



Imported to Europe by Virgin Interactive Entertainment

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH



Borselstrasse 16/B  
22765 Hamburg GERMANY

Germany, Distributed by Avalon Vertriebs GmbH



Magnolienweg 12  
D-63741 Aschaffenburg  
GERMANY

PRINTED IN JAPAN



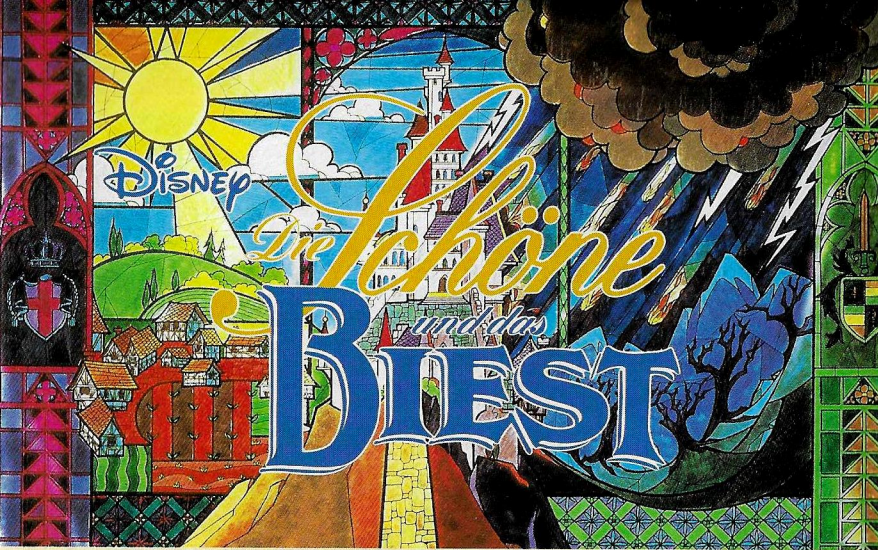
HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

**SPIELANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO**™  
**ENTERTAINMENT SYSTEM**

**PAL VERSION**



## Danke !

Du hast mit diesem Hudson Soft Produkt eine gute Wahl getroffen. Um mit Deinem Disney Die Schöne und das Biest optimalen Spielspaß zu haben, solltest Du die Anleitung sorgfältig durchlesen, um Dich mit den Möglichkeiten des Spieles vertraut zu machen.

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

LICENSED BY

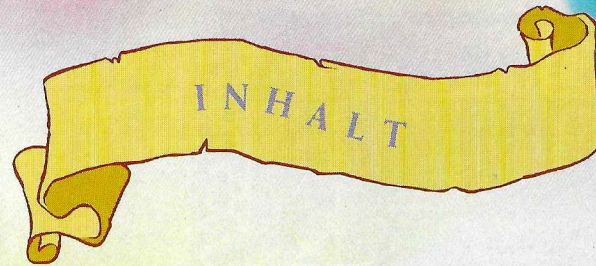
**Nintendo®**

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

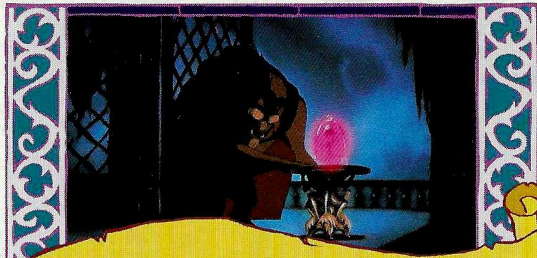
Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.  
©1994 HUDSON SOFT  
©1994 The Walt Disney Company.  
©1991 WDMC/WOND  
All Rights Reserved.



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.



•DER FLUCH DER BESTIE .....	4
•EIN SPIEL BEGINNEN .....	5
•OPTIONEN .....	5
•WIE DAS BIEST GESTEUERT WIRD .....	6
Control Pad .....	6
Das Brüllen .....	6
Stampfen .....	6
Super Stampf .....	7
•DER BILDSCHIRM .....	8
•DIE GEGENSTÄNDE .....	8
Die Bücher .....	9
•GEGNER .....	10
Verzauberte Gegner ....	11
•DIE SPIELSTUFEN .....	12
•TIPS .....	13



## DER FLUCH DER BESTIE

Ein egoistischer Prinz wurde durch die Magie einer Zauberin in eine scheußliche Bestie verwandelt. Zusätzlich wurden auch alle seine Bediensteten in Haushaltsgegenstände verzaubert.

Bevor die Zauberin wieder ging, gab sie dem Prinzen eine Rose in die Hand.

