



OCEAN EUROPE LTD.



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

WeaponLord™ & © 1995 Namco Hometek, Inc.  
All Rights Reserved.

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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

# INHALTSVERZEICHNIS

Steuerungen & Grundbewegungen ~ ~ ~ 2  
Spielstart ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 4  
Die Geschichte von WEAPONLORD ~ ~ 5  
Übung spezieller Techniken ~ ~ ~ ~ ~ 6  
Spielarten und Optionen ~ ~ ~ ~ ~ ~ 8  
Korr ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 11  
Bane ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 14  
Divada ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 17  
Talazia ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 20  
Zorn ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 23  
Jen-Tai ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 26  
Zarak, der DemonLord ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 29  
Übung für Fortgeschrittene ~ ~ ~ ~ ~ 32  
Combo-Training ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 34  
Geheimnisse ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ 35  
Herausgeber- und Mitarbeiterverzeichnis ~ 36



WeaponLord™ & © 1995 Namco Hometek, Inc. All Rights Reserved.

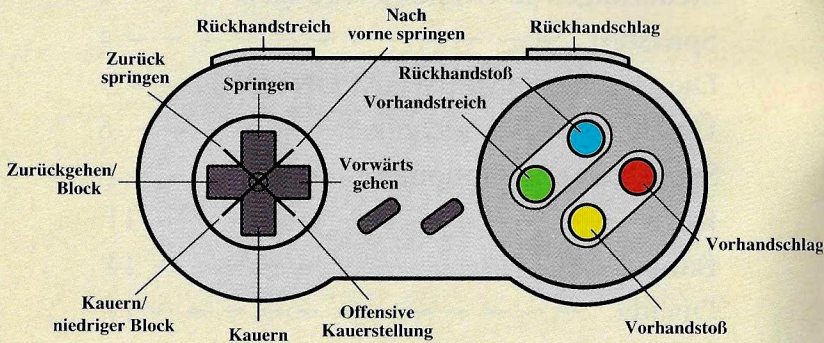


DIESES QUALITÄTS SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

LICENSED BY  
**Nintendo**  
NINTENDO ©, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



## STEUERUNGEN UND GRUNDBEWEGUNGEN



Anmerkung: Die Steuerung ist so eingestellt, als ob der Spieler nach rechts blickt. Wenn der Spieler nach links blickt, müssen die Befehle für links und rechts umgedreht werden.

### VORHAND

**Vorhandstreich:** Ein Vorhandschwung, der schnell ist, aber wenig Schaden anrichtet.

**Vorhandstoß:** Ein Vorhandschwung, der mittelschnell ist und mittleren Schaden anrichtet.

**Vorhandschlag:** Ein Vorhandschwung, der langsam ist, aber viel Schaden anrichtet.

### RÜCKHAND

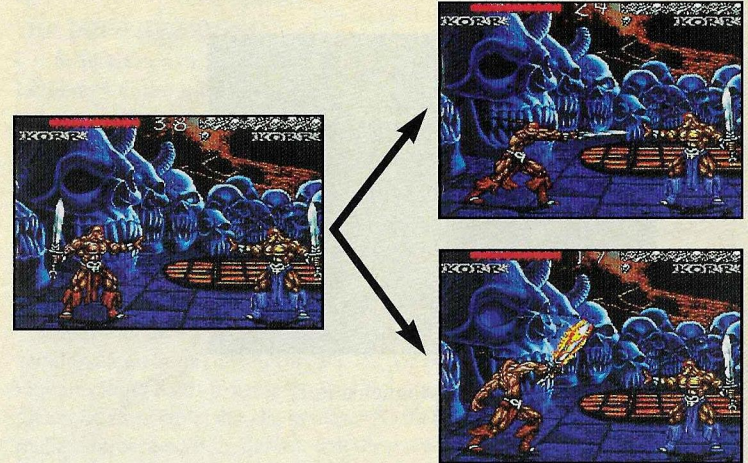
**Rückhandstreich:** Ein Rückhandschwung, der schnell ist, aber wenig Schaden anrichtet.

**Rückhandstoß:** Ein Rückhandschwung, der mittelschnell ist und mittleren Schaden anrichtet.

**Rückhandschlag:** Ein Rückhandschwung, der langsam ist, aber viel Schaden anrichtet:

## STEUERUNGEN UND GRUNDBEWEGUNGEN

**HINWEIS:** Um einen Schwung zu aktivieren, mußt du den Knopf drücken und wieder loslassen. Ein Schwung wird erst aktiviert, wenn du den Knopf losläßt.

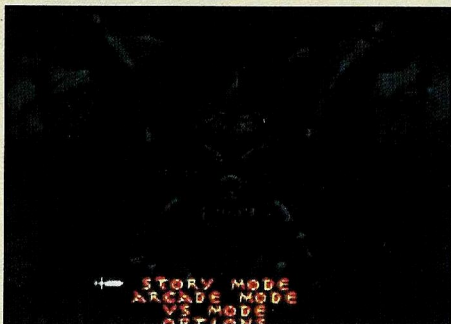


**HINWEIS:** Wenn du einen Knopf drückst und gedrückt hältst, hast du zwei Möglichkeiten. Du kannst entweder den Knopf loslassen und einen normalen Schwung ausführen oder den Controller bewegen, um eine spezielle Technik auszuüben.

Anmerkung: Auf Seite 32 findest du weiterführende Hinweise zum Kampfsystem Waffe gegen Waffe!

# SPIELSTART

- 1) Lege dein WEAPONLORD Game Pak in dein Super NES ein und schalte das System ein.
- 2) Wenn der Titelschirm erscheint, drücke Start.



- 3) Wähle unter den folgenden Möglichkeiten:

STORY MODUS  
ARCADE MODUS  
VS MODUS  
OPTIONEN

- 4) Wenn du gleich beginnen willst, schlage dir den ARCADE MODUS vor. Im ARCADE MODUS kannst Du entweder gegen den Computer oder gegen einen zweiten Gegner spielen, genauso wie in jedem anderen Arcade-Kampfspiel.
- 5) Weitere Einzelheiten zu den unterschiedlichen Wahlmöglichkeiten befinden sich im Abschnitt SPIELARTEN UND OPTIONEN dieses Handbuchs auf Seite 8.

# DIE GESCHICHTE VON WEAPONLORD

Im Zeitalter der Eroberungen entstand das Reich des Demon Lords Raith. Durch Vernichtung aller seiner Gegner in einem direkten Kampf Mann gegen Mann verstärkte der Dämon seinen Griff auf das Reich. Der Demon Lord regierte das Land souverän über Jahrzehnte hinweg mit Hilfe des strengen und gnadenlosen Codes der Krieger ...

