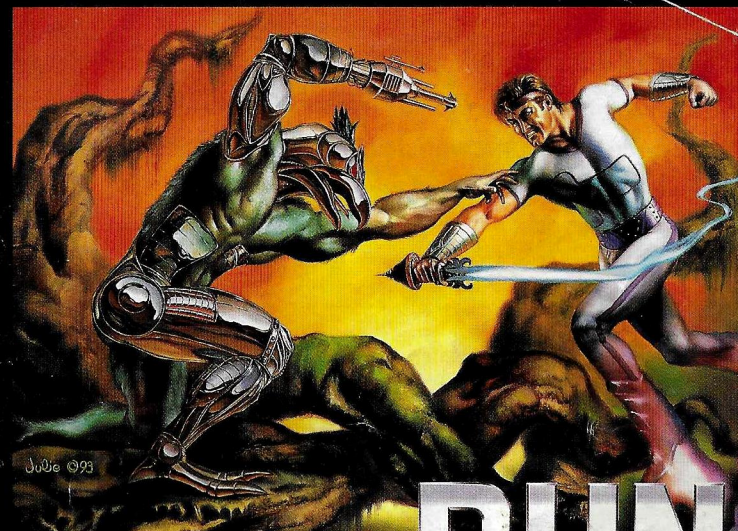


SNSP-RU-NÖE

ATLUS™



RUN SABER

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION

ATLUS™

© ATLUS CO., LTD.



Vertrieb:
Imagineer Deutschland GmbH
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst, Germany
TEL : (02131) 66 88 84
FAX : (02131) 66 98 84

PRINTED IN JAPAN

1993 ATLUS CO., LTD.
1993 Horn Electric Co., Ltd.
1993 HoriSoft Co., Ltd.

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

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des Spiels RUN SABER von ATLUS CO., LTD. für das Super Nintendo Entertainment System. Für den sachgemäßen Umgang mit der Spielkassette bitte diese Anleitung aufmerksam durchlesen.

© 1993 ATLUS CO., LTD.
© 1993 Hori Electric Co., Ltd.
© 1993 Horisoft Co., Ltd.

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 PA6T.



INHALT

| | |
|----------------------------------|---------|
| EINLEITUNG | 4 |
| DATUM: ERDE 2998 A.D. | 5 |
| BEGINN DES KRIEGSZUGS | 6 |
| FUNKTIONEN DES STEUER-PADS | 7 - 8 |
| SO WIRD GESPIELT | 9 - 11 |
| DIE HELDEN | 12 |
| DIE WELT DES DR. BRUFORD | 13 - 17 |
| GARANTIE INFORMATIONEN | 18 - 19 |



Die Erde blickt in eine finstere Zukunft. Die letzte Hoffnung für das Überleben der Menschheit liegt in den Händen einer Cyborg-Sondertruppe mit dem Decknamen "Run Sabers" (Schwertkämpfer). Diese Kämpfer mit übermenschlichen Kräften und Fähigkeiten müssen einen verrückten Wissenschaftler davon abhalten, die gesamte Erde zu vernichten.

Schließe Dich Allen "Donnerschwert" und Sheena "Eisschwert" auf ihrer weltweiten Mission gegen die Supermutantenarmee und ihren böartigen Befehlshaber Dr. Bruford an. Bewaffnet mit unzerstörbaren Schweren stürzen sich unsere Helden in den Kampf gegen die mörderischen Monster.

Du mußt der dunklen Armee des verrückten Wissenschaftlers das Handwerk legen - entweder auf eigene Faust oder zusammen mit einem Freund in einem 2-Personen-Spiel! Sammle alle kraft- und energiespendenden Spielartikel, während Du Dich in den fünf Spielrunden zu Brufords verstecktem Schloß durchkämpfst. Und denke stets daran, auf der Hut zu sein!