"Diese Rose wird bis zu Deinem 21. Geburtstag blühen. Bis dahin mußt Du jemanden finden, den Du wirklich liebst und der Deine Liebe erwidert. Sollte es Dir nicht gelingen, wirst Du für alle Zeiten verdammt sein, Dein Leben als Bestie zu verbringen.

Kann die Bestie den Fluch brechen, bevor es zu spät ist ?



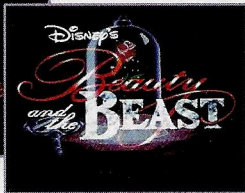
## EIN SPIEL BEGINNEN

Stecke die "Die Schöne und das Biest" Kassette in den Einschubschacht des Super Nintendo Entertainment System und schalte den POWER Schalter auf ON. Ein kurzer Vorspann wird erscheinen. Um diesen Vorspann zu überspringen, drücke auf den START Knopf. Wenn der Titel Bildschirm erscheint, drücke die START Taste noch einmal. An dieser Stelle kannst Du GAME START oder OPTIONS auswählen durch Drücken von SELECT oder rauf/hoch mit dem Steuerkreuz. Um Deine Auswahl zu aktivieren drücke, START.



## OPTIONEN

OPTIONS erlaubt es dem Spieler, einige Einstellungen in dem Spiel zu ändern. Um in den OPTION Bildschirm zu gelangen, wähle OPTIONS aus und drücke START. Zur Auswahl der Option, welche Du ändern möchtest, drücke entweder SELECT oder rauf/runter auf dem Steuerkreuz. Um die Einstellung zu ändern, drücke dann links oder rechts auf dem Steuerkreuz. Um das Spiel mit den Einstellungen zu starten, wähle START GAME aus und drücke dann START.





## CONTROL PAD

**Links:**  
Bewegung nach links.

**Runter:**  
Ducken. Runter schauen.  
Runter klettern.  
In hängenden Positionen läßt das Biest los.

Halte den A-Knopf für eine kurze Zeit (2-3 Sekunden) gedrückt und laße ihn dann wieder los. Dadurch brüllt das Biest. Dieses Brüllen 'friert' die meisten Gegner an der aktuellen Position ein. Dadurch ist es einfacher, sie zu treffen. Das Brüllen ist auch wichtig, um einige Plattformen und Fledermäuse nutzen zu können.



## DAS BRÜLLEN

**Hoch:**  
Hoch schauen. Hoch klettern.  
Zieht das Biest aus hängenden Positionen nach oben.

**Rechts:**  
Bewegung nach rechts.

**SELECT KNOFF:**  
Wird nicht benutzt.

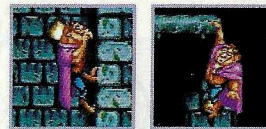
**START KNOFF:**  
Drücken während des Spiels legt eine Pause ein. Bei nochmaligem Drücken wird das Spiel fortgesetzt. Auch hiermit können die Animationen zwischen den Leveln abgebrochen werden.

**X-KNOFF**  
**Y-KNOFF**  
Schlagen. Stein aufheben. Stein wegwerfen. Auffangen von Schneebällen im Spezial Level.

**A-KNOFF:**  
Das Drücken für eine kurze Zeit (2-3 Sekunden) veranlaßt das Biest zu brüllen.

**B-KNOFF:**  
Springen.  
Wird auch benutzt, um die Animation zwischen den Leveln abzubrechen.

**B-KNOFF**  
**+ RUNTER (STEUERKREUZ):**  
Stampfen und Super Stampf.

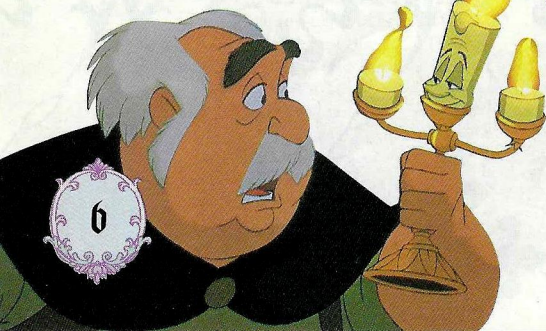


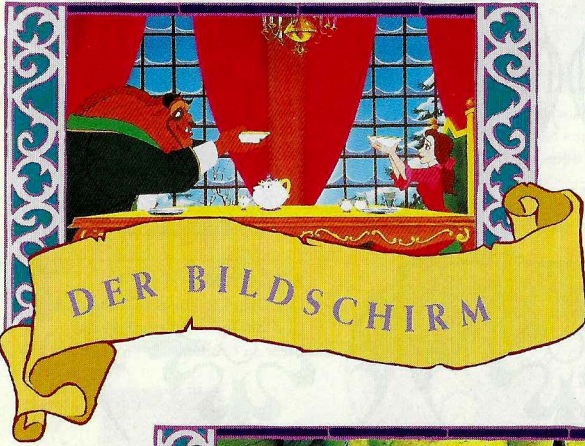
## STAMPFEN

Wenn Du das Steuerkreuz nach unten drückst, während das Biest springt, wird es stampfend auf dem Boden landen. Sollte sich darunter ein Gegner befinden, wird dieser dadurch zu Schaden kommen.

## SUPER STAMPF

Wenn das Biest aus großer Höhe springt und Du dabei das Steuerkreuz nach unten drückst, wird das Biest mit einem Super Stampfer auf dem Boden auftreffen. An einigen Stellen werden dadurch versteckte Gegenstände in der Nähe erscheinen. Sollte das Biest auf Gegnern landen, werden diese dadurch ebenfalls beschädigt.





### Das Herz:

Das Biest startet jedes Spiel mit drei Versuchen. In der oberen linken Ecke des Bildschirms wird ein Herz angezeigt. Dahinter steht ein X und eine Zahl. Diese Zahl gibt an, wieviele Versuche noch übrig sind. Das Herz selbst fungiert als Schadensanzeige.

### Die Glasglocke:

Das Biest startet jede Runde mit einer blühenden Zauberrose. Dieses zeigt Deine Zeit an. Du mußt das Level beenden, bevor die Rose völlig verblüht ist. Wenn die Rose verblüht sein sollte, wird das Biest einen Versuch verlieren.

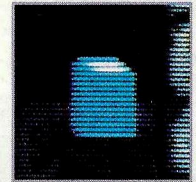


In den ersten Levels sind die meisten Bücher gleich sichtbar. Einige Bücher müssen jedoch erst durch den "Super Stampf" gefunden werden.



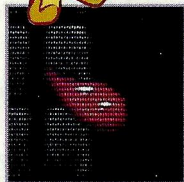
### Das Rote Buch:

Kurze Zeit unverwundbar.



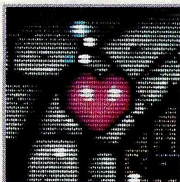
### Das Blaue Buch:

Ermöglicht es dem Biest, Gegner durch das Brüllen für eine längere Zeit 'einzufrieren'.



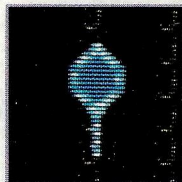
### Rosenblatt: (200 Punkte)

Gibt dem Spieler zusätzliche Zeit, um das Level zu beenden.



### Herz: (500 Punkte)

Gibt dem Spieler einen zusätzlichen Versuch.



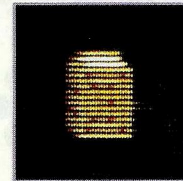
### Spiegel: (200 Punkte)

Erlaubt dem Spieler anzusehen, was ihn in Zukunft erwartet.



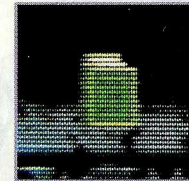
### Das Lila Buch:

Das Herz wird wieder voll aufgefrischt.



### Das Orange Buch:

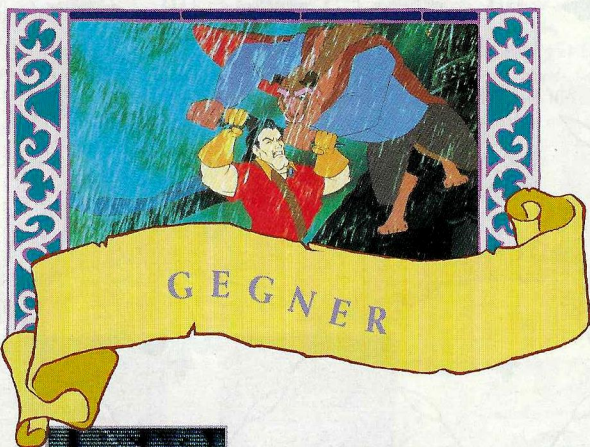
Die Schlagkraft des Biests wird verdoppelt, bis es einen Versuch verliert.



### Das Grüne Buch:

Startpunkt Markierer. Wenn das Biest einen Versuch verliert, nachdem es dieses Buch aufgenommen hat, kann es an der Buchposition weiterspielen.





**Spinne**  
500 Punkte



**Fledermaus**  
1,000 Punkte



**Ratte**  
500 Punkte  
Drücke schnell links und rechts, um zu entkommen



**Frosch**  
500 Punkte



**Wolf**  
5 Punkte

VERZAUBERTE GEGNER



**Kerze**  
500 Punkte



**Steinerne Statuen**  
1,000 Punkte



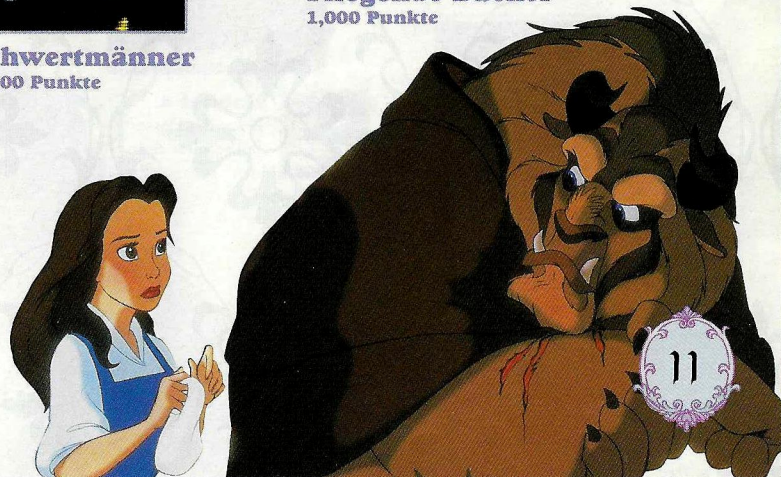
**Lauernde Helme**  
500 Punkte



**Schwertmänner**  
1,000 Punkte



**Fliegende Bücher**  
1,000 Punkte





## DIE SPIELSTUFEN



**Kapitel 1**  
Das Biest sucht "Belle" in den Schloßhallen.



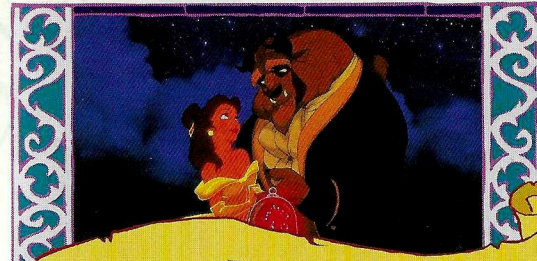
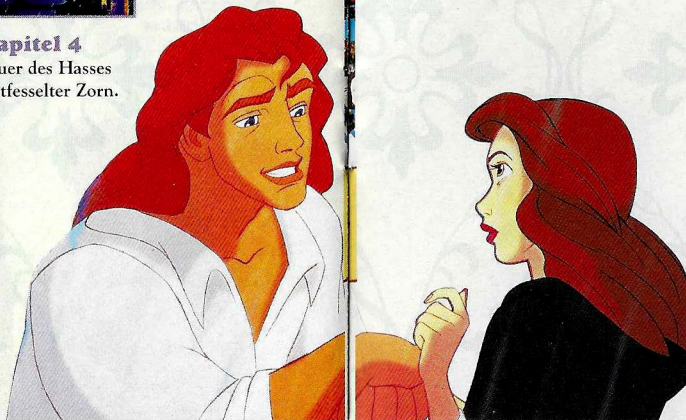
**Kapitel 2**  
In der dunklen Nacht lauern Wolfrudel, als das Biest im Wald nach "Belle" sucht.



**Kapitel 4**  
Feuer des Hasses Entfesselter Zorn.



**Kapitel 3**  
Zwei Herzen entfernen sich. Um "Belle's" Liebe zu gewinnen, sucht das Biest nach einem Geschenk.



## TIPS

Alle 50,000 Punkte erhält der Spieler einen zusätzlichen Versuch.

Wenn die Bücher in der richtigen Reihenfolge aufgenommen werden, erhält der Spieler Bonuspunkte. Die richtige Reihenfolge ist Rot, Orange, Grün, Blau und dann Lila. Normalerweise gibt es für ein Buch 100 Punkte, aber wenn Du sie in der oben angegebenen Reihenfolge aufnimmst, zählt das erste Buch 100 Punkte, das zweite 200 Punkte, das dritte 400 Punkte, das vierte 800 Punkte und das fünfte Buch 2,000 Punkte. Bei jedem Buch, welches nicht in diese Reihenfolge passt, wird der Bonuszähler wieder auf 100 Punkte zurückgesetzt.

Normalerweise hilft ein Brüllen, wenn Du festsitzt und nicht mehr weiter weißt.

Es ist zu empfehlen, einen Super Stampfer durchzuführen, wenn es sich anbietet. Es besteht ja die Möglichkeit, versteckte Gegenstände zu finden.