## DIE PROPHEZEIUNG...

Während seiner Eroberungen hörte der Dämon etwas, das als die Prophezeiung berühmt werden sollte. Er traf auf einen blinden Seher der Zukunft, einen Propheten. Der alte Mann ergriff seinen Arm und sah folgendes voraus:

*“Wenn die Nacht gewalttätig wird und der Mond ergriffen von den knöchernen Fingern des Todes blutet ... wird ein Kind im Zeichen des Mondes der Krieger geboren. Wenn dieses Kind die Herausforderung der Jugend überlebt, wird es sich erheben, um dem Demon Lord im Kampf gegenüberzutreten ... und der Herr der Dämonen wird durch die Hand des WEAPONLORDS fallen...”*

## DER WEAPONLORD

Später in dieser Nacht wurde im Zentrum einer seltsamen, aber spektakulären Sonnenfinsternis, die als der Mond der Krieger bekannt wurde, eine mächtige Kraft freigesetzt. Der Dämon, unternahm dem Rat seiner Generäle zum Trotz, die alle in dieser Nacht geborenen Kinder töten wollten, nichts, sondern wartete darauf, daß dieser Weapon Lord erschien. Denn der Demon Lord Raith war ein wahrer Krieger; selbst der Teufel kann ehrenvoll sein.

Zweieinhalb Jahrzehnte sind seither vergangen; die Zeit ist gekommen, und der Demon Lord hat sich darauf vorbereitet, sich seinem Schicksal zu stellen. Ohne Angst vor seinem ihm vorhergesagten Untergang plant der Dämon ein großes Turnier der Meister. Er läßt in zahlreichen Ländern die Kunde von bisher ungekannten Reichtümern verbreiten und lockt so die weltweit besten Gladiatoren zu dem Turnier. Einer der Spitzenkämpfer müßte der Weapon Lord sein - ein einfacher, aber wirkungsvoller Plan, um eine entscheidende Konfrontation heraufzubeschwören ..

Der Plan des Dämons funktioniert, vielleicht sogar ein bißchen zu gut. Aus Hunderten von Bewerbern sind sechs Kämpfer, die im Zeichen des Mondes der Krieger geboren wurden, in das Finale des Turniers vorgedrungen - jeder von ihnen aus anderen Gründen, jeder ein großartiger Kämpfer und alle unwissentlich auf Kollisionskurs mit dem Schicksal ... Wenn du eine der sechs Figuren meisterst, kannst Du als einziger die Prophezeiung erfüllen und der WEAPONLORD werden!

# ÜBUNG SPEZIELLER TECHNIKEN

Neben den Grundbewegungen ist jede Figur noch mit bis zu zehn speziellen Techniken ausgestattet. Diese Bewegungen erfordern mehr als ein einfaches Drücken der Knöpfe. Es gibt zwei Arten von speziellen Techniken: Bewegungen bei gedrücktem Knopf und Bewegungen mit unmittelbar anschließendem Bewegungsablauf.

## BEWEGUNGEN BEI GEDRÜCKTEM KNOPF

Für eine Bewegung bei gedrücktem Knopf muß der Knopf gedrückt und dann eine Bewegung auf dem Controller ausgeführt werden. Bei Korrs Tarok Strike zum Beispiel hältst du den Vorhandstoß- oder den Vorhandschlag-Knopf gedrückt und läufst dann einen Halbkreis von unten-rückwärts nach vorne. Hier siehst du ein Diagramm dieser Bewegung:

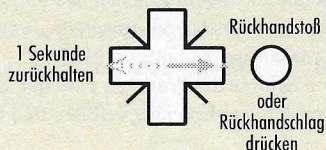


**HINWEIS:** Wenn du einen Knopf gedrückt hältst, halte ihn solange, bis du eine spezielle Technik ausführst.

**HINWEIS:** Nicht alle speziellen Techniken werden in diesem Handbuch beschrieben. Experimentiere mit neuen Bewegungen, um zusätzliche Bewegungen zu finden!

## ANGRIFFSBEWEGUNGEN

Bei einer Angriffsbewegung wird der Controller für ungefähr eine Sekunde in einer Richtung gehalten und dann in die entgegengesetzte Richtung geführt, um die Bewegung freizugeben. Du mußt den Knopf u. U. vor oder während der Bewegung gedrückt halten oder mußt einen Knopf nach der Bewegung drücken. Um zum Beispiel den Hell Grinder von Zorn auszuführen, mußt Du eine Sekunde lang zurückhalten, dann nach vorne drücken und Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken. Hier ein Diagramm dieser Bewegung:



# ÜBUNG SPEZIELLER TECHNIKEN

**ANMERKUNG:** Bei allen Diagrammen wird davon ausgegangen, daß deine Figur nach rechts blickt. Wenn sie nach links blickt, mußt du die Befehle für links und rechts vertauschen.

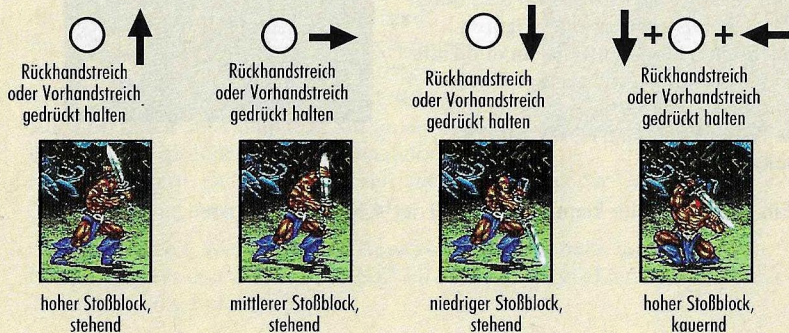
## BEWEGUNGEN MIT UNMITTELBAR ANSCHLIESSENDEN BEWEGUNGSABLAUF

Bei einer Bewegung mit unmittelbar anschließendem Bewegungsablauf mußt Du eine Bewegung auf dem Controller ausführen und *sofort* anschließend einen Knopf drücken. Um zum Beispiel den Gut Slash von Korr auszuführen, mußt du einen Halbkreis von rückwärts nach vorne beschreiben und sofort Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken. Hier ein Diagramm dieser Bewegung:



## STOSSBLÖCKE

Jede Figur besitzt einmalige spezielle Techniken; eine spezielle Bewegung, die *alle* Figuren ausführen können, ist jedoch der Stoßblock. Während der normale Block eine sichere und einfache Möglichkeit darstellt, einen Angriff abzublocken, ist er jedoch nicht die wirksamste defensive Bewegung - und er hält möglicherweise auch nicht allen Angriffen stand! Ein Stoßblock ist ein offensiver Block, mit dem du dich aus schwierigen Lagen befreien und den Kampf für dich entscheiden kannst. Es gibt vier verschiedene Stoßblöcke:



