et appuyé sur le bouton A, on vous demandera de sélectionner le personnage à équiper. Mettez le personnage de votre choix en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Certaines statistiques des personnages seront affichées, accompagnées de leurs armes, de leur armure et d'un espace destiné à deux autres objets. A mesure que vous faites défiler les emplacements, les objets disponibles pour cet emplacement apparaissent dans la fenêtre à droite de l'écran. Si vous appuyez sur le bouton A lorsqu'un (ou plusieurs) objet(s) disponible(s) apparaît/apparaissent dans la fenêtre, vous verrez ce qu'il advient des statistiques du personnage si cet objet est équipé. Appuyez sur le bouton A à nouveau pour équiper l'objet affiché.

	Katt LV29		HP 145/150 AP 15/15 Exp 140676
Off.	161		
Def.	118		
Vigor	128		
Wisdom	47		
Luck	100		
Wepn	HeatST	Shld	BlindedML
Armr	BreathAR	Helm	CrmsrRB
Etc.	Collar	Etc.	

STATS

Cet ordre vous permet de voir le statut complet d'un personnage. Après avoir appuyé sur le bouton A pour sélectionner cet ordre, sélectionnez le personnage à examiner. Les fonctions suivantes apparaissent alors à l'écran:

	Nina LV24		HP 121/121 AP 7/7 Exp 66027
Str.	43	Off.	86
Stmna	38	Def.	105
Apil.	60	Vigor	56
Wisdom	115	Cond.	Good
Luck	78	Guts	★★
Wepn	HushRG	Shld	BlindedML
Armr	OceanRB	Helm	RoyalHT
Etc.	WiseHoop	Etc.	Charm

LV.

Niveau: il indique le niveau d'expérience du personnage. Celui-ci se reflète sur ses compétences.

HP.

Hit Points (Points de coups): ils indiquent la quantité de dommages qu'un personnage peut recevoir avant de perdre conscience. Le nombre à gauche correspond à la quantité actuelle: le nombre à droite représente le maximum possible en cours.

EXP.

Expérience: indique le nombre de points d'expérience dont dispose le personnage, suivi du nombre de points nécessaires pour terminer le niveau suivant.

AP.

Points de compétences: ils sont utilisés pour jeter des sorts. Le nombre qui reste correspond à la quantité actuelle. Le nombre à droite représente le maximum possible en cours.

STR.

Force: cette fonction affecte les compétences offensives du personnage.

STMNA.

Endurance: mesure la capacité du personnage à endurer les coups.

AGIL.

Agilité: la capacité du personnage à se mouvoir et frapper rapidement.

WISDOM (Sagesse)

Mesure l'intelligence du personnage. La Sagesse a une incidence sur la force de ses pouvoirs magiques.

LUCK (Chance)

Tout le mode a besoin de chance, surtout lorsqu'on se trouve dans un mode aussi dangereux que celui-ci.

OFF.

Attaque: mesure la force d'attaque du personnage.

DEF.

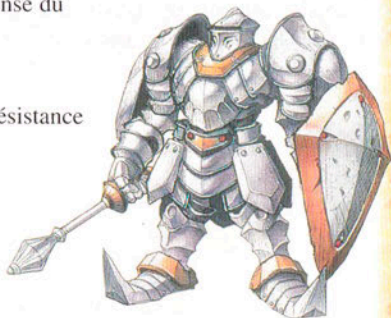
Défense: mesure la capacité de défense du personnage.

VIGOR (Vigueur)

Cette fonction indique la durée de résistance du personnage pendant les longues batailles.

COND.

Condition: indique le niveau de santé général des personnages.



GUTS

Indique le niveau de ténacité du personnage. Lorsque le niveau est élevé, un personnage peut continuer à lutter, même après être passé à l'OHP.



WEPN

Arme: affiche l'arme utilisée actuellement par le personnage (utilisez l'ordre Equip pour modifier l'arme).