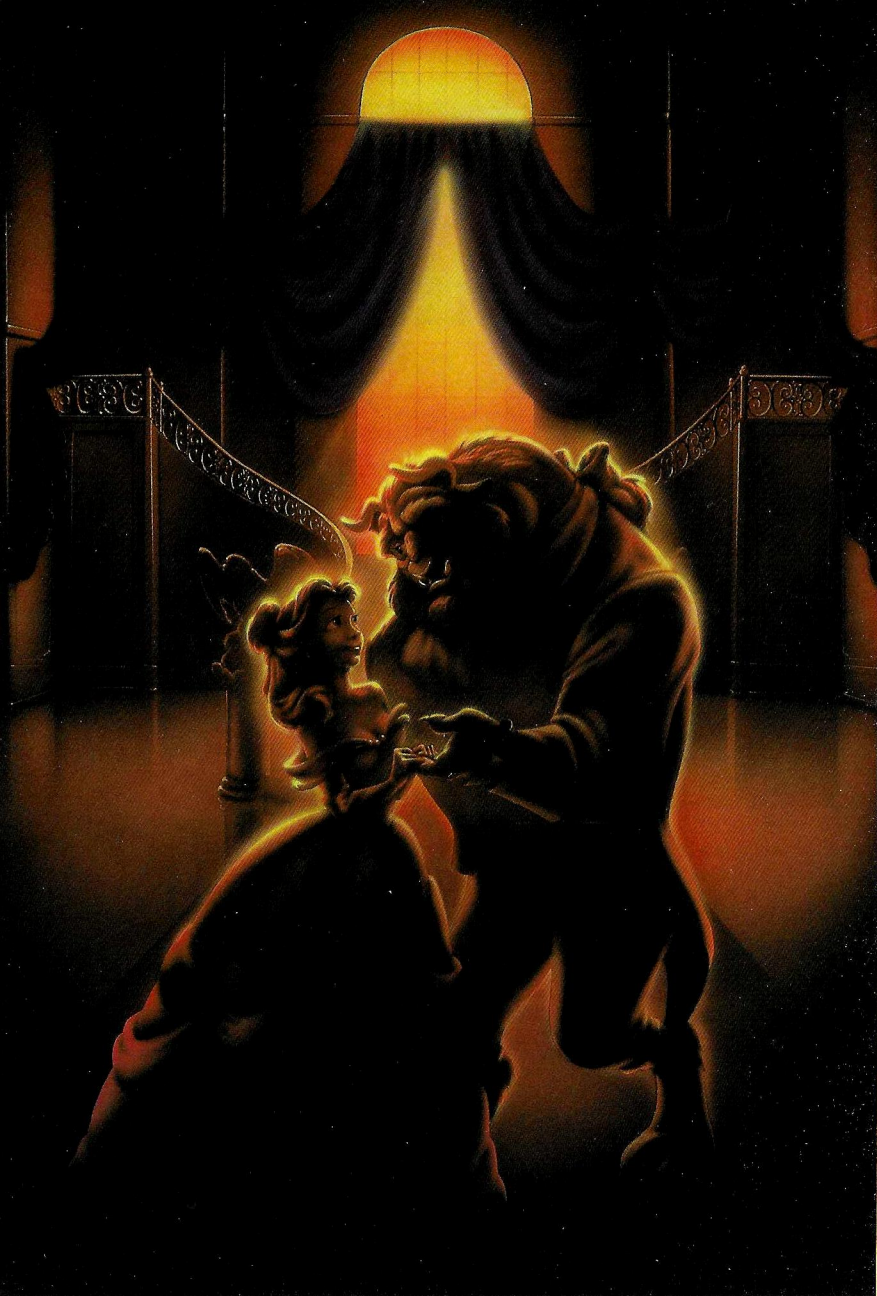
Es kann nur von Vorteil sein, 'rauf' oder 'runter' zu schauen bevor man springt.

Andersartige Blöcke und Vorhänge können zum Klettern benutzt werden.

### Spezial Level

Auf dem Hof hast Du die Möglichkeit, bis zu 3 Extra Versuche zu bekommen. Dafür mußt Du alle Schneebälle aufsammeln, die Belle Dir zuwirft. Aber sei vorsichtig... bei drei Fehlversuchen verlierst Du einen Versuch und mußt außerdem das Level noch einmal von vorne beginnen.





## BEGRENZTE GARANTIE

*Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS*

Die Garanzzeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflusst.

**Virgin Interactive  
Entertainment  
(Deutschland) GmbH**

Borselstrasse 16/B  
22765 Hamburg GERMANY



## M e m o

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