## SPIELARTEN UND OPTIONEN

Wenn du WeaponLord beginnst, kannst du die Einleitung ansehen und dabei durch Drücken eines beliebigen Knopfes den Text schneller laufen lassen bzw. durch Drücken von Start zum Titelschirm springen. Auf dem Titelschirm kannst du unter den folgenden Optionen wählen:

STORY MODUS    ARCADE MODUS    VS MODUS    OPTIONEN

### STORY MODUS

Im STORY MODUS, der von einem Spieler gespielt wird, mußt du eine Figur wählen und mit diesem Helden vom Anfang bis zum Ende zusammenbleiben. Du wirst auf dem Turnier des DemonLords kämpfen und mehr über die Geschichte und die Motive deiner Figur erfahren. Du erhältst vier Möglichkeiten, das Spiel fortzusetzen, wenn du während des Turniers verlierst. Wenn es Dir gelingt, den Dämon zu schlagen, wirst du der WEAPONLORD, aber laß' dir sagen, daß du das vollständige Ende nur siehst, wenn du mindestens das Barbarian-Schwierigkeitslevel im Modus OPTIONEN gewählt hast.

- HALTE EINEN BELIEBIGEN KNOPF GEDRÜCKT, UM DEN TEXT DER GESCHICHTE/DER BILDSCHIRME ZU BESCHLEUNIGEN
- DRÜCKE START, UM DEN TEXT DER GESCHICHTE/DER BILDSCHIRME ZU ÜBERSPRINGEN

### ARCADE MODUS

Dieser Modus ist identisch mit jedem anderen Arcade-Kampfspiel. Im Modus für einen Spieler kämpfst du dich durch das Turnier. Du darfst die Figuren wechseln; allerdings siehst du in diesem Modus nicht das vollständige Ende. Wenn du das vollständige Ende sehen willst, mußt du im STORY MODUS spielen.



Ein zweiter Spieler kann jederzeit bei der Action mitmachen.

## SPIELARTEN UND OPTIONEN

### VERSUS MODUS

VERSUS MODUS ist die beste Option für einen Wettkampf von zwei oder mehr Spielern. Es wird ein Fenster mit Plätzen für bis zu acht Spieler eingeblendet. Gib' die Namen der Spieler neben ihren jeweiligen Plätzen ein.

- BEWEGE DICH NACH LINKS UND RECHTS, UM DURCH DIE BUCHSTABEN ZU BLÄTTERN.
- DRÜCKE 'B' ZUR EINGABE DER BUCHSTABEN.
- DRÜCKE 'A', UM EINEN SCHRITT WEITERZUGEHEN.
- DRÜCKE 'X', UM EINEN SCHRITT ZURÜCKZUGEHEN.
- BEWEGE DICH NACH OBEN UND UNTEN, UM ZWISCHEN DEN SPIELERN ZU WECHSELN.



Wenn die Initialen jedes Spielers eingegeben sind, rolle nach unten und wähle zwischen den folgenden Optionen:

EINZELSPIEL

MATCH

Im EINZELSPIEL-Modus kämpfen zwei Spieler in einem normalen Spiel. Der Gewinner tritt gegen den nächsten Herausforderer an, der Verlierer scheidet aus. Der Computer legt die Reihenfolge fest, indem die jeweiligen Initialen angezeigt werden. Im MATCH-Modus wählst du entweder eine 2 aus 3-, eine 3 aus 5- oder eine 4 aus 7-Serie. Dies ist ein längere Variante des EINZELSPIELS. Auch bestimmst du den Computer, wer an der Reihe ist, den verteidigenden Barbarenchampion herauszufordern. Der Computer führt auch die Statistik der Gewinne und Niederlagen auf dem Statistikbildschirm.

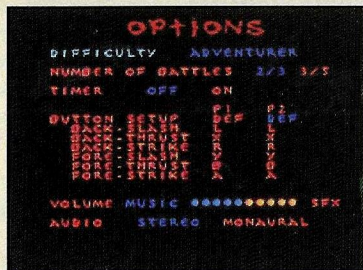


ANMERKUNG: Wenn du deine Runde gewählt hast, halte den SELECT-Knopf gedrückt und drücke dann START, wenn du dein Handicap oder die Tastenbelegung ändern möchtest.

# SPIELARTEN UND OPTIONEN

## OPTIONEN MODUS

Im Modus OPTIONEN können die Spieler generell zahlreiche wichtige Einstellungen von WEAPONLORD ändern. Es gibt die folgenden Optionen.



## SCHWIERIGKEIT

TIMER  
STEREO/MONO  
TASTENBELEGUNG  
PASSWORT

Um eine der Einstellungen im Optionen-Modus zu ändern, mußt du mit dem Cursor die betreffende Einstellung markieren und dann die Knöpfe A und B drücken.

**SCHWIERIGKEIT:** Es gibt vier Schwierigkeitslevels. Von der einfachsten bis zur schwierigsten Einstellung lauten diese Adventurer, Warrior, Barbarian und WarLord. Du erinnerst dich, daß du mindestens die Barbarian-Einstellung spielen mußt, wenn du das vollständige Ende sehen willst!

**TIMER:** Du kannst den Timer entweder ein-/oder ausschalten.

**STEREO/MONO:** Nimm' hier die gewünschten Einstellungen abhängig von deinen Lautsprechern vor.

**VOLUME:** Benutze diese Option, um zu wählen, ob du entweder die Musik oder die Toneffekte lauter hören möchtest.

**TASTENBELEGUNG:** Hier kannst du die Einstellung der Schwünge ändern. Die Standardeinstellungen lauten:

Rückhandstreich: L  
Rückhandstoß: X  
Rückhandschlag: R

Vorhandstreich: Y  
Vorhandstoß: B  
Vorhandschlag: A

**PASSWORT:** Im weiteren Verlauf von WEAPONLORD bekommst du Paßworte. Wenn du ein Paßwort hast, dann gib' es hier ein.

# KORR



# KORR

Der Meisterkrieger der Barbaren

## WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 19 Hand (1,90 m)  
**Gewicht:** 20,5 Stein (130 kg)  
**Alter:** 25  
**Waffe:** Bastardschwert

## GESCHICHTE

Im Zeichen des Mondes der Krieger geboren, ist Korr seit Generationen der begabteste Schwertkämpfer, den der Stamm der Tarok hervorgebracht hat. Mit seiner unvergleichlichen äußeren Erscheinung ist Korr in der Lage, vier seiner Kumpel nur mit dem Dolch zu besiegen. Mit seinem vernichtenden Breitschwert und verbesserten Waffentechniken kann Korr seine Waffe mit den besten Kämpfern kreuzen, die jemals auf diesem Planeten gewandelt sind!