ARMR

Armure: affiche l'armure portée actuellement par le personnage (utilisez l'ordre Equip pour modifier l'armure).

SHLD

Bouclier: affiche le bouclier actuel du personnage (pour le modifier, utilisez l'ordre Equip).

HELM

Casque: affiche le casque porté actuellement par le personnage (utilisez l'ordre Equip pour modifier le casque).

ETC.

Ces deux emplacements indiquent les autres objets actuellement utilisés par le personnage (utilisez l'ordre Equip pour les modifier).

SWCH.

Cet ordre vous permet de modifier l'ordre et la formation de vos personnages. Lorsque vous sélectionnez Swch et que vous appuyez sur le bouton A, vous vous retrouvez à l'écran Order qui montre l'ordre de marche des personnages en haut de l'écran, ainsi que la formation de combat en bas de l'écran. Vous y trouverez trois ordres: Swch, Order et End.



Swch.

Sélectionnez cet ordre pour modifier la formation. Les personnages peuvent être alignés en formation Normal (Normale), Scramble (Brouiller), Defence (Défense) ou Parallel (Parallèle). Chacune a un effet différent sur le combat. Les personnages au devant de la formation ont plus de chances d'être touchés.

Order

Sélectionnez cet ordre pour modifier l'ordre de marche des personnages (l'ordre de la position dans la formation que vous avez choisie). Choisissez Manual (Manuel) ou Auto; l'option Manual vous permet d'échanger la position de deux personnages dans l'ordre de marche, tandis que l'option Auto place les personnages les plus vulnérables sur les positions les plus protégées.

End

Sélectionnez cet ordre pour retourner à l'écran des ordres principal.

OPT.

Cet ordre appelle l'écran d'Options du jeu. Vous pouvez ensuite sélectionner la vitesse des messages (Message Speed) -Fast (Rapide), Normal ou Slow (lente), le son (sound) -Stereo ou mono, et choisir d'activer (Yes) ou désactiver (No) la musique. Sélectionnez End pour retourner à l'écran des ordres principal lorsque vous êtes satisfait de votre configuration.

END

Sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A pour retourner au jeu (vous pouvez simplement le faire en appuyant sur le bouton B).



SCENES DE COMBAT

Les combats sont courants dans Breath of Fire II et vous devrez choisir plusieurs options en mode combat.



MESSAGES DE COMBAT

Pendant le combat, des messages apparaîtront souvent pour vous donner des informations sur ce qui se passe. „Special“ indique un très bon coup. „Lead-off Attack“ (Attaque de lancement) signifie que vos personnages ont la chance d’attaquer avant que le combat normal ne commence. „Defence“ (Défense) indique qu’un ennemi a adopté une posture défensive au lieu d’attaquer cette fois-ci. D’autres messages peuvent apparaître également.

ECRAN DE COMBAT

La zone supérieure de l’écran montre vos personnages et vos adversaires en pleine action ainsi que les effets des actions (y compris les sorts). La zone inférieure de l’écran est votre centre de contrôle des personnages pendant le combat. Chaque personnage est répertorié avec son HP, AP et son niveau courant. Si vous appuyez et maintenez le bouton X enfoncé, vous verrez des barres de statut indiquant le niveau HP en cours de chaque personnage, comparé à leur HP total. Les ordres que vous pouvez utiliser apparaissent au centre de la zone. Sélectionnez les ordres en utilisant le Control pad pour vous déplacer et appuyez sur le bouton A pour donner l’ordre (appuyez

sur le bouton B pour renoncer à l'ordre que vous venez de donner; à moins que ce ne soit le dernier personnage, auquel cas vous devrez attendre la prochaine manche pour donner de nouveaux ordres). Vous commencerez avec le premier personnage et lorsque vous lui avez donné un ordre, vous passez directement au personnage suivant. Lorsque vous avez donné vos ordres à tous les personnages, la manche peut commencer, vous montrant ce qui va se passer.

