

CAPCOM®

SNSP-EI-NOE

# King of Dragons™



CAPCOM®

SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

CAPCOM EUROPE GMBH  
Heltorfstr. 18 40472 Düsseldorf


PRINTED IN JAPAN

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

# King of Dragons™

© CAPCOM 1991, 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

## Inhalt



WICHTIGE HINWEISE .....	4
MACH DICH BEREIT .....	5
DIE LEGENDE VON GILDISS .....	6
DIE STEUERUNG DEINER SPIELFIGUR.....	7
DIE SCHLACHT ENTFLAMMT! .....	8
HELDEN! .....	9
MAGISCHE KUGELN.....	10
GEHEIMNISVOLLE DINGE .....	11
ÜBERLEBENSTAKTIKEN .....	12
DIE ANWENDUNG DER OPTIONEN .....	13
GARANTIEHINWEISE .....	15



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

LICENSED BY

**Nintendo®**

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

## Wichtige Hinweise

Folge diesen Empfehlungen, um Dein Spiel KING OF DRAGONS stets in einem einwandfreien Zustand zu halten.

1. Setze dieses Spiel NIEMALS extremen Temperaturen aus, keiner großen Hitze oder Kälte. Bewahre es immer bei Raumtemperatur auf.
2. Berühre NIEMALS die Kontakte der Spielkassette. Halte sie sauber und staubfrei, indem Du die Spielkassette immer in der Plastikschatzhülle aufbewahrst.
3. Versuche NIEMALS die Spielkassette auseinanderzunehmen.
4. NIEMALS in Kontakt mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungs- und Reinigungsmitteln kommen lassen.

## Mach Dich bereit

1. Lege die KING OF DRAGONS Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System, und schalte es ein.
2. Sobald das Titelbild erscheint, stehst Du vor folgender Auswahl:

IP GAME

Spiel für einen Spieler

2P GAME

Spiel für zwei Spieler

OPTION

Zum Ändern des Schwierigkeitsgrades und der Tastenbelegung.

Wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Spielart und drücke die Taste START.

(Eine ausführliche Beschreibung der Auswahl OPTION erfolgt im späteren Teil der Anleitung unter dem Kapitel "Die Anwendung der Optionen".)

3. Auf dem nächsten Bild mußt Du Dein Steuerkreuz nach rechts oder links drücken, um die gewünschte Spielfigur auszuwählen. Drücke die Taste B, sobald Du Dich entschieden hast, und das Spiel beginnt.
4. Du kannst Dein Abenteuer jederzeit beenden, indem Du einfach Dein Super Nintendo Entertainment System abschaltest und das Spiel herausnimmst.

**HINWEIS:** Während des Spiels erscheint ein schmaler schwarzer Streifen am oberen und unteren Bildrand. Das ist normal.

## Die Legende von Gildiss

Vor mehr als hundert Jahren fiel er wie ein Geier über das Land von Malus und lies nur eine Ruine der Finsternis zurück, in der die Kreaturen der Dunkelheit regierten. Nach verzweifelten Hilferufen der Bauern und Dorfmenschen wurde das Heer von Malus versammelt und in die Schlacht gegen den mächtigen roten Drachen Gildiss ausgesandt. Nicht ein Mann kehrte jemals zurück.

In seiner Verzweiflung suchte der König Rat bei seinem Magier Guindon. Guindon erzählte dem König, er könne einen Fluch über den Drachen Gildiss werfen, der ihn für ein Jahr in einen tiefen Schlaf versinken ließe. Doch wenn Gildiss aus diesem Schlaf erwacht, wird er mächtiger sein als jemals zuvor. Im Anblick des Leides, welches über sein Volk gekommen war, beschloß der König dem Drachen Einhalt zu gebieten. Und so befahl er Guindon den Fluch auszustoßen.

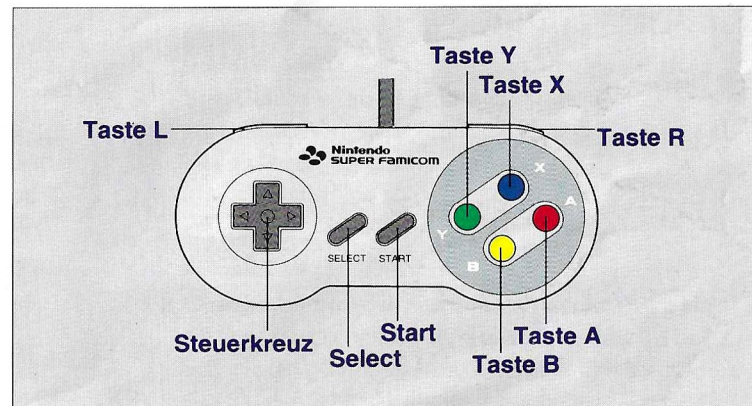
Nun ist das Jahr fast um und die Finsternis erneut über das Königreich Malus hereingebrochen. Im vergangenen Jahr hat der König mehr als vierhundert Ritter ausgesandt, um Gildiss zu finden und im Schlaf zu töten. Niemals wurde je wieder etwas von ihnen gehört.

Jetzt, wo die Kreaturen der Finsternis bereit stehen, um über das Land herzufallen und Malus in den Abgrund zu stürzen, bricht eine letzte Gruppe von Abenteurern auf, um Gildiss sein Ende zu bereiten, eher er erwachen kann.

## Die Steuerung Deiner Spielfigur

- |  |  |
|--|--|
| Um Deine Spielfigur nach links, rechts oben oder unten zu bewegen. | Drücke das Steuerkreuz nach LINKS, RECHTS, OBEN oder UNTEN.    |
| Um Deine Waffe zu gebrauchen.                                      | Drücke die Taste Y.  |
| Um mit Deiner Spielfigur zu springen.                              | Drücke die Taste B.  |
| Um Magie zu beschwören.  | Drücke die Taste X.<br>(Verschlechtert Deine Konstitution.)    |
| Um Dein Schild manuell hochzuhalten.                               | Drücke die Taste A.<br>(Muß in den Optionen eingestellt sein.) |
| Um das Spiel anzuhalten.   | Drücke die Taste START.  |

**HINWEIS:** Die Tastenbelegung kann mit den **OPTIONS** verändert werden.



# Die Schlacht entflammt

In der Spielgrafik müssen die Abenteurer sich ihren Weg durch Horden von Orks, Goblins und Skeletten frei kämpfen. Für jeden Sieg über eine dieser üblen Kreaturen, erhalten sie Erfahrungspunkte. Wenn Du genügend Erfahrungspunkte erlangt hast, erscheinen Gegenstände, welche die Kraft Deiner Waffe oder Magie erhöhen. Kämpfe unerbittlich und sei tapfer, denn nur die Stärksten werden überleben!



KONSTITUTION — RESTLICHE LEBEN  
WAFFENSTUFE —  
MAGIESTUFE — ERFAHRUNGSSTUFE

# Helden!



## ELF

Flink wie er nun mal ist, kann er viele Gegner aus sicherer Distanz mit seinem Bogen aufs Korn nehmen. Aber im Nahkampf ist er von geringem Nutzen.



## ZAUBERER

Auch wenn er langsam ist und nur seine Magie besitzt, so investiert der Zauberer doch seine gesamte Erfahrung in diese unschätzbare Waffe.



## KÄMPFER

Er überläßt den Zauberern die Magie. Sein Schwert ist sein größter Verbündeter und damit weiß er umzugehen.



## KLERIKER

Sein Glaube verbietet es ihm Schneidwaffen zu verwenden. Aber seine Intelligenz bringt ihn weiter als alle anderen.



## ZWERG

Obwohl von geringer Körpergröße, ist der Zwerg ein einziges Muskelpaket. Auch wenn er nicht zu den Schnellsten gehört, so liebt er es, sich durch das Gewühl der Schlacht hindurchzuarbeiten.

## Magische Kugeln

Des Königs Zauberer Guidon hat im ganzen Land Dutzende von magischen Kugeln verteilt. In diesen Kugeln befindet sich große Magie, welche freigesetzt wird, wenn die Kugeln mit einem mächtigen Schwerthieb zerschlagen werden.



### Meteor

Läßt einen Meteorregen auf Deine Gegner nieder.



### Blitzschlag

Der Blitzschlag fährt auf Deinen Gegner hernieder.



### Feuerwand

Verbrennt Deine Feinde mit einer lodernden Flamme.



### Frosch

Verwandelt Deine Feinde in Frösche.



### Juwel

Verwandelt Deine Feinde in Juwelen.

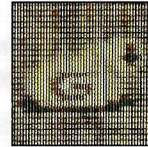
## Geheimnisvolle Dinge

Viele geheimnisvolle und mächtige Dinge können in Fässern und Gefäßen auf Deinem Weg gefunden werden. Sammle sie auf, um Deine Stärke zu erhöhen und Hilfe für Deine Aufgabe zu erhalten.



### Frucht

Erhöht Deine Konstitution ein wenig.



### Gold

Lesen die Goldsäcke auf, um Deine Erfahrungspunkte zu erhöhen und in höhere Stufen aufzusteigen.



### Juwelen

Sammel die Juwelen ein, um Deine Erfahrungspunkte zu erhöhen und in höhere Stufen aufzusteigen.



### Yashichi

Gewährt 1 Extra-Continue.

## Überlebenstaktiken

1. Beschwöre nicht allzu oft Magie. Jedesmal wenn Du sie anwendest, verlierst Du einen Teil Deiner Konstitutionspunkte.
2. Lasse den Zauberer die magischen Kugeln öffnen. Er nutzt die Magie wesentlich effektiver.
3. Suche nach versteckten Fässern hinter Pfeilern und anderen Objekten.
4. In einem 2-Spieler-Abenteuer solltet Ihr zwei Abenteurer nehmen, die gut miteinander harmonieren, wie beispielsweise den Kämpfer und den Elf.

## Die Anwendung der Optionen

Drücke das Steuerkreuz in der Titelgrafik nach oben oder unten, um die Markierung auf das Wort **OPTION MODE** zu richten und drücke die Taste **START**. Sobald die nächste Grafik erscheint, drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Einstellung hervorzuheben, welche Du ändern möchtest.



### GAME LEVEL

Diese Einstellung entscheidet darüber, wie schwierig das Spiel ist. Es gibt die 3 Einstellungen **EASY** (= leicht), **NORMAL** und **HARD** (= schwer).

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingestellt hast.

### ATTACK BUTTON

Diese Option ermöglicht Dir die Tastenbelegung für den Gebrauch Deiner Waffe zu ändern.

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die Taste eingestellt hast, die Du für diese Aktion benutzen möchtest.

### JUMP BUTTON

Diese Option ermöglicht Dir die Taste zu ändern, mit der Du Deine Spielfigur springen läßt.

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die Taste eingestellt hast, die Du für diese Aktion benutzen möchtest.

## Die Anwendung der Optionen, Forts.

### EXTRA JOY

Diese Option ermöglicht Dir die Taste zu ändern, mit der Du Deine Magie herbeirufst.

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die Taste eingestellt hast, die Du für diese Aktion benutzen möchtest.

### MANUAL SHIELD

Mit dieser Option kannst Du die manuelle Schildkontrolle an- (ON) oder abschalten (OFF). Stellst Du sie auf ON, dann mußt Du jedesmal eine Taste drücken, um Dein Schild zu benutzen.

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die gewünschte Einstellung gefunden hast.

### STEREO

Mit dieser Einstellung kannst Du den Sound entweder in Stereo oder in Mono genießen.

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die gewünschte Einstellung gefunden hast.

## Garantiehinweise

CAPCOM Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von CAPCOM Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

- Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das CAPCOM Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

CAPCOM Europe GmbH  
Heltorferstr. 18  
40472 Düsseldorf

- Die Gewährleistung ist nach Wahl von CAPCOM auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
- Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder auf nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder auf sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.