Korr ist so geschickt, daß er zum Meisterkrieger ernannt wurde, ein Titel, der keinem anderen Tarok seit zwei Jahrzehnten verliehen wurde ... mit Ausnahme eines, des Zwillingbruders von Korr, Käng. Korrs (nicht eineiiger) Zwillingbruder ist seit Jahren verschollen, und niemand weiß, ob er noch lebt. Korr hofft immer noch, eines Tages von seinem Bruder Käng zu hören ...

Korr ist aggressiv, aber ehrenhaft, und er benutzt nur selten eine Technik, die als hinterhältig angesehen werden könnte. Seit er den DemonLord traf, befindet er sich auf einer privaten Mission, um sein Training abzuschließen und seinen Wert zu beweisen, indem er ein für alle Mal diesen Diktator der Kampfarenen erledigt.

## KORRS SPEZIELLE BEWEGUNGEN

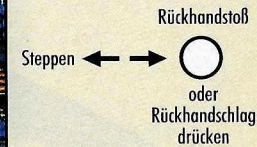
### Double Flame Strike

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach unten, unten-vorwärts, vorwärts, unten.



### Power Kick

Zurücksteppen, vorwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



### Firestorm

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach oben, oben-vorwärts, unten.



### Gut-Slash

Bewegung rückwärts, unten-rückwärts, unten, unten-vorwärts, vorwärts, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



### Tarok Strike

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach unten-rückwärts, unten, unten-vorwärts, vorwärts.



### Andere spezielle Bewegungen:

Heart Strike  
Knee-Tarok

Power Push  
360° Flame Strike

Elbow Smash  
Power Deflect

# BANE



# BANE

Der einsame Wolf

## WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 20 Hand (2,03 m)

**Gewicht:** 28 Stein (177 kg)

**Alter:** 25

**Waffe:** Steinerner Kriegshammer, Knochenhaken

## GESCHICHTE

Bane ist schlichtweg der bestialischste, gemeinste und aggressivste Krieger in dem Turnier, der große Unbekannte, der die schiere Kraft besitzt, einen anderen Kämpfer zu zerreißen. Es geht das Gerücht um, daß er einmal einen Säbelzahnwolf mit bloßen Händen getötet hat und seit dieser Zeit sein Gesicht mit einer Wolfsmaske verhüllt.

Banes Waffe ist ein riesiger Kriegshammer aus Stein. Diese zerschmetternde Waffe ist sechzig Zentimeter lang und besitzt einen Kopf mit einem Gewicht von fast siebzig Kilogramm. Das Können und die Beweglichkeit von Bane mit dem Kriegshammer strafen sein massives Äußeres Lügen, und seine Technik mit der Waffe ist beinahe unerreicht.

Bane ist eine Kraftmaschine und er kämpft mit ungebrochener Leidenschaft. Neben seinem Kriegshammer, mit dem er Schädel brechen kann, schwingt Bane noch einen Knochenhaken, den er zum Aufschlitzen benutzt.

Zur Zeit hängt Bane auf einem verfluchtem Bergpaß fest und ist gezwungen, dort gegen seinen Willen Wache zu stehen. Er muß geduldig sein, denn wenn er den nächsten Dummkopf, der auf den Paß stolpert, schlägt, wird der seinen Platz einnehmen müssen.

# BANES SPEZIELLE BEWEGUNGEN

## Skull Crusher

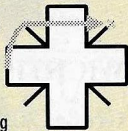
Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung rückwärts, nach oben - rückwärts, oben - vorwärts.



Rückhandstoß



oder  
Rückhandschlag  
gedrückt halten



## Berserker

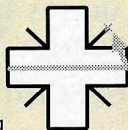
Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung rückwärts, vorwärts, nach oben - vorwärts.



Vorhandstoß



oder  
Vorhandschlag  
gedrückt halten



## Hammer Blast

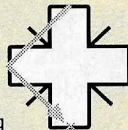
Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach oben, rückwärts, unten.



Vorhandstoß



oder  
Vorhandschlag  
gedrückt halten



## Power Hammer

Bewegung rückwärts, unten - rückwärts, unten, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



Vorhandstoß

oder  
Vorhandschlag  
drücken

## Cursed Kick

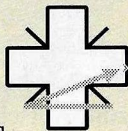
Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach unten - vorwärts, unten - rückwärts, vorwärts.



Vorhandstoß



oder  
Vorhandschlag  
gedrückt halten



## Andere spezielle Bewegungen:

Iron Fist

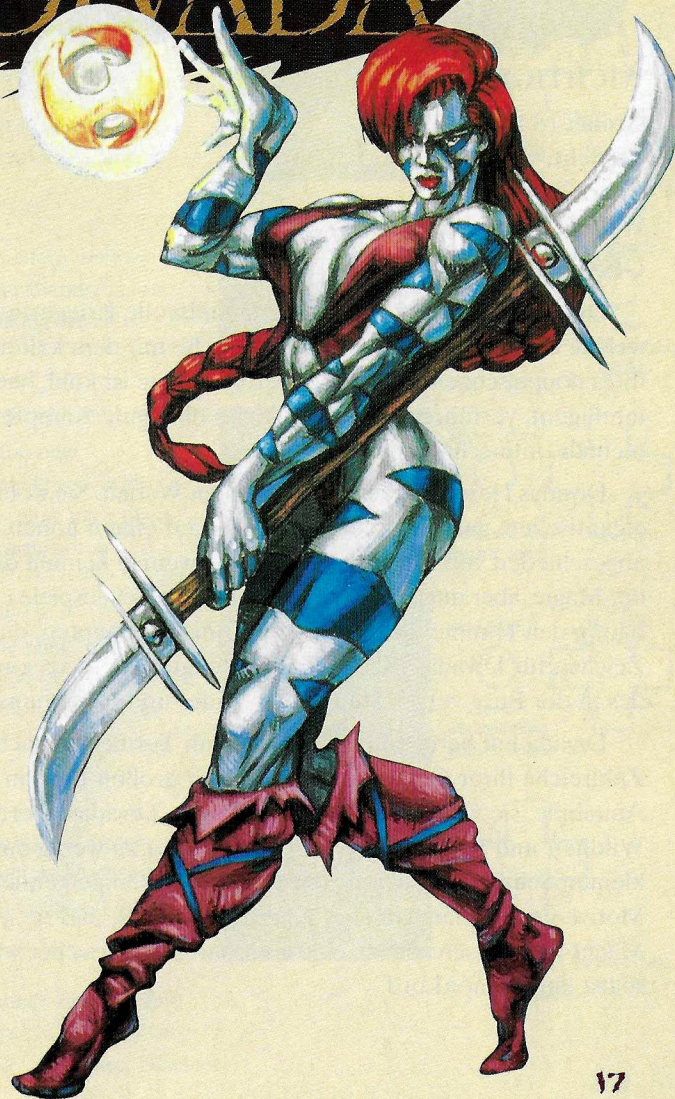
Cursed Slam

Mutilator

Head Rocker

Fang Gutter

# DIVADA



# DIVADA

Die Herrin des Todes

## WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 18 Hand (1,82 m)

**Gewicht:** 15 Stein (95 kg)

**Alter:** 25

**Waffe:** Doppelschneidiger Stab

## GESCHICHTE

Divada ist eine dunkle und geheimnisvolle Kriegerin/Hexe, welche die schwarze Magie ihrer Sprüche mit dem kalten Stahl ihres doppelschneidigen Stabes verbindet. Sie ist kühl, berechnend, intelligent, verführerisch und tödlich - eine gute Kämpferin, die niemals unterschätzt werden sollte.

Divadas Hexerei ist eine ihrer größten Waffen. Sie wohnt in einer gigantischen, geheimnisvollen Festung auf einem hohen Berg, abgeschieden von der Zivilisation. Nur wenige kennen diesen Ort der Magie, aber unglaubliche pyrotechnische Schauspiele erleuchten häufig den Himmel über der Burg. Einige behaupten, dies sei das Zeichen für Divadas Macht, andere behaupten, es sei ein Zeichen des in der Burg versteckten Wohlstandes und Reichtums.

Divada hat bereits Eindruck auf dem Turnier gemacht. Zahlreiche ihrer Gegner reisten zu ihrer großen Burg in der Annahme, sie wäre leicht zu erobern, aber Divadas überraschende Wildheit und Raffinesse ließen ihre Gegner zu wenig mehr als kleinen Schalen mit Körpern werden. Nur wenige kennen ihre Motive und Verlangen, aber einige behaupten, daß sie, wenn ihre Macht losgelassen würde, ein furchtbarer Herrscher wäre als selbst der DemonLord.

## DIVADAS SPEZIELLE BEWEGUNGEN

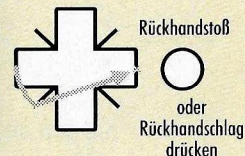
### Ground Blast

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach oben - rückwärts, rückwärts, unten.



### Soul Drill

Rückwärts, unten - rückwärts, vorwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



### Power Flip

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach oben, oben - vorwärts, unten.



### Psycho Blades

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach oben, oben - vorwärts, rückwärts.



### Death Whirl

Bewegung vorwärts, unten - rückwärts, unten, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



### Andere spezielle Bewegungen:

Orb of Souls

Heel Kick

Hell Deflect

Soul Displacer

# TALAZIA



# TALAZIA

Der Raubvogel

## WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 17,5 Hand (1,77 m)

**Gewicht:** 11,5 Stein (73 kg)

**Alter:** 25

**Waffe:** Klauenschild und Krallenklinge

## GESCHICHTE

Die geschmeidige, schöne und tödliche Talazia hat die Erscheinung und das Verhalten eines Falken. Sie hat die ursprünglichen Instinkte eines großen Jagdvogels, stürzt sich auf ihre Gegner und zerreit sie ohne Gnade.

Talazia ist mit Vorliebe ein Einzelgänger. Sie klettert oft in die Spitzen der höchsten Bäume und starrt sehnsüchtig in den Himmel. Irgendwie ist sie sich bewußt, daß ein Teil ihrer Existenz gestohlen wurde.

Talazia trainierte mit den besten ihres Stammes und zur Überraschung vieler Anführer wurde sie der talentierteste und gefährlichste Kämpfer, den der Stamm je besa. Es muß an dem wahren Geist liegen, der in ihrem Blut ist, unversöhnlich und rastlos.

Talazias unorthodoxer Kampfstil entspricht ihrem Freigeist. Sie benutzt das Klauenschild zum Blocken und Zerfetzen und eine Krallenklinge als fliegende Scheibe, die Gegner in größerer Entfernung angreifen oder als Gescho verwendet werden kann.

## TALAZIAS SPEZIELLE BEWEGUNGEN

### Air Tear

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung, nach oben, oben - vorwärts, vorwärts.



Rückhandstoß  
○  
oder  
Rückhandschlag  
gedrückt halten



### Talon Blade

Bewegung rückwärts, unten, rückwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



Rückhandstoß  
○  
oder  
Rückhandschlag  
drücken

### Rip Claw

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung rückwärts, unten - rückwärts, unten, unten - vorwärts.

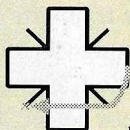


Vorhandstoß  
○  
oder  
Vorhandschlag  
gedrückt halten



### Shadow Deflect

Bewegung vorwärts, unten - vorwärts, unten - rückwärts, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



Vorhandstoß  
○  
oder  
Vorhandschlag  
drücken

### Andere spezielle Bewegungen:

Prey Launch  
Reverse Claw

Double Talon Strike  
Falcon Strike

Phoenix Strike  
Air Frenzy

# ZORN



# ZORN

## Der Schänder

### WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 18,5 Hand (1,87 m)

**Gewicht:** 16 Stein (101 kg)

**Alter:** 25

**Waffe:** Elfenbeinaxt und Schädelschild

### GESCHICHTE

Zorn ist für seine Kameraden ein "Hansdampf in allen Gassen" ... ein "Dieb" für seine Ankläger. Aber es wird natürlich niemals bewiesen werden können, denn er versteht sein Handwerk. Zorn beschäftigt sich mit der Magie und ist ein starker Kämpfer.

Zorn liebt es, das Leben in vollen Zügen zu genießen. Er sammelt die schönsten Waffen und Rüstungen und schätzt Wohlstand mehr als alles andere ... vielleicht noch das Verführen von Frauen. Er hält sich für den Schlimmsten und tut alles, um seine Behauptung zu beweisen. Und dies ist vielleicht seine einzige Schwäche, er ist so verdammt anmaßend.

Vor kurzem erstand Zorn einen besonders schönen Satz Waffen. Er bekam eine Elfenbeinaxt, die so scharf ist, daß man damit das Haar auf dem Rücken eines Tieres spalten kann, und ein Knochenschild. Wenngleich andere Zorn gesagt haben, dieser sähe wie ein scheußlicher Walschädel aus, ist er dennoch davon überzeugt, das der Schild unglaublich mächtig ist.

Zorn ist im allgemeinen ein defensiver Kämpfer, aber sein riesiges Ego zwingt ihn, Wege zum Sieg zu finden. Seine Taktiken, welche die Zuschauer erfreuen, und seine angeborenen Fähigkeiten haben ihm einen Ruf unter den Meistern der Arena des DemonLords gesichert, der nur von Jen-Tai übertroffen wird.

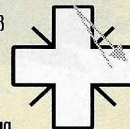
# ZORNS SPEZIELLE BEWEGUNGEN

### Scream Shield

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung vorwärts, nach oben, vorwärts.



Rückhandstoß  
oder  
Rückhandschlag  
gedrückt halten

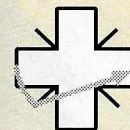


### Ancient Axe

Bewegung rückwärts, nach unten - rückwärts, vorwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



Rückhandstoß



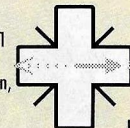
oder  
Rückhandschlag  
drücken

### Hell Grinder

In einer beliebigen Rückwärtsposition 1 Sekunde zurückhalten, vorwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



Rückwärts 1  
Sekunde  
zurückhalten,



Rückhandstoß  
oder  
Rückhandschlag  
drücken

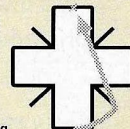
### Hell Fire

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach unten, unten - vorwärts, oben.



Vorhandstoß

oder  
Vorhandschlag  
gedrückt halten



### Axe Trip

Bewegung rückwärts, unten - vorwärts, unten - rückwärts, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



Vorhandstoß

oder  
Vorhandschlag  
drücken

### Andere spezielle Bewegungen:

Shield Crack

Roll

Corpse Striker

Axe Lift

Demon Axe

# JEN-TAI



# JEN-TAI

Die kriegskönigin

## WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 20,5 Hand (2,08 m)

**Gewicht:** 19 Stein (120 kg)

**Alter:** 25

**Waffe:** Falken und Spitzschild

## GESCHICHTE

Von allen Meistern der Arena ist Jen-Tai angeblich der Liebling des Demon Lords. Sie ist der größte, stärkste und imposanteste Krieger, der jemals einen Kampfbetrieb betreten hat. Sie nimmt als letzte Herausforderung an dem Turnier teil, der sich die Teilnehmer gegenübersehen, bevor sie den großen Demon Lord selbst erreichen.

Jen-Tai begann ihre Karriere als Söldner, und verkaufte sich und ihr Schwert an jeden, der es bezahlen konnte. Sie war ein Glücksritter, besiegte ihre Feinde und erreichte den Ruhm, der ihr gebührte.

Schließlich führte Jen-Tais Pfad sie in die Arenen des großen Kampfbetriebs. Jen-Tai beschloß, nicht mehr Söldner zu sein und den Arenen wegen ihrer Liebe für den Schwertkampf beizutreten.

Edel und stolz gilt Jen-Tai die Ehre als höchstes Gut. Sie hat kein Verlangen nach Gewalt oder Tod; die Herausforderung des Kampfes und das Bestreben, sich zu verbessern, sind ihre Antriebsfedern. Normalerweise tötet sie ihre Gegner nicht, sondern läßt sie am Leben, damit sie ihre Lektion lernen und sie erneut herausfordern können.

# JEN-TAIS SPEZIELLE BEWEGUNGEN

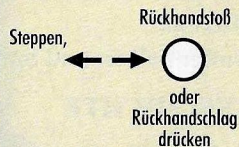
## Shield Smash

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung nach unten, unten - vorwärts, vorwärts.



## Reverse Kick

Zurücksteppen, vorwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



## Death Blade

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung vorwärts, nach unten - vorwärts, unten, vorwärts.



## Leg Breaker

Bewegung nach unten, unten - vorwärts, vorwärts, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



## Back Blade Strike

Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, Bewegung vorwärts, rückwärts, rückwärts - unten, unten, unten - vorwärts.



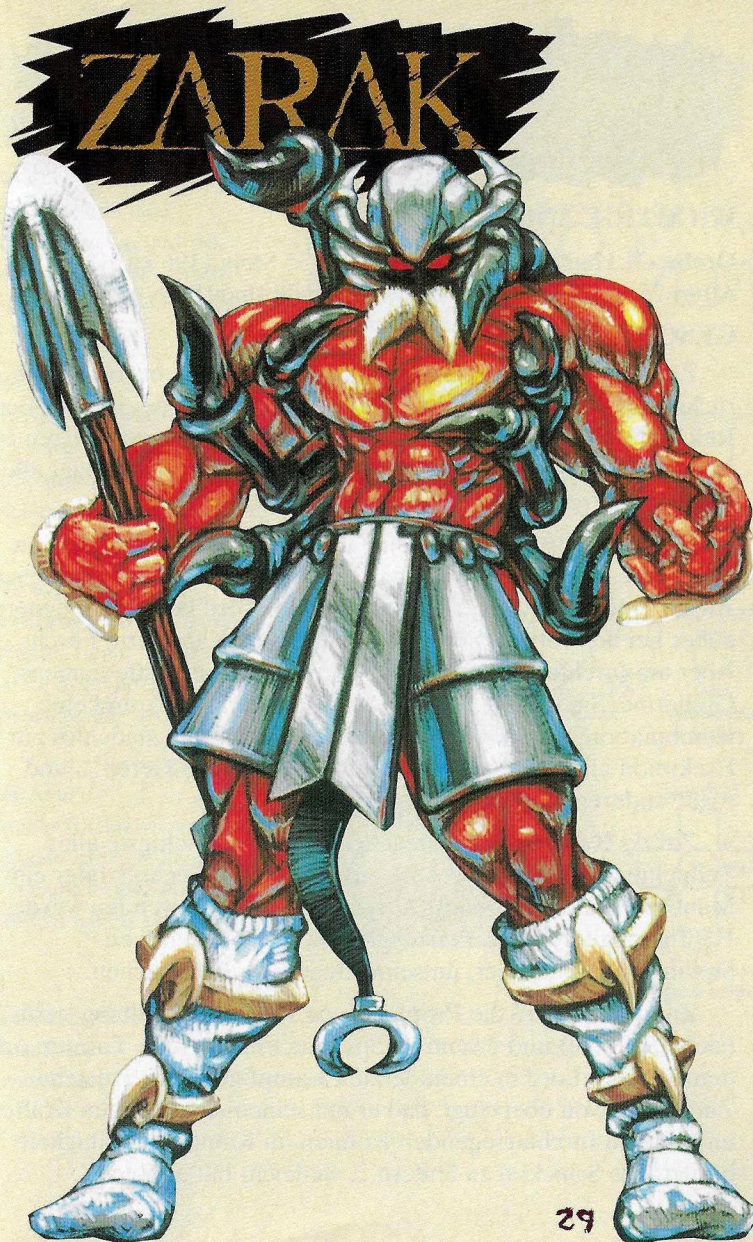
## Andere spezielle Bewegungen:

Aura Spike

Back Hand Blast

Shield Spike

Ram Toss



# ZARAK

## Der DemonLord

### WICHTIGE ANGABEN

**Größe:** 21 Hand (2,15 m)    **Gewicht:** 31 Stein (196 kg)  
**Alter:** 25    **Waffe:** Guillotine (Stab/Axt/Speer)

### GESCHICHTE

Zarak ist ein vernichtender Kriegsherr, vielleicht sogar noch rücksichtsloser als seine Vorgänger. Er herrscht über sein großes Reich mit eiserner Hand, aber anders als andere Kriegsherren ist er persönlich an seinen Eroberungen interessiert. Er schlägt alle Herausforderer in direkten Zweikämpfen!

Von dem abstoßenden Helm aus lebenden Spinnen, der ihn im Kampf schützt und ihm hilft, bis zu dem Funkeln der teuflischen Augen eines Dämonen erregt der DemonLord bei allen Gegnern, außer bei den robustesten und erfahrensten Kämpfern, Furcht. Aber am furchterregendsten ist seine legendäre Waffe namens Guillotine. Sie ist eine Eigenentwicklung von Zarak und eine Kombination aus Stab, Axt und Speer und wurde gnadenlos zur Exekution aller Arten von Männern, Kreaturen, Tieren ... und sogar anderen Dämonen eingesetzt.

Zaraks Kampfstil ist wahrscheinlich der vielseitigste aller Teilnehmer. Es gibt nicht eine einzige Taktik, Technik oder ein Manöver, die bzw. das der DemonLord nicht verwenden würde. Häufig schaltet er zwischen aggressiven und defensiven Stellungen hin und her, um seine Gegner zu überraschen.

Zarak weiß, daß die Prophezeiung vor ihrer Erfüllung steht (siehe Seite ??) und darum veranstaltet er das große Turnier, um dem WeaponLord in einem letzten Kampf gegenüberzustehen. Zarak ist davon überzeugt, daß er mit seinen dämonischen Kräften und seinem furchterregenden Können im Kampf die Fähigkeit besitzt, das Schicksal zu ändern ... vielleicht hat er Recht.

## ZARAKS SPEZIELLE BEWEGUNGEN

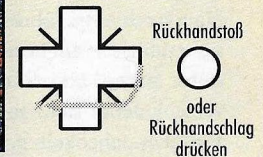
### Chaos

Rückhandstoß oder Rückhandschlag gedrückt halten, Bewegung vorwärts, oben, oben - vorwärts.



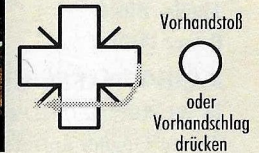
### Inferno

Bewegung vorwärts, nach unten - vorwärts, unten - rückwärts, Rückhandstoß oder Rückhandschlag drücken.



### Web Rip

Bewegung vorwärts, unten - vorwärts, unten - rückwärts, Vorhandstoß oder Vorhandschlag drücken.



### Web Slap

In einer Rückwärtsposition 1 Sekunde zurückhalten, Vorhandstoß oder Vorhandschlag gedrückt halten, vorwärts.



### Andere spezielle Bewegungen:

Warp Spider                      Widow Grip                      Guillotine Strike  
 Power Vault                      Power Slice

## ÜBUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn Du einmal alle speziellen Techniken erlernt hast, bist du bereit für den nächsten Schritt im Waffenkampf! Vergiß' alles, was du meinst, über Kampfspiele zu wissen. Vergiß' die Treffer, das grundsätzliche Blocken, die Würfe usw. In WEAPONLORD wirst du den richtigen Schwertkampf von Waffe zu Waffe erlernen!

### KENNTNIS DEINER BEWEGUNGEN

Einige der speziellen Techniken, die jede Figur beherrscht, sind in diesem Handbuch aufgeführt. Allerdings, was diese Bewegungen bewirken und wann sie strategisch am besten eingesetzt werden, wird nicht erklärt. Du mußt dies selbst lernen! Um dir dabei zu helfen, gibt es hier eine Liste aller Kategorien verschiedener Bewegungen - um dir eine Vorstellung von ihren Einsatzmöglichkeiten zu geben:

<b>Frenzy</b>	<b>Guard Drop</b>	<b>Down Strike</b>
<b>Thrust Block</b>	<b>Takedown</b>	<b>Throw</b>
<b>Power Deflect</b>	<b>Power Strike</b> (verschiedene Varianten)	

### KAMPF WAFFE GEGEN WAFFE

In WEAPONLORD sollst du in einem Waffe gegen Waffe-Kampf gegen deinen Gegner antreten (d.h. du kreuzt deine Klinge mit seiner Klinge). Das Wichtigste, was du auf deinem Weg zum WEAPONLORD lernen mußt, ist zu unterscheiden, welche deiner Schwünge und Bewegungen die Schwünge deines Feindes übertreffen oder kontern.



**HINWEIS:** Wenn zwei Waffen aufeinander stoßen, werden die Gegner zurückgeworfen. Abhängig von der Art und der Stärke der benutzten Bewegungen wird ein Gegner länger zurückgeworfen. Der Spieler, der nicht so lange zurückgeworfen wird, ist in der Lage, seine nächste Bewegung als erster anzusetzen, und besitzt damit einen Vorteil.

## ÜBUNG FÜR FORTGESCHRITTENE



**HINWEIS:** Wenn dein Schwung stärker ist als der deines Gegners, dann wirst du nicht so lange zurückgeworfen. Du kannst deine nächste Bewegung schneller beginnen. Wenngleich dies nicht *immer* bedeutet, daß du einen Schlag umsonst bekommst, kannst du jedoch eine offensive Bewegung ausführen, die möglicherweise eine Combo einleitet!

Es gibt eine Reihe von Grundarten bei den Bewegungen (wie vorstehend beschrieben). Das wichtigste ist zu lernen, was passiert, wenn alle möglichen Kombinationen von Schwüngen aufeinandertreffen, und dieses Wissen zu deinem Vorteil zu nutzen.



**HINWEIS:** Bestimmte Arten von Bewegungen sind im direkten Waffe gegen Waffe-Kampf effektiver als andere. Die besten von diesen können einem Feind die Waffe vollständig aus der Hand schlagen!



**HINWEIS:** Bestimmte Bewegungen können am besten aggressiv eingesetzt werden, wenn der Feind blockt - dadurch wird unter Umständen die Deckung weggerissen!



**HINWEIS:** Bestimmte Bewegungen sind als "Angriffe auf den Körper" entworfen. Sie sind gut, wenn du mit ihnen einen Körper triffst, aber du solltest sie nicht gegen eine Waffe einsetzen.

# COMBO TRAINING

Wenn du die Techniken kennst, dann lernst du, diese in vernichtende Angriffssequenzen übergehen zu lassen, die sogenannten "Combos". Eine Combo ist eine Reihe von Treffern, die absolut nicht aufzuhalten/zu blocken sind, wenn der erste Treffer gelandet wurde. Um WEAPONLORD zu werden, mußt du die vernichtenden Combos beherrschen!!

## ZWEI-IN-EINEM

Ein Zwei-in-Einem ist die Grundlage für die meisten Combos bei WEAPONLORD. Bei einem Zwei-in-Einem beginnst du eine Bewegung und führst unmittelbar anschließend eine andere Bewegung aus. Wenn die erste Bewegung trifft, geht die Figur direkt in die zweite Bewegung über, um in dieser Sequenz zwei Treffer zu landen.

## ZWEI-IN-EINEM MIT GEDRÜCKTEM KNOPF

Bei einem Zwei-in-Einem mit gedrücktem Knopf führst du einen normalen Schwung aus und gehst dann zu einer speziellen Technik über, bei der ein Knopf gedrückt gehalten werden muß. Hier siehst du zum Beispiel einen Zwei-in-Einem mit Korrs Double Flame Strike.



1) Zuerst drückst du den Knopf für den Angriff mit dem Vorhandschlag.

2) Halte sofort den Knopf für den Rückhandstoß oder den Rückhandschlag gedrückt und führe die Bewegung für den Double Flame Strike aus.

## ZWEI-IN-EINEM MIT UNMITTELBAR ANSCHLIESSENDEM BEWEGUNGSABLAUF

Jeder Zwei-in-Einem mit einer speziellen Technik, an die sich unmittelbar ein Bewegungsablauf anschließt, ist etwas anderes als ein Zwei-in-Einem mit gedrücktem Knopf. Der Unterschied besteht darin, daß du sofort die spezielle Bewegung ausführen mußt und dann den Knopf in dem Moment drückst, in dem der erste Schwung trifft.

# COMBO TRAINING

## KETTENTREFFERCOMBOS

Für eine Kettentreffercombo bedarf es keiner Zwei-in-Einem. Stattdessen führst du eine Reihe von normalen Bewegungen so schnell aus, daß sie nach dem ersten Treffer nicht mehr geblockt werden können. Hier ein Beispiel mit Talazia:



1) Springe und führe einen "tiefen" Vorhandschlag aus, kurz bevor du landest.



2) Führe einen schnellen Vorhandschlag im Stehen aus.



3) Schließe mit einem Rückhandstoß im Stehen ab.

## GEHEIMNISSE

Wenn du einmal deine Techniken in- und auswendig kennst und fortgeschrittene Fertigkeiten wie Combos erlernt hast, wirst du feststellen, daß in dem Spiel noch Belohnungen vergraben sind, die nicht in diesem Handbuch erwähnt werden! Übe also und lerne, alle deine speziellen Techniken in Combos einzusetzen. (Es ist möglich!). Erlerne auch neue und einmalige Möglichkeiten, Combos zu eröffnen. Wenn du kreativ genug bist, wirst du auf einmal die geheimnisvollen Todesstöße und Todescombos beherrschen!

## STRATEGISCHE HINWEISE

- Laß' dich nicht entmutigen. Um zu lernen, warum du verlierst, mußt du das Spiel sehr aufmerksam studieren. Die Interaktion von Waffe zu Waffe ist der Schlüssel!
- Achte auf die Reaktionen der Figuren - sie verraten dir, was passiert.
- Wenn du Probleme beim Blocken hast, lerne zu verstehen, was passiert, und probiere neue Möglichkeiten des Konterns aus.
- Suche nach Möglichkeiten, deinen Feind auf die Palme zu bringen. Spezielle Techniken haben unter Umständen mehrfache oder geheime Einsatzmöglichkeiten!
- Es ist möglich, die Waffe eines Feindes zu beschädigen oder Teile der Kleidung abzuschneiden!
- Jede Figur hat mehrere Todesstöße und Todescombos - experimentiere weiter!

# HERAUSGEBER- UND MITARBEITERVERZEICHNIS



James Goddard



Dave Winstead



Aki Rimpiläinen & Steven Chiang



(clockwise from top left)  
Ken Shibata, Ray Wong,  
Omar Velasco, Alvin Cardona,  
Fred Wong

<b>Originalkonzept -</b>	James "DJAMES" Goddard
<b>Programmierung -</b>	Steven Chiang
<b>Künstlerische Leitung -</b>	Alvin Cardona
<b>Entwurf/Animation -</b>	Omar "OMZ" Velasco Fred Wong Ray Wong Ken Shibata
<b>Spielentwurf -</b>	James Goddard David "Dr. Dave" Winstead Steven Chiang
<b>Technischer Entwurf -</b>	Steven Chiang Aki Rimpiläinen
<b>Produzent -</b>	James Goddard
<b>Assoziierter Produzent -</b>	David Winstead
<b>Weiterer Softwareingenieur -</b>	Jonah Stich
<b>Original Hintergrundgemälde -</b>	Glenn Kim
<b>Künstlerischer Hintergrund -</b>	Steve Paris, Alvin Cardona David Lee, Leandro Peñaloza Ray Wong
<b>Figurenkonzepte</b>	
Korr, Zorn, Jen-Tai -	Alvin Cardona
Talazia -	Alvin Cardona, James Goddard
Bane -	Ray Wong, James Goddard
Divada -	Fred Wong, David Winstead, Alvin Cardona
Zarak -	Alvin Cardona, Omar Velasco, James Goddard
<b>Musik &amp; Ton -</b>	Brian Schmidt
<b>SMSG Sound Driver -</b>	Jason Andersen, John Schappert, Scott Patterson
<b>Marketing -</b>	Jeff Forestier, Chris Bull, Loan Vu
<b>Entwicklung des Handbuchs - &amp; der Geschichte</b>	Matt "Slasher Quan" Taylor
<b>Handbuchentwurf -</b>	Beeline Group, Inc.
<b>Ein besonderer Dank von Namco an</b>	Mr. Homma, Jeff Miller Craig Erickson, Jeff Yonan Fred "ALK" Corchero
<b>Besonderer Dank für die optischen Effekte an</b>	Greg Thomas, Matt Crysdale Scott Patterson