AUTO

Cet ordre est utile lorsque vous combattez des ennemis qui selon vous ne représentent pas une grande menace. Lorsque vous la sélectionnez et que vous appuyez sur le bouton A, chaque personnage utilisera son arme pour attaquer le premier ennemi. Une fois que cet ennemi est détruit, ils attaqueront le suivant jusqu'à ce que tous les ennemis soient détruits. Si vous voulez intervenir et donner de nouveaux ordres, appuyez sur le bouton B; la manche en cours terminée, vous quitterez le mode Auto et pourrez donner de nouveaux ordres.

ATC.

Indique que le personnage attaquera un des ennemis avec son arme. Vous devez sélectionner chaque ennemi.

SPECIAL

Cette option varie selon le personnage. Chaque personnage a des compétences particulières au combat. Essayez-les et voyez ce que cela donne!



SPL.

Cette option vous permet de sélectionner le sort d'un des personnages. Lorsque vous sélectionnez cet ordre et que vous appuyez sur le bouton A, une liste des sorts apparaît (si vous n'avez pas suffisamment d'AP pour jeter un sort, son nom apparaît en grisé). Utilisez le Control pad pour sélectionner le sort souhaité et appuyez sur le bouton A pour l'activer. Si le sort a plus d'une cible possible, vous pouvez alors sélectionner la cible à l'aide du Control pad et en appuyant sur le bouton A.



ITEM

Vous permet de sélectionner un des objets de vos personnages à utiliser. Lorsque vous sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A, une liste d'objets apparaît (si un objet n'est pas utilisable en combat, son nom apparaîtra en grisé). Utilisez le Control pad pour sélectionner l'objet de votre choix et appuyez sur le bouton A pour activer l'objet. Si l'objet a plus d'une cible possible, vous pouvez sélectionner la cible en utilisant le Control pad et le bouton A.

RUN

Sélectionnez cet ordre pour ordonner à vos personnages de s'enfuir. C'est l'ordre idéal pour éviter un combat non souhaité, mais faites attention! Si cela ne marche pas, les ennemis ont droit à un tir gratuit sur vos personnages.

SWCH.

Appuyez sur le bouton L pour faire apparaître l'option Swch (Switch). Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez activer votre formation de combat. Vous ne pouvez pas, cependant, modifier l'ordre de marche pendant le combat.

DEF.

Appuyez sur le bouton droit pour faire apparaître l'option Def. Si vous sélectionnez Defence, le personnage se mettra en position défensive pour cette manche. Votre personnage n'attaquera pas, mais il recevra moins de dommages s'il est attaqué.



BOUTON X

Affiche temporairement le statut des HP de chaque personnage (voir photo d'écran).

CHASSE ET PECHE

Vous pouvez vous adonner à ces deux activités pendant que vous explorez. Si vous réussissez, vous recevrez certains aliments pouvant être vendus pour faire des profits ou dans certains cas, pour d'autres utilisations (telles que guérir des blessures).



CHASSE

Après avoir battu des ennemis dans le champ et que vous y retournez après le combat, vous voyez souvent une petite tache d'herbe (voir l'écran ci-dessus). C'est un signal vous indiquant que vous pouvez partir à la chasse. Placez-vous sur cette tache et appuyez sur le bouton B pour pénétrer dans

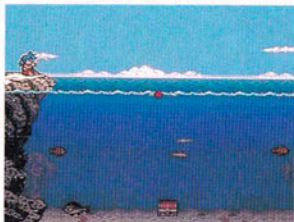
le terrain de chasse. Seuls Bow et Katt peuvent chasser. Un de ces deux personnages doit être en tête après avoir pénétré dans la zone de chasse. Lorsque vous voyez les animaux, appuyez sur le bouton Y pour attaquer. Katt utilisera sa massue pour attaquer, et Bow son arc à flèches. Si vous réussissez à toucher un animal deux fois, vous recevrez un prix.