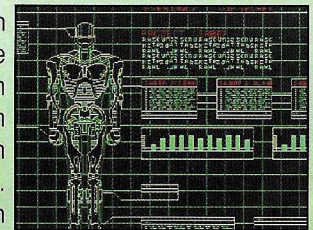
Man schreibt das Jahr 2998. Die Atmosphäre ist durch schädliche Abgase derart verseucht, daß sich die Erde kurz vor dem ökologischen Zusammenbruch befindet. Die einzige Hoffnung auf Erholung war eine von Dr. Gordon Bruford entwickelte neue Technologie - das sogenannte "Projekt Erdenreuerung". Dieses revolutionären Programm sollte die gesamte Erdoberfläche säubern und die Energiequelle des Universums anzapfen: Kernfusion.

Um Energie aus Kernfusion zu gewinnen, muß aber die Erdatmosphäre tödlichen Mengen von Radioaktivität ausgesetzt werden. Die Erdbevölkerung mußte den Planeten deshalb verlassen und alles Leben auf der Erde ein Jahr lang einfrieren lassen.

Doch dann ging etwas ganz schrecklich schief. Um die Herrschaft über die Erde an sich zu reißen, blieb Dr. Bruford zurück und setzte sich selbst wiederholt starker Strahlung aus. Seine genetische Zusammensetzung änderte sich dramatisch, er verwandelte sich selbst in ein übermächtiges, böswilliges Wesen, das nichts als die völlige Auslöschung der menschlichen Rasse im Sinn hat. Zur Verwirklichung seiner teuflischen Pläne begann der "neue" Dr. Bruford sogleich mit dem Aufbau mit einer Mutantenarmee.

Die besten Wissenschaftler der Welt studierten entsetzt die Scanner-Bilder, mit denen sie den Fortschritt der Erdsäuberung überwachten, und erkannten, daß herkömmliche Waffen gegen Dr. Brufords Armee nutzlos sind. Das Projekt "Run Saber" wurde ins Leben gerufen und Cyborg-Krieger mit spektakulären Waffen und Fähigkeiten entwickelt, die Brufords Anlagen infiltrieren und die Erde zurückerobern sollen.

Die ersten drei Prototypen wurden sofort auf den Weg zur Erde geschickt. Unglücklicherweise hatte Kurtz (Glanzschwert) einen defekten Parasiten-Abwehrmechanismus und wurde von Bruford gefangen genommen, um ihn gegen den Rest des Sonderkommandos einzusetzen. Somit blieben nur zwei übrig: Allen (Donnerschwert) und Sheena (Eisschwert). Die Zukunft der Menschheit liegt in ihren Händen! Viel Glück Schwertkämpfer!



BEGINN DES KRIEGSZUGS

Schiebe die Run Saber-Spielkassette in Dein Super NES, und schalte das Gerät ein. Drücke die START-Taste zum Abrufen des Hauptmenüs. Hier kannst Du zwischen einem 1- oder 2-Spieler-Spiel oder dem Optionsmenü wählen. Die Wahl erfolgt über das Steuer-Pad; anschließend ist die START-Taste zu drücken.

Das Optionsmenü bietet folgende Spielmodi:

Players: In diesem Modus wird festgelegt, wieviele Spieler teilnehmen sollen.

Level: Wähle je nach Deiner Spielerfahrung den gewünschten Schwierigkeitsgrad; Leicht ("Easy") bis schwer ("Hard").

Sound: Wähle die gewünschte Hintergrundmusik (BGM): Stereo, Mono oder Aus ("Off").

Config: Dieser Modus dient zur Umbelegung der Funktionstasten auf dem Steuer-Pad nach persönlichem Geschmack. Die Anfangseinstellung ist:

Taste B: Springen

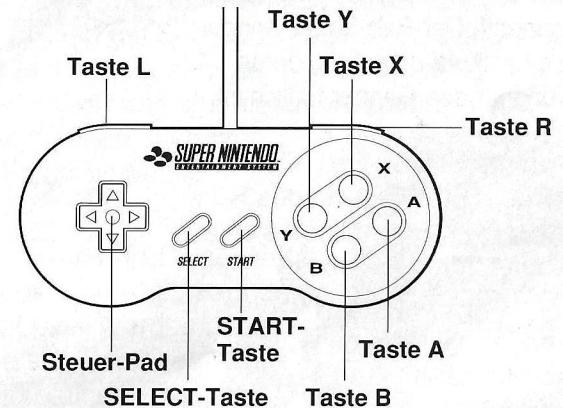
Taste Y: Angriff mit dem Schwert

Taste X: Spezialangriff

Exit: Rückkehr zum Hauptmenü



FUNKTIONEN DES STEUER-PADS



Grundlegende Run Saber-Bewegungen:

