

# FIRST SAMURAI



**SPIELANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

Ausschließlicher Vertrieb in Deutschland:  
Mitsui & Co. Deutschland GmbH.  
Postfach 30 36 69, 20312 Hamburg

PRINTED IN JAPAN

**KEMCO**

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

© 1993 KEMCO INC.  
© 1993 VIVID IMAGE  
GAME PAK (SNSP-006)



LICENSED BY  
**Nintendo**

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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, 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 PAKT.

---

# INHALT

---

Geschichte .....	<b>1</b>
Anfangen .....	<b>4</b>
Menübildschirm .....	<b>5</b>
Kontrollfunktionen .....	<b>6</b>
Das Schicksal des Samurai .....	<b>7</b>
Der Spielbildschirm .....	<b>8</b>
Utensilien .....	<b>9</b>
Extrawaffen .....	<b>10</b>
Stufen .....	<b>11</b>
Dämonenfürsten .....	<b>13</b>
Samurailektionen .....	<b>15</b>

---

## Die Geschichte



In vorgeschichtlicher Zeit, vor dem Aufstieg der Kriegsfürsten, regierte der böse Dämonenkönig die Gebirgsgegenden. Seit undenklichen Zeiten nun schon verhindern der Meister und die Zauberkraft des Zauberers, daß der Dämonenkönig die Menschheit versklavt. Aber während der Dämonenkönig unsterblich ist, ist der Meister nur ein gewöhnlicher sterblicher Mensch, der nur Dank der Magie des Zauberers überhaupt so lange überlebt hat. Selbst die geheimnisvollen Kräfte des Zauberers können den Meister nicht ewig am Leben erhalten.

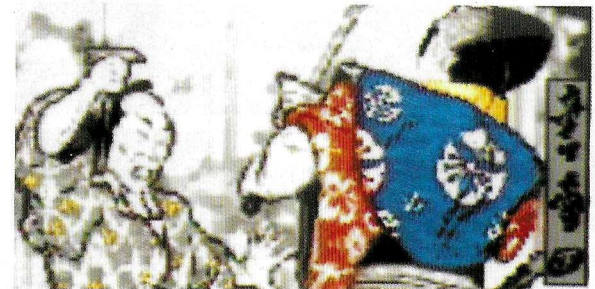
Nun, da die Kräfte des Meisters langsam zu schwinden beginnen, sucht er sich einen Nachfolger. Einen mutigen und ehrbaren Mann, der die Verantwortung, die Menschheit vor dem bösen Dämonenkönig zu schützen, auf sich nehmen kann. Nach einer erschöpfenden Suche hat der Meister endlich den Ausersehenen gefunden. Und nun beginnt die harte Ausbildung des ersten Samurai.



In der Zwischenzeit hat der Dämonenkönig in seinem Bergkönigreich die Fäden der Macht entziffert und wartet, während die Kräfte des Meisters langsam schwinden und gleichzeitig diejenigen des Schülers wachsen. Er sieht einen Moment voraus, in dem sowohl die Kräfte des Meisters als auch die des Schülers schwach genug sein werden, um die Macht von beiden gleichzeitig brechen zu können.

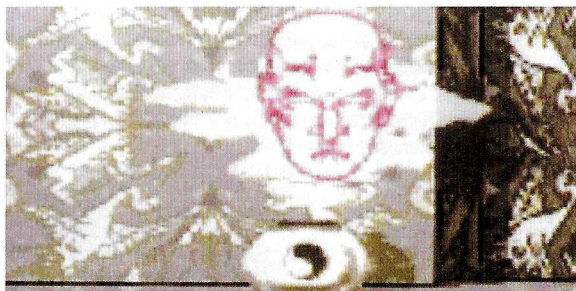
Während die beiden sich in den klassischen Kriegskünsten üben, fällt der Dämonenkönig mit all seiner Wut über sie her. Der junge Student fällt sofort den dämonischen Kräften zum Opfer und kann nur noch vor Angst und Schrecken gelähmt beobachten, wie sein mutiger Meister in einen grimmigen Kampf mit dem scheußlichen Ungeheuer verwickelt wird. Der Meister ist sich dabei seiner eigenen Schwäche bewußt, und als er bemerkt, daß sich das Geschick des Kampfes langsam gegen ihn wendet, beschwört er mit einer letzten verzweifelten Anstrengung den Zauberer herauf.

In panischer Angst um sein Leben flieht der Dämonenkönig weit in die Zukunft und läßt den hilflosen Studenten zurück, um den leblosen Körper seines verehrten Meisters zu betrauern.





Während der Dämonenkönig auf der Flucht und sein Meister tot ist, hüllt ein Nebel des Zauberers den Schüler ein. "Dein Training ist noch nicht beendet, aber es muß doch ausreichen," haucht der Geist, "denn der Dämonenkönig weiß, daß ich ihn nicht allein bekämpfen kann, da ich über keine eigenen Kräfte verfüge. Ich muß mir die Kräfte eines anderen, zum Beispiel jemanden wie Dir, ausleihen. Das Gleichgewicht Deiner Ausbildung liegt bei mir, aber wir haben keine Zeit, um zu üben. Du mußt Dich sofort aufmachen, um den Dämonenkönig zu verfolgen, während er noch geschwächt ist - und ich werde Dir auf Deinem Wege behilflich sein.



"Zeige mir den Weg, Geist," sagte der junge Krieger, "ich werde den Tod meines Meisters rächen!"

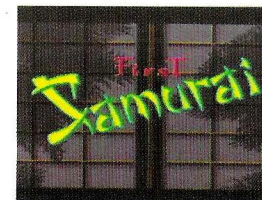
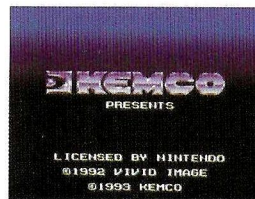
So begann die schicksalhafte Reise des ersten Samurai!

## Anfangen



Das ERSTE SAMURAI Game Pak in Dein SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM einstecken und den Strom einschalten. Der "Kemco stellt vor"-Bildschirm erscheint. START drücken, und der ERSTE SAMURAI-Bildschirm erscheint. Ein weiterer Druck auf die START-Taste gibt Zugang zum Menübildschirm und dann noch ein weiterer Druck setzt das Spiel in Gang.

Um die einleitende Geschichte zu lesen, laß` den ERSTER SAMURAI-Titelbildschirm für ein paar Sekunden ablaufen. Wenn Du keine der Tasten auf der Kontrolleinheit betätigst, wird die Anzeige des Bildschirms nach einiger Zeit abgebrochen, und die Vorführung beginnt zu spielen. Die START-Taste drücken.



# Der Menübildschirm



Auf dem Menübildschirm hast Du die Möglichkeit, die Hintergrundmusik, die Du hörst, und die Anlage der Kontrollen zu bestimmen. Du kannst das Kontrollfeld benutzen, um den rosa Lichtzeiger zur gewünschten Einstellung zu bewegen, und dann durch Druck auf die START-Taste das Spiel zu beginnen.

## **BGM** Hintergrundmusik

- AUS:** Alle Hintergrundmusik und Töneffekte werden ausgeschaltet.
- A:** Auf jeder Stufe erklingt eine andere Musik und andere Töneffekte.
- B:** Auf allen Stufen wird die gleiche Melodie gespielt, ist aber dann viel länger.

## **KEY TYPE** Tastenanlage

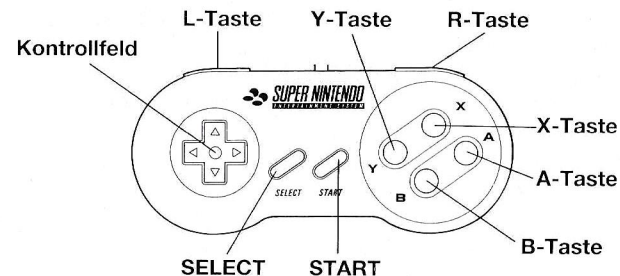
Gebrauche diese Wahlmöglichkeit, um eine der vier Kontrollanordnungen, die Deinem Spielstil am besten paßt, zu wählen. Die verschiedenen Einstellungen erscheinen unmittelbar unter Deiner Wahl.

**Hinweis:** Achte darauf, daß START und SELECT nicht geändert werden können.

# Kontrollfunktionen

**Hinweis:** Dies ist die Grundeinstellung der Kontrolleinstellung (die Einstellung A auf dem Menübildschirm). Einzelheiten der Einstellung der Kontrollfunktionen findest Du auf Seite 10 (Menübildschirm).

**Kontrollfeld:** Damit wird der Samurai nach links oder rechts bewegt. Durch Druck auf die UNTEN-Taste duckt sich der Samurai. Um flache, schwingende Tritte auszuführen, UNTEN und TRETEN drücken. UNTEN und STOSSEN drücken, um flache Stöße auszuführen. Für Schwertstreiche nach oben OBEN und SCHWINGEN drücken. Für Schwertstreiche nach unten UNTEN und SCHWINGEN drücken.



- A-Taste:** um einen Gegenstand zu wählen
- B-Taste:** Springen
- X-Taste:** Treten, Schwert schwingen
- Y-Taste:** Stoßen, Schwert schwingen
- L-Taste:** zu gebrauchenden Gegenstand wählen
- R-Taste:** zu gebrauchenden Gegenstand wählen
- START:** Spiel unterbrechen
- SELECT:** zu gebrauchenden Gegenstand wählen

## Der Samurai kann Wände hinaufklettern

Springe und drücke das Kontrollfeld in die Richtung, in der sich der Samurai an einer Wand anklammern soll. OBEN oder UNTEN auf dem Kontrollfeld drücken, um die Wand hinauf- oder hinunterzuklettern. Drücke die B-Taste, um von der Wand abzuspringen. Um Wände rasch hinaufzuklettern, drücke die B-Taste und SPRINGEN und anschließend das Kontrollfeld in die Richtung, in der sich der Samurai an der Wand anklammern soll. Manche Wände können nicht erstiegen werden.

## Das Schicksal des Samurai

Durch alle Zeitalter muß der Samurai die Diener des Dämonenkönigs bekämpfen. In jedem Zeitalter haben die Schergen des Dämonenkönigs hinterlistige Fallen gelegt, um den Samurai aufzuhalten, die zauberkräftigen, mystischen Runen versteckt und die Legionen der Unterwelt heraufbeschworen, um sicherzustellen, daß der Samurai der letzte ist, der dem Willen des Dämonenkönigs zuwiderhandelt.

Gebrauche die Zauberkraft der Glocken des Zauberers, um die fünf mystischen Runen auf jeder Stufe zu finden. Sobald der Samurai alle fünf Runen auf jeder Stufe eingesammelt hat, trage diese zur Brutstätte des Dämons, um den die betreffende Zeit beherrschenden Dämonenfürsten heraufzubeschwören. Wenn Du Deine Jagd fortsetzen willst, mußst Du zuerst diese Dämonenfürsten besiegen.

Lies weiter, dann wirst Du noch mehr über die Gegenstände, die Du gebrauchen kannst, und die Zeitalter, durch die Du reisen wirst, erfahren.

## Spielbildschirm



Lebensmesser Gegenstände Kraftmesser

- Erster Samurai:** Der mutige Krieger.
- Feindliche Dämonen:** Bekämpfe diese mit all der Kraft, die dem ersten Samurai zur Verfügung steht.
- Mystische Runen:** Auf jeder Stufe muß der erste Samurai fünf dieser mächtigen Zeichen finden.
- Lebensmesser:** Dieser Wert zeigt die restliche Lebenskraft des ersten Samurai an. Bei Kontakt mit Dämonen verliert er Lebenskraft oder wird bei einem Angriff überwältigt, wenn dieser Symbolbalken verbraucht ist (wenn er keine Kraft mehr übrig hat) und stirbt.
- Extraleben:** Die Zahl der Wiedergeburten, die der erste Samurai durchmachen kann, bevor er vollständig besiegt ist.
- Gegenstände:** Dies sind die Gegenstände, die der erste Samurai zur Lösung seiner Aufgabe einsetzen kann. Einen Gegenstand durch Druck auf die R-,L- oder SELECT-Taste auswählen.
- Kraftmesser:** Dies zeigt die Geistesstärke des ersten Samurais an. Vergrößere diese Kraft, indem Du Dämonen besiegst. Wenn der Balken anzeigt, daß du über 70% oder mehr Kraft verfügst, kann der erste Samurai auch das Schwert seines Meisters gebrauchen. Wenn die Lebenskraft des Samurai verbraucht ist, wird alle Kraft in Leben verwandelt. Daher stirbt der Samurai nie, wenn nicht alles Leben und alle Kraft gleichzeitig und vollständig verbraucht sind.

## Gegenstände



### Mystische Runen:

Sammle auf jeder Stufe fünf dieser Zeichen ein und setze sie an der entsprechenden Stelle frei, um den das betreffende Gebiet beherrschenden Dämonenfürsten sichtbar zu machen. Wenn der erste Samurai an der Brutstätte des Dämonen ankommt, rufen die mystischen Runen den Dämonenfürsten des Dämonenkönigs automatisch zum Kampf auf.



### Magische Glocken:

Die magischen Glocken rufen den Zauberer herbei, um Dir mit seiner gewaltigen Zauberkraft zu helfen. Der Zauberer kann Brücken entstehen lassen, Barrikaden zerstören, Stürme hervorrufen und andere nützliche Zaubersprüche intonieren, um dem ersten Samurai zu helfen und an sonst unüberwindlichen Hindernissen vorbei zukommen.



### Teleporterlampen:

Gebrauche diese magischen Lampen dazu, Dich augenblicklich zu dem letzten Kraftkrug, den Du aktiviert hast, zu versetzen.



### Kraftkrüge:

Diese sind auf allen Stufen verstreut und dienen dazu, Punkte zu speichern. Veranlasse den Samurai dazu, hinter einem der Krüge zu knien und zu meditieren. Dann fließt Kraft in den Krug hinein und aktiviert ihn. Während die mystische Kraft den Krug füllt, verfärbt sich dieser blau. Wenn er vom Samurai vollständig mit Kraft gefüllt wurde, kann der Samurai sich dann später jederzeit mit einer Teleporterlampe zu diesem Kraftkrug teleportieren. Oder wenn er ein Leben verliert, wird sein Körper beim zuletzt aktivierten Krug wieder auferstehen.



### Schatztruhen:

Schlitze eine Schatztruhe auf, um darin mehr Gold und Juwelen zu finden, als Du Dir in Deinen wildesten Träumen vorstellen kannst.



### Esskorb:

Die Nahrungsmittel in dem Korb geben dem ersten Samurai sein schwindendes Leben wieder.



### Das Verderben der Dämonen:

Berühre dieses Symbol, um den Geist des Zauberers auf alle in der Nähe befindlichen Dämonen loszulassen.

## Extrawaffen



### Messer



### Axt



### Granate

Nutze diese Waffen, um aus einer gewissen Entfernung die Feinde anzugreifen. Dazu mußt Du die Waffenzeichen, die Du auf Deinem Wege findest, aufsammeln. Der Samurai kann sich ein Arsenal aus diesen Waffen anlegen. Eine Waffe wird umso stärker und deren Arsenal umso größer, je mehr Waffenzeichen Du aufsammelst. Der Samurai kann immer nur eine Waffe zur Zeit gebrauchen.



### Shuriken:

Einmal eingesammelt umkreisen die Shuriken den Samurai und können die Feinde wiederholt und mit tödlicher Sicherheit angreifen. Der Samurai kann jeweils immer nur zwei Shuriken bei sich haben (selbst wenn er noch einen dritten aufgesammelt hat, wird dieser keine Wirkung haben). Wenn der Samurai ein Leben verliert, verliert er auch seine Shuriken.

# Stufen



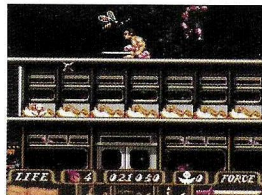
1. Stufe: **Mystisches Schlachtfeld**

Der Dämonenkönig hat in der Ursprungszeit des ersten Samurai eine Armee von Diener zurückgelassen, um sein Gebirgsreich zu schützen.

Such` Dir die mystischen Runen und benutze die magischen Glocken, um den Zauberer herbeizurufen, damit er Dir hilft, diejenigen Hindernisse, die durch körperliche Kraft allein nicht überwunden werden können, zu beseitigen.

Besiege die Drachenzwillinge Akai-ryu und Aoi-ryu, damit Du Deine Reise durch die Zeit beginnen kannst. Nachdem Du die Drachenzwillinge besiegt hast, transportiert der Zauberer den ersten Samurai mit dem Zeitexpress. Überwältigt steht der erste Samurai vor dem wundersamen Zug mit seiner magischen Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen.

Plötzlich durchdringt eine Warnung des Zauberers den Geist des Kriegers. "Ich habe herausgefunden, daß der Dämonenkönig diese Maschine und noch eine andere gebaut hat, um ihn bei seinen Zeitreisen zu unterstützen. Entreiß seinen Kreaturen die Kontrolle über den Zug, um den Dämonenkönig in seinem Zukunftsreich einzuschließen!"



Expresszug



2. Stufe: **Tokyo 1999**



Zeitaufzug

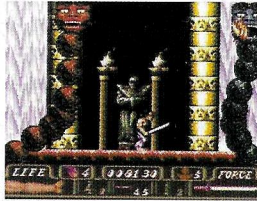
Nach der Zerstörung des Zeitzuges findet sich der erste Samurai in der verfaulenden Hülle einer monströsen Stadt. Im Jahre 1999 stürzen sich die Horden des Dämonenkönigs auf die Metropole. Ohne Schutz des Meisters fällt die Stadt. Jetzt herrscht in der Stadt ein rechtloses Chaos, und der erste Samurai muß darum kämpfen, die Ordnung wiederherzustellen und die Menschheit aus der Umklammerung des Dämonenkönigs zu befreien.

Um den Dämonenkönig in der Periode einzuschließen, in der er sich jetzt gerade aufhält, muß auch die zweite Maschine, die Äonen überspannen kann, zerstört werden. Wenn das mystische Schwert des ersten Samurai und seine kräftigen Tritte den zentralen Führungscomputer außer Gefecht gesetzt haben, steht der letzte Kampf bevor.

## 3. Stufe: **Dämonenschloß**

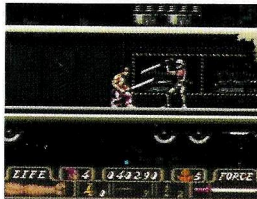
Nur wenn die Kräfte des ersten Samurai diejenigen seines ehemaligen Meisters übersteigen, kann er dem Dämonenkönig in seinem Königreich in der Zukunft gegenüberreten. Die Rache ist nahe.

# Dämonenfürsten



**Akai-ryu und Aoi-ryu:  
der "rote Drache" und der "blaue Drache"**

In der Abwesenheit des Dämonenkönigs verteidigen dessen Drachenhautierchen sein Gebirgsreich erbittert.



**Obake: "Gespenst"**

Einst war er der größte lebende Schwertkämpfer. Bis jetzt hat dieser verrottende Zombie noch nichts von seinen Kampfeskünsten eingeübt. Die Zauberkräfte des Dämonenkönigs erhalten das Gespenst untot.



**Gyakusatsu: "Gemetzel"**

Schleim tropft von dieser abscheulichen Kreatur der Unterwelt mit Tintenfischtentakeln. Laß' Dich nicht von seiner unansehnlichen Größe und Form täuschen. Er ist ein schneller und geschickter Kämpfer.



**Suisei: "Quecksilber"**

Nachdem der Dämonenkönig in der Zukunft angekommen ist, schafft er eine neue Hybridkreatur. Die analytische Angriffsgeschwindigkeit eines Computers in Verbindung mit den böswilligen Absichten eines Dämonen schaffen einen bedrohlichen Gegner für den ersten Samurai.

## Der Dämonenkönig

Mit Entsetzen erinnert sich der erste Samurai an das scheußliche Gesicht des Dämonenkönigs. Jetzt muß er dem bösen König ganz allein gegenüberreten.

## Merke Dir Deine Lektionen

- Wenn es ein Hindernis gibt, an dem Du offenbar nicht vorbeikommst, versuche mit den magischen Glocken den Zauberer zu rufen. Vielleicht kann er Dir helfen. Denk' aber daran, daß Du Dich genau am richtigen Ort aufhalten mußt, um ihn anzurufen.
- Manchmal sind Wände, Fußböden und Decken schwach. Versuche sie zunächst mit der Faust, dem Fuß oder dem Schwert zu zerschlagen, um so einen versperrten Durchgang zu öffnen oder versteckte Gegenstände zu finden.
- Sobald Du alle fünf mystischen Runen eingesammelt hast, suche die Hauptbrutstätte und rufe den Dämonenfürsten zur Schlacht.
- Halte Deinen Kraftmesser stets auf einem hohen Wert, indem Du viele kleinere Feinde besiegst.
- Gehe niemals ohne das große Katana in der Hand in die Schlacht gegen den Dämonenkönig oder dessen Dämonenfürsten.