PECHE

Quelquefois, après avoir battus des ennemis dans le champ et que vous retournez au champ après le combat, vous pouvez voir un poisson sauter hors de l'eau (voir écran à gauche). C'est un signal vous indiquant que vous pouvez commencer à pêcher, si vous avez l'équipement nécessaire.

Déplacez-vous vers le poisson et appuyez sur le bouton B pour accéder à la zone de pêche. Seul le Héros peut pêcher et il doit avoir une canne à pêche et un appât. Vous pourrez trouver ces objets dans certains magasins. Votre canne et votre appât doivent faire partie de l'équipement du Héros en tant qu'objets Etc. Lorsque vous pêchez, le menu d'ordres suivant apparaît: Casting (Lancer), Equip rod/bait (Equiper d'une canne et d'un appât) et Return to Map (Retour à la carte).



CASTING

Sélectionnez Casting pour commencer à pêcher. Il faudra d'abord vous équiper d'une canne et d'un appât si vous ne l'avez pas encore fait. Appuyez sur le bouton A pour commencer et appuyez à nouveau dessus pour un lancer plus court. L'appât plongera dans l'eau. Vous pouvez le remonter en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour remonter l'appât jusqu'en haut et être prêt à relancer la canne à pêche.

EQUIP ROD/BAIT

Sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A pour appeler l'écran des Ordres principal. L'ordre Equip vous permet de préparer votre matériel de pêche.

RETURN TO MAP

Sélectionnez cette option pour quitter la zone de pêche et retourner à la carte.



PERSONNAGES

Un total de huit personnages vous rejoignent à un certain moment de votre aventure. Chaque personnage est important et présente des talents particuliers qu'il utilisera dans le jeu pour vous aider dans votre quête. Il est important de connaître leurs attributs lorsque vous choisissez les personnages qui vont se joindre à votre équipe. Vous ne pouvez avoir que quatre personnages à la fois. A mesure qu'ils s'aventurent et gagnent de l'expérience, ces personnages obtiendront des compétences nouvelles et utiles.



LE HEROS

Séparé de ses parents à la naissance, le Héros est devenu un homme fort et indépendant. C'est un leader né plein de courage et il possède aussi les pouvoirs mystérieux du dragon qui se manifesteront plus tard.

BOW

C'est un voleur, un gredin, mais il est le meilleur ami du Héros depuis l'enfance. Il est très adroit de ses mains et manie l'arc avec adresse. C'est un grand chasseur et un fidèle compagnon.





RAND

Rand, un géant doté d'une force incroyable, peut également faire de la magie. C'est un combattant redoutable mais courageux et honnête.



KATT

Katt est une combattante d'arène rapide et redoutable, dotée de qualités incroyables. Elle adore lutter et c'est un adversaire de taille. Elle est aussi très loyale, curieuse et protège ses amis avec fureur.



NINA

Nina, la princesse exilée de Windia, est une magicienne au grand pouvoir. Bien qu'elle ne soit pas aussi forte et résistante que d'autres membres de l'équipe, elle a des pouvoirs magiques étonnants qui peuvent être très efficaces pendant le combat.

STEN

Sten est un artiste voyageur qui fut autrefois un soldat d'élite et il passe son temps à plaisanter. Mais une fois que vous le verrez en pleine action, vous le prendrez au sérieux. Ces longs bras peuvent être très utiles dans des situations spéciales.



JEAN



Il est très égocentrique et souvent non conscient de ce qui se passe, mais il est très chevaleresque et a très bon cœur. C'est aussi un très bon guerrier et possède des pouvoirs extraordinaires qui peuvent s'avérer extrêmement précieux à l'équipe.