Steuer-Pad: Aufwärts-, Abwärts-, Links- und Rechtsbewegungen

Taste B: Läßt die Spielfigur springen.

Taste Y: Läßt die Spielfigur angreifen.

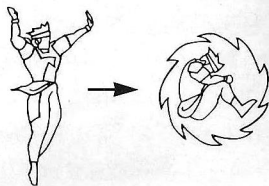
Taste X: Einsatz des Spezialangriffs.

START-Taste: Unterbricht das Spiel.

Run Saber-Sonderbewegungen:

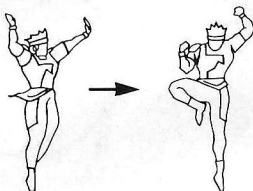
Aufwärts am Steuer-Pad + Taste B:

Sprungangriff. Der Run Saber-Krieger ist von einer Aura umgeben, deren Berührung für den Gegner tödlich ist.

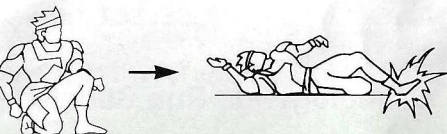


Abwärts am Steuer-Pad + Taste B:

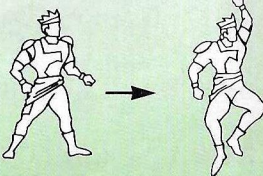
Luft/Boden-Tritt: Die Kraft des Run Saber-Kriegers konzentriert sich auf den Abwärtstritt des Fußes.



Drücke die Taste B mit dem Run Saber-Krieger in niedergekauertem Stellung, um einen Gleitangriff auszuführen. Hierdurch lassen sich auch schwer zugängliche Plätze erreichen.



Spezialbewegung: Abwärts drücken, während der Krieger auf einem Ast oder Gerüst steht, und gleichzeitig springen, um durchzufallen.



Spielzusammenfassung

Run Saber ist ein fünf Runden umfassendes Action-Spiel, bei dem der Feind mit Schwertern und Spezialangriffswaffen entweder allein oder zusammen mit einem Mitspieler vernichtet werden muß. Um dieses Abenteuer voll auszukosten, sollten auch die folgenden Faktoren beachtet werden.



Spezialangriffswaffe: Diese Waffe stoppt die gesamte Aktion auf dem Bildschirm. Dabei werden alle Gegner, die sich in diesem Moment im Bild befinden, verletzt. Die Spezialangriffswaffe von Spieler 1 ist der "Donnerdrachen" und die von Spieler 2 der "Eiszyklon". Die optische Wirkung dieser Angriffe ist unterschiedlich, die Resultate sind jedoch ähnlich. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Spezialangriffswaffen.

Statusbalken: Der Statusbalken am oberen Bildrand informiert über den Kamp fzustand Deiner Helden: die restlichen Leben, die restlichen Spezialangriffswaffen, die Trefferpunktezah l (HP), der Lebensmesser, Punktstand der Kämpfer und die Spielverlaufsanzeige.

Der Lebensmesser startet mit 3 Trefferpunkten und erhöht sich jedesmal, wenn Du von einem Feind getroffen wirst. Du kannst den Lebensmesser durch Ansammeln von Gegenstandskapseln erhöhen (maximal 8 Trefferpunkte).

SO WIRD GESPIELT. FORTS.

Die Spielverlaufsanzeige dient als Wegweiser durch die einzelnen Spielrunden. Da fast jede beliebige Richtung eingeschlagen werden kann, könnte man sich andernfalls leicht verirren. Die Anzeige erscheint häufig in Form eines Richtungspfeils, dem Du folgen solltest. Weiterhin erscheinen die Meldungen:

Warnung: (ALERT) Diese Meldung blinkt, wenn ein Boss in der Nähe ist und erlischt erst wieder, wenn Du den Boss besiegt hast.

Ducken: (GO DOWN!) Wenn diese Meldung erscheint, solltest Du Deine Spielfigur so schnell wie möglich abwärts bewegen.

Nach oben: (GO UP!) Wenn diese Meldung erscheint, solltest Du sofort die Sprungtaste drücken und Deine Spielfigur so schnell wie möglich aufwärts bewegen.

Spielefortsetzung: Wenn Du bei einem 1-Personen-Spiel sämtliche Leben verlierst, kannst Du das Spiel bei der gleichen Spielszene fortsetzen, indem Du "Continue" wählst. Es sind jedoch nur drei Spielefortsetzungen möglich. Das gleiche gilt für den 2-Personen-Modus.

Spätere Teilnahme eines zweiten Spielers: Wenn das Spiel im 1-Personen-Modus begonnen wurde, kann durch Drücken der START-Taste an Steuer-Pad 2 ein zweiter Spieler teilnehmen.

Dieser Vorgang zählt jedoch als eine Spielefortsetzung und verringert die Anzahl der vorhandenen Fortsetzungschancen. Wenn die Anzahl der Fortsetzungschancen Null ist, kann kein zweiter Spieler teilnehmen.

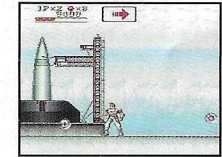
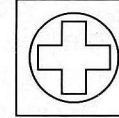
Änderung der Spielfigurenfarbe: Durch Drücken der SELECT-Taste während einer Spielpause kannst Du die Farbe Deiner Spielfigur ändern. Hierzu stehen insgesamt acht Farben zur Auswahl. Anschließend kann das Spiel durch Abschalten des Pausenstatus wieder aufgenommen werden.



SO WIRD GESPIELT. FORTS.

Sammeln von Gegenständen: Wenn ein Feind besiegt ist, erscheinen häufig Gegenstandskapseln. Je leichter der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto mehr Gegenstände sind vorhanden. Mit den folgenden Gegenständen bist Du jedoch gleich zu Beginn des Spiels ausgerüstet:

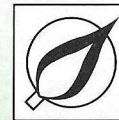
Weißer Medizinkasten: HP-Zahl erhöht sich um eins.



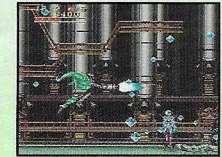
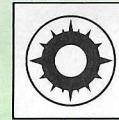
Blauer Medizinkasten: HP-Zahl erhöht sich um zwei.



Flamme: Verstärkung der Schwertkraft.



Roter Ball: Spezialangriffswaffen erhöhen sich um eins.



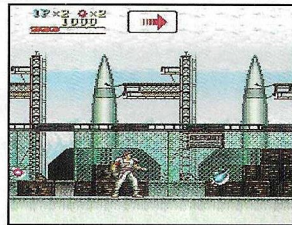
Gesichter: 1-Personen- oder 2-Personen-Verstärkung.



Allen - Deckname: Donnerschwert

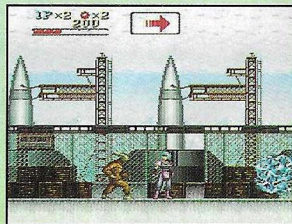
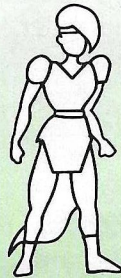
Kampf-Cyborg, konstruiert nach einem ricanischen Hünen. Dieser Run Saber-Krieger schwingt ein Donnerschwert, erzeugt von seinem eingebauten Plasma-Generator, dem theoretisch kein anderes Material widersteht.

Spezialangriffswaffe: ein Donnerdrache aus aufgestauter Plasmaenergie.



Sheena - Deckname: Eisschwert

Kampf-Cyborg, konstruiert nach dem Vorbild einer russischen Kriegerin. Die Run Saber-Kämpferin schwingt ein Eisschwert bei Gefriertemperaturen, das sämtliche Gegner auf der Stelle einfrieren kann. **Spezialangriffswaffe:** ein Eiszyklon mit der Kraft eines sibirischen Orkans.

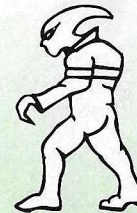


Runde 1: Taj-Basis (Taj Base)

Der ehemalige Verteidigungsstützpunkt für das "Projekt Erdenneuerung" ist in Nordamerika noch vorhanden. Man nimmt an, daß der Befehls-/Steuercomputer zur Überwachung der Abwehrraketen des Planeten lahmgelegt wurde. Die Mutanten sind in die Steuerzentrale eingedrungen. Der Boss, "Beautiful", ist mit der neuesten Überschallkampfmaschine ausgerüstet und wird versuchen, den angreifenden Run Saber-Krieger in einer Luftschlacht zu vernichten.



Feindliche Spielfiguren



Chikeega



Azoph



Boss: Beautiful

Runde 2: Tong City

Das Zentrum des Orients, und die ehemals mächtige Industriehochburg. Die zwischen antiken Ruinen gebaute High Tech-Metropole ist von Mutanten überrannt worden und erscheint leblos. Der Boss, eine Statue aus der Shuri-Shumi-Epoche wurde einst als Glücksgöttin verehrt, bis ein Parasitenmutant sich an ihr festsetzte und sie in eine äußerst böartige und hinterhältige Kreatur verwandelte.



Feindliche Spielfiguren:



Houiai



Fujin



Boss: Shuri-Shumi

Runde 3: Jod-Tal (Jod Valley)

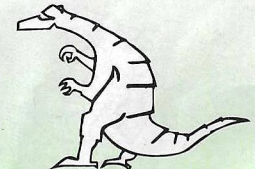
Die Urwälder Südamerikas beherbergen die üppigsten Lebensformen des Planeten. Leider haben die Parasitenmutanten diese Kreaturen für ihre dunklen Machenschaften verklavt. Der Boss, Skeltor, ist das animierte Skelett einer prähistorischen Bestie. Diese von den Fossilienresten wieder zum Leben erweckte Kreatur ist ein übler Gegner.



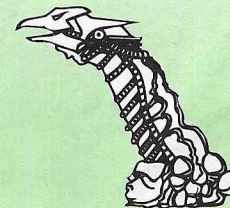
Feindliche Spielfiguren:



Seevogel



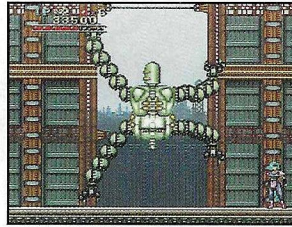
Tefles-Dracken



Boss: Skeltor

Runde 4: Graue Mine (Gray Fac)

Als Menschen noch von natürlichen Bodenschätzen abhängig waren, war dieser Ort das Bergbauzentrum der Welt. Von den Menschen längst vergessen, sind die alten Stollen zur Brutstätte der Mutanten geworden. Der Boss, Jambalaya, ist ein ehemaliger Transportroboter, der von den Mutanten wieder zum Leben erweckt wurde!



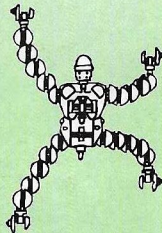
Feindliche Spielfiguren:



Dokuto



Reshipula



Boss: Süd-Jambalaya

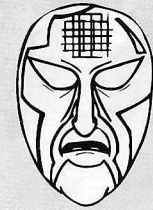
Runde 5: Bruford

Wenn Du bis hierher vorgestoßen bist, wartet jetzt der geheime Unterschlupf des wahnwitzigen Genies auf Dich. Der gesamte Komplex wird von dem mutierten Wissenschaftler gesteuert. Bereite Dich auf die endgültige Konfrontation vor!

Feindliche Spielfiguren:



Experiment F



Kleines Gesicht

MEMO

MEMO