

POCKY & ROCKY 2™



OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GmbH, Hausanschrift,
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

POCKY & ROCKY 2 IS A TRADEMARK OF NATSUME INC.
NATSUME IS A REGISTERED TRADEMARK OF NATSUME INC.
© 1994 NATSUME INC. ALL RIGHTS RESERVED

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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



POCKY & ROCKY 2 IS A TRADEMARK OF NATSUME INC. NATSUME IS A REGISTERED TRADEMARK OF NATSUME INC. © 1994 NATSUME INC. ALL RIGHTS RESERVED.



LICENSED BY



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 PASST.

Rocky & Rocky 2™



ANMERKUNG DES HERSTELLERS

Wir danken Ihnen für den Kauf von Pocky & Rocky 2 für das Super Nintendo Entertainment System. Wir erfreuen uns Ihrer Wahl, unser Produkt in Ihrer Videospielsammlung aufzunehmen. Bitte lesen Sie die beiliegende Anleitung, um in den vollen Genuß des Spieles zu gelangen. Wir hoffen, daß Sie mehrere unterhaltsame Stunden mit diesem action-adventure verbringen werden.

INHALTSVERZEICHNIS

Anmerkung des Herstellers	2
Sicherheitsvorkehrungen	3
Der Hintergrund	4
Ziel des Spieles	5
Pockys Übungsleve	5
Der Bildschirm/Methoden des Angriffs	6
Spielsteuerung	7
Besondere Gegenstände	8
Partner	10
Magie	12
Zwei-Spieler-Modus	13
Die Ebenen	14
Endgegner	15
Charaktere	17

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Um hohen Spielspaß zu gewährleisten, bitten wir Sie sich die Zeit zu nehmen, diese Anleitung durchzulesen.

1. Vermeiden Sie es, das Spiel extremen Temperaturschwankungen und Erschütterungen auszusetzen.
2. Berühren Sie nicht die Leiterbahnen des Spieles. Schützen Sie diese indem Sie das Spiel in der mitgelieferten Hülle aufbewahren.
3. Die Verwendung von lösenden Substanzen, Verdünnern, Alkohol, Benzol oder ähnlichen Stoffen, können zu Beschädigung des Modules führen.
4. Öffnen Sie nicht das Modul.



DER HINTERGRUND

Prinzessin Luna war zu Besuch, um das Fest der Ernte beizuwohnen. Alle Dorfbewohner waren versammelt um zu essen, tanzen und gemeinsam eine wundervolle Zeit zu verbringen.

Währenddessen, weit entfernt auf der Dämoneninsel, plante Dynagon seine Rache. Nachdem sich die hübsche Prinzessin weigerte ihn zu heiraten, wandelte sich Dynagon in einen rasenden Mann. Dynagon befahl seinem treuestem Diener Impy, die Prinzessin vom Erntefest zu Kidnappen, damit er sie zu der Heirat zwingen kann.

“Hilfe! Hilfe!” schrie die Prinzessin, doch es war zu spät. Mit einem Blitz verschwand die Prinzessin. Pocky stand erstaunt da, als Sie die Prinzessin verschwinden sah.

“Gehe und rette Prinzessin Luna” sagten die Sieben Weisen Menschen “ und nimm einen Freund mit auf deinem Weg. Du wirst auf die Zusammenarbeit mit deinen Freunden angewiesen sein, um die Prinzessin zu finden und zu retten.”

In der Rolle von Pocky und ihrem Partner werden Sie sich auf eine fantastischen und gefährlichen Reise begeben. Sie werden auf Ihren Verstand und Mut angewiesen sein, um das Ziel Ihrer Suche erreichen zu können. Sind Sie für dieses Abenteuer bereit?

ZIEL DES SPIELES

In der Rolle von Pocky ist es Ihr Ziel, die Prinzessin Luna zu befreien. Sie können einen weiteren Spieler beutzen, der Ihnen als Ihr Partner beistehen wird. Zusammen müssen Sie Ihre Fähigkeit und Ihren Verstand einsetzen, um die Feinde zu bekämpfen. Pockys Freunde haben verschiedene Talente; wählen Sie sich Ihren Partner sorgfältig aus

POCKYS ÜBUNGSEBENE

In dieser ersten Ebene werden Sie die Sieben Weisen Menschen lehren, Ihre Waffen zu gebrauchen und auf das bevorstehende Abenteuer vorbereiten. Folgen Sie lediglich den Anweisungen auf dem Schirm. Wenn Sie Ihre Waffen bereits beherrschen, können Sie diese Ebene überspringen.



DER BILDSCHIRM



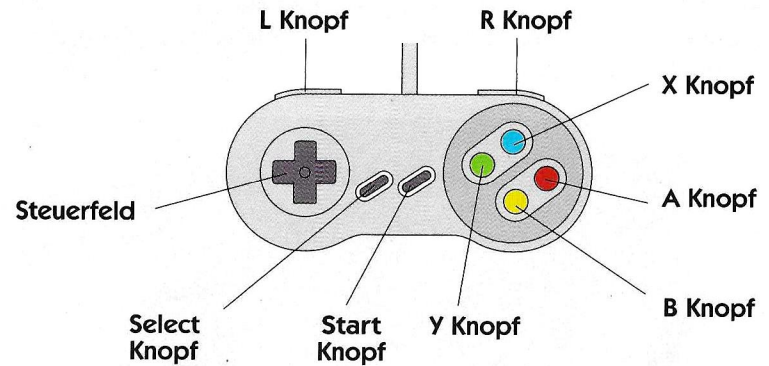
METHODEN DES ANGRIFFS

Magische Karten: Gebrauchen Sie diese Magischen Karten, um Ihren Gegner aus der Distanz zu treffen.

Magischer Stab: Benutzen Sie Ihren Magischen Stab, um Feinde in der Umgebung abzuwehren.

Partnerwerfen: Sie können Ihren Partner gegen die Feinde werfen (machen Sie sich keine Sorgen, dies verletzt Ihren Partner nicht - tatsächlich lieben Sie es.)

SPIELSTEUERUNG



- Y Knopf** - werfen von Magischen Karten
- B Knopf** - Schwingen des Magischen Stabes
- R Knopf** - Partnerwerfen
- A Knopf** - Magie und Umkehrung
- Y Knopf** - Schießen während Sie Magie benutzen
- B Knopf** - Special move während Sie Magie benutzen
- START**- Starten des Spieles, Pause
- SELECT**- Titelschirm, Bewegen des Cursors

Auswahlschirm

Auswahl - Sie können den Modus (normal, leicht, hart), Sound (Stereo oder Mono) und die Tastenbelegung einstellen. Sie können auch die Musik und Soundeffekte testen. Drücken Sie "EXIT", um in den Titelschirm zu gelangen.



BESONDERE GEGENSTÄNDE

Besondere Gegenstände können in Boxen, Schatzkisten und in Geschäften gefunden werden.



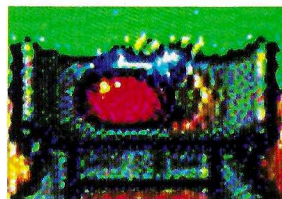
Kleidung:

Pocky beginnt das Spiel mit neuer Kleidung. Wenn Sie einmal getroffen wird, zerbröckelt Ihre Kleidung. Wird Sie ein weiteres mal getroffen, verliert Sie ein Leben. Das Aufsammeln von Kleidung stellt Ihre Kleidung wieder her.



Hasenohren:

Mit dem aufsammeln von Hasenohren wird Pocky in der Lage sein, einen Schalg zu widerstehen, ohne Teile Ihrer Kleidung einzubüßen.



Rüstung:

Mit einer Rüstung kann Pocky drei Schläge widerstehen, bevor Sie ein Leben einbüßt.



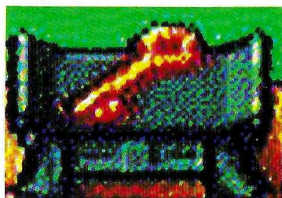
Power Up:

Regeneriert die Kraft der Magischen Karten um eine Einheit.



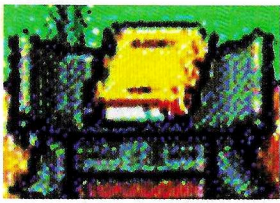
One Up:

Sie erhalten ein Extraleben.



Schlüssel:

Befähigt Pocky verschlossene Türen und Schatztruhen zu öffnen.



Strategiebuch:

Gibt wertvolle Hinweise um die feindlichen Endgegner zu besiegen.

PARTNER

Pocky beginnt das Spiel, indem Sie einen von drei Partnern wählt.

Der ausgewählte Partner bleibt dicht hinter Pocky, wobei jeder Partner seine eigenen Waffen hat (im Einzspieler-Modus schießt der Partner automatisch)



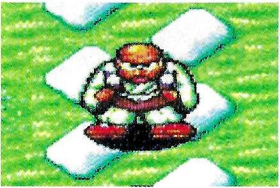
Rocky:

Lebt in den Bergen hinter dem Schrein. Er ist Pockys bester Freund. Blätter benutzt er als Waffen.



Little Ninja:

Sie macht einen sehr niedlichen Eindruck, doch lassen Sie sich hiervon nicht beirren; Sie ist eine wahre Meisterin in Ihrer Kunst. Little Ninja wirft mit Messern nach Ihren Feinden.



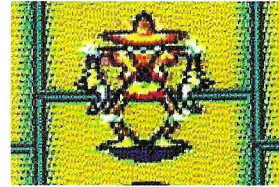
Bomber Bob:

Bob ist sehr stark. Bomber Bob wirft Bomben und kann somit mehrer Goblins gleichzeitig außer Gefecht setzen.



Tengy:

Wirft Blätter. Die Blätter die Sie wirft prallen von harten Gegenständen ab und können somit weiteren Schaden anrichten.



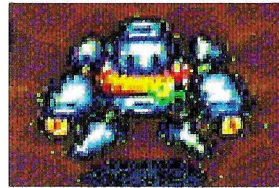
Scarecrow:

Lang und dünn, ist ein cooler Typ. Seine Waffe ist eine Sichel.



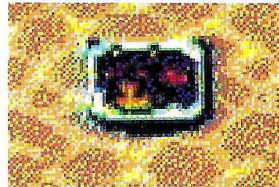
Digger:

Digger ist ein Maulwurf. Er hat eine menge Freunde die ihm behilflich sind seine Feinde zu besiegen.



Ottobot:

Der Roboter Ottobot ist die Erfindung von Dr. Kabuki. Mit seinen Geschossen kann er jeden Feind verletzen.



Partner wechseln:

Der Gegenstand mit dem Sie Ihren Partner wechseln können erscheint, wenn Sie den runden Feuerball abgewhert haben. Wenn Sie diesen Gegenstand einsammeln, können Sie einen anderen Partner wählen. Auf dem Gegenstand sehen Sie die Gesichter der verfügbaren Partner.

Anmerkung: Wenn Ihr Partner getroffen wird, Sie Ihr Ziel verfehlen, Ihr Zeitlimit überschreiten oder getroffen werden während Sie Magie anwenden wird Ihr Partner verwundet und verschwindet für eine kurze Zeit.

MAGIE

Während Sie Magie anwenden wird Pocky mit ihrem Partner eins werden; Ihre Macht die Sie erlangen um Magie anzuwenden hängt von dem Partner ab, mit dem Sie die Magie betreiben. Pocky wird in ihrem normalen Zustand nach einer kurzen Zeit zurückkehren, oder nachdem sie getroffen wurde. Pocky wird auch ihren normalen Zustand erreichen, wenn Sie den A Knopf drücken.

Magiekombinationen

Pocky & Rocky:

Sie werden in der Lage sein, versteckte Schätze zu finden.

Pocky & Little Ninja:

Sie können eine verschlossene Truhe, ohne einen Schlüssel öffnen. Weiterhin können Sie Ihre Gegner mit dem Schwert angreifen.

Pocky & Bomber Bomb:

Sie können schwere Gegenstände aufheben und wegschmeißen. Auch können Sie versteckte Schätze enthüllen.

Pocky & Tengy:

Sie können über Flüsse fliegen und sich außerhalb der Reichweite Ihrer Feinde begeben.

Pocky & Scarecrow:

Hohe Sprünge: Lassen Sie den B Knopf eine Zeitlang gedrückt, wenn Sie ihn loslassen können Sie über hohe Felsen oder Flüsse springen.

Pocky & Digger:

Sie können einen Tunnel graben und sich unter Ihren Feinden begeben. Sie können so auch verstecktes Geld finden.

Pocky & Ottobot:

Sie können Felsen werfen oder über Flüsse fliegen und sich außerhalb der Reichweite Ihrer Feinde begeben.

ZWEI-SPIELER-MODUS

Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt der zweite Spieler die Steuerung des Partners. Der Partner ist eine Hilfe, und seine Rolle ist beschränkter als die von Pocky. Das Spielen im Zwei-Spieler-Modus benötigt sehr viel Strategie.

1. Schüsse kommen immer von dem Partner.
2. Der Partner kann nicht den magischen Stab schwingen.
3. Der Partner kann nur die Münzen und den Gegenstand, mit dem Sie Ihren Partner wechseln können, aufnehmen. Alle anderen Gegenstände kann er nicht aufsammeln.
4. Wenn Pocky den Gegenstand aufnimmt mit dem man Partner wechseln kann, wird sich der Partner ändern.
5. Der Partner kann nicht in Geschäfte oder Häuser eintreten. Sollte Pocky sterben, so stirbt auch der Partner, doch wird er nach einer kurzen Zeit wieder erscheinen.

DIE EBENEN

- Ebene 2:** **Exotic Country Road.** Hier werden Sie über seltsame Pfade reisen. Nehmen Sie sich vor den Dämonen in acht, die wie kleine Babys schreien, um Ihre Sympathie zu erlangen.
- Ebene 3:** **October Fields.** In dieser zwielichten Ebene werden Sie an mehreren Hütten gelangen, die Sie auf Ihrem Weg untersuchen sollten.
- Ebene 4:** **Bridge Over Kappa River.** Sie werden in diesem wunderschönen Fluß sicherlich nasse Füße bekommen.
- Ebene 5:** **Demon's Corridor.** Reiten Sie den wahnsinnigen Hund in diesem wilden, langen und schmalen Korridor.
- Ebene 6:** **Winter Wonderland.** Vom Anschein her könnte es Weihnachten sein, doch haben Sie noch eine lange Reise vor sich, bevor Sie sich erholen können.
- Ebene 7:** **Demon Island.** Sie nähern sich dem Ende Ihrer langen Reise, doch dieses Inferno ist kein Picknick.
- Ebene 8:** **Dragon in the Sky.** Reiten Sie mit Ihrem Drachen Gordon in den Himmel. Achten Sie auf all die fliegenden Feinde.
- Ebene 9:** **Demon's Castle.** Betreten Sie dieses hübsche, reichverziertes Schloß. Bekämpfen Sie eine horde von Ninjas und einen noch stärkeren Impy bevor Sie den letzten Kampf mit Dynagon antreten.

ENDGEGNER



Endgegner der Ebene 2

Canimal:

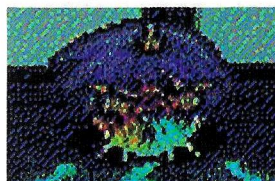
Canimal ist ein ausgezeichnete Koch, doch achten Sie darauf außer Reichweite zu bleiben, wenn er einer seiner speziellen Gerichte anfertigt.



Endgegner der Ebene 3

Foxy:

Foxy ist sehr gerissen. Achten Sie auf die kleinen Füchse, die er nach Ihnen ausschickt.



Endgegner der Ebene 4

Impy:

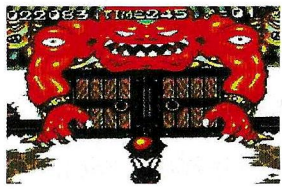
Impy ist zwar ein kleiner aber dennoch mächtiger Dämon. Als Dynagons treuester Diener, versucht er sein Bestes, seinen Herren zu beschützen.



Endgegner der Ebene 5

Volta:

Volta ist der Sohn des Donners. Er reitet eine Wolke und schmeißt gefährliche Blitze in Ihre Richtung.



Endgegner der Ebene 6

Demon Gate:

Demon Gate bewacht dein Eingang des Dämonenschlosses. Achten Sie darauf das Strategiebuch zu lesen, um nützliche Hinweise zu erhalten, womit Sie dieses mächtige Monster besiegen können.



Endgegner der Ebene 7

Beady:

Beady ist ein harter Kerl und schwer zu besiegen. Ein große Perlenkette ist seine Hauptwaffe.



Endgegner der Ebene 8

Bolta:

Bolta ist Voltas großer Bruder. Er ist gekommen um seinen Bruder zu rächen.



Endgegner der Ebene 9

Dynagon:

Ehemals ein mächtiger und einflußreicher Lord, wandelte sich Dynagon in eine rasende Bestie, nachdem Prinzessin Luna sich geweigert hat, ihn zu Heiraten. Sie müssen Dynagon besiegen und heilen, um das Spiel zu beenden. Doch um dies zu erlangen müssen Sie ihn erst finden und seine wahre Identität erkennen.

CHARAKTERE



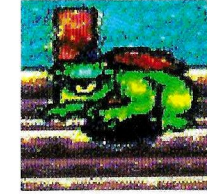
Cyclopes



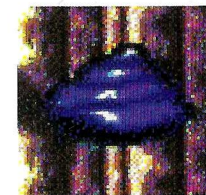
Spooky



Skelety



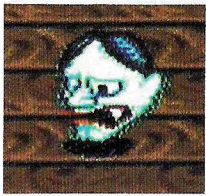
Kappa



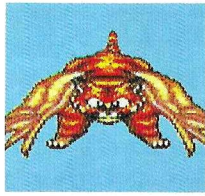
Michel



Gizmo



Masky



Thundercat



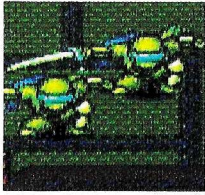
Abominy



Archer



Kristel



**Shadow
Warriors**