SPAR

C'est une créature de la forêt et il peut communiquer avec les plantes. Ses pouvoirs extraordinaires peuvent être très précieux à certains moments. Calme et ne montrant jamais ses émotions, il est également fort et digne de confiance.

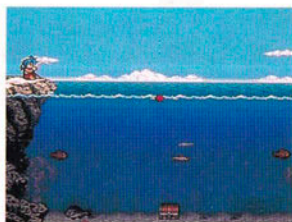


BIENS ET SERVICES



Dans presque toutes les villes, vous trouverez différents établissements offrant des biens et des services. Veillez bien à visiter ces endroits, car ils peuvent vous offrir des objets que vous ne trouverez pas ailleurs.

Parlez au propriétaire de ces établissements en vous tenant près de lui et en appuyant sur le bouton A.



Une chose à retenir lorsque vous achetez et vendez: les marchands achètent toujours à prix bas et vendent plus cher. Vous n'obtiendrez que la moitié de ce que vous avez payé pour un objet lorsque vous le revendez.



LE MAGASIN

Vous reconnaîtrez ce magasin à l'insigne représentant une bouteille au devant. Là vous pourrez acheter et vendre des objets de toute sorte. Lorsque

vous appuyez sur le bouton A, vous faites apparaître une liste de ce qui est à vendre, le nombre de pièces dont vous disposez et trois ordres parmi lesquels vous devez choisir: Buy (Acheter), Sell (Vendre) et Exit (Quitter).

Ces ordres sont les mêmes dans les armureries et le magasin.



BUY

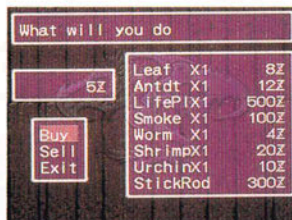
Sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A pour voir à qui est destiné un objet et obtenir une brève description. Si vous appuyez sur le bouton A à nouveau, l'objet s'ajoutera à votre inventaire (bien qu'il ne fasse pas partie de votre équipement: vous devez aller à l'écran des ordres principal pour cela) et le montant du coût est déduit de vos finances. Appuyez sur le bouton B pour retourner au menu des ordres sans faire d'achat.

SELL

Sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A pour voir votre inventaire, l'argent dont vous disposez et le prix de vente de l'objet sélectionné. Utilisez le Control pad pour accéder à différents objets. Si vous appuyez sur le bouton A à nouveau, l'objet sera vendu et le montant du prix sera ajouté à votre argent. Appuyez sur le bouton B pour retourner au menu des ordres sans vendre. Si vous avez plusieurs objets d'un seul type, vous pouvez sélectionner le nombre que vous voulez vendre. Faites attention! A moins que le marchand n'ait régulièrement l'objet en stock, vous ne pourrez pas le racheter une fois vendu!

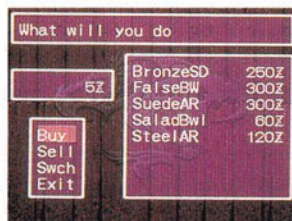
EXIT

Sélectionnez cet ordre pour quitter l'écran des ordres.



L'ARMURERIE

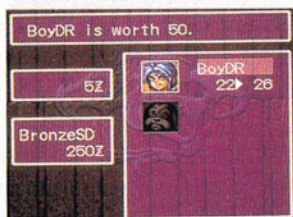
Vous reconnaîtrez ce magasin à son insigne représentant une arme au devant. Vous pouvez y acheter et vendre des armes et des armures, et vendre d'autres biens pour financer vos achats. Lorsque vous appuyez sur le bouton A, vous verrez une liste de ce qui est à vendre, du nombre de pièces dont vous disposez et de quatre ordres parmi lesquels vous devrez choisir: Buy (Acheter), Sell (Vendre), Swch et Exit (Quitter). Buy, Sell et Exit sont décrits un peu plus haut.



SWCH

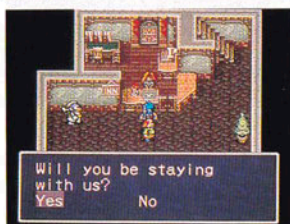
Sélectionnez cet ordre et appuyez sur le bouton A pour voir à qui est destiné un objet et en obtenir une brève description. Appuyez sur le bouton A à nouveau pour voir chaque personnage et l'effet qu'il a sur leur défense ou leur attaque. Si vous appuyez dessus encore une fois, vous pouvez confirmer

l'achat (sélectionnez Yes ou No et appuyez sur le bouton A). Si vous choisissez Yes (Oui), l'objet est automatiquement acheté pour l'objet équivalent que vous avez déjà (pas besoin de l'équiper) et le montant du coût est déduit de votre argent. Appuyez sur le bouton B pour retourner au menu des ordres sans changer.



L'AUBERGE

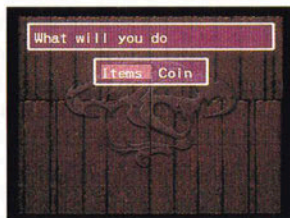
C'est là que vous pouvez passer la nuit et vous reposer pour récupérer les HP et AP perdus. Même les personnages ayant perdu tous leurs HP peuvent récupérer en passant la nuit dans une auberge. Ce n'est pas gratuit et le prix varie d'une auberge à l'autre.



BANQUE

Vous pouvez stocker des objets ou des pièces à la banque et les récupérer plus tard dans une autre banque. C'est peut-être une bonne idée si vous êtes trop chargé ou que vous voulez éviter que l'on vous vole votre argent. Suivez les menus des ordres à l'aide du bouton A pour stocker (Store) ou récupérer (Remove) vos objets à la banque. Vous pouvez y renoncer à tout moment en appuyant sur le bouton B.





LE TOMBEAU DU DRAGON

C'est là que vous pouvez enregistrer les aventures de votre équipe, de façon à ce que vous puissiez reprendre le jeu là où vous l'avez laissé si une catastrophe se produit (ou que vous ayez à éteindre votre Super Nintendo). Vous pouvez également modifier (Change) votre équipe et sélectionner différents membres qui se joindront à votre équipe.



L'EGLISE STE EVE

L'église (Church) offre différents services, y compris celui d'enregistrer vos aventures (comme au Tombeau du dragon). Vous pouvez également obtenir quelques conseils de la part du prêtre en utilisant l'ordre Consult (Consulter). Ou, si vous en ressentez le besoin, vous pouvez même faire une Donation à l'église. Confirmez vos ordres à l'aide du bouton A et appuyez sur le bouton B pour y renoncer.



LA MUNICIPALITE

Lorsque vous avez bien avancé dans le jeu, votre héros a la chance de pouvoir construire sa propre ville. Il pourra réunir des personnes venant des quatre coins du monde et qui cherchent à refaire leur vie: ces personnes peupleront la ville de votre héros et l'appelleront la Municipalité (Township). Finalement, cette ville contera ses propres magasins et services, différents d'une autre ville.

Une personne est susceptible de rendre visite à votre ville: c'est la sorcière qui peut mener des expériences de mélange d'esprits spectaculaires avec des shamens et des membres de votre équipe. La sorcière construira une salle d'unité (Unity Room) où elle pourra s'adonner à ses expériences. Vous pouvez vous imaginer ce que ces combinaisons de personnages peuvent donner: il y a plus d'une centaine de combinaisons possibles et de nombreux talents peuvent être découverts de cette façon. Il suffit de suivre les instructions à l'écran. Mettez les ordres en surbrillance à l'aide du Control pad, confirmez en appuyant sur le bouton A et quittez un ordre en appuyant sur le bouton B. Un ou deux shamens peuvent être combinés à chaque personnage, mais certaines combinaisons ne marchent pas du tout. Découvrez ces talents vous-même!



ET L'AVENTURE COMMENCE...

LA VILLE NATALE

Vous et votre vieil ami et compagnon Bow êtes à la recherche d'un animal de compagnie perdu. Que vous réserve le futur?



MONT FUBI

Cette montagne cache un trésor et vous réserve de grands dangers. Mais au-delà se trouve votre futur domicile... vous l'atteindrez si vous arrivez à survivre aux dangers qui vous guettent!



THE JOKER GANG

Les bandits ont fait la vie impossible aux autochtones. Arriverez-vous à les arrêter?

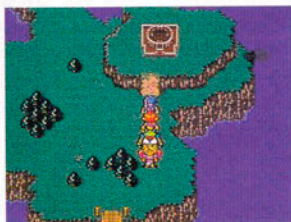
LES BOIS

Au plus profond des bois, vous trouverez l'homme des bois qui pourra vous montrer le chemin menant au Colisée... mais d'abord, vous devez le vaincre!



LE COLISEE

Vous allez affronter un adversaire redoutable dans l'arène. Mais attention... les dangers sont toujours là dehors!



TRUCS ET ASTUCES

Tous les personnages sont importants à leur manière et ils acquièrent des pouvoirs avec l'expérience. C'est en explorant que vous gagnez de l'expérience, alors ne laissez pas certains personnages passer leur temps assis dans une auberge!

Appuyez sur le bouton Y pour activer les pouvoirs spéciaux du personnage en tête dans l'ordre de marche pendant que vous êtes dans le champ. Certains de ces pouvoirs sont surprenants et extrêmement utiles. Découvrez-les!

Conversez avec tout le monde. Qui sait, ils ont peut-être de précieuses informations à vous offrir. Et lorsque vous effectuez quelque chose d'important, vous allez peut-être vous rendre à des endroits que vous n'avez jamais visités auparavant. Les choses seront peut-être différentes.

Lorsque vous ne savez que faire d'autre, assurez-vous que vous vous êtes rendus partout, que vous avez parlé à tout le monde et utilisé chaque personnage dans des situations particulièrement compliquées afin de découvrir s'ils ont des talents spéciaux utiles.



FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
LAGUNA garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, LAGUNA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

LAGUNA Videogames

Am Südpark 12

65451 Kelsterbach

ALLEMAGNE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numero de téléphone.
Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de LAGUNA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Club Ludi

Si tu veux en savoir plus sur ton jeu ou tous les autres jeux Ludi Games rejoins Ludi et tous les Ludi Players en adhérant au Club Ludi Games.

Le S.O.S. Ludi...

Le club met à la disposition de ses membres une ligne téléphonique. En composant le (16) (1) 48 70 29 45 tu auras au bout du fil un Ludi Player spécialement entraîné qui t'aidera à progresser dans les missions les plus difficiles et qui pourra répondre à toutes tes questions sur la sélection Ludi Games.

LE 3615 Ludi Games pour un maximum d'infos et de cadeaux.

Pour t'inscrire au Club envoie sur papier libre (carte postale) ton nom, prénom, date de naissance et adresse complète à l'adresse suivante accompagnée de ton règlement (50 FFS par chèque ou mandat international à l'ordre de Ludi Media)

Ludi Media, Club Ludi Games, 28 rue Armand Carrel, 93556 Montreuil sous Bois.

CAPCOM®

LAGUNA
VIDEO GAMES®

Distributed in Germany by **LAGUNA** Videospiele
Vertriebs & Marketing GmbH, Am Südpark 12,
65451 Kelsterbach.

Distributed in France by
LUDI MEDIA, 28 rue Armand Carrel,
93556 MONTREUIL Cedex.

Distributed in England by
MARUBENI, Sanki Corporation,
120 Moorgate, London EC2M 6SS.

Distribuido en España por:
SPACO. S.A., Avda. de la Industria, 8
28760 Tres Cantos (Madrid